



"Un bon coup de fourchette. Les pions"

Le petit pion, comme toutes les pièces, est capable de réaliser de belles fourchettes ! Dans cette position, il va par exemple facilement donner l'avantage à son camp : 1. d4 ! et les Noirs perdent l'une de leur Tour. Mais c'est parfois un peu plus compliqué. À toi...

Le chercheur arbitre

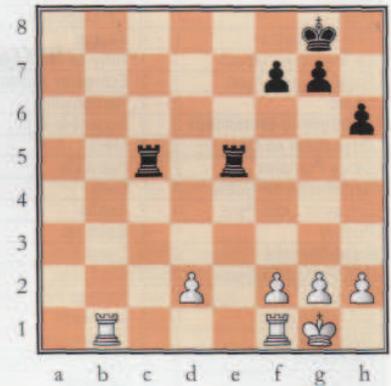
Robin a pris de l'avance : il a noté les cinq coups qu'il allait jouer, car il est très fier d'avoir trouvé un mat forcé.

En a-t-il le droit ?

Le chercheur matheux

Essaye de comprendre le message codé envoyé par Boyann à Amaury :

"Jy bykc cqr jy ngcac jy njsq dmprc ! Zmwyll".

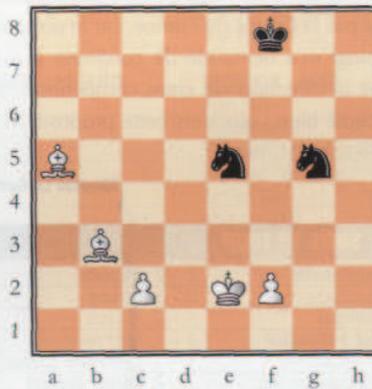


1



La fourchette est-elle le meilleur coup ?

2



Les Blancs gagnent-ils une pièce ?

3



Les Blancs jouent et gagnent.

4



Comment obtenir un avantage décisif ?

5



La menace est parfois aussi forte que l'exécution...

6



Comment profiter de ces pions avancés ?