



"Un bon plan"

Après avoir émis un "jugement" (voir E&M 49 et 50), il faut établir un "plan". Ce n'est pas une suite de coups, mais une suite d'idées... Une fois son plan établi, le bon joueur cherche celui de l'adversaire, ce qu'oublie souvent de faire le débutant. Ensuite, il dresse la liste des coups nécessaires à la réalisation de ces deux plans. Il ne lui reste qu'à choisir les coups qui favorisent son plan, et gênent ceux de l'adversaire. Ici le jugement est simple : supériorité matérielle écrasante, donc plan : échanger les Dames, manger les pions, réaliser le mat de l'escalier. Le seul plan possible de l'adversaire est de faire pat... D'où la suite de coups : 1.Dh2+ Rg5 2.Dg3+ Rh5 3.Dxg6+ Rxg6 4.Txa6+ Rf5 5.Txb5+ etc. en faisant bien attention au pat !

À toi : juge les positions ci-dessous, donne ton plan, puis une suite de coups.

Le checheur arbitre

Est-il possible qu'une partie de tournoi soit perdue par les deux joueurs ?

Le checheur mathoux

Combien faut-il de coups, au minimum, à un Cavalier pour aller de a1 à h8 en passant par toutes les cases de cette diagonale ?

0



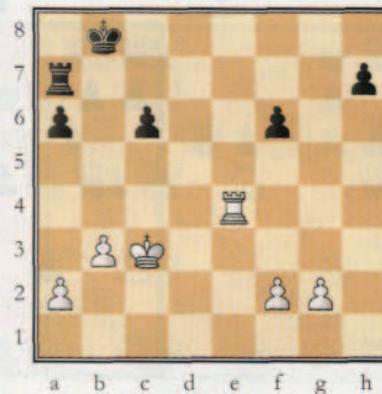
1



2



3



4



5



6

