

La déconnexion 9

Les cas désirables Dame contre Tour

Contre la Tour, la Dame doit s'imposer.

Le plan est simple:

- 1) conduire le Roi adverse au bord de l'échiquier (ou mieux dans un coin),
- afin de disposer de menaces de mat.
- 2) forcer la Tour à se déconnecter du Roi
- 3) capturer la Tour.



Dans cette position classique on déconnecte la Tg2 en passant simplement le trait aux Noirs. Comment?

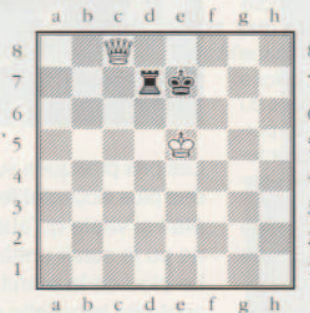
En conclusion

En 5 coups les Blancs doivent parvenir à obtenir la position suivante. Comment?

10

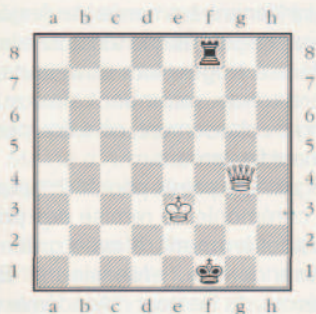


11



8

Révision



On repère les "cases désirables" g7 et h6. La case h6, en particulier, est remarquable: si les Blancs étaient en mesure de jouer 1.Dh6 après 1...Te8+ 2.Rf3, les Noirs devraient abandonner.

Le problème revient à jouer Dh6. Comment?

Avec la méthode des "cases désirables" le gain de la Tour déconnectée de son Roi est relativement facile.

Vu que les Noirs ne peuvent jouer 1...Td8 en raison de 2.De6+ Rf8 3.Rf6, il reste les replis: 1...Td1 1...Td2 1...Td3. Donnez donc les Noirs à votre ordinateur favori dans ces positions et bonne chance!

CMI

Chef - Lieu 73310 Chanaz

Tel.: 04 79 54 59 34

Fax: 04 79 54 59 50

Nous fournissons
au meilleur prix
un matériel de qualité
pour Clubs et particuliers.

Jeux

Echiquiers

Pendules

Echiquiers

muraux

Pièces

géantes

Coupes

Médailles

etc.

Tarif et bon de commande
sur demande.

Pour vos manifestations,
nous pouvons vous mettre
à disposition
des casques infrarouges ou
une pendule géante..

Notre spécialité:
les débuts de parties.
Notre documentation exclusive