

Milieu de partie

Leçon 13 : Notions et concepts fondamentaux

Je sais quoi faire ?

Pour les juniors

MILIEU DE PARTIE - RESUME

Position donnée



Les **REFLEXIONS** que vous devez avoir, dans votre tête, avant de jouer votre coup

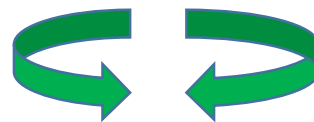
STRATEGIE

1. Évaluation de la situation
2. Définir un plan

TACTIQUE

3. Coups candidats
4. Analyse les coups candidats sur 3-4 coups
5. Réévaluation des situations après coup
6. Choisir le meilleur coup candidat

1. La position est équilibrée, les blancs ont plus d'espace
2. Obtenir une majorité de pions sur l'aile-Dame grâce à une combinaison
3. Coups candidats : c6
4. 1.c6 bxc6
Chemin a Chemin b
2a.dxc6 Dxc6 2b.dxc6 De6
3a.Cd5 et gain du cavalier 3b.a4 Db3
4b.b5 axb
5b.axb Tb8
5. Les chances de promotions sont bonnes
6. Joue 1.c6!



On renouvelle ce processus pour chaque coup

Il est évident que tant qu'on est dans **notre plan** le calcul est plus rapide car les coups ont déjà été évalués
→ **l'importance d'avoir un plan**

STRATEGIE

1. Mieux → plan de renforcement de la position
2. Moins bien → plan de recherche à équilibrer
3. Pas bien → plan pour annuler (PAT, perpétuels)

TACTIQUE

Cherche le meilleur ou les meilleurs coups et on s'appuie sur tout ce qu'on a vu (partie théorique et un peu **statique**) :

Profitez de nos forces

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Profitez d'une faiblesse adverse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Utilisez une menace ?

1. Attaque de pièce simple
2. Attaque double
3. Créer un réseau de mat (connaître les principaux réseaux de mat)
4. Créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, tour)
5. Mettre l'adversaire en zugzwang
6. Clouage
7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile-Roi
8. Echec à la découverte (Roi)
9. Double échecs à la découverte
10. Menace à la découverte (autre pièce)
11. Attaque d'une pièce surchargée
12. Echec perpétuel
13. PAT
14. L'interception des lignes
15. Coup intermédiaire (coup non prévu, mais plus efficace que le coup plausible)
16. La moulINETTE

Utilisez le jeu de combinaison

→ **exercices trouver le meilleur coup**

MILIEU DE PARTIE - RESUME

Position donnée



Les **REFLEXIONS** que vous devez avoir, dans votre tête, avant de jouer votre coup

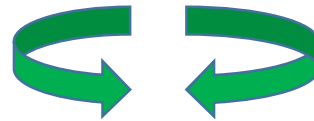
STRATEGIE

1. Évaluation de la situation
2. Définir un plan

TACTIQUE

3. Coups candidats
4. Analyse les coups candidats sur 3-4 coups
5. Réévaluation des situations après coup
6. Choisir le meilleur coup candidat

1. La position est équilibrée, les blancs ont plus d'espace
2. Obtenir une majorité de pions sur l'aile-Dame grâce à une combinaison
3. Coups candidats : c6
4. 1.c6 bxc6
Chemin a Chemin b
2a.dxc6 Dxc6 2b.dxc6 De6
3a.Cd5 et gain du cavalier 3b.a4 Db3
4b.b5 axb
5b.axb Tb8
5. Les chances de promotions sont bonnes
6. Joue 1.c6!



On renouvelle ce processus pour chaque coup

Il est évident que tant qu'on est dans **notre plan** le calcul est plus rapide car les coups ont déjà été évalués
→ **l'importance d'avoir un plan**

STRATEGIE

1. Mieux → plan de renforcement de la position
2. Moins bien → plan de recherche à équilibrer
3. Pas bien → plan pour annuler (PAT, perpétuels)

TACTIQUE

Cherchez tout ce que

Profitez de

1. Case
2. Majo
3. Poss
4. Poss
5. Poss
6. Attac
7. Avoi
8. La p
9. Bon

Utilisez un

1. Attac
2. Attac
3. Cré
4. Cré
5. Met
6. Clou
7. Ouve
8. Eche
9. Dou
10. Men
11. Attac
12. Eche
13. PAT

14. L'interception des lignes

15. Coup intermédiaire (coup non prévu, mais plus efficace que le coup plausible)

16. La moulinette



Les Concepts fondamentaux (**dynamique**)

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.

- STRATEGIE

1. Évaluation de la situation

2. Définir un plan
- TACTIQUE

3. Coups candidats

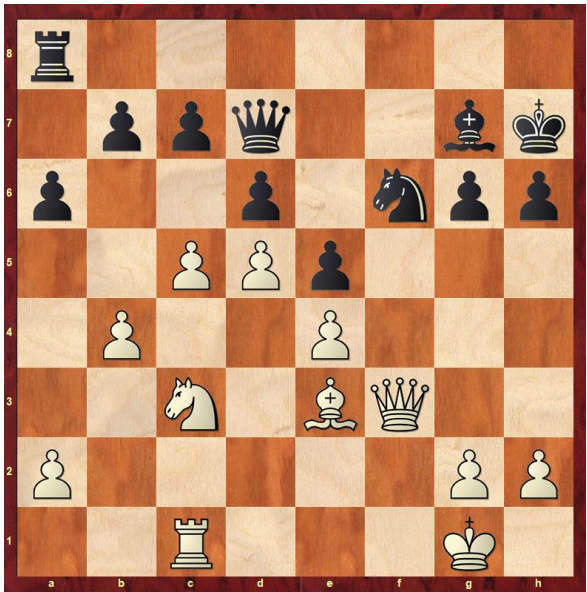
4. Analyse les coups candidats sur 3-4 coups

5. Réévaluation des situations après coup

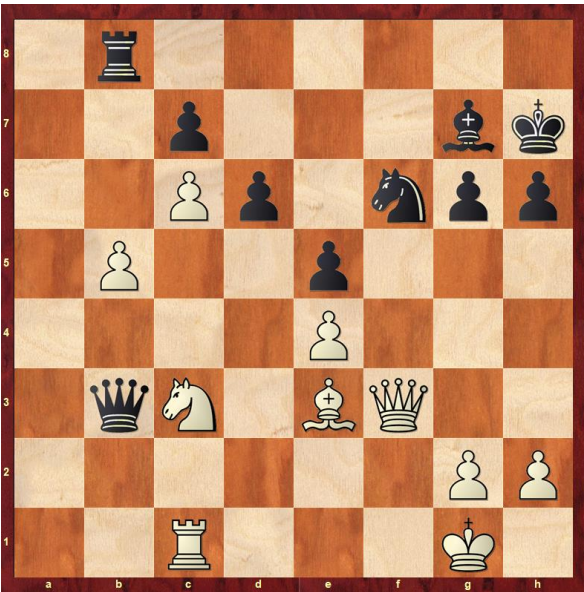
6. Choisir le meilleur coup candidat

MILIEU DE PARTIE - DRILLE

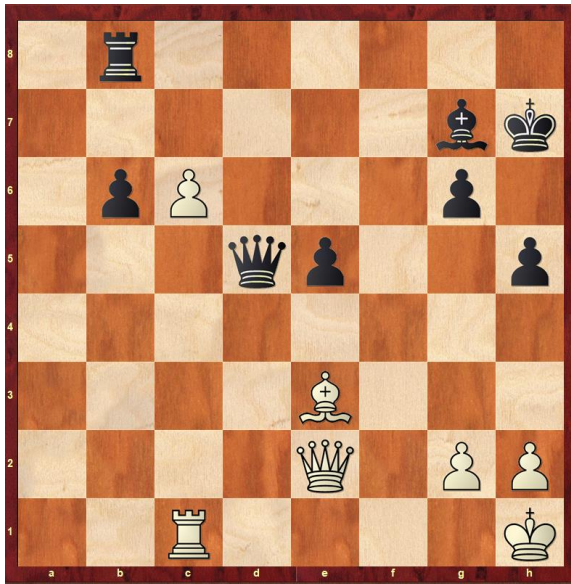
Position donnée



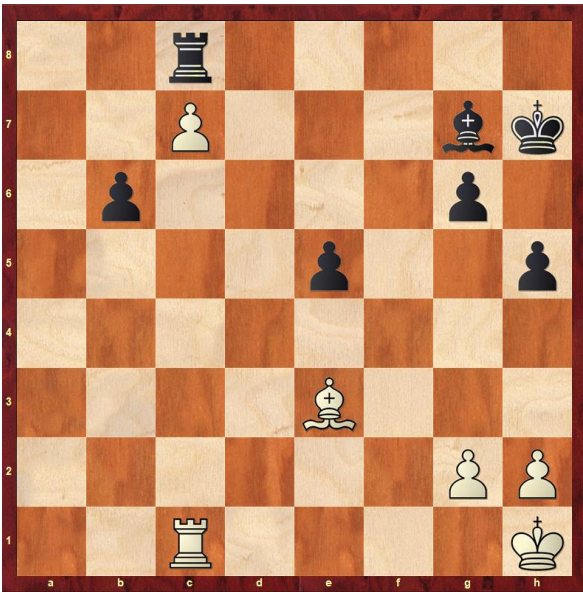
1.c6 bxc6 2.dxc6 De6 3.a4 Db3 4.b5
axb5 5.axb5 Tb8



6.De2 h5 7.Rh1 d5 8.Cxd5 Cxd5
9.exd5 Dxd5 10.b6 cxb6



11.Da6 De6 12.Db7! De8 13.Dd7
Td8 14.DxD Txd 15.c7 Tc8



1. La position est équilibrée, les blancs ont plus d'espace
2. Obtenir une majorité de pions sur l'aile-Dame et Promouvoir le pion c
3. Coups candidats : c6
4. 1.c6 bxc6
Chemin a Chemin b
2a.dxc6 Dxc6 2b.dxc6 De6
3a.Cd5 et gain 3b.a4 Db3
du cavalier 4b.b5 axb
 5b.axb Tb8
5. Les chances de promotions sont bonnes
6. Joue 1.c6!

1. La position est favorable aux blancs qui ont une majorité de pions sur l'aile-Dame
2. Promouvoir le pion c
3. Coups candidats : **Rh1 et De2**
4. 1a.Rh1 Txb5 1b.De2 h5
2.Cxb5 Dxb5 2.Rh1 (idée Fg1) d5
3.Fg1 h5 3.Cxd5 Cxd5
Gain de la 4.exd5 Dxd5
qualité 5.b6 cxb6
5. 1b. Les chances de promotions sont bonnes, notre jeu est actif contrairement à notre adversaire
6. Joue 1.De2

1. La position est favorable aux blancs qui peuvent promouvoir un pion
2. Promouvoir le pion c
3. Coups candidats : **c7 et Da6**
4. 1a.c7 Tc8 (seul) 1b.Da6 De6
2.Fxb6 e4 2.Db7! De8
3.Td1 Db3 (si Txb7 1-0)
4.Td6 Df7 3.Dd7 Td8
5.Td8 Txc7 4.DxD TxD
Qualité, gagné? 5.c7 Tc8
5. Les chances de promotions sont très bonnes ou gain d'une pièce
6. Joue 1.Da6

1. La position est favorable aux blancs qui peuvent promouvoir un pion
2. Promouvoir le pion c
3. Coups candidats : **Fxb6**
4. 1.Fxb6 e4 6.Txe2 Rg6
2.Td1 e3 **On entre dans une**
3.Td6 e2 **finale gagnante**
4.Te6 g5
5.g3 Fc3
5. Les chances de gain pour les blancs sont importantes
6. Joue 1.Fxb6

MILIEU DE PARTIE - DRILLE

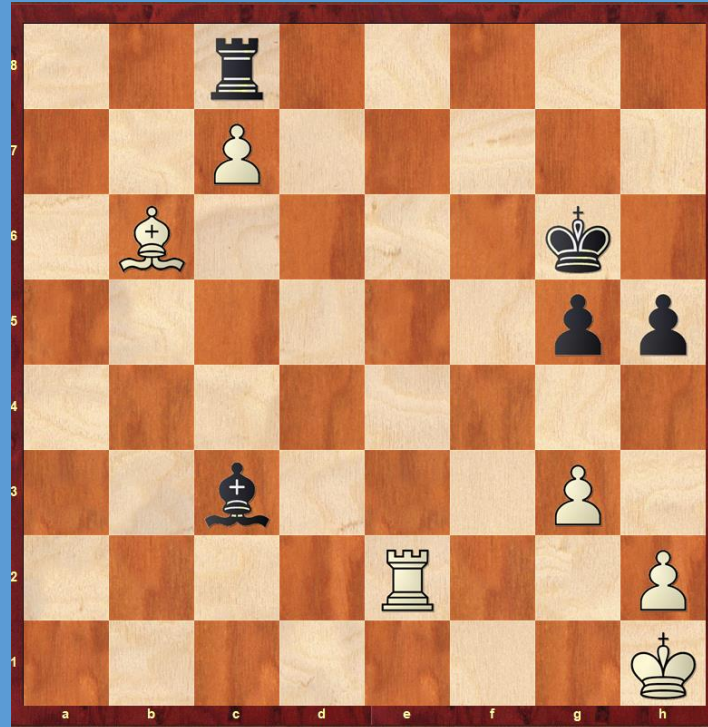
Position donnée



1.c6 bxc6 2.dxc6 De6 3.a4 Db3 4.b5
axb5 5.axb5 Tb8

6.De2 h5 7.Rh1 d5 8.Cxd5 Cxd5
9.exd5 Dxd5 10.b6 cxb6

11.Da6 De6 12.Db7! De8 13.Dd7
Td8 14.DxD Txd 15.c7 Tc8



16.Fxb6 e4 17.Td1 e3 18.Td6 e2 19.Te6 g5
20.g3 Fc3 21.Txe2 Rg6

La finale
encore 37 coups pour gagner
(technique pure de finale de partie)

22.Te3 Ff6 23.Rg2 Rf5 24.Td3 Fe5 25.Td7 Ta8
26.Fa5 Fxc7 27.Fxc7 Ta2+ 28.Rg1 Ta1+ 29.Rf2
Ta2+ 30.Re3 Tc2 31.Fd8 Txb2 32.Td5+ Re6
33.Txb2 h4 34.g4 Rf7 35.Th5 Rg6 36.Txb2 Tb2
37.Th5 Tb4 38.Rf3 Tb3+ 39.Rf4 Tb4+ 40.Rg3
Td4 41.Fb6 Td1 42.Fe3 Rf7 43.Th7+ Rg6
44.Th6+ Rf7 45.g5 Td5 46.Rg4 Rf8 47.Tf6+
Rg7 48.Ta6 Rh7 49.Rh5 Rg8 50.Ta7 Te5
51.Fd4 Te4 52.Ff6 Te1 53.g6 Th1+ 54.Rg4
Tg1+ 55.Rf5 Tf1+ 56.Re6 Te1+ 57.Fe5 Tf1
58.Th7 [suivi du mat en h8]



1. La position est équilibrée, les blancs ont plus d'espace
2. Obtenir une majorité de pions sur l'aile-Dame et Promouvoir le pion
3. Coups candidats : c6
4. 1.c6 bxc6
Chemin a Chemin b
2a.dxc6 Dxc6 2b.dxc6 De6
3a.Cd5 et gain 3b.a4 Db3
du cavalier 4b.b5 axb
5b.axb Tb8
5. Les chances de promotions sont bonnes
6. Joue 1.c6!

5. 1b. Les chances de promotions sont bonnes, notre jeu est actif contrairement à notre adversaire
6. Joue 1.De2

5. Qualité, gagné? 5.c7 Tc8
5. Les chances de promotions sont très bonnes ou gain d'une pièce
6. Joue 1.Da6

5. Les chances de gain pour les blancs sont importantes
6. Joue 1.Fxb6

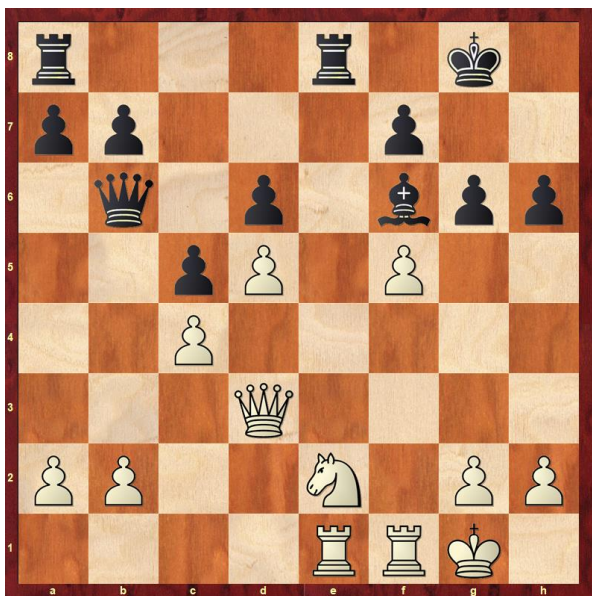
ition est favorable aux
qui peuvent promouvoir un
ouvoir le pion c
candidats : Fxb6
e4 6.Txe2 Rg6
e3 On entre dans une
e2 finale gagnante
g5
c3

MILIEU DE PARTIE - DRILLE

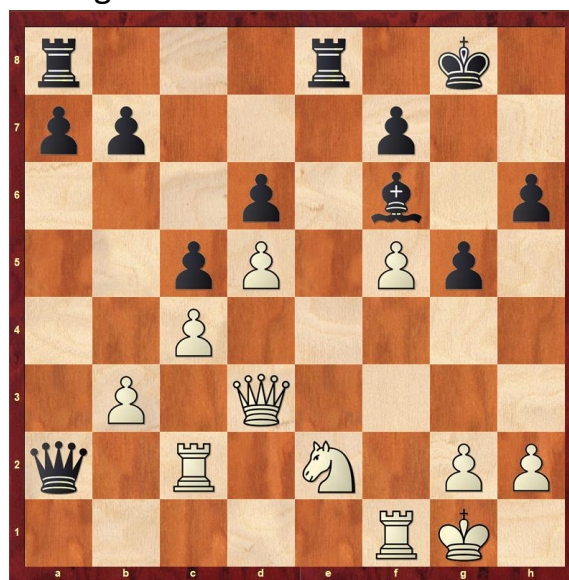
Szabo,Laszlo - Fischer,Robert James [E70]

Olympiad-14 Final A Leipzig (6),
02.11.1960

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Fg7 4.e4 0-0
5.Fg5 d6 6.Dd2 c5 7.d5 e6 8.Fd3 exd5
9.Cxd5 Fe6 10.Ce2 Fxd5 11.exd5 Cbd7
12.0-0 Ce5 13.f4 Cxd3 14.Dxd3 h6
15.Fh4 Te8 16.Tae1 Db6 17.Fxf6 Fxf6
18.f5 (**on joue le 18 coup de Fischer !**)



18.... g5 19.b3 Da5 20.Tc1 Dxa2 21.Tc2



1. La position est équilibrée, les blancs par f5 veulent ouvrir la colonne f
2. Bloquer la stratégie blanche
3. Coups candidats : **g5 et Dxb2**
4.

1a.... g5	1b.... Dxb2
2.b3 Da5	2.fxg6 fxg6
3.Db1 b5	3.Dxg6 Fg7

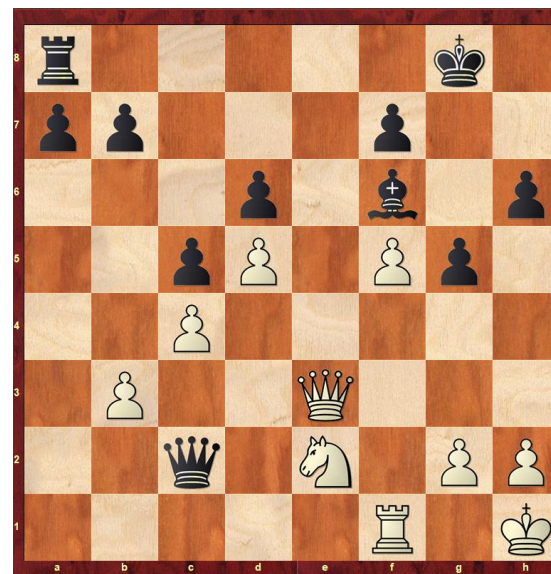
attaque de minorité Sécurité du Roi amoindrie, perte d'initiative
5. 1a. Les chances de créer un pion passé sur l'aile-Dame sont bonnes après avoir bloqué l'attaque des Blancs
6. Joue 1.g5

1. Les Noirs sont mieux, ils ont un pion de plus et l'initiative sur l'aile Dame, mais ils doivent agir rapidement pour éviter toute contre-attaque sur aile-Roi
2. Echanger les pièces lourdes et profiter du pion en plus et de la majorité sur l'aile-Dame pour promouvoir un pion
3. Coups candidats : **Da5, Da3 et Te3**
4.

1a.... Da5	1b.... Da3	1c.... Te3
2.Dh3 Rg7	2.Rh1 a5	2.DxT DxTc2
3.Dg4 Te3	3.Dh3 Rh7	3.Rh1 a5
4.Cg3 Te1	4.Cg3 Dxb3	4a.Tc1 Dxf5
5.Ch5+ Rf8	5.Ce4 Dxc2	(2 pions de plus) et si
6.Cxf6 Txf1+	6.Cxf6+ Rg7	4b.autre coup,
7.Rxf1 Da1+	7.Ch5+ Rf8	on joue a4 (les pions de
8.Rf2 Dxf6	8.Cf6 Te2	l'aile-Dame vont tomber)

situation incertaine Noirs sont bien mieux
5. Les chances de gain sont importantes avec Da3 et Te3, mais Te3 est plus rapide et correspond mieux à mon jeu d'attaque
6. Joue 1.Te3

21. ...Te3 22.Dxe3 Dxc2 23.Rh1



23. ...a5 24.h4 a4 0-1

1. Les Noirs sont mieux, ils ont un pion de plus, un fou fort et peuvent promouvoir un pion sur l'Aile-Dame (majorité de pions)
2. Promouvoir le pion a
3. Coups candidats : **a5**
4.

1....a5
2.Tc1 Db2
3.Td1 a4
4.bxa4 De5! (pour éviter De8+ suivi de la perte de la tour)
5.Dd2 (garder le cavalier) Txa4
5. Les chances de gain pour les blancs sont importantes
6. Joue 1.a5

MILIEU DE PARTIE - DRILLE

Szabo,Laszlo - Fischer Robert
James [E70]

Olympiad-14 Final A Leipz
02.11.1960

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 F
5.Fg5 d6 6.Dd2 c5 7.d5 e
9.Cxd5 Fe6 10.Ce2 Fxd5 1
12.0-0 Ce5 13.f4 Cxd3
15.Fh4 Te8 16.Tae1 Db6
18.f5 (on joue le 18 coup d



18.... g5 19.b3 Da5 20.Tc1 Dxa2 21.Tc2



1. Les Noirs sont mieux, ils ont un pion de plus et l'initiative sur l'aile Dame, mais ils doivent agir rapidement pour éviter toute contre-attaque sur aile-Roi en plus et de la majorité sur

24.Tc1 Db2 25.Td1 a4 26.bxa4 De5
27.Dd2 Txa4

La finale

encore 35 coups pour gagner

28.Dd3 Tb4 29.Cg3 Dc3 30.Dxc3 Fxc3 31.Tc1
Fb2 32.Tc2 Fe5 33.Ce2 b5 34.cxb5 Txb5 35.g4
Tb4 36.h3 Rg7 37.Rg2 Rf6 38.Cg1 Td4 39.Te2
Txd5 40.Cf3 Ff4 41.Te4 Td3 42.Ta4 Tc3 43.Ta6
Rg7 44.Cg1 Tg3+ 45.Rf2 Fe5 46.Cf3 Txxh3
47.Cxe5 dxe5 48.Rg2 Tb3 49.Ta8 c4 50.Te8 Rf6
51.Tc8 c3 52.Rf3 c2+ 53.Rf2 Tb2 54.Rf3 Re7
55.Re4 Rd6 56.Rd3 Tb4 57.Rxc2 Txxg4 58.Th8
Tc4+ 59.Rd3 Th4 60.Te8 Tf4 61.Th8 Txf5
62.Txxh6+ f6 0–1

passé sur l'aile-Dame sont bonnes
après avoir bloqué l'attaque des
Blancs

6. Joue 1.g5



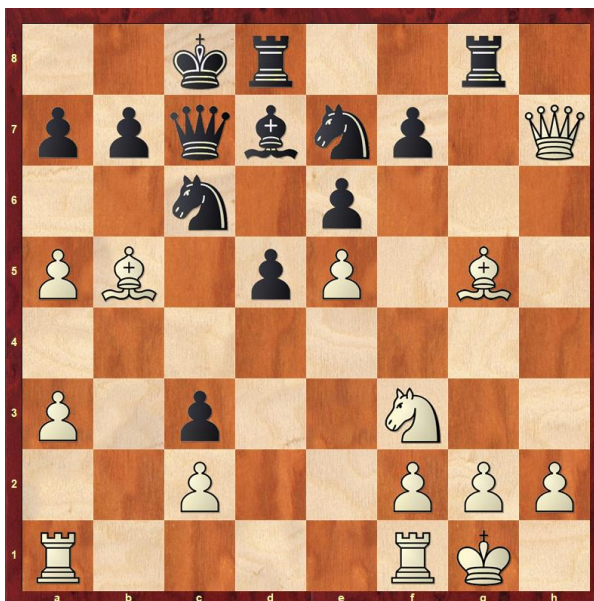
- 4.bxa4 De5! (pour éviter De8+ suivi de la perte de la tour)
- 5.Dd2 (garder le cavalier) Txa4
5. Les chances de gain pour les blancs sont importantes
6. Joue 1.a5

MILIEU DE PARTIE - DRILLE

Fischer, Robert James - Tal, Mihail [C18]

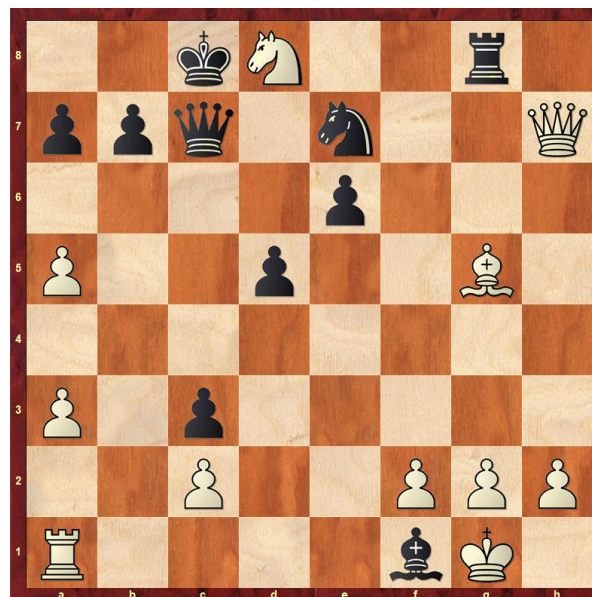
Olympiad-14 Final A Leipzig (5), 01.11.1960

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Fb4 4.e5 c5 5.a3 Fa5
6.b4 cxd4 7.Dg4 Ce7 8.bxa5 dxc3 9.Dxg7 Tg8
10.Dxh7 Cbc6 11.Cf3 Dc7 12.Fb5 Fd7 13.0-0
0-0-0! 14.Fg5



Après coup, Fischer a estimé qu'il aurait dû
jouer 14.Fxc6! Fxc6 15.Dxf7 d4 (mauvais est
Txg2+!? 16.Rxg2 d4 17.Rg1 Tg8+ 18.Cg5)
16.Dxe6+ Fd7 17.Dxe7 Txg2 18.Rxg2 Fh3+
19.Rxh3 Dxe7 20.Fg5 et les blancs vont
gagner

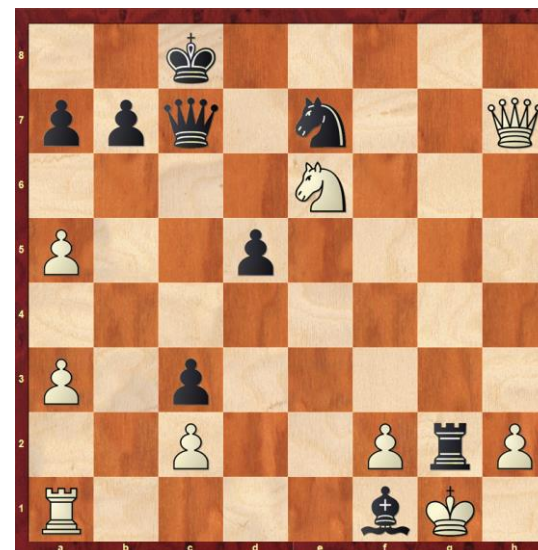
14. ...Cxe5! 15.Cxe5! Fxb5 16.Cxf7 Fxf1 17.Cxd8



1. La position est équilibrée, les blancs ont l'initiative du jeu, mais les noirs ont du contre-jeu sur l'aile-Roi
2. Attaquez sur l'aile-Roi
3. Coups candidats : **Cxe5 ou Th8**
4. 1....Cxe5 1....Th8
2.Cxe5 Fxb5 2.Dg7 Tdg8
3.Fxe7 Dxe7 3.Df6 Cf5
4.Tfe1 avec une bonne position pour les noirs dans un jeu équilibré 5.Fxf5 exf5 et les blancs sont un peu mieux
5. Avant d'attaquer, il faut assurer sa défense
6. Joue 1.... Cxe5!

1. La partie est équilibrée, chaque camp ayant des menaces importantes, des pièces sont en l'air
2. Attaquer le Roi adverse
3. Coups candidats : **Txg5 ou Fxg2**
4. 1....Txg5 1....Fxg2
2.Cxe6 Txg2+ 2.Cxe6 Dd7
suivi de Txh2 3.Dxe7 Fh3
attaquant la dame 4.Df6 et les
et les Noirs sont biens blancs sont encore un
en cassant la structure de pions fgh peu mieux
5. Les meilleures chances des noirs sont sur Txg5
6. Joue 1...Txg5

17. ...Txg5 18.Cxe6 Txg2+!



19.Rh1! De5 20.Txf1 Dxe6 21.Rxg2
Dg4+ et nulle par échecs perpétuels
½-½ A chaque fois, le seul coup qui
assure la nulle !

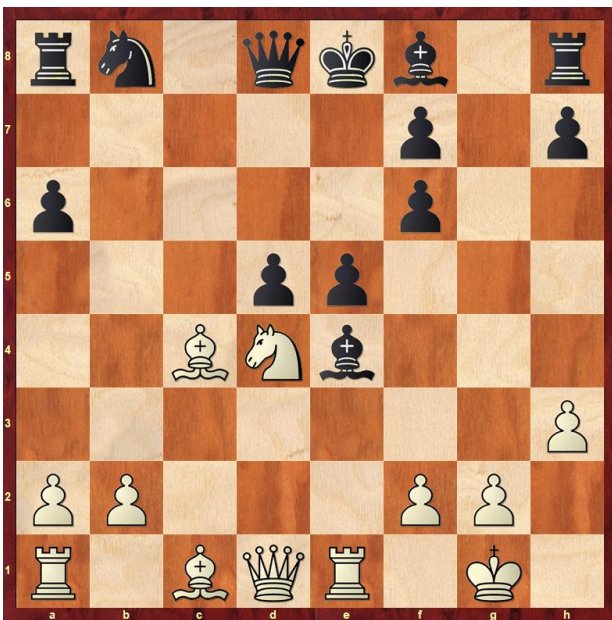
1. Les noirs sont un peu mieux
2. Les Blancs doivent chercher à égaliser !
3. Coups candidats : **Rxf1 ou Rh1**
1.Rxf1 Txh2
2.Df7 le seul coup
2a.... Th1+
3.Rg2 Dh2+
4.Rf3 et risque de réseau de mat
2b.... Dc4+
3.Rg1 Th8 et risque de réseau de mat
- 1.Rh1 De5
2.Txf1 Dxe6
3.Rxg2 Dg4+
4.Rh1 Dh3+ perpétuel 0.5-0.5
5. Les chances de gain pour les blancs sont pas bonnes, mais ils peuvent obliger l'adversaire de rechercher un perpétuel
6. Joue 1.Rh1

MILIEU DE PARTIE - DRILLE

**Fischer,Robert James - Najdorf,Miguel
[B90]**

Olympiad-15 Final A Varna (2), 28.09.1962

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6
5.Cc3 a6 6.h3 b5!? 7.Cd5!? Fb7?
8.Cxf6+ gxf6 9.c4 bxc4 10.Fxc4 Fxe4
11.0-0 d5 12.Te1 e5**



13.Da4+! Cd7



1. Les blancs sont mieux car ils ont roqué contrairement aux Noirs et leurs pièces sont actives. Attention de ne pas perdre de pièce!
2. Attaquez sur l'aile-dame
3. Coups candidats : **Fb3, Da4+ et Txe4**
4.

1a.Fb3 Dd6	1b.Txe4 dxe4	1c.Da4+ Dd7
(si ...exd4	2.Da4+ Dd7	2.Fb5 axb5
2.Dh5!)	3.Fb5 axb	3.Dxa8 Fd6
3.Fd2 Cd7	4.Dxa8 exd4	4.Txe4 dxe4
4.Txe4 dxe4	5.Dxb8+ moins	5.Dxe4
5.Cf5 Dd7	convaincant	plus
6.Dh5 1-0		direct 1b.
5. Bonne chance de gain pour Blancs
6. Joue 1.Fb3

1. Les Blancs ont l'initiative et l'attaque sur le Roi adverse
2. Attaquer le Roi adverse
3. Coups candidats : **Txe4**
4.

1.Txe4 dxe4	5.Fe3 Fxe3
2.Cf5! Fc5	6.fxe3 Db6
3.Cg7+ Re7	7.Td1 Ta7
4.Cf5+ Re8	
5. Les meilleures chances de gain sont pour les Blancs. Le Roi noir reste au Centre, le Cf5 est très fort, La dame cloue le Cavalier noir et la Tour va venir épauler la Dame et le Cavalier pour le gain.
6. Joue 1.Txe4

14.Txe4 dxe4 15.Cf5! Fc5 16.Cg7+ Re7 17.Cf5+ Re8 18.Fe3 Fxe3 19.fxe3 Db6 20.Td1 Ta7



21.Td6!+- [21.Fxf7+ Rd8; 21.Cd6+ Re7] **21...Dd8**
[21...Dc7 22.Txf6+-; 21...Dxb2 22.Fxf7+! Rxf7
(22...Rd8 23.Da5+ Rc8 (23...Tc7 24.Fe6+-)
24.Ce7+ Rb8 25.Cc6+ Ra8 26.Cxa7) 23.Txd7+
Txd7 24.Dxd7+ Rg6 25.Dg7+ Rxf5 26.Dg4#;
21...Db8]
22.Db3 Dc7 [22...Tf8 23.Cg7+ Re7 24.Da3!+-;
22...Dc8 23.Fxf7+ Rd8 24.De6]
23.Fxf7+ Rd8
24.Fe6 [24.Fe6 Tb7 25.Da4 Dc8 26.Da5+ Re8
27.Dxa6 Rd8 28.Fxd7 Txd7 29.Txd7+ Dxd7
(29...Rxd7 30.Dd6+ Re8 31.De7#) 30.Dxf6+ Rc7
31.Dxe5+ Rb6 32.Dxh8+-]
1-0

1. Les Blancs ont l'initiative et l'attaque sur le Roi adverse
2. Attaquer le Roi adverse
3. Coups candidats : **Td6**
4.

1.Td6 (attaque la Dame Noirs)
2.Dd8 Db3
(si Db8 3. Tc6 et si Dc7 2.Txf6)
2.Dc7 Fxf7+
(sur Tf8 3.Cg7 suivi de Da3 1-0)
3.Rd8 Fe6 1-0
5. Les chances de gain pour les blancs sont excellentes
6. Joue 1.Td6!

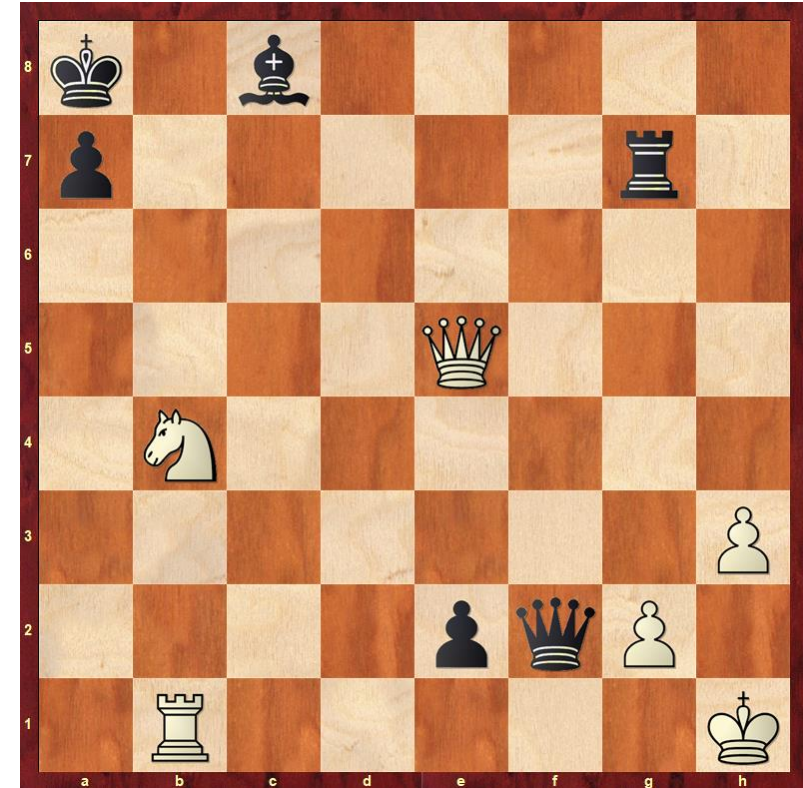
Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup

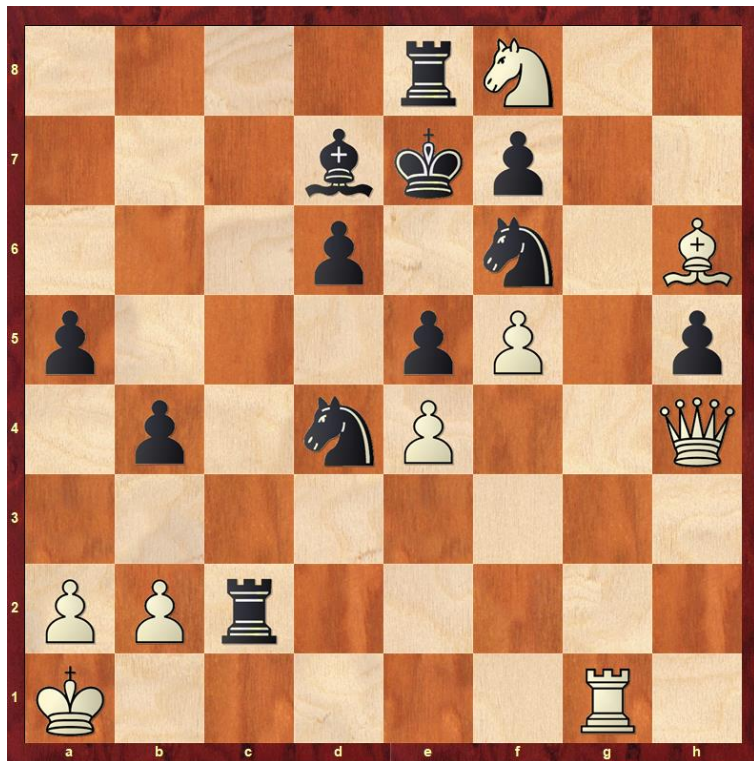


1. +- (#3): 1.Dg8+ Txc8 2.Cg6+ hxc6 3.Th1#
 2. +- (-6.87): 1.Fg5 Dxc2+ 2.Td2 Cb6 3.De5 Fxc4+ 4.Rf1 Cc4 5.Txc2 Cxe5
 3. +- (-6.92): 1.De6 Dxc2+ 2.Td2 d3+ 3.Rf3 Cf6 4.Txc2 Fxe6 5.Tc7 Fxc4+

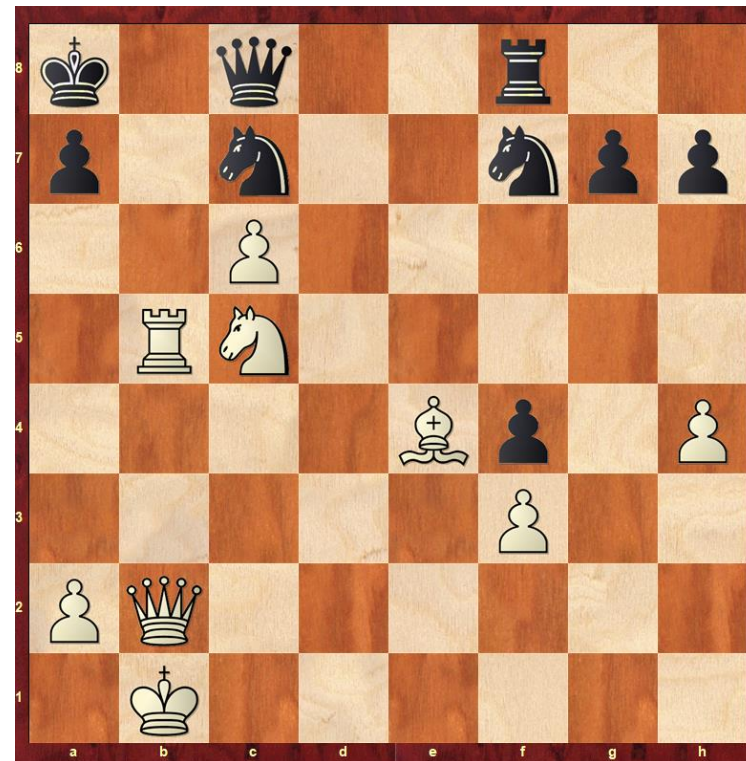


1. +- (#3): 1.Db8+ Rxb8 2.Ca6+ Ra8 3.Tb8#
 2. = (-0.01): 1.Tg1 Td7 2.De4+ Rb8 3.Cc6+ Rc7 4.Ce5 Td1 5.Dc6+ Rb8
 3. ♠ (-0.97): 1.De4+ Tb7 2.Tg1 Df5 3.Dc6 Dd7 4.Te1

Trouver le meilleur coup



1. +- (#5): 1.Dxf6+ Rxf6 2.Ch7+ Re7 3.Fg5+ f6 4.Fxf6+ Rf7 5.Tg7#
 2. +- (5.83): 1.Cxd7 Rxd7 2.Dxf6 a4 3.Dxf7+ Te7 4.Dd5 a3 5.bxa3 bxa3 6.Tc1 h4 7. [unclear]
 3. +- (5.71): 1.Fg7 Rd8 2.Dxf6+ Rc7 3.Cxd7 Rxd7 4.Fh6 a4 5.Dxf7+ Te7 6.Dd5 a3 7. [unclear]



1. +- (#4): 1.Tb8+ Dxb8 2.Db7+ Dxb7+ 3.cxb7+ Rb8 4.Cd7#
 2. +- (7.18): 1.Ta5 Cd6 2.Cd7 Ca6 3.Db7+ Cxb7 4.cxb7+ Dxb7+ 5.Fxb7+ R [unclear]
 3. +- (6.76): 1.Cd7 Cd6 2.Ta5 Ca6 3.Db7+ Cxb7 4.cxb7+ Dxb7+ 5.Fxb7+ R [unclear]

Trouver le meilleur coup

Noir joue



1. +- (-#4): 1...Ce2+ 2.Txe2 Th1+ 3.Rxh1 Df1+ 4.Rh2 Th8#
 2. +- (-18.00): 1...Th1+ 2.Rf2 Cd3+ 3.Re3 Txe1+ 4.Dxe1 Cxe1 5.Cf2 Cc2+
 3. +- (-1.99): 1...Ch5 2.Cd6



1. +- (8.74): 1.Fh6 Dxb6 2.Dh2+ Rg5 3.Dd2+ Rf6 4.Dxb6 Cf4 5.Df8+ Re6 6.Dg7 f
 2. ♚ (-0.43): 1.Fc3 Rh3 2.De2 Cf4 3.Df1+ Cg2 4.Rb2 Db7+ 5.Rc2 Dd5 6.De2 Da2-
 3. +- (-1.61): 1.Rb1 Db7+ 2.Rc2 Cf4 3.Db3 Dxb3+ 4.Rxb3 Rg3