

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.

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

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.

Combinaison pour gagner la partie



Combinaison
(Que faites vous pour les Blancs ?)

- 1.Fg7+! (déviation) Rxg7
- 2.Cxe8+ Rf8
- 3.Cxc7 (et le pion a va à Dame 1-0)

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

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.

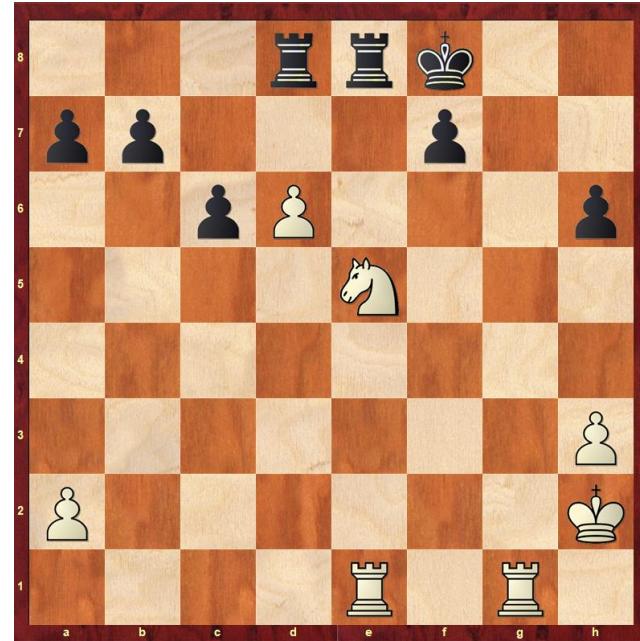
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

Combinaison pour faire Mat



Combinaison de Gain

(Que faites vous pour les Blancs ?)

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

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

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.

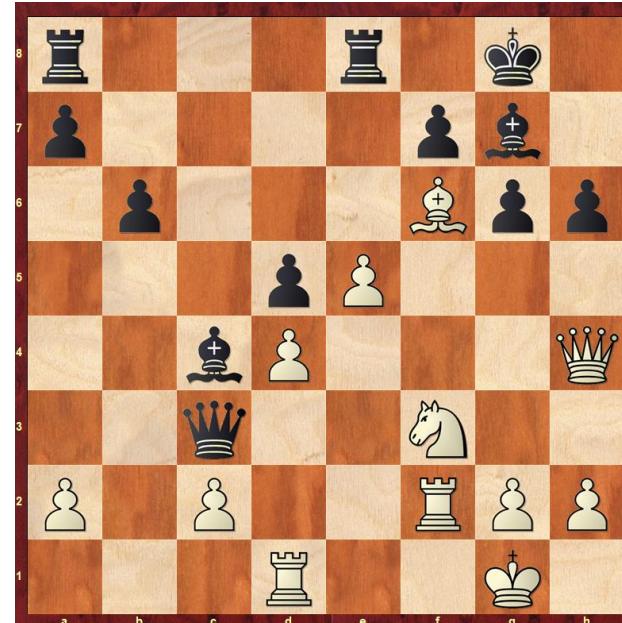
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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**
(diagramme)

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

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.

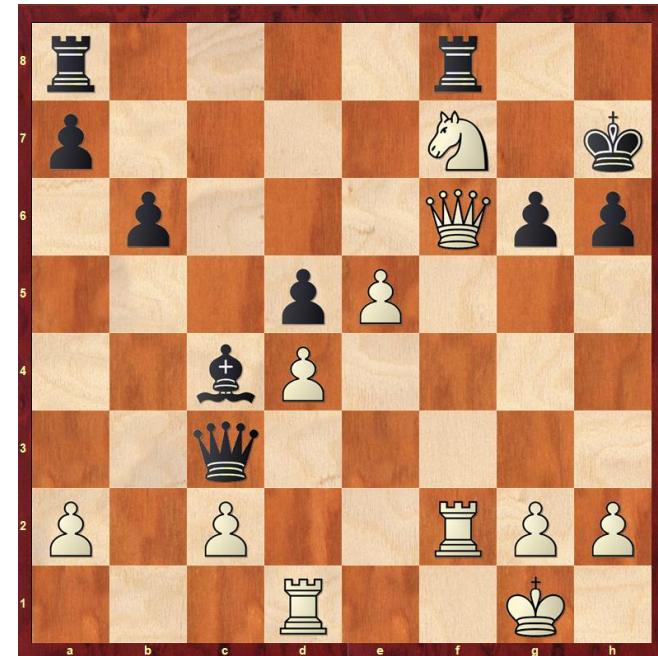
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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

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

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.

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)

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

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.

Combinaison pour obtenir un gain matériel



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 |
| <hr/> | |
| 5.Dxg7 Tf8 | |
| 6.fxe5 dxe5 | |
| 7.Fg5 Fe7 | |
| 8.Tf1 Dd7 | |
| 9.Fxf6 0-0-0 | |
| 10.Fxe5 (diagramme) | |

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

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.

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 | |
| 6.fxe5 dxe5 | Combinaison |
| 7.Fg5 Fe7 | des Blancs |
| 8.Tf1 Dd7 | pour égaliser |
| 9.Fxf6 0-0-0 | avec initiative |
| 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 |

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

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.

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 Dxg5
(Diagramme)

Casablanca-Spielmann, 1927

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

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.

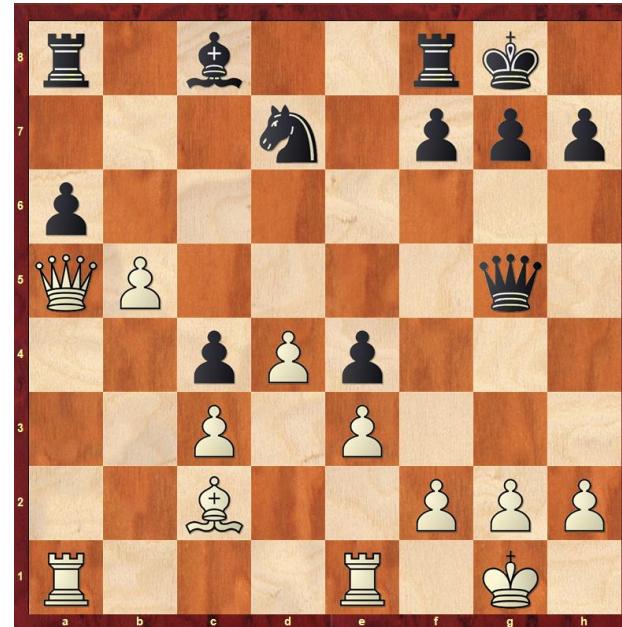
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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 Dxg5
- 4.Fxe4 Ta7
- 5.b6! Dxa5
- 6.bxa7!! Dxc3
- 7.a8=D **(Diagramme)**

Casablanca-Spielmann, 1927

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

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.

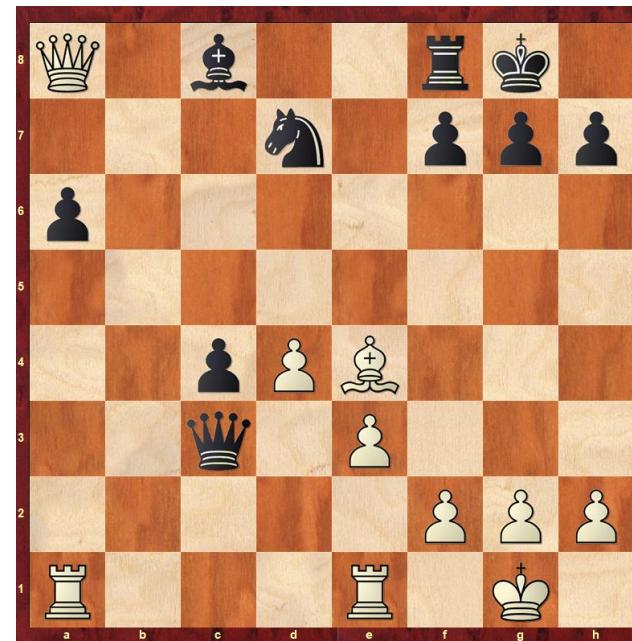
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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

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

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.

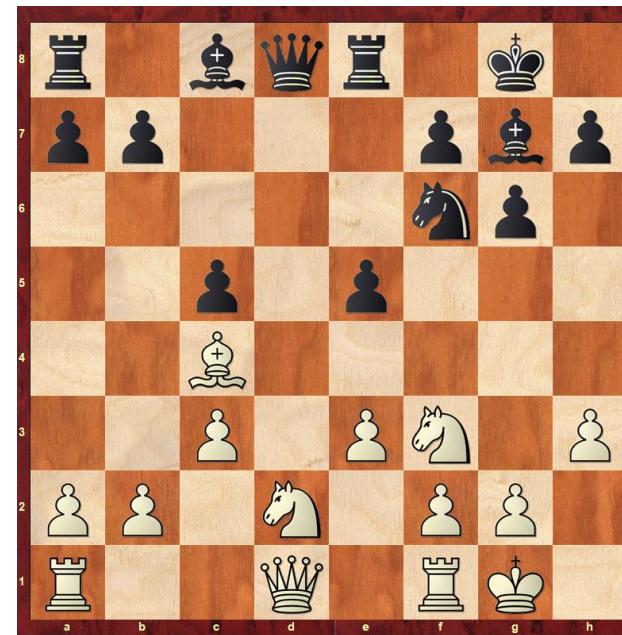
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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) Txd8
- 5.Cxe4 (diagramme)

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

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.

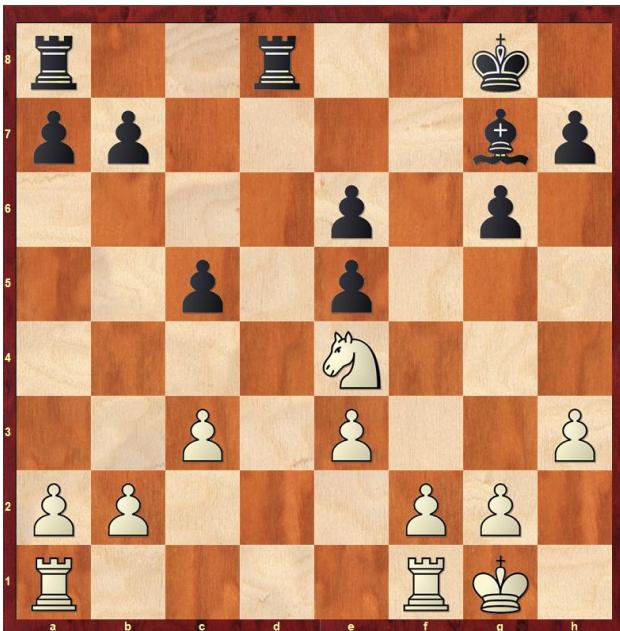
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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) Txd8
- 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

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

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.

Combinaison pour faire déroquer le Roi adverse



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 !

Les Noirs viennent de jouer Cg4?

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

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.

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#

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

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.

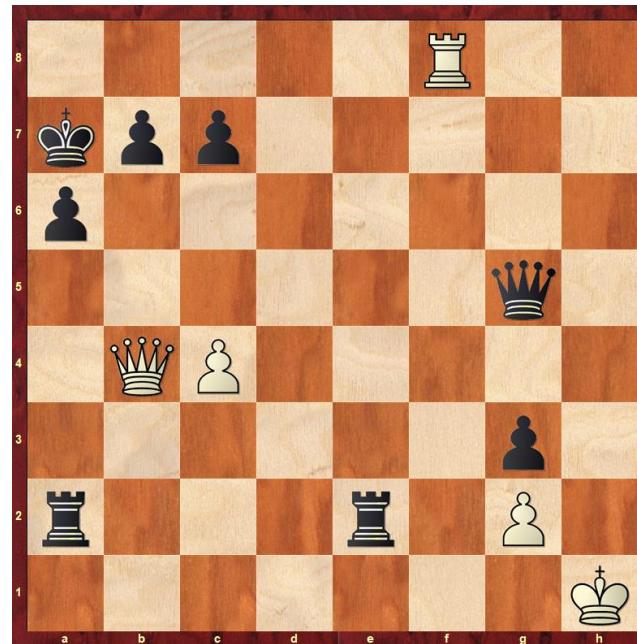
4. L'art de bien jouer les pions est d'une grande subtilité, mais c'est souvent l'arme fatale qui permet de transformer une position en profondeur ou de modifier, positivement ou négativement, un équilibre,

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.

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

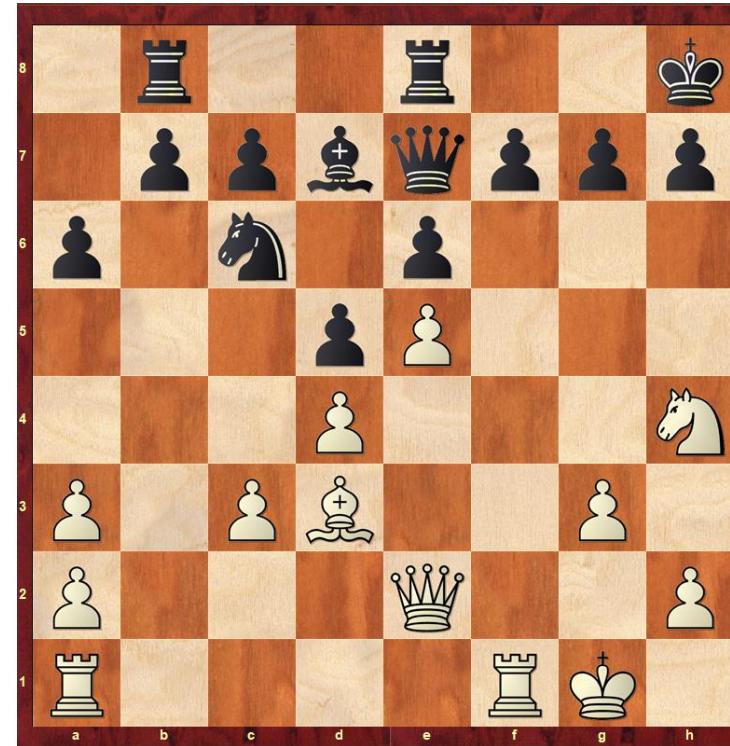
Partie récréative

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 ♦
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 ♠

Trouver le meilleur coup

Noir

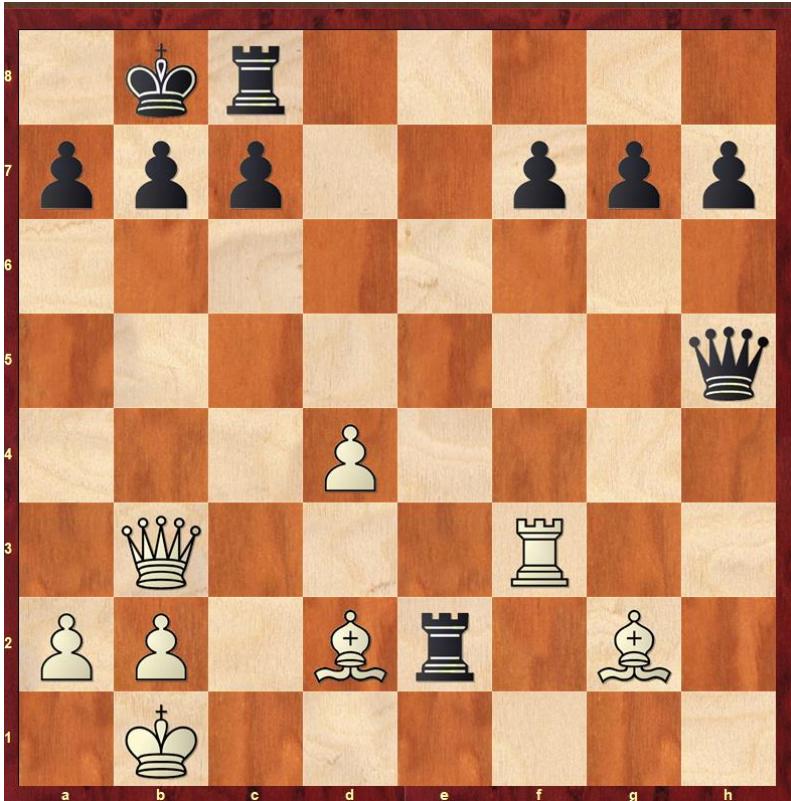


1. +- (#3): 1.Dg8+ Txg8 2.f8C+ Rh8 3.Th7#
2. -- (-5.72): 1.a3 Dxd7 2.De4+ Rg7 3.De5+ Rg6 4.De2 Txf7 5.De4+ [
3. -- (-6.50): 1.Ta7 Dxa7 2.De4+ Rg7 3.De5+ Rxf7 4.Df4+ Rg8 5.Dc4-
4. -- (-10.52): 1.Rb1 Dxa2+ 2.Rc1 Da1+ 3.Rd2 Dxb2+ 4.Re3 Dxg2 5.T

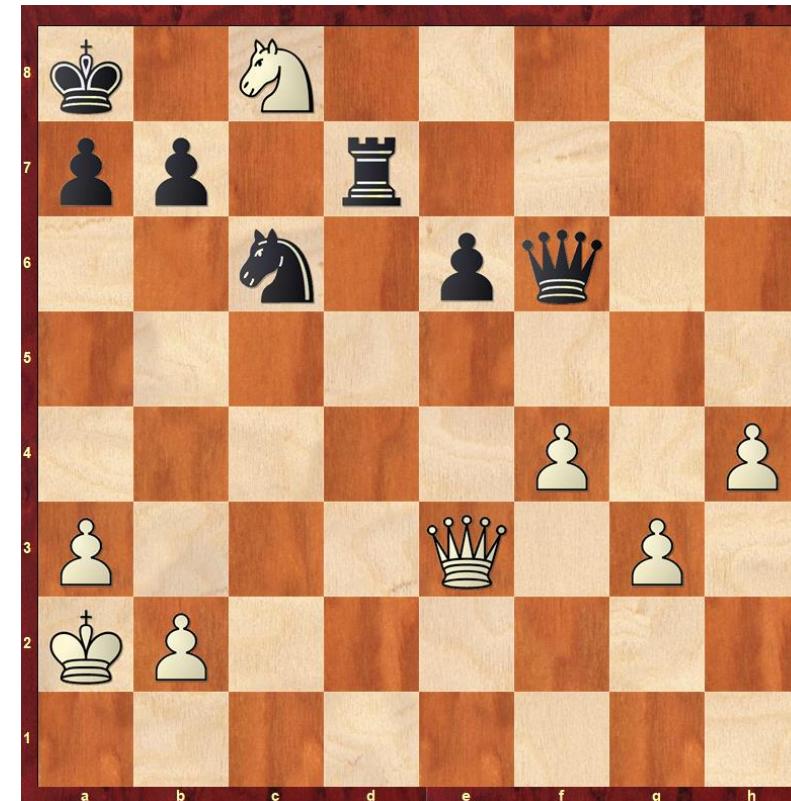


1. -- (-#7): 1...Cg3+ 2.hxg3 Dg6 3.Fe3 Fxe3 4.Ff5 exf5 5.Dg1 Dh5+ 6.^
2. -- (5.05): 1...Da8 2.Fd2 Rd8 3.Cc3 g6 4.Te1 h5 5.Ce4 h4 6.h3 Dd5 7
3. -- (5.06): 1...Db7 2.Fd2 a5 3.Cc3 g6 4.Ce4 Rd8 5.Df3 Cd4 6.Dh3 Fe
4. -- (5.07): 1...Dc6 2.Fd2 Tf8 3.Cc3 Fb4 4.a3 Fxc3 5.Fxc3 a5 6.Df2 Rd8

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 c5
3. -+ (-4.85): 1.a3 Txd2 2.Fh3 Td8
4. -+ (-6.23): 1.Txf7 Dg6+ 2.Ra1 Txg2 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 c5
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.Df8