

♔h8 16. ♖xg7+ ♗xg7 17. ♛e6+ ♜xe6 18. ♙xe6, et les Blancs, qui dominent l'échiquier, vont gagner le pion d6 ou g6) 15. gxf7+ ♔h8 (15... ♜xh7 16. ♖xg7 ♗g5 17. ♗xg5 ♜xg5 18. ♙xd4 et les Blancs ont deux pions de plus) 16. ♖xg7+ ♗xg7 17. h8♗+! (mais pas 17. ♗h6+?? ♔h8, car les Noirs gagnent !) 17... ♞xh8 18. ♗g5+ ♔f8 19. ♞xh8+ et les Noirs perdent toute la maison.

73) Oui, car les Noirs ne menacent que de prendre un pion, alors que 10. ♙a6! gagne une pièce. Après 10... ♗xh2+ 11. ♔f1, 11... bxa6 12. ♗xc6+ et ♗xa8 et 11... ♛e7 12. ♙xb7 0-0 13. ♙xc6 donnent l'avantage matériel aux Blancs, tandis qu'après 11... 0-0-0 12. ♗xc6 bxa6 13. ♙e3, ils peuvent lancer une attaque décisive sur le Roi noir ; par ex. : 13... ♛e7 14. ♗xa6+ ♔d7 15. ♗a4+ ♜c6 (15... ♔c8 16. ♛b5) 16. ♞a1 et les menaces sont trop nombreuses, à commencer par ♛e4.

74) 10. ♙e5!! combine un clouage avec une idée de mat éclair. Le Fou ne peut être pris à cause de 10... dxe5 11. ♛c7#, tandis qu'après 10... ♛xd1 11. ♙xb2 ♜xb2 12. ♛c7+ ♔d8 13. ♛xa8, les Blancs vont capturer le Cavalier en b2 et auront l'avantage matériel.

75) Après 10... ♗b6!, l'attaque rayon X sur b2 et la menace ... ♙xc3 met le doigt sur les faiblesses de la position blanche. 11. a4 a6 12. a5 ♗b7 ne résout pas les problèmes des Blancs, tandis qu'après 11. ♞b1 ♙xc3 12. bxc3 a6 13. ♗h6 f6!, les Noirs ont gagné une pièce. Si 11. ♗d3 a6 12. ♙c4 ♗xb2, l'attaque double sur a1 et c3 est décisive, car 13. ♔d2 ♙f5 ligoterait les Blancs encore plus : 14. ♛e4 (14. ♞ab1 ♙xd3 15. ♞xb2 ♙xc4) 14... ♗b4+ 15. c3 ♗b2+ 16. ♔e3 et 16... ♙h6+ met les Blancs KO.

76) Non, car si le Cavalier f6 était échangé et si le Fou e6 se retrouvait cloué, la Dame noire ne serait plus protégée. Comment ces miracles pourraient-ils se réaliser ? Par 12. ♛xe5! dxe5 13. ♛xf6+ gxf6 14. ♗xd7.

77) 10. ♞e1? négligerait 10... ♛xd4! qui gagne un pion. La pointe est qu'après 11. ♙xd7, les Noirs intercalent le coup intermédiaire 11... ♛xf3+

avant de reprendre le Fou. C'est une combinaison typique qui peut survenir dans de nombreuses ouvertures. 11. ♛xd4 cxd4 12. ♙xd7 dxc3 et 11. exd4 ♙xb5 laisseraient également les Noirs avec un bon pion de plus. Au lieu de cela, 10. a4 est un coup utile qui gagne de l'espace sur l'aile-dame et qui pare la prise en d4 en protégeant le Fou b5.

78) Non. Les Blancs semblent avoir été punis pour leur retard de développement et la faiblesse de leur première rangée, mais ils avaient encore une échappatoire : 17. ♙b7+! donne une case au Roi blanc avec gain de temps. Après 17... ♔xb7 18. ♛xa2 ♞d1+ 19. ♔g2 ♞xh1 20. ♔xh1, le matériel est égal et les Blancs ne sont pas plus mal.

79) 5. ♛xe5!. Ce bond de Cavalier typique de la Sicilienne gagne un pion, mais tu dois avoir bien vérifié qu'il n'y a pas de problème avec 5... ♙xe2 6. ♛xc6 ♗f6. Les Blancs gagnent avec 7. ♗xe2 ♗xa1 8. ♗b5! ♗xb1 9. ♛e5+ c6 10. ♗xb7! ♙e7 (ou 10... ♗xc1+ 11. ♔e2 ♗xh1 12. ♗d7#) 11. ♗xc6+.

80) Le plus important ici était d'éviter la gaffe ! 11. ♛xc3?? serait une terrible erreur, car les Noirs l'emporteraient par 11... ♞xb2! 12. ♙xb2 ♙xc3+ 13. ♙xc3 ♗xc3+ 14. ♔e2 ♙a6+. Au lieu de cela, 11. ♗d2! suivi de ♛xc3 gagne une pièce sans danger. 11. bxc3 est bon également.

81) Oui ! Les Noirs sont tombés dans un piège d'ouverture bien connu : 8. dxc6! et si maintenant 8... ♛xc6 9. ♞xb1, les Blancs ont un pion de plus avec une bonne position, tandis que 8... ♙e4? perd sur le spectaculaire 9. ♞xa7!! ♞xa7 10. c7 et le pion va à Dame. Cette idée est plus connue avec un centre blanc disposé différemment, mais ça ne fait pas de différence pour la combinaison.

82) Non, car après 12... ♛xd4? 13. ♛xd4 ♗xd4, les Noirs sont victimes d'une attaque à la découverture dévastatrice : 14. ♛d5! ♗c5 15. ♙xf6 et après 15... ♙xf6 16. ♗e4!, ils vont perdre du matériel pour ne pas se faire mater : 16... g6 17. ♛xf6+ ♔g7 18. ♗xb7. 15... gxf6 n'est pas meilleur : 16. ♛xe7+ ♗xe7 17. ♗g4+!! (17. ♗h5? f5) 17... ♔h8 18. ♗h4, et en raison du clouage du pion f, les Noirs doivent

donner leur Dame pour empêcher ♖xh7#.

83) 9.♖e5! est un clouage standard sur la grande diagonale (9.♗g5?! ♗c3! laisserait plus de chances aux Noirs de survivre). 9...♗d6 (9...♗xd2 est sans espoir : 10.♗xb7 ♖c7 11.♗xa8 ♗xf1 12.♖xf1 ♖xe5 13.♗f4) 10.♗xb7 ♗b7, et maintenant, les Blancs ont plusieurs fortes options, le gain le plus clair étant 11.♖f3!, avec attaque sur f7 et sur b7. Après 11...♖c7 12.♗e4!! (menaçant ♗f4 ou ♗g5) 12...♖xe5 13.♗f4 ♖d5 (essayant de fermer la grande diagonale ; pas meilleurs seraient 13...♖xb2 14.♗g5 et 13...♖f5 14.♗c3, avec l'idée ♖xb7) 14.♗ad1 ♖c6 15.♗xb8! ♗b8 16.♗f6+ et la Dame noire est perdue.

84) 12.♗e5! gagne effectivement un pion à condition de trouver la continuation correcte. Si 12...♗xg3, les Blancs doivent intercaler l'échange intermédiaire 13.♗xc6 bxc6 14.hxg3, et ils ont un pion de plus, tandis que si 12...♗xe5, ils doivent éviter l'enfermement de la Dame qui surviendrait après 13.♖xh5?? ♗g4, et intercaler cette fois l'échange 13.♗xe5! dxe5 avant de jouer 14.♖xh5.

85) 17.♗f6+! est un sacrifice standard décisif. Après 17...gxf6 18.♖g4+ ♖h8 19.exf6 (mais pas 19.♖h4? f5) 19...♗g8 (19...♗xf6 20.♖h5 et mat en h7) 20.♖h4, les Noirs ne peuvent éviter le mat qu'au prix de lourdes pertes matérielles. Refuser le sacrifice est également sans espoir ; les pièces en prise en a5 et d7 rendent les variantes linéaires : 17...♖h8 perd après 18.♖d3 g6 19.♖xd7, et 17...♗xf6 18.exf6 ♗fc8 (18...♗fe8 19.♖g4 g6 20.♖g5 et 18...♖c5 19.♖d3 ♖f5 20.♖d1 coûtent une pièce aux Noirs, tandis que 18...♗c6 19.♗xh7+ ♖xh7 20.♖h5+ ♖g8 21.♖g5 conduit au mat) 19.♗xh7+! ♖f8 20.♗d5! donne aux Blancs une attaque décisive.

86) 14.♗e5! est le coup préparatoire clé, forçant la Dame noire à venir en d3 : 14...♖d3 (14...♖g4 15.h3) 15.♗e7+! ♖xe7 (ou 15...♖f8 16.♗xf7+) 16.♗xd5+, avec une attaque à la découverte mortelle. Après 16...♗xd5 17.♖xd3, les Blancs ont l'avantage matériel et le Roi noir est dans de sales draps.

87) L'idée de 11...♗xd4??, est mise en évidence

si les Blancs reprennent du pion : 12.exd4?? ♗a4 gagne la Dame grâce au clouage du Cavalier c3 et 13.♗c7 b6 ne change rien. Mais il y a un hic ! 12.♗xd4! ♗a4 13.♖xa4+ ♖xa4 14.♗b5+ ♖xb5 15.♗xb5 conduit à un échange de Dames et laisse les Blancs avec une pièce de plus.

88) Non, 12.♗xf7+? ♖xf7 13.♖c4+ ne marche pas, car le Roi est en sécurité après 13...♖g6!. Les Blancs ne peuvent pas jouer ♗h4+, et la menace de mat après 14.♗g5 est parée facilement ; par exemple par 14...♗d8 avec ...h6 à suivre. Le simple 12.♗g5! est donc meilleur. Si maintenant 12...♗e6 13.♗xe6 ♗xe6 14.♗xe6 fxe6, les Noirs ont des pions faibles.

89) Non. 14...♗h3? présente une belle idée si les Blancs répondent 15.♗xh3??. Après 15...♗xe4 16.♖f4 ♖a5+, les Noirs regagnent la pièce à moins que les Blancs essaient 17.b4 ♖xb4+ 18.♖f1 f5, mais l'impressionnante phalange de pions centraux noirs a de quoi faire peur aux Blancs. 15.♗f3? évite les pertes matérielles, mais après 15...e5, les Blancs ne peuvent terminer leur développement et leur Roi est mal placé. Cependant, 15.♗xf6! réfute l'idée noire : 15...♗xg2 16.♗xg7 ♖xg7 (16...♗xh1 17.♗xf8 suivi de ♖xd4 laisse également les Blancs avec un pion de plus) 17.♗g1 et les Blancs resteront avec un pion de plus après avoir pris en d4, car 17...♗xe4?? perdrait après 18.♖xd4+. Si tu t'égares à calculer de belles variantes tactiques après 15.♗xh3??. tu risques de passer à côté d'un autre coup qui changerait complètement la donne.

90) Les Blancs ont plusieurs bonnes options ici, mais 12.e6! est la meilleure et devrait gagner. Après 12...fxe6 13.♗e5, les Noirs ne peuvent défendre leurs cases blanches : 13...♖f6 (13...♗xb5? 14.♖h5+ ♖e7 15.♖f7+ ♖d6 16.dxc5+ ♗xc5 17.♗xc5+ ♖xc5 18.♖xb7 et un échec de Tour en c1 sera décisif ; 13...♗f6 14.♖b1! ; 13...g6 14.♗d3) 14.♗xd7 ♗xd7 15.dxc5. L'égalité matérielle est maintenue, mais les Blancs ont de très fortes menaces. En cas de 12...♗xb5 13.exf7+ ♖xf7 14.♗e5+ ♖e6, les Blancs ont plusieurs façons de conclure victorieusement

leur chasse royale ; par ex. : 15.♔g4+ ♘f6 16.♔g6+ ♘e7 17.♔f7+ ♘d6 18.♔f4 (ou 18.dxc5+) 18...♚c7 19.♘d7+ ♘c6 20.♔e6+ ♔d6 21.♔xd6#.

91) 9.♔xf7+! ♘xf7 10.♘e6! est une combinaison classique que tu as peut-être déjà vue dans une célèbre partie de Fischer. Après 10...♘xe6 11.♔c4+ d5 12.exd5+! ♘f7 (12...♘d6? 13.♘b5+ ♘e5 14.♚e1+ ♘f5 15.♔d3+ et mat à suivre) 13.d6+, les Blancs gagnent, car ils ont la menace supplémentaire d'utiliser le pion pour enfermer la Dame noire : 13...♘d5 (13...♘f8 14.dxc7 et la Dame est perdue !) 14.dxe7 (mais pas 14.dxc7?? ♔xc7) 14...♔xe7 15.♘xd5 et les Blancs vont émerger avec au moins deux pions de plus.

92) 13.♔xh6! d6 (espérant défendre par ...♔f5 ; 13...gxf6 14.♔g6 laisserait les Noirs impuissants face aux menaces ♘f6 ou ♔xh6+ suivi de ♘g5), et parmi plusieurs options 14.♔g6! ♔d7 (14...gxf6 15.♔xh6+ ♘g8 16.♘f6+) 15.♘g5 est une bonne manière de gagner la partie : 15...gxf6 16.♔xh6+ ♘g8 17.♘f6+ ♚xf6 18.exf6.

93) 9...♘xa2! exploite l'enfermement du Fou en c1 et la surcharge de la Tour en a1. 10.b4 donne aux Noirs un choix plaisant entre 10...♘xb4 et 10...♘xc1 11.♔b2 ♘xe2 12.♔xe2 (si 12.♘xe2, le Roi est ridiculement placé) 12...♔xg2, avec un gros avantage matériel : Fou et quatre pions pour une Tour. 10.b3 revient au même, tandis que 10.♔d4 ♘xc1 et 10.e3 ♘xc1 laisseraient les Blancs avec un important retard matériel. 10.♘d1, enfin, ne sauve pas le Fou : 10...♔e6 11.e3 ♘xc1 12.♔c3 ♘b3.

94) J'espère que tu n'as pas choisi 11...♔d7??, comme l'ont fait les Noirs dans une partie, car c'est mat par 12.♘d6#. Il est bien meilleur pour les Noirs d'accepter l'idée adverse, car après 11...axb5!

12.♔c3 ♔d7 13.♔xh8 ♚xa2!, ils sont gagnants ! Le Roi blanc est en gros danger, tandis que le Fou h8 est menacé d'être enfermé par f6, et encore plus important, d'être coupé de la défense de son Roi. Par exemple, 14.♔d3 ♔a5 15.c3 (15.♔c3 b4 et le Fou n'a pas de meilleure option que de revenir en h8 !) 15...f6.

95) 12.♔xf7+! est un thème que nous avons vu dans d'autres positions pour enfermer la Dame ou mater le Roi. Ici, la combinaison est davantage dirigée contre le Fou non protégé en g5 : 12...♚xf7 (12...♘xf7 peut avoir pour réponse le simple 13.♔h5+ ou le plus énergique 13.♘e6! ♘xe6 14.♔d5+ ♘e7 15.♔xg5+ ♘f6 16.♔xa8) 13.♘e6! et après 13...♔e7 14.♘xg5, les Noirs doivent donner une Tour pour un Cavalier, car 14...♚f8? 15.♔d5+ leur coûterait l'autre Tour dans le coin.

96) Après 13...♚d8?, les Blancs répliquent 14.♚d5!, et la séquence tactique va leur être favorable : 14...♔xf4? autoriserait 15.♚xd8+, tandis qu'après 14...♘xd5 15.♔xc7 ♘xc7, les Noirs n'ont pas assez de matériel pour la Dame. 14...♚xd5 15.♘xd5 ♔b7 16.♘xe7+ ♔xe7 17.♔xc6 illustre un thème majeur : l'enfermement de la Tour dans le coin. 14...e5 limite les pertes à un pion, mais un pion important : 15.♚xd8+ ♔xd8 (15...♔xd8 16.♔xe5!) 16.♔xd8+ ♔xd8 17.♔xe5. 14...♔b6 15.♚xd8+ apporte deux exemples supplémentaires d'enfermement de pièces : 15...♔xd8 16.♘a4! ♔a5 17.b4 prend à la Dame les dernières cases d'où elle pourrait défendre le Fou, tandis qu'après 15...♔xd8 16.♔xd8+ ♔xd8 17.♔xc6 ♚a7 18.♚d1 ♔a5 (18...♔e7 19.♔b8) 19.♔e3 ♚e7 20.♔c5, la Tour noire n'a plus de cases.