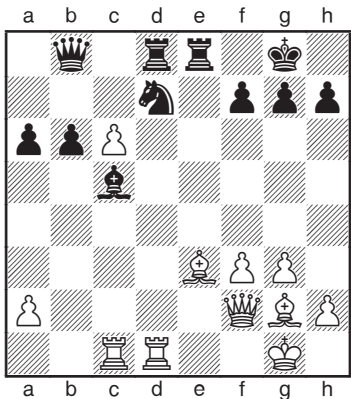
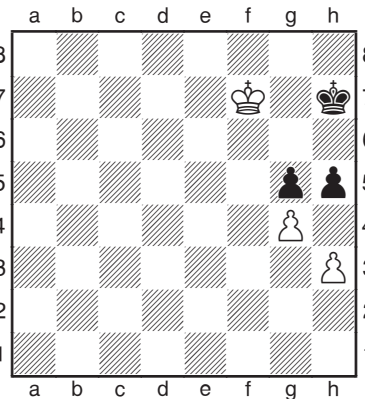


Positions plus difficiles

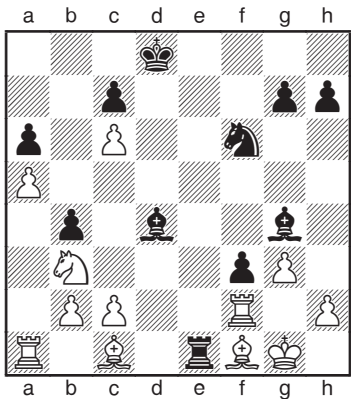
25



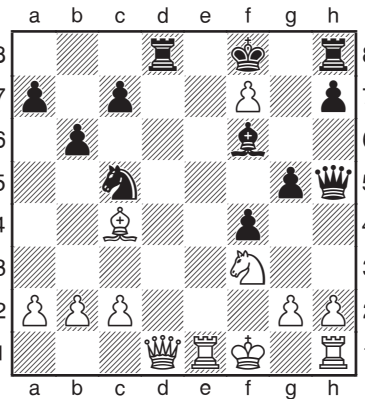
26



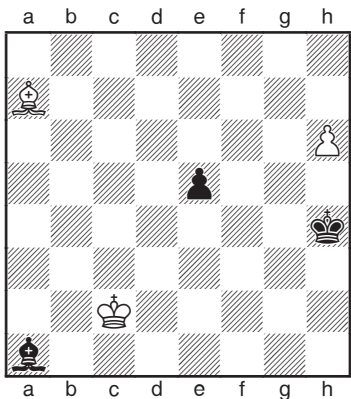
27



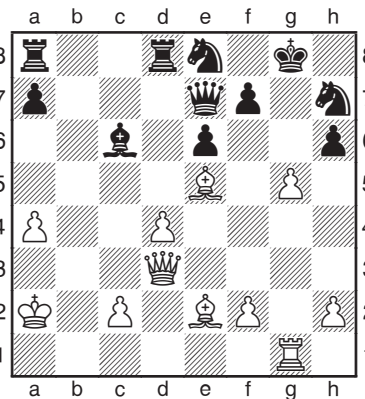
28



29

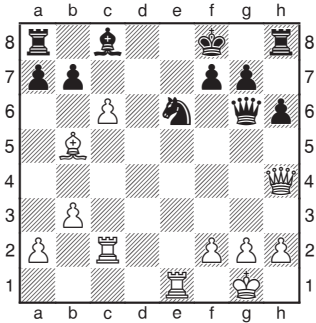


30



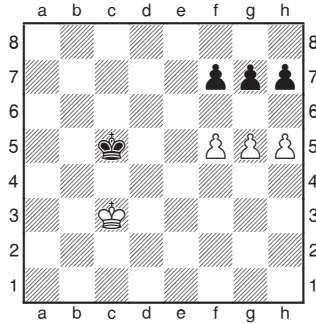
Est-ce que la combinaison marche ?

31



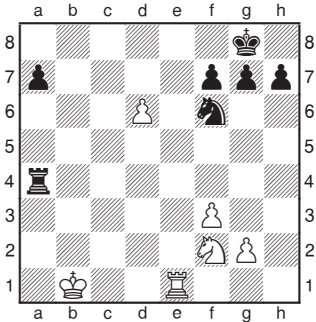
La combinaison de l'exercice 22 gagne-t-elle ici aussi ?

32



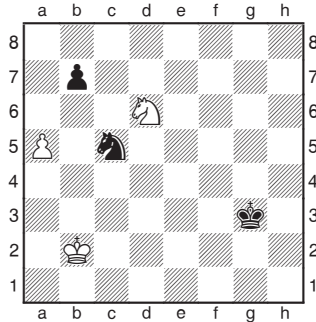
La percée de l'exercice 11 gagne-t-elle à nouveau ?

33



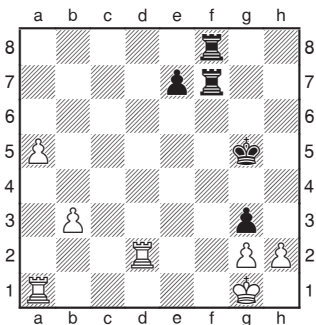
La combinaison de l'exercice 12 gagne-t-elle dans cette position ?

34



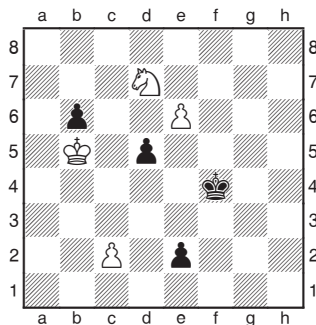
Les Blancs peuvent-ils gagner comme dans l'exercice 16 ?

35



Les Noirs peuvent-ils gagner avec la même méthode que dans l'exercice 7 ?

36



La suite 1. ♘e5 ♔xe5 2. e7 gagne-t-elle pour les Blancs ?

Solutions des exercices sur la promotion

1) Le blocage du pion c6 est détruit par un sacrifice : **1. ♖xd6! ♜xd6 2.c7**. Le pion va faire Dame et les Blancs auront une Tour de plus.

2) Le pion blanc est cloué, mais une déviation élimine le clouage et permet une enfilade : **1. ♖b3+! ♜xb3 2.b8♖+** et **3. ♖xb3**. En seulement deux coups, les Blancs ont combiné déviation, attraction, enfilade et promotion.

3) Les Blancs peuvent détruire la forteresse noire sur l'aile-roi au moyen d'un sacrifice : **1. ♗xf5! gxf5** (si les Noirs ne prennent pas, les Blancs peuvent poursuivre leur travail de démolition par **2. ♗xg6!**) **2.g6** et le pion va à Dame ; par exemple : **2...hxg6 3.h7** et **4.h8♖**. C'est un exemple typique d'une percée basée sur un sacrifice qui se produit souvent en finale pour ouvrir la voie d'un pion vers la case de promotion.

4) Malgré leur pion de moins, les Noirs peuvent gagner en faisant un bon usage de leur dangereux pion h2 : **1...♖h3!** (le clouage du Fou assure la promotion) **2. ♗xh3 h1♖#**.

5) Une astucieuse promotion en Cavalier gagne la partie : **1. ♖xh7+!** (1.gxf8♖+? ♗xf8 mène juste à une position égale) **1...♗xh7 2.gxf8♗+**! (surtout pas **2.gxf8♖?? ♖h3#**), suivi de **3. ♗xd7**, et les Blancs ont deux pièces de plus. Une promotion en une pièce autre que la Dame est appelée *sous-promotion*. Bien que cela reste assez rare, il y a quelques situations où c'est essentiel.

6) Après **1...h2? 2. ♖b1 ♗h8 3. ♖h1**, le pion passé serait stoppé, mais après **1...♗d1!**, le pion est assuré d'atteindre h1. La menace est simplement **h2**, et **2. ♗xd1 h2**, suivi de **3...h1♖**, laissera avec seulement une Tour et un pion contre la Dame.

7) Les Noirs peuvent exploiter leur pion passé en g3 à l'aide d'un sacrifice de Tour : **1... ♖f1+! 2. ♖xf1 ♗xf1+ 3. ♗xf1 gxh2**. Le pion fait Dame et les Noirs auront un avantage matériel décisif.

8) Les Blancs gagnent grâce à une combinaison qui peut survenir dans différentes situations : **1. ♖xh7! ♗xh7 2.gxh7**, et comme la promotion ne peut plus être empêchée, les Blancs ont gagné une Tour.

9) Les Blancs ont l'avantage matériel, mais les Noirs peuvent retourner la situation : **1... ♖b5! 2. ♖xb5** (2.♗c4 d1♖+ 3. ♖xd1 ♖xc4+ est aussi gagnant) **2...d1♖+ 3. ♗g2 ♖xg4+**, et les Noirs ont une pièce de plus.

10) Le chemin vers la victoire implique une combinaison faisant intervenir plusieurs thèmes : **1...♗g5+** enfilade sur le Roi et le Cavalier. **2.f4 2...♗xf4+** une déviation, maintenant, qui repousse le Roi de d2. Après **3. ♗xf4 d2**, le pion fait promotion en c1 ou d1.

11) Les Blancs gagnent grâce à une percée d'école : **1.g6!** (tout autre coup serait contré par ...g6 et la chance d'une percée aurait disparu) **1...fxg6** (ou la ligne-miroir ...hxg6 2.f6! gxf6 3.h6) **2.h6! gxh6 3.f6** et les Blancs font promotion bien avant les Noirs.

12) Voici une autre idée standard qu'il est utile de connaître : **1. ♖e8+! ♗xe8 2.d7** et grâce au sacrifice, il y a maintenant deux cases de promotion possibles. Les Noirs ne peuvent pas couvrir les deux et les Blancs auront donc une Dame contre une Tour et deux pions.

13) Les pièces noires sont mal placées. Après **1. ♖xb6! axb6 2. ♗xc6**, le pion a ne peut plus être stoppé. La seule tentative serait **2...♖c8**, mais