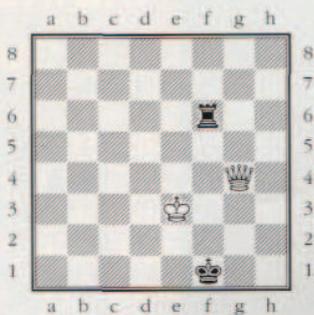


par **Francis Meinsohn**

Dessin de **Philippe Bron**

Solutions
page 65

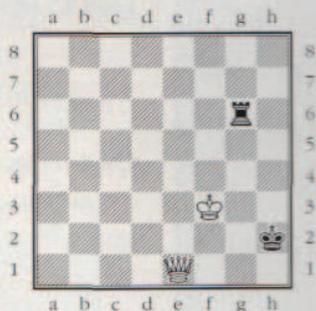
1



Les Blancs créent une double menace:
1.Dh4 (menace 2.Dh1 mat et 2.Dxf6)
1...Tc6+ 2.Rf3 etc.

Voici quelques positions typiques:
Le Roi noir est déjà au coin.
Le Roi blanc occupe sa meilleure case.
La Tour est déconnectée.

2



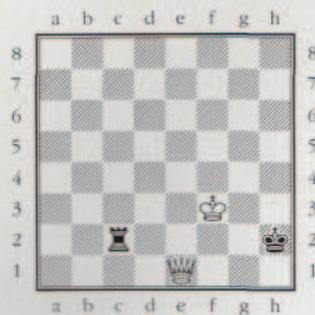
Les Blancs repèrent une "case désirable": h5. Si la Dame y parvient, par échec elle gagne.
1.De5+
A l'aide d'un échec et de menaces de mat, les Blancs se mettent à portée de la "case désirable".
1...Rg1 2.Dc5+
Les Blancs poursuivent les échecs à restant à portée de la "case désirable".
2...Rh1 3.Dh5+
Les Blancs parviennent par échec à la "case désirable". Les Noirs abandonnent.

3



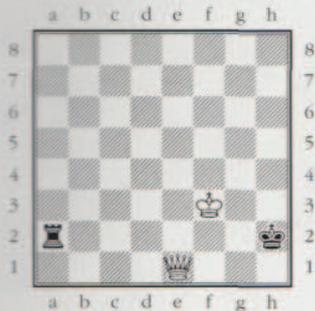
La "case désirable" est h7. Les Blancs vont y parvenir par la manœuvre de l'escalier.

4



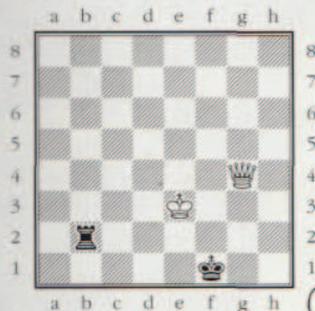
La "case désirable" est d1. Encore un escalier.
Notons qu'il existe d'autres "cases désirables" (b1 et h7) qui ne seront pas exploitées.

5



Il y a 2 "cases désirables": b1 et g8.

6



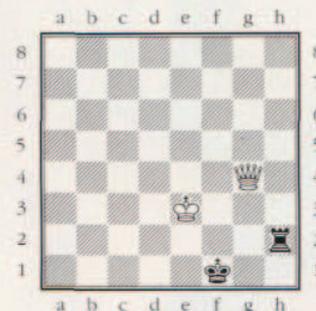
Rapprocher le Roi blanc

On repère tout d'abord la "case désirable" c1.
Le plan académique consisterait à assurer la case f3 pour le Roi, et ensuite, seulement, s'en prendre à la Tour.
1.Dc4+ Rg2
Maintenant les gains pullulent: le Roi blanc peut progresser par 2.Dd5+ Rg1 3.Rf3 Tf2+ 4.Rg3 et les Noirs peuvent abandonner.

On peut également remarquer que le fait d'accéder à c1 permet de dénicher d'autres "cases désirables" (g7 et h8) avec le gain suivant: 2.Dc6+ Rh2 3.Dc7+ Rh3 4.Dh7+ suivi de Dg7+ et du gain de la Tour.

7

Comment parvenir à placer le Roi blanc face au Roi noir?



Les cases dans la finale

La capture

Entraînons-nous à capturer la Tour lorsqu'elle est déconnectée.

Aux Blancs de jouer dans toutes les positions.

