

# Milieu de partie

Leçon 9 : 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

# 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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !

➔ Prendre son temps

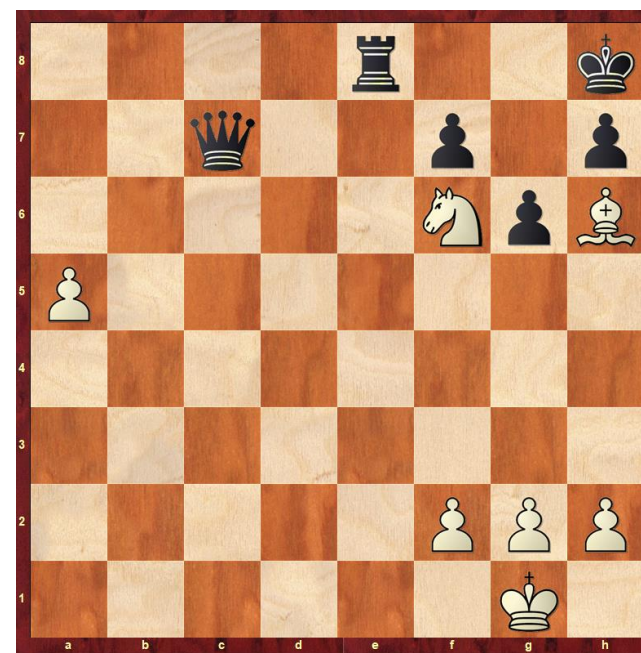
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour gagner la partie



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **Fg7+!** (déviation) Rxc7
2. Cxe8+ Rf8
3. Cxc7 (et le pion a va à Dame 1-0)

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

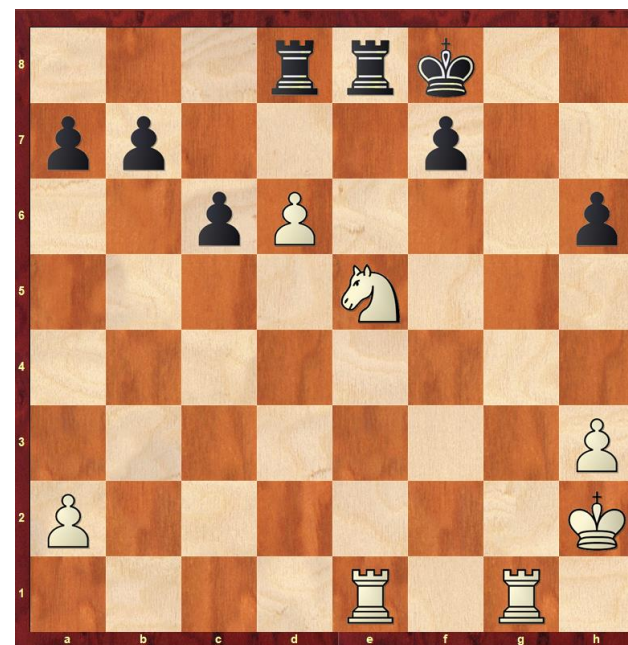
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour faire Mat



### Combinaison de Gain

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **Cd7+!** Txd7
2. **Txe8+** Rxe8
3. **Tg8#**



# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

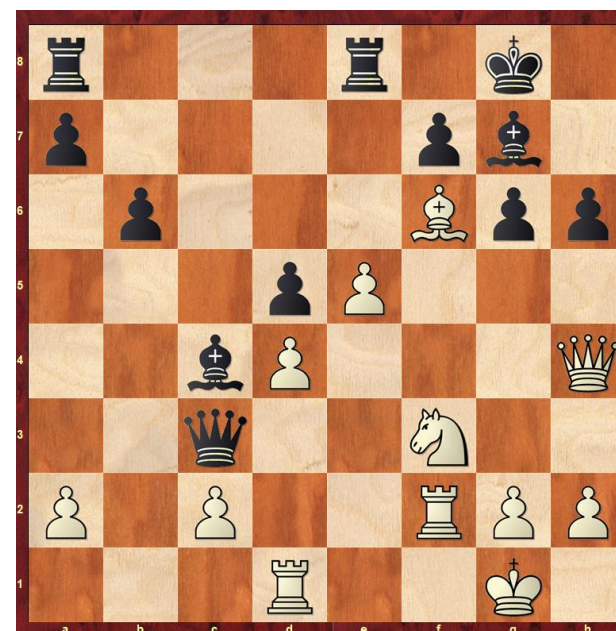
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un gain matériel



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. Fxg7 Rxd7

2. Df6+ Rg8

3. Cg5! Tf8

4. Cxf7 Rh7

(diagramme)

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

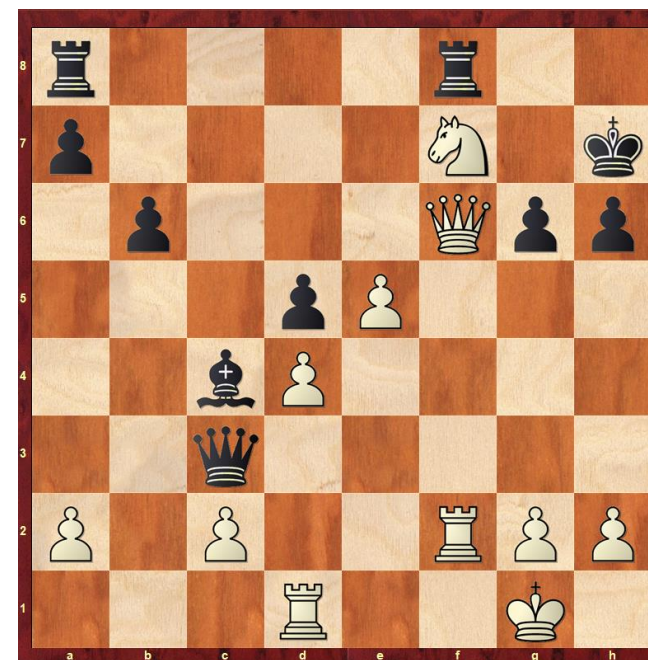
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un gain matériel



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **Fxg7** Rxg7
2. **Df6+** Rg8
3. **Cg5** Tf8
4. **Cxf7** Rh7
5. **De7** Rg8
6. **Cxh6+** Rh8
7. **Txf8+** Txf8
8. **Dxf8+**

Avec gain d'une tour  
et de 2 pions  
+ réseau de mat

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

## 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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un gain matériel



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **h3** Fxf3
  2. Dxf3 Cd4
  3. Dg3 Cxc2+
  4. Rd1 Cxa1
- (diagramme)



# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !

➔ Prendre son temps

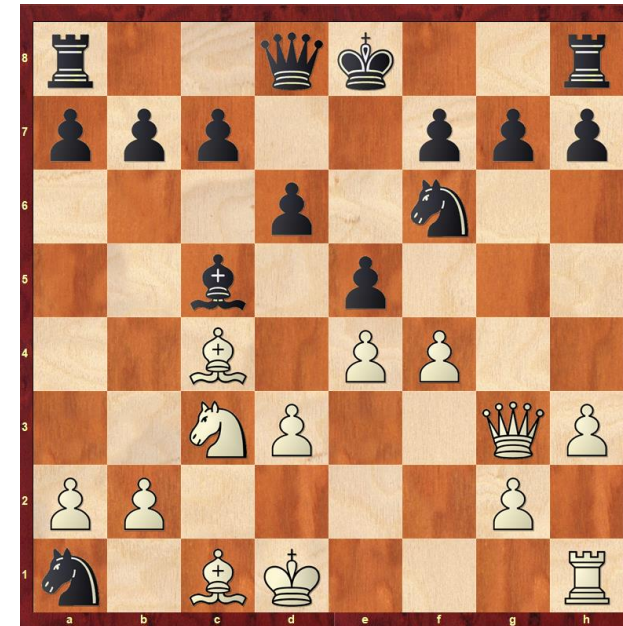
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un gain matériel



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

- |         |             |                       |
|---------|-------------|-----------------------|
| 1.h3    | Fxf3        | Combinaison           |
| 2.Dxf3  | Cd4         | des <b>Noirs</b> pour |
| 3.Dg3   | Cxc2+       | gagner la             |
| 4.Rd1   | Cxa1        | qualité               |
| 5.Dxc7  | Tf8         |                       |
| 6.fxe5  | dxe5        |                       |
| 7.Fg5   | Fe7         |                       |
| 8.Tf1   | Dd7         |                       |
| 9.Fxf6  | 0-0-0       |                       |
| 10.Fxe5 | (diagramme) |                       |

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

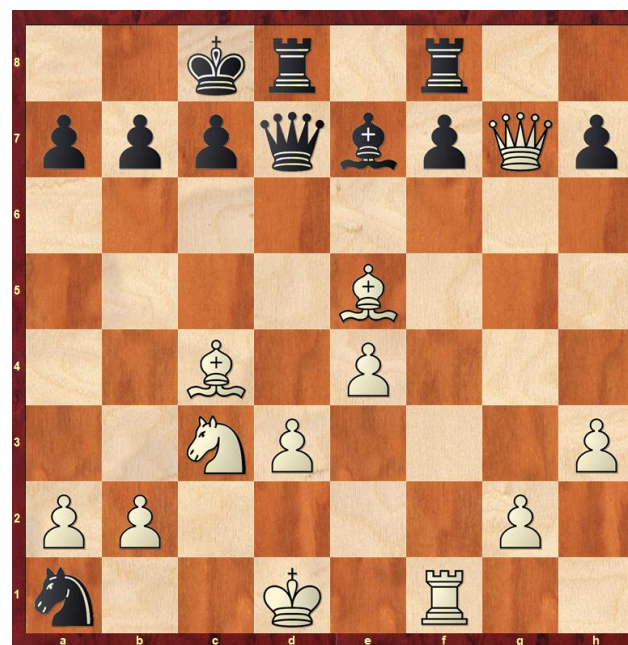
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un gain matériel



2 combinaisons

Les Noirs avec Cd4, Cxc2+ et Cxa1 et celle des blancs pour compenser la perte de la Ta1

### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1.h3 Fxf3 Combinaison  
2.Dxf3 Cd4 des **Noirs** pour  
3.Dg3 Cxc2+ gagner la  
4.Rd1 Cxa1 qualité

5.Dxg7 Tf8 Combinaison  
6.fxe5 dxe5 des **Blancs**  
7.Fg5 Fe7 pour égaliser  
8.Tf1 Dd7 avec initiative  
9.Fxf6 0-0-0  
10.Fxe5

Un pion de plus et la paire de fou pour la qualité et le Ca1 aura de la peine à s'en sortir

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

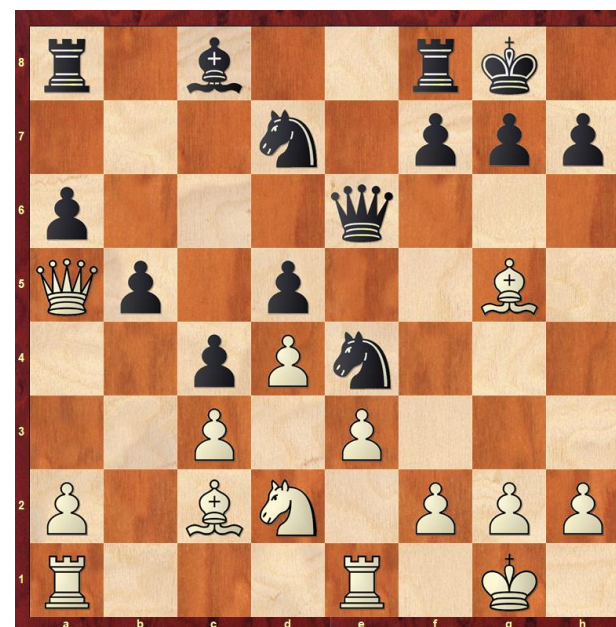
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un avantage positionnel



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. Cxe4 dxe4

2. **a4!** (la pointe de la combinaison) Dd5 (attaque le Fg5)

3. axb5 Dxd5

(Diagramme)

Casablanca-Spielmann, 1927



# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

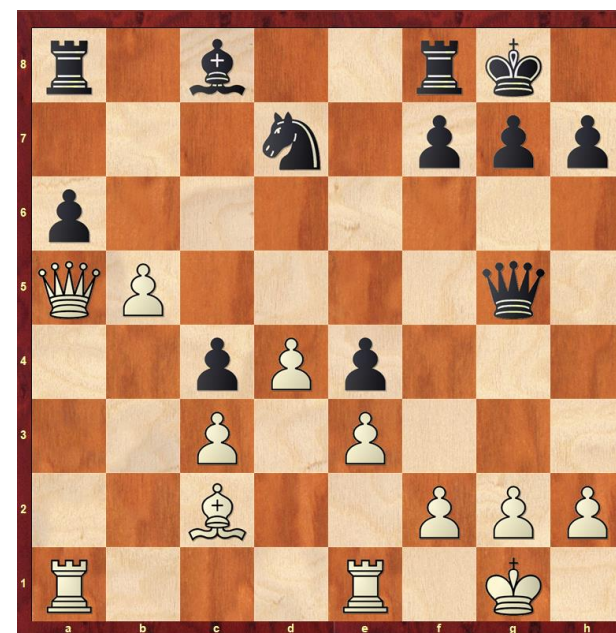
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un avantage positionnel



Casablanca-Spielmann, 1927

### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

- 1.Cxe4 dxe4
- 2.a4! (la pointe de la combinaison) Dd5 (attaque le Fg5)
- 3.axb5 Dxg5
- 4.Fxe4 Ta7
- 5.b6! Dxa5
- 6.bxa7!! Dxc3
- 7.a8=D (Diagramme)

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !

➔ Prendre son temps

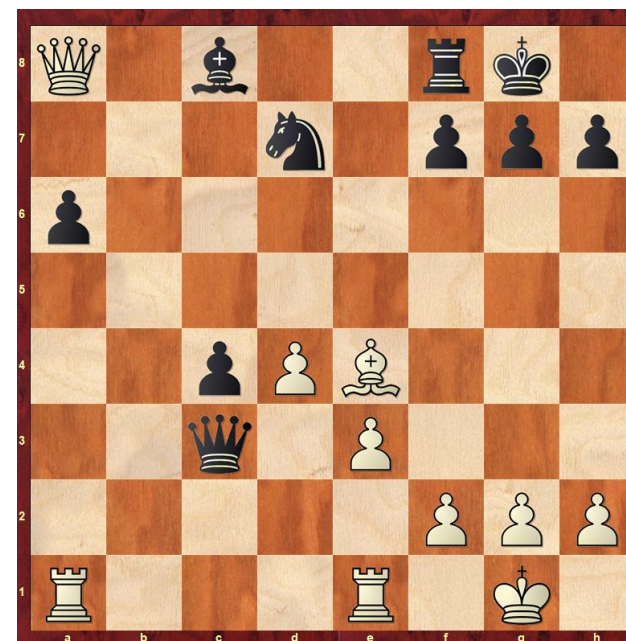
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un avantage positionnel



Casablanca-Spielmann, 1927

### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. Cxe4 dxe4
2. **a4** (la pointe de la combinaison) Dd5 (attaque le Fg5)
3. axb5 Dxg5
4. Fxe4 Ta7
5. **b6!** Dxa5
6. **bxa7!!** Dxc3
7. a8=D

Avec gain de la qualité et meilleure structure de pions pour la finale



# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

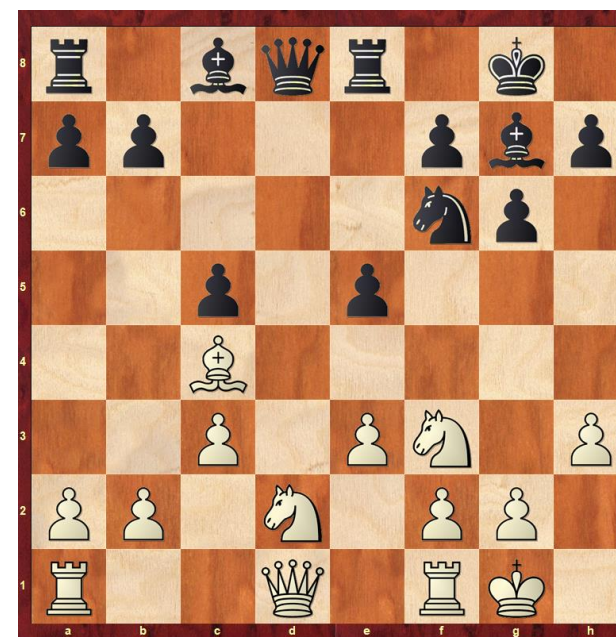
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un avantage positionnel



Alekhine-Euwe, 1922

### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

- 1.Cg5 (attaque f7) Fe6
- 2.Fxe6 (double les pions) fxe6
- 3.Cde4 Cxe4
- 4.Dxd8 (échange de dame dans position gagnante) Texd8
- 5.Cxe4 (diagramme)

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !

➔ Prendre son temps

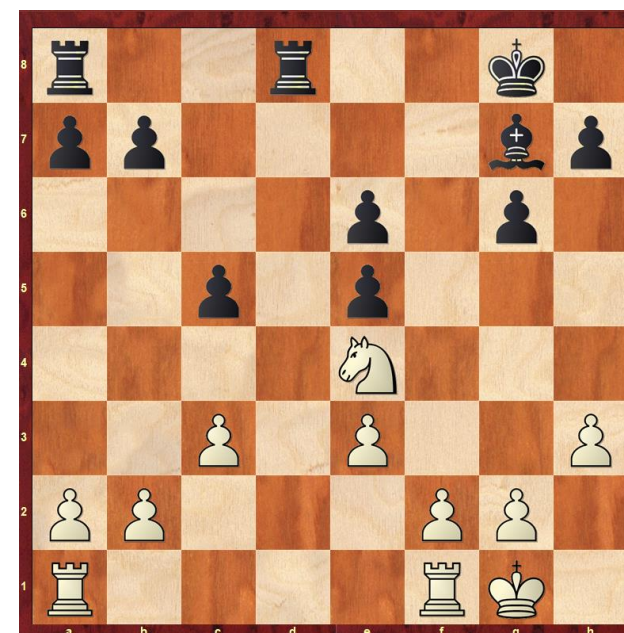
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour obtenir un avantage positionnel



Alekhine-Euwe, 1922

### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **Cg5** (attaque f7) Fe6
2. **Fxe6** (double les pions) fxe6
3. **Cde4** Cxe4
4. **Dxd8** (échange de dame dans position gagnante) Texd8
5. **Cxe4**

La combinaison a transformé la partie en finale gagnante pour les Blancs :

- Noirs ont 2 pions doublés,
- trois groupes de pions
- Mauvais fou contre bon cavalier

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

## 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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour faire déroquer le Roi adverse



Les Noirs viennent de jouer Cg4?

### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. Fxf7 (déroquage) Rxf7
2. Cg5+ (attaque à la découverte) Rg8
3. Dxg4 Cd4
4. Rd1

Les 2 adversaires ont réussi à faire déroquer, mais les Blancs ont 1 pion de plus !



# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !  
➔ Prendre son temps

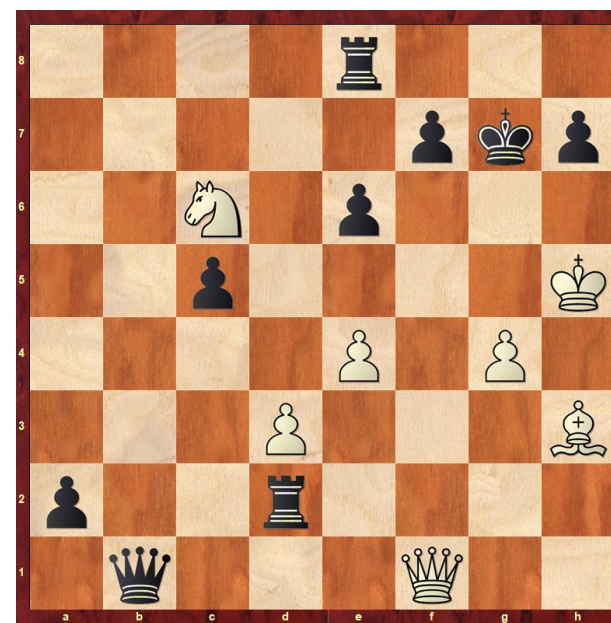
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour sauver une partie désespérée



### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **Df6+!!** Rg8
2. Rh6 Db2
3. e5 Dxe5
4. Cxe5 a1=D
5. Dg7#

# Milieu de partie – Je sais quoi faire !

Dans une combinaison, le **premier coup** est souvent difficile à trouver !

➔ Prendre son temps

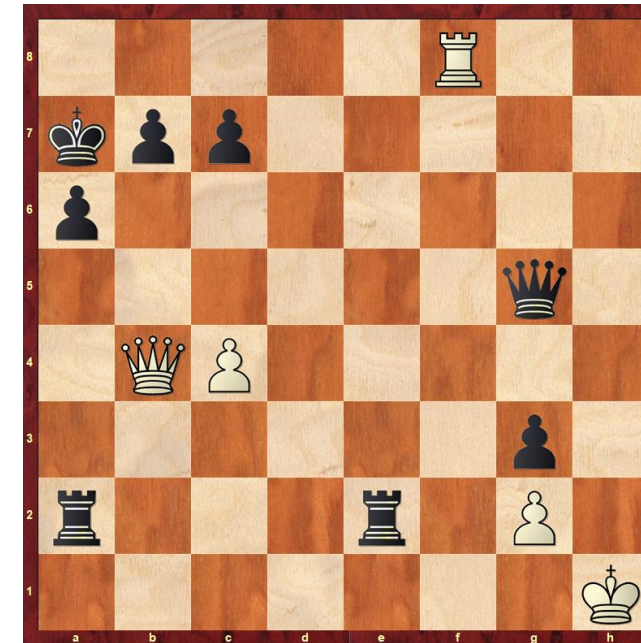
## Les Concepts fondamentaux

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.

## 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison

Une combinaison aux échecs est une **suite de coups forcée** (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie, d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel ou de sauver une partie désespérée.

### Combinaison pour sauver une partie désespérée



#### Combinaison

(Que faites vous pour les Blancs ?)

1. **Dc5+!** Dxc5

2. Ta8+ si Rxa8 (PAT)

3. Rb6 Txa6+ si Rxa6 (PAT)  
si Txa6 (PAT)

½ - ½



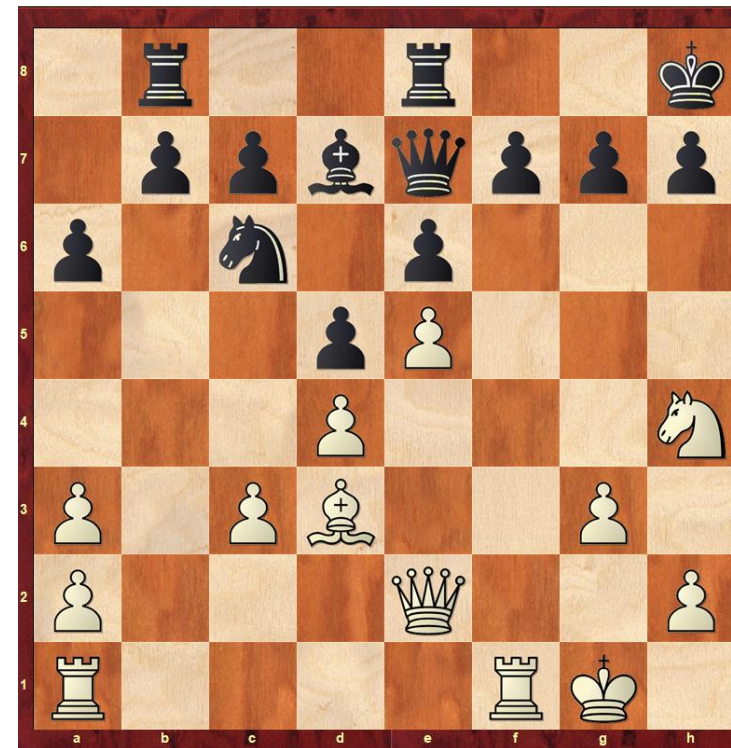
Partie récréative

**Trouver le meilleur coup**

# Trouver le meilleur coup

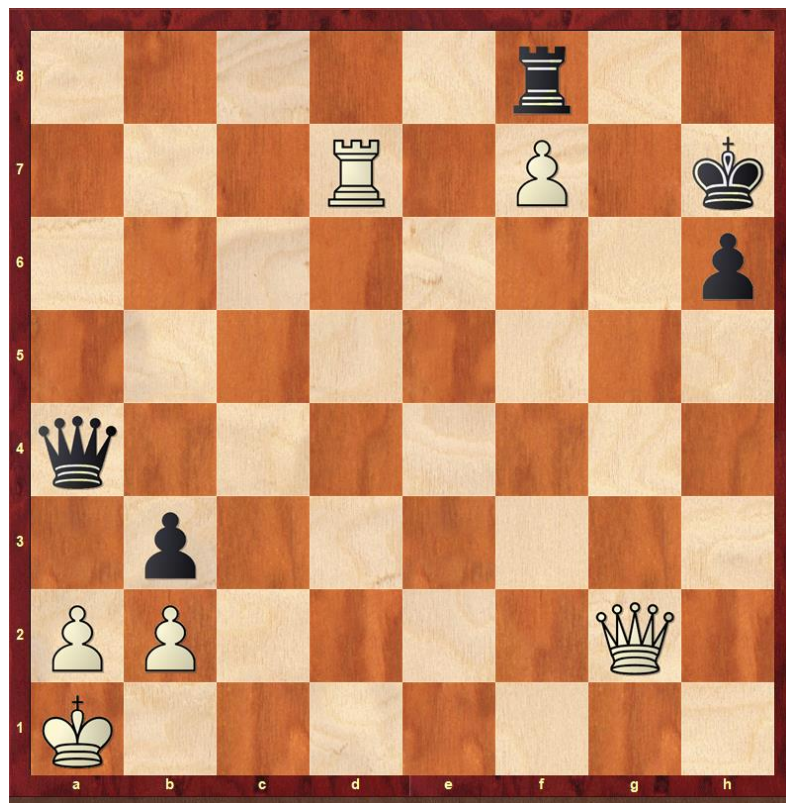


1. +- (3.07): 1.Txc6 Fxc6 2.Dc4+ Ra7 3.Dxc6 Db7 4.Dd7 Tf8 5.Dxh7  
 2. +- (1.69): 1.Td3 De6 2.Df4 Cb4 3.Td1 Fb7 4.Cd4 De7 5.Df1+ Ra7 6.Cb5+  
 3. ♠ (-0.86): 1.Dg5 Cb4 2.Te3 Dg8 3.c3 Cc6 4.c4 Fxf3 5.Db5+ Ra7 6.Fxf3 Cd4



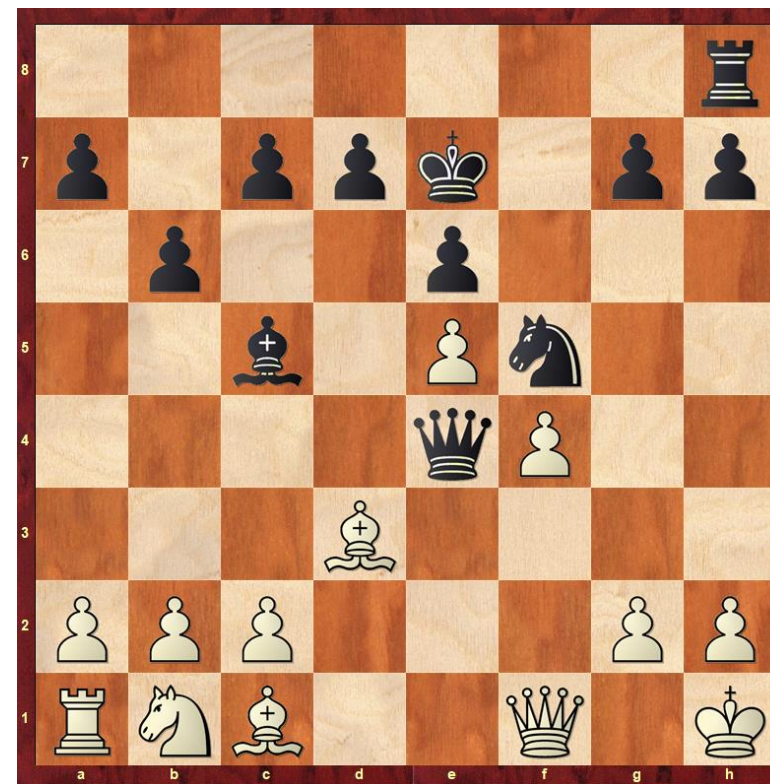
1. +- (6.98): 1.Dh5 g6 2.Fxg6 fxg6 3.Cxg6+ Rg8 4.Cxe7+ Txe7 5.Tf6 Fe8 6.Df3 F  
 2. ± (1.51): 1.Txf7 Dxf7 2.Tf1 Cd8 3.Txf7 Cxf7 4.Dh5 Ch6 5.g4 Rg8 6.Cf3 Fb5 7.F  
 3. ± (1.47): 1.Tf4 g6 2.Taf1 Tf8 3.Dd2 Rg7 4.Cg2 Fe8 5.Tf6 Cd8 6.Cf4 Th8 7.h4 D

# Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1.Dg8+ Txc8 2.f8C+ Rh8 3.Th7#  
 2. -+ (-5.72): 1.a3 Dxd7 2.De4+ Rg7 3.De5+ Rg6 4.De2 Txf7 5.De4+ [ ... ]  
 3. -+ (-6.50): 1.Ta7 Dxa7 2.De4+ Rg7 3.De5+ Rxf7 4.Df4+ Rg8 5.Dc4- [ ... ]  
 4. -+ (-10.52): 1.Rb1 Dxa2+ 2.Rc1 Da1+ 3.Rd2 Dxb2+ 4.Re3 Dxc2 5.T [ ... ]

Noir



1. -+ (-#7): 1...Cg3+ 2.hxc3 Dg6 3.Fe3 Fxe3 4.Ff5 exf5 5.Dg1 Dh5+ 6. [ ... ]  
 2. +- (5.05): 1...Da8 2.Fd2 Rd8 3.Cc3 g6 4.Te1 h5 5.Ce4 h4 6.h3 Dd5 7 [ ... ]  
 3. +- (5.06): 1...Db7 2.Fd2 a5 3.Cc3 g6 4.Ce4 Rd8 5.Df3 Cd4 6.Dh3 Fe [ ... ]  
 4. +- (5.07): 1...Dc6 2.Fd2 Tf8 3.Cc3 Fb4 4.a3 Fxc3 5.Fxc3 a5 6.Df2 Rd [ ... ]



# Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1.Dxb7+ Rxb7 2.Tb3+ Ra6 3.Fb7#
2. = (-0.23): 1.Tf2 b6 2.Txe2 Dxe2 3.Dd5 Dd1+ 4.Fc1 Dd3+ 5.Ra1 c
3. -+ (-4.85): 1.a3 Txd2 2.Fh3 Td8
4. -+ (-6.23): 1.Txf7 Dg6+ 2.Ra1 Txc2 3.Fe1 h5 4.Dd5 Te8 5.Ff2



1. +- (5.78): 1.Dxa7+ Cxa7 2.Cb6+ Rb8 3.Cxd7+ Rc7 4.Cxf6 Rd6 5.g4 Re7 6
2. -+ (-3.07): 1.h5 Rb8 2.g4 Rxc8 3.Dc1 Td4 4.De3 Df7 5.Db3
3. -+ (-7.46): 1.g4 Rb8 2.Cxa7 Cxa7 3.h5 Cc6 4.De2 Td4 5.Db5 Df7 6.g5 e5
4. -+ (-7.94): 1.Db3 Rb8 2.Cxa7 Cxa7 3.Da4 Cc6 4.Db5 Dg6 5.Dg5 Df7 6.Df