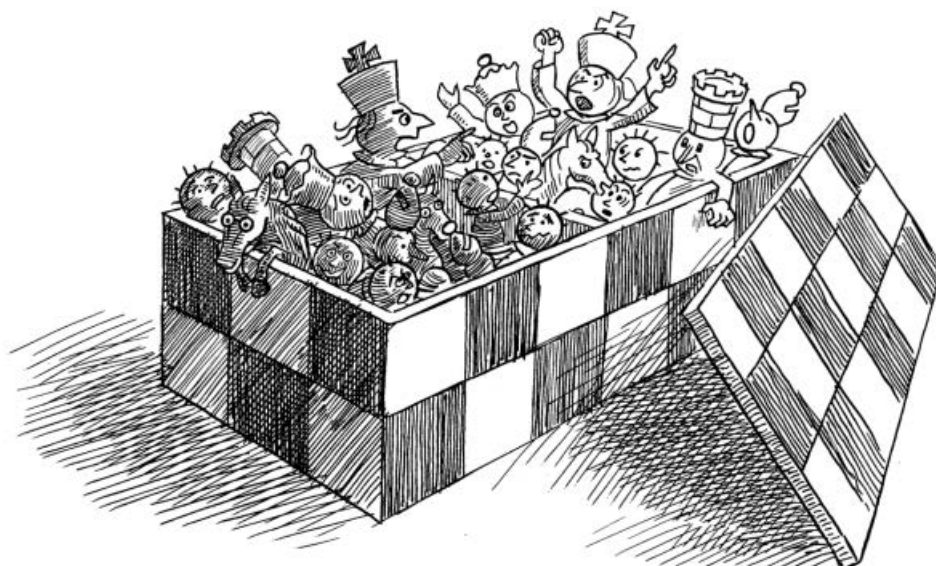


Étape 4

Mémentos



La 3e édition du livre de travail *Étape 4* apparaît pour la première fois en version internationale. Les mémentos sont disparus, mais peut être téléchargé en format PDF. Cela signifie plus d'exercices sur les pages qui sont devenues disponibles.

Le traîneur peut distribuer le memento un par un au bon moment. Veuillez noter qu'un memento ne peut jamais remplacer les leçons du manuel !

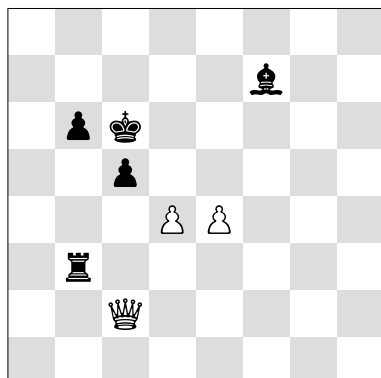
(Manuel de l'entraîneur d'échecs Étape 4)

Les réponses aux exercices se trouvent sur <http://www.stappenmethode.nl/fr/reponses.php>

Pour plus d'informations et pour commander, nous vous invitons à consulter notre site Internet :
<http://www.stappenmethode.nl/fr/>

L'élimination de la défense : intercepter

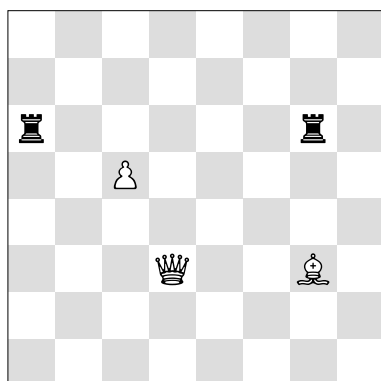
Vous pouvez éliminer les défenseurs en les prenant, en les chassant ou en les déviant. Le but est toujours de gagner du matériel ou de faire mat. Vous découvrirez ici une nouvelle méthode d'élimination.



Gain de matériel

La tour est attaquée. Comme le fou la protège, le danger ne semble pas pressant, mais **1. d5+** permet aux Blancs de couper la diagonale du fou. La tour est perdue.
Le nom de cette combinaison : intercepter.

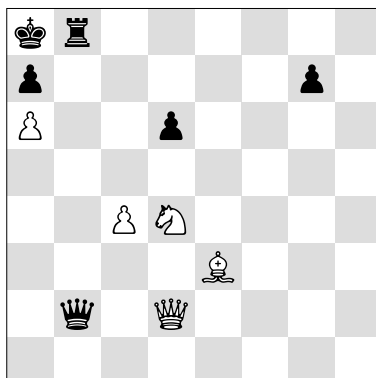
Intercepter + pièce



Intercepter sans attaque

Dans les trois premières positions, la pièce qui intercepte est toujours active. Elle fait échec, menace mat ou attaque la dame.

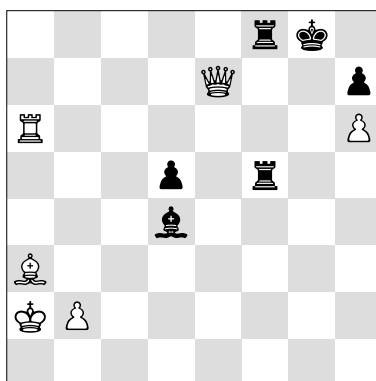
Dans cette position, les Blancs jouent **1. Fd6**. Le fou ne fait rien d'autre qu'intercepter la sixième rangée; les Noirs perdent une qualité.



Mat

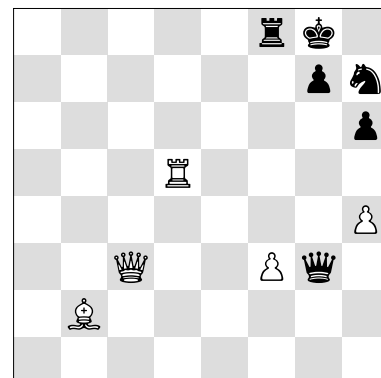
Le roi noir est enfermé. Rien de surprenant donc si les Blancs songent au réseau de mat avec le cavalier en c7. En jouant **1. Cb5**, ils menacent ce mat et par la même occasion, ils interceptent la colonne b. Les Noirs sont obligés d'abandonner la qualité en b5.

Intercepter + mat



Intercepter deux fois

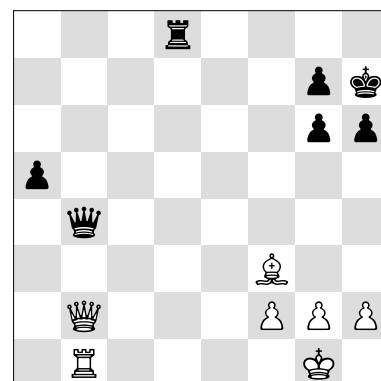
Intercepter signifie donc couper une ligne : une colonne, une rangée ou une diagonale. Le fou en d4 empêche le mat en g7, la tour en f5 protège la tour en f8. Grâce au magnifique coup **1. Tf6!** les Blancs peuvent éliminer un des deux défenseurs. Les Noirs sont matés soit en g7, soit en f8.



Mat

La dame noire protège la case g7. Vu la pression de la dame et du fou blancs, cette protection n'est pas inutile. Or, les Blancs éliminent la dame par **1. Tg5**. Après **1. ... hxc5** ou **1. ... Cxc5** la colonne g est interceptée. Les Blancs font mat en g7.

Intercepter + mat

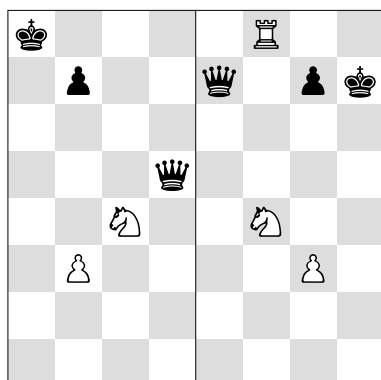


Intercepter et dévier

L'interception peut se manifester avec d'autres combinaisons. Dans cette position, les Noirs jouent **1. ... Td1+**. Ils laissent ainsi le choix aux Blancs entre 'dévier + pièce' (**2. Txd1 Dxb2**) ou 'intercepter + mat' (**2. Fxd1 De1#**).

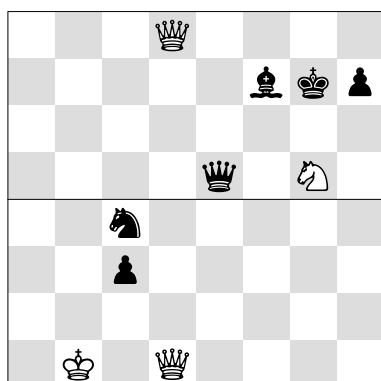
L'attaque double : attirer

L'attaque double ne fonctionne pas encore, il faut la préparer. Dans l'Étape 4, vous apprendrez comment appliquer 5 coups préparatoires. Attirer est le premier. Un sacrifice ou un échange attire une pièce ennemie vers une case où elle devient la cible d'une attaque double.



À gauche, les Blancs gagnent la dame noire par **1. Cb6+**. Une attaque double facile (roi + pièce). Malheureusement, vos adversaires vous permettront de moins en moins de placer une telle fourchette de cavalier. Eux aussi, ils deviennent plus forts. Vous ne devez cependant pas attendre une erreur de votre adversaire.

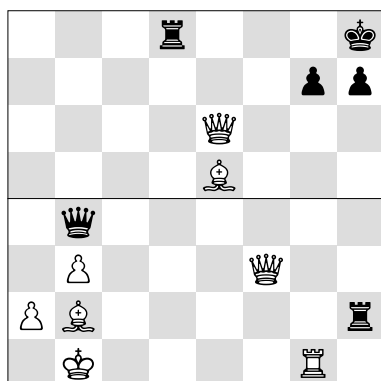
À droite, les Blancs peuvent attirer le roi noir vers h8, en jouant **1. Th8+**, pour ensuite gagner la dame à l'aide d'une attaque double: **1. ... Rxh8 2. Cg6+**.



Vous pouvez préparer une attaque double de différentes façons. En voici une : l'attraction.

En haut, les Blancs jouent le surprenant **1. Dh8+**. Les Blancs attirent le roi noir vers h8. Les Noirs doivent prendre (sinon, ils perdent la dame en e5). Après **1. ... Rxh8**, les Blancs montrent leurs intentions : **2. Cxf7+** qui regagne la dame avec intérêts.

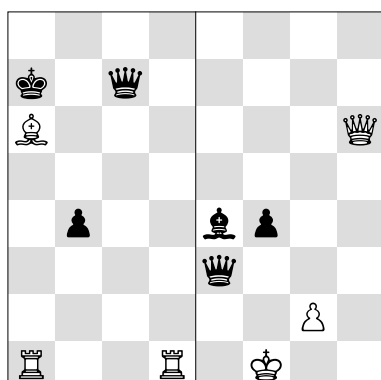
Dans l'autre partie, les Noirs jouent **1. ... c2+** et quel que soit le coup blanc, les Noirs gagnent du matériel grâce à une fourchette de cavalier : **2. Rxc2 Ce3+** ou **2. Dxc2 Ca3+**.



L'attraction est particulièrement indiquée lorsque l'attaque double directe ne fonctionne pas.

En haut, après **1. De7**, les Noirs se défendent par **1. ... Tg8**. En jouant **1. Fxg7+**, les Blancs préparent l'attaque double de la dame. Après **1. ... Rxg7 2. De7+**, ils gagnent la tour.

En bas, les Noirs attirent le roi vers b2 à l'aide de **1. ... Txb2+**. Après **2. Rxb2** suit **2. ... Dd4+** et la tour en g1 est perdue. L'attraction sert de préparation à une attaque double de la dame.



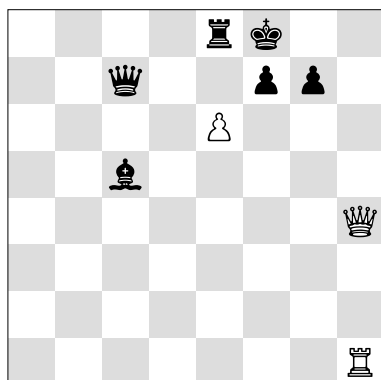
L'attraction est aussi très utile en cas d'attaque et d'échec à la découverte.

À gauche, les Blancs n'ont aucun échec à la découverte utile. Après **1. Td7**, la dame est attirée vers une case blanche. Sur **1. ... Dxd7 2. Fb5+** est gagnant.

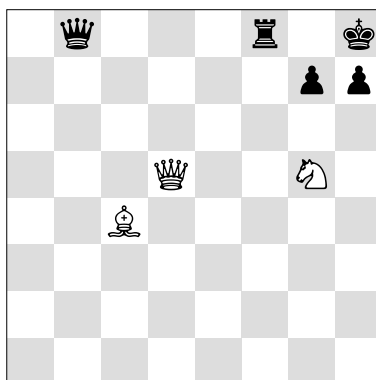
À droite, la batterie de la dame en e3 et le pion en f4 ne fonctionne pas encore. Après **1. ... Fxg2 2. Rxg2**, le roi est attiré vers la bonne case. Les Noirs gagnent la dame blanche grâce à **2. ... f3+**.

L'élimination de la défense : bloquer

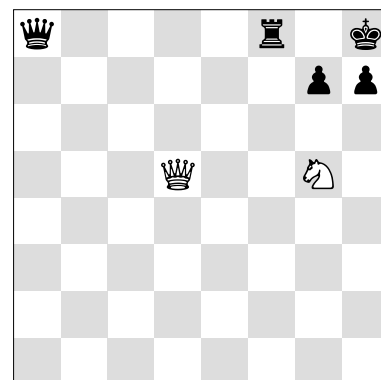
La cinquième forme d'élimination de la défense concerne surtout le roi. Vous ne éliminez pas une pièce qui protège (comme les autres formes) mais vous empêchez le roi de s'échapper. Vous éliminez la défense : déplacer.



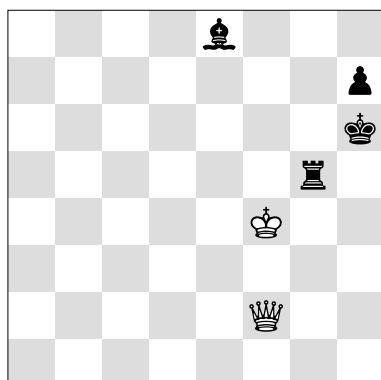
L'attaque blanche semble s'enliser; après un échec en h8, le roi s'échappe. Il faut donc trouver de l' 'aide' pour que le roi ne puisse plus utiliser la case e7. Après **1. e7+**, les Noirs disposent de quatre coups, mais à chaque fois ils seront matés en h8. Forcer une pièce ennemie à occuper une case dont le roi devait absolument disposer, s'appelle bloquer.



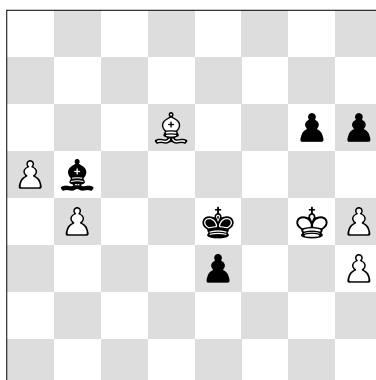
La forme de blocage la plus connue est le mat étouffé. Le roi ennemi est enfermé par ses propres pièces à tel point qu'une seule pièce adverse suffit pour le mater. Les Blancs jouent **1. Dg8+** pour pouvoir faire mat après **1. ... Txxg8 2. Cf7#**. Le mat étouffé porte bien son nom.



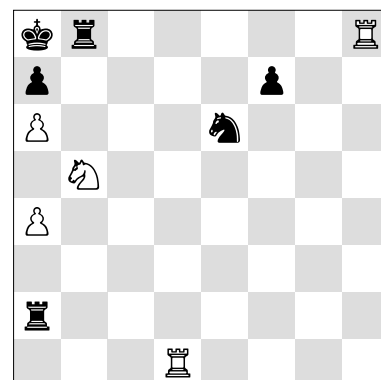
Dans le diagramme, nous avons la même position, mais alors sans fou. Il est surprenant de voir que les Blancs forcent à nouveau un mat étouffé : **1. Cf7+** (la prise par la tour échoue sur **2. Dxa8+**) **1. ... Rg8 2. Ch6+** (échec double) **2. ... Rh8 3. Dg8+** (bon dieu, un sacrifice de dame) **3. ... Txxg8 4. Cf7#**.



Dans les exemples précédents, les Blancs ont pu forcer des blocages grâce à des sacrifices ingénieux. Bloquer est également possible sans sacrifice. Après **1. Dh4+ Th5 2. Df6+ Fg6 3. Df8#**, les deux cases de fuite du roi lui sont rendues inaccessibles par un blocage.



Jusqu'à présent, le défenseur ne jouait que des coups forcés parce qu'il devait parer l'échec. Dans cette position, les Blancs ont le choix, ... enfin ont-ils vraiment le choix après **1. ... e2** ? Le pion doit être arrêté par **2. Fg3**, mais alors une douche froide attend les Blancs : **2. ... Fd7#**.

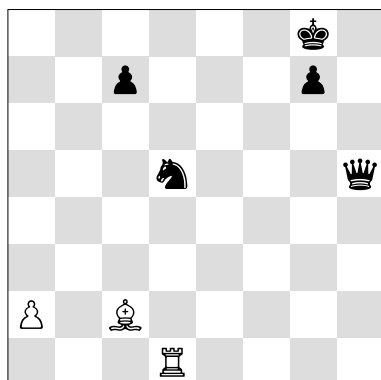


Le blocage et les autres formes d'élimination de la défense ont parfois besoin l'un de l'autre. Le cavalier en e6 empêche les Blancs de faire mat en d8 après l'échange en b8. Les Blancs doivent d'abord sacrifier leur cavalier : **1. Cc7+ Cxc7 2. Txb8+ Rxb8 3. Td8 mat**. Le cavalier noir sert de blocage.

Le clouage : attirer la pièce avant et la pièce arrière

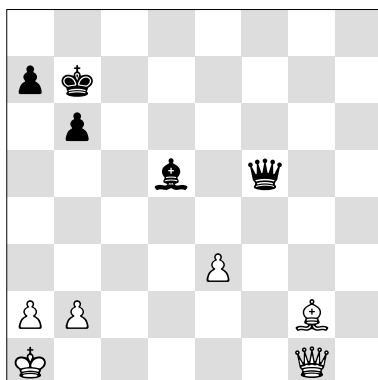
Le clouage est une arme utile, mais ne résulte pas toujours en gain de matériel. Tout comme pour l'attaque double, un bon coup préparatoire peut parfois faire des miracles. La pièce avant ou arrière doit être attirée ou chassée vers la bonne case par. Le choix est connu :

- clouer;
- attaque contre la pièce clouée;
- pièce clouée n'est pas un bon défenseur.



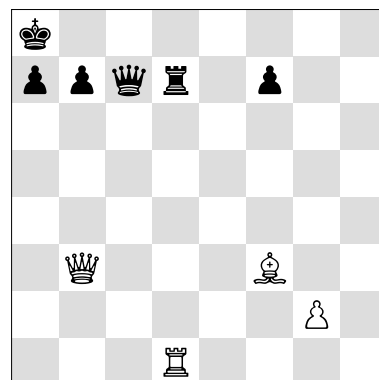
Attirer la pièce avant + clouage

Après 1. Fb3, le clouage du cavalier en d5 ne fait pas peur. Les Noirs protègent leur cavalier par 1. ... c6. C'est pourquoi les Blancs préfèrent Attirer une autre pièce avant : 1. Txd5 (1. ... Dxd5 2. Fb3).



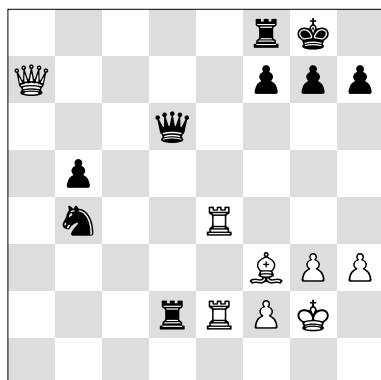
Attirer la pièce avant + attaque contre la pièce clouée

Le clouage du Fd5 ne peut être exploité directement. Chaque attaque sera parée par 1. ... Fxg2. Le fou doit être attiré vers e4 par 1. e4. Après 1. ... Fxe4, les Blancs gagnent grâce au clouage en croisé 2. Db1.



Attirer la pièce avant + pièce clouée n'est pas un bon défenseur

Les Blancs surprennent leur adversaire en jouant le sacrifice de dame 1. Dxb7+. Après 1. ... Dxb7, le coup 2. Txd7 permet de profiter de la faiblesse de la dame noire comme défenseur.

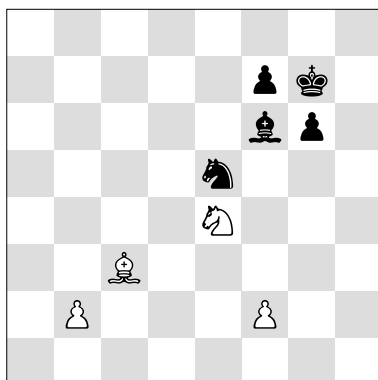


Attirer la pièce arrière + clouage

Dans cette position, clouer le cavalier ne donne rien.

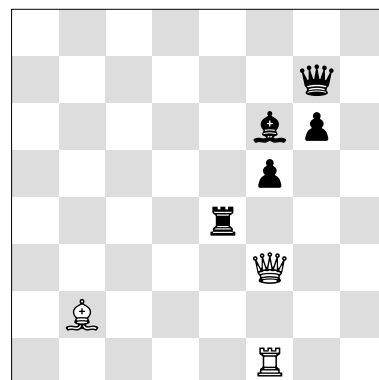
1. Da5 Txe2 ou 1 Da3 Cc6. Les Blancs doivent attirer la dame noire vers d2. Alors les Noirs ne peuvent pas déplacer avec tempo la pièce arrière.

Les Blancs gagnent une pièce avec 1. Txd2 Dxd2 2. Da5.



Attirer la pièce arrière + attaque contre une pièce clouée

Directement 1. f4 ne mène à rien. Les Noirs protègent leur fou en f6 par 1. ... Cd7. C'est pourquoi les Blancs jouent d'abord 1. Cxf6. Après 1. ... Rxf6 2. f4, les Blancs profitent du clouage du cavalier pour gagner une pièce.



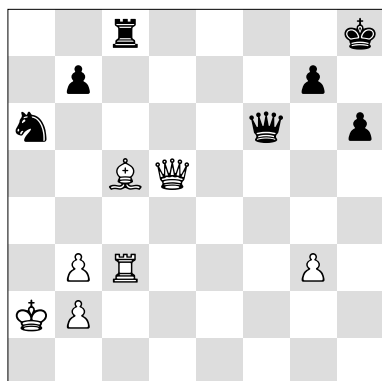
Attirer la pièce arrière + pièce clouée n'est pas un bon défenseur

Le pion f est cloué, mais 1. Dxe4 n'est pas très malin. D'abord échanger en f6, mène à de meilleurs résultats. Après 1. Fxf6 Dxf6, le clouage du pion f est bien plus embêtant : maintenant, 2. Dxe4 gagne la tour.

L'attaque double : éliminer la défense

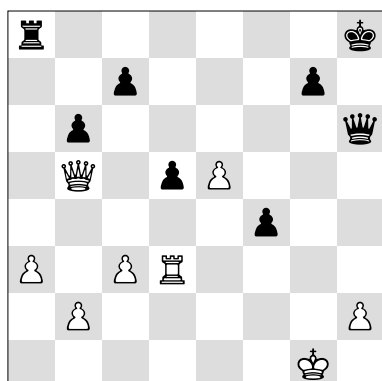
L'attaque double ne marche pas encore. Il faut d'abord éliminer un défenseur. Voici le deuxième coup préparatoire que vous découvrez.

Il est utile que ce coup préparatoire puisse aussi être utilisé pour toutes les formes de l'attaque double (dame, cavalier et toutes les autres pièces, l'attaque et échec à la découverte, l'attaque et échec rayons X). Vous avez le choix entre prendre, chasser, dévier et intercepter.



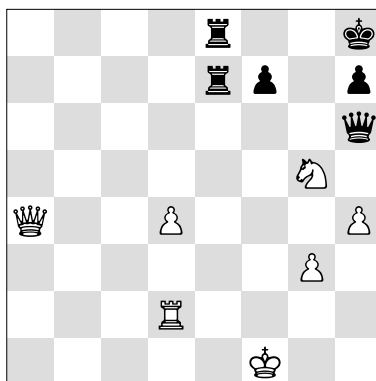
Malheureusement pour les Noirs, 1. ... Cb4+ ne marche pas. Le fou en c5 défend la case b4. Pour permettre la fourchette de cavalier, les Noirs doivent d'abord jouer 1. ... Txc5 afin de pouvoir frapper fort après 2. Txc5 Cb4+.

Éliminer le défenseur en le prenant



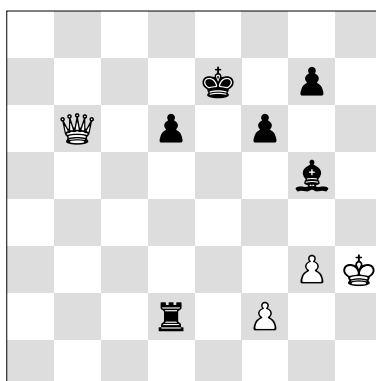
La dame blanche protège la tour en d3. Les Noirs chassent la dame par 1. ... c6. Après 2. Dxb6 Dg6+, la tour blanche est perdue. L'ordre des coups est important. Si les Noirs commencent par 1. ... Dg6+, la tour blanche pourra se sauver après 2. Rf2 c6 3. Th3+.

Éliminer le défenseur en le chassant



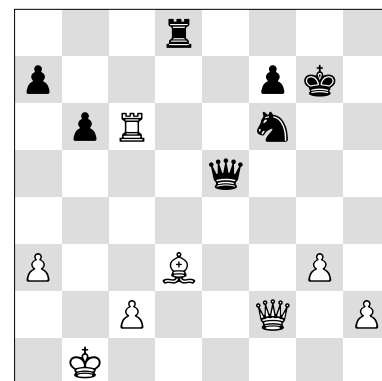
Dans le diagramme, la case f7 invite à jouer une fourchette de cavalier. Avant cela, il faudra d'abord dévier le défenseur (Tf8) en jouant 1. Txe8 Txe8 2. Cf7+. L'élimination du défenseur rend possible l'attaque double.

Éliminer le défenseur en le déviant



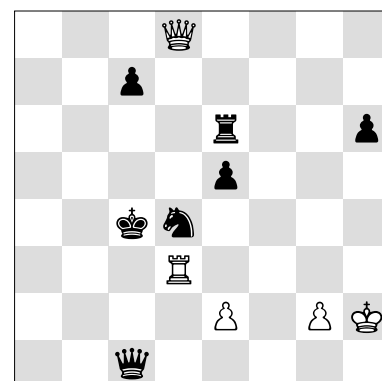
Chez les Noirs, seul le pion g7 n'est pas protégé. Les Blancs ne peuvent pas en profiter. Une bonne action est d'éliminer le fou en g5 par 1. f4. La tour se retrouve alors sans protection et un échec en e3 devient possible.

Éliminer le défenseur en interceptant une ligne



L'attaque double de la dame fonctionne de la même façon. Dans cette position, 1. ... Db5+ n'est pas possible, mais le coup préparatoire 1. ... Txd3 permettra aux Noirs de récupérer leur tour sacrifiée avec intérêt, après 2. cxd3 Db5+.

Éliminer le défenseur en le prenant

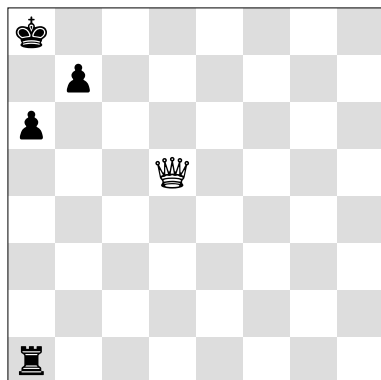


L'échec rayons X

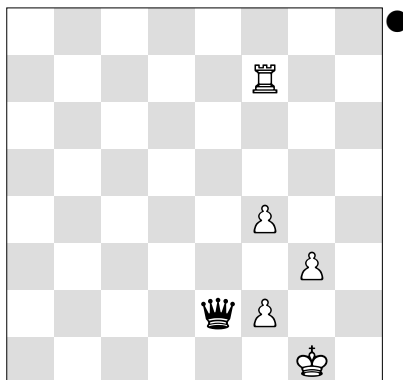
Pour n'importe quelle forme d'attaque double, l'élimination de la défense constitue un bon plan préparatoire. Dans le diagramme, les Blancs gagnent du matériel après 1. Txd4+ exd4 2. Dxc7+. D'abord, il faut prendre le cavalier en d4 pour faire aboutir l'échec rayons X.

L'attaque double : traquer et diriger

L'attaque double ne marche pas encore. Il n'y a qu'une seule cible à attaquer. Pas assez pour une double attaque. Maintenant il y a deux coups préparatoires (les numéros trois et quatre) qui utilisent cette cible d'attaque pour mettre en place une double attaque gagnante. Chacun à sa façon. Regardons les coups préparatoires **traquer** et **diriger**.

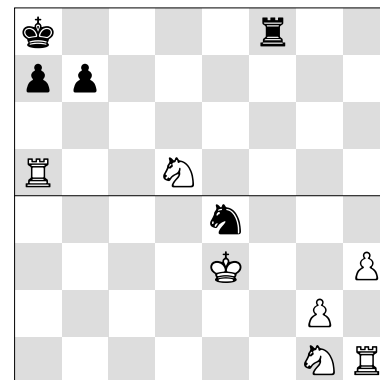


Les Blancs ne disposent pas encore d'attaque double qui gagne directement. Les conditions sont pourtant présentes : une tour non protégée et la possibilité de faire échec. Après **1. Dd8+**, la dame traque le roi noir vers a7 après quoi **2. Dd4+** mène au gain de la tour.



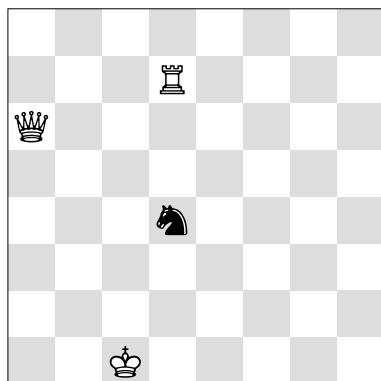
Dans cette position, la tour est à nouveau sans protection et il est également facile de faire échec au roi.
Les Noirs gagnent la tour après
1. ... Dd1+ **2. Rh2 Dh5+** ou
2. Rg2 Dd5+.

Cette préparation à l'attaque double s'appelle : **traquer**.

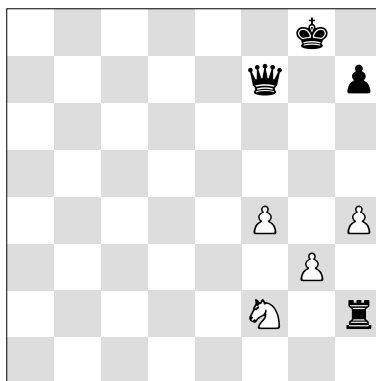


Une fourchette de cavalier peut également être précédée d'une traque. Nous préparons les cibles d'attaque par un échec ou par une attaque contre une pièce.

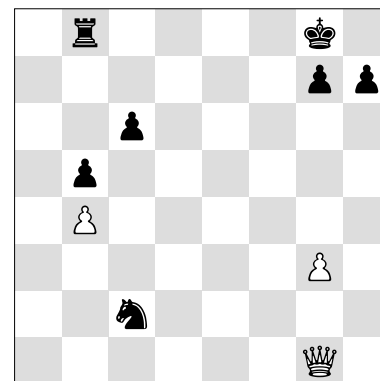
En haut, les Blancs jouent **1. Cb6+**, forcent **1. ... Rb8** et gagnent après **2. Cd7+**.
En bas, les Noirs traquent la tour : **1. ... Cg3**. Après **2. Th2** suit **2. ... Cf1+**.



Les Noirs disposent d'une fourchette attrayante en c5. Le cavalier peut y accéder avec un gain de temps (ou gain de tempo) : **1. ... Cb3+** **2. Rb2 Cc5** et gain de qualité.
Gagner un tempo par une menace afin de monter une attaque double s'appelle diriger.



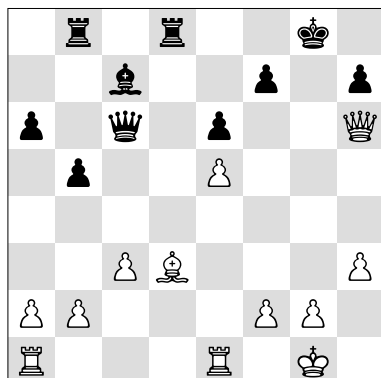
Nous pouvons non seulement diriger nos pièces vers le roi, mais également vers d'autres pièces.
Après **1. Cg4**, les Blancs attaquent la tour en h2 et mine de rien, ils menacent aussi **2. Ch6+**.
Grâce au gain de tempo par l'attaque contre la tour, les Blancs gagnent du matériel.



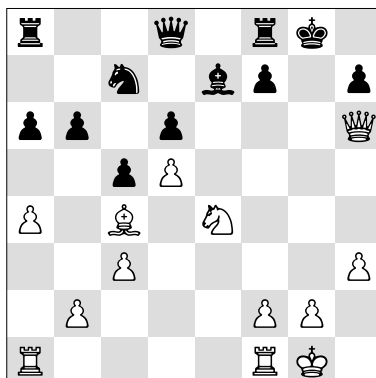
L'attaque double est moins évidente. La tour en b8 et le cavalier en c2 ne sont pas protégés; faire échec n'est possible que sur la diagonale a2/g8.
Cela nous suffit. L'attaque double nous attend en a2. La dame y arrive grâce au gain de tempo **1. Da7** : une attaque contre la tour et un échec inévitable en a2.

L'attaque contre le roque

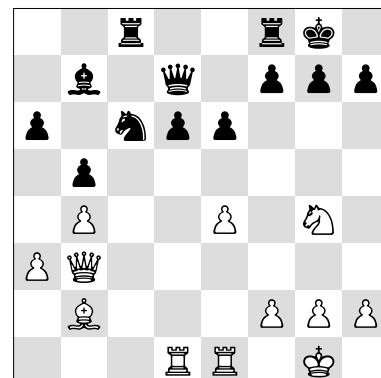
Le roque est comme une forteresse médiévale. Celle-ci ne pouvait être prise que par une supériorité numérique de troupes adverses ou par une brèche dans les remparts.



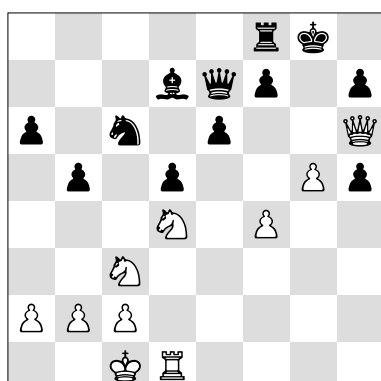
Le roque se trouve en ruines et les troupes blanches ont déjà envahi le camp adverse. Maintenant il s'agit d'achever le travail de façon efficace et surtout de ne pas laisser s'échapper le roi après 1. Dxd7+ Rf8. Après **1. Fxh7+ Rh8 2. Fg6+ Rg8 3. Dh7+ Rf8 4. Dxf7#**, c'est chose faite.



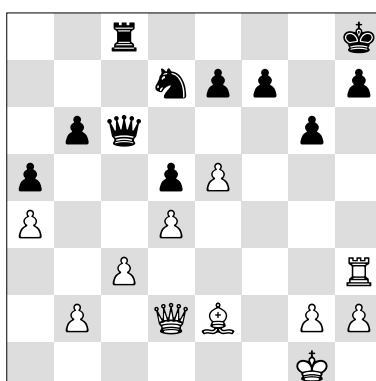
Ici, les Blancs se heurtent encore à une légère résistance (1. Fd3 f5). Ils doivent d'abord éliminer les dernières ressources défensives en jouant **1. Cf6+ Fxf6**. C'est seulement après qu'il pourra mobiliser de nouvelles troupes par **2. Fd3**. Après 2. ...Te8 2. Fxh7+, les Noirs sont mat.



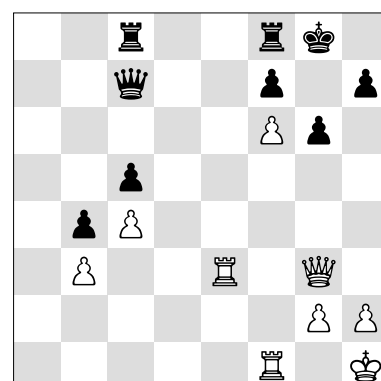
Le roque noir est toujours intact. Les Blancs ouvrent une brèche dans la forteresse avec **1. Cf6+ gxf6** (sinon les Noirs perdent la dame) **2. Dg3+ Rh8 3. Fxf6** et les Noirs sont matés. Un sacrifice permet aux Blancs de forcer l'accès au roi.



Un manque de troupes risque de freiner l'attaque : la dame blanche ne peut pas faire mat à elle seule. Après **1. Cf5 exf5 2. Cxd5**, elle reçoit le renfort nécessaire et les Noirs périssent après **3. Cf6+**. Un principe d'attaque important : ne pas cesser de mobiliser de nouvelles troupes.



Logique serait de jouer 1. Dh6 mais après 1. ... Cf8, l'attaque ne progresse pas vraiment. Pourquoi ne pas éliminer un défenseur important d'abord en jouant **1. Fb5** et **2. Fxd7**. Outre la mobilisation de ses propres troupes, il est aussi important d'affaiblir les ressources défensives adverses.



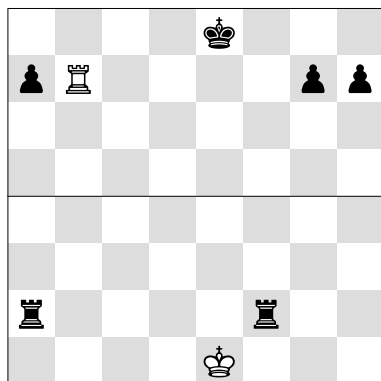
Mener ses troupes vers le roi adverse, éliminer la défense et frapper fort : **1. Dg5** (menace 2. Dh6 avec mat imparable) **1. ... Rh8 2. Dh6** (dévier la tour en g8 où elle bloque le roi) **2. ... Tg8 3. Dxd7+ Rxd7 4. Th3#**.

Règles principales de l'attaque contre le roi :

- mobiliser ses pièces
- ouvrir une brèche
- éliminer les défenseurs
- achever l'attaque par mat ou gain de matériel

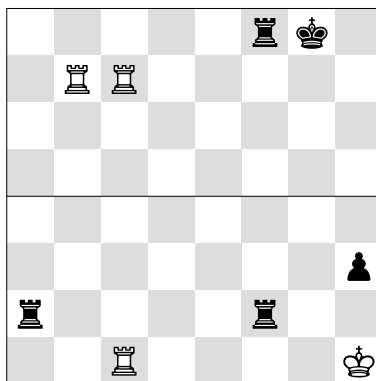
Septième rangée

Au centre, les pièces sont les plus actives. Seule la tour se sent mieux ailleurs. Elle préfère la septième (deuxième) rangée.



La tour blanche coupe la voie du roi. Il ne peut jouer qu'au 8^e rangée. De plus, la tour attaque les pions qui se trouvent encore sur la 7^e rangée.

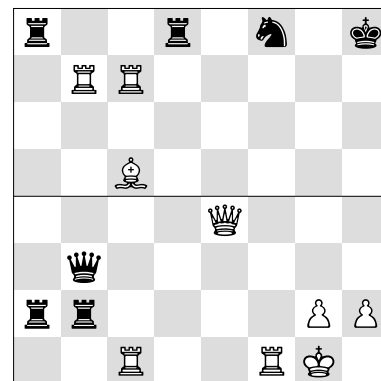
S'il y a deux tours, elles pourront même faire mat. Après **1. ... Th2** les Blancs ne peuvent pas prévenir le mat.



En haut, la tour en f8 s'avère être très gênante. Elle aide les Blancs à faire mat : **1. Tg7+ Rh8 2. Th7+ Rg8 3. Tbg7** signifie mat.

En bas, c'est le pion h qui donne un coup de main : **1. ... Th2+ 2. Rg1 Tag2+ 3. Rf1 Th1#**.

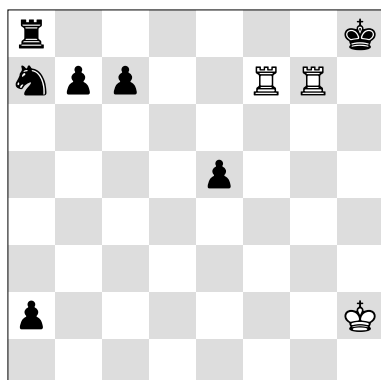
Retenez ces réseaux de mat.



Avec les réseaux de mat du diagramme en tête, les coups seront vite clairs.

En haut, les Blancs jouent **1. Fxf8** et dévient la tour vers une case fatale.

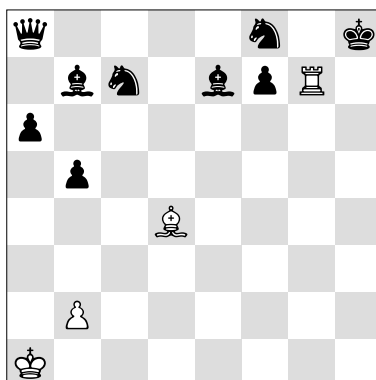
En bas, la dame qui défend g2 est déviée par **1. ... De3+**.



Le pion a ne peut être arrêté sans perte de matériel. Bien sûr, les Blancs disposent d'un échec perpétuel, mais il y a mieux :

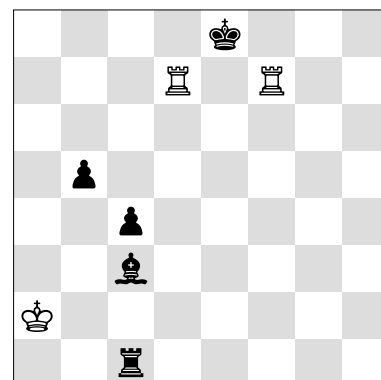
1. Th7+ Rg8 2. Tfg7+ Rf8 3. Txc7 (menace de faire mat en h8) **3. ... Rg8 4. Tcg7+ Rf8 5. Txb7** (menace à nouveau mat en h8) **5. ... Rg8 6. Tbg7+ Rf8 7. Txa7**. Gain !

La menace répétée du mat en h8 signifie la perte des Noirs.



La batterie composée du fou et de la tour est terriblement forte. L'échec à la découverte répété permet aux Blancs de vider toute la 7^e rangée. Les Noirs ne peuvent jouer que des coups forcés avec le roi :

1. Txf7+ Kg8 2. Tg7+ Kh8 3. Txe7+ Kg8 4. Tg7+ Kh8 5. Txc7+ Kg8 6. Tg7+ Kh8 7. Txb7+ Kg8 8. Tg7+ Kh8 9. Ta7+ et les Blancs gagnent



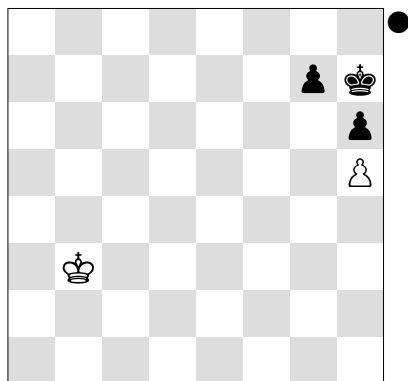
Parfois, une partie tourne mal et le partage du point, c'est autant de gagné.

Dans le diagramme, les Blancs ont l'air en mauvaise posture. Le mat en a1 est imparable. Heureusement, les tours sur la 7^e rangée peuvent faire échec perpétuel. Il ne faut toutefois pas se tromper de tour :

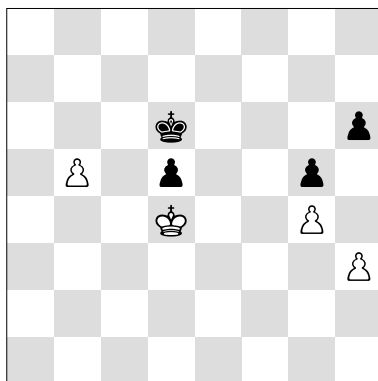
1. Tde7+. Le fou en c3 contrôle la case g7. Il faudra donc éviter que le roi se réfugie à l'aile roi.

Stratégie dans la finale de pions

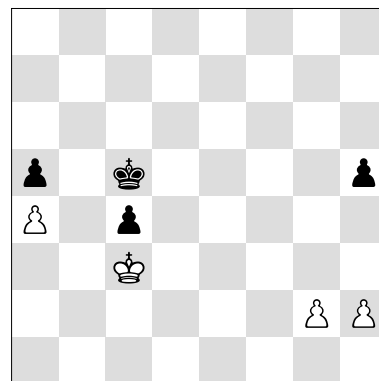
Les finales de pions réservent plus d'une surprise. En appliquant les règles correctes, vous trouverez bien vite la voie à suivre.



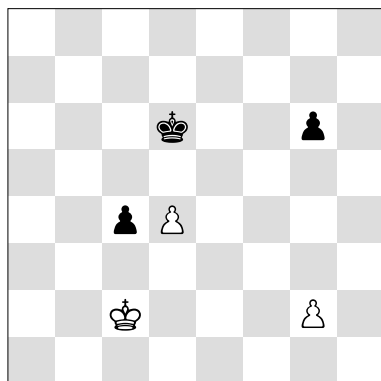
Il est tentant d'avancer ses pions directement, mais 1. ... g5 2. hxg6+ Rxc6 3. Rc3 ne fait qu'annuler, le roi blanc arrive à temps à la case f1. Dans une finale, le roi doit jouer un rôle actif. D'abord 1. ... **Rg8 2. Rc3 Rf7** mène à un gain facile pour les Noirs.



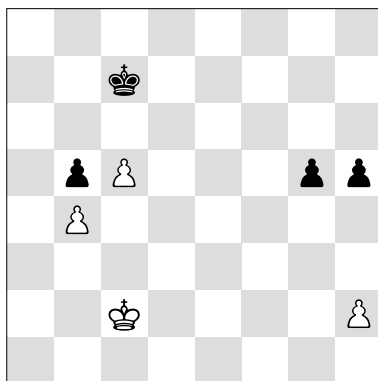
Les Blancs ont l'avantage, parce que leur pion b est un pion passé éloigné. Il faut plus de temps au roi noir pour retourner aux autres pions. Voyons : **1. b6 Rc6 2. b7 Rxb7 3. Rxd5 Rb6 4. Re5 Rc5 5. Rf5 Rd4 6. Rg6 Re4 7. Rxh6 Rf4 8. Rh5** et les Blancs gagnent.



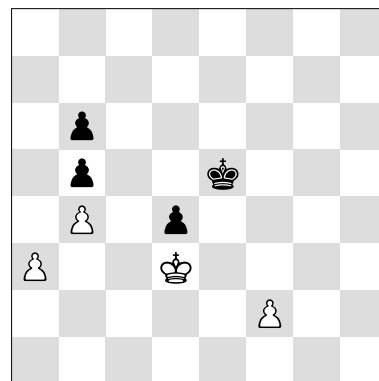
Pour créer un pion passé, il ne faut pas se précipiter. Mauvais est 1. h3 h4 et les Blancs perdent même ! Le pion g devra être le pion passé, c'est lui le candidat. La règle est : le candidat en tête. Donc, **1. g3 Rd5 2. h3 Rc5 3. g4** et les Blancs gagnent facilement. Ils disposent du pion éloigné.



Les Blancs jouent **1. Rc3 Rd5 2. g4 g5** et que se passe-t-il ? En effet, les Blancs perdent ; ils sont en zugzwang et ils doivent abandonner le pion d. Les Blancs doivent utiliser le coup de repos qu'offre leur pion g. Après **2. g3! g5 3. g4**, ce sont les Noirs qui sont en zugzwang et les Blancs gagnent.



Les Blancs disposent d'un pion c du tonnerre, un pion passé protégé. C'est une arme puissante. Un tel pion passé ligote le roi adverse. Celui-ci ne peut ni quitter le carré, ni prendre le pion. Le roi blanc a champ libre : **1. Rd3 g4 2. Re4 h4 3. Rf4 g3 4. hxg3 h3 5. Rf3** et gagne.



Les Blancs ont tout ce qu'ils désirent : un pion passé éloigné et un coup de repos. Ils gagnent après **1. f3!** (et non pas 1. f4+? Rd5! 2. f5 Re5 3. f6 Rxf6 4. Rxd4 Re6 nulle) **1. ... Rf4** (ou 1. ... Rd5 2. f4 Re6 3. Rxd4) **2. Rxd4 Rxf3 3. Rd5** et le reste n'est plus difficile.

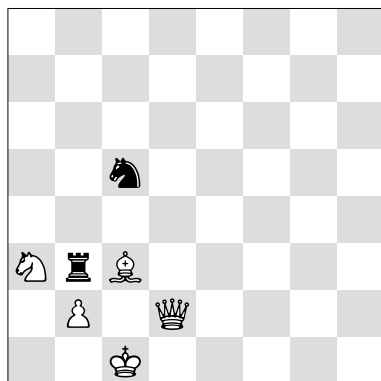
Pensez à : ● activer le roi
● candidat pion passé en tête

● pion passé éloigné
● coups de repos

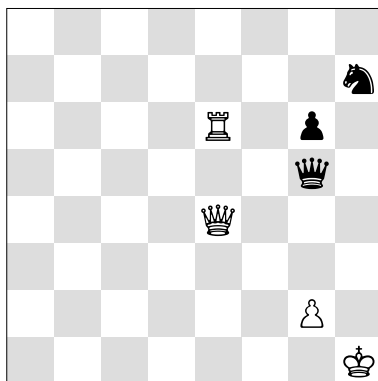
● zugzwang
● pion passé protégé

L'attaque double : évacuer

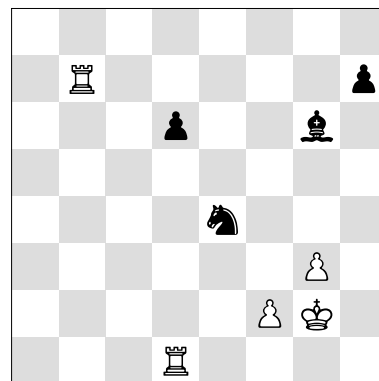
L'attaque double ne fonctionne pas encore. Le cinquième et dernier coup préparatoire que vous découvrirez est l'évacuation.



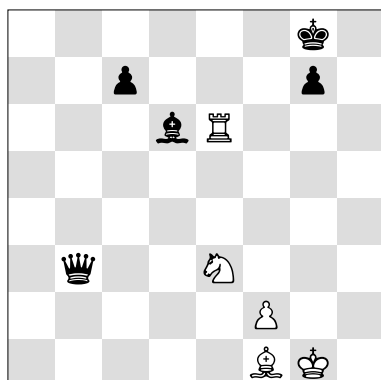
Hélas, il est interdit de mettre deux pièces sur une case. Les Noirs aimeraient jouer 1. ... Cb3+, mais leur tour les gêne. Si elle part, les Blancs jouent 2. Rb1 et la fourchette n'est plus possible. La tour doit partir avec tempo : 1. ... **Txa3**. Les Blancs n'ont pas le temps de reprendre la tour.



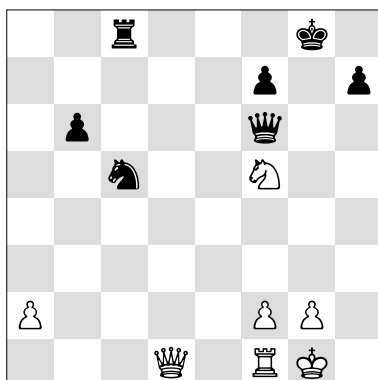
Dans cette position, le tempo vient d'un échec de la dame en h5 : 1. ... **Dh5+**. Après 2. **Rg1**, les Noirs jouent 2. ... **Cg5**. La case dont nous avons besoin pour monter une attaque double est évacuée. C'est pourquoi cette préparation porte bien son nom : évacuation de case.



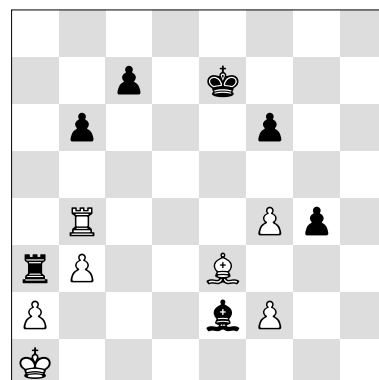
Le gain de temps est nécessaire pour une évacuation réussie. Il est rendu possible par une prise, un échec ou une attaque contre une pièce importante ou non protégée. Les Noirs jouent 1. ... **Cc3** et les Blancs ne peuvent pas sauver les deux tours en même temps. Outre 2. ... **Cxd1**, les Noirs menacent 2. ... **Fe4+**.



Sans la tour en e6, le fou en c4 pourrait faire une attaque double. Après un échec en e8, le roi s'échappe vers h7. Mieux est la prise du fou. Après 1. **Txd6**, la diagonale a2/g8 est évacuée. Les Noirs ne peuvent pas prendre la tour à cause de 2. **Fc4+**.
Directement 1. **Fc4** n'a pas de sens à cause de 1. ... **Db1+**.



Le cavalier en f5 empêche l'attaque double 1. **Dg4+** avec gain de la tour. Le cavalier doit partir de sa case avec gain de temps (échec !). Après 1. **Ce7+** **Dxe7** 2. **Dg4+**, les Blancs ont atteint leur but; la diagonale h3/c8 est évacuée. Ici, ce n'est pas une case, mais toute une diagonale qui est libérée.

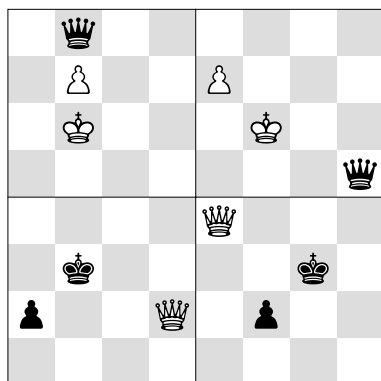


L'échec en e4 semble offrir des possibilités : 1. **Te4+** **Rf7** 2. **Fc1** mais 2. ... **Ff3** gâche tout le plaisir. C'est pourquoi les Blancs doivent d'abord évacuer la colonne e, en jouant 1. **Fc1**. Maintenant, les Noirs perdent une pièce.
Nous parlons d'évacuation de ligne, lorsqu'un joueur enlève une pièce d'une ligne dont il a besoin pour monter une attaque double.

Dame contre pion

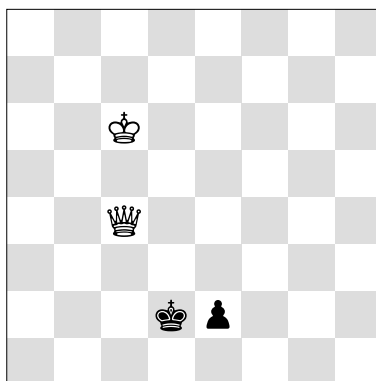
La lutte entre une dame et un pion ne peut causer trop d'ennuis à la dame. Seulement lorsque le pion s'apprête à promouvoir et qu'il est assisté par le roi, la dame peut rencontrer quelques problèmes. La dame est une pièce forte. Le parti de dame peut empêcher une promotion imminente par :

- Donner des échecs;
- Clouer le pion;
- Attaquer le pion non protégé (où la dame contrôle la case de promotion).

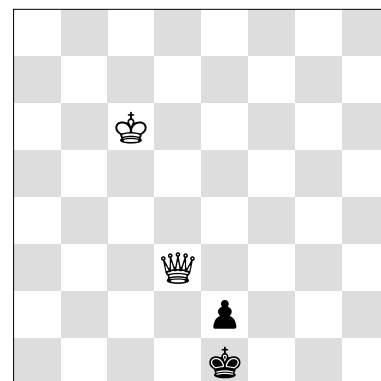


Le camp qui dispose de la dame gagne très facilement, si le pion n'a toujours pas atteint l'avant-dernière rangée. Si le pion s'y trouve déjà, la dame devra essayer de se mettre sur la case de promotion.

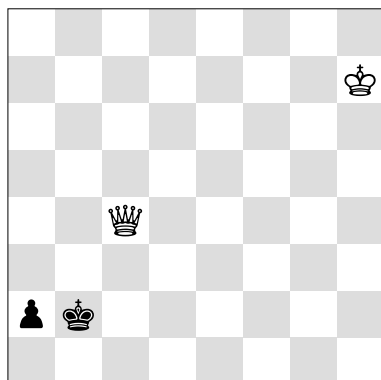
En bas à gauche, les Blancs jouent la dame vers c1 ou d4 et à droite vers h1.



Le pion noir y est presque et le roi l'assiste. Maintenant, les Blancs doivent vraiment faire de leur mieux et trouver un bon plan. Tout d'abord, le roi ennemi doit être forcé à se mettre devant son pion : **1. Dd4+ Rc2 2. De3 Rd1 3. Dd3+ Re1** (voir le diagramme suivant).

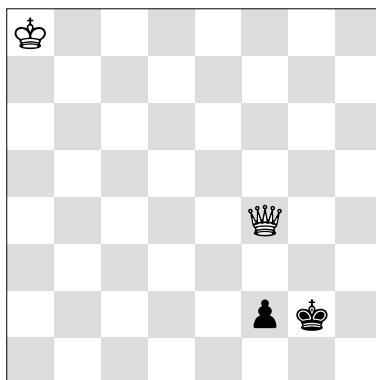


Au coup suivant, le pion ne pourra pas promouvoir. Les Blancs en profitent pour rapprocher leur roi : **4. Rd5 Rf2 5. Dd2** (clouer) **5. ... Rf1 6. Df4+ Rg2 7. De3 Rf1 8. Df3+** et le roi noir doit à nouveau se mettre devant son pion. Ceci continue jusqu'à ce que le pion soit capturé.



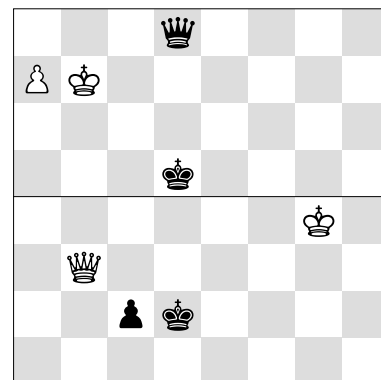
Dame contre pion-tour

Nous chassons à nouveau le roi jusqu'à ce qu'il se mette devant le pion : **1. Db4+ Ra1!** Avec un pion-tour, le roi se mettra volontiers devant son pion. Si le roi blanc se rapproche, les Noirs sont pat. Les Blancs ne peuvent absolument pas gagner.



Dame contre pion-fou

Avec le pion f et le pion c, le camp avec la dame sera aussi surpris. Après **1. Dg4+ Rh2 2. Df3 Rg1 3. Dg3+**, le coup **3. ... Rh1** est très malin. Si les Blancs prennent en f2, les Noirs se retrouvent pat. Les Blancs ne progressent pas et la partie se termine par $\frac{1}{2}$: $\frac{1}{2}$.



Le camp avec la dame ne peut gagner contre le pion a, c, f ou h que si leur propre roi se trouve dans les environs. En haut, **1. ... Dd7+ 2. Rb8 Rc6 3. a8D+ Rb6** et mat au prochain coup. En bas : **1. Db2 Rd1 2. Rf3 c1D** (ou **2. ... Rd2 3. Dd4+ Rc1 4. Db6 Rd2 5. De3 Rd1 6. Rf2 3. De2#**).