

Solutions des tests

Test 1

1) Les Blancs ont un coup décisif dans leur manche : 19.♖h6! (1 point) 19...gxf6 (19...♙f6 20.♙xf6 ne change rien) et 20.♘h6# amène un tableau de mat classique.

2) Les Noirs peuvent asséner à leur adversaire un coup fatal en plein cœur : 11...♗e3! (2 points) gagne la Dame grâce au clouage du pion d2 et au fait que 12.fxe3 autoriserait 12...♖h4#.

3) Les Noirs ont un gain très spectaculaire : 18...♚h1+! (3 points). Un coup qui est à la fois une attraction et une déviation. La subtilité est qu'après 19.♙xh1 (19.♙xh1 autorise 19...♖h2#) 19...♖h2+ 20.♙f1, le Fou qui se trouve désormais en h1 au lieu de g2 permet 20...♖xf2#. Par contre, 18...♖h2+? 19.♙f1 ne mènerait à rien.

4) Nous avons déjà vu le thème : 15.♗d5! (3 points). Une variante du piège Sibérien, dans laquelle c'est le Fou qui joue le rôle clé après : 15...exd5 16.♙xf6 ♖xf6 17.♖h7#.

Test 2

5) Les Noirs ont bien mieux qu'un simple coup de développement : 11...cxd4! gagne au minimum un pion, car 12.cxd4? n'est pas possible à cause de 12...♙c2! (1 point), qui enfermerait la Dame.

6) Les Blancs gagnent grâce à une combinaison classique : 15.♚d8+! (2 points). Une attraction typique qui fait intervenir également des idées de déviation et d'enfilade. 15...♙e7 laisse la Tour h8 en prise, 15...♙xd8 16.♗xf7+ coûte leur Dame aux Noirs, puisque le Roi a été attiré sur une case où il est victime d'une fourchette, et 15...♗xd8 16.♖xe5 exploite la déviation du Cavalier noir.

7) Les Noirs gagnent une pièce grâce à une fourchette de pion : 11...e5! (2 points), suivi de ...e4 après que le Fou a bougé.

8) Les Noirs viennent juste de s'emparer du

pion e4, mais ils sont punis par une jolie combinaison : 13.♙xf7+! ♙xf7 14.♗e6 (2 points) et la Dame noire, enfermée, est perdue.

9) Un bon coup provoque l'effondrement de la position noire : 11.d6! (2 points) prend en fourchette la Dame et le Fou. Quelle que soit la manière dont ils prennent en d6, les Noirs perdent un Fou : 11...♙xd6 (11...♖xd6 12.♙xb7) 12.♙xb7 (la Dame noire est surchargée) 12...♖xb7 13.♖xd6.

10) Dans l'ouverture, on peut parfois avoir une brève occasion de réaliser une attaque double. 10.♖d4! (3 points) attaque à la fois la Tour a7 et le pion g7. Après 10...♗c6 (10...♚d7 11.♖xg7 ♙f6 12.♖xh8 ♙xh8 13.♙xd8 revient au même) 11.♖xg7 ♙f6 (11...♙xg5 12.♖xh8 serait encore pire) 12.♖xh8 ♙xh8 13.♙xd8 ♙xd8, et les Noirs n'ont qu'un Fou pour la Tour.

Test 3

11) Les Blancs piègent la Dame noire en plein centre de l'échiquier : 16.f4! d3+ 17.♙g2 ♖d4 18.c3! (2 points).

12) Les Blancs gagnent du matériel par 11.f6! (2 points). 11...♙h8 12.♙xh6 et 11...♙xf6 12.♙xh6 coûte un Cavalier aux Noirs, tandis qu'après 11...♖xf6 12.♙g5, la Dame noire est piégée.

13) Les Noirs ont enfermé leur Dame. Les Blancs en profitent par 11.♙f4! ♖d5 12.c4 ♖e4 13.f3 (3 points), et la Dame se retrouve piégée au centre de l'échiquier.

14) Les Blancs gagnent une pièce après une série d'échanges : 10.♙xe7 ♖xe7 11.♗xh5 ♙xh5, et les pions font le reste du travail : 12.g4 ♙g6 13.h5 (3 points). Le Fou noir est piégé.

15) Les Blancs gagnent du matériel par 17.♚xf6! ♙xf6 18.g4 (3 points) qui enferme le Fou h3.

16) 11...♗b4!, qui menace ...♗xc2 gagne pour les Noirs. La menace initiale est certes facile à