

Milieu de partie

Leçon 11 : Notions et concepts fondamentaux

Je sais quoi faire ?

Pour les juniors

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

OK

Leçon 7

OK

Leçon 8

OK

Leçon 9

OK

Leçon 10

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

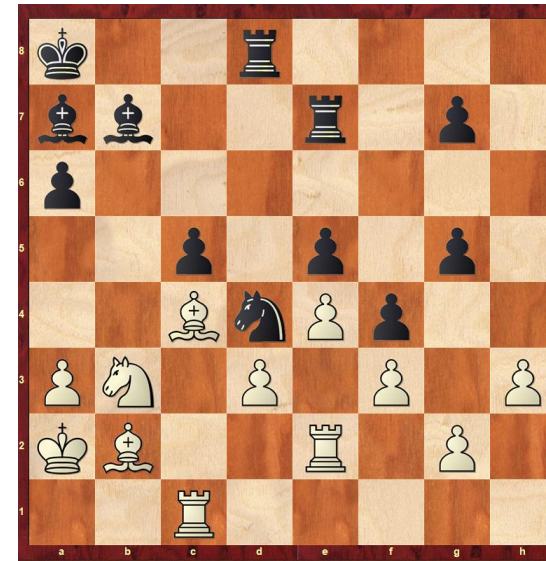
Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

L'échange de pièces d'échecs peut vous donner **des avantages ou des inconvénients** en fonction de la situation de jeu. Parfois, un coup apparemment évident sur une pièce d'échec de l'adversaire n'est pas ce qu'il semble être. D'autres fois, un faux mouvement de l'adversaire révèle une grande opportunité de gagner la partie.

Quelle que soit la situation de jeu, le style de jeu offensif exige une évaluation précise des chances et des risques ainsi qu'une bonne compréhension stratégique et tactique. **Mais quels critères peut-on utiliser pour juger de ces situations ?**



Que doivent faire les Blancs après le dernier coup noir Cd4 ?

Cet exemple montre une situation de jeu dans laquelle un Cavalier noir a mis en place une menace contre la Tour blanche.

La question est maintenant de savoir comment les Blancs réagissent ?

1. Prendre avec leur propre cavalier ?
2. Prendre avec le fou et perdre la paire de fou ?
3. Retirer la tour ?

Vote

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 1 : Évaluez la valeur matérielle

Pion : 1

Cavalier : 3

Fou : 3

Tour : 5

Dame : 9

Vous devez toujours prendre en compte le motif tactique de votre adversaire. **Mais la plupart des erreurs aux échecs sont commises par des faux mouvements qui entraînent l'échange de pièces de valeur inégale.** Regardez donc la valeur matérielle de vos pièces à échanger et la valeur matérielle des pièces de votre adversaire.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile
Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 2 : Calculer la séquence de coups

Une méthode évidente, bien que sujette aux erreurs, consiste à calculer les conséquences directes de l'échange de pièces si plusieurs pièces sur une case sont capturées successivement.

Passez en revue toutes les pièces impliquées dans l'échange une par une, en vous assurant que **vous n'échangez pas une pièce de plus que votre adversaire**.

Veillez à ce que votre position ne soit pas affaiblie et que votre adversaire doive adapter sa tactique à votre attaque.

N'échangez pas juste pour le plaisir, mais avec l'intention concrète de garder l'initiative dans les prochains coups. Pour ce faire, pensez toujours à une attaque de suivi - idéalement sur un pion faible ou au moins sur une case faible dans la moitié de l'adversaire.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 3 : Évaluer l'activité des pièces d'échecs

Les pièces **d'échecs actives** valent plus que les pièces d'échecs passives.

Bien sûr, une tour a plus de valeur qu'un cavalier. Mais retirer votre cavalier d'un centre fortement contesté uniquement pour capturer une tour loin de l'action peut être équivalent à un sacrifice matériel. La tour n'aurait peut-être jamais trouvé son chemin dans le jeu, alors que votre cavalier, lui, exerçait activement une pression sur le camp adverse.

D'un autre côté, il peut être avantageux de capturer le fou de l'adversaire **sur la même couleur** que votre roi roqué dès le début du jeu.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

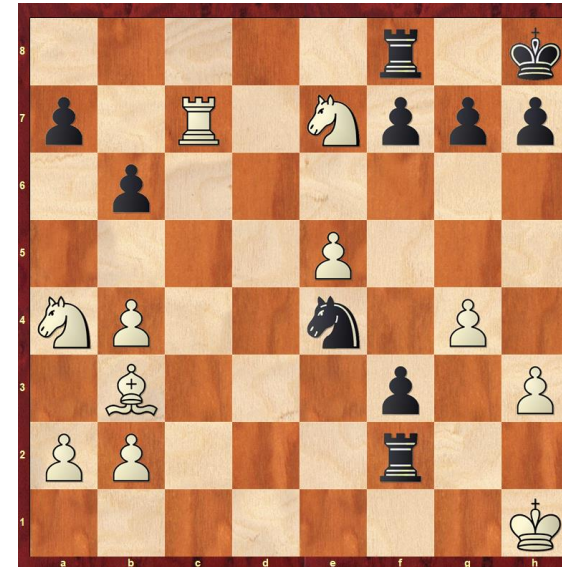
5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 3 : Évaluer l'activité des pièces d'échecs

Évaluez la valeur tactique des pièces d'échecs en mouvement.

Par exemple, si l'adversaire a un cavalier actif, qui est centré, bien couvert et qui vise les cases faibles ? Vous avez un fou qui est partiellement bloqué sur la rangée de base, mais qui peut capturer le cavalier ? Si votre fou n'est pas tactiquement planifié autrement, cette attaque peut frapper fort votre adversaire et vous ouvrir de nouvelles options.



Dans cet exemple, le cavalier blanc sur a4 est inactif, car il ne peut pas sauter sur une case sûre.

Selon la valeur matérielle, les Noirs sont inférieurs (20-19), mais puisque le cavalier blanc ne peut pas apporter sa valeur et que les Noirs ont activement positionné leurs pièces, les Noirs sont ici du côté gagnant.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 4 : Evaluer l'espace sur l'échiquier

Si vous êtes sous pression et que votre adversaire peut utiliser un plus grand espace sur l'échiquier pour ses attaques, ses pertes de pièces d'échecs **pèsent plus** que pour vous ! Ceci est dû au fait que vos pièces se gênent généralement les unes les autres dans un espace plus petit et ne peuvent pas développer leur plein potentiel.

Par conséquent, échangez vos pièces d'échecs si vous avez besoin de gagner de l'espace et si vous voulez changer votre position défensive en un style de jeu offensif.

Cependant, veillez à ne pas vous contenter d'attaquer à travers l'échiquier et demandez-vous si la capture d'une pièce perturbe vraiment la tactique de votre adversaire.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 5 : Évaluer les conséquences directes pour vous et votre adversaire

Il existe des situations de jeu dans lesquelles il faut toujours capturer des pièces. L'une d'elles est la menace directe du mat et l'autre est un avantage matériel.



Si votre adversaire menace de faire mat à votre roi au prochain coup et que vous ne pouvez l'éviter en attaquant, **la capture est inévitable** - même si cela vous met dans une position plus défavorable.

Dans l'exemple, la reine noire menace le mat avec un coup en g2. Les Blancs sont contraints de capturer avec leur dame, qui est ensuite mise hors jeu par le cavalier adverse en f7.

Les Noirs obtiennent une position encore plus active en plus de leur avantage matériel déjà existant.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

1. **Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
2. **Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
3. **Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
4. **L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
5. **L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile

Fondamentalement, il y a **cinq approches** que vous pouvez utiliser pour faire une évaluation et prendre la décision d'échanger des pièces.

Méthode 5 : Évaluer les conséquences directes pour vous et votre adversaire

L'Avantage Matériel

Si vous avez plus de matériel que votre adversaire (au total ou en comparaison, des pièces de plus grande valeur), **il est conseillé de capturer des pièces de valeur au moins égale chaque fois que cela est possible.**

Cela signifie que les possibilités tactiques de votre adversaire sont plus réduites que les vôtres, puisqu'il peut ainsi moins jouer avec ses pièces. Bien que vous ayez vous-même moins d'options, puisque vous perdez également une pièce, l'avantage ne diminue pas linéairement.

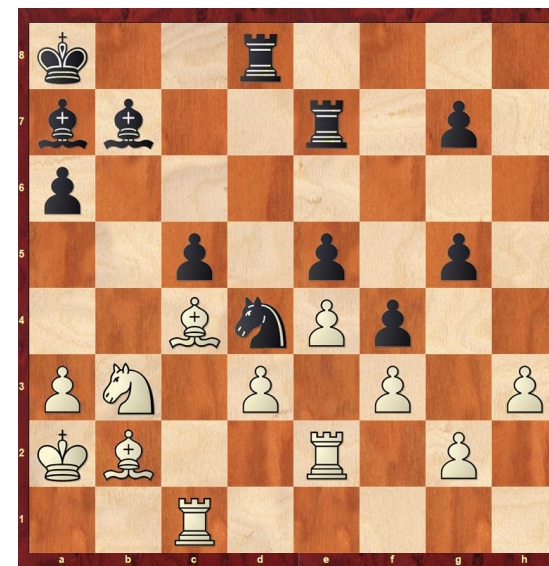
Pour le joueur qui a moins de matériel, une nouvelle perte pèse de plus en plus lourd, car le déséquilibre de la valeur matérielle fait qu'il lui est de plus en plus difficile de compenser.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.**

- 5. L'échange de pièce comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile**



Que doivent faire les Blancs après le dernier coup noir Cd4 ?

Cet exemple montre une situation de jeu dans laquelle un Cavalier noir a mis en place une menace contre la Tour blanche.

La question est maintenant de savoir comment les Blancs réagissent ?

1. Prendre avec leur propre cavalier ?
2. Prendre avec le fou et perdre la paire de fou ?
3. Retirer la tour ?

1.Fxd4! 2.cxd4 Pourquoi ?

Notre fou, contrairement à notre cavalier, était inactif et bloqué par nos propres pièces, alors que le cavalier de l'adversaire est très actif et constitue une menace. On ôte, chez nous, un fou pas actif contre un cavalier très actif, donc l'échange est favorable !

De plus, le pion noir à la fin de la séquence de capture ferme la ligne de la tour d8, ce qui compromet, à court terme, le potentiel d'attaque de cette pièce lourde.

Finalement, nous avons maintenant la possibilité, par exemple, de déplacer notre cavalier en a5 afin d'exercer une pression sur le fou en b7 et peut-être d'initier une attaque de flanc sur la colonne b avec nos deux tours.

Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Les Concepts fondamentaux

- 1. Etre actif**, soit rechercher en permanence les coups qui possèdent le plus de possibilités d'améliorer la position dans une vision à moyen ou long terme (3-10 coups).
- 2. Analyser correctement la position**, soit être capable de connaître les points forts et les points faibles de son adversaire, comme des siens, puis **d'établir un plan** permettant:
 - Si on est mieux de maintenir ses avantages en profitant des faiblesses de l'adversaire et donc de prendre un avantage clair (positionnel ou matériel),
 - Si on est moins bien de trouver les meilleurs coups qui permettent de combler son retard, soit d'égaliser.
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison** permettant par un sacrifice d'atteindre un changement fondamental de position avec équilibre matériel ou plus souvent un gain matériel durable.
- 4. L'art de bien jouer les pions** est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre.
- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression sur une position difficile.

- 5. L'échange de pièce** comme moyen de diminuer la pression dans une position difficile



Que doivent faire les Noirs après le dernier coup blanc Tfd1 ?

Les Blancs ont la colonne d et menace Td7!
Qui va permettre de prendre la 7^{ème} rangée.

Le seul coup à jouer est un coup de tour en d8 et l'équilibre reste, dans tous les autres cas, les Noirs perdent quelque chose !



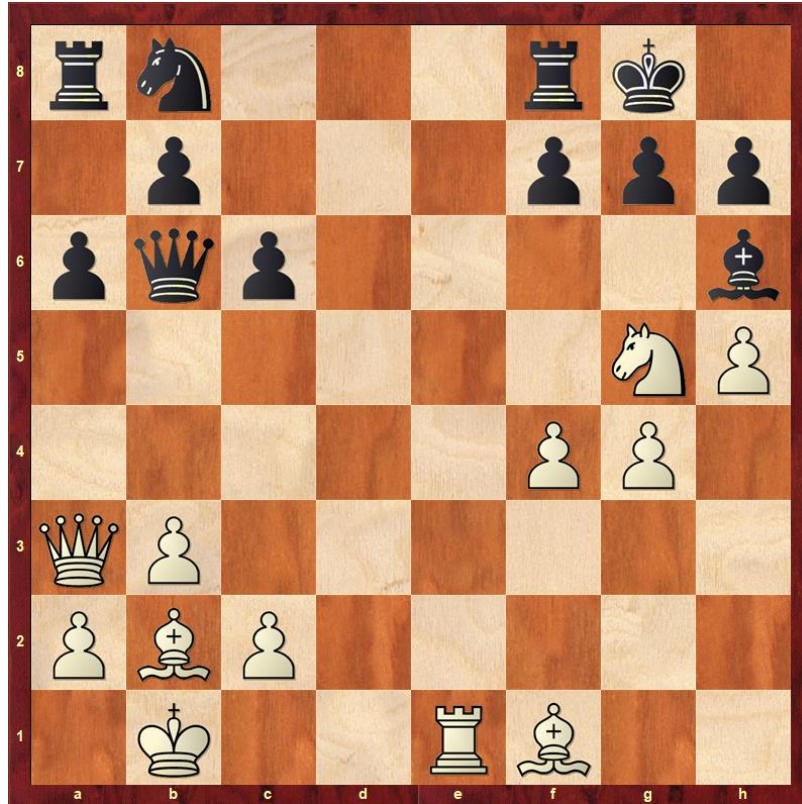
1.fh6 est joué immédiatement afin d'échanger les Fous de cases noires avec avantages pour les Blancs car

- Ils éliminent un défenseur du Roi, une menace importante sur leur propre roque (diagonale a1-h8) et créent des faiblesses sur cases noires des Noirs
- Leur plan d'attaque sera ensuite facile à établir avec les menaces sur l'aile-Roi par g4, Ch3, Fd3 et Tg1

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



1. +- (#6): 1.Dxf8+ Rxf8 2.Cxh7+ Rg8 3.Te8+ Rxh7 4.Fd3+ f5 5.Fxf5+ g6 6.hxg6#
 2. +- (7.51): 1.Cxf7 c5 2.Fc4 Cc6 3.Cxh6+ Rh8 4.Cf7+ Txf7 5.Fxf7 Cd4 6.g5 g6 7.Fxd
 3. +- (6.28): 1.De7 Da7
 4. +- (5.42): 1.Fd3 Cd7 2.De7 Dc5 3.Dxd7 Fxg5 4.fxg5 Dxg5 5.Dxb7 Dxg4 6.Dxc6 Ta



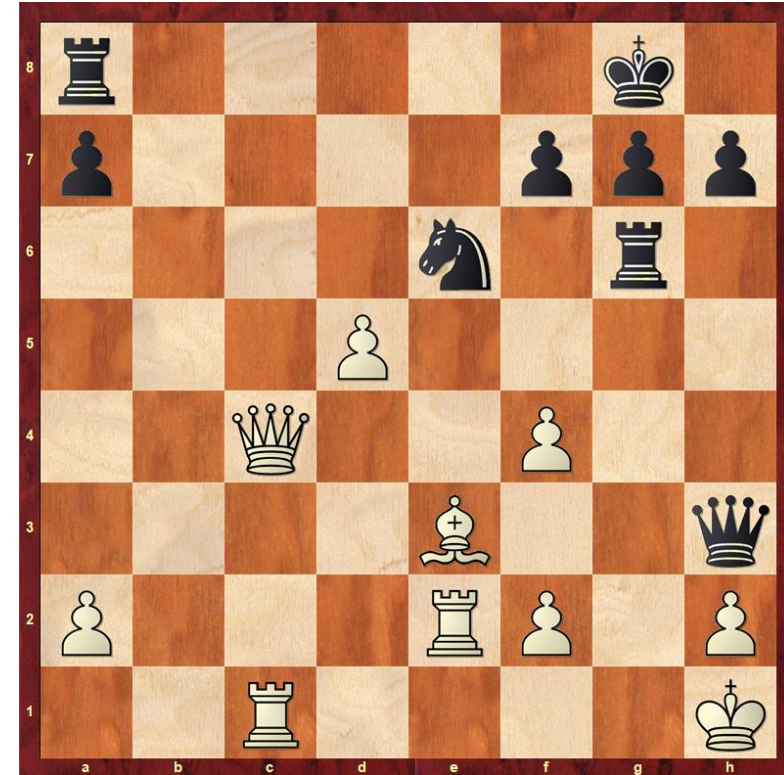
1. +- (7.85): 1.Fxh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Ff6 Td8 4.Tf3 Db8 5.Txb8 Txb8 6.Rh2 Tb1
 2. +- (3.05): 1.Dh5 g6 2.Dh6 Te8 3.Ff6 Ff8 4.Dh4
 3. ± (0.83): 1.Dg4 g6 2.Ff6 Fe7 3.Dg5 Fxf6 4.exf6 Dd8 5.h4 c5 6.h5 c4 7.Fe2 Rh8 8.T
 4. ± (0.66): 1.Ff6 g6 2.Dg4 Fe7 3.Dg5 Fxf6 4.exf6 Dd8 5.h4 c5 6.h5 c4 7.Fe2

Trouver le meilleur coup

Noir joue

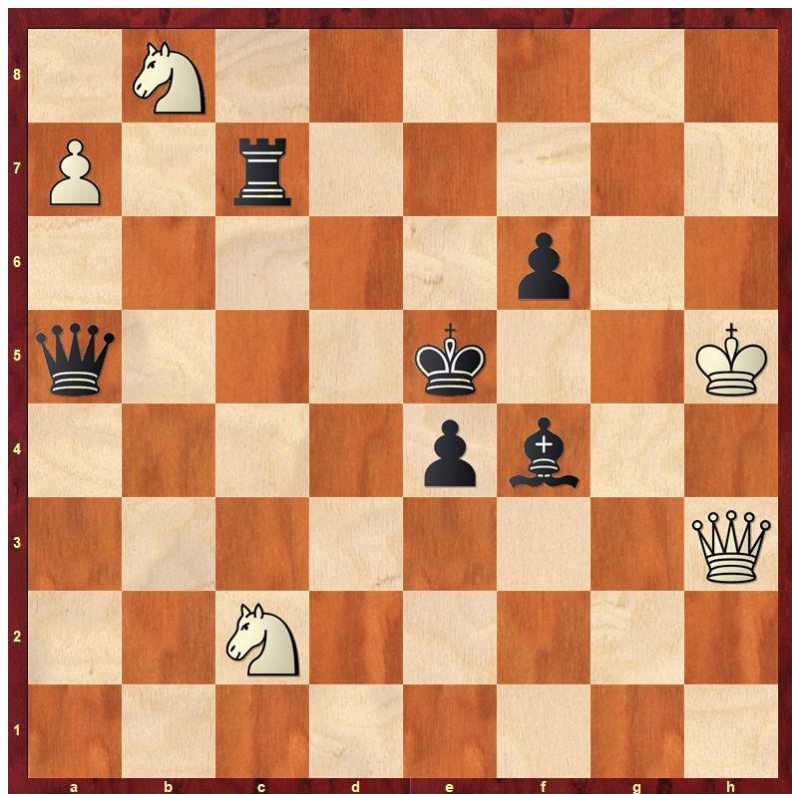


1. -+ (-#5): 1...Dxf3+ 2.Rf1 Fc8 3.Ted1 Fg4 4.Rg1 Fh3 5.Ff4 Dg2#
2. ± (1.30): 1...Df5 2.Fxh6 Td8 3.De3
3. ± (1.47): 1...Dd7 2.Tad1 a5 3.Fxh6 Fb6 4.Fe3 axb4 5.axb4 Cxb4 6.d5 Fxe
4. +- (2.04): 1...Dd8 2.Tad1 Dd7 3.Dc3 Te8 4.d5 Ce5 5.Ff4 f6 6.Fxe5 Fxe5 7

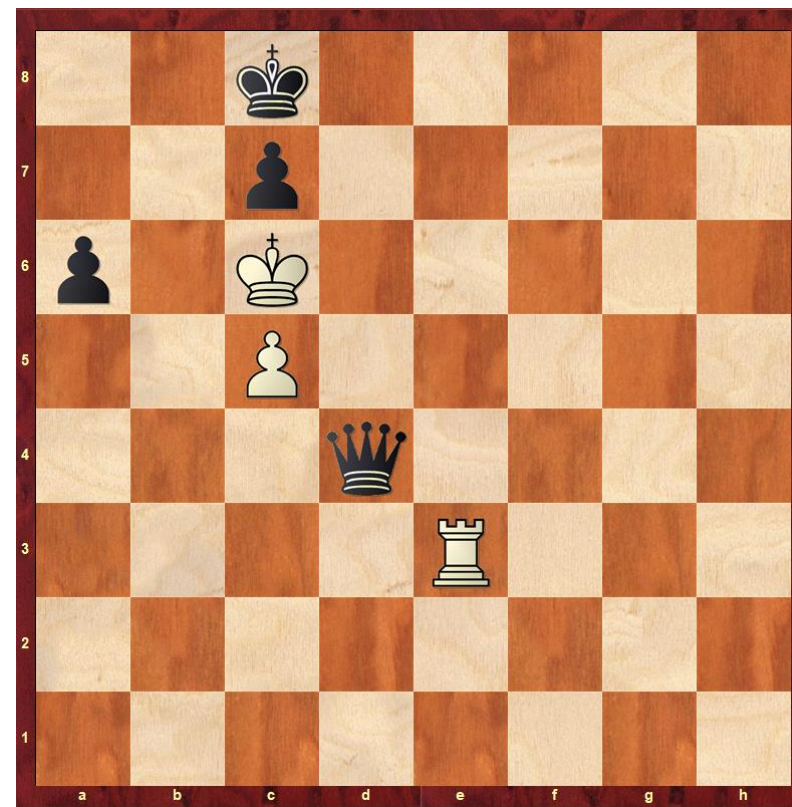


1. +- (12.62): 1.Dc8+ Cf8 2.Dxh3 Th6 3.Df3 Td6 4.f5
2. ± (0.40): 1.De4 f5 2.Dxe6+ Txe6 3.dxe6 Df3+ 4.Rg1 Dx
3. -+ (-#2): 1.Tg1 Df3+ 2.Tg2 Dxg2#
4. -+ (-#2): 1.f3 Dxf3+ 2.Tg2 Dxg2#

Trouver le meilleur coup



1. +- (6.63): 1.Cc6+ Txc6 2.Df5+ Rxf5 3.Cd4+ Re5 4.Cxc6+ Rd6+ 5.Cxa5 e3 6.a8D Rc5
 2. = (0.01): 1.Rg6 Dxa7 2.Df5+ Rd6 3.Dxf4+ Rc5 4.Ca6+ Rb6 5.Cxc7 Dxc7 6.Dd2 Dg3+
 3. ♚ (-0.65): 1.Dd7 Txd7 2.Cc6+ Rd6+ 3.Cxa5 Txa7 4.Cc4+ Rc5 5.C4e3 Tg7 6.Rh4 Tg5
 4. -+ (-5.07): 1.Ce3 Fxe3 2.Dxe3 Rd6+ 3.Rg6 Txa7 4.Dd4+ Rc7 5.Cc6



1. = (-0.08): 1.Te8+ Dd8 2.Tg8 Dxc8
 2. -+ (-#10): 1.Te7 Df6+ 2.Rd5 Dxe7 3.Rd4 Rd7 4.Rc3 Rc6 5.Rd3 Rxc3
 3. -+ (-#2): 1.Td3 De4+ 2.Td5 Da4#
 4. -+ (-#1): 1.Th3 De4#