JEAN-PIERRE DUBOIS

PRATIQUE DU JEU DE DAMES

Les règles du jeu • Les combinaisons
Le jeu de position • La conduite de la partie
Parties commentées avec solutions



EDITIONS DE VECCHI

Jean-Pierre Dubois

PRATIQUE DU JEU DE DAMES

Les règles du jeu – Les combinaisons
Le jeu de position – La conduite de la partie
Parties commentées avec solutions

EDITIONS DE VECCHI S.A.
20, rue de la Trémoille
75008 - Paris

Si l’idéal d’un jeu de combinaisons est d'aboutir au maximum de diffi-cultés en partant du minimum de complications conventionnelles, le jeu de dames est bien près de la perfection.

Marcel Bonnard

Introduction

Le jeu de dames est connu dans le monde entier et pourtant, fort peu de gens savent que ce jeu est pratiqué en compétition, au même titre que les échecs, avec notamment des championnats du monde tous les quatre ans. En fait, un préjugé tenace veut que le jeu de dames, sans doute parce qu'il a des règles simples, soit un jeu facile. On connaît l'opinion d'Edgar Poe sur le jeu de dames, et sans le partager totalement, on est forcé d'admettre qu'en présence d'un jeu fondé sur des règles simples, il est difficilement concevable de commettre des erreurs ; par conséquent, pour obtenir un avantage, les joueurs doivent faire preuve d'une perspicacité supérieure.

Une autre idée très répandue (et totalement erronée) voudrait que le jeu de dames dispose d'un nombre limité de possibilités et qu'un ordinateur puisse facilement intégrer toutes les variantes. Or, il faut savoir que le nombre de positions concevables avoisine 10^{32}, soit un nombre à 33 chiffres. Si on admet raisonnablement qu'une position seulement sur un million (10^6) peut se présenter en partie, cela ramène le nombre précédent à 10^{26}. En imaginant dix mille (10^4) ordinateurs connectés entre eux, chacun devrait alors étudier 10^{22} positions. En supposant que chaque ordinateur « examine » dix-mille positions par seconde, on s'aperçoit qu'il faut environ 10^{18} secondes pour visualiser une fois chaque position. Or 10^{18} secondes ne représentent pas moins de 100 milliards d'années…

Le jeu de dames se pratique en compétition depuis 1870 environ. Des championnats nationaux et internationaux sont organisés depuis le début du siècle. Au niveau

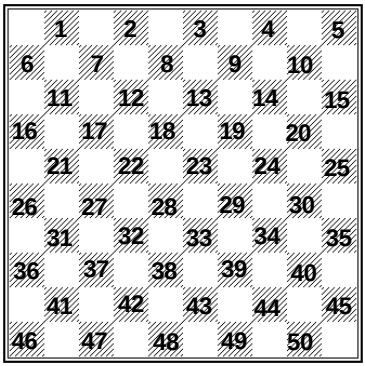
mondial, les joueurs français ont dominé jusqu'en 1948, année où Pierre Ghestem perdit son titre de champion du monde à la faveur du Hollandais Piet Roozenburg. Celui-ci s'inclina à son tour devant le champion canadien Deslauriers en 1956. Puis les joueurs soviétiques prirent le relais de 1960 à 1972 avec trois champions : Kouperman Tchegolev et Andreiko. La suprématie des Soviétiques fut sapée par l'arrivée de deux champions hollandais, Sijbrands et Wiersma, qui s'imposèrent de 1972 à 1978. Depuis, le titre de champion du monde est partagé de manière équitable entre Hollandais et Soviétiques (Wiersma, van der Wal, Gantwarg, Dibman).

La technique du jeu a profondément évolué. Mais peu d'ouvrages traitent de la théorie du jeu, en dehors des revues très spécialisées éditées sous l'aurité de la Fédération française de jeu de dames. Ce livre a pour objet de combler cette carence. Le jeu de dames est avant tout un jeu de combinaisons (tactique) ; mais à partir d'un certain niveau, il est nécessaire de l'associer au jeu de position (stratégie). Ces deux aspects deviennent vite indissociables ; et l'on peut considérer que le jeu de position structure la partie, tandis que le jeu de combinaison l'agrémente. Les combinaisons sont amenées à l'aide de la position. Inversement, un avantage positionnel ne pourrait jamais évoluer vers la victoire sans le concours des combinaisons. L'étude de ces deux aspects est présente tout au long de cet ouvrage.

La première partie pose les bases de la théorie en décomposant les éléments caractérisant le jeu de position et le jeu de combinaison. Le chapitre consacré aux combinaisons réserve une place importante au perfectionnement de la vision, outil indispensable pour maîtriser le jeu. Dans la seconde partie, les concepts de position et de combinaisons sont étudiés plus concrètement, à travers des cas se rencontrant en partie. Ainsi nous verrons comment commencer une partie, ou, plus exactement comment se développer dans les débuts. L'étude des positions d'enchaînement et du marchand de bois nous fera comprendre comment on peut limiter la liberté de manœuvre du camp adverse. Celle du pion taquin servira d'application à la théorie du centre et à l'occupation des cases stratégiques. Enfin, les parties commentées des Maîtres donneront une vue d'ensemble du jeu positionnel et combinatoire.

Notation

La notation employée s'appelle notation Manoury, du nom de son inventeur, un joueur du XVIII[e] siècle. Cette notation fut adoptée très tôt t demeure actuellement la seule en vigueur dans tous les pays.



Les cases actives sont numérotées de 1 à 50. Chaque pièce porte le numéro de la case qu'elle occupe. Le mouvement d'une pièce s'exprime par le numéro de sa case de départ suivi du numéro de sa case d'arrivée. Les numéros sont séparés par le signe (-) pour un déplacement simple et par le signe (x) pour une prise.

Exemples :
32-28 signifie que le pion blanc sur la case 32 se déplace sur la case 28.

32x14 signifie que le pion sur la case 32 se déplace sur la case 14

En faisant une prise. Les cases intermédiaires ne sont pas indiquées.

Les coups des noirs sont indiqués entre parenthèses. Exemple (18-23)

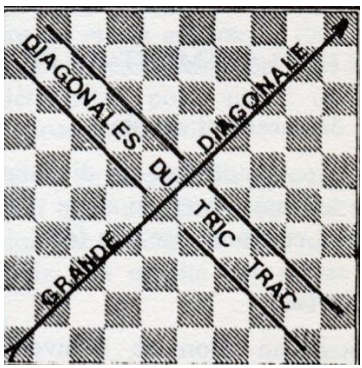
Vocabulaire et signes conventionnels

Avoir le trait : devoir jouer
Trait aux blancs : aux blancs de jouer.
Rafle : succession de prises. Elle se compose d'une case de départ, d'une case d'arrivée et d'un cheminement intermédiaire.
Pièce : désigne aussi bien un pion qu'une dame.
Pionnage : échange de pios aboutissant à l'égalité.
Gambit : offre volontaire d'une ou de plusieurs pièces.
Mat : situation dans laquelle un des deux camps qui doit jouer est dans l'impossibilité de le faire sans perdre une pièce.
a.l. : abréviation de *ad libitum* signifiant "au choix". S'emploie losque deux prises simultaées sont possibles et que, quelle que soit la prise effectuée, cela ne change rien au résultat final.
! : qualifie un coup fort
? : qualifie un coup faible
+ : la position est gagnante
= : la position est nulle.

PREMIÈRE PARTIE
NOTIONS ÉLÉMENTAIRES DU JEU

Les règles du jeu

Les règles du jeu de dames sont d'une manière générale bien connues. Mais il existe plusieurs variétés de jeu, notamment des jeux qu'on pratique sur 64 cases (aux dimensions d'un échiquier), et certains facteurs de confusion méritent d'être levés



LE DAMIER

Le damier comprend cent cases alternativement claires et foncées.

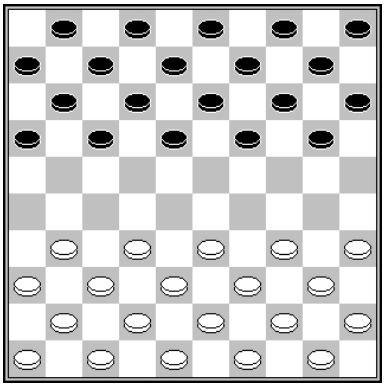
Le damier doit être orienté de telle manière que la case en bas et à gauche soit une case foncée.

Le damier est composé de 17 diagonales. La diagonale de dix cases est appelée grande diagonale. Les deux diagonales de neuf cases sont appelées diagonales du tric trac.

LES PIONS

Les pions sont placés sur les cases foncées.

Au début de la partie, les vingt pions blancs et les vingt pions noirs sont disposés selon la posi-tion du diagramme ci-après.



LE DÉPLACEMENT DU PION

Le déplacement simple

Le pion se déplace en diagonale sur les cases libres, en avant seulement, et d'une case à la fois.

La prise

Lorsqu'un pion se trouve en contact avec une pièce (pion ou dame) adverse et qu'une case est libre derrière celle-ci, le pion saute par-dessus cette pièce et occupe la case vide; il poursuit l'opération autant de fois que se produit la même situation. Les pièces ainsi "sautées" sont capturées et enlevées du jeu.

La prise est obligatoire. L'ancienne règle du soufflage n'existe plus officiellement depuis 1911.

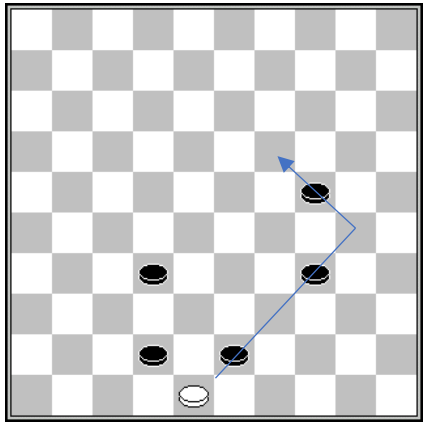
La prise s'effectue en avant et en arrière.

Il est interdit de passer au-dessus de ses propres pièces.

Il est interdit de repasser sur une pièce déjà prise. Il est en revanche permis de passer plusieurs fois sur une case libre au cours d'une rafle.

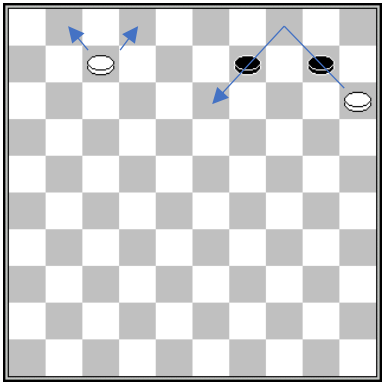
En présence de prises multiples, il faut prendre du côté du plus grand nombre sans tenir compte de la qualité des pièces. A nombre égal de pièces à prendre, le joueur est libre de son choix.

Exemple : dans cette position, le pion blanc est tenu de capturer les trois pions noirs.



LA PROMOTION DU PION EN DAME

Lorsqu'un pion parvient sur l'une des cases de la dernière rangée, dans le camp adverse, ce pion devient "dame" (*exemple de gauche*)



Ce pion est alors immédiatement couvert par l'adversaire d'un second pion de la même couleur. Le tour de jouer appartient alors à l'adversaire, même si la dame se trouve en "prise à distance".

Si un pion, au cours d'une rafle franchit une case du fond sans s'arrêter, pace qu'il doit effectuer d'autres prises en arrière, il demeure pion. Il ne peut devenir dame "en passant". (*exemple de droite*)

LE DÉPLACEMENT DE LA DAME

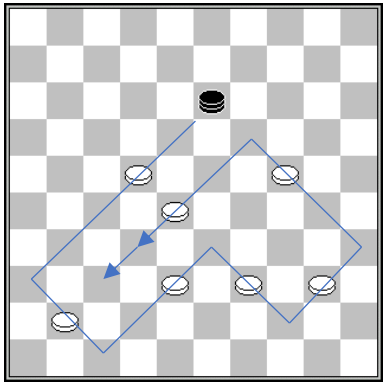
Le déplacement simple

La dame se déplace en avant et en arrière sur les cases libres successives de la diagonale qu'elle occupe. Elle a la faculté de franchir plusieurs cases libres en ligne droite.

La prise

La dame prend comme le pion, avec en plus la possibilité de prendre les pièces adverses à distance et de s'arrêter à distance de sa dernière prise, pour autant qu'elle dispose de cases libres.

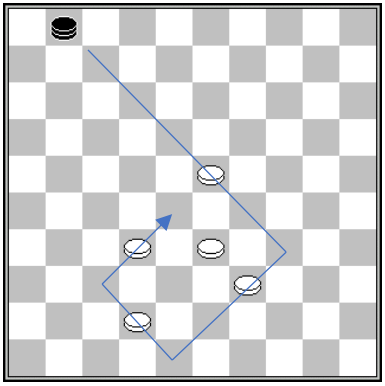
En plus de la possibilité de prendre un pion avec une dame ou avec un pion, le joueur est libre de son choix. La qualité des pièces ne



Confère aucune priorité ; seul le nombre de pièces à prendre entre en ligne de compte.

Au cours d'une rafle, il est interdit de repasser ou de s'arrêter sur une pièce déjà prise. Pour éviter cette erreur, les pièces ne sont pas enlevées au fur et à mesure de la rafle : on porte d'abord la pièce prenante à la case terminale de sa course ; ce n'est qu'ensuite que l'on enlève les pièces capturées dans l'ordre dans lequel elles l'ont été.

Exemple : la dame noire doit capturer les 4 pions blancs 23, 39, 42 et 32 et s'arrêter sur la case 28.



LE GAIN

La partie est gagnée lorsque toutes les pièces adverses ont été capturées ou bloquées, ou lorsqu'un joueur abandonne.

LA FIN DE PARTIE ÉGALE

La fin de partie est considérée comme égale lorsque le gain ne peut plus être démontré, ou lorsque la même position se représente pour la troisième fois avec le même joueur ayant le trait.

Si, durant 15 coups, il n'y a eu que déplacement de dame, sans déplacement de pion ni prise, ou s'il ne subsiste plus que trois dames, deux dames et un pion, une dame et deux pions contre une dame, la fin de partie sera considérée comme égale lorsque les deux joueurs auront encore joué chacun 20 coups au maximum.

POINTS PARTICULIERS

Le joueur qui possède les blancs commence la partie.

Toute pièce touchée doit être jouée. Tant qu'une pièce touchée ou en cours de déplacement n'a pas été lâchée, il est permis de la poser sur une autre case, pour autant que cela soit possible. Le joueur qui a le trait et qui désire replacer correctement une ou plusieurs pièces, doit au préalable prévenir

son adversaire par la formule conventionnelle “j’adoube”.

LES IRRÉGULARITÉS

Si un joueur a commis l’une des irrégularités suivantes :

- jouer deux fois;
- déplacer irrégulièrement une pièce;
- jouer une pièce alors qu’une prise est à effectuer;
- mal exécuter une rafle,

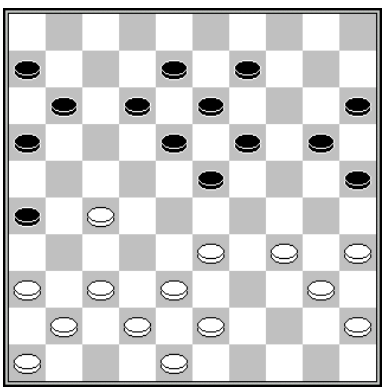
L’adversaire a seul le droit de décider si l’irrégularité doit être rectifiée ou si, au contraire, elle doit être maintenue. Tout coup joué à la suite d’une irrégularité entérine la situation; rappelez-vous qu’aucune rectification ultérieure n’est possible

Les combinaisons

PRÉSENTATION

Le diagramme suivant illustre le rôle déterminant des combinaisons au cours d'une partie.

Le trait est aux noirs ; ceux-ci sont menacés d'une combinaison par 27-22 (18x27) 37-31 (26x37) 41x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16, les blancs gagnent deux pions



Pour parer cette menace, les noirs ont à leur disposition deux réponses plausibles: (12-17) et (11-17); mais chacune d'elles livre une autre combinaison:

(12-17) 34-30 (25x34) 40x29 (23x34) 27-21 (16x27) 37-31 (26x37) 41x12

(11-17) 34-30 (25x34) 40x29 (23x34) 27-22 (17x39) 38-33 (39x28) 37-31 (26x37) 41x3. La dame peut alors être reprise par (16-21) 3x39 (12-17) 39x11 (6x17), mais les blancs ont gagné un pion.

En conclusion, les noirs n'ont pas de bon coup (on dit encore qu'ils sont mat): la perte du pion est inévitable.

Le principe d'une combinaison repose sur l'offre préalable d'une ou de plusieurs pièces dans le but de

capturer des pièces adverse sous la forme d'une rafle et d'en retirer soit un bénéfice numérique, soit l'acquisition d'une dame, soit encore un avantage positionnel.

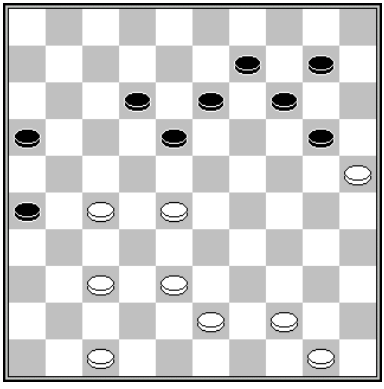
Les prises étant obligatoires, on remarque que le déroulement d'une combinaison est automatique et ne laisse aucune initiative au camp adverse.

Une combinaison se décompose en une succession de prises aboutissant à une ou plusieurs rafles finales.

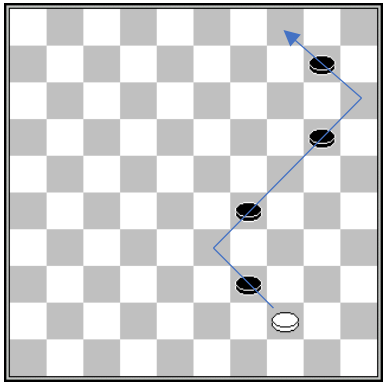
Concevoir mentalement une combinaison consiste à déterminer simultanément la ou les rafles plausibles, ainsi que les mécanismes permettant de mettre en place et d'éliminer les pions adverses pour l'exécution de cette rafle.

Exemple :

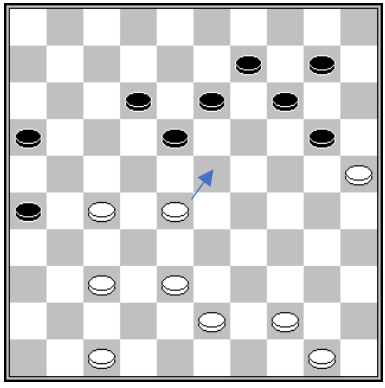
Position de départ

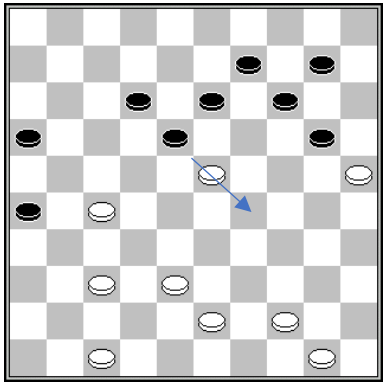


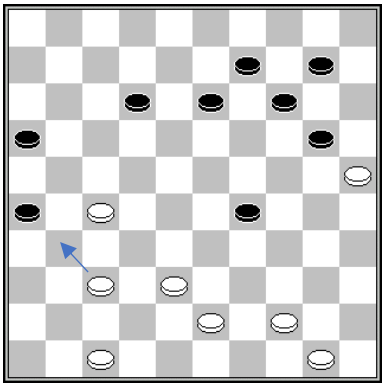
Rafle concevable

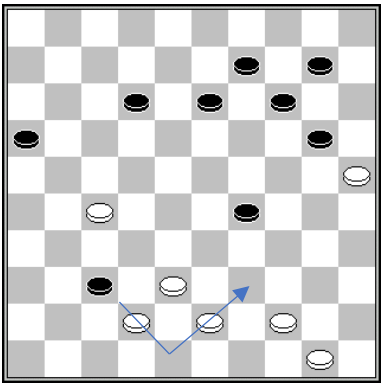


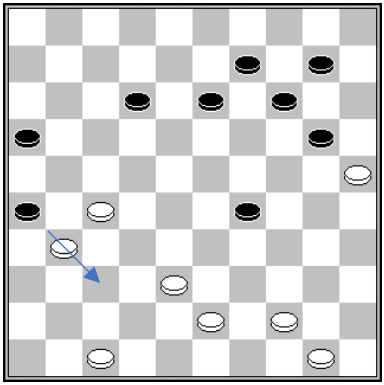
Mécanismes intermédiaires

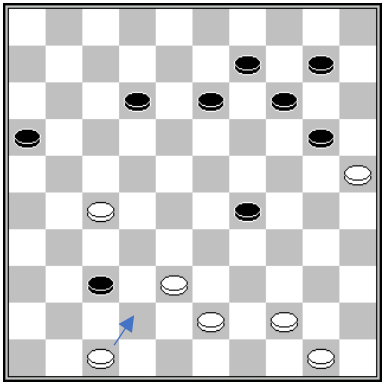






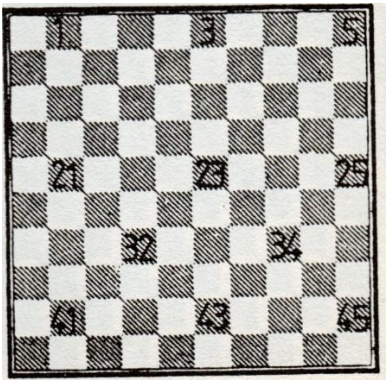


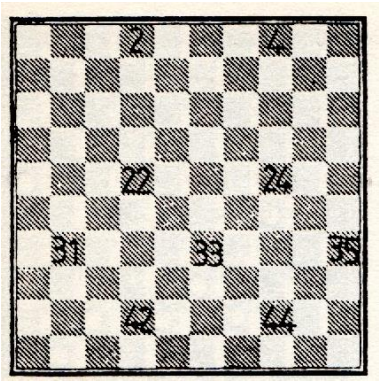




LA RAFLE

On remarque que si une rafle aboutit à la case 2 (premier diagramme de la page suivante), la case de départ est forcément l'une des cases 22, 24, 31, 33, 35, 42 ou 44, à l'exclusion de toute autre. Le champ d'investigation pour déterminer les rafles plausibles se trouve en pratique très réduit. Les diagrammes suivants montrent les cases de départ possibles lorsqu'une rafle aboutit sur une case damante ou contiguë.



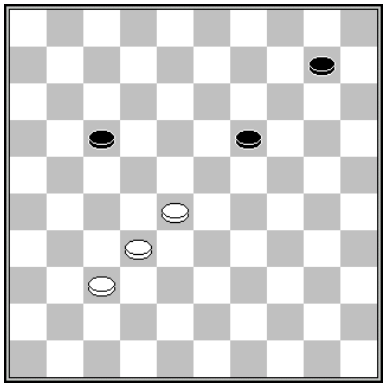






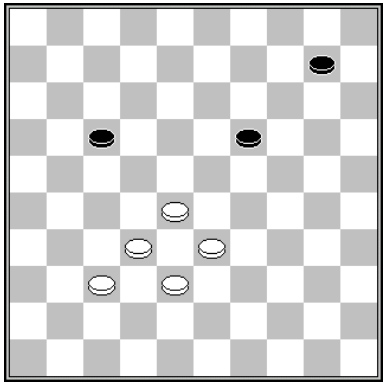
MÉCANISMES ÉLÉMENTAIRES

Coup droit



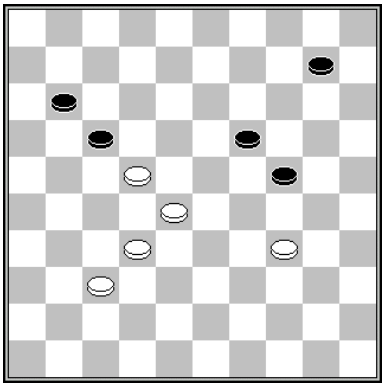
28-22 (17x28) 32x5

Coup de rappel



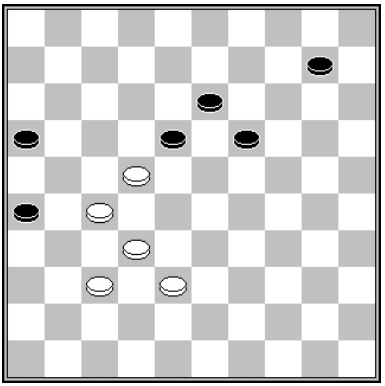
28-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x5

Coup de talon



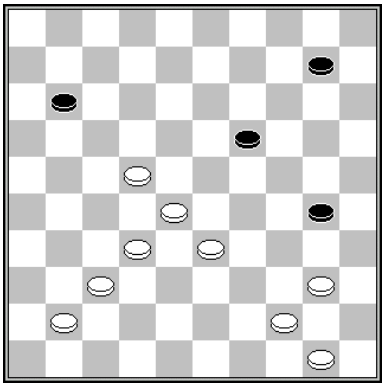
34-29 (24x33)
28x39 (17x28)
32x5

Coup renversé



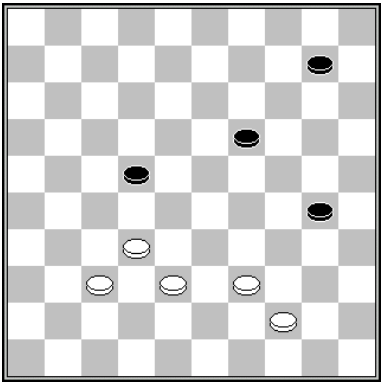
27-21 (26x28)
32x5

Coup de la trappe



40-34 (30x39)
22-17 (11x22)
28x17 (39x28)
32x5

Envoi à dame



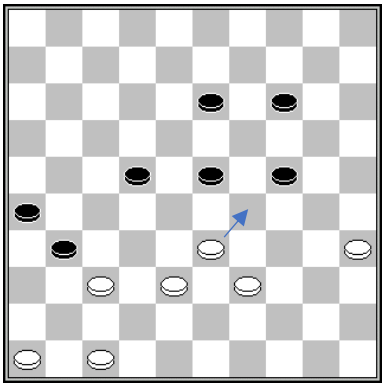
39-34 (30x50)
38-33 (50x28)
32x5

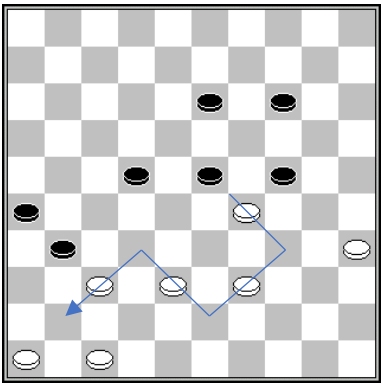
MÉCANISMES PARTICULIERS

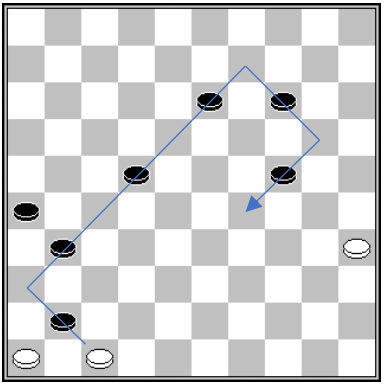
La prise majoritaire

En présence de prises multiples, il faut prendre du côté du plus grand nombre sans tenir compte de la qualité des pièces (pions ou dames).

Dans la position du diagramme (voir ci-dessous), le trait est aux blancs, les noirs venant d'attaquer un pion. En jouant 33-29 (comme l'indique la flèche), les blancs offrent le choix entre trois prises : lune de deux pions, une autre de trois pions et enfin une de quatre pions. C'est cette dernière prise que les noirs doivent effectuer, comme le montre le deuxième diagramme (en haut ci-contre). Les blancs effectuent ensuite la rafle du troisième diagramme.



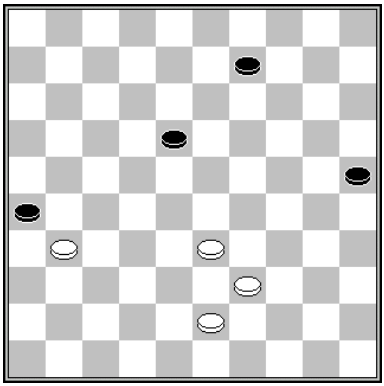


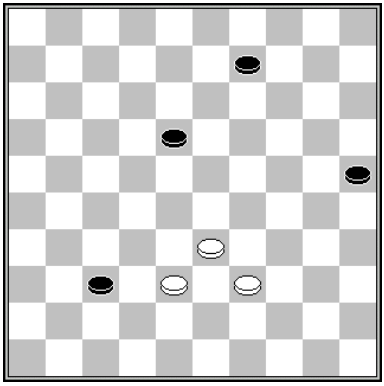


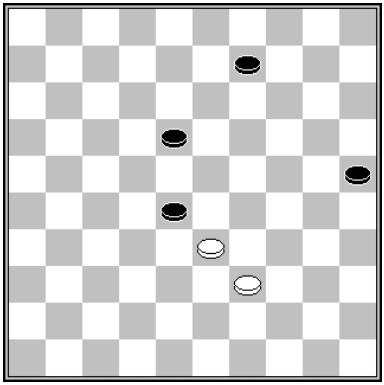
Le temps de repos

La prise est obligatoire. Cela permet, lorsqu'un pion est attaqué, de jouer deux coups de suite sans que le camp adverse puisse l'empêcher.

Dans la première position (premier diagramme de la page suivante), les noirs viennent d'attaquer un pion. Les blancs profitent de ce







de ce temps de repos pour jouer 43-38. Après la prise, les blancs poursuivent au deuxième diagramme par 38-32 et terminent par la rafle du troisième diagramme.

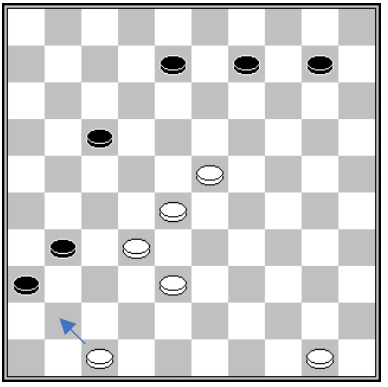
Le coup turc

La dame, au cours d'une rafle, n'a pas le droit de repasser ou de s'arrêter sur une pièce déjà prise.

Pour éviter d'éventuelles erreurs d'exécution, les pièces prises ne sont enlevées du jeu qu'une fois la rafle terminée.

Le "coup turc" – ne me demandez pas l'origine de cette appellation – est une application de cette règle.

Dans le diagramme qui suit, les blancs envoient le pion noir 36 à dame. Ils poursuivent ente par 28-22 comme le montre le premier



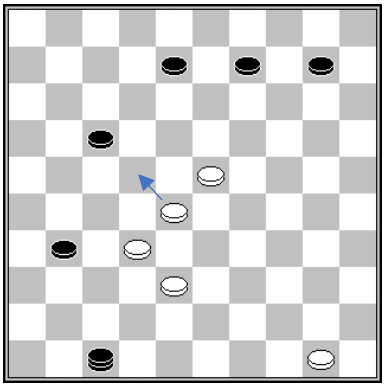
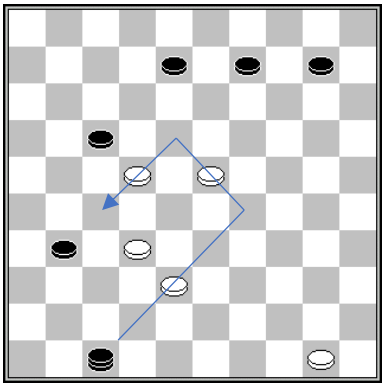
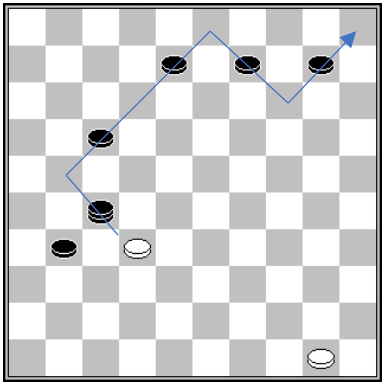


diagramme de cette page; les noirs sont alors contraints de respecter la règle de la prise majoritaire, de capturer trois pions et de s'arrêter sur la case 27 comme l'indique le deuxième diagramme. Les blancs exécutent enfin la rafle du troisième diagramme



A VOUS DE JOUER!

Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.



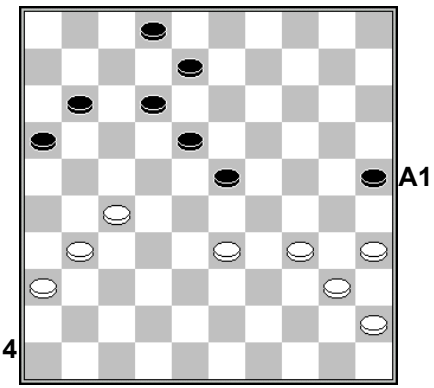
Dans chacun des diagrammes présentés ci-après, les blancs jouent et gagnent au moins un pion où font dame.

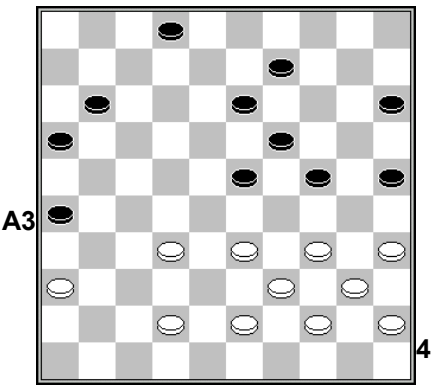
Le chiffre indiqué au bas de chaque diagramme désigne le nombre de temps que comprend la combinaison.

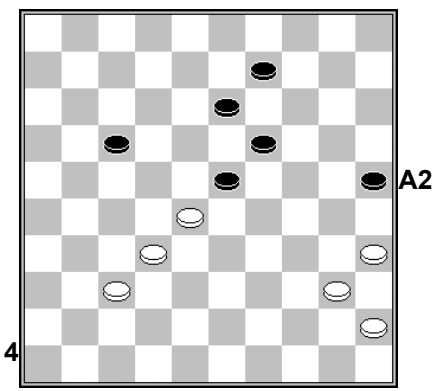
Trois séries de problèmes se présentent:

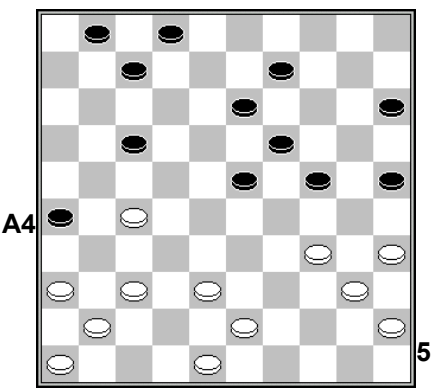
- de A1 à A24: les mécanismes;
- de A25 à A56: l'exécution d'une rafle imposée;
- de A57 à A80: une progression de combinaisons entre 2 e6 temps.

COUP DROIT

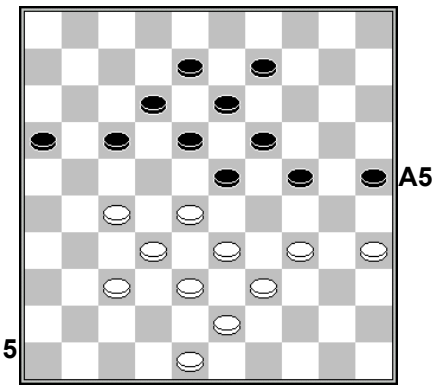


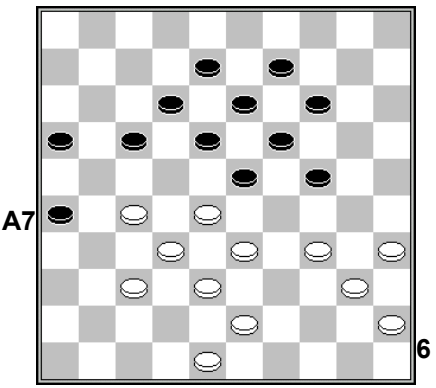


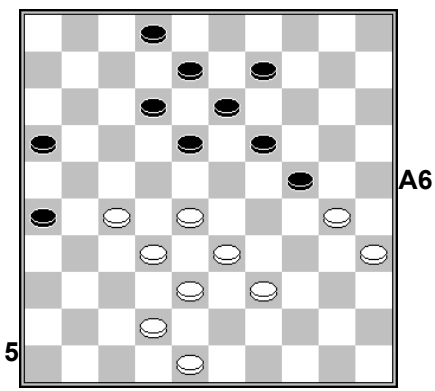


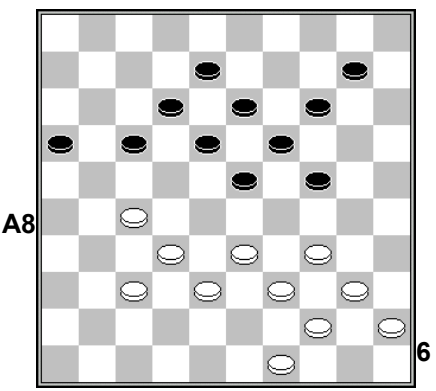


COUP DE RAPPEL

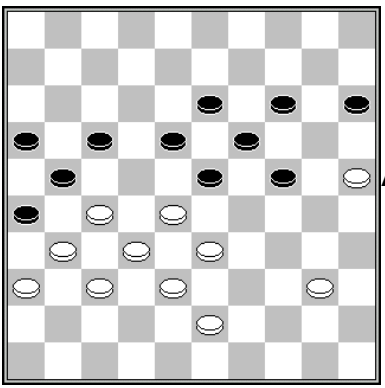






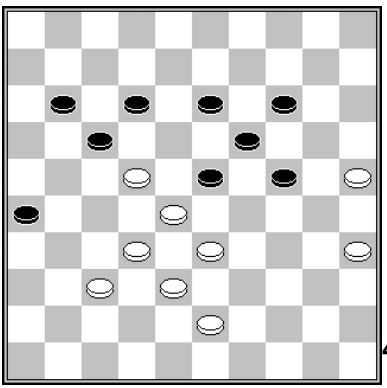


COUP DE TALON



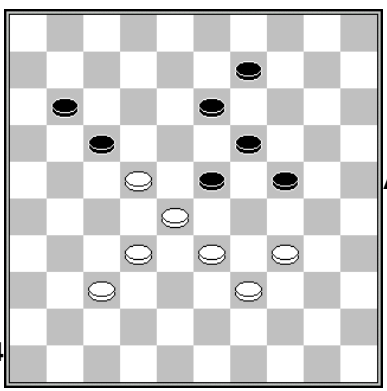
A9

5



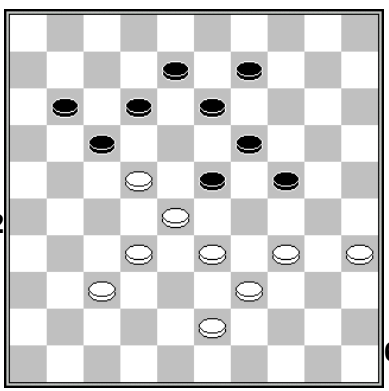
A11

4



A10

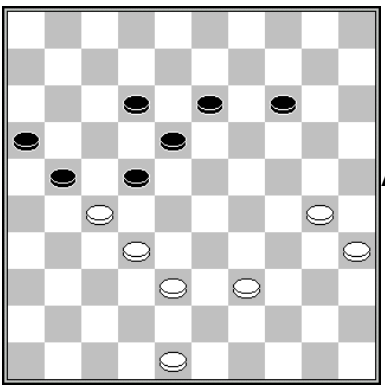
4



A12

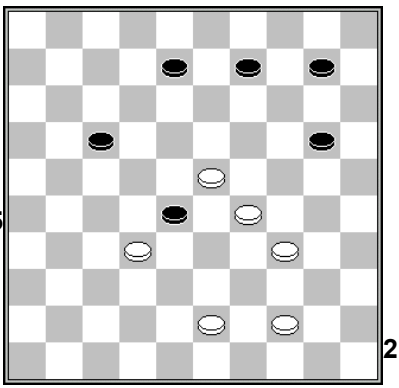
6

PRISE MAJORITAIRE



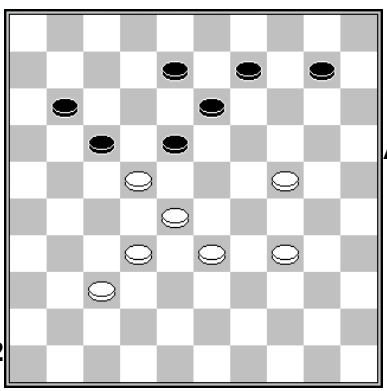
2

A13



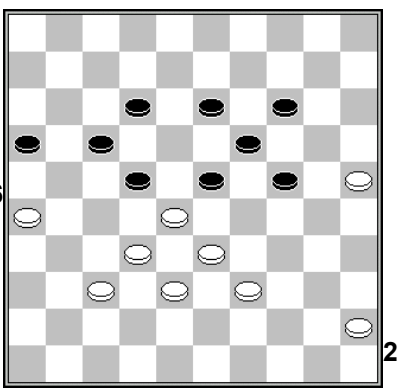
A15

2



2

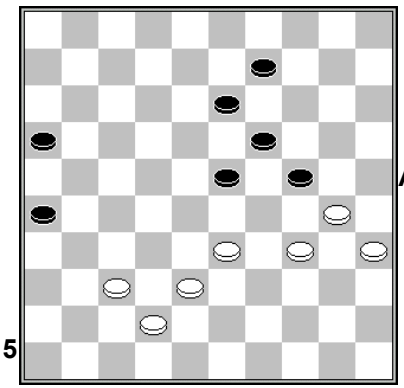
A14



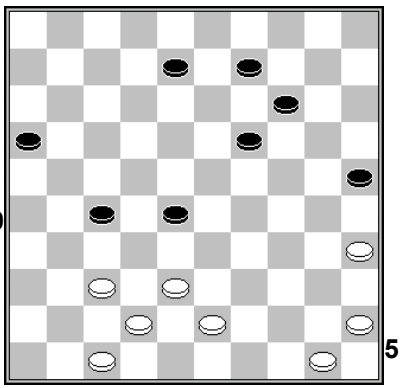
A16

2

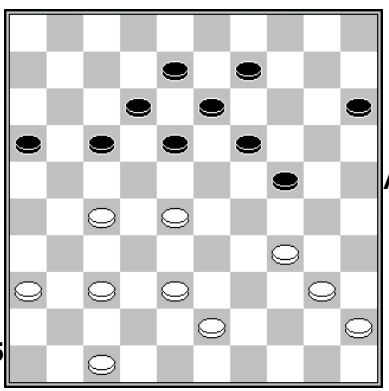
ENVOI A DAME



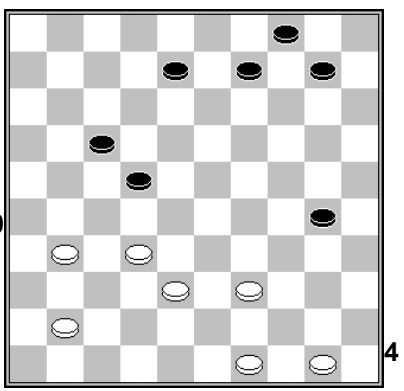
5 A17



A19 5

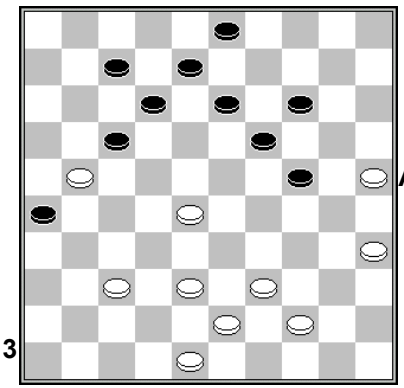


5 A18



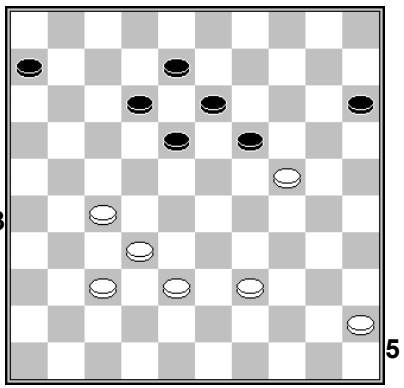
A20 4

TEMPS DE REPOS



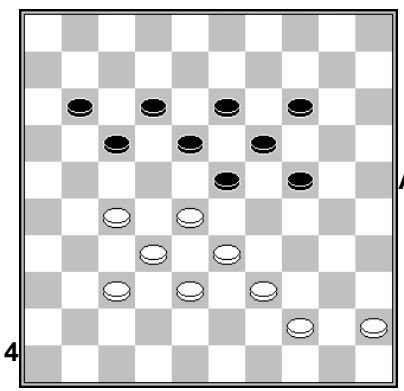
A21

3



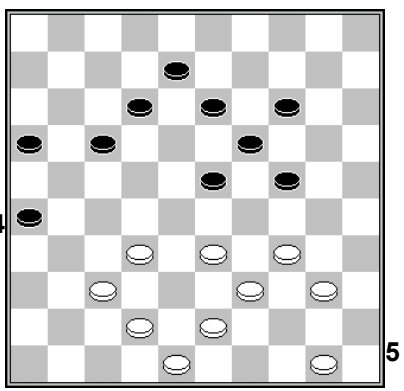
A23

5



A22

4

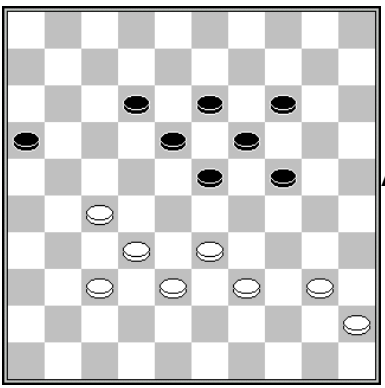


A24

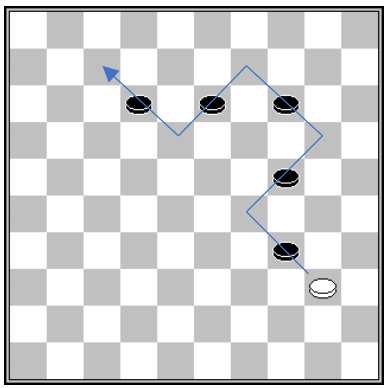
5

RAFLE

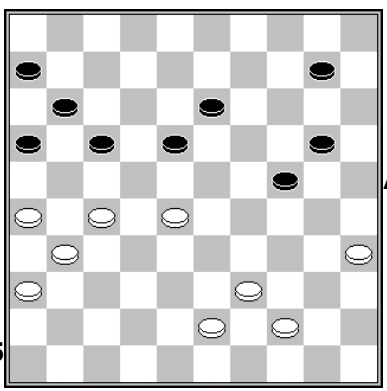
4



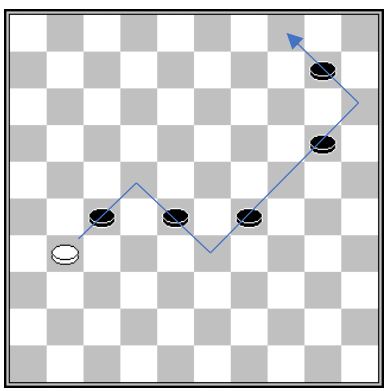
A25

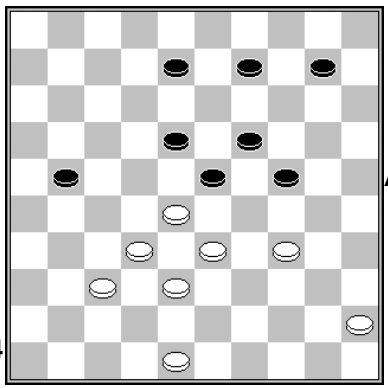


5



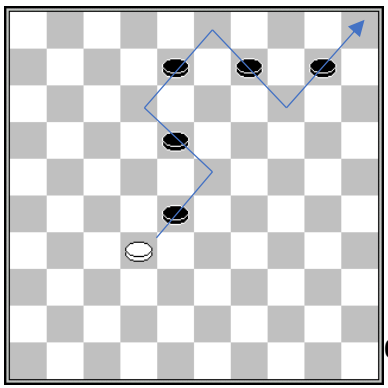
A26



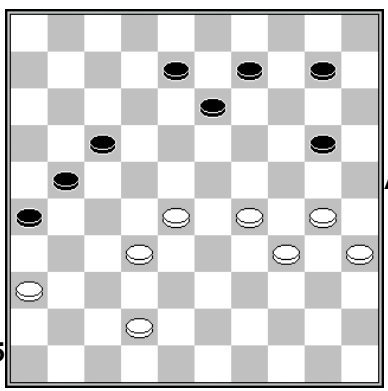


A27

4

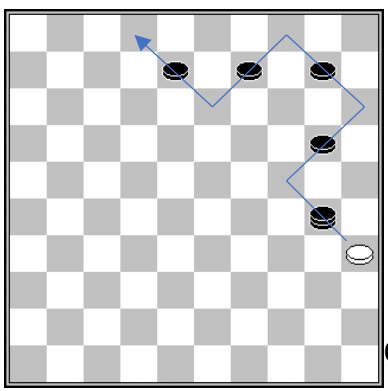


6



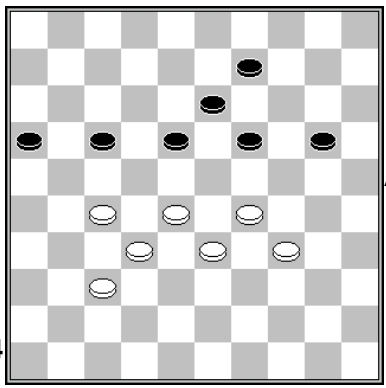
A28

5



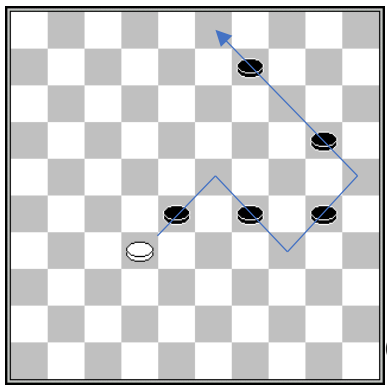
6

RAFLE

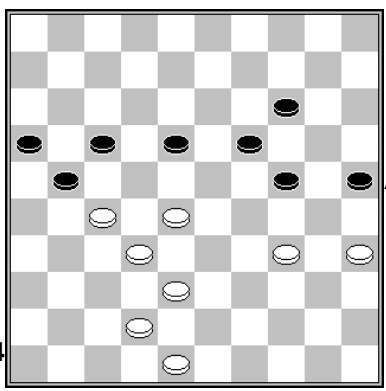


A29

4

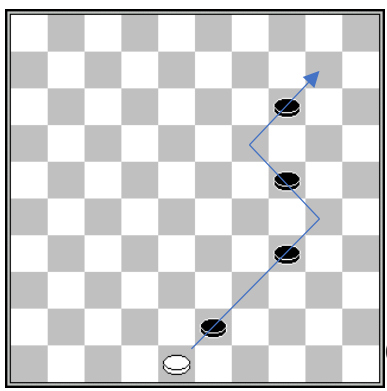


6

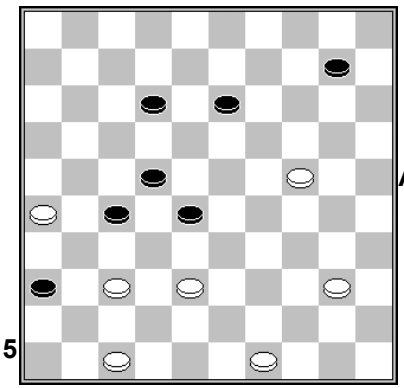


A30

4

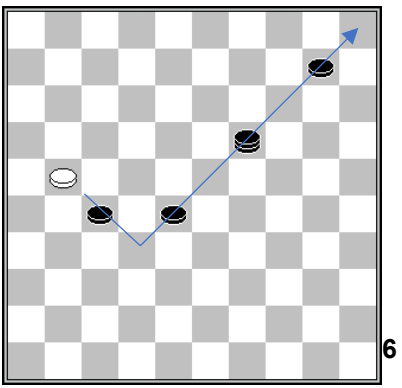


6

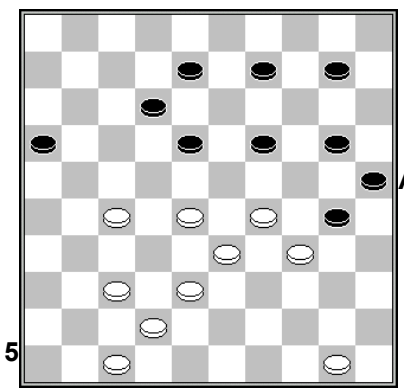


A31

5

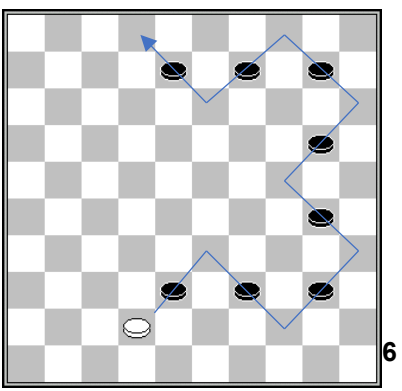


6



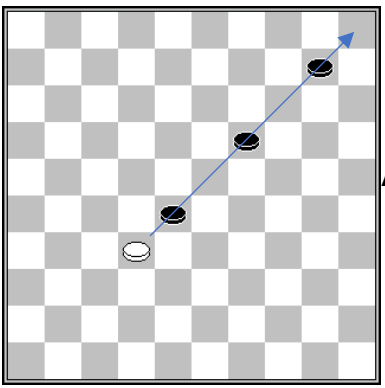
A32

5

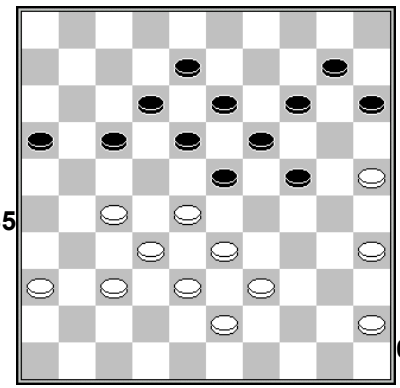


6

RAFLE 32x5

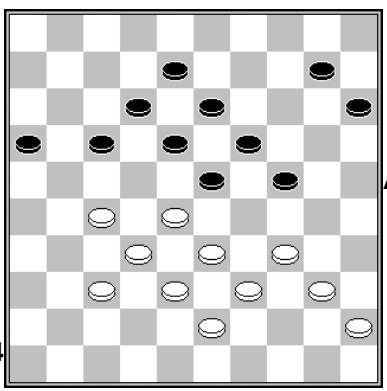


A33



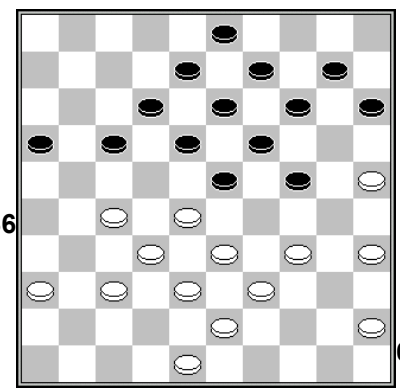
A35

6



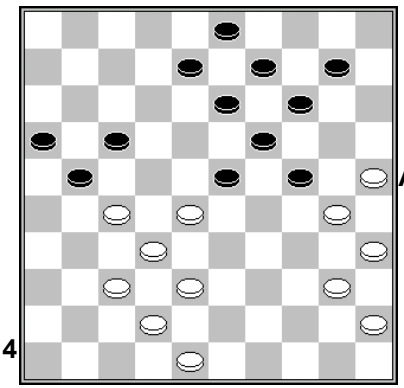
A34

4



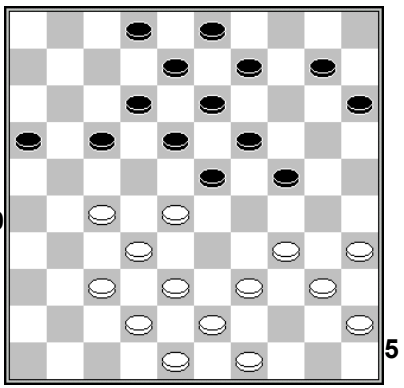
A36

6



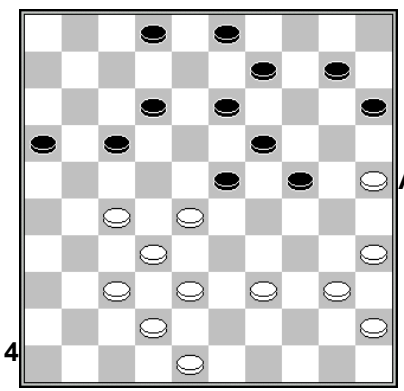
A37

4



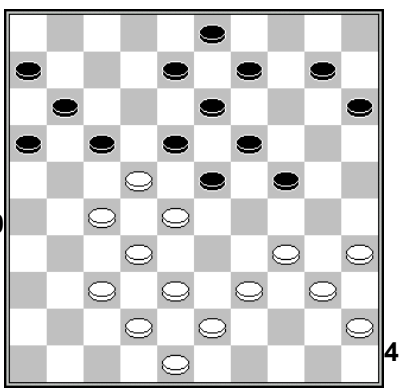
A39

5



A38

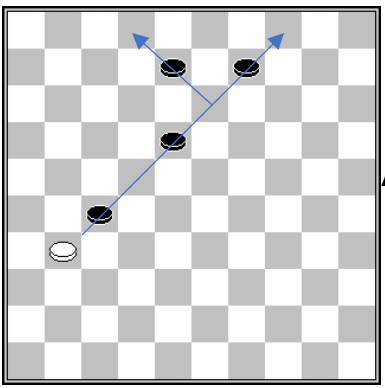
4



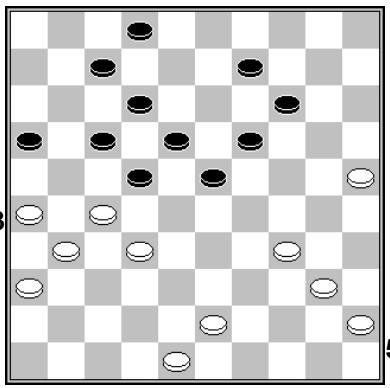
A40

4

RAFLE 31x2 et 31x4

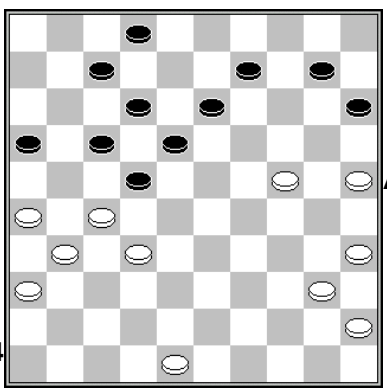


A41



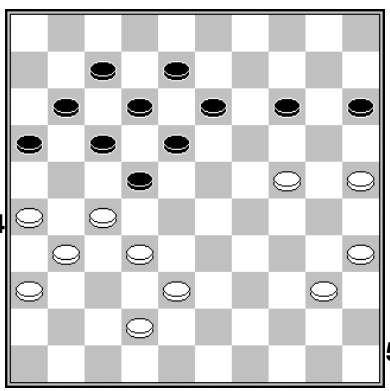
A43

5



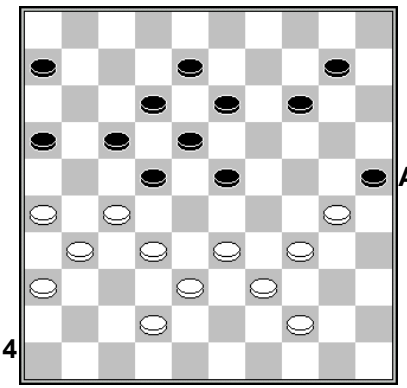
A42

4



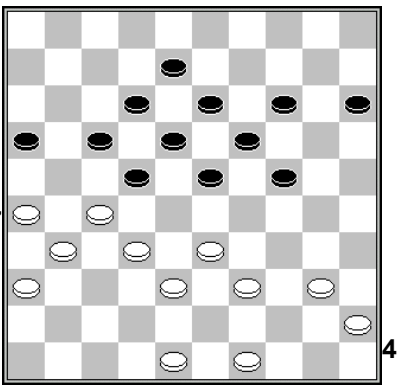
A44

5



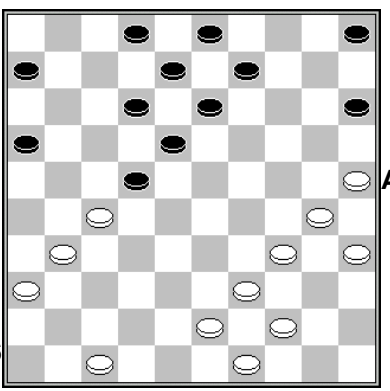
A45

4



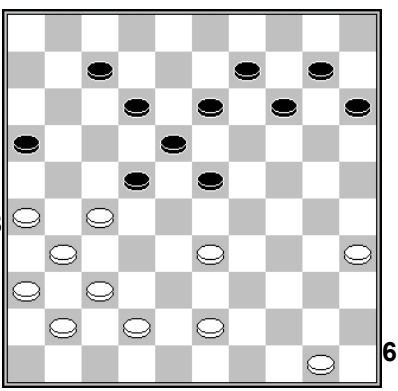
A47

4



A46

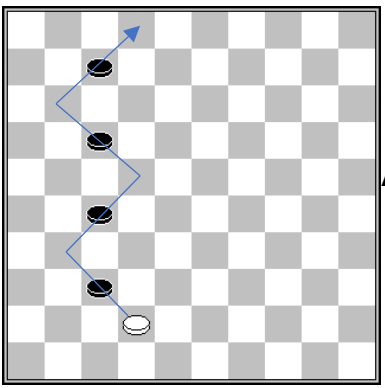
6



A48

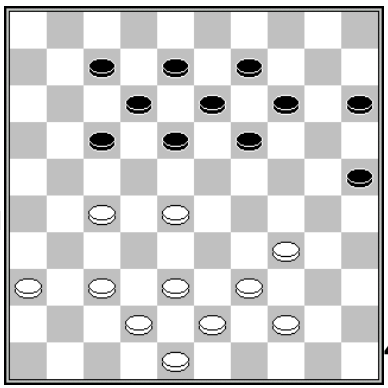
6

RAFLE 42x2



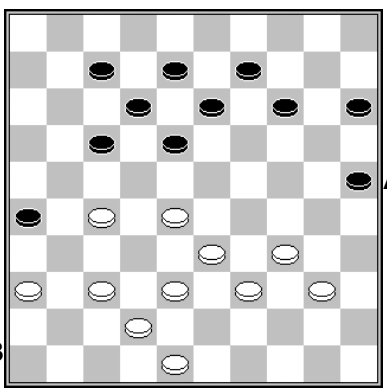
A49

A51



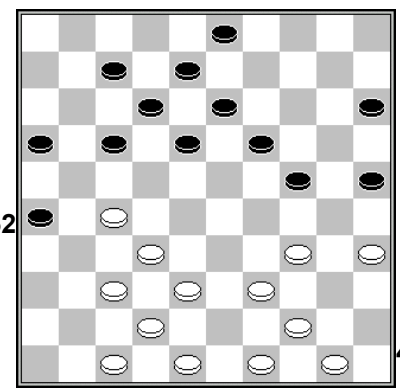
4

3

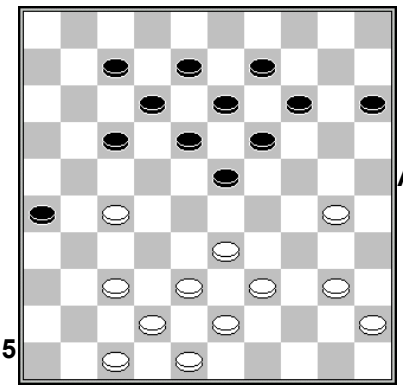


A50

A52

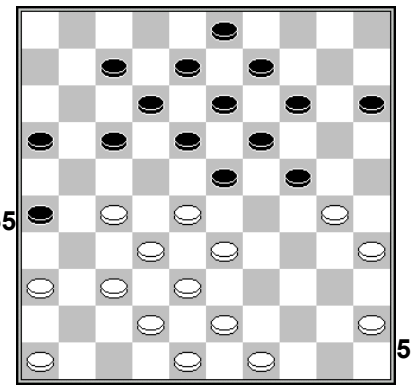


4



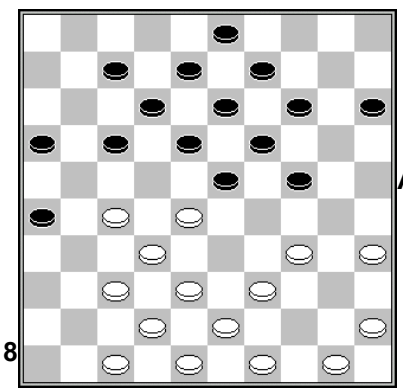
A53

5



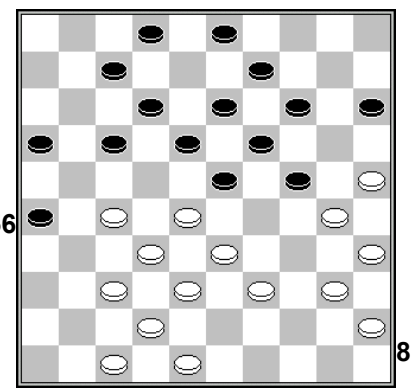
A55

5



A54

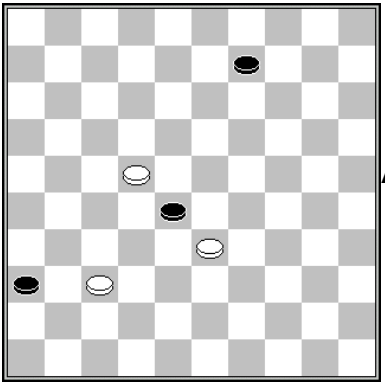
8



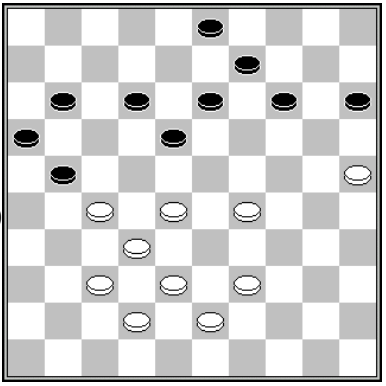
A56

8

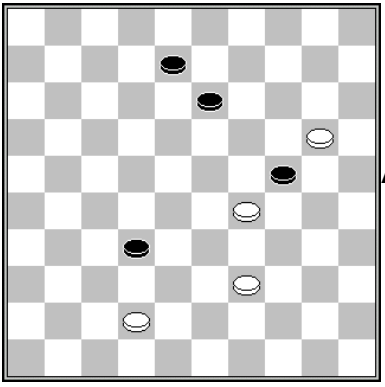
DEUX TEMPS



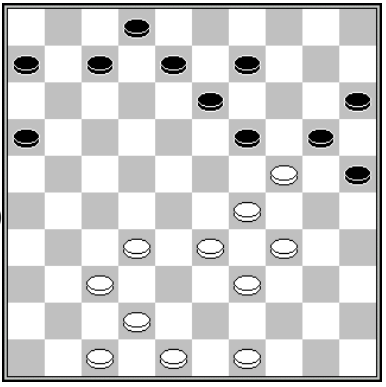
A57



A59

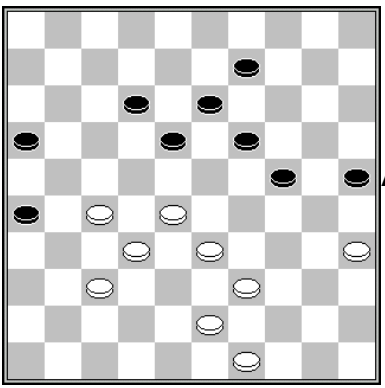


A58



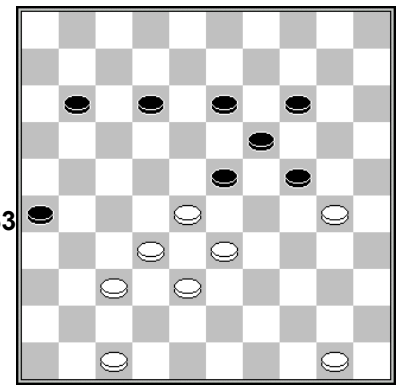
A60

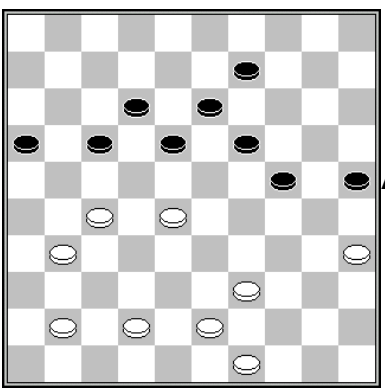
TROIS TEMPS



A61

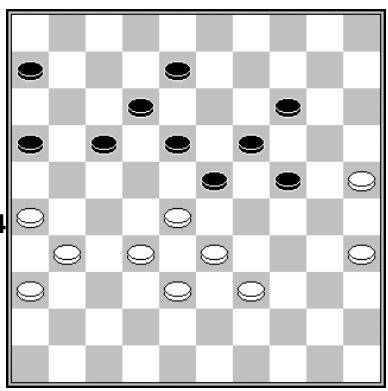
A63

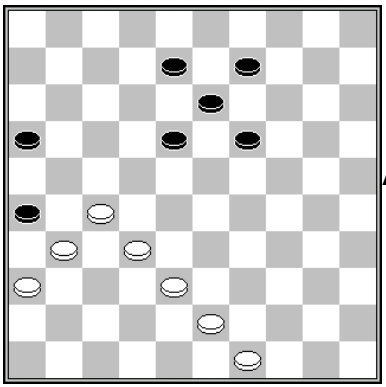




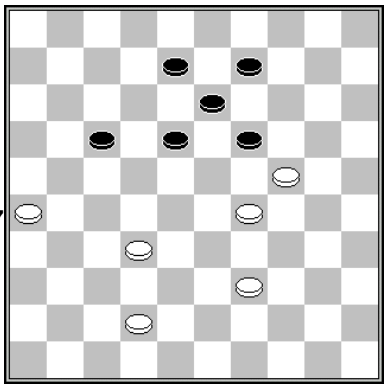
A62

A64

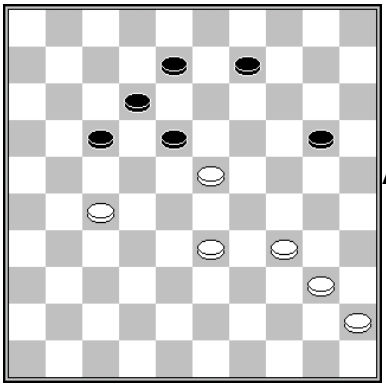




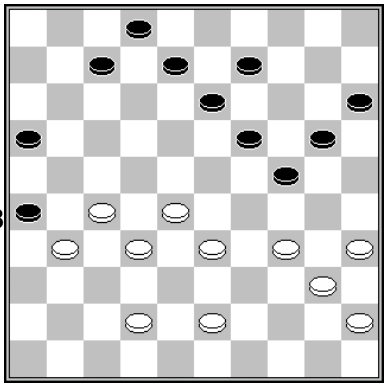
A65



A67

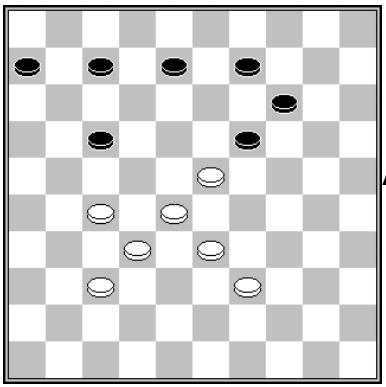


A66

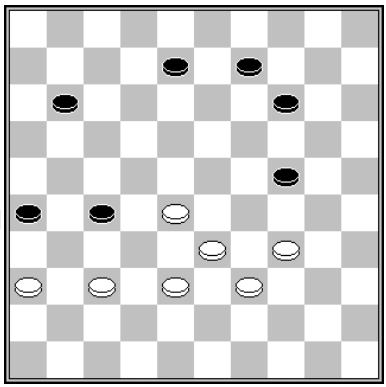


A68

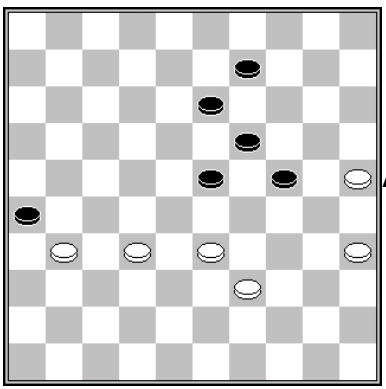
QUATRE TEMPS



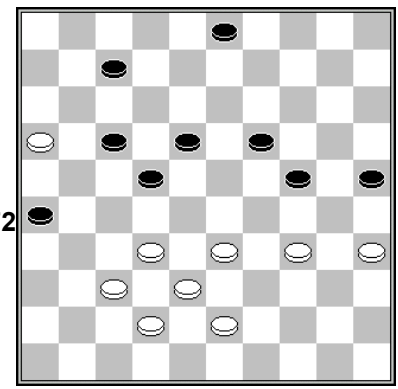
A69



A71

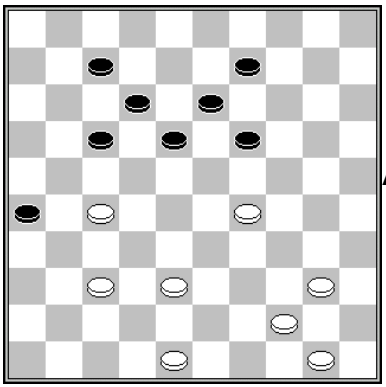


A70

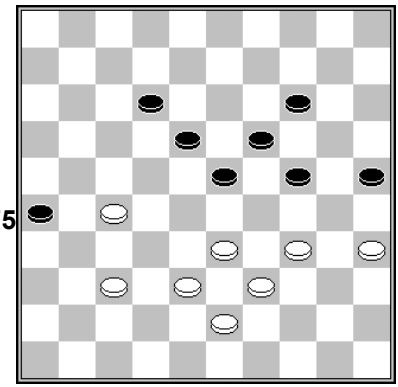


A72

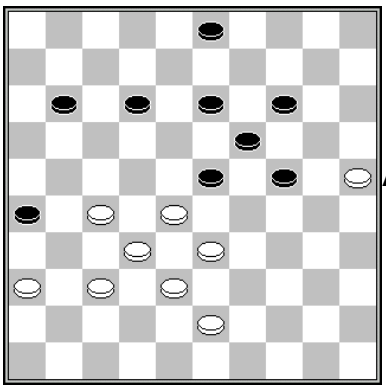
CINQ TEMPS



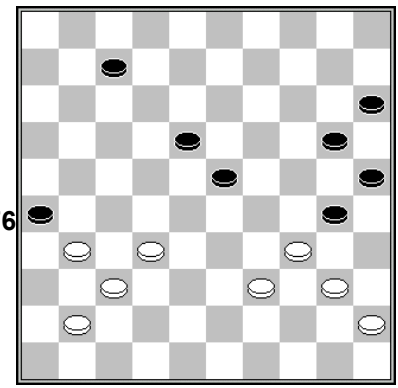
A73



A75

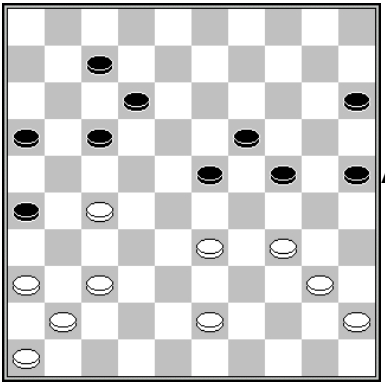


A74

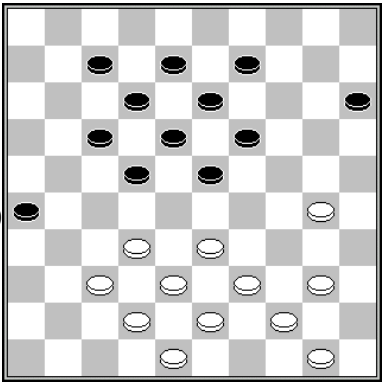


A76

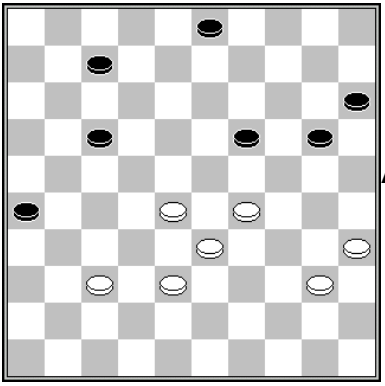
SIX TEMPS



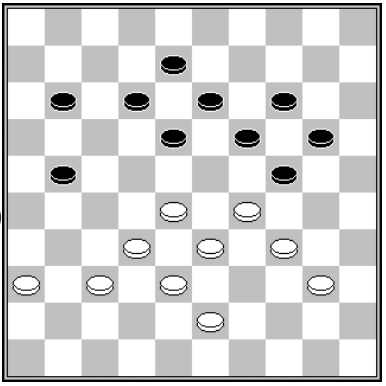
A77



A79



A78



A80

SOLUTIONS

Le coup droit

A1: *27-21 (16x27) 31x13 (8x19) 34-30 (25x34) 40x16.*

A2: *28-22 (17x28) 35-30 (25x34) 40x18 (13x22) 32x3.*

A3: *34-30 (25x34) 40x18 (13x22) 33-29 (24x33) 39x6.*

A4: *27-22 (17x28) 34-30 (25x34) 40x18 (13x22) 37-31 (26x37) 41x3.*

Le coup de rappel

A5: *34-29 (23x34) 39x30 (25x34) 28-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x3.*

A6: *28-23 (19x37) 42x31 (26x37) 30x19 (13x24) 38-32 (37x28) 334.*

A7: *34-29 (23x34) 40x20 (14x25) 35-30 (25x34) 28-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x3.*

A8: *34-29 (23x43) 44-39 (43x34) 40x9 (13x4) 27-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x5.*

Le coup de talon

A9: *27-22 (18x27) 31x11 (16x7) 37-31 (26x37) 32x41 (23x32) 38x16.*

A10: *34-29 (23x43) 33-29 (24x33) 28x48 (17x28) 32x3.*

A11: *22-18 (13x22) 37-31 (26x37) 32x41 (23x32) 38x16.*

A12: *35-30 (24x35) 34-29 (23x34) 39x30 (35x24) 33-29 (24x33) 28x39 (17x28) 32x3.*

Prise majoritaire

A13: *32-28 (21x25) 28x10.*

A14: *28-23 (17x28) 32x35.*

A15: *29-24 (20x27) 23x5.*

A16: *32-27 (23x34) 27x40.*

Envoi à dame

A17: *33-29 (24x33) 38x18 (13x22) 37-31 (26x48) 30-25 (48x30) 35x4.*

A18: *27-22 (18x27) 36-31 (27x36) 47-41 (36x47) 38-33 (47x29) 34x3.*

A19: *38-32 (27x49) 37-32 (28x48) 50-44 (49x40) 45x34 (48x30) 35x2.*

A20: *39-34 (30x39) 50-44 (39x50) 49-44 (50x27) 32x5.*

Temps de repos

A21: *28-22 (17x28) 38-33 (26x17) 33x2.*

A22: *27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 44-40 (17x26) 40x16.*

A23: *27-21 (19x30) 21-17 (12x21) 39-34 (30x39) 38-33 (39x28) 32x3.*

A24: *34-30 (24x44) 37-31 (26x28) 33x11 (16x7) 43-38 (44x33) 38x20.*

Rafle

A25: *27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 33-28 (23x34) 40x7.*

A26: *28-23 (18x29) 35-30 (24x35) 27-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.*

A27: *34-29 (23x34) 28-23 (19x39) 38-33 (39x28) 32x5.*

A28: *32-27 (21x23) 29x18 (13x22) 36-31 (26x48) 30-25 (48x30) 35x2.*

A29: *28-23 (19x30) 29-23 (18x29) 27-22 (17x28) 32x3.*

A30: *34-30 (25x34) 28-23 (19x37) 42x31 (21x43) 48x10.*

A31: *38-32 (27x38) 37-31 (36x27) 49-43 (38x49) 26-21 (49x19) 21x5.*

A32: *29-23 (18x40) 28-23 (19x39) 27-21 (16x27) 38-32 (27x38) 42x2.*

Rafle 32x5

A34: *34-29 (23x34) 40x20 (15x24) 28-22 (17x28) 32x5.*

A35: *35-30 (24x35) 33-29 (23x34) 39x30 (35x24) 25-20 (14x25) 28-22 (17x28) 32x5.*

A36: *25-20 (14x25) 34-29 (23x34) 39x30 (25x34) 28-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x5.*

A37: *28-22 (17x28) 25-20 (14x34) 40x18 (13x31) 32x5.*

A38: *28-22 (17x28) 35-30 (24x33) 38x7 (2x11) 32x5*.

A39: *28-22 (17x28) 34-29 (24x44) 43-39 (44x33) 38x29 (23x34) 32x5.*

A40: *35-30 (24x33) 28x39 (17x28) 34-29 (23x34) 32x5.*

Rafle 31x2 ou 31x4

A42: *32-28 (22x33) 24-19 (13x24) 27-21 (16x27) 31x4.*

A43: *25-20 (14x25) 34-30 (25x34) 32-28 (22x33) 27-21 (16x27) 31x2.*

A44: *24-20 (15x24) 32-28 (22x33) 38x9 (13x4) 27-21 (16x27) 31x2.*

A45: *33-28 (22x33) 38x18 (13x35) 27-21 (16x27) 31x2.*

A46: *25-20 (15x24) 30x19 (13x24) 27-21 (16x27) 34-29 (24x33) 39x17 (12x21) 31X4.*

A47: *32-28 (23x34) 40x9 (13x4) 33-28 (22x33) 27-21 (16x27) 31x2*.

A48: *27-21 (16x27) 33-29 (23x34) 43-39 (34x43) 42-38 (43x32) 37x19 (14x23) 31x4.*

Rafle 42x2

A50: *27-22 (18x27) 37-31 (26x37) 42x2.*

A51: *27-22 (18x27) 28-23 (19x28) 37-32 (28x37) 42X2.*

A52: *37-31 (26x28) 27-22 (18x27) 38-32 (ad lib) 42x2.*

A53: *30-24 (19x30) 39-34 (30x28) 27-22 (18x27) 37-32 (28x37) 42x2.*

A54: *35-30 (24x35) 34-29 (23x34) 39x30 (35x24) 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 28-23 (19x28) 37-32 (28x37) 42x2.*

A55: *27-22 (18x27) 32x21 (23x41) 46x37 (16x27) 37-31 (26x37) 42x2*.

A56: *27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x20 (15x24) 33-28 (16x27) 28-23 (19x28) 30x8 (2x13) 37-32 (28x37) 42x2.*

2 temps

A57: *37-31 (36x18) 33x4.*

A58: *42-38 (32x23) 20x9.*

A59: *25-20 (15x31) 37x10*.

A60: *29-23 (20x27) 23x1*.

3 temps

A61: *28-23 (18x38) 37-31 (26x28) 13x4) 43x3 31x2.*

A62: *28-22 (17x28) 27-21 (16x38) 43x3.*

A63: *33-29 (24x31) 30-24 (19x30) 28x6.*

A64: *32-27 (23x34) 27-21 (16x27) 31x2.*

A65: *27-21 (26x28) 38-32 (16x38) 43x23.*

A66: *27-22 (17x30) 40-34 (18x40) 45x3.*

A67: *29-23 (19x48) 26-21 (48x19) 21x23*

A68: *27-21 (26x30) 40-34 (16x40) 45x1.*

4 temps

A69: *27-21 (17x26) 28-22 (19x17) 37-31 (26x28) 33x4.*

A70: *25-20 (26x28) 20x18 (13x22) 39-34 (28x30) 35x4.*

A71: *28-22 (27x18) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x2.*

A72: *33-28 (22x33) 38x20 (25x14) 37-31 (26x30) 35x2.*

5 temps

A73*: 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 29-24 (19x30) 40-34 (30x39) 44x2.*

A74: *37-31 (26x37) 32x41 (23x21) 33-29 (24x42) 41-37 (42x31) 36x20.*

A75: *37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x13 (19x8) 34-30 (25x34) 39x10.*

A76: *32-28 (23x32) 37x28 (26x46) 40-35 (46x40) 35x24 (20x29) 45x1.*

6 temps

A77: *33-29 (24x33) 27-21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x18 (12x23) 37-31 (26x37) 41x1.*

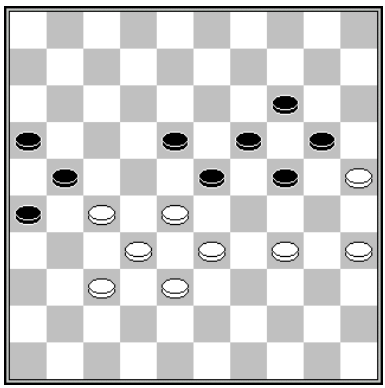
A78: *28-23 {19x39) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 29-24 (20x29) 40-34 (a.l.) 35x2.*

A79: *30-24 (19x30) 33-28 (22x33) 39x19 (13x24) 37-31 (26x28) 40-34 (30x39) 44x4.*

A80: *28-22 (18x27) 33-28 (24x31) 43-39 (27x38) 36x9 (14x3) 39-33 (38x29) 34x25.*

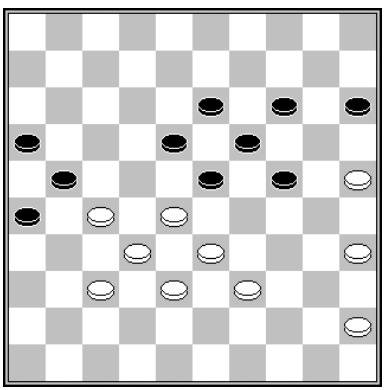
Le jeu de position

Le premier diagramme ci-dessous présente une position apparemment équilibrée: égalité numérique, occupation territoriale équivalente. Pourtant, l'avantage postionnel des blancs est important en raison du manque de liberté de mouvement des noirs.



Trait aux noirs

Trait aux blancs



Pour concrétiser l'avantage, le jeu des blancs va consister ici à bloquer complètement la position des noirs:

1. 45-40 (23-29)A
2. 40-34 (29x40)
3. 35x44 (18-23)
4. 44-40 (15-20)B
5. 39-34 (13-18)C
6. 40-35

On obtient la position du deuxième diagramme de la page précédente, dans laquelle il est clair que les noirs, ayant le trait, doivent sacrifier toutes leurs pièces:
- var. A: sur (15-20) 40-34 gagne directement;
- var, B: sur (13-18) suit 40-35 (23-29) 28-23 (19x28) 33x13;
- var. C: sur (24-30) les blancs gagnent par la combinaison 33-29 (30x39) 29x9 (14x3) 25x23.

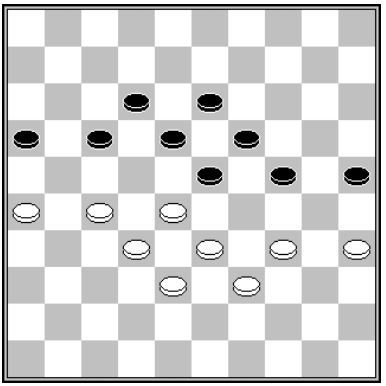
Le manque de liberté de mouvements, caractéristique du premier diagramme, est ici la conséquence d'un ensemble de faiblesses positionnelles:

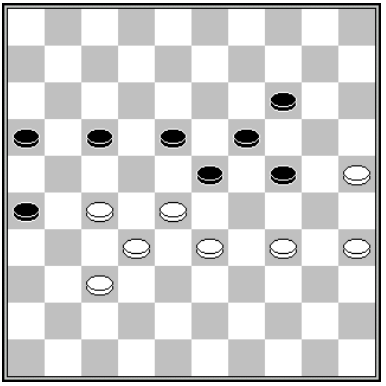
- le pion arrière 15;
- l'absence de formations de pionnage;
- les temps de réserve insuffisants.

Ces éléments permettent d'évaluer une position. Ce ne sont pas les seuls: c'est ce que nous allons découvrir au cours de ce chapitre.

LE TRAIT

Le trait est un élément fondamental pour concrétiser ou non un avantage positionnel. Nous aurons l'occasion de voir que le trait peut dans certains cas suffire pour renverser une situation.





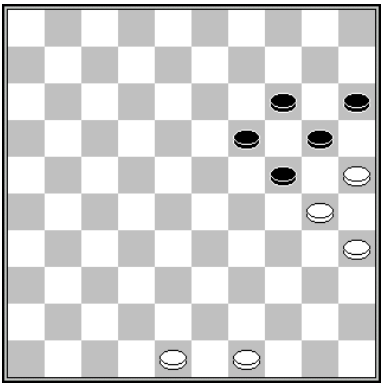
Les deux diagrammes ci-dessus présentent des positions symétriques; dans chaque cas, le trait est décisif.

Dans le premier diagramme, le joueur ayant le trait perd la partie. Dans ce cas, le fait de jouer en second est un avantage.

Dans le deuxième diagramme, le joueur ayant le trait gagne la partie. Dans ce cas, le trait confère l'initiative et représente un avantage.

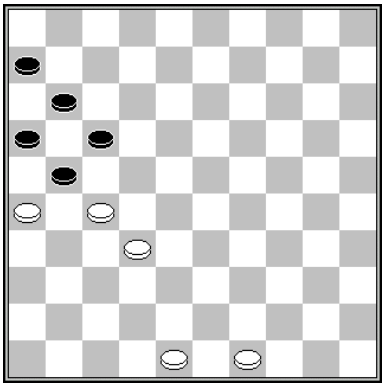
En supposant que le trait est aux blancs, ceux-ci obtiennent une position gagnante en jouant:

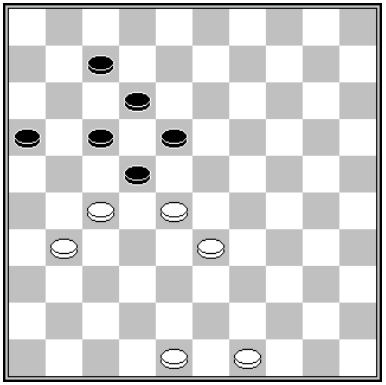
1. 37-31 (26x37)
2. 32x41 (23x21)
3. 34-29



LES ENCHAINEMENTS

Limiter la liberté d'action du camp adverse tout en préservant la sienne, telle est la base du jeu de position.

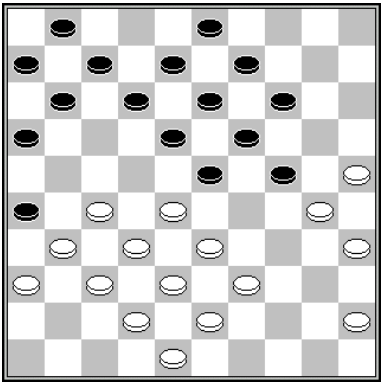




Dans chacun des trois diagrammes qui précèdent, l'enchaînement procure aux blancs un avantage positionnel équivalent à 2 pions de plus.

LES IMMOBILISATIONS

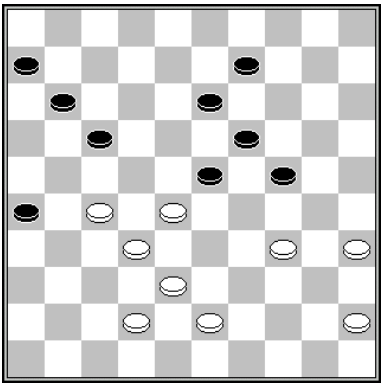
Le principe est d'utiliser les combinaisons pour limiter la liberté d'action du camp adverse.



Dans la position du diagramme précédent, le trait est aux noirs; chaque coup apparemment jouable livre une combinaison:
a) (11-17) 27-22 (18x27) 31x2 dame;
b) (12-17) 27-21 (16x27) 32x12 (23x41) 12x23 (26x37) 36x47 (19x28) 30x10. Cette combinaison est connue sous le nom de “coup de la bombe”;
c) (23-29) 28-23 (19x28) 30x10, etc;
d) (14-20) 25x14 (9x20) 30-25 (?) 25x14 (19x10) 28x30.

La position des noirs n’est pourtant pas perdante. Il leur reste une ressource en jouant (14-20) 25x14 (19x10!); et si les blancs prennent par 30x19, les noirs reprennent en arrière par (23xi4); ou si les blancs prennent par 28x19, les noirs poursuivent par (18-22) 27x18 (12x14) 30x19 (14x23), obtenant dans chaque cas une position égale.

Dans la position du diagramme suivant, le trait est aux blancs. On remarque que l'aile droite des noirs est immobilisée, car ils ne peuvent jouer ni (11-16) à cause de 27-21 ni (13-18) à cause de 27-22.
Les blancs vont maintenir l’aile droite adverse immobilisée et épuiser les coups utiles des noirs sur l’autre aile:



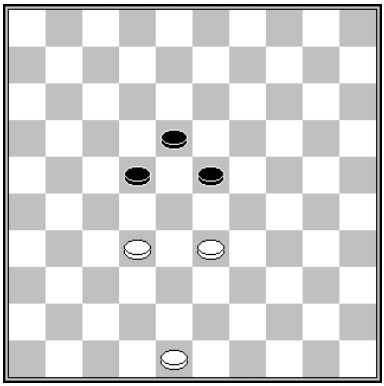
1. 45-40 (9-14) A
2. 34-30 (24-29)
3. 40-34 (29x40)
4. 35x44 (14-20)
5. 30-25 (20-24)
6. 44-40 (23-29)
7. 42-37

Et les noirs sont sans défense contre la menace 28-22 (17x28) 32x14.

Var. A: sur (24-29) les blancs forcent le gain par 27-21 (17-22) 28x17 (11x22) 21-17 (22x11) 32-28 (23x32) 34x3 dame.

LES PIONS ARRIERE

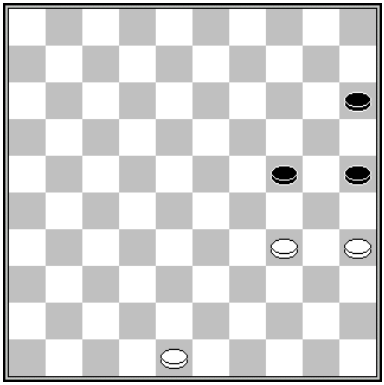
Lorsqu'il reste peu de matériel en jeu, les faiblesses de position souvent irrémédiables. Les pions arrière constituent l’une des faiblesses les plus caractéristiques en fin de milieu de partie.

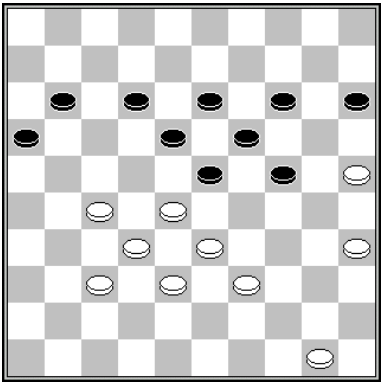


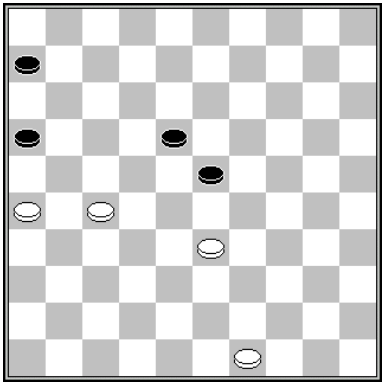
Dans le premier diagramme (en haut, ci-contre), le pio arrière 18 représente une faiblesse du même ordre que le pion doublé aux échecs.

Dans le deuxième diagramme, le pion 15 est un pion arrière.

Le troisième diagramme est particulier : le pion arrière 6 ne peut être mis en jeu à cause de 33-28 (23x21) 26x6.







Dans la position du diagramme ci-cessus, les pions arrière sont la cause du désavantage positionnel des noirs. Le pion 15 est un pion arrière et, sur l'autre aile, l'un des pions 11 ou 12 deviendra un pion arrière après la montée 37-31-26.
1. 37-31 (11-17)
2. 31-26
Le pion 12 devient un pion arrière.

2... (23-29)
3. 50-45 (29-34)

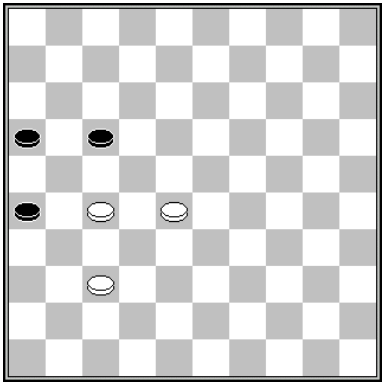
Le sacrifice du pion est préférable, car sur (15-20) les blancs gagnent un pion par 35-30 (24x35) 33x24 avec passage à dame, et sur (18-23) les blancs gagnent par 35-30 (24x35) 33x24 (19x30) 28x8 (13x2) 25x34.

LES CASES STRATÉGIQUES

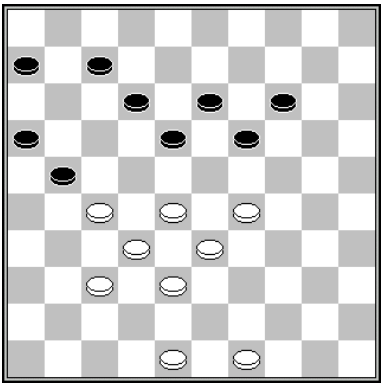
Les principales cases stratégiques sont, pour les blancs, les cases 27, 28 et 29 et, pour les noirs, les cases 22, 23 et 24.

L'idée très répandue selon laquelle il est stratégiquement préférable d'occuper les bords et non le centre est fausse. Le diagramme suivant le démontre.

On remarque que le pion 27 tient en respect les deux pions de bord 16 et 26. On voit également que



chaque pion central possède deux degrés de liberté, alors que les pions de bande n'en ont qu'un.



Cette position est extraite d'une partie Malfray-Acezat jouée au championnat de France 1948. Georges Malfray fut trois fois champion de France en 1947, 1949 et 1950.

Les blancs occupent les cases stratégiques 27, 28 et 29; l'absence de formations de pionnage chez les noirs empêche tout revirement de situation.

On remarque que les noirs ne peuvent jouer (14-20) à cause de 29-23 (20x29) 33x15 et qu'ils sont donc forcés de jouer sur leur aile droite.

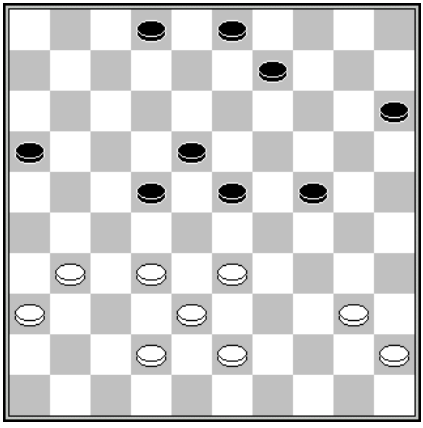
1. 48-43 (7-11)
2. 43-39 (21-26)
3. 49-44 (11-17)
4. 44-40 (17-21)

5. 40-35 (12-17)
6. 29-24! (19x30)
7. 35x24 (17-22)
8. 28x17 (21x12)
9. 33-28! (6-11)
10. 39-34 (11-17)
11. 34-30 (17-21)
12. 30-25 (12-17)
13. 38-33 (17-22)
14. 28x17 (21x12)
15. 33-28

Les noirs ont abandonné, car le seul coup jouable (12-17) perd par 28-22 (17x28) 32x12.

LES FORMATIONS DE PIONNAGE

Les formations de pionnage sont des structures de pions groupés, permettant des échanges dans le but d'acquérir de la liberté d'action et d'occuper des cases stratégiques.



Dans cette position, les noirs occupent les 3 cases stratégiques 22, 23 et 24, mais les blancs peuvent modifier l'orientation de la partie grâce à leurs formations de pionnage:

a) 31-27 (22x31) 36x27 avec, par exemple, la suite (9-13) 33-28 (13-19), et la menace de débordement sur l'aile droite des noirs par 27-21, etc.;

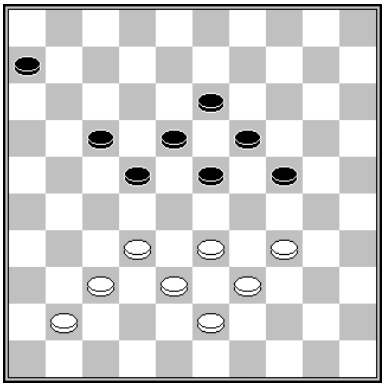
b) les blancs ont la possibilité d'occuper les cases stratégiques 27, 28 et 29 en jouant 33-29 (24x33) 38x29 (23x34) 40x29 (a.l.) 31-27 (22x31) 36x27 (a.1.) 32-28, etc.;

c) les blancs peuvent adopter la formation stratégique du faux marchand de bois en jouant 32-28 (23x32) 38x27.

En revanche, on constate l'absence de formations de pionnage dans le camp des noirs, et l'impossibilité de contrer le jeu des blancs.

La position du diagramme suivant est extraite d'une partie Malfray-King jouée au championnat de France 1950. King fut champion de France en 1953 et 1954.

Les noirs occupent les cases stratégiques 22, 23 et 24, mais la formation de pionnage 41, 37 et 32 permet de renverser la situation:



1. 32-28 (23x32)
2. 37x28 (6-11)
3. 41-37 (11-16)
4. 34-29 (24-30)
5. 38-32 (16-21)
6. 43-38 (30-35)

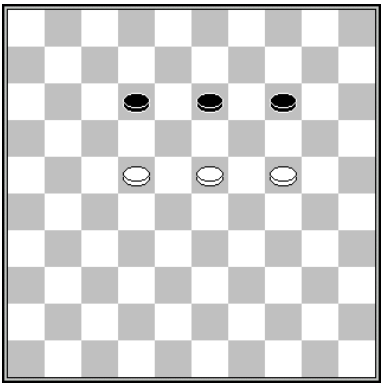
Les blancs ont à présent la partie bien en main grâce au passage à dame 39-34-30, mais la marche de gain exacte est loin d'être évidente:

7. 28-23 (19x28)
8. 32x12 (17x8)
9. 39-34 (13-19)
10. 34-30 (35x24)
11. 29x20 (19-23)
12. 20-14 (23-28)
13. 14-9 (28x39)
14. 38-33! (39x28)
15. 37-32! (28x37)
16. 9-3!

Les noirs abandonnent.

LES TEMPS D'AVANCE

Les temps d'avance permettent d'évaluer le degré d'invasion dans le camp adverse.



Dans cette position, le camp ayant le trait doit sacrifier un pion pour passer à dame; mais l'issue de la partie ne sera pas la même, selon que le trait incombera aux blancs ou aux noirs.

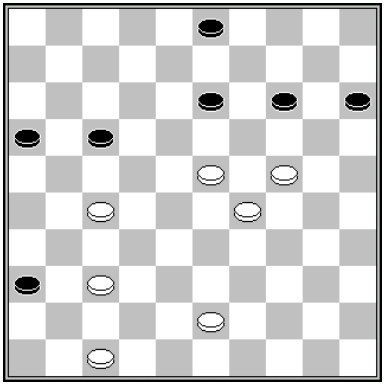
Ainsi, avec le trait, les noirs perdront: après le sacrifice du pion, ils devront encore parcourir sept cases avant de damer alors que les blancs n'auront que deux cases à franchir pour damer. De fait, les blancs arrêteront facilement les pions noirs avant que ceux-ci ne parviennent à damer.

Si le trait est aux blancs, la fin de partie sera égale: aucun des deux camps ne pourra empêcher l'autre de damer.

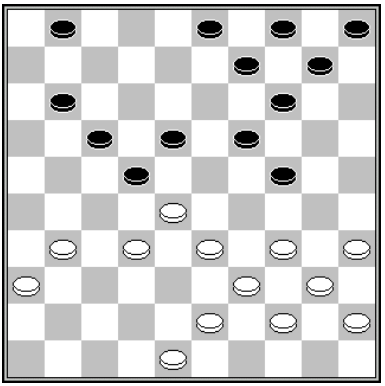
Pour mesurer le degré d'avancement réciproque des deux camps, on attribue conventionnellement la valeur 1 aux pions de la première rangée, la valeur 2 à ceux de la deuxième, et ainsi de suite. On procède de la même manière pour les noirs en inversant la première et la dizième rangée. On calcule ensuite la différence entre les deux résultats obtenus.

Exemple:

blancs :		noirs :	
	1x1		1x1
+	1x2	+	3x3
+	1x3	+	2x4
+	2x5	+	1x8
+	2x6		
	28		26



Dans cette position, les blancs ont deux temps d'avance.



Cette position est extraite d'une partie Jouée entre Sijbrands et Kuyken lors d'un match en dix parties en 1972. Ce match servait alors d'entraînement à Sijbrands qui devait rencontrer trois mois plus tard le Soviétique Andreiko dans un match en 20 parties comptant pour le titre mondial.

Le dernier coup des blancs est 38-32; ceux-ci menacent à présent d'enchaîner avantageusement le pion 22 par 32-27. Pour empêcher cela, les noirs recourent à l'exécution d'un coup de dame qui, après la reprise de la dame, laisse l'égalité numérique mais cause un retard de développement de 14 temps.

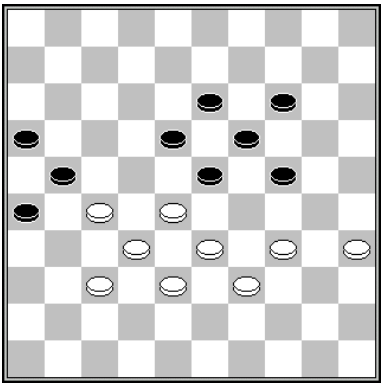
1... (24-30)
2. 35x13 (22-27)
3. 32x23 (9x49)
4. 34-30 (49-38)
5. 48-43 (32x49)
6. 40-35 (49x40)

7. 45x34 (4-9)
8. 30-24 (9-13)
9. 31-27 (11-17)
10. 34-29 (1-7)
11. 39-33 (3-8)
12. 28-23 (14-19)
13. 23x14 (10x30)
14. 35x24 (13-18)
15. 33-28 (7-12)
16. 28-23 (8-13)
17. 24-20 (5-10)
18. 20-15 (10-14)
19. 36-31 (13-19)
20. 29-24 (18x20)
21. 15x13 (14-19)
22. 13x24 (12-18)
23. 24-19 (17-21)
24. 27x16 (18-22)
25. 19-14 (22-28)
26. 14-10 (28-33)
27. 10-5 (33-39)
28. 5-28 (39-43)
29. 28-37
Et les noirs abandonnent.

LES TEMPS DE RÉSERVE

Lorsque la position est pratiquement bloquée, il est intéressant de disposer de coups utiles en réserve. Cela se traduit généralement par quelques temps de retard sur le camp adverse.

Dans la position du diagramme suivant, les blancs ont quatre temps de retard et disposent sur leur aile droite de quelques coups de réserve.



Avec le trait, les blancs gagnent par:

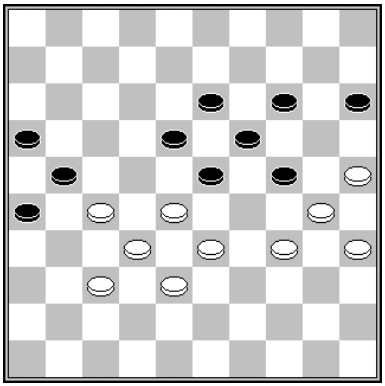
1. 34-30 (23-29)
2. 30-25 (29-34)

L'offre du pion est forcée car (18-23) perd par 35-30 (24x35) 33x24 (19x30) 28x10.

3. 39x30 (18-23)
4, 27-22 (23-29)
5. 37-31 (26x37)
6. 32x41, etc. B+.

Si le trait est aux noirs, les blancs gagnent encore plus radicalement par:
1... (14-20)
2. 34-30 (20-25)
3. 39-34
Les noirs peuvent abandonner.

Les échanges en arrière permet tent de prendre des temps de re tard et de se ménager des temps d réserve.



Dans cette position, les blancs ont un temps d'avance plus le trait:

1. 34-29 (23x34)
2. 30x39

À présent les deux camps sont à égalité de temps (37), mais le trait est aux noirs.

2... (18-23)
3. 27-22 (23-29)
4. 39-34 (29x40)
5. 35x44

Cet échange redonne de la liberté au pion 35 mais ne modifie pas la différence de temps.

5... (13-18); etc.

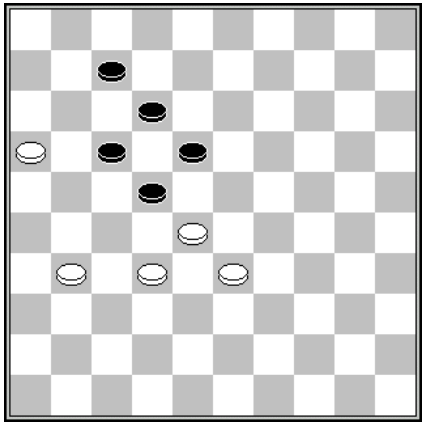
La position n'a plus alors un caractère bloqué; la faiblesse du pion arrière 15 est, elle, bien réelle.

A VOUS DE JOUER!

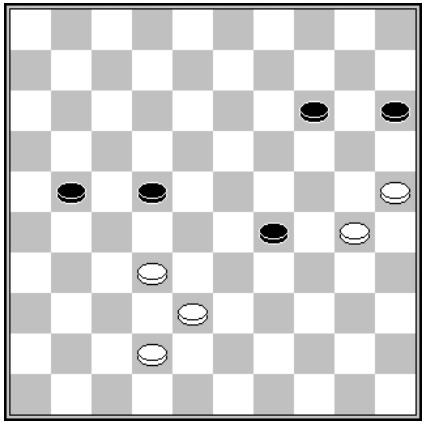
Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.

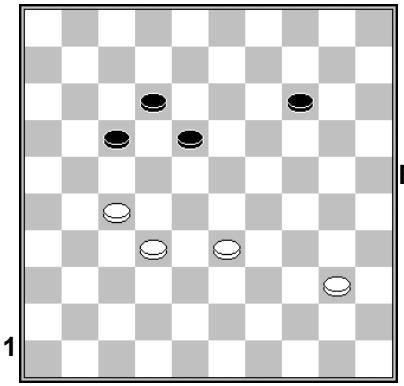
Dans chaque diagramme, les Blancs jouent et obtiennent soit directement un gain par position, soit un avantage positionnel.

B1



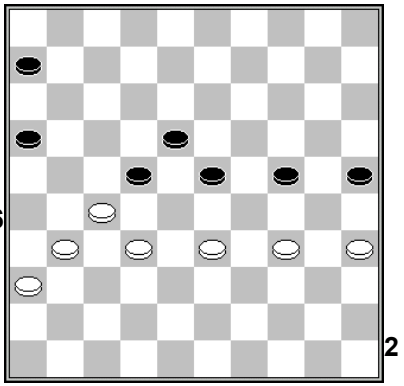
B2





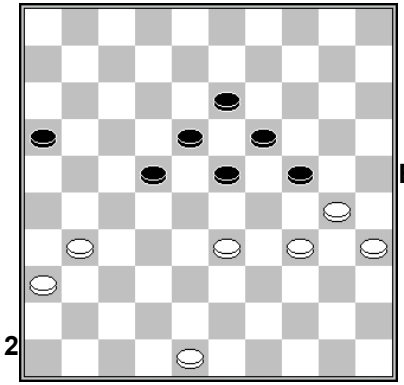
B3

1



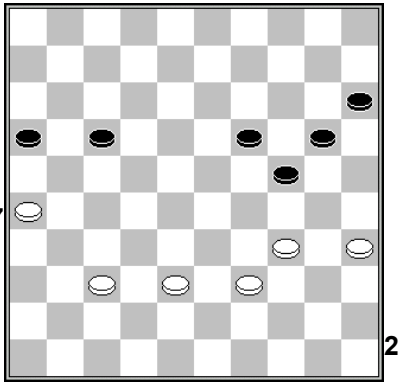
B6

2



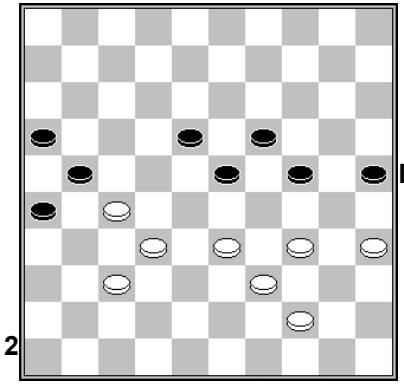
B4

2



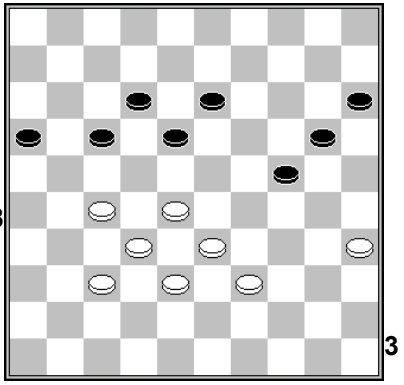
B7

2



B5

2



B8

3

SOLUTIONS

B1 : *16-11 (7x16) 32-27. Enchaînement du centre droit décisif.*

B2 : *30-24 (29x20) 32-28 (22x33) 38x29 (21-27) 42-37. Enchaînement décisif.*

B3 : *32-28 (14-19) 33-29. Pion arrière 12.*

B4 : *31-27 (22x31) 36x27. Immobilisation du centre adverse.*

B5 : *33-29 (24x33) 39x28. Enchaînement du centre.*

B6 : *31-26 (22x31) 36x27. Pion arrière 6*

B7 : *34-30 (20-25) 39-34. Enchaînement favorable aux blancs.*

B8 : *28-23 (18x29) 27-22 (17x28) 32x34. Pion arrière 15.*

SECONDE PARTIE

LA CONDUITE DE LA PARTIE

Les débuts de partie

Par convention, le joueur ayant les blancs commence la partie. Cette initiative ne confère aucun avantage. Les neuf ouvertures sont toutes jouables; cependant, la valeur offensive du centre incite à préférer les ouvertures centrales. Les études théoriques sont loin d'être aussi importantes qu'au jeu des échecs. Elles servent essentiellement de support pour introduire un style de partie avec un maximum d'efficacité. Un certain nombre de concepts généraux sert de guide à travers le dédale des variantes. En voici quelques-uns.

LA SORTIE DES PIONS DE BASE

La sortie du pion 46 (5)

Le pion 46 pour les blancs - (5) pour les noirs - n'a aucune valeur positionnelle. C'est le pion le plus éloigné du centre, et sa mise en jeu dès le début est recommandée. On retrouve cette notion dans bon nombre d'ouvertures théoriques:

1. 32-28 (18-22)
2. 37-32 (12-18)
3. 41-37 (7-12)
4. 46-41

1. 32-28 (20-25)
2. 37-32 (14-20)
3. 41-37 (10-14)
4. 46-41 (5-10)

1. 32-28 (19-23)
2. 28x19 (14x23)
3. 37-32 (10-14)
4. 41-37 (14-19)
5. 46-41 (5-10)

La sortie du pion 46 est à déconseiller chaque fois que cela entrave le développement de l'aile gauche. En voici deux exemples:

a) 1. 32-28 (19-23)
2. 28x19 (14x23)
3. 37-32 (10-14)
4. 41-37 (17-21)
5. 46-41?

Après (21-26), les Blancs ont d'énormes problèmes pour développer leur aïle gauche: 31-27 (5-10) 36-31 (11-17) 41-36 (17-22).etc.

b) 1. 33-28 (18-23)
2. 39-33 (12-18)
3. 31-27 (17-21)
4. 44-39 (7-12)
5. 37-31 (21-26)
6. 41-37 (20-24)
7. 46-41?

Le seul développement possible sur l'aile gauche est 27-22 (18x27) 31x22, mais après (12-18) le pion 22 est indéfendable. En ne jouant pas 46-41, les blancs ont la ressource de défendre leur pion 22 sur (12-18) par 37-31.

La sortie du pion 48 (3)

Le pion 48 - (3) pour les noirs- est appelé pion savant. Il a la faculté en fin de partie de pouvoir être orienté aussi bien sur l'aile gauche que sur l'aile droite. La mise en jeu de ce pion en début de partie doit s'envisager lorsque l'on ne redoute pas d'enchaînement sur l'aile gauche. Cette notion est essentielle en début de partie classique, c'est-à-dire lorsque les deux camps occupent simultanément le centre.

1. 32-28 (18-23)
2. 38-32 (12-18)
3. 31-27 (7-12)
4. 43-38 (17-21)
5. 48-437

Ce coup semble équilibrer la position des blancs, mais après (21-26) on imagine mal comment les blancs développeront leur aile gauche.

Par contre, en début de partie Roozenburg ou partie de flanc, le pion savant peut être mis en jeu sans danger:

1. 33-29 (19-23)
2. 35-30 (20-25)
3. 40-35 (14-19)
4. 30-24 (19x30)
5. 35x24

Ces premiers coups sont caractéristiques pour entrer en partie Roozenburg. Les Blancs se développent sur leur flanc droit avant d'exercer une pression sur le pion central 23,

5... (9-14)
6. 45-40 (14-20)
7. 50-45 (3-9)

Les noirs ne redoutent aucun enchaînement sur leur aile gauche.

En guise de curiosité, les blancs peuvent amener un splendide coup de dame par 38-33 (10-14) 43-38 (5-10) 31-27 (14-19)? 34-30 (a.l.) 48x39 (x43) 33-29 (19x30) 29-23 (18x29) 27-22 (17x28) 32x5.

La sortie des pions 49 et 50 (1 et 2)

En partie classique:

1. 33-28 (18-23)
2. 39-33 (12-18)
3. 31-27 (17-21)
4. 37-31 (21-26)
5. 44-39 (26x37)
6. 42x31 (7-12)

Le choix pour les noirs entre (1-7) et (2-7) n'est pas équivalent. Sur (1-7) 34-30, les noirs ne peuvent plus ni poursuivre par (12-17) sans livrer un coup de dame par 27-22 ni jouer (11-17) sans affaiblir leur aile droite après 27-22 (18x27) 31x11 (6x17). Dans ce cas, la sortie du pion (2) est préférable, suivie de (12-17) et (7-12).

L'IMMOBILISATION DE L'AILE GAUCHE

Les rapports de blocage aile gauche, aile droite sont toujours passionnants en début de partie classique. La variante Dumont en est une illustration:

1. 32-28 (20-24)
2. 34-30 (14-20)
3. 30-25 (10-14)

Les noirs enferment volontairement leur aile gauche. La question est à présent de savoir si les blancs peuvent ou non maintenir cette situation. Ainsi, sur 40-34 ou 39-34, les Noirs se dégagent par (24-30).

4. 37-32 (18-23)
5. 41-37 (17-21!)

Sur (12-18), les blancs prenaient l'avantage par 39-34 suivi de 34-29 (23x34) 40x29.

Le dernier coup des noirs présente l'intérêt d'interdire 39-34 par le coup de la bombe (21-27) 31x22 forcé (24-30) 35x24 (19x39) 28x10 (39x17).

Les blancs seront forcés tôt ou tard de livrer le dégagement 40-34 (24-29) 33x24(20x40) (45x34) permettant ainsi le développement du pion 5 après (15-20) (20-24) (5-10)-(10-15).

L'immobilisation de l'aile gauche dans le début polonais est plus dangereuse:

1. 31-27 (17-21)
2. 37-31 (21-26)
3. 41-37

Les blancs pouvaient préférer développer leur grande diagonale par 32-28 (26x37) 41x32 (voir partie commentée n°3).

3… (18-23)
4. 33-28 (12-17)
5. 39-33 (17-21)

Dans ce cas de figure, les blancs ont comme compensation la maîtrise du centre. Dès que les noirs occuperont la case 18, les blancs libèreront leur aile gauche par 27-22 (18x27) 31x22.

LA SORTIE DU PION 35 (16)

La sortie du pion 35 (16 pour les noirs) est à la base des complications dans les variantes de début modernes.

1. 32-28 (16-21)

Les noirs invitent les blancs à enchaîner leur aile droite par 31-26. Si les blancs refusent, les suites sont relativement neutres; s'ils acceptent, les noirs ont à leur disposition plusieurs moyens de se développer sur leur aile droite.

Le dégagement Fabre

2. 31-26 (11-16)
3. 37-32 (18-23)
4. 36-31 (12-18)
5. 41-36 (17-22) partie égale.

La variante Roozenburg

2. 31-26 (18-22)
3. 37-32 (11-16)
4. 41-37 (7-11)
5.31-21021-27)
6. 32x21 (16x27)

Les noirs occupent ainsi l'importante case 27 et peuvent envisager soit une pression sur le pion blanc central 28, soit l'occupation du! centre par 34-29 (1-7) 46-41 (12-18) 40-34 (19-23) 28x19 (14x23), etc.

La variante Roozenburg différée

2. 31-26 (18-22)
3. 37-32 (11-16)
4. 41-37 (13-18)
5.37-31 (7-11)

L'échange (21-27) 32x21 (16x27) perdrait deux pions par la combinaison 26-21 (17x37) 28x17 (12x21) 42x24.

Les noirs ne redoutent pas l'enchaînement de leur aile droite par 31-27 (22x31) 36x27 en raison du dégagement (17-22) 28x17 (11x31) 26x37.

6. 34-29 (9-13)
7. 40-34 (19-23)
8. 28x19 (14x23)

Les blancs ne peuvent toujours pas enchaîner par 31-27 (22x31)

36x27 à cause du dégagement (23-28) 33x224 (17x37) 42x31 (21x32) 38x27 avec avantage aux noirs.

Var. A: 32x23 (21x32) 38x27 (17-21) 26x17 (11x31) suivi du gain de pion imparable par (20-24)

9. 31-27 (22x31)
10. 26x37

Les noirs ont recouvré leur liberté sur leur aile droite et sont puissamment installés au centre.

LES VARIANTES DE DÉBUT

LES DÉBUTS FERMÉS

Les débuts fermés désignent les débuts de partie dans lesquels on entre de plain-pied dans un style de partie; par exemple: la partie classique, la partie Roozenburg, le système Keller, les enchaînements.

- L'étude des débuts fermés est particulièrement complexe et déborderait le cadre de cet ouvrage. Un seul exemple, pourtant fertile en combinaisons, en fournira la preuve.

Ouverture Raphaël

Début hollandais - variante "66"

1. 32-28

Le premier coup 32-28 constitue l'ouverture Raphaël, du nom du premier Maître à l'avoir systématiquement jouée en tournoi.

1... (18-22)

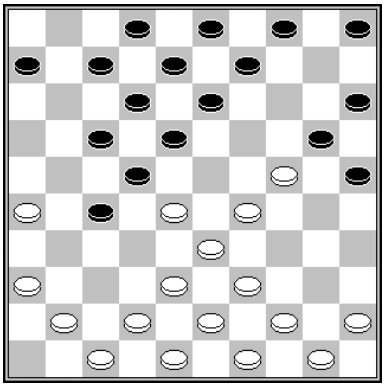
Cette réponse introduit le début hollandais:

2. 37-32 (12-18)
3. 41-37 (7-12)
4. 46-41 (1-7)
5. 34-29

Cette réponse introduit la variante "66", année où fut jouée une partie importante entre Sijbrands et Wiersma, une partie qui fut à la base des études théoriques sur ce début.

5… (19-23)
6. 28x19 (14x23)
7. 40x29 (10-14)
8. 35-30 (20-25)
9. 30-24 (14-20)
10. 32-28 (16-21)
11. 31-26 (11-16)
12. 37-32 (21-27)
13. 32x21 (16x27)

La question est à présent de savoir quelle est la plus forte continuation pour les deux camps en tenant



compte du réseau de combinaisons suivant:

a) 41-37? livre un coup de dame par (27-32) 38x27 (22x31) 36x27 (17-22) 28x17 (12x41) 47x36 (18-23) 29x18 (20x47);

b) 42-37? livre un gain de pion par (18-23) 28x19A (27-32) 38x18 (12x34) 39x30 (20x38) 43x32 (13x35).

Var. A: 29x18 (12x32) 37x28 (20x29) 33x24 (22x42) N + Ip;

c) 38-32? (27x38) 43x32 livre un gain de pion par (17-21) 26x17 (12x21) 28x26 (18-23) 29x18 (20x27);

d) Dans la deuxième partie du match Sijbrands- Andreiko en 1972, comptant pour le titre mondial, les blancs (Andreiko) se sont laissé tenter par une variante combinatoire, hélas! Mauvaise :

14. 45-40 (5-10)
15. 39-34 (10-14)
16. 43-39 (14-19)
17. 41-37 (19x30)
18. 38-32 (27x38)
19. 26-21 (17x26)
20. 28x17 (12x21)
21. 29-24 (30x19)
22. 36-31 (38x29)
23. 34x1 (9-14!)

Cette réponse permet de reprendre la dame avec gain de pion sur n'importe quel coup des blancs;

Les blancs peuvent poursuivre par une variante combinatoire ne donnant que l'égalité:

14. 45-40 (5-10)
15. 39-34 (10-14)
16. 40-35 (14-19)
17. 38-32 (19x39)
18. 43x34 (27x38)
19. 26-21 (17x26)
20. 28x17 (12x21)
21. 29-24 (20x40)
22. 50-45 (38x29)
23. 45x1 (21-27)
24. 41-37 (8-12)
25. 1x31 (13-18)
26. 31x13 (9x18) =

Pour terminer, une variante combinatoire en faveur des noirs:

14. 45-40 (5-10)
15. 50-45 (9-14)
16. 38-32 (27x38)
17. 43x32 (4-9)

18. 42-38 (25-30)
19. 24x35 (22-27)
20. 32x21 (18-23)
21. 29x18 (12x34)
22. 21x1 (20-25)
23. 40x29 (25-30)
24. 35x24 (13-18)
25. 1x23 (15-20)
26. 24x13 (8x50)

La dame coûte cher mais n'est pas reprise.

LES DÉBUTS OUVERTS

La variante Chefneux

1.32-28 (18-23)
2. 33-29 (23x32)
53. 37x28

Les noirs ne peuvent poursuivre par (12-18) à cause du gain de deux pions par 28-23 (19x28) 29-24 (20x29) 34x21 (16x27) 31x33. Tous les autres coups sont jouables.

Le début Jansen

1.32-28 (17-22)
2. 28x17 (12x21)

Ces deux premiers coups caractérisent le début Jansen; la suite de coups joués par les noirs peut être adoptée sur pratiquement tous les développements des blancs:

3. 37-32 (7-12)
4. 41-37 (11-17)
5. 33-28 (6-11)
6. 39-33 (19-23)
7. 28x19 (14x23)

Les noirs occupent le centre et sont prêts à investir la case 27 par le pionnage (21-27), etc.

Une idée analogue peut se présenter dans le début suivant:

1. 32-28 (16-21)
2. 31-26 (11-16)
3. 37-32 (7-11)
4. 41-37 (19-23)
5. 28x19 (14x23)
6. 46-41 (21-27)
7. 32x21 (16x27)

Le début français

1.34-30 (20-25)
2. 32-28 (25x34)
3. 39x30 (16-21)
4, 44-39!

Sur 31-26, l'avancée (21-27) est dangereuse pour les blancs. Ceux-ci doivent en premier lieu parer la menace de gain de pion (27-32) 38x27 (19-24) 30x19 (14x21).

Après 30-25 (11-16), les blancs sont encore menacés de (27-31) 36x27 (17-21) 26x17 (12x23).

4... (21-26)
5. 37-32 (26x37)
6. 42x31, etc.

Les blancs ont six temps d'avance de développement et un jeu central. Les noirs ont toutes leurs formations de pionnage dirigées vers le centre. La position est équilibrée.

THEME COMBINATOIRE:

LE COUP DROIT

Ce type de combinaison est omniprésent dans les débuts de partie.

En voici quelques exemples.

Début n° 1

1. 32-28 (18-23)
2. 37-329

Cette réponse laisse un gain de deux pions par (23-29) 33x24 (20x29) 34x23: (17-22) 28x17 (19x26).

Début n° 2

1.33-28 (18-22)
2. 39-33?

Cette réponse livre un coup analogue mais symétrique par (22-27) 32x21 (16x27) 31x22 (19-23) 28x19 (17x30) 35x24 (20x29).

Début n° 3

1. 33-28 (18-23)
2. 31-27 (20-24)
3. 37-31?

Les noirs gagnent deux pions par (23-29) 34x23 (17-22) 27x18 (13x33) 38x20 (19x26).

Début n °4

Début Barteling (variante du trèfle)

1.49-28 (17-25)
2. 39-33 (21-26)
3. 44-39 (11-17)
4. 31-27 (18-23)

Cette réponse empêche les blancs de développer leur aile gauche par 37-31 (26x37) 42x31 à cause de (23-29) 34x23 (17-22) 27x18 (13x22) 28x17 (19x26) les noirs gagnant deux pions.

5. 49-44 (17-21)

Adoptant la formation du trèfle 16-21-26.

6. 37-31 (26x37)
7. 42x31 (21-26)
8. 47-42 (26x37)
9. 42x31 (12-17)

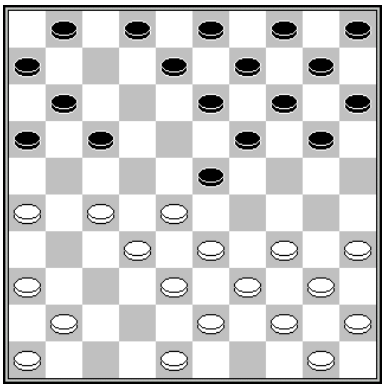
Ce dernier coup limite les mouvements des blancs sur leur aile gauche:

a) 48-427 (23-29!) 33x24 (20x29) 34x23 (16-21) 27x16 (17-22) 28x17 (19x48) dame;

b) 27-22? (19-24) 28x30 (17x26) N+1p.

c) 41-37? permet aux noirs d'enchaîner l'aile gauche des blancs par (17-21) suivi de (21-26), profitant que 31-26 est interdit par (7-11) 26x17 (11x42).

10. 31-26 (7-11) (diagramme).



C 1

Les coups des blancs sont Encore limités.

a) 48-42? (23-29) 33x24 (20x29) 34x23 (17-22) 27x18 (13x33) 39x28 (16-21!) 26x17 (11x33) 38x29 (19x39) 44x33 les noirs gagnent deux pions;

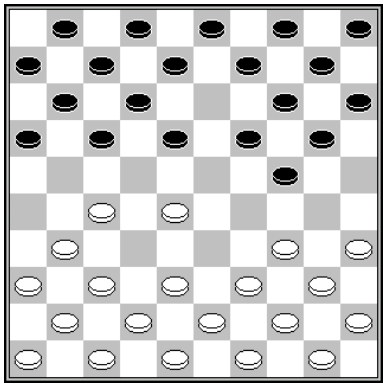
b) 36-31 (23-29) 33x24 bi (20x29) 34x23 (17-21) 26x17 (11x42) 48x37 (19x28) 32x23 égalité numérique, mais le pion 23 est dangereusement exposé.

Var. b1: 34x23? (17-21!) 26x17 (11x22) 27x18 (13x22) 28x17 (19x26) et les noirs gagnent alors deux pions.

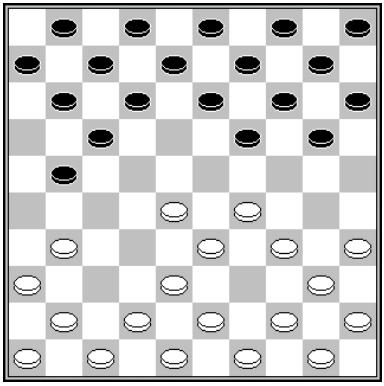
A VOUS DE JOUER!

Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.

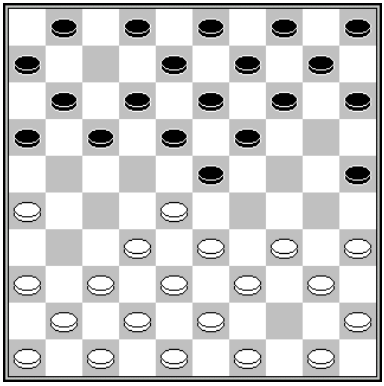
1. 33-28 (19-24)
2. 32-27 (13-19)? **C1**



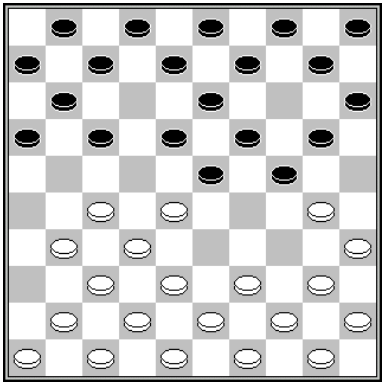
1. 32-28 (18-23)
2. 33-29 (23x32)
3. 37x28 (16-21)
4. 39-33? **C2**



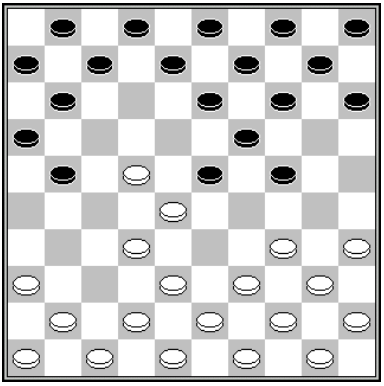
1.33-28 18-23
2.39-33 12-18
3.44-39 7-12
4.31-26 20-25 ? **C3**



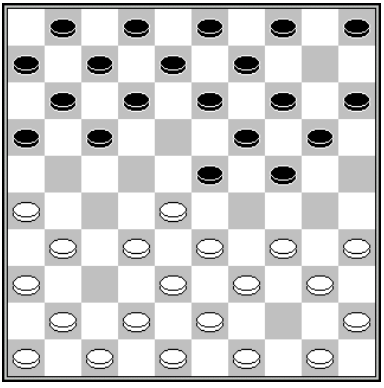
1.31-27 18-23
2.33-28 20-24
3.36-31 14-20
4.34-30 12-18 ? **C4**



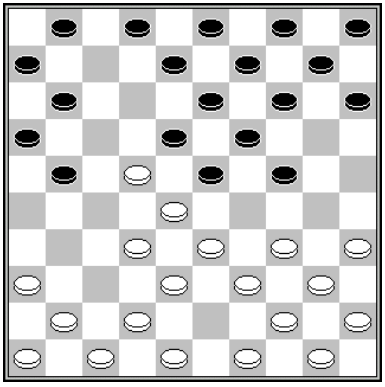
1.31-27 18-23
2.33-28 20-24
3.36-31 14-20
4.34-30 12-18 ? **C5**



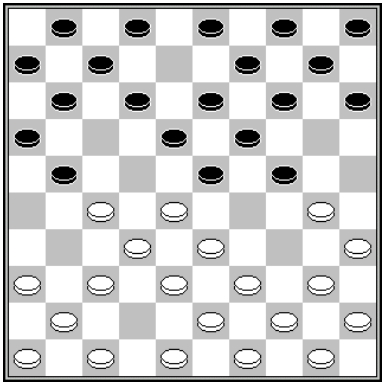
1.33-28 18-23
2.39-33 20-24
3.44-39 14-20
4.31-26 10-14
5.37-31 **C6**



1. 32-28 (18-23)
2. 38-32 (12-18)
3. 31-27 ((7-12)
4. 43-38 (20-24)
5. 37-31 (17-21)
6. 27-22 (18x27)
7. 31x22 (12-18)? **C7**



1. 32-28 (18-23)
2. 38-32 (12-18)
3. 31-27 (20-24)
4. 34-30 (8-12)
5. 42-38 (17-21)? **C8**



SOLUTIONS

C1: *35-30 (24x35) 28-22 (17x28) 27-21 (16x27) 31x24 (20x29) 34x32 B+1p.*

C2: *(21-27) 31x22 (19-23) 29x18 (12x32) 38x27 (17x30) 35x24 (20x29) N+ 1p.*

C3: *28-22 f17x28) 33x22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16 B+2p*.

C4: *27-21 (16x36) 37-31 (36x27) 32x12 (8x17) - sur (23x32) suit 12x25 - 30-25 (23x32) 25x21 B+2p*.

C5: *22-17 (11x33) 38x18 (13x22) 34-29 (24x33) 39x26 B+ lp*.

C6: *(23-29) 34x23 (17-21) 26x17 (11x22) 28x17 (19x26) N+2p*.

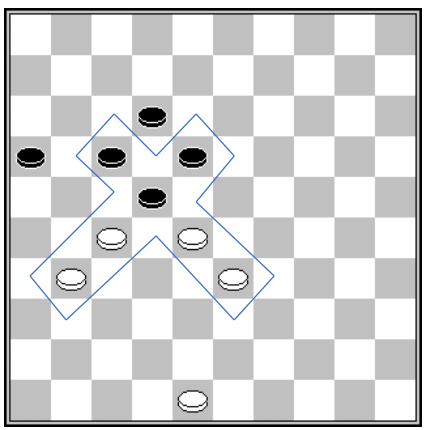
C7: *22-17 (21x12) forcé 28-22 (l8x27) 32x21 (16x27) 33-29 (24x33) 38x16 + 1p*.

C8: *27-22 (18x27) 33-29 (24x31) 30-24 (27x38) 43x32 (19x30) 28x37, etc. B+1p. car le pion 30 est indéfendable*.

L’enchaînement du centre droit

PRÉSENTATION

Le diagramme suivant présente l’enchaînement du centre droit sous sa forme squelettique. 4 pions blancs, 27, 28, 31 et 33 sont * nécessaires pour enchaîner les trois pions noirs 17, 18 et 22, ce qui, sans les pions arrière 12 et 16, ne serait guère avantageux.



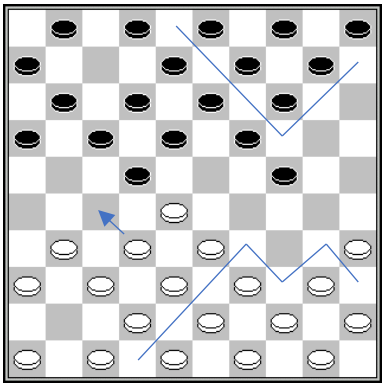
Dans ce genre de position, les blancs ont seuls la possibilité de rompre l’enchaînement, par 31-26.

Cette forme d’enchaînement a l'intérêt de se présenter dès le début de partie:

1.32-28 (18-22)
2. 37-32 (12-18)
3. 41-37 (7-12)
4. 34-29 (20-24)
5. 29x20 (15x24)

Le dernier coup des noirs permet aux blancs d’enchaîner par 32-27 sans livrer de dégagement immédiat. On constate alors que seuls 6 pions noirs, 3, 4, 5,9 et 10, et 14, restent jouables face à 9 pions blancs, car l'échange (24-30) 35x24 (19x30) perd deux pions par 28-23 (18x29) 27x7 (1x12) 33x35.

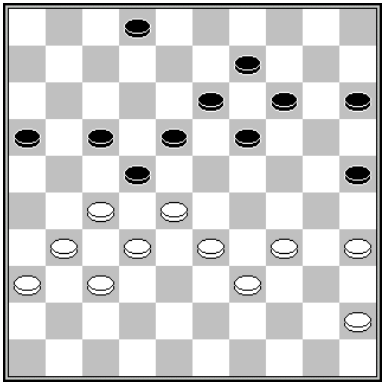
Il est important de noter que l’enchaînement du centre droit aux



troisième ou quatrième temps serait sans conséquence fâcheuse pour les noirs en raison du dégagement (19-23) 28x19 (14x23).

L'enchaînement du pion 22 n'est pas toujours avantageux. Cela dépend du nombre de pions enchaînés par rapport au nombre de pions qui enchaînent et aux possibilités sur l'autre aile du damier.

Ainsi, dans le diagramme suivant, quatre pions noirs sont enchaînés



par sept pions blancs; et sur l'autre aile les possibilités des blancs sont infimes. L'avantage est alors nettement en faveur des noirs.

PLAN DE JEU EN ATTAQUE

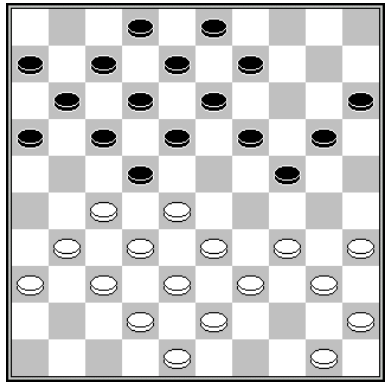
Le jeu de position dans ce type d'enchaînement est en principe assez simple, car peu de pions ont un rôle actif. En fait, deux plans de jeu se présentent:

- le premier plan consiste à épuiser les coups utiles du camp adverse sur l'aile qui n'est pas enchaînée;

- le second plan repose sur l'exploitation combinatoire d'une faiblesse adverse du côté enchaîné.

Premier plan:
épuiser les coups utiles

Dans cette position, il est important de remarquer que les Noirs ne peuvent pas jouer (9-14) à cause de 28-23 et qu'ainsi, seuls les pions 15 et 20 restent jouables.



Dès lors, le gain pour les blancs devient relativement évident:

1. 50-44 (20-25)
2. 34-30! (25x34)
3. 40x20 (15x24)
4. 45-40!

Et les noirs sont bloqués.

L'occupation de la case 25 pour les blancs est souvent radicale pour épuiser les coups des noirs sur leur aile gauche.

1. 34-30 (14-20)
2. 30-25 (10-14)
3. 45-40 (24-29)

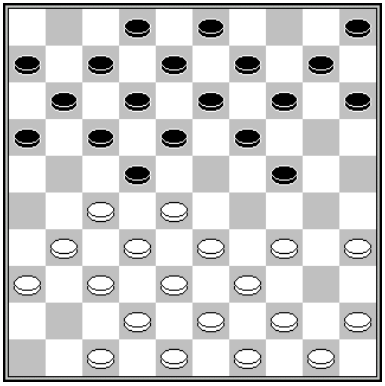
Attendre par (5-10) 47-41 ne change rien.

4. 33x24 (20x29)

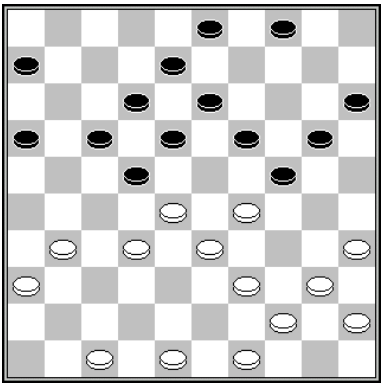
Sur (22x33) 39x28 (20x29) 28-22, B+1p.

5. 28-23! (19x28)
6. 32x34

Les blancs ont un pion de plus.



Second plan:
combiner sur l'aile enchaînée



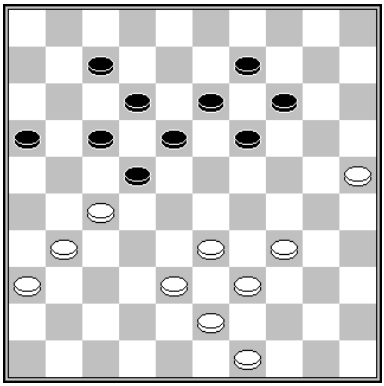
Dans cette position, le trait est aux blancs; ils enchaînent par 32-27 et menacent 29-23 (18x38) 29x7 forçant les noirs à jouer (6-11). Mais 47-42 menace à présent de manière décisive 27-21 (17x37) 28x6. Les noirs doivent sacrifier un pion.

COMMENT ENCHAÎNER

Dans la position du diagramme suivant, les blancs peuvent transformer leur formation du faux Marchand de bois 36, 31 et 27 en un enchaînement du centre droit:

1. 38-32 (19-23)

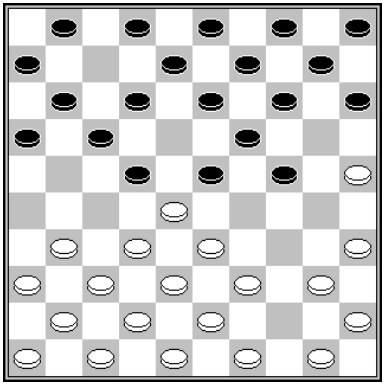
Sur (17-21) les blancs gagnent un pion par 31-26 (22x31) 26x8 (13x2) 36x27.



2. 34-29! (23x34)
3. 39x30 (13-19)
4. 32-28, etc.

En début de partie:
1. 33-28 (18-23)
2. 39-33 (12-18)
3, 44-39 (20-24)
4. 34-30 (7-12)
5. 30-25 (18-22)?

Le dernier coup des noirs est une faute. Une manœuvre permet aux blancs non seulement de se libérer de l'enchaînement central du pion



28 mais également d'enchaîner avantageusement le pion noir 22.

Cette manœuvre porte le nom de son inventeur, A. Verse, Maître international, trois fois champion de France.

6. 39-34!!

Les blancs menacent de gagner le pion par 25-20 (14x25) 34-30! (25x34) 40x27, et si:

a) (24-29) 33x24 (19x39) 43x34! (22x33) 38x7 les blancs gagnent un pion;

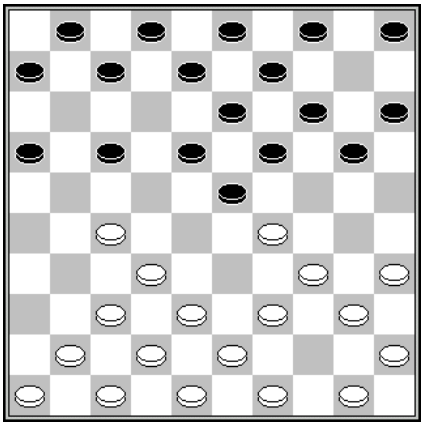
b) (24-30) 35x24 (19x39) 33x44 (22x33) 38x7 B+ 1p.

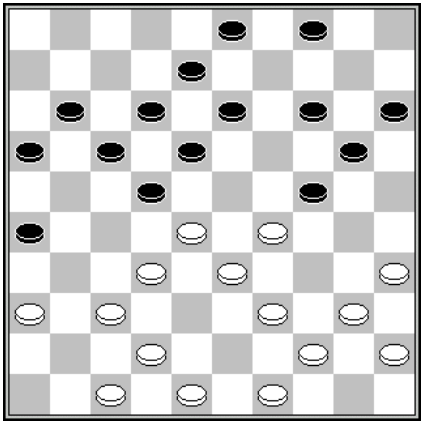
6. … (12-18)
7. 34-29! (23x34)
8. 40x20 (15x24)
9, 32-27!

Un autre exemple important pouvant se présenter dès le début de la partie:

1. 33-29 (19-23)
2. 39-33 (14-19)
3. 44-39 (10-14)
4. 33-28 (17-22)
5. 28x17 (11x22)
6. 31-27 (22x31)
7. 36x27 (12-17)

Position du diagramme suivant: les noirs vont désormais attendre que les blancs développent leur aile droite par 39-33 pour enchaîner le pion 29 par (19-24).





Dans la position du diagramme ci-dessus, les blancs ont enchaîné le centre droit adverse en jouant:

1. 37-31! (26x37)
2. 42x31 (14-19)

La tentative de se dégager par (22-27) perdrait par 32x21 (17x37) 47-41! (37x46) 49-43 (46x34) 39x10 avec passage à dame.

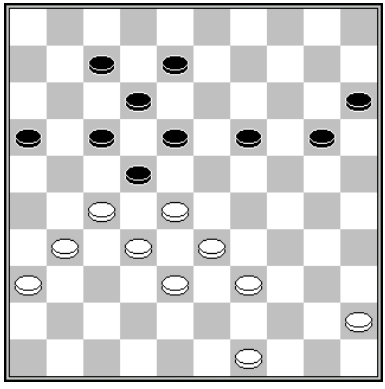
3. 32-27!

PLAN DE JEU EN DÉFENSE

Positionnellement, l'enchaînement du centre droit est souvent redoutable. Les ressources en défense sont principalement fondées sur les dégagements et les combinaisons. Il existe cependant deux plans de jeu en contre-attaque:

- exercer une pression sur le pion 33 en adoptant la formation de pionnage 15, 20 et 24;
- épuiser les coups utiles sur l'aile droite adverse.

Premier plan:
pression sur le pion 33



Dans cette position, le trait est aux noirs; ceux-ci jouent:

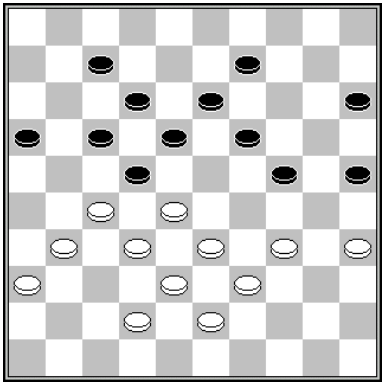
1... (19-24)!

Les noirs menacent à présent (24-29) 33x24 (22x42) ou (22x44).

Sur 39-34, les noirs parviennent au même résultat en offrant au préalable le pion 16 par (16-21) puis (24-29), etc.

Les blancs doivent donc rompre l'enchaînement par 31-26 (22x31) 26x37.

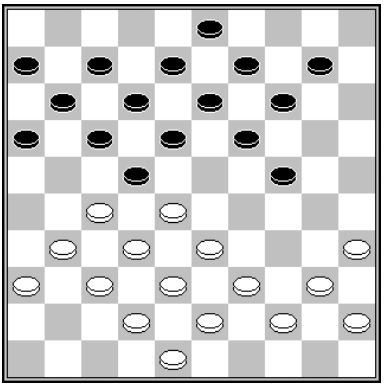
Second plan:
contrôle de l'aile droite



Dans cette position, le trait est aux blancs. Ils sont menacés de (25-30) 34x25 (24-29) 33x24 (22x44) et leurs coups sur l'aile droite sont limités:

a) 34-30 (25x34) 39x30 perd un pion par le coup de ricochet (24-29) 33x24 (22x33) 38x29 (18-22) 27x18 (12x25);

b) 34-29 (25-30) 29x20 (15x24), et les blancs doivent se replier par 31-26 (22x31) 26x37 pour éviter des combinaisons aboutissant à la case 44.



Dans cette position, les deux coups jouables sur l'aile droite des blancs sont interdits par des combinaisons:

a) 40-34 livre un coup de dame par (19-23) 28x30 (22-28) 33x22 (17x28) 32x23 (18x49);

b) 39-34 livre également un coup de dame par (17-21) 28x26 (24-29) a.l. (19x50).

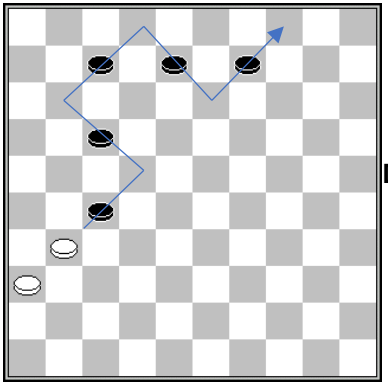
D'autre part le dégagement 31-26 (22x31) 36x27 perd un pion après (17-22) 28x17 (11x31) 26-21 (16x27) 37x26 (19-23)! 32x21 (23-28) 33x22 (18x16).

À VOUS DE JOUER!

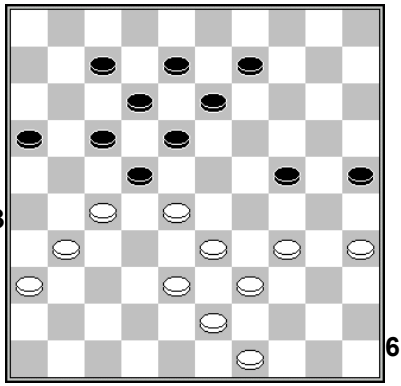
Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.

Thème combinatoire :
La rafle 31x4 ou 31x2

Dans chaque diagramme, les blancs jouent et font dame en exécutant la rafle du premier diagramme.

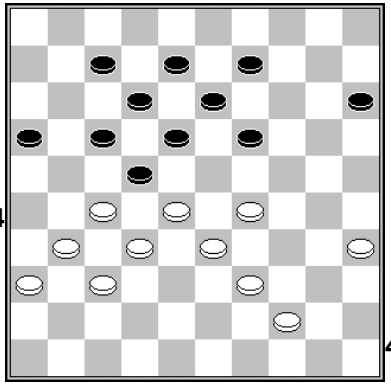


D1



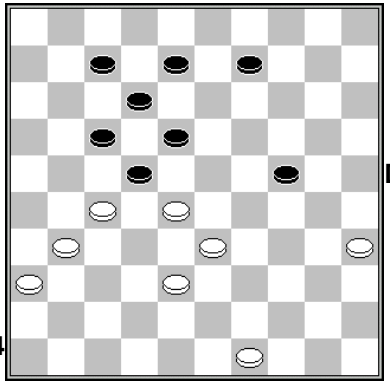
D3

6



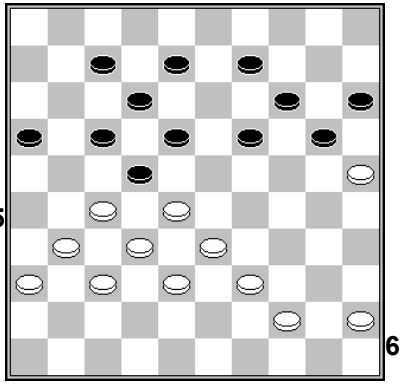
D4

4



D2

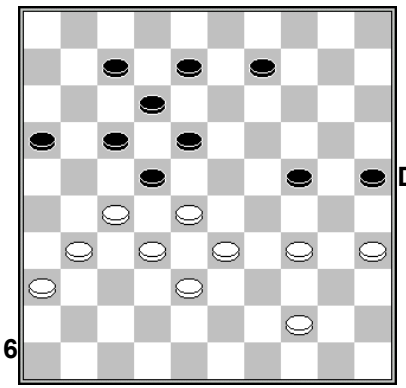
4

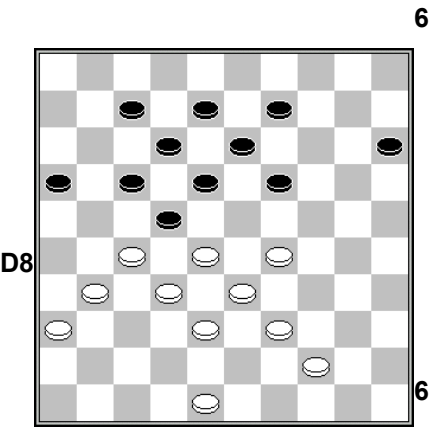


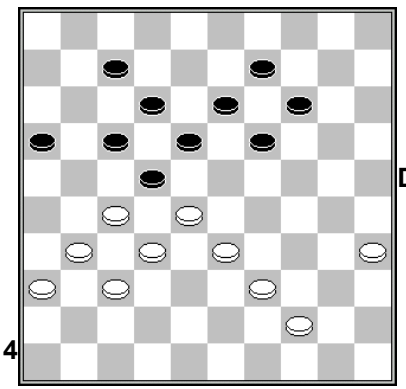
D5

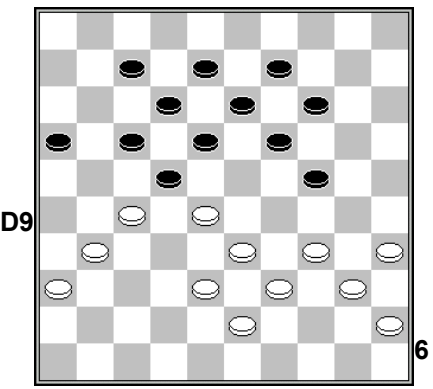
6

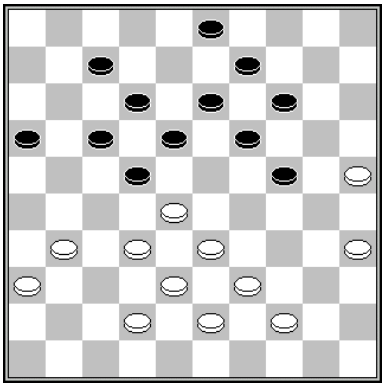
Dans les diagrammes suivants,
les blancs jouent et font dame.



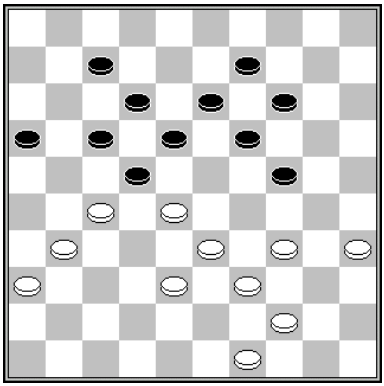




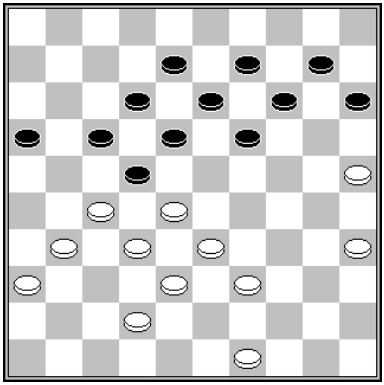




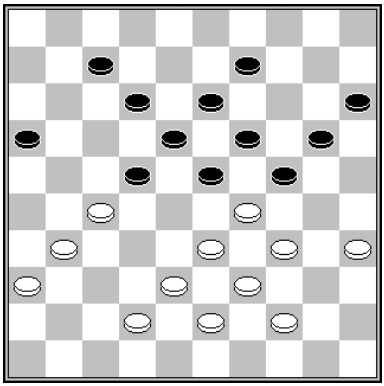
D10 Les blancs peuvent-ils enchaîner par 32-27 ?



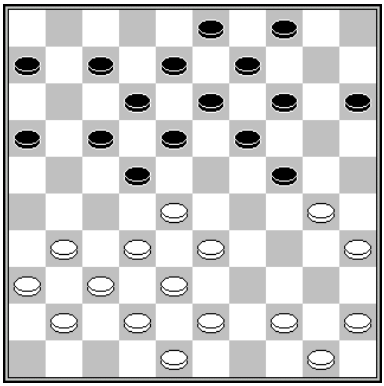
D11 Les blancs jouent et font dame



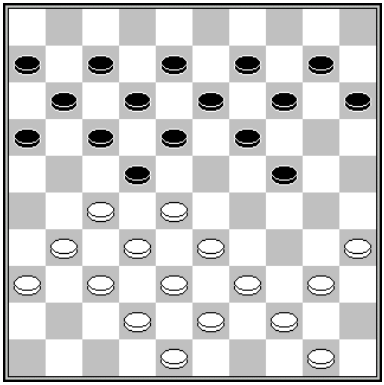
D12 Comment empêcher les noirs de se dégager par (19-23x23)



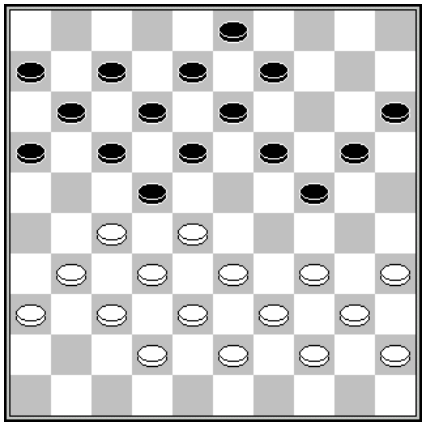
D13 Les blancs jouent et font dame



D14 Les blancs jouent et enchaînent



D15 Sur (14-20) ou (15-20) les blancs jouent et font dame.



Les blancs peuvent-ils jouer 34-29 ?

SOLUTIONS

Thème combinatoire

D2: *28-23 (18x29) 27x18 (12x23) 38-32 (29x27) 31x4.*

D3: *34-30 (25x34) 39x19 (13x24) suite idem D2.*

D4: *29-23 (18x38) 27x18 (13x33) 39x28 (38x27) 31x4.*

D5: *28-23 (19x28) 32x23 (18x29) 33x24 (20x29) 27x18 (12x23) 38-33 (29x38) 37-32 (38x27) 31x4.*

D6: *34-30 (25x34) 28-23 (18x29) 27x18 (12x23) 44-39 (34x43) 38x49 (29x27) 1x4.*

D7: *33-29 (22x24) 27-22 (18x38) 37-32 (38x27) 31x2.*

D8: *29-23 (18x29) 33x24 (22x42) 48x37 (19x30) 27-22 (18x38) 37-32 (38x27) 31x2.*

Solutions des exercices

D9: *28-23 (18x29) 34x23 (19x28) 27x18 (13x22) 31-27 (22x31) 33x4.*

D10: *32-27? (14-20)! 25x23 (18x29) 27x18 (12x32) 38x27 (29x40) 35x44 N+ 1p.*

D11: *27-21 (17x37) 28x8 (13x2) 38-32 (37x28) 33x4 dame.*

D12: *49-44! (19-23) 28x19 (14x23) 25-20 (15x24) 33-28 (22x33) 39x30 B+1p.*

D13: *34-30 (23x25) 33-29 (24x33) 39x8 (13x2) 27-21 (16x27) 31x4 dame.*

D14: *50-25 et les noirs ne peuvent empêcher les blancs d'enchaîner au coup suivant par (18-23) car suit 33-29! (23x34) 44-40 (22x33) 38x20 (15x24) 40x20.*

Sur directement 32-27 au premier temps, les noirs gagnent un pion par le coup de ricochet (24-29) suivi de (18-22) avec prise finale (12x25).

D15:

a) *sur (14-20) 35-30 (24x35) 33-29 (22x24) 27-22 (18x27) 31x22 (17x28) 32x3 dame;*

b) *sur (15-20) 35-30 (24x35) 28-23 (19x28) 32x23 (18x29) 33x4 dame*.

D16: *34-29? (20-25)! 29x20 (15x24)! et si:*

a) *40-34 (19-23) 28x30 (22-28) 32x23 (18x49) dame;*

b) *39-34 (24-30) 35x24 (19x50) dame;*

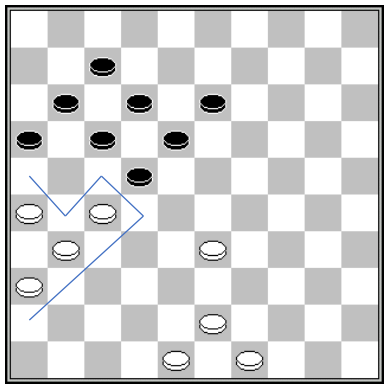
c) *31-26 (22x31) 36x27 (17-22). 28x17 (11x31) 26-21 (16x27) 37x26 (19-23) 32x21 (23-28) 33x22 (18x16) N+ 1p.*

La formation du marchand de bois

PRÉSENTATION

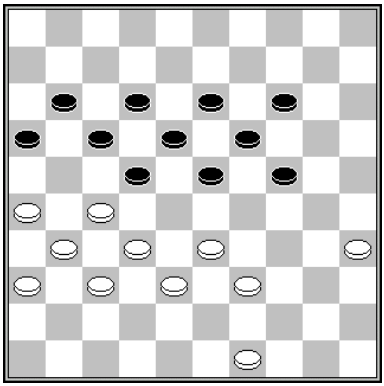
On appelle formation du marchand de bois la structure de pions 26, 27, 31 et 36 pour les blancs (15, 20, 24 et 25 pour les noirs).
Cette formation présente un intérêt positionnel lorsque les noirs occupent les cases 16, 18 et 22.
L'objectif est d'utiliser cette formation pour immobiliser l'aile droite adverse.
Le diagramme ci-contre montre bien la valeur stratégique d'une telle position. Les deux seuls coups envisageables (22-28) et (13-19) sont sanctionnés par des combinaisons simples:

a) (22-28) 33x22 (17x28) 27-21 (16x27) 31x33;
b) (13-19) 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x24.



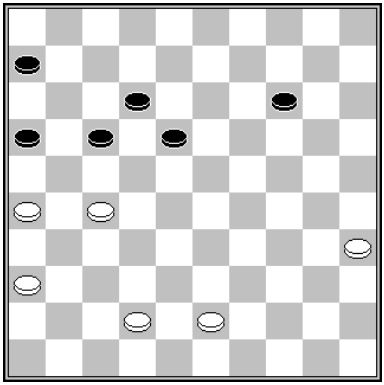
Il en résulte que les noirs sont totalement immobilisés. Leur meilleure défense est d'offrir le pion 16 et de poursuivre par l'avancée centrale (22-28) 33x22 (17x28).

Dans la position du diagramme suivant, la formation du Marchand de bois n'a absolument aucune valeur positionnelle pour les raisons suivantes:



- l'immobilisation des pions noirs sur leur aile droite accapare trop de pions blancs;
- les noirs occupent le centre de manière durable;
- les noirs disposent d'une liberté d'action importante sur leur aile gauche.

La position du diagramme ci-dessous présente un cas exceptionnel. Malgré l'absence



d'un pion noir à 22, la formation du marchand de bois offre un intérêt positionnel:

1. 42-37! (18-23)
2. 37-31! (14-19)

La seule alternative est (14-20), car tous les autres coups perdent immédiatement un pion:

a) (12-18) 27-21 (16x27) 31x13

b) (23-28) 27-21 (16x27) 31x33

c) (23-29) 27-22 (17x28) 26-21(16x27) 31x24.

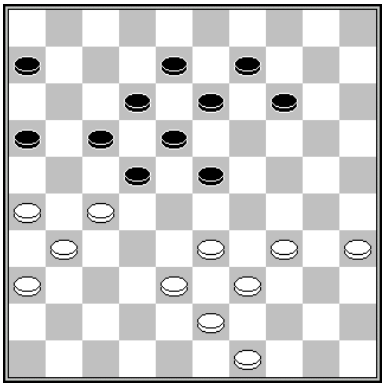
3. 35-30 |

Et les Noirs peuvent pratiquement abandonner.

PLAN DE JEU

La formation du marchand de bois étant une formation statique permettant d'immobiliser l'aile droite adverse, le jeu positionnel proprement dit se déroule sur l'autre aile. Le but idéal est alors! d'établir un plan de jeu permettant simultanément d'éviter les dégagements, de contrôler le centre et de se ménager des coups utiles sur l'aile droite.

Contrôler le centre signifie pour les blancs ne pas permettre au camp adverse d'occuper durablement la case 23 ni de s'infiltrer à la case 28.

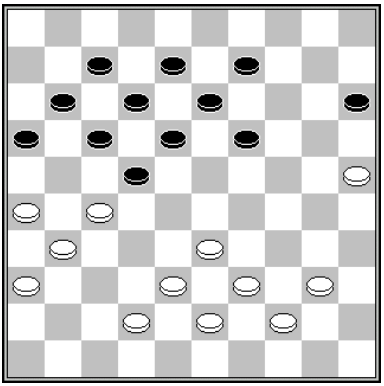


Dans cette position, les noirs menacent de jouer (23-28) suivi de (28-32).
1. 34-29! (23x34)
2. 39x30 (14-19)
Sur (13-19), les blancs dament par 33-28 (22x42) 43-38 (42x33) 27-21 16x27) 31x2.
Sur (14-20) suit 30-24 (20x29) 33x24, laissant les noirs avec une position désespérée.

3. 30-241 (19x30)
4. 35x24 (9-14)
5. 43-39

Et les noirs n'ont plus de coups jouables.

Dans la position du diagramme suivant, le trait est aux blancs. Les noirs menacent toujours (19-23) suivi de (23-28). Pour interdire cette progression, les blancs vont interdire l'accès de la case 23 par une série de combinaisons:



1. 40-34! (9-14)

Sur (19-23) les blancs dament par 25-20 (15x24) 34-29 (23x34) 39x19 (13x24) 27-21 (16x27) 33-28 (22x33) 31x4.

Sur (19-24) suit 34-29, et les noirs n'ont alors aucune bonne suite.

2. 33-29 (15-20)

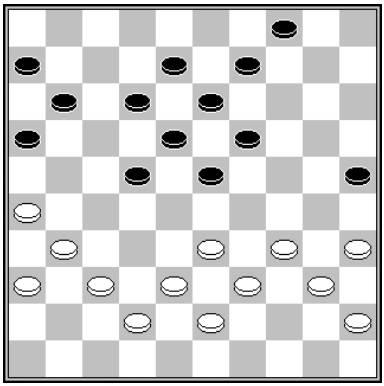
(19-23) est à présent interdit par la combinaison 25-20 (15x33) 39x10.

3. 34-30 (19-23)
4. 30-24, etc.

Gain simple pour les blancs.

COMMENT AMENER LA FORMATION DU MARCHAND DE BOIS

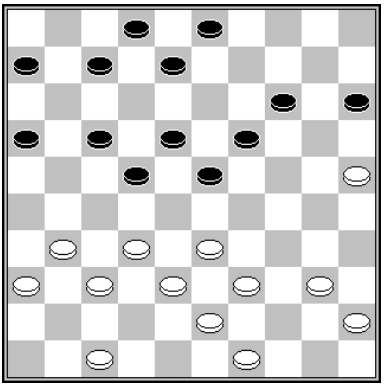
Dans la position du diagramme suivant, le trait étant aux blancs,



la progression la plus logique pour adopter la formation du marchand de bois est 37-32 suivi de 32-28 (23x32) 38x27. La question est de savoir si les noirs peuvent l'empêcher:

a) après 37-32 les noirs ne peuvent pas pionner par (22-27) 31x22 (18x27) 32x21 (16x27) à cause du gain de trois pions par 34-30 (25x34) 40x16;

b) les noirs semblent avoir une solution en jouant (9-14) tout de suite après 37-32. Ce coup interdit alors 32-28 (23x32) 38x27 par un coup de dame (25-30) 35x24 (19x30) 34x25 (14-20) 25x14 (13-19) 14x23 (18x49).
Après (9-14) les blancs disposent d'une autre manœuvre radicale: 31-27! (22x31) 36x27, et les noirs n'ont aucun moyen de parer la menace 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x20.



L'absence de formations de pionnage dans le camp des noirs permet aux blancs de forcer la formation du marchand de bois par :

1. 31-26 (7-12)
2. 37-31 (8-13)
3. 32-281 (23x32)
4, 38x27, etc.

En début de partie:

1. 34-29 (19-23)
2. 40-34 (14-19)
3. 45-40 (10-14)
4. 50-45 (5-10)
5. 31-26 (20-25)
6. 37-31 (14-20)
7. 41-37 (10-14)
8. 46-41 (4-10)

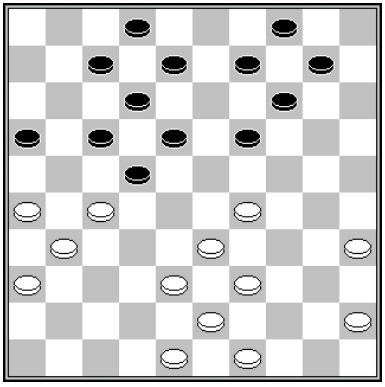
Sur 31-27 on retrouve l'enchaînement du centre droit par (19-24).

9... (23x32)
10. 37x28 (19-23)
11. 28x19 (13x24)

Les noirs se retrouvent ainsi avec une formation du marchand de bois et 2 pions (10 et 14) sur la grande diagonale. Ces deux pions ne pourront être mobilisés sur l'aile droite. L'expérience montre que l'équilibre positionnel est à peu près respecté.

PLAN DE JEU EN DEFENSE

Les dégagements



Dans cette position, le trait est aux blancs. La présence d'un pion blanc à 29 favorise les dégagements. Ainsi, les noirs menacent de se dégager par:

a) (17-21) 26x28 (18-23) 29x18 (12x21);

b) (18-23), etc.

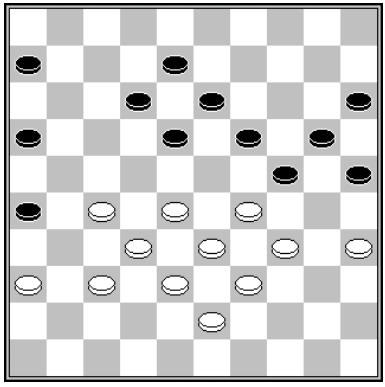
1. 29-24 (19x30)
2. 35x24 (9-13)

La présence d'un pion en 24 permet à présent une autre sorte de dégagement:

3. 45-40 (13-19)!
4. 24x13 (18x9)
5. 27x18 (12x23).

Les noirs sc dégagent en recentrant leur position.

L'invasion sur la case 23



Dans cette position, le trait est aux blancs. Ceux-ci forcent le gain par:

1. 28-23 (19x28)
2. 39x23

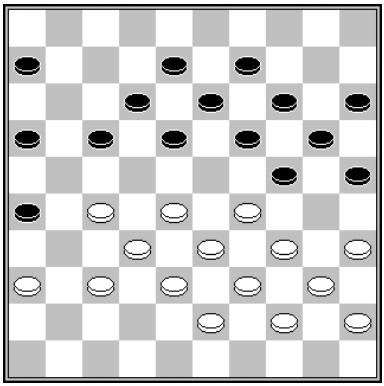
Menaçant à présent (23-19) avec gain de pion.

2… (13-19)
3. 23x14 (20x9)
4. 29x20 (25x14)

L'occupation de la case 23 semble avoir provoqué un simple dégagement, mais les blancs ont une suite avantageuse par:

5. 37-31 (26x37)
6. 38-32 (37x28)
7. 33x4 dame.

L'occupation des cases 21 et 28



Les Blancs sont puissamment installés au centre et disposent d'une importante liberté d'action sur leur aile gauche. Ils n'ont aucun intérêt à se dégager par exemple par 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 37-31 (26x37) 28-23 (19x28) 33x42.
Pour élargir leur terrain d'action et limiter ainsi les mouvements des noirs sur leur aile droite, les blancs doivent jouer:

1. 27-21! (16x27)
2. 32x21 (18-22)

Sur (6-11) les blancs attaquent à contretemps par 21-16, et sur (24-30) 35x24 (19x30) les blancs gagnent un pion par 29-23 (18x29) 33x35.

3. 36-31 (24-30)

Les Noirs n'ont pas d'autre jouable:

a) (6-11)? 37-32 (26x37) 32x41 (17x26) 28x6 passage à dame;

b) (13-18)? 35-30 (24x35) 29-23 (18x29) 33x2 dame.

4. 35x24 (19x30)
5. 28-23 (13-18)
6. 29-24 30x28
7. 31-27 22x42
8. 33x4 42x33
9.39x28 B+

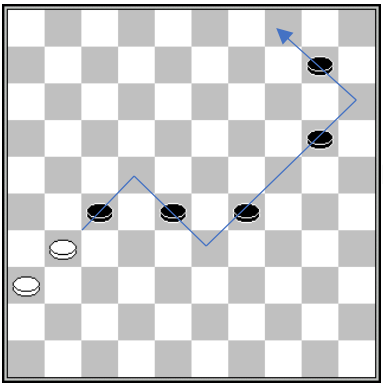
A VOUS DE JOUER!

Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.

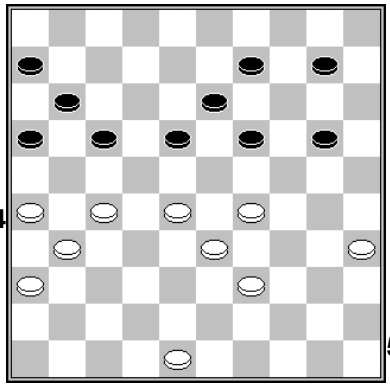
Thème combinatoire:

le coup Napoléon - la rafle 31x4

Dans chaque diagramme, les blancs jouent et dament en exécutant la rafle du premier diagramme.

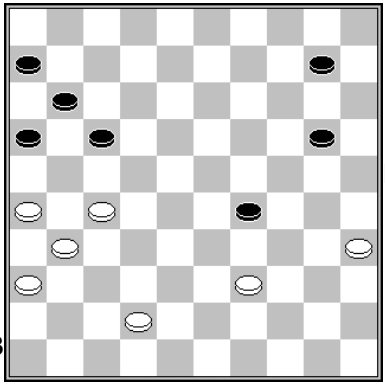


E1



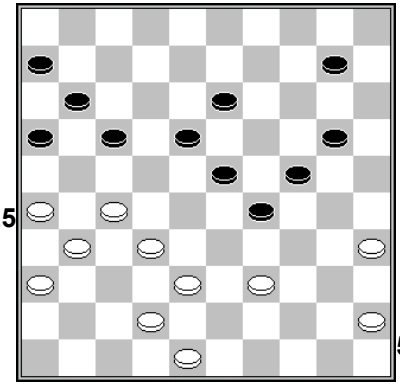
E4

5



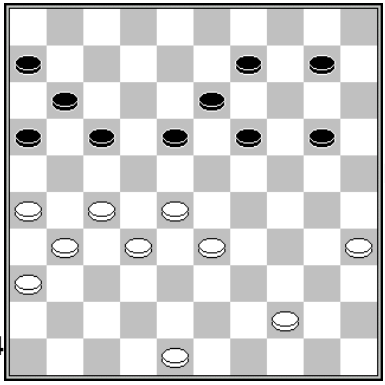
E2

3



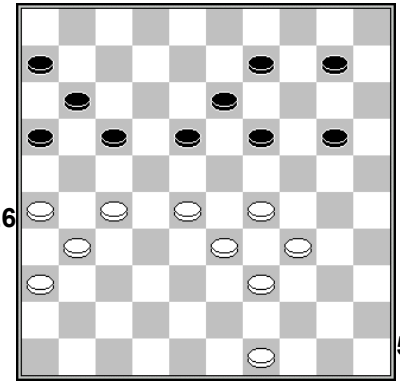
E5

5



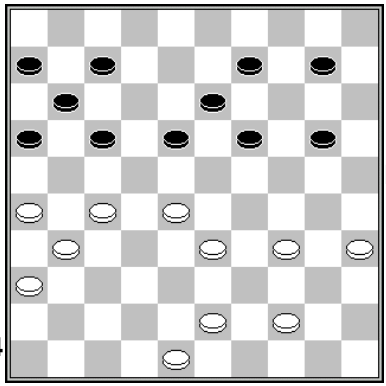
E3

4



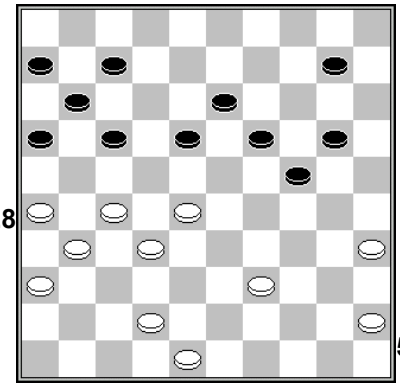
E6

5



E7

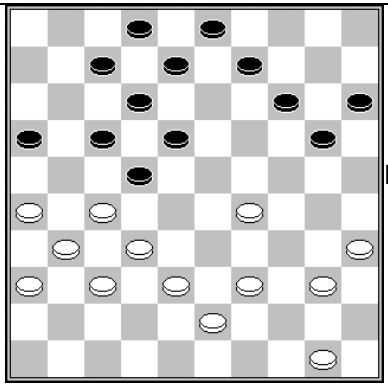
4



E8

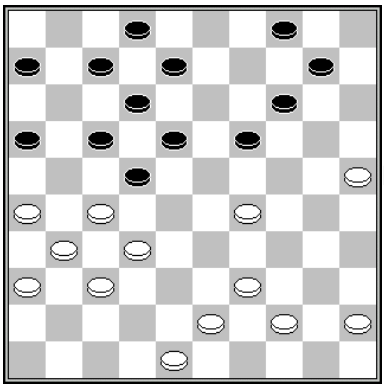
5

EXERCICES



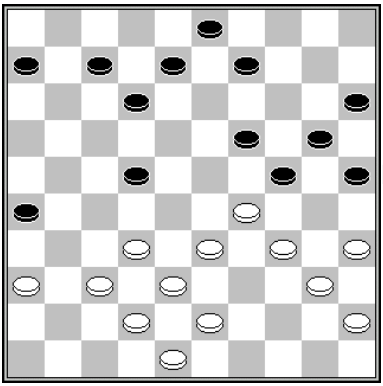
E9

Les noirs peuvent-ils se dégager par (18-23) ?



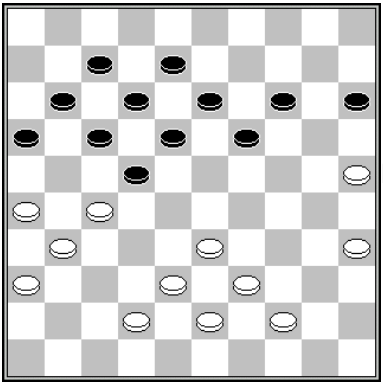
E10

Les noirs peuvent-ils se dégager par (18-23) ?



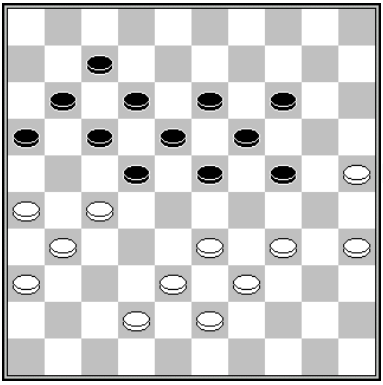
E11

Les blancs jouent et gagnent



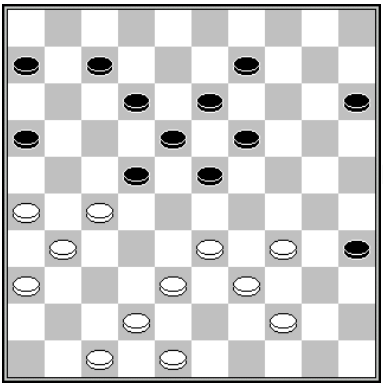
E12

Que jouent les blancs pour interdire (19-23) ?



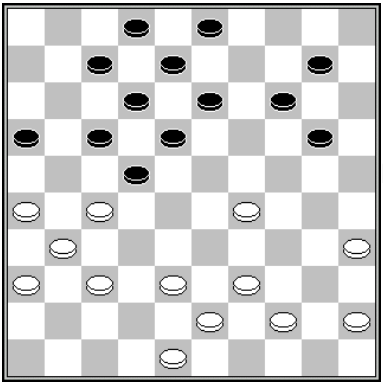
E13

Les blancs jouent et gagnent un pion



E14

Les blancs jouent et font dame à 4



E15

Que doivent jouer les noirs pour parer 29-23

SOLUTIONS

Thème combinatoire

E2: *27-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.*

E3: *27-22 (18x29) 28-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.*

E4: *29-23 (18x38) 39-33 (x29) 28-22 fx28) 26-21 (x27) 31X4.*

E5: *35-30 (x35) 27-22 (x37) 38-32 (x28) 26-21 (x27) 31x4.*

E6: *28-23 (x28) 33x22 (x28) 29-23 (18x40) 39-34 (x29) 27-21 (x27) 31x4.*

E7: *28-23 (18x29) 27-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.*

E8: *27-22 (18x47) 39-33 (47x29) 35-30 (24x35) 27-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.*

Solutions des exercices

E9: *(18-23) 27x18! (23x45) 31-27! (12x23) 27-21 (16x27) 32x1*

E10: *(18-23)? 29x18 (22x13) 25-20 (14x25) 27-22 (17x28) 32x5.*

E11: *37-31 (26x30) 42-37 (24x31) 35x11 (6x17) 36x7.*

E12: *33-29! et si:*

a) *(19-23) 25-20 (15x33) 39x10;*
b) *(15-20) 35-30 (19-23) 30-24, etc.*

E13: *35-30 (24x35) 34-29 (23x34) 39x30 (35x24) 33-28 (22x33) 38x9 (13x4) 27-21 (16x27) 31x24.*

E14: *27-21 (16x27) 33-28 (23x43) 44-40 (35x33) 48x8 (13x2) 31x4.*

E15: *(3-9) est le coup juste, car:*

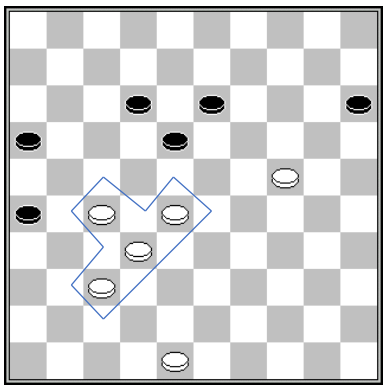
a) (*13-19) 26-21 (17x26) 37-32 (26x28) 38-33 (22x31) 33x4 dame;*
b) *(14-19) 29-24 (20x29) 27-21 (16x27) 38-32 (27x40) 45x5 dame.*

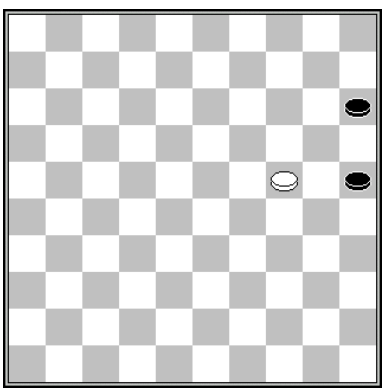
Le pion taquin

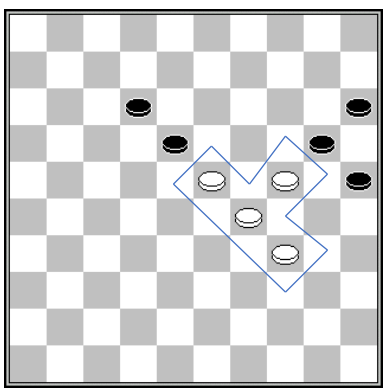
PRÉSENTATION

On appelle Pion taquin le pion blanc 24 (27 pour les noirs).

L'intérêt stratégique de ce pion est en premier lieu de fixer les pions noirs 15 et 25 comme le montre le diagramme ci-dessous. Mais ce à pion, considéré isolément, est souvent faible; et sa valeur se manifeste surtout lorsqu'il est associé à des formations

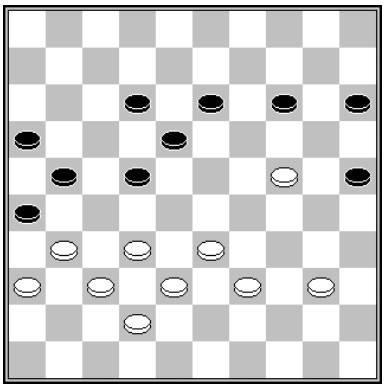






centrales comme dans les diagrammes à droite de la page précédente. L'occupation du terrain est alors évidente.

PLAN DE JEU

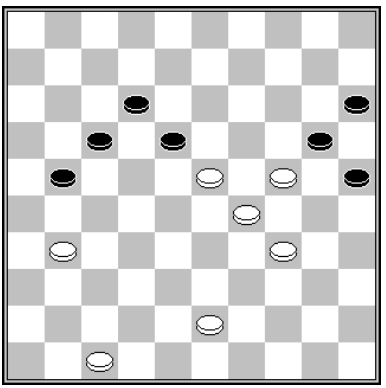


Dans cette position, le trait est aux blancs. Les noirs menacent d'immobiliser l'aile gauche des blancs en pionnant par (21-27) 32x21 (16x27). L'objectif des blancs pour valoriser leur Pion taquin est de s'emparer des cases 27 et 28.

Il est à noter que l'attaque immédiate par 32-28 est fautive à cause de (22-27) 31x22 (18x27) avec la menace (27-31) 36x27 (21x45) qui ne peut être parée par 37-32 en raison du coup de dame (13-19) 24x13 (12-18) 13x31 (26x48).

1. 31-27 (22x31)
2. 36x27 (12-17)
3. 33-28 (17-22)
4. 28x17 (21x12)
5. 32-28 (12-17)
6. 38-32 (17-21)
7. 42-38

Et les blancs ont un avantage gagnant.



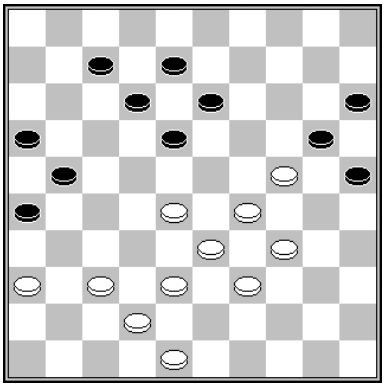
Lorsque les blancs occupent de manière durable les cases 23 et 24, les ressources des noirs sont sur leur aile droite. Pour maîtriser entièrement la situation, il suffit aux blancs d'occuper l'une des cases 26 ou 27.

1. 31-26! (21-27)
2. 43-38! (17-22)
3. 47-41

Et les noirs sont mat.

Il est à noter qu'à partir de la position du diagramme, l'occupation de la case 27 par les blancs serait également décisive après: 47-41 (21-26) 31-27 (17-22) 41-36 (22x31) 36x27, etc.

Cependant le coup 1. 47-41 laisse aux Noirs une porte de sortie par (17-22), car 31-26 est alors interdit par le coup de dame (22-28) 26x8 (28x48).



Dans cette position, l'objectif des blancs est encore d'occuper la case 23, puis la case 26 ou la case 27:

1. 28-23! (7-11)

Ce coup est forcé:

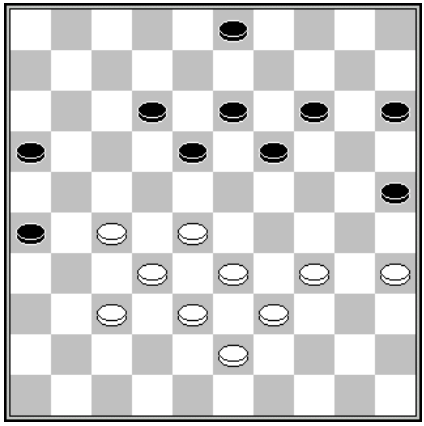
a) (21-27) et les blancs gagnent 2 pions par 24-19 (13x24) 37-31 (26x37) 42x11 (16x7);

b) (18-22) 23-18 (12x23) 29x9 (20x40) 39-34 (40x29) 33x24 (8-13) 9x27 (21x41) 36x47 égalité numérique, mais la présence du pion taquin fixant les deux pions noirs 15 et 25 donne de très bonnes chances de gain.

2. 33-28 (11-17)
3. 39-33 (18-22)
4. 37-31! (26x37)
5. 42x31

Et les noirs doivent concéder l'une des cases 26 ou 27.

COMMENT PLACER UN PION TAQUIN

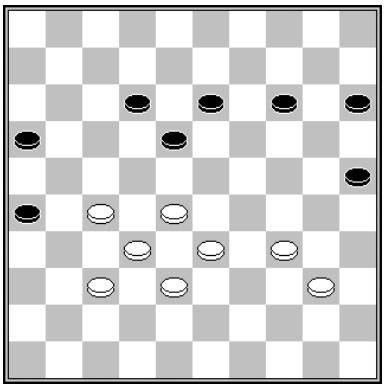


Dans cette position, les blancs ont deux solutions pour placer un pion taquin: 34-29 suivi de 29-24, et 34-30x30 suivi de 30-24. Une seule solution est avantageuse:

a) 34-29 (3-8)! et si les blancs jouent maintenant 29-24 (19x30)

35x24, les noirs attaquent tout simplement le pion 24 par (14-19);

b) 34-30 (25x34) 39x30 (3-9) 43-39! coup d'attente important (14-20) 30-24! (19x30) 35x24 (20x29) 33x24, etc.



Dans cette position, le trait est aux blancs. Pour placer un pion taquin en 24 ils doivent recourir à la finesse:

1. 34-29 (14-19)

Sur (14-20) suit directement 29-24.

2. 29-241 (19x30)
3. 40-35!

Et les noirs sont obligés de laisser prendre le pion, car sur (30-34) suit 33-29 (34x23) 28x17 avec gain de pion.

PLAN DE JEU EN DEFENSE

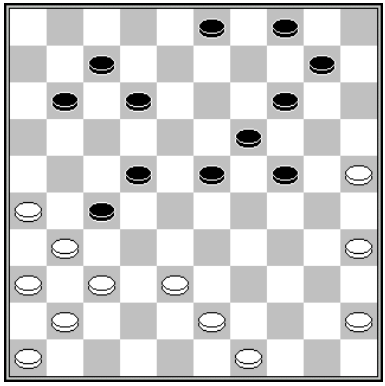
Les plans de jeu en défense sont de deux sortes:

- l'attaque répétée du pion taquin en vue soit de le gagner, faute de défenses suffisantes, soit d'affaiblir l'aile droite adverse et de forcer le passage à dame sur cette aile;

- l'isolement du pion taquin et l'occupation du centre.

Premier plan

Les blancs peuvent attaquer le pion taquin 27 trois fois avec les pions 37, 41 et 46; et les noirs le défendre seulement deux fois avec les pions 11 et 7. Mais les noirs peuvent interrompre les attaques répétées en occupant la case 28 par (23-28) au moment opportun.



Dans ce cas particulier, les blancs peuvent tout de même forcer le gain du pion 27 en jouant de telle manière que 23-28 soit toujours interdit par des combinaisons:

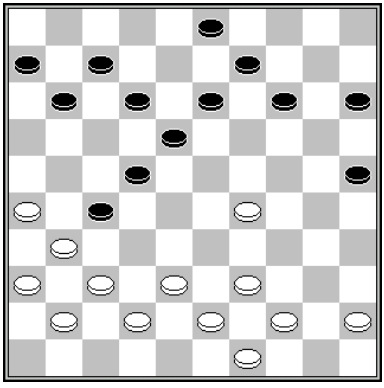
1. 37-32 (11-16)
2. 32x21 (16x27)
3. 41-37 (7-11)

(23-28) est interdit par le coup de dame 35-30 (24x35) 25-20 (14x25) 38-32 (27x38) 43x5.

4. 46-41! (10-15)
$. 37-32 (11-16)
6. 32x21 (16x27)
7. 41-37 (23-28)

Sur tout autre coup les blancs gagnent le pion 27 par 37-32.

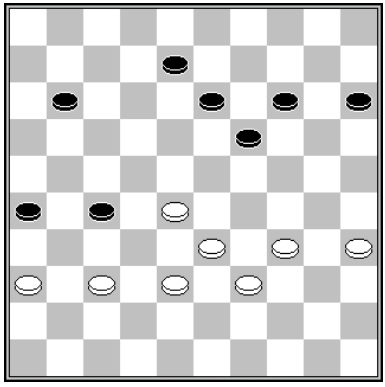
8. 38-33 (28x48)
9, 26-21 (27x16)
10. 31-26 (48x31)
11. 36x7, etc. Gain.



Dans cette position, les blancs ont trois attaques face à trois défenses, mais les attaques répétées affaiblissent l'aile droite noire et provoquent le passage à dame:

1. 37-32 (11-16)
2. 32x21 (16x27)
3. 41-37 (6-11)
4. 37-32 (11-16)
5. 32x21 (16x27)
6. 42-37 (7-11)
7. 37-32 (11-16)
8. 32x21 (16x27)
9. 29-23! (18x29)
10. 38-33 (29x38)
11. 43x21 (13-18)
12. 21-16 (12-17)
13. 31-27 (22x31)
14. 36x27 (3-8)
15. 26-21 (17x26)
16. 16-11, etc.

Second plan



Le pion taquin est isolé et les blancs occupent le centre. Le trait est aux noirs, et ceux-ci doivent parer la menace 28-23 (19x28) 33x31. Positionnellement, les noirs sont

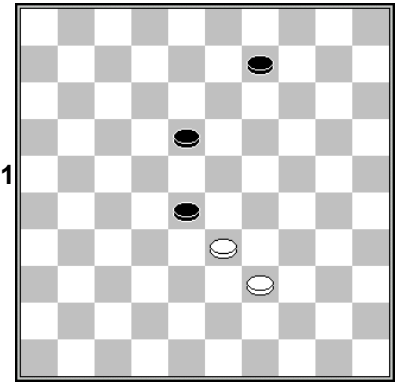
forcés de se diriger vers les bandes.

1... (19-24)
2. 34-30 (14-20)

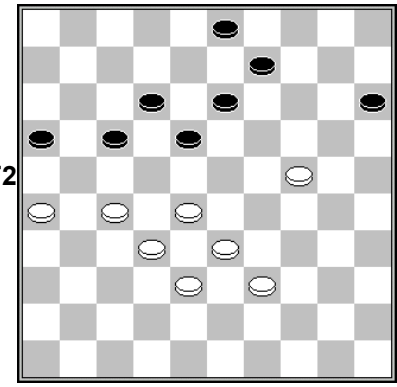
Ce coup livre une combinaison à dame, mais la fermeture par (14-19) livrait le gain de pion par 28-23 (19x28) 33x31.

3. 30x19 (13x24)
4. 28-22 (27x18)
5. 37-31 (26x37)
6. 38-32 (37x28)
7. 33x2.

F1



F2



4

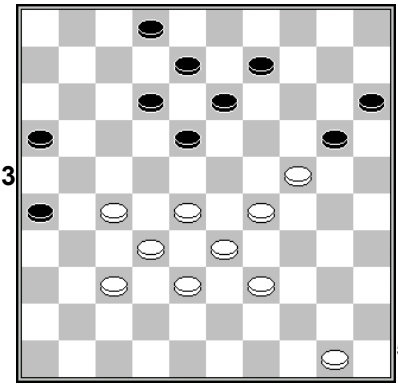
À VOUS DE JOUER!

Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.

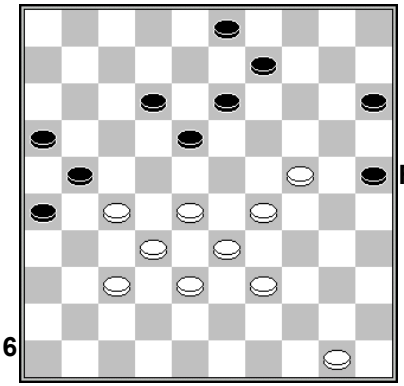
Thème combinatoire: la rafle 33x4

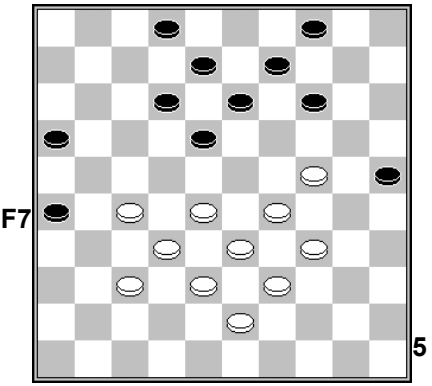
Dans chaque diagramme, les blancs jouent et dament en exécutant la rafle du premier diagramme.

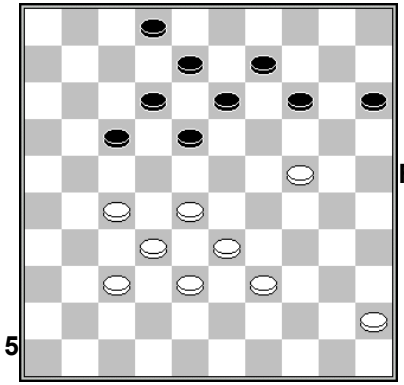
F3

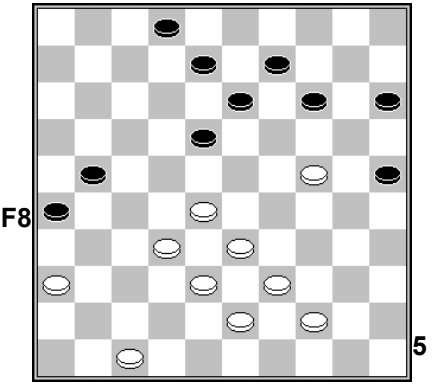


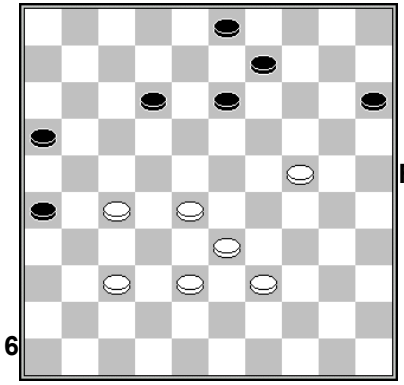
5


F4
6

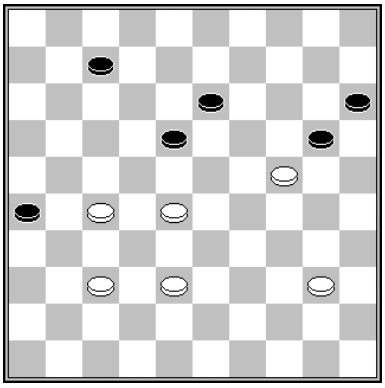

F7
5


F5
5


F8
5


F6
6

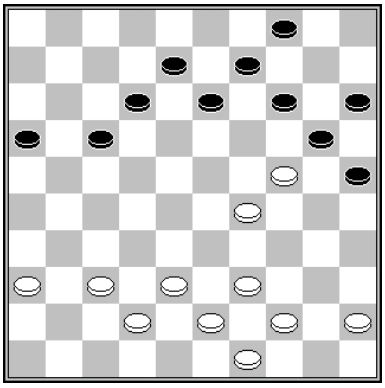
F9



EXERCICES

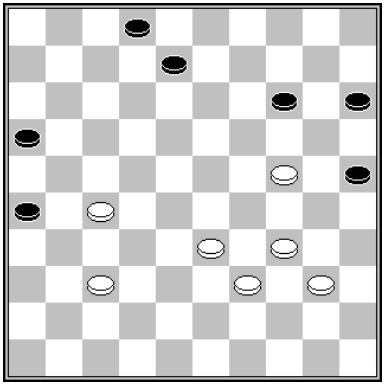
Les blancs jouent et gagnent

F10



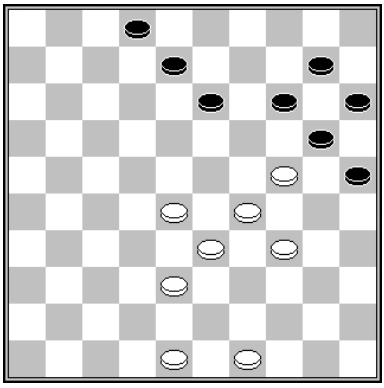
Comment défendre le pion taquin ? Par 44-40 ou par 45-40 ?

F11



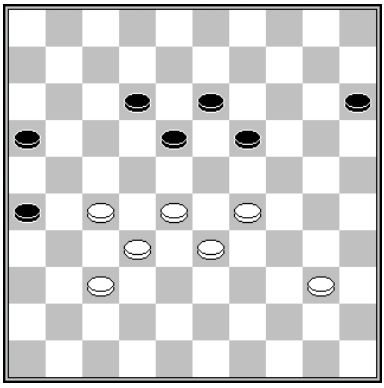
Les noirs menacent d'échanger le pion taquin par (14-19). Que jouer avec les blancs pour conserver l'avant-poste.

F12



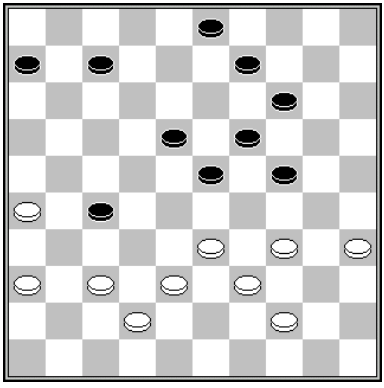
Les blancs jouent et assurent la défense de leur pion taquin.

F13



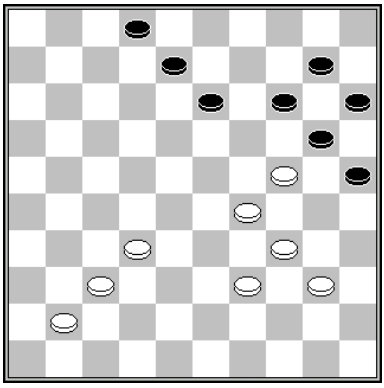
Les blancs jouent et s'emparent de la case 24

F14



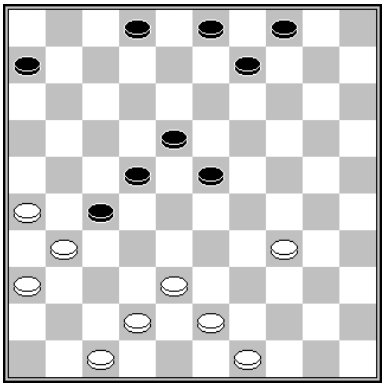
Quelle est l'attaque victorieuse : 37-31 ou 37-32 ?

F15



Les blancs jouent et assurent la défense de leur pion taquin.

F16



Les blancs jouent et forcent le gain du pion taquin

SOLUTIONS

Thème combinatoire

F2: *24-19 (13x24) 28-22 (17x37) 38-32 (37x28) 33x4.*

F3: *24-19 (13x24) 29-23 (18x29) 28-23 (29x18) 37-31 (26x28) 33x4*.

F4: *24-19 (13x24) 29x20 (a.l.) 27-22 (18x27) 28-22 (27x18) 37-31 (26x28) 33x4.*

F5: *24-19 (14x23) 28x19 (13x24) 27-21 (17x26) 37-31 (26x28) 33x4*.

F6: *24-19 (13x24) 37-31 (26x37) 27-21 (16x27) 28-22 (27x18) 38-32 (37x28) 33x4*.

F7: *34-30 (25x23) 28x10 (4x15) 24-19 (13X24) 37-31 (26x28) 33x4.*

F8: *32-27 (21x23) 24-19 (13x24) 36-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x4*.

Solutions des exercices

F9: *27-21 (26x17)a 28-22 (18x27)b 37-32 (20x29) 32x1*.

a) *(20x29) 28-23 (26x17) 23x1*.
b) *(17x28) 38-32 (20x29) 32x1*.

.

F10: *44-40! car sur 45-40 suit (4-10), et les Noirs se retrouvent avec trois attaques successives face à deux défenses seulement.*

F11: *33-29 et si (14-19) 24x13 (8x19) suit 29-24! (19x30) 40-35, etc.*

F12: *38-32! et sur (14-19) les blancs dament par 29-23 (20x27) 23x5.*

F13: *29-24! (19x30) 40-35! et si (30-34) suit 33-29 (34x23) 28x17*.

F14: *37-31!**a** (9-13) 31x22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x20*.

a) *sur 37-32 les Noirs dament par (18-22) 32x21 (22-27) 21x32 (23-29) 34x23 (19x48).*

F15: *32-28 puis 28-23 car (14-19) est interdit par le coup de dame 29-23 f20x18) 28-22 (18x27) 37-32 (27x38) 39-33 (38x29) 34x5.*

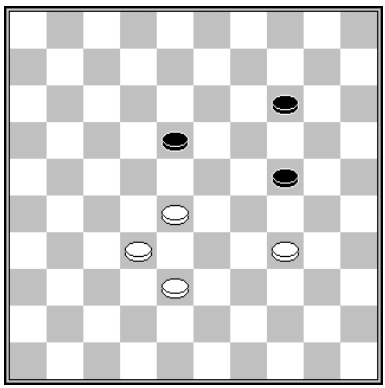
F16: *42-37 (6-11) 47-41! avec la double menace 34-29 (23x34) 43-39 (34x32) (37x6) et l'attaque double du pion 27*

Les fins de partie

La fin de partie se caractérise par un nombre réduit de pièces et surtout par la présence de dames. À égalité de pièces, le camp damant le premier a généralement un avantage considérable grâce aux possibilités d'attaques et de blocages à distance. La mobilité des dames rend difficile leur capture, et il ne faut pas moins de quatre pièces pour capturer une dame, sauf cas particulier.

Pour illustrer les fins de partie, voici une position extraite d'une partie que j'ai jouée en coupe de France par équipe en 1984. Les blancs ont le trait et le pion de plus, maïs ils ne peuvent empêcher les noirs de glisser à dame. Pour gagner, ils doivent:

- soit cheminer à dame en conservant quatre pièces et en empêchant les noirs de faire plus d'une dame;
- soit damer le premier et empêcher les noirs de damer à leur tour sans que cette dame soit reprise immédiatement. C'est cette seconde solution qui fut décisive:



1. 28-22 (18x27)
2. 32x21 (14-20)

Sur (14-19) les blancs gagnent par 21-17 (19-23) 17-12 (24-29) 34-30 (23-28) 30-24 (29x20) 12-7 (20-24) 7-1.

3. 21-17 (21-26)
4. 17-12 (24-30)
5. 34-29 (30-35)
6. 12-7 (35-40)

Sur (25-30) les Blancs gagnent directement par 29-24 (30x19) 7-1.

7. 7-2 (40-44)
8. 2-11! (44-50)

Sur (44-49) la dame est immédiatement prise par 11-16.

9. 11-6!

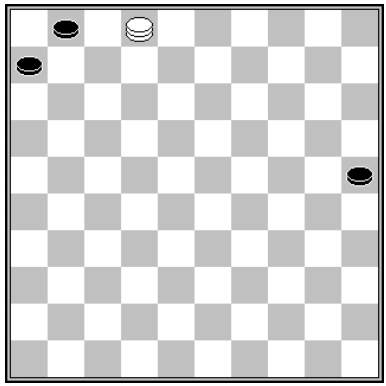
Et les Noirs peuvent abandonner: ils sont menacés de 38-33, et 50-45 n'est évidemment pas possible à cause de 6-1.

FINALE DAME CONTRE PIONS

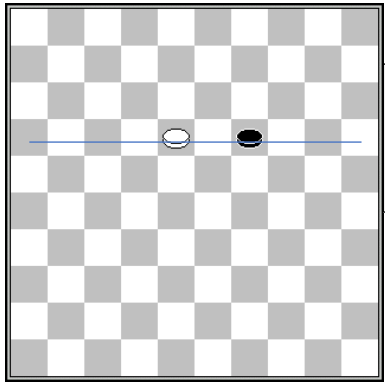
Deux techniques permettent à une dame unique de capturer les pions adverses: le blocage et l'attaque à distance.

Le blocage

Dans la position du diagramme en haut à droite, le trait est aux Noirs. Ceux-ci doivent sacrifier un pion par (6-11) ou (1-7) pour permettre au pion 25 de passer. Mais dans les deux cas, les Blancs parviennent à bloquer les pions avant qu'ils ne parviennent à damer.



a) (1-7) 2x16 (25-30) 16-43! (30-35) 43-49! (6-11) 49-44 (11-16) 44-49 (blocage frontal) (16-21) 49x16 (35-40) 16-11 (40-45) 11-50 gain par enfermé;
b) (6-11) 2x16 (25-30) 16-43 (30-35) 43-34! (1-6) 34-7! blocage angulaire.

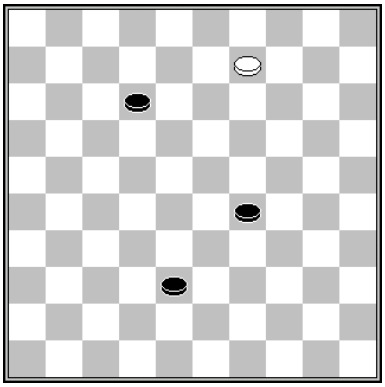


Dans cette position, les deux pions sont placés sur la quatrième rangée. Si le trait est aux blancs, ils

ont le temps de damer et de revenir bloquer l'autre pion avant que celui-ci n'arrive à dame: 18-12 (19-23) 12-8 (23-28) 8-3 (28-33) 3-25 (33-38) 25-48.

Si le trait est aux noirs, la partie se termine par la nulle.

L'attaque à distance



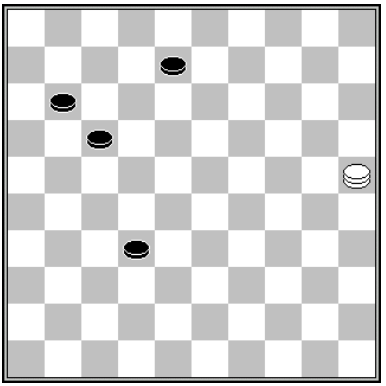
Dans cette position, le trait est aux blancs. Ceux-ci peuvent empêcher les noirs de faire dame en attaquant à distance:

1. 9-3! (12-18)
2. 3-9 (18-23)
3. 9-14

Et les Noirs ne peuvent plus se sauver.

Dans la position du diagramme suivant, les Blancs jouent et gagnent par:

1. 25-431 (32-37)
2. 43-16!



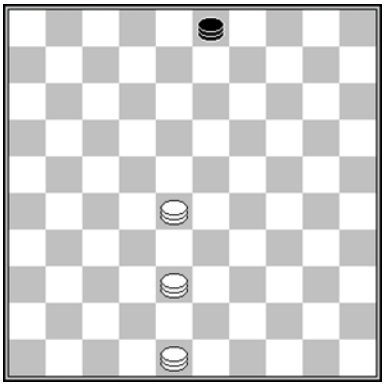
Et quoi que jouent les noirs, la dame blanche capturera au moins trois pions puis bloquera le dernier pion.

FINALE DE DAMES

Sauf cas particulier, une finale avec trois dames contre une dame est nulle. En tournoi, ce type de finale n'est jamais joué. Au terme de la règle, le joueur ayant trois pièces (pions ou dames) contre une seule dame dispose de vingt coups pour terminer la partie. Au-delà, la partie est déclarée nulle.
Deux sortes de pièges permettent de capturer une dame avec trois dames: les coulisses et l'enfermé.

Les coulisses

Dans la position du diagramme suivant, la dame noire peut se déplacer sur les diagonales 3-25 et 3-26. Mais elle n'a aucune bonne

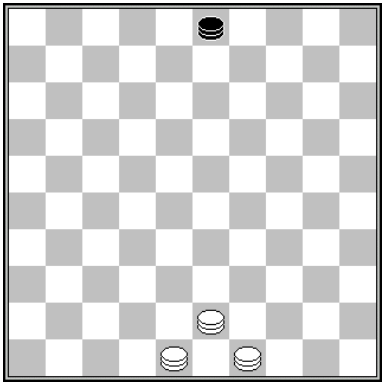


case pour s'arrêter, car il est impossible d'éviter la double menace :

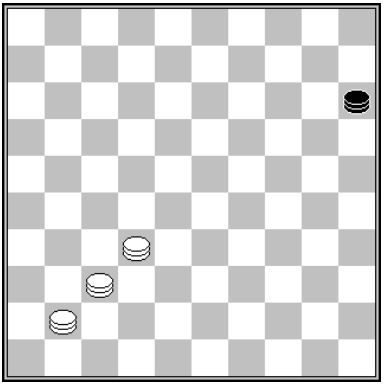
a) 38-21 (a.l.x26) 28-37 (26x42) 48x37;
b) 38-20 (a.l.x25) 28-39 (25x43) 48x39.

Et sur:
a) (3-25) suit 38-47 (25-9) 47-20, etc.;
b) (3-26) suit 38-49 (26-8) 49-21, etc.

L'enfermé



Dans la position du diagramme précédent, les blancs jouent et gagnent par 43-25!. Ce coup force la dame noire à se déplacer sur la diagonale 3-26. Dès lors, sur (3-8), (3-12) ou (3-17) suit 49-21! (a.1.x26) 25- gain. Et sur (3-26) suit évidemment 25-3 directement.



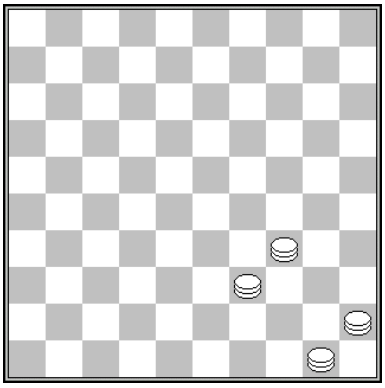
Dans cette position, les blancs jouent et gagnent en combinant coulisse et enfermé:

1. 41-36 (15-4)
2. 32-38 (4-36)

Forcé, car les cases 9,13,18 et 22 sont respectivement interdites par la coulisse 37-14, 37-19, 37-23, ou 37-28 avec capture de la dame.

3. 38-15 (36-13)
4. 37-31 (13x36)
5. 15-4 gain.

FINALES AVEC QUATRE PIECES

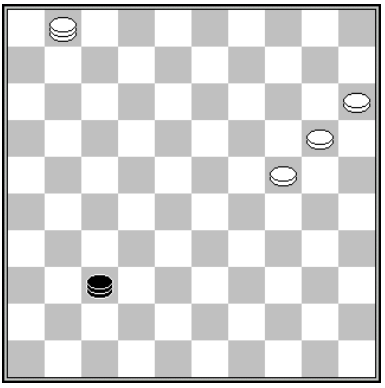


Avec quatre dames contre une, le gain est assuré, en adoptant par exemple la formation du diagramme ci-dessus.

Les blancs menacent de la double coulisse et les noirs n'ont aucune case pour se réfugier.

Avec quatre pièces, les blancs doivent d'abord promouvoir leurs pions en dames, ce qui est quelquefois assez problématique.

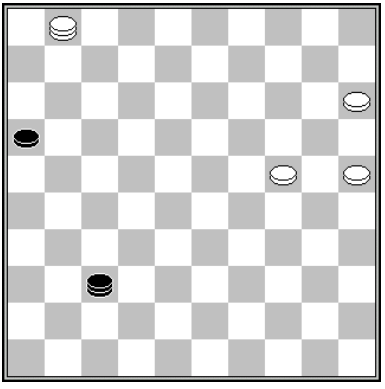
Dans la position du diagramme suivant, les Blancs doivent pour gagner former un crochet pour forcer la dame noire à quitter la grande diagonale, puis passer les pions à dame:



1. 1-40 (37-28)
2. 40-35

Et les Noirs doivent quitter la grande diagonale pour éviter la prise de leur dame par 15-10(x5) 20-14 (5x30) 35x24.

Dans la position du diagramme ci-dessous, les blancs doivent résoudre deux problèmes: déloger la dame noire de la grande diagonale et empêcher le pion noir 16 de se rendre à dame.



1. 1-12 (37-28)
2. 25-20 (28-37)
3. 12-40 (16-21)
4. 40-35 (37-48)
5. 24-19 (21-27)
6. 35-24! (27-31)
7. 24-47, etc.

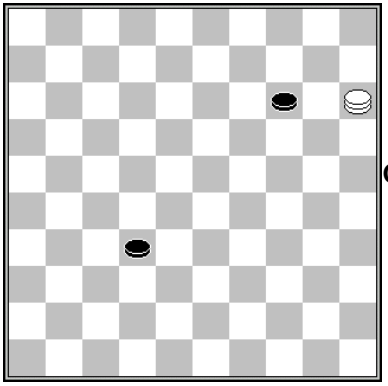
Les blancs gagneront sans problème en disposant leurs quatre dames à 37-38-46-47.

A VOUS DE JOUER!

Les solutions des problèmes suivants se trouvent à la fin de ce chapitre.

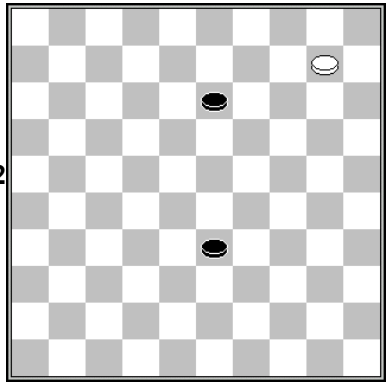
Une pièce contre deux ou trois

Dans chaque diagramme, les blancs jouent et gagnent.

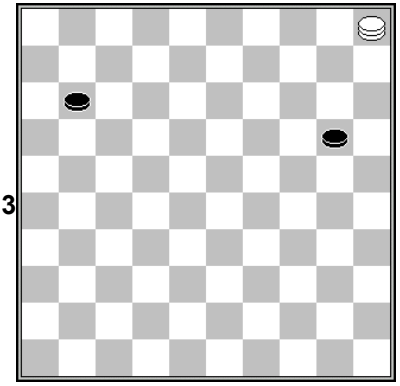


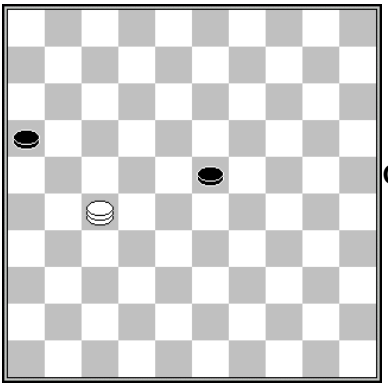
G1

G2

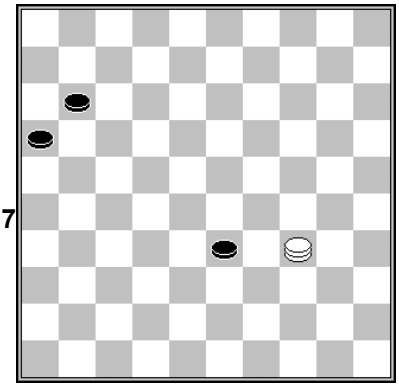


G3

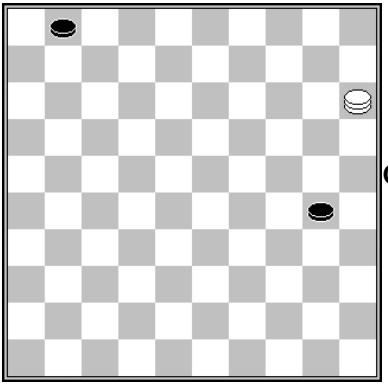




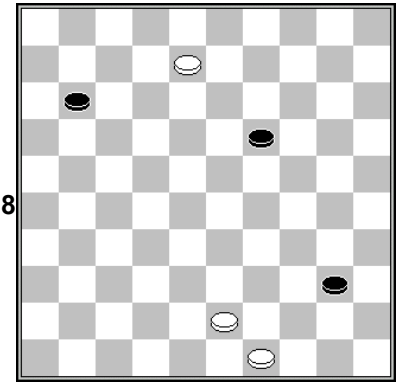
G4



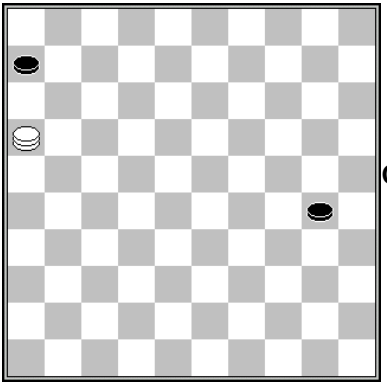
G7



G5



G8

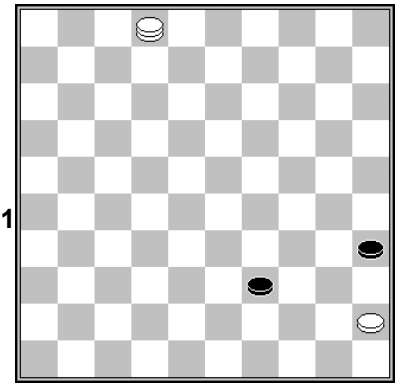


G6

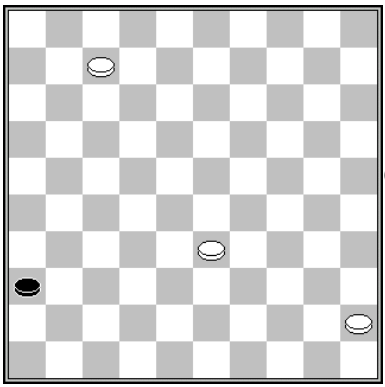
Traquenards

Dans chaque diagramme, les blancs jouent et gagnent.

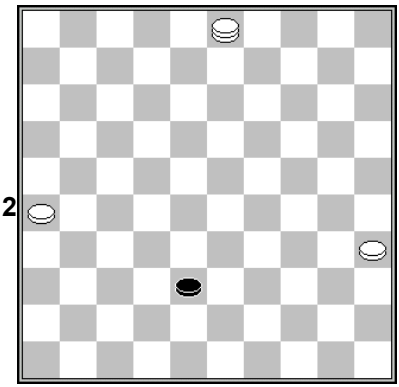
G11



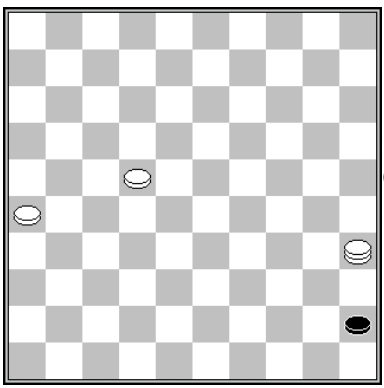
G9



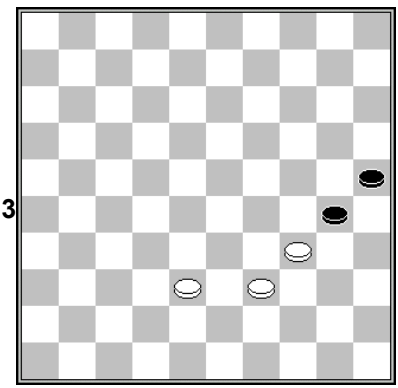
G12

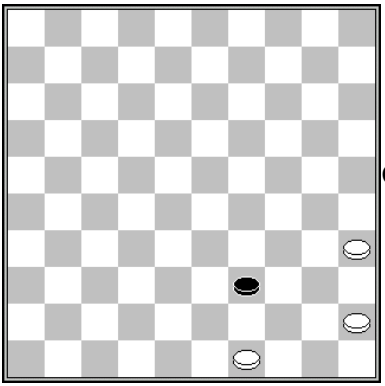


G10



G13

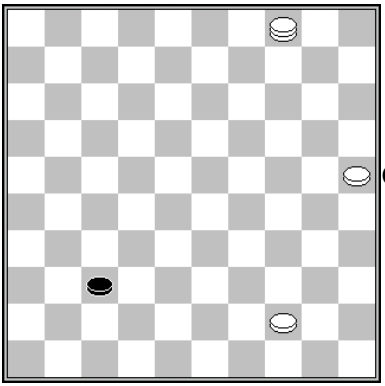




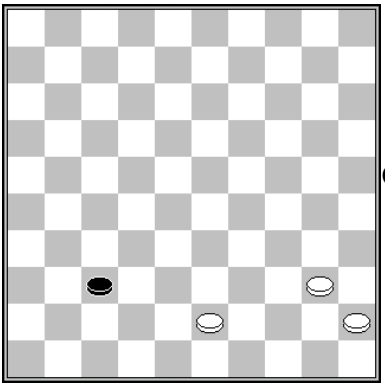
G14

Trois pièces contre une

Dans chaque diagramme, les blancs jouent et gagnent.

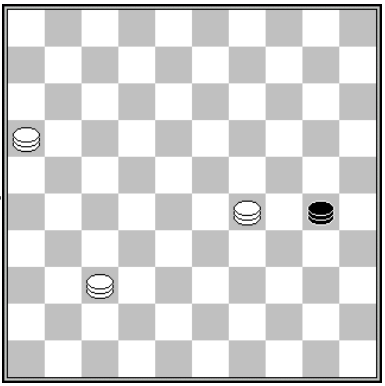


G15

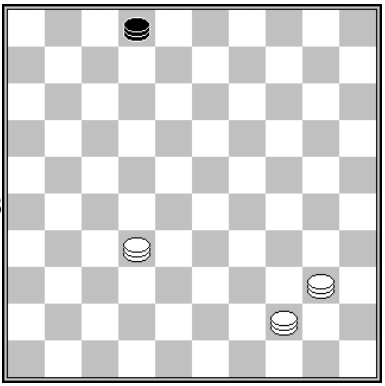


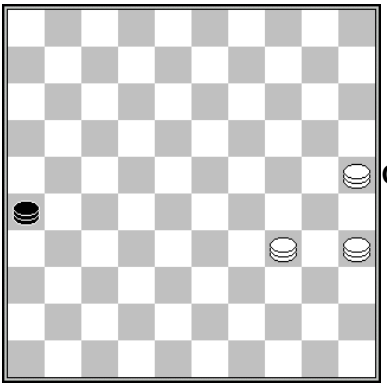
G16

G17

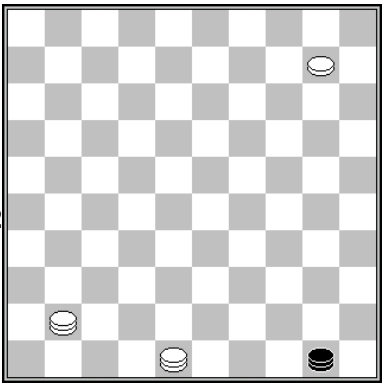


G18

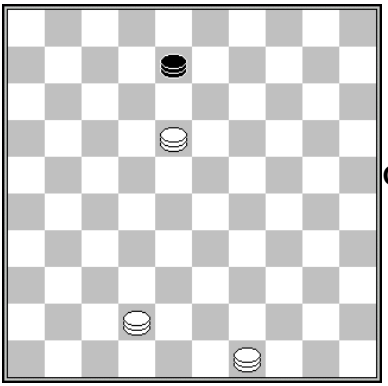




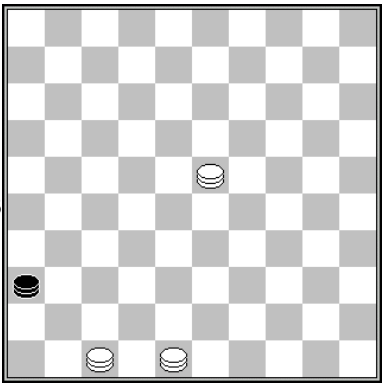
G19



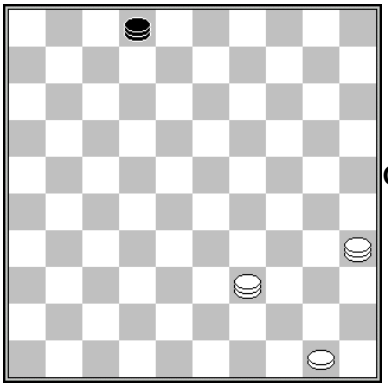
G22



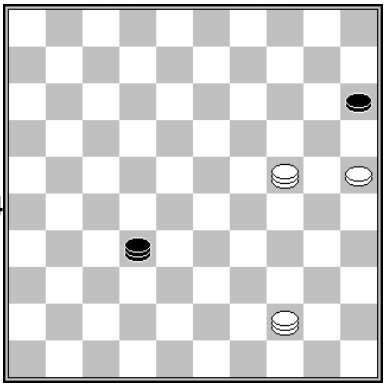
G20



G23



G21

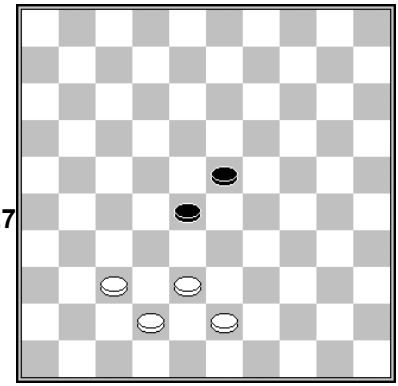


G24

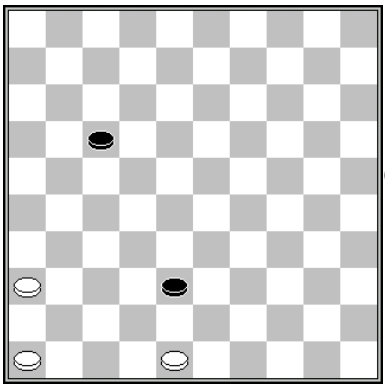
Finales de pions

Dans chaque diagramme, les blancs jouent et gagnent.

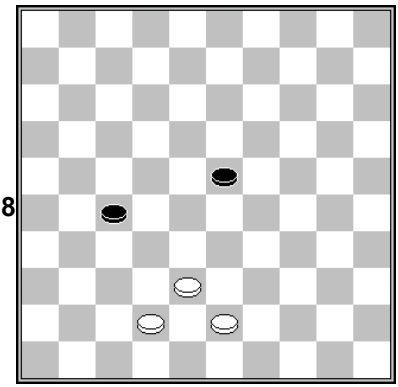
G27



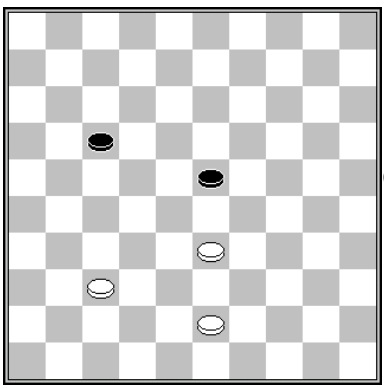
G25



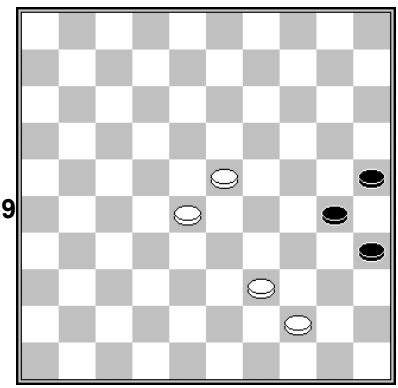
G28

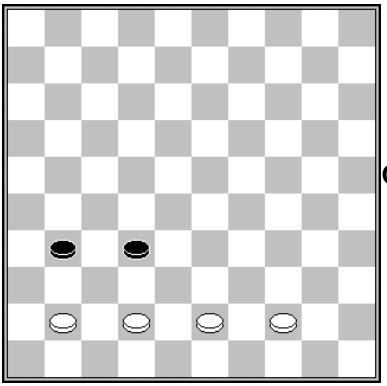


G26

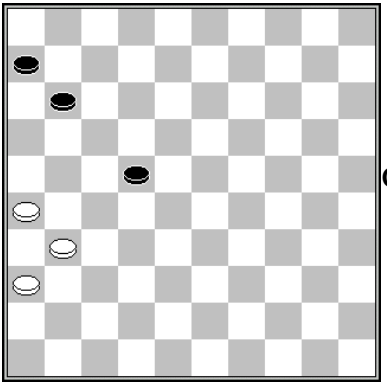


G29

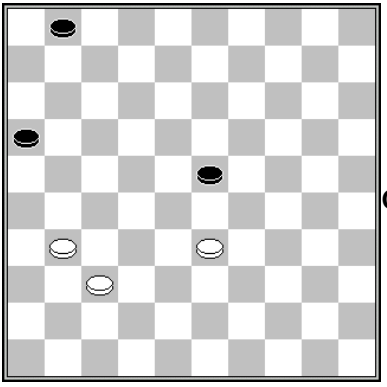




G30



G31



G32

SOLUTIONS

Une pièce contre deux

G1: *15-42 (14-19) 42-15 (19-23) 15-20 et si:*

a) *(23-28) 20-42 (28-33) 42x15 (32-37) 15-47;*

b) *(32-37) 20-14 (23-29) 14x41 (29-33) 41-32 (33-39) 32-49.*

G2: *10-4 (13-19) 4-10 (19-24) 10-15 (24-29) 15-20, etc.*

G3: *5-28 (11-16) 28-32 (20-24) 32-38 (24-30) 38-43 (30-35) 43-49.*

G4: *27-38 (23-28) 38-27 (28-33) 27-43.*

G5: *16-43 (30-35) 43-34 (1-6) 34-7.*

G6: *16-43 (30-35) 43-49 (6-11) 49-44 (11-16) 44-49.*

G7: *34-1 suivi de 1-6.*

G8: *49-44 (40x38) 8-2.*

Traquenards

G9: *7-1 (36-41) 1-23 et si:*

a) *(41-46) 23-5;*

b) *(41-47) 23-34 (47x40) 45x34.*

G10: *35-8 (45-50) 8-17 (50-45) 22-18 (45x21) 26x17.*

G11: *2-16 (39-44) 16-11! (44-50) 11-6 (35-40) 45x34 (50-45) 6-1.*

G12: *3-14 (38-43)a (14-28) +.*

a) *sur 38-42 suit 14-37.*

G13: *38-33 (30-35) 33-29 (25-30) 34x25 (35-40) 25-20 (40-45) 20-15 (45-50) 29-24 (50x20) 15x24.*

G14: *45-40 (39-44) 40-34 (44-50) 49-44 (50x30) 35x24.*

G15: *4-36 (37-42) 36-47 (42-48) 44-40 (48-26) 47-42 (26X48) 40-34.*

G16: *43-38 (37-41) 40-34.*

Trois pièces contre une

G17: *37-26 avec la double menace imparable 26-8 suivi de 29-7 et 16-43 suivi de 29-42.*

G18: *32-43 menace 43-30 suivi de 44-49 et sur (2-16) 40-35 gagne directement.*

G19: *34-48 avec la menace imparable 35-8 suivi de 48-26.*

G20: *42-48 avec la double menace imparable 49-21 suivi de 18-31 et 48-30 suivi de 18-40.*

G21: *50-45 (2-16) 35-49 (16-2) 39-30 (2x35) 45-40 (35x44) 49x35.*

G22: *48-39 (50x46) 10-5 +.*

G23*: 23-10 (36-22) 48-31 (22x36) 10-4.*

G24: *25-20 et si*:

a) *(32-5) 44-49 (5-46) 49-35 (46-5) 20-14*

b) (32-46) 44-35 (46-5) 20-14

c) (32-16) 44-49 (16-2) 49-35

d) (32-49) 44-35 (49-16) 35-49 (16-2) 49-35

e) (32-5) (la dame noire ne peut rester en l'air à cause de 24-35) 44-49 (5-46) 49-35 (46-5) 30-14.

Finales de pions

G25: 36-31 (17-22) 31-27 (22x31) 46-41 (31-36) 41-37 (38-42) 37-31 (26x37) 48x37.

G26: 43-39 (17-22) 39-34 (23-28) 33-29 (22-27) 29-23 (28x19) 34-29 double opposition.

G27: 38-32 (28-33) 37-31 (23-29) 32-28 (33x22) 31-27 (22x31) 43-39 (31-36) 42-37 double opposition.

G28: 38-33 (27-32) 43-39 (32-38) 42-37 (38x29) 37-32 (29-34) 39x30 (23-29) 32-28.

G29: 23-19! (30-34) 39x30 (35x13) 28-23 double opposition.

G30: 43-39 (31-36) 42-38 (32x34) 41-37.

G31: 31-27 (22x31) 36x27 (11-17) 27-21 (17-22) 21-17! (22x11) 26-21 (11-16) 21-17 (6-11) 17x6 (16-21) 6-1 (21-27) 1-23 +.

G32: 31-26 (1-7) 37-31 (7-12) 33-28 (23x32) 31-27 (32x21) 26X8 +.

Parties commentées

Partie n°1

Tournoi Amsterdam 1971
Blancs: Passhier.
Noirs: Blaauw.
Thème: enchaînement du centre droit.
Ouverture Raphaël.
Début hollandais.

1. 32-28 (18-22)
2. 37-32 (12-18)
3. 41-37

Sur 32-27, les noirs peuvent se dégager immédiatement par (19-23) 28x19 (14x23).

3... (7-12)
4. 46-41 (1-7)
5. 34-29 (20-24)

Habituellement, on poursuit par (20-25) ou (19-23). Le coup du texte va permettre aux blancs d'enchaîner.

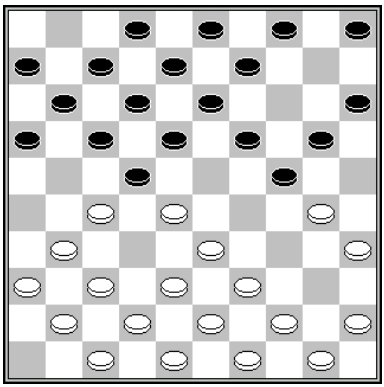
6. 29x20 (15x24)
7. 32-27 (10-15)

Les Noirs n'ont pas pris conscience de la valeur de l'enchaînement et vont accumuler les erreurs. Ainsi, l'objectif primordial des noirs doit être d'empêcher les blancs d'occuper la case 25, afin d'éviter le blocage de leur aile gauche. Au lieu de (10-15), il était plus fort de jouer (14-20); et si:

a) 37-32 coup de dame par (19-23) 28x30 (16-21) 27x16 (22-27) a.l. (17x46);

b) 40-34 (20-25) interdisant 34-30 (25x34) 39x30 à cause du coup de ricochet (24-29) 33x24 (22x33) 38x29 (18-22) 27x18 (12x25).

8. 40-34 (14-20)
9. 34-30 (20-25) (diagramme).



Les Noirs ont choisi de jouer (20-25), mais il est intéressant d'examiner quelles sont les conséquences de l'échange (24-29) 33x24 (20x29):

a) 39-33? coup de ricochet par (5-10) 33x24 (22x33) 38x29 (18-22), etc.;

b) 38-33! (29x38) 42x33 (5-10) 30-25 (10-14) 45-40 (4-10)? Et lon retrouve la manœuvre classique 37-32 interdisant le dégagement (19-23) 28x19 (14x23) par 25-20 (15x24) 33-28 (22x33) 39x30.
10.38-32?

Les blancs commettent à leur tour une erreur en livrant un dégagement. Il était préférable de jouer 44-40 (25x34) 40x20 (15x24) 39-34, etc.

10... (25x34)
11. 39x30 (5-10)?

Les Noirs laissent passer leur dernière occasion de se dégager par (19-23)! et si:

a) 30x19 (23x14) etc.:

b) 28x19 (24-29) 33x24 (22-28) 32x23 (18x20).

12. 30-25 (10-14)
13. 43-38 (16-21)

La perte du pion est obligatoire, car après (4-10) 44-40 (15-20) 40-34 (10-15) 34-29, les Noirs sont complètement bloqués.

14. 27x16 (18-23)?

Les noirs vont perdre un second pion par la manœuvre:

15. 33-29 (22x33)

(23x34) 44-40 (22x33) 40x20 (15x24) 38x20 aboutit au même résultat.

16. 29x20 (15x24)
17. 38x20

Et les noirs abandonnent.

Partie n°2

Championnat de Lyon 1983
Blancs: Ryckaert.
Noirs: Dubois.
Thème: le Marchand de bois.
Ouverture Raphaël.
Début Springer.

1. 32-28 (20-25)
2. 37-32 (14-20)
3. 41-37 (10-14)
4. 34-29 (17-21)

Ce coup est joué dans l'intention double de poser un problème de développement sur l'aile gauche des Blancs et d'éviter le dégagement 29-23 (18x29) 33x24 (20x29) 28-22 (17x28) 32x34.

5. 31-26 (19-24)
6. 26x17 (11x22)
7. 28x17 (12x21)

La position du Marchand de bois n'est évidemment pas prise dans des conditions idéales, car les blancs ont de nombreuses possibilités d'occuper le centre et de créer des menaces de dégagement.

8. 32-28! (21-26)
9. 37-32 (14-19)

Ce coup est joué afin d'éviter le dégagement 35-30 (25x23) 28x30. Ce coup empêche à présent les Blancs de poursuivre par 39-34 à cause de (18-22) 28x17 (24-30)35x24 (19x37), etc.

10. 36-31 (26x37)
11. 32x41 (18-22)

Les Blancs menaçaient de se dégager par 28-22 (18x27) 29-23 (19x28) 33x31. Les Noirs veulent à tout prix conserver leur formation du Marchand de bois. L'échange (19-23) 28x30 (25x23) était positionnellement préférable.

12. 28x17 (7-12)
13. 17-11

Meilleur était 38-32 suivi de 32-28 afin d'empêcher les Noirs de mettre en jeu leurs pions de l'aile gauche 4, 9 et 13 sous peine de dégagement.

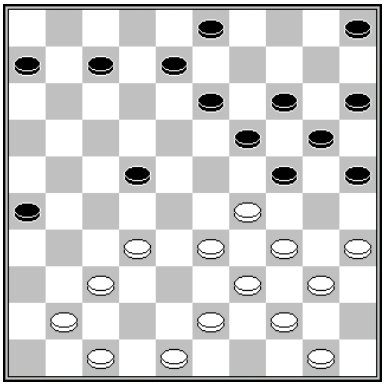
13... (16x7)
14. 41-37 (13-18)!
15. 38-32 (9-13)
16. 46-41 (4-9)
17. 32-28 (18-22)!
18. 28x17 (12x21)
19. 43-38 (7-12)
20. 38-32 (1-7)
21. 49-43 (7-11)
22. 42-38 (12-17)

Coup joué pour préparer l'occupation de la case 22 sans livrer de dégagement. Il est à noter que (9-14) et (13-18) étaient interdits:

a) (9-14) 35-30 (25x23) 32-28 (23x32) 38x9;

b) (13-18) 29-23 (18x29) 35-30 (25x34) 39x30 (24x35) 33x4.

23. 40-34 (21-26)
24. 45-40 (17-22)
25. 32-28 (2-7)
26. 28x17 (11x22)
27. 38-327 (9-14)!! (diagramme).



Dans cette position, les Blancs sont mat: le dégagement 33-28 (22x33) 29x38 n'est pas possible à cause du coup de dame (26-31) 37x26 (24-29) 34x23 (19x46).

D'autre part, les Noirs menacent d'un autre coup de dame par (26-31) 37x26 (22-27) 32x21 (19-23) 29x9 (24-30) 35x24 (20x49) 9x20 (25x14). Et les Blancs ne peuvent parer cette menace:

a) 43-38 (22-28) 32x23 (19x28) 33x22 (24x31), etc., N+1p;;

b) 32-28 (5-10) 28x17 (19-23) 29x9 (24-30) etc., dame à 49;

c) 41-36 (26-31) 36x9 (19-23) 29x18 (24-30) 35x24 (20x49) 9x20 (49xd).

Dans la partie, les Blancs ont bien vu toutes ces variantes, et ils ont choisi de sacrifier directement un pion par 35-30. Mais l'avantage d'un pion est très important en partie officielle, et les noirs ont fini par emporter la partie au 46^{e} temps

Partie n°3

Championnat de Hollande 1967
Blancs: Sijbrands.
Noirs: Weerheijm.
Thème: le pion taquin.
Ouverture polonaise.

. 31-27 (17-21)
. 37-31 (21-26)
. 32-28 (26x37)
. 41x32 (11-17)
. 46-41 (17-21)
. 41-37 (21-26)
. 34-29 (20-25)
. 39-34

Les blancs ont développé leur grande diagonale et occupent dès le début les cases stratégiques 27, 28 et 29.

Le dernier coup des blancs est préférable à 40-34, car les Noirs pourraient alors amener une position du marchand de bois par (14-20) 45-40 (19-23) 28x19 (13x24), etc.

Le coup du texte a l'avantage d'interdire (15-20) par 29-23 (18x29) 33x15 et de permettre sur (14-20) l'échange 29-23 (18x29) 34x14 (10x19).

8... (7-11)
9. 44-39 (11-17)
10. 50-44 (17-21)
11. 29-24 (19x30)
12. 35x24 (1-7)
13. 37-31 (26x37)
14. 42x31 (18-23)?
15. 28x19 (14x23)
16. 47-42 (13-18)
17. 27-221 (18x27)
18. 31x22

Les noirs ont essayé de reconquérir le centre et d'isoler le pion taquin 24. En fait, c'est le pion noir 23 qui se retrouve isolé et menacé. Les noirs n'ont alors rien de mieux que:

18... (12-18)
19. 22x13 (8x30)
20. 40-35 (7-12)
21. 35x24 (12-18)
22. 44-40 (2-8)
23. 33-28 (9-14)
24. 28x19 (14x23)
25. 39-33 (4-9)
26. 42-37 (8-12)
27. 33-28 (9-14)
28. 28x19 (14x23)
29, 34-29 (23x34)
30. 40x29 (10-14)
31. 38-33 (14-20)
32. 43-38 (6-11)
33. 36-31 (5-10)

Sur (18-22) dans le but d'occuper la case 27, les Blancs s'assurent l'avantage par 32-28 (11-17) 31-26!

34. 31-27 (10-14)
35. 49-43 (11-17)
36. 43-39 (3-9)
37. 45-40 (9-13)
38. 48-42 (21-26)
39. 32-28 (17-21)
40. 37-32 (12-17)
41. 42-37 (17-22)
42. 28x17 (21x12)
43. 33-28
Et les Noirs, ayant épuisé tous leurs coups de réserve, abandonnent.

Partie n°4

Championnat de Paris 1937
Blancs: Raman.
Noirs: Dionis.
Thème: la sortie du pion 5.
Ouverture Raphaël.

1. 32-28 (19-23)
2. 28x19 (14x23)
3. 37-32 (10-14)
4. 41-37 (14-19)
5. 33-28 (17-21)

La mise en jeu du pion 5 était interdite par le coup droit 28-22 (18x27) 31x22 (17x28) 34-29 (23x34) 32x5.

6. 31-27 (21-26)

(5-10) livrait un coup de dame par 27-22 (18x27) 38-33 (27x29) 37-31 (23x32) 34x5.

7. 38-33 (11-17)

Sur (5-10), coup de dame identique au précédent par 27-21 ou 27-22, etc.

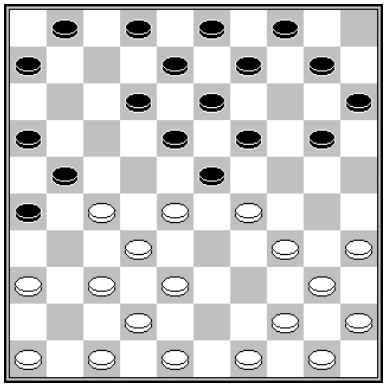
8. 43-38 (17-22)

(5-10) livrait un autre coup de dame par 27-22 (18x27) 32x21 (23x43) - (23x41) ne change rien - 49x38 (16x27) 38-32 (27x29) 34x5.

9. 28x17 (12x21)
10. 33-28 (7-12)

Sur (5-10) coup de dame à nouveau par 27-22 suivi de 38-33, etc.

11. 39-33 (5-10)
12. 33-29! (diagramme).



Le dernier coup des Blancs menace 27-22 (18x27) 29x7 (1x12) 38-33 (27x29) 34x5, et si:

a) (10-14) 29-24! (19x39) 28x10, etc. +1p.;

b) (12-17) coup de dame identique à celui de la partie:

c) (20-24) 29x20 (15x24) 27-22 suivi de 38-33, etc., dame à 5.

Le seul coup jouable est (9-14). La suite de la partie fut:

11... (1-7)?
12. 37-31! (26x37)
13. 32x41 (21x43)
14, 48x39! (23x32)
15. 29-24 (20x29)
16. 34x5 dame.

A VOUS DE JOUER!

Dans cette partie, jouée entre deux débutants, 11 combinaisons ont été oubliées. Elles se présentent après chaque coup imprimé en italique. À vous de les retrouver!

1. 32-28 (18-23)
2. 38-32 (12-18)
3. 31-27 (17-21)
4. 42-38 (20-25) ***a***
5. 47-42 (7-12) ***b***
6. 37-31 (14-20)
7. 27-22 (18x27)
8. 31x22 (11-17)
9. 22x11 (16x7)
10. 36-31 (20-24) ***c***
11. 41-36 (10-T4) ***c***
12. 31-26 (7-11)
13. 26x17 (11x22)
14. 28x17 (12x21) ***d***
15. 33-28 (21-26)
16. 39-33 ***e*** (13-18)
17. 44-39 (8-12)
18. 46-41 ***f*** (6-11) ***g***
19. 41-37 (11-16)
20. 50-44 (5-10)
21. 34-29 (23x34)
22. 40x20 (15x24)
23. 44-40 (10-15)
24. 39-34 (14-20)
25. 49-44 (9-13)
26. 44-39 (4-9)
27. 32-27 (1-7)
28. 37-32 (7-11) ***h***
29. 36-31 (26x37)
30. 32x41 (11-17) ***i***
31. 42-37 (2-8)
32. 37-32 (17-21)
33. 48-42 (21-26)
34. 42-37 (9-14)
35. 41-36 (3-9)
36. 34-29 ***j*** (25-30)
37. 40-34 (20-25)
38. 29x20 (15x24)
39. 34-29 ***k***

SOLUTIONS

a) Coup de ricochet par 27-22 (18x27) 34-30 (25x34) 40x18 (13x22) 28x26.

b) Gain du pion par 27-22 (18x27) 34-30 (25x34) 40x7 (Ix12) 28-23 (19x28) 33x31.

c) Gain du pion par 33-29 (24x22) 34-30 (25x34) 40x16.

d) Gain de deux pions par 34-30(25x34) 40x18 (13x22) 33-29 (24x33) 39x26.

e) Coup de la bombe pour les noirs par (24-30) 35x24 (19x39) 28x10 (39x37) 42x31 (26x37).

f) Coup de dame pour les noirs par (24-30) 35x22 (12-17) 28x10 (17x46).

g) Coup Philippe par 28-22 (18x27) 32x21 (26x17) 34-30 (25x34) 40x16.

h) Coup de passage à dame par 28-23 (19x37) 42x31 (26x37) 34-30 (25x34) 39x6.

i) 28-23 (19x28) - meilleur est (18x29) 34x14 B+1p. - 33x11 (16x7) 34-30 (25x34) 39x17.

j) Coup de dame pour les noirs par (16-21) 27x16 (18-22) 28x17 (12x21) 16x27 (19-23) 29x18 (13x42) 38x47 (24-30) 35x24 (20x49).

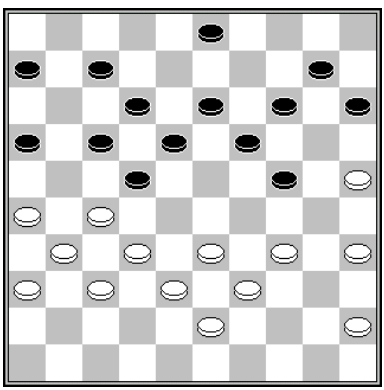
k) (18-23) 29x7 (24-29), et si:

- 35x24 (19x30) 33x35 (8-12) 7x18 (13x44)N +;

- 33x24 (8-12) 7x18 (13x44) 24X4 (44-49) 35x24 (49x27) =.

Conclusion

Pour finir, voici une position extraite d'une partie que j'ai jouée cette année au Damier villeurbannais en simultanée contre vingt joueurs.



Dans cette position, les blancs jouent et gagnent en réalisant successivement un forcing, un gambit et un mat:

1. 34-29 (3-9) Forcé car (15-20) livre la combinaison 35-30 (24x35) 29-23 (19x28) 32x23 (33x4)

2. 29x20 (15x24)
3. 26-21! (17x26)
4. 32-28!!

Et les Noirs sont mat: ils ne peuvent laisser prendre à cause de 28x8 (13x2) 37-32! (26x28) 33x15, et sur:

a) (12-17) coup de dame à 5 par 35-30 (24x35) 25-20 (14x25) 27-21 (16x27) 37-32 (26x37) 32x5;

b) (16-21) 28x8 (21x41) 36x47 (13x2) 38-32 (26x28) 33x15.

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, après 4. 32-28 les noirs peuvent abandonner malgré leur pion de plus!

Table des matières

Introduction……..page 7

PREMIERE PARTIE
NOTIONS ELEMENTAIRES DU JEU

Les règles du jeu ……..… » 13
Le damier ..... » 13
Les pions ……. » 13
Le déplacement du pion ……. » 14
- Le déplacement simple ……..…… » 14
- La prise…… » 14
La promotion du pion en dame .....,…….. » 15
Le déplacement de la dame ……..» 15
- Le déplacement simple ……..…… » 15
- La prise ……..…….. » 15
Le gain …… » 16
La fin de partie égale ..... » 16
Points particuliers ……..…… » 16
Les irrégularités …… » 17

Les combinaisons…… » 19
Présentation …… » 19
La rafle …… » 21
Mécanismes élémentaires ..... » 22

Mécanismes particuliers ……page 24
- La prise majoritaire……... » 24
- Les temps de repos…….. » 24
- Le coup turc…….. » 25
A vous de jouer ! …….. » 26
Solutions…… » 49

Le jeu de position…… » 53
Présentation…….. …… » 53
Le trait…… » 53
Les enchaînements…… » 54
Les immobilisations…… » 55
Les pions arrière…… » 56
Les cases stratégiques…….. » 58
Les formations de pionnage…… » 59
Les temps d'avance…….. » 60
Les temps de réserve…….. » 62
A vous de jouer ! …….. » 63
Solutions…… » 65

SECONSE PARTIE – LA CONDUITE DE LA PARTIE

Les débuts de partie…… » 69
La sortie des pions de base…… » 69
- La sortie du pion 46 (5)…… » 69
- La sortie du pion 48 (3)…… » 70
- La sortie des pions 49 et 50 (1 et 2)…… » 71
L'immobilisation de l'aile gauche…… » 71
La sortie du pion 35 (16)…….. » 72
- Le dégagement Fabre…….. » 72
- La variante Roozenburg…….. » 72
- La variante Roozenburg différée…… » 72
Les variantes de début…….. » 73
- Les débuts fermés…… » 73
Ouverture Raphaël…… » 73
- Les débuts ouverts…… » 75
La variante Chefneux…… » 75
Le début Jansen…… » 75

Le début français…… page 75
Thème combinatoire : le coup droit…… » 76
Début n°1…… » 76
Début n°2…… » 76
Début n°3…… » 76
Début n°4…… » 76
A vous de jouer ! …….. » 77
Solutions…… » 79

L'enchaînement du centre droit…… » 81
Présentation…… » 81
Plan de jeu…….. » 82
Premer plan : épuiser les coups utiles…….. » 82
Second plan : combiner sur l'aile enchaînée……... » 83
Comment enchaîner…… » 83
Plan de jeu en défense…… » 85
Premier plan : pression sur le pion 33…… » 85
Second plan : contrôle de l'aile droite…… » 86
A vous de jouer ! …….. » 86
Solutions…….. » 91

La formation du marchand de bois…….. » 93
Présentation…….. » 93
Plan de jeu…… » 94
Comment amener la formation du marchand de bois……. » 95
Plan de jeu en défense…… » 97
Les dégagements…….. » 97
L'invasion sur la case 23…….. » 97
L'occupation des cases 21 et 28…… » 98
A vous de jouer ! …… » 98
Solutions…… » 103

Le pion taquin…… » 105
Présentation…… » 105
Plan de jeu…… » 106
Comment placer un pion taquin…… » 107
Plan de jeu en défense…….. » 108
Premier plan : pression sur le pion 33…….. » 108
Second plan : contrôle de l'aile droite…… » 109

A vous de jouer ! …… page 110
Solutions…… » 115

Les fins de partie…… » 117
Finale dame contre pions…… » 118
Le blocage…… » 118
L'attaque à distance…… » 119
Finale de dames…… » 119
Les coulisses…… » 119
L'enfermé……... » 120
Finales avec quatre pièces…… » 121
A vous de jouer ! …….. » 122
Solutions…… » 128

Parties commentées…… » 131
Partie n°1 – Tournoi Amsterdam 1971…….. » 131
Partie n°2 – Championnat de Lyon 1983…… » 133
Partie n°3 – Chapionnat de Hollande 1967…… » 135
Partie n°4 – Championnat de Paris 1937…… » 136
A vous de jouer ! …… » 137
Solutions…… » 138

Conclusion…..…….…. » 139

Champion de France en 1982, finaliste du championnat du Monde en 1984 à Dakar, Jean-Pierre Dubois révèle les techniques de jeu pratiquées en compétition.

Après une présentation du jeu de position et du jeu de combinaison, ce livre montre quelles sont les formations à rechercher en partie et comment les utiliser pour exécuter des coups de dames. Enfin, l'étude des débuts et fins de parties permet d'acquérir le bagage technique indispensable pour aborder n'importe quelle partie comme un champion.



ISBN 2-7328-0479-7