

2^e partie :

Jouer les meilleurs coups

<http://damierlyonnais.free.fr>

Les positions que l'on rencontre sont très rarement gagnantes d'un point de vue analytique, mais il est possible de jouer de telle manière que l'adversaire éprouve les plus grandes difficultés pour s'en sortir.

Au cours d'une partie, chaque adversaire joue à tour de rôle et cherche à déterminer, à chaque fois qu'il a le trait, quel est le meilleur coup parmi toutes les solutions possibles. Ce calcul résulte de la démarche suivante :

Saisir l'opportunité

Le jeu de dames recèle tellement de possibilités qu'il ne faut pas écarter l'éventualité de gagner directement la partie en exécutant une combinaison, un forcing, un gambit, une attaque de pion ou un mat.

Organiser son jeu

Cela consiste à sélectionner les coups qui répondent aux objectifs positionnels que l'on s'est fixés.

Optimiser le coup à jouer

Pour déstabiliser l'adversaire, il est utile d'adjoindre au coup positionnel retenu, une intention psychologique qui peut prendre la forme d'une menace ouverte, d'une limitation des coups adverses ou d'un coup masqué.

Se protéger contre les opportunités

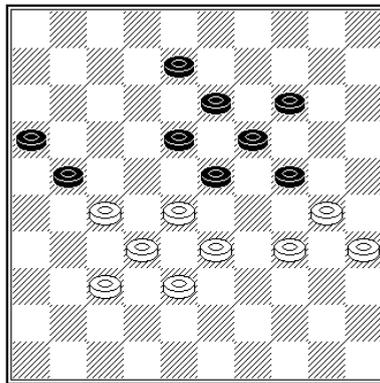
En dernier lieu, il convient, avant de jouer le coup choisi, de vérifier si on ne livre pas de combinaison à l'adversaire. On appelle cette phase « tour d'horizon ».

<http://damierlyonnais.free.fr>

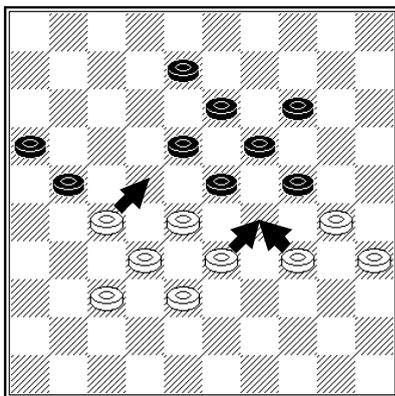
SAISIR L'OPPORTUNITE

Après chaque coup joué par l'adversaire, on se doit de vérifier s'il n'a pas, par inadvertance, livré un gain direct.

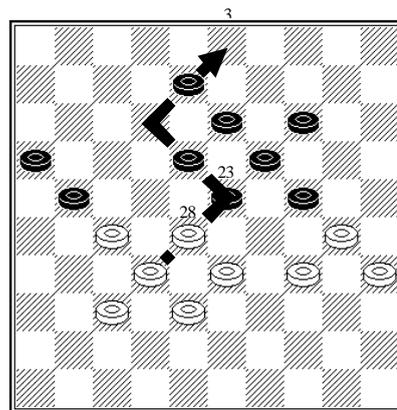
Ce gain direct peut se présenter sous la forme d'une combinaison, d'un forcing, d'un gambit, d'un mat ou d'une attaque de pion. Tous ces thèmes sont développés plus loin et s'appuient sur un mode de raisonnement identique :



Dans cette position, le trait est aux Blancs. Il se trouve que ceux-ci ont le moyen de gagner la partie par une combinaison. A priori, rien ne le laisse présumer. Pour trouver la solution, il existe 2 approches, l'une systématique et l'autre intuitive. Pour mieux comprendre, examinons les 2 diagrammes suivants :



Jamierlyonnais.

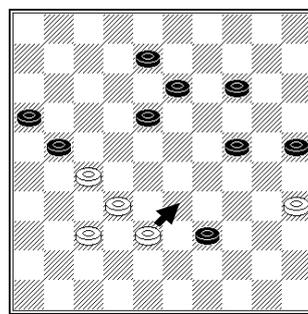
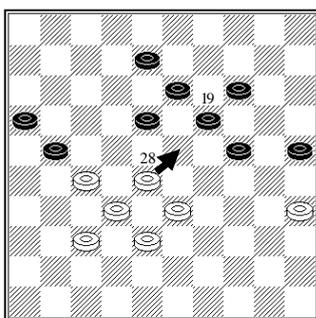
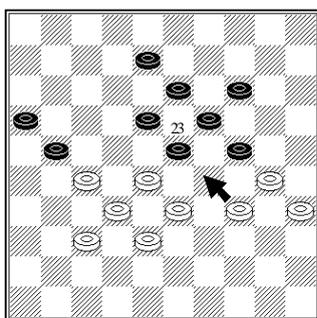


Une combinaison étant constituée par une suite de prises, la première démarche consiste à envisager dans le premier diagramme toutes les possibilités de sacrifier des pions. En agissant de la sorte, scrupuleusement, en imaginant ce que devient la position après chaque supposition, on est certain de parvenir à la solution. C'est la technique adoptée par les ordinateurs.

L'autre méthode repose sur l'intuition d'un coup de dame avec une prise finale aboutissant à la case 3, comme le montre le second diagramme. La suite du raisonnement s'enchaîne alors automatiquement. Pour que la rafle soit possible, il faut éliminer le pion noir 23 et amener un pion noir à la case 28. Cela se traduit par la série de diagrammes :

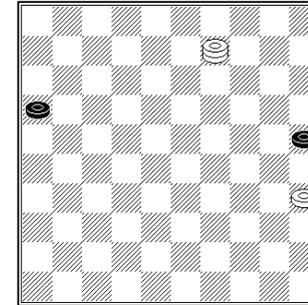
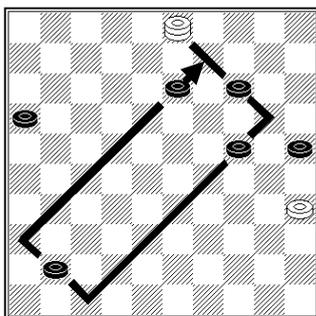
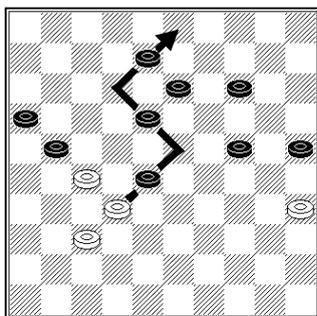
Phase 1 : éliminer le pion 23

Phase 2 : amener le pion noir 19 à la case 28



Phase 3 : exécuter la rafle

Phase 4 : conclure



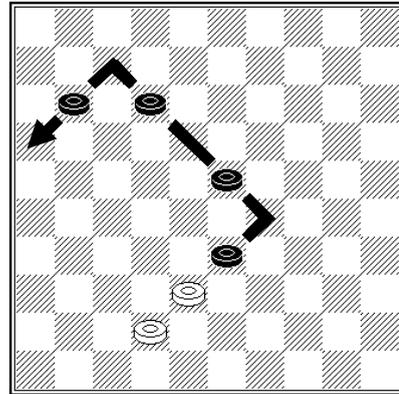
Les deux méthodes pour trouver les combinaisons ont chacune leurs limites. La **recherche systématique** est plutôt fastidieuse mais s'applique bien pour les combinaisons peu profondes, tandis que **l'approche intuitive** est plutôt bien adaptée aux combinaisons avec un long développement.

La bonne approche en partie est d'adopter un compromis entre les 2 méthodes.

Pour les forcings, gambits, mats, attaques de pions, le principe de raisonnement est comparable.

Nous allons à présent détailler <http://damierlyonnais.free.fr>

LA COMBINAISON

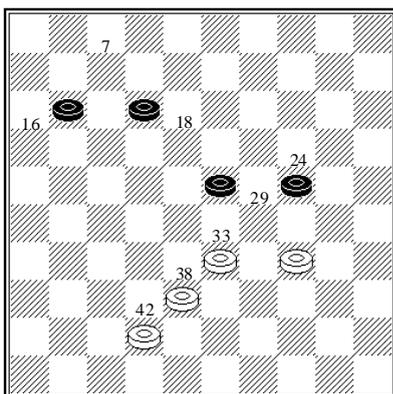


Les combinaisons sont omniprésentes au jeu de dames. Leur exécution permet de décider du sort de la partie de manière fulgurante.

La prise étant obligatoire, le déroulement d'une combinaison est automatique et ne laisse aucune initiative au camp adverse.

Le principe d'une combinaison repose sur l'offre successive de pions en vue de percer la position adverse et d'aboutir à une rafle finale, avec à l'arrivée, soit un gain matériel, soit une dame, soit encore un avantage positionnel.

Le diagramme ci-dessus montre la rafle finale à laquelle aboutissent toutes les combinaisons de ce chapitre. Les moyens d'y parvenir sont chaque fois différents et se présentent très souvent en pratique.



Dans l'exemple suivant, le gain est immédiat par :

1. **33-29** offre d'un pion

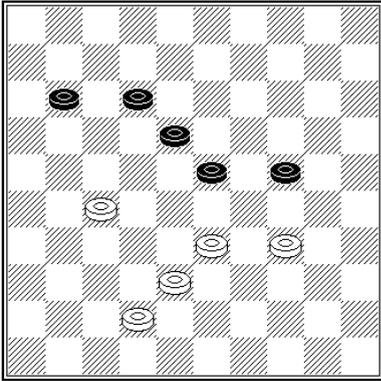
1... **24x33** prise obligatoire

2. **38x16** avec une rafle de 4 pions

A noter les 2 points importants :

- la formation de 3 pions 42-38-33
- les cases libres 7, 16 et 18

<http://damierlyonnais.free.fr>



Pour se retrouver dans la position précédente, il faut d'abord percer la position des Noirs par :

1. 27-22 18x27

Selon un principe identique les Blancs gagnent par :

1. 27-22 18x27

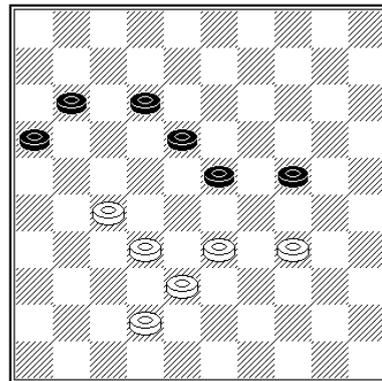
2. 32x21 16x27

Libérant ainsi les cases 16 et 18 tout en conservant l'initiative

3. 33-29 24x33

4. 38x16

une combinaison en 4 temps



Pour éliminer le pion 18, les Blancs ont recours au stratagème suivant :

1. 26-21 17x26

2. 27-22 18x27

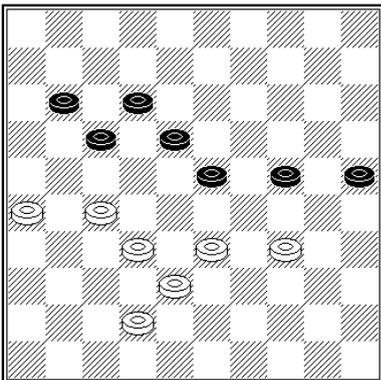
3. 32x21 26x17

Les Blancs ont sacrifié 2 pions pour parvenir à leurs fins, mais ils ont en vue une rafle de 4 pions.

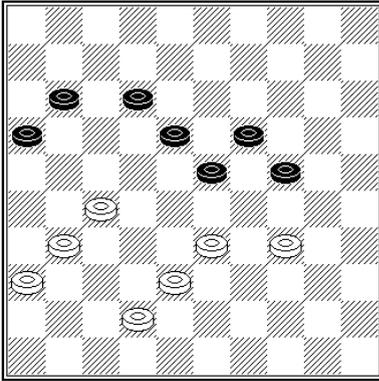
4. 33-29 24x33

5. 38x16

une combinaison en 5 temps cette fois-ci



<http://damierlyonnais.free.fr>



La formation de 3 pions 36-31-27 permet d'éliminer simultanément les pions 16 et 18 par :

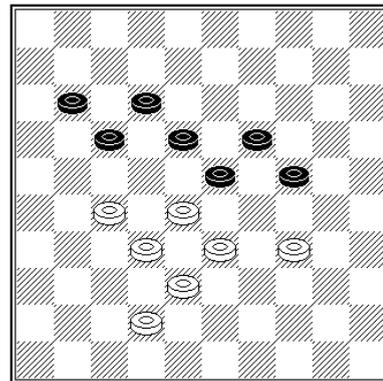
1. 27-21 16x27 2. 31x13 19x8

suivi de l'habituel coup :

3. 33-29 etc.

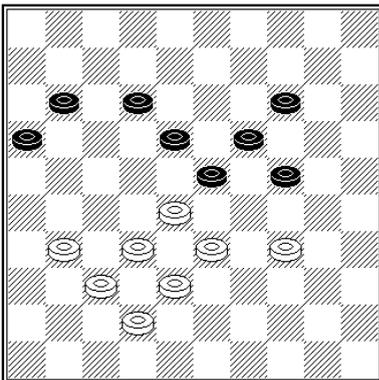
De la même manière, les Blancs gagnent par :

1. 27-21 17x26 2. 28-22 18x27
 3. 32x21 26x17 4. 33-29 24x33
 5. 38x16

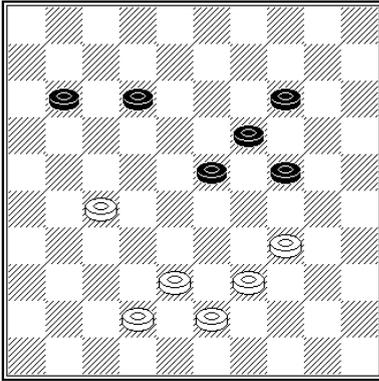


L'élimination des pions noirs 16 et 18 se fait par :

1. 28-22 18x36 2. 37-31 36x27
 3. 32x21 16x27



<http://damierlyonnais.free.fr>

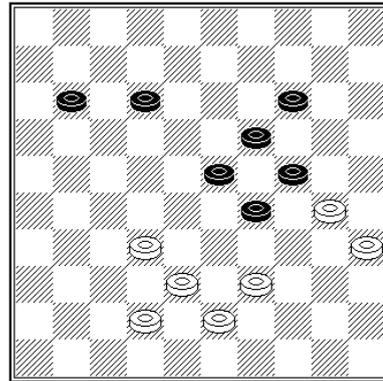


Dans toutes les positions précédentes, le problème consistait à éliminer les pions noirs 16 et 18. Dans les 3 diagrammes suivants, le but est de trouver comment amener le pion noir 24 à 33. Dans ce diagramme, les Blancs y parviennent par un coup de rappel :

1. 34-29 24x44 2. 43-39 44x33
3. 38x16

La méthode pour amener le pion noir 24 à 33 est un peu plus cachée :

1. 39-34 29x40 2. 35x44 24x35
3. 44-40 35x44 4. 43-39 44x33
5. 38x16



Le mécanisme suivant pour amener le pion 24 à la case 33 est connu sous le nom de coup de la trappe :

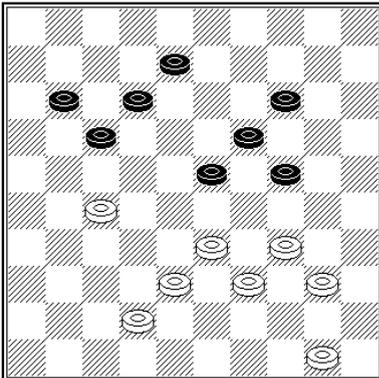
1. 34-30 24x44

Le pion 24 est mis en attente sur la case 44 entre les pions 39 et 50.

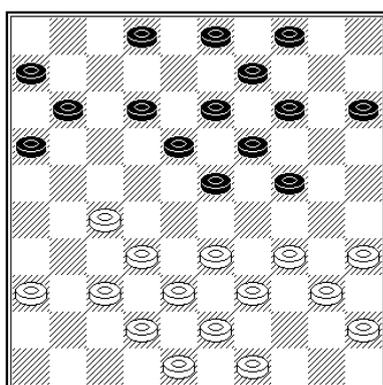
2. 27-22 17x28 3. 33x22

Libérant ainsi le pion 44.

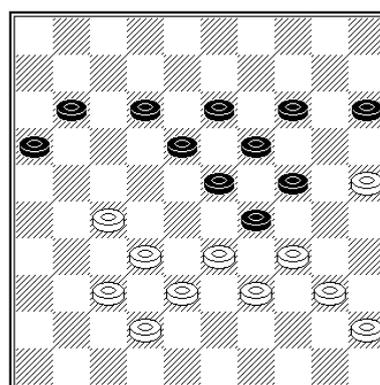
- 3... 44x33 4. 38x16



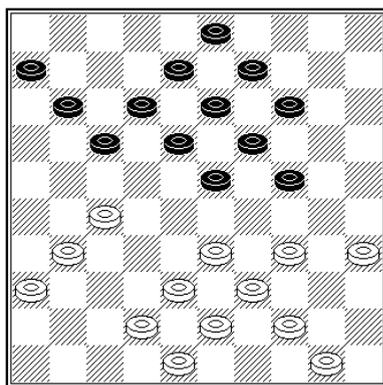
Application : les Blancs jouent et gagnent 1 pion



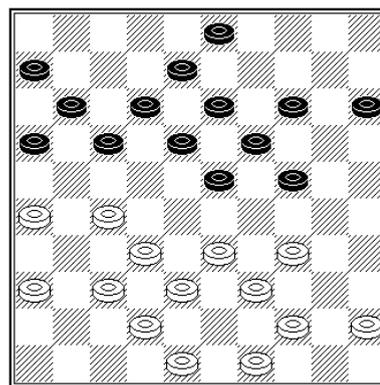
D1



D2



D3



D4

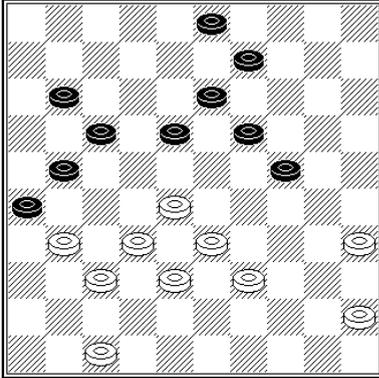
Diag. 1 : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) [*élimination des pions 16 et 18*] 33-29 [*coup de rappel*] (24x44) 43-39 (44x33) 38x16 suivi de l'attaque imparable du pion 27.

Diag. 2 : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (24x44) 33x24 (19x30) 25x34 (44x33) 38x16

Diag. 3 : 35-30 (24x35) 44-40 (35x44) [*coup de la trappe*] 27-22 (17x28) [(18x27) est une *interversión de coups*] 33x22 (44x33) 38x29 (18x27) 29x16 avec, comme le voit une rafle 33x16 en 2 phases.

Diag. 4 : 27-22 (17x28) [*sur (18x27) suit 32x21 (16x27) 33-29*] 33x22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (24x35) 44-40 (35x33) 38x16 suivi de l'attaque imparable du pion 27

<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 31-27 11-16

Coup forcé pour éviter la perte immédiate.

2. 28-23 18x29

Une prise forcée pour éviter la perte directe d'un pion par (19x28) 33x11 (16x7) 27x16, mais suit à présent la combinaison avec passage à dame:

3. 27-22 17x28

32x14 9x20

4. 35-30 24x35

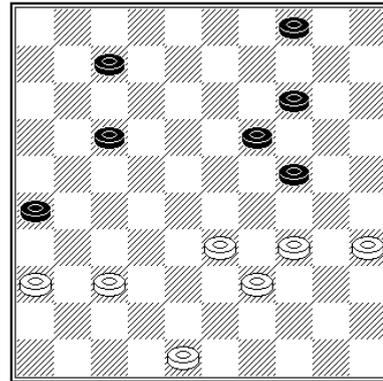
33x15

1. 34-29

L'attaque des 2 pions laisse aux Noirs 2 façons de ne pas perdre un pion directement, mais chacune d'elle livre une combinaison:

a - (14-20) 29-23 (19x28) 33x2 dame

b - (4-9) 29x20 (14x25) 37-31 (26x37) 48-42 (37x48) 39-34 (48x30) 35x4 dame.



Un forçing intéressant et assez caché:

1. 34-30 18-22

Sur tout autre coup suivait 37-31 (26x28) 33x2, Dame.

2. 30x19 13x24

3. 32-28 22-27

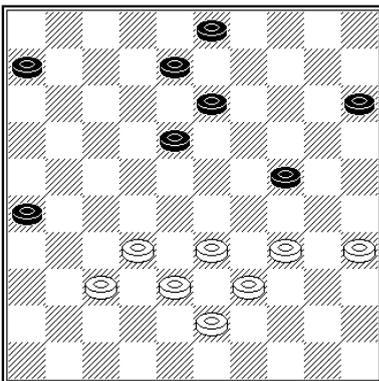
Les Noirs semblent s'échapper mais:

4. 28-22 27x18

5. 37-31 26x37

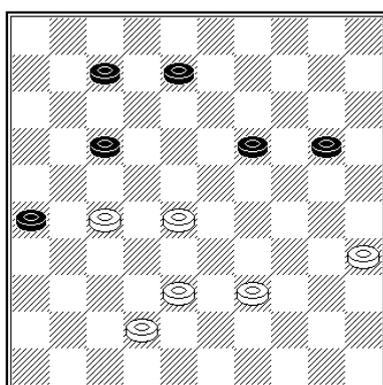
6. 38-32 37x28

7. 33x2 dame.

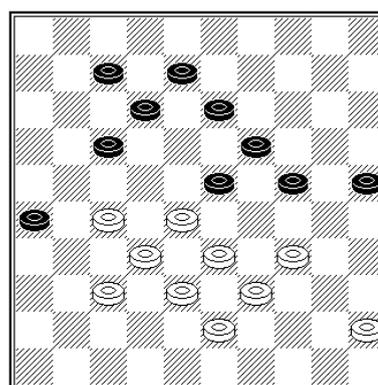


<http://damierlyonnais.free.fr>

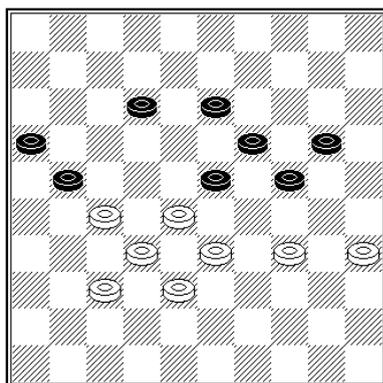
Application : les Blancs forcent le gain du pion ou de la partie



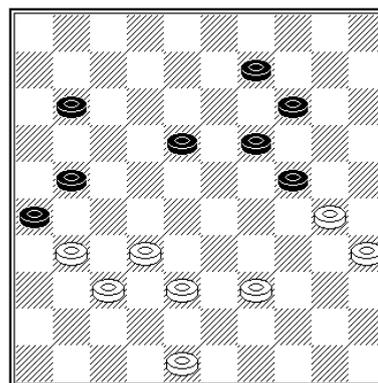
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 27-21, attaque 2 pions et laisse aux Noirs 2 alternatives:

a - (7-12) 28-22 (17x28) 38-33 (26x17) 33x11

b - (8-12) 28-22 (17x28) 38-33 (26x17) 33x2

Diag. 2 : 27-22, attaque 2 pions et laisse aux Noirs 2 alternatives:

a - (7-11) avec gain de 2 pions pour les Blancs par 22-18 (13x22) 37-31 (26x37) 32x41 (23x32) 38x16

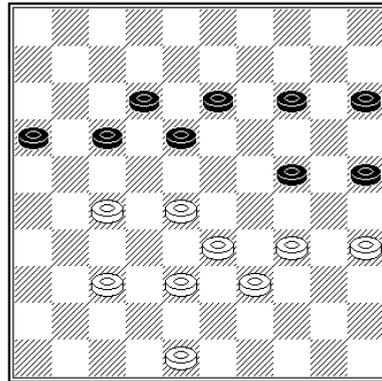
b - (17-21) avec gain d'un pion pour les Blancs par 37-31 (26x37) 32x41 (23x32) 38x16

Diag. 3 : 34-30, menace 30-25 et force (20-25), ce qui laisse le temps aux Blancs de jouer 27-22 (25x34) 22-18 (13x22) 28x8 avec passage à dame.

Diag. 4 : 31-27, et sur (11-16), suit la combinaison 37-31 (26x28) 38-33 (21x32) 33x4

<http://damierlyonnais.free.fr>

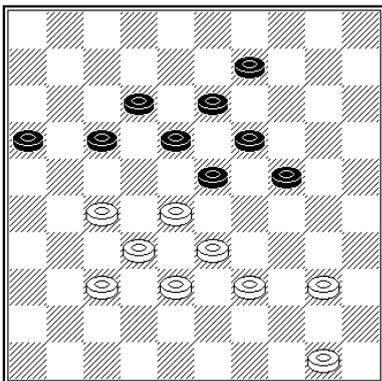
LE MAT



La position de mat est une situation particulière dans laquelle, quoi que joue l'adversaire, celui-ci ne peut éviter une perte matérielle ou un désavantage positionnel significatif.

Dans l'exemple ci-dessus, le trait est aux Blancs. En jouant 48-43, ils forment la colonne de pionnage 34-39-43 et menacent du gain de pion par 34-30 (25x34) 39x10 ou 39x8. Les Noirs n'ont aucun bon coup pour parer cette menace ; ils sont mat. La démonstration en est la suivante :

- a** - (14-19) gain de 2 pions par 27-22 (18x27) 28-23 (19x28) 33x11 (16x7) 34-30 (25x34) 39x17.
- b** - (13-19) gain d'un pion par 28-22 (17x28) 33x13 (19x8) 34-30 (25x34) 39x10 (15x4).
- c** - (17-21) gain de 3 pions par 27-22 (18x27) 34-30 (25x34) 39x26



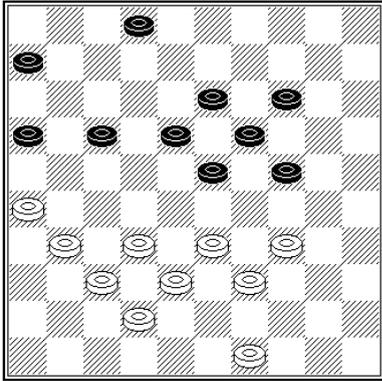
Pour mater les Noirs, les Blancs jouent :

1. 50-45 !

Les Noirs n'ont plus de bon coup jouable :

- a** - (9-14) coup royal par 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7 (16x27) 7-2 etc.
- b** - (23-29) coup direct par 28-22 (17x28) 32x3
- c** - (24-30) attaque directe par 40-35
- d** - (17-21) 39-34! et les Noirs ne peuvent éviter 34-29 (23x34) 40x20.

<http://damierlyonnais.free.fr>



Dans cette position, le trait est aux Blancs. On constate que les mouvements possibles des Noirs sont en nombre important. il s'agit notamment des coups (14-20), (2-8), (2-7), (17-22) et (6-11).

Les Blancs ont pourtant la possibilité de jouer un coup qui empêchera tous les coups précités des Noirs :

1. 49-44!

A présent, les Blancs menacent de 26-21 (16x36) 37-31 (36x27) 32x12 (18x7) 33-29 (24x33) 38x20 et les Noirs n'ont aucune solution pour parer cette menace.

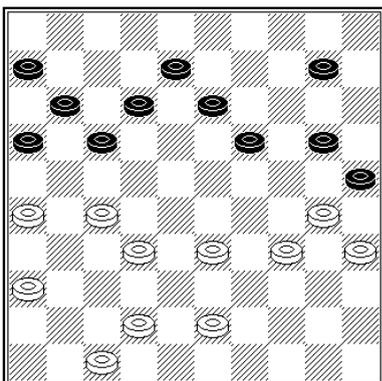
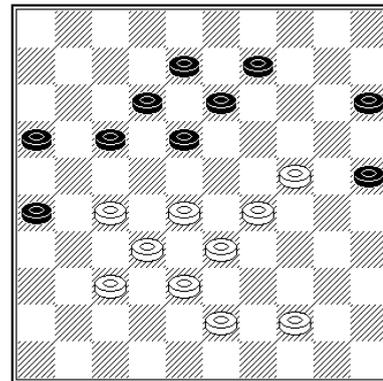
Les coups jouables des Noirs sont en nombre restreint. Il s'agit de (9-14), (17-21) et (17-22). Aux Blancs de trouver le coup qui supprimera ces possibilités :

1. 44-39! et si:

a - (9-14) coup de dame par 24-20 (15x24) 29x9 (13x4) 28-22 (17x28) 33x2

b - (17-22) 28x17 (12x21) coup de dame par 24-19 (13x24) 29x20 (ad lib) 37-31 (26x28) 33x2 ou 33x4

c - (17-21) coup de dame par 24-19 (13x24) 29x20 (ad lib) 27-22 (18x27) 28-22 (27x18) 37-31 (26x28) 33x4.



HISARD - DUBOIS

(½ finale coupe de France 1976)

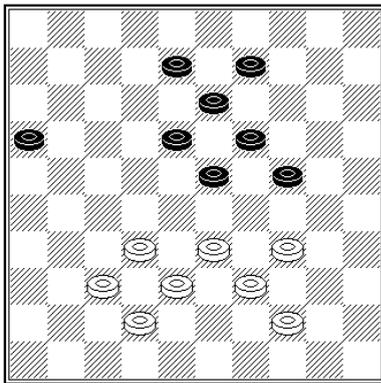
1... 19-24! 2. 30x19 13x24

Les Blancs sont mat. Ils n'ont aucune parade contre la menace (24-30) 35x4 (12-18) 4x22 (17x...). Dans la partie, les Blancs ont essayé:

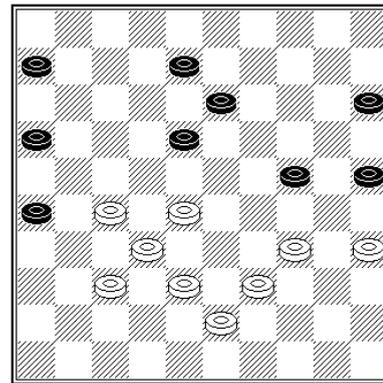
3. 33-29 24x33 4. 43-38 33-39!
5. 34x43 25-30! 6. 35x4 12-18
7. 4x22 17x39 etc. N+

jamierlyonnais.free.fr

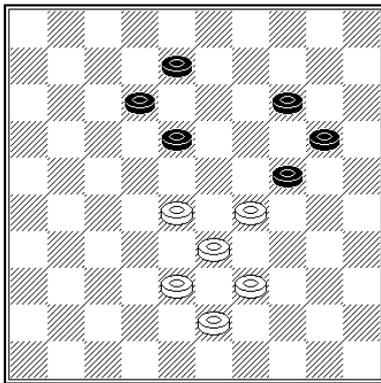
Application : les Blancs jouent et font mat



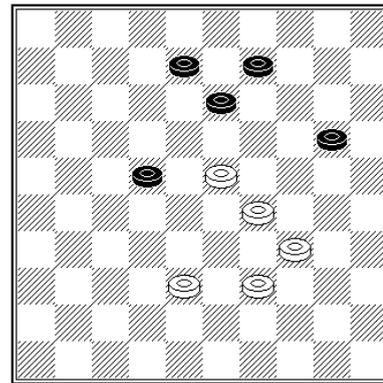
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 32-27 et les deux seuls coups jouables (8-12) et (9-14) des Noirs sont sanctionnés par la combinaison 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x7 ou 38x20 selon le cas.

Diag. 2 : 28-22 et les Noirs doivent parer la menace 34-30 (25x34) 39x19 (13x24) 22x2. En dehors du sacrifice d'un pion, les Noirs n'ont d'autre espoir que (16-21) 27x16 (18x27) 32x21 (26x17) mais suit alors 16-11 etc.

Diag. 3 : 28-23! immobilise totalement les Noirs. Si (24-30) suit 29-24 (30x28) 33x2, Dame. Si (8-13) 23-19 (14x34) 39x17. Si (18-22) 23-18 (12x34) 39x10. On voit clairement dans cet exemple l'exploitation de la prise majoritaire obligatoire.

Diag. 4 : une finesse par 38-32! car l'entrée en lunette par (22-28) perd par 29-24! (20x40) 39-34 (40x18) 32x14. Après 38-32, les Noirs ont comme meilleure défense (9-14) 23-18! (22-27) 18x9 (27x38) 9-3 avec une fin de partie gagnante.

<http://damierlyonnais.free.fr>

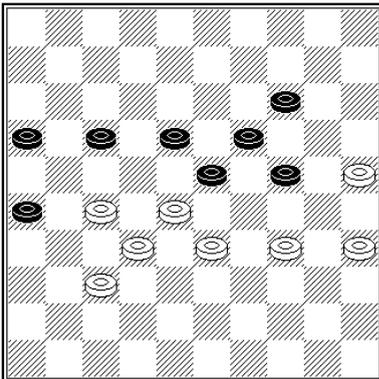
LE GAMBIT

On appelle gambit le sacrifice volontaire et provisoire d'un ou plusieurs pions, suivi selon le cas par :

- une attaque imparable
- une menace combinatoire imparable
- un mat positionnel

Les gambits sont surprenants car on n'est pas habitué à sacrifier des pions sans raison apparente. En effet, ce n'est qu'en poussant plus avant le calcul que l'on se rend compte de la compensation et de l'intérêt d'une telle manœuvre.

Les exemples qui suivent illustrent les 3 possibilités :



avec attaque imparable

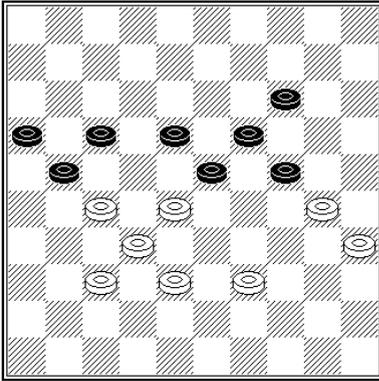
Dans la première phase, les Blancs sacrifient 2 pions par :

1. 37-31! 26x37
2. 32x41 23x21

Dans la deuxième phase, les Blancs attaquent de manière imparable par:

3. 34-29!

<http://damierlyonnais.free.fr>



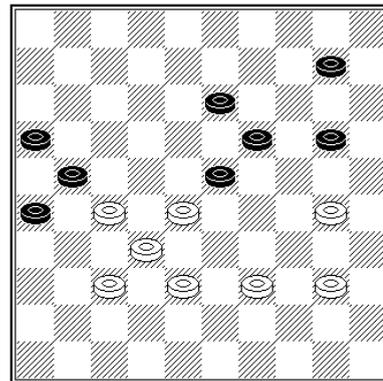
Sur le même principe, les Blancs gagnent par:

1. 28-22 17x28 2. 38-33

(composition de C. BLAKENAAR)

Ici, les Blancs gagnent opportunément par:

1. 30-24! 20x29 *forcé* 2. 39-33



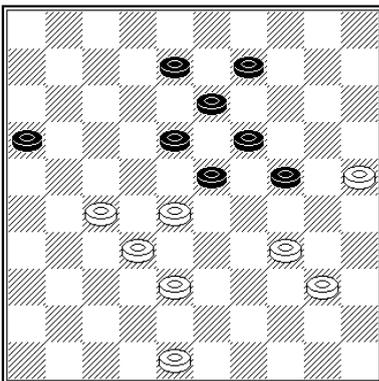
avec menace combinatoire imparable

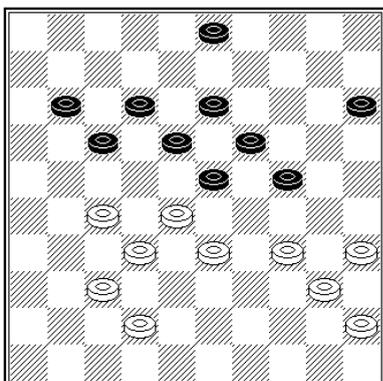
1. 25-20! 24x15 2. 38-33!

Les Noirs sont menacés de 27-21 (16x29) 48-42 (23x32) 34x23. Malgré le pion de plus, ils n'ont aucune parade. La défense suivante n'est qu'illusoire:

2... 16-21 3. 27x16 8-12
 4. 16-11! 12-17 5. 11x22 18x29
 6. 48-42! 23x32 7. 34x3

Un thème imaginé par Jos STOKKEL.





Cette position s'est produite en partie au tournoi KSH en 1975 aux Pays-Bas. Le Hollandais P. GERMAIN, avec les Blancs, a forcé le gain par:

1. 34-29 23x34 2. 40x20 15x24
3. 35-30! 24x35

Un sacrifice différé suivi de:

4. 33-29!

Avec la menace directe imparable 28-22 (17x28) 32x14

avec mat positionnel

1. 35-30 !

Sur 44-40 ce sont Noirs qui gambiteraient par (25-30) 34x25 avec ensuite l'attaque (23-29)

- 1... 24x35 2. 44-40 35x44
3. 39x50

2^e diagramme : les Noirs ont un pion de plus mais ils sont bloqués. Ils doivent rendre 2 pions:

- 3... 25-30 4. 34x25 23-29
5. 33x24 19x30 6. 25x34 13-19
7. 34-29 19-23

Les Noirs sacrifient pour passer à dame

8. 28x19 18-22 9. 27x18 21-27
10. 32x21 16x27

Les Blancs ne peuvent plus empêcher les Noirs de passer à dame, mais ils sont en mesure de préparer une souricière:

11. 18-12 27-31 12. 37-32 31-36
13. 12-8 36-41 14. 8-2!!

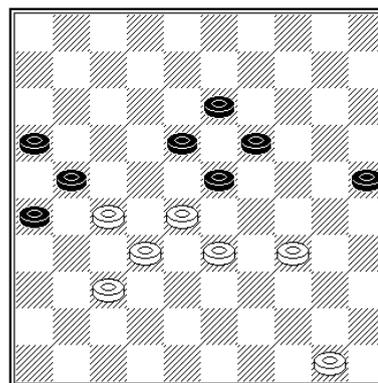
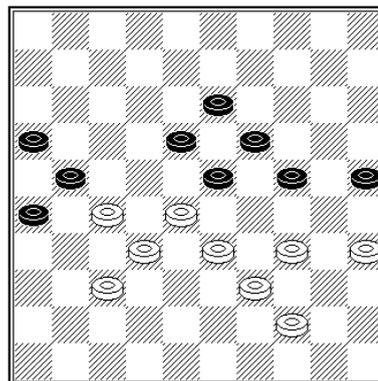
Empêche les Noirs de damer

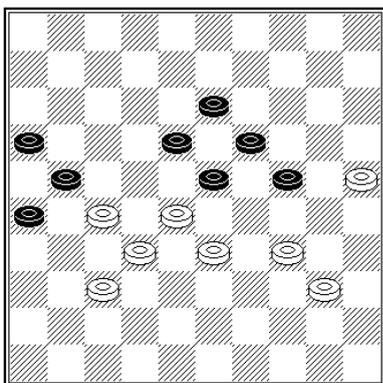
- 14... 26-31 15. 19-13 31-36

Sur (31-37) suit 29-23 (37x8) 2x46

16. 32-27 B+

<http://damierlyonnais>.





Lorsque les deux camps sont très rapprochés, il faut penser au gambit car celui-ci peut redonner de l'espace.

1. 25-20! 14x25

On s'aperçoit à présent que les Blancs ont toute liberté pour jouer sur leur aile droite tandis que les Noirs n'ont que leur pion 15 de jouable.

2. 33-29 15-20

Sur (18-22) 27x9 (21-27) 29x18 (27x38) suit 37-32! (38x27) 18-13! (19x8) 9-4 B+

3. 40-35 20-25

4. 35-30 B+

DUBOIS - SCHOLMA
(championnat d'Europe 1983)

Dans cette position, les Noirs semblent avoir plus de liberté de manœuvre que les Blancs. Un gambit renverse pourtant la situation:

1. 28-22! 27x18

2. 42-38

A présent, les Noirs n'ont plus que leur pion 2 qui peut être joué car la sortie (18-22) perd par 23-18 (12x23) 29x9. Dans la partie, les Noirs ont poursuivi par:

2... 13-19

3. 24x22 20-24

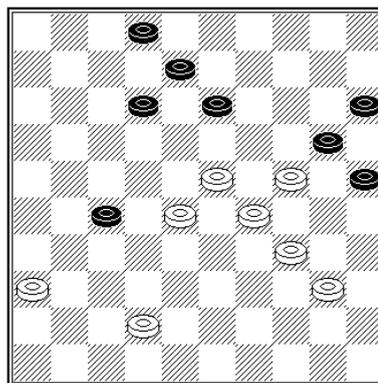
4. 29x20 15x24

5. 40-35 2-7

6. 22-18 12-17

7. 38-32 17-21

8. 32-28 Noirs abandonnent



Dans cette position qui s'est présentée en partie, J. Van AMSTEL a forcé le gain de la partie avec les Blancs par une suite de gambit vraiment stupéfiante:

1. 26-21! 17x26

2. 39-33

Une fantastique attaque à contretemps.

2... 25-30

3. 34x25 29-34

4. 40x29 23x34

5. 33-29! 34x23

Un deuxième gambit.

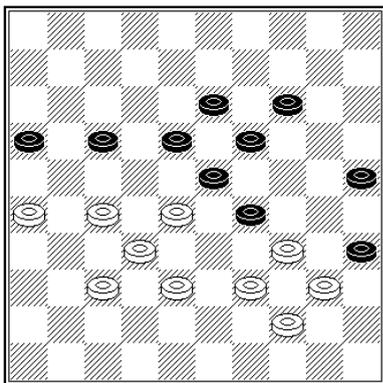
6. 38-33 23-29

7. 33x24 19x30

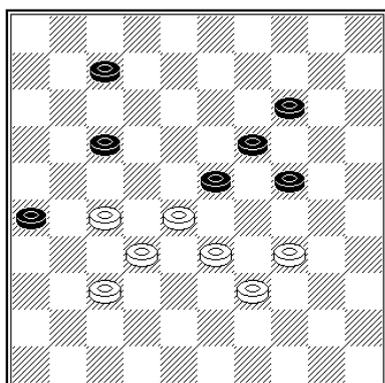
8. 25x34 14-20

9. 34-29

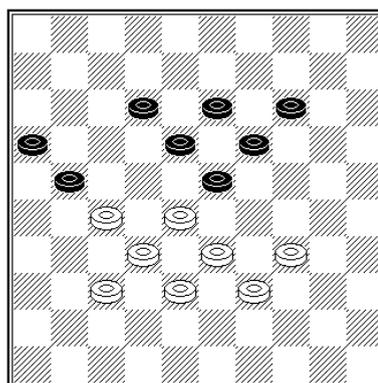
Et les Noirs abandonnent car la suite 28-23 est imparable



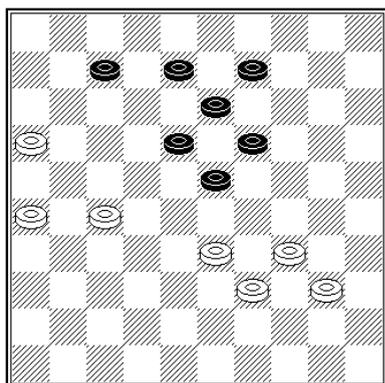
Application : les Blancs gagnent au moins un pion en gambitant



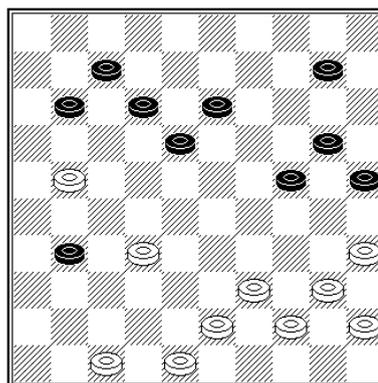
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 37-31! (26x37) 32x41 (23x21) gambit de 2 pions suivi de l'attaque imparable 34-29 (14-20) ou (24-30) 29-23 (19x28) 33x2 dame et gain.

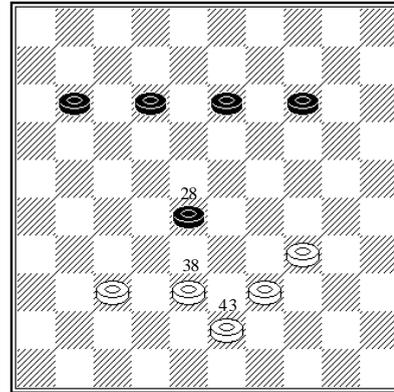
Diag. 2 : 27-22! (18x27) gambit d'un pion suivi de l'attaque 33-29 (12-18) 29-24! (19x30) 28x10 etc. gain. A noter que dans la position du diagramme, 34-30 livre la combinaison (18-22) et (21-27), tandis que 33-29 livre la nulle par (19-24) 28x26 (24x22) [P. ROOZENBURG]

Diag. 3 : 16-11! (7x16) 26-21! suivi de la menace imparable 33-28 (23x32) 27x38 (16x27) 38-32 (27x38) 39-33 (38x29) 34x... avec gain. [P. ROOZENBURG]

Diag. 4 : 32-27! (31x22) 21-17! (12x21) 40-34 gambit de 2 pions suivi des 2 menaces simultanément imparables 34-30 ou 34-29.

<http://damierlyonnais.free.fr>

L'ATTAQUE DU PION

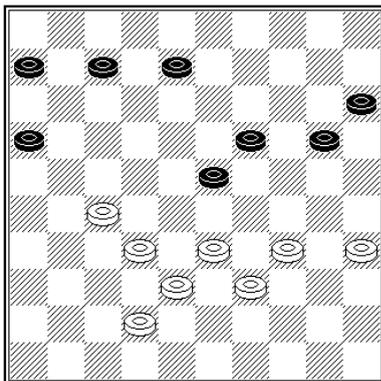


Les pions avancés sont généralement exposés aux attaques adverses. Ils deviennent vulnérables lorsque le nombre d'attaques possibles dépasse le nombre de défenses.

Dans l'exemple ci-dessus, les Blancs ont la faculté d'attaquer le pion avancé 28 par deux fois avec les pions 38 et 43. Les Noirs n'ont à leur disposition qu'une seule défense.

Pour gagner le pion, les Blancs doivent tout d'abord jouer 34-29 pour isoler le pion 28. Après (11-17) par exemple, suit alors 38-32 (13-19) 32x23 (19x28) 43-38 et les Noirs sont sans défense contre la seconde attaque 38-32.

Nous allons à présent examiner d'autres exemples pratiques d'attaques de pions vulnérables.



Le pion 23 est assez isolé avec une seule défense possible. Les Blancs forcent le gain du pion par :

- | | | | |
|------------------|-------------|-----------------|--------------|
| 1. 33-29 | 8-12 | 2. 29x18 | 12x23 |
| 3. 39-33! | | | |

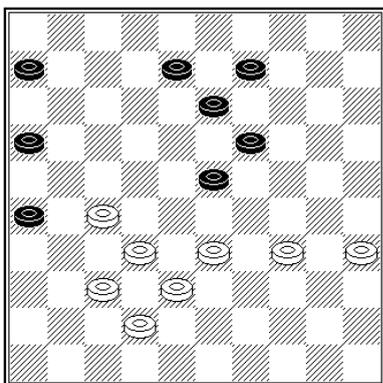
Grâce à la formation de pionnage 42-38-33, les Blancs empêchent les Noirs de jouer à 24 pour soutenir leur pion 23.

- | | | |
|-----------|-------------|------------------|
| 3. | 7-12 | 4. 27-22! |
|-----------|-------------|------------------|

Menace 22-18 et isole le pion 23.

- | | | | |
|-----------------|------------------|-----------------|-------------|
| 4. | 12-17 | 5. 22x11 | 16x7 |
| 6. 33-29 | etc. +1p. | | |

<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 27-22

Première démarche pour isoler le pion 23 et préparer l'attaque 33-29

1... 6-11 2. 33-29

Attaque les Noirs à contretemps. Sur (11-17) suit 29x18 (17x28) 32x12 etc.

Après 33-29, les Noirs n'ont aucun moyen d'éviter la perte de leur pion 23.

Dans l'exemple suivant, les Blancs accentuent leur pression sur le pion 23 par la formation 45-40-34 vis à vis du pion noir 25.

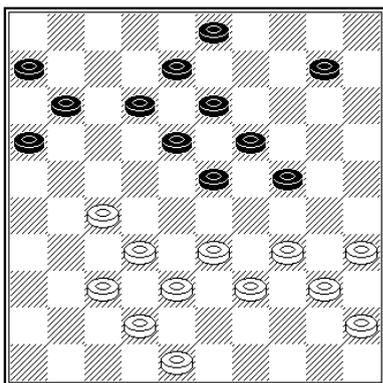
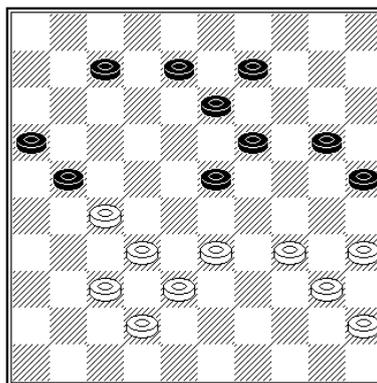
1. 27-22! 21-26

Le seul coup de défense possible.

2. 33-29 7-11

Après (8-12) 29x18 (12x23) les Blancs gagnent définitivement le pion par 34-30 (25x34) 40x18

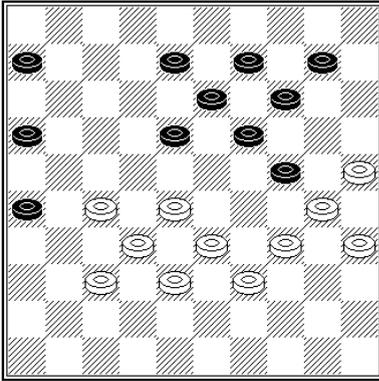
- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 3. 29x18 11-17 | 4. 22x11 16x7 |
| 5. 38-33 13x22 | 6. 32-28 22-27 |
| 7. 28-22 27x18 | 8. 37-31 26x48 |
| 9. 33-28 48x30 | 10. 35x11 gain. |



Le pion 24 peut se révéler un pion vulnérable dans certaines conditions. Les formations de pionnage 34-40-45 et 33-38-42 sont importantes pour mener à terme le gain du pion.

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. 48-43! 10-15 | 2. 34-29! 23x34 |
| 3. 40x20 15x24 | 4. 39-34 |

Et les Noirs n'ont pas de réponse satisfaisante contre l'attaque 34-29 car sur (19-23) suit 27-22, puis 33-29 tandis que sur (18-23) suit directement 33-29.



1. 34-29!

Cette attaque est décisive pour les raisons suivantes:

a - (10-15) 29x20 (15x24) 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) [meilleur] 39-34 suivi de 34-29 avec gain de pion et passage à dame.

b - (6-11) 29x20 (19-23) 28x19 (13x15) égalité numérique, mais les Blancs ont un coup de dame par 37-31 (26x28) 33x4.

En laissant libre la case 32, les Blancs empêchent les Noirs de soutenir leur pion 24 en occupant la case 23.

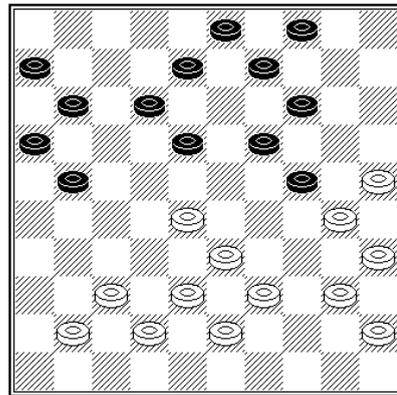
1. 40-34!

Après 39-34, les Noirs peuvent se défendre par le surprenant (21-27) et si:

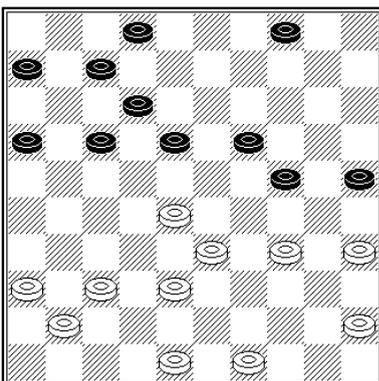
a- 28-22 suit (18-23) 22x31 (23-29) 34x23 (19x48) etc.

b - 34-29 suit (27-32) 38x27 [si 29x20 (27x18) =] (14-20) 25x23 (9-13) 30x19 (13x24) 29x20 (18x36) etc. avantage aux Noirs.

- | | | | |
|-----------------|--------------|-----------------|--------------|
| 1... | 4-10 | 2. 34-29 | 10-15 |
| 3. 29x20 | 15x24 | 4. 39-34 | |



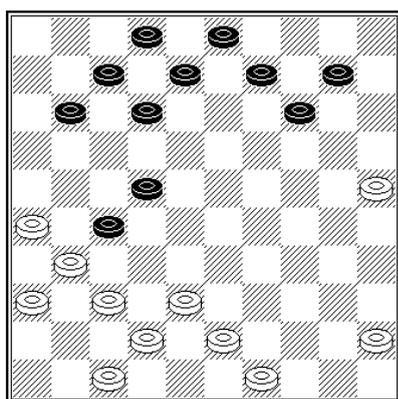
Et les Noirs n'ont plus de bonne défense contre l'attaque 34-29.



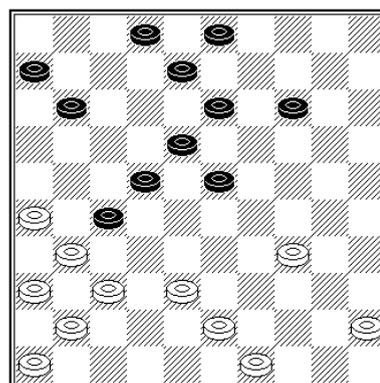
Dans cette position imaginée par R.C. KELLER, les Blancs gagnent le pion par:

- | | | | |
|------------------|--------------|------------------|--------------|
| 1. 49-44! | 4-10 | 2. 44-40 | 10-15 |
| 3. 34-30! | 25x34 | 4. 40x20 | 15x24 |
| 5. 45-40 | 18-23 | 6. 48-43 | 23x32 |
| 7. 37x28 | 12-18 | 8. 40-34 | 18-23 |
| 9. 41-37! | 23x41 | 10. 36x47 | 17-22 |
| 11. 47-42 | 22-27 | 12. 34-29 | etc. |

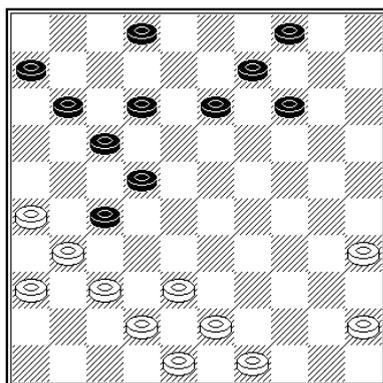
Application : les Blancs jouent et forcent le gain du pion 27



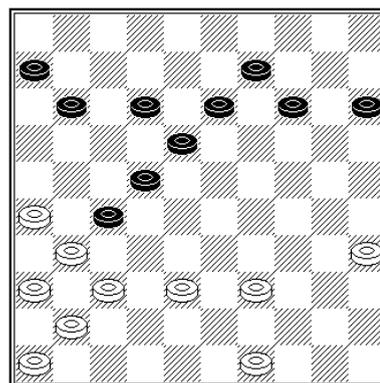
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 47-41! et les Noirs sont désarmés contre les 3 attaques successives 37-32, 41-37, 37-32, 42-37 et 37-32.

Diag. 2 : 37-32! (11-16) 32x21 (16x27) 41-37 (6-11) 46-41 (11-16) [pour parer la menace 34-29 (23x34) 43-39 (34x32) 37x6] 26-21 avec gain du pion 27

Diag. 3 : 37-32! (11-16) 32x21 (16x27) 42-37 (6-11) 37-32 (11-16) 32x21 (16x27) 38-33! [menace 33-28] (27-32) 48-42 puis 42-38 avec gain de pion.

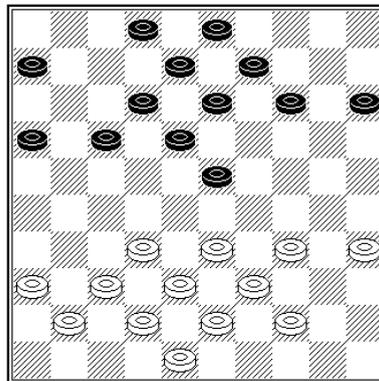
Diag. 4 : 37-32 (11-16) 32x21 (16x27) 41-37 (6-11) 37-32 (11-16) 32x21 (16x27) 46-41 (18-23) 41-37 suivi de 37-32 car la défense (23-28) perd par 26-21 (27x16) 39-33 (28x39) 49-43 (39x48) 31-26 (48x31) 36x7.

<http://damierlyonnais.free.fr>

ORGANISER SON JEU

En l'absence de gain direct, il devient prépondérant d'organiser son jeu de manière à mettre l'adversaire dans l'embarras. Les principes d'occupation territoriale et de mise en jeu du maximum de pions sont alors prédominants pour déterminer quels coups jouer.

Organiser son jeu consiste à définir une ligne de jeu et à sélectionner les coups qui lui correspondent. Examinons l'exemple suivant:



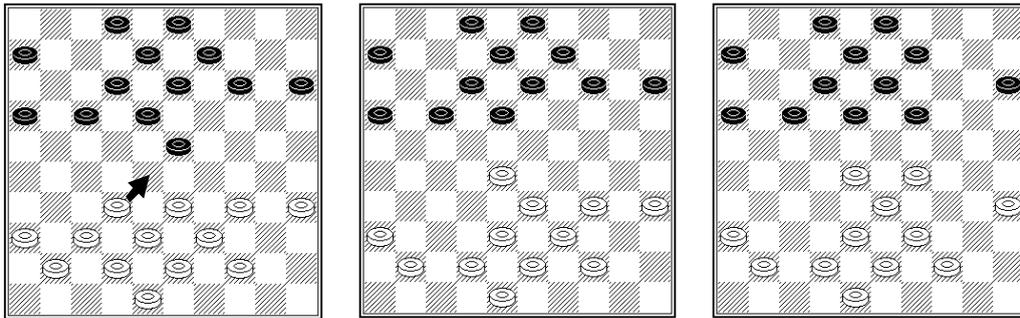
Dans cette position, le trait est aux Blancs. Il n'existe pas de gain combinatoire. Il n'y a pas non plus d'éléments probants pour déterminer quel camp a l'avantage. Le seul constat est que les Blancs ont à leur disposition 10 coups jouables et qu'il leur faut en choisir un.

Comment faire un choix parmi tous ces coups plausibles ?

L'élément remarquable de cette position est que les Noirs occupent en partie le centre avec un pion à 23. Face à cette situation, les Blancs disposent de 2 lignes de jeu, à savoir la prise de possession du centre ou le contrôle du centre adverse. Examinons ces 2 idées :

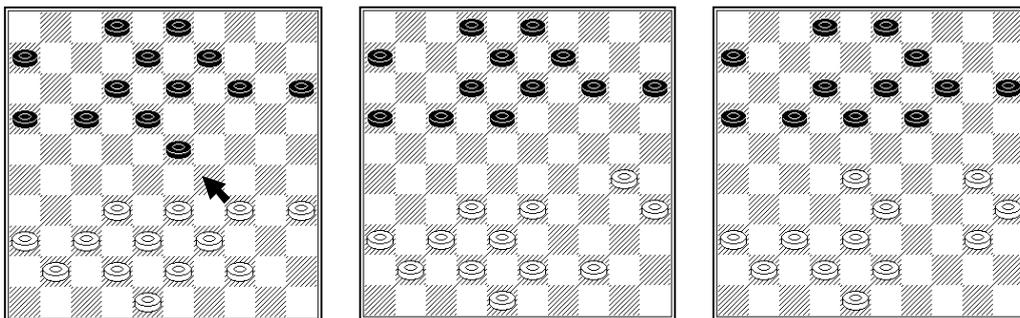
<http://damierlyonnais.free.fr>

L'occupation du centre par 32-28



La formation de pionnage 32-37-41 permet aux Blancs de déloger les Noirs du centre par 32-28. On obtient ainsi la position du deuxième diagramme. En poursuivant par (14-19) 34-29, on obtient le troisième diagramme. On observe que les Blancs se sont implantés solidement au centre avec les pions 28 et 29. La phase suivante sera, si les Noirs le permettent, d'occuper la case 24.

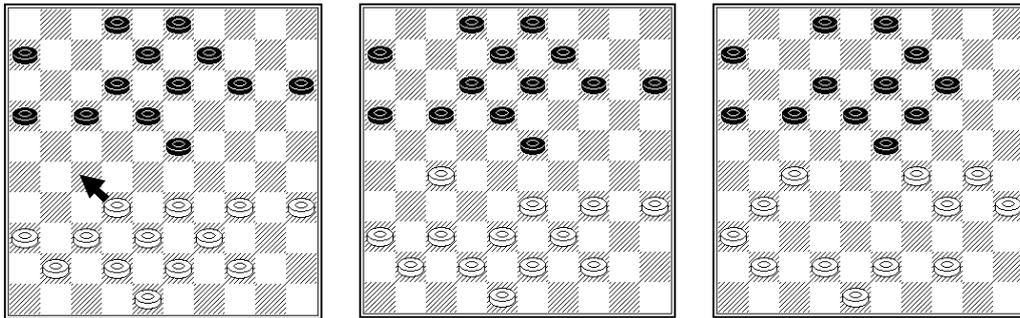
L'occupation du centre par l'échange 34-29x30



La formation de pionnage 34-39-43 permet d'éliminer le pion 23 comme le montrent les 2 premiers diagrammes. Cet échange prend son intérêt si la position évolue ensuite vers celle du troisième diagramme car les Blancs sont alors bien placés pour occuper la case 24.

<http://damierlyonnais.free.fr>

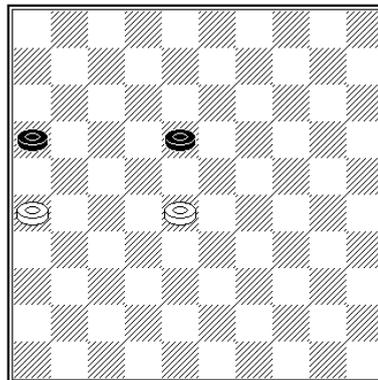
Le contrôle du centre par 32-27



Le contrôle du centre par 32-27 prend toute sa valeur si le jeu évolue vers le troisième diagramme après par exemple (13-19) 37-31 (8-13) 34-30 (15-20) 39-34 (20-24) 33-29 (24x33) 38x29. On remarque alors que les Noirs sont fortement regroupés au centre, mais qu'ils ont des problèmes de développement.

Les lignes de jeu que nous venons d'explorer sont toutes correctes. Le choix dépend plus du caractère du joueur et de l'enjeu que de l'analyse. Le sens du jeu permet d'orienter les recherches et de sélectionner une série de coups plausibles. Dans les chapitres suivants, nous allons passer en revue les concepts qui entrent en considération pour définir une ligne de jeu.

L'OPPOSITION



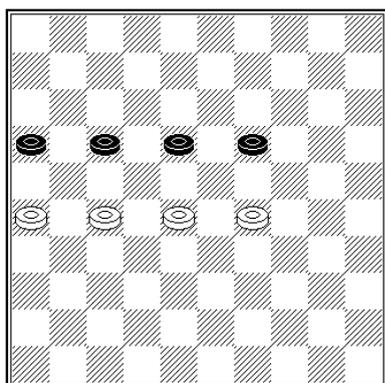
L'opposition est un thème important qui se présente en fin de partie. A ce moment là, alors que les possibilités d'échange sont épuisées, les 2 camps s'opposent frontalement jusqu'au blocage ultime, instant décisif où le trait décide de l'avantage et quelquefois du gain de la partie.

Dans le diagramme ci-dessus, les pions sont en opposition et il est clair que le camp qui doit jouer est confronté à des problèmes. Dans le cas où le trait est aux Noirs, ceux-ci perdent, tandis que si le trait est aux Blancs, ils annulent la partie. Voyons:

Avec le trait aux Noirs : (16-21) 26x17 (18-22) 28-23 (22x11) 23-19 (11-17) 19-14 (17-22) 14-10 (22-28) 10-5 (28-33) 5-32 (33-39) 32-49 les Blancs gagnent par opposition.

Avec le trait aux Blancs : 26-21 (16x27) 28-22 (18-23) 22x31 (23-28) 31-27 (28-33) 27-22 (33-38) 22-18 (38-43) 18-13 (43-48) 13-9 partie nulle.

Le deuxième diagramme montre un autre exemple d'opposition frontale avec 4 pions de part et d'autre. Cette position s'est présentée au championnat de France 1974 entre Jean-Pierre RABATEL et Georges MOSTOVOY.



Le trait est aux Noirs. Ils sont forcés de sacrifier un pion pour passer à dame.

1... 17-22?

Les Noirs auraient dû jouer (16-21) 27x16 (18-22) 26-21 (22x24) 21x12 (24-29) 12-8 (29-33) 8-2 (19-23) et les Blancs ne peuvent plus gagner.

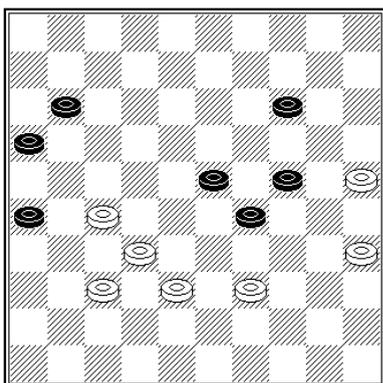
- | | | | |
|------------------|--------------|------------------|--------------|
| 2. 28x17 | 19-23 | 3. 29-24 | 23-28 |
| 4. 24-20 | 28-33 | 5. 20-14 | 33-38 |
| 6. 14-10 | 38-43 | 7. 10-4 | 18-23 |
| 8. 17-12 | 43-48 | 9. 4-22 | 48-34 |
| 10. 12-7 | 34-45 | 11. 7-2 | 45-50 |
| 12. 22-4 | 23-29 | 13. 2-30 | 50-33 |
| 14. 30-48 | 33-28 | 15. 4-15 | 29-34 |
| 16. 48x25 | 28-41 | 17. 15-10 | B+ |

<http://damielyonnais.free.fr>

Comme nous aurons l'occasion de le découvrir à travers les exemples qui s'ensuivent, les points suivants méritent d'être soulignés :

- ◆ L'opposition se provoque en éliminant les formations d'échange adverses
- ◆ Le trait est l'élément clé pour juger de la position.
- ◆ Obtenir l'opposition sur le camp adverse est généralement avantageux, mais il convient de pousser le calcul plus loin pour savoir s'il est question de gain ou de nulle.

Dans cette position, les Noirs ont peu de coups jouables et aucune formation de pionnage. Les Blancs ont toutes les raisons de rechercher l'opposition :



1. 39-34! 29x40 2. 35x44 23-29

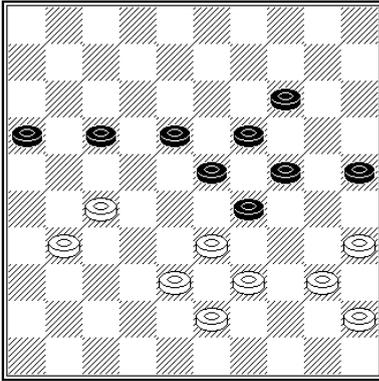
Après (24-29) 44-40 (14-19), les Blancs passent à dame par 25-20 etc. B+

3. 44-40 14-19 4. 32-28 11-17
5. 38-32 29-33

Les Noirs ont intérêt à offrir un pion avant d'être totalement bloqués après (17-21) et 27-22.

6. 28x39 19-23 7. 39-33 16-21
8. 27x16 17-22

L'opposition a finalement procuré l'avantage aux Blancs, mais le gain est bien loin d'être acquis malgré les deux pions d'avance. Le plus sûr semble 16-11 (22-27) 32x21 (26x6) 37-32 (6-11) 33-28 (23-29) 32-27 (11-17) 27-22 (17-21) [*sur (29-33) suit 28x39 puis 39-33 et 40-34*] 22-18 (21-27) 18-13 (27-31) 13-9 (29-33) [*sur (31-37) suit 28-23 (29x18) 9-4 (18-23) 4-10 B+*] 28x39 (31-37) 9-4 (37-41) 40-35! (41-47) 4-36! (24-29) 36-18 B+ par les pièces.



DUBOIS - BENYAMINE
(tournoi parties rapides mars 97)

Première phase : supprimer les formations d'échange adverses:

1. 40-34 29x40

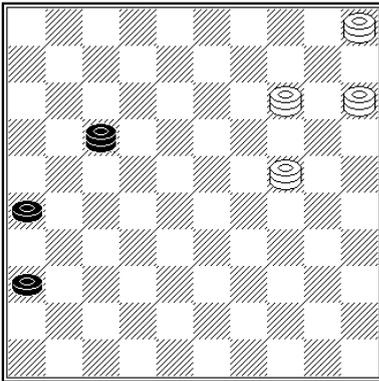
2. 45x34 17-22

Après (17-21) 31-26 (21x32) 38x27, les Noirs sont bloqués.

Deuxième phase : provoquer l'opposition

3. 38-32 25-30

Après (14-20) les Blancs obtiennent l'opposition par 43-38. L'analyse montre que les Blancs peuvent alors gagner: (25-30) 34x14 (19x10) 31-26 (22x31) 26x37 (18-22) 39-34 (10-14) 35-30 (24x35) 33-29 (23-28) 32x23 (14-20) 23-19 (20-25) 19-14 (25-30) 34x25 (35-40) 14-10 (40-44) 10-5 (22-27) 37-31! (27x36) 29-24 avec une fin de partie gagnante en amenant la position du 2^e diagramme. La dame noire figure à la case 17 pour l'exemple, mais la position reste gagnante pour n'importe quelle autre case.

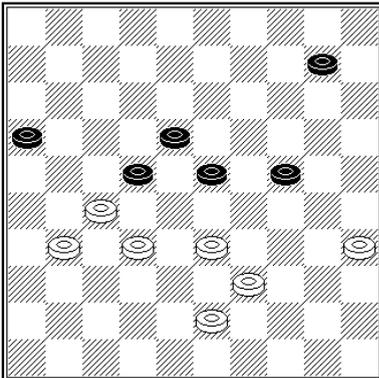


4. 34x25

Troisième phase : concrétiser l'avantage matériel.

4... 23-29

Les Noirs auraient eu plus d'espoir en jouant (14-20) 25x14 (19x10) [**diag 3**]. Le gain devient alors plus difficile à obtenir après 43-38 (24-29) 33x24 (22-28) 31-26 (28x37) 38-32 (37x28) 35-30 opposition mais (18-22) 27x29 (28-32) etc. avec une fin de partie fastidieuse normalement gagnante pour les Blancs.



5. 43-38 19-23

6. 39-34 29x40

7. 35x44 23-29

8. 44-40 18-23

9. 27x18 23x12

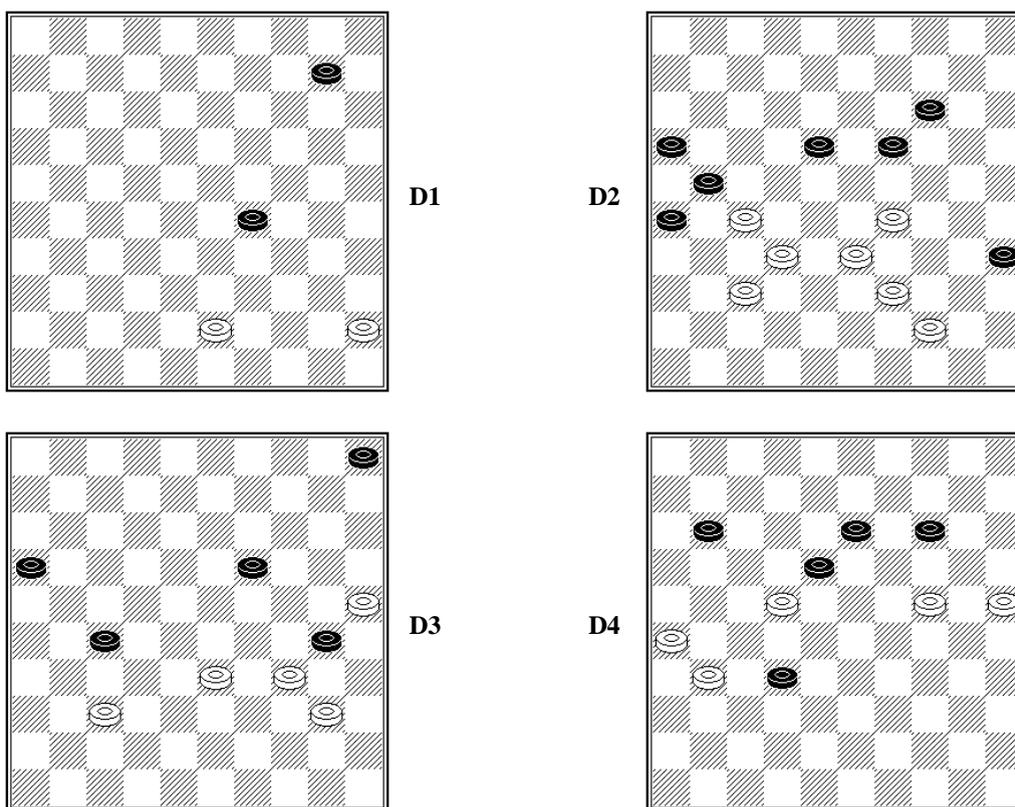
10. 31-26 12-18

11. 32-27 18-23

12. 26-21 B+

<http://damierlyonnais.free.fr>

Application : les Blancs jouent et gagnent par opposition



Diag. 1 : Les Blancs gagnent par 43-39 (10-14) 39-34! (29x40) 45x34 (14-19) 34-29 gain par simple opposition.

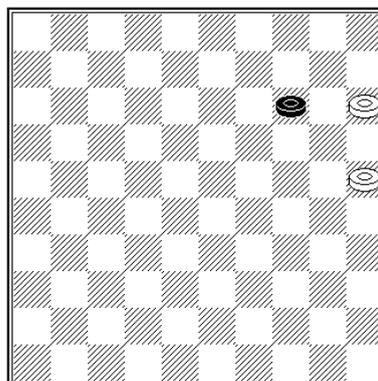
Diag. 2 : Les Blancs gagnent de très jolie manière par 37-31 (26x28) 33x24 (21x32) 44-40 (35x33) 29x27 gain par double opposition.

Diag. 3 : 33-29 (30x39) 37-32 (27x38) 29-24 (19x30) 25x27 avec gain par double opposition.

Diag. 4 : 22-17 (11x22) 31-27 (ad lib) 26x28 (14-19) 28-23 (18x20) 25x23 gain par simple opposition.

<http://damierlyonnais.free.fr>

LE PASSAGE A DAME

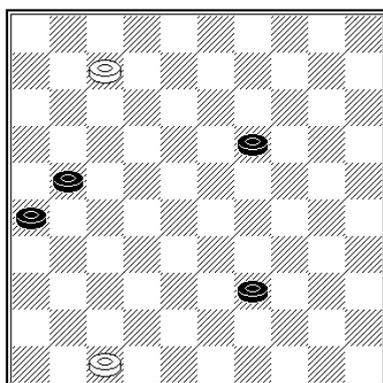


Passer à dame le premier est un enjeu majeur pour augmenter les chances de gain. Pour y parvenir, il faut réunir 2 conditions :

- ◆ Etre en surnombre sur un côté du damier
- ◆ Avoir une avance de développement suffisante

Le diagramme ci-dessus présente un exemple simple de passage à dame dans lequel les Blancs sont en surnombre sur l'aile droite et possèdent une avance de développement juste suffisante pour gagner par enfermé : 25-20 (14x25) 15-10 (25-30) 10-5 (30-34) 5-28 (34-40) 28-33 (40-45) 33-50 B+

La puissance de la dame est telle qu'il suffit dans certains cas pour gagner, de damer avec 2 temps d'avance en profitant des attaques ou menaces à distance. Les deux exemples suivants l'illustrent parfaitement :



L'attaque à distance

1. 7-2

Les Blancs dament et attaquent à distance les pions 19, 39 et 21. Les Noirs n'ont d'autre échappatoire que :

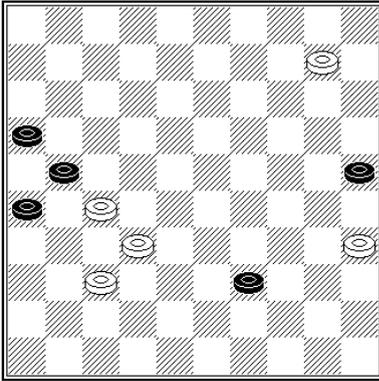
1... 19-23

A présent les Blancs ont plusieurs possibilités d'attaque à distance, mais la seule réellement efficace est :

2. 2-16!

Les Noirs n'ont plus de solution pour protéger leurs pions.

<http://damierlyonnais.free.fr>



1. 10-5 !

Les Blancs dament et menacent de 37-31 (26x28) 5x46 (21x32) 46x50.

Cette menace ne peut être parée par 39-43 en raison de 37-31 (26x28) 5x49 (21x32) 49x27.

Les Noirs n'ont d'autre issue que :

- 1... **26-31** **2. 37x17 39-43**

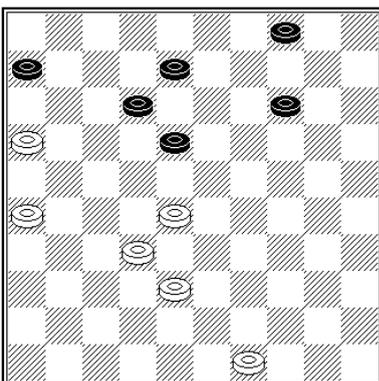
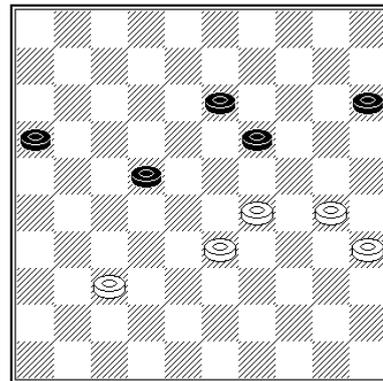
Avec une fin de partie sans espoir si les Blancs ne commettent pas d'erreur grossière.

Dans l'exemple suivant, les Blancs forcent le passage à dame par:

- 1. 30-24 19x30** **2. 35x24 22-27**

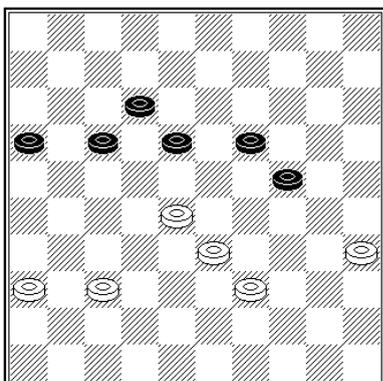
Les Noirs, à leur tour, recherchent le passage sur l'autre côté du damier.

Les Blancs ont à présent la possibilité de passer à dame sur l'aile droite par 24-20 ou au centre par 29-23 et 23-19. Dans les 2 cas, ce n'est pas suffisant pour gagner car les Noirs se fauillent pendant ce temps par (16-21) (21-26) puis (27-31) avec une fin de partie nulle.



Cette fois-ci les Blancs ont une supériorité numérique sur l'aile gauche. Ils peuvent forcer un passage gagnant par:

1. **28-22 18x27** 2. **32x21 8-13**
 3. **21-17! 12x21** 4. **26x17 13-18**
 5. **38-32 14-19** 6. **32-27 19-24**
 7. **16-11 etc.**



Les Blancs obtiennent le passage sur l'aile droite en jouant:

1. 39-34

La menace de l'attaque 34-29 force les Noirs à réagir par:

1... 18-23

Suit alors la réplique astucieuse et déterminante:

2. 34-29! 23x41 3. 36x47

Et les Noirs se retrouvent en position perdante.

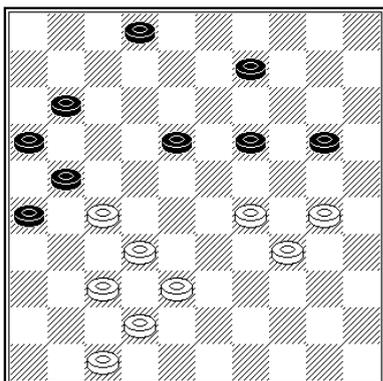
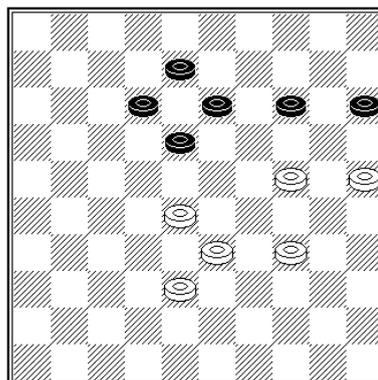
La supériorité numérique des Blancs sur l'aile droite et leur avance de développement conduit à penser qu'un passage sur cette aile est possible. Voyons:

1. 34-29!

Après ce coup, il est évident que les Noirs ne peuvent ni jouer (12-17) en raison de 28-23 (8-12) 24-19 etc. ni jouer (18-22) 28x17 (12x21) à cause de 24-20 (15x24) 29x18 suivi de (21-27) 25-20 (27-31) 20-14 (31-37) 14-10 (37-41) 10-5 (41-47) 5-10! (8-12) forcé 18x7 (47-36) 10-4 (36-41) 7-1 avec gain pour les Blancs par les pièces.

La seule issue pour les Noirs semble donc:

1... 14-19 2. 25-20! 19x30
3. 28-23! 15x24 4. 29x20 18x29
5. 33x35 B+



Van der WAL - Van AALTEN

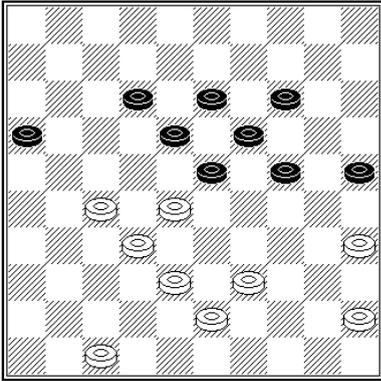
Les Blancs ont forcé le passage par:

1. 30-25! 9-14 2. 27-22! 18x27
3. 29-23! 19x28 4. 32x23 20-24

Les Noirs étaient menacés de 23-19 et sur (14-19) suivait 25x14 (19x10) 23-19 avec un avantage gagnant.

5. 34-29! 24x33 6. 38x29 2-8
7. 29-24 8-13 8. 24-20 13-19
9. 20x9 19x28 10. 9-3 28-33
11. 42-38! 33x31 12. 3-14 B+

damierlyonnais.free.fr



Le surnombre sur l'aile gauche et les bonnes formations de pionnage permettent aux Blancs de forcer le passage par:

- | | | | |
|-----------|-------|---------------|-------|
| 1. 27-21! | 16x27 | 2. 32x21 | 23x32 |
| 3. 38x27 | 19-23 | 4. 21-16 | 12-17 |
| 5. 27-21! | 17x26 | 6. 16-11 etc. | |

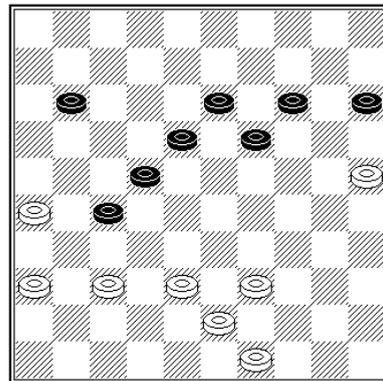
La position des Noirs ne résiste pas après:

- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 1. 37-32! | 11-16 | 2. 32x21 | 16x27 |
| 3. 38-32! | | | |

Grâce à la formation 38-43-49, les Blancs éliminent le pion noir gênant 27 et amènent un pion supplémentaire sur l'aile gauche

- | | | | |
|-----------|-------|---------------|-------|
| 3... | 27x38 | 4. 43x32 | 19-23 |
| 5. 32-27! | 22x31 | 6. 36x27 etc. | |

Les Noirs ne peuvent empêcher le passage du pion 26 à dame.



Nous avons déjà rencontré cette position en abordant le thème du mat. Les Noirs ont une défense supplémentaire qui se heurte à la manœuvre suivante :

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 1... | 24-29 | 2. 33x24 | 14-20 |
| 3. 24-19! | 13x24 | 4. 27-22! | 18x27 |
| 5. 34-30! | 25x34 | 6. 39x19 | 12-18 |

Après (17-21) 28-23 (21-26) 43-39, les Blancs contrôlent la situation.

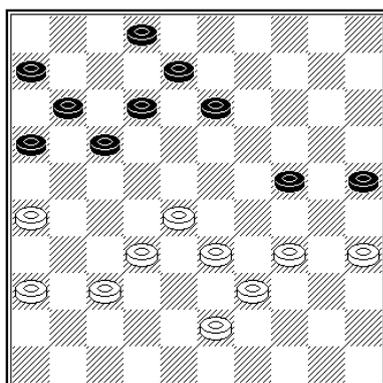
- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 7. 28-23! | 18x29 | 8. 19-13 | 29-34 |
|-----------|-------|----------|-------|

Sur (17-22) 13-9 (22-28), l'attaque à distance 94 est décisive.

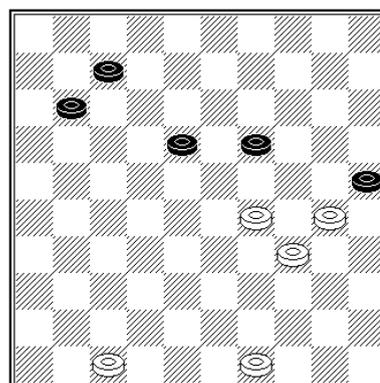
- | | | | |
|----------|-------|------------|-------|
| 9. 13-9 | 20-24 | 10. 9-4 | 17-22 |
| 11. 4-13 | 24-29 | 12. 13-9 | 26-31 |
| 13. 9-4 | 21-26 | 14. 3-9 B+ | |

<http://damierymais.fr>

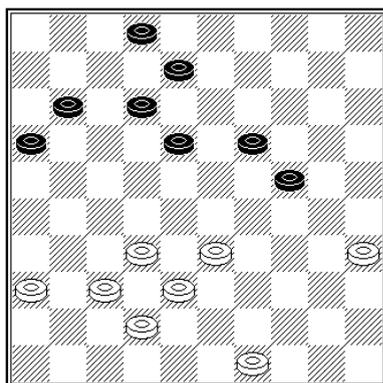
Application : les Blancs jouent et forcent le passage à dame



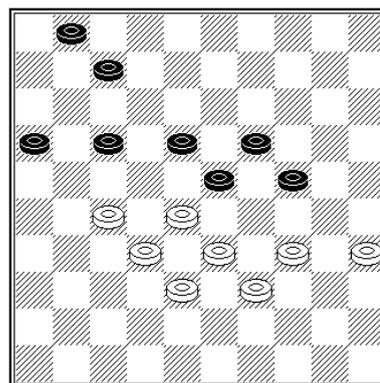
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 28-22! (17x28) 32x23 [*menace 23-19*] (13-18) 23-19! (24x13) 34-30! (25x34) 39x30 etc.

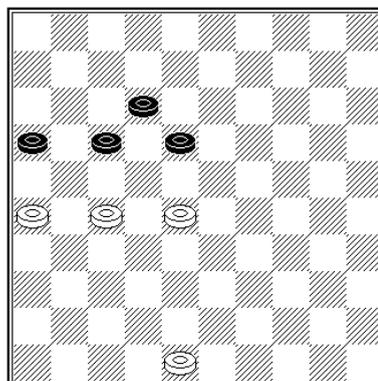
Diag. 2 : 29-24 (19-23) 24-19! (23x14) 30-24 suivi de 24-20 etc.

Diag. 3 : 33-29! (24x33) 38x29 (19-23) 37-32! (23x41) 36x47.

Diag. 4 : 27-22! (18x27) 32x12 (23x43) 39x48 (7x18) 34-29 etc.

<http://damierlyonnais.free.fr>

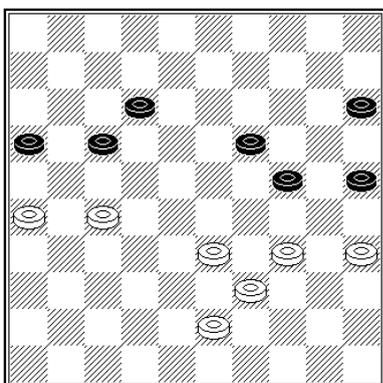
LES PIONS ARRIERES



La disposition des pions en fin de milieu de partie constitue un élément fondamental pour établir un jugement positionnel.

Les pions restés en arrière dans le développement du jeu représentent des faiblesses remarquables.

Dans la position ci-dessus, il est clair que le pion arrière 12 est la cause de la mauvaise position des Noirs. La situation serait inchangée si le pion 12 était placé à 1, 6, 7 ou 11.

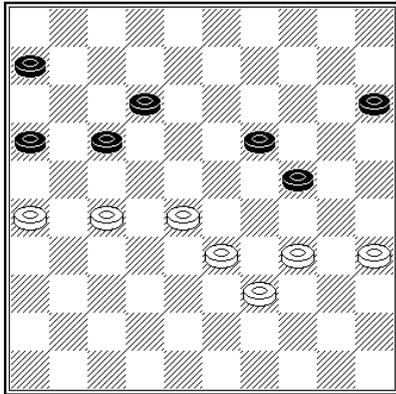


Dans cette position, les Noirs ont un pion arrière à 15. En manœuvrant habilement, les Blancs vont se retrouver avec une position équivalant à un pion de plus :

- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 1. 27-22! | 17x28 | 2. 33x22 | 12-17 |
| 3. 22x11 | 16x7 | 4. 26-21 | 7-12 |
| 5. 39-33 | 19-23 | 6. 43-38 | |

On distingue nettement que les 3 pions blancs 33-34-35 tiennent en respect les 4 pions noirs 15-23-24-25

<http://damierlyonnais.free.fr>



La position des Noirs est précaire en raison du pion arrière 6, de l'absence de formations de pionnage et de la faible mobilité de leurs pions. Dans ces conditions, les Blancs s'assurent le gain par:

1. 34-30! 19-23

Sur (6-11), 30-25 et 25-20 sont décisifs

2. 28x19 24x13

3. 30-24!

Le pion stratégique 24 permet de contrôler les cases 13 et 15.

3... 12-18

4. 33-28 +

Les Noirs ont ici une position dangereuse en raison du risque de se retrouver avec un pion arrière à 11 ou à 12 de la forme du premier diagramme.

1. 38-33 15-20

2. 33-29?

Pour fixer le pion arrière 11 ou 12, il est préférable de conserver la formation 28-33-39. Ainsi, le gain semble acquis après 45-40 (13-19) 40-34! etc.

2... 13-19

3. 39-33

Les Blancs se retrouvent également avec un pion arrière à 33.

3... 11-17

4. 31-26 20-25

La faute décisive. Les Noirs auraient pu annuler par (19-24) 45-40 (24-30) 40-34 (30x39) 33x44 (16-21) 27x16 (18-22) etc.

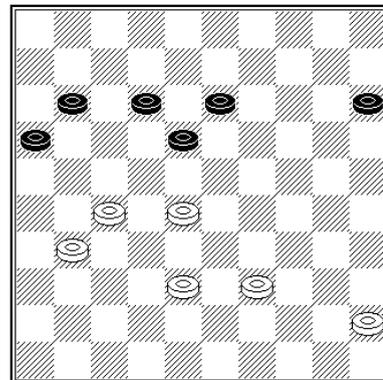
5. 45-40 25-30

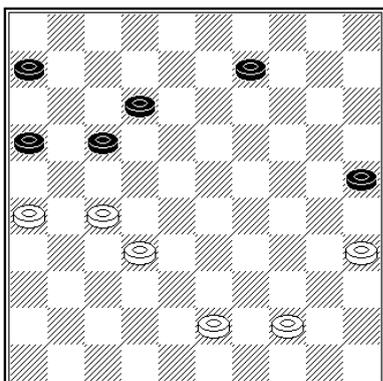
6. 29-24! avec gain

par les pièces.

W. KAPLAN - H. WIERSMA

(match URSS - Pays-Bas 1967)





VITKAOUSKAITIE - LAZARENKO

(1974)

Le pion arrière 6 sera fatal pour les Noirs:

- | | | | |
|------------------|-------------|-----------------|-------------|
| 1. 44-39 | 6-11 | 2. 39-33 | 9-13 |
| 3. 32-28! | | | |

Evite (25-30), (13-19) et (12-18), tout en mettant en jeu le maximum de pions sur l'aile droite.

- | | | | |
|-----------------|--------------|--------------------|--------------|
| 3... | 13-19 | 4. 33-29 | 19-24 |
| 5. 29x20 | 25x14 | 6. 28-23 B+ | |

TCHEGOLEV - LETJINSKI

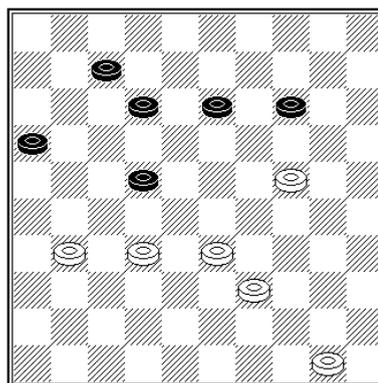
- 1. 50-44! 12-17?**

Pour parer la menace 24-19 et 33-28, les Noirs auraient dû jouer (22-27)! suivi de (16-21)! et malgré les apparences, la position des Blancs ne gagne plus.

- | | | | |
|-----------------|--------------|------------------|--------------|
| 2. 32-27 | 13-18 | 3. 33-28! | 22x33 |
| 4. 39x28 | | | |

L'attaque (17-21) perd par 24-20 et le pion 7 devient désormais un pion arrière.

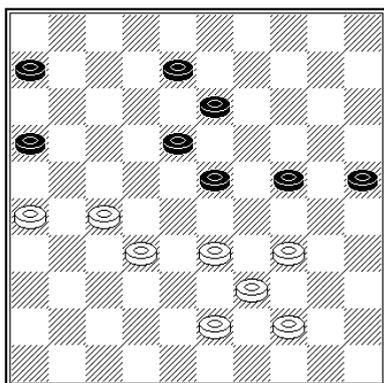
- | | | | |
|------------------|--------------|-----------------|--------------|
| 4... | 7-12 | 5. 44-39 | 17-21 |
| 6. 24-20 | 21x23 | 7. 20x9 | 12-17 |
| 8. 9-3 B+ | | | |



- 1. 44-40! 13-19**

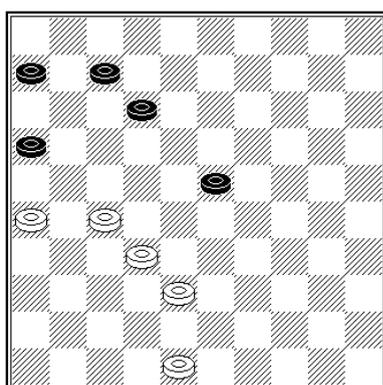
Sur (24-30), les Blancs poursuivent par 40-35! car (8-12) 35x24 (23-29) 34x23 (18x49) échoue par 32-28! (49x21) 26x8

- | | | | |
|------------------|--------------|-------------------------|--------------|
| 2. 40-35 | 8-13 | 3. 34-30! | 25x34 |
| 4. 39x30 | 23-29 | 5. 43-38 | 6-11 |
| 6. 33-28! | 18-23 | 7. 38-33 etc. B+ | |

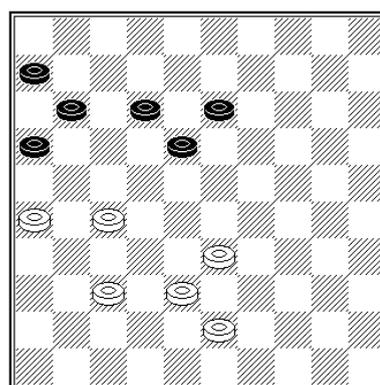


<http://damierlyonnais.free.fr>

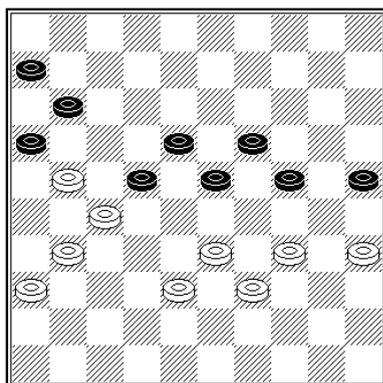
Application : les Blancs gagnent en exploitant le pion arrière 6



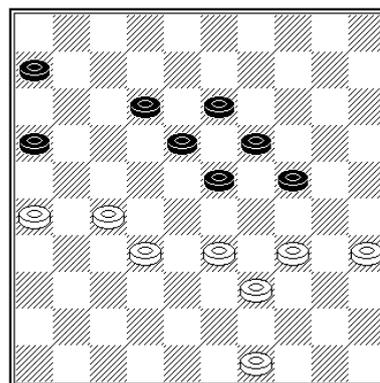
D1



D2



D3



D4

Diag. 1 : 48-43! (12-18) [*Forcé car (23-29) perd par 38-33 (29x49) 32-28 (49x21) 26x8*] 38-33 (7-11) 43-38! (11-17) 33-28! B+

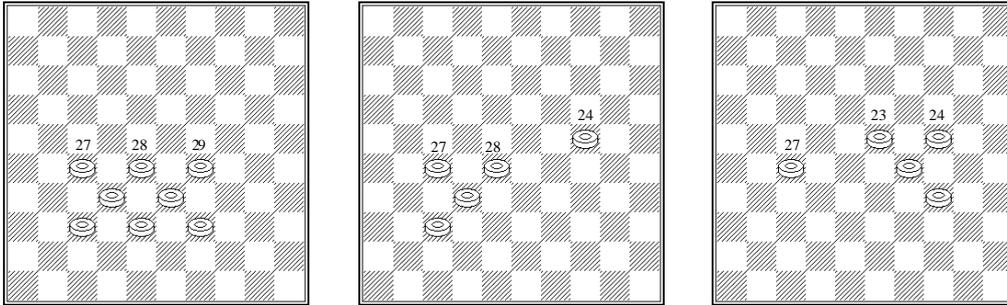
Diag. 2 : 37-32! (13-19) 33-29! (11-17) 32-28 B+

Diag. 3 : 31-26! (22x31) 36x27 (11-17) 21x12 (18x7) 38-32! (7-11) 26-21 +

Diag. 4 : 49-44!! (12-17) [(6-11) *est interdit et le coup de dame (23-28) et (13-19) est évidemment perdant*] 33-29 (24x33) 39x28 B+

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA FORCE DU CENTRE



Le centre constitue un enjeu stratégique important. Les 3 diagrammes ci-dessus montrent les positions de base à construire pour prétendre à une supériorité territoriale.

Dans le premier diagramme, les Blancs ne dépassent pas la 5^e rangée. Leur force réside dans leurs formations de pionnage qui limitent les coups adverses et leur ouvrent des perspectives d'infiltration dans le camp adverse.

Dans le second diagramme, les Blancs occupent solidement le centre 27-28 et leur piquet à 24 leur garantit la suprématie sur l'aile droite. Il demeure essentiel dans ce genre de position de se prémunir contre les attaques du pion 24.

Dans le troisième diagramme, les Blancs sont puissamment installés dans le camp adverse et le pion 27 assure le contrôle de l'aile gauche. C'est la position offensive idéale à rechercher.

Dans les positions suivantes, nous allons examiner chacune de ces situations :

<http://damierlyonnais.free.fr>

LE CENTRE 27-28-29

On reconnaît la position du premier diagramme de la page précédente pour les Blancs. On note principalement l'absence pour les noirs de formation de pionnage dirigée vers le centre. Les Blancs parviennent au gain par :

1. 39-34!

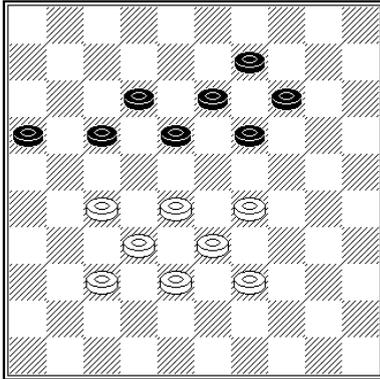
A présent sur:

a - sur (14-20) coup de dame par 28-23 (19x30) 29-23 (18x29) 27-22 (17x28) 32x3

b - sur (19-24) 29x20 (14x25) passage à dame par 34-30 (25x34) 33-29 (34x23) 28x8 (12x3) 27-22 (a.1) 32x12

c - sur (17-21) 34-30 (12-17) gain positionnel par 29-23 (18x29) 33x24

d - sur (17-21) 34-30 (21-26) 30-25 +

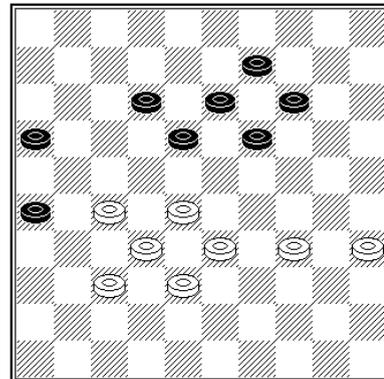


Dans cette position, les Noirs ne peuvent avancer à 17 en raison de 27-22 ou 27-21. Il reste aux Blancs à épuiser les ressources des Noirs sur l'autre aile:

1. 34-29

Les Blancs pouvaient également gagner positionnellement par 34-30 (14-20) 33-29! (20-25) 30-24 (19x30) 35x24 (9-14) 28-23 etc.

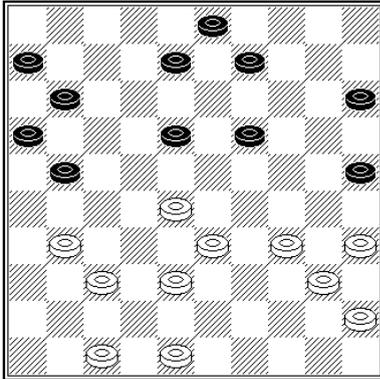
- | | | | |
|---------------|-----------|----------|-------|
| 1... | 19-24 ou? | 2. 29x20 | 14x25 |
| 3. 35-30! | 25x34 | 4. 33-29 | 34x23 |
| 5. 28x17 etc. | | | |



<http://damierlyonnais.free.fr>

KOUPERMAN - DESLAURIERS

A partir de cette position, les Blancs vont peu à peu s'imposer au centre:



Phase 1 : l'occupation des cases 27-28-29

1. 34-30! 25x34 2. 40x29 19-24

Les Noirs veulent éviter 29-24

3. 29x20 15x24 4. 45-40 8-13
5. 40-34 9-14 6. 37-32 13-19

Sur (21-27) 31x22 (22x31) 32x21 (16x27), les Blancs obtiennent un gros avantage par 28-23.

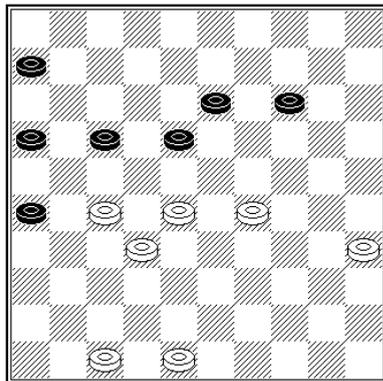
Les Noirs menacent à présent de revenir en classique fermé par (18-23).

7. 34-29! 3-9 8. 29x20 14x25

La faiblesse des pions noirs sur leur aile droite est flagrante puisque 4 pions sur 8 ne jouent pas. Les échanges sont favorables aux Blancs.

9. 33-29! 19-24 10. 29x20 25x14
11. 38-33 9-13 12. 31-27! 11-17
13. 33-29 21-26 (2^e diag)

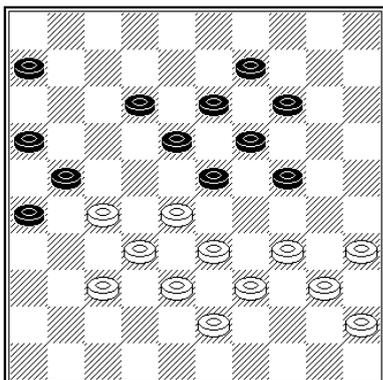
Les Blancs sont parvenus à leurs fins. Il leur reste à concrétiser leur avantage.



Phase 2 : Exploitation de la position:

14. 35-30	6-11	15. 48-42	17-21	16. 42-38	11-17
17. 28-23	13-19	18. 23x12	17x8	19. 30-25	8-12
20. 38-33	12-18	21. 33-28	18-22	22. 27x18	21-27
23. 32x21	16x27	24. 18-12	27-31	25. 12-7	31-37
26. 7-2	26-31	27. 2x30	37-42	28. 47x38	31-36
29. 28-23	B+				

<http://damierlyonnais.free.fr>



Dans cette position, les Noirs occupent le centre. La première action des Blancs consiste à les en déloger par:

- 1. 34-29! 23x34 2. 40x20 14x25**

Les Blancs doivent maintenant empêcher les Noirs de revenir au centre:

- 3. 35-30! 25x34 4. 39x30 12-17**

En effet (18-23) perd par 30-24.

- 5. 43-39 17-22 6. 28x17 21x12**
7. 33-28! 6-11 8. 45-40 9-14
9. 39-33 11-17

Sur (14-20) suit 33-29! (20-25) 40-34+

- 10. 33-29! 17-21 11. 40-35 12-17**
12. 38-33 17-22

Sur (19-23) 28x10 (17-22) suit 10-5 (22x42) 32-27 (21x32) 5x48.

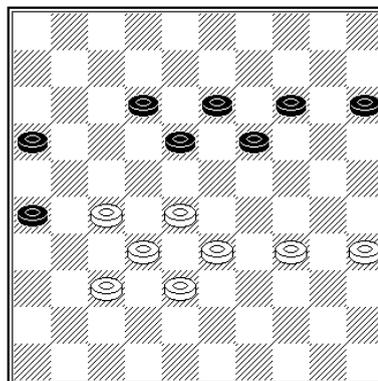
- 13. 28x17 21x12 14. 33-28+**

LE CENTRE 24-27-28

L'avantage territorial devient encore plus évident lorsque les Blancs parviennent à occuper la case 24.

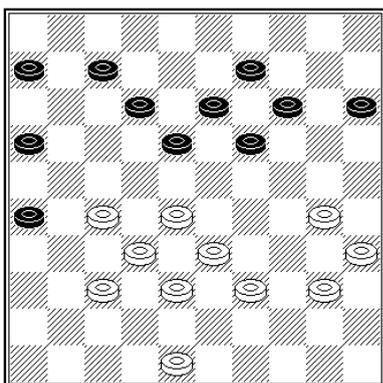
Dans l'exemple suivant, les Blancs jouent:

- 1. 34-29 14-20 2. 29-24 19x30**
3. 35x24 20x29 4. 33x24+



KOUPERMAN - HISARD

Tournoi du Sucre 1969



Les Blancs se sont formés à 30 et 35 pour pouvoir occuper la case 24.

- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 1. 30-24! | 19x30 | 2. 35x24 | 14-19 |
| 3. 40-35 | 19x30 | 4. 35x24 | 9-14 |
| 5. 39-34 | 7-11 | 6. 34-30 | 11-17 |
| 7. 33-29 | 17-21 | 8. 38-33 | 14-19 |

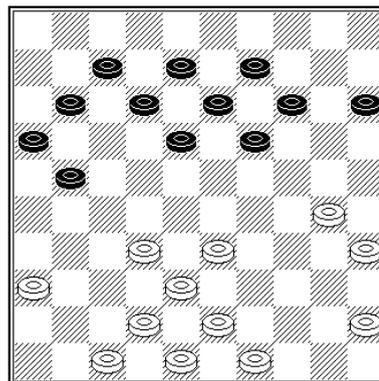
afin de parer la menace 24-20

- | | | | |
|------------|-------|-----------|-------|
| 9. 48-43 | 12-17 | 10. 43-38 | 17-22 |
| 11. 28x17 | 21x12 | 12. 32-28 | 6-11 |
| 13. 30-25 | 19x30 | 14. 25x34 | 11-17 |
| 15. 29-24! | 17-21 | 16. 38-32 | 12-17 |
| 17. 34-29 | 17-22 | 18. 28x17 | 21x12 |
| 19. 33-28 | B+ | | |

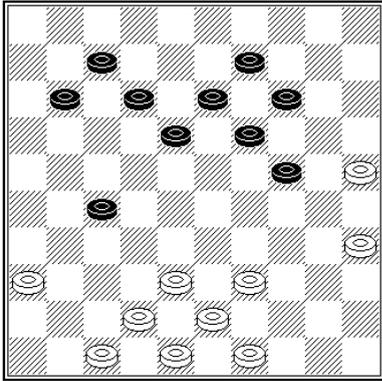
Avec cet exemple extrait d'une partie du championnat du Monde 1984 entre MEMEL et SCHOLMA, nous allons voir comment les Noirs vont progressivement s'imposer au centre et prendre possession des cases stratégiques 24, 27 et 28.

Dans la première phase, les Noirs vont d'abord occuper les cases stratégiques 24 et 27.

- | | | | |
|----------|--------|----------|-------|
| 1... | 21-27! | 2. 32x21 | 16x27 |
| 3. 45-40 | 18-23 | 4. 40-34 | 15-20 |
| 5. 30-25 | 12-18 | 6. 33-29 | 8-12 |
| 7. 34-30 | 23x34 | 8. 30x39 | 20-24 |



<http://damierlyonnais.free.fr>

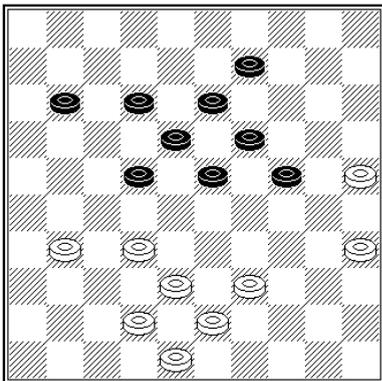


C'est la position du diagramme suivant. Tous les pions noirs sont actifs et dirigés vers le centre. A contrario, les pions Blancs sont faiblement organisés sur les ailes et au centre.

9. 38-32 27x38 **10. 43x32 19-23**

Les Blancs ont échangé le pion 27 pour se redonner de l'espace. La conquête du centre, pour les Noirs, passe à présent par une phase intermédiaire de construction visant à occuper les cases 22, 23 et 24.

11. 42-38 12-17 **12. 49-43 14-19**
13. 47-42 7-12 **14. 36-31 17-22**

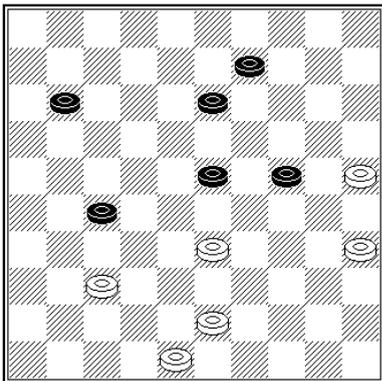


On obtient ainsi la position du second diagramme. Dans la phase suivante, les Noirs vont reprendre possession de la case 27.

15. 31-27 22x31 **16. 32-28 23x32**
17. 38x36 18-22 **18. 36-31 12-18**
19. 42-37 22-27! **20. 31x22 18x27**
21. 39-33 19-23

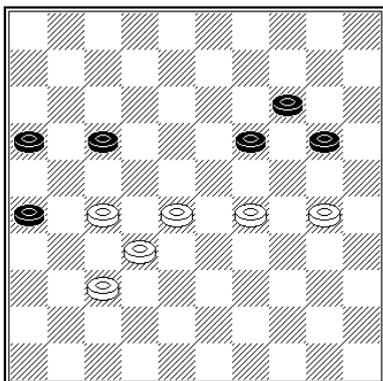
Les Noirs ont atteint leur but comme le montre la position de ce troisième diagramme. Il leur reste à présent à concrétiser l'avantage obtenu:

22. 43-39 13-19 **23. 39-34 9-14**
24. 34-30 23-29 **25. 33-28 27-32**
26. 28-23 32x41



Dans cette position désespérée, les Blancs ont abandonné.

HISARD - MERONO
Championnat de France 1961



LE CENTRE 23-24-27

Les Blancs obtiennent encore plus de facilité lorsqu'ils parviennent à s'implanter dans le camp adverse en occupant les cases 23 et 24.

- | | | | |
|-----------|--------------------------|----------|-------|
| 1. 28-23! | 19x28 | 2. 32x23 | 20-25 |
| 3. 30-24 | 14-20 | 4. 24x15 | 25-30 |
| 5. 15-10 | 30-35 | 6. 10-4 | 35-40 |
| 7. 27-21 | 16x27 | 8. 4x36 | 40-44 |
| 9. 23-19 | etc. gain par les pièces | | |

KOUPERMAN - SVIATOY

Un autre exemple d'occupation des cases 23 et 24:

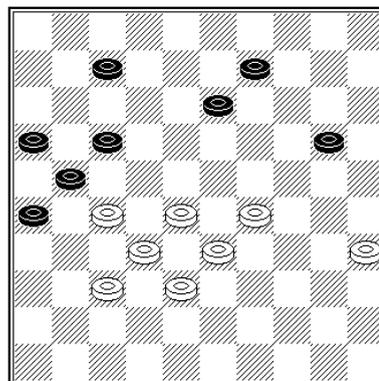
- | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 1. 35-30 | 7-12 | 2. 30-24! | 20-25 |
| 3. 28-23! | 12-18 | 4. 23x12 | 17x8 |
| 5. 29-23! | 8-12 | | |

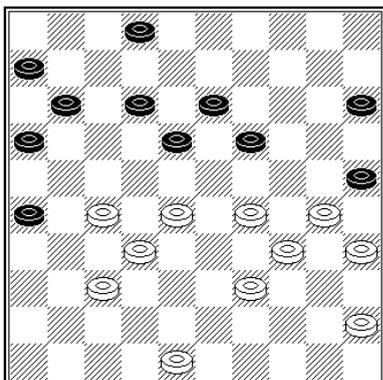
La suprématie territoriale des Blancs est totale.

- | | | | |
|----------|-------|-----------|--|
| 6. 23-19 | 13-18 | 7. 33-29! | |
|----------|-------|-----------|--|

Sur 19-13 suit (18-23) 13x4 (12-18) 4x22 (23-28) 32x23 (21x43)=

- | | | | |
|-----------|-------|-------------|-------|
| 7... | 12-17 | 8. 19-13 | 17-22 |
| 9. 13x4 | 22x33 | 10. 4x44 | 26-31 |
| 11. 44-28 | 31-36 | 12. 28-19 | 21-26 |
| 13. 32-27 | 26-31 | 14. 27-22 | 16-21 |
| 15. 19-23 | 21-27 | 16. 23-1 B+ | |





Les Blancs prennent ici l'avantage par:

- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 1. 30-24! | 19x30 | 2. 35x24 | 11-17 |
| 3. 28-22! | 17x28 | 4. 32x23 | 6-11 |
| 5. 39-33 | 11-17 | 6. 33-28 | |

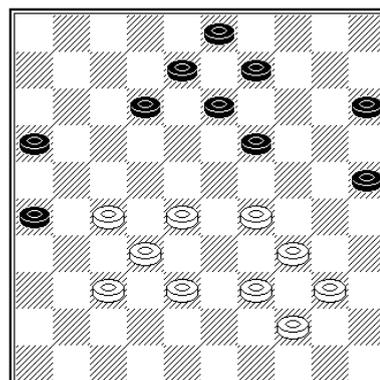
On observe que les Noirs n'ont plus d'espace pour évoluer.

Les Blancs envahissent le camp adverse par:

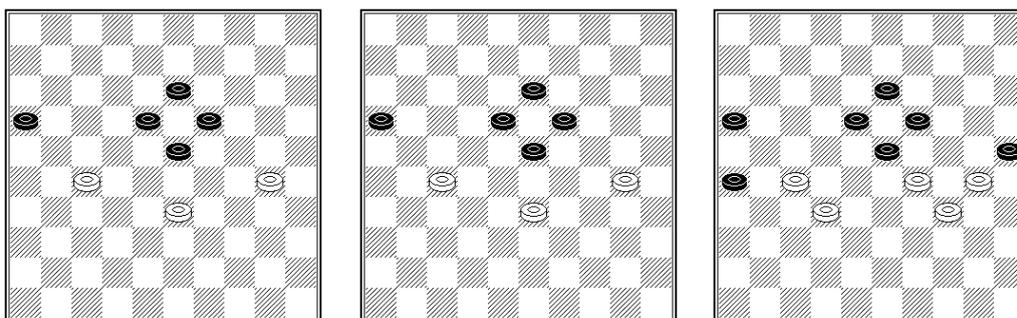
- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 1. 29-24! | 19x30 | 2. 40-35 | 9-14 |
| 3. 35x24 | 14-19 | 4. 44-40 | 19x30 |
| 5. 40-35 | 3-9 | 6. 35x24 | 9-14 |
| 7. 28-23! | | | |

En s'installant à la case 23, les blancs protègent leur pion 24.

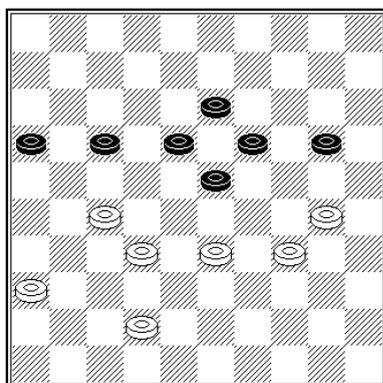
Les Noirs n'ont plus de perspectives de nulle.



LE CONTROLE DU CENTRE ADVERSE



Il est bien souvent difficile d'opposer un contre jeu satisfaisant face à une stratégie du centre. Il existe cependant certains cas où les pions centraux sont en nombre insuffisant pour former des colonnes de pionnage et il devient alors possible de verrouiller la position en adoptant une stratégie de contrôle. Les 3 positions ci-dessus montrent le genre de position à rechercher. Dans les diagrammes suivants, nous allons voir comment exploiter ce genre de positions.



Les Blancs occupent les cases de contrôle 27, 30, 32 et 33 avec la possibilité de s'emparer de l'importante case 29. Avec le trait, les Blancs gagnent par :

1. 33-29! 17-21 2. 36-31

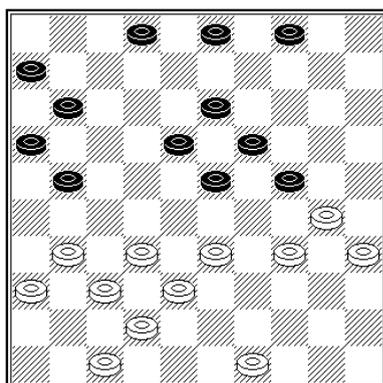
Sur 30-25? les Noirs collent par (23-28).

2...	21-26	3. 42-37	20-25
4. 29-24	23-29	5. 34x12	25x34
6. 12-7	19x30	7. 7-2	34-39
8. 2x35	39-43	9. 35-30+	

<http://damierlyonnais.free.fr>

ANDREIKO - ZORN

Cht Europe 1971 à Soukhoumi



- | | | | |
|-----------|-------|----------|-------|
| 1. 33-29! | 24x33 | 2. 38x29 | 2-8 |
| 3. 49-43 | 4-9 | 4. 43-38 | 21-26 |
| 5. 31-27! | 11-17 | | |

Les Noirs ne peuvent se dégager par (18-22) en raison du coup de dame 29x18! (22x31) 36x27 (13x31) 32-27 (22x31) 37-31 (26x48) 30-25 (48x30) 35x4

- | | | | |
|----------|-------|-----------|--|
| 6. 38-33 | 17-22 | 7. 29-24! | |
|----------|-------|-----------|--|

Un coup essentiel pour éviter le dégagement (18-22) et maintenir le contrôle du centre adverse.

- | | | | |
|-----------|-------|----------|------|
| 7.... | 22x31 | 8. 36x27 | 8-12 |
| 9. 33-29! | 6-11 | | |

Sur (12-17) suivait simplement 27-22 avec dame à 4 et sur (9-14) suivait 42-38 avec la menace 27-22.

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 10. 42-38 | 3-8 | 11. 27-22 | 18x27 |
| 12. 29x7 | 11x2 | 13. 32x21 | 16x27 |
| 14. 24-20 | 19-23 | 15. 20-15 | 9-14 |
| 16. 38-33 | 13-19 | 17. 30-25 | B+ |

La position du faux Marchand de Bois est une excellente formation de contrôle du centre et de maîtrise de l'aile gauche. Avec en plus la formation 29-30-34-35, l'emprise des Blancs sur la position centrale des Noirs est presque totale.

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1... | 17-21 | 2. 42-38 | 21x32 |
| 3. 38x27 | 12-17 | 4. 31-26 | 22x31 |
| 5. 36x27 | 17-22 | 6. 43-38 | 22x31 |
| 7. 26x37 | 15-20 | | |

Sur (23-28) suit 30-24 puis 38-32

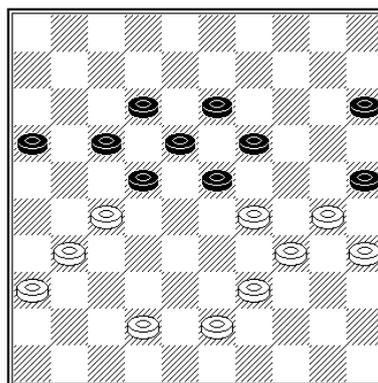
- | | | | |
|------------|-------|----------|-------|
| 8. 38-32 | 20-24 | 9. 29x20 | 25x14 |
| 10. 32-27! | 14-20 | | |

Sur (23-28) suit 34-29 (19-23) 29-24 (14-19) 30-25 (29x20) 35x24 +

- | | | | |
|-------------|--|--|--|
| 11. 37-32 + | | | |
|-------------|--|--|--|

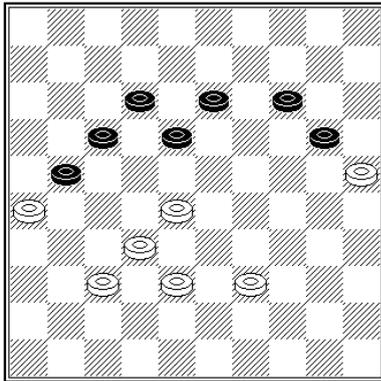
JANSEN - STOKKEL

Tournoi Volmac 1979



<http://damierlyonnais.free.fr>

KAPLAN - ANDREIKO
½ finale Cht URSS 1964



Les Noirs occupent les cases de contrôle 18 et 21 et ils maîtrisent les importantes cases 22 et 24. Le trait est aux Blancs. Ceux-ci ont joué :

1. 39-33?

A l'analyse, W. KAPLAN a découvert la jolie variante de nulle : 37-31! (18-22) 32-27!! (21x34) 26-21! (17x37) 28x10=

1... 18-22 2. 37-31

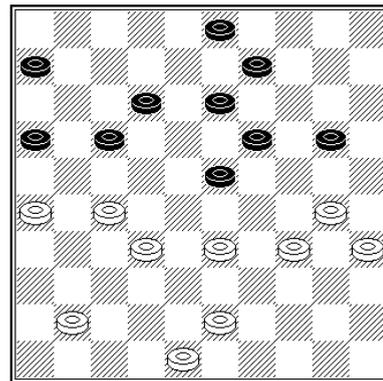
Les Blancs ne peuvent jouer 28-23 en raison de (20-24) et (13-18)

2... 20-24 3. 31-27 22x31
4. 36x27 13-18 5. 37-31 18-22
6. 31-26 12-18+

DUBOIS - DUGAS
Lyon 1991

En 3 coups, les Blancs forcent la décision de la partie :

1. 33-29! 12-18 2. 43-39! 20-25
3. 29-24!



KOUPERMAN - VAN DER SLUIS

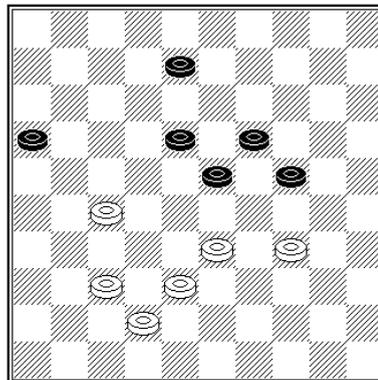
1. 33-29! 24x33 2. 38x29 17-21
3. 42-38 3-9 4. 32-27! 21x32
5. 38x27 11-17 6. 48-42 17-21
7. 42-38 21x32 8. 38x27 6-11
9. 47-42 11-17 10. 39-33 17-21
11. 42-38 21x32 12. 38x27 2-7
13. 44-39 7-11 14. 43-38 11-17
15. 38-32 4-10

Sur (17-22) suit 31-26 (22x31) 36x27 et le dégagement (18-22)? est impossible à cause de 29x18 (22x31) 26x37 (13x22) 32-28! etc.

16. 29-24! 10-15 17. 31-26 17-22
18. 33-29 22x31 19. 36x27 B+

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA PRESSION CONTRE LE CENTRE ADVERSE



En exploitant la formation de pionnage 33-38-42, les Blancs peuvent créer une pression contre un centre adverse passif. Comme pour les positions de contrôle du centre, les pions 27 et 34 sont importants dans le dispositif des Blancs.

Dans la position suivante, le trait est aux Noirs. On voit qu'ils n'ont aucune formation de pionnage et que les 2 seuls coups jouables (8-13) et (9-13) perdent par 27-22 et 33-29.

Les positions suivantes exploitent le même thème.

KOUPERMAN - DELHOM

Cht du Monde 1968

1. 32-27!

Un coup décisif. La menace 27-22 est imparable

1... 9-13

Sur (9-14) suit simplement 27-22 (17x28) 33x13 (19x8) 34-29 etc.

Sur (17-22), les Blancs gagnent par 37-32 (22x31) 32-27 (31x22) 33-29 (24x33) 39x8

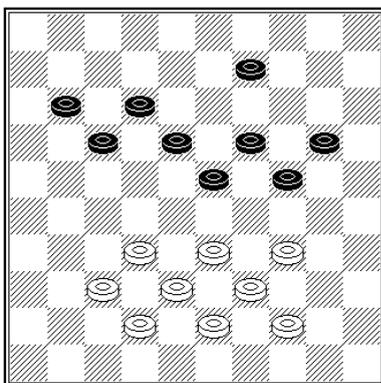
2. 27-22 17x28

3. 33x22 18x27

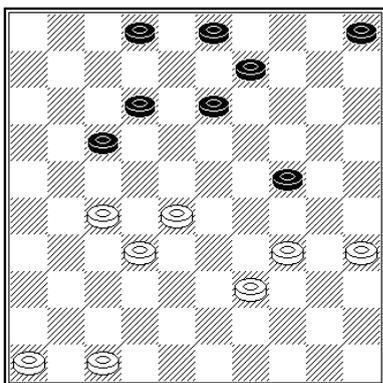
4. 34-30 24x35

5 44-40 35x33

6. 38x16



<http://damierlyonnais.free.fr>



Wim de JONG - ANDREIKO

Tournoi de Soukhoumi 1966

1. ... 12-18! 2. 39-33 5-10

Joué pour conserver le contrôle de la case 24 sur 34-29

3. 47-42 3-8

4. 46-41 2-7

5. 41-37 8-12

En se formant ainsi, les Noirs associent contrôle et pression face au centre adverse. Les Blancs, qui n'ont aucune formation d'échange, sont totalement passifs dans cette situation.

6. 42-38 10-15

7. 37-31 24-29!

8. 34x23 18x29

9. 33x24 17-21

10. 27x16 7-11+

ANDREIKO - BABA SY

(Tournoi du Sucre 1972)

1. 32-27! 20-24

Sur (12-17), les Blancs dament par 29-24 (19x28) 27-22 et 37-32

2. 29x20 25x14

Prise forcée. Mais les Noirs ont préparé un magnifique gambit :

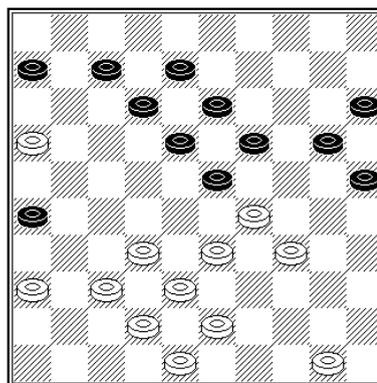
3. 27-22!! 18x27

4. 33-29 12-18

5. 37-31 26x37

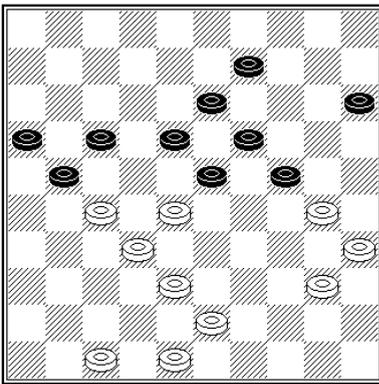
6. 42x22 18x27

7. 29x20 +



<http://damierlyonnais.free.fr>

KOULIKAOUSKAS - FAINBERG



Une autre forme de pression contre le centre adverse se présente lorsque les Noirs prennent possession de la case 29.

1... 24-29!

Amène la double menace (18-22) et (17-22) suivi de (29-33)

2. 40-34 29x40

3. 35x44 23-29!

4. 47-42?

48-42 donne plus de défense car (18-22) 27x18 (13x33) 43-39 (21-26) 39x28 (26-31) [*meilleur est (17-21)*] laisse aux Blancs une belle échappatoire par 47-41! et si (31-36) suit 42-37 (36x47) 30-24 (47x22) 24x4 (27x50) 32-28 etc.

4... 18-22

5. 27x18 13x33

6. 43-39 21-26

7. 39x28 26-31!

VAN DER WAL - GREGOIRE

zonal 1980

1. 27-22! 21-26

Sur (6-11), les Blancs gagnent par 34-29 etc.

2. 47-42 2-7

3. 33-29! 24x33

4. 38x18 16-21

5. 42-38 7-11

Sur (21-27) les Blancs avaient prévu 32x21 (26x17) 22x2 (13x31) 2x24! etc. B+. Après le coup joué, les Blancs concluent par:

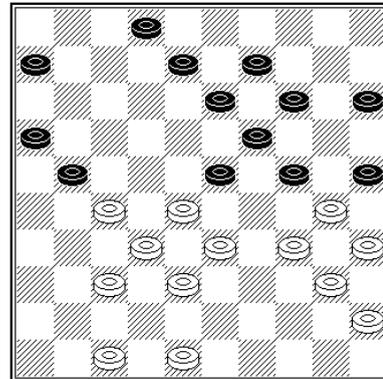
6. 28-23 19x17

7. 30-24 13x22

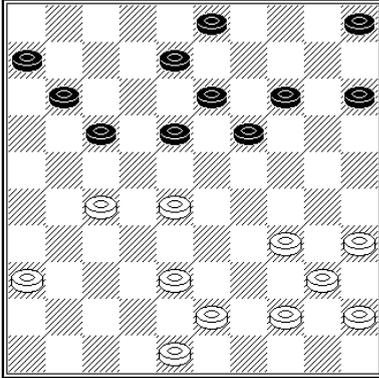
8. 24-19 14x23

9. 34-30 25x34

10. 40x7



<http://damierlyonnais.free.fr>



BONNARD - ROOZENBURG
Championnat du Monde 1952

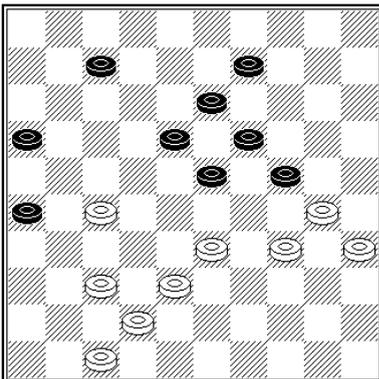
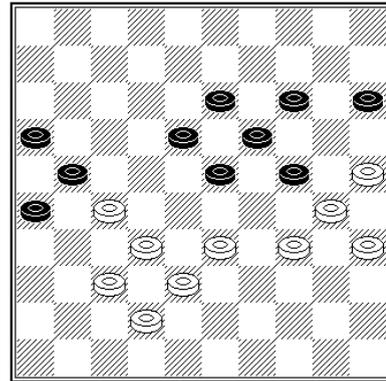
Le centre des Blancs est sous pression. Les formations 6-11-17 et 9-13-18 sont déterminantes pour limiter les coups des Blancs. On note également l'inutilité de la formation 34-35-30-44-45.

- | | | | |
|----|-------|-----------|--------|
| 1. | 3-9 | 2. 48-42 | 15-20 |
| 3. | 43-39 | 4. 36-31 | 18-23 |
| 5. | 38-3 | 6. 42-37 | 24-29! |
| 7. | 34-30 | 8. 39-34 | 8-13! |
| 9. | 30-25 | 10. 34-30 | 18-22 |
- etc. N+

Le coup MARNE

Un coup important dans ce genre de position. Les Blancs gagnent par :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 27-22 | 18x27 | 2. 33-29 | 24x33 |
| 3. 38x20 | 27x47 | 4. 20-14 | 19x10 |
| 5. 30-24 | 47x20 | 6. 25x5 | |



Dans cette position, le trait est aux Noirs. Ils n'ont aucun coup jouable :

- a -** (7-12) 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x7
b - (9-14) 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x20
c - (7-11) 27-22 (18x27) 33-29 (24x33) 38x18 (13x22) 37-31 (26x48) 30-25 (48x20) 35x4.

OPTIMISER LES COUPS A JOUER

Après avoir choisi l'orientation de la partie, il reste à sélectionner le coup le plus efficace pour inquiéter l'adversaire.

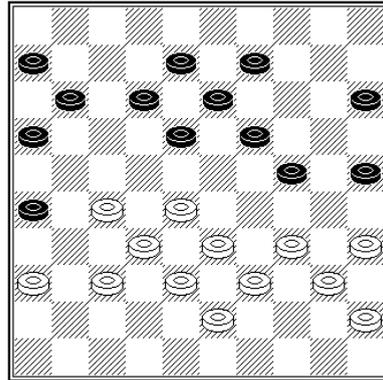
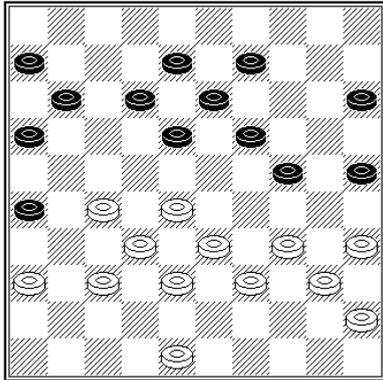
Le but est de provoquer la faute. Pour optimiser un coup, on peut avoir recours aux moyens suivants :

- ◆ La limitation des coups adverses
- ◆ Le coup masqué
- ◆ La menace ouverte

Examinons à présent chacune de ces situations :

<http://damierlyonnais.free.fr>

LIMITER LES COUPS ADVERSES



En s'appuyant sur les combinaisons, il est possible de limiter les coups adverses.

Dans la position du premier diagramme, le trait est aux Blancs. Ils ne sont pas menacés. Leur intérêt est de réduire les coups jouables des Noirs. Ainsi en jouant :

1. 48-43!

On obtient la position du deuxième diagramme dans lequel les Noirs n'ont plus qu'un seul coup jouable.

En effet sur (18-23) ou (9-14) suit 34-30 et sur (11-17) ou (12-17) suit 28-22, tandis que sur (24-30) 35x24 (19x30), les Blancs gagnent un pion par 28-23 (18x29) 33x35.

Il ne reste donc que :

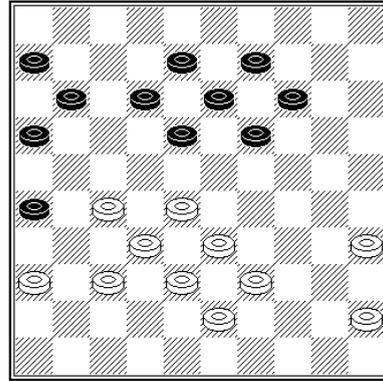
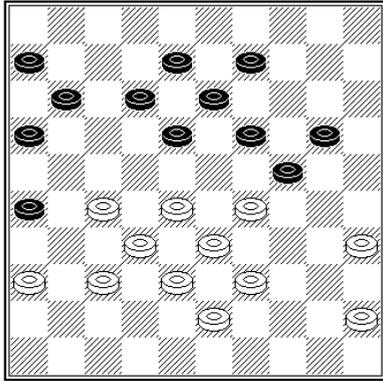
1... 15-20

Déterminer à présent quel est le meilleur coup pour les Blancs n'est pas simple. Il en existe pourtant un qui maintient la pression :

2. 34-30 25x34

3. 40x29 3^e diagramme

<http://damierlyonnais.free.fr>



3... 20-25

4. 29x20 25x14 4^e diagramme

Les Noirs sont repliés sur eux-mêmes. Les Blancs occupent solidement le centre. Le coup suivant doit viser à interdire le retour des Noirs au centre et maintenir la pression.

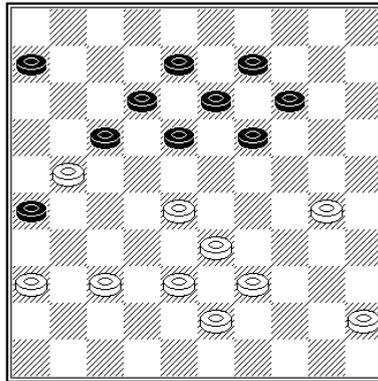
5. 35-30!

Un coup remarquable qui empêche (18-23) par 30-24 et (14-20) par 28-23.

5... 11-17

6. 27-21! 16x27

7. 32x21 5^e diagramme



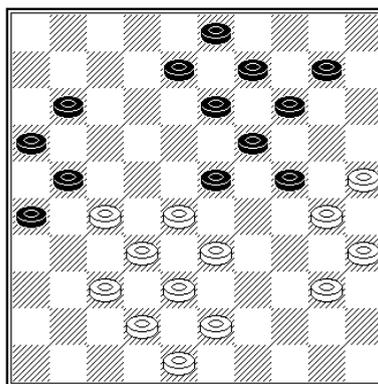
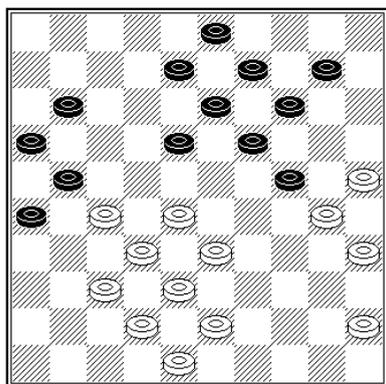
Par ce dernier échange, les Blancs s'implantent sur tous les fronts. Il devient très difficile pour les Noirs de trouver une bonne continuation. Ils ont le choix entre (6-11), (18-22), (18-23) et (14-20). Parmi ces quatre coups possibles, un seul ne perd pas immédiatement :

<http://damierlyonnais.free.fr>

LE COUP MASQUE

L'intention est d'endormir l'attention de l'adversaire en jouant le coup le plus naturel possible et en escomptant une réponse également naturelle, mais fautive.

Cette manière de jouer renforce les possibilités de se développer en posant des problèmes.



Dans la position du premier diagramme, les Blancs disposent de 3 coups positionnels, 28-22, 43-39 et 45-40.

Il se trouve que 28-22 est perdant en raison de (18-23) 33-28 (24-29) 45-40 (10-15).....

Les Blancs jouent donc le coup de développement naturel :

1. 45-40

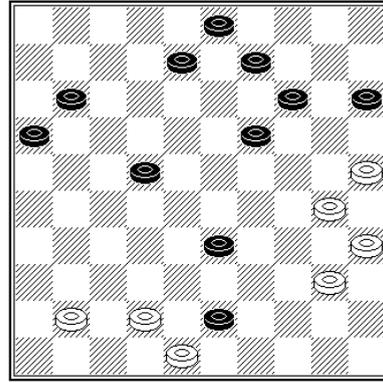
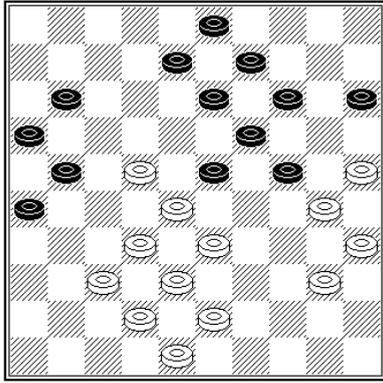
Avec l'espoir que les Noirs répondent le coup logique :

1... 18-23

Les Blancs se retrouvent alors dans la position du deuxième diagramme avec la possibilité de forcer le gain :

2. 27-22!! 10-15 3^e diagramme

<http://damierlyonnais.free.fr>



A présent, les Blancs terminent par une combinaison :

- 3. 37-31! 26x37
- 5. 38x27 21x32
- 7. 33-29 24x33
- 9. 48x6

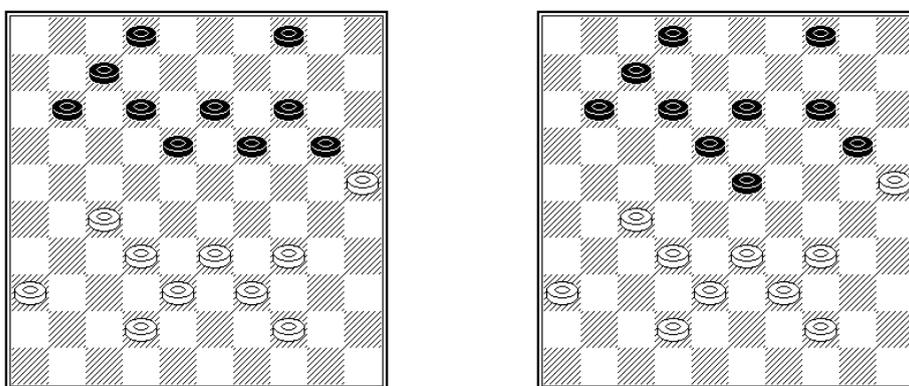
- 4. 32x41 23x32
- 6. 22-18 13x22
- 8. 43-38 32x43

<http://damierlyonnais.free.fr>

LA MENACE OUVERTE

La menace ouverte consiste à menacer clairement d'une combinaison ou d'un avantage positionnel dans le but de forcer l'adversaire à se contenter de jouer un coup défensif.

On est ainsi certain que pendant que l'adversaire se confine dans une attitude défensive, on a tout loisir de se concentrer sur les possibilités offensives de la position.



La position du premier diagramme est extraite d'une partie jouée entre FRAIBERG et CAZEMIER en championnat de suisse 1974. Le trait est aux Noirs. La position semble équilibrée, mais en quelques coups, les Noirs vont transformer totalement la position.

1... 19-23! 2^e diagramme

Ce coup est très bien joué à plusieurs niveaux :

Tout d'abord, il menace ouvertement du coup de dame à 49 par (23-28) 33x22 (14-19) 25x23 (18x49).

Ensuite, cette menace ne peut être esquivée ni par 33-28, ni par 33-29 en raison de coups de dame à 49 :

a - 33-28 (2-8) 28x10 (4x15) 25x14 (13-19) 14x23 (18x49)

b - 33-29 (23-28) 32x23 (20-24) 29x9 (18x49) 9x18 (49x16)

Enfin, il force les Blancs à jouer un coup uniquement défensif qui détruit leurs formations de contrôle du centre 33-34-38-39-42-44 et réduit ainsi leur capacité de contre jeu.

2. 34-30

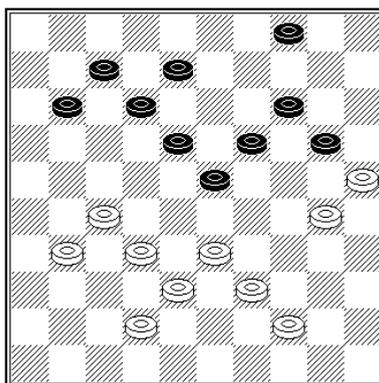
Le seul autre coup jouable était 44-40.

2... 2-8

<http://damierlyonnais.free.fr>

Les Noirs se développent en limitant les coups des Blancs. Ainsi 33-28 perd un pion directement par (4-10) 28x19 (13x35), tandis que 39-34 en vue de se replier par 34-29, livre le coup de dame déjà cité par (23-28) et (14-19).

3. 36-31 13-19!



Les Noirs menacent ouvertement de gagner le pion 30 par l'attaque (20-24).

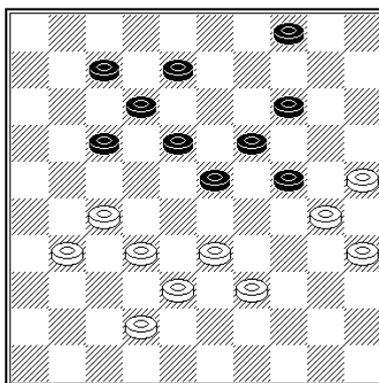
4. 44-40

Le dégagement 30-24 (19x30) 25x34 était interdit par le coup de dame (23-29) 33x15 (4-10) 15x4 (12-17) 4x22 (17x48).

L'autre alternative pour les Blancs 33-28 était sans doute préférable bien que les Noirs conservent de bonnes perspectives après (11-17).

4... 20-24

5. 40-35 11-17



Les Blancs ont toujours un nombre restreint de coups à jouer. Ils subissent le jeu des Noirs.

<http://damierlyonnais.free.fr>

Dans la partie, les Blancs ont joué :

6. 31-26?

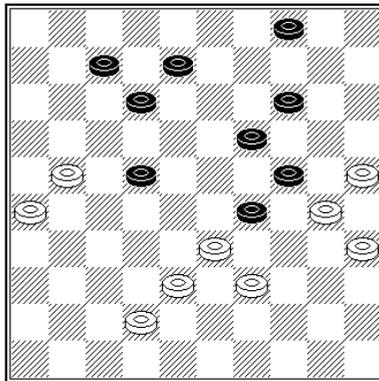
La pression des Noirs a poussé les Blancs à la faute. 33-28 offrait plus de défense.

6... 17-22!

Les Noirs profitent de l'opportunité pour attaquer à contretemps. En effet, les Blancs ne peuvent jouer 39-34 et se replier par (22x31) 26x37 en raison du passage à dame par (23-29) 34x23 (19x39) 30x10 (4x15) etc.

7. 27-21 23-28

8. 32x23 18x29



La menace directe (29-34) est à présent imparable.

9. 42-37 29-34 10. 37-32 34x43
11. 38x49 22-27! etc.

Les Noirs ont gagné le pion, puis la partie.

<http://damierlyonnais.free.fr>