

# PROMOTION



Dans toutes les positions proposées, les Blancs jouent et gagnent grâce à une "promotion": l'un de leurs pions deviendra une Dame ou une autre pièce.

## Une vulgaire déviation

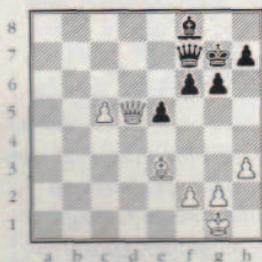
3



## Clouage

Si les Blancs jouent 1.Fh6+, les Noirs éviteront la déconnexion en jouant 1...Rg8 et, en cas d'échange généralisé, le Roi noir reste dans le carré du pion "c".  
Comment améliorer la suite?

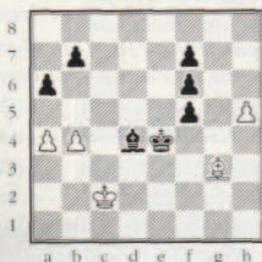
2



## DEUX INTERCEPTIONS

Par un sacrifice, les Blancs font en sorte que les pièces adverses se gênent mutuellement.

4



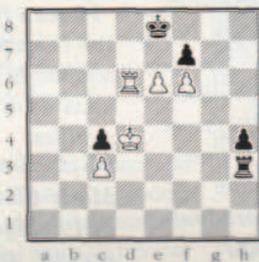
5



## DEUX BARRIÈRES

Il est rare de se créer volontairement des pions doublés. Mais ceux-ci peuvent former une barrière très efficace pour neutraliser une Tour ou empêcher le Roi adverse de rentrer dans le "carré".

6



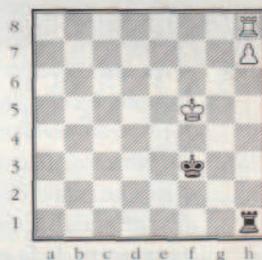
7



## Une découverte

Si 1.Rg6 Tg1+ 2.Rf6 Th1 et les Blancs n'obtiennent rien de plus. Pourtant ils peuvent gagner.

10



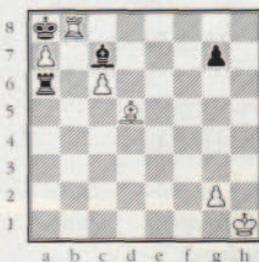
## Un zugzwang

11



## Une déviation

8



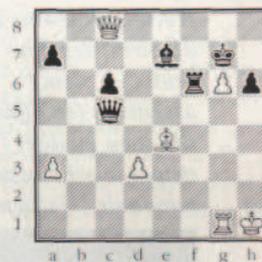
## Une attraction

9



## DEUX DOUBLES DÉVIATIONS

12



13

