



L'ODYSSÉE DE LA CARO-KANN

Voyage au cœur de la forteresse

MANUEL INITIATIQUE • STRATÉGIE • TACTIQUE • DISCIPLINE

dzchess.org

L'ODYSSÉE DE LA CARO-KANN

Voyage au cœur de la forteresse

Le manuel initiatique d'une défense solide, active et profondément stratégique.

ÉDITION D'ENTRAÎNEMENT — 200 POSITIONS CARO-KANN
DIAGRAMMES VECTORIELS CBURNETT

Édition & protocole

Titre : L'Odyssée de la Caro-Kann — Voyage au cœur de la forteresse

Conception éditoriale : dzchess.org

Édition : 2026 — PDF interactif et imprimable.

Cette œuvre pédagogique originale couvre trente branches de la Caro-Kann : classique, Karpov, moderne, Bronstein-Larsen, Tartakower, avancée, Short, Tal, Botvinnik-Carls, Panov, échange, deux cavaliers, Fantasy, Gurgendidze et systèmes secondaires. Les parties synthétiques ont été guidées par moteur, puis les solutions vérifiées avec Stockfish 17 à profondeur 11.

Le corpus de 252 positions mêle stratégie, tactique, défense et finales typiques. Il entraîne aussi bien la pression blanche sur l'espace que les ressources noires fondées sur le fou de cases blanches et les ruptures ...c5 ou ...e5.

Diagrammes. Les pièces appartiennent à la famille graphique Cburnett, créée par Cburnett et distribuée notamment sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0. Source : Wikimedia Commons, catégorie « SVG chess pieces » ; fichiers SVG servis par le projet Lichess.

Interactivité. Les champs fonctionnent dans la plupart des lecteurs PDF. Le calcul automatique exige un lecteur compatible avec JavaScript PDF, par exemple Adobe Acrobat Reader. Un corrigé intégral permet la notation manuelle.

L'Elo proposé mesure uniquement la performance sur ce corpus Caro-Kann sous contrainte de temps.

© 2026 dzchess.org — Tous droits réservés sur les textes, la sélection et la maquette, sous réserve des licences graphiques créditées.

Manifeste de la forteresse

La Caro-Kann ne se contente pas de résister à 1.e4. Elle construit une position où la solidité prépare la libération. Le pion c6 soutient d5 sans enfermer le fou c8 ; en échange, les Noirs acceptent un développement plus lent et doivent choisir avec précision le moment de ...c5 ou ...e5.

Jouer la Caro-Kann exige deux vertus apparemment opposées : patience et exactitude. La patience refuse les ruptures prématurées ; l'exactitude empêche l'espace blanc de devenir un étai. Les Blancs, eux, doivent exploiter leurs tempi et leur avance de développement avant que la structure noire ne s'harmonise.

« Une forteresse sans sortie est une prison. Dans la Caro-Kann, la rupture libératrice fait partie des fondations. »

- ◆ Développez le fou c8 avant de fermer la chaîne par ...e6 lorsque la position le permet.
- ◆ Nommez toujours la rupture principale : ...c5 contre d4, ...e5 contre le centre ou c4 pour les Blancs.
- ◆ Dans l'Avance, attaquez la base d4 sans oublier l'attaque blanche sur votre fou.
- ◆ Dans la Panov, l'activité autour de l'isolani compte davantage que son étiquette.
- ◆ Dans les exercices inversés, prenez le camp comprimé et trouvez sa libération exacte.

La loi de la libération

Avant chaque coup noir, demandez si ...c5 ou ...e5 est possible maintenant, préparé pour demain ou définitivement empêché. Avant chaque coup blanc, demandez comment rendre cette libération coûteuse.

Mode d'emploi de l'odyssée

Les cinq premiers chapitres étudient l'identité, l'Avance, les lignes avec ...dxe4, les systèmes secondaires et les ruptures. Le sixième impose trente jours de pratique ; le septième propose deux cents positions mélangées.

Le protocole F-C-L

- ◆ **Fou.** Où doit aller le fou c8, peut-il être chassé et quel échange lui est favorable ?
- ◆ **Centre.** La chaîne est-elle fixée, échangée ou prête à être frappée par ...c5/...e5 ?
- ◆ **Libération.** Quel camp gagne après la transformation centrale et quelles pièces sont prêtes ?

Notation acceptée

Le correcteur accepte la notation SAN internationale (**Bf5**, **c5**, **Qxd4+**) ou les coordonnées UCI (**c8f5**, **c6c5**, **d8d4**). Les marques d'échec peuvent être omises.

Journal Caro-Kann

Après chaque erreur, notez : variante ; structure ; place du fou c8 ; rupture jouée ou oubliée ; plan adverse ; règle nouvelle. Une faute d'ouverture ne devient instructive que lorsqu'elle se transforme en décision reproductible.

Carte du voyage

Les numéros renvoient aux pages physiques du PDF.

L'ODYSSÉE DE LA CARO-KANN	2
Édition & protocole	3
Manifeste de la forteresse	4
La loi de la libération	4
Mode d'emploi de l'odyssée	5
Le protocole F-C-L	5
Notation acceptée	5
Journal Caro-Kann	5
Carte du voyage	6
1. La Forteresse de c6	10
1. Les trois dettes noires	10
2. Le fou de cases blanches	10
3. Les structures typiques	10
4. Le bon moment de ...c5	11
5. La seconde rupture ...e5	11
Salle de la forteresse	12
Débriefing scellé	14
2. Le Royaume du pion e5	15
1. Le dispositif Short	15
2. 4.Nc3 et la chasse au fou	15
3. La variante Tal 4.h4	15
4. 3...c5 et Botvinnik-Carls	15
5. Les plans noirs	16
6. Les plans blancs	16
Frontière du pion e5	17
Débriefing scellé	20
3. Le Tribunal de dxe4	21

1. La classique 4...Bf5	21
2. Le système Karpov 4...Nd7	21
3. La moderne 4...Nf6	21
4. Bronstein-Larsen et Tartakower	21
5. Les finales typiques	22
6. Petit ou grand roque	22
Chambre de dxe4	23
Débriefing scellé	25

4. L'Isolani et les routes secondaires 26

1. L'attaque Panov	26
2. La variante d'échange	26
3. La Fantasy 3.f3	26
4. Les Deux Cavaliers	27
5. Gurgénidze et systèmes secondaires	27
Cartographie des systèmes secondaires	28
Débriefing scellé	30

5. Les Ruptures et les pièges 31

1. Les six mirages	31
2. Le contrôle avant rupture	31
3. Pièges typiques	31
4. Protocole 15-30-15	32
Score automatique des simulations	32
Six duels dans la forteresse	33
Débriefing des six duels	36

6. Le Programme Caro-Kann des 30 jours 37

Les quatre phases	37
Le pacte quotidien	37
Les trente sceaux Caro-Kann — corrigés	68
Les trente sceaux Caro-Kann — corrigés — suite	69
Les trente sceaux Caro-Kann — corrigés — suite	70
Après le trentième jour	71

7. L'Examen des 200 forteresses 72

Règlement	72
---------------------	----

Barème initiatique	73
Les 200 positions Caro-Kann	74
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral	124
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	125
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	126
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	127
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	128
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	129
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	130
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	131
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	132
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	133
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	134
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	135
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	136
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	137
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	138
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	139
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	140
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	141
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	142
Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite	143
Diagnostic Caro-Kann	144
Feuille de reconstruction	144

Épilogue — au-delà des murs **146**

LE SERMENT DE c6	146
----------------------------	-----

CHAPITRE 1

La Forteresse de c6

1

Comprendre l'identité de la Caro-Kann avant ses variantes.

Après 1.e4 c6 2.d4 d5, les Noirs contestent le centre avec le pion c plutôt qu'avec le pion e. Ils obtiennent une structure robuste et préservent la sortie naturelle du fou c8, mais dépensent un tempo qui donne aux Blancs l'occasion de gagner de l'espace.

1. Les trois dettes noires

La position noire contracte trois dettes. **Développement** : c6 n'a sorti aucune pièce. **Espace** : e5 peut devenir un avant-poste blanc. **Libération** : le centre devra être attaqué par ...c5 ou ...e5. Une Caro-Kann réussie rembourse ces dettes sans créer de faiblesse permanente.

Question-guide : si les Blancs consolident leur centre pendant deux coups, quelle rupture noire restera disponible ?

2. Le fou de cases blanches

Le fou c8 est la signature de la défense. En f5, il contrôle e4 et peut être attaqué par Ng3, h4 ou g4. En g4, il cloue le cavalier et prépare ...e6. En b7, il soutient ...c5 et vise e4. Le préserver n'est pas un dogme : l'échanger contre une pièce active peut faciliter la finale noire.

- ◆ Sortir avant ...e6 lorsque le tempo le permet.
- ◆ Prévoir une case de retraite avant ...Bf5.
- ◆ Accepter Bxd3 si la paire de fous blanche ou l'attaque exige cet échange.
- ◆ Éviter d'enfermer le fou sans contrepartie structurelle.

3. Les structures typiques

Dans l'Avance, la chaîne blanche e5-d4 donne de l'espace mais offre la base d4. Après ...dxe4, les Noirs obtiennent souvent une structure saine et un développement harmonieux. Dans l'Échange, la symétrie rend l'activité des pièces décisive. Dans la Panov, l'isolani d4 crée lignes et cases avant de devenir cible.

4. Le bon moment de ...c5

...c5 attaque d4 et ouvre la dame sur a5 ou b6. La rupture est bonne lorsque les pièces noires sont prêtes à utiliser les lignes et lorsque e6 ou d5 ne deviennent pas faibles. Jouée trop tôt, elle peut laisser le roi au centre ; jouée trop tard, elle peut être empêchée par c4-c5 ou une attaque de roi.

5. La seconde rupture ...e5

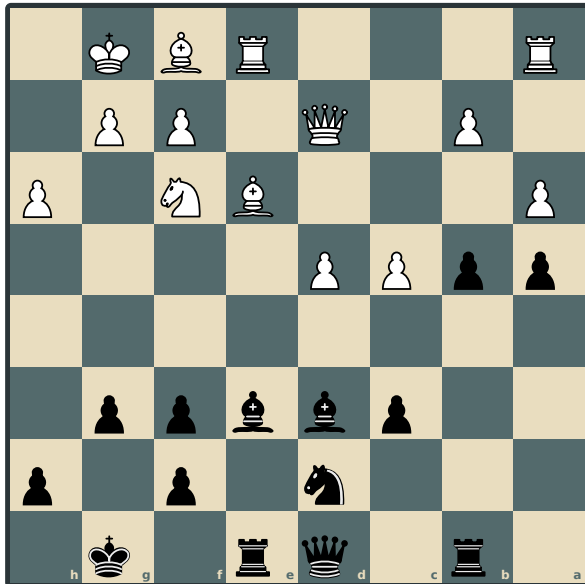
...e5 est souvent plus radicale : elle conteste directement le centre et libère le fou f8. Elle exige le contrôle de d5 et f5, ainsi qu'une réponse à dxe5. Dans certaines lignes Fantasy ou Gurgénidze, ...e5 apparaît très tôt ; dans l'Avance, elle peut venir après ...c5.

Salle de la forteresse

Chaque position est indépendante. Orientez l'échiquier selon le camp au trait, puis inscrivez un seul premier coup. Les solutions sont placées après la série.

ÉPREUVE 01

Noirs jouent • 135 s • niveau 5/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

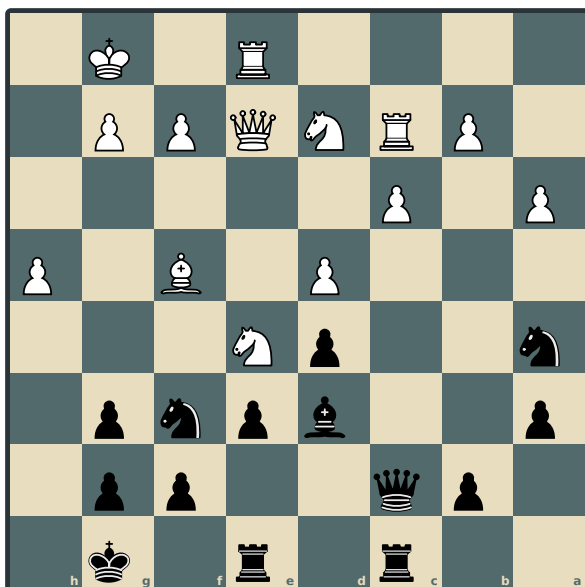
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 02

Noirs jouent • 135 s • niveau 5/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

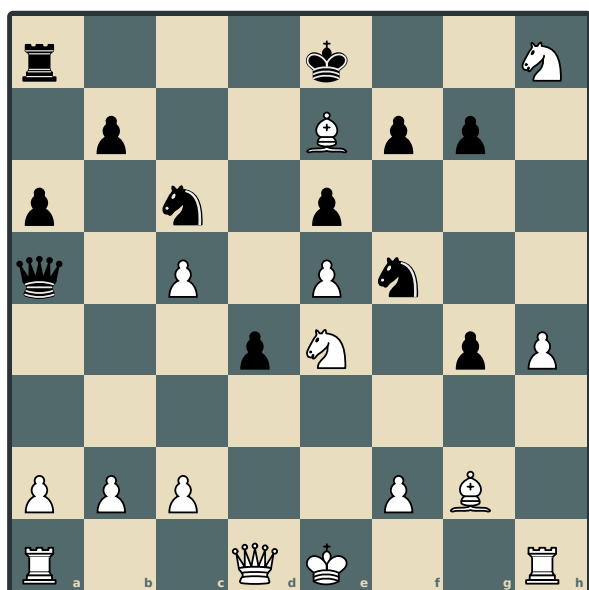
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 03

Blancs jouent • 120 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

Débriefing scellé

N	Cle	Ligne de preuve	Principe
1	h5	19...h5 20.d5 cxd5 21.cxd5 Bf5 22.Nd4 bxa3	conquête d'espace
2	b5	20...b5 21.Ndf3 Bxe5 22.Nxe5 Nc6 23.g4 Nxe5	conquête d'espace
3	Qd2	16.Qd2 Qxd2+ 17.Kxd2 Kxe7 18.Nxf7 Kxf7 19.Nd6+	amélioration de la pire pièce

CHAPITRE 2

Le Royaume du pion e5

2

La variante avancée : espace blanc contre ruptures noires.

Après 3.e5, les Blancs gagnent de l'espace et empêchent le développement naturel du cavalier g8 vers f6. Les Noirs répondent par ...Bf5 ou immédiatement ...c5. Toute la bataille tourne autour de d4, du fou f5 et de la capacité blanche à soutenir l'attaque sans négliger son développement.

1. Le dispositif Short

Avec Nf3, Be2, O-O et Be3, les Blancs développent avant d'attaquer. Les Noirs jouent ...e6, ...c5, ...Nc6 et parfois ...Qb6. Le choix entre c3 et c4 détermine si d4 devient une base solide ou une source de tension.

2. 4.Nc3 et la chasse au fou

Nc3, g4, Nge2 et h4 visent le fou f5. L'attaque gagne des tempi mais affaiblit le roi et peut retarder le développement. Les Noirs doivent choisir une retraite cohérente — g6, h7 ou parfois e6 — et ouvrir le centre avant que l'espace blanc ne se consolide.

Principe : chaque tempo blanc consacré à chasser le fou est aussi un tempo que les Noirs peuvent investir dans ...c5.

3. La variante Tal 4.h4

h4 menace h5 et gagne de l'espace immédiatement. ...h5 refuse la chasse mais fixe une faiblesse potentielle en g5 ; ...h6 garde davantage de flexibilité. Les Blancs doivent décider entre c4, Nf3 et une attaque directe. Le roque blanc n'est pas automatique.

4. 3...c5 et Botvinnik-Carls

Avec ...c5, les Noirs attaquent d4 avant de sortir le fou. Après dxc5, ils récupèrent le pion par ...Nc6, ...e6 et parfois ...Bxc5. Les Blancs peuvent tenir c5 temporairement pour gagner du temps, mais doivent surveiller ...Qa5+ et ...e6.

5. Les plans noirs

- ◆ Frapper d4 par ...c5, ...Nc6 et ...Qb6.
- ◆ Échanger le fou de cases blanches contre une pièce active si cela réduit l'attaque.
- ◆ Utiliser ...h5 ou ...h6 selon la chasse prévue.
- ◆ Préparer ...f6 seulement si le roi et e6 restent sûrs.
- ◆ Ne pas roquer mécaniquement dans une attaque déjà lancée sur l'aile roi.

6. Les plans blancs

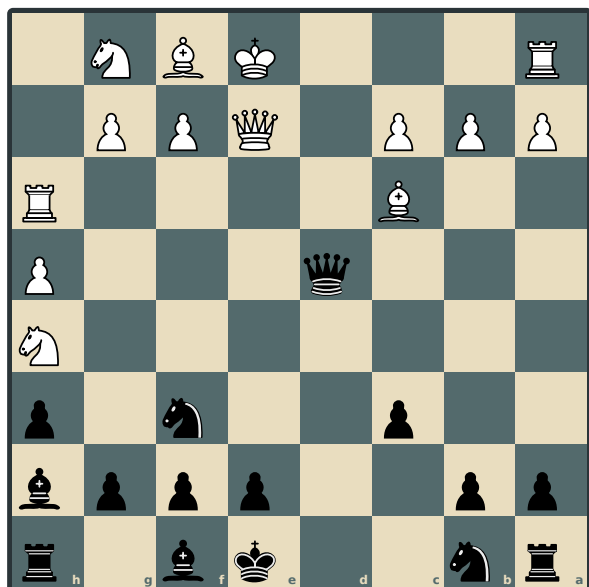
Les Blancs peuvent attaquer le fou, soutenir d4, jouer c4-c5, ouvrir l'aile roi ou transformer l'espace en case e5/d6. Leur principal danger est de gagner des tempi apparents tout en laissant le roi et les pièces de l'aile dame non développés.

Frontière du pion e5

Chaque position est indépendante. Orientez l'échiquier selon le camp au trait, puis inscrivez un seul premier coup. Les solutions sont placées après la série.

ÉPREUVE 01

Noirs jouent • 90 s • niveau 2/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

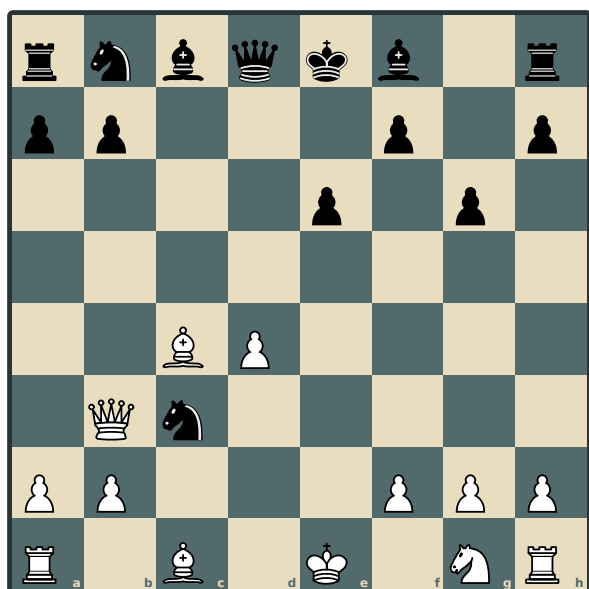
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 02

Blancs jouent • 90 s • niveau 2/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

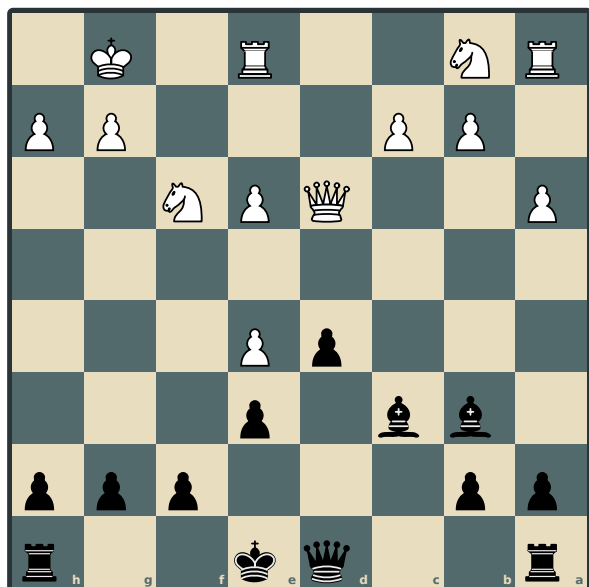
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 03

Noirs jouent • 135 s • niveau 5/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

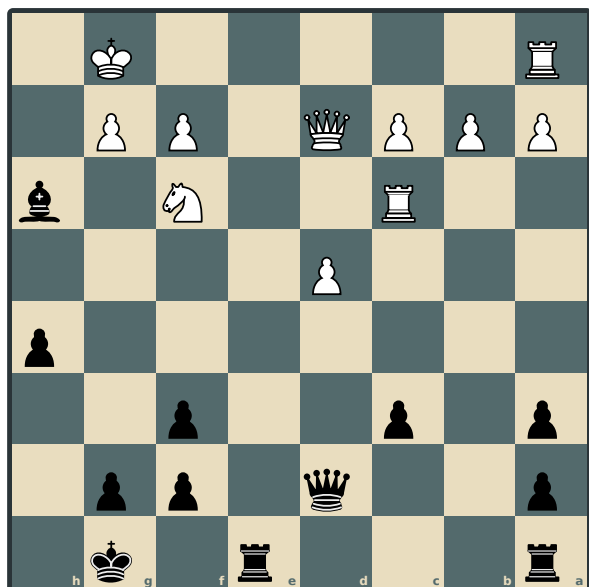
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 04

Noirs jouent • 135 s • niveau 5/5



ÉPREUVE INVERSÉE

Vous commandez le camp sous pression. Refusez le coup séduisant et trouvez la résistance la plus exacte. Notez le premier coup de votre ligne.

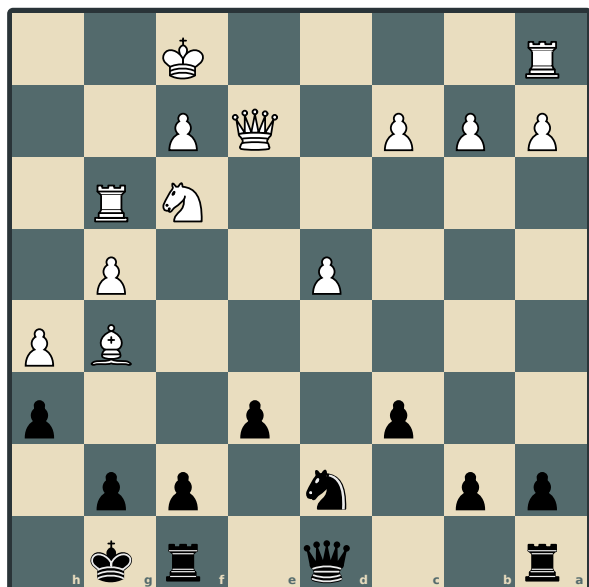
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 05

Noirs jouent • 75 s • niveau 1/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

Débriefing scellé

N	Cle	Ligne de preuve	Principe
1	Qe4	11...Qe4 12.Re3 Qxc2 13.Bxf6 Qxe2+ 14.Bxe2 gxf6	coup unique
2	bxc3	9.bxc3 Bg7 10.Ba3 Nc6 11.Nf3 Bf8 12.h4	gain de matériel
3	f6	13...f6 14.Kh1 fxe5 15.Nxe5 Qg5 16.Nf3 Qh6	prophylaxie par les pions
4	Bg4	18...Bg4 19.Re1 g6 20.Rxe8+ Rxe8 21.Re3 Rd8	amélioration de la pire pièce
5	hxc5	19...hxc5 20.Qe3 Rc8 21.Rd1 f6 22.Qxe6+ Rf7	gain de matériel

CHAPITRE 3

Le Tribunal de dxe4

3

Classique, Karpov, moderne et structures de finale.

Après 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4, les Noirs ont échangé la tension et doivent achever leur développement. Trois philosophies dominant : sortir le fou par ...Bf5, préparer par ...Nd7 ou provoquer une structure asymétrique avec ...Nf6.

1. La classique 4...Bf5

Ng3, h4 et h5 gagnent de l'espace contre le fou. Les Noirs répondent par ...Bg6, ...h6, ...Nd7 et souvent ...Ngf6. L'échange Bxd3 réduit l'attaque mais donne parfois la paire de fous. La priorité noire est le développement, non la conservation sentimentale du fou.

2. Le système Karpov 4...Nd7

...Nd7 prépare ...Ngf6 sans exposer le cavalier à Nxf6+ immédiatement. La position est solide mais serrée. Les Noirs doivent trouver le moment de ...e6, ...Ngf6 et ...c5 ; les Blancs utilisent Bd3, Nf3, Qe2 ou Ng3 pour augmenter la pression.

Le système Karpov ne cherche pas la passivité : il retarde la décision du fou afin de neutraliser les options blanches.

3. La moderne 4...Nf6

Nxf6+ force une recapture structurante. ...exf6 garde la colonne g fermée et crée une majorité centrale ; ...gxf6 ouvre la colonne g, renforce e5 et affaiblit le roi. Le choix détermine le côté de roque et le type de milieu de jeu.

4. Bronstein-Larsen et Tartakower

Dans la Bronstein-Larsen, la paire de fous et la colonne g compensent la structure. Les Noirs peuvent roquer long ou garder le roi au centre momentanément. Dans la Tartakower, ...exf6 crée une structure plus stable, mais le pion f6 et la case e6 demandent une coordination précise.

5. Les finales typiques

Les échanges précoces conduisent à des finales où la structure noire saine, le roi centralisé et le fou actif compensent l'espace blanc. Les Blancs cherchent souvent une majorité à l'aile dame ou une cible en c6 ; les Noirs utilisent ...c5 pour activer les tours.

6. Petit ou grand roque

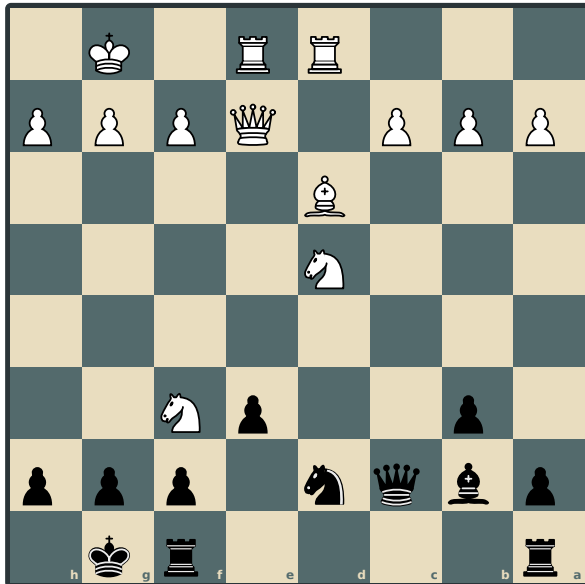
Le grand roque accélère les attaques opposées mais expose le roi aux ruptures c5/c4. Le petit roque est plus stable, sauf si h4-h5 a déjà ouvert des lignes. Choisissez le roi d'après la structure réelle, non la variante mémorisée.

Chambre de dxe4

Chaque position est indépendante. Orientez l'échiquier selon le camp au trait, puis inscrivez un seul premier coup. Les solutions sont placées après la série.

ÉPREUVE 01

Noirs jouent • 75 s • niveau 1/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

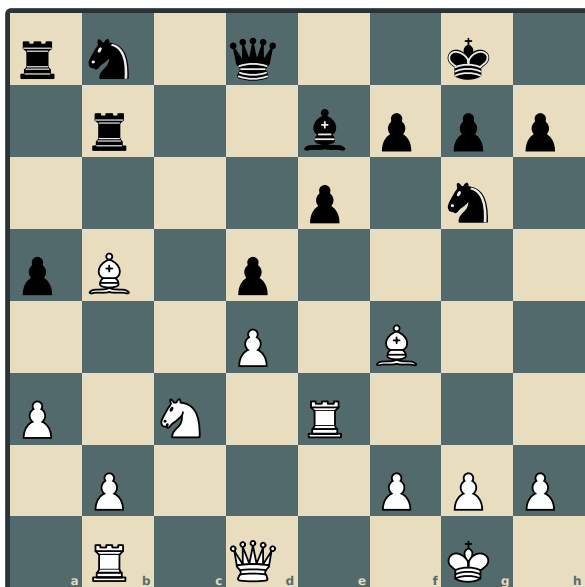
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 02

Blancs jouent • 120 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

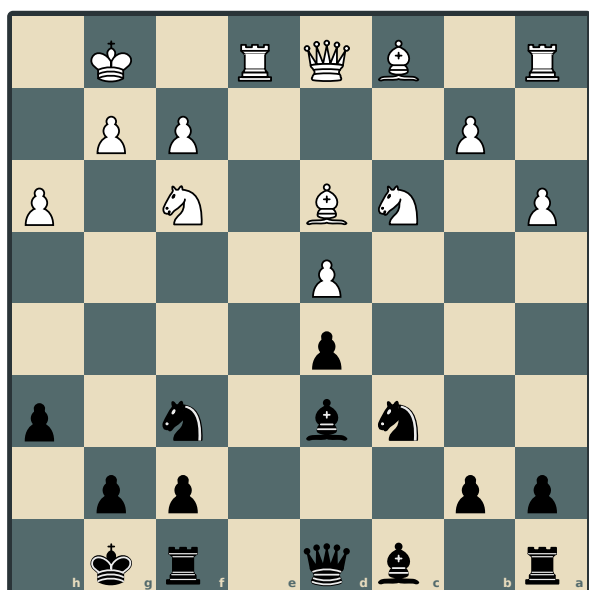
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 03

Noirs jouent • 135 s • niveau 5/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

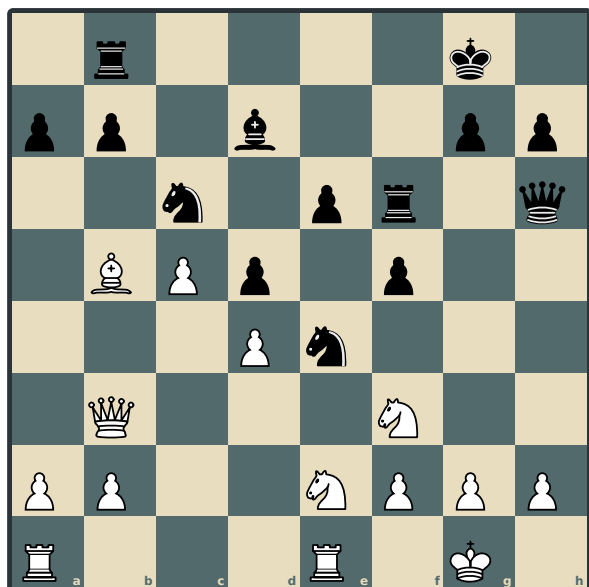
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 04

Blancs jouent • 105 s • niveau 3/5



ÉPREUVE INVERSÉE

Vous commandez le camp sous pression. Refusez le coup séduisant et trouvez la résistance la plus exacte. Notez le premier coup de votre ligne.

VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

Débriefing scellé

N	Cle	Ligne de preuve	Principe
1	Nxf6	16...Nxf6 17.a3 Rac8 18.c3 Rfd8 19.Ba6 Bxa6	échange / simplification
2	Bg3	22.Bg3 Bg5 23.Rd3 Ne7 24.h4 Bf6 25.h5	amélioration de la pire pièce
3	Be6	12...Be6 13.Be3 Re8 14.Qd2 Na5 15.Rad1 Nc4	développement actif
4	Bxc6	17.Bxc6 Bxc6 18.Ne5 Re8 19.f3 Nd2 20.Qc3	échange / simplification

CHAPITRE 4

L'Isolani et les routes secondaires

4

Panov, échange, Fantasy, deux cavaliers et transpositions.

La Caro-Kann n'est pas une seule structure. La Panov crée un pion dame isolé ; l'Échange produit une symétrie dynamique ; la Fantasy ouvre le centre ; les Deux Cavaliers modifient l'ordre du développement. Chaque système exige un plan distinct.

1. L'attaque Panov

Après exd5 cxd5 et c4, les Blancs créent souvent un isolani d4. Ils obtiennent colonnes, cases e5/c5 et activité. Les Noirs cherchent le blocage, les échanges et la pression sur d4. La rupture d4-d5 est l'âme du système.

- ◆ Blancs : développement rapide, Re1, Bg5, Qb3 et d5.
- ◆ Noirs : ...e6, ...Be7, ...O-O, ...Nc6 et blocage de d5.
- ◆ Échanger les pièces aide souvent le camp qui joue contre l'isolani.
- ◆ Échanger les pions peut libérer l'isolani et aider son propriétaire.

2. La variante d'échange

La structure symétrique ne signifie pas égalité automatique. Bd3, Bf4, Qb3 et Nf3 donnent aux Blancs un développement naturel ; les Noirs cherchent ...Nc6, ...Bg4, ...e6 et ...Bd6. Les plans de minorité et les cases e4/e5 deviennent importants.

3. La Fantasy 3.f3

f3 soutient e4 et prépare un large centre, mais affaiblit le roi. Les Noirs peuvent prendre en e4, jouer ...e5 ou développer rapidement. La priorité est d'ouvrir des lignes avant que les Blancs consolident e4-d4.

Règle noire : contre un centre ambitieux, le temps est une ressource. Frappez avant que le roi blanc trouve un abri.

4. Les Deux Cavaliers

Nc3 et Nf3 permettent de reprendre e4 avec une pièce mais retardent d4. Les Noirs peuvent jouer ...dxe4, ...Bg4 ou ...Nf6. Les transpositions sont nombreuses ; identifiez la structure obtenue plutôt que le nom de la variante.

5. Gurgenidze et systèmes secondaires

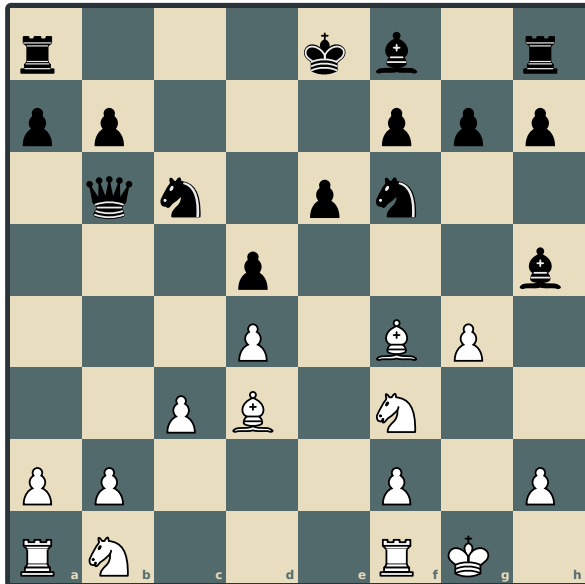
...g6 et ...Bg7 contestent d4 par la diagonale et retardent la sortie classique du fou c8. Les systèmes Bc4, d3 ou 2.c4 cherchent à éviter les grandes lignes. Les Noirs doivent conserver la logique : centre d5, développement, puis rupture.

Cartographie des systèmes secondaires

Chaque position est indépendante. Orientez l'échiquier selon le camp au trait, puis inscrivez un seul premier coup. Les solutions sont placées après la série.

ÉPREUVE 01

Blancs jouent • 120 s • niveau 4/5



ÉPREUVE INVERSÉE

Vous commandez le camp sous pression. Refusez le coup séduisant et trouvez la résistance la plus exacte. Notez le premier coup de votre ligne.

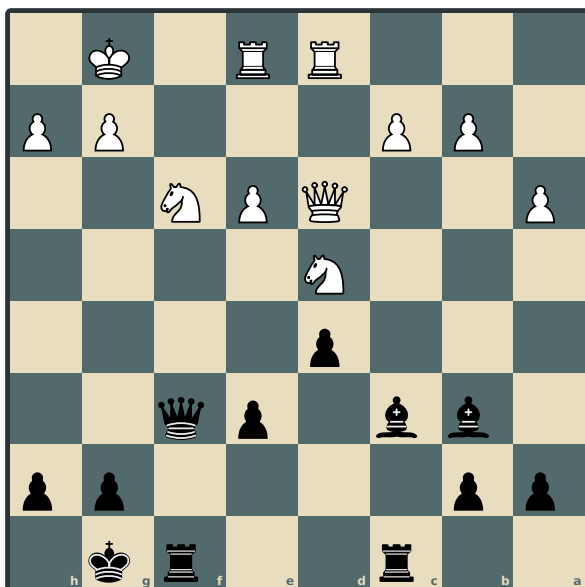
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 02

Noirs jouent • 120 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

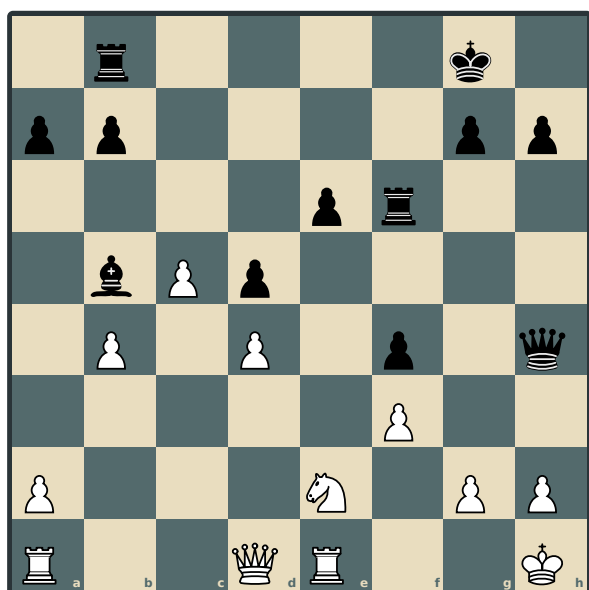
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 03

Blancs jouent • 120 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

ÉPREUVE 04

Blancs jouent • 135 s • niveau 5/5



ÉPREUVE INVERSÉE

Vous commandez le camp sous pression. Refusez le coup séduisant et trouvez la résistance la plus exacte. Notez le premier coup de votre ligne.

VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

Débriefing scellé

N	Cle	Ligne de preuve	Principe
1	gxh5	12.gxh5 Nxh5 13.Bd2 Qc7 14.Kg2 a6 15.Re1	gain de matériel
2	Ba4	18...Ba4 19.b3 Be8 20.Rf1 Bg6 21.Qb5 Bxc2	amélioration de la pire pièce
3	Ng1	24.Ng1 Re8 25.a4 Bc4 26.Qc2 Rh6 27.Nh3	amélioration de la pire pièce
4	Be3	10.Be3 Ne5 11.Nxe5 fxe5 12.O-O-O Bg7 13.dxe5	développement actif

CHAPITRE 5

Les Ruptures et les pièges

5

Libérer la position sans ouvrir sa propre forteresse.

La plupart des erreurs Caro-Kann viennent d'un bon thème joué au mauvais moment. ...c5, ...e5, ...f6 ou h4-h5 sont des outils puissants ; chacun modifie des cases, des lignes et la sécurité du roi.

1. Les six mirages

Le fou doit toujours sortir en f5	Parfois ...Bg4, ...Nd7 ou ...Nf6 correspond mieux à l'ordre des coups.
...c5 égalise automatiquement	Sans développement, la rupture peut abandonner d5 et le roi au centre.
La structure noire est toujours saine	...gxf6, h6 ou c6 peuvent devenir des cibles si l'activité disparaît.
Chasser le fou gagne des tempi	g4 et h4 affaiblissent aussi le roi blanc et retardent le développement.
L'échange est sans danger	La symétrie favorise le camp dont les pièces occupent les meilleures cases.
L'isolani est seulement faible	Avant la finale, il peut soutenir une attaque et libérer d5 avec tempo.

2. Le contrôle avant rupture

Avant ...c5 ou ...e5, vérifiez développement, roi, recaptures, case laissée derrière et pièce qui entrera par la ligne ouverte. Avant h4-h5 ou g4, vérifiez le centre : une attaque de flanc échoue lorsque le centre s'ouvre avec le roi non roqué.

3. Pièges typiques

Le fou f5 peut manquer de retraites ; Qa4+ peut punir une récupération imprécise en c5 ; Qb6 attaque d4 et b2 ; Bxb1 suivi de Qa5+ peut gagner un tempo ; dans la Fantasy, l'ouverture de la diagonale b4-e1 crée des tactiques sur le roi. Les thèmes sont des alarmes, non des recettes.

4. Protocole 15-30-15

15 secondes : structure, fou c8, roi. 30 secondes : rupture et meilleure réponse adverse. 15 secondes : contrôle des cases faibles et de la ligne ouverte.

Score automatique des simulations

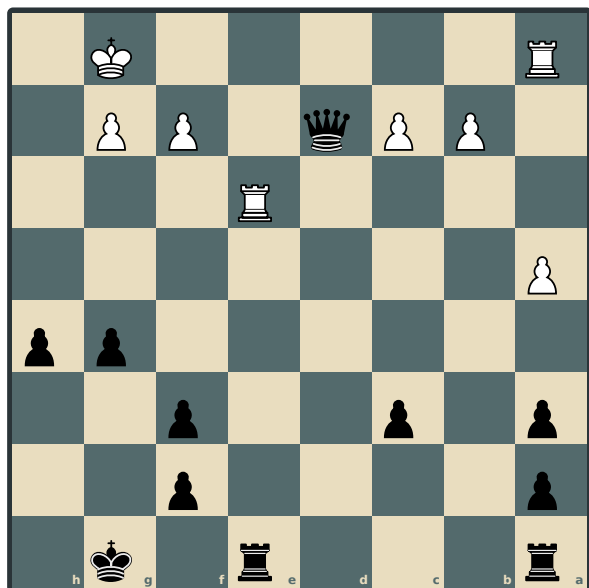
Reponses justes	Bande Elo Caro-Kann
Champ calculé :	Champ calculé :

Barème de secours : 0 = ≤1000 ; 1 = 1100 ; 2 = 1300 ; 3 = 1500 ; 4 = 1750 ; 5 = 2000 ; 6 = 2250+.

Six duels dans la forteresse

DUEL 1/6

Noirs jouent • 45 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

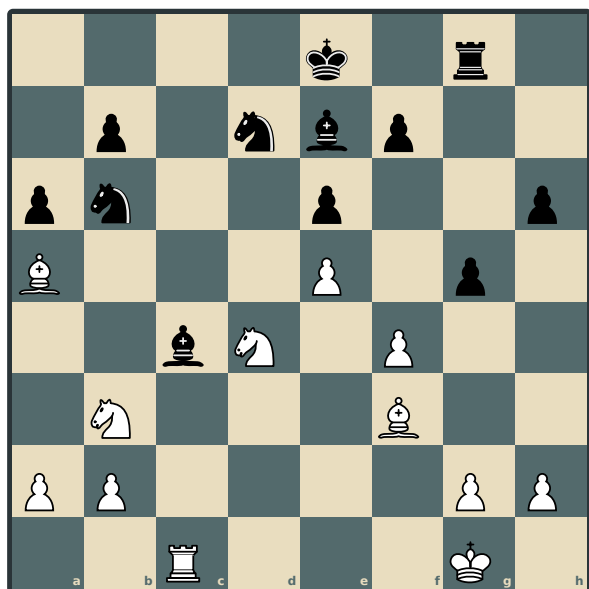
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

DUEL 2/6

Blancs jouent • 60 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

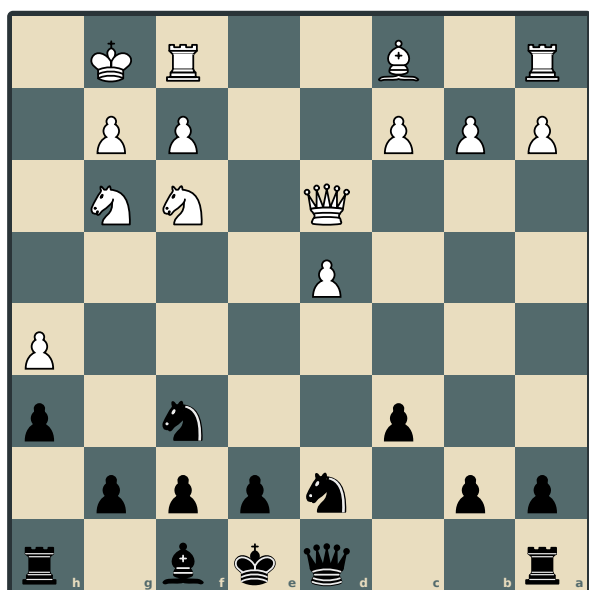
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

DUEL 3/6

Noirs jouent • 75 s • niveau 5/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

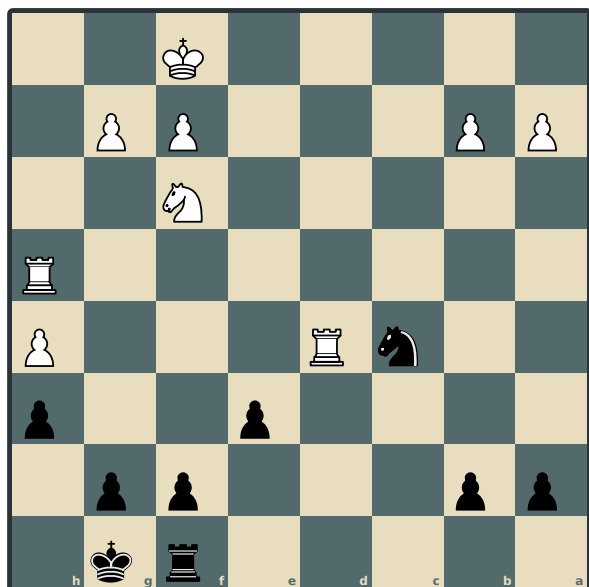
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

DUEL 4/6

Noirs jouent • 90 s • niveau 1/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

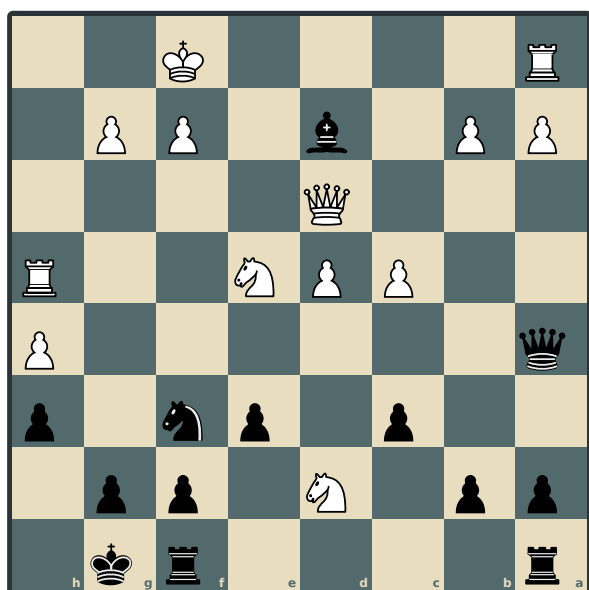
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

DUEL 5/6

Noirs jouent • 105 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

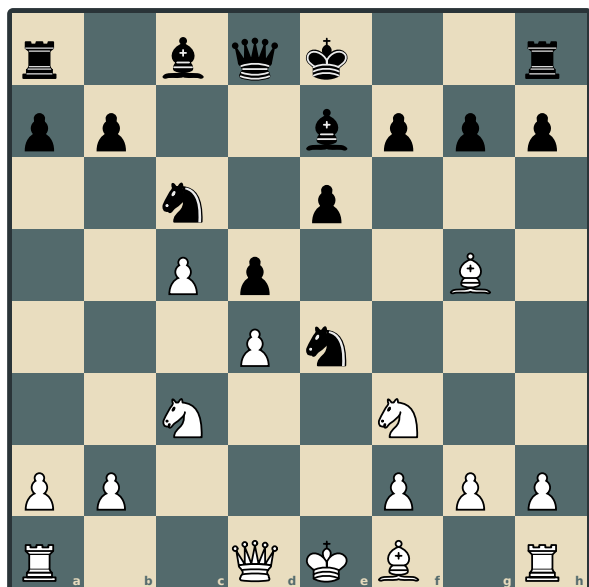
VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

DUEL 6/6

Blancs jouent • 120 s • niveau 4/5



ORDRE DE MISSION

Trouvez le meilleur coup. Calculez d'abord les échecs, les prises et les menaces; n'écrivez votre réponse qu'après le contrôle anti-gaffe.

VOTRE COUP (SAN OU UCI)

Candidats calculés :

Ne devinez pas. Établissez la preuve.

Débriefing des six duels

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
1	Noirs Rxe3	25...Rxe3 26.fxe3 Qxe3+ 27.Kh2 Kh7 28.Rd1 Qe5+	échange / simplification Tartakower — ...exf6 • éval. +8.84
2	Blancs Bxb7	27.Bxb7 gxf4 28.Bc6 Bxb3 29.axb3 Kf8 30.Bxd7	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +2.54
3	Noirs e6	11...e6 12.Bf4 Be7 13.c4 O-O 14.Rad1	prophylaxie par les pions Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -0.19
4	Noirs exd5	26...exd5 27.Rb4 b6 28.Nd4 Rd8 29.g3 Ne6	gain de matériel Caro-Kann — finale classique • éval. +0.74
5	Noirs Nxe4	18...Nxe4 19.Qxe4 Rfd8 20.Nc5 Qb6 21.Rb1 Bg5	échange / simplification Caro-Kann — finale classique • éval. +0.35
6	Blancs Bxe7	9.Bxe7 Qxe7 10.Bb5 O-O 11.O-O Nxc3 12.bxc3	échange / simplification Panov — 5...Nc6 • éval. +0.31

CHAPITRE 6

Le Programme Caro-Kann des 30 jours

6

Transformer les plans en réflexes pour les deux camps.

Chaque journée associe un thème, un rituel de vingt-cinq minutes, une position Cburnett et une trace écrite. Les jours 7, 14, 21 et 27 sont inversés afin d'apprendre à défendre le camp sous pression.

Les quatre phases

Jours 1-7 — Forteresse	Identité, fou c8, structure et ruptures.
Jours 8-14 — Avance	Pression sur d4, chasse au fou et contre-jeu noir.
Jours 15-21 — Classique	...dxe4, Karpov, moderne et choix de structure.
Jours 22-30 — Ruptures	Panov, Fantasy, pièges, finales et chronomètre.

Le pacte quotidien

- ◆ 25 minutes, sans déplacer les pièces pendant le calcul.
- ◆ Nommer la variante et surtout la structure.
- ◆ Comparer ...c5, ...e5 et un coup de développement.
- ◆ Rejouer la position depuis le camp opposé.
- ◆ Transformer chaque erreur en règle de décision.

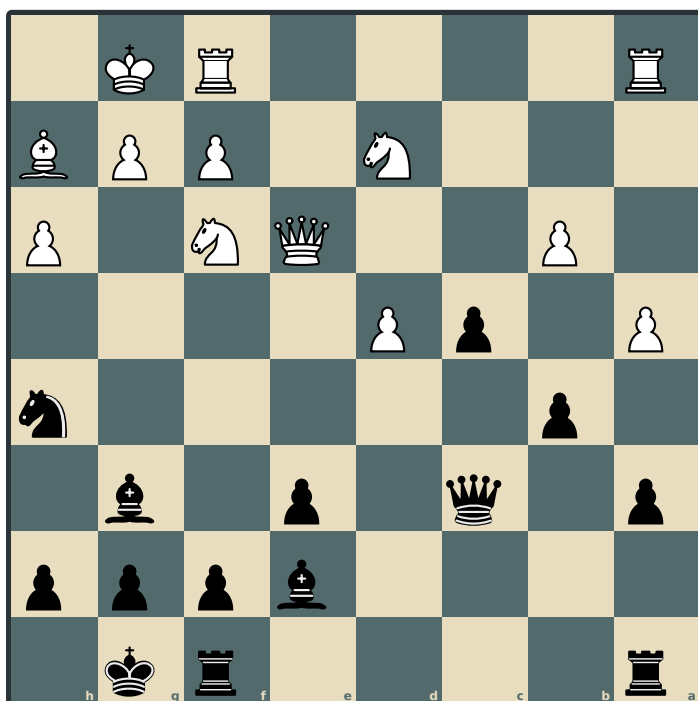
La connaissance des coups n'est validée que si vous pouvez expliquer le plan après la fin de votre mémoire.

JOUR 01 • PHASE FORTERESSE

Comprendre 1...c6

1/30

Mission du jour. Nommez les dettes de développement, d'espace et de libération.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 75 secondes. Niveau 3/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

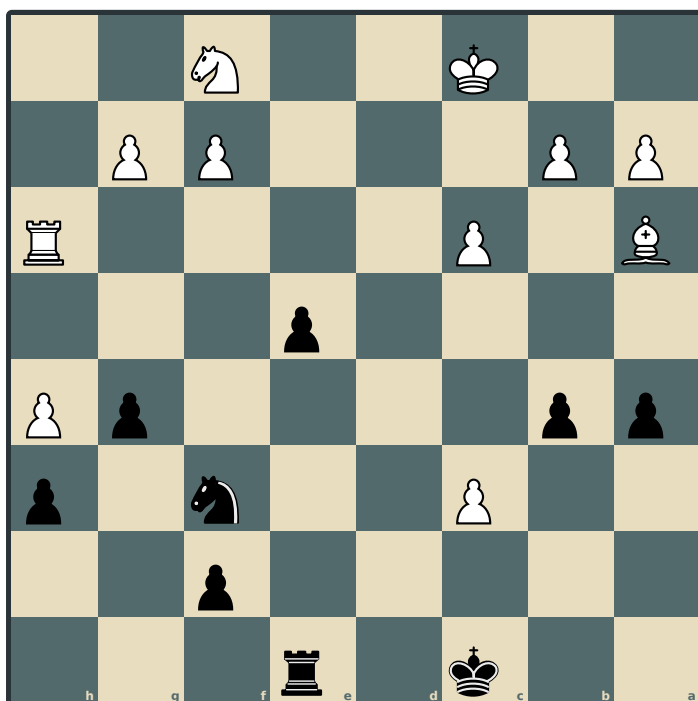
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 02 • PHASE FORTERESSE

Libérer le fou c8

2/30

Mission du jour. Choisissez f5, g4, b7 ou l'échange utile.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

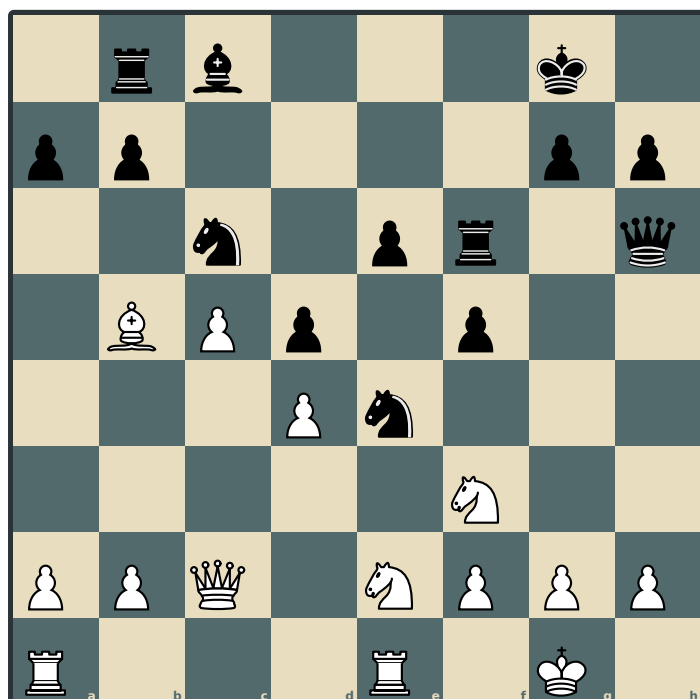
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 03 • PHASE FORTERESSE

Préparer ...c5

3/30

Mission du jour. Vérifiez les pièces qui profiteront de la colonne ouverte.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

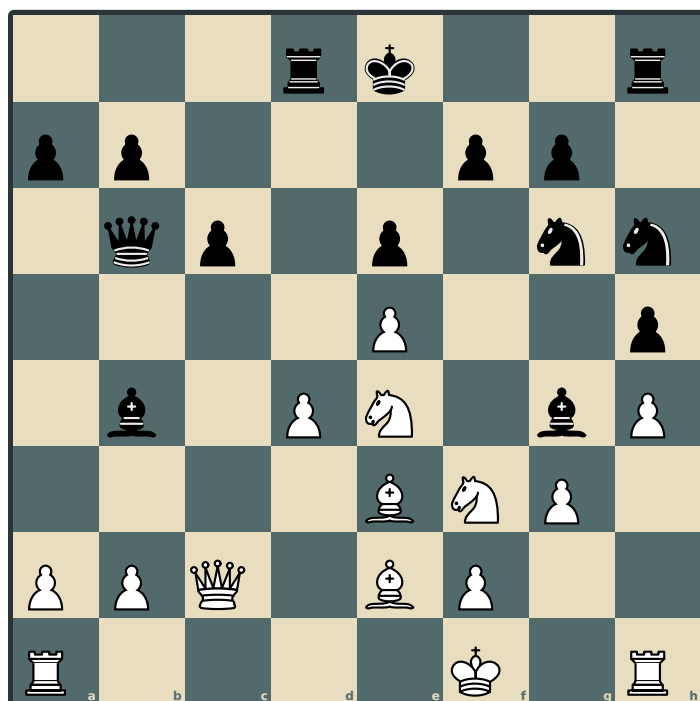
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 04 • PHASE FORTERESSE

Préparer ...e5

4/30

Mission du jour. Contrôlez d5, f5 et la recapture centrale.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

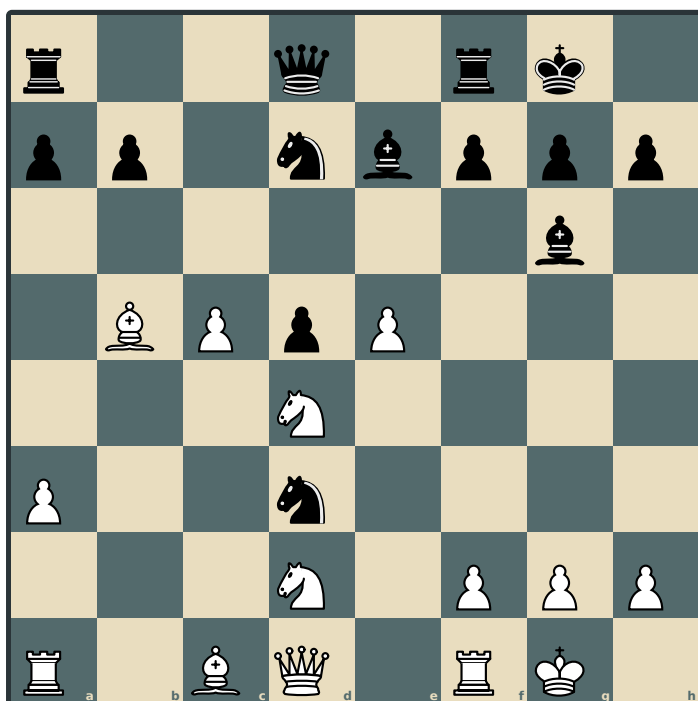
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 05 • PHASE FORTERESSE

Choisir le roi

5/30

Mission du jour. Petit, grand ou centre selon les lignes réellement ouvertes.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

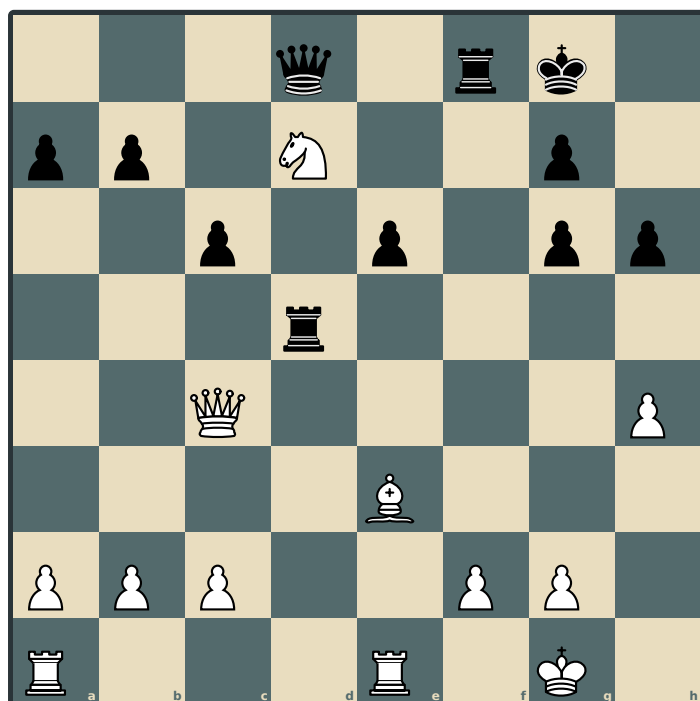
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 06 • PHASE FORTERESSE

Jouer l'espace blanc

6/30

Mission du jour. Empêchez la libération noire sans retarder vos pièces.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 75 secondes. Niveau 3/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

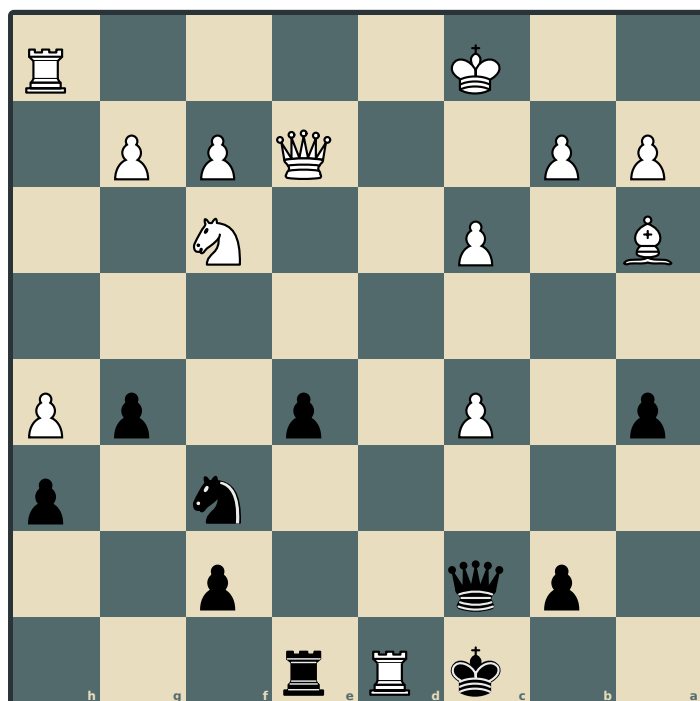
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 07 • PHASE FORTERESSE

Libération noire

7/30

Mission du jour. Camp inversé : trouvez la rupture avant l'étouffement.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

EXERCICE INVERSÉ — MEILLEURE RÉSISTANCE

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

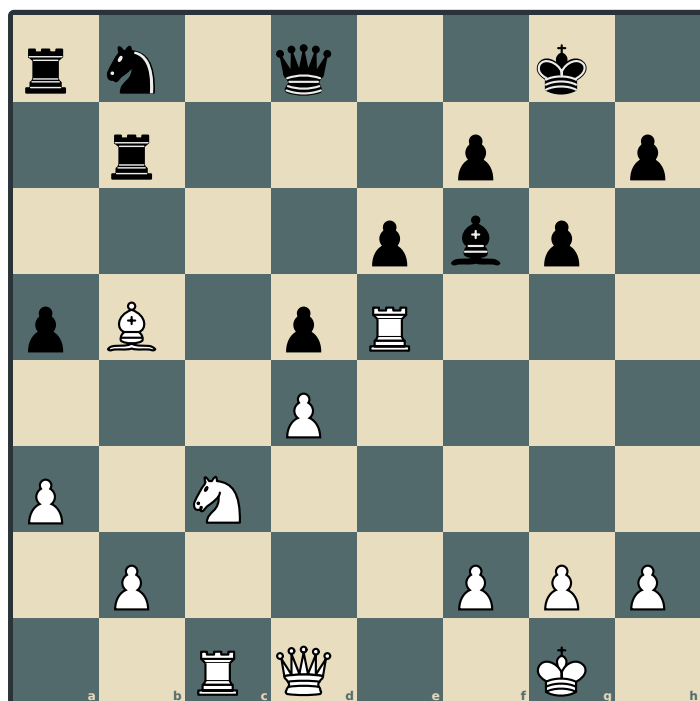
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 08 • PHASE AVANCE

Avance Short

8/30

Mission du jour. Développez puis augmentez la pression sur d4 et e5.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

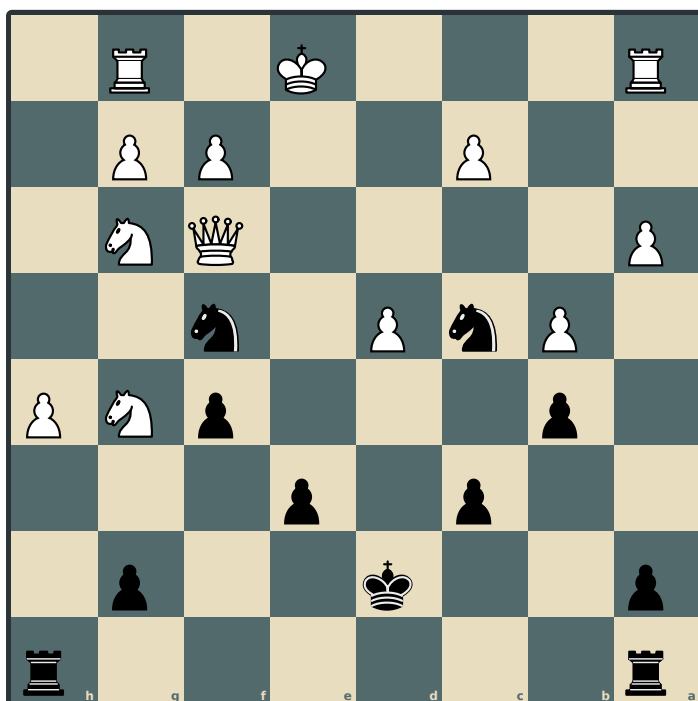
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 09 • PHASE AVANCE

Chasser le fou

9/30

Mission du jour. Comptez ce que gagnent les Noirs pendant g4 et h4.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

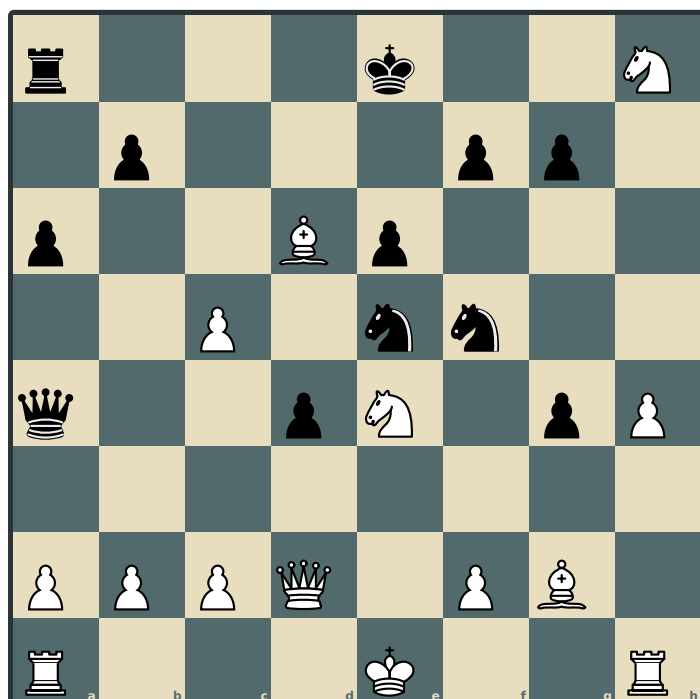
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 10 • PHASE AVANCE

Variante Tal

10/30

Mission du jour. Décidez entre h5, c4 et développement du roi.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 75 secondes. Niveau 3/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

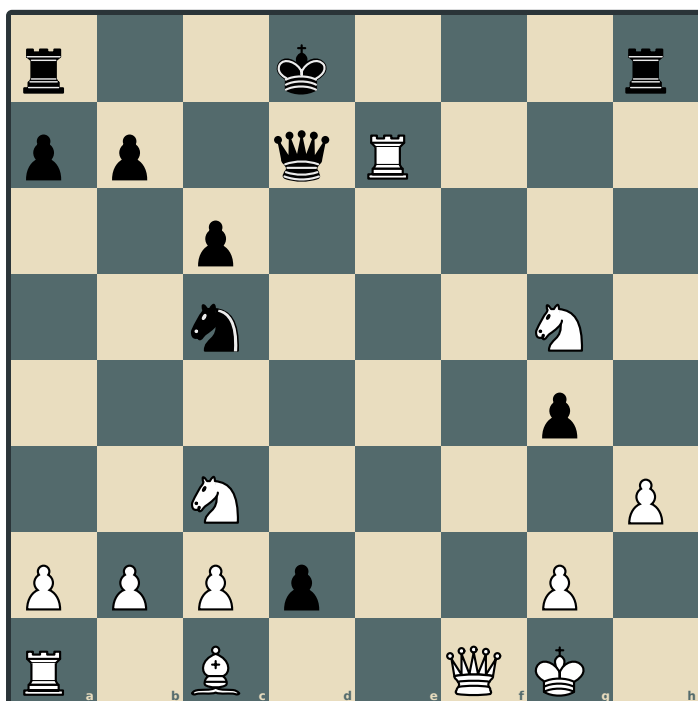
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 11 • PHASE AVANCE

Botvinnik-Carls

11/30

Mission du jour. Tenez ou rendez c5 selon les tempi de développement.

**RITUEL — 25 MINUTES**

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 45 secondes. Niveau 1/5.

VOTRE COUP**LIGNE CALCULÉE / POURQUOI**

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

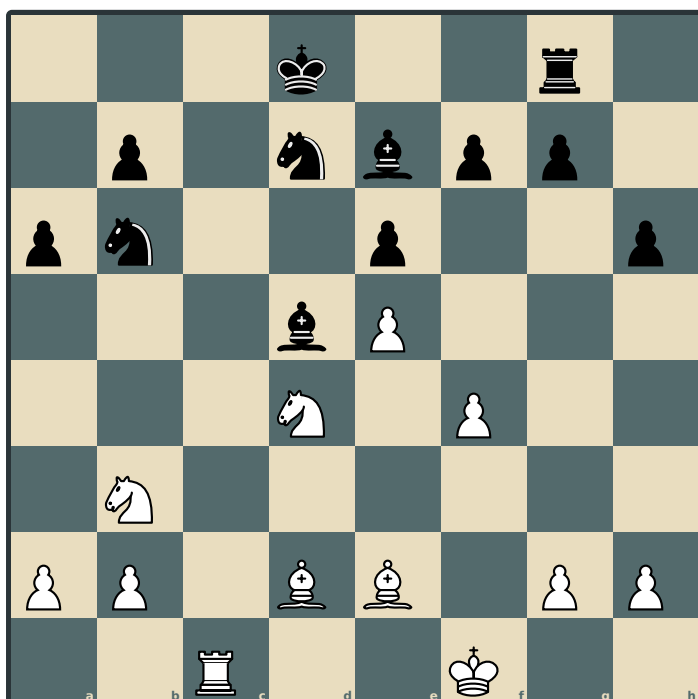
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 12 • PHASE AVANCE

Attaquer la base d4

12/30

Mission du jour. Coordonnez ...c5, ...Nc6, ...Qb6.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

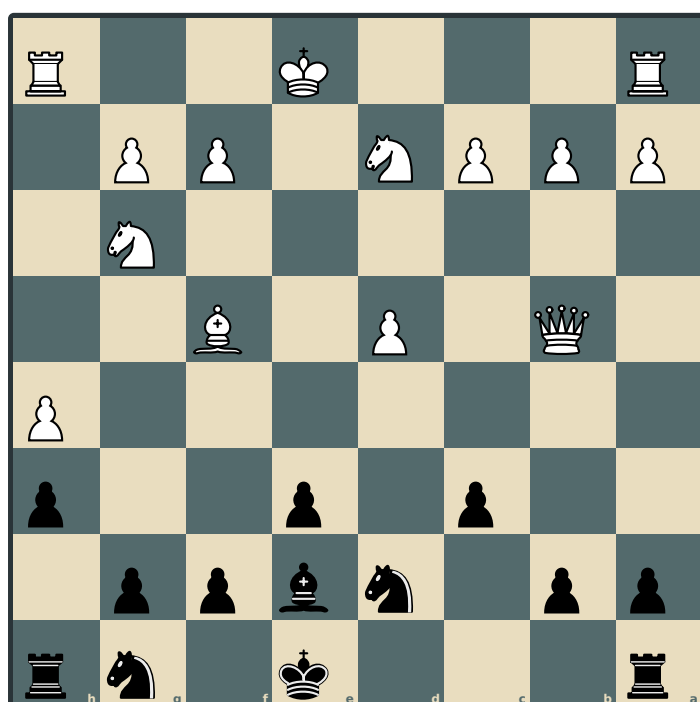
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 13 • PHASE AVANCE

Utiliser ...f6

13/30

Mission du jour. Ouvrez le centre seulement si le roi noir survit.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 45 secondes. Niveau 1/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

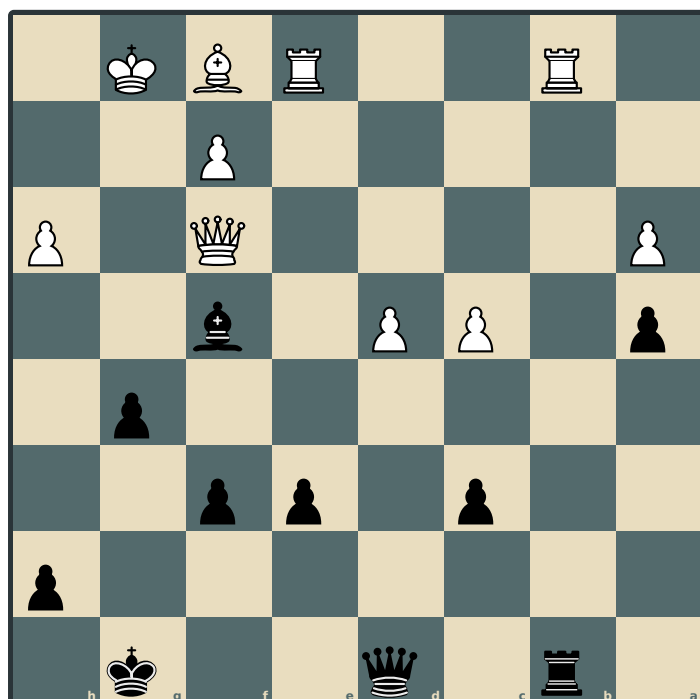
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 14 • PHASE AVANCE

Résister à l'Avance

14/30

Mission du jour. Camp inversé : échangez la bonne pièce et frappez le centre.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

EXERCICE INVERSÉ — MEILLEURE RÉSISTANCE

Noirs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

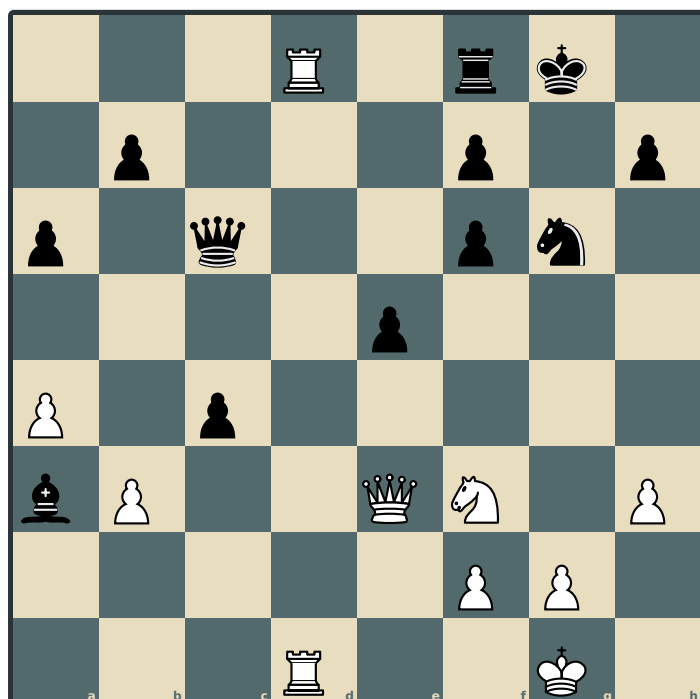
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 15 • PHASE CLASSIQUE

Classique ...Bf5

15/30

Mission du jour. Préparez la retraite avant la chasse du fou.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

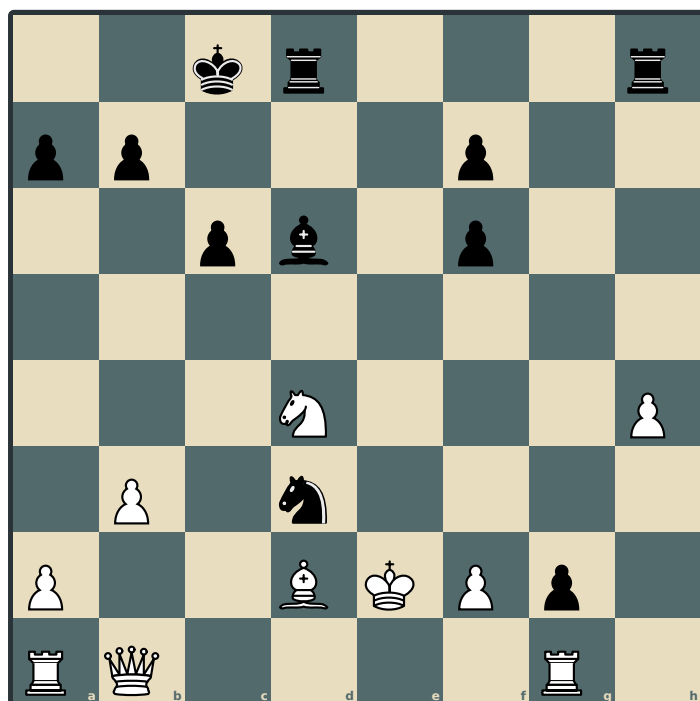
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 16 • PHASE CLASSIQUE

Système Karpov

16/30

Mission du jour. Développez sans laisser l'espace blanc devenir permanent.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

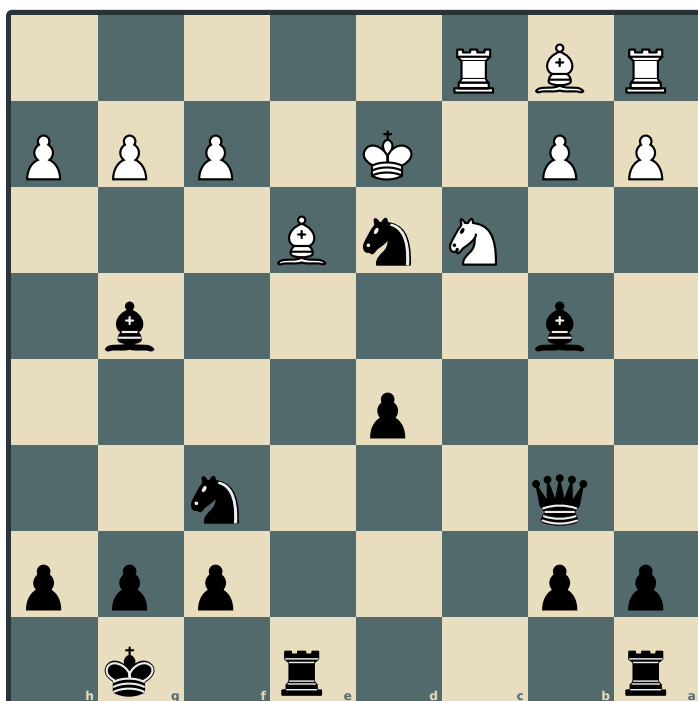
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 17 • PHASE CLASSIQUE

Moderne ...Nf6

17/30

Mission du jour. Évaluez Nxf6+ avant de choisir la recapture.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

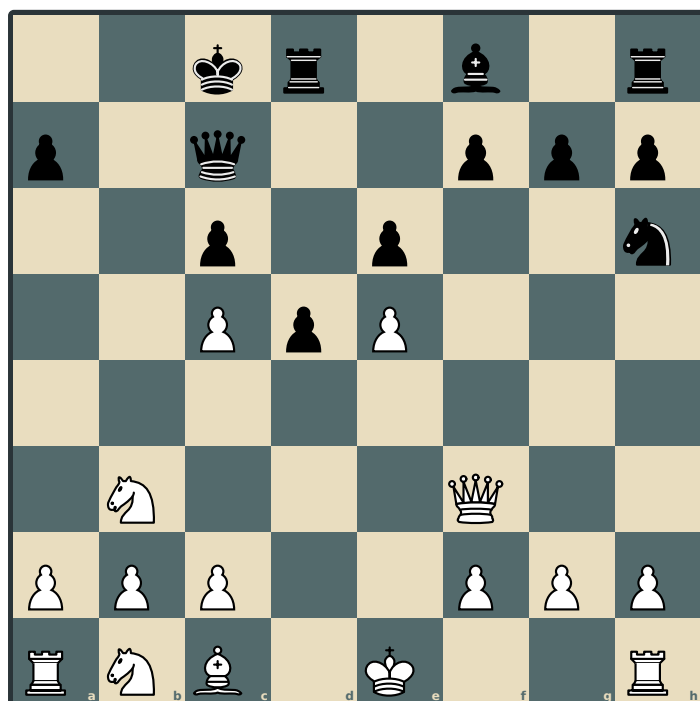
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 18 • PHASE CLASSIQUE

Bronstein-Larsen

18/30

Mission du jour. Transformez la colonne g et la paire de fous en activité.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 75 secondes. Niveau 3/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

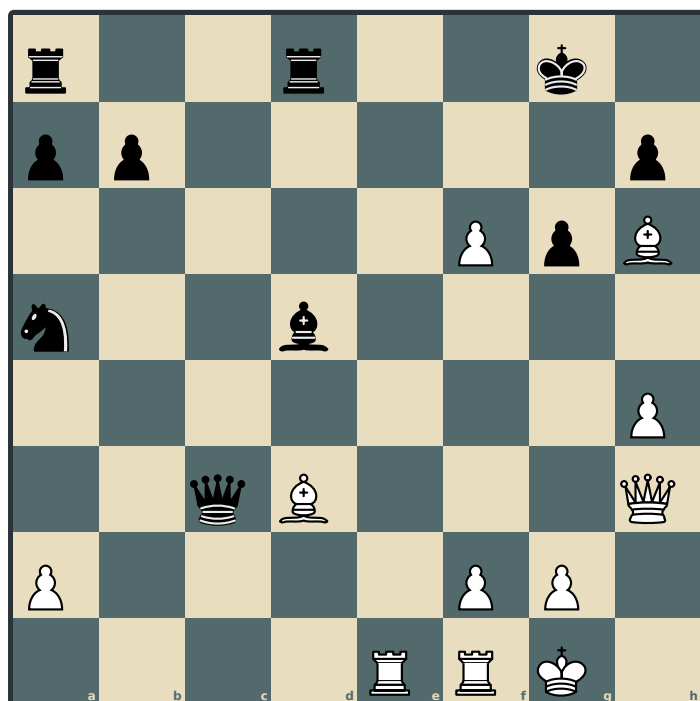
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 19 • PHASE CLASSIQUE

Tartakower

19/30

Mission du jour. Protégez f6 et utilisez la majorité centrale.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

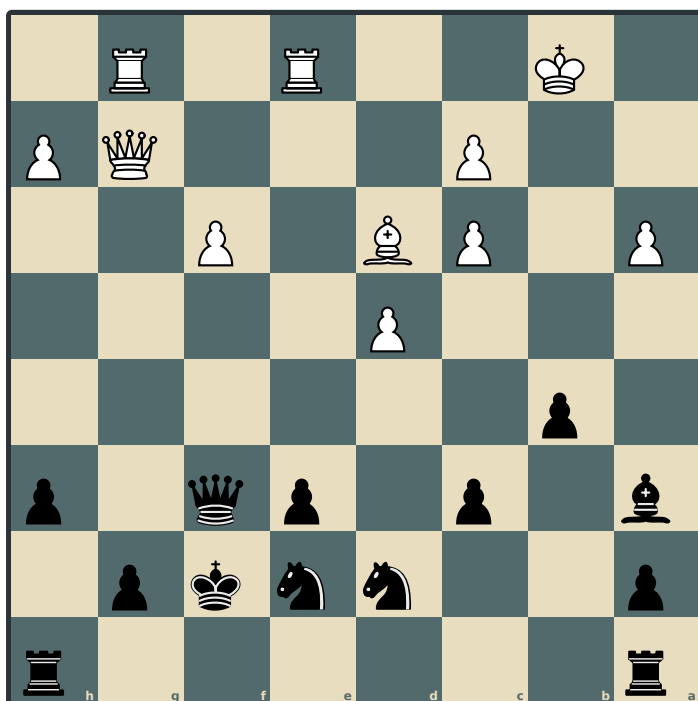
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 20 • PHASE CLASSIQUE

Finale classique

20/30

Mission du jour. Activez le roi et les tours autour de c5.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

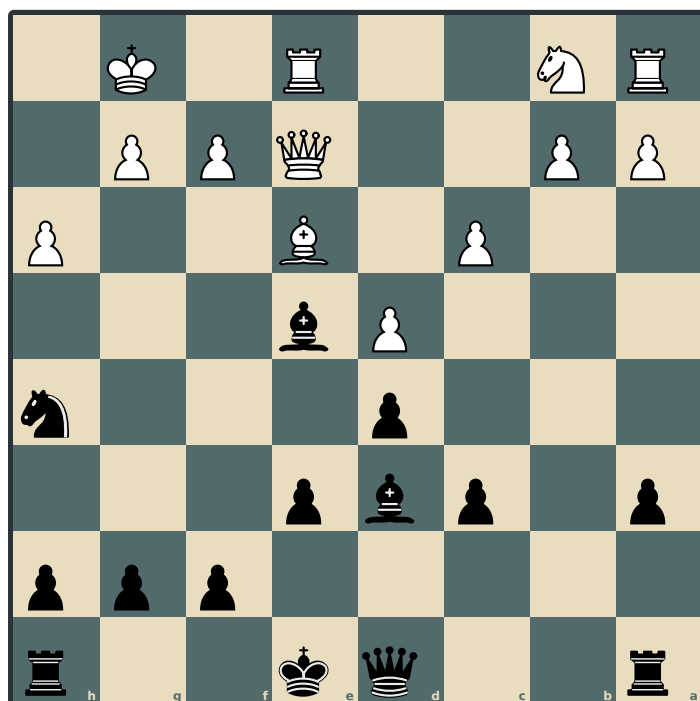
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 21 • PHASE CLASSIQUE

Défendre sans passivité

21/30

Mission du jour. Camp inversé : rendez un pion si l'activité l'exige.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

EXERCICE INVERSÉ — MEILLEURE RÉSISTANCE

Noirs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

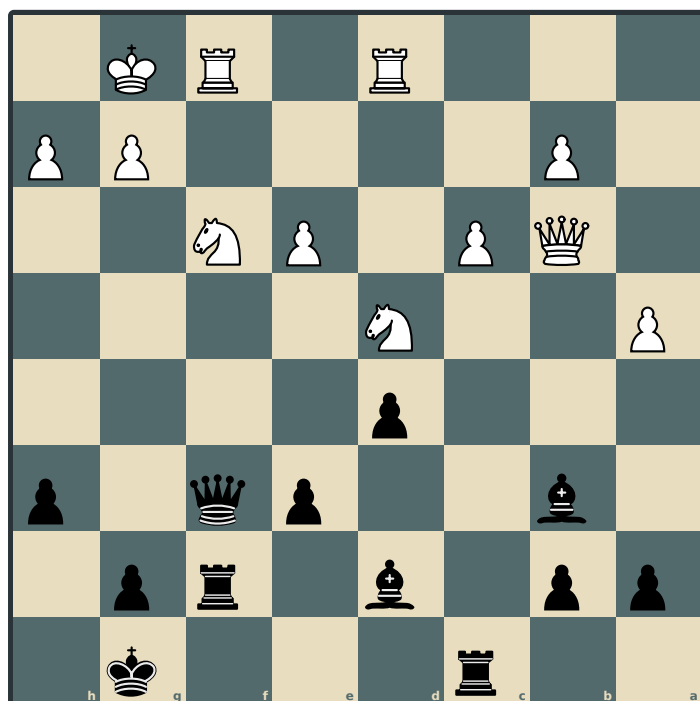
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 22 • PHASE RUPTURES

Jouer la Panov

22/30

Mission du jour. Utilisez activité et d5 avant que l'isolani ne soit fixé.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

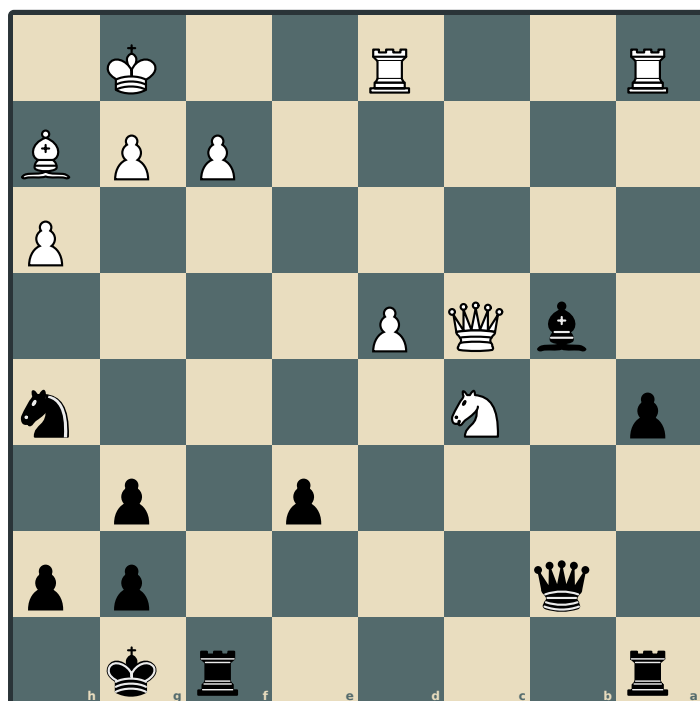
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 23 • PHASE RUPTURES

Jouer contre l'isolani

23/30

Mission du jour. Bloquez, échangez les pièces et gardez les pions.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

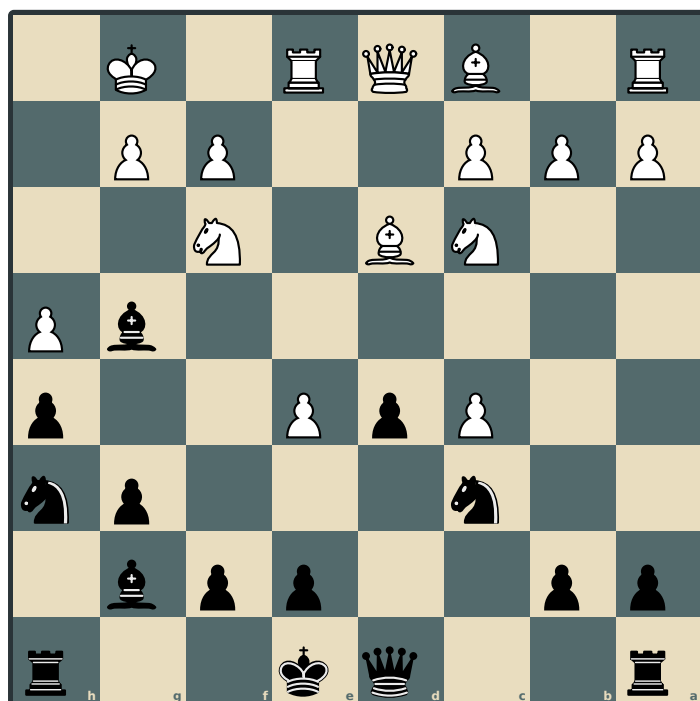
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 24 • PHASE RUPTURES

Variante d'échange

24/30

Mission du jour. Créez une différence dans la structure symétrique.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

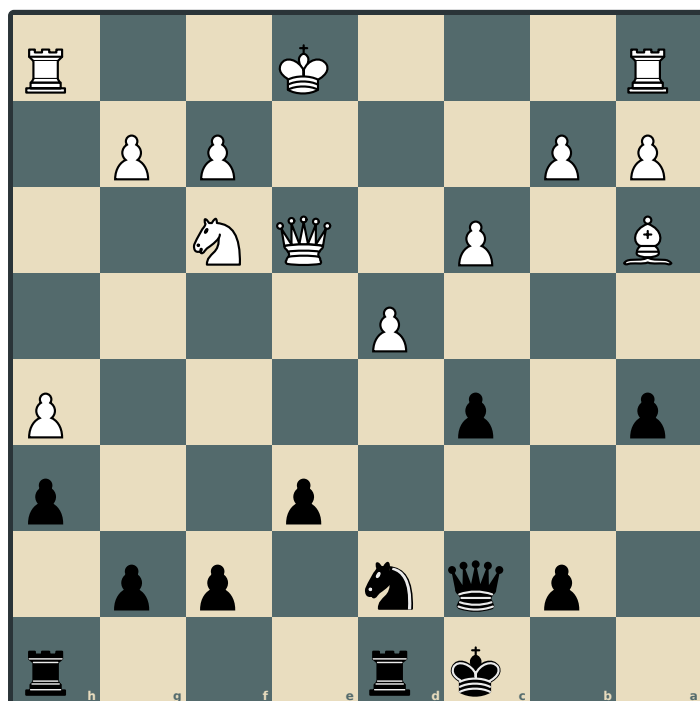
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 25 • PHASE RUPTURES

Fantasy 3.f3

25/30

Mission du jour. Ouvrez le centre avant la consolidation blanche.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

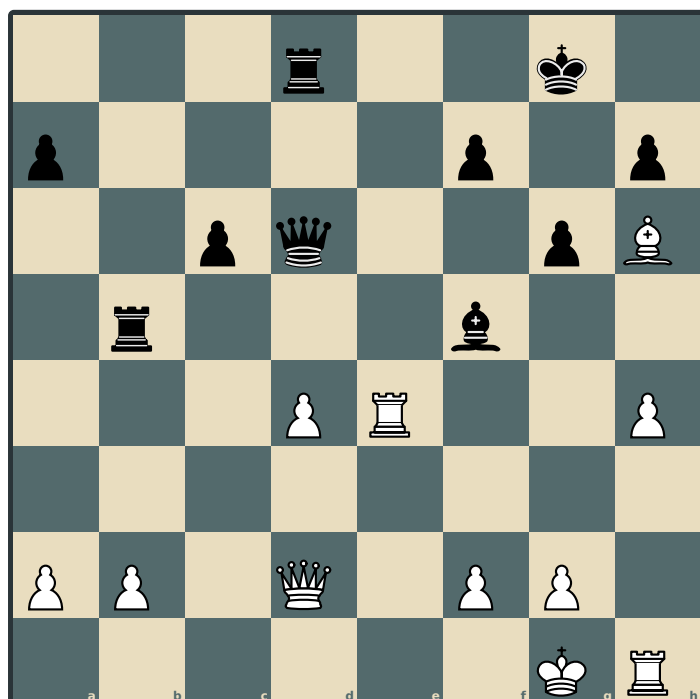
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 26 • PHASE RUPTURES

Deux Cavaliers

26/30

Mission du jour. Reconnaissez la transposition plutôt que le nom.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

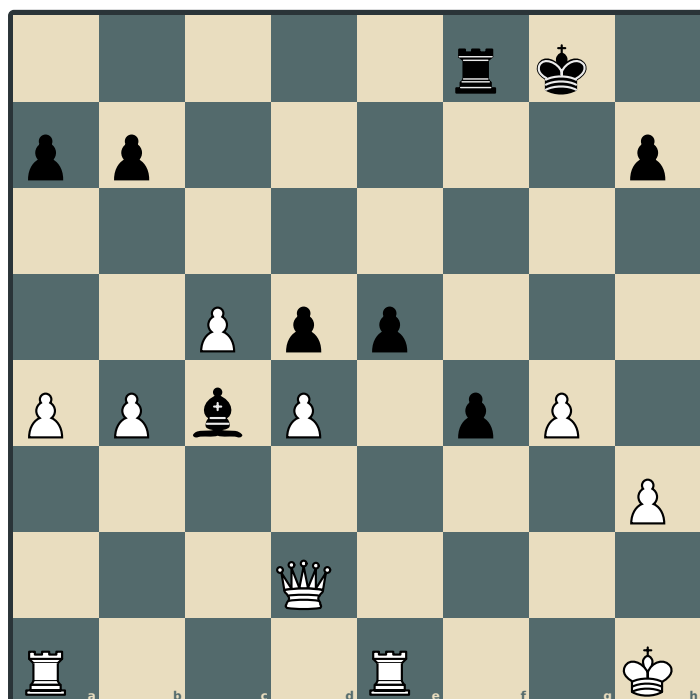
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 27 • PHASE RUPTURES

Résistance maximale

27/30

Mission du jour. Camp inversé : imposez la seule conversion difficile.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

EXERCICE INVERSÉ — MEILLEURE RÉSISTANCE

Blancs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

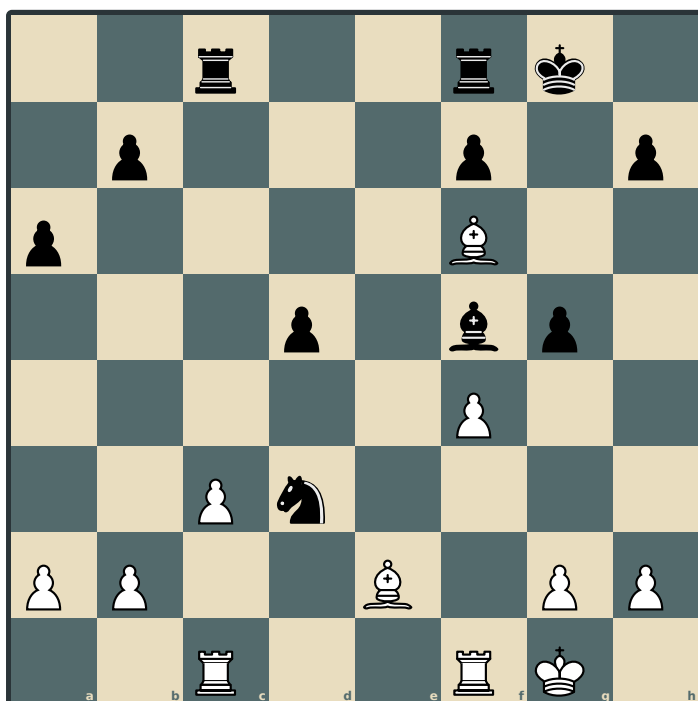
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 28 • PHASE RUPTURES

Caro-Kann en soixante secondes

28/30

Mission du jour. Fou, centre, libération, contrôle.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 3 min : structure, fou c8 et roi.
- 2 12 min : deux plans et meilleure rupture adverse.
- 3 5 min : comparaison avec la preuve.
- 4 5 min : écrire une règle Caro-Kann.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Blancs jouent. Temps-cible : 75 secondes. Niveau 3/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

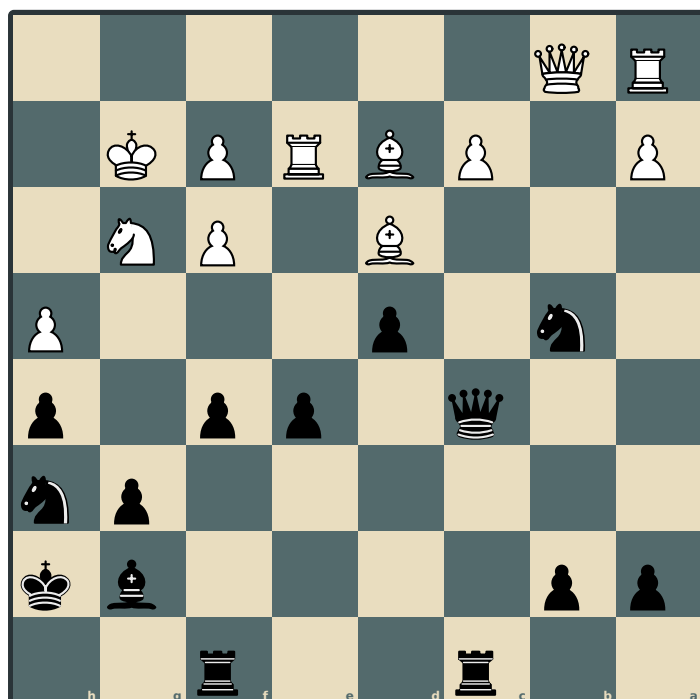
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 29 • PHASE RUPTURES

Réparer l'erreur dominante

29/30

Mission du jour. Rejouez la variante que votre journal signale.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 4 min : nommer variante et transformation centrale.
- 2 10 min : calcul jusqu'à une position stable.
- 3 6 min : rejouer depuis le camp opposé.
- 4 5 min : consigner la rupture.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 90 secondes. Niveau 4/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

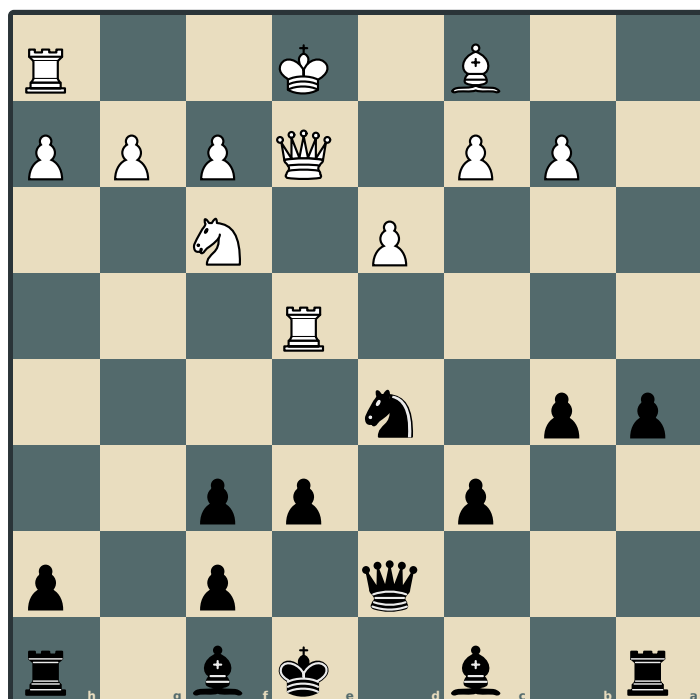
La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

JOUR 30 • PHASE RUPTURES

Commander la forteresse

30/30

Mission du jour. Unifiez structure, développement et rupture.



RITUEL — 25 MINUTES

- 1 5 min : comparer ...c5, ...e5 et développement.
- 2 10 min : ligne principale sans toucher l'échiquier.
- 3 5 min : contrôle du roi et des cases faibles.
- 4 5 min : synthèse opérationnelle.

ÉPREUVE — MEILLEUR COUP

Noirs jouent. Temps-cible : 120 secondes. Niveau 5/5.

VOTRE COUP

LIGNE CALCULÉE / POURQUOI

Bilan : ai-je vérifié la réponse adverse la plus forte ?

La discipline transforme le regard avant de transformer le classement.

Les trente sceaux Caro-Kann — corrigés

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
1	Noirs cxb3	19...cxb3 20.Nxb3 Nf6 21.Nc5 Qd5 22.Ne5 b4	échange / simplification Échange — développement Bf4 • éval. +1.73
2	Noirs Ng4	28...Ng4 29.Bc5 Kc7 30.Bd4 f5 31.Ne3 Nxf2	résistance maximale Caro-Kann classique — grand roque • éval. -3.48
3	Blancs Bxc6	16.Bxc6 bxc6 17.Ne5 Ba6 18.Nd7 Rg6 19.Nxb8	échange / simplification Panov — 5...Nc6 • éval. +1.95
4	Blancs a3	16.a3 Bxf3 17.Bxf3 Bf8 18.Bxh5 Nf5 19.Bxg6	prophylaxie par les pions Variante avancée — Tal • éval. +1.94
5	Blancs c6	15.c6 N7xe5 16.Bxd3 Bxd3 17.cxb7 Rb8 18.Re1	prophylaxie par les pions Variante avancée — position fermée • éval. -0.01
6	Blancs Nxf8	22.Nxf8 Kxf8 23.Qf4+ Kg8 24.Qg4 h5	gain de matériel Caro-Kann classique — petit roque • éval. +6.95
7	Noirs Rxd8	23...Rxd8 24.Qxe5 Ng4 25.Qxc7+ Kxc7 26.Nd4 Nxf2	échange / simplification Caro-Kann classique — grand roque • éval. -5.12
8	Blancs Re2	25.Re2 Kg7 26.Rcc2 Qb6 27.Red2 Bg5 28.Rd3	amélioration de la pire pièce Accélérée Panov — 2.c4 • éval. -0.95
9	Noirs Nd5	25...Nd5 26.Ne2 e5 27.dxe5 Kc7 28.Qxf5 Rxh5	résistance maximale Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -6.94
10	Blancs Bxe5	18.Bxe5 a5 19.Nd6+ Nxd6 20.Bxd6 O-O-O 21.Nxf7	échange / simplification Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +8.07

Les trente sceaux Caro-Kann — corrigés — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
11	Blancs Rxd7+	22.Rxd7+ Nxd7 23.Bxd2 g3 24.Nf7+ Kc8	échec avec capture Fantasy — 3.f3 • éval. +8.24
12	Blancs Bf3	24.Bf3 Bxf3 25.gxf3 Nd5 26.Na5 N7b6 27.Nxb7+	amélioration de la pire pièce Variante avancée — position fermée • éval. +1.29
13	Noirs Bxb4	14...Bxb4 15.c3 Be7 16.Nge4 Ngf6 17.Nd6+ Bxd6	gain de matériel Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -0.50
14	Noirs Rb3	27...Rb3 28.Qxc6 Qxd4 29.Qxe6+ Kg7 30.Bg2 Rxa3	résistance maximale Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. -4.32
15	Blancs Qc3	23.Qc3 cxb3 24.Rxf8+ Kxf8 25.Qxc6 bxc6 26.Nd2	amélioration de la pire pièce Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +1.64
16	Blancs Be3	25.Be3 c5 26.Qxd3 cxd4 27.Qxd4 Bc7 28.Qxf6	amélioration de la pire pièce Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +5.55
17	Noirs Nxf2	19...Nxf2 20.Bxh7+ Nxh7 21.Ke1 Rxe3+ 22.Kxf2 Ree8+	échange / simplification Panov — isolani classique • éval. +11.45
18	Blancs Bxh6	12.Bxh6 Qxe5+ 13.Be3 d4 14.Nc3 dxc3 15.O-O	échange / simplification Variante avancée — 3...c5 • éval. +5.71
19	Blancs Re3	22.Re3 Nc4 23.Rg3 Qxf6 24.Bg5 Qa6 25.h5	amélioration de la pire pièce Panov — structure dynamique • éval. +4.59
20	Noirs Rag8	22...Rag8 23.Qg3 g6 24.Qf2 Nd5 25.Rg4 Ke7	amélioration de la pire pièce Fantasy — développement rapide • éval. +6.22

Les trente sceaux Caro-Kann — corrigés — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
21	Noirs Bg6	14...Bg6 15.Nd2 O-O 16.Bg5 Qxg5 17.Nf3 Qf5	développement actif Échange — plan minoritaire • éval. +5.86
22	Noirs Rcf8	22...Rcf8 23.Rde1 e5 24.a5 Bc7 25.Nb5 Bxa5	amélioration de la pire pièce Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. +1.64
23	Noirs Qd5	26...Qd5 27.Qxd5 exd5 28.Ne6 Rf7 29.Nc7 Rd8	amélioration de la pire pièce Échange — développement Bf4 • éval. +0.22
24	Noirs Nxe5	10...Nxe5 11.Bb5+ Kf8 12.Nxd5 Bxf3 13.gxf3 e6	échange / simplification Gurgenidze transposée • éval. -0.41
25	Noirs e5	19...e5 20.O-O g5 21.Rfe1 exd4 22.cxd4 g4	conquête d'espace Caro-Kann classique — grand roque • éval. -4.46
26	Blancs Re2	23.Re2 Rd5 24.Bf4 Qd7 25.Be5	amélioration de la pire pièce Panov — structure dynamique • éval. +0.37
27	Blancs dxe5	32.dxe5 f3 33.Qf2 Be2 34.Rxe2 Rf4 35.e6	échange / simplification Panov — 5...Nc6 • éval. +6.99
28	Blancs Bxd3	22.Bxd3 Bxd3 23.Rfd1 Rc6 24.fxg5 Be4 25.Rf1	échange / simplification Variante avancée — Short • éval. +1.83
29	Noirs Nxd3	23...Nxd3 24.cxd3 Qd5 25.Qb3 Qd7 26.Rb1 b6	gain de matériel Gurgenidze transposée • éval. +3.24
30	Noirs c5	17...c5 18.c4 Ne7 19.Bf4 Rg8 20.O-O Bb7	conquête d'espace Hillbilly — 2.Bc4 • éval. +5.31

Après le trentième jour

Réduisez vos notes à six fiches : Avance, Classique, Karpov, Moderne, Panov et systèmes secondaires. Sur chacune, conservez structure, placement du fou, rupture principale, piège et finale typique.

Alternez ensuite parties lentes avec les Noirs et positions blanches contre la Caro-Kann. Une défense n'est maîtrisée que lorsque vous comprenez ce que cherche l'adversaire.

CHAPITRE 7

L'Examen des 200 forteresses

7

Reconnaître la structure, choisir la rupture, établir la preuve.

Les deux cents positions proviennent exclusivement de la Caro-Kann et de ses transpositions. Le thème n'est pas annoncé. Les cartes INVERSÉ placent entre vos mains le camp sous pression et exigent la meilleure résistance.

Règlement

- ◆ Quatre sessions de 50 positions, séparées d'au moins 30 minutes.
- ◆ Temps-cible : 30, 45, 60, 90 ou 120 secondes.
- ◆ Un seul premier coup en SAN internationale ou UCI.
- ◆ Identifier structure, place du fou et rupture avant de répondre.
- ◆ 1 point par clé exacte ; aucun demi-point automatique.

Le score se recalcule dans les lecteurs compatibles avec JavaScript PDF. Sinon, utilisez le corrigé intégral.

SCORE AUTOMATIQUE

ELO CARO-KANN

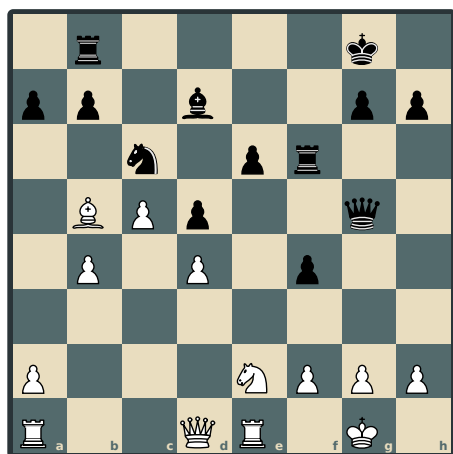
Barème initiatique

Score	Bande	Rang Caro-Kann
0-39	≤ 900	Les murs restent fermés
40-69	1100	Sentinelle de c6
70-99	1300	Disciple du fou blanc
100-129	1500	Gardien de d5
130-154	1700	Stratège Caro-Kann
155-174	1900	Maître des ruptures
175-189	2100	Commandeur de la forteresse
190-197	2300	Cercle d'élite
198-200	2500+	Grand gardien de c6

Les 200 positions Caro-Kann

POSITION 001

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

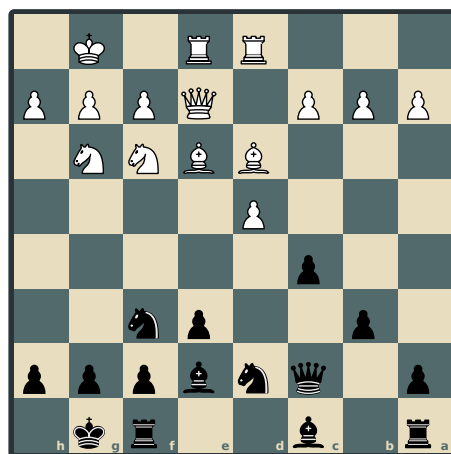
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 002

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

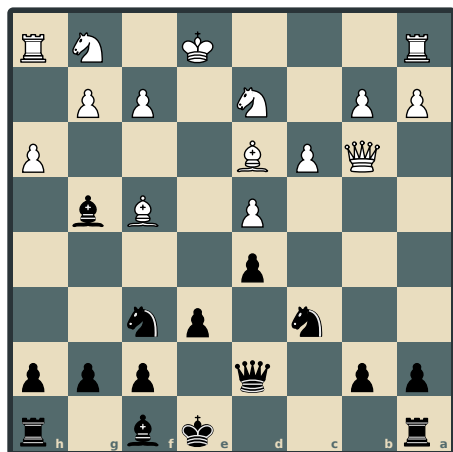
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 003

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

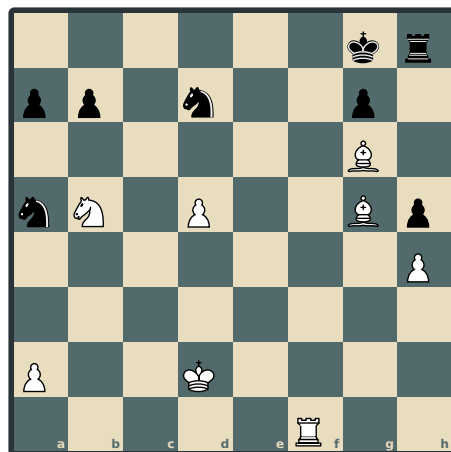
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 004

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

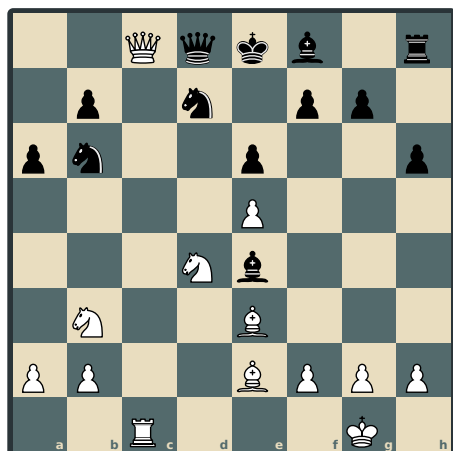
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 005 à 008

POSITION 005

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

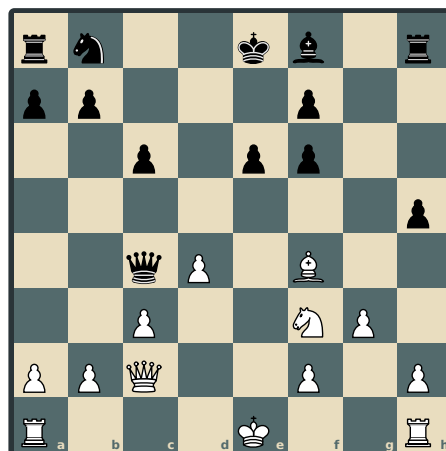
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 006

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

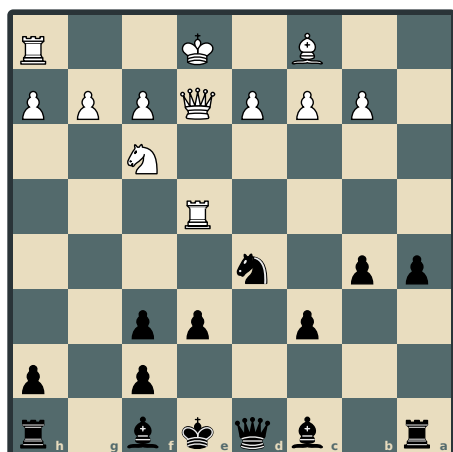
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 007

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

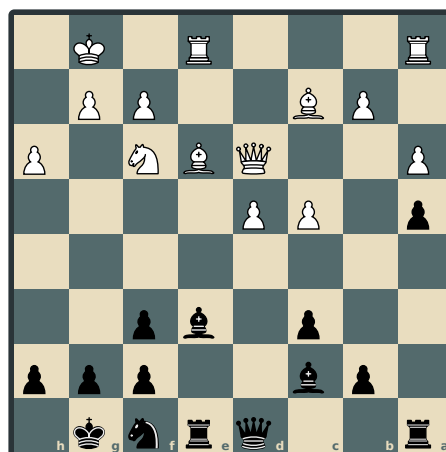
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 008

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

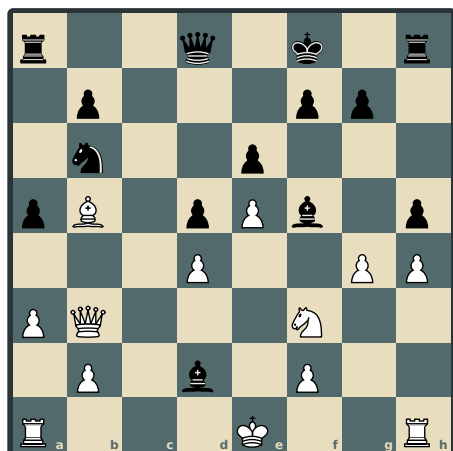
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 009 à 012

POSITION 009

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

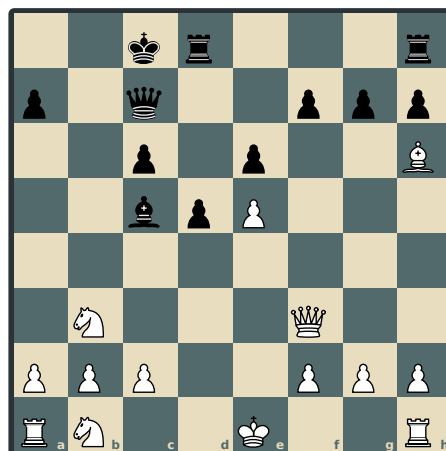
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 010

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

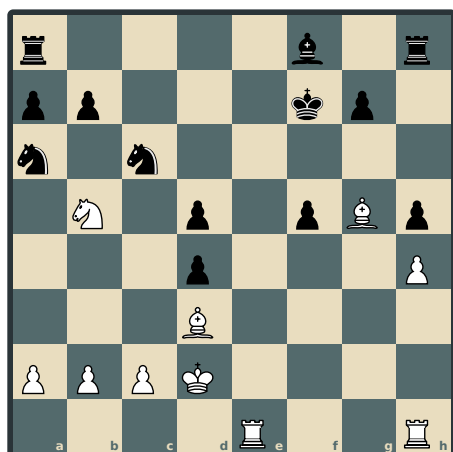
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 011

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

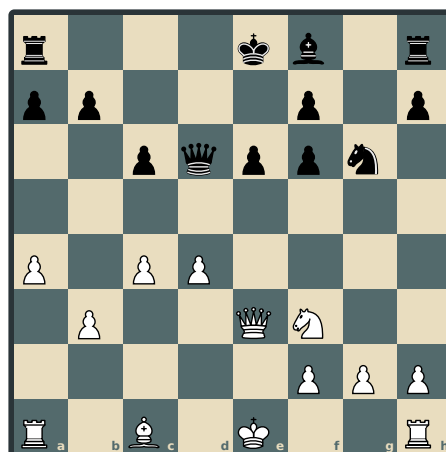
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 012

Blancs • Architecture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

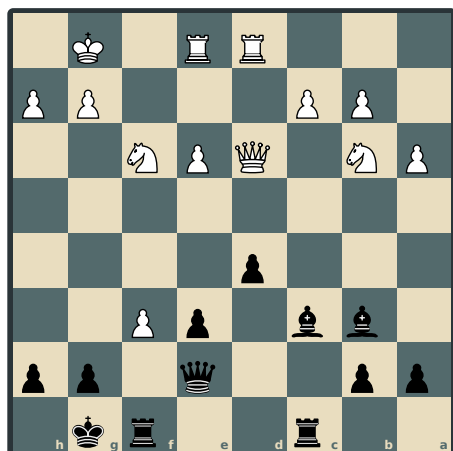
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 013 à 016

POSITION 013

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

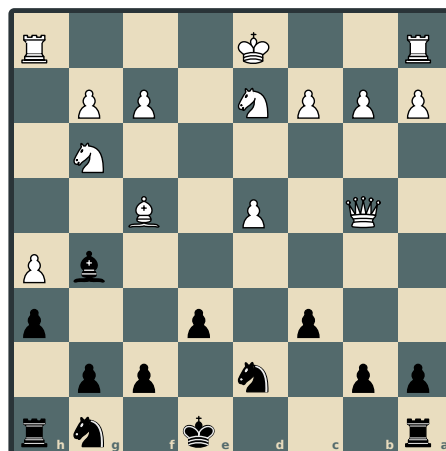
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 014

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

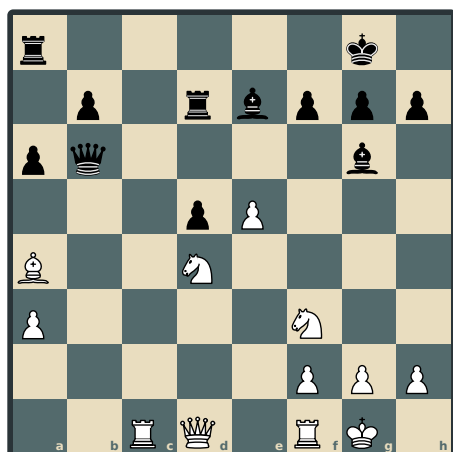
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 015

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

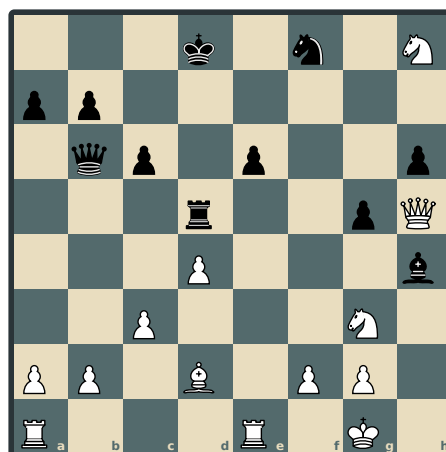
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 016

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

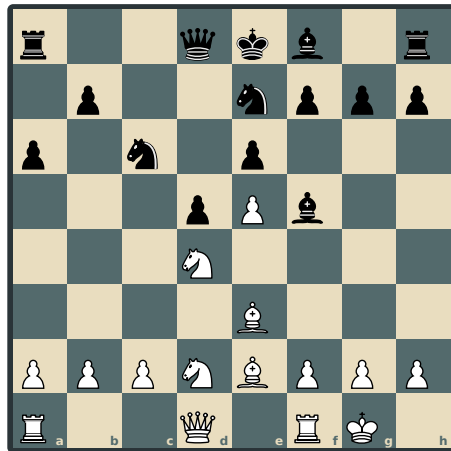
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 017 à 020

POSITION 017

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

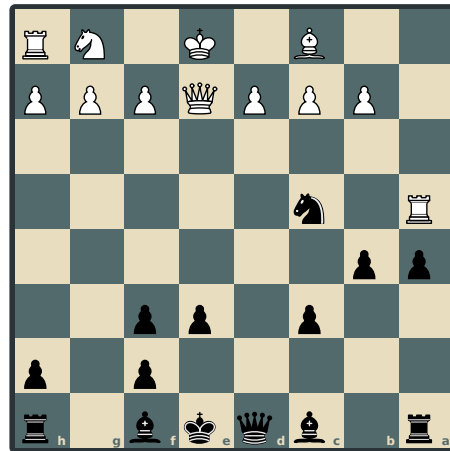
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 018

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

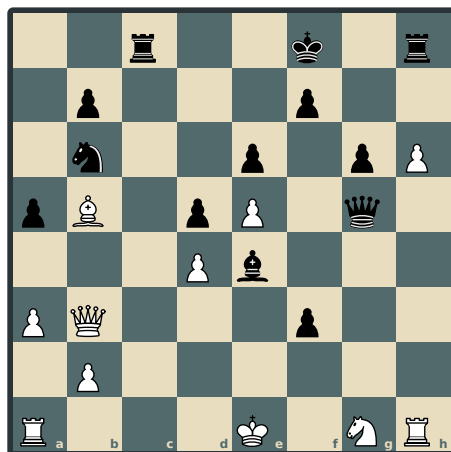
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 019

Blancs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

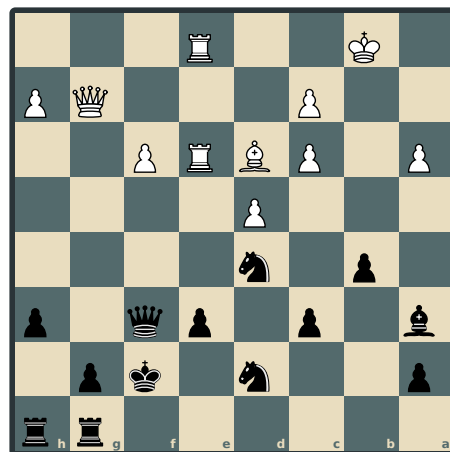
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 020

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

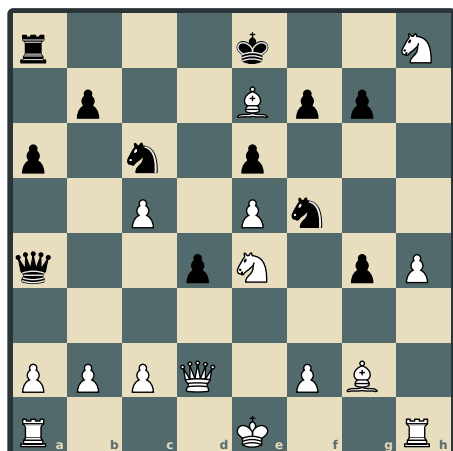
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 021 à 024

POSITION 021

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

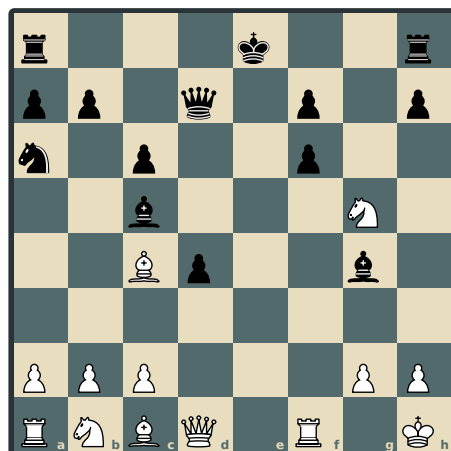
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 022

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

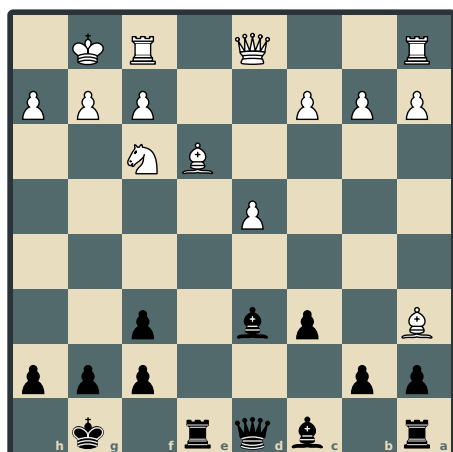
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 023

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

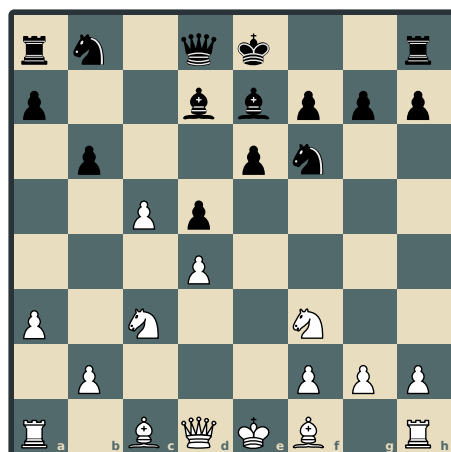
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 024

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

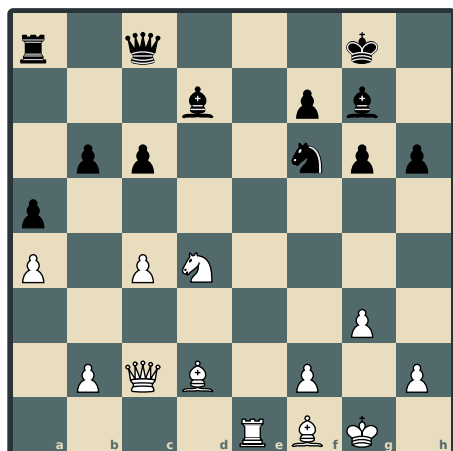
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 025 à 028

POSITION 025

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

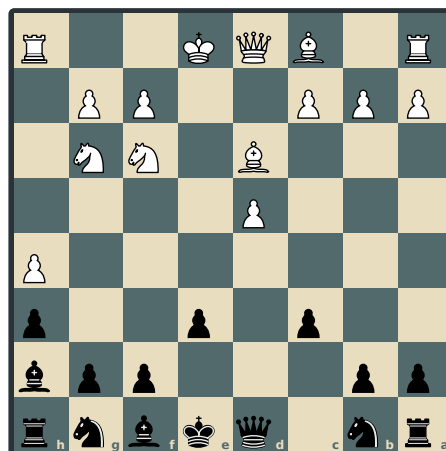
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 026

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

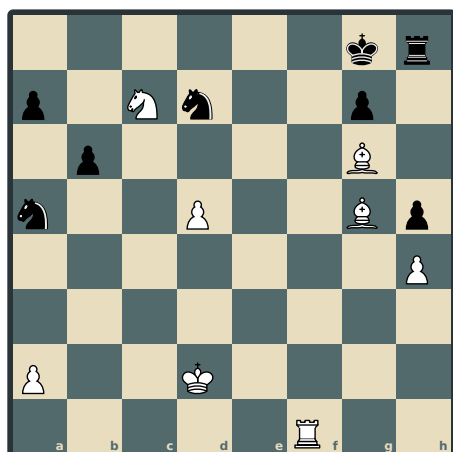
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 027

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

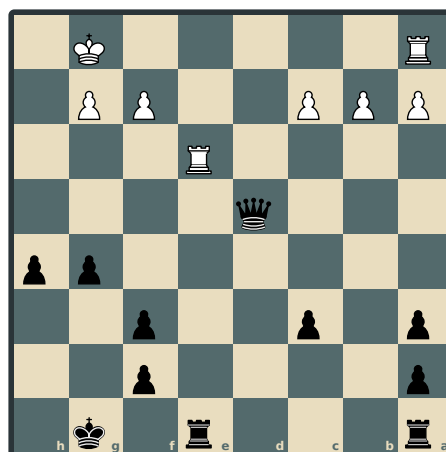
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 028

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

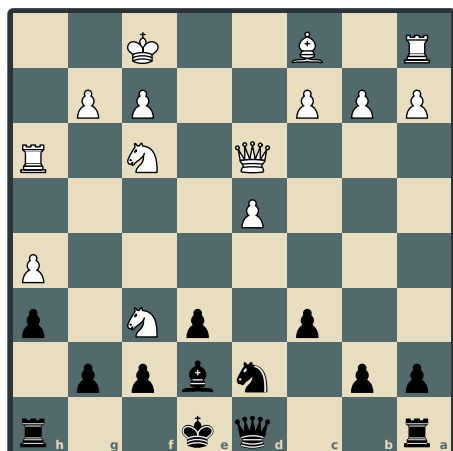
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 029 à 032

POSITION 029

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

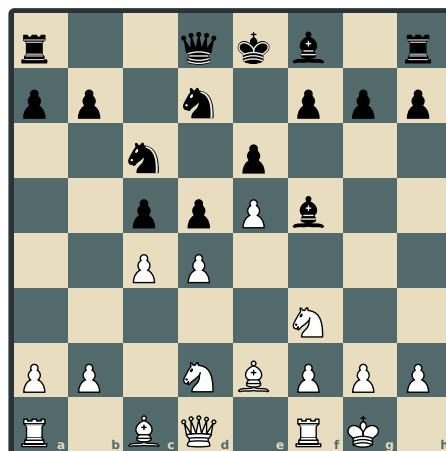
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 030

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

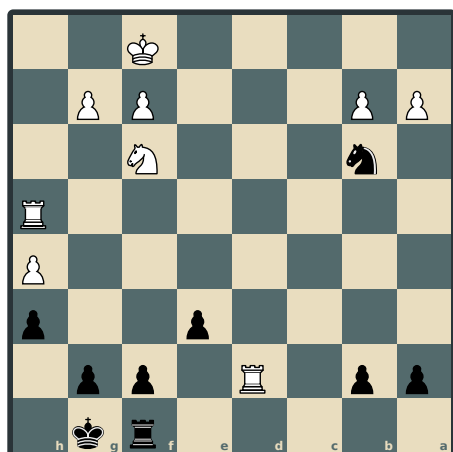
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 031

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

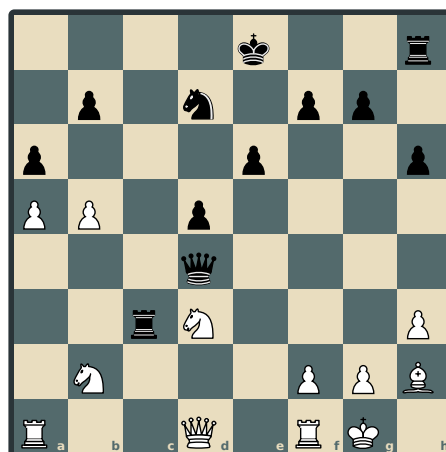
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 032

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

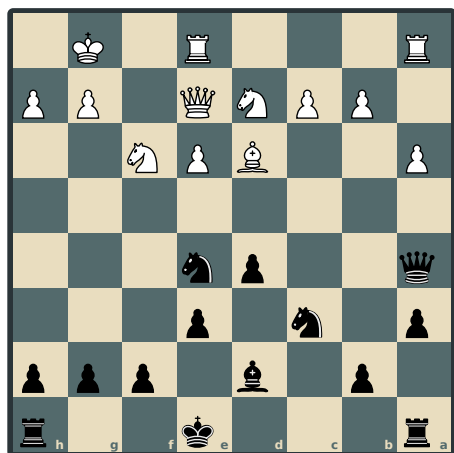
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 033 à 036

POSITION 033

Noirs • Architecture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

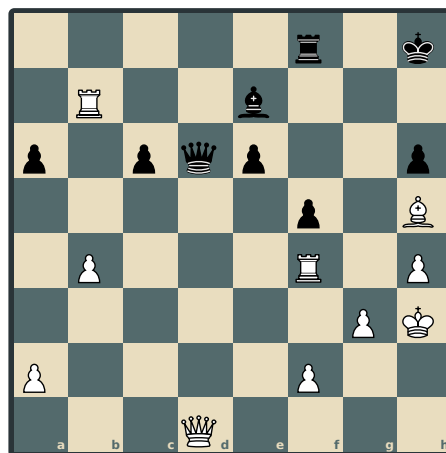
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 034

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

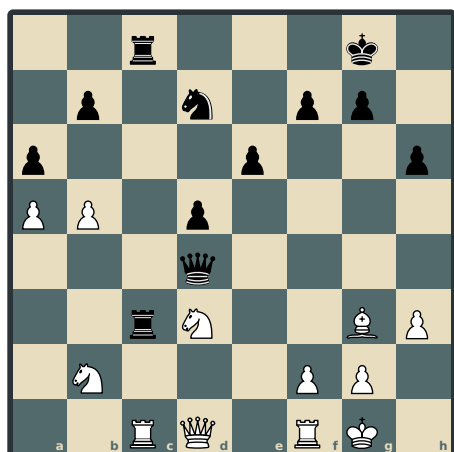
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 035

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

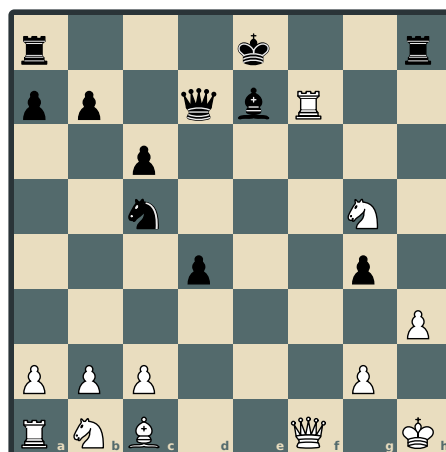
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 036

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

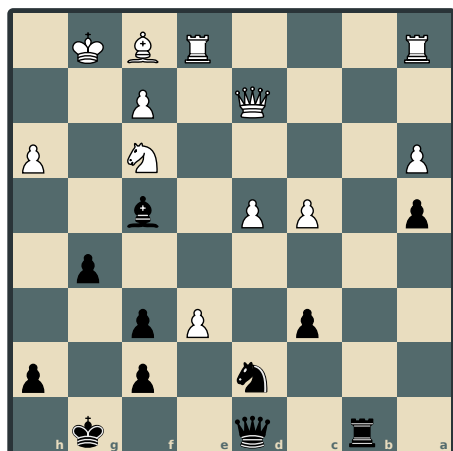
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 037 à 040

POSITION 037

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

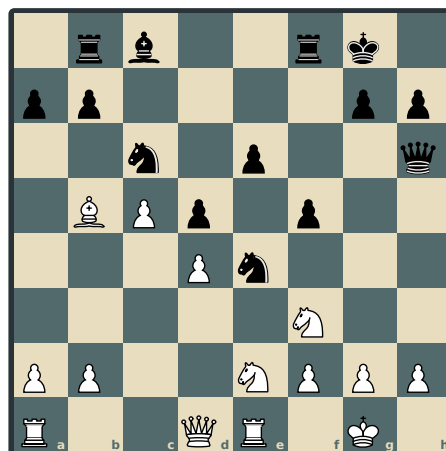
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 038

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

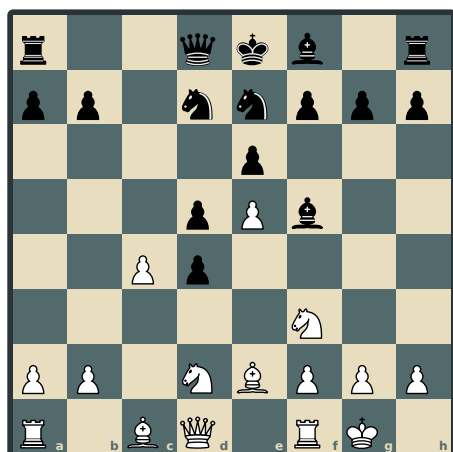
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 039

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

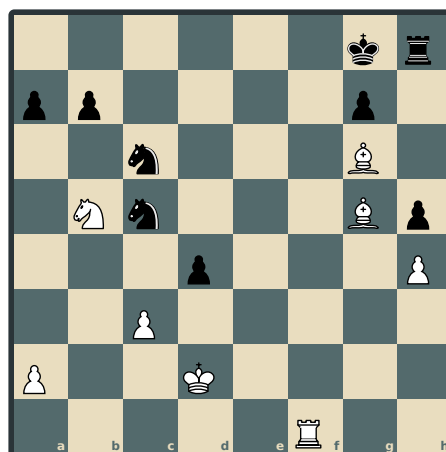
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 040

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

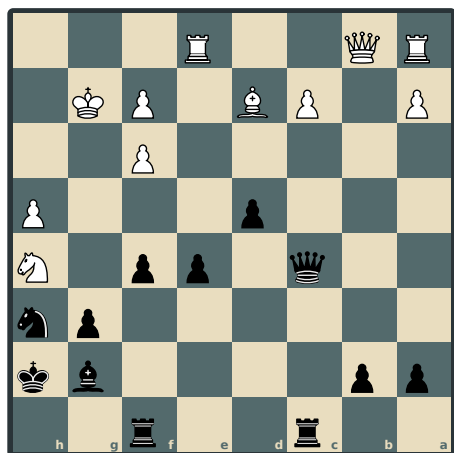
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 041 à 044

POSITION 041

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

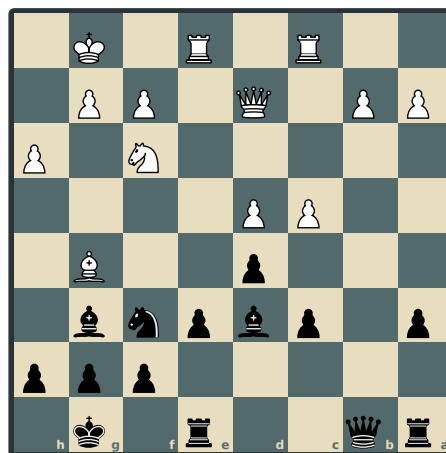
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 042

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

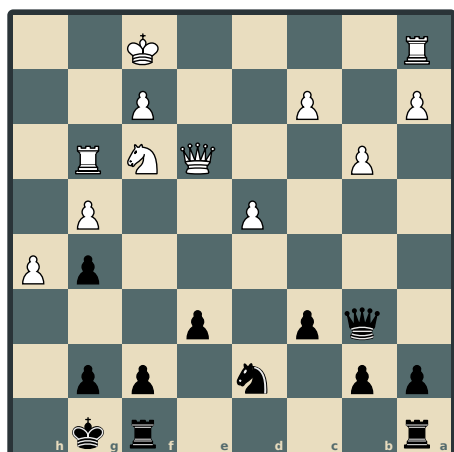
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 043

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

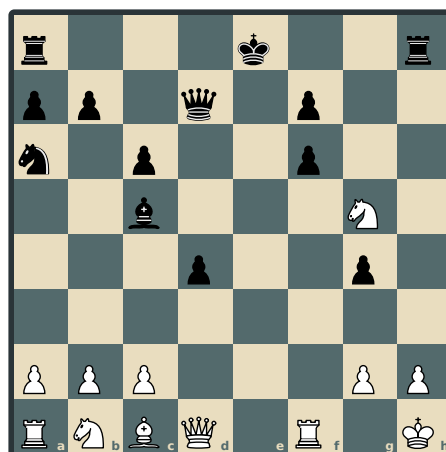
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 044

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

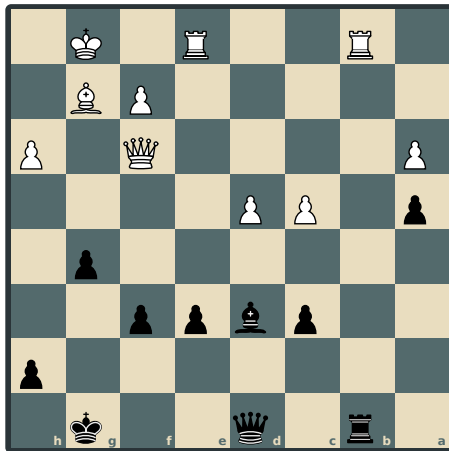
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 045 à 048

POSITION 045

Noirs • Finale



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

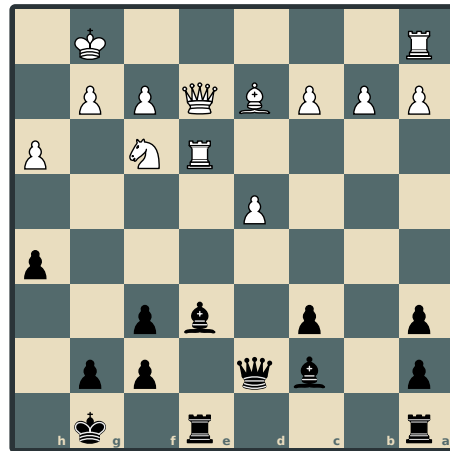
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 046

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

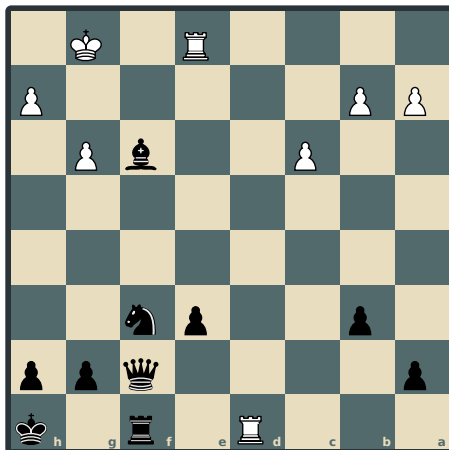
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 047

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

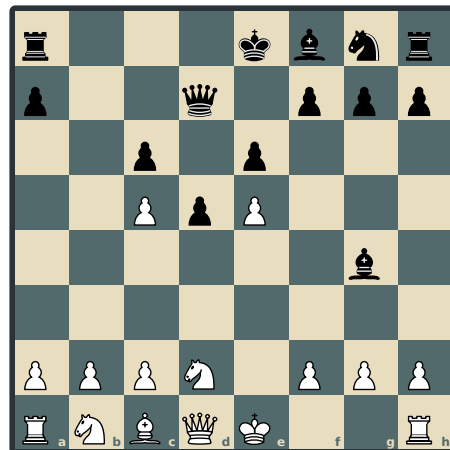
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 048

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

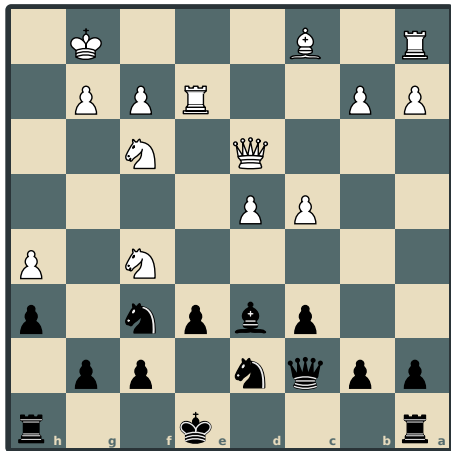
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 049 à 052

POSITION 049

Noirs • Architecture



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

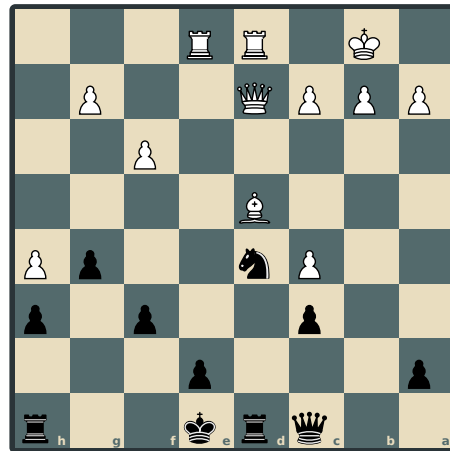
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 050

Noirs • Finale



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

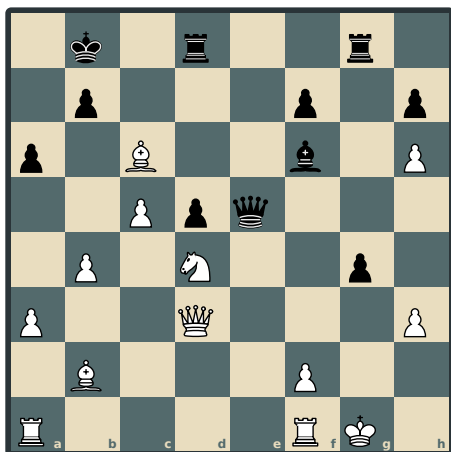
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 051

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

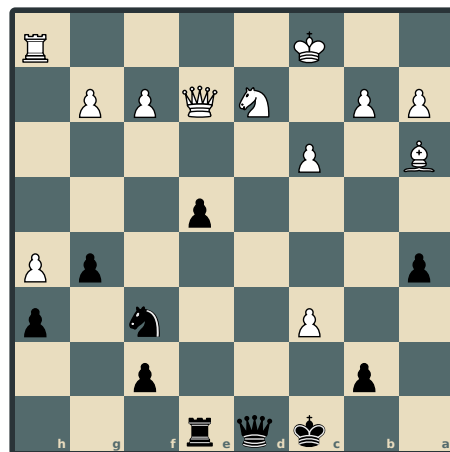
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 052

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

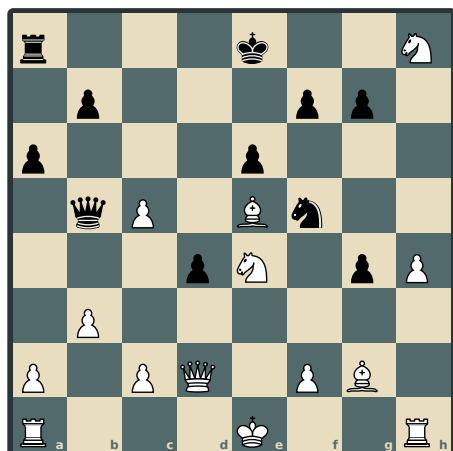
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 053 à 056

POSITION 053

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

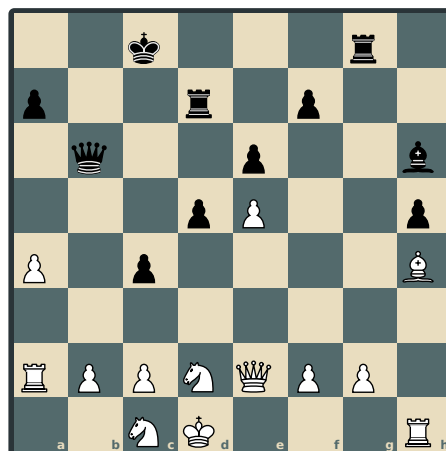
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 054

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

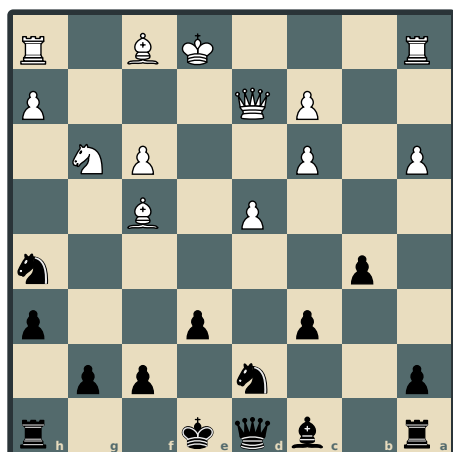
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 055

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

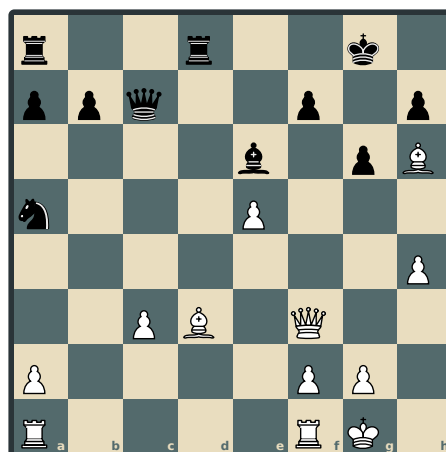
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 056

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

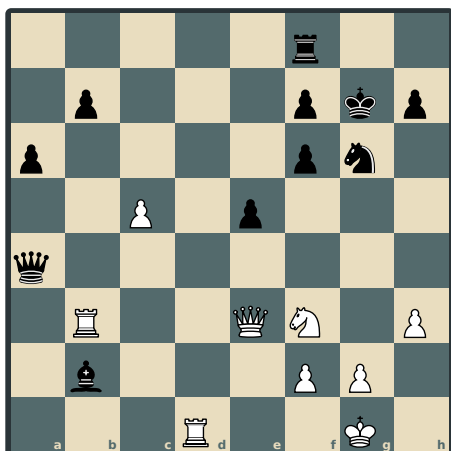
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 057 à 060

POSITION 057

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◇

Trouvez le meilleur premier coup.

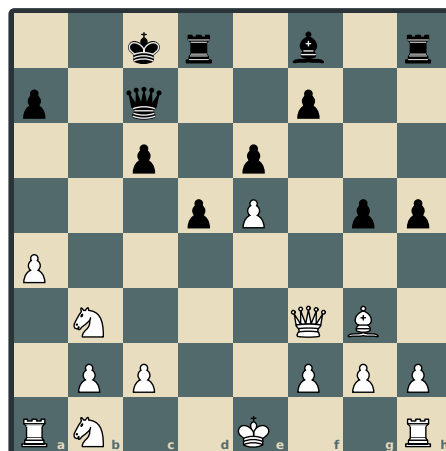
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 058

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

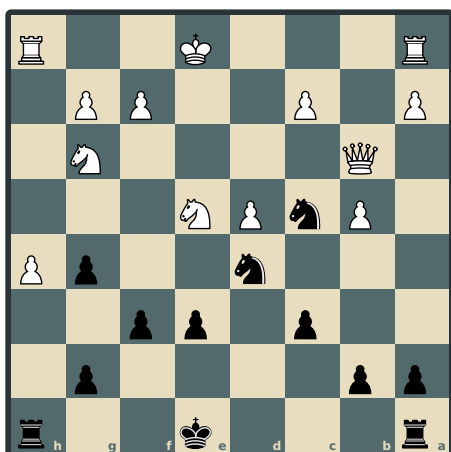
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 059

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◇

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

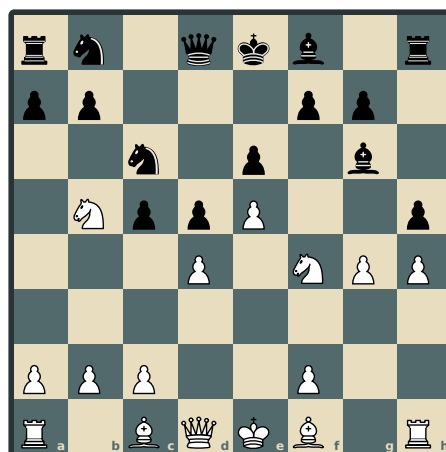
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 060

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

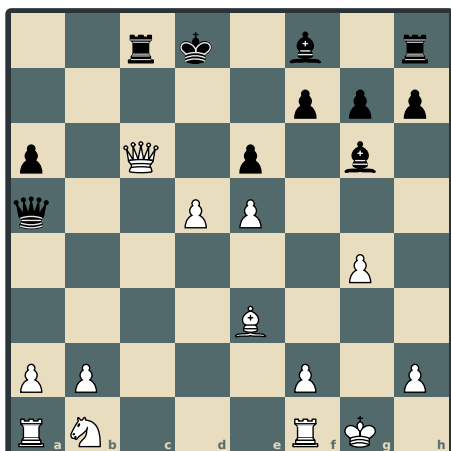
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 061 à 064

POSITION 061

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

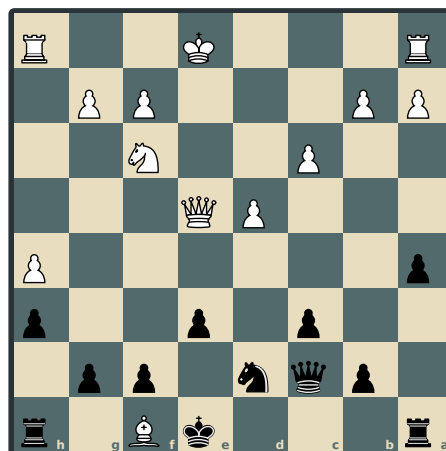
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 062

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

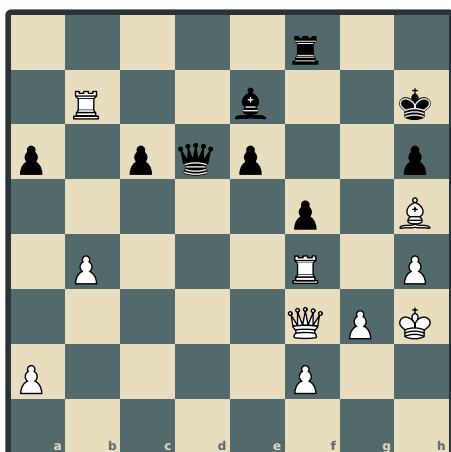
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 063

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

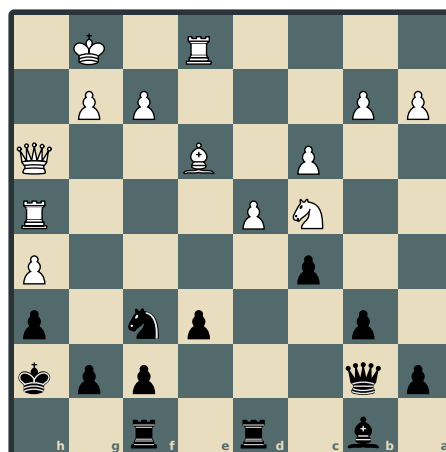
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 064

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

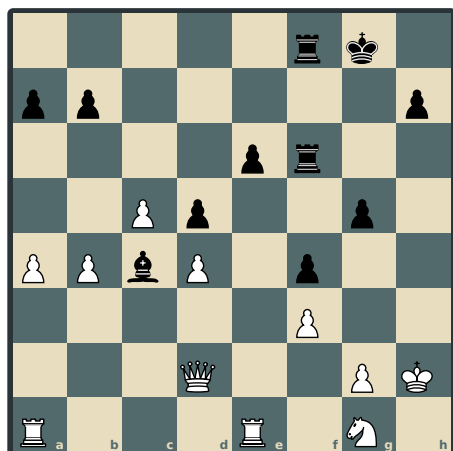
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 065 à 068

POSITION 065

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

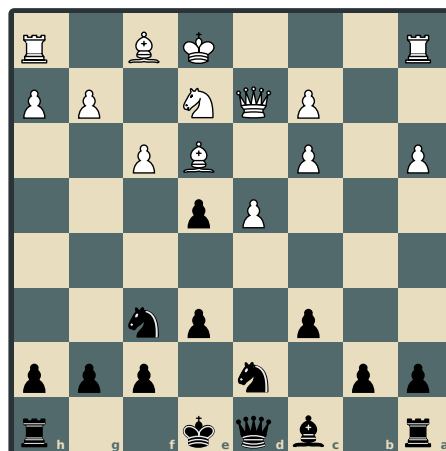
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 066

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

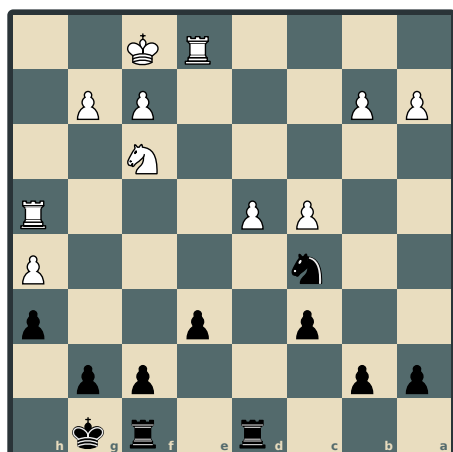
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 067

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

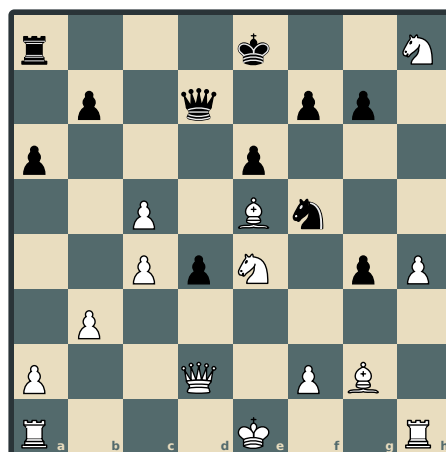
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 068

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

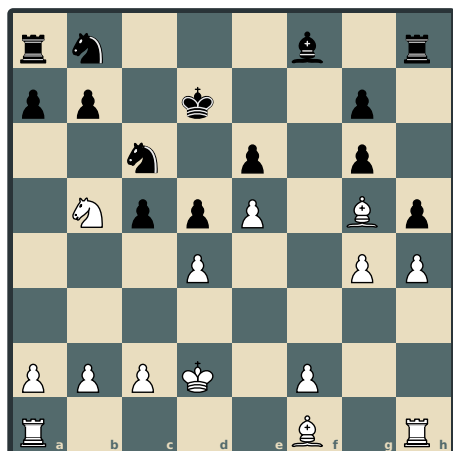
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 069 à 072

POSITION 069

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

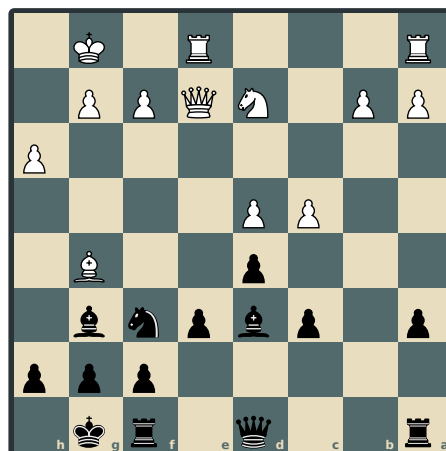
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 070

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

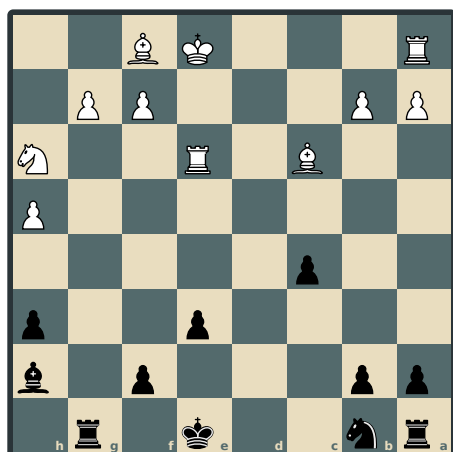
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 071

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

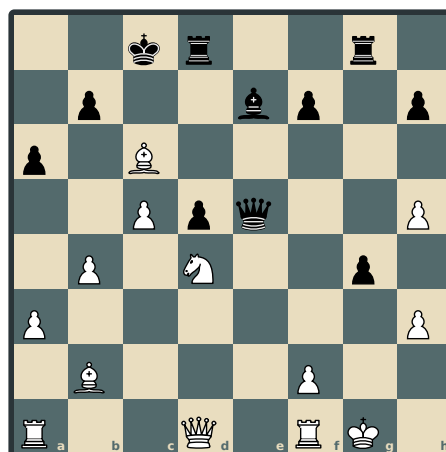
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 072

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

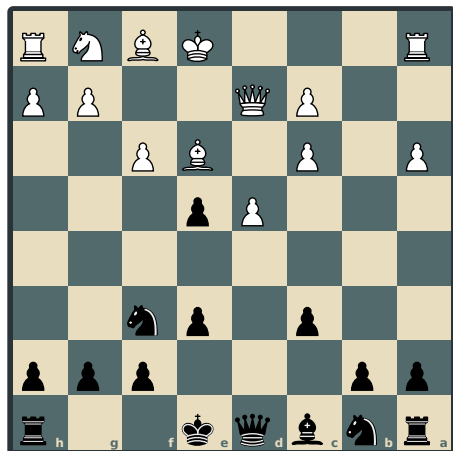
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 073 à 076

POSITION 073

Noirs • Architecture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

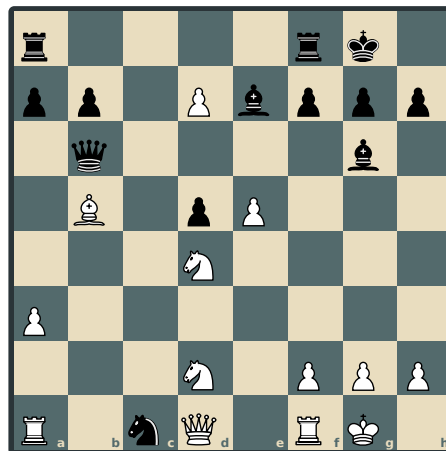
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 074

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

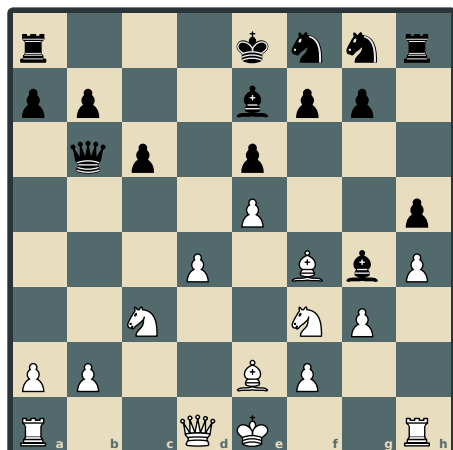
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 075

Blancs • Architecture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

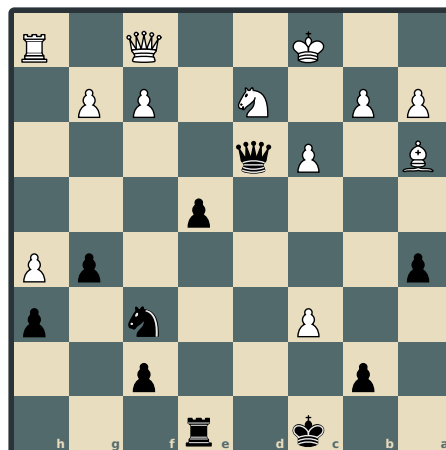
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 076

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

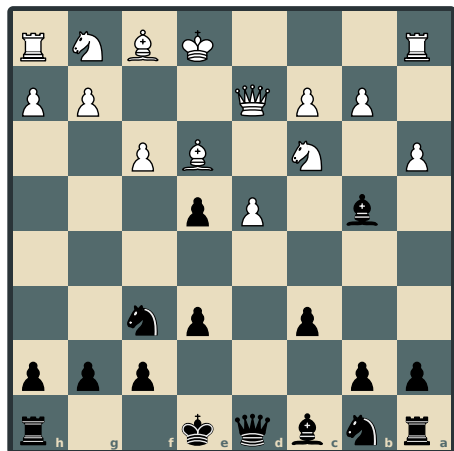
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 077 à 080

POSITION 077

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

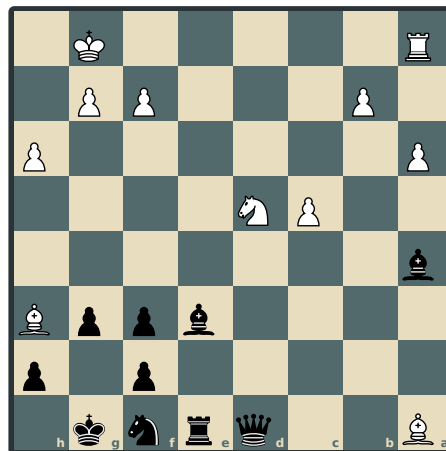
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 078

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

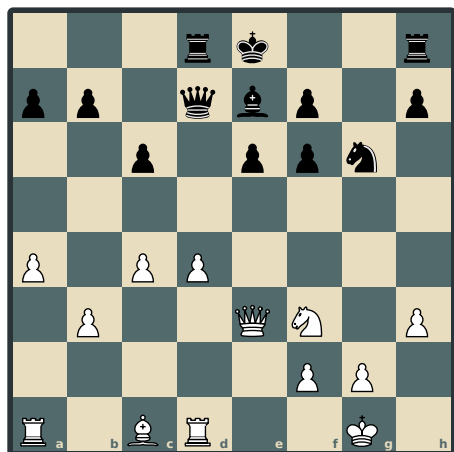
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 079

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

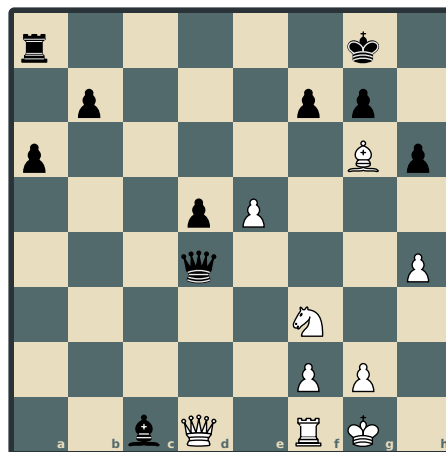
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 080

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

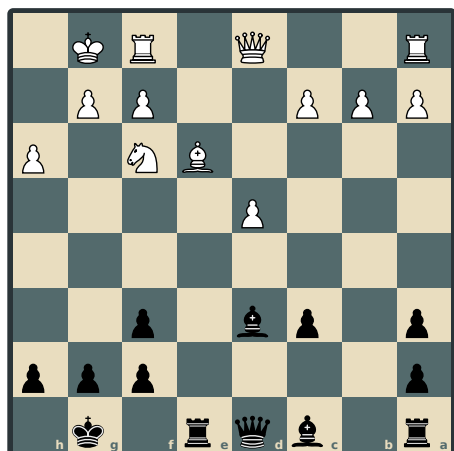
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 081 à 084

POSITION 081

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

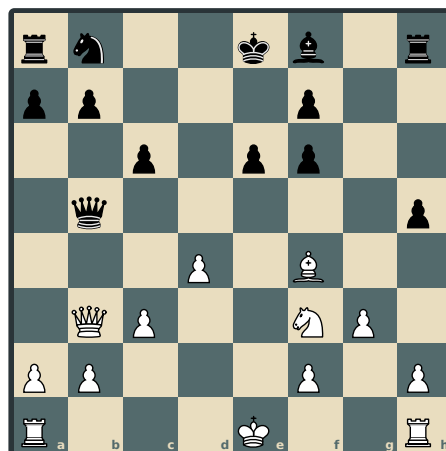
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 082

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

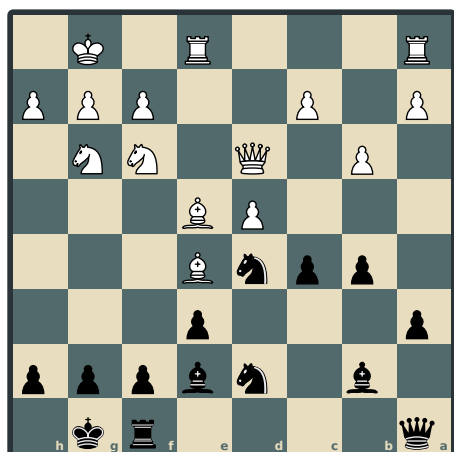
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 083

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

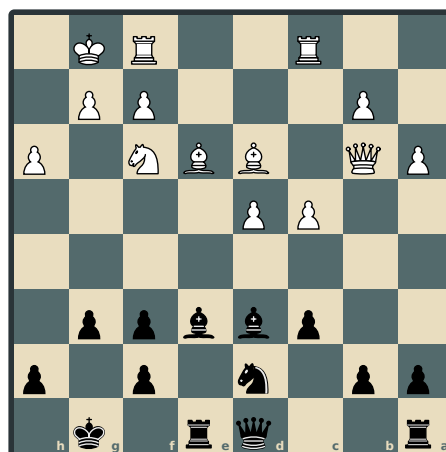
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 084

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

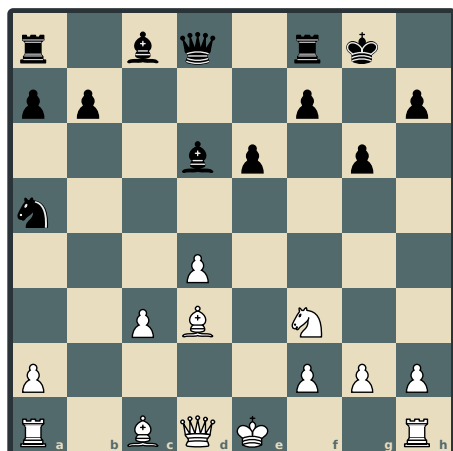
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 085 à 088

POSITION 085

Blancs • Finale



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

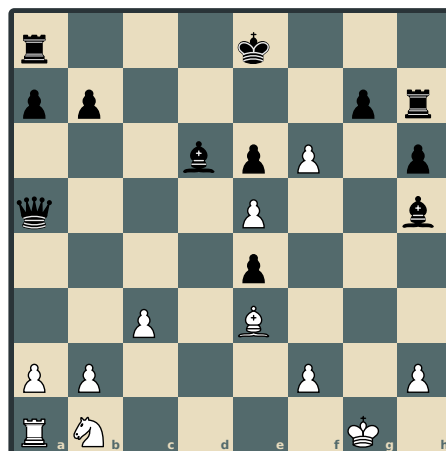
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 086

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

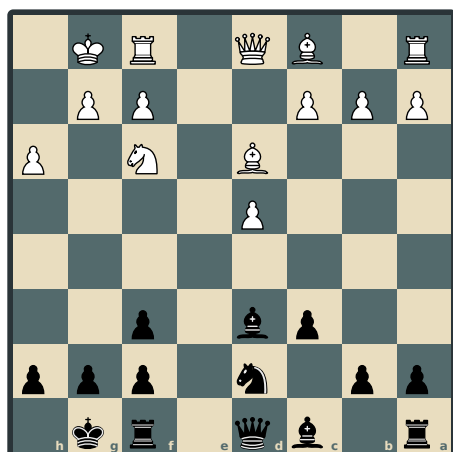
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 087

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

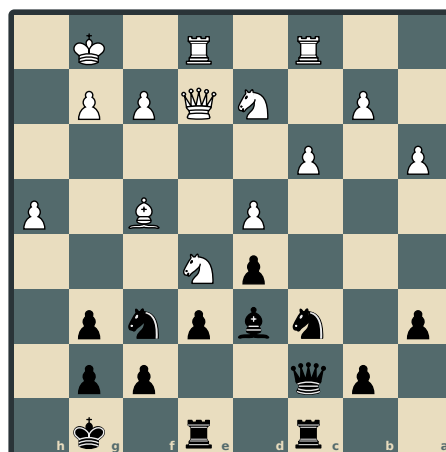
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 088

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

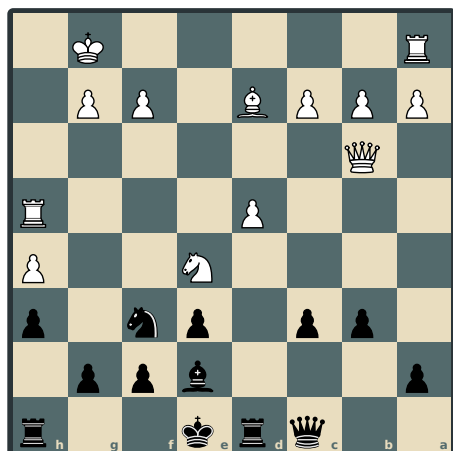
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 089 à 092

POSITION 089

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

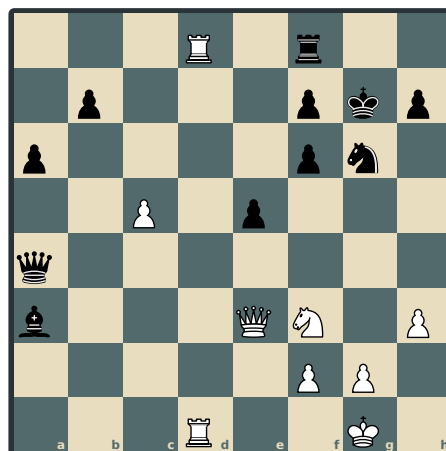
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 090

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

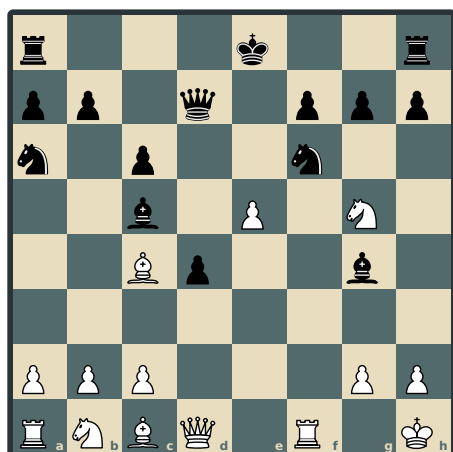
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 091

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

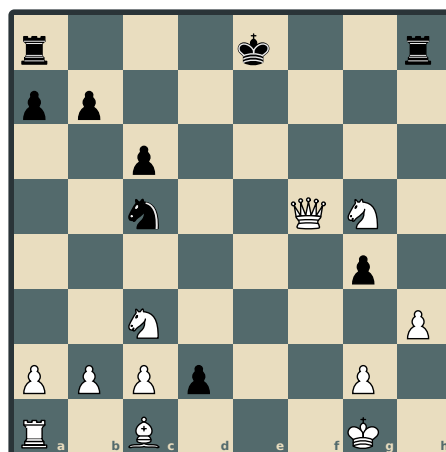
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 092

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

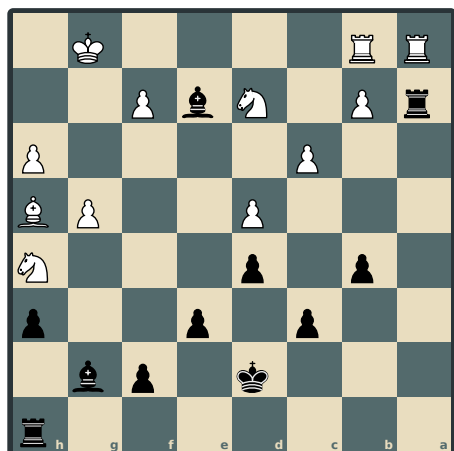
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 093 à 096

POSITION 093

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

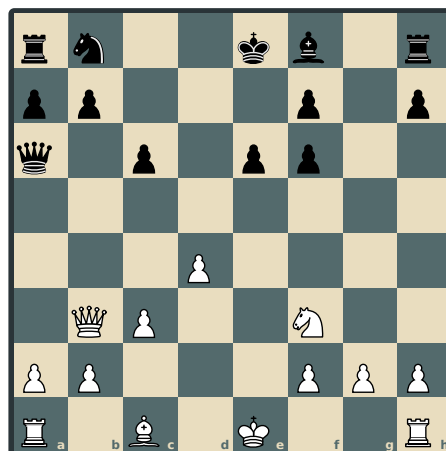
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 094

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

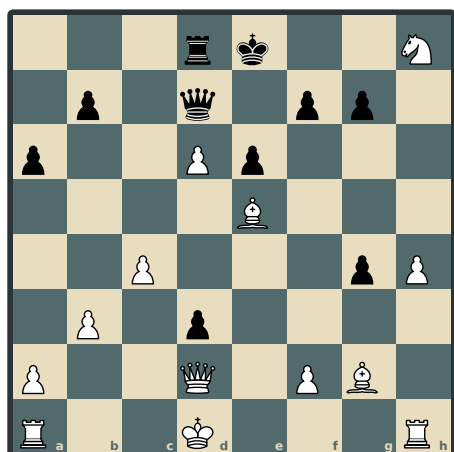
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 095

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

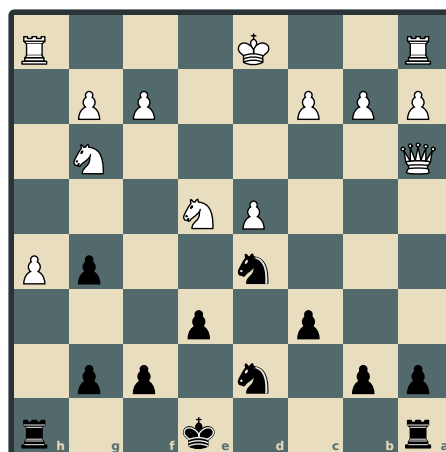
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 096

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

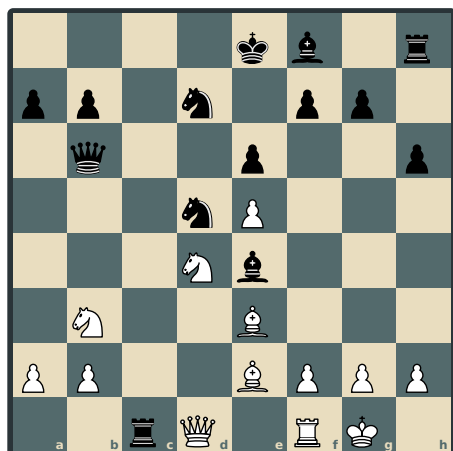
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 097 à 100

POSITION 097

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

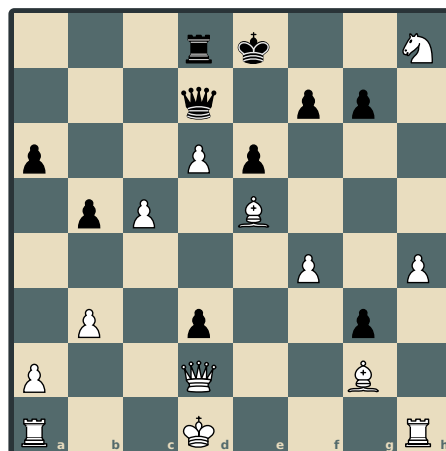
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 098

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

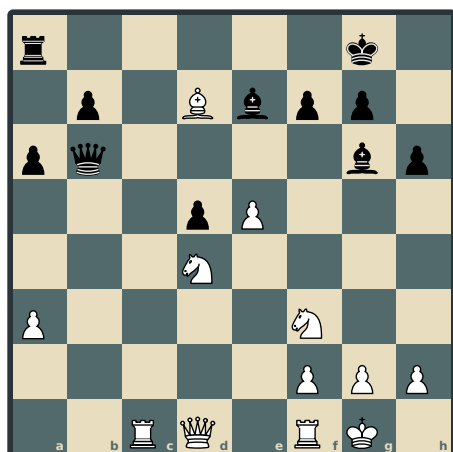
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 099

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

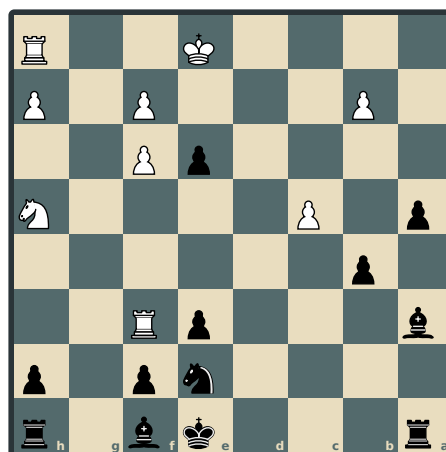
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 100

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

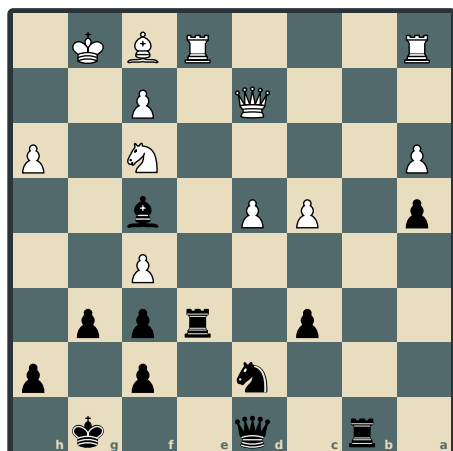
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 101 à 104

POSITION 101

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

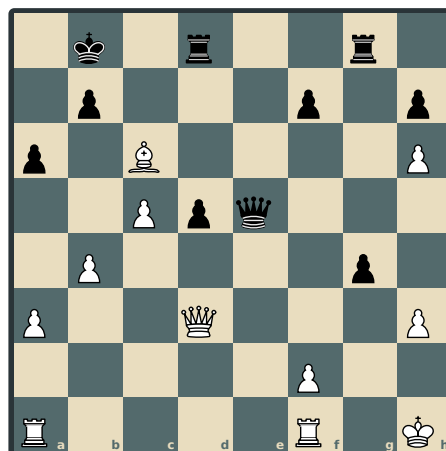
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 102

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

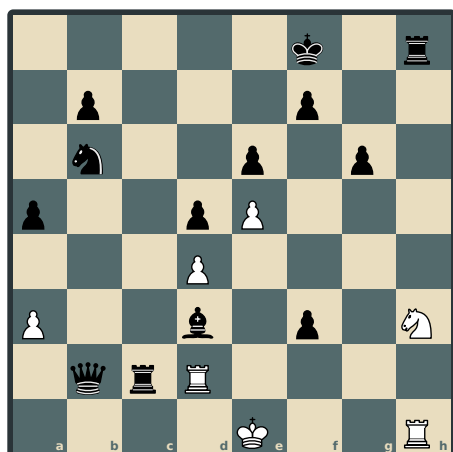
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 103

Blancs • Finale



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

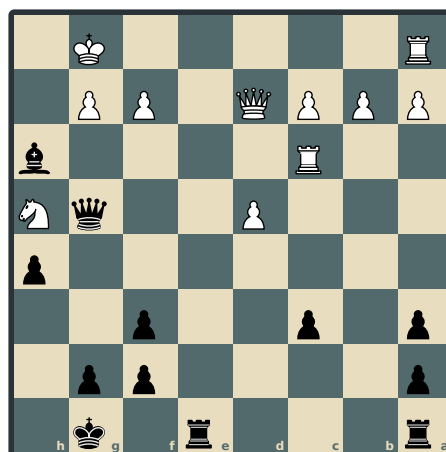
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 104

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

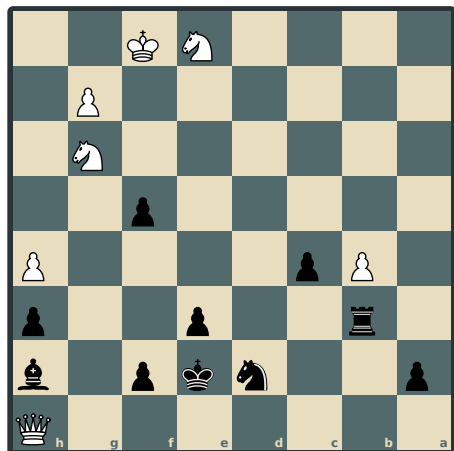
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 105 à 108

POSITION 105

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

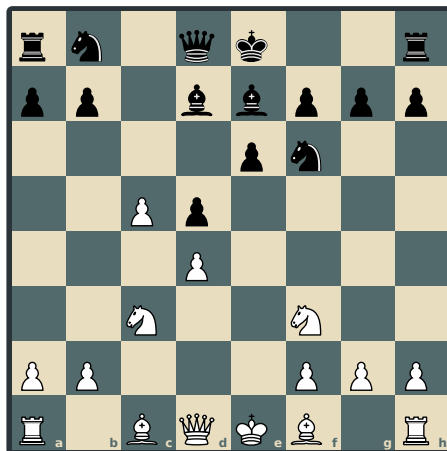
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 106

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

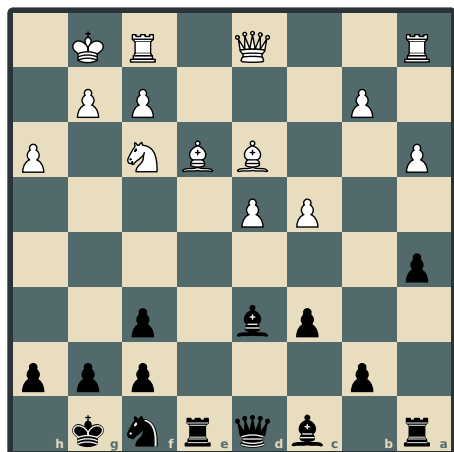
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 107

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

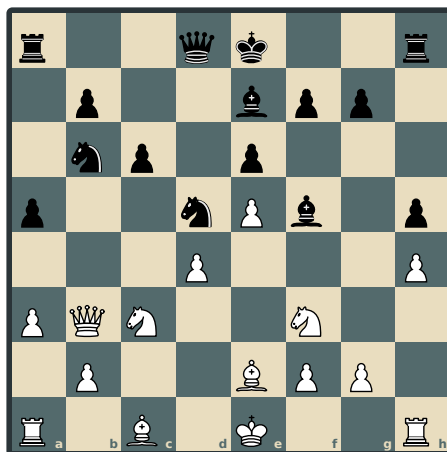
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 108

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

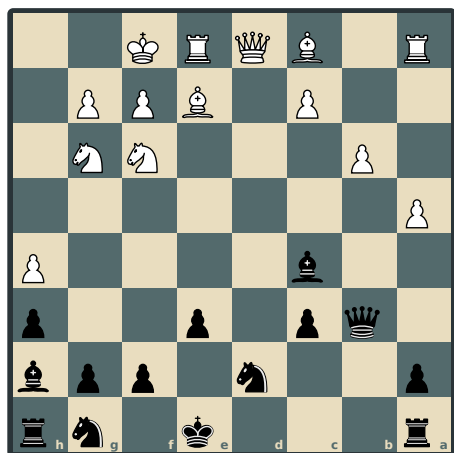
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 109 à 112

POSITION 109

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

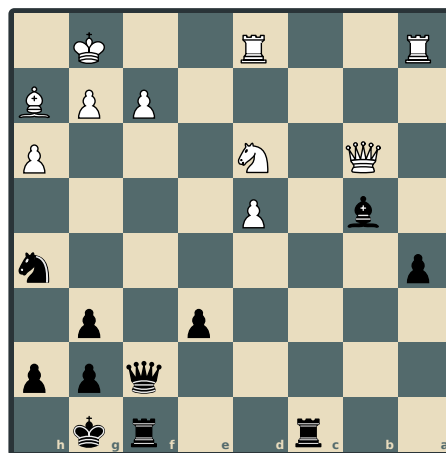
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 110

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

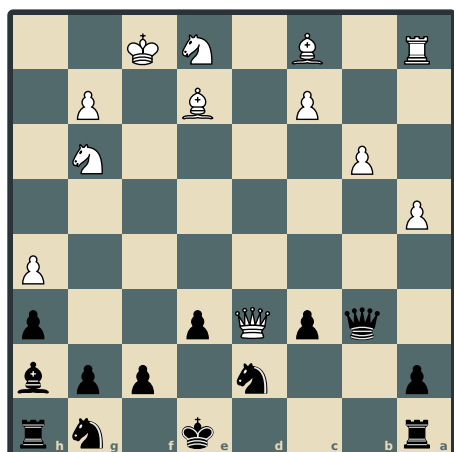
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 111

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

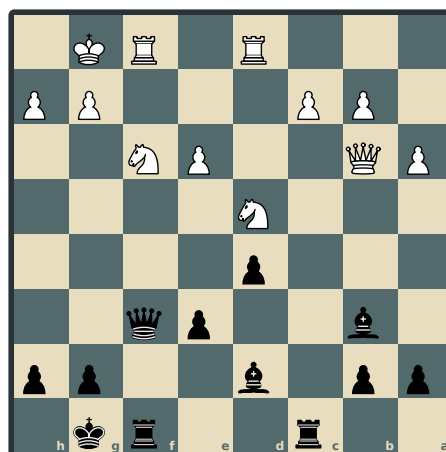
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 112

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

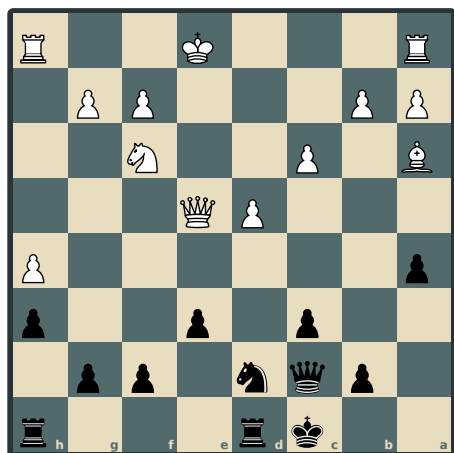
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 113 à 116

POSITION 113

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

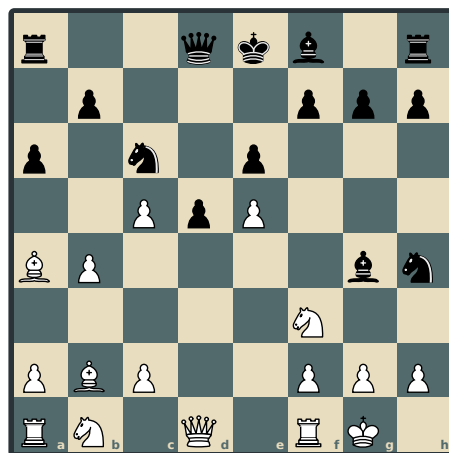
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 114

Blancs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

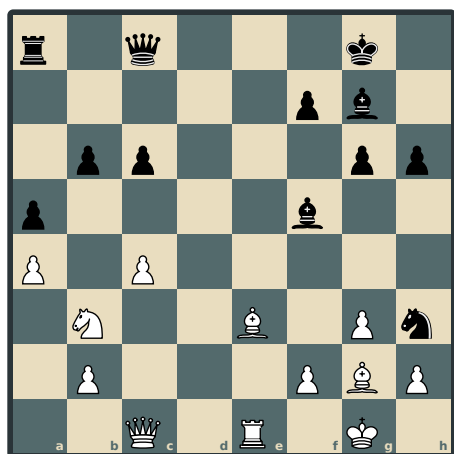
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 115

Blancs • Finale



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

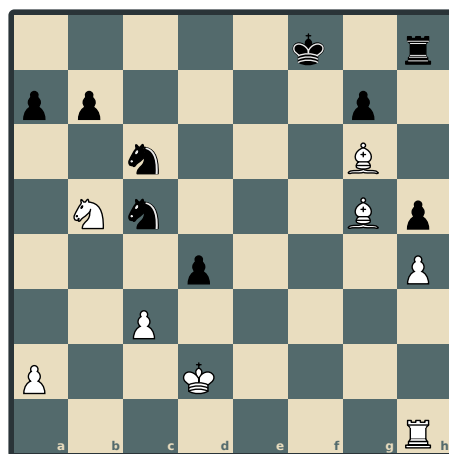
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 116

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

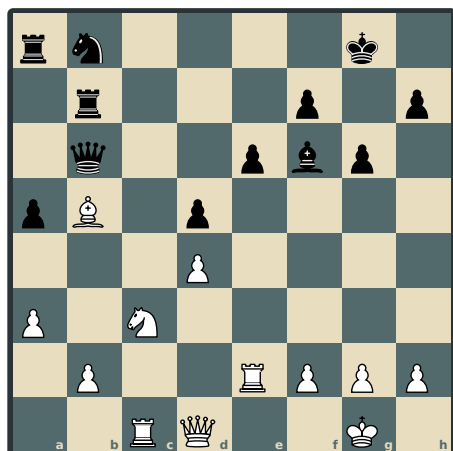
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 117 à 120

POSITION 117

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

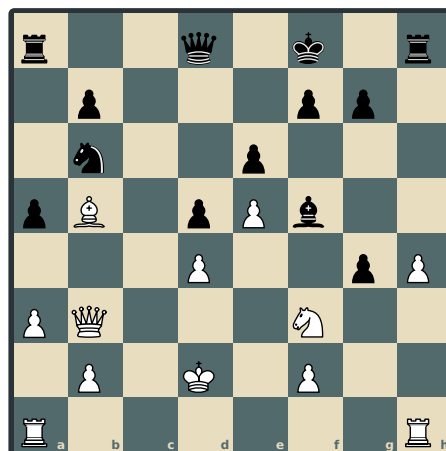
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 118

Blancs • Défense



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

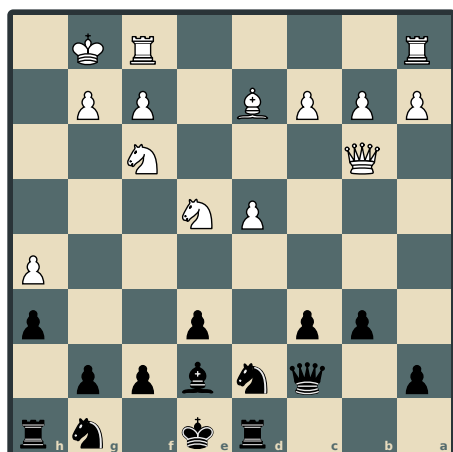
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 119

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

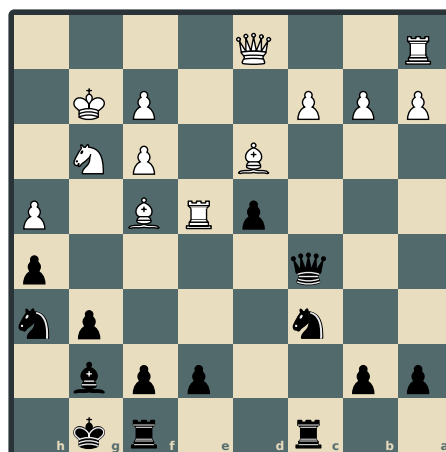
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 120

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

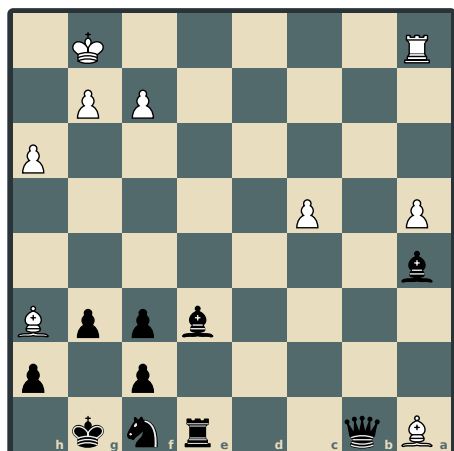
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 121 à 124

POSITION 121

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

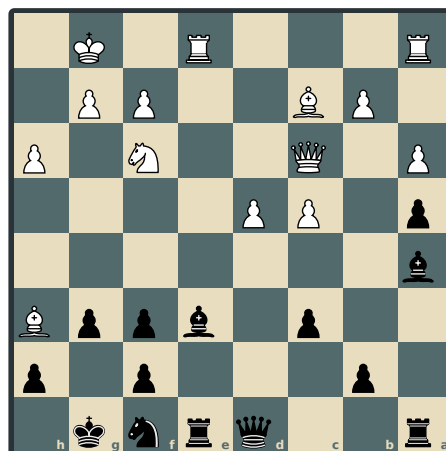
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 122

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

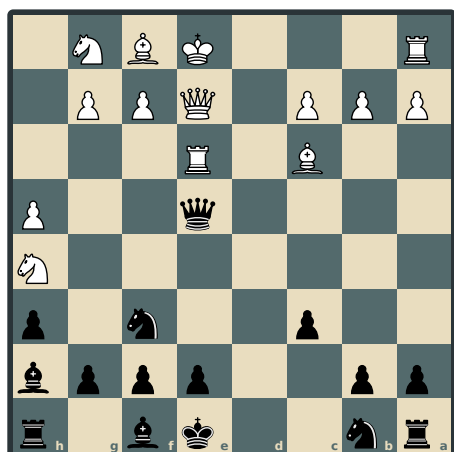
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 123

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

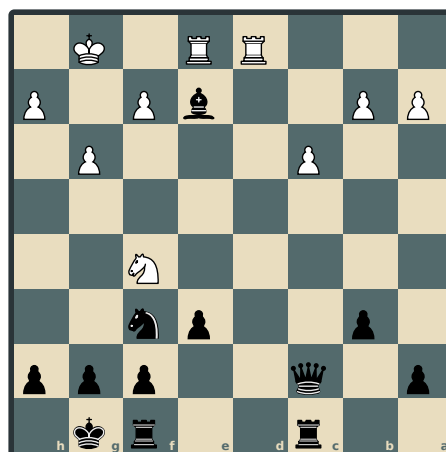
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 124

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

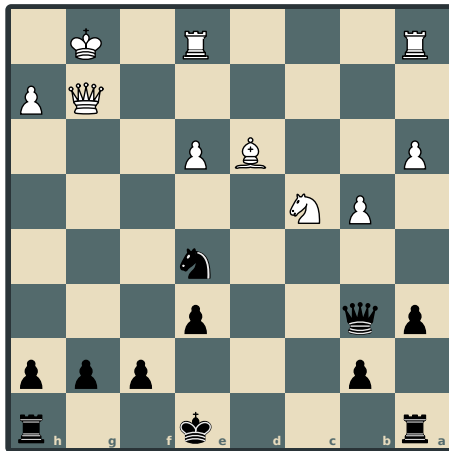
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 125 à 128

POSITION 125

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

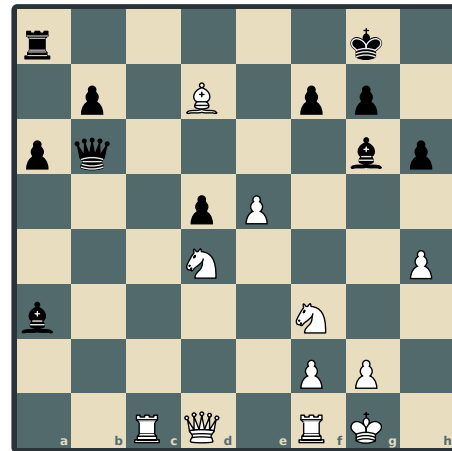
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 126

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

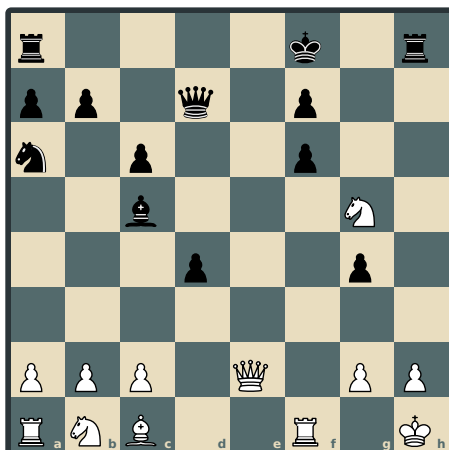
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 127

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

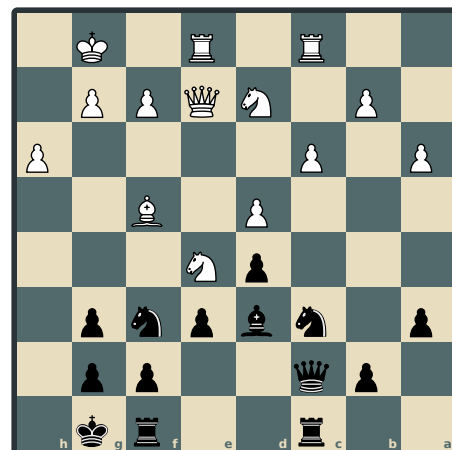
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 128

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

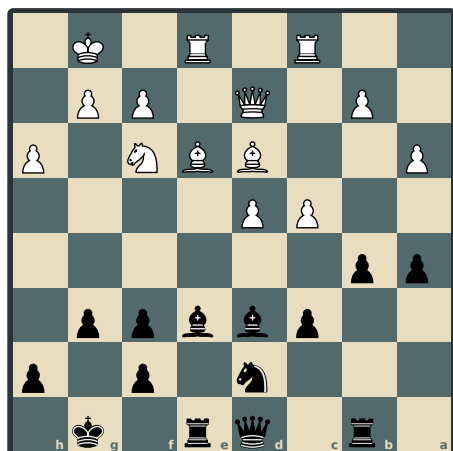
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 129 à 132

POSITION 129

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

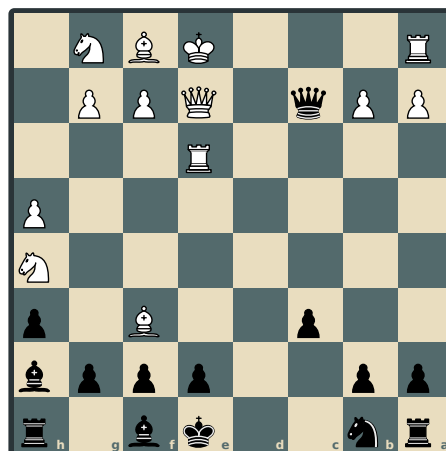
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 130

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

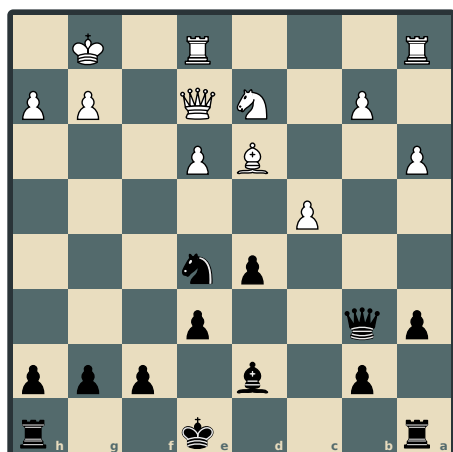
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 131

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

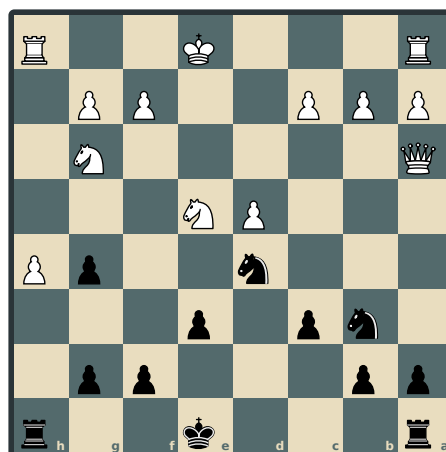
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 132

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

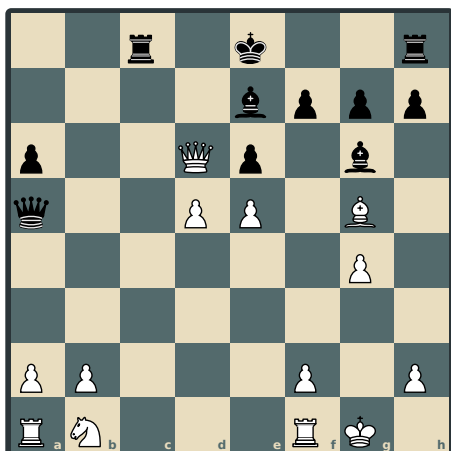
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 133 à 136

POSITION 133

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

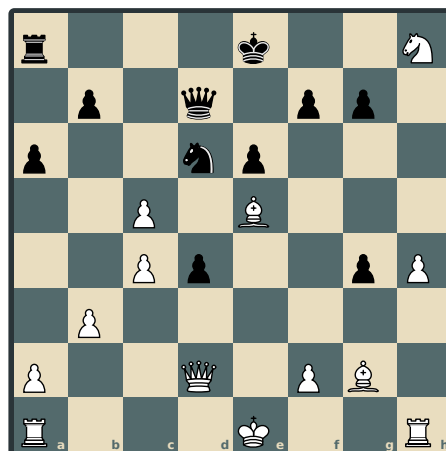
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 134

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

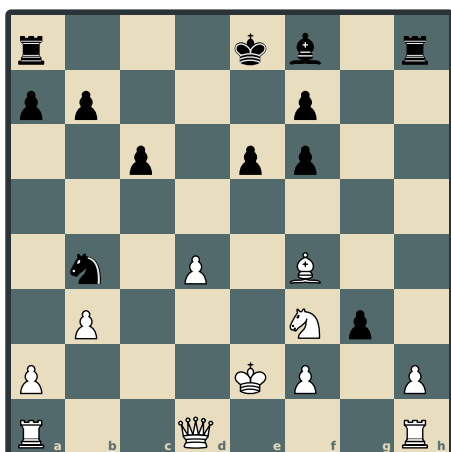
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 135

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

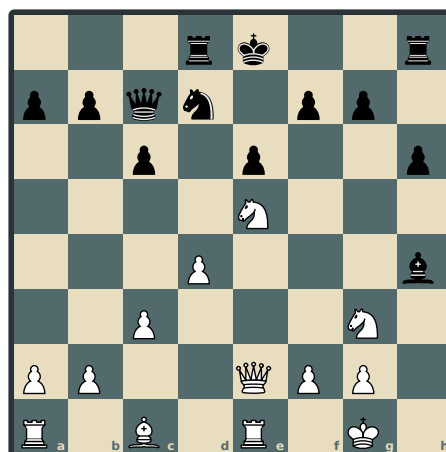
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 136

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

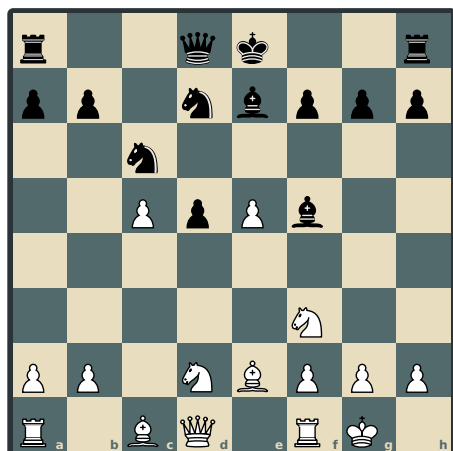
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 137 à 140

POSITION 137

Blancs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

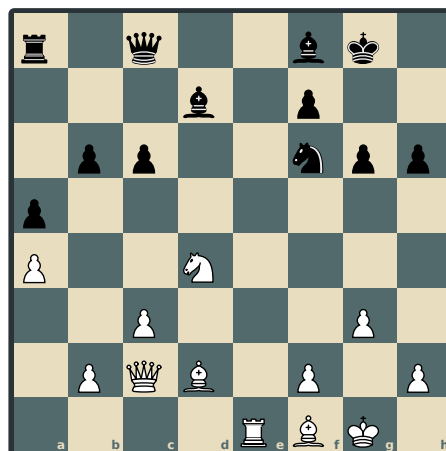
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 138

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

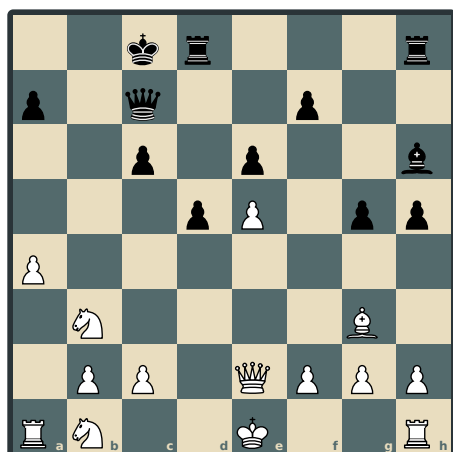
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 139

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

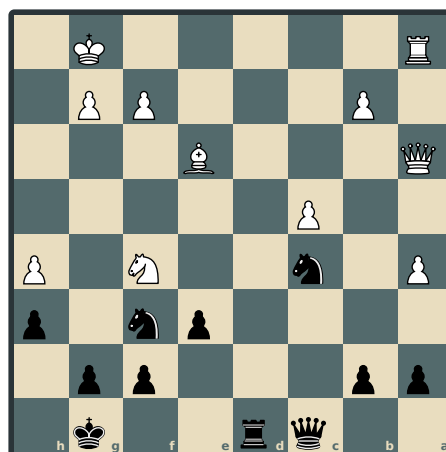
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 140

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

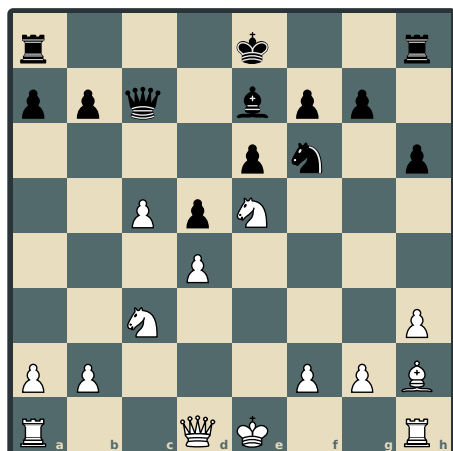
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 141 à 144

POSITION 141

Blancs • Architecture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

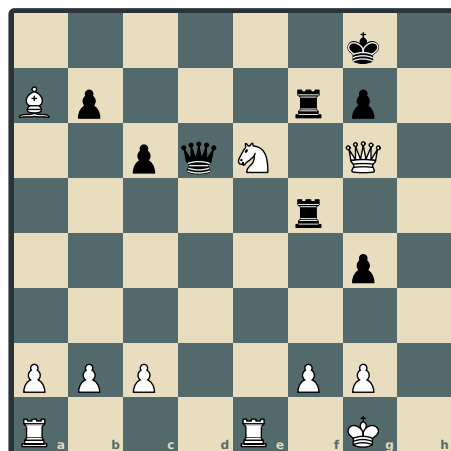
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 142

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

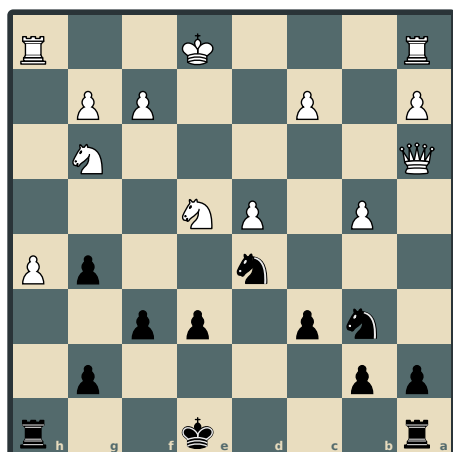
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 143

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

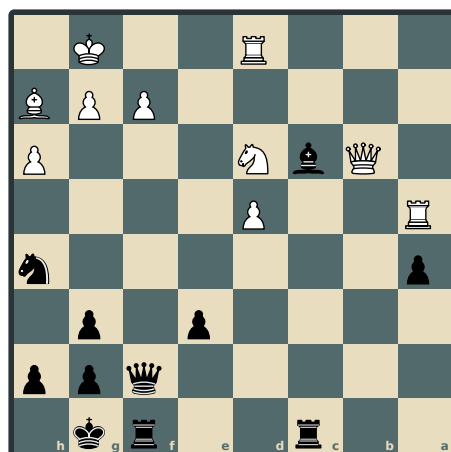
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 144

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

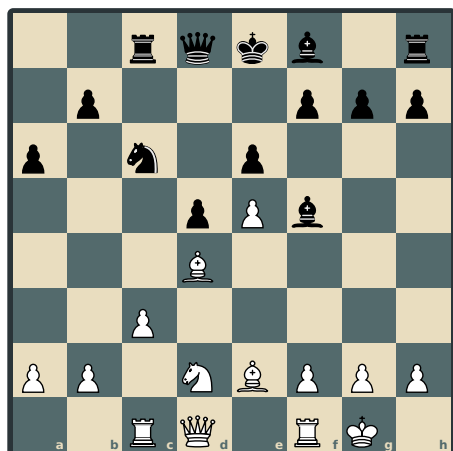
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 145 à 148

POSITION 145

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

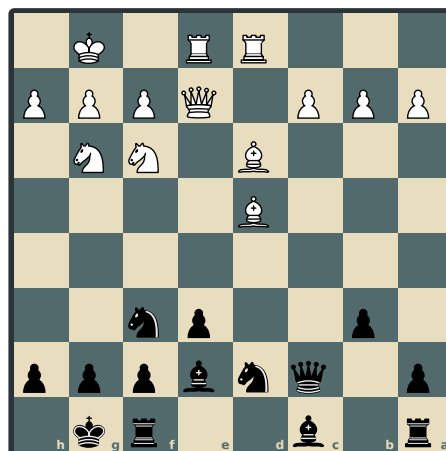
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 146

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

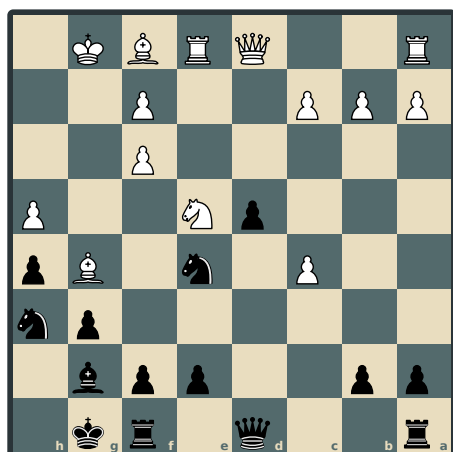
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 147

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

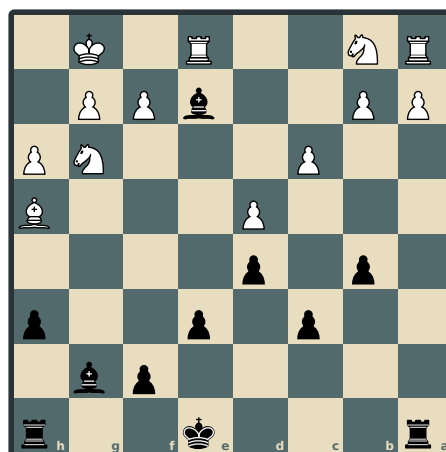
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 148

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

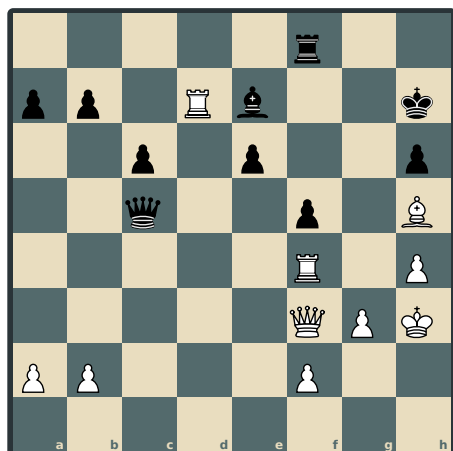
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 149 à 152

POSITION 149

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

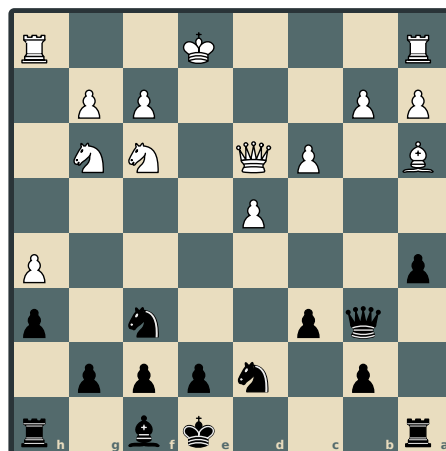
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 150

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

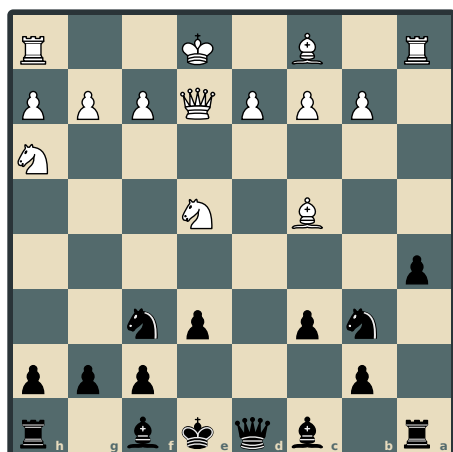
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 151

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

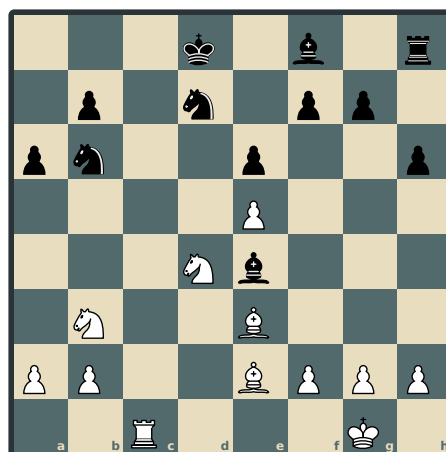
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 152

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

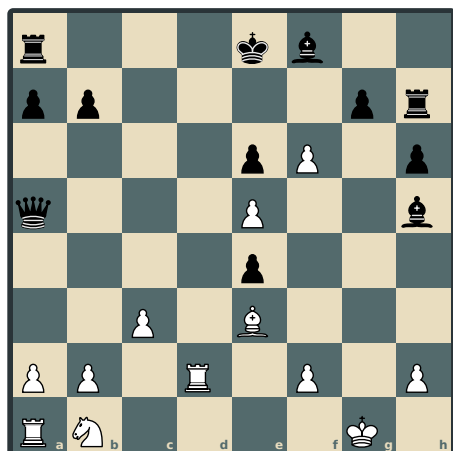
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 153 à 156

POSITION 153

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

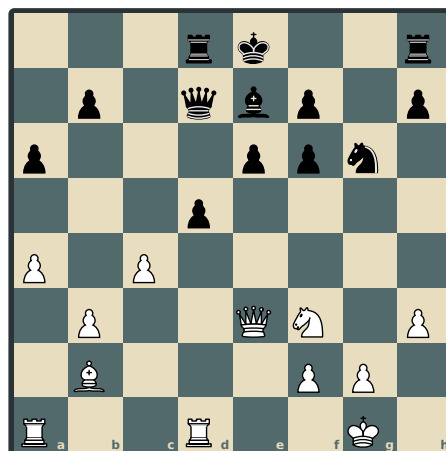
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 154

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

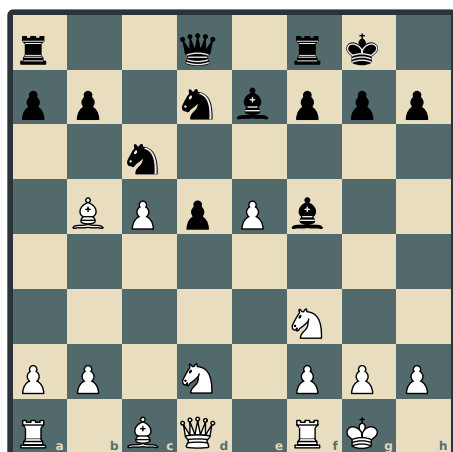
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 155

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

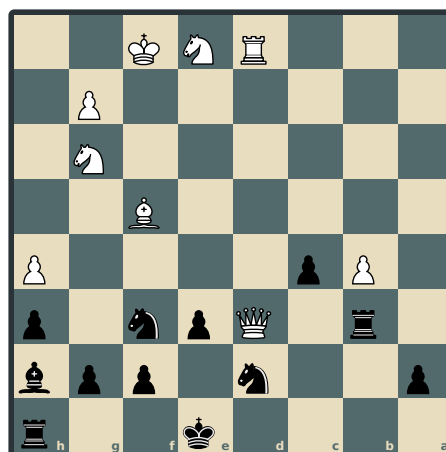
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 156

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

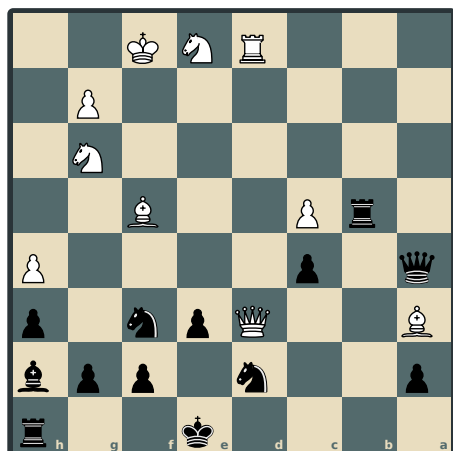
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 157 à 160

POSITION 157

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

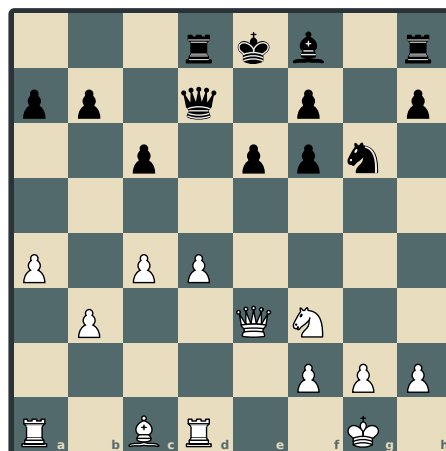
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 158

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

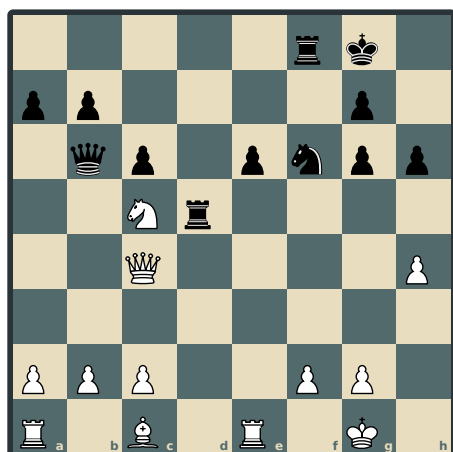
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 159

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

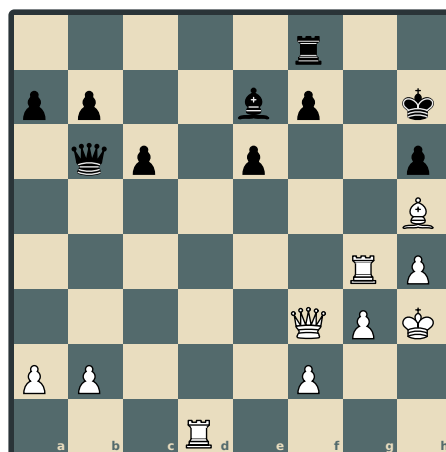
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 160

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

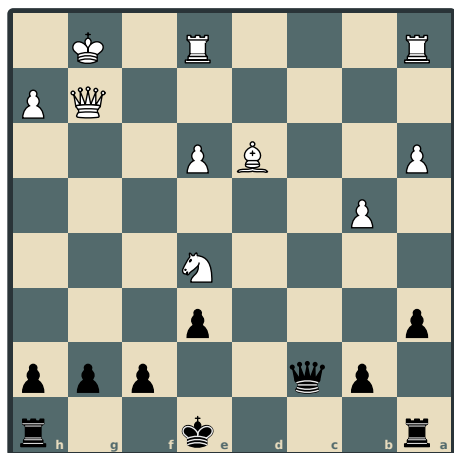
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 161 à 164

POSITION 161

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

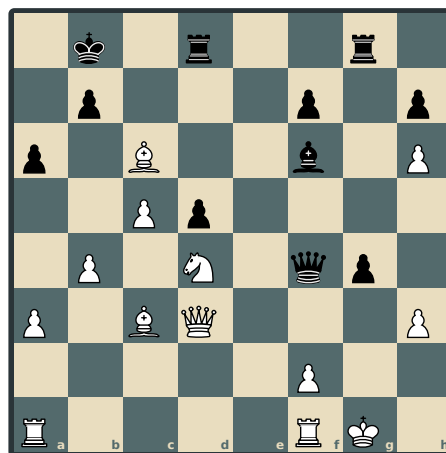
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 162

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

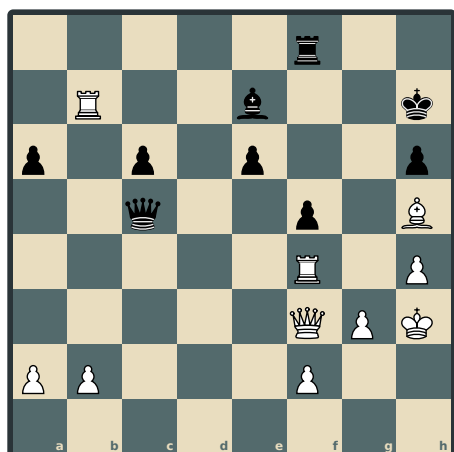
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 163

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

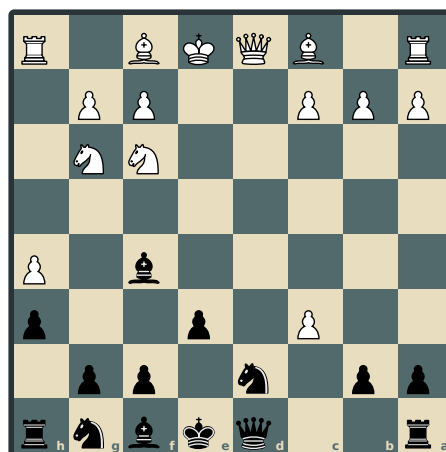
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 164

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 30 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

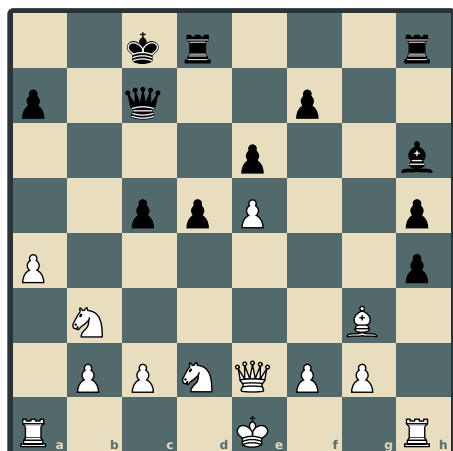
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 165 à 168

POSITION 165

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

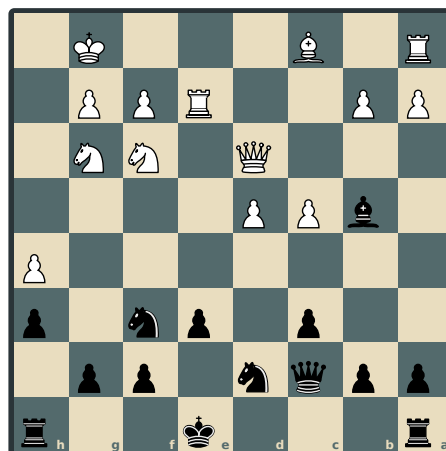
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 166

Noirs • Ouverture



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

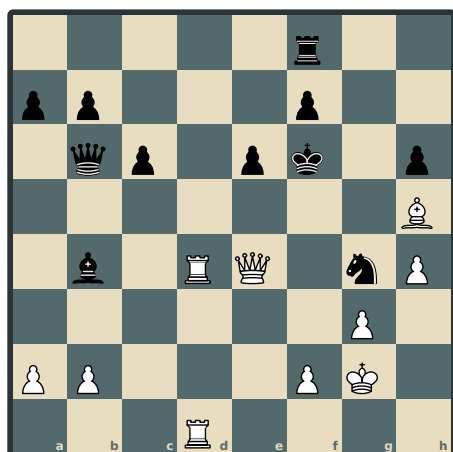
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 167

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

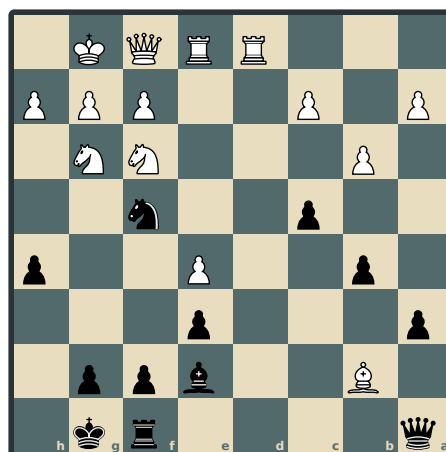
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 168

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 45 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

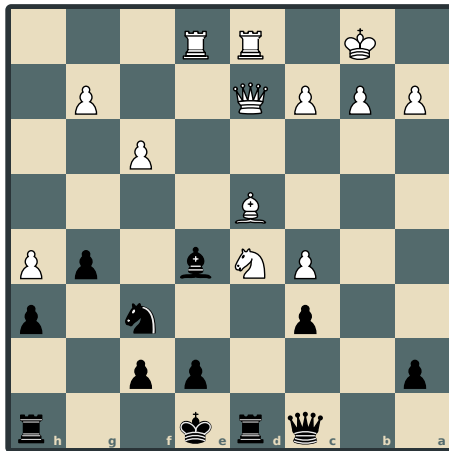
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 169 à 172

POSITION 169

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

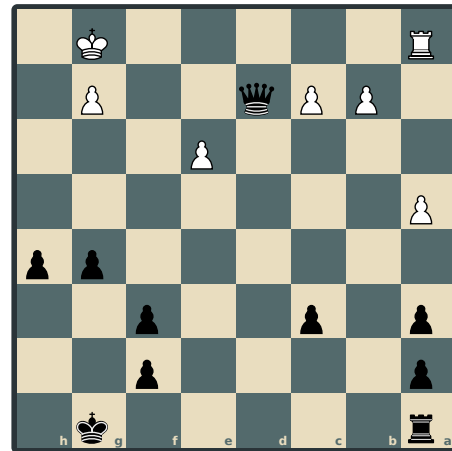
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 170

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

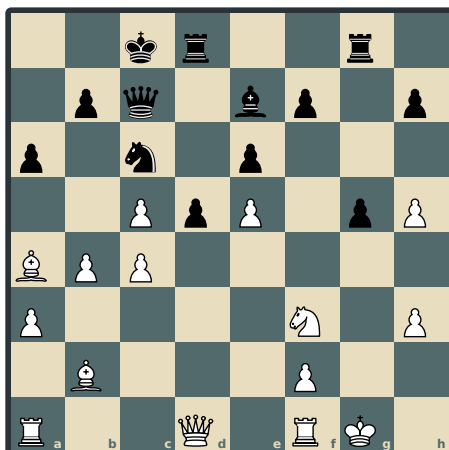
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 171

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

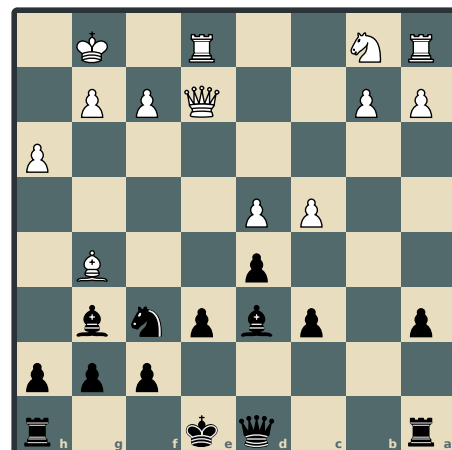
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 172

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

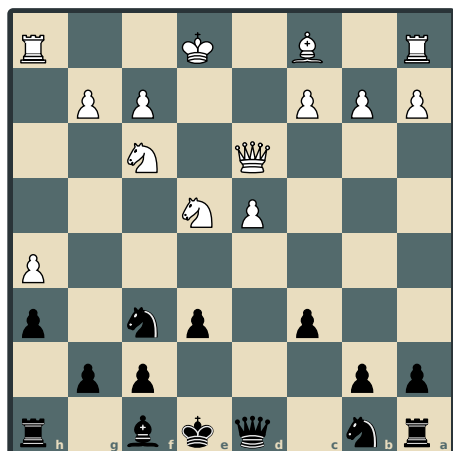
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 173 à 176

POSITION 173

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

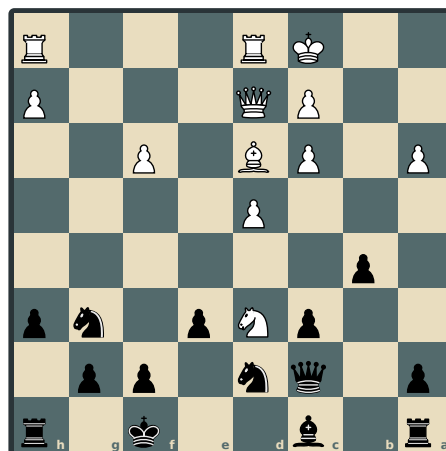
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 174

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

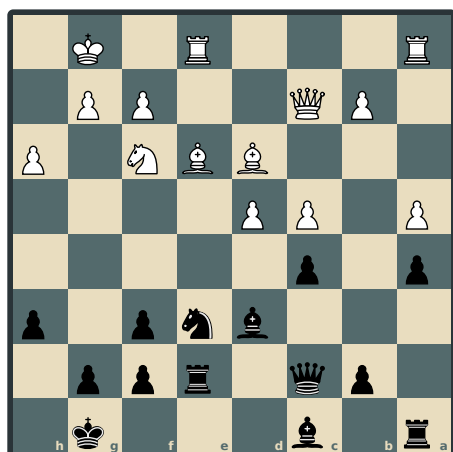
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 175

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

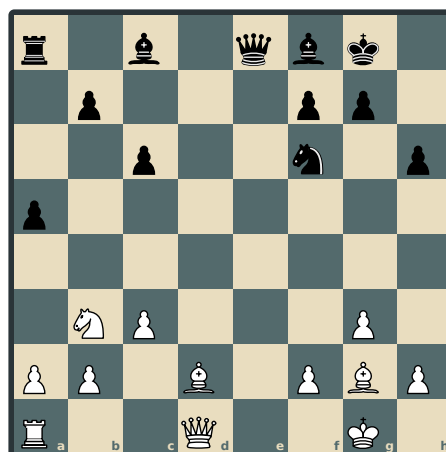
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 176

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

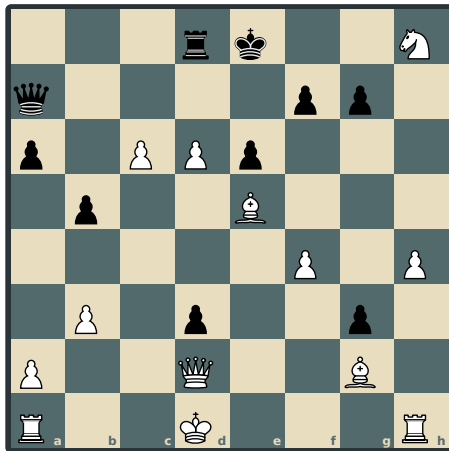
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 177 à 180

POSITION 177

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

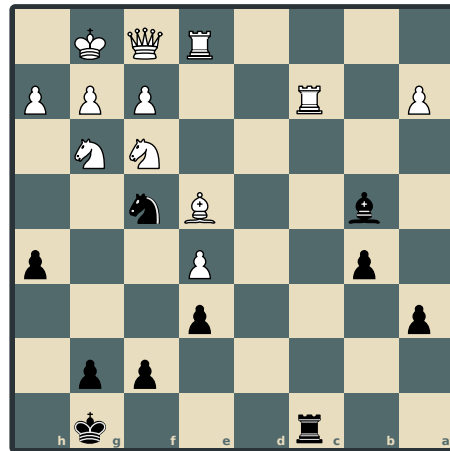
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 178

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

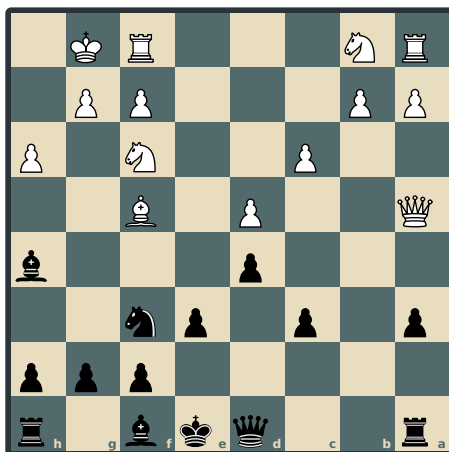
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 179

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

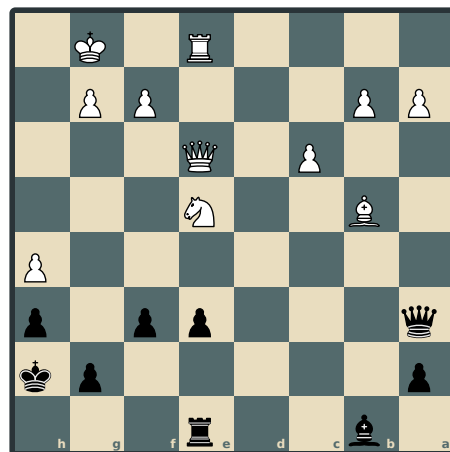
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 180

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

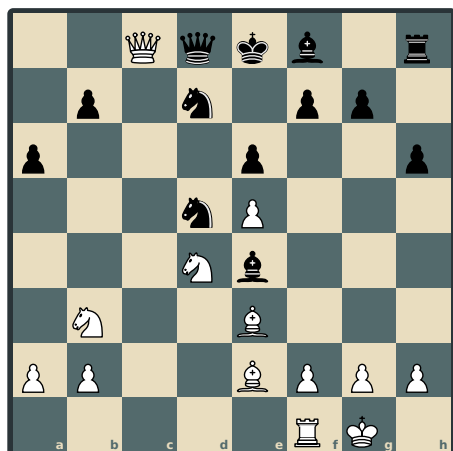
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 181 à 184

POSITION 181

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

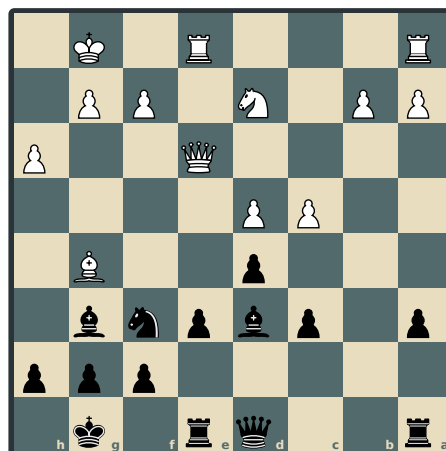
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 182

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

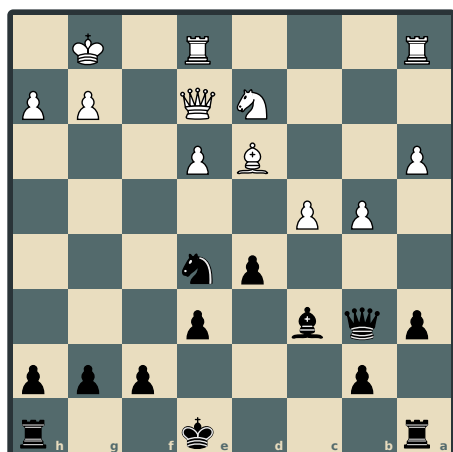
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 183

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

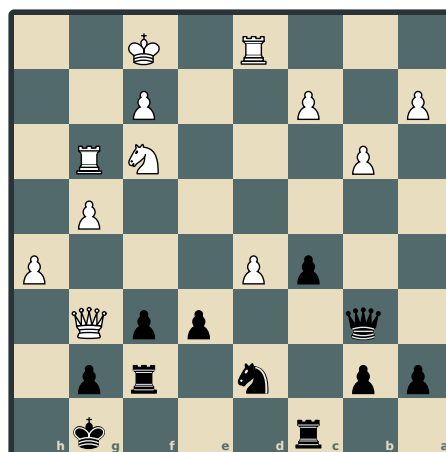
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 184

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

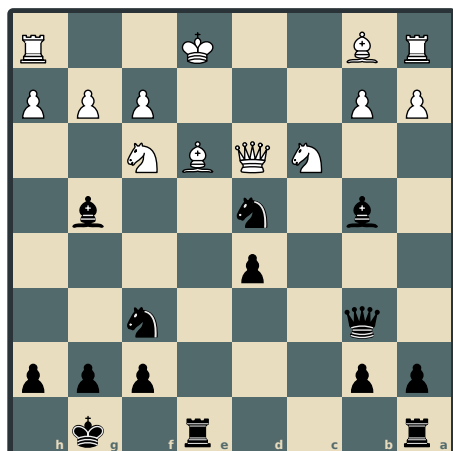
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 185 à 188

POSITION 185

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

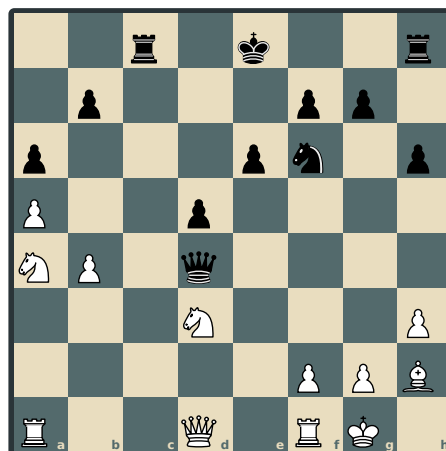
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 186

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

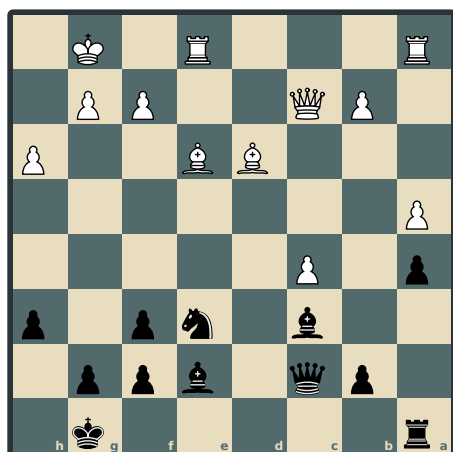
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 187

Noirs • Défense



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

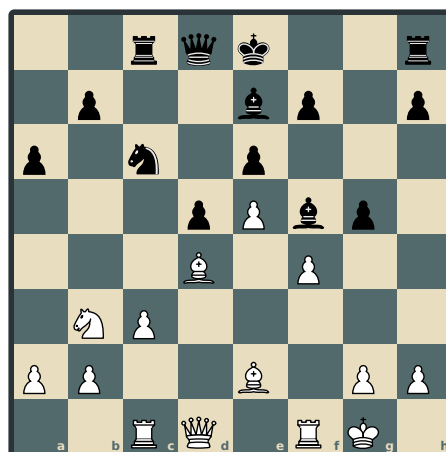
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 188

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ◆◆◆◆

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

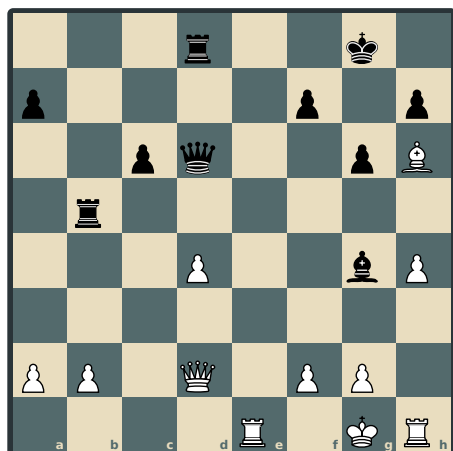
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 189 à 192

POSITION 189

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

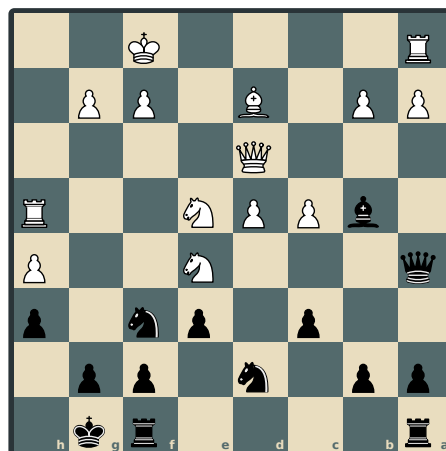
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 190

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

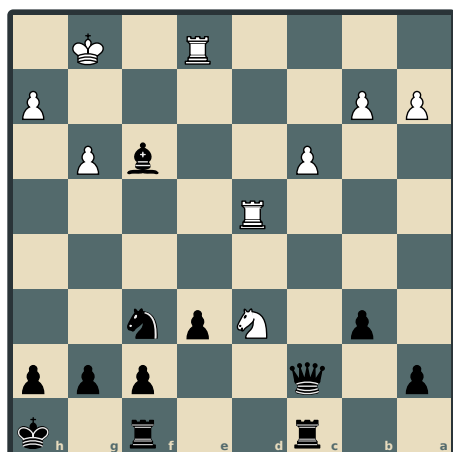
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 191

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

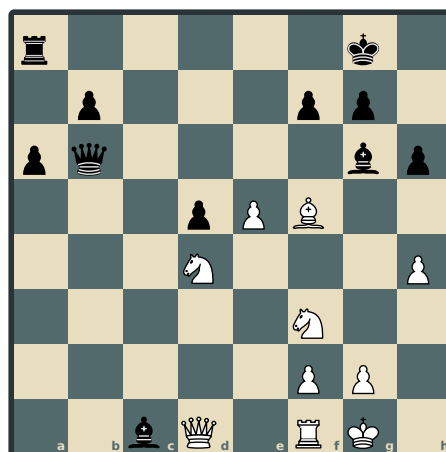
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 192

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

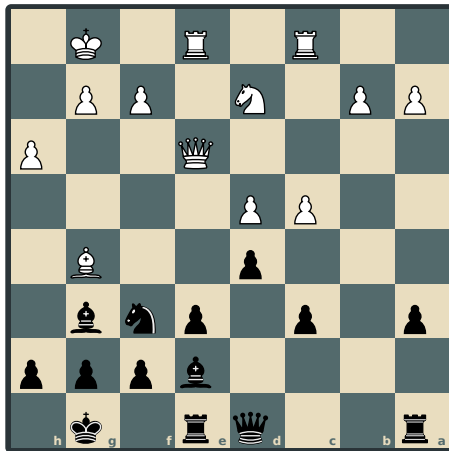
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 193 à 196

POSITION 193

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

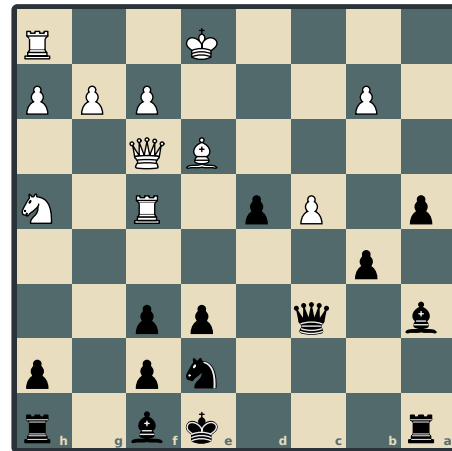
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 194

Noirs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

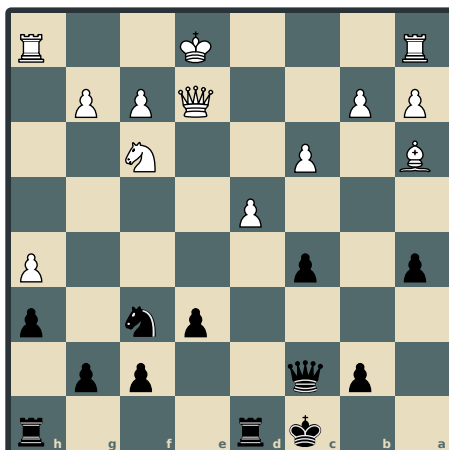
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 195

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

INVERSE — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

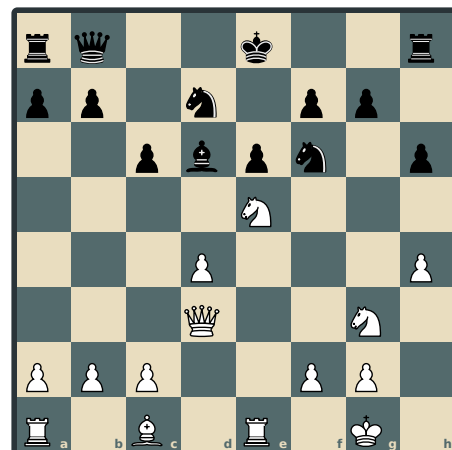
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 196

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦◇

Trouvez le meilleur premier coup.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

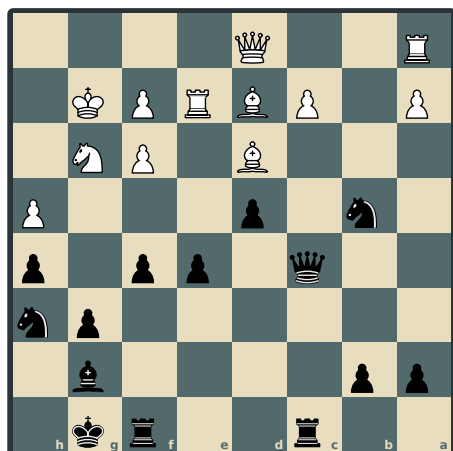
RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Examen Caro-Kann — positions 197 à 200

POSITION 197

Noirs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

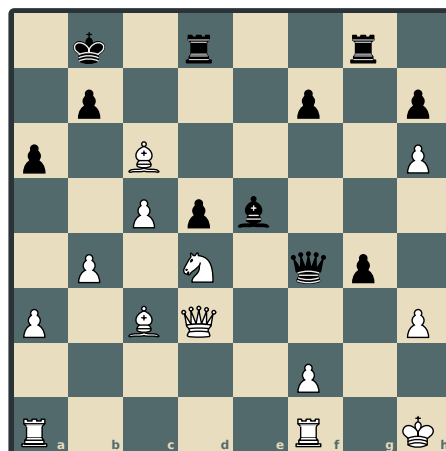
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 198

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 60 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

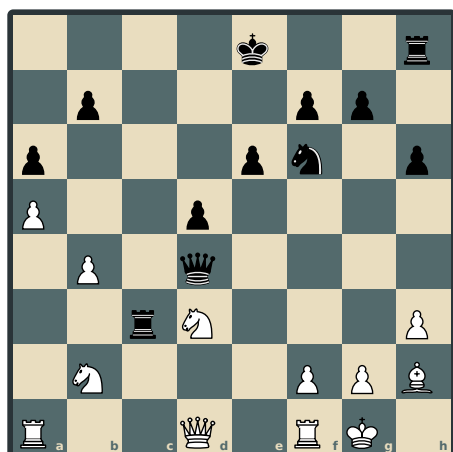
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 199

Blancs • Stratégie



TEMPS-CIBLE 120 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

Trouvez le meilleur premier coup.

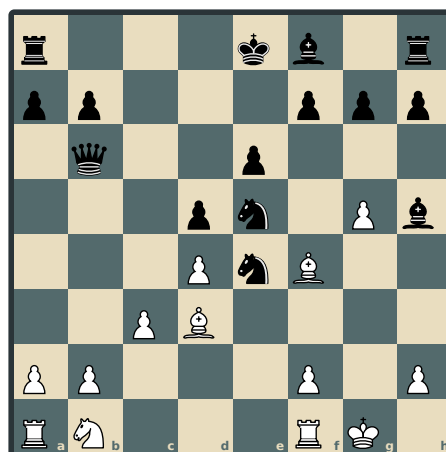
Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

POSITION 200

Blancs • Tactique



TEMPS-CIBLE 90 s

DIFFICULTÉ ♦♦♦♦♦

INVERSÉ — Camp inférieur : trouvez la résistance maximale.

Inscrivez SAN (ex. Nf6+) ou UCI (ex. g8f6).

RÉPONSE

Lecture → candidats → calcul → contrôle

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
1	Blancs Qd2	21.Qd2 Rg6 22.g3 Rf8 23.Bxc6 Bxc6 24.f3	amélioration de la pire pièce Panov — 5...Nc6 • éval. -1.27
2	Noirs Bb7	12...Bb7 13.c4 Rfe8 14.dxc5 Nxc5 15.Bc2 Ncd7	développement actif Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. +0.07
3	Noirs Bh5	9...Bh5 10.Ngf3 Bd6 11.Bxd6 Qxd6 12.O-O O-O	développement actif Échange — développement Bf4 • éval. -0.22
4	Blancs Nd6	29.Nd6 Ne5 30.Bd3 g6 31.Bf4 Nf7 32.Nxf7	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +5.86
5	Blancs Qxd8+	18.Qxd8+ Kxd8 19.Bf3 Bxf3 20.Nxf3 Nd5 21.Na5	échec avec capture Variante avancée — position fermée • éval. +0.74
6	Blancs b3	14.b3 Qd5 15.Ke2 Nd7 16.Rhd1 Qa5 17.c4	prophylaxie par les pions Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +1.01
7	Noirs a4	16...a4 17.Nd4 a3 18.Kd1 Rg8 19.b3 a2	conquête d'espace Hillbilly — 2.Bc4 • éval. +5.50
8	Noirs Qd7	15...Qd7 16.Rad1 Rad8 17.Qf1 Ra8	amélioration de la pire pièce Tartakower — ...exf6 • éval. +0.00
9	Blancs Nxd2	16.Nxd2 hxg4 17.h5 Nc4 18.Bxc4 dxc4 19.Qe3	gain de matériel Variante avancée — Tal • éval. -2.06
10	Blancs Nxc5	13.Nxc5 gxh6 14.Nd3 Rhg8 15.Nc3 Qb6 16.O-O-O	gain de matériel Variante avancée — 3...c5 • éval. +7.33

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
11	Blancs Bxf5	20.Bxf5 Bb4+ 21.c3 dxc3+ 22.bxc3 Be7 23.Rhf1	échange / simplification Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +1.72
12	Blancs O-O	13.O-O h5 14.a5 Bh6 15.Qc3 Bxc1 16.Raxc1	sécurité du roi Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +0.68
13	Noirs Qxf6	17...Qxf6 18.Nfd4 Bd7 19.Rf1 Qh6 20.Rde1 e5	échange / simplification Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. +2.27
14	Noirs Bxf4	15...Bxf4 16.Ne2 Bxd2 17.Qxd2 Ngf6 18.Nc3 O-O	échange / simplification Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -6.11
15	Blancs Bxd7	20.Bxd7 Bxa3 21.Rc8+ Rxc8 22.Bxc8 Bb2 23.Bf5	gain de matériel Variante avancée — position fermée • éval. +6.19
16	Blancs Qf3	24.Qf3 Qxb2 25.Qxf8+ Kd7 26.Qf7+ Kc8 27.Qxe6+	amélioration de la pire pièce Caro-Kann classique — petit roque • éval. +8.07
17	Blancs c3	10.c3 Nxd4 11.cxd4 Bg6 12.Qb3 Qd7	prophylaxie par les pions Variante avancée — Short • éval. +0.51
18	Noirs Qd7	14...Qd7 15.Ra1 Nb6 16.Qe4 Rg8 17.Ne2 Nd5	amélioration de la pire pièce Hillbilly — 2.Bc4 • éval. +5.95
19	Blancs Be2	22.Be2 Rxh6 23.Nxf3 Rxh1+ 24.Kf2	résistance maximale Variante avancée — Tal • éval. -5.16
20	Noirs Nxe3	24...Nxe3 25.Rxe3 h5 26.Bg6+ Qxg6 27.Qxg6+ Kxg6	gain de matériel Fantasy — développement rapide • éval. +7.10

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
21	Blancs Bd6	17.Bd6 Rd8 18.Nxf7 Kxf7 19.O-O Nxh4 20.Qf4+	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +6.67
22	Blancs Qe1+	12.Qe1+ Qe7 13.Nxf7 Qxe1 14.Rxe1+ Kd7 15.Nxh8	attaque du roi Fantasy — 3.f3 • éval. +4.72
23	Noirs bxa6	10...bxa6 11.c4 Bf5 12.Re1 Qc8 13.Rc1 Qd7	gain de matériel Tartakower — ...exf6 • éval. +0.09
24	Blancs b4	9.b4 Ne4 10.Bb2 bxc5 11.dxc5 Bf6 12.Nxe4	conquête d'espace Accélérée Panov — 2.c4 • éval. +0.50
25	Blancs Bg2	23.Bg2 c5 24.Nb5 Bc6 25.Qd1 Bxg2 26.Kxg2	amélioration de la pire pièce Système 2.d3 • éval. +0.67
26	Noirs Bxd3	9...Bxd3 10.Qxd3 Nf6 11.Bd2 Be7 12.O-O-O	échange / simplification Variante 3.Nd2 • éval. -0.22
27	Blancs Bd3	30.Bd3 Ne5 31.Ke2 Nb7 32.Bc2 Nd6 33.Ne6	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +6.08
28	Noirs Qxb2	24...Qxb2 25.Rd1 Rxe3 26.fxe3 Kh7 27.Rd7 Qxa2	échange / simplification Tartakower — ...exf6 • éval. +8.53
29	Noirs Nxf6	14...Nxf6 15.Bf4 Qa5 16.Ne5 Rd8 17.c4 O-O	échange / simplification Variante 3.Nd2 • éval. +0.01
30	Blancs cxd5	9.cxd5 exd5 10.dxc5 Bxc5 11.Nb3 Bb6 12.Bg5	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +0.51

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
31	Noirs Na5	27...Na5 28.b4 Nc6 29.a3 Rd8 30.Rxd8+ Nxd8	résistance maximale Caro-Kann — finale classique • éval. -5.38
32	Blancs Nc1	25.Nc1 Qe4 26.Re1 axb5 27.Ncd3	amélioration de la pire pièce Panov — 5...Nc6 • éval. +6.02
33	Noirs O-O	14...O-O 15.b4 Qc7 16.c4 dxc4 17.Nxc4 Nxc4	sécurité du roi Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. +1.84
34	Blancs Rd4	33.Rd4 Qe5 34.Rxe7 c5 35.bxc5 Qxc5 36.Rxe6	amélioration de la pire pièce Variante avancée — Tal • éval. +7.80
35	Blancs bxa6	27.bxa6 bxa6 28.Qd2 e5 29.Kh2 Rxc1 30.Rxc1	échange / simplification Panov — 5...Nc6 • éval. +5.24
36	Blancs Rg7	19.Rg7 gxx3 20.Qf7+ Kd8 21.g3 Rf8 22.Qxf8+	amélioration de la pire pièce Fantasy — 3.f3 • éval. +3.24
37	Noirs Bxd2	24...Bxd2 25.e7 Qa5 26.Nxd2 Qxd2 27.Rad1 Qa5	gain de matériel Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. +0.62
38	Blancs b4	15.b4 f4 16.a3 Ne7 17.Bd3 Ng5 18.Nxg5	conquête d'espace Panov — 5...Nc6 • éval. +1.28
39	Blancs Nxd4	9.Nxd4 Nxe5 10.cxd5 Qxd5 11.N2f3 N5c6 12.Qa4	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +1.03
40	Blancs cxd4	27.cxd4 Nd7 28.Re1 Nf8 29.Be4 Kf7	échange / simplification Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +6.42

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
41	Noirs gxh5	25...gxh5 26.Bg5 Qc6 27.Kh1 Qxf3+ 28.Kg1 Qg4+	gain de matériel Gurgenidze transposée • éval. +5.47
42	Noirs Nd7	21...Nd7 22.cxd5 cxd5 23.Rc6 f6 24.Qe2 Bf8	amélioration de la pire pièce Échange — plan minoritaire • éval. +5.91
43	Noirs Nf6	21...Nf6 22.Re1 Nh7 23.Rh3 Qa6+ 24.Kg2 Qa5	amélioration de la pire pièce Variante 3.Nd2 • éval. -1.29
44	Blancs Rxf6	14.Rxf6 d3 15.Nc3 Be7 16.Rxf7 Nc5 17.b4	échange / simplification Fantasy — 3.f3 • éval. +3.11
45	Noirs Kg7	28...Kg7 29.c5 Bf4 30.Qxc6 Rb3 31.Qxe6 h5	activation du roi Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. -4.98
46	Noirs Bf5	15...Bf5 16.Qc4 Rxe3 17.Bxe3 a5 18.Bd2 g5	développement actif Tartakower — ...exf6 • éval. +0.41
47	Noirs Rxd8	25...Rxd8 26.b3 h5 27.c4 Qb7	échange / simplification Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. +9.34
48	Blancs Qxg4	9.Qxg4 Bxc5 10.Qe2 Ne7 11.Nf3 Qc7 12.Be3	échange / simplification Variante avancée — 3...c5 • éval. +4.71
49	Noirs O-O	15...O-O 16.Nxd6 Qxd6 17.Bd2 Rfd8 18.Rd1 Nxh5	sécurité du roi Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. +0.36
50	Noirs Kf7	25...Kf7 26.Qe2 e5 27.Be3 Rhe8 28.Bc1 Qe6	activation du roi Gurgenidze — ...g6 • éval. -1.67

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
51	Blancs Rae1	23.Rae1 gxh3+ 24.Kh1 Qc7 25.Bxb7 Rg2 26.Nc6+	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 3...c5 • éval. +4.01
52	Noirs Re5	25...Re5 26.Rd1 Qd3 27.Qxd3 exd3 28.cxb7+ Kxb7	résistance maximale Caro-Kann classique — grand roque • éval. -4.94
53	Blancs Nxf7	20.Nxf7 Kxf7 21.O-O-O g3 22.Kb1 gxf2 23.Qxf2	échange / simplification Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +9.07
54	Blancs a5	23.a5 Qc6 24.f3 Bxd2 25.Qxd2 d4 26.b3	conquête d'espace Variante avancée — 3...c5 • éval. +5.05
55	Noirs Nxf4	13...Nxf4 14.Qxf4 f5 15.a4 bxa4 16.Rg1 g5	gain de matériel Fantasy — développement rapide • éval. +1.03
56	Blancs Qf6	19.Qf6 Qxe5 20.Qxe5 f6 21.Qxe6+ Kh8 22.Qxf6+	coup unique Panov — structure dynamique • éval. mat
57	Blancs Rb1	28.Rb1 Bd4 29.Nxd4 exd4 30.Qd3 Re8 31.Rb4	amélioration de la pire pièce Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +2.92
58	Blancs h4	16.h4 Bh6 17.N1d2 gxh4 18.Bxh4 Bxd2+ 19.Kxd2	conquête d'espace Variante avancée — 3...c5 • éval. +5.62
59	Noirs b5	21...b5 22.Nc5 O-O-O 23.Nd3 g4 24.a3 f5	conquête d'espace Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -6.96
60	Blancs Nxc6	10.Nxc6 fxg6 11.gxh5 cxd4 12.Nxd4 Nxd4 13.Qxd4	gain de matériel Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +1.14

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
61	Blancs Bb6+	17.Bb6+ Qxb6 18.Qxb6+ Ke8 19.Qxa6 Rc2 20.Qa8+	attaque du roi Variante avancée — Short • éval. +6.36
62	Noirs Rxf8	17...Rxf8 18.Qh4 Nf6 19.O-O c5 20.dxc5 Qxc5	échange / simplification Caro-Kann classique — grand roque • éval. -0.50
63	Blancs Rc4	32.Rc4 c5 33.bxc5 Qd8 34.Kg2 f4 35.Rxf4	amélioration de la pire pièce Variante avancée — Tal • éval. +7.24
64	Noirs Rd5	25...Rd5 26.Nd2 cxd4 27.Bxd4 e5 28.Be3 Kh8	amélioration de la pire pièce Caro-Kann classique — grand roque • éval. +0.77
65	Blancs Re5	28.Re5 g4 29.fgx4 Kh8 30.Nh3 Rh6 31.Kg1	amélioration de la pire pièce Panov — 5...Nc6 • éval. +5.83
66	Noirs b6	9...b6 10.Ng3 exf3 11.gxf3 Bb7 12.Rg1 c5	prophylaxie par les pions Fantasy — développement rapide • éval. +1.00
67	Noirs Nd3	22...Nd3 23.Re2 Nc1 24.Re3 Nxa2 25.Ra3 Nb4	amélioration de la pire pièce Caro-Kann — finale classique • éval. -0.04
68	Blancs Nxf7	21.Nxf7 Kxf7 22.O-O-O Qe7 23.Rhe1 Qxh4 24.Kc2	échange / simplification Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +8.66
69	Blancs c4	14.c4 a6 15.cxd5 axb5 16.dxc6+ bxc6 17.gxh5	conquête d'espace Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +0.64
70	Noirs h6	17...h6 18.c5 hgx5 19.cxd6 Ne4 20.Nxe4 dxe4	prophylaxie par les pions Échange — plan minoritaire • éval. +6.07

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
71	Noirs Nc6	20...Nc6 21.Nf4 Nd4 22.Bxd4 cxd4 23.Rb3 Ke7	résistance maximale Caro-Kann — poussée h4 • éval. -4.43
72	Blancs Bxb7+	21.Bxb7+ Kxb7 22.Qe2 Qe4 23.Qxe4 dxe4 24.c6+	échec avec capture Variante avancée — 3...c5 • éval. +4.01
73	Noirs O-O	8...O-O 9.Ne2 exf3 10.gxf3 Nd5 11.Rg1 Nd7	sécurité du roi Fantasy — développement rapide • éval. +1.07
74	Blancs Rxc1	17.Rxc1 a6 18.Nc4 dxc4 19.Bxc4 Rad8 20.e6	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +1.69
75	Blancs O-O	12.O-O Nh6 13.Bxh6 gxh6 14.Na4 Qc7 15.Qd2	sécurité du roi Variante avancée — Tal • éval. +0.55
76	Noirs b5	26...b5 27.Qxd3 exd3 28.Bd6 a4 29.f4 Ng4	conquête d'espace Caro-Kann classique — grand roque • éval. -3.22
77	Noirs Qa5	7...Qa5 8.Nge2 exf3 9.gxf3 Nd5 10.O-O-O Nxe3	amélioration de la pire pièce Fantasy — développement rapide • éval. +0.41
78	Noirs Qxa8	23...Qxa8 24.Nxe6 Nxe6 25.Rd1 f5 26.Rd5 f6	échange / simplification Tartakower — ...exf6 • éval. +6.32
79	Blancs Qh6	16.Qh6 Qc7 17.a5 Rg8 18.Kh1 Bf8 19.Qh5	amélioration de la pire pièce Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +1.17
80	Blancs Nxd4	24.Nxd4 Bb2 25.Bh7+ Kxh7 26.Qb1+ g6 27.Qxb2	gain de matériel Variante avancée — position fermée • éval. +7.49

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
81	Noirs Rb8	11...Rb8 12.b3 Bf5 13.Nd2 Bc7 14.Re1 Qd6	amélioration de la pire pièce Tartakower — ...exf6 • éval. +0.31
82	Blancs Qxb5	13.Qxb5 cxb5 14.a4 b4 15.Bxb8 Rxb8 16.c4	échange / simplification Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +0.79
83	Noirs Nxe5	16...Nxe5 17.Bxh7+ Kh8 18.Nxe5 Nf4 19.Qd2 Nxg2	gain de matériel Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. -3.87
84	Noirs b5	14...b5 15.d5 bxc4 16.Bxc4 cxd5 17.Bxd5 Bxd5	conquête d'espace Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. -0.37
85	Blancs Kf1	13.Kf1 Re8 14.h4 e5 15.Ng5 exd4	activation du roi Panov — structure dynamique • éval. +0.98
86	Blancs f7+	24.f7+ Kxf7 25.exd6 Qa6 26.d7 e5 27.Nd2	attaque du roi Caro-Kann — ligne d'échange calme • éval. -7.29
87	Noirs Re8	9...Re8 10.c4 Nf8 11.Bd2 Be6 12.Re1 b6	amélioration de la pire pièce Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. -0.25
88	Noirs Nh5	19...Nh5 20.Bh2 f6 21.g4 fxe5 22.gxh5 exd4	amélioration de la pire pièce Échange — développement Bf4 • éval. +0.10
89	Noirs Nd7	19...Nd7 20.Re4 Nxe5 21.Rxe5 Rxd4 22.Qe3 Rd7	amélioration de la pire pièce Caro-Kann classique — grand roque • éval. +1.19
90	Blancs R8d6	25.R8d6 Bb2 26.R6d2 Qa3 27.Rd7 Rc8 28.Qe4	amélioration de la pire pièce Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +2.13

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
91	Blancs Qe1	11.Qe1 Nd5 12.Rxf7 Be7 13.Rxg7 O-O-O 14.e6	amélioration de la pire pièce Fantasy — 3.f3 • éval. +2.15
92	Blancs Bxd2	24.Bxd2 Nd7 25.Re1+ Kd8 26.Nf7+ Kc8 27.Nxh8	échange / simplification Fantasy — 3.f3 • éval. +10.18
93	Noirs Rha8	25...Rha8 26.Rxa2 Rxa2 27.Nb3 Bf8 28.Nf4 Bd1	résistance maximale Échange — plan minoritaire • éval. -5.41
94	Blancs c4	11.c4 Qb6 12.Qd3 Bb4+ 13.Bd2 Bxd2+ 14.Qxd2	conquête d'espace Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +0.68
95	Blancs Be4	24.Be4 b5 25.a3	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +9.08
96	Noirs N7b6	18...N7b6 19.Nd6+ Kd8 20.Nxf7+ Ke8 21.Nd6+ Kd7	résistance maximale Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -7.66
97	Blancs Qxc1	15.Qxc1 Qd8 16.Bd2 Be7 17.Re1 O-O 18.Bb5	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +0.64
98	Blancs c6	26.c6 Qa7 27.c7 Qc5 28.cxd8=R+ Kxd8 29.Rc1	prophylaxie par les pions Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +9.35
99	Blancs Bf5	21.Bf5 Bxf5 22.Nxf5 Bxa3 23.Rb1 Qe6 24.Ne3	amélioration de la pire pièce Variante avancée — position fermée • éval. +6.90
100	Noirs bxc4	25...bxc4 26.Rf4 Nd5 27.Rg4 exf2+ 28.Kxf2 Bc5+	échange / simplification Hillbilly — 2.Bc4 • éval. +8.64

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
101	Noirs Bxd2	23...Bxd2 24.fxe6 Bxe1 25.exd7 Bxf2+ 26.Kxf2 Qxd7	gain de matériel Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. +5.52
102	Blancs Rae1	30.Rae1 Qf4 31.Ba4 gxh3 32.Qe3 Qh4 33.c6	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 3...c5 • éval. +3.26
103	Blancs Kf2	28.Kf2 Rxd2+ 29.Kxf3 Kg8 30.Kg3 Rc2	activation du roi Variante avancée — Tal • éval. -10.46
104	Noirs Qxh4	19...Qxh4 20.Rxh3 Qg4 21.Qd1 Re2 22.Re3 Rxe3	échange / simplification Tartakower — ...exf6 • éval. +0.55
105	Noirs fxg3	30...fxg3 31.Qxh7 Rxb5 32.Qxh6 c4 33.Qe3 Rxh5	gain de matériel Deux cavaliers • éval. -2.97
106	Blancs b4	8.b4 Ne4 9.Bb2	conquête d'espace Accélérée Panov — 2.c4 • éval. +0.82
107	Noirs Be6	12...Be6 13.Re1 Ng6 14.Bf1 Bc7 15.Rc1 Qd6	développement actif Tartakower — ...exf6 • éval. -0.02
108	Blancs Nxd5	12.Nxd5 Nxd5 13.Qxb7 O-O 14.Qxc6 a4 15.Bd2	échange / simplification Variante avancée — Tal • éval. +0.02
109	Noirs a5	16...a5 17.Ba3 Bxf2 18.Qd6 Bc5 19.Bxc5 Qxc5	conquête d'espace Deux cavaliers • éval. +0.74
110	Noirs Bc3	28...Bc3 29.Ra4 Nf6 30.Bd6 Rfd8 31.Ne5	amélioration de la pire pièce Échange — développement Bf4 • éval. +0.23

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
111	Noirs Ne7	18...Ne7 19.Bf3 Qb8 20.Ba3 Qxd6 21.Bxd6 a5	amélioration de la pire pièce Deux cavaliers • éval. +2.65
112	Noirs g5	20...g5 21.Nd2 Qh6 22.Rxf8+ Rxf8 23.Rf1 g4	conquête d'espace Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. +0.99
113	Noirs g5	18...g5 19.O-O-O g4 20.Nh4 Nf6 21.Qe5 Qxe5	conquête d'espace Caro-Kann classique — grand roque • éval. -5.22
114	Blancs Nbd2	11.Nbd2 Be7 12.h3 Bh5 13.g4 Bg6 14.Nd4	développement actif Variante avancée — 3...c5 • éval. +1.47
115	Blancs Kh1	27.Kh1 c5 28.Qd2 Qd8 29.Bd5 Ra7 30.Kg2	activation du roi Système 2.d3 • éval. -0.43
116	Blancs Re1	26.Re1 Ne5 27.Rxe5 Ne4+ 28.Rxe4 dxc3+ 29.Nxc3	coup unique Variante avancée — 4.Nc3 • éval. mat
117	Blancs Nxd5	26.Nxd5 exd5 27.Rc8+ Kg7 28.Ree8 Qxb5 29.Rg8+	échange / simplification Accélérée Panov — 2.c4 • éval. +0.08
118	Blancs Ng5	17.Ng5 f6 18.exf6 gxf6 19.Qe3 fxg5 20.Qe5	résistance maximale Variante avancée — Tal • éval. -2.90
119	Noirs Ngf6	15...Ngf6 16.Rfe1 O-O 17.a4 Nxh5 18.a5 b5	développement actif Caro-Kann classique — grand roque • éval. +1.04
120	Noirs e5	19...e5 20.Bd2 f5 21.Re1 Qd6 22.a4 Kh7	conquête d'espace Gurgenidze transposée • éval. +2.48

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
121	Noirs Qxa8	26...Qxa8 27.Bxf8 Rxf8 28.c5 Rd8 29.f4 g5	échange / simplification Tartakower — ...exf6 • éval. +7.93
122	Noirs Bxc3	17...Bxc3 18.bxc3 b5 19.d5 cxd5 20.cxd5 Qxd5	gain de matériel Tartakower — ...exf6 • éval. +4.63
123	Noirs Qxc2	12...Qxc2 13.Bxf6 Qxe2+ 14.Rxe2 gxf6 15.Nxf6+ Kd8	échange / simplification Caro-Kann — poussée h4 • éval. -0.55
124	Noirs exf5	20...exf5 21.Rxe2 Kh8 22.h3 f4 23.gxf4 h6	gain de matériel Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. +8.91
125	Noirs Nxc4	19...Nxc4 20.Bxc4 O-O 21.Qe4 a5 22.b5 Rfc8	échange / simplification Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. -2.67
126	Blancs Rc8+	22.Rc8+ Rxc8 23.Bxc8 Be4 24.Bh3 Qg6 25.Nb3	attaque du roi Variante avancée — position fermée • éval. +6.45
127	Blancs Rxf6	15.Rxf6 Rxh2+ 16.Kxh2 Re8 17.Qf1 Kg8 18.Bf4	échange / simplification Fantasy — 3.f3 • éval. +3.16
128	Noirs Nh5	18...Nh5 19.Bg5 Rfe8 20.Ndf3 Nf6 21.Rc2	amélioration de la pire pièce Échange — développement Bf4 • éval. -0.20
129	Noirs bxc4	17...bxc4 18.Bxc4 Bd5 19.Bh6 Rxe1+ 20.Nxe1 Nf8	échange / simplification Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. -0.04
130	Noirs gxf6	13...gxf6 14.Nxf6+ Kd8 15.Rd1+ Kc8 16.Nxh7 Qxe2+	gain de matériel Caro-Kann — poussée h4 • éval. -1.06

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
131	Noirs dxc4	16...dxc4 17.Nxc4 Nxc4 18.Bxc4 Bc6 19.b4 O-O	échange / simplification Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. +2.40
132	Noirs Nf4	19...Nf4 20.Qf3 O-O-O 21.Nd6+ Rxd6	résistance maximale Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -6.19
133	Blancs Qxe7#	19.Qxe7#	mat Variante avancée — Short • éval. mat
134	Blancs Qxd4	22.Qxd4 O-O-O 23.cxd6 g3 24.fxg3 Rxh8 25.Qc5+	échange / simplification Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +8.48
135	Blancs hxg3	19.hxg3 Rxh1 20.Qxh1 e5 21.dxe5 fxe5 22.Bxe5	échange / simplification Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +5.73
136	Blancs Nxf7	19.Nxf7 O-O 20.Nxh6+ Kh8 21.Nf7+ Rxf7 22.Qh5+	échange / simplification Caro-Kann classique — petit roque • éval. +5.74
137	Blancs Nb3	11.Nb3 Nxc5 12.Be3 Nxb3 13.Qxb3 Qd7 14.Rad1	développement actif Variante avancée — position fermée • éval. +0.93
138	Blancs h4	22.h4 h5 23.Bg5 Bg7 24.Bc4 Nd5 25.Qd2	conquête d'espace Système 2.d3 • éval. +0.58
139	Blancs f3	17.f3 d4 18.N1d2 c5 19.Ne4 c4	prophylaxie par les pions Variante avancée — 3...c5 • éval. +6.32
140	Noirs exf5	26...exf5 27.Qxc5 Qxc5 28.Bxc5 Rc8 29.Bxa7 Rxc4	gain de matériel Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -0.17

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
141	Blancs O-O	16.O-O Bxc5 17.dxc5 O-O 18.Nd3 Qc6 19.Nf4	sécurité du roi Panov — 5...Nc6 • éval. +6.87
142	Blancs Rad1	28.Rad1 Qe7 29.Rd8+ Qxd8 30.Nxd8 R7f6 31.Qe8+	amélioration de la pire pièce Caro-Kann classique — petit roque • éval. +7.09
143	Noirs Nf4	20...Nf4 21.Kf1 O-O-O 22.Rd1 Rhe8 23.b5 Nc4	résistance maximale Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. -6.39
144	Noirs Nf6	29...Nf6 30.Bd6 Rfd8 31.Bc5 Nd5 32.Rc4 Bb4	amélioration de la pire pièce Échange — développement Bf4 • éval. +0.25
145	Blancs f4	13.f4 h6 14.Be3 Be7 15.Nf3 Be4 16.Nd4	conquête d'espace Variante avancée — Short • éval. +0.05
146	Noirs Bb7	13...Bb7 14.Ng5 Bc5 15.Bxf6 Nxf6 16.N3e4 Bxe4	développement actif Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. -0.04
147	Noirs Nf5	14...Nf5 15.Be2 b6 16.f4 Ng4 17.Bxg4 hxg4	développement actif Gurgenidze transposée • éval. +1.30
148	Noirs Bd3	21...Bd3 22.Nd2 Bg6 23.a3 Kd7 24.f4 Rhg8	résistance maximale Échange — plan minoritaire • éval. -5.68
149	Blancs b4	30.b4 Rd8 31.bxc5 Rxd7 32.Rb4 Bxc5 33.Rb3	conquête d'espace Variante avancée — Tal • éval. +6.16
150	Noirs e6	14...e6 15.Bxf8 Nxf8 16.Ne5 N8d7 17.O-O-O Rd8	prophylaxie par les pions Caro-Kann classique — grand roque • éval. -0.12

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
151	Noirs Nxe4	11...Nxe4 12.Qxe4 Nxc4 13.Qxc4 e5 14.O-O Be7	échange / simplification Hillbilly — 2.Bc4 • éval. +2.76
152	Blancs Na5	19.Na5 Bb4 20.Ndb3 Rg8 21.a3 Bxa5 22.Nxa5	amélioration de la pire pièce Variante avancée — position fermée • éval. +0.93
153	Blancs f4	23.f4 gxf6 24.exf6 Qf5 25.Rg2	conquête d'espace Caro-Kann — ligne d'échange calme • éval. -6.50
154	Blancs cxd5	18.cxd5 e5 19.Rac1 Rg8 20.Kh1 Nf4 21.Nh4	échange / simplification Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +0.83
155	Blancs Bxc6	12.Bxc6 bxc6 13.b4 Bg4 14.h3	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +1.34
156	Noirs Rxd6	26...Rxd6 27.Bxd6 Kd8 28.Bxc5 Nd5 29.Bxa7 Ke7	gain de matériel Deux cavaliers • éval. +1.71
157	Noirs Rb6	24...Rb6 25.Bb5 Rxd6 26.Bxd6 a6 27.Bc6 Qb6	amélioration de la pire pièce Deux cavaliers • éval. +4.07
158	Blancs d5	15.d5 Be7 16.Qxa7 O-O 17.Bh6 Rfe8 18.Qb6	conquête d'espace Bronstein-Larsen — ...gxf6 • éval. +1.46
159	Blancs Be3	20.Be3 Qxb2 21.Nxe6 Qe5 22.Nxf8 Kxf8 23.Bf4	amélioration de la pire pièce Caro-Kann classique — petit roque • éval. +5.53
160	Blancs Bxf7	28.Bxf7 Qxb2 29.Qe4+ Kh8 30.Qxe6 Qf6 31.Qxf6+	échange / simplification Variante avancée — Tal • éval. +6.93

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
161	Noirs Qxe5	20...Qxe5 21.Be4 f5 22.Bxb7 Rd8 23.Bxa6 Rd5	échange / simplification Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. -3.86
162	Blancs Qe3	24.Qe3 gxf3+ 25.Kh1 Qc7 26.Ba4 Rg2 27.Qxf3	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 3...c5 • éval. +3.88
163	Blancs b4	31.b4 Qd6 32.Qd1 Kh8 33.Rd7 Qxd1 34.Rxd1	conquête d'espace Variante avancée — Tal • éval. +6.77
164	Noirs bxc6	10...bxc6 11.Nxf5 Qa5+ 12.Bd2 Qxf5 13.Bd3 Qc5	échange / simplification Deux cavaliers • éval. -1.17
165	Blancs Rxf4	19.Rxf4 Rf5 20.Kf1 c4 21.Nd4 Rf3 22.fxf3	échange / simplification Variante avancée — 3...c5 • éval. +5.73
166	Noirs Bd6	14...Bd6 15.Nf5 O-O 16.Nxd6	développement actif Caro-Kann classique — 4...Bf5 • éval. +0.32
167	Blancs Qf3+	25.Qf3+ Kg7 26.Rf3+ Kh7 27.Rd7 Qxf2+ 28.Qxf2	attaque du roi Variante avancée — Tal • éval. +9.77
168	Noirs Qxb7	20...Qxb7 21.Ne2 Nxe2+ 22.Qxe2 h4 23.bxc4 bxc4	échange / simplification Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. -5.29
169	Noirs Nxd5	23...Nxd5 24.Rxe5 f6 25.Ree1 e5 26.Be3 Kf7	échange / simplification Gurgenidze — ...g6 • éval. -2.03
170	Noirs Qxe3+	26...Qxe3+ 27.Kh1 Kh7 28.Rd1 Re8 29.b3 Qg3	échec avec capture Tartakower — ...exf6 • éval. +9.10

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
171	Blancs Nh2	18.Nh2 g4 19.hxg4 d4 20.Bxc6 Qxc6 21.Bc1	amélioration de la pire pièce Variante avancée — 3...c5 • éval. +2.84
172	Noirs Qb8	16...Qb8 17.Nd2 O-O 18.Nf3 h6 19.Bxf6 gxf6	amélioration de la pire pièce Échange — plan minoritaire • éval. +5.89
173	Noirs Nxe4	11...Nxe4 12.Qxe4 Nd7 13.Bd2 Nf6 14.Qe2 Qd5	échange / simplification Variante 3.Nd2 • éval. -0.29
174	Noirs Qxd6	17...Qxd6 18.Bxg6 fxg6 19.Rdg1 g5 20.Qd3 Qxa3+	échange / simplification Fantasy — développement rapide • éval. +5.08
175	Noirs cxd4	17...cxd4 18.Nxd4 Nxd4 19.Bxd4 Be6 20.c5 Bh2+	échange / simplification Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. +0.12
176	Blancs a4	17.a4 Bg4 18.Qc2 Nd5 19.Qe4 Qd7 20.Qd4	conquête d'espace Système 2.d3 • éval. -0.15
177	Blancs c7	27.c7 Qc5 28.cxd8=R+ Kxd8 29.Rc1 Qf2 30.Qxf2	prophylaxie par les pions Variante avancée — 4.Nc3 • éval. +9.29
178	Noirs Rxc2	24...Rxc2 25.Bxc2 Bxe1 26.Qxe1 Kf8 27.Qb4+ Ke8	échange / simplification Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. -8.49
179	Noirs Bxf3	11...Bxf3 12.Qxc6+ Nd7 13.gxf3 Be7 14.Re1 a5	échange / simplification Échange — plan minoritaire • éval. -0.08
180	Noirs Bc7	34...Bc7 35.Ng3 f5 36.Nf1 Rd8 37.Qxe6 Qxe6	résistance maximale Caro-Kann classique — grand roque • éval. -4.52

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
181	Blancs Qxb7	17.Qxb7 Nxe3 18.Qxe4 Nxf1 19.Qc6 Qb6 20.Qc8+	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +1.53
182	Noirs Qb8	18...Qb8 19.Bxf6 gxf6 20.cxd5 cxd5 21.Qf3 f5	amélioration de la pire pièce Échange — plan minoritaire • éval. +6.22
183	Noirs dxc4	17...dxc4 18.Nxc4 Nxc4 19.Bxc4 O-O 20.Qf2 Rfd8	échange / simplification Variante avancée — Botvinnik-Carls • éval. +2.67
184	Noirs c4	25...c4 26.dxe6 Qxe6 27.b4 c3 28.Nh4 Qxa2	conquête d'espace Variante 3.Nd2 • éval. -1.96
185	Noirs Nxf3+	16...Nxf3+ 17.gxf3 Bxf3 18.Rg1 Qe6 19.Rg3 Be4	échec avec capture Panov — isolani classique • éval. +5.10
186	Blancs Be5	23.Be5 Qe4 24.f3 Qg6	amélioration de la pire pièce Panov — 5...Nc6 • éval. +6.72
187	Noirs Bf8	21...Bf8 22.Rad1 Rd8 23.Bh7+ Kh8 24.Bf5 Re8	résistance maximale Caro-Kann moderne — 4...Nf6 • éval. -2.66
188	Blancs g4	15.g4 Nxd4 16.cxd4 Be4 17.f5 exf5 18.gxf5	conquête d'espace Variante avancée — Short • éval. +1.07
189	Blancs h5	22.h5 f6 23.hxg6 hxg6 24.Re4 Be6 25.Bf4	conquête d'espace Panov — structure dynamique • éval. +0.87
190	Noirs Nxe4	17...Nxe4 18.Rxe4 Bxd2 19.Nxd7 Rfd8 20.Re5 Qb4	échange / simplification Caro-Kann — finale classique • éval. +0.74

Le Livre de la forteresse — corrigé intégral — suite

#	Trait / de	Preuve principale	Lecture
191	Noirs Rcd8	23...Rcd8 24.Rf1 Qxd6 25.Rxd6 Rxd6 26.Rxf3 Rfd8	amélioration de la pire pièce Caro-Kann Karpov — 4...Nd7 • éval. +8.37
192	Blancs Qxc1	23.Qxc1 a5 24.e6 Bxf5 25.exf7+ Kxf7 26.Nxf5	échange / simplification Variante avancée — position fermée • éval. +6.07
193	Noirs h6	19...h6 20.Bxf6 Bxf6 21.cxd5 cxd5 22.Nf3 a5	prophylaxie par les pions Échange — plan minoritaire • éval. +5.70
194	Noirs dxe3	23...dxe3 24.Qxc6+ Nxc6 25.fxe3 Bb4+ 26.Kf2 O-O-O	gain de matériel Hillbilly — 2.Bc4 • éval. +8.00
195	Noirs e5	20...e5 21.O-O exd4 22.cxd4 Nxh5 23.Bxc5 Nf4	conquête d'espace Caro-Kann classique — grand roque • éval. -4.74
196	Blancs Nxd7	13.Nxd7 Kxd7 14.c4 Be7 15.Qf3 Ke8 16.Bf4	échange / simplification Caro-Kann classique — petit roque • éval. +1.22
197	Noirs Nd5	22...Nd5 23.Rb1 b6 24.a4 Nf7 25.a5 Rc7	amélioration de la pire pièce Gurgenidze transposée • éval. +3.38
198	Blancs Qg3	25.Qg3 Qe4+ 26.f3 gxf3 27.Qxf3 Rg3 28.Qxe4	coup unique Variante avancée — 3...c5 • éval. +2.39
199	Blancs Re1	24.Re1 Qh4 25.Na4 Ne4 26.Nxc3 Nxc3	amélioration de la pire pièce Panov — 5...Nc6 • éval. +6.93
200	Blancs dxe5	14.dxe5 O-O-O 15.Na3 Be7 16.Bxe4 dxe4	gain de matériel Caro-Kann — ligne d'échange calme • éval. -7.48

Diagnostic Caro-Kann

Classez chaque erreur : F = fou c8 ; C = centre ; R = rupture ; D = développement ; T = tactique ; H = horloge. La catégorie dominante devient le prochain cycle.

Symptôme	Cause	Prescription
Mon fou est resté enfermé.	Développement	Comparer ...Bf5, ...Bg4, ...b6 et ...Nd7 dans dix positions.
J'ai joué ...c5 trop tard.	Rupture	Tester la libération à chaque coup avant le plan secondaire.
La chasse au fou m'a surpris.	Ordre des coups	Prévoir g4, h4 et la case de retraite avant ...Bf5.
J'ai mal évalué la Panov.	Structure	Comparer activité présente et faiblesse future de l'isolani.
Je trouve sans horloge, pas sous temps.	Routine	Répéter le protocole 15-30-15 sur séries de six.

Feuille de reconstruction

Mes trois positions Caro-Kann les plus instructives :

MAÎTRISE DE LA CARO-KANN

L'ODYSSÉE DE LA CARO-KANN

Ce document atteste que

a traversé l'Avance, la Classique et la Panov,
a soutenu l'Examen des 200 positions Caro-Kann,
et s'engage à transformer la solidité en activité.

SCORE / 200

ELO D'ENTRAÎNEMENT

Signature de l'initié

Date

VOYAGE AU CŒUR DE LA FORTERESSE

Épilogue — au-delà des murs

La Caro-Kann n'est pas une promesse de sécurité automatique. Elle est une méthode : construire sans enfermer, absorber l'espace sans s'étouffer, puis frapper le centre lorsque les pièces sont prêtes.

Vous avez traversé la forteresse de c6, le pion e5, le tribunal de dxe4, l'isolani et les ruptures. Désormais, chaque position Caro-Kann doit vous révéler non seulement ce qui est solide, mais ce qui doit être libéré.

« La meilleure forteresse est celle dont les portes s'ouvrent au moment choisi. »

LE SERMENT DE c6

Je développerai avant de défendre passivement.
Je donnerai une mission au fou c8.
Je chercherai ...c5 et ...e5 avant qu'il ne soit trop tard.
Je respecterai l'espace sans le craindre.
Je transformerai la solidité en activité.

dzchess.org