

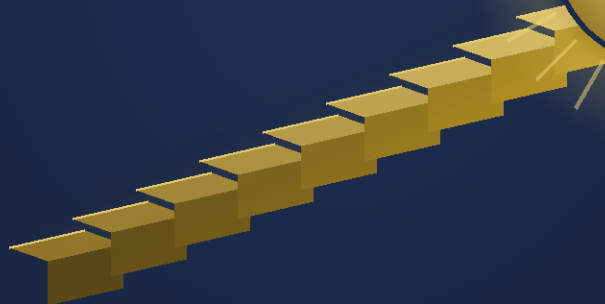
L'ÉCHELLE INFALLIBLE DES ÉCHECS

Programme structuré vers ELO 2000

10 MARCHES · 690 POSITIONS VÉRIFIÉES



2000
ELO



L'ÉCHELLE INFALLIBLE DES ÉCHECS

Programme structuré vers ELO 2000

10 marches · 690 positions authentiques · toutes vérifiées par ordinateur

ChessDZ — chessdz.org

Sommaire

Introduction — La méthode de l'escalier	6
Comment utiliser ce livre — auto-évaluation	7
MARCHE 1 — Le mat en un coup	8
Marche 1 — Le thème	9
Marche 1 — Test d'entrée (5 positions)	9
Marche 1 — 50 exercices progressifs	10
Marche 1 — Exercice de transfert	15
Marche 1 — Test de sortie (mini-quiz)	15
Marche 1 — Corrigés détaillés	16
MARCHE 2 — Le mat en deux coups	18
Marche 2 — Le thème	19
Marche 2 — Test d'entrée (5 positions)	19
Marche 2 — 50 exercices progressifs	20
Marche 2 — Exercice de transfert	25
Marche 2 — Test de sortie (mini-quiz)	25
Marche 2 — Corrigés détaillés	26
MARCHE 3 — Fourchette, clouage et enfilade	28
Marche 3 — Le thème	29
Marche 3 — Test d'entrée (5 positions)	29
Marche 3 — 50 exercices progressifs	30
Marche 3 — Exercice de transfert	35
Marche 3 — Test de sortie (mini-quiz)	35
Marche 3 — Corrigés détaillés	36
MARCHE 4 — Le sacrifice décisif	39
Marche 4 — Le thème	40
Marche 4 — Test d'entrée (5 positions)	40
Marche 4 — 50 exercices progressifs	41
Marche 4 — Exercice de transfert	46
Marche 4 — Test de sortie (mini-quiz)	46
Marche 4 — Corrigés détaillés	47
MARCHE 5 — L'attaque au roi	50
Marche 5 — Le thème	51

Marche 5 — Test d'entrée (5 positions)	51
Marche 5 — 50 exercices progressifs	52
Marche 5 — Exercice de transfert	57
Marche 5 — Test de sortie (mini-quiz)	57
Marche 5 — Corrigés détaillés	58
MARCHE 6 — La pièce en prise	60
Marche 6 — Le thème	61
Marche 6 — Test d'entrée (5 positions)	61
Marche 6 — 50 exercices progressifs	62
Marche 6 — Exercice de transfert	67
Marche 6 — Test de sortie (mini-quiz)	67
Marche 6 — Corrigés détaillés	68
MARCHE 7 — Les combinaisons gagnantes	70
Marche 7 — Le thème	71
Marche 7 — Test d'entrée (5 positions)	71
Marche 7 — 50 exercices progressifs	72
Marche 7 — Exercice de transfert	77
Marche 7 — Test de sortie (mini-quiz)	77
Marche 7 — Corrigés détaillés	78
MARCHE 8 — Les ressources défensives	80
Marche 8 — Le thème	81
Marche 8 — Test d'entrée (5 positions)	81
Marche 8 — 50 exercices progressifs	82
Marche 8 — Exercice de transfert	87
Marche 8 — Test de sortie (mini-quiz)	87
Marche 8 — Corrigés détaillés	88
MARCHE 9 — Le meilleur coup positionnel	90
Marche 9 — Le thème	91
Marche 9 — Test d'entrée (5 positions)	91
Marche 9 — 50 exercices progressifs	92
Marche 9 — Exercice de transfert	97
Marche 9 — Test de sortie (mini-quiz)	97
Marche 9 — Corrigés détaillés	98

MARCHE 10 — Les finales techniques	100
Marche 10 — Le thème	101
Marche 10 — Test d'entrée (5 positions)	101
Marche 10 — 50 exercices progressifs	102
Marche 10 — Exercice de transfert	107
Marche 10 — Test de sortie (mini-quiz)	107
Marche 10 — Corrigés détaillés	108
Le plan de 30 jours	110
Programme d'entraînement — 30 jours, 1 h/jour	111
L'examen final	112
Examen final — Règles du tournoi	113
Examen final — Positions 1 à 80	114
Examen final — Corrigés	121
Conclusion	123
Annexe A — Ce qui est prouvé, défendable, faux	124
Annexe B — Comment ce livre a été vérifié	124
Annexe C — Glossaire	124

Pourquoi une échelle ?

Il existe des centaines de livres d'échecs. Presque tous partagent le même défaut : ils vous laissent libre de sauter les pages difficiles, de picorer, de vous mentir sur votre niveau réel. Ce livre est bâti autrement. C'est un escalier. Dix marches. On ne franchit pas la deuxième avant d'avoir posé le pied sur la première.

La logique de progression

Chaque marche est un thème — un outil précis que tout joueur doit maîtriser pour atteindre puis dépasser 2000 Elo. À l'intérieur d'une marche, les exercices montent en difficulté, du plus limpide au plus retors. Vous commencez par des coups que vous trouverez en quelques secondes ; vous finissez par des positions qui demandent du calcul et du sang-froid. Cette montée graduelle n'est pas un confort : c'est le mécanisme même de l'apprentissage. Le cerveau grave un motif en le revoyant sous des formes de plus en plus exigeantes.

Comment chaque marche est construite

Toute marche suit la même architecture, sans exception. Un test d'entrée de cinq positions : si vous les résolvez toutes du premier coup d'œil, vous connaissez déjà le thème et pouvez avancer vite ; sinon, ralentissez. Viennent ensuite cinquante exercices progressifs, ordonnés du simple au complexe. Puis un exercice de transfert : la même idée, mais surgie dans un contexte inattendu — car savoir reconnaître un motif dans son décor habituel ne suffit pas ; il faut le débusquer ailleurs. Enfin un test de sortie de cinq positions qui valide (ou non) le passage à la marche suivante.

La règle d'or

Ne trichez pas avec l'escalier. Résolvez d'abord dans votre tête, sans déplacer les pièces, puis vérifiez au corrigé. Un exercice manqué n'est pas un échec : c'est exactement l'endroit où vous apprenez. Notez-le, refaites-le le lendemain. La régularité bat l'intensité : trente minutes par jour, tous les jours, valent mieux que cinq heures le dimanche.

Ce qui est « infallible » ici — et ce qui ne l'est pas

Soyons honnêtes, car ce livre l'exige de lui-même. Aucun livre ne garantit un score. Ce qui est infallible, c'est la méthode : un escalier qu'on ne peut pas gravir en sautant des marches produit forcément une progression solide, sans trous. Le résultat, lui, dépend de votre travail. Toutes les positions de ce livre sont tirées de vraies parties de grands maîtres et vérifiées une à une par ordinateur (Stockfish 16) : le coup indiqué est réellement le meilleur, et chaque mat annoncé est un mat prouvé. Vous ne perdrez pas une minute sur du

contenu douteux.

Comment utiliser ce livre — auto-évaluation

Après chaque test de sortie et à l'examen final, comptez vos réussites (coup exact trouvé sans aide). Ce barème est un repère d'entraînement, non une mesure Elo officielle : aucun test à la maison ne remplace des parties classées. Il vous dit surtout si vous êtes prêt à monter d'une marche.

Score	Ce que cela signifie
5 / 5 ou ≥ 90 % à l'examen	Thème maîtrisé. Montez sans hésiter.
4 / 5 ou 75-89 %	Solide. Revoyez seulement les positions manquées avant d'avancer.
3 / 5 ou 60-74 %	En cours d'acquisition. Refaites la marche entière une fois.
≤ 2 / 5 ou < 60 %	Non acquis. Ne montez pas : retravaillez la marche depuis le test d'entrée.

Le mat en un coup

La vision : reconnaître le coup qui termine la partie

Marche 1 — Le thème

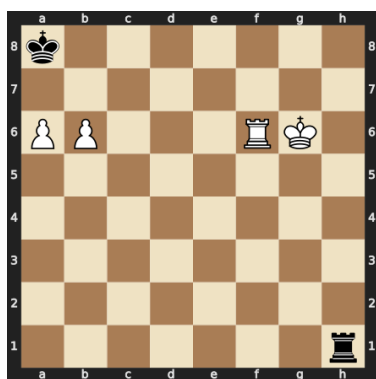
Tout commence ici. Le mat en un coup est l'atome de la tactique : la capacité à voir, en un instant, que le roi adverse est perdu. Un joueur de 2000 Elo ne « cherche » plus ces coups — il les voit, comme on lit un mot sans épeler les lettres.

Le secret est mécanique : un mat, c'est une case d'où le roi ne peut ni fuir, ni parer, ni capturer l'attaquant. Entraînez votre œil à balayer les trois questions — le roi a-t-il une fuite ? l'échec est-il parable ? l'attaquant est-il prenable ? — jusqu'à ce qu'elles deviennent un réflexe unique.

Marche 1 — Test d'entrée (5 positions)

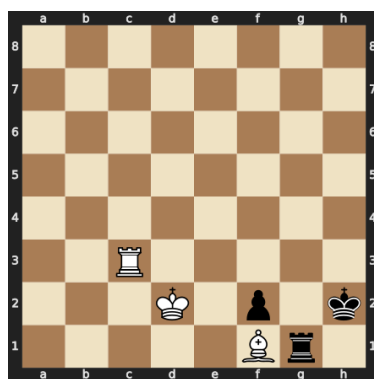
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



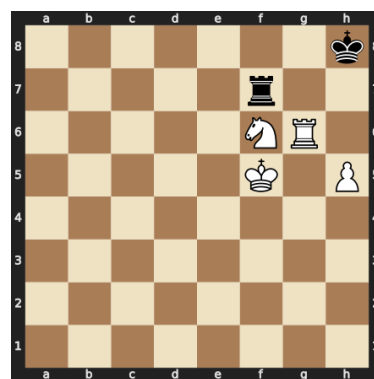
Trait aux Blancs

E2



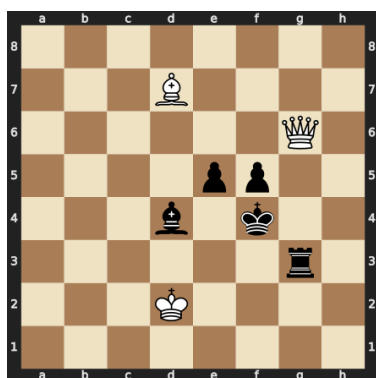
Trait aux Blancs

E3



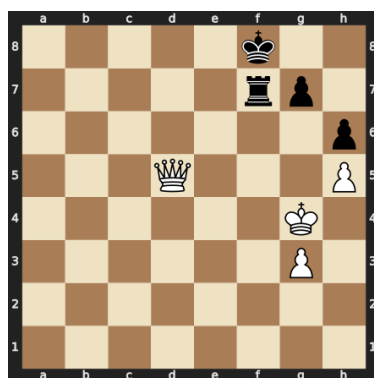
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Blancs

E5

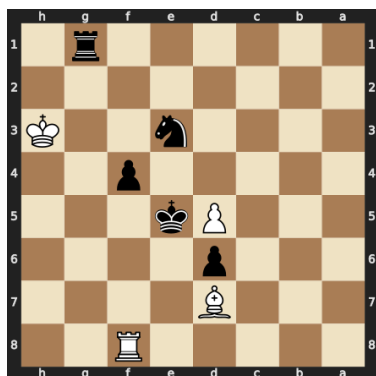


Trait aux Blancs

Marche 1 — 50 exercices progressifs

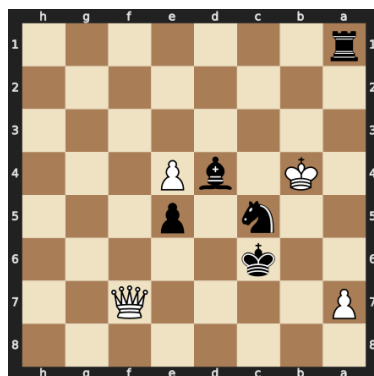
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



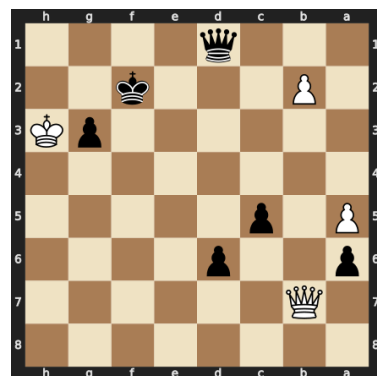
Trait aux Noirs

2



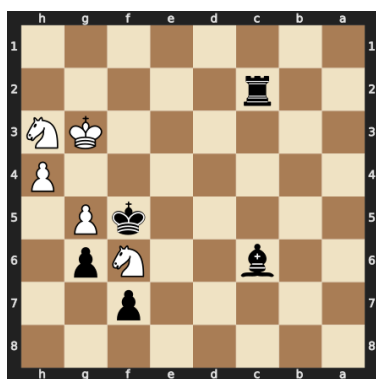
Trait aux Noirs

3



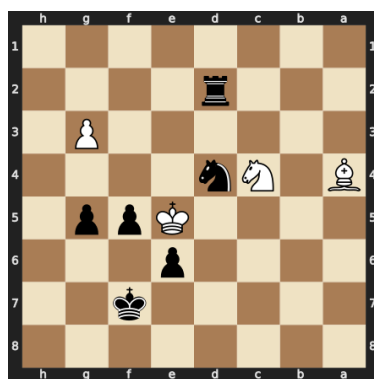
Trait aux Noirs

4



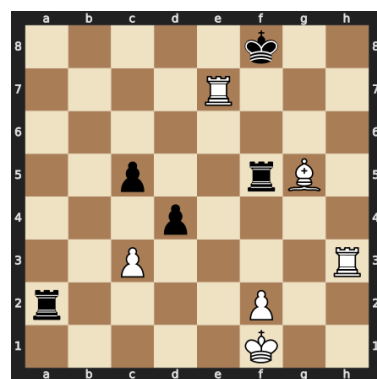
Trait aux Noirs

5



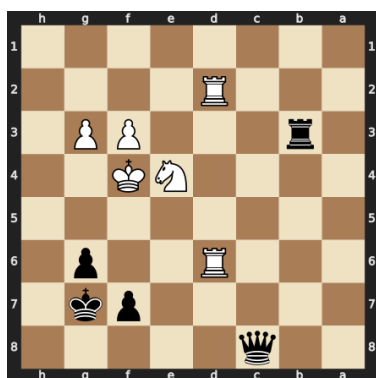
Trait aux Noirs

6



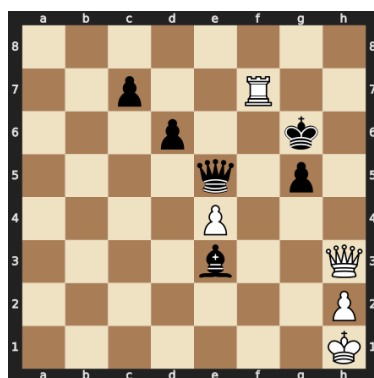
Trait aux Blancs

7



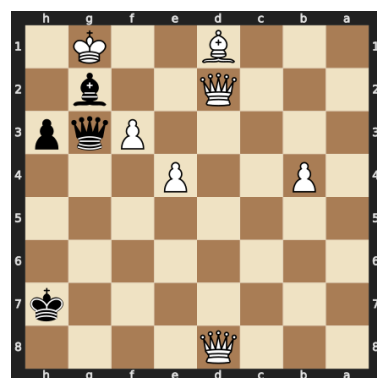
Trait aux Noirs

8



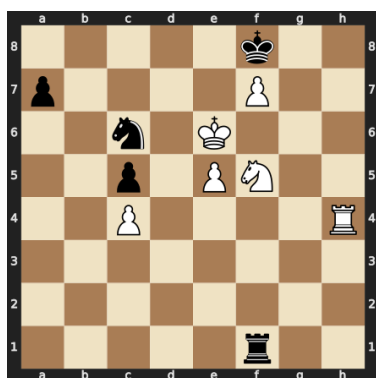
Trait aux Blancs

9



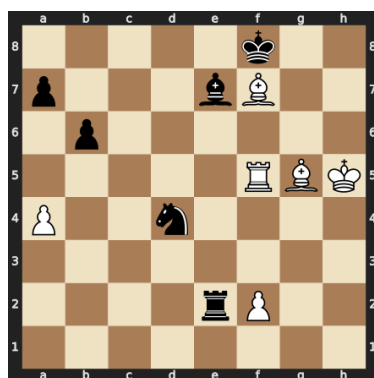
Trait aux Noirs

10



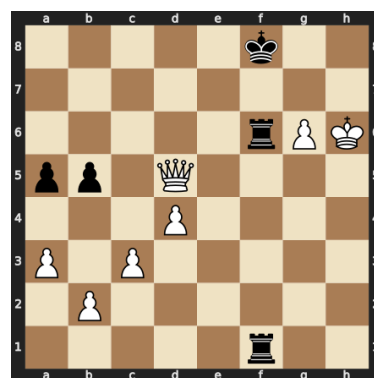
Trait aux Blancs

11



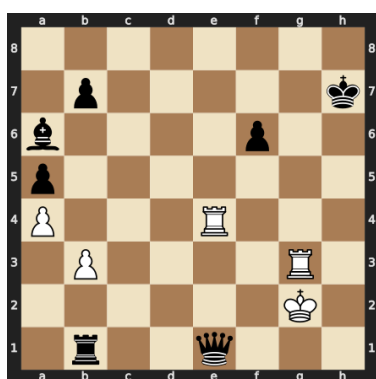
Trait aux Blancs

12



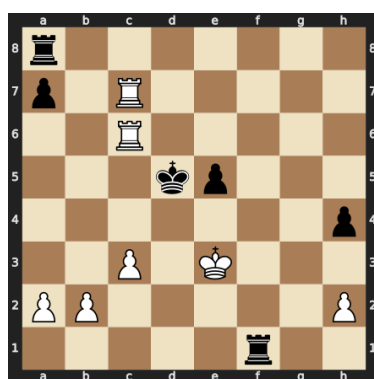
Trait aux Blancs

13



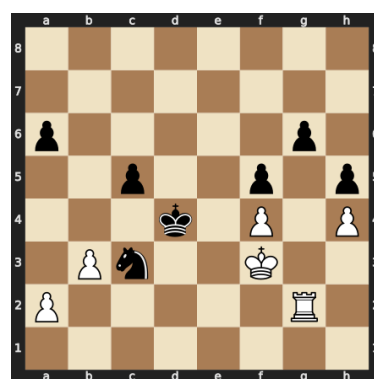
Trait aux Blancs

14



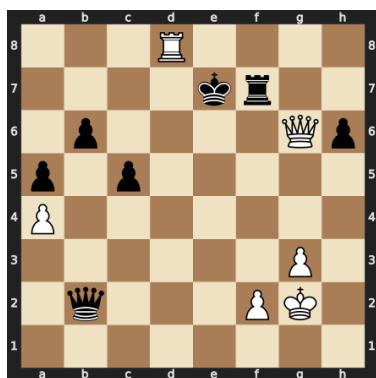
Trait aux Blancs

15



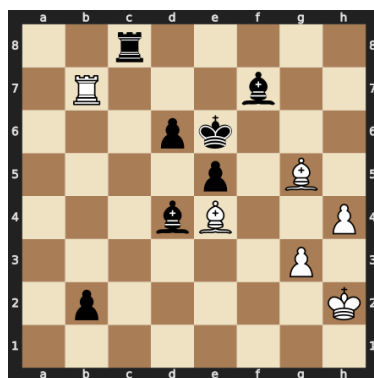
Trait aux Blancs

16



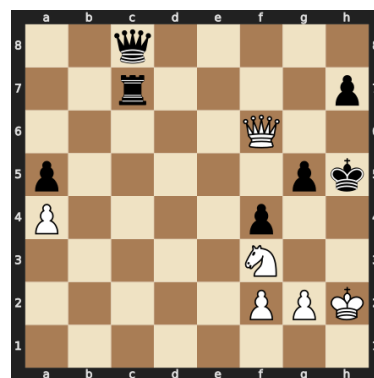
Trait aux Blancs

17



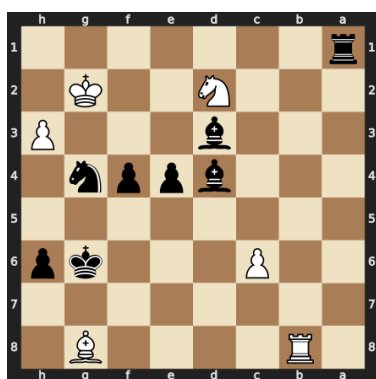
Trait aux Blancs

18



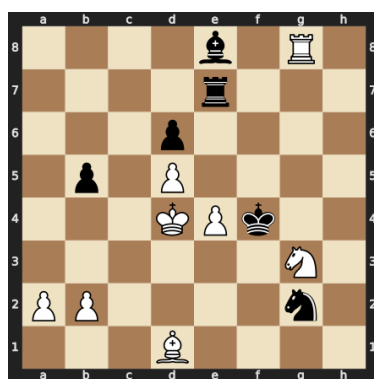
Trait aux Blancs

19



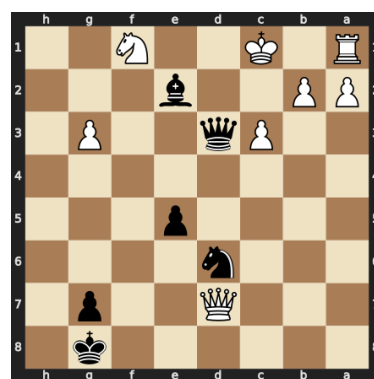
Trait aux Noirs

20



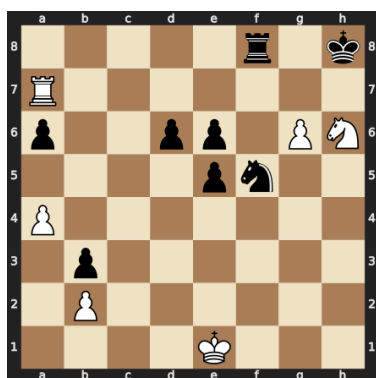
Trait aux Blancs

21



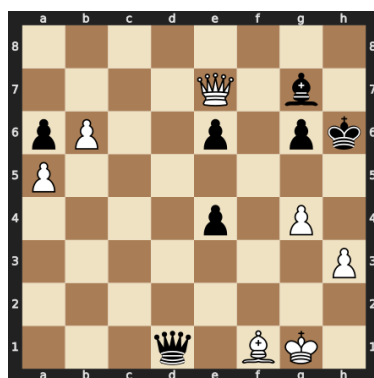
Trait aux Noirs

22



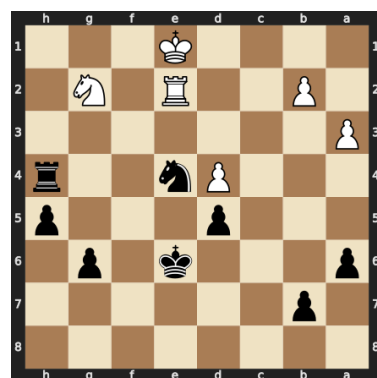
Trait aux Blancs

23



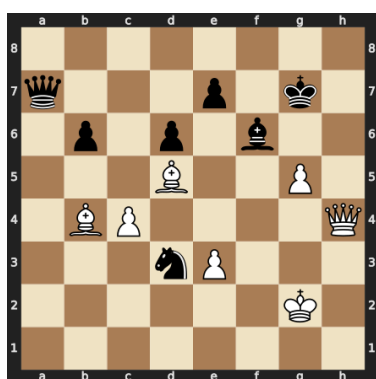
Trait aux Blancs

24



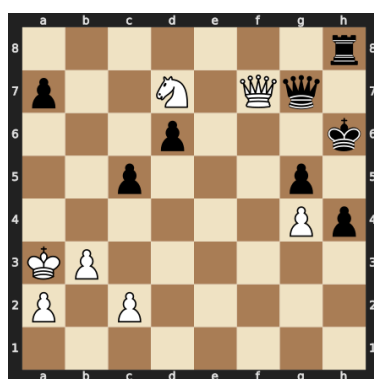
Trait aux Noirs

25



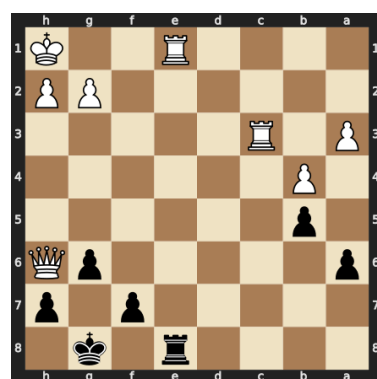
Trait aux Blancs

26



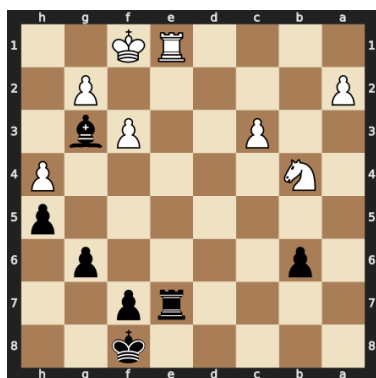
Trait aux Blancs

27



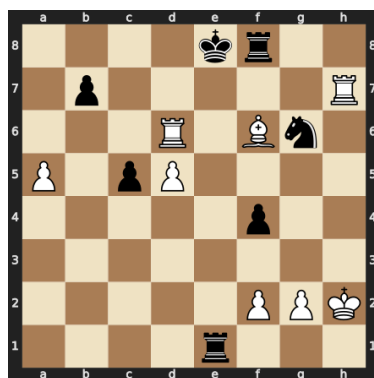
Trait aux Noirs

28



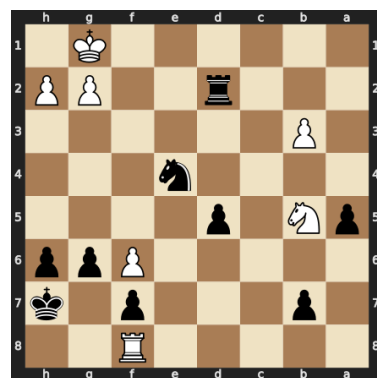
Trait aux Noirs

29



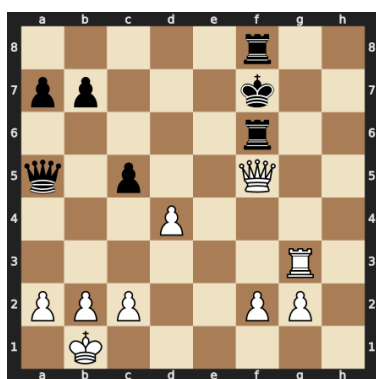
Trait aux Blancs

30



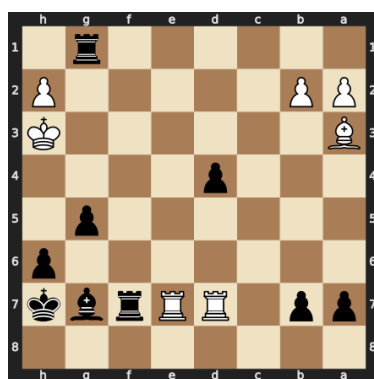
Trait aux Noirs

31



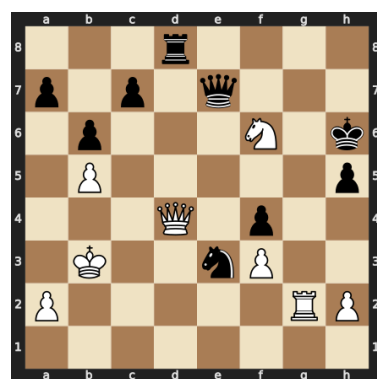
Trait aux Blancs

32



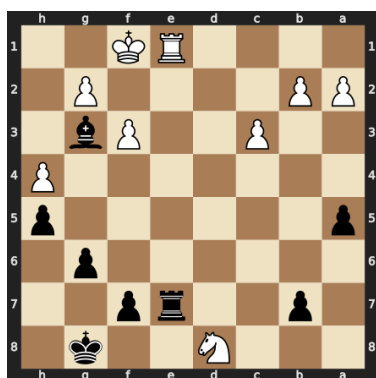
Trait aux Noirs

33



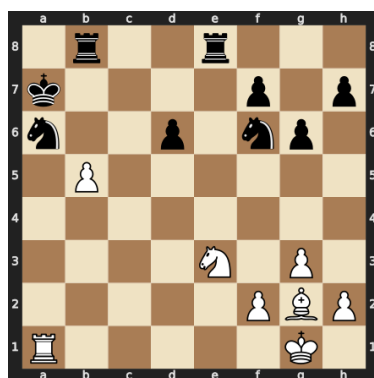
Trait aux Blancs

34



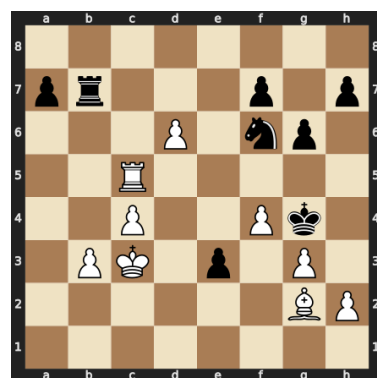
Trait aux Noirs

35



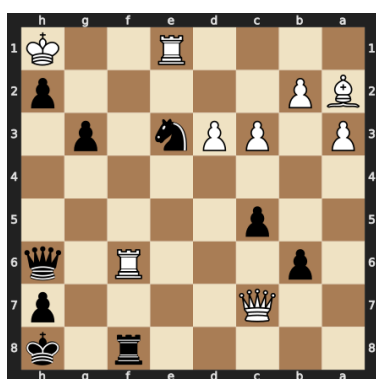
Trait aux Blancs

36



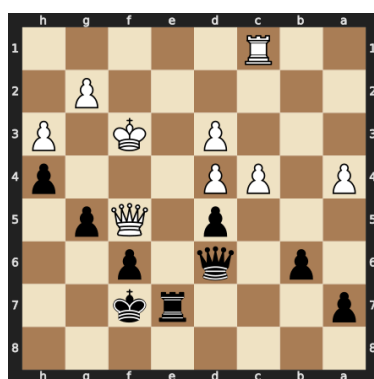
Trait aux Blancs

37



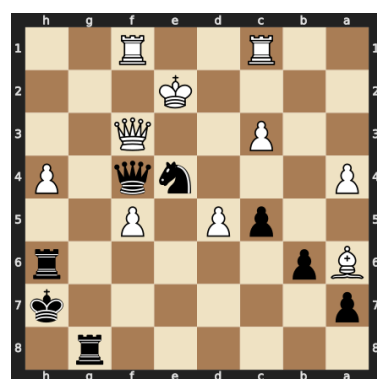
Trait aux Noirs

38



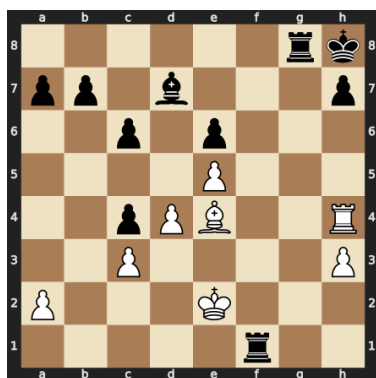
Trait aux Noirs

39



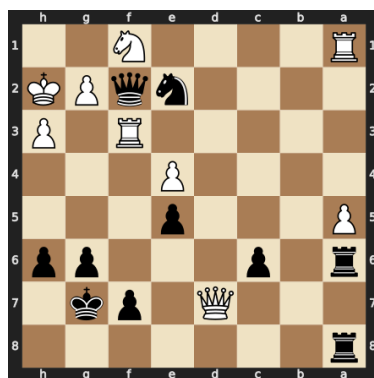
Trait aux Noirs

40



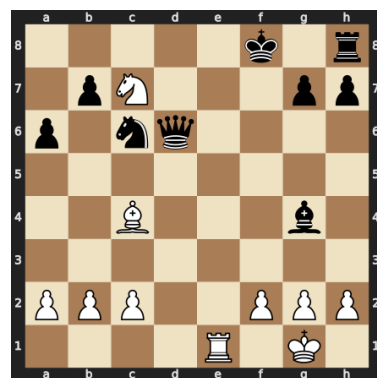
Trait aux Blancs

41



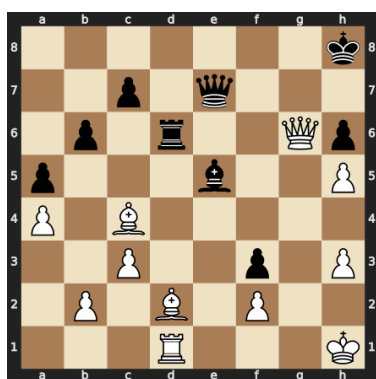
Trait aux Noirs

42



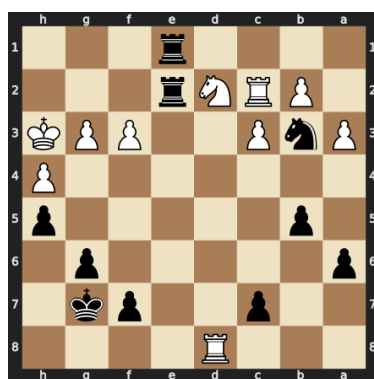
Trait aux Blancs

43



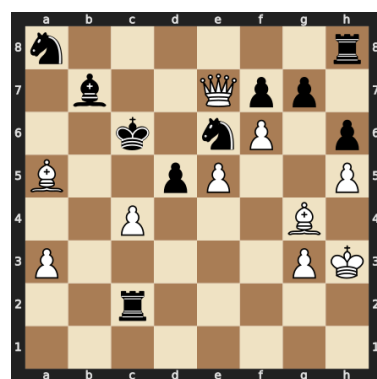
Trait aux Blancs

44



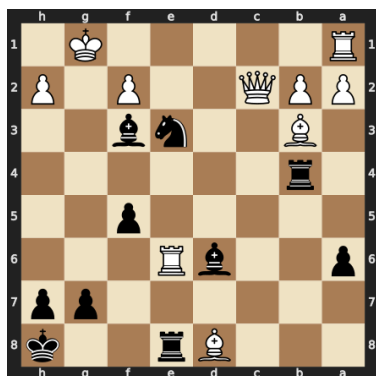
Trait aux Noirs

45



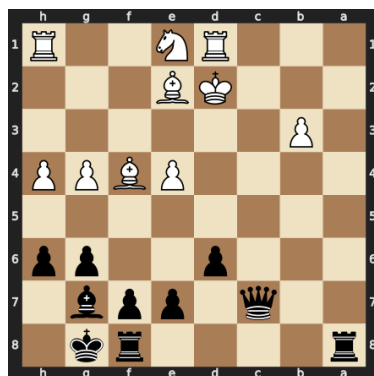
Trait aux Blancs

46



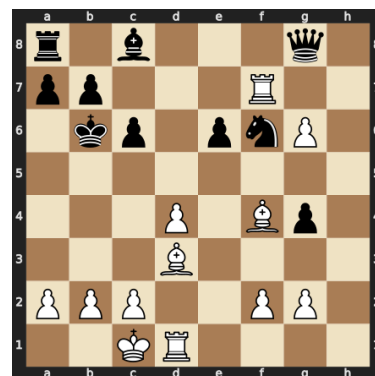
Trait aux Noirs

47



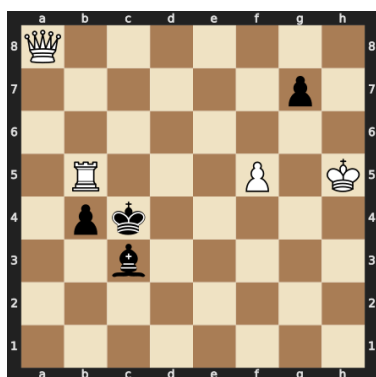
Trait aux Noirs

48



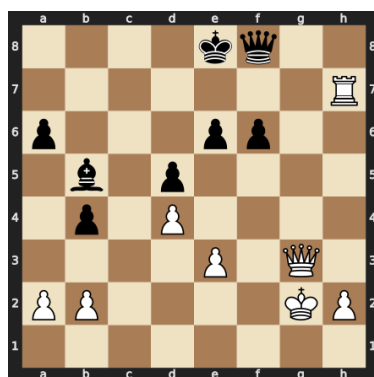
Trait aux Blancs

49



Trait aux Blancs

50

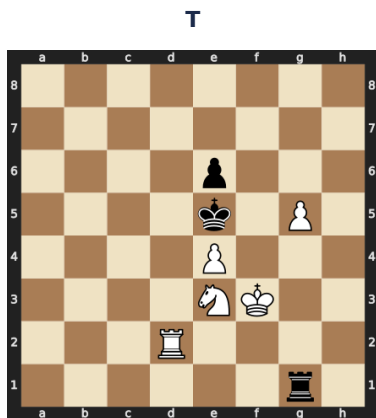


Trait aux Blancs

Marche 1 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

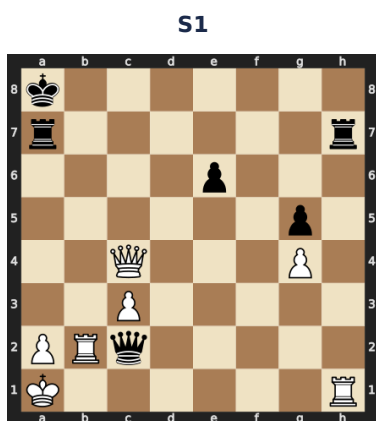
Le même mat, mais caché dans une position d'apparence tranquille. L'idée voyage : reconnaissez le motif hors de son décor habituel.



Trait aux Blancs

Marche 1 — Test de sortie (mini-quiz)

Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.



Trait aux Blancs



Trait aux Blancs



Trait aux Noirs



Trait aux Blancs



Trait aux Noirs

Test d'entrée

- E1. Tf8# [Mat en 1] — La tour va en f8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E2. Th3# [Mat en 1] — La tour va en h3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E3. Tg8# [Mat en 1] — La tour va en g8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E4. Dxf5# [Mat en 1] — La dame capture le pion en f5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E5. Dd8# [Mat en 1] — La dame va en d8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

Exercices progressifs

1. Th1# [Mat en 1] — La tour va en h1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
2. Ta4# [Mat en 1] — La tour va en a4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
3. Dh5# [Mat en 1] — La dame va en h5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
4. Tg2# [Mat en 1] — La tour va en g2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
5. Cf3# [Mat en 1] — Le cavalier va en f3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
6. Th8# [Mat en 1] — La tour va en h8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
7. Df5# [Mat en 1] — La dame va en f5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
8. Dh7# [Mat en 1] — La dame va en h7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
9. h2# [Mat en 1] — Le pion va en h2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
10. Th8# [Mat en 1] — La tour va en h8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
11. Fh6# [Mat en 1] — Le fou va en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
12. Dd8# [Mat en 1] — La dame va en d8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
13. Th4# [Mat en 1] — La tour va en h4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
14. c4# [Mat en 1] — Le pion va en c4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
15. Td2# [Mat en 1] — La tour va en d2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
16. Dd6# [Mat en 1] — La dame va en d6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
17. Te7# [Mat en 1] — La tour va en e7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
18. Dxxg5# [Mat en 1] — La dame capture le pion en g5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
19. Tg1# [Mat en 1] — La tour va en g1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
20. Tg4# [Mat en 1] — La tour va en g4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
21. Dd1# [Mat en 1] — La dame va en d1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
22. Th7# [Mat en 1] — La tour va en h7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
23. Dh4# [Mat en 1] — La dame va en h4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
24. Th1# [Mat en 1] — La tour va en h1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
25. Dh6# [Mat en 1] — La dame va en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
26. Dh5# [Mat en 1] — La dame va en h5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
27. Txe1# [Mat en 1] — La tour capture la tour en e1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
28. Txe1# [Mat en 1] — La tour capture la tour en e1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
29. Td8# [Mat en 1] — La tour va en d8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
30. Td1# [Mat en 1] — La tour va en d1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
31. Dd7# [Mat en 1] — La dame va en d7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
32. Tf3# [Mat en 1] — La tour va en f3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
33. Dxf4# [Mat en 1] — La dame capture le pion en f4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
34. Txe1# [Mat en 1] — La tour capture la tour en e1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
35. Txa6# [Mat en 1] — La tour capture le cavalier en a6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
36. Tg5# [Mat en 1] — La tour va en g5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
37. g2# [Mat en 1] — Le pion va en g2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
38. Dg3# [Mat en 1] — La dame va en g3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
39. Dd2# [Mat en 1] — La dame va en d2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
40. Txxh7# [Mat en 1] — La tour capture le pion en h7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
41. Dg1# [Mat en 1] — La dame va en g1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
42. Te8# [Mat en 1] — La tour va en e8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
43. Dg8# [Mat en 1] — La dame va en g8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
44. Th1# [Mat en 1] — La tour va en h1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
45. Dd6# [Mat en 1] — La dame va en d6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
46. Tg4# [Mat en 1] — La tour va en g4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

47. Dc3# [Mat en 1] — La dame va en c3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
48. Fc7# [Mat en 1] — Le fou va en c7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
49. Dd5# [Mat en 1] — La dame va en d5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
50. Db8# [Mat en 1] — La dame va en b8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

Transfert

- T. Cc4# [Mat en 1] — Le cavalier va en c4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

Test de sortie

- S1. Dc8# [Mat en 1] — La dame va en c8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
S2. Dxc7# [Mat en 1] — La dame capture le pion en g7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
S3. Tf7# [Mat en 1] — La tour va en f7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
S4. De7# [Mat en 1] — La dame va en e7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
S5. Dh1# [Mat en 1] — La dame va en h1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

Le mat en deux coups

Le calcul forcé : voir un demi-coup plus loin

Marche 2 — Le thème

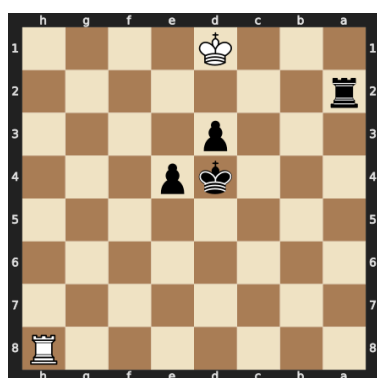
Le mat en deux coups ajoute une seule chose au précédent : un coup d'avance. Mais ce demi-pas est un gouffre pour beaucoup de joueurs, car il faut anticiper la meilleure défense adverse et voir qu'elle ne sauve pas.

La méthode est toujours la même : cherchez d'abord les coups forçants — échecs, prises, menaces de mat. Un mat en deux commence presque toujours par un échec ou une menace à laquelle l'adversaire n'a qu'une réponse. Calculez cette réponse unique, puis le coup qui mate. Ici, toutes les solutions ont été prouvées : la première réponse adverse est réellement forcée.

Marche 2 — Test d'entrée (5 positions)

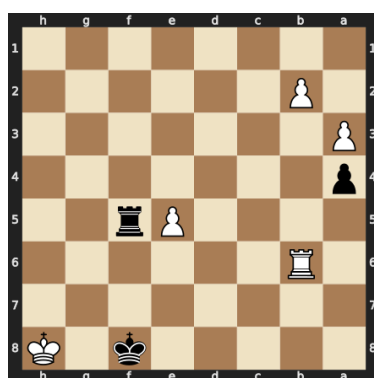
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



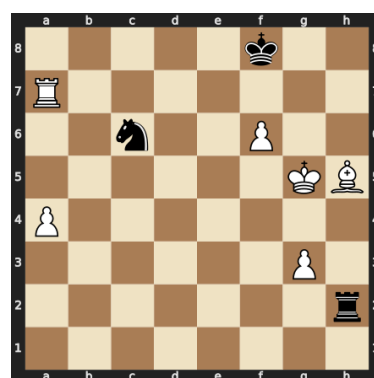
Trait aux Noirs

E2



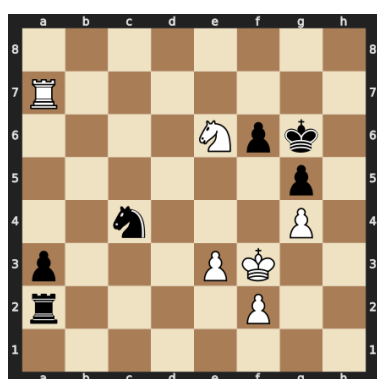
Trait aux Noirs

E3



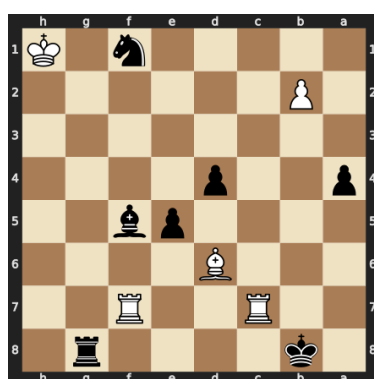
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Blancs

E5

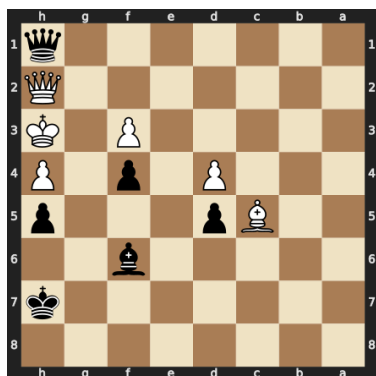


Trait aux Noirs

Marche 2 — 50 exercices progressifs

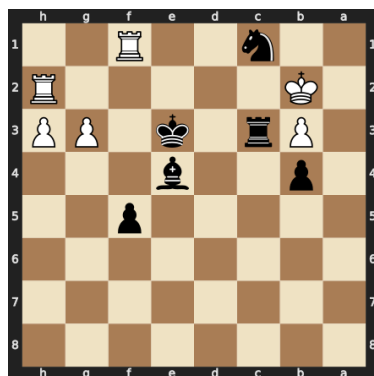
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



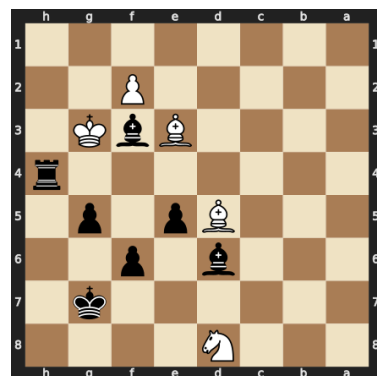
Trait aux Noirs

2



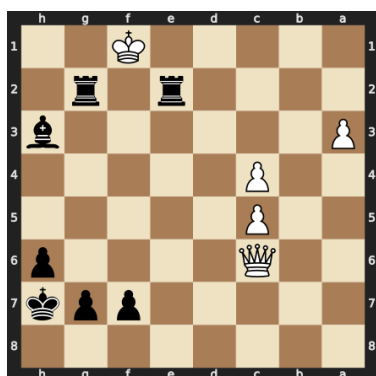
Trait aux Noirs

3



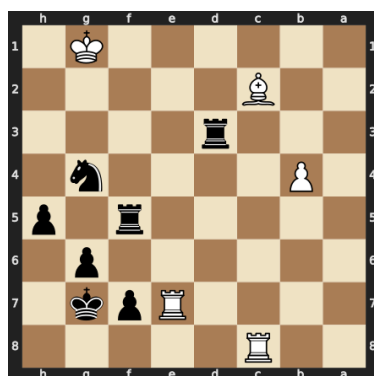
Trait aux Noirs

4



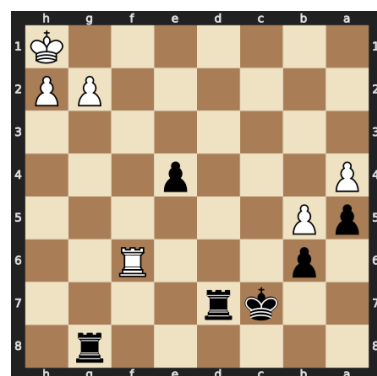
Trait aux Noirs

5



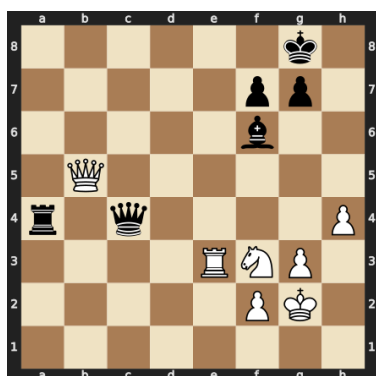
Trait aux Noirs

6



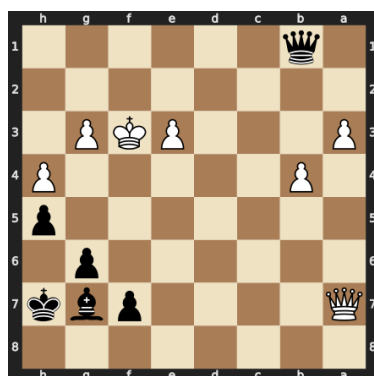
Trait aux Noirs

7



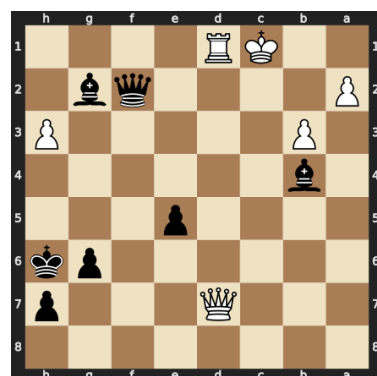
Trait aux Blancs

8



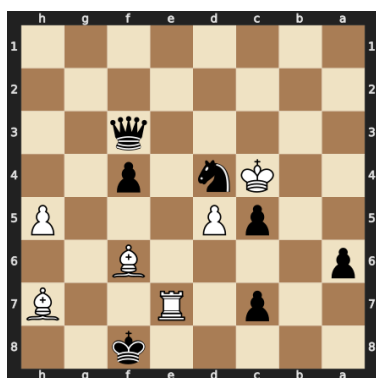
Trait aux Noirs

9



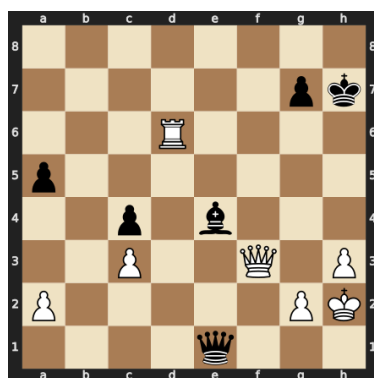
Trait aux Noirs

10



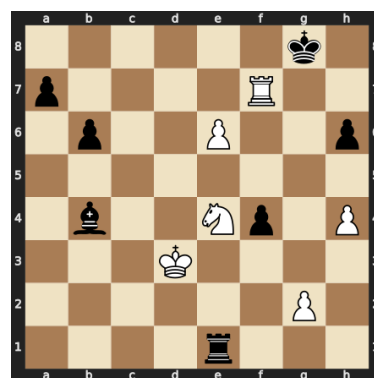
Trait aux Noirs

11



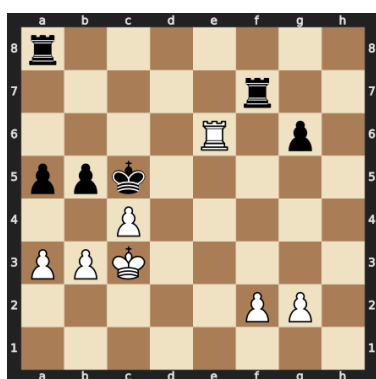
Trait aux Blancs

12



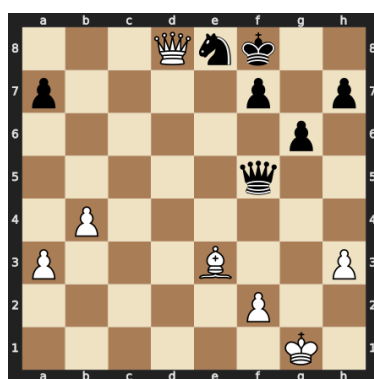
Trait aux Blancs

13



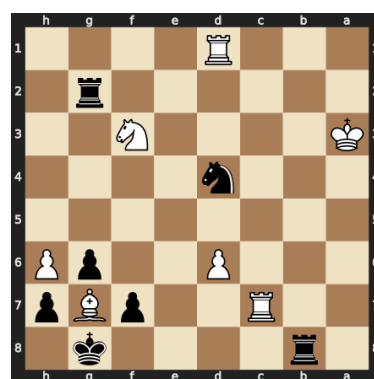
Trait aux Blancs

14



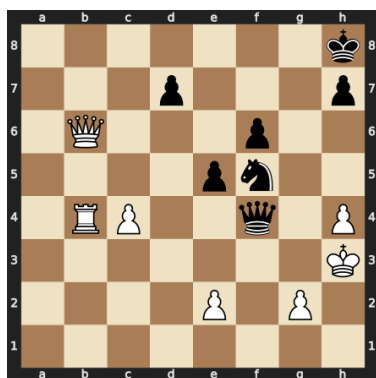
Trait aux Blancs

15



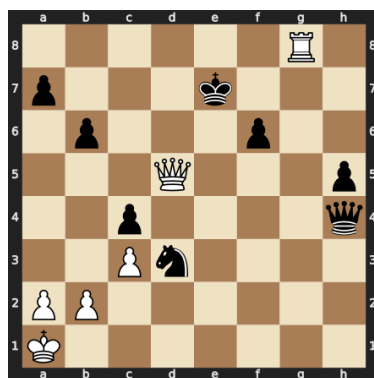
Trait aux Noirs

16



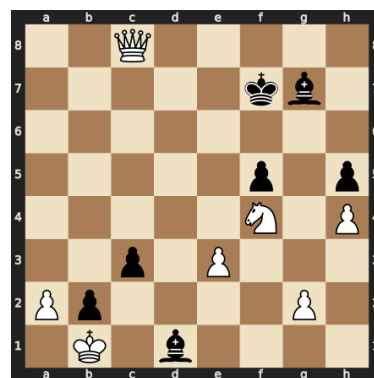
Trait aux Blancs

17



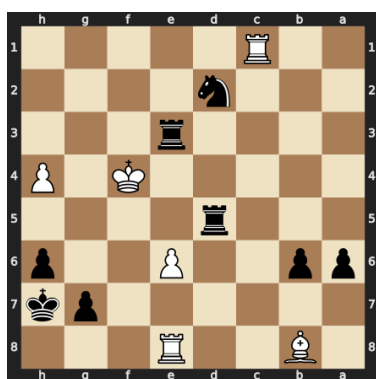
Trait aux Blancs

18



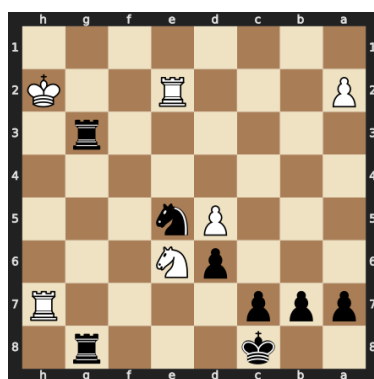
Trait aux Blancs

19



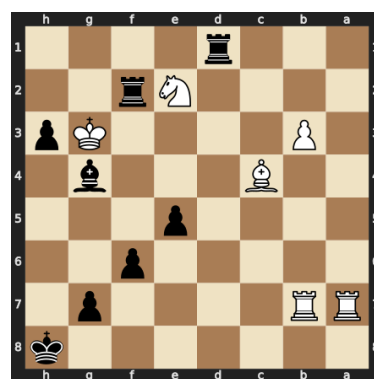
Trait aux Noirs

20



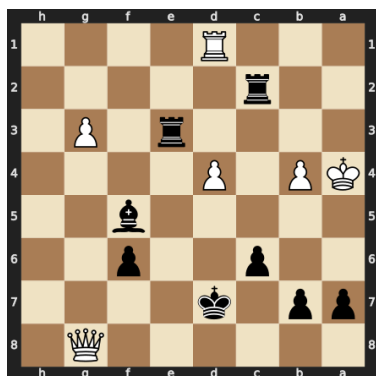
Trait aux Noirs

21



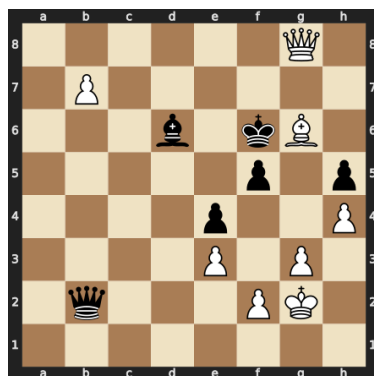
Trait aux Noirs

22



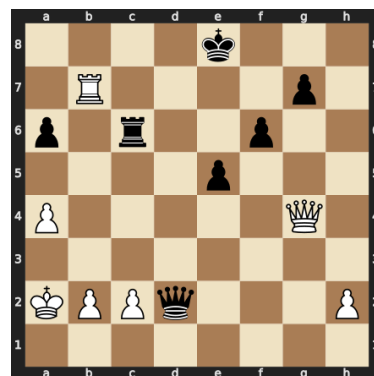
Trait aux Noirs

23



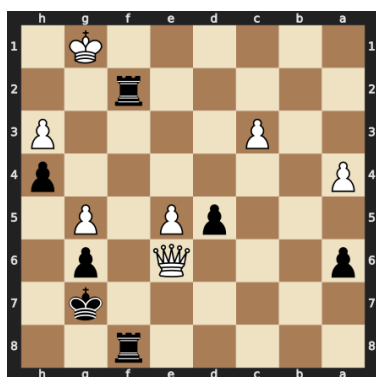
Trait aux Blancs

24



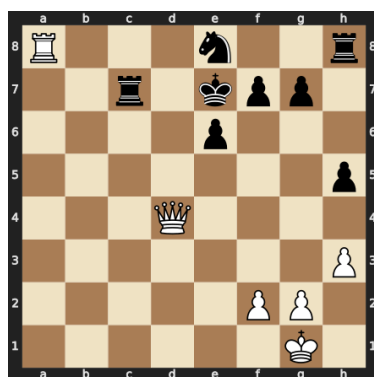
Trait aux Blancs

25



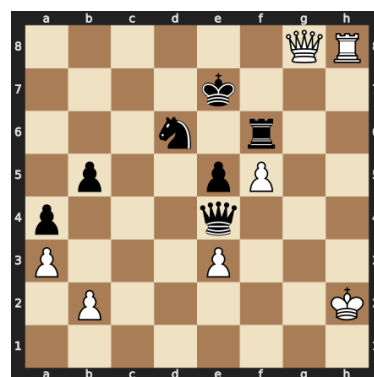
Trait aux Noirs

26



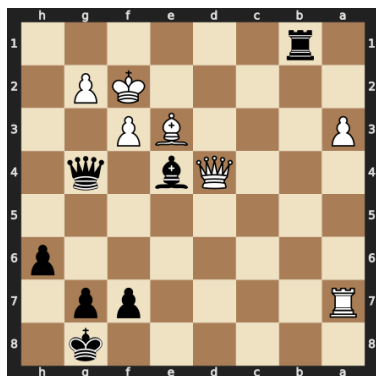
Trait aux Blancs

27



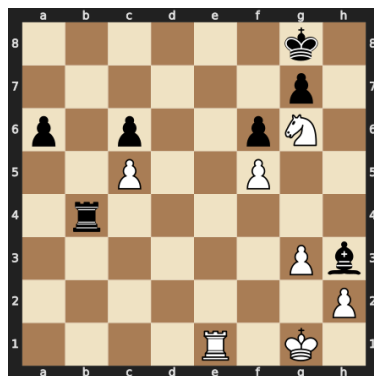
Trait aux Blancs

28



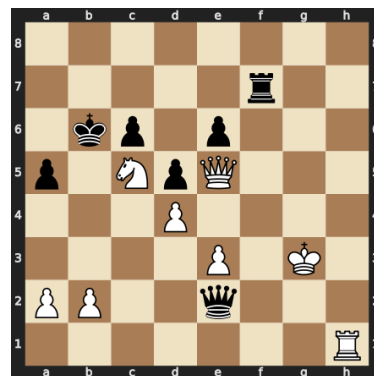
Trait aux Noirs

29



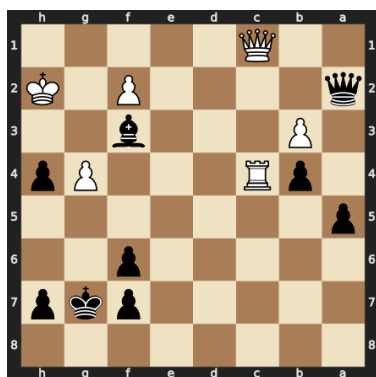
Trait aux Blancs

30



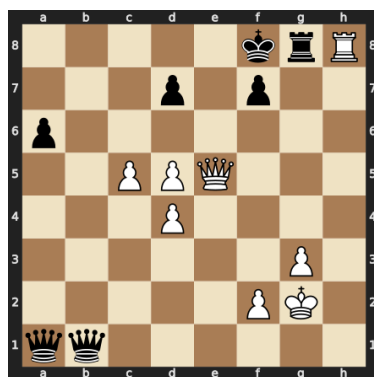
Trait aux Blancs

31



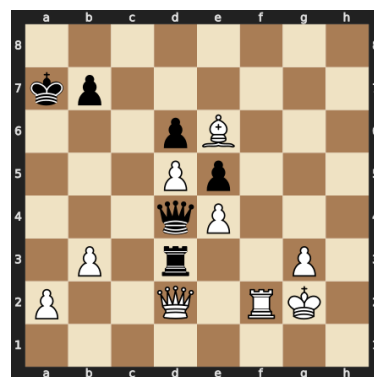
Trait aux Noirs

32



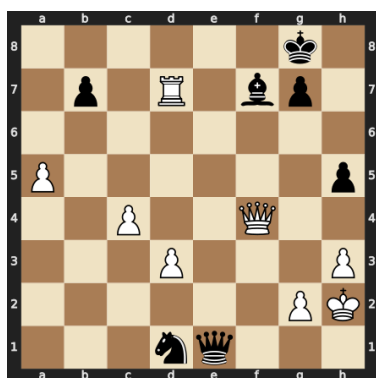
Trait aux Blancs

33



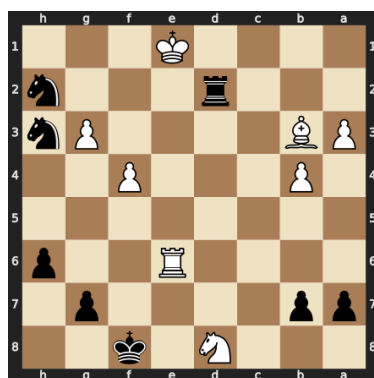
Trait aux Blancs

34



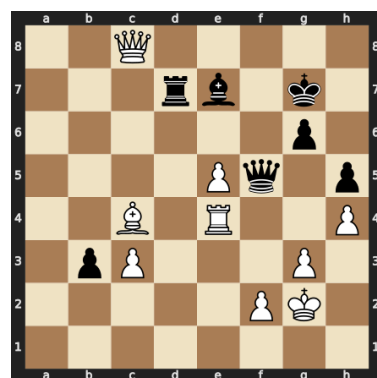
Trait aux Blancs

35



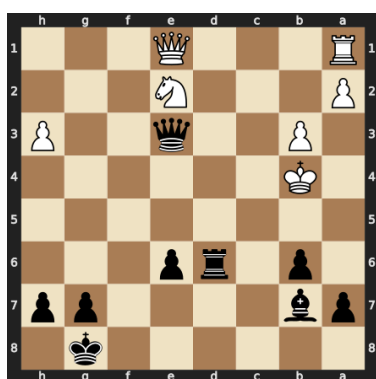
Trait aux Noirs

36



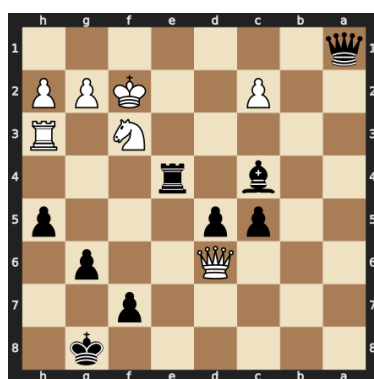
Trait aux Blancs

37



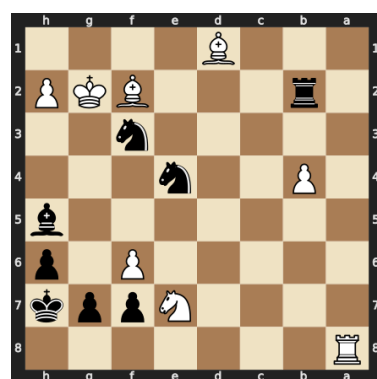
Trait aux Noirs

38



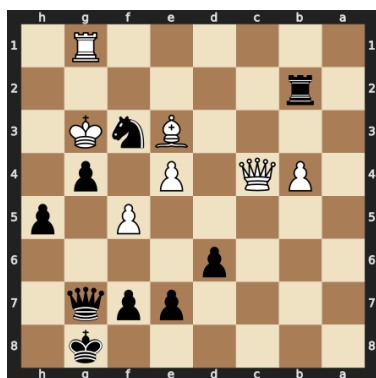
Trait aux Noirs

39



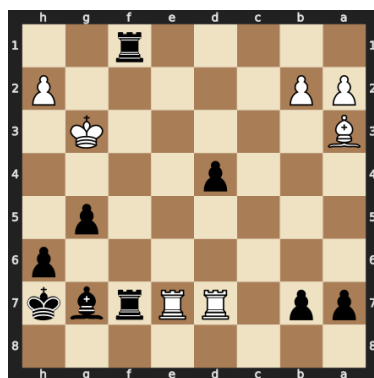
Trait aux Noirs

40



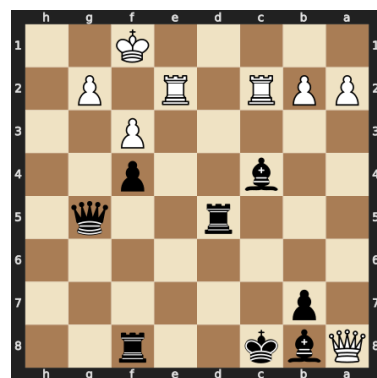
Trait aux Noirs

41



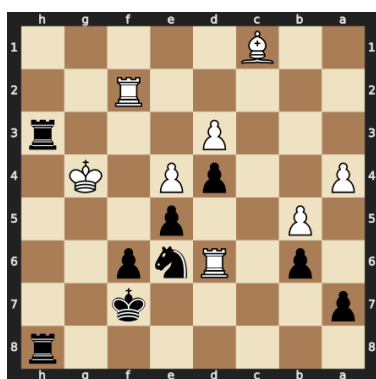
Trait aux Noirs

42



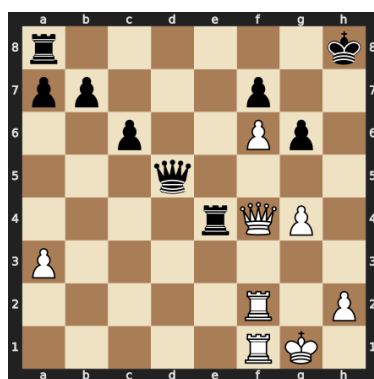
Trait aux Noirs

43



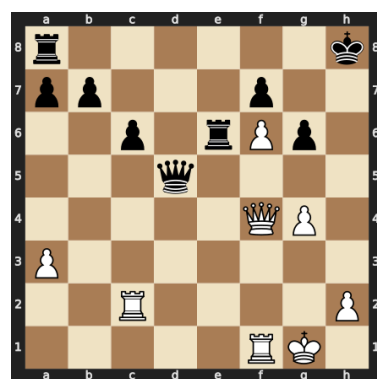
Trait aux Noirs

44



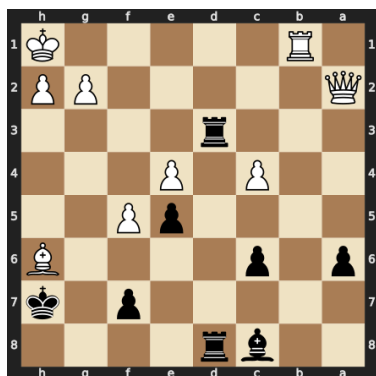
Trait aux Blancs

45



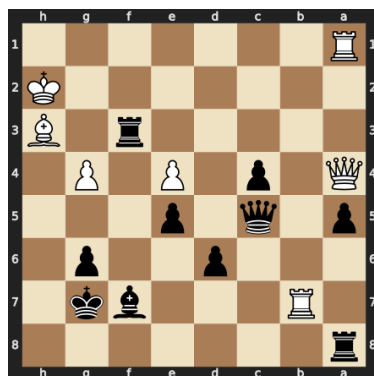
Trait aux Blancs

46



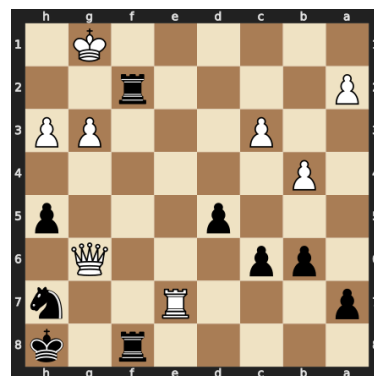
Trait aux Noirs

47



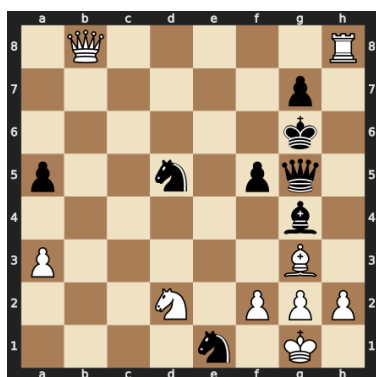
Trait aux Noirs

48



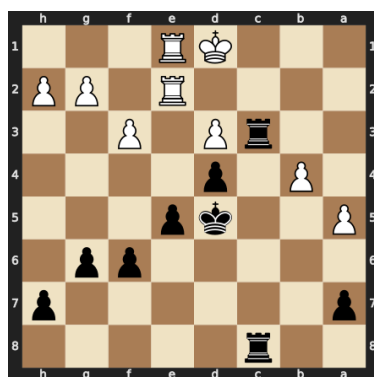
Trait aux Noirs

49



Trait aux Blancs

50



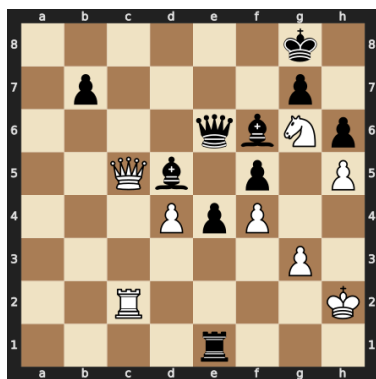
Trait aux Noirs

Marche 2 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

Un mat en deux surgi d'une structure différente. Le déclencheur reste le coup forçant.

T

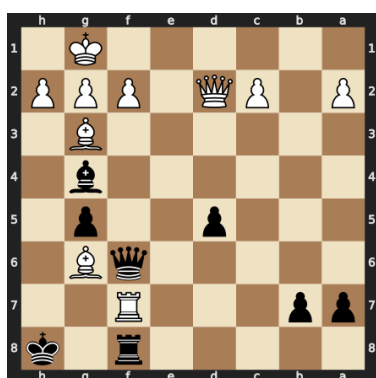


Trait aux Blancs

Marche 2 — Test de sortie (mini-quiz)

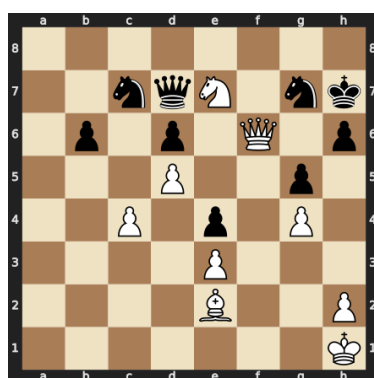
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



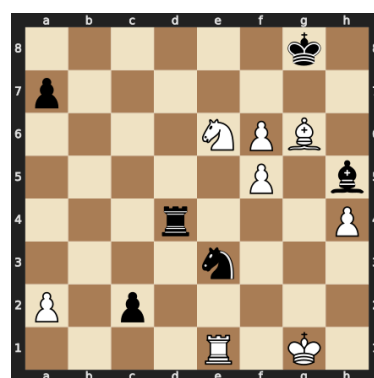
Trait aux Noirs

S2



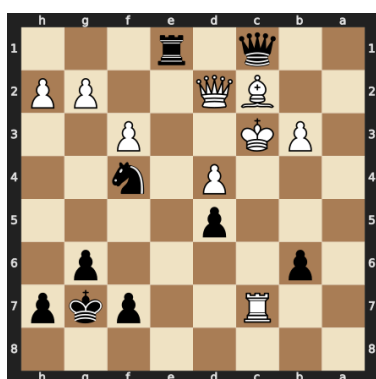
Trait aux Blancs

S3



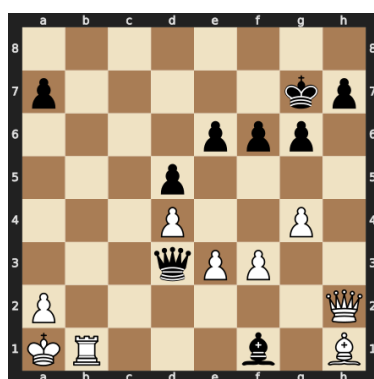
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Noirs

S5



Trait aux Blancs

Marche 2 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. Ta1+ [Mat en 2] — La tour va en a1 avec échec. (Ta1+ Rd2 e3#)
- E2. Th5+ [Mat en 2] — La tour va en h5 avec échec. (Th5+ Th6 Txh6#)
- E3. Ta8+ [Mat en 2] — La tour va en a8 avec échec. (Ta8+ Cd8 Txd8#)
- E4. Cf8+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f8 avec échec. (Cf8+ Rh6 Th7#)
- E5. Fe4+ [Mat en 2] — Le fou va en e4 avec échec. (Fe4+ Tf3 Fxf3#)

Exercices progressifs

- 1. Dxf3+ [Mat en 2] — La dame capture le pion en f3 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf3+ Dg3 Dxd3#)
- 2. Txb3+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en b3 avec échec. (Txb3+ Rxc1 Tb1#)
- 3. e4+ [Mat en 2] — Le pion va en e4 découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (e4+ Ff4 Fxf4#)
- 4. Tgf2+ [Mat en 2] — La tour va en f2 avec échec. (Tgf2+ Rg1 Tf1#)
- 5. Tg3+ [Mat en 2] — La tour va en g3 avec échec. (Tg3+ Rh1 Tf1#)
- 6. Td1+ [Mat en 2] — La tour va en d1 avec échec. (Td1+ Tf1 Txf1#)
- 7. Te8+ [Mat en 2] — La tour va en e8 avec échec. (Te8+ Rh7 Dh5#)
- 8. Df1+ [Mat en 2] — La dame va en f1 avec échec. (Df1+ Re4 Df5#)
- 9. Fa3+ [Mat en 2] — Le fou va en a3 avec échec. (Fa3+ Rb1 Db2#)
- 10. Db3+ [Mat en 2] — La dame va en b3 avec échec. (Db3+ Rxc5 Dc3#)
- 11. Dh5+ [Mat en 2] — La dame va en h5 avec échec. (Dh5+ Rg8 Td8#)
- 12. Cf6+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f6 avec échec. (Cf6+ Rh8 Th7#)
- 13. b4+ [Mat en 2] — Le pion va en b4 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (b4+ axb4+ axb4#)
- 14. Fh6+ [Mat en 2] — Le fou va en h6 avec échec. (Fh6+ Rg8 Dxe8#)
- 15. Tb3+ [Mat en 2] — La tour va en b3 avec échec. (Tb3+ Ra4 Ta2#)
- 16. Dxf6+ [Mat en 2] — La dame capture le pion en f6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf6+ Cg7 Tb8#)
- 17. Tg7+ [Mat en 2] — La tour va en g7 avec échec. (Tg7+ Re8 Da8#)
- 18. De6+ [Mat en 2] — La dame va en e6 avec échec. (De6+ Rf8 Cg6#)
- 19. Tf3+ [Mat en 2] — La tour va en f3 avec échec. (Tf3+ Rg4 h5#)
- 20. Cf3+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f3 avec échec. (Cf3+ Rh1 Tg1#)
- 21. Tg2+ [Mat en 2] — La tour va en g2 avec échec. (Tg2+ Rh4 g5#)
- 22. b5+ [Mat en 2] — Le pion va en b5 avec échec. (b5+ Ra5 Ta3#)
- 23. Df7+ [Mat en 2] — La dame va en f7 avec échec. (Df7+ Re5 Dxf5#)
- 24. Dh5+ [Mat en 2] — La dame va en h5 avec échec. (Dh5+ Rd8 Dh8#)
- 25. Tf1+ [Mat en 2] — La tour va en f1 avec échec. (Tf1+ Rg2 T8f2#)
- 26. Dd8+ [Mat en 2] — La dame va en d8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dd8+ Rf8 Dxe8#)
- 27. Dd8+ [Mat en 2] — La dame va en d8 avec échec. (Dd8+ Rf7 Dd7#)
- 28. Dh4+ [Mat en 2] — La dame va en h4 avec échec. (Dh4+ g3 Dh2#)
- 29. Te8+ [Mat en 2] — La tour va en e8 avec échec. (Te8+ Rf7 Tf8#)
- 30. Db8+ [Mat en 2] — La dame va en b8 avec échec. (Db8+ Tb7 Dxb7#)
- 31. Dxf2+ [Mat en 2] — La dame capture le pion en f2 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf2+ Rh3 Dg3#)
- 32. Dd6+ [Mat en 2] — La dame va en d6 avec échec. (Dd6+ Rg7 Dh6#)
- 33. Da5+ [Mat en 2] — La dame va en a5 avec échec. (Da5+ Rb8 Tf8#)
- 34. Dxf7+ [Mat en 2] — La dame capture le fou en f7 avec échec. (Dxf7+ Rh7 Dxd7#)
- 35. Cf3+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f3 avec échec. (Cf3+ Rf1 Tf2#)
- 36. Dg8+ [Mat en 2] — La dame va en g8 avec échec. (Dg8+ Rh6 Dh8#)
- 37. Dc5+ [Mat en 2] — La dame va en c5 avec échec. (Dc5+ Ra4 Fc6#)
- 38. Df1+ [Mat en 2] — La dame va en f1 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Df1+ Rg3 Tg4#)
- 39. Txf2+ [Mat en 2] — La tour capture le fou en f2 avec échec. (Txf2+ Rh1 Txh2#)
- 40. h4+ [Mat en 2] — Le pion va en h4 avec échec. (h4+ Rf4 Dg5#)
- 41. Tg1+ [Mat en 2] — La tour va en g1 avec échec. (Tg1+ Rh3 Tf3#)
- 42. Td1+ [Mat en 2] — La tour va en d1 avec échec. (Td1+ Rf2 Dg3#)

43. T8h4+ [Mat en 2] — La tour va en h4 avec échec. (T8h4+ Rf5 Cg7#)
44. Dh6+ [Mat en 2] — La dame va en h6 avec échec. (Dh6+ Rg8 Dg7#)
45. Dh6+ [Mat en 2] — La dame va en h6 avec échec. (Dh6+ Rg8 Dg7#)
46. Td1+ [Mat en 2] — La tour va en d1 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Td1+ Txd1 Txd1#)
47. Df2+ [Mat en 2] — La dame va en f2 avec échec. (Df2+ Fg2 Th8#)
48. Tf1+ [Mat en 2] — La tour va en f1 avec échec. (Tf1+ Rg2 T8f2#)
49. De8+ [Mat en 2] — La dame va en e8 avec échec. (De8+ Rf6 Fe5#)
50. Tc1+ [Mat en 2] — La tour va en c1 avec échec. (Tc1+ Rd2 T8c2#)

Transfert

T. Df8+ [Mat en 2] — La dame va en f8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Df8+ Rh7 Dh8#)

Test de sortie

- S1. Da1+ [Mat en 2] — La dame va en a1 avec échec. (Da1+ De1 Dxe1#)
S2. Dg6+ [Mat en 2] — La dame va en g6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg6+ Rh8 Dxe6#)
S3. f7+ [Mat en 2] — Le pion va en f7 avec échec. (f7+ Rh8 f8=D#)
S4. Da1+ [Mat en 2] — La dame va en a1 avec échec. (Da1+ Rb4 Da5#)
S5. Tb7+ [Mat en 2] — La tour va en b7 avec échec. (Tb7+ Rg8 Db8#)

Fourchette, clouage et enfilade

Les pièges géométriques : une pièce, deux cibles

Marche 3 — Le thème

La géométrie de l'échiquier offre des coups où une seule pièce menace deux cibles à la fois. L'adversaire ne peut en sauver qu'une : vous gagnez l'autre. C'est le moteur silencieux de la plupart des gains matériels.

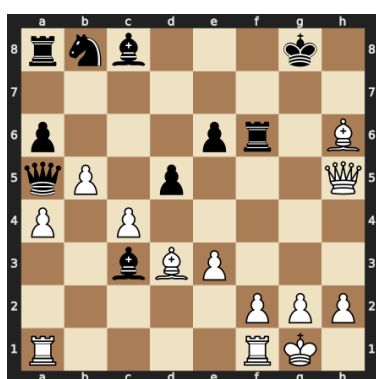
La fourchette attaque deux pièces depuis une même case (le cavalier est le roi de la fourchette, mais tous les pions et pièces en sont capables). Le clouage immobilise une pièce parce que, si elle bougeait, une pièce plus précieuse — souvent le roi — serait exposée. L'enfilade est le clouage à l'envers : la pièce de valeur est devant, on la force à bouger pour capturer celle de derrière.

Apprenez à repérer les alignements : deux pièces adverses sur une même ligne, colonne ou diagonale sont une invitation. Une pièce et le roi alignés le sont encore plus.

Marche 3 — Test d'entrée (5 positions)

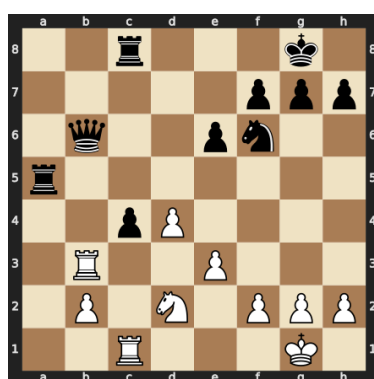
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



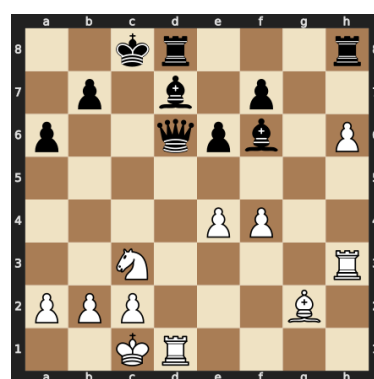
Trait aux Blancs

E2



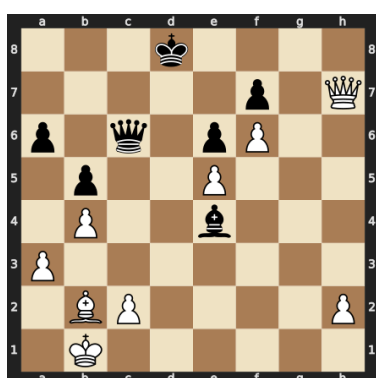
Trait aux Blancs

E3



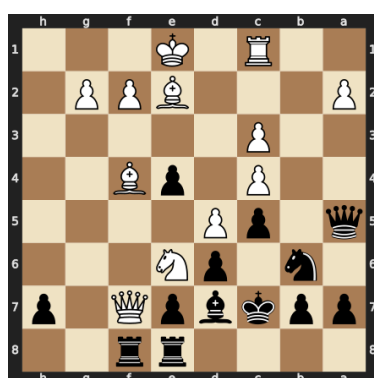
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Blancs

E5

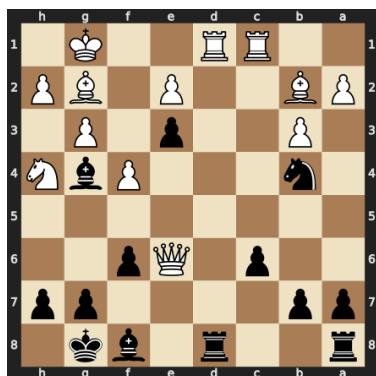


Trait aux Noirs

Marche 3 – 50 exercices progressifs

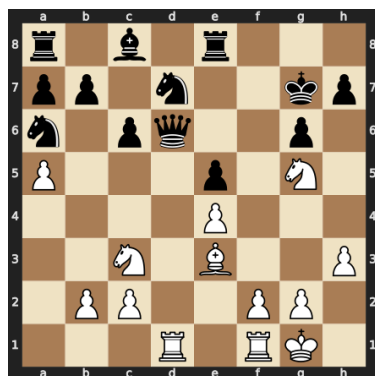
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



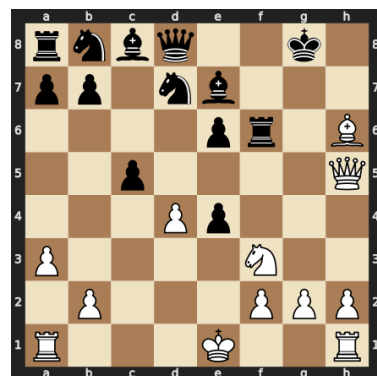
Trait aux Noirs

2



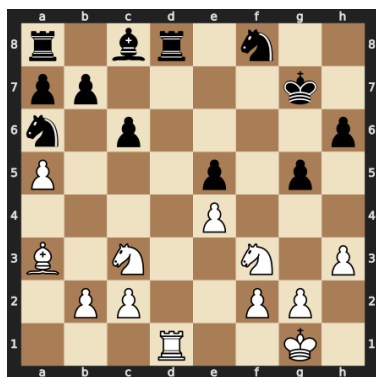
Trait aux Blancs

3



Trait aux Blancs

4



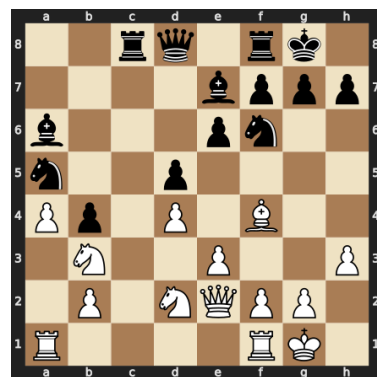
Trait aux Blancs

5



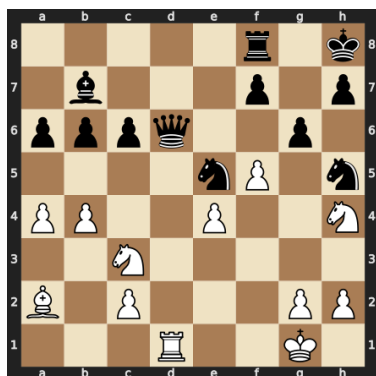
Trait aux Noirs

6



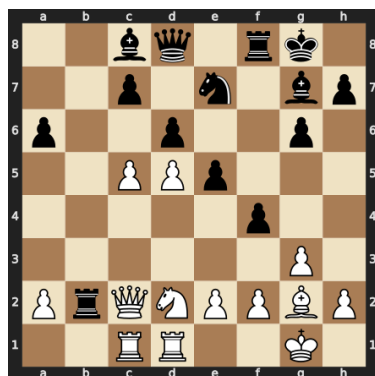
Trait aux Blancs

7



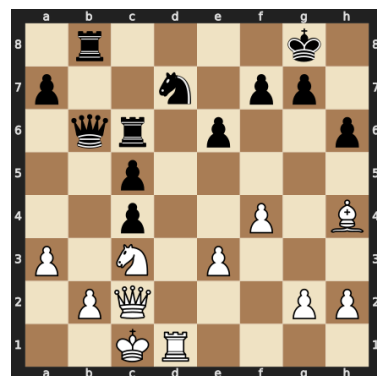
Trait aux Blancs

8



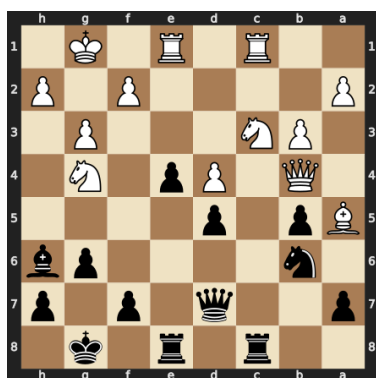
Trait aux Blancs

9



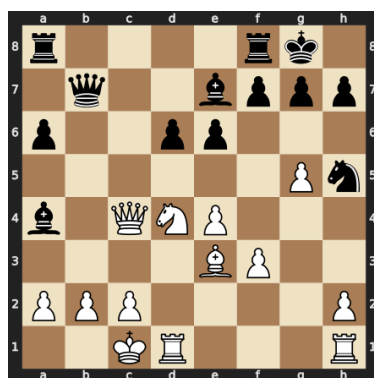
Trait aux Blancs

10



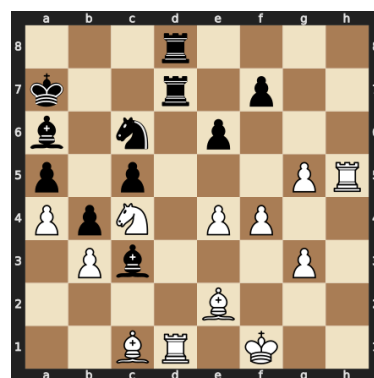
Trait aux Noirs

11



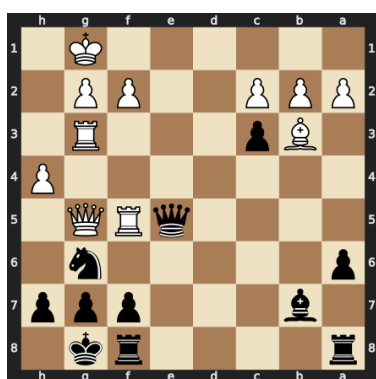
Trait aux Blancs

12



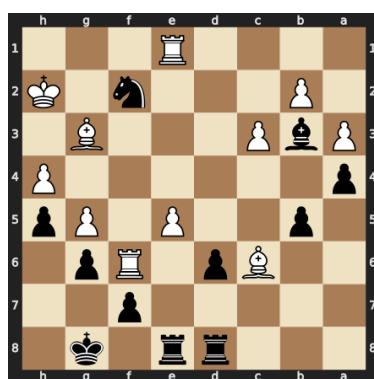
Trait aux Blancs

13



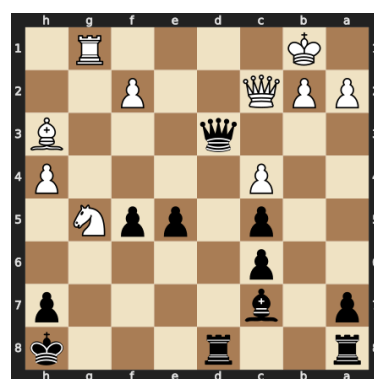
Trait aux Noirs

14



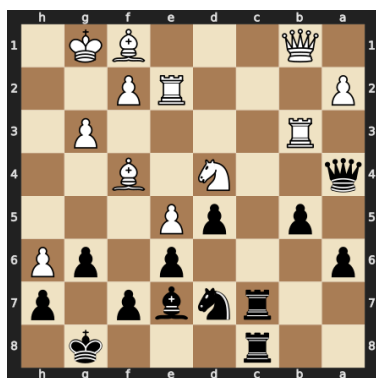
Trait aux Noirs

15



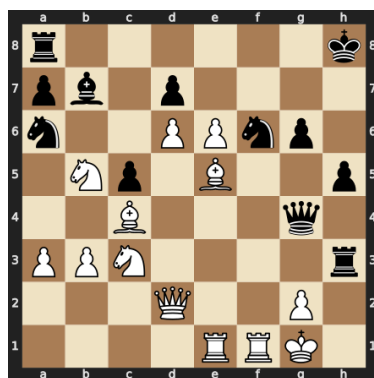
Trait aux Noirs

16



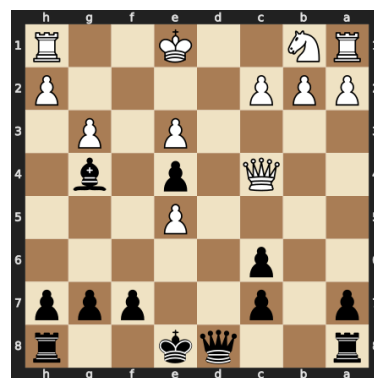
Trait aux Noirs

17



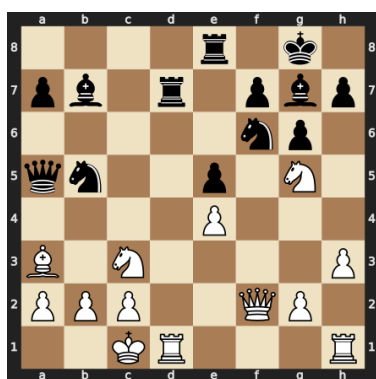
Trait aux Blancs

18



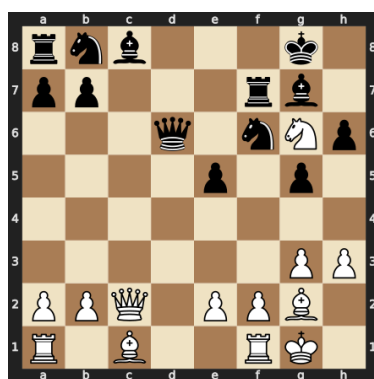
Trait aux Noirs

19



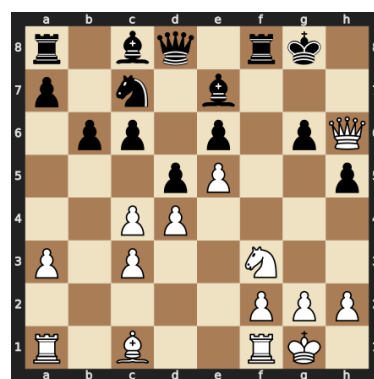
Trait aux Blancs

20



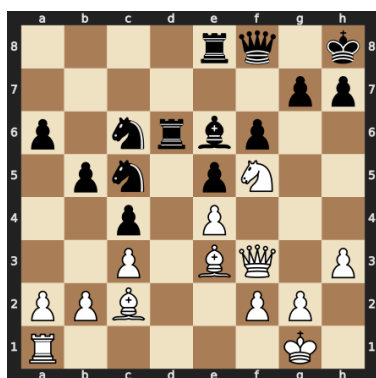
Trait aux Blancs

21



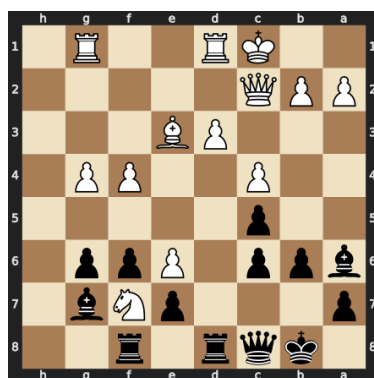
Trait aux Blancs

22



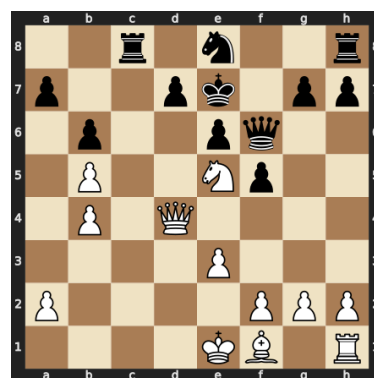
Trait aux Blancs

23



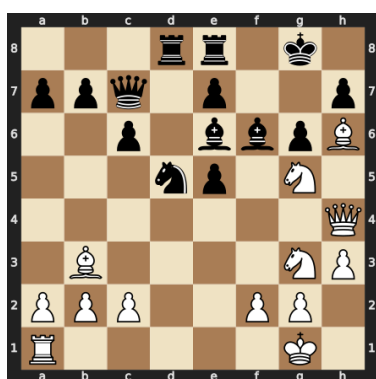
Trait aux Noirs

24



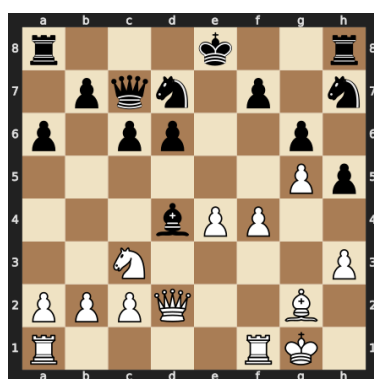
Trait aux Blancs

25



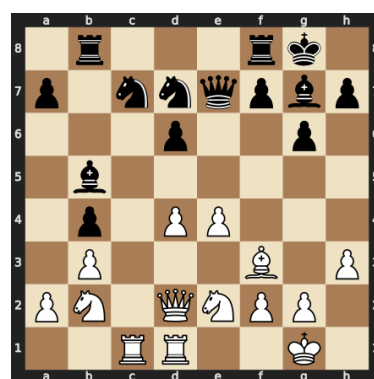
Trait aux Blancs

26



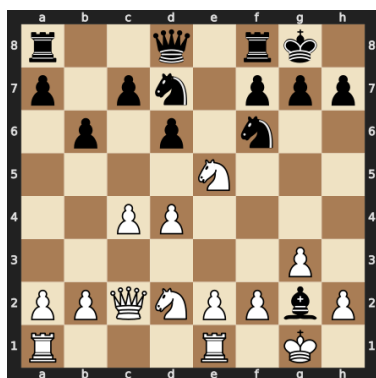
Trait aux Blancs

27



Trait aux Blancs

28



Trait aux Blancs

29



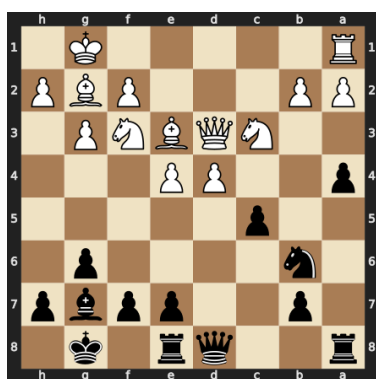
Trait aux Noirs

30



Trait aux Noirs

31



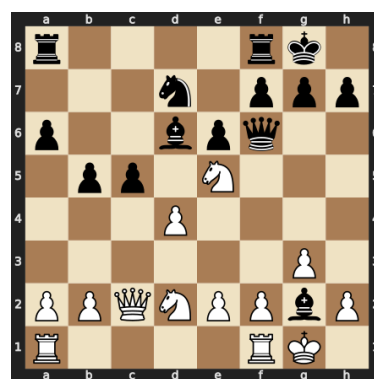
Trait aux Noirs

32



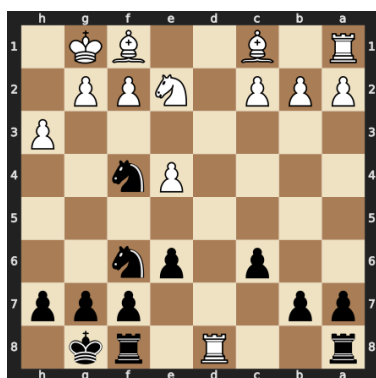
Trait aux Noirs

33



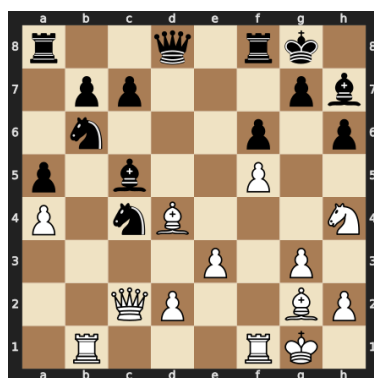
Trait aux Blancs

34



Trait aux Noirs

35



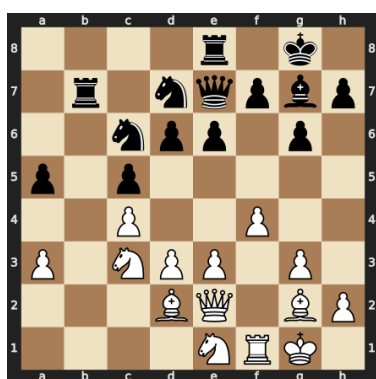
Trait aux Blancs

36



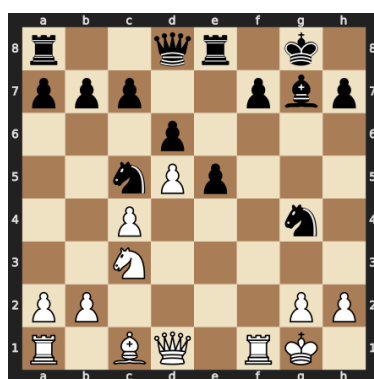
Trait aux Blancs

37



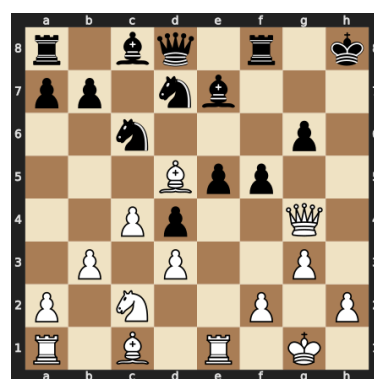
Trait aux Blancs

38



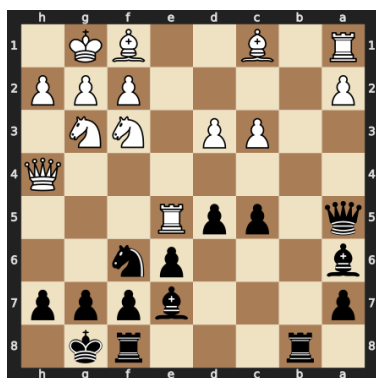
Trait aux Blancs

39



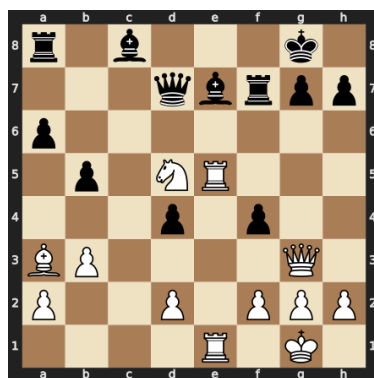
Trait aux Blancs

40



Trait aux Noirs

41



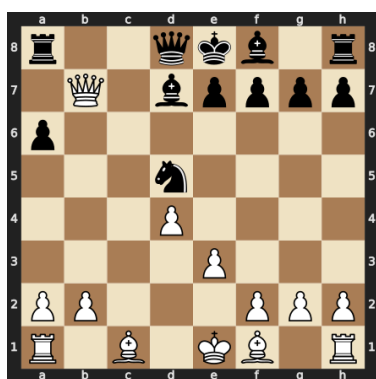
Trait aux Blancs

42



Trait aux Noirs

43



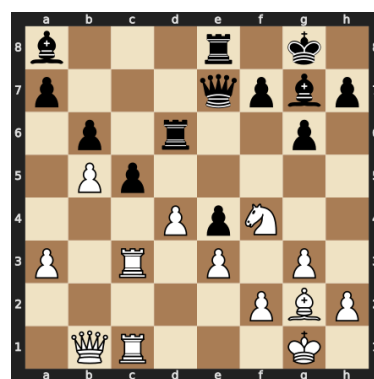
Trait aux Blancs

44



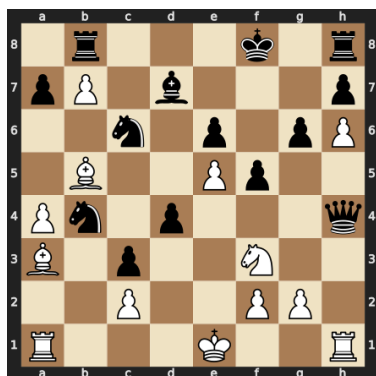
Trait aux Noirs

45



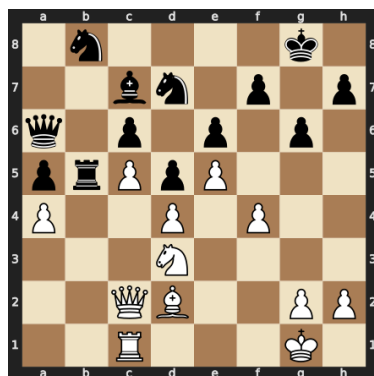
Trait aux Blancs

46



Trait aux Blancs

47



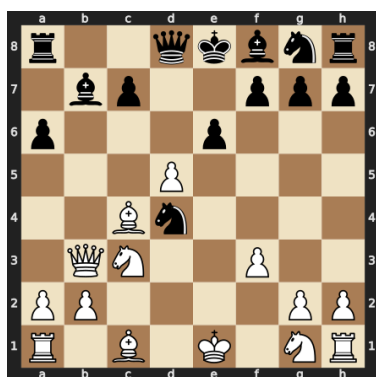
Trait aux Blancs

48



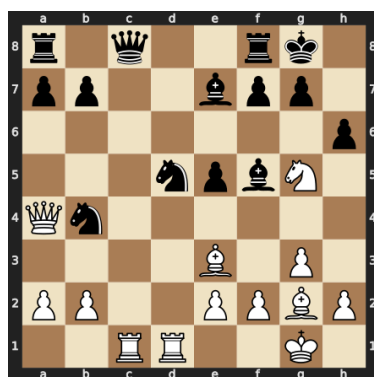
Trait aux Noirs

49



Trait aux Blancs

50

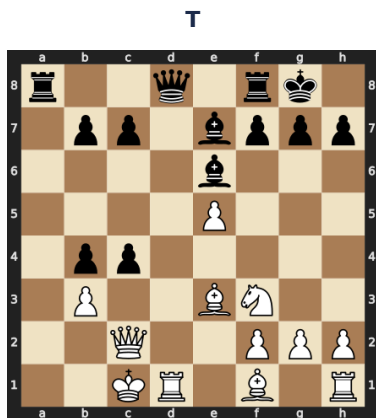


Trait aux Blancs

Marche 3 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

La même géométrie (fourchette, clouage ou enfilade) transposée dans un autre type de position. Cherchez l'alignement.



Trait aux Blancs

Marche 3 — Test de sortie (mini-quiz)

Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.



Trait aux Blancs



Trait aux Noirs



Trait aux Noirs



Trait aux Noirs



Trait aux Blancs

Marche 3 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. De8+ [Mat en 2] — La dame va en e8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (De8+ Tf8 Dxf8#)
- E2. Txb6 [+1.50] — La tour capture la dame en b6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue).
- E3. Txd6 [+1.62] — La tour capture la dame en d6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd6 Tdg8 Ff3 Fc6 Td2)
- E4. Dg8+ [+1.39] — La dame va en g8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg8+ De8 Dg4 Dc6 Fc3)
- E5. Fxe6 [+4.69] — Le fou capture le cavalier en e6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Fxe6 Fxd6+ Rxd6 Dxe6+ Rc7)

Exercices progressifs

1. Fxe6 [+2.52] — Le fou capture la dame en e6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxe6 f5 Ff7 a3 Ca2)
2. Txd6 [+3.79] — La tour capture la dame en d6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd6 h6 Cf3 Cc7 Tfd1)
3. Dg4+ [+4.87] — La dame va en g4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg4+ Rf7 Cg5+ Rg6 Cxe6+)
4. Txd8 [+4.19] — La tour capture la tour en d8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd8 Cd7 Cd1 Cc7 Ce3)
5. Fxe4 [+2.17] — Le fou capture le fou en e4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxe4 Tfc1 Dc4 Cd4 Dd5)
6. Dxa6 [+1.49] — La dame capture le fou en a6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxa6 Cc4 Tfb1 Dd7 Db5)
7. Txd6 [+2.30] — La tour capture la dame en d6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd6 Rg7 Cf3 Cxf3+ gxf3)
8. Dxb2 [+1.95] — La dame capture la tour en b2 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue).
9. Txd7 [+2.21] — La tour capture le cavalier en d7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd7 Td6 Ca4 Da6 Cxc5)
10. Dxc4 [+2.66] — La dame capture le cavalier en g4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc4 Tc2 Df3 Tce2 e3)
11. Dxa4 [+1.58] — La dame capture le fou en a4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxa4 Tfb8 Cc6 Dxb2+ Rd2)
12. Txd7+ [+2.82] — La tour capture la tour en d7 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double).
13. De1+ [+6.29] — La dame va en e1 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (De1+ Rh2 cxb2 Te3 Dc1)
14. Cg4+ [+1.93] — Le cavalier va en g4 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double).
15. Dxc2+ [+2.16] — La dame capture la dame en c2 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dxc2+ Rxc2 Tf8 Ce6 Tf7)
16. Dxd4 [+3.33] — La dame capture le cavalier en d4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd4 a4 bxa4 Td3 Db4)
17. Dh6+ [Mat en 5] — La dame va en h6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dh6+ Rg8 exd7+ Dxc4 Dxc6+)
18. Dd1+ [Mat en 12] — La dame va en d1 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dd1+ Rf2 Df3+ Rg1 Dxe3+)
19. Txd7 [+2.08] — La tour capture la tour en d7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
20. Dxc8+ [+4.30] — La dame capture le fou en c8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc8+ Ff8 h4 Ch7 Cxf8)
21. Dxc6+ [+6.75] — La dame capture le pion en g6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc6+ Rh8 Dxc5+ Rg8 Fh6)
22. Fxc5 [+1.12] — Le fou capture le cavalier en c5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc5 Td1+ Txd1 Dxc5 Td6)
23. Dxe6 [+2.82] — La dame capture le pion en e6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe6 Cxd8)
24. Dxd7+ [+2.06] — La dame capture le pion en d7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dxd7+ Rf8 Dxc8 Dxe5 Fc4)

25. Cxe6 [+4.98] — Le cavalier capture le fou en e6 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double) (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxe6 Dc8 Dg4 Td6 c4)
26. Dxd4 [+1.32] — La dame capture le fou en d4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd4 Db6 Dxb6 Cxb6 h4)
27. Txc7 [+1.34] — La tour capture le cavalier en c7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc7 a5 Cc4 Dd8 Ta7)
28. Cxd7 [+1.75] — Le cavalier capture le cavalier en d7 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxd7 Dxd7 Rxg2 Tae8 e4)
29. Dxf5 [+1.41] — La dame capture le cavalier en f5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf5 Df1)
30. Dxc1 [+1.30] — La dame capture la dame en c1 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
31. cxd4 [+1.54] — Le pion capture le pion en d4 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (cxd4 Cxd4 e5 Ccb5 exd4)
32. Txa4 [+1.46] — La tour capture le cavalier en a4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txa4 Fb5+ Fd7 Fxa4 Fxa4)
33. Cxd7 [+2.53] — Le cavalier capture le cavalier en d7 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double) (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxd7 Dd8 Cxf8 Fxf1 Dxb7+)
34. Cxe2+ [+1.40] — Le cavalier capture le cavalier en e2 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxe2+ Fxe2)
35. Fxc5 [+2.82] — Le fou capture le fou en c5 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double) (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc5 Dxd2 Db3 Rh8 Tfd1)
36. Dxb4 [+2.07] — La dame capture la tour en b4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxb4 gxf2+ Rxf2 Ff4 Fh3)
37. Fxc6 [+2.19] — Le fou capture le cavalier en c6 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double) (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc6 Tb3 Cb5 d5 e4)
38. Dxb4 [+1.19] — La dame capture le cavalier en g4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxb4 Dd7 Tf5 e4 Fh6)
39. Dh3+ [+2.88] — La dame va en h3 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dh3+ Fh4 Fh6 g5 gxh4)
40. Dxc3 [+3.03] — La dame capture le pion en c3 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc3 Fh6 Dxa1 Dg5 g6)
41. Cxe7+ [+5.87] — Le cavalier capture le fou en e7 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxe7+ Dxe7 Dg5 Dxa3 Te8+)
42. Dxc3 [+1.91] — La dame capture le cavalier en c3 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dxc3 Dxc3)
43. Dxd5 [+1.57] — La dame capture le cavalier en d5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd5 e6 Db3 Fd6 Fd3)
44. Fxc6 [+2.68] — Le fou capture le cavalier en c6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Fxc6 Txc6 Cc5 Txc5 Fxc5)
45. dxc5 [+1.69] — Le pion capture le pion en c5 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (dxc5 Td2 T3c2 Txc2 Dxc2)
46. Txb4 [+2.97] — La tour capture la dame en h4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Txb4 Rf7 Cg5+ Re8 Fxb4)
47. axb5 [+2.50] — Le pion capture la tour en b5 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (axb5 cxb5 c6 Cf8 f5)
48. bxc3 [+3.14] — Le pion capture le cavalier en c3 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (bxc3 Dh2 Fxf6 Fg5 Fxg5)
49. Dxb7 [+3.47] — La dame capture le fou en b7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxb7 Cf6 Fg5 Tb8 Dxa6)
50. Txc8 [+3.03] — La tour capture la dame en c8 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Txc8 Tfx8 Fxd5 Cxd5 Txd5)

Transfert

T. Txd8 [+4.96] — La tour capture la dame en d8 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Txd8 Tfxd8 Fxc4 c5 Fxe6)

Test de sortie

S1. Dxe4 [+2.99] — La dame capture le pion en e4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe4 Fd6 c5 Fc7 Dh4)

S2. Dxd3 [+3.01] — La dame capture la dame en d3 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dxd3 Txd3 f6 g4 Tfc8)

- S3. Fxc4 [+3.88] — Le fou capture le cavalier en c4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
(Fxc4 dxc4 Fd2+ Rf2 Ff4)
- S4. Fxe1 [+2.85] — Le fou capture la tour en e1 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
(Fxe1 Rxe1 cxd5 Rd2 dxe4)
- S5. Txf6 [+1.21] — La tour capture le cavalier en f6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Txf6 Rxf6 Th5+ Rg7 Cc4)

Le sacrifice décisif

Rendre du matériel pour un gain supérieur et forcé

Marche 4 — Le thème

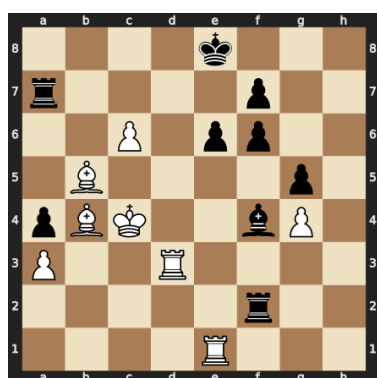
Sacrifier, c'est rendre volontairement du matériel parce que la suite — forcée — vous rapporte davantage : un mat, une pièce reprise avec intérêt, une promotion. Le sacrifice n'est jamais un pari dans ce chapitre : chaque position retenue mène à un gain prouvé par le moteur.

La clé est de ne pas s'arrêter au moment où l'on donne du matériel, mais de calculer jusqu'à la récolte. Un bon sacrifice se reconnaît à ceci : après le don, les coups de l'adversaire sont comptés — il n'a presque pas le choix. Comptez ses réponses légales ; si elles sont rares et toutes perdantes, le sacrifice est correct.

Marche 4 — Test d'entrée (5 positions)

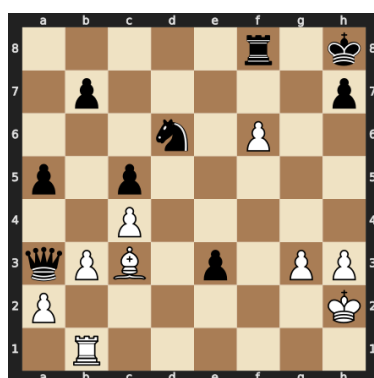
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



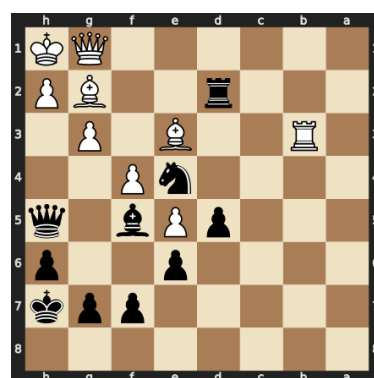
Trait aux Blancs

E2



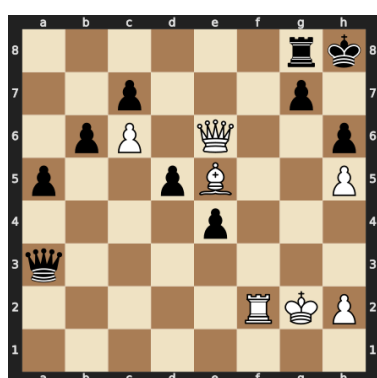
Trait aux Blancs

E3



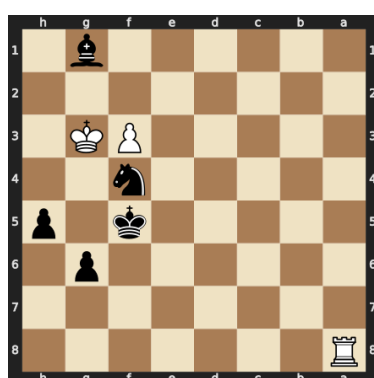
Trait aux Noirs

E4



Trait aux Blancs

E5

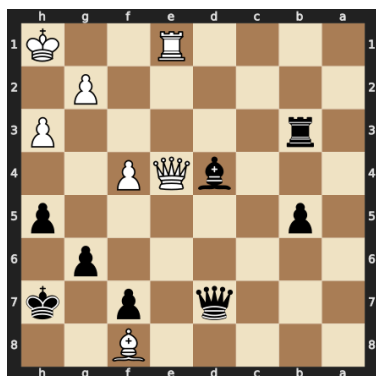


Trait aux Noirs

Marche 4 — 50 exercices progressifs

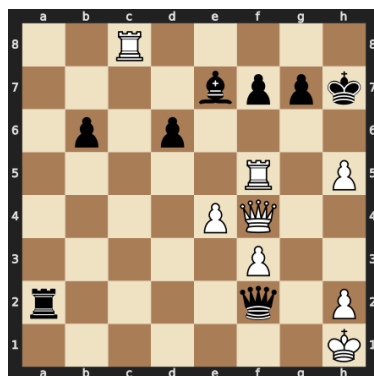
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



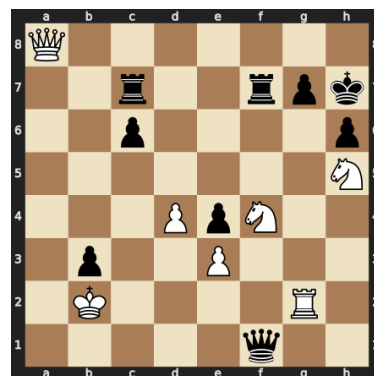
Trait aux Noirs

2



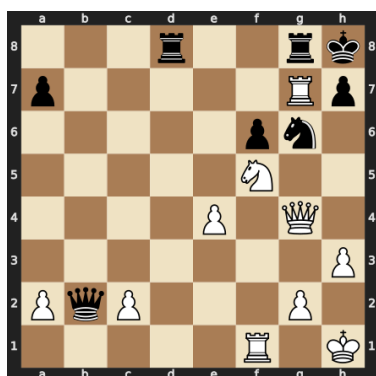
Trait aux Blancs

3



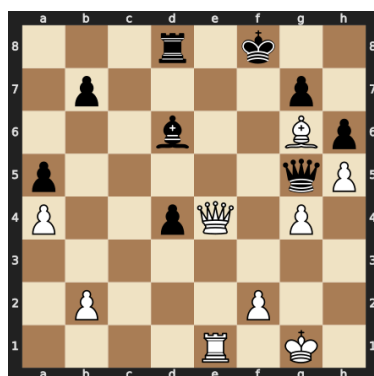
Trait aux Blancs

4



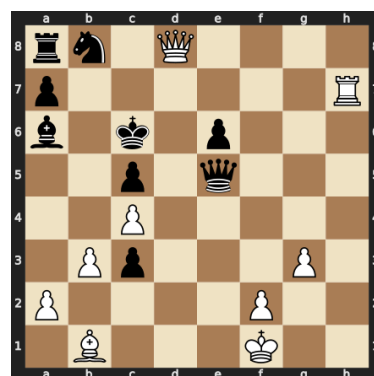
Trait aux Blancs

5



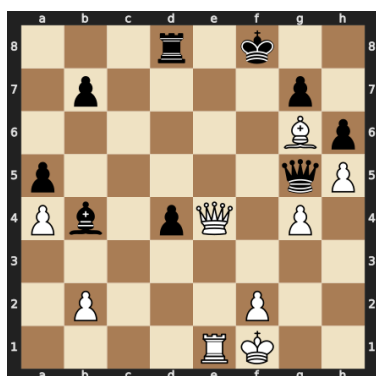
Trait aux Blancs

6



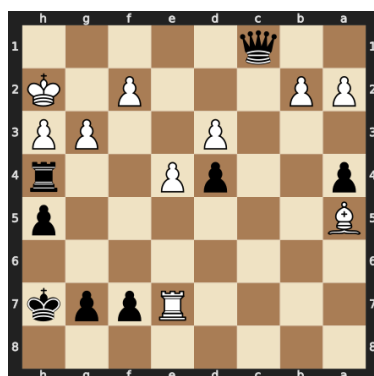
Trait aux Blancs

7



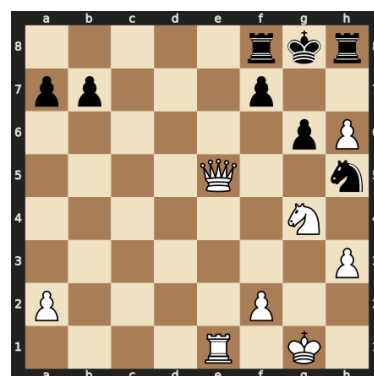
Trait aux Blancs

8



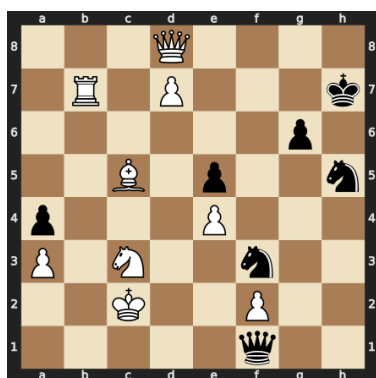
Trait aux Noirs

9



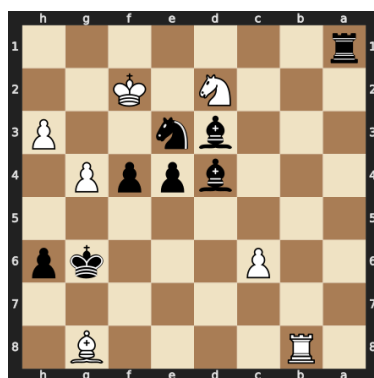
Trait aux Blancs

10



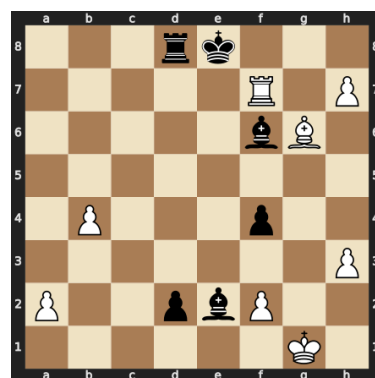
Trait aux Blancs

11



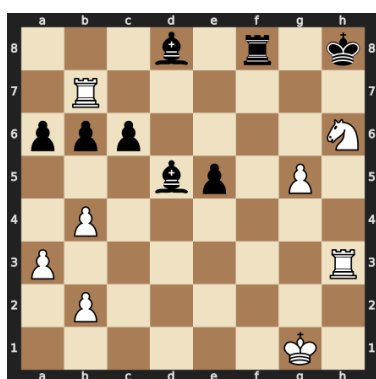
Trait aux Noirs

12



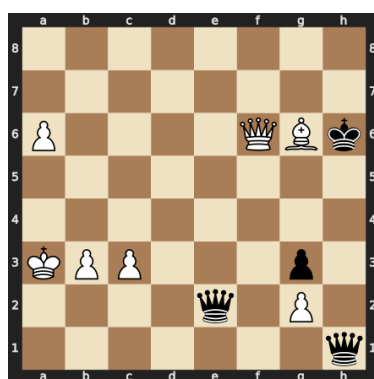
Trait aux Blancs

13



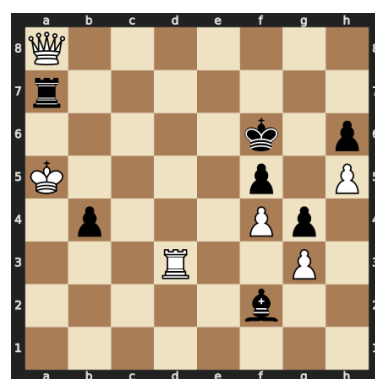
Trait aux Blancs

14



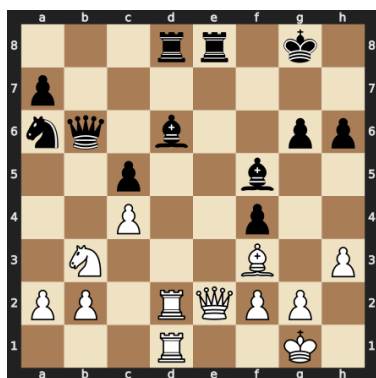
Trait aux Blancs

15



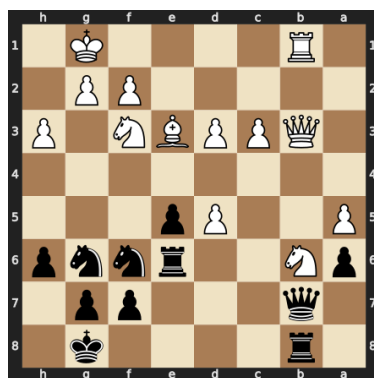
Trait aux Blancs

16



Trait aux Blancs

17



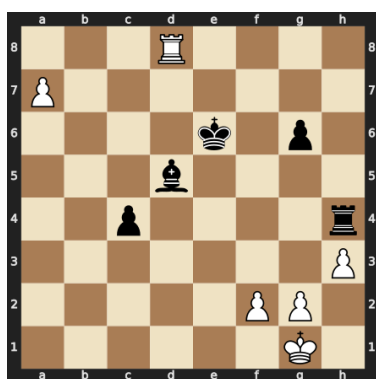
Trait aux Noirs

18



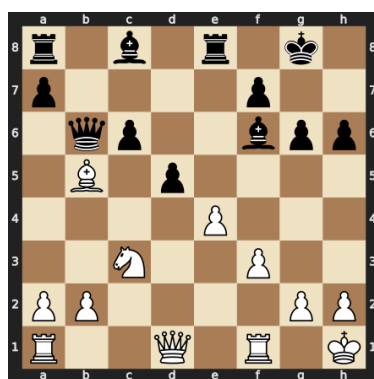
Trait aux Blancs

19



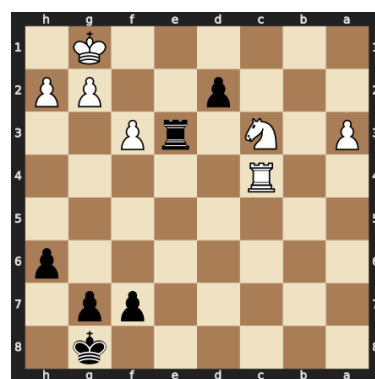
Trait aux Blancs

20



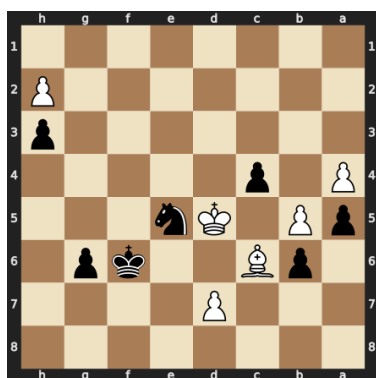
Trait aux Blancs

21



Trait aux Noirs

22



Trait aux Noirs

23



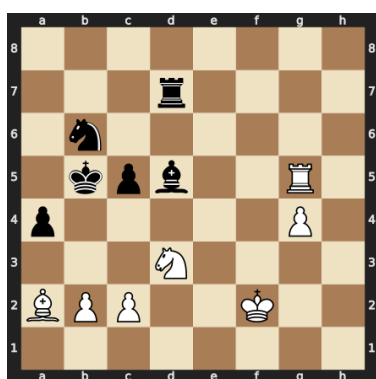
Trait aux Noirs

24



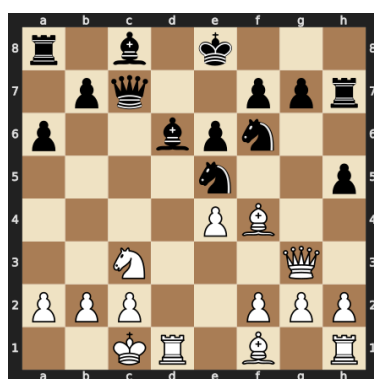
Trait aux Blancs

25



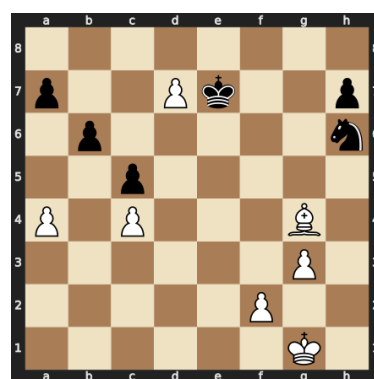
Trait aux Blancs

26



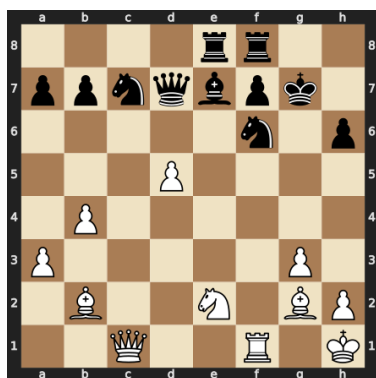
Trait aux Blancs

27



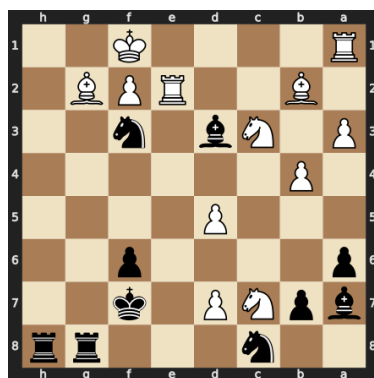
Trait aux Blancs

28



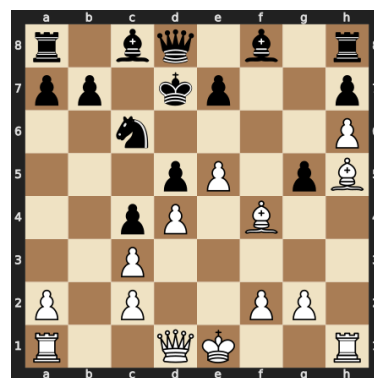
Trait aux Blancs

29



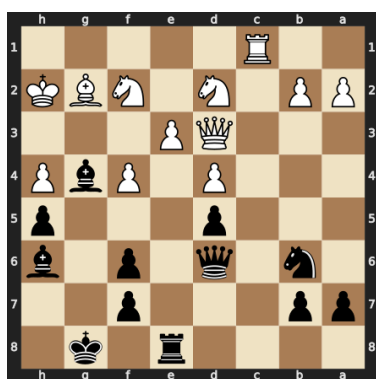
Trait aux Noirs

30



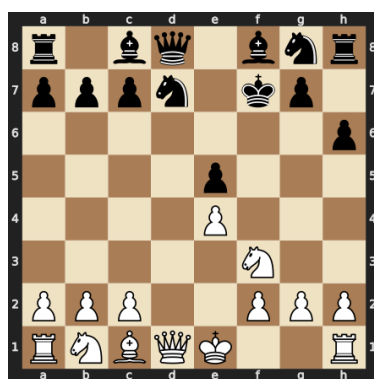
Trait aux Blancs

31



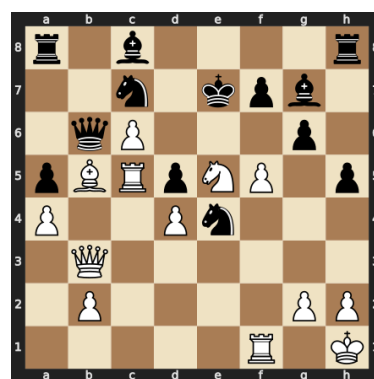
Trait aux Noirs

32



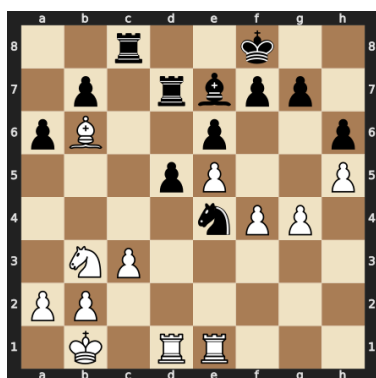
Trait aux Blancs

33



Trait aux Blancs

34



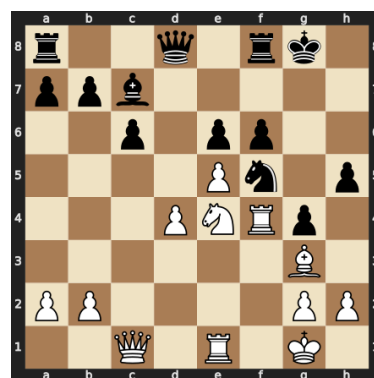
Trait aux Blancs

35



Trait aux Noirs

36



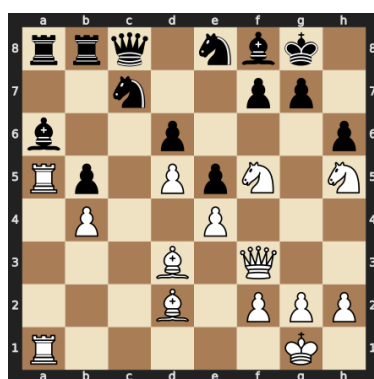
Trait aux Blancs

37



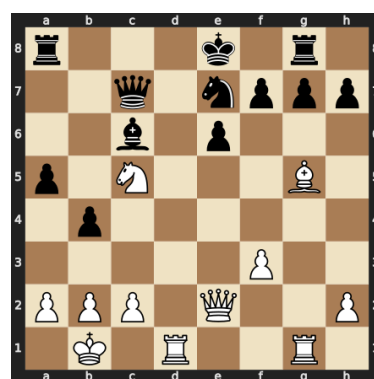
Trait aux Noirs

38



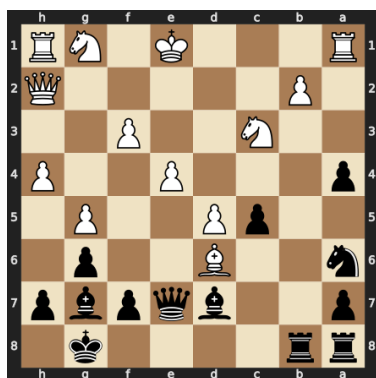
Trait aux Blancs

39



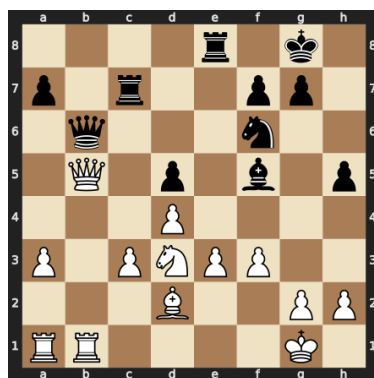
Trait aux Blancs

40



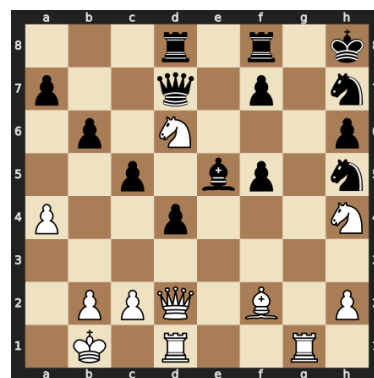
Trait aux Noirs

41



Trait aux Blancs

42



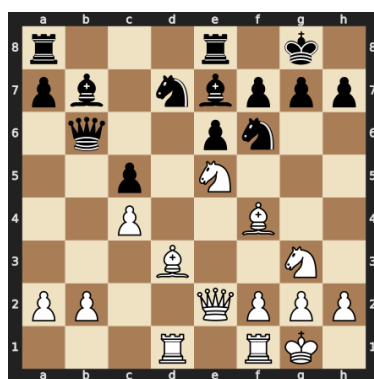
Trait aux Blancs

43



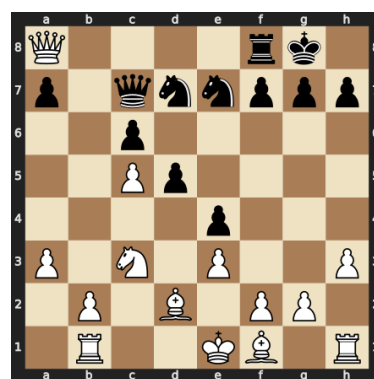
Trait aux Noirs

44



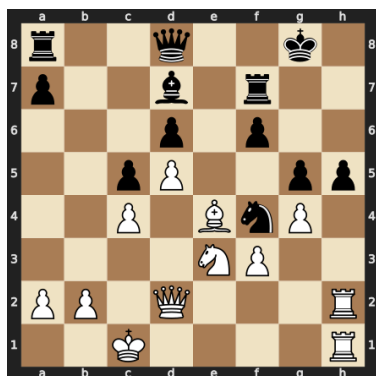
Trait aux Blancs

45



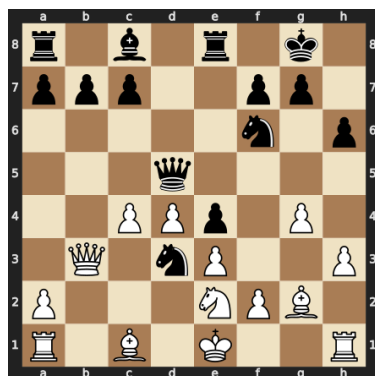
Trait aux Blancs

46



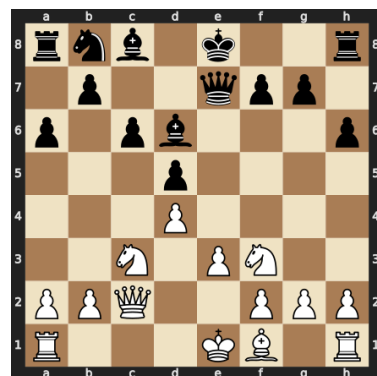
Trait aux Blancs

47



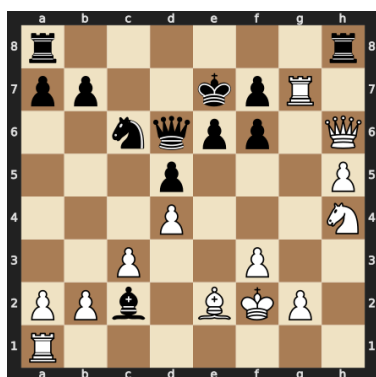
Trait aux Blancs

48



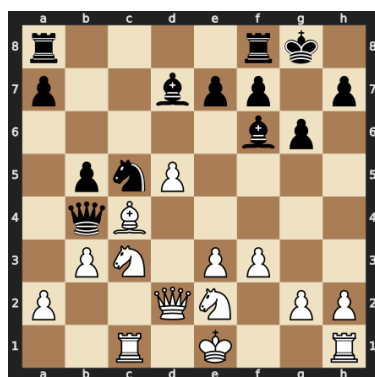
Trait aux Blancs

49



Trait aux Blancs

50



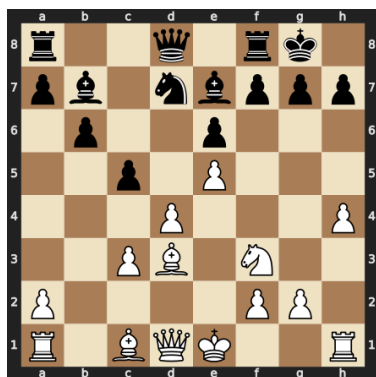
Trait aux Blancs

Marche 4 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

Un sacrifice du même esprit dans un contexte nouveau : comptez les réponses forcées.

T

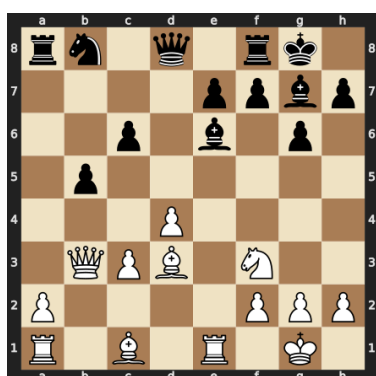


Trait aux Blancs

Marche 4 — Test de sortie (mini-quiz)

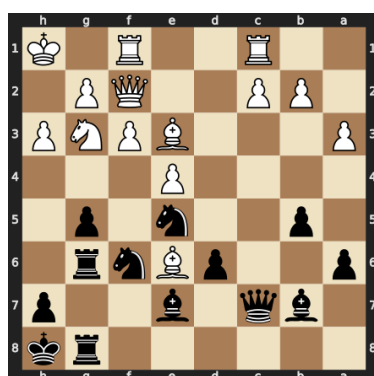
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



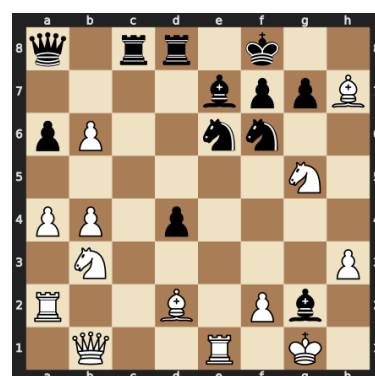
Trait aux Blancs

S2



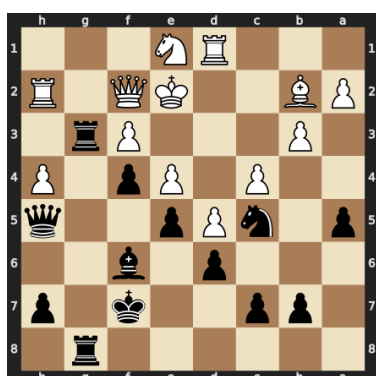
Trait aux Noirs

S3



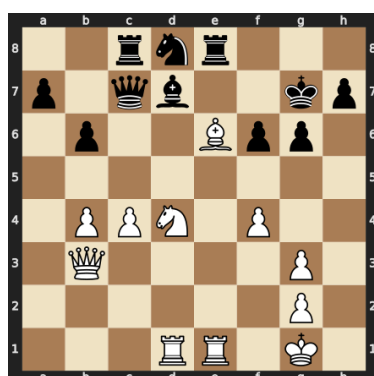
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Noirs

S5



Trait aux Blancs

Marche 4 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. c7# [Mat en 1] — Le pion va en c7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E2. f7# [Mat en 1] — Le pion va en f7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E3. Cxg3# [Mat en 1] — Le cavalier capture le pion en g3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E4. Dxh6# [Mat en 1] — La dame capture le pion en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
E5. h4+ [Mat en 2] — Le pion va en h4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (h4+ Rxh4 Ff2#)

Exercices progressifs

1. Txh3+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en h3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Txh3+ gxh3 Dxh3#)
2. Dh6+ [Mat en 2] — La dame va en h6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dh6+ Rxh6 Th8#)
3. Txg7+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en g7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Txg7+ Txg7 Cf6#)
4. Txh7+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en h7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Txh7+ Rxh7 Dh5#)
5. De8+ [Mat en 2] — La dame va en e8 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (De8+ Txe8 Txe8#)
6. Fe4+ [Mat en 2] — Le fou va en e4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Fe4+ Dxe4 Dc7#)
7. De8+ [Mat en 2] — La dame va en e8 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (De8+ Txe8 Txe8#)
8. Txh3+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en h3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Txh3+ Rg2 Dh1#)
9. Dg7+ [Mat en 2] — La dame va en g7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg7+ Cxg7 Cf6#)
10. Dh8+ [Mat en 2] — La dame va en h8 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Dh8+ Rxh8 d8=D#)
11. Cxg4+ [Mat en 2] — Le cavalier capture le pion en g4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Cxg4+ Rg2 Tg1#)
12. Tg7+ [Mat en 2] — La tour va en g7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (Tg7+ Rf8 h8=D#)
13. Cf5+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (Cf5+ Rg8 Tg7#)
14. Fd3+ [Mat en 2] — Le fou va en d3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (Fd3+ Rh5 Fxe2#)
15. Dxa7 [+5.51] — La dame capture la tour en a7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Dxa7 Fxa7 Rxb4 Re7 Rc4)
16. Txd6 [+2.45] — La tour capture le fou en d6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double).
17. Cxd5 [+2.53] — Le cavalier capture le pion en d5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxd5 d4 Cxe3 fxe3 De4)
18. Txd7 [+4.00] — La tour capture le cavalier en d7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Txd7 Txd7 Fxc3 Tdc7 Cc5)
19. Txd5 [+5.13] — La tour capture le fou en d5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txd5 Rxd5 a8=D+ Rc5 Da5+)
20. Cxd5 [+1.92] — Le cavalier capture le pion en d5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxd5 cxd5 Fxe8 Tb8 e5)
21. Txc3 [+4.14] — La tour capture le cavalier en c3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txc3 Txc3 d1=D+ Rf2 Dd4+)
22. Cxd7 [+3.87] — Le cavalier capture le pion en d7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Cxd7 Rxc4 Cc5 Ff3 Rf5)
23. Cxf4 [+4.46] — Le cavalier capture le pion en f4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxf4 Td2 Ch5 Dg4 d5+)
24. Txd7 [+2.09] — La tour capture le cavalier en d7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Txd7 Dxc3)

25. c4+ [+4.60] — Le pion va en c4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (c4+ Fxc4 Txc5+ Ra6 Fxc4+)
26. Txd6 [+1.43] — La tour capture le fou en d6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Txd6 h4 Dg5 Dxd6 Fxe5)
27. Fe6 [+5.14] — Le fou va en e6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Fe6 Rd8 f4 a6 Rf2)
28. d6 [+2.72] — Le pion va en d6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (d6 Cd5 dxe7 Txe7 Txf6)
29. Th1+ [Mat en 2] — La tour va en h1 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Th1+ Fxh1 Tg1#)
30. e6+ [Mat en 3] — Le pion va en e6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (e6+ Rxe6 Dg4+ Rf6 Fxg5#)
31. Txe3 [+5.89] — La tour capture le pion en e3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txe3 Dxe3 Fxf4+ Dxf4 Dxf4+)
32. Cxe5+ [+2.56] — Le cavalier capture le pion en e5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxe5+ Rf6 Cc3 Fb4 Dd4)
33. Txd5 [+1.93] — La tour capture le pion en d5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txd5 Cxd5)
34. Txe4 [+5.17] — La tour capture le cavalier en e4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txe4 dxe4 Txd7 g5 fxg5)
35. Fxg3 [+6.28] — Le fou capture le pion en g3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Fxg3 Df2 Fxf2+ Txf2 Ch5)
36. Txf5 [+4.50] — La tour capture le cavalier en f5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Txf5 exf5 Cxf6+ Txf6 Dg5+)
37. Cxe3 [+4.53] — Le cavalier capture le pion en e3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Cxe3 Cc3 Cxg2+ Rf1 Cf4)
38. Chxg7 [+6.04] — Le cavalier capture le pion en g7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Chxg7 Cf6 Fxh6 Fb7 Ch5)
39. Cxe6 [+5.71] — Le cavalier capture le pion en e6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Cxe6 Da7 Cd4 0-0-0 Dxe7)
40. Txb2 [+1.63] — La tour capture le pion en b2 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txb2 Dxb2 Dxd6 Cge2 c4)
41. Dxe8+ [+3.10] — La dame capture la tour en e8 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dxe8+ Cxe8 Txb6 axb6 Cf4)
42. Cxf7+ [+3.20] — Le cavalier capture le pion en f7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 3 pièces (attaque double). (Cxf7+ Dxf7 Cg6+ Dxc6 Txc6)
43. Ce5 [+1.16] — Le cavalier va en e5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Ce5 g4 Cxd3+ Dxd3 Dg6)
44. Fxh7+ [+2.69] — Le fou capture le pion en h7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Fxh7+ Cxh7 Txd7 Tad8 Dh5)
45. Dxf8+ [+3.11] — La dame capture la tour en f8 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Dxf8+ Cxf8 b4 Ce6 Fe2)
46. Txb5 [+3.98] — La tour capture le pion en h5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txb5 Cxh5 Txb5 Df8 Dh2)
47. Dxd3 [+1.65] — La dame capture le cavalier en d3 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Dxd3 exd3 cxd5 dxe2 Fd2)
48. Cxd5 [+1.77] — Le cavalier capture le pion en d5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Cxd5 Dd8 Cc3 Fe6 Td1)
49. Cg6+ [+1.91] — Le cavalier va en g6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cg6+ Fxg6 Dxc6 Taf8 Th1)
50. Cxb5 [+1.91] — Le cavalier capture le pion en b5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Cxb5 a5 Ced4 Tfd8 Tc2)

Transfert

T. Fxh7+ [+2.16] — Le fou capture le pion en h7 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Fxh7+ Rxh7 Cg5+ Rg8 Dh5)

Test de sortie

S1. Txe6 [+1.66] — La tour capture le fou en e6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txe6 fxe6 Dxe6+ Rh8 Cg5)

S2. Cxe4 [+3.30] — Le cavalier capture le pion en e4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (Cxe4 Cxe4 Txe6 Tce1 Fxe4)

S3. Txe6 [+3.62] — La tour capture le cavalier en e6 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Txe6 Fh1 f3 Fxf3 Txe7)

S4. Cxe4 [+5.28] — Le cavalier capture le pion en e4 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée. (Cxe4 Df1 Tg1 Dh3 Cg3+)

S5. Cf5+ [+3.27] — Le cavalier va en f5 — un sacrifice : la valeur cédée est compensée par la suite forcée avec échec. (Cf5+ gxf5 Txd7+ Dxd7 Fxd7)

MARCHE 5

L'attaque au roi

Concentrer le feu là où le roi ne peut plus fuir

Marche 5 — Le thème

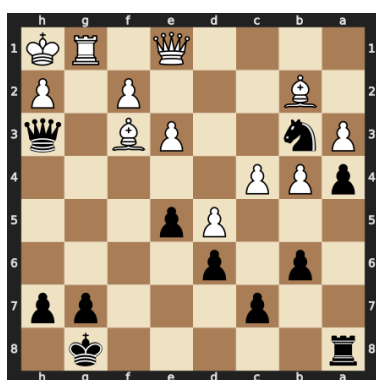
Quand le roi adverse est mal protégé, la partie se joue là et nulle part ailleurs. L'attaque au roi consiste à amener plus d'attaquants que l'adversaire n'a de défenseurs, puis à ouvrir les lignes qui mènent à lui.

Les positions de cette marche demandent de reconnaître le moment où l'accumulation bascule en exécution : l'échec qui déloge, la case de fuite qu'on retire, le défenseur qu'on élimine. Beaucoup commencent par un sacrifice ou une découverte — vous les reconnaîtrez, vous les avez travaillés aux marches précédentes. L'escalier tient ses promesses : chaque marche réutilise les outils forgés en dessous.

Marche 5 — Test d'entrée (5 positions)

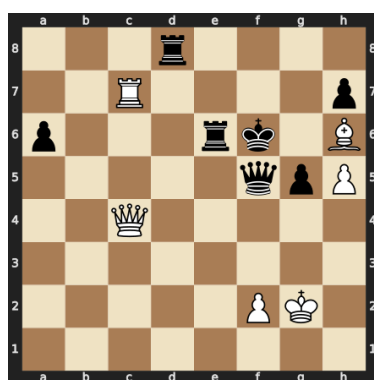
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



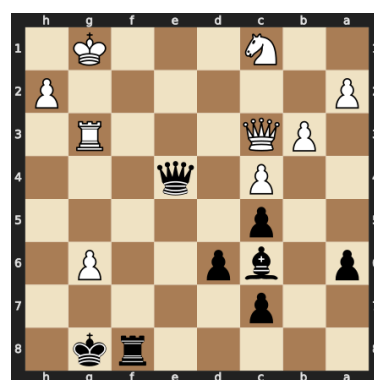
Trait aux Noirs

E2



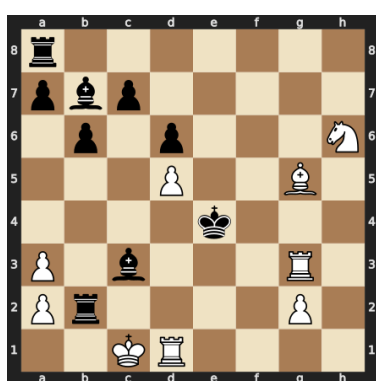
Trait aux Blancs

E3



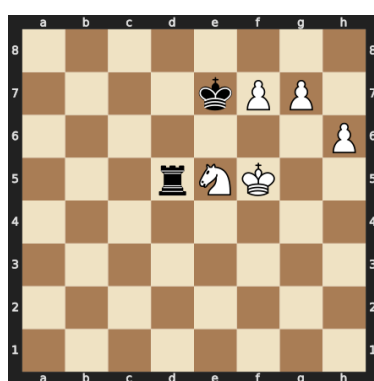
Trait aux Noirs

E4



Trait aux Blancs

E5

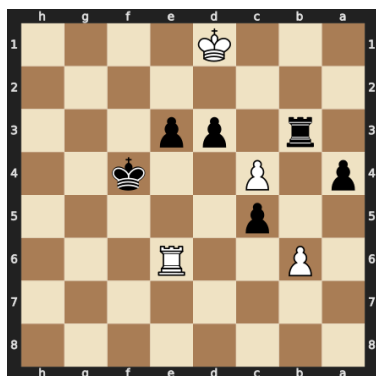


Trait aux Blancs

Marche 5 — 50 exercices progressifs

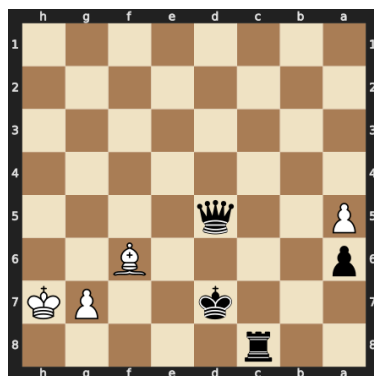
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



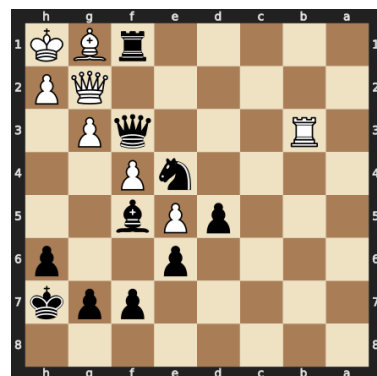
Trait aux Noirs

2



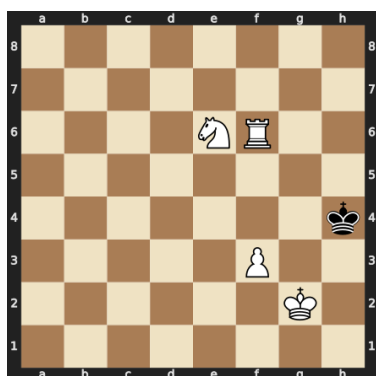
Trait aux Noirs

3



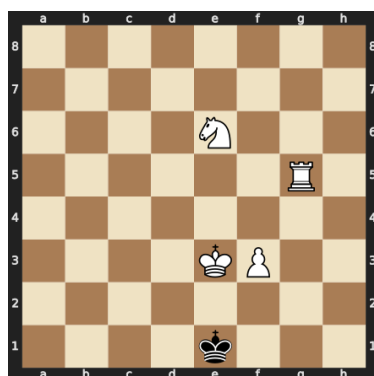
Trait aux Noirs

4



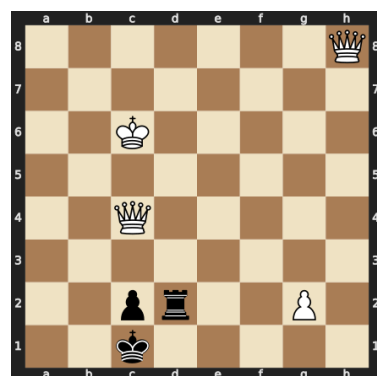
Trait aux Blancs

5



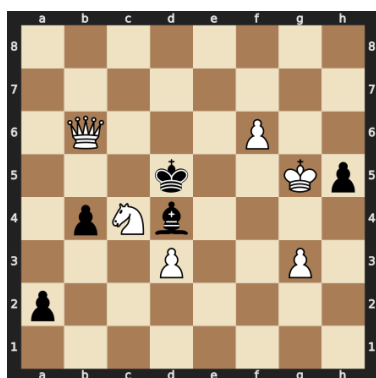
Trait aux Blancs

6



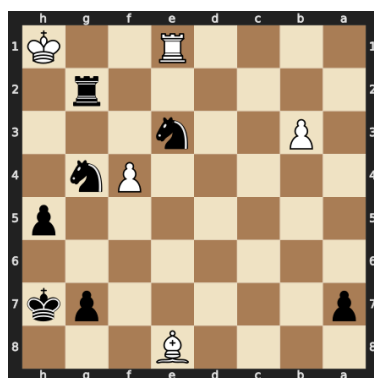
Trait aux Blancs

7



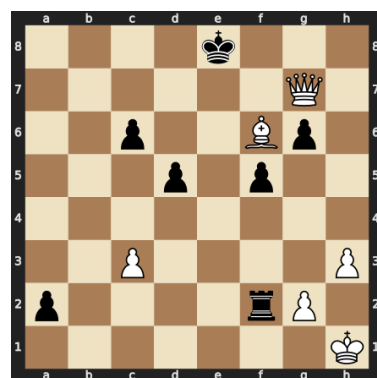
Trait aux Blancs

8



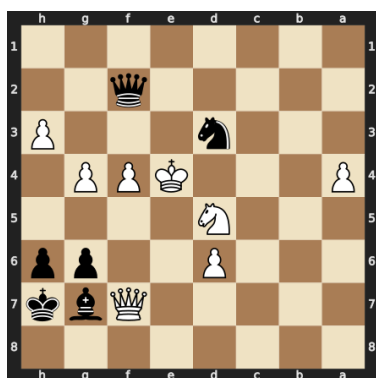
Trait aux Noirs

9



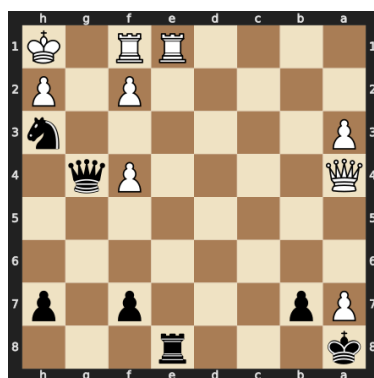
Trait aux Blancs

10



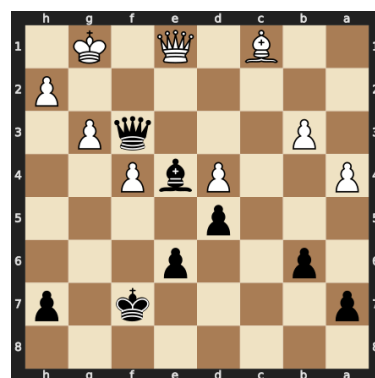
Trait aux Noirs

11



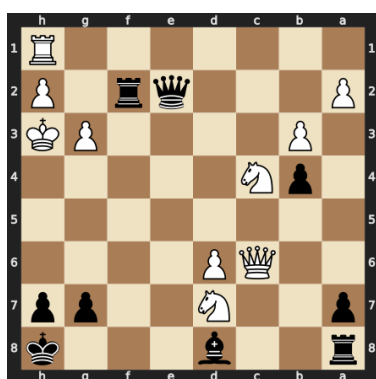
Trait aux Noirs

12



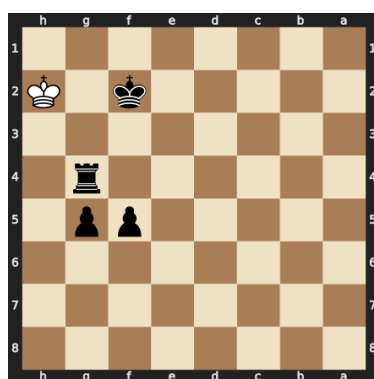
Trait aux Noirs

13



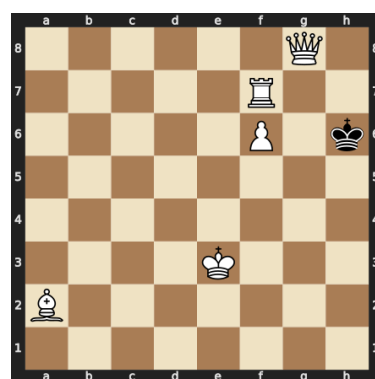
Trait aux Noirs

14



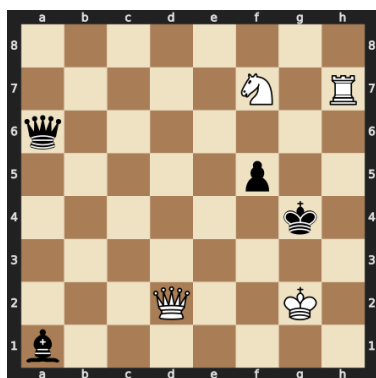
Trait aux Noirs

15



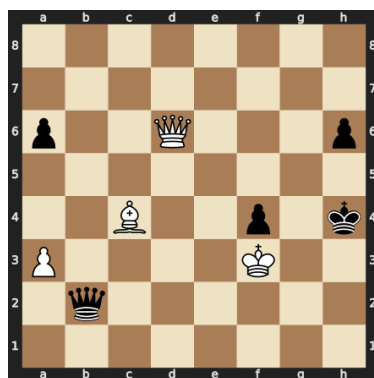
Trait aux Blancs

16



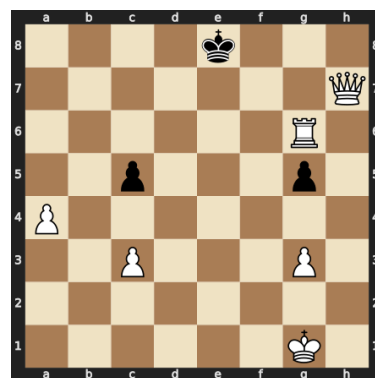
Trait aux Blancs

17



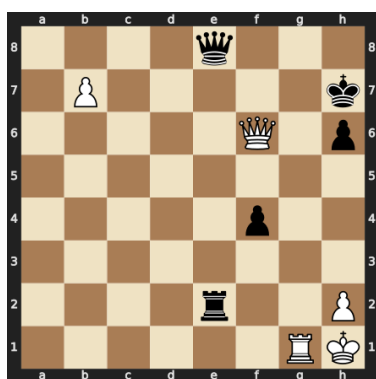
Trait aux Blancs

18



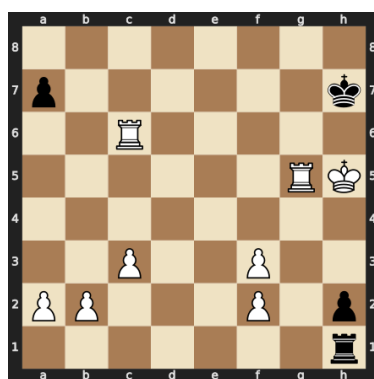
Trait aux Blancs

19



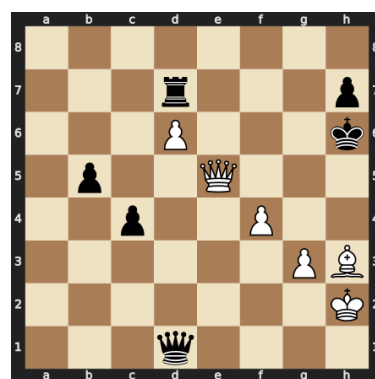
Trait aux Blancs

20



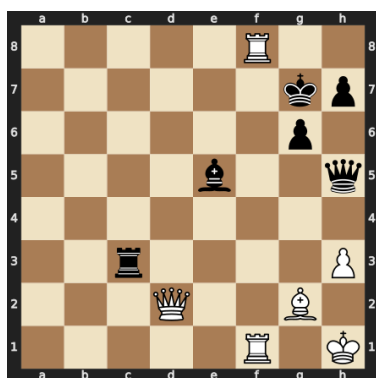
Trait aux Blancs

21



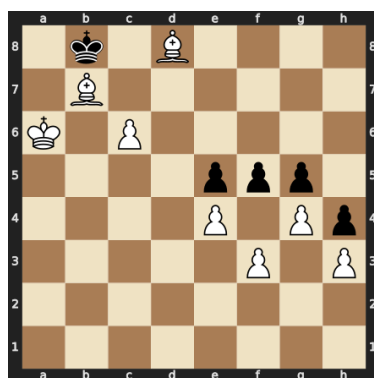
Trait aux Blancs

22



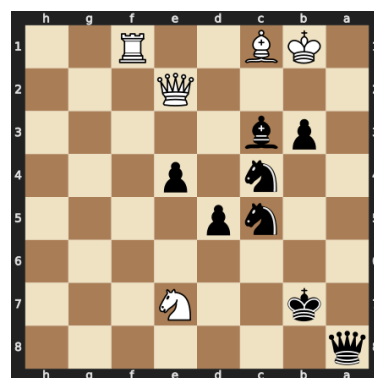
Trait aux Blancs

23



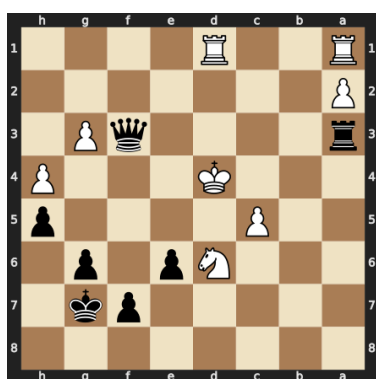
Trait aux Blancs

24



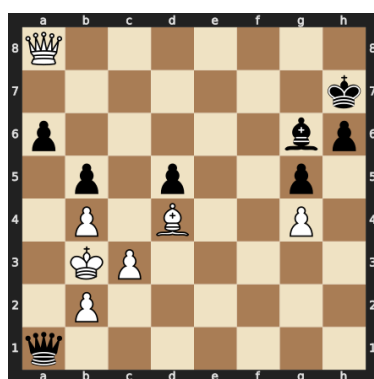
Trait aux Noirs

25



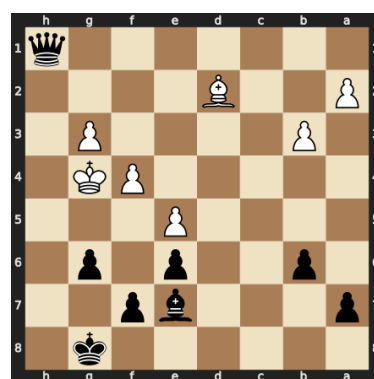
Trait aux Noirs

26



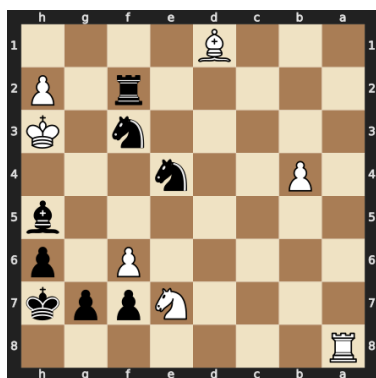
Trait aux Blancs

27



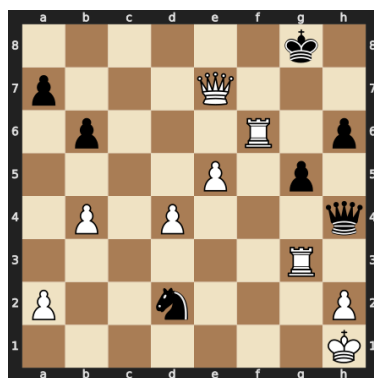
Trait aux Noirs

28



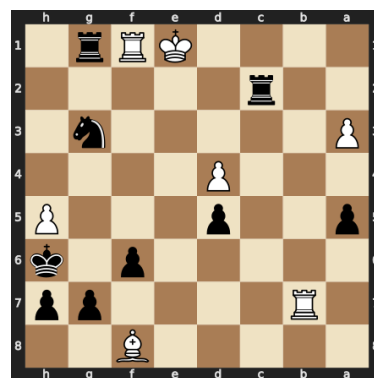
Trait aux Noirs

29



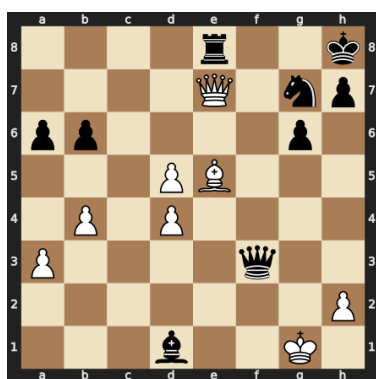
Trait aux Blancs

30



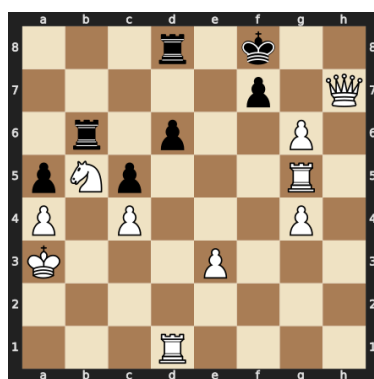
Trait aux Noirs

31



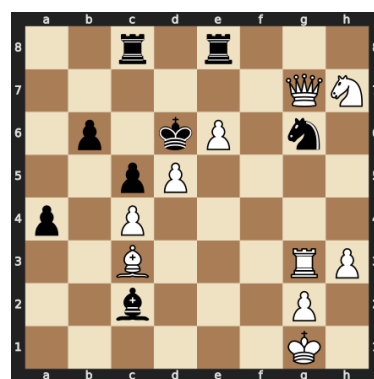
Trait aux Blancs

32



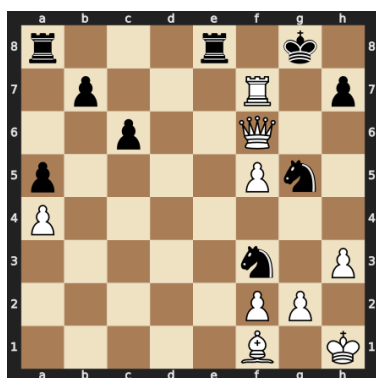
Trait aux Blancs

33



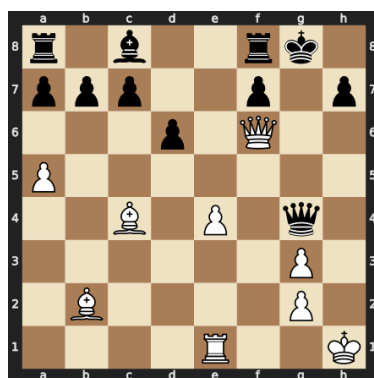
Trait aux Blancs

34



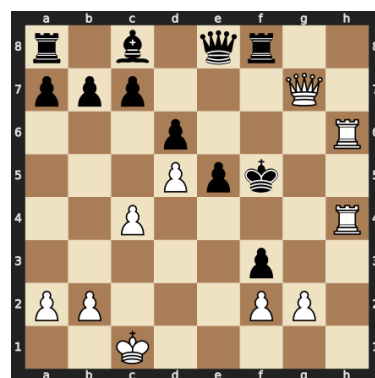
Trait aux Blancs

35



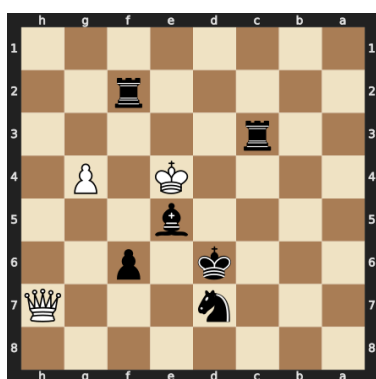
Trait aux Blancs

36



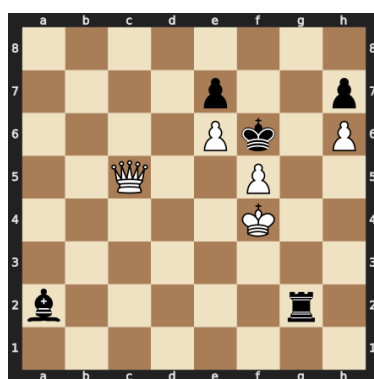
Trait aux Blancs

37



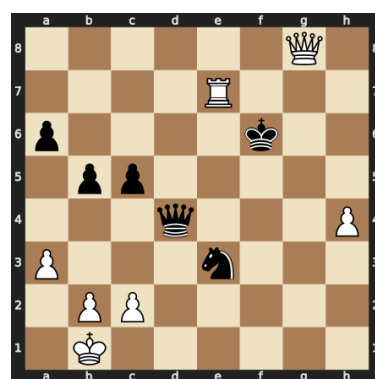
Trait aux Noirs

38



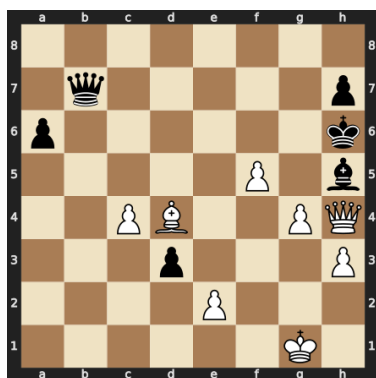
Trait aux Blancs

39



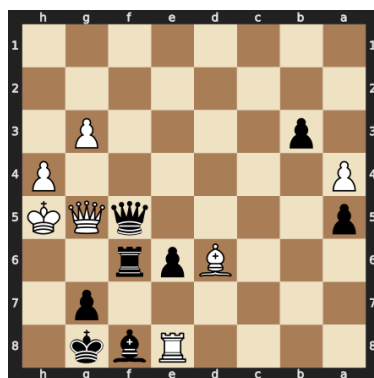
Trait aux Blancs

40



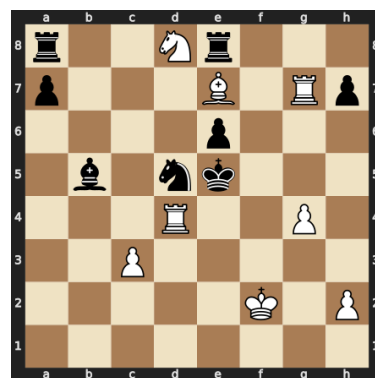
Trait aux Blancs

41



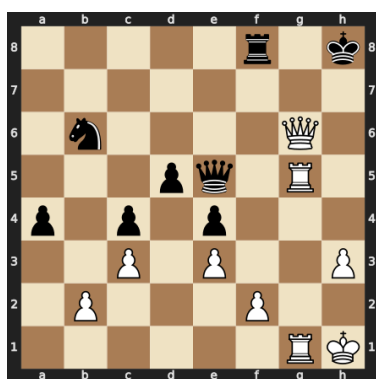
Trait aux Noirs

42



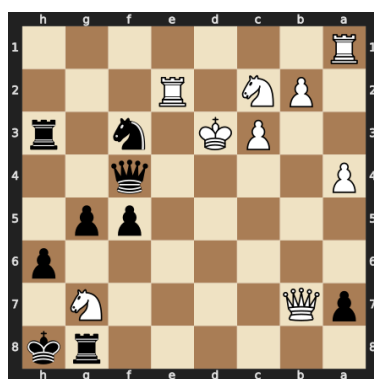
Trait aux Blancs

43



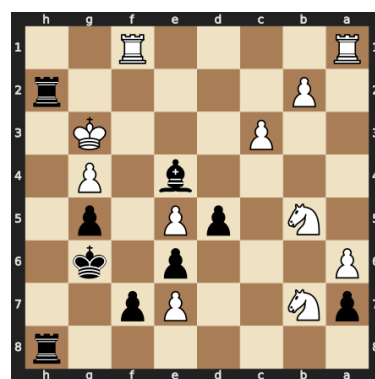
Trait aux Blancs

44



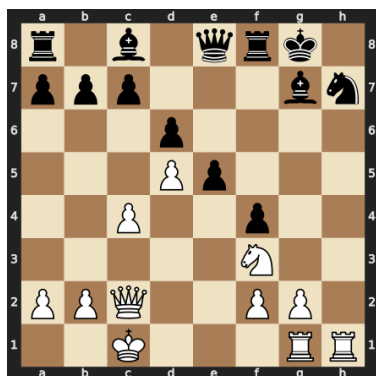
Trait aux Noirs

45



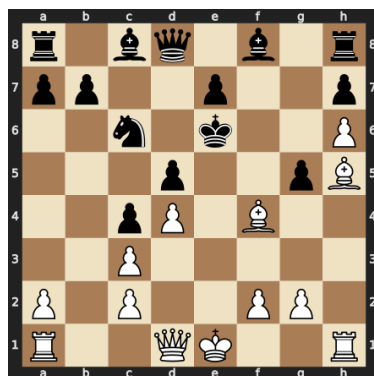
Trait aux Noirs

46



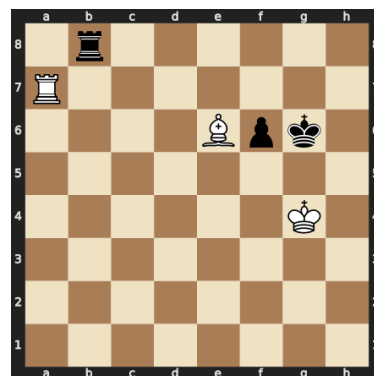
Trait aux Blancs

47



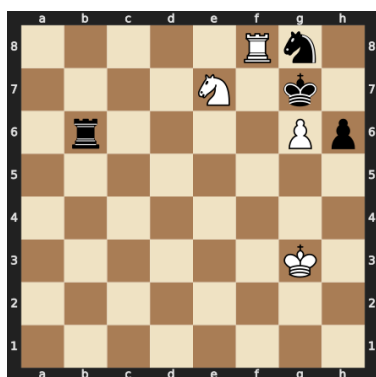
Trait aux Blancs

48



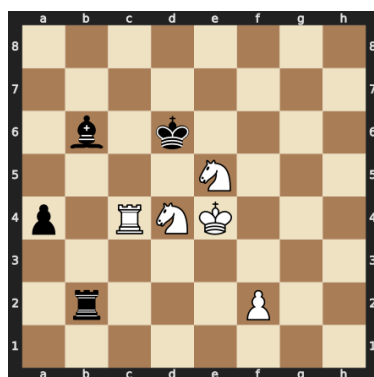
Trait aux Blancs

49



Trait aux Blancs

50



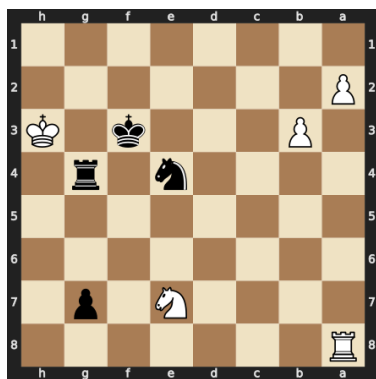
Trait aux Blancs

Marche 5 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

L'attaque au roi appliquée à une structure que vous n'avez pas encore vue dans ce chapitre.

T

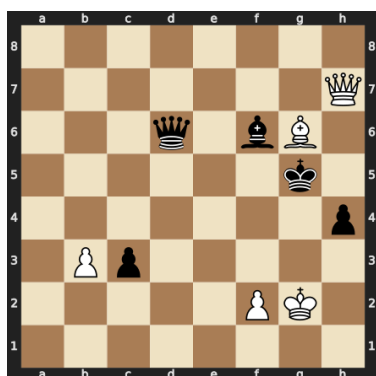


Trait aux Noirs

Marche 5 — Test de sortie (mini-quiz)

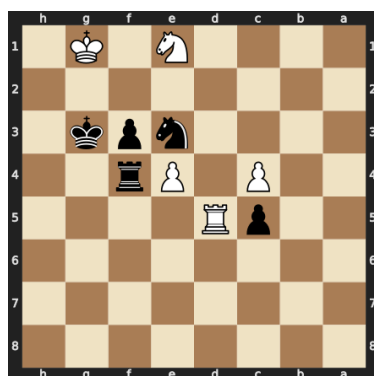
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



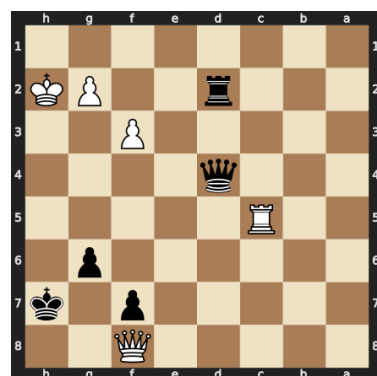
Trait aux Blancs

S2



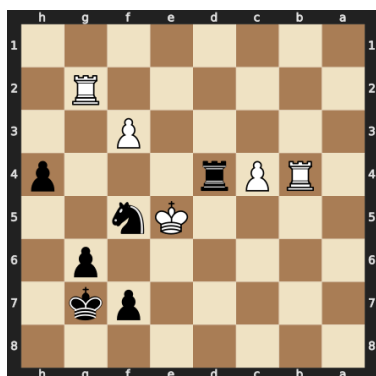
Trait aux Noirs

S3



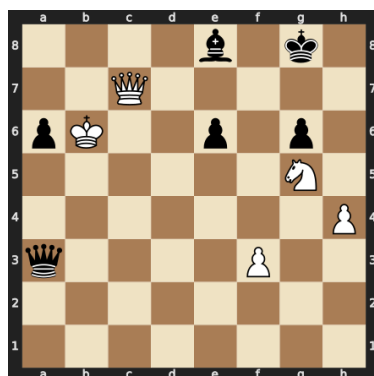
Trait aux Noirs

S4



Trait aux Noirs

S5



Trait aux Blancs

Test d'entrée

- E1. Dxf3+ [+1.80] — La dame capture le fou en f3 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf3+ Tg2 Tf8 Rg1 De4)
- E2. Fg7# [Mat en 1] — Le fou va en g7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
- E3. Dh1# [Mat en 1] — La dame va en h1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
- E4. Te3# [Mat en 1] — La tour va en e3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
- E5. f8=D# [Mat en 1] — Le pion promeut en f8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

Exercices progressifs

1. Tb1# [Mat en 1] — La tour va en b1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
2. Dh5# [Mat en 1] — La dame va en h5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
3. Cf2# [Mat en 1] — Le cavalier va en f2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
4. Th6# [Mat en 1] — La tour va en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
5. Tg1# [Mat en 1] — La tour va en g1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
6. Da1# [Mat en 1] — La dame va en a1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
7. Dd6# [Mat en 1] — La dame va en d6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
8. Cf2# [Mat en 1] — Le cavalier va en f2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
9. De7# [Mat en 1] — La dame va en e7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
10. Cc5# [Mat en 1] — Le cavalier va en c5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
11. Df3# [Mat en 1] — La dame va en f3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
12. Dg2# [Mat en 1] — La dame va en g2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
13. Dh5# [Mat en 1] — La dame va en h5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
14. Th4# [Mat en 1] — La tour va en h4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
15. Th7# [Mat en 1] — La tour va en h7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
16. Dg5# [Mat en 1] — La dame va en g5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
17. Dxb6# [Mat en 1] — La dame capture le pion en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
18. Tg8# [Mat en 1] — La tour va en g8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
19. Dg7# [Mat en 1] — La dame va en g7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
20. Th6# [Mat en 1] — La tour va en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
21. Dg5# [Mat en 1] — La dame va en g5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
22. Tf7# [Mat en 1] — La tour va en f7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
23. c7# [Mat en 1] — Le pion va en c7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
24. Da1# [Mat en 1] — La dame va en a1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
25. Dd5# [Mat en 1] — La dame va en d5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
26. Dh8# [Mat en 1] — La dame va en h8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
27. Dh5# [Mat en 1] — La dame va en h5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
28. Txb2# [Mat en 1] — La tour capture le pion en h2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
29. Tf8# [Mat en 1] — La tour va en f8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
30. Txf1# [Mat en 1] — La tour capture la tour en f1 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
31. Dxb7# [Mat en 1] — La dame capture le cavalier en g7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
32. Dxf7# [Mat en 1] — La dame capture le pion en f7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
33. Dd7# [Mat en 1] — La dame va en d7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
34. Dg7# [Mat en 1] — La dame va en g7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
35. Dh8# [Mat en 1] — La dame va en h8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
36. Dg4# [Mat en 1] — La dame va en g4 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
37. Cc5# [Mat en 1] — Le cavalier va en c5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
38. De5# [Mat en 1] — La dame va en e5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
39. Df7# [Mat en 1] — La dame va en f7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
40. Dxb5# [Mat en 1] — La dame capture le fou en h5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
41. Th6# [Mat en 1] — La tour va en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
42. Cf7# [Mat en 1] — Le cavalier va en f7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
43. Dh6# [Mat en 1] — La dame va en h6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
44. Ce5# [Mat en 1] — Le cavalier va en e5 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
45. Th3# [Mat en 1] — La tour va en h3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.

46. Dxh7+ [+8.02] — La dame capture le cavalier en h7 avec échec. (Dxh7+ Rf7 Cg5+ Re7 Dxc7+)
47. Dg4+ [Mat en 2] — La dame va en g4 avec échec. (Dg4+ Rf6 Fxg5#)
48. Ff5+ [Mat en 2] — Le fou va en f5 avec échec. (Ff5+ Rh6 Th7#)
49. Tf7+ [Mat en 2] — La tour va en f7 avec échec. (Tf7+ Rh8 Th7#)
50. Cf5+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f5 avec échec. (Cf5+ Re6 Tc6#)

Transfert

- T. Cf2+ [Mat en 2] — Le cavalier va en f2 avec échec. (Cf2+ Rh2 Tg2#)

Test de sortie

- S1. Dh5+ [Mat en 2] — La dame va en h5 avec échec. (Dh5+ Rf4 Df5#)
S2. f2+ [Mat en 2] — Le pion va en f2 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (f2+ Rh1 f1=D#)
S3. Dh4+ [Mat en 2] — La dame va en h4 avec échec. (Dh4+ Rg1 Td1#)
S4. f6+ [Mat en 2] — Le pion va en f6 avec échec. (f6+ Re6 Td6#)
S5. Dh7+ [Mat en 2] — La dame va en h7 avec échec. (Dh7+ Rf8 Cxe6#)

MARCHE 6

La pièce en prise

Récolter le matériel non défendu, proprement

Marche 6 — Le thème

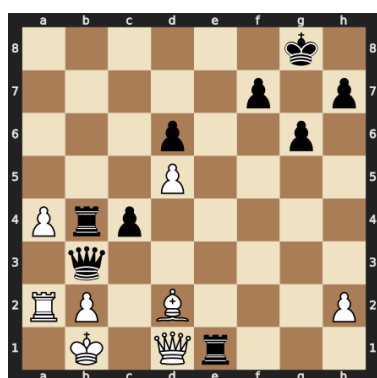
Avant les combinaisons brillantes, il y a une compétence plus rentable encore : ne jamais laisser passer une pièce en prise. Une immense part des points, à tous les niveaux, vient simplement de ramasser ce que l'adversaire a laissé sans défense.

L'exercice paraît trivial ; il ne l'est pas. Il faut voir la pièce non défendue, mais aussi vérifier que la prise est sûre — que la case n'est pas un piège, que vous ne perdez pas plus en retour. Ces positions entraînent la rigueur qui vous évitera les gaffes bêtes, celles qui plafonnent tant de joueurs sous 2000.

Marche 6 — Test d'entrée (5 positions)

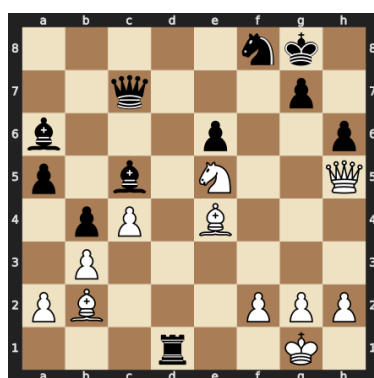
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



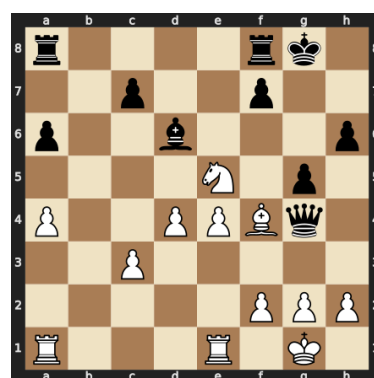
Trait aux Blancs

E2



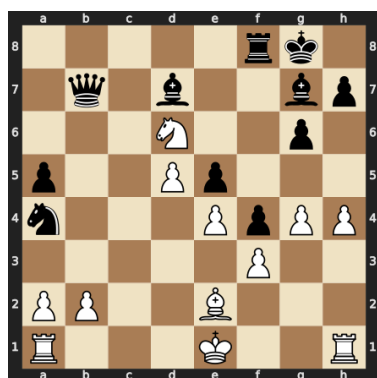
Trait aux Blancs

E3



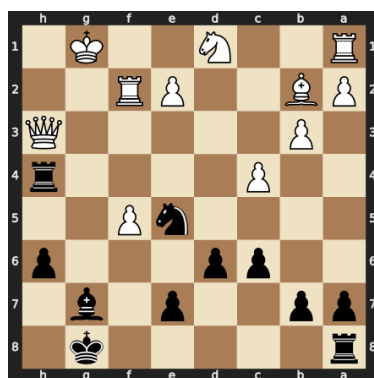
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Blancs

E5

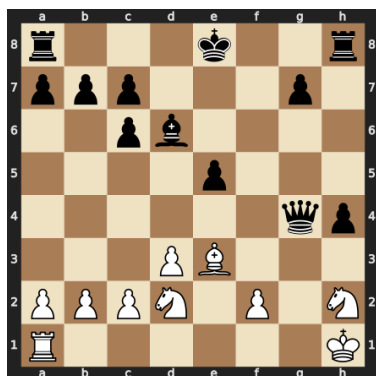


Trait aux Noirs

Marche 6 — 50 exercices progressifs

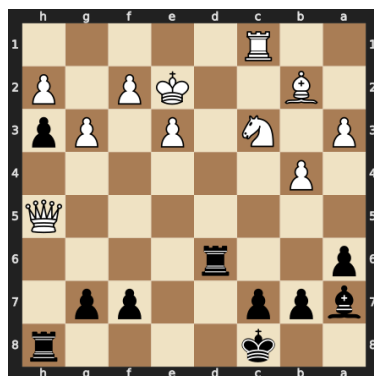
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



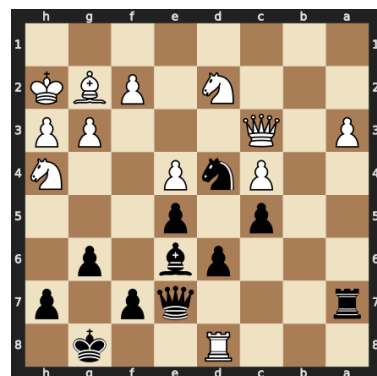
Trait aux Blancs

2



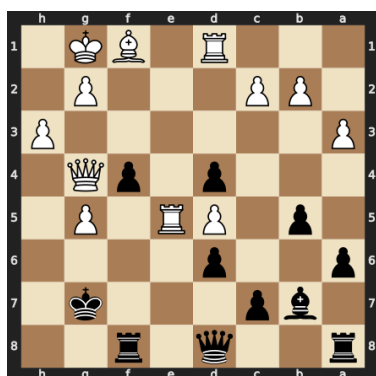
Trait aux Noirs

3



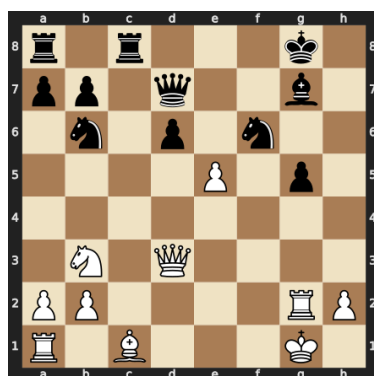
Trait aux Noirs

4



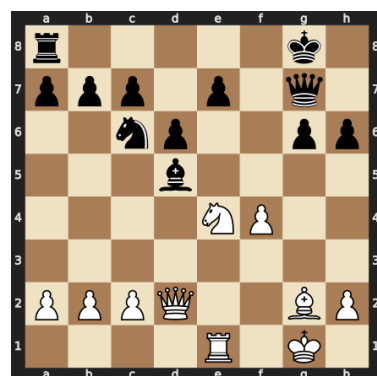
Trait aux Noirs

5



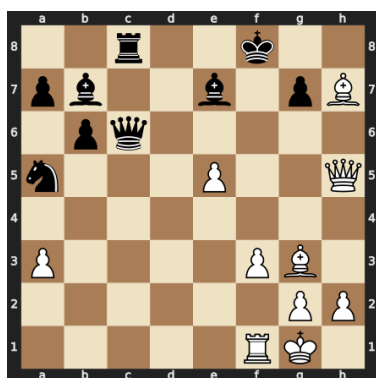
Trait aux Blancs

6



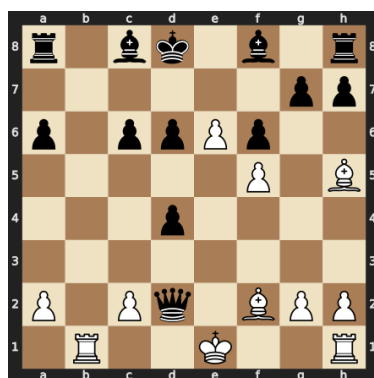
Trait aux Blancs

7



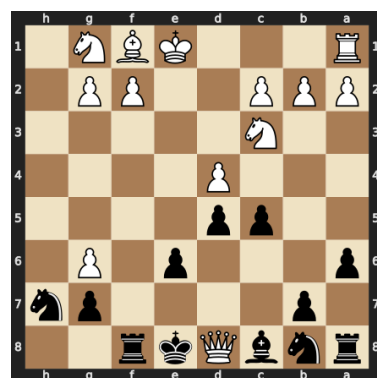
Trait aux Blancs

8



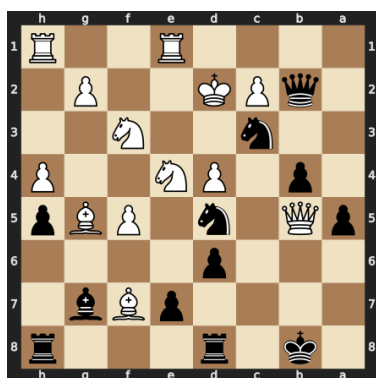
Trait aux Blancs

9



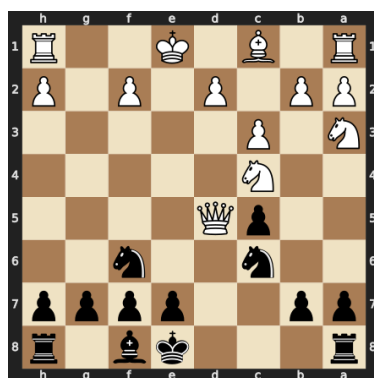
Trait aux Noirs

10



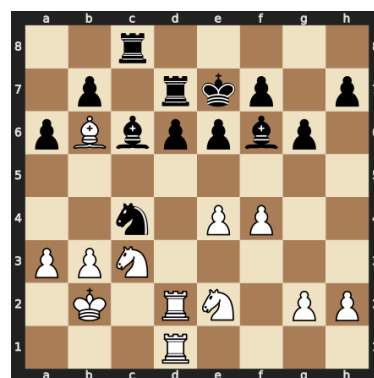
Trait aux Noirs

11



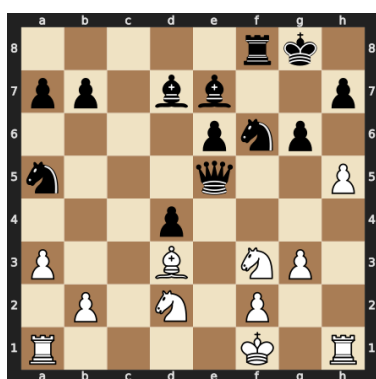
Trait aux Noirs

12



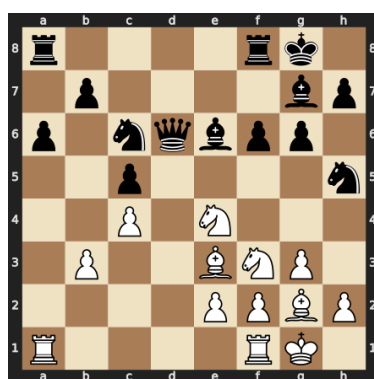
Trait aux Blancs

13



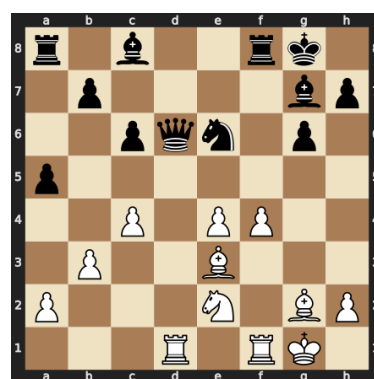
Trait aux Blancs

14



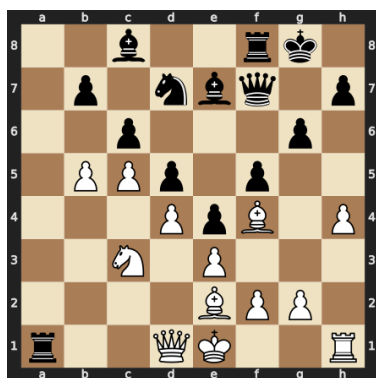
Trait aux Blancs

15



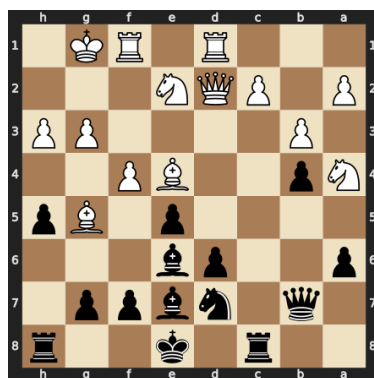
Trait aux Blancs

16



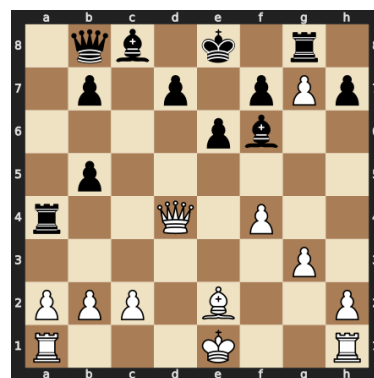
Trait aux Blancs

17



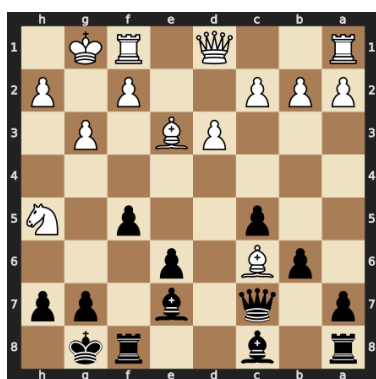
Trait aux Noirs

18



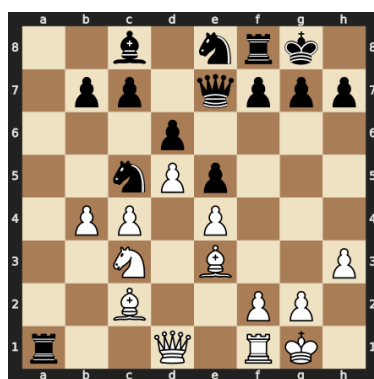
Trait aux Blancs

19



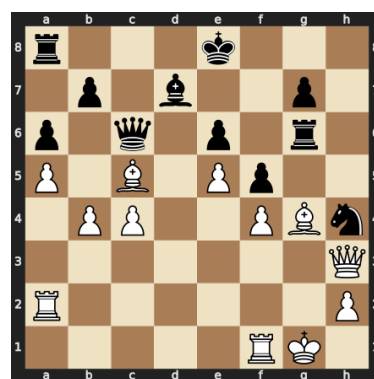
Trait aux Noirs

20



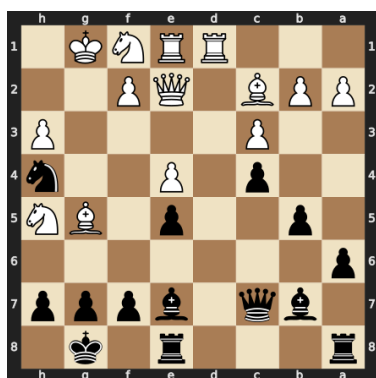
Trait aux Blancs

21



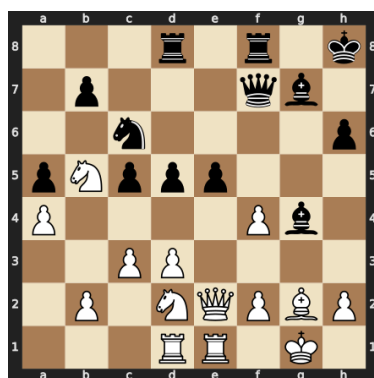
Trait aux Blancs

22



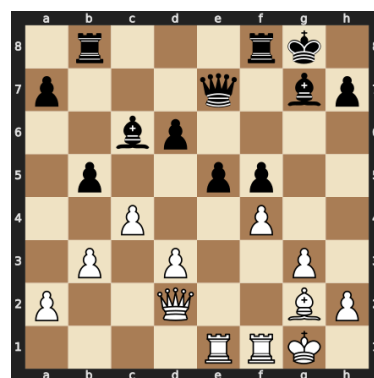
Trait aux Noirs

23



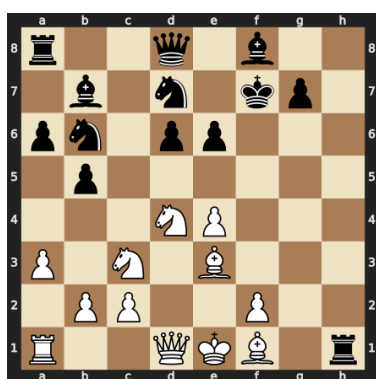
Trait aux Blancs

24



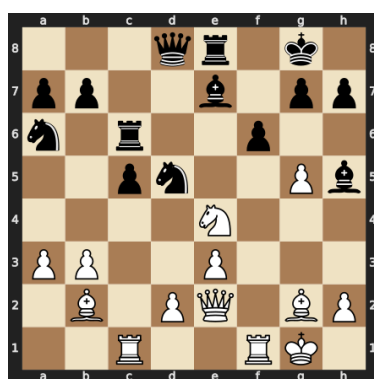
Trait aux Blancs

25



Trait aux Blancs

26



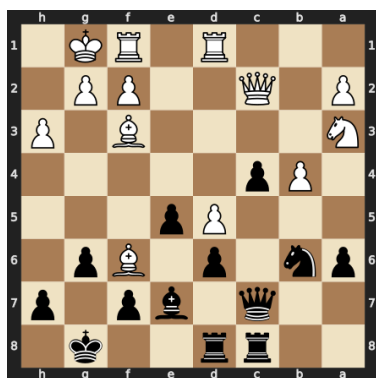
Trait aux Blancs

27



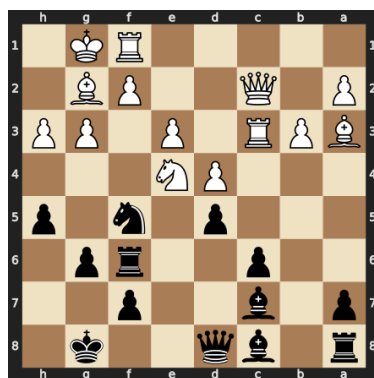
Trait aux Blancs

28



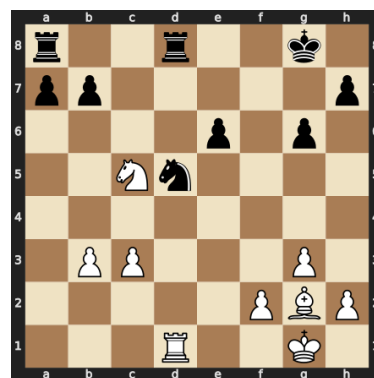
Trait aux Noirs

29



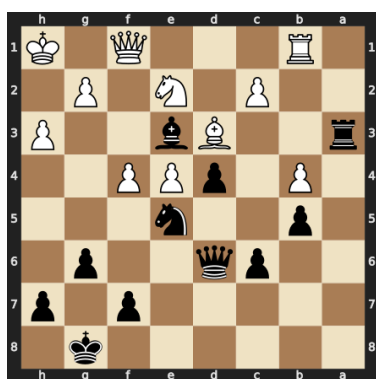
Trait aux Noirs

30



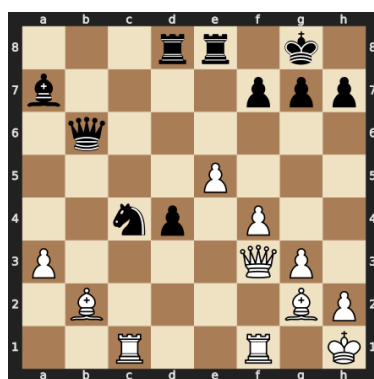
Trait aux Blancs

31



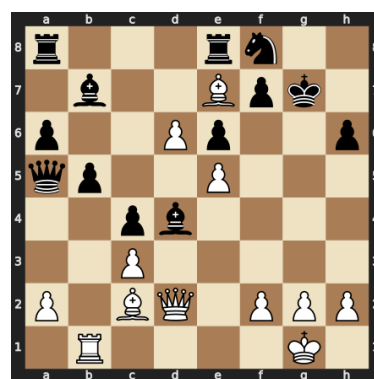
Trait aux Noirs

32



Trait aux Blancs

33



Trait aux Blancs

Diagram 10: Chessboard position after White's 10th move. The board is labeled with files a-h and ranks 1-8. White pieces are at a1, b2, c3, d4, e4, f3, g3, h1. Black pieces are at a8, b7, c8, d6, e7, f8, g8, h7.

ChessDZ · chessdz.org

46



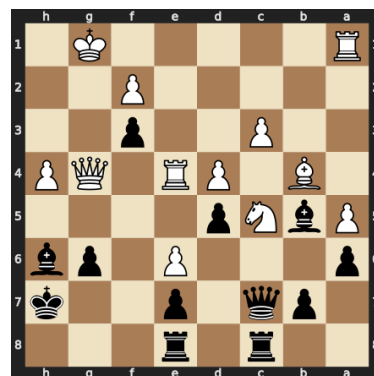
Trait aux Blancs

47



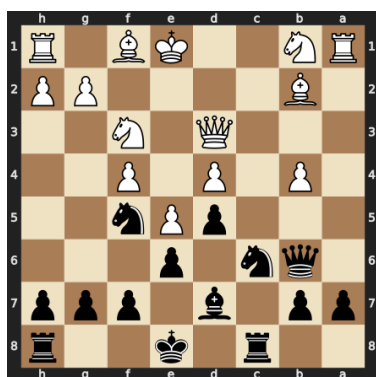
Trait aux Blancs

48



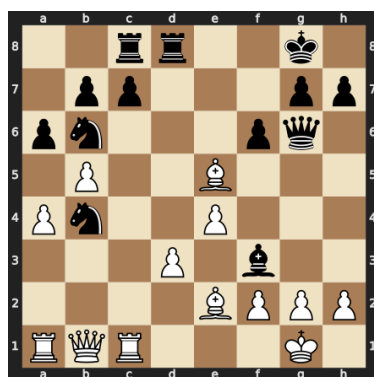
Trait aux Noirs

49



Trait aux Noirs

50



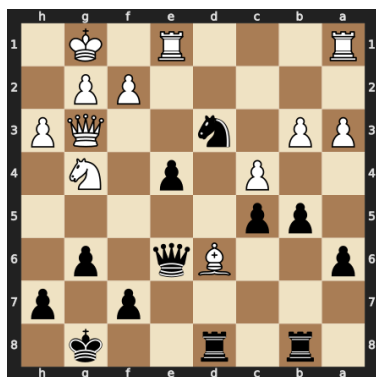
Trait aux Blancs

Marche 6 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

Une pièce en prise dissimulée par le décor. La vigilance est le vrai transfert.

T

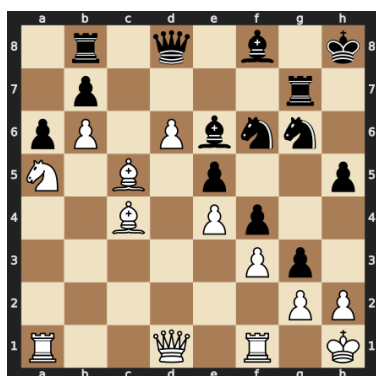


Trait aux Noirs

Marche 6 — Test de sortie (mini-quiz)

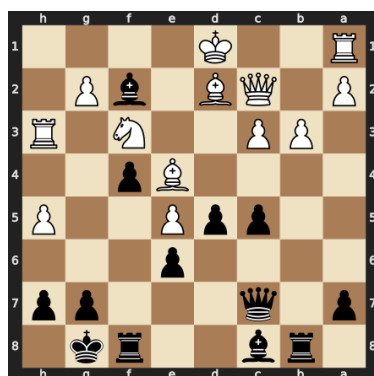
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



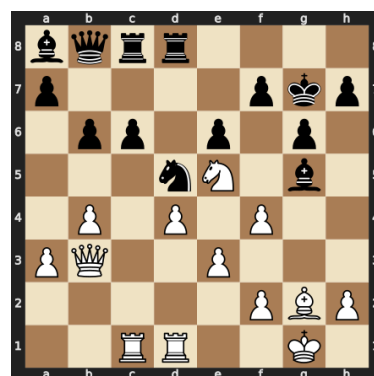
Trait aux Blancs

S2



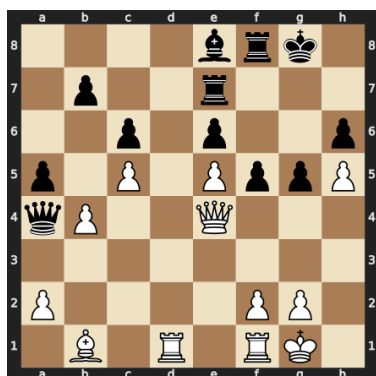
Trait aux Noirs

S3



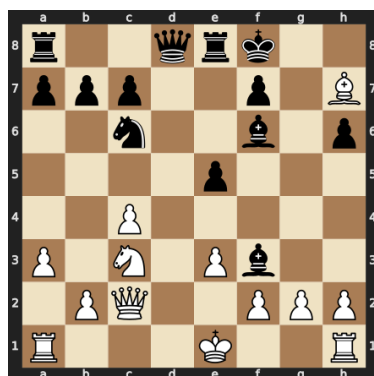
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Blancs

S5



Trait aux Blancs

Marche 6 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. Dxe1 [+4.33] — La dame capture la tour en e1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe1 c3 Fxc3 Te4 Df1)
E2. Dxd1 [+2.93] — La dame capture la tour en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd1 a4 Cd3 Fd6 h4)
E3. Cxg4 [+4.93] — Le cavalier capture la dame en g4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxg4 gxf4 Cxh6+ Rg7 Cf5+)
E4. Cxb7 [+4.40] — Le cavalier capture la dame en b7 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb7 Tc8 b3 Cb2 Rd2)
E5. Txb3 [+2.35] — La tour capture la dame en h3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txb3 Tg2 Rf7 c5 Th5)

Exercices progressifs

1. Cxg4 [+2.12] — Le cavalier capture la dame en g4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxg4 Rd7)
2. Txb5 [+2.48] — La tour capture la dame en h5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txb5 Ce4 Te6 g4 Td5)
3. Dxd8 [+4.64] — La dame capture la tour en d8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd8 Chf3 Rg7 Cxd4 cxd4)
4. dxe5 [+4.50] — Le pion capture la tour en e5 (la pièce prise n'était pas défendue). (dxe5 c4 Dd6 h4 bxc4)
5. exf6 [+4.55] — Le pion capture le cavalier en f6. (exf6 Txc1+ Txc1 Fxf6 Cd2)
6. Dxd5+ [+3.64] — La dame capture le fou en d5 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd5+ Rh7 f5 gxf5 Dxf5+)
7. Df5+ [+4.70] — La dame va en f5 avec échec. (Df5+ Ff6 exf6 Dc5+ Dxc5+)
8. Rxd2 [+1.65] — Le roi capture la dame en d2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxd2 c5)
9. Rxd8 [+2.04] — Le roi capture la dame en d8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxd8 gxh7 cxd4 Cce2 Th8)
10. Cxb5 [+5.17] — Le cavalier capture la dame en b5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb5 Tb1 Da2 Ta1 Dc4)
11. Cxd5 [+2.51] — Le cavalier capture la dame en d5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxd5 Cc2 Td8 a4 e5)
12. bxc4 [+2.89] — Le pion capture le cavalier en c4 (la pièce prise n'était pas défendue). (bxc4 Fxe4 Cd4 Fc6 Rb3)
13. Cxe5 [+2.27] — Le cavalier capture la dame en e5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxe5 Fc6 Cxc6 Cxc6 hxg6)
14. Cxd6 [+2.06] — Le cavalier capture la dame en d6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxd6 b6 Ch4 Cb4 Fxa8)
15. Txd6 [+1.41] — La tour capture la dame en d6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd6 Te8 e5 Ff8 c5)
16. Dxa1 [+2.15] — La dame capture la tour en a1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxa1 Ff6 0-0 Fxh4 Da8)
17. Dxe4 [+3.28] — La dame capture le fou en e4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe4 c4 Fxh3 Tf2 f6)
18. Dxf6 [+2.19] — La dame capture le fou en f6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf6 Dd6 Fd3 Dd4 Dxd4)
19. Dxc6 [+2.79] — La dame capture le fou en c6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc6 Te1 Fb7 f3 Tae8)
20. Dxa1 [+1.78] — La dame capture la tour en a1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxa1 Ca6 Da3 Dh4 Tb1)
21. exf6 [+3.46] — Le pion prend en passant en f6. (exf6 e5 f5 Fxf5 f7+)
22. Fxg5 [+3.40] — Le fou capture le fou en g5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxg5 Ch2 g6 Cf3 Cxf3+)
23. Dxb4 [+4.52] — La dame capture le fou en g4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxb4 Ce7 fxe5 Dxf2+ Rh1)
24. Fxc6 [+1.98] — Le fou capture le fou en c6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc6 a6 Fd5+ Rh8 Rh1)
25. Df3+ [+1.55] — La dame va en f3 avec échec. (Df3+ Df6 Dxh1 d5 exd5)
26. Dxh5 [+3.35] — La dame capture le fou en h5 (la pièce prise n'était pas défendue).
27. Txd5 [+1.97] — La tour capture le fou en d5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd5 f6)
28. Fxf6 [+1.96] — Le fou capture le fou en f6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxf6 Cb1 Fg7 a4 Db7)
29. dxe4 [+1.62] — Le pion capture le cavalier en e4. (dxe4 Txc6)
30. Cxe6 [+4.84] — Le cavalier capture le pion en e6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxe6 Td6 Fxd5 Rh8 Cg5)
31. Cxd3 [+3.04] — Le cavalier capture le fou en d3. (Cxd3 cxd3 Txd3 Df3 Td2)
32. Txc4 [+2.01] — La tour capture le cavalier en c4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc4 Dxb2 Dd3 Tc8 Txc8)
33. Ff6+ [Mat en 5] — Le fou va en f6 avec échec. (Ff6+ Rg8 Dxh6 Fxf2+ Rh1)
34. Cf5+ [+7.46] — Le cavalier va en f5 avec échec. (Cf5+ Rf3 Ch2+ Re2 Cd4+)
35. Dxd7 [+3.66] — La dame capture le fou en d7 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd7 Db6 Dxc8 exf4 Dc5)
36. Fxf3 [+1.85] — Le fou capture le fou en f3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxf3 Tb4)
37. Dxe5 [+1.84] — La dame capture le fou en e5 (la pièce prise n'était pas défendue).
38. Dxb5 [+3.18] — La dame capture le fou en b5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxb5 Tc1 Ce7 Tc7 Rd8)

39. Dxc3 [+1.67] — La dame capture le pion en c3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc3 0-0)
40. fxe4 [+3.00] — Le pion capture le cavalier en e4. (fxe4 Fxc7 exd3 Fxb8 Txb8)
41. Fxh3 [+3.98] — Le fou capture la dame en h3. (Fxh3 Fxh3 Dh5 Fd7 Dxh6)
42. Dh4+ [+6.50] — La dame va en h4 avec échec. (Dh4+ Rg8 Fh6 Dc7 Fxf8)
43. Txb5 [+3.43] — La tour capture la dame en h5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txb5 Fxf6 Tg8 Fe4 Fxe4)
44. Rxb2 [+2.50] — Le roi capture le fou en b2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxb2 Te8 g4 Cf6 Cxf6+)
45. fxe5 [+2.77] — Le pion capture le pion en e5 (la pièce prise n'était pas défendue). (fxe5 Cd7 Dxf7+ Rh8 Cd5)
46. Dxe4 [+1.25] — La dame capture le pion en e4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe4 Fc6 Df4 Fd5 Fb5+)
47. cxd5 [+1.53] — Le pion capture le pion en d5.
48. dxe4 [+4.69] — Le pion capture la tour en e4. (dxe4 Cxe4 Df4 Dxf4 Fxf4)
49. Cxb4 [+5.03] — Le cavalier capture le pion en b4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb4 Dd2 Cc2+ Rf2 Cxa1)
50. Fxf3 [+1.97] — Le fou capture le fou en f3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxf3 Cxd3 Fxc7 Cxc1 Fxd8)

Transfert

T. Dxd6 [+2.11] — La dame capture le fou en d6. (Dxd6 Ch6+ Rf8 Txe4 Dxg3)

Test de sortie

- S1. Fxe6 [+2.09] — Le fou capture le fou en e6 (la pièce prise n'était pas défendue).
- S2. dxe4 [+1.90] — Le pion capture le fou en e4.
- S3. fxg5 [+2.08] — Le pion capture le fou en g5 (la pièce prise n'était pas défendue). (fxg5 Dc7 e4 Cf4 De3)
- S4. exf6 [+3.82] — Le pion prend en passant en f6. (exf6 Txf6 De5 Tf8 Td8)
- S5. gxf3 [+2.80] — Le pion capture le fou en f3 (la pièce prise n'était pas défendue). (gxf3 Fg7 Fe4 Dd7 Td1)

Les combinaisons gagnantes

Enchaîner les coups forcés jusqu'au gain matériel

Marche 7 — Le thème

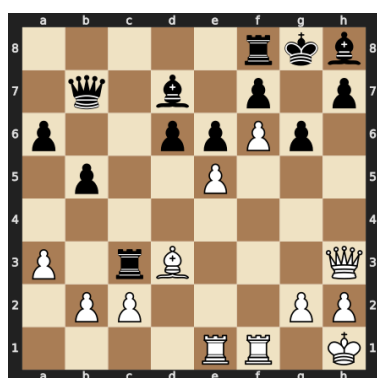
On monte d'un cran. Ici le matériel ne tombe pas tout seul : il faut une séquence de coups forcés — une prise qui en prépare une autre, une déviation, une attaque double amenée de force — pour l'obtenir.

La discipline du calcul devient essentielle. Choisissez un coup candidat forçant, suivez la réponse obligée de l'adversaire, et vérifiez que vous êtes bien en tête au bout de la ligne. Si ce n'est pas le cas, changez de premier coup. Toutes les combinaisons de cette marche ont un point final chiffré : vous saurez exactement ce que vous devez trouver.

Marche 7 — Test d'entrée (5 positions)

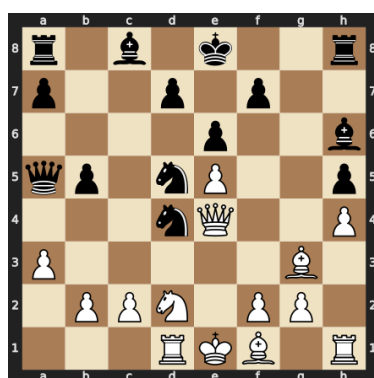
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



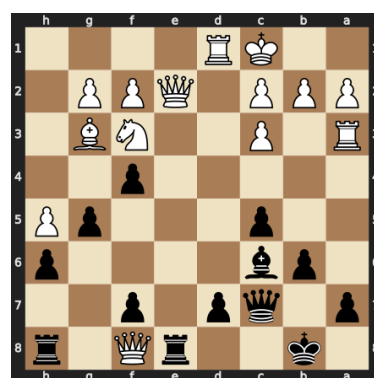
Trait aux Blancs

E2



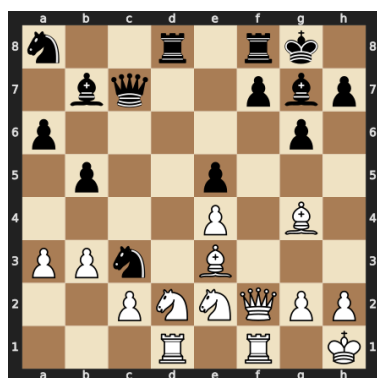
Trait aux Blancs

E3



Trait aux Noirs

E4



Trait aux Blancs

E5

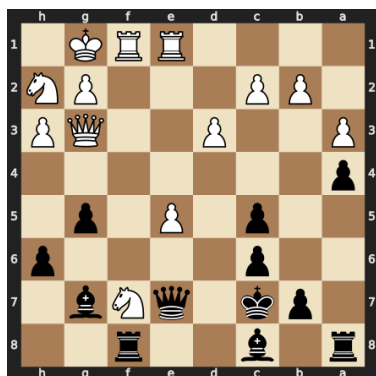


Trait aux Noirs

Marche 7 — 50 exercices progressifs

Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



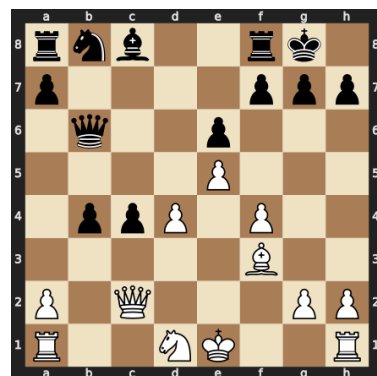
Trait aux Noirs

2



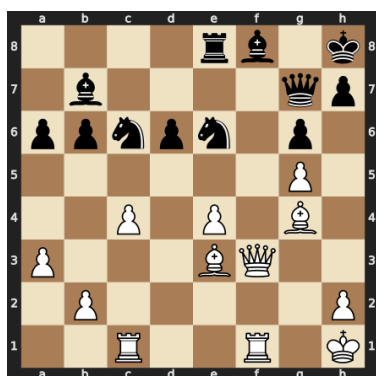
Trait aux Blancs

3



Trait aux Blancs

4



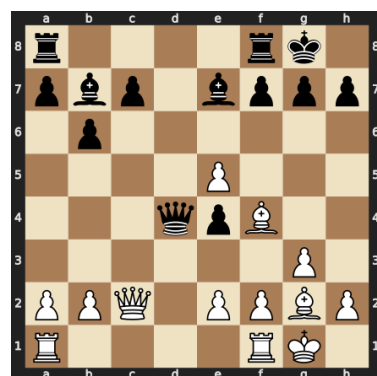
Trait aux Blancs

5



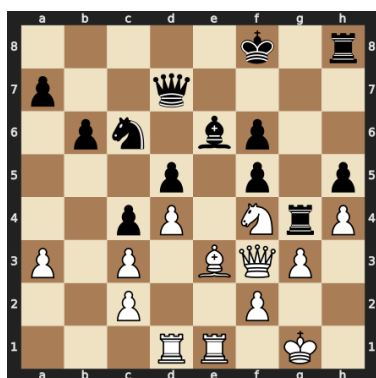
Trait aux Noirs

6



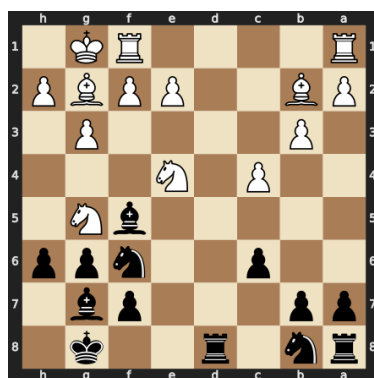
Trait aux Blancs

7



Trait aux Blancs

8



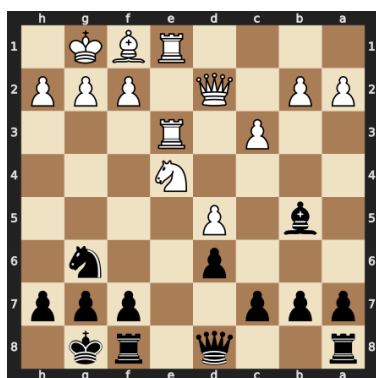
Trait aux Noirs

9



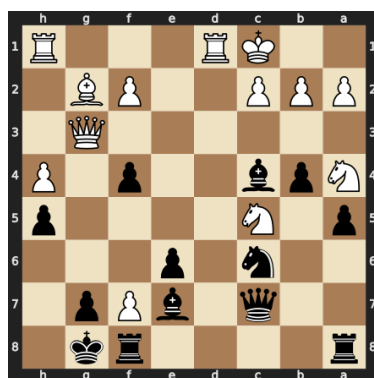
Trait aux Noirs

10



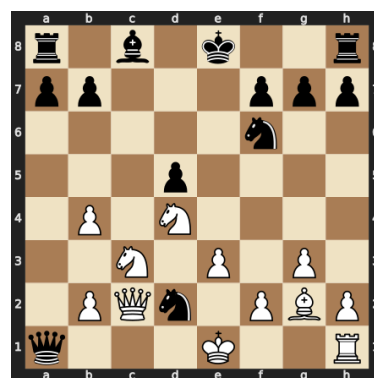
Trait aux Noirs

11



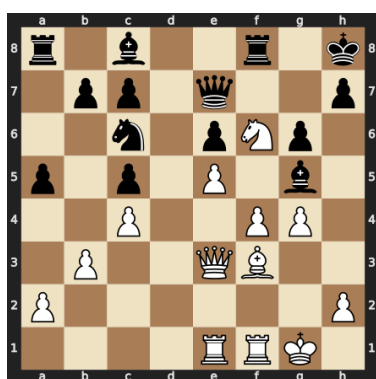
Trait aux Noirs

12



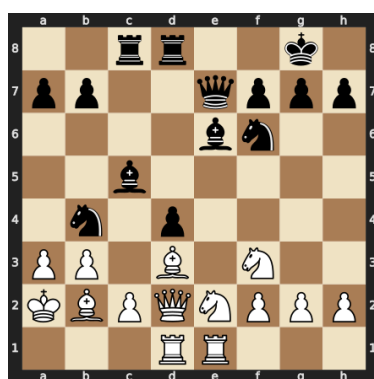
Trait aux Blancs

13



Trait aux Blancs

14



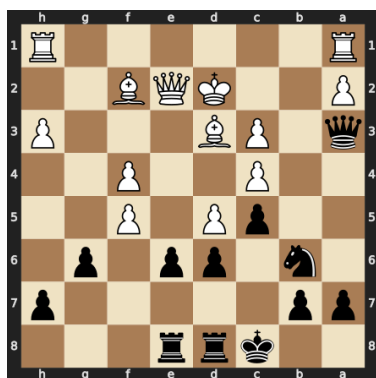
Trait aux Blancs

15



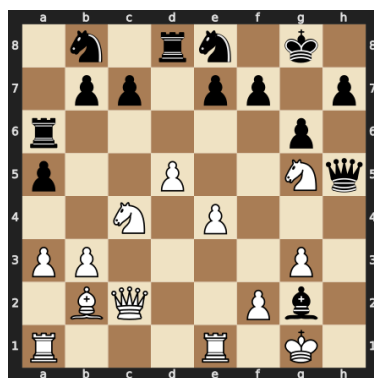
Trait aux Blancs

16



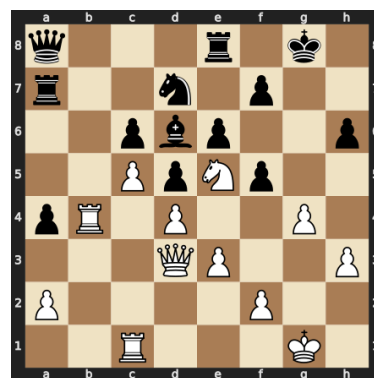
Trait aux Noirs

17



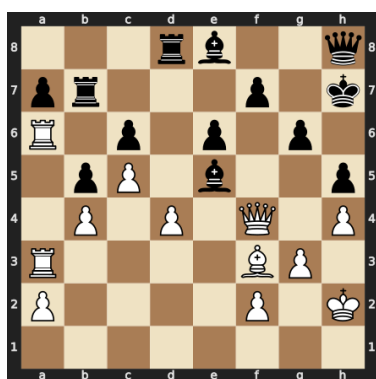
Trait aux Blancs

18



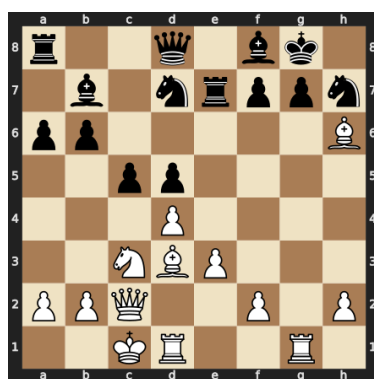
Trait aux Blancs

19



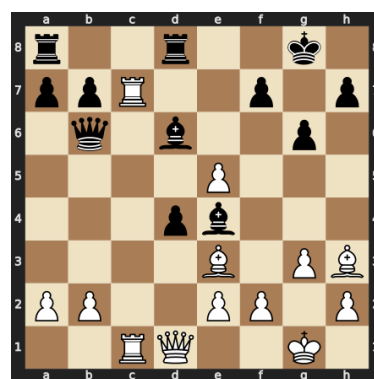
Trait aux Blancs

20



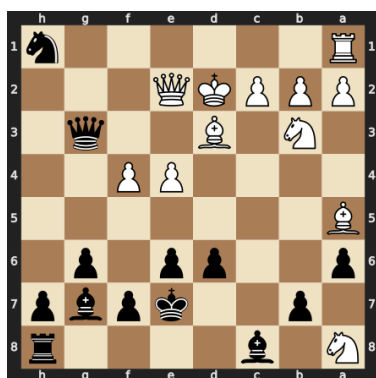
Trait aux Blancs

21



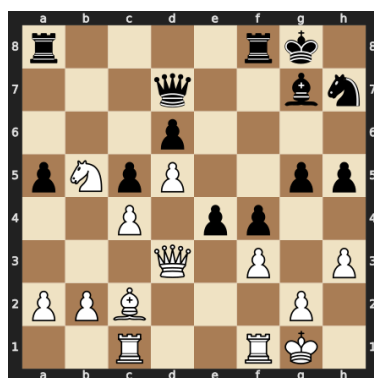
Trait aux Blancs

22



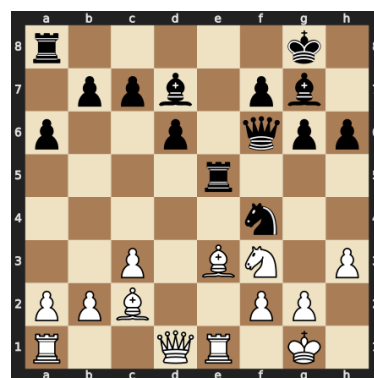
Trait aux Noirs

23



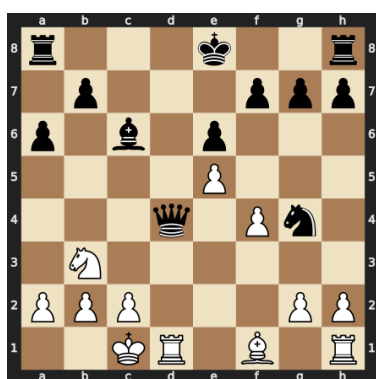
Trait aux Blancs

24



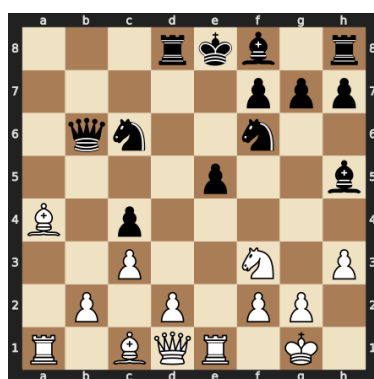
Trait aux Blancs

25



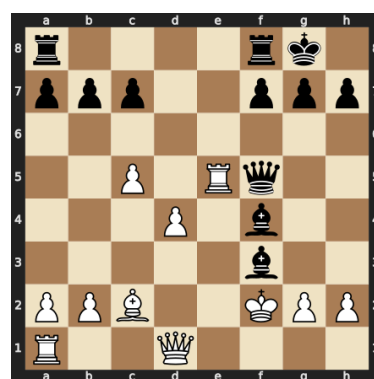
Trait aux Blancs

26



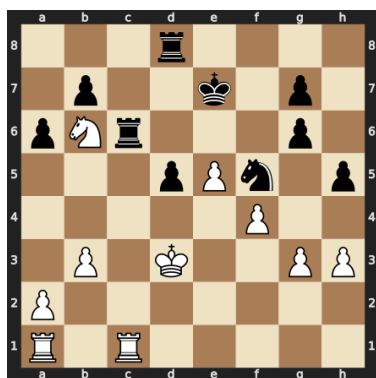
Trait aux Blancs

27



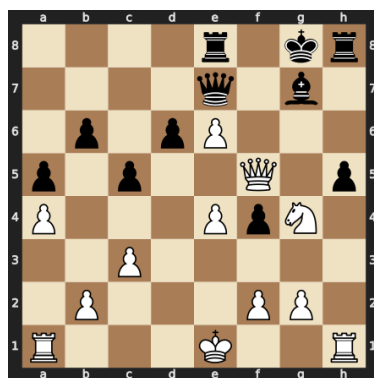
Trait aux Blancs

28



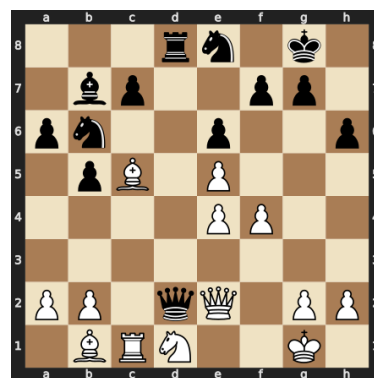
Trait aux Blancs

29



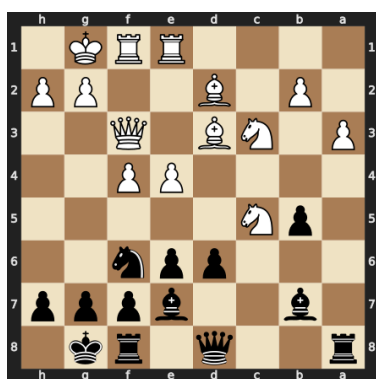
Trait aux Blancs

30



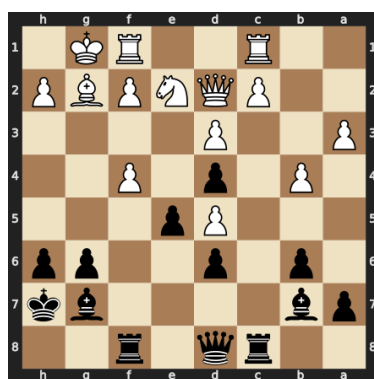
Trait aux Blancs

31



Trait aux Noirs

32



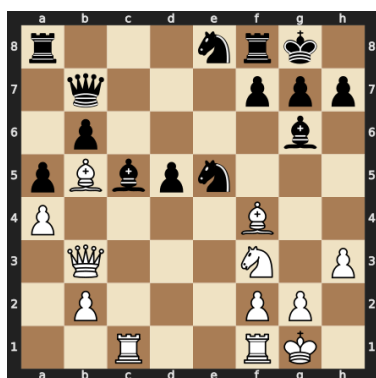
Trait aux Noirs

33



Trait aux Noirs

34



Trait aux Blancs

35



Trait aux Blancs

36



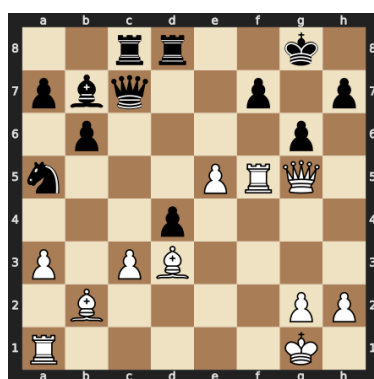
Trait aux Noirs

37



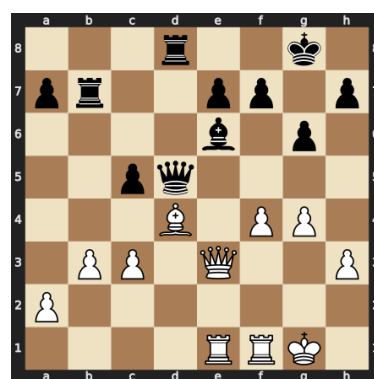
Trait aux Noirs

38



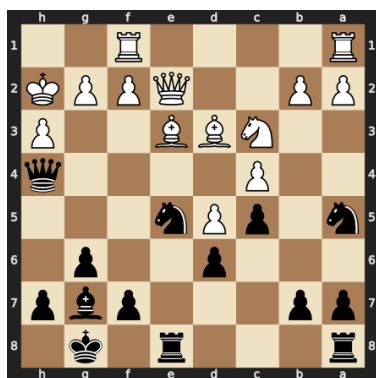
Trait aux Blancs

39



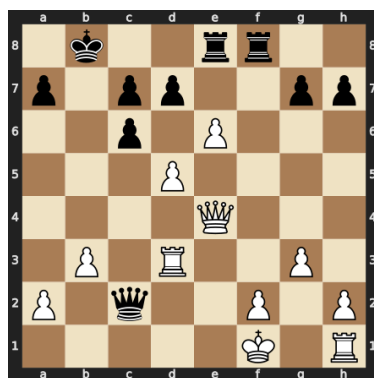
Trait aux Blancs

40



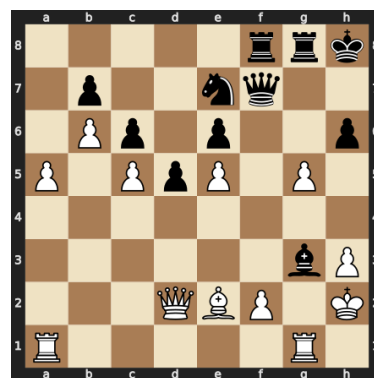
Trait aux Noirs

41



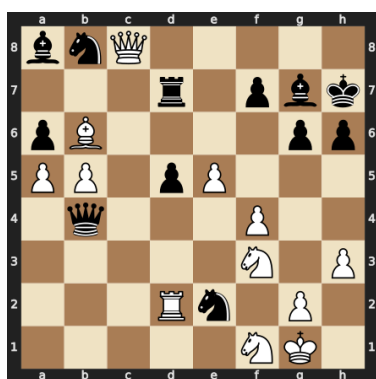
Trait aux Blancs

42



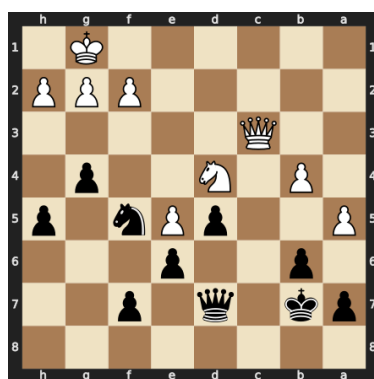
Trait aux Blancs

43



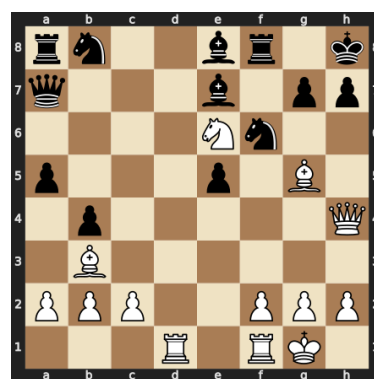
Trait aux Blancs

44



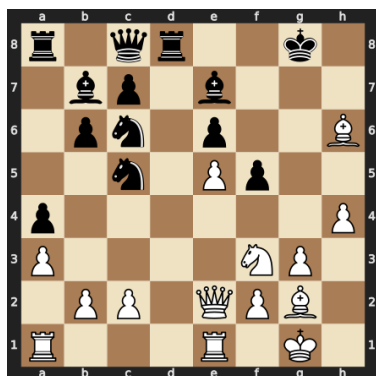
Trait aux Noirs

45



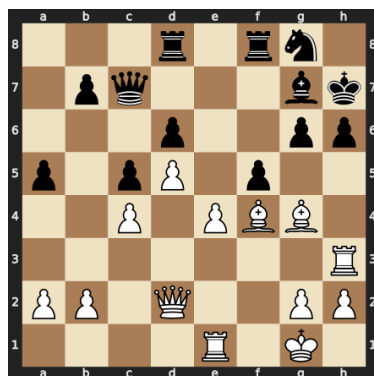
Trait aux Blancs

46



Trait aux Blancs

47



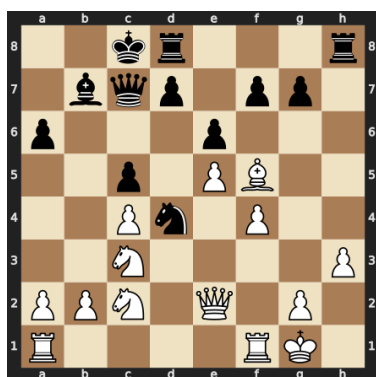
Trait aux Blancs

48



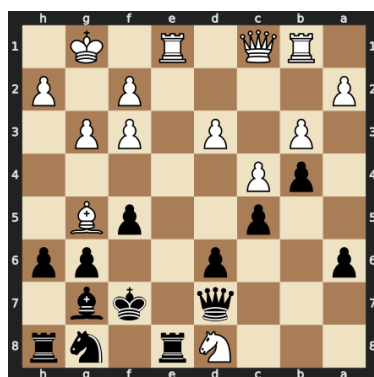
Trait aux Blancs

49



Trait aux Blancs

50



Trait aux Noirs

Marche 7 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

Une combinaison gagnante à reconstruire pas à pas dans un cadre inhabituel.

T

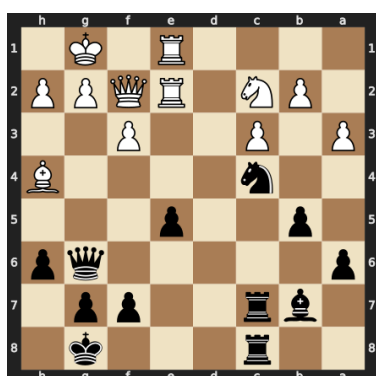


Trait aux Noirs

Marche 7 — Test de sortie (mini-quiz)

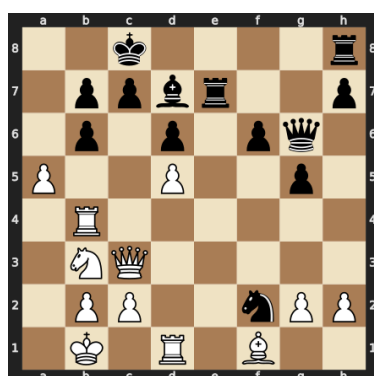
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



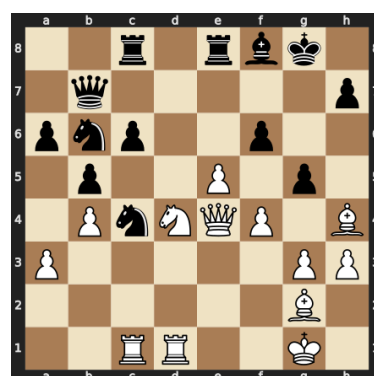
Trait aux Noirs

S2



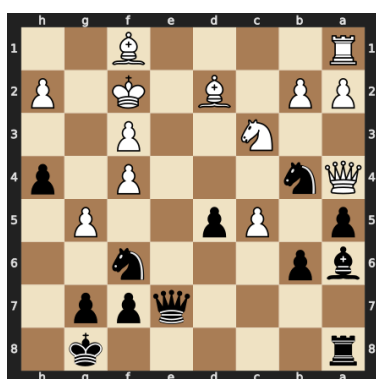
Trait aux Blancs

S3



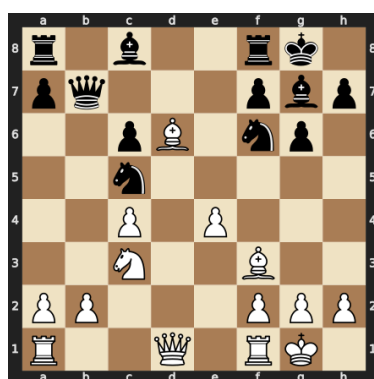
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Noirs

S5



Trait aux Blancs

Marche 7 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. bxc3 [+1.97] — Le pion capture la tour en c3 (la pièce prise n'était pas défendue). (bxc3 dxe5 c4 bxc4 Fe4)
E2. Dxd4 [+1.47] — La dame capture le cavalier en d4 (la pièce prise n'était pas défendue).
E3. Thxf8 [+2.02] — La tour capture la dame en f8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Thxf8 Da6 fxg3 fxg3 f5)
E4. Cxc3 [+2.31] — Le cavalier capture le cavalier en c3. (Cxc3 Dxc3 Fc5 Dxc2 Fxf8)
E5. Dxe7 [+2.44] — La dame capture le fou en e7 (la pièce prise n'était pas défendue).

Exercices progressifs

1. Txf7 [+2.18] — La tour capture le cavalier en f7. (Txf7 e6+)
2. Cxb4 [+2.20] — Le cavalier capture le fou en b4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb4 0-0)
3. Fxa8 [+2.75] — Le fou capture la tour en a8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxa8 Dxd4 Tc1 c3 Df2)
4. Fxe6 [+1.95] — Le fou capture le cavalier en e6. (Fxe6 Ce5 Dh3 Fxe4+ Rg1)
5. Cxc4 [+3.18] — Le cavalier capture le pion en c4. (Cxc4 e6 De7 Fc3 f5)
6. Dxc7 [+5.27] — La dame capture le pion en c7 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc7 Fd5 Tad1 Dxb2 Txd5)
7. Cxe6+ [+5.01] — Le cavalier capture le fou en e6 avec échec. (Cxe6+ Dxe6 Fh6+ Rf7 Txe6)
8. Cxe4 [+3.07] — Le cavalier capture le cavalier en e4. (Cxe4 Fxg7 hxg5 Fb2 Cc5)
9. fxg4 [+3.76] — Le pion capture le pion en g4 (la pièce prise n'était pas défendue).
10. Fxf1 [+2.86] — Le fou capture le fou en f1. (Fxf1 f4 Fxg2 Dxc2 Cxf4)
11. Txf7 [+1.87] — La tour capture le pion en f7 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txf7 Dg6 f3 Fh3 Ce5)
12. Rxd2 [+1.70] — Le roi capture le cavalier en d2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxd2 Da6 Ccb5 0-0 Cc7)
13. fxg5 [+3.15] — Le pion capture le fou en g5 (la pièce prise n'était pas défendue). (fxg5 Fd7 Fe4 Fe8 Tf2)
14. axb4 [+2.10] — Le pion capture le cavalier en b4. (axb4 Fxb4 Dg5 h6 Dg3)
15. Txf2 [+1.67] — La tour capture le cavalier en f2. (Txf2 Db6)
16. Db2+ [+4.88] — La dame va en b2 avec échec. (Db2+ Fc2 exd5 Df3 Cxc4+)
17. Rxg2 [+2.36] — Le roi capture le fou en g2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxg2 Dxc5 f4 Dg4 Th1)
18. cxd6 [+2.54] — Le pion capture le fou en d6 (la pièce prise n'était pas défendue). (cxd6 fxg4 hxg4 Tf8 Rg2)
19. dxe5 [+3.64] — Le pion capture le fou en e5. (dxe5 Df8 Fxc6 Fxc6 Txc6)
20. Fxh7+ [+2.64] — Le fou capture le cavalier en h7 avec échec.
21. exd6 [+1.55] — Le pion capture le fou en d6. (exd6 dxe3 d7 Fc6 Tc8)
22. Dxf4+ [+1.29] — La dame capture le pion en f4 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf4+ De3 Dh2+ De2 Fh6+)
23. Dxe4 [+1.63] — La dame capture le pion en e4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe4 Fe5 Dg6+ Dg7 Dxc7+)
24. Cxe5 [+3.38] — Le cavalier capture la tour en e5. (Cxe5 Dxe5 Df3 Ce6 Dxb7)
25. Txd4 [+1.45] — La tour capture la dame en d4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd4 Ce3 Tg1 a5 g3)
26. Cxe5 [+5.35] — Le cavalier capture le pion en e5. (Cxe5 Fxd1 Fxc6+ Dxc6 Cxc6+)
27. Rxf3 [+2.73] — Le roi capture le fou en f3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxf3 Df6 Tf5 Dc6+ d5)
28. Txc6 [+2.24] — La tour capture la tour en c6. (Txc6 bxc6 Tc1 Cxg3 Txc6)
29. Txb5 [+2.68] — La tour capture le pion en h5. (Txb5 Txb5 Dxb5 Dxe6 f3)
30. Dxd2 [+1.32] — La dame capture la dame en d2. (Dxd2 Txd2 Fe3 Td8 b3)
31. dxc5 [+1.25] — Le pion capture le cavalier en c5 (la pièce prise n'était pas défendue). (dxc5 Td1 b4 axb4 cxb4)
32. exf4 [+2.55] — Le pion capture le pion en f4. (exf4 Ff3 Dg5+ Rh1 Fxd5)
33. exf5 [+1.39] — Le pion capture le fou en f5 (la pièce prise n'était pas défendue). (exf5 Rf2 Fe8 Dd3 Da6)
34. Cxe5 [+1.50] — Le cavalier capture le cavalier en e5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxe5 De7)
35. Cxd6 [+1.61] — Le cavalier capture le cavalier en d6. (Cxd6 Fg5 f4 Cb4+ Rh3)
36. Cxg2 [+1.74] — Le cavalier capture le fou en g2. (Cxg2 Txe8+)
37. Cg4+ [+3.43] — Le cavalier va en g4 avec échec. (Cg4+ Rg1 Dh4 Dxc4 Fxg4)
38. cxd4 [+1.47] — Le pion capture le pion en d4. (cxd4 Cc4 Tc1 Fd5 Tf6)
39. Fxc5 [+1.63] — Le fou capture le pion en c5. (Fxc5 Tc7 Fxa7 Ta8 f5)
40. Cxd3 [+2.64] — Le cavalier capture le fou en d3. (Cxd3 Dxd3 Dxc4 Tad1 Dxd3)
41. Db4+ [+1.43] — La dame va en b4 avec échec. (Db4+ Ra8)
42. fxg3 [+2.58] — Le pion capture le fou en g3 (la pièce prise n'était pas défendue).

43. Txe2 [+3.39] — La tour capture le cavalier en e2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txe2 d4 Dxb8 Fxf3 gxf3)
44. Cxd4 [+3.15] — Le cavalier capture le cavalier en d4. (Cxd4 Dxd4 bxa5 bxa5 Db5)
45. Cxf8 [+4.67] — Le cavalier capture la tour en f8. (Cxf8 Fxf8 Fxf6 Cd7 Fe7)
46. exf6 [+1.89] — Le pion prend en passant en f6. (exf6 Fxf6 Cg5 Td4 c3)
47. exf5 [+3.52] — Le pion capture le pion en f5. (exf5 gxf5 Fxf5+ Txf5 Dc2)
48. Fxg7 [+3.66] — Le fou capture le fou en g7. (Fxg7 cxd5 Dd4 g5 cxd5)
49. Cxd4 [+4.10] — Le cavalier capture le cavalier en d4. (Cxd4 cxd4 Ce4 exf5 Cd6+)
50. Txd8 [+2.69] — La tour capture le cavalier en d8. (Txd8 Fxd8 Dxd8 a3 a5)

Transfert

- T. Cxd3 [+2.93] — Le cavalier capture le fou en d3. (Cxd3 Dxd3 Tc8 Cca3 Cf4)

Test de sortie

- S1. Cxb2 [+3.32] — Le cavalier capture le pion en b2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb2 Cb4 Cc4 Td1 f6)
- S2. axb6 [+4.33] — Le pion capture le pion en b6. (axb6 Fg4 Ta4 Rb8 Da5)
- S3. fxg5 [+1.66] — Le pion capture le pion en g5. (fxg5 Txe5 Df4 Cd5 Fxd5+)
- S4. Dxc5+ [+3.02] — La dame capture le pion en c5 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxc5+ Fe3 d4 gxf6 dxe3+)
- S5. Fxc5 [+2.44] — Le fou capture le cavalier en c5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc5 Te8 Dc2 Cd7 Fd6)

Les ressources défensives

Trouver l'unique coup qui tient la position

Marche 8 — Le thème

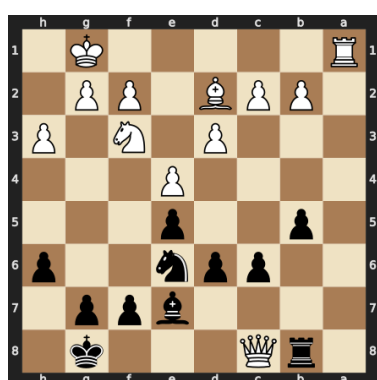
Savoir attaquer ne suffit pas : il faut survivre aux attaques. Cette marche est peut-être la plus formatrice du livre, car elle entraîne une qualité rare — trouver, sous pression, l'unique coup qui tient.

Dans chaque position, un seul coup sauve ; tous les autres perdent. Le moteur l'a confirmé : l'écart entre la bonne défense et la deuxième option est énorme. Cherchez les coups qui parent la menace immédiate sans en créer une pire : l'échec intermédiaire qui gagne un temps, la pièce qu'on interpose, la contre-attaque qui renverse la vapeur. Défendre, c'est calculer aussi précisément qu'en attaque, mais avec moins de droit à l'erreur.

Marche 8 — Test d'entrée (5 positions)

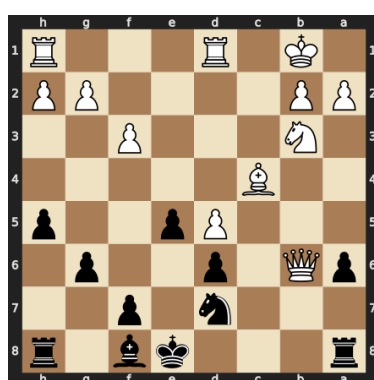
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



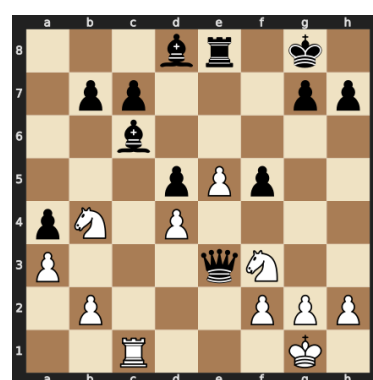
Trait aux Noirs

E2



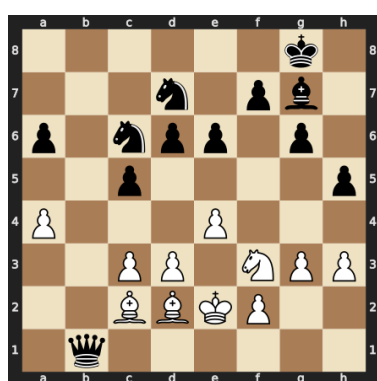
Trait aux Noirs

E3



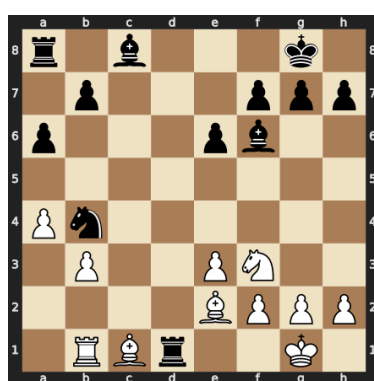
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Blancs

E5

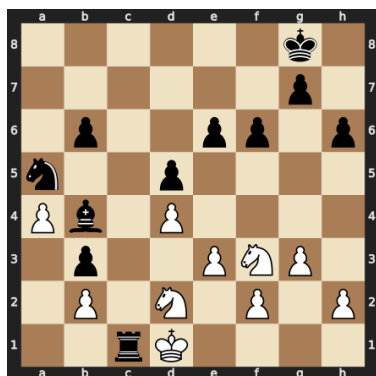


Trait aux Blancs

Marche 8 — 50 exercices progressifs

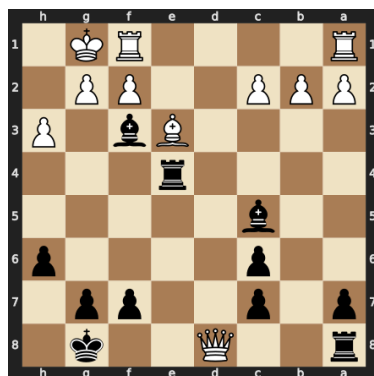
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



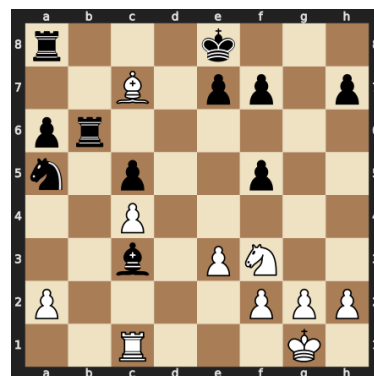
Trait aux Blancs

2



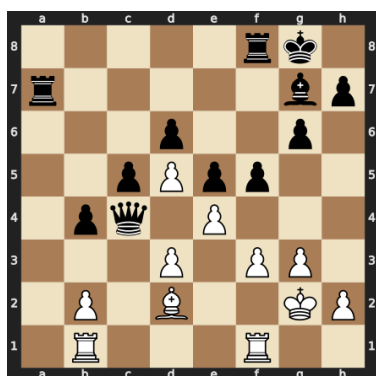
Trait aux Noirs

3



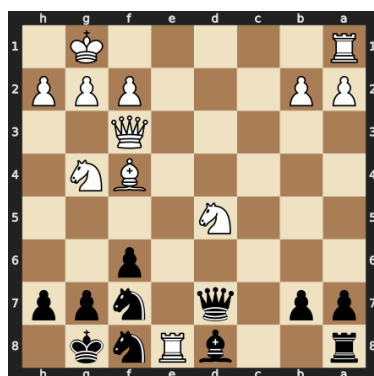
Trait aux Blancs

4



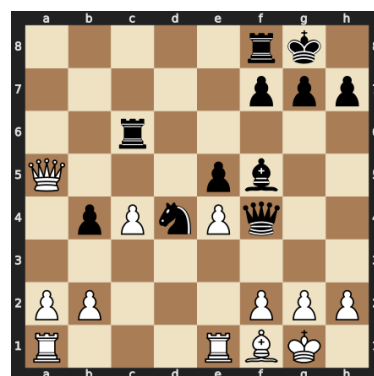
Trait aux Blancs

5



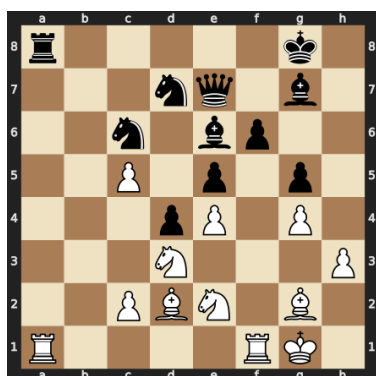
Trait aux Noirs

6



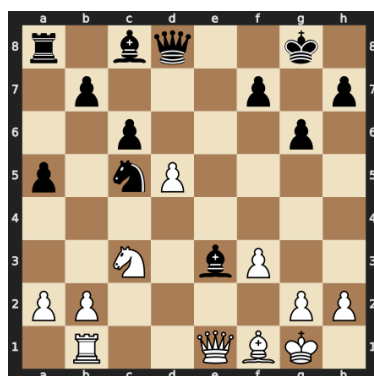
Trait aux Blancs

7



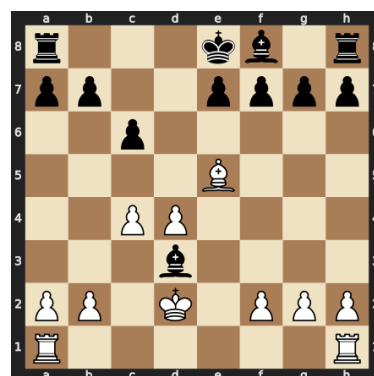
Trait aux Blancs

8



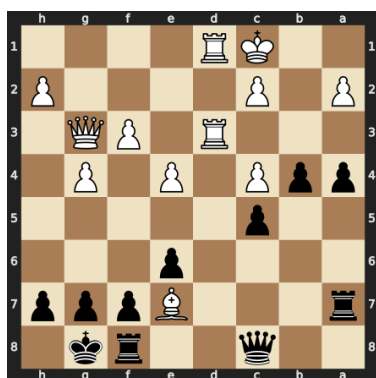
Trait aux Blancs

9



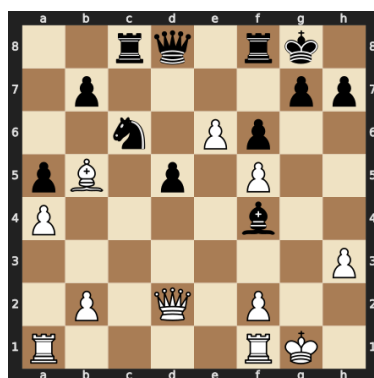
Trait aux Blancs

10



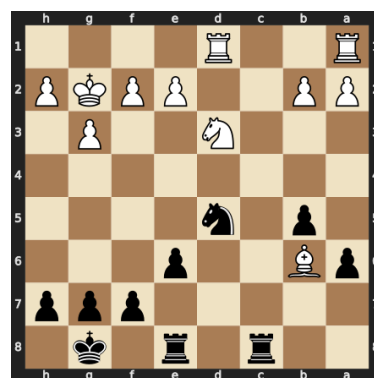
Trait aux Noirs

11



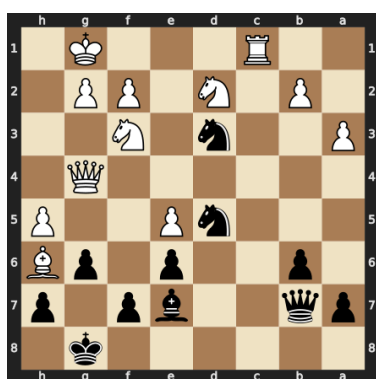
Trait aux Blancs

12



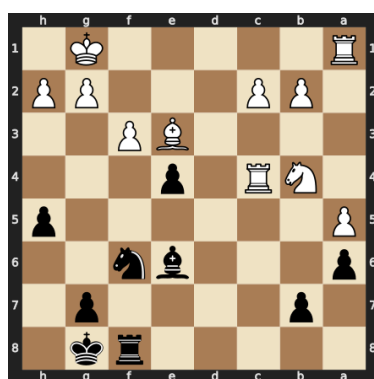
Trait aux Noirs

13



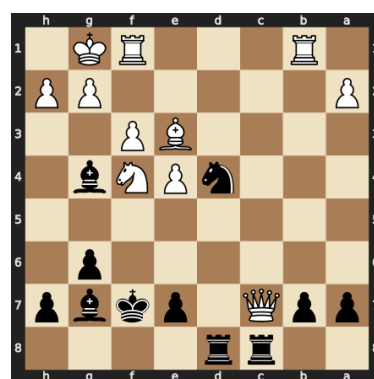
Trait aux Noirs

14



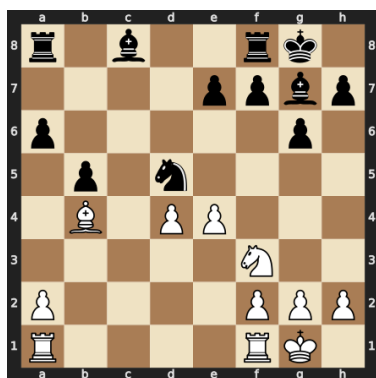
Trait aux Noirs

15



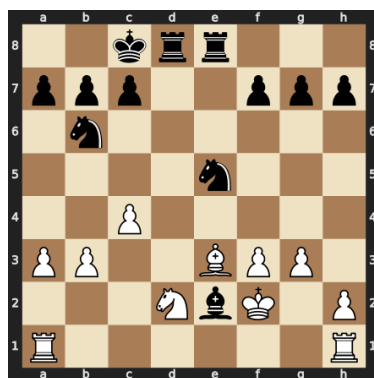
Trait aux Noirs

16



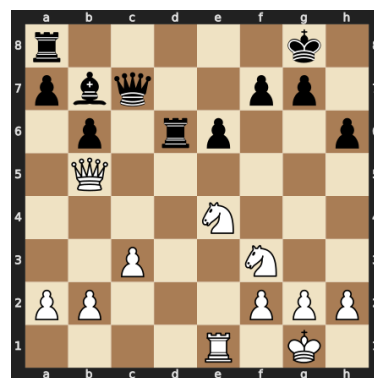
Trait aux Blancs

17



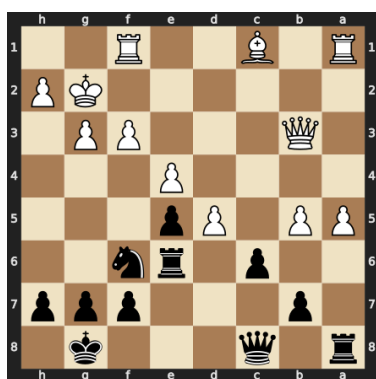
Trait aux Blancs

18



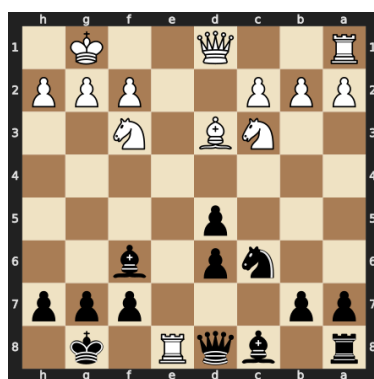
Trait aux Blancs

19



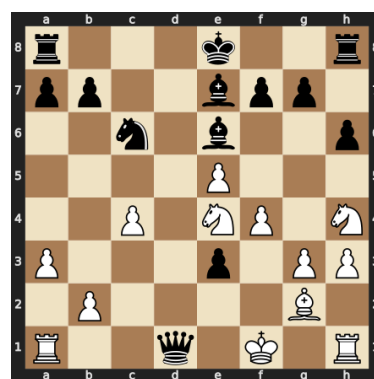
Trait aux Noirs

20



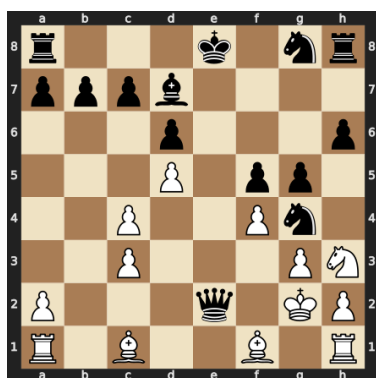
Trait aux Noirs

21



Trait aux Blancs

22



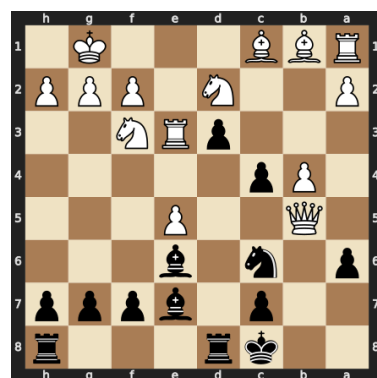
Trait aux Blancs

23



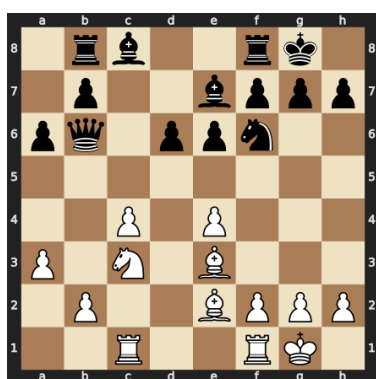
Trait aux Noirs

24



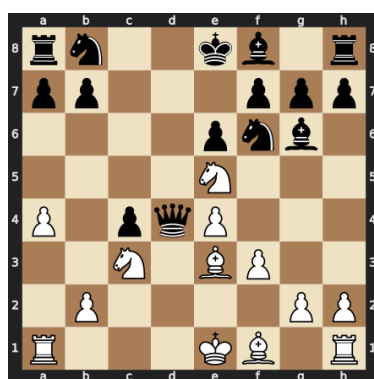
Trait aux Noirs

25



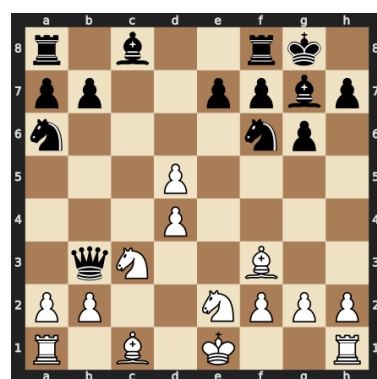
Trait aux Blancs

26



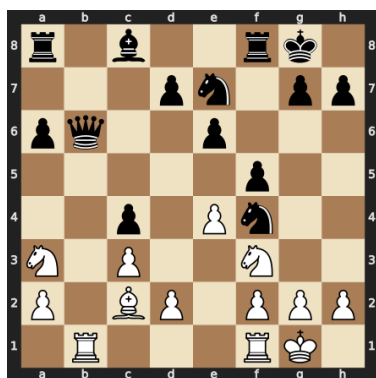
Trait aux Blancs

27



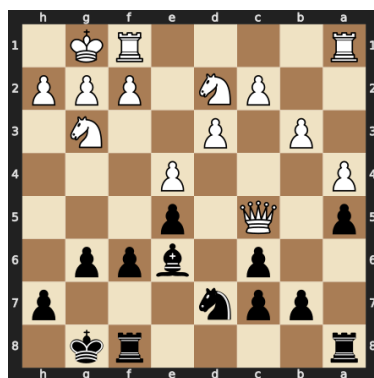
Trait aux Blancs

28



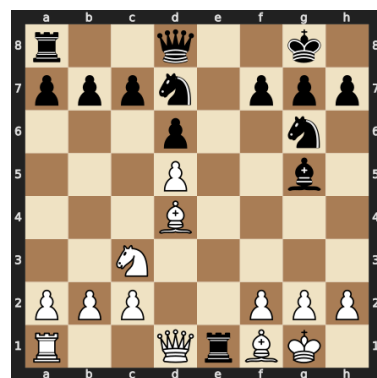
Trait aux Blancs

29



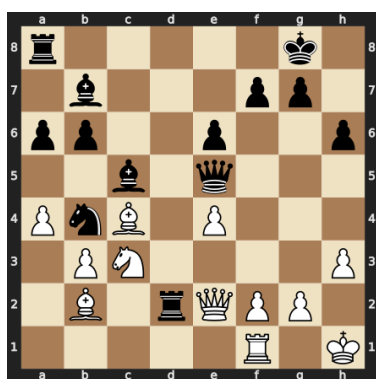
Trait aux Noirs

30



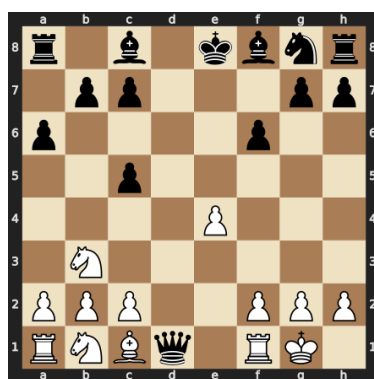
Trait aux Blancs

31



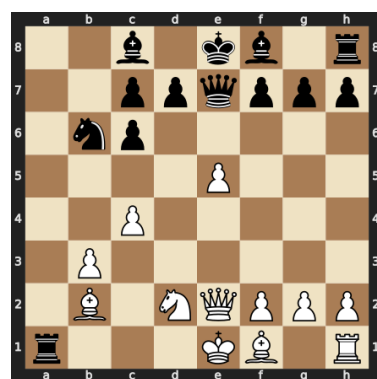
Trait aux Blancs

32



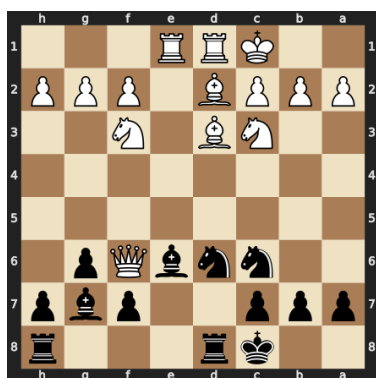
Trait aux Blancs

33



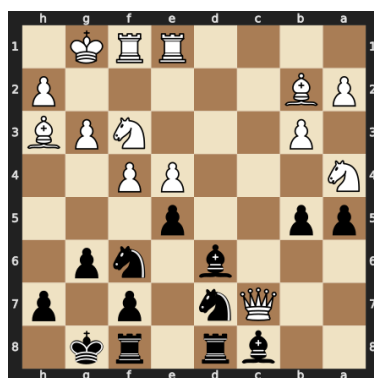
Trait aux Blancs

34



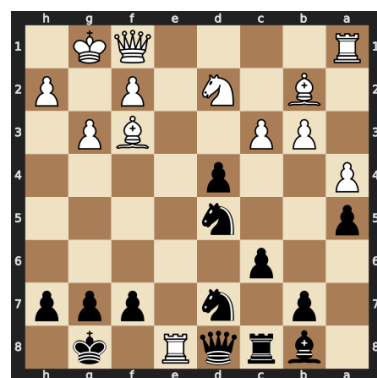
Trait aux Noirs

35



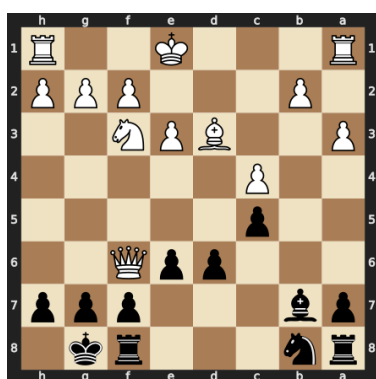
Trait aux Noirs

36



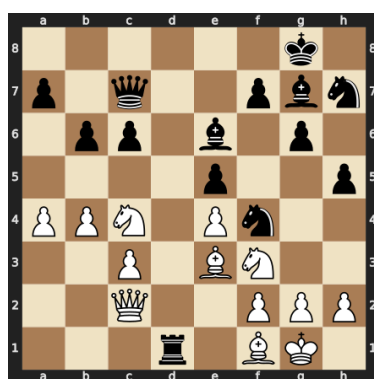
Trait aux Noirs

37



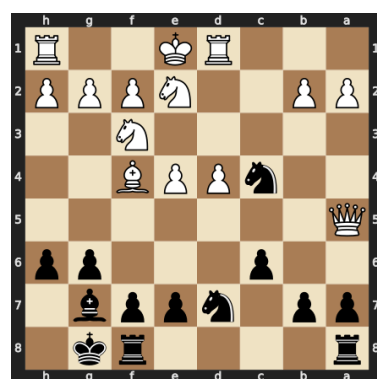
Trait aux Noirs

38



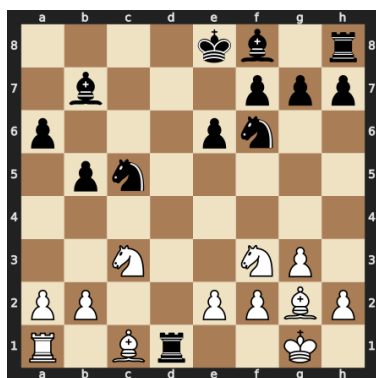
Trait aux Blancs

39



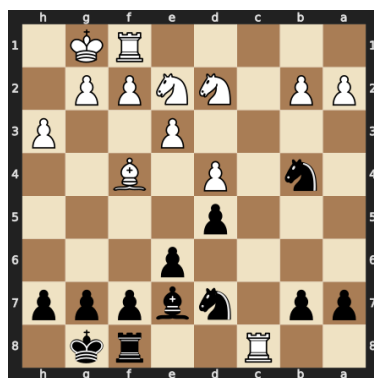
Trait aux Noirs

40



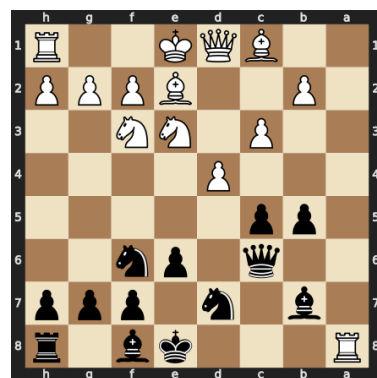
Trait aux Blancs

41



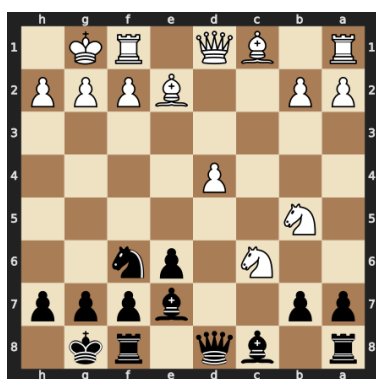
Trait aux Noirs

42



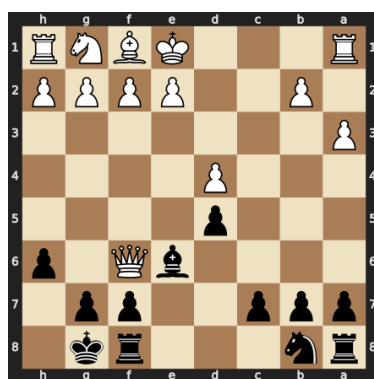
Trait aux Noirs

43



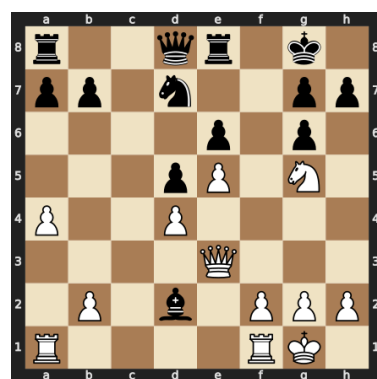
Trait aux Noirs

44



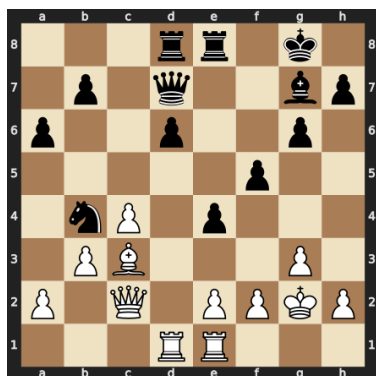
Trait aux Noirs

45



Trait aux Blancs

46



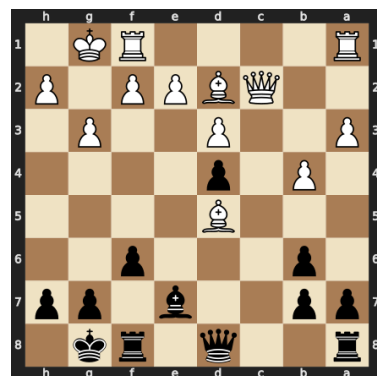
Trait aux Blancs

47



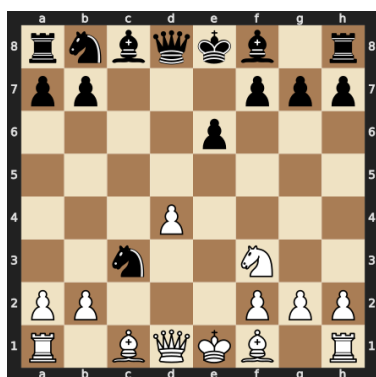
Trait aux Noirs

48



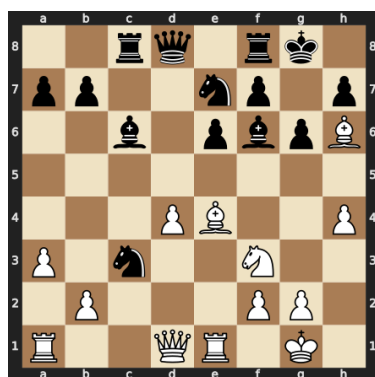
Trait aux Noirs

49



Trait aux Blancs

50



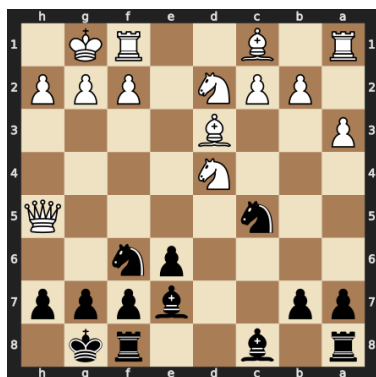
Trait aux Blancs

Marche 8 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

La défense correcte dans une position d'un autre genre : l'unique coup existe encore.

T



Trait aux Noirs

Marche 8 — Test de sortie (mini-quiz)

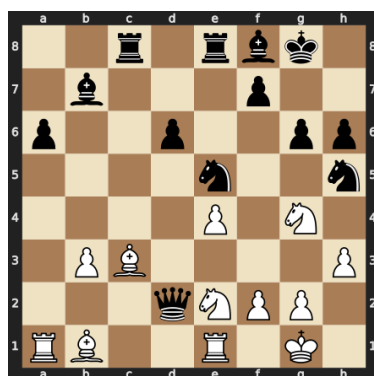
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



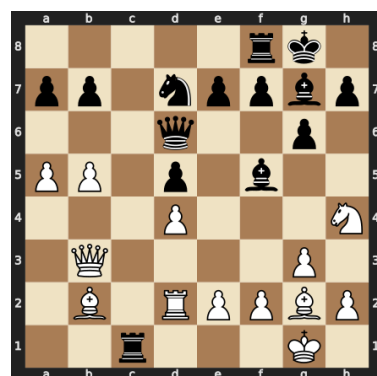
Trait aux Noirs

S2



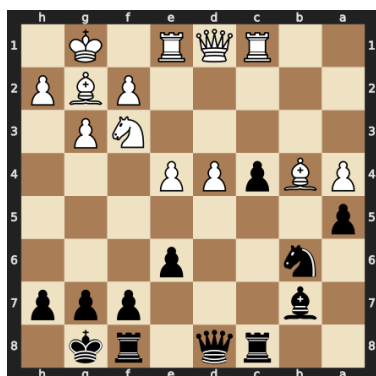
Trait aux Blancs

S3



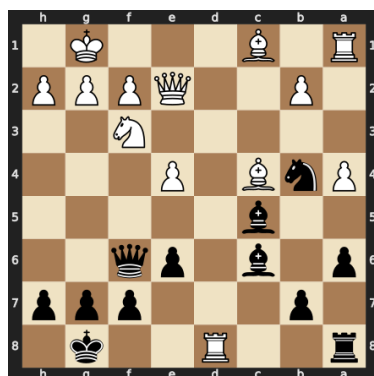
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Noirs

S5



Trait aux Noirs

Marche 8 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. Txc8 [-0.21] — La tour capture la dame en c8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc8 h4 Rf8 h5 Re8)
E2. Cxb6 [-0.31] — Le cavalier capture la dame en b6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb6 Tc1)
E3. fxe3 [+1.39] — Le pion capture la dame en e3 (la pièce prise n'était pas défendue). (fxe3 Te6 Ce1 Th6 g3)
E4. Fxb1 [+0.17] — Le fou capture la dame en b1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxb1 Rf8)
E5. Fxd1 [-0.16] — Le fou capture la tour en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxd1 Fd7)

Exercices progressifs

1. Rxc1 [+0.06] — Le roi capture la tour en c1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxc1 h5 Ce1 Fd6 Cd3)
2. Txd8 [-0.34] — La tour capture la dame en d8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd8 Fxc5 Fe2 Tfc1 a5)
3. Fxb6 [+0.14] — Le fou capture la tour en b6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxb6 Tb8 Fxc5 Fb2 Tc2)
4. dxc4 [-0.53] — Le pion capture la dame en c4 (la pièce prise n'était pas défendue).
5. Dxe8 [-1.18] — La dame capture la tour en e8 (la pièce prise n'était pas défendue).
6. exf5 [-0.06] — Le pion capture le fou en f5. (exf5 e4 h3 Th6 Te3)
7. Txa8+ [+1.21] — La tour capture la tour en a8 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Txa8+ Rh7 Tb1 Cxc5 Cg3)
8. Dxe3 [+0.70] — La dame capture le fou en e3 (la pièce prise n'était pas défendue).
9. Rxd3 [+0.13] — Le roi capture le fou en d3 (la pièce prise n'était pas défendue).
10. Txe7 [-0.11] — La tour capture le fou en e7 (la pièce prise n'était pas défendue).
11. Dxf4 [+0.72] — La dame capture le fou en f4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf4 Dc7 Dg4 Tfd8 Tfd1)
12. Cxb6 [-0.14] — Le cavalier capture le fou en b6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb6 Tac1 Rf8 Cc5 Ca4)
13. Cxc1 [-0.91] — Le cavalier capture la tour en c1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxc1 Dc4 Dc7 Db5 Dc8)
14. Fxc4 [-1.19] — Le fou capture la tour en c4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc4 b3)
15. Txc7 [+0.21] — La tour capture la dame en c7 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc7 Cd5 Tcd7 fxg4+ Re8)
16. exd5 [-1.11] — Le pion capture le cavalier en d5 (la pièce prise n'était pas défendue). (exd5 Td8 Fxe7 Txd5 h3)
17. Rxe2 [-1.19] — Le roi capture le fou en e2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxe2 a5 Thc1 a4 Tab1)
18. Cxd6 [-0.22] — Le cavalier capture la tour en d6. (Cxd6 Dxd6)
19. cxd5 [-1.10] — Le pion capture le pion en d5.
20. Dxe8 [-0.61] — La dame capture la tour en e8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe8 Cxd5)
21. Txd1 [-0.18] — La tour capture la dame en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd1 g5 Cf3 Fxc4+ Re1)
22. Fxe2 [+0.10] — Le fou capture la dame en e2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxe2 gxf4)
23. Rxd8 [-0.56] — Le roi capture la dame en d8 (la pièce prise n'était pas défendue).
24. axb5 [-0.37] — Le pion capture la dame en b5 (la pièce prise n'était pas défendue). (axb5 a3)
25. Fxb6 [+0.64] — Le fou capture la dame en b6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxb6 Fd7)
26. Fxd4 [+0.50] — Le fou capture la dame en d4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxd4 Cfd7 Cxd7 Cxd7 Fxc4)
27. axb3 [+0.11] — Le pion capture la dame en b3 (la pièce prise n'était pas défendue). (axb3 Cb4 0-0 Fg4 Fxg4)
28. Txb6 [+0.52] — La tour capture la dame en b6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txb6 fxe4)
29. Cxc5 [-0.36] — Le cavalier capture la dame en c5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxc5 f4 exf4 Txf4 Tad8)
30. Dxe1 [+0.26] — La dame capture la tour en e1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe1 Ff6 Td1 a6 Ce4)
31. Dxd2 [-0.56] — La dame capture la tour en d2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd2 Dc7 f4 Td8 De2)
32. Txd1 [+0.07] — La tour capture la dame en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd1 Fe6 Ff4 c4 Cd4)
33. Fxa1 [-0.07] — Le fou capture la tour en a1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxa1 Da3 Dd1 Fb4 Fd3)
34. Fxf6 [-0.42] — Le fou capture la dame en f6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxf6 Cg5)
35. Fxc7 [+0.12] — Le fou capture la dame en c7 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc7 Tc1 Cc5 Rg2 Fxh3+)
36. Dxe8 [-0.38] — La dame capture la tour en e8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe8 Te1)
37. gxf6 [+0.03] — Le pion capture la dame en f6 (la pièce prise n'était pas défendue). (gxf6 0-0-0 Td8 Thg1 Rf8)
38. Dxd1 [+0.75] — La dame capture la tour en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd1 g5 Dd2 Ff6 h3)
39. Cxa5 [-0.23] — Le cavalier capture la dame en a5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxa5 b3 b6 g4 Tfd8)
40. Cxd1 [-0.10] — Le cavalier capture la tour en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxd1 Fd6)
41. Txc8 [+0.21] — La tour capture la tour en c8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc8 Tc1 Txc1+ Cxc1 f6)
42. Fxa8 [-0.23] — Le fou capture la tour en a8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxa8 dxc5 Fxc5 Cd4 Db7)

43. bxc6 [+0.00] — Le pion capture le cavalier en c6 (la pièce prise n'était pas défendue).
44. gxf6 [-0.69] — Le pion capture la dame en f6 (la pièce prise n'était pas défendue).
45. Dxd2 [+0.24] — La dame capture le fou en d2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd2 Cb8)
46. Fxb4 [+1.05] — Le fou capture le cavalier en b4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxb4 f4 Dd2 Fe5 Dd5+)
47. Dxb6+ [+0.25] — La dame capture le fou en b6 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxb6+ Rh1 d5 exd5 Fxb3)
48. Dxd5 [-0.61] — La dame capture le fou en d5 (la pièce prise n'était pas défendue).
49. bxc3 [+0.28] — Le pion capture le cavalier en c3 (la pièce prise n'était pas défendue). (bxc3 Dc7)
50. bxc3 [-0.30] — Le pion capture le cavalier en c3 (la pièce prise n'était pas défendue). (bxc3 Te8 Fg5 Fg7 Fxc6)

Transfert

- T. Cxh5 [+0.07] — Le cavalier capture la dame en h5 (la pièce prise n'était pas défendue).

Test de sortie

- S1. Cxa4 [-0.73] — Le cavalier capture la dame en a4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxa4 Cxa8 Txa8 Cb1 Fb5)
- S2. Fxd2 [-0.11] — Le fou capture la dame en d2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxd2 Cxg4 hxg4 Cf6 f3)
- S3. Fxc1 [+0.14] — Le fou capture la tour en c1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc1 Fe4)
- S4. axb4 [+0.09] — Le pion capture le fou en b4 (la pièce prise n'était pas défendue).
- S5. Dxd8 [+0.29] — La dame capture la tour en d8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd8 b3 Dc7 g3 Td8)

Le meilleur coup positionnel

Améliorer sa position quand rien ne force

Marche 9 — Le thème

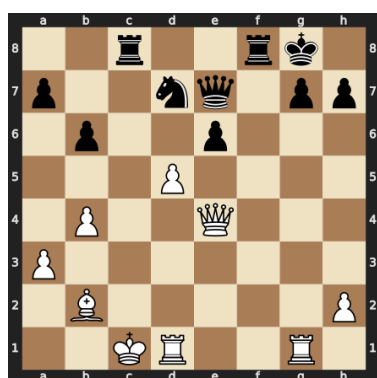
Toutes les positions ne contiennent pas un coup tactique. Le plus souvent, il faut simplement jouer le meilleur coup positionnel : améliorer une pièce, occuper une case forte, échanger la mauvaise pièce, préparer une rupture.

Ces exercices sont plus subtils, car la « solution » n'est pas un mat mais un léger mieux — confirmé par le moteur comme nettement supérieur aux alternatives. Cherchez : quelle est ma pièce la moins active ? quelle case rêverais-je d'occuper ? quel échange me convient ? Le coup juste répond à l'une de ces questions. C'est ainsi que se gagnent les parties où « rien ne se passe ».

Marche 9 — Test d'entrée (5 positions)

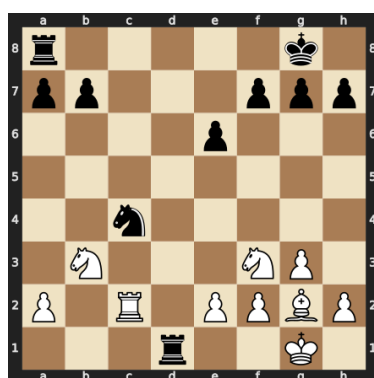
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



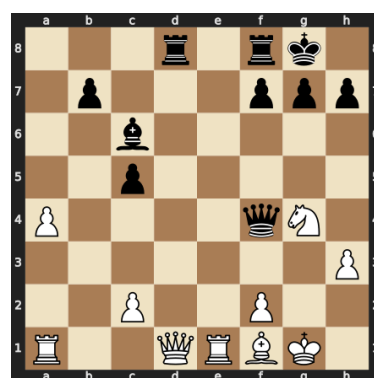
Trait aux Blancs

E2



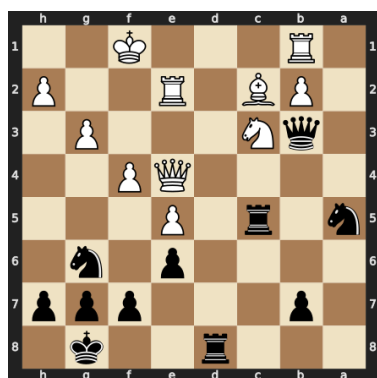
Trait aux Blancs

E3



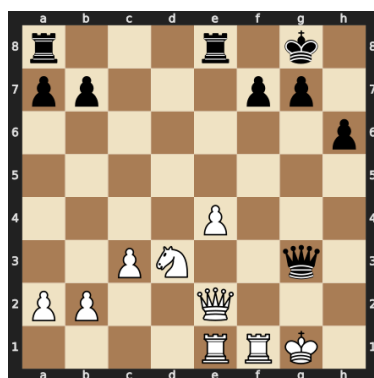
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Noirs

E5

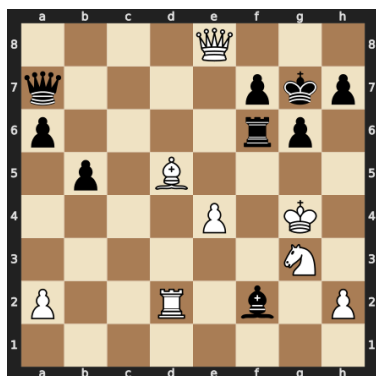


Trait aux Blancs

Marche 9 — 50 exercices progressifs

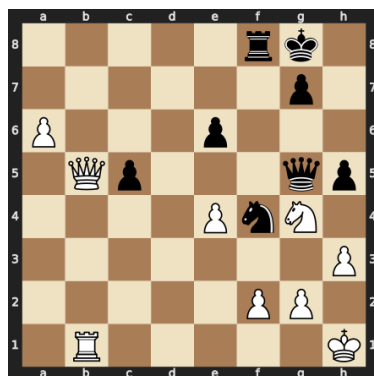
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



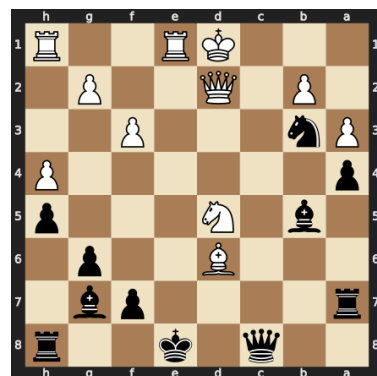
Trait aux Blancs

2



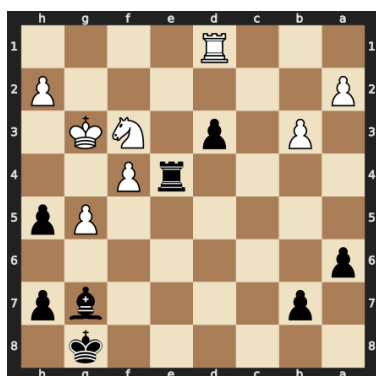
Trait aux Blancs

3



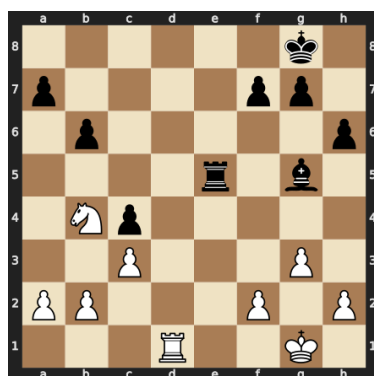
Trait aux Noirs

4



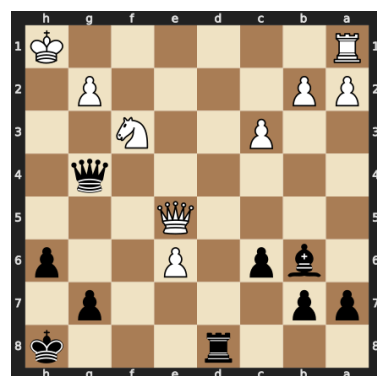
Trait aux Noirs

5



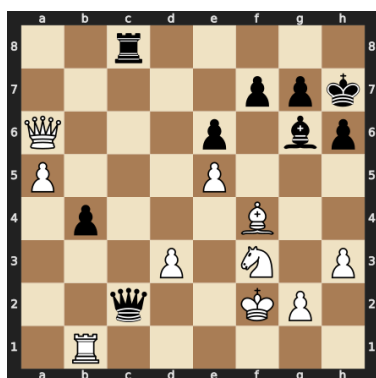
Trait aux Blancs

6



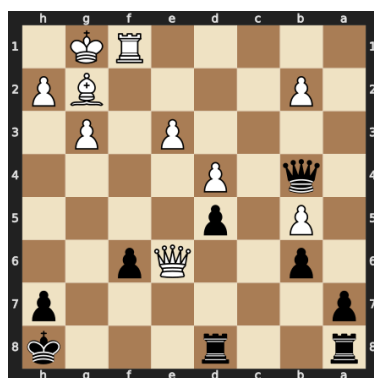
Trait aux Noirs

7



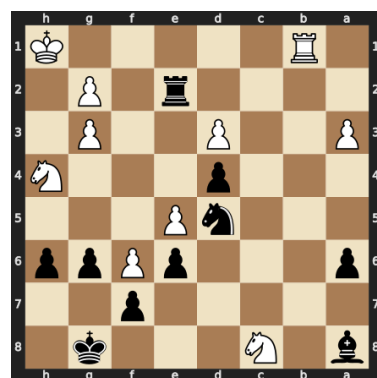
Trait aux Blancs

8



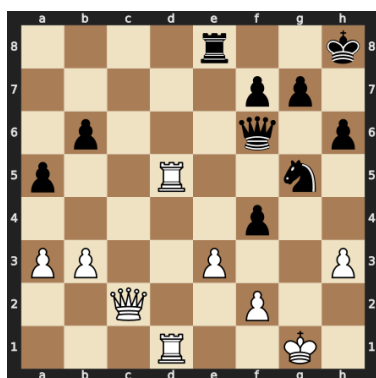
Trait aux Noirs

9



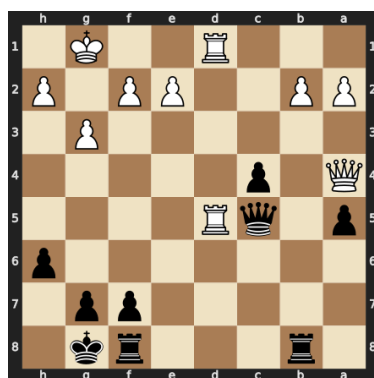
Trait aux Noirs

10



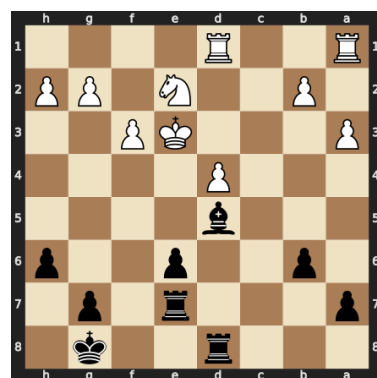
Trait aux Blancs

11



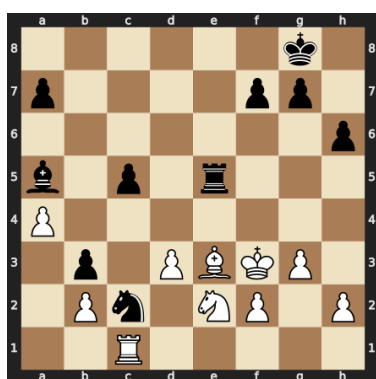
Trait aux Noirs

12



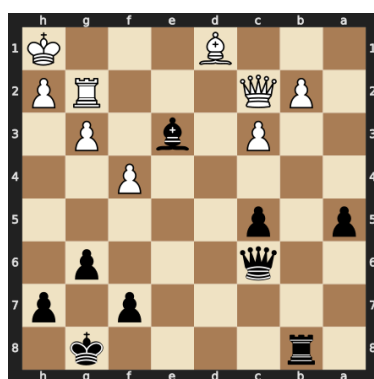
Trait aux Noirs

13



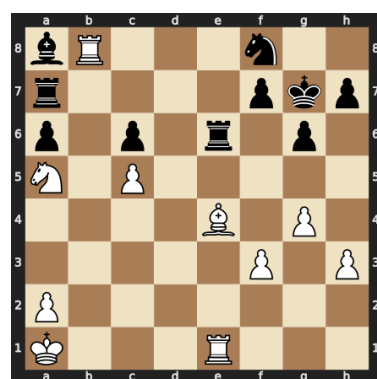
Trait aux Blancs

14



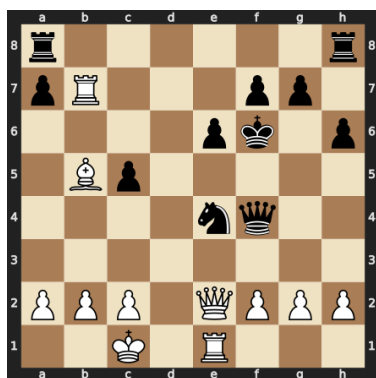
Trait aux Noirs

15



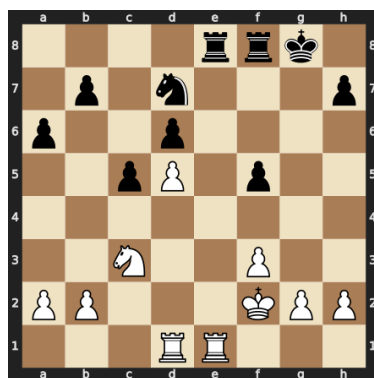
Trait aux Blancs

16



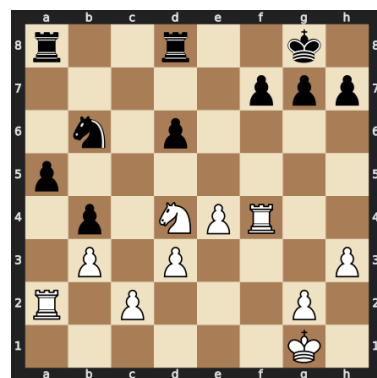
Trait aux Blancs

17



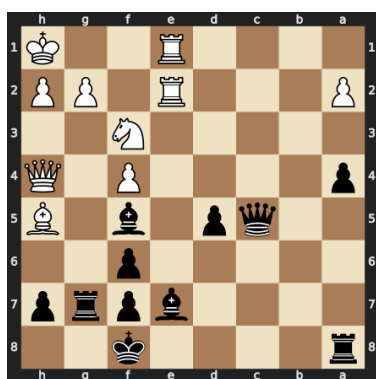
Trait aux Blancs

18



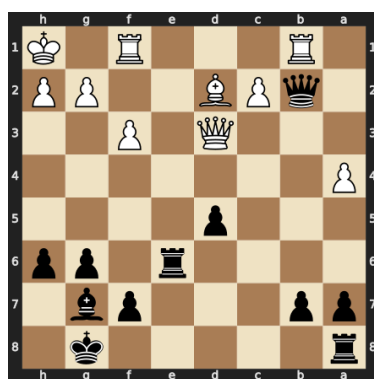
Trait aux Blancs

19



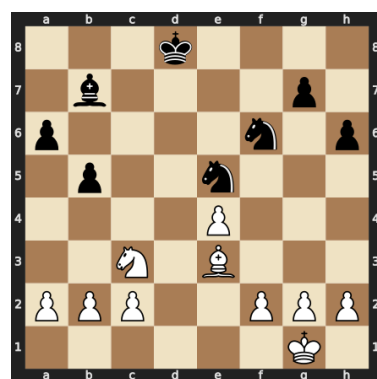
Trait aux Noirs

20



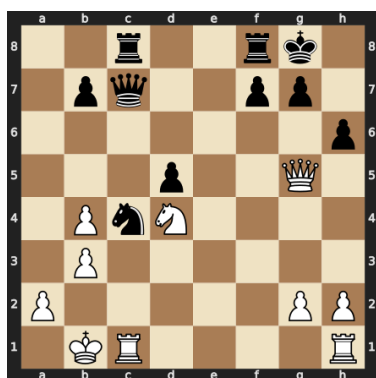
Trait aux Noirs

21



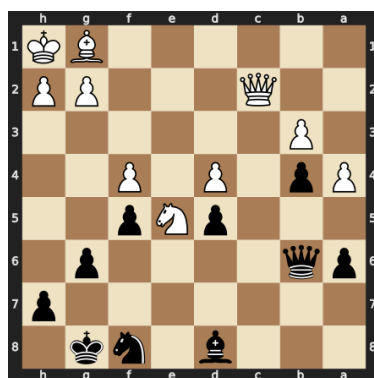
Trait aux Blancs

22



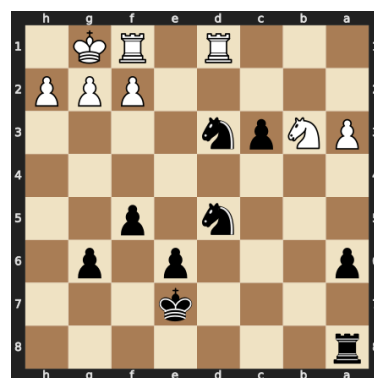
Trait aux Blancs

23



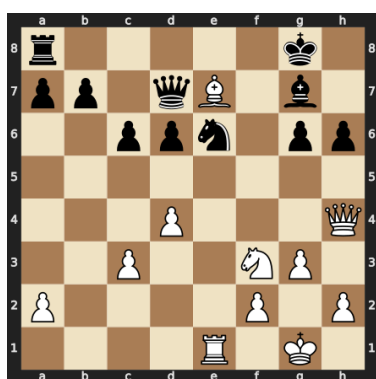
Trait aux Noirs

24



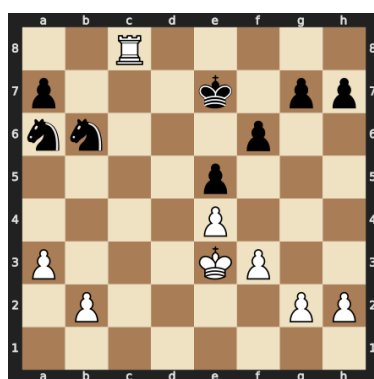
Trait aux Noirs

25



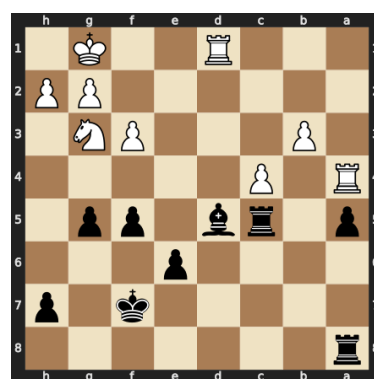
Trait aux Blancs

26



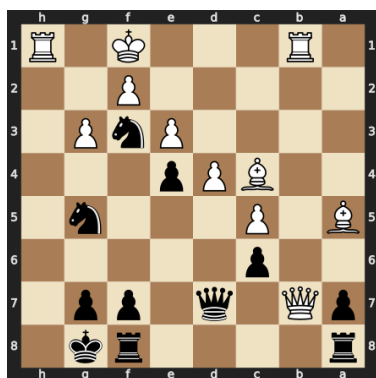
Trait aux Blancs

27



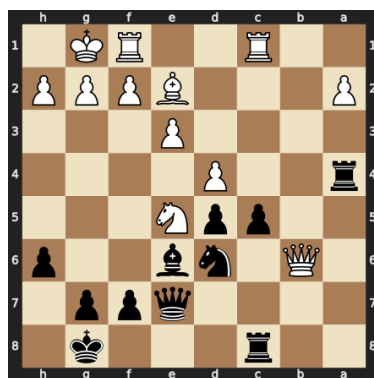
Trait aux Noirs

28



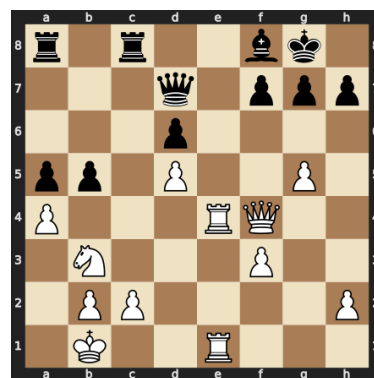
Trait aux Noirs

29



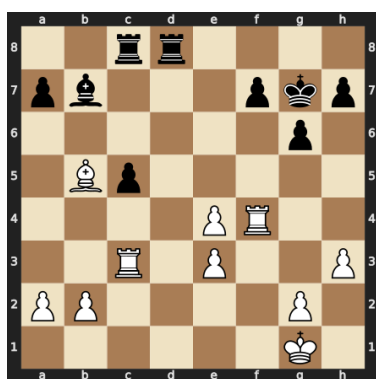
Trait aux Noirs

30



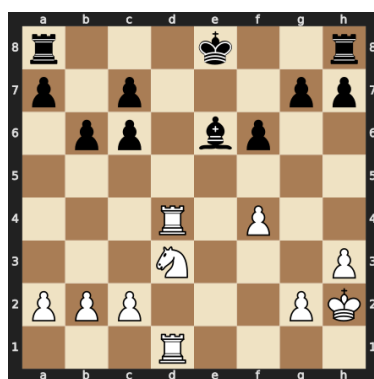
Trait aux Blancs

31



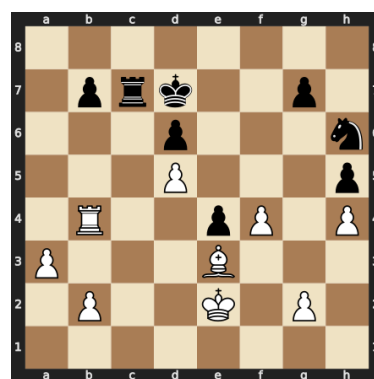
Trait aux Blancs

32



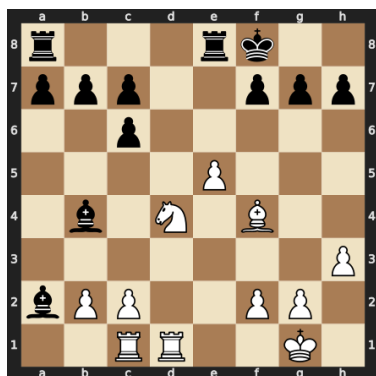
Trait aux Blancs

33



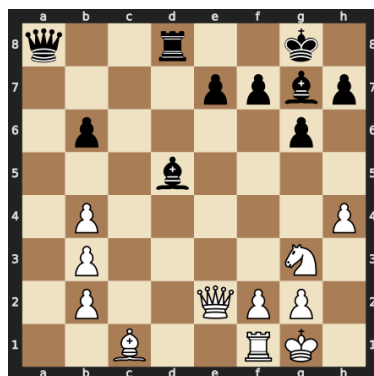
Trait aux Blancs

34



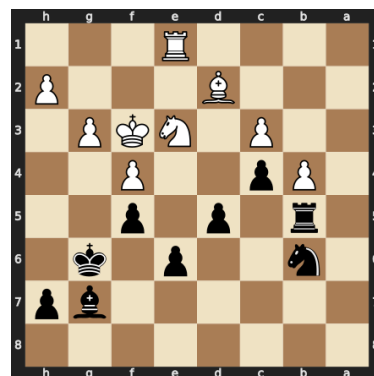
Trait aux Blancs

35



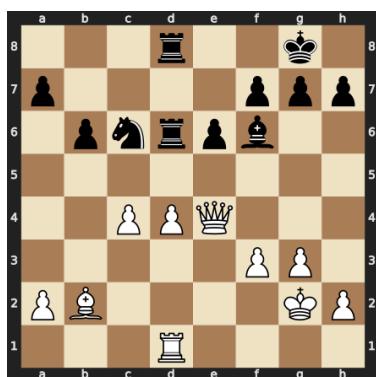
Trait aux Blancs

36



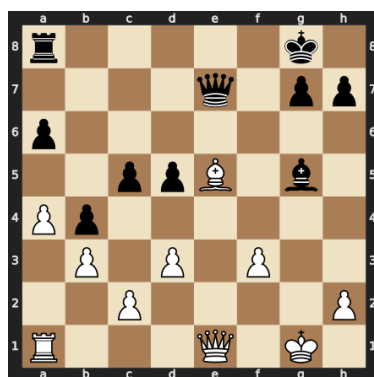
Trait aux Noirs

37



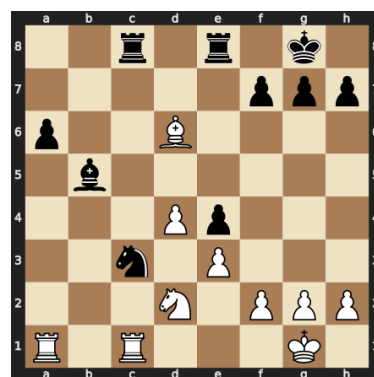
Trait aux Blancs

38



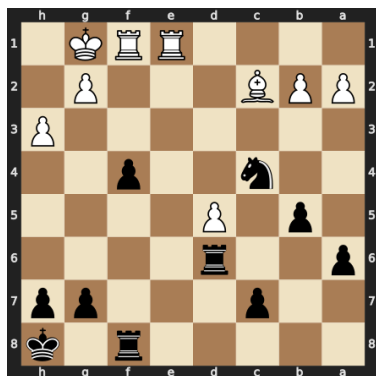
Trait aux Blancs

39



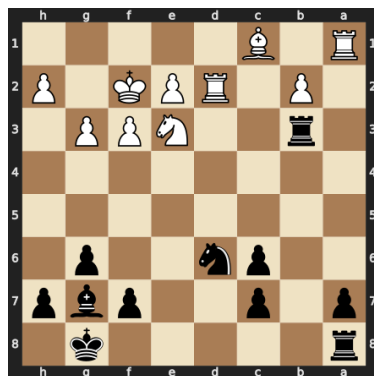
Trait aux Blancs

40



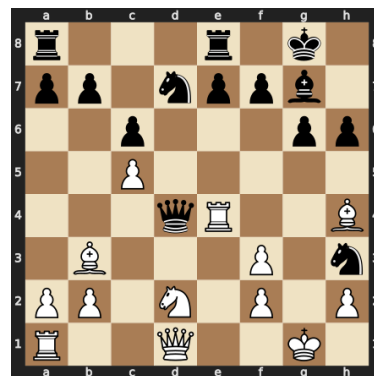
Trait aux Noirs

41



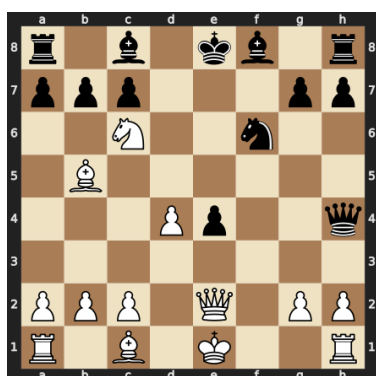
Trait aux Noirs

42



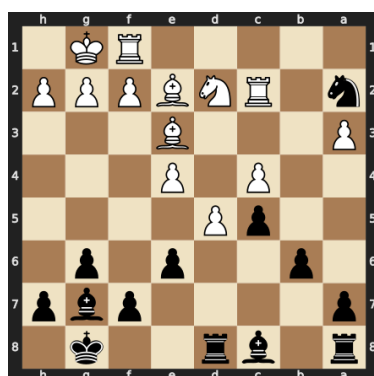
Trait aux Blancs

43



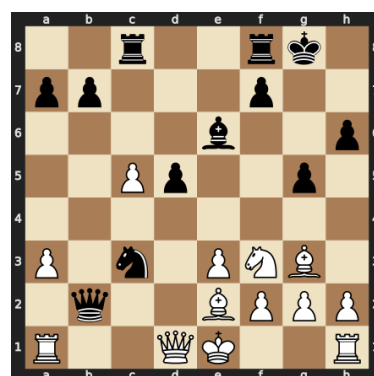
Trait aux Blancs

44



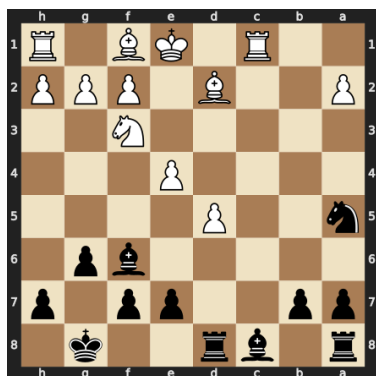
Trait aux Noirs

45



Trait aux Blancs

46



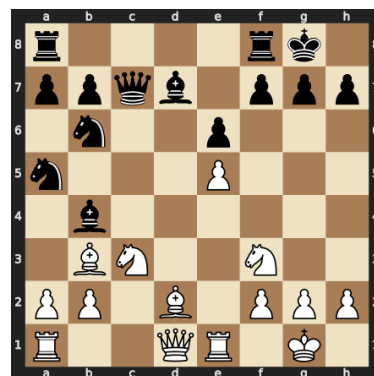
Trait aux Noirs

47



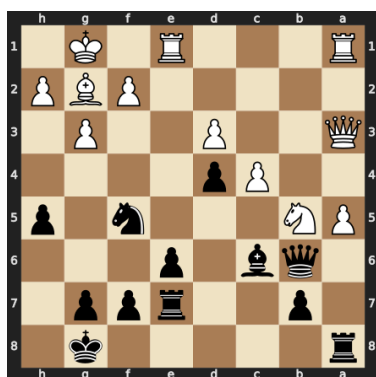
Trait aux Noirs

48



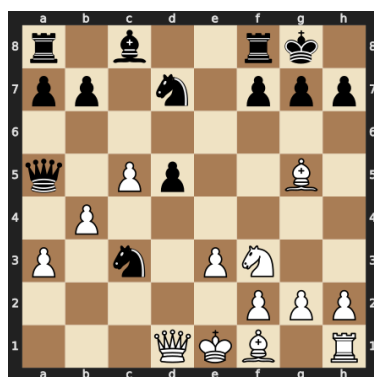
Trait aux Blancs

49



Trait aux Noirs

50



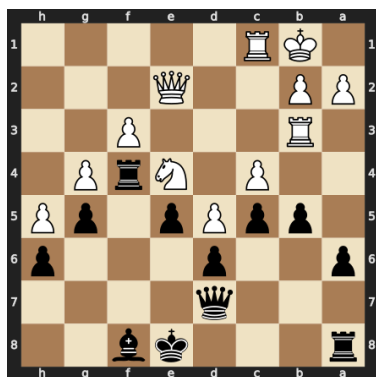
Trait aux Blancs

Marche 9 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

Le bon plan positionnel appliqué à une structure nouvelle.

T



Trait aux Noirs

Marche 9 — Test de sortie (mini-quiz)

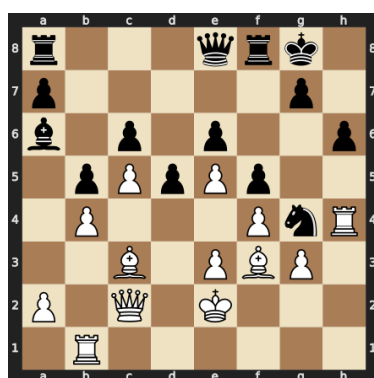
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



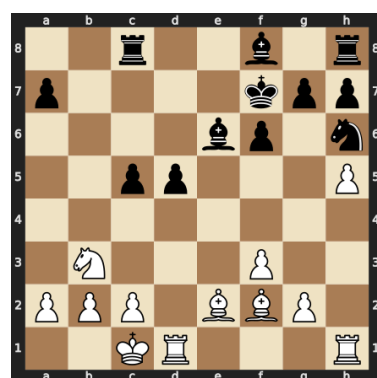
Trait aux Noirs

S2



Trait aux Blancs

S3



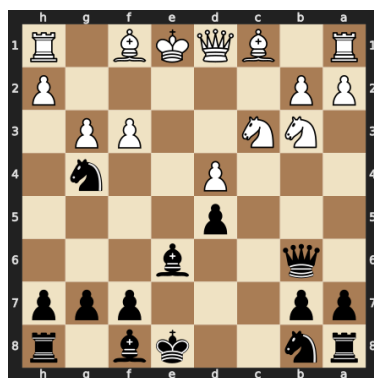
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Noirs

S5



Trait aux Noirs

Marche 9 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. Rb1 [-0.33] — Le roi va en b1. (Rb1 e5 h4 a5 d6)
E2. Ff1 [-0.08] — Le fou va en f1. (Ff1 Tc8 Cfd2 Cb6 Txc8+)
E3. De2 [+2.36] — La dame va en e2. (De2 Td6 Ce5 Te8 De3)
E4. Dc4 [-0.22] — La dame va en c4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
E5. Rh1 [+0.00] — Le roi va en h1. (Rh1 Dh3+ Rg1 Dg3+)

Exercices progressifs

1. e5 [+2.82] — Le pion va en e5. (e5 Tf4+ Rxf4 Fe3+ Rf3)
2. Ce3 [+2.69] — Le cavalier va en e3. (Ce3 Rh7 e5 Dg6 a7)
3. Rd8 [+3.05] — Le roi va en d8. (Rd8 Dg5+ f6 Df4 Dc6)
4. Te3 [-0.30] — La tour va en e3 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
5. f4 [+3.36] — Le pion va en f4 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (f4 Te2 fxg5 Txb2 gxh6)
6. Td5 [+1.87] — La tour va en d5. (Td5 Db8+ Rh7 e7 Dh5+)
7. Cd2 [+0.37] — Le cavalier va en d2. (Cd2 Tc3 Txb4 Txd3 Re2)
8. Tf8 [+0.91] — La tour va en f8. (Tf8 Df5 Tae8 Dd3 De7)
9. Ce3 [+1.62] — Le cavalier va en e3.
10. Df5 [+0.32] — La dame va en f5. (Df5 Dxf5 Txf5 fxe3 fxe3)
11. Db4 [-0.20] — La dame va en b4. (Db4 Dxb4 Txb4 T1d2 Tfb8)
12. Fb3 [-0.38] — Le fou va en b3.
13. d4 [+0.06] — Le pion va en d4 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (d4 Te8 dxc5 Ce1+ Rg4)
14. Td8 [+1.52] — La tour va en d8. (Td8 De2 Td2 Df3 Dxf3)
15. Td1 [+3.35] — La tour va en d1. (Td1 h5 gxh5 gxh5 Tg1+)
16. Rb1 [+1.30] — Le roi va en b1.
17. Te6 [+1.21] — La tour va en e6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne.
18. Cc6 [+2.40] — Le cavalier va en c6. (Cc6 Tf8 Txa5 Txa5 Cxa5)
19. Fe4 [+1.28] — Le fou va en e4. (Fe4 Cd2 f5 Cxe4 fxe4)
20. Da2 [+1.50] — La dame va en a2 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Da2 f4)
21. f3 [+0.08] — Le pion va en f3. (f3 Cc6)
22. Dg4 [+0.79] — La dame va en g4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg4 Db6 bxc4 Dxb4+ Ra1)
23. Fc7 [-0.31] — Le fou va en c7. (Fc7 a5 Dd6 Da2 Ce6)
24. Cb2 [+1.17] — Le cavalier va en b2. (Cb2 Td4 Tb8 Ca1 Rd6)
25. Dg4 [+1.15] — La dame va en g4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg4 Te8 Dxe6+ Dxe6 Txe6)
26. Tg8 [+0.81] — La tour va en g8. (Tg8 Rf7 Th8 h6 Rd2)
27. Fc6 [+0.29] — Le fou va en c6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Fc6 Ta3 a4 Tda1 Tg8)
28. Df5 [-0.37] — La dame va en f5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Df5 Dxc6 Ch3 Dd5 Cd2+)
29. c4 [+0.67] — Le pion va en c4. (c4 Fd1 Txa2 Ff3 Ta3)
30. Cd4 [+1.82] — Le cavalier va en d4. (Cd4 bxa4 Cc6 Txc6 dxc6)
31. Ta3 [+0.97] — La tour va en a3. (Ta3 a6 Fxa6 Fxa6 Txa6)
32. g4 [-0.04] — Le pion va en g4. (g4 g6 f5 gxf5 Cf4)
33. Rd2 [+1.85] — Le roi va en d2. (Rd2 Cf5 Fb6 e3+ Fxe3)
34. b3 [-0.48] — Le pion va en b3. (b3 a5 e6 a4 Td3)
35. f3 [-0.49] — Le pion va en f3. (f3 Td7 Td1 Dd8 Fe3)
36. Ca4 [+0.46] — Le cavalier va en a4.
37. Fa3 [+1.09] — Le fou va en a3.
38. f4 [-0.29] — Le pion va en f4. (f4 Ff6)
39. Rh1 [+0.07] — Le roi va en h1. (Rh1 f5 h3 Ted8 Fc5)
40. g6 [+1.06] — Le pion va en g6. (g6 Te6)
41. a5 [+0.71] — Le pion va en a5. (a5 Cd1 a4 Tc2 c5)
42. Rg2 [+1.48] — Le roi va en g2. (Rg2 Dxc5 Rxh3 Df5+ Rg2)

43. g3 [+0.49] — Le pion va en g3. (g3 Dh3)
44. Cc3 [+0.50] — Le cavalier va en c3. (Cc3 Fd3 Fa6 Fg5 exd5)
45. Fe5 [-0.11] — Le fou va en e5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Fe5 Cxd1 Fxb2 Cxb2 Tb1)
46. b6 [-0.26] — Le pion va en b6. (b6 Tc7 Fg4 Fa6 e6)
47. Fh8 [-0.64] — Le fou va en h8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Fh8 Fe2 Fxf3 Fxf3 Fxe5)
48. Fc2 [+2.67] — Le fou va en c2. (Fc2 g6 Ce4 Cc6 Cf6+)
49. Dd8 [+0.19] — La dame va en d8. (Dd8 Fe4)
50. Da1 [-0.03] — La dame va en a1. (Da1 Da4 Dxc3 a5 b5)

Transfert

- T. b4 [-0.55] — Le pion va en b4.

Test de sortie

- S1. Da5 [+2.75] — La dame va en a5. (Da5 a4 bxa4 c3 axb3)
- S2. Tbh1 [+2.31] — La tour va en h1. (Tbh1 d4 Fxd4 Td8 Fxg4)
- S3. Fa6 [+1.91] — Le fou va en a6. (Fa6 Tc7 Fg3 Td7 Fc8)
- S4. O-O [-0.75] — Le roi va en g8. (O-O Tf1)
- S5. Cf6 [-0.22] — Le cavalier va en f6. (Cf6 Fd3)

Les finales techniques

Convertir l'avantage jusqu'au bout

Marche 10 — Le thème

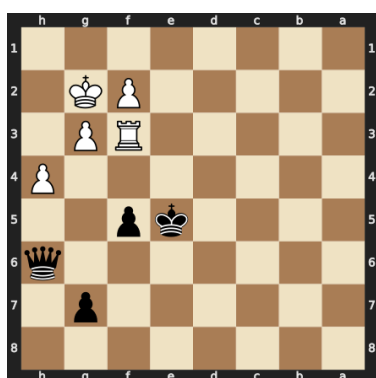
La dernière marche est celle qui sépare les joueurs qui gagnent leurs parties gagnantes des autres. Un avantage ne vaut rien s'il n'est pas converti, et la finale est l'art de la conversion.

Ici, la précision prime sur l'imagination : le roi devient une pièce d'attaque, le pion passé une menace mortelle, l'activité des tours décisive. Chaque position a un coup gagnant net. Travaillez-les comme un pianiste ses gammes : ce sont des techniques reproductibles que vous rejouerez cent fois en tournoi.

Marche 10 — Test d'entrée (5 positions)

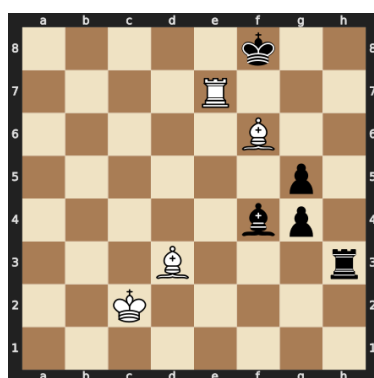
Résolvez ces cinq positions avant de commencer. Tout juste : avancez vite. Des hésitations : prenez votre temps sur les exercices.

E1



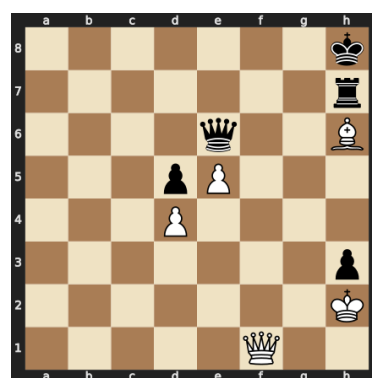
Trait aux Noirs

E2



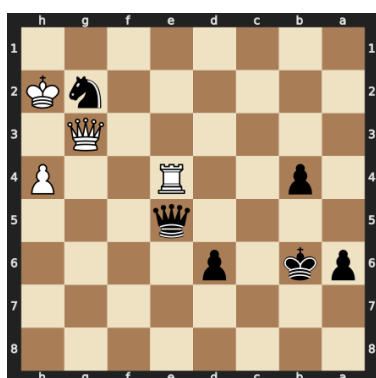
Trait aux Blancs

E3



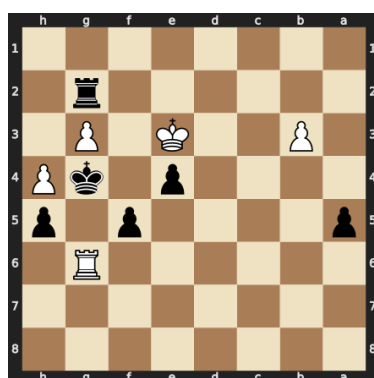
Trait aux Blancs

E4



Trait aux Noirs

E5

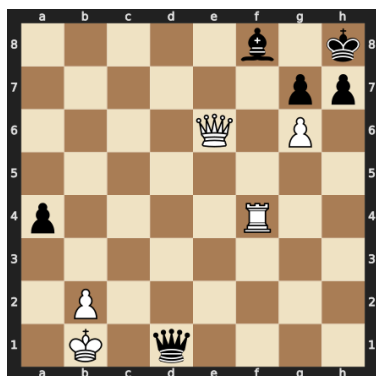


Trait aux Noirs

Marche 10 — 50 exercices progressifs

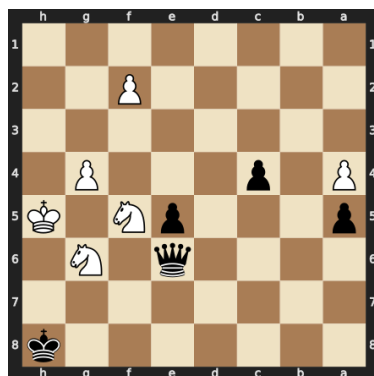
Du plus simple au plus complexe. Ne déplacez pas les pièces : calculez dans votre tête, puis vérifiez au corrigé en fin de marche.

1



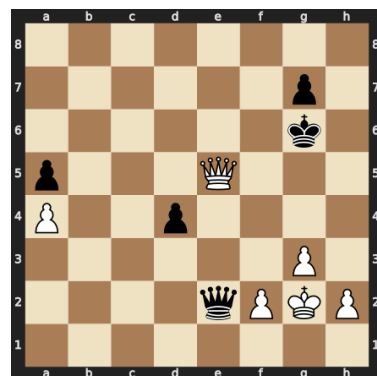
Trait aux Blancs

2



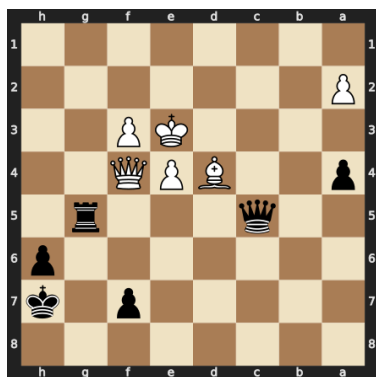
Trait aux Noirs

3



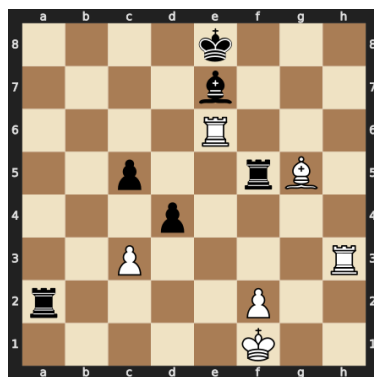
Trait aux Blancs

4



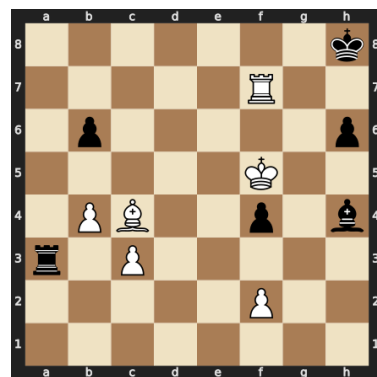
Trait aux Noirs

5



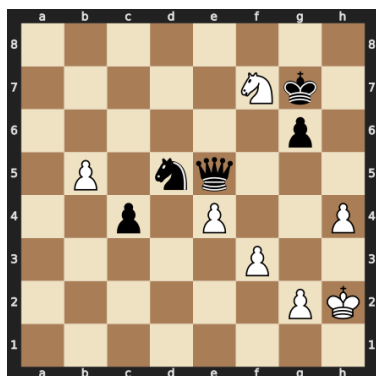
Trait aux Blancs

6



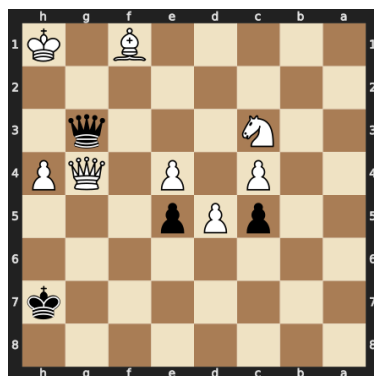
Trait aux Blancs

7



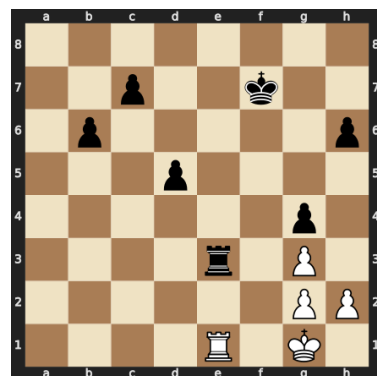
Trait aux Blancs

8



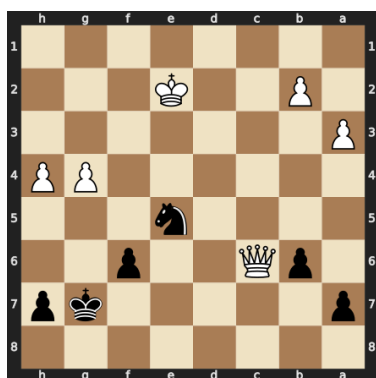
Trait aux Noirs

9



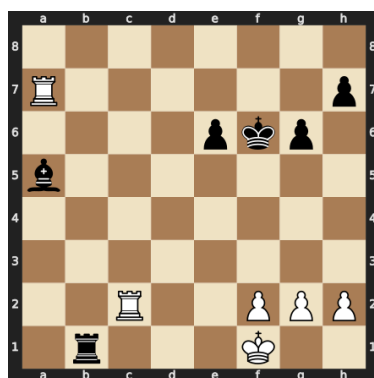
Trait aux Blancs

10



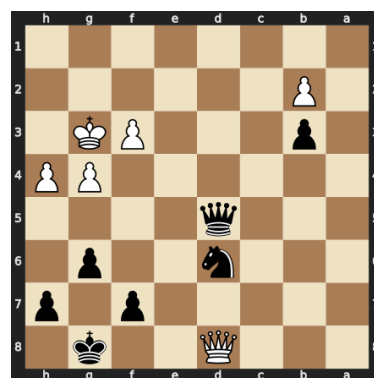
Trait aux Noirs

11



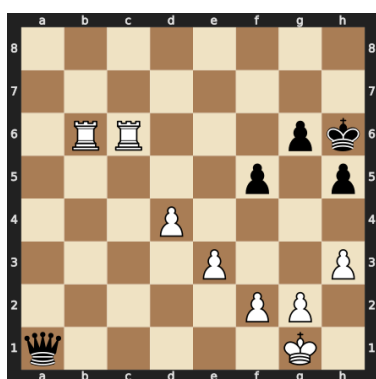
Trait aux Blancs

12



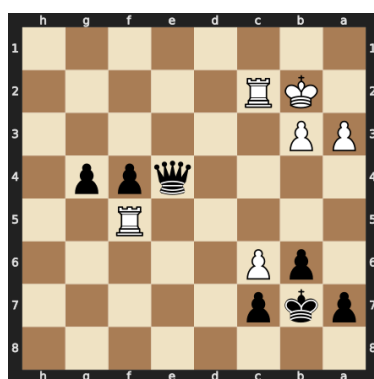
Trait aux Noirs

13



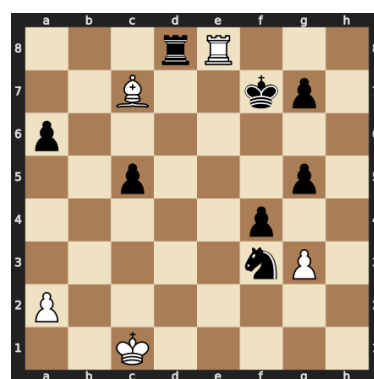
Trait aux Blancs

14



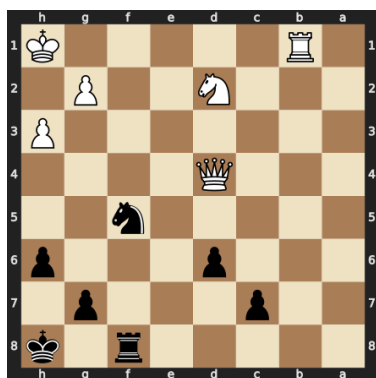
Trait aux Noirs

15



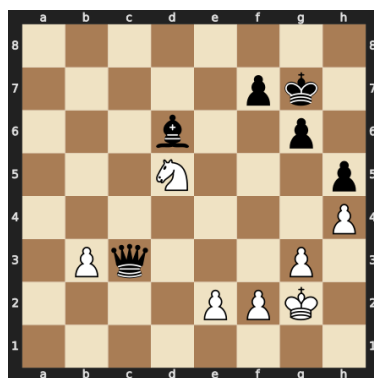
Trait aux Blancs

16



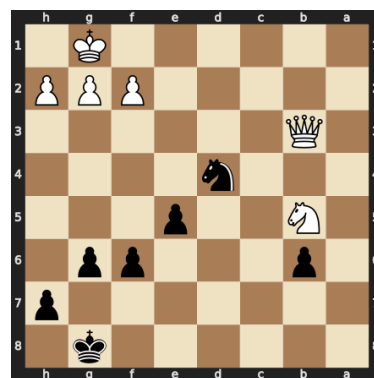
Trait aux Noirs

17



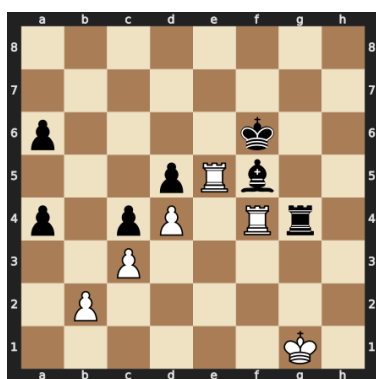
Trait aux Blancs

18



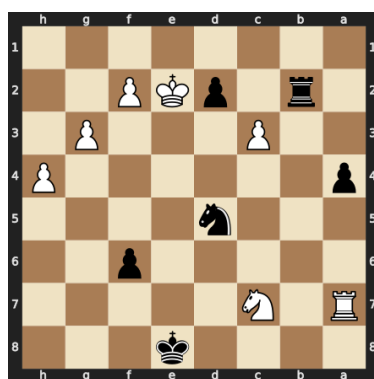
Trait aux Noirs

19



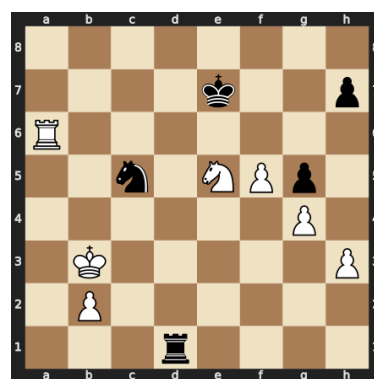
Trait aux Blancs

20



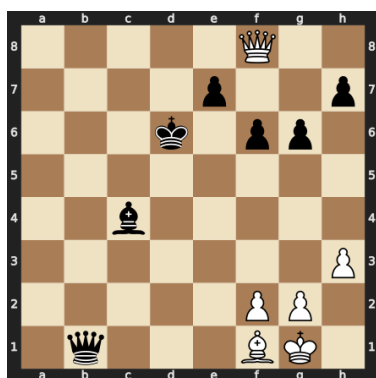
Trait aux Noirs

21



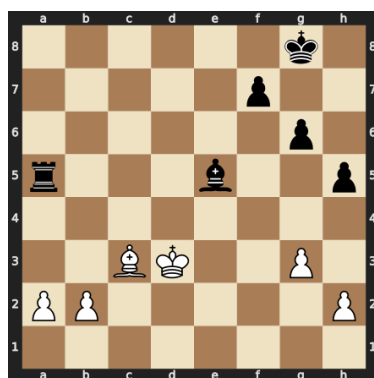
Trait aux Blancs

22



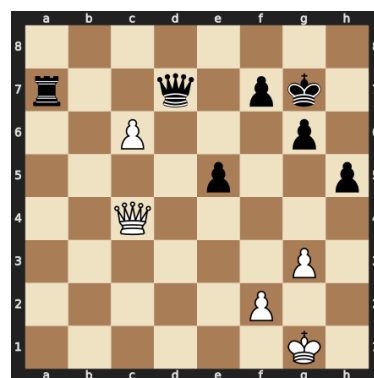
Trait aux Blancs

23



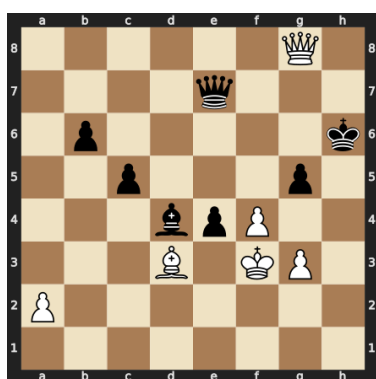
Trait aux Blancs

24



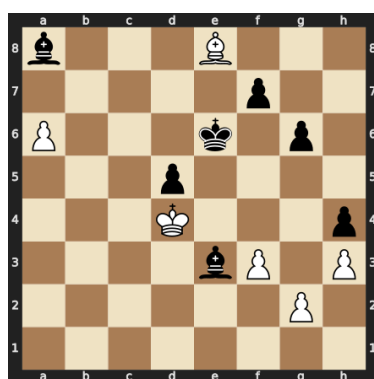
Trait aux Blancs

25



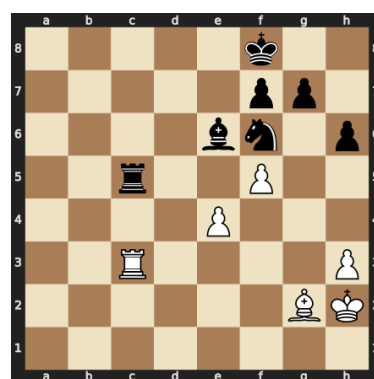
Trait aux Blancs

26



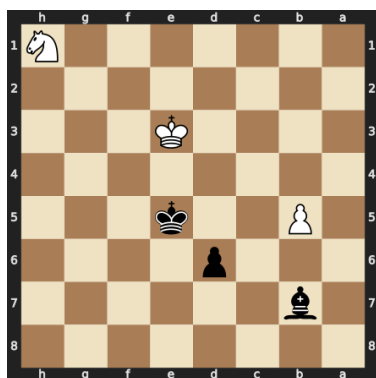
Trait aux Blancs

27



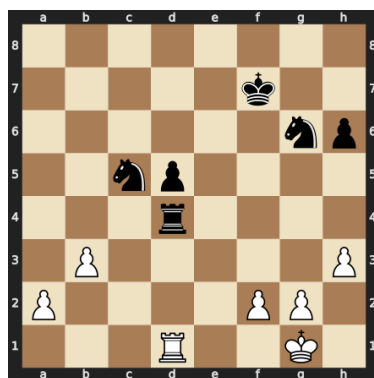
Trait aux Blancs

28



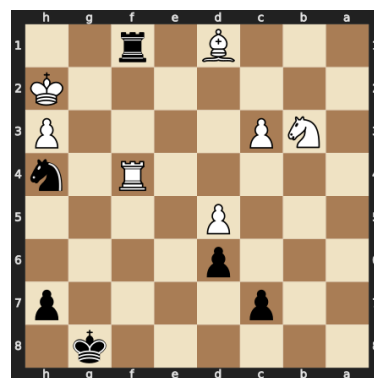
Trait aux Noirs

29



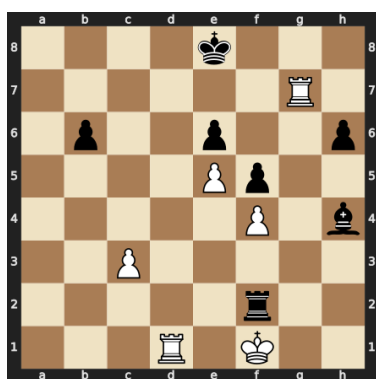
Trait aux Blancs

30



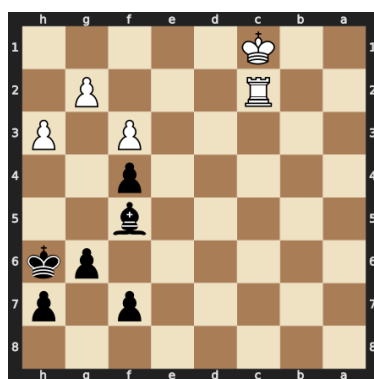
Trait aux Noirs

31



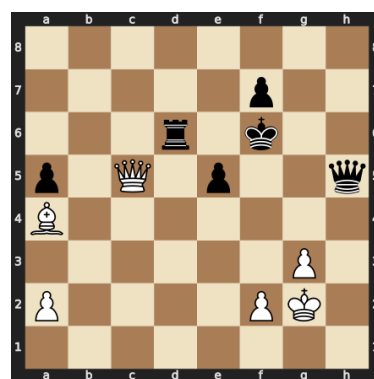
Trait aux Blancs

32



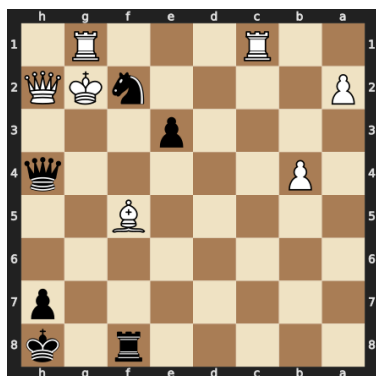
Trait aux Noirs

33



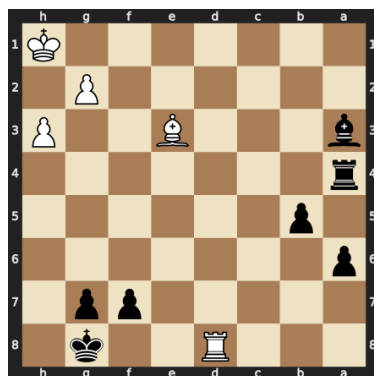
Trait aux Blancs

34



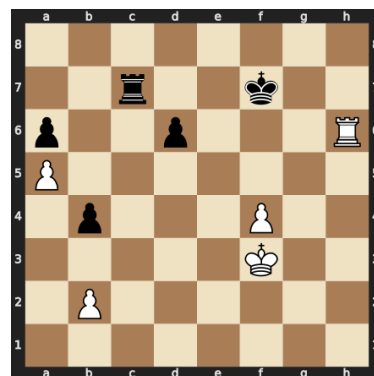
Trait aux Noirs

35



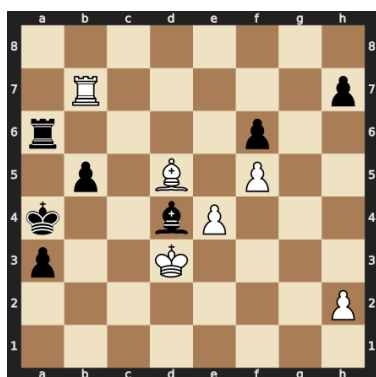
Trait aux Noirs

36



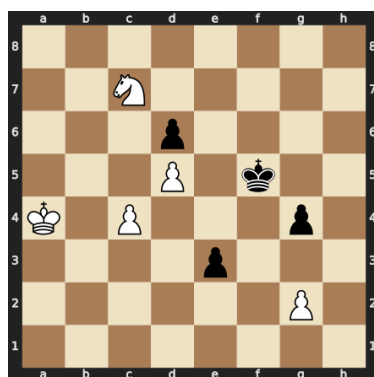
Trait aux Blancs

37



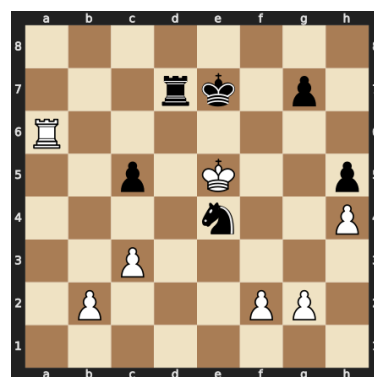
Trait aux Blancs

38



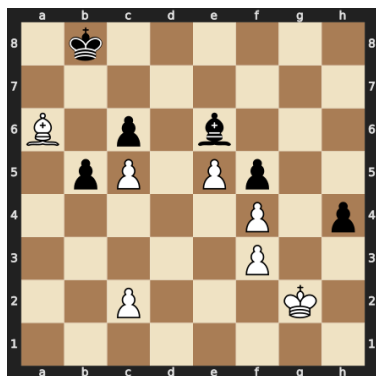
Trait aux Blancs

39



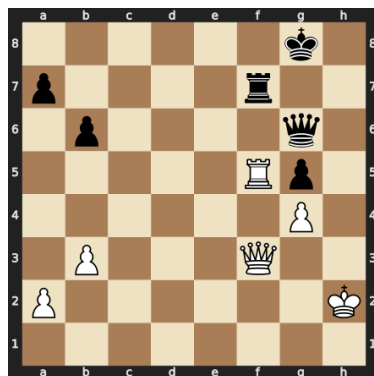
Trait aux Blancs

40



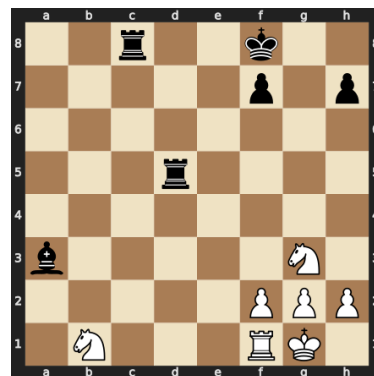
Trait aux Blancs

41



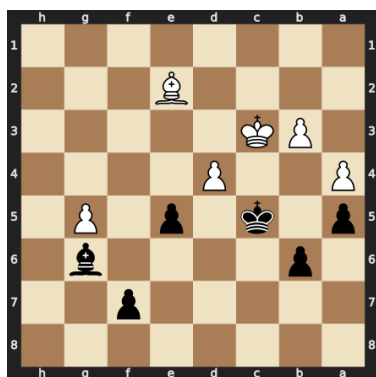
Trait aux Blancs

42



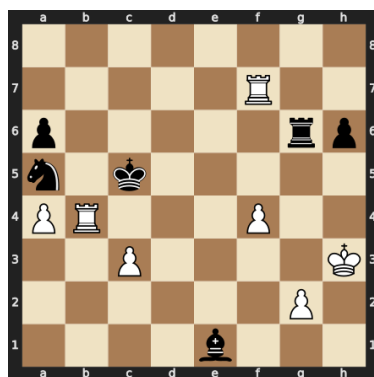
Trait aux Blancs

43



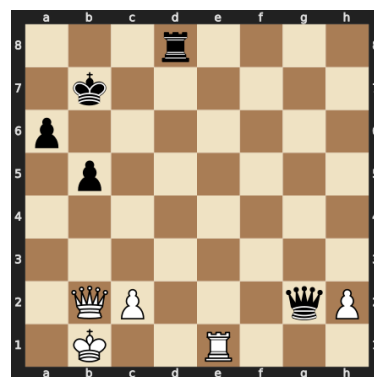
Trait aux Noirs

44



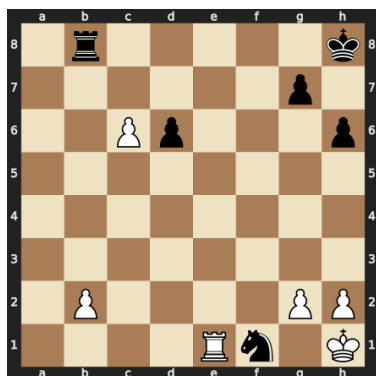
Trait aux Blancs

45



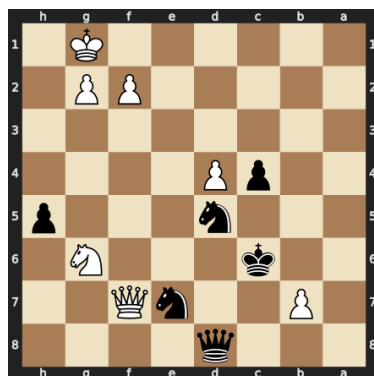
Trait aux Blancs

46



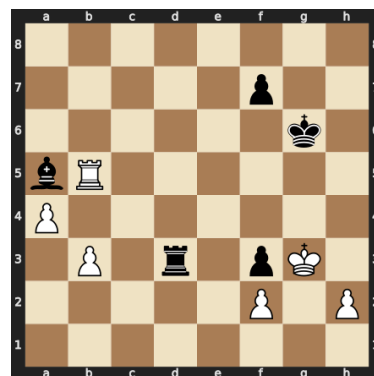
Trait aux Blancs

47



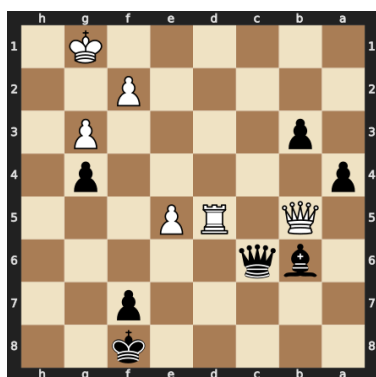
Trait aux Noirs

48



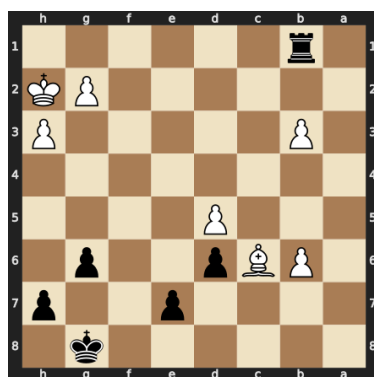
Trait aux Blancs

49



Trait aux Noirs

50



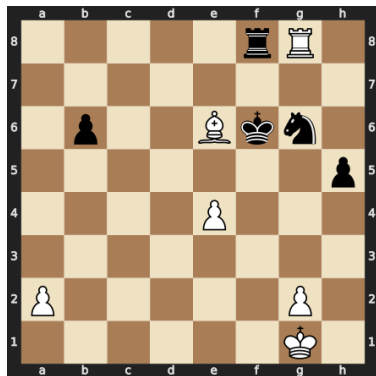
Trait aux Noirs

Marche 10 — Exercice de transfert

L'IDÉE VOYAGE

Une technique de finale transférée à un matériel légèrement différent.

T

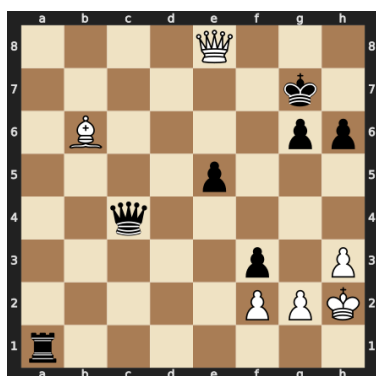


Trait aux Blancs

Marche 10 — Test de sortie (mini-quiz)

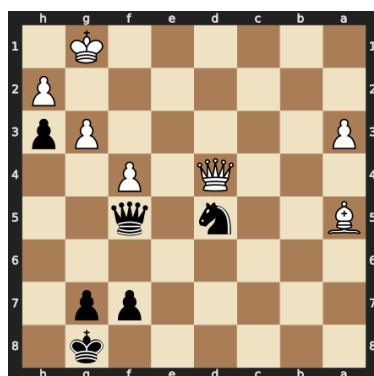
Cinq positions pour valider la marche. Barème d'auto-évaluation en tête de livre. Moins de 3/5 : refaites la marche avant de monter.

S1



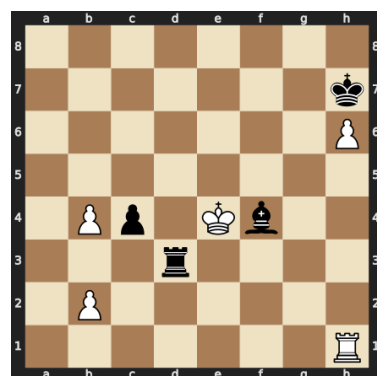
Trait aux Blancs

S2



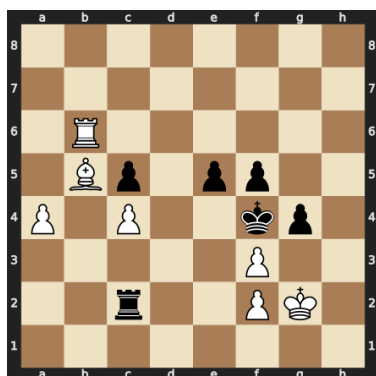
Trait aux Noirs

S3



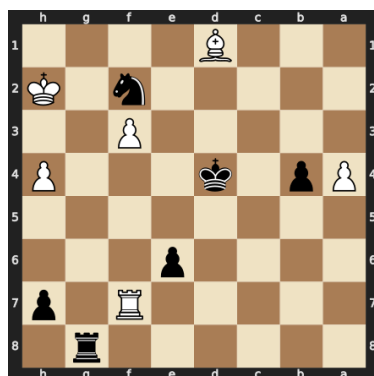
Trait aux Blancs

S4



Trait aux Blancs

S5



Trait aux Noirs

Marche 10 — Corrigés détaillés

Test d'entrée

- E1. Dc6 [+36.81] — La dame va en c6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dc6 h5 De4 Rf1 Dxf3)
E2. Fg6 [Mat en 10] — Le fou va en g6. (Fg6 Te3 Th7 Te2+ Rb3)
E3. Df8+ [+8.57] — La dame va en f8 avec échec. (Df8+ Dg8 Df6+ Tg7 Fxg7+)
E4. Dxe4 [+5.32] — La dame capture la tour en e4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe4 Dxd6+ Ra5 h5 Cf4)
E5. Rh3 [+5.48] — Le roi va en h3. (Rh3 Rf4 Tf2+ Re3 Tf3+)

Exercices progressifs

1. Ra2 [+5.95] — Le roi va en a2. (Ra2 Dd8 Df7 Fd6 Th4)
2. Rg8 [+5.91] — Le roi va en g8. (Rg8 f4 exf4 g5 c3)
3. Dxe2 [+36.88] — La dame capture la dame en e2 (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe2 Rf5 Rf3 Rf6 De4)
4. Dc1+ [+37.94] — La dame va en c1 avec échec. (Dc1+ Rd3 Dxf4 Re2 Tg2+)
5. Txe7+ [Mat en 3] — La tour capture le fou en e7 avec échec. (Txe7+ Rd8 Th8+ Tf8 Txf8#)
6. Rg6 [Mat en 3] — Le roi va en g6. (Rg6 Rg8 Txf4+ Rh8 Tf8#)
7. Cxe5 [+4.31] — Le cavalier capture la dame en e5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxe5 Cb6 Cg4 Rf7 Ce3)
8. Dxg4 [+4.96] — La dame capture la dame en g4 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxg4 Rh2 Df3 Cb1 Dxf1)
9. Txe3 [+4.57] — La tour capture la tour en e3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txe3 Rf6 Rf2 h5 Tc3)
10. Cxc6 [+5.16] — Le cavalier capture la dame en c6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxc6 Re3 Ce5 Re4 Cxg4)
11. Re2 [+4.64] — Le roi va en e2. (Re2 Ta1 Txx7 g5 Th8)
12. Rg7 [+5.26] — Le roi va en g7. (Rg7 De7 h5 De3 hxg4)
13. Rh2 [+6.15] — Le roi va en h2. (Rh2 Rh7 Txx6 Da8 Th6+)
14. Ra6 [+5.13] — Le roi va en a6. (Ra6 Tf8 g3 Tg8 De5+)
15. Txd8 [+4.35] — La tour capture la tour en d8 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd8 Cd4 Rd2 Re6 g4)
16. Cxd4 [+3.44] — Le cavalier capture la dame en d4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxd4 Tb4 Ce6 Te4 Te8)
17. Cxc3 [+3.86] — Le cavalier capture la dame en c3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxc3 f6 Rf3 g5 Cd5)
18. Cxb3 [+4.23] — Le cavalier capture la dame en b3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxb3 Rf1 Rf7 Re2 Cd4+)
19. Txx4 [+5.22] — La tour capture la tour en g4. (Txx4 Fxx4 Txd5 Re6 Ta5)
20. Cxc7 [+3.32] — Le cavalier capture le cavalier en c7. (Cxc7 Txx4 Cb5 Te4+ Rf7)
21. Rc2 [+4.33] — Le roi va en c2. (Rc2 Cxx6 Rxd1 Cb4 Re2)
22. Dd8+ [+4.24] — La dame va en d8 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dd8+ Re6 Dg8+ Re5 Dxc4)
23. Fxx5 [+3.64] — Le fou capture la tour en a5 (la pièce prise n'était pas défendue).
24. cxd7 [+2.35] — Le pion capture la dame en d7.
25. Fxe4 [+6.16] — Le fou capture le pion en e4. (Fxe4 Dg7 De6+ Df6 Dd7)
26. Rxe3 [+3.08] — Le roi capture le fou en e3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxe3 Re7 Fa4 Re6 Rd4)
27. Txc5 [+3.51] — La tour capture la tour en c5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc5 Fa2 Ta5 Fb1 Ta8+)
28. Fxh1 [+7.84] — Le fou capture le cavalier en h1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxh1 Rf2 Rd4 Rg1 Fd5)
29. Txd4 [+3.10] — La tour capture la tour en d4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txd4 Re6 Tb4 Re5 Tb5)
30. Txf4 [+4.00] — La tour capture la tour en f4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txf4 Cd4 Rf7 Rg3 Cg6)
31. Rg1 [+2.18] — Le roi va en g1. (Rg1 Txf4 Td6 Tg4+ Txx4)
32. Fxc2 [+6.67] — Le fou capture la tour en c2. (Fxc2 Rxc2 Rg5 Rd3 Rh4)
33. Dxd6+ [+5.57] — La dame capture la tour en d6 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxd6+ Rg7 Dd5 Df5 Fd1)
34. Tg8+ [+4.90] — La tour va en g8 avec échec. (Tg8+ Rf3 Dxx2 Txx8+ Rxx8)
35. Rh7 [+4.27] — Le roi va en h7. (Rh7 Rg1 Fb2 Td7 b4)
36. Th7+ [+7.60] — La tour va en h7 avec échec. (Th7+ Re6 Txc7 Rd5 Ta7)
37. Rxd4 [+4.09] — Le roi capture le fou en d4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxd4 Rb4 Tf7 h6 Tf8)
38. Cb5 [+5.28] — Le cavalier va en b5. (Cb5 Rf4 Cc3 Rg3 c5)
39. Rxe4 [+4.12] — Le roi capture le cavalier en e4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxe4 Td2 Re3 Txb2 Tc6)
40. Rh3 [+2.04] — Le roi va en h3. (Rh3 Ra7 Rxx4 Rxx6 Rg5)

41. Dd5 [+5.10] — La dame va en d5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dd5 Dh6+ Rg2 Df8 Tg5+)
42. Cxa3 [+2.61] — Le cavalier capture le fou en a3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxa3 h5 Cb1 h4 Ce2)
43. exd4+ [+4.84] — Le pion capture le pion en d4 avec échec. (exd4+ Rb2 d3 Fg4 Rd4)
44. Tf5+ [+5.58] — La tour va en f5 avec échec. (Tf5+ Rd6 Txa5 Tg3+ Rh2)
45. Te7+ [+4.94] — La tour va en e7 avec échec. (Te7+ Ra8 Df6 Dg1+ Ra2)
46. Txf1 [+4.83] — La tour capture le cavalier en f1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txf1 Rg8 c7 Tc8 Tc1)
47. Cxg6 [+4.85] — Le cavalier capture le cavalier en g6. (Cxg6 Dxc6+ Rxb7 Dxh5 c3)
48. Txa5 [+3.23] — La tour capture le fou en a5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txa5 Txb3 Ta8 Rf5 a5)
49. Dxb5 [+4.75] — La dame capture la dame en b5. (Dxb5 Txb5 Fd4 Tb4 b2)
50. Txb3 [+4.46] — La tour capture le pion en b3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Txb3 b7 Rf7 Rg1 e5)

Transfert

- T. Txf8+ [+4.67] — La tour capture la tour en f8 avec échec. (Txf8+ Cxf8 Ff5 Re5 Rf2)

Test de sortie

- S1. Dxe5+ [+4.42] — La dame capture le pion en e5 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe5+ Rf7 Dxa1 fxg2 Fe3)
- S2. Db1+ [+4.77] — La dame va en b1 avec échec. (Db1+ Rf2 Dh1 Re2 Dxh2+)
- S3. Rxf4 [+4.40] — Le roi capture le fou en f4 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxf4 Tb3 Th2 Txb4 Re5)
- S4. fxg4 [+4.24] — Le pion capture le pion en g4. (fxg4 e4 Te6 Rxc4 a5)
- S5. Cxd1 [+4.58] — Le cavalier capture le fou en d1 (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxd1 Td7+ Rc3 Txd1 b3)

PROGRAMME

Le plan de 30 jours

Une heure par jour pour ancrer les réflexes

Programme d'entraînement — 30 jours, 1 h/jour

Voici trente jours pour transformer la théorie en réflexe. Comptez une heure par jour : environ dix minutes de révision de la veille, quarante minutes d'exercices neufs, dix minutes de contrôle. Les jours de « repos actif » ne sont pas des jours creux : jouer et s'analyser est le moment où les motifs travaillés s'ancrent pour de bon. Si une journée vous échappe, ne « rattrapez » pas en doublant : reprenez simplement où vous en étiez. La constance, pas la performance héroïque, construit le joueur.

Jour	Focus	Séance
1	Marche 1 — Mat en 1	Test d'entrée + exercices 1 à 25. Objectif : la vision immédiate.
2	Marche 1 — Mat en 1	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie. Notez vos ratés.
3	Révision + Marche 2	Refaites vos ratés de M1. Marche 2 : test d'entrée + ex. 1 à 25.
4	Marche 2 — Mat en 2	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
5	Marche 3 — Géométrie	Test d'entrée + exercices 1 à 25 (fourchette, clouage, enfilade).
6	Marche 3 — Géométrie	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
7	Repos actif	Une partie longue (25 min+). Analysez-la, repérez les motifs des marches 1-3.
8	Révision 1-3	Refaites tous les exercices manqués des trois premières marches.
9	Marche 4 — Sacrifice	Test d'entrée + exercices 1 à 25. Calculez jusqu'à la récolte.
10	Marche 4 — Sacrifice	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
11	Marche 5 — Attaque au roi	Test d'entrée + exercices 1 à 25.
12	Marche 5 — Attaque au roi	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
13	Marche 6 — Pièce en prise	Test d'entrée + exercices 1 à 50 (rythme rapide, c'est la vigilance).
14	Repos actif	Une partie longue. But du jour : ne laisser AUCUNE pièce en prise.
15	Révision 4-6	Refaites vos ratés. Test express : 10 positions au hasard des marches 1-6.
16	Marche 6 — bis + transfert	Transfert + test de sortie de la marche 6. Consolidez.
17	Marche 7 — Combinaisons	Test d'entrée + exercices 1 à 25.
18	Marche 7 — Combinaisons	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
19	Marche 8 — Défense	Test d'entrée + exercices 1 à 25. Cherchez l'unique coup qui tient.
20	Marche 8 — Défense	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
21	Repos actif	Une partie longue. Analyse : avez-vous eu à défendre ? l'avez-vous bien fait ?
22	Révision 7-8	Refaites vos ratés des marches 7 et 8.
23	Marche 9 — Positionnel	Test d'entrée + exercices 1 à 25. Améliorez la pire pièce.
24	Marche 9 — Positionnel	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
25	Marche 10 — Finales	Test d'entrée + exercices 1 à 25. Le roi devient une arme.
26	Marche 10 — Finales	Exercices 26 à 50 + transfert + test de sortie.
27	Repos actif	Deux parties longues. Convertissez chaque avantage jusqu'au mat.
28	Grande révision	Refaites tous les tests de sortie des 10 marches. Ciblez vos faiblesses.
29	Examen final — 1re moitié	Positions 1 à 40, en conditions de tournoi (voir la grille de notation).
30	Examen final — 2e moitié	Positions 41 à 80. Notez votre score, tracez votre courbe.

ÉPREUVE FINALE

L'examen final

80 positions mélangées, notées comme un tournoi

Examen final — Règles du tournoi

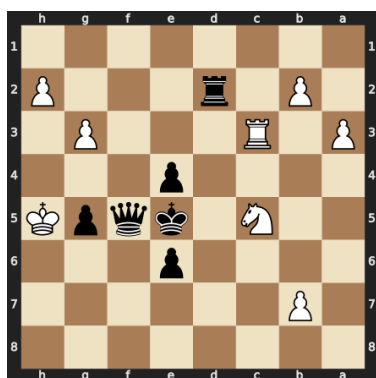
Quatre-vingts positions, tous thèmes confondus, dans le désordre — comme en partie réelle, où personne ne vous annonce « ici, cherchez une fourchette ». Traitez-les en deux séances de quarante. Pour chaque position, un seul coup compte comme juste (le meilleur coup du moteur). Notez-vous ainsi, comme un tournoi :

Barème	1 point par position résolue exactement, sans déplacer les pièces.
Score sur 80	Reportez votre total et le pourcentage correspondant.
$\geq 72 / 80$ (90 %)	Niveau 2000 confirmé sur ce corpus. Félicitations.
60-71 (75-89 %)	Vous y êtes presque : reprenez les marches de vos erreurs.
48-59 (60-74 %)	Base solide, technique à consolider. Refaites l'escalier ciblé.
< 48 (60 %)	Regravissez les marches faibles avant de repasser l'examen.

Ce barème est un repère d'entraînement, non une mesure Elo officielle.

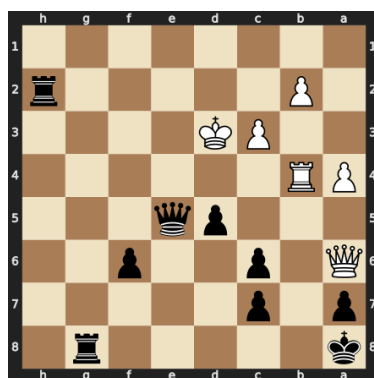
Examen final — Positions 1 à 80

1



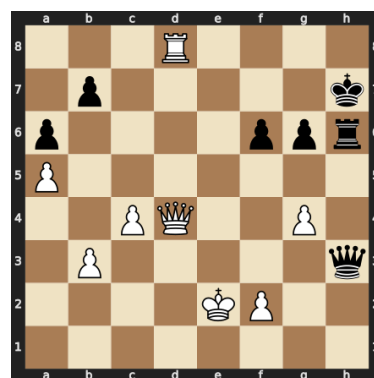
Trait aux Noirs

2



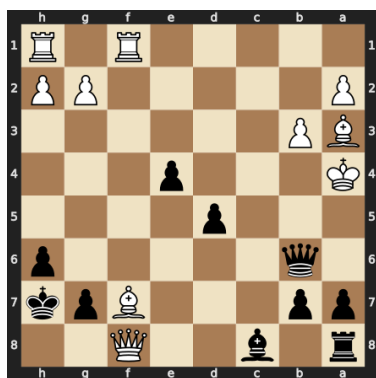
Trait aux Noirs

3



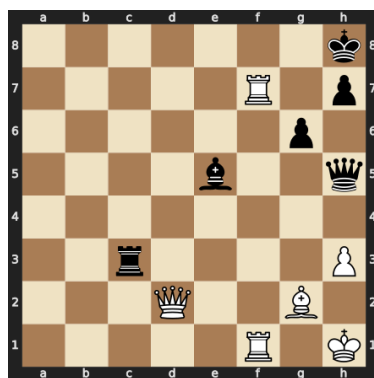
Trait aux Blancs

4



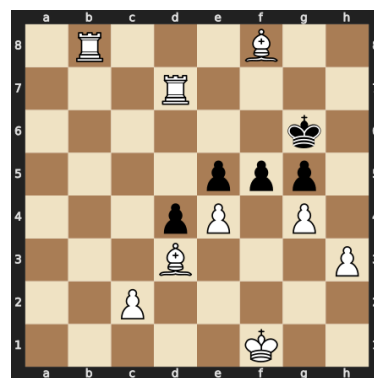
Trait aux Noirs

5



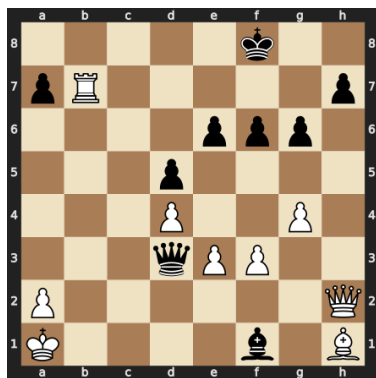
Trait aux Blancs

6



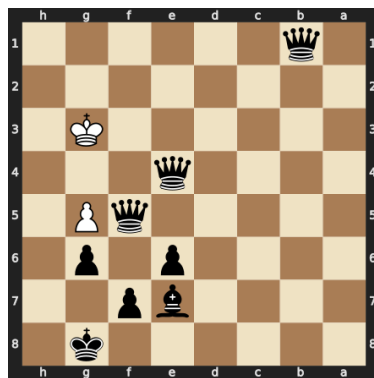
Trait aux Blancs

7



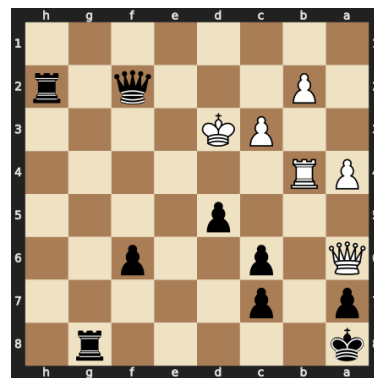
Trait aux Blancs

8



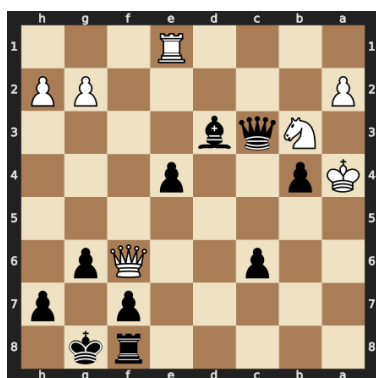
Trait aux Noirs

9



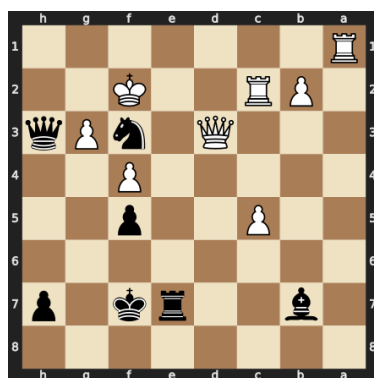
Trait aux Noirs

10



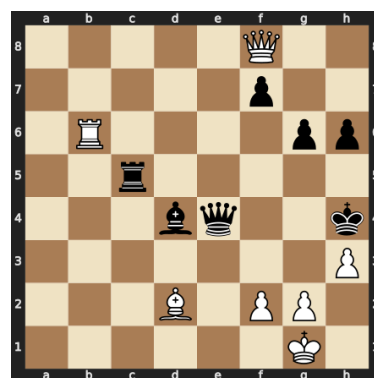
Trait aux Noirs

11



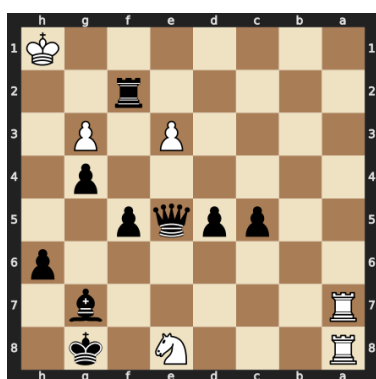
Trait aux Noirs

12



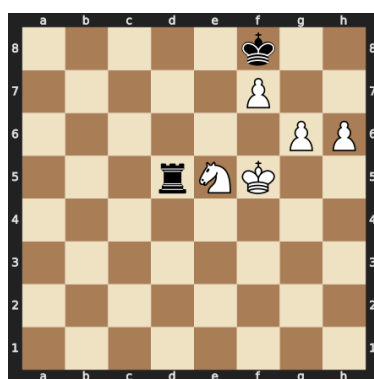
Trait aux Blancs

13



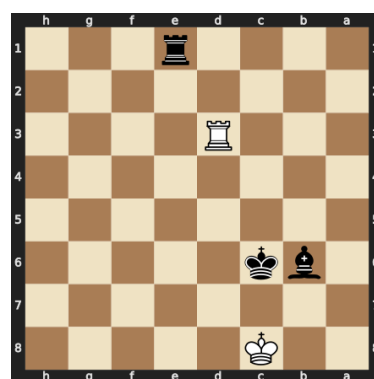
Trait aux Noirs

14



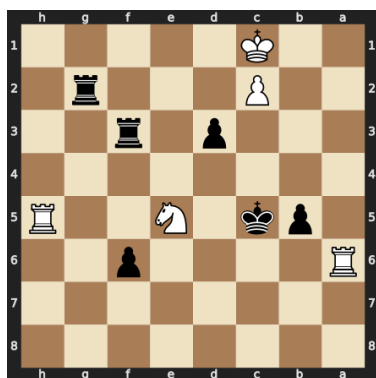
Trait aux Blancs

15



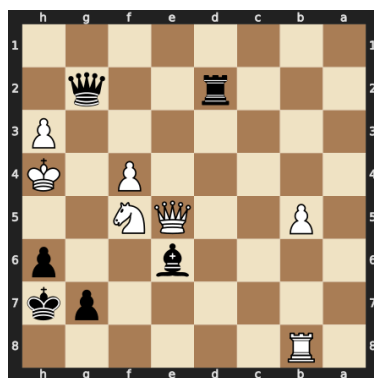
Trait aux Noirs

16



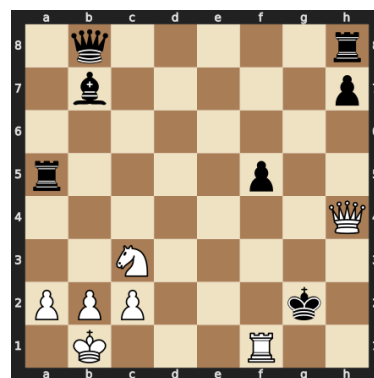
Trait aux Noirs

17



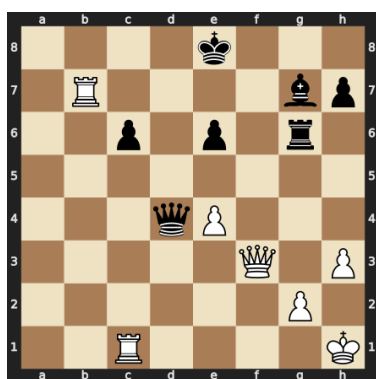
Trait aux Noirs

18



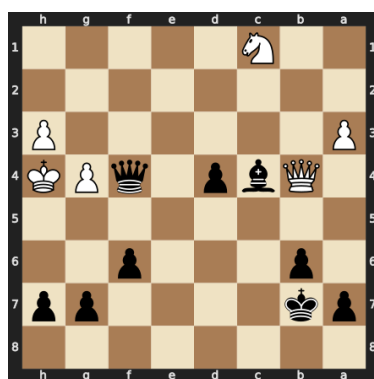
Trait aux Blancs

19



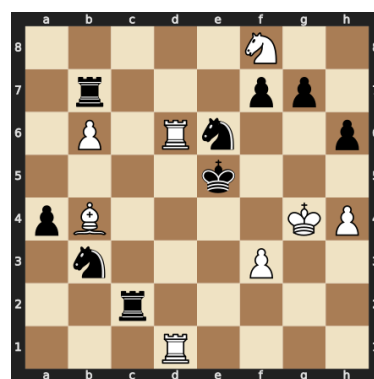
Trait aux Blancs

20



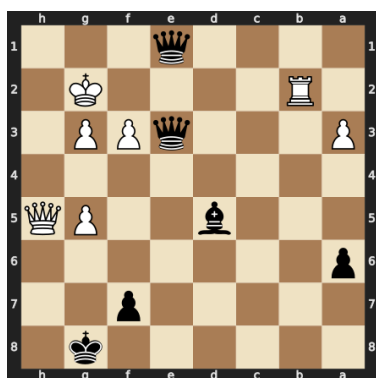
Trait aux Noirs

21



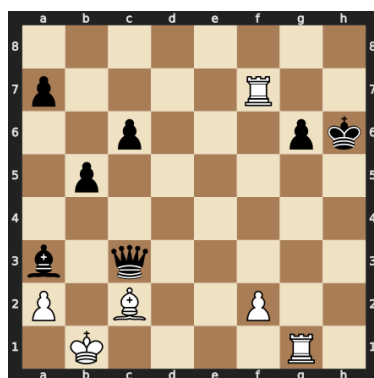
Trait aux Blancs

22



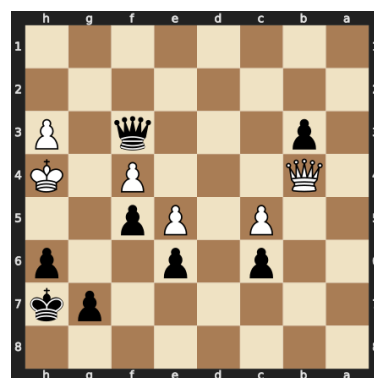
Trait aux Noirs

23



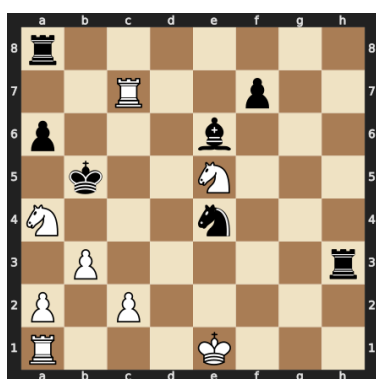
Trait aux Blancs

24



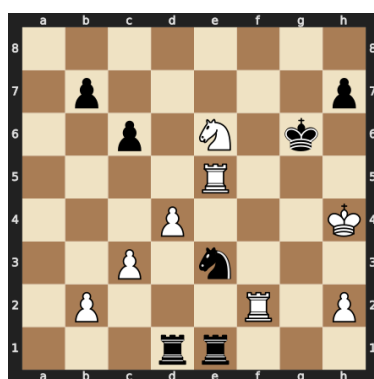
Trait aux Noirs

25



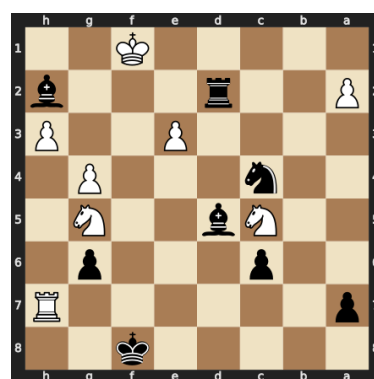
Trait aux Blancs

26



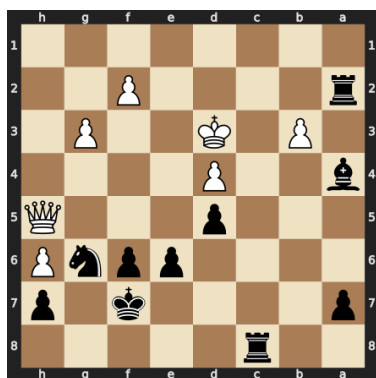
Trait aux Blancs

27



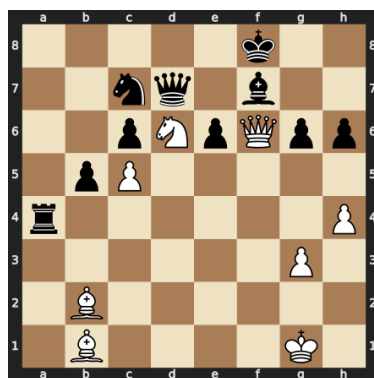
Trait aux Noirs

28



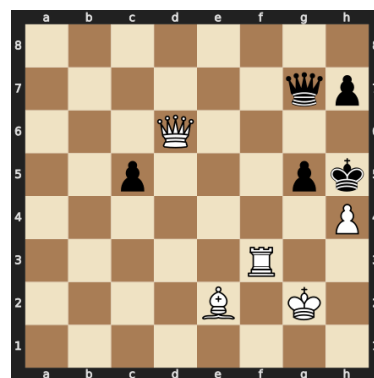
Trait aux Noirs

29



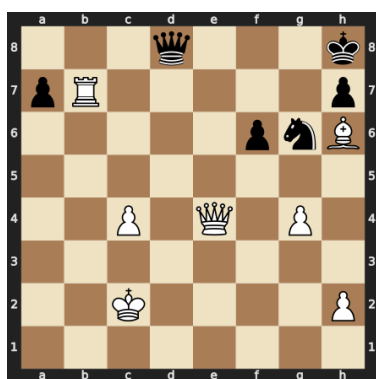
Trait aux Blancs

30



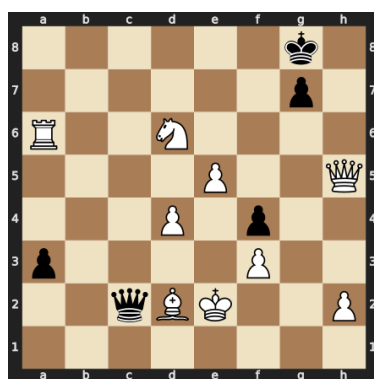
Trait aux Blancs

31



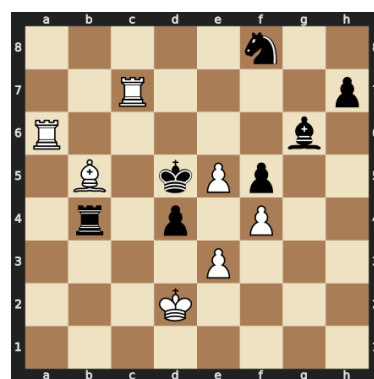
Trait aux Blancs

32



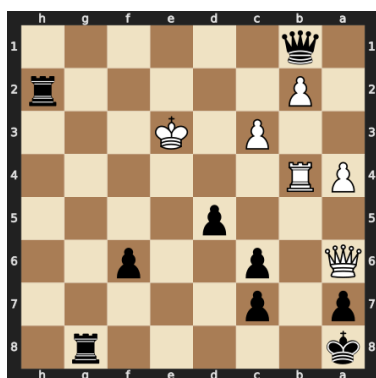
Trait aux Blancs

33



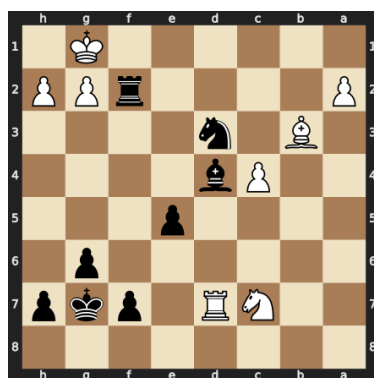
Trait aux Blancs

34



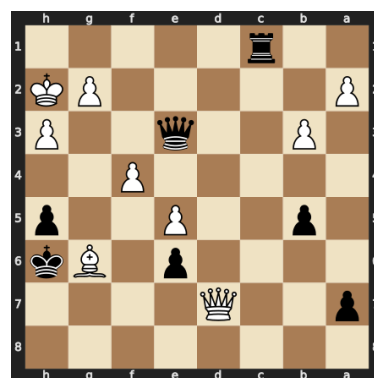
Trait aux Noirs

35



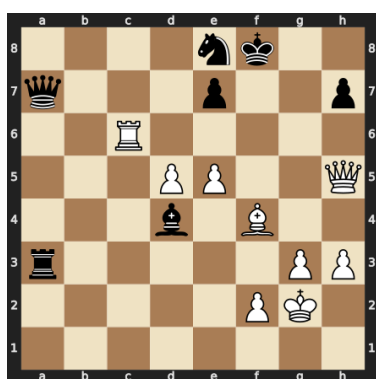
Trait aux Noirs

36



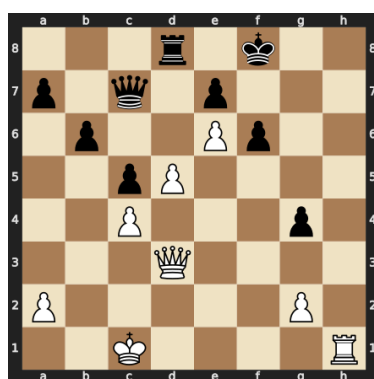
Trait aux Noirs

37



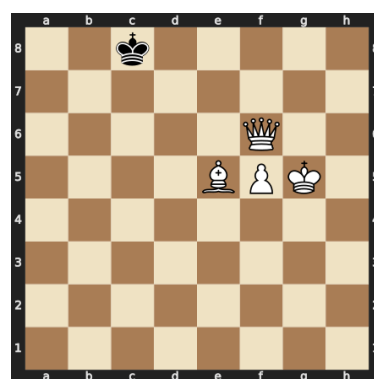
Trait aux Blancs

38



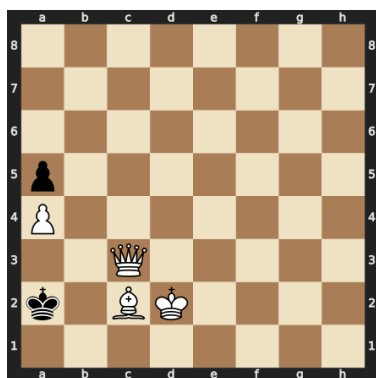
Trait aux Blancs

39



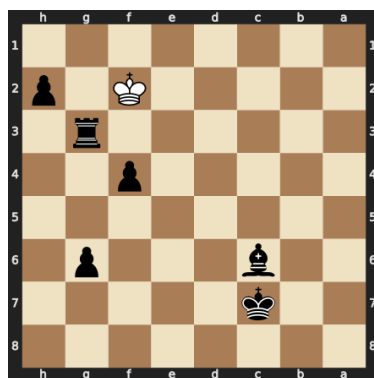
Trait aux Blancs

40



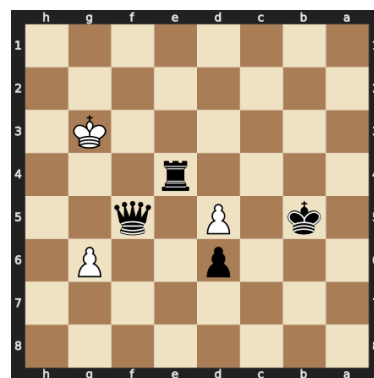
Trait aux Blancs

41



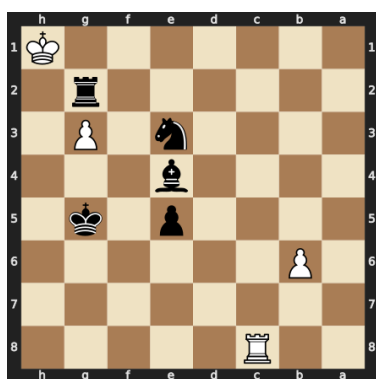
Trait aux Noirs

42



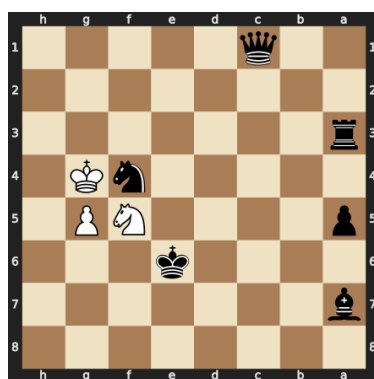
Trait aux Noirs

43



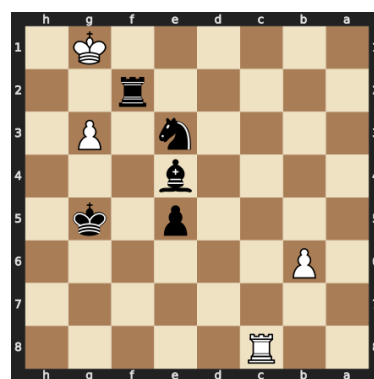
Trait aux Noirs

44



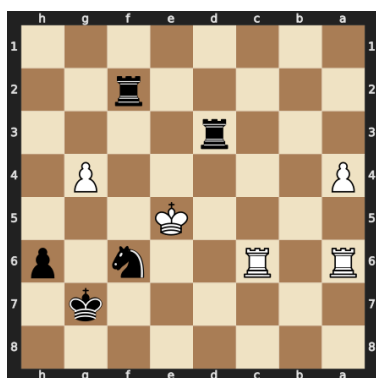
Trait aux Noirs

45



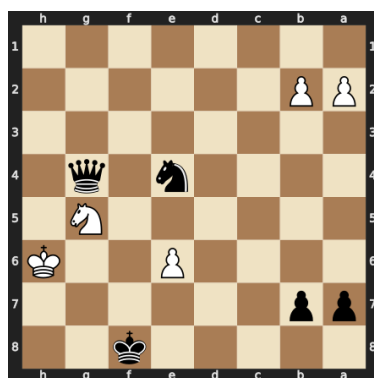
Trait aux Noirs

46



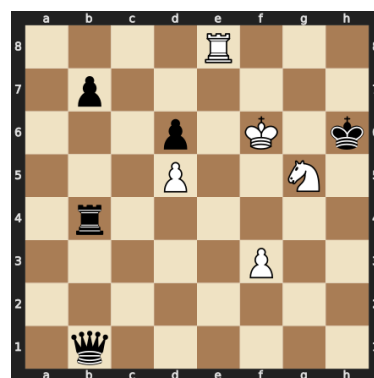
Trait aux Noirs

47



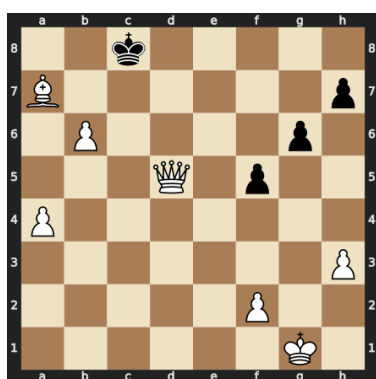
Trait aux Noirs

48



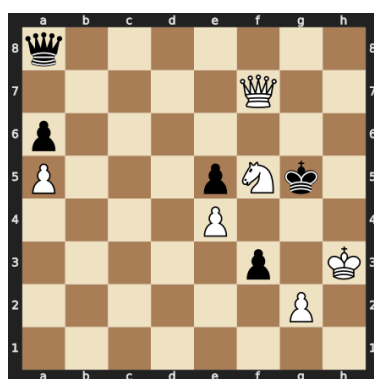
Trait aux Blancs

49



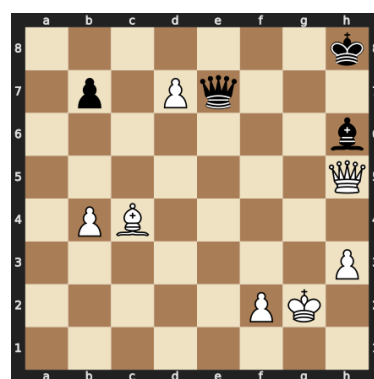
Trait aux Blancs

50



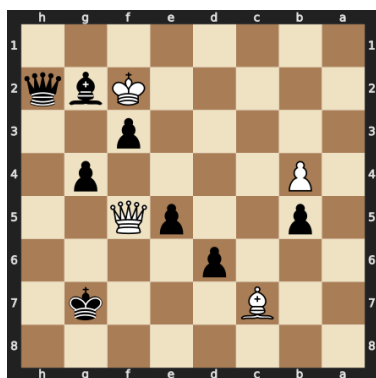
Trait aux Blancs

51



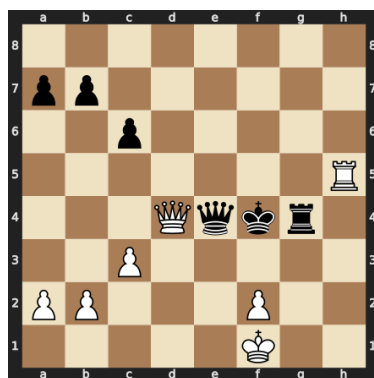
Trait aux Blancs

52



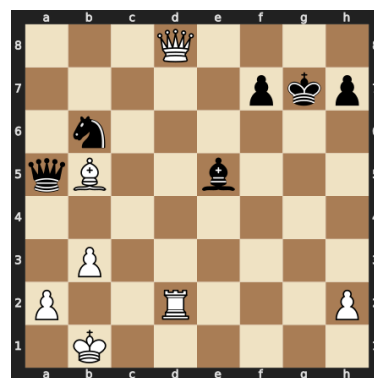
Trait aux Noirs

53



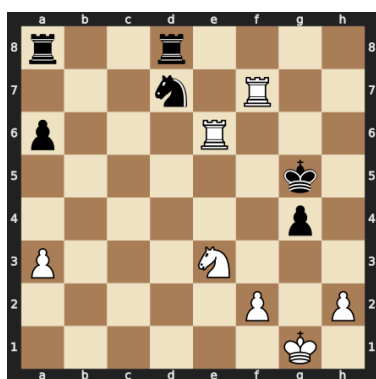
Trait aux Blancs

54



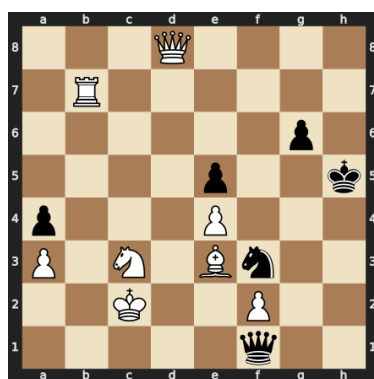
Trait aux Blancs

55



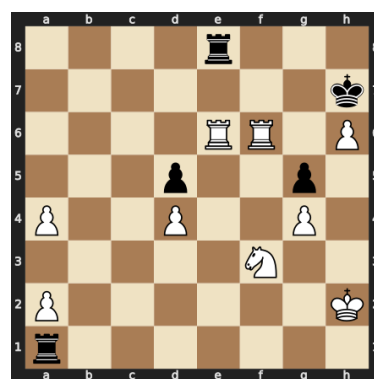
Trait aux Blancs

56



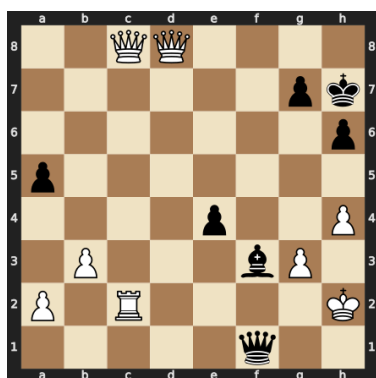
Trait aux Blancs

57



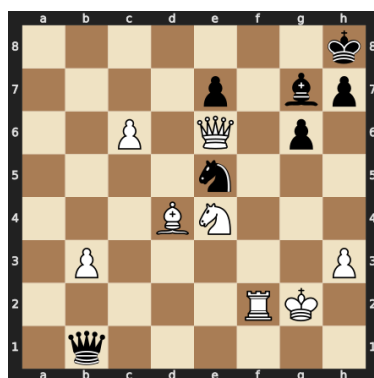
Trait aux Blancs

58



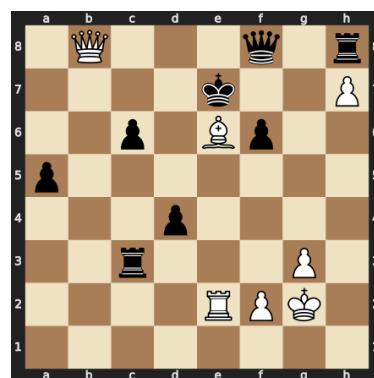
Trait aux Blancs

59



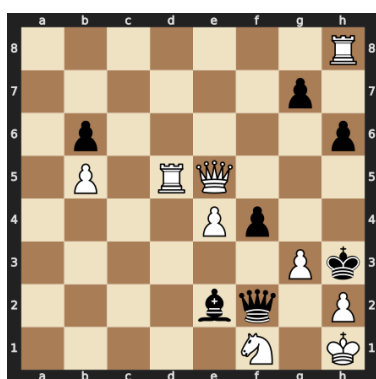
Trait aux Blancs

60



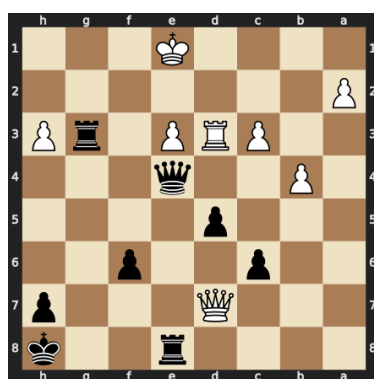
Trait aux Blancs

61



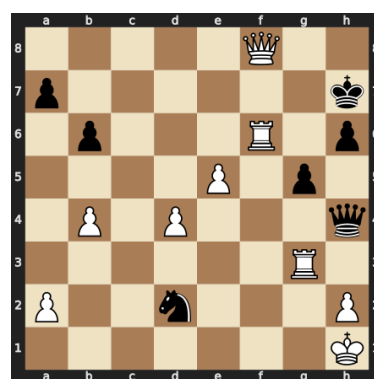
Trait aux Blancs

62



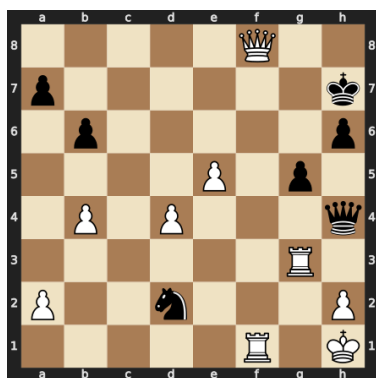
Trait aux Noirs

63



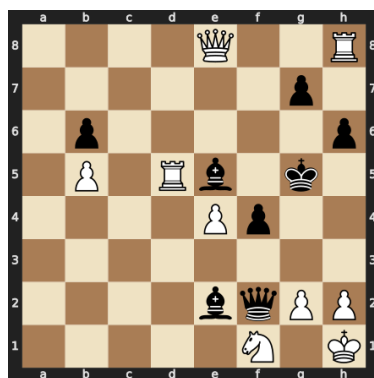
Trait aux Blancs

64



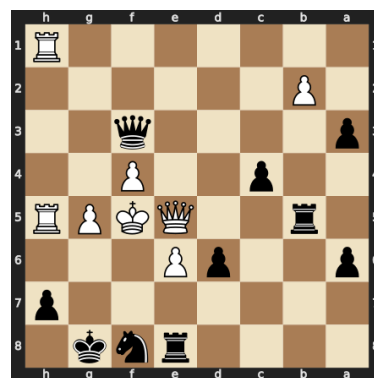
Trait aux Blancs

65



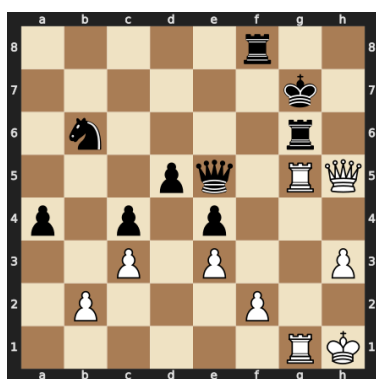
Trait aux Blancs

66



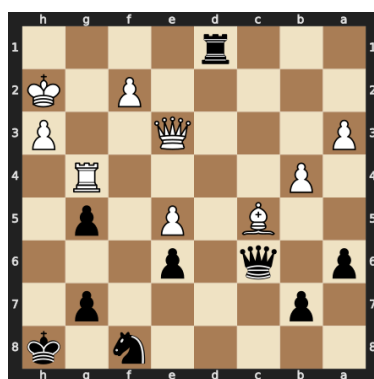
Trait aux Noirs

67



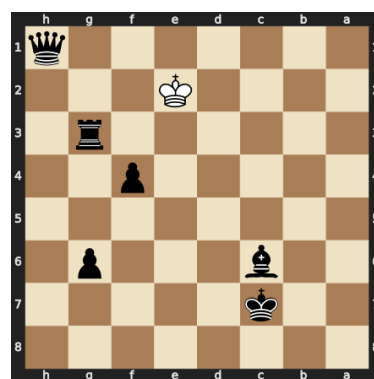
Trait aux Blancs

68



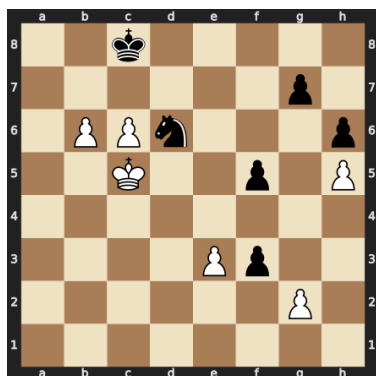
Trait aux Noirs

69



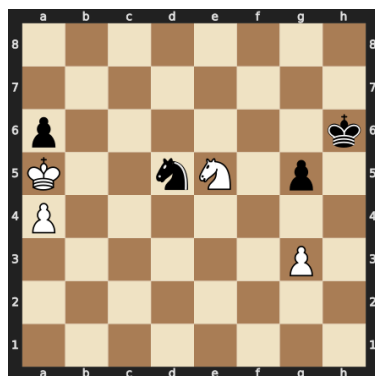
Trait aux Noirs

70



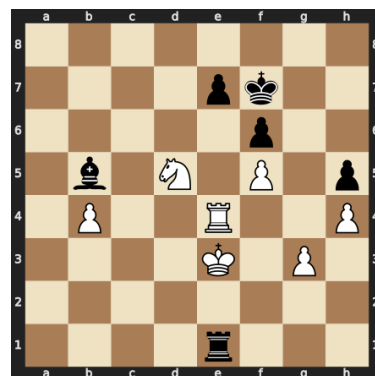
Trait aux Blancs

71



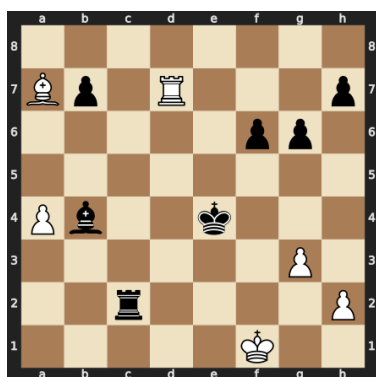
Trait aux Blancs

72



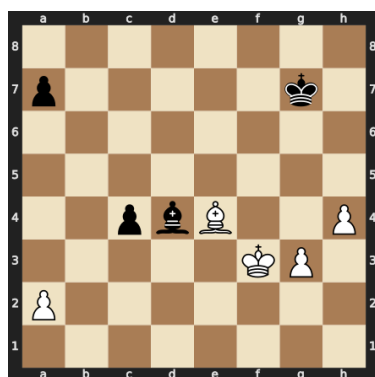
Trait aux Blancs

73



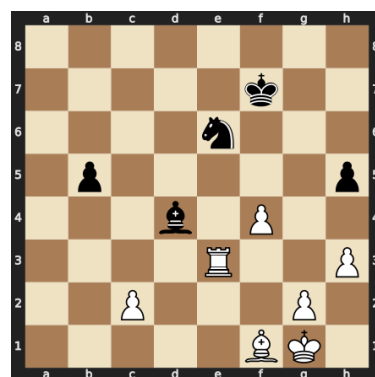
Trait aux Blancs

74



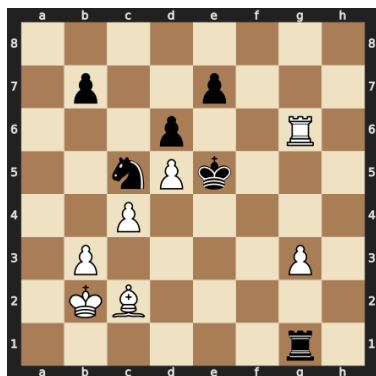
Trait aux Blancs

75



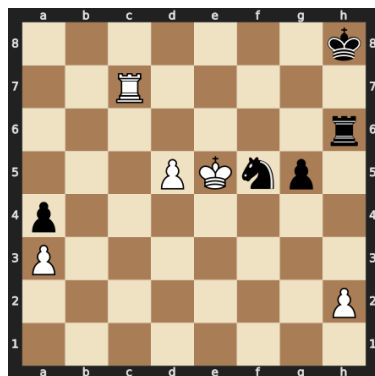
Trait aux Blancs

76



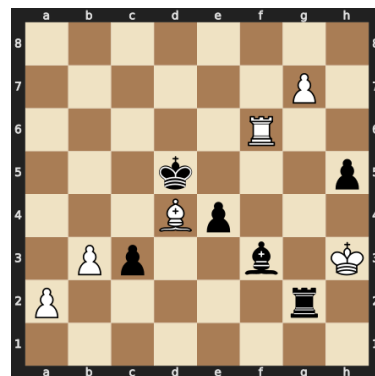
Trait aux Blancs

77



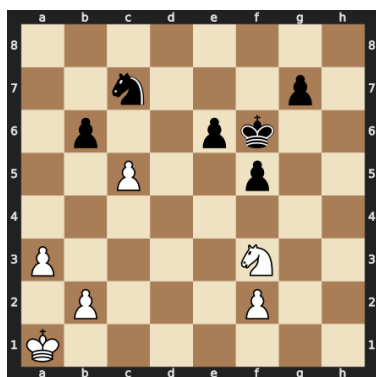
Trait aux Blancs

78



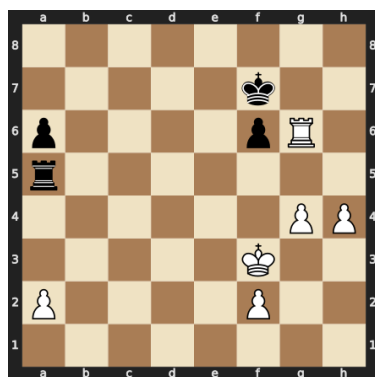
Trait aux Blancs

79



Trait aux Blancs

80



Trait aux Blancs

Examen final — Corrigés

1. Txh2# [Mat en 1] — La tour capture le pion en h2 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
2. Tg3# [Mat en 1] — La tour va en g3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
3. Dd7# [Mat en 1] — La dame va en d7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
4. Fd7# [Mat en 1] — Le fou va en d7 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
5. Dd8# [Mat en 1] — La dame va en d8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
6. Tb6# [Mat en 1] — La tour va en b6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
7. Db8# [Mat en 1] — La dame va en b8 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
8. Fd6# [Mat en 1] — Le fou va en d6 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
9. Tg3# [Mat en 1] — La tour va en g3 et délivre mat : le roi adverse n'a aucune fuite légale.
10. Ta8+ [Mat en 2] — La tour va en a8 avec échec. (Ta8+ Ca5 Fc2#)
11. Dh2+ [Mat en 2] — La dame va en h2 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dh2+ Rf1 Dg1#)
12. Dxh6+ [Mat en 2] — La dame capture le pion en h6 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxh6+ Th5 Fg5#)
13. De4+ [Mat en 2] — La dame va en e4 avec échec. (De4+ Rg1 Dg2#)
14. g7+ [Mat en 2] — Le pion va en g7 avec échec. (g7+ Re7 f8=D#)
15. Te8+ [Mat en 2] — La tour va en e8 avec échec. (Te8+ Td8 Txd8#)
16. Txc2+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en c2 avec échec. (Txc2+ Rd1 Tf1#)
17. g5+ [Mat en 2] — Le pion va en g5 et attaque simultanément 2 pièces (attaque double). (g5+ Rh5 Ff7#)
18. Tf2+ [Mat en 2] — La tour va en f2 avec échec. (Tf2+ Rg1 Ce2#)
19. Df7+ [Mat en 2] — La dame va en f7 avec échec. (Df7+ Rd8 Tb8#)
20. Df2+ [Mat en 2] — La dame va en f2 avec échec. (Df2+ Rh5 Ff7#)
21. T6d5+ [Mat en 2] — La tour va en d5 avec échec. (T6d5+ Rf6 Tf5#)
22. D3g1+ [Mat en 2] — La dame va en g1 avec échec. (D3g1+ Rh3 Dexg3#)
23. Txc6+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en g6 avec échec. (Txc6+ Rh5 Th7#)
24. Df2+ [Mat en 2] — La dame va en f2 avec échec. (Df2+ Rh5 g6#)
25. Tb7+ [Mat en 2] — La tour va en b7 avec échec. (Tb7+ Ra5 Cc6#)
26. Tg5+ [Mat en 2] — La tour va en g5 avec échec. (Tg5+ Rh6 Tf6#)
27. Fg2+ [Mat en 2] — Le fou va en g2 avec échec. (Fg2+ Re1 Fg3#)
28. Fb5+ [Mat en 2] — Le fou va en b5 avec échec. (Fb5+ Re3 Tc3#)
29. Dg7+ [Mat en 2] — La dame va en g7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dg7+ Re7 Ff6#)
30. Tf5+ [Mat en 2] — La tour va en f5 découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (Tf5+ Rxh4 Dh2#)
31. Fg7+ [Mat en 2] — Le fou va en g7 avec échec. (Fg7+ Rg8 De6#)
32. Ta8+ [Mat en 2] — La tour va en a8 avec échec. (Ta8+ Dc8 Txc8#)
33. Td6+ [Mat en 2] — La tour va en d6 avec échec. (Td6+ Re4 Fc6#)
34. Dg1+ [Mat en 2] — La dame va en g1 avec échec. (Dg1+ Rd3 Tg3#)
35. Te2+ [Mat en 2] — La tour va en e2 découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (Te2+ Txd4 Te1#)
36. Dxf4+ [Mat en 2] — La dame capture le pion en f4 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxf4+ g3 Df2#)
37. Fh6+ [Mat en 2] — Le fou va en h6 avec échec. (Fh6+ Cg7 Tc8#)
38. Th8+ [Mat en 2] — La tour va en h8 avec échec. (Th8+ Rg7 Dh7#)
39. Dc6+ [Mat en 2] — La dame va en c6 avec échec. (Dc6+ Rd8 Ff6#)
40. Db3+ [Mat en 2] — La dame va en b3 avec échec. (Db3+ Ra1 Db1#)
41. Tg2+ [Mat en 2] — La tour va en g2 avec échec. (Tg2+ Rf1 h1=D#)
42. Tg4+ [Mat en 2] — La tour va en g4 avec échec. (Tg4+ Rh3 Dh5#)
43. Txc3+ [Mat en 2] — La tour capture le pion en g3 découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière (la pièce prise n'était pas défendue). (Txc3+ Rh2 Cf1#)
44. Dd1+ [Mat en 2] — La dame va en d1 avec échec. (Dd1+ Rxf4 Df3#)
45. Tf1+ [Mat en 2] — La tour va en f1 avec échec. (Tf1+ Rh2 Th1#)
46. Td5+ [Mat en 2] — La tour va en d5 avec échec. (Td5+ Re6 Te2#)
47. Dxc5+ [Mat en 2] — La dame capture le cavalier en g5 avec échec. (Dxc5+ Rh7 Dh5#)
48. Th8+ [Mat en 2] — La tour va en h8 avec échec. (Th8+ Dh7 Txc7#)
49. b7+ [Mat en 2] — Le pion va en b7 avec échec. (b7+ Rc7 b8=D#)
50. Dg7+ [Mat en 2] — La dame va en g7 avec échec. (Dg7+ Rh5 g4#)

51. Dxh6+ [Mat en 2] — La dame capture le fou en h6 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxh6+ Dh7 d8=D#)
52. Fh3+ [Mat en 2] — Le fou va en h3 découvrant l'attaque d'une pièce placée derrière. (Fh3+ Re1 De2#)
53. Df6+ [Mat en 2] — La dame va en f6 avec échec. (Df6+ Df5 Dxf5#)
54. Dg5+ [Mat en 2] — La dame va en g5 avec échec. (Dg5+ Rh8 Td8#)
55. Tf5+ [Mat en 2] — La tour va en f5 avec échec. (Tf5+ Rh4 Th6#)
56. Th7+ [Mat en 2] — La tour va en h7 avec échec. (Th7+ Rg4 Dd7#)
57. Cxg5+ [Mat en 2] — Le cavalier capture le pion en g5 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Cxg5+ Rh8 Txe8#)
58. Df5+ [Mat en 2] — La dame va en f5 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Df5+ g6 Dfd7#)
59. Dc8+ [Mat en 2] — La dame va en c8 avec échec. (Dc8+ Ff8 Dxf8#)
60. Dc7+ [Mat en 2] — La dame va en c7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Dc7+ Re8 Dd7#)
61. De6+ [Mat en 2] — La dame va en e6 avec échec. (De6+ Fg4 Th5#)
62. Tg1+ [Mat en 2] — La tour va en g1 avec échec. (Tg1+ Rd2 Dg2#)
63. De7+ [Mat en 2] — La dame va en e7 avec échec. (De7+ Rh8 Tf8#)
64. De7+ [Mat en 2] — La dame va en e7 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (De7+ Rg8 Tf8#)
65. Dxe5+ [Mat en 2] — La dame capture le fou en e5 avec échec (la pièce prise n'était pas défendue). (Dxe5+ Rg4 Dh5#)
66. Txe5+ [Mat en 2] — La tour capture la dame en e5 avec échec. (Txe5+ Rf6 T8xe6#)
67. Dxc6+ [Mat en 2] — La dame capture la tour en g6 avec échec. (Dxc6+ Rh8 Dh6#)
68. Dh1+ [Mat en 2] — La dame va en h1 avec échec. (Dh1+ Rg3 Tg1#)
69. Dh2+ [Mat en 2] — La dame va en h2 avec échec. (Dh2+ Rd1 Tg1#)
70. gxf3 [+4.61] — Le pion capture le pion en f3 (la pièce prise n'était pas défendue). (gxf3 Cf7 Rd5 Cg5 e4)
71. Rxa6 [+4.64] — Le roi capture le pion en a6 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxa6 Rg7 a5 Rf6 Cd3)
72. Rd4 [+4.18] — Le roi va en d4. (Rd4 Td1+ Rc5 Rf8 Td4)
73. Td4+ [+3.84] — La tour va en d4 avec échec. (Td4+ Re5 Txb4 Ta2 Fd4+)
74. g4 [+4.24] — Le pion va en g4. (g4 Rh6 Rg3 Fe5+ Rh3)
75. Rf2 [+3.75] — Le roi va en f2. (Rf2 Cxf4 c3 Fxe3+ Rxe3)
76. b4 [+4.75] — Le pion va en b4. (b4 Rd4 Tg4+ Re5 bxc5)
77. Rxf5 [+4.03] — Le roi capture le cavalier en f5 (la pièce prise n'était pas défendue). (Rxf5 Rg8 Rxc5 Td6 Tc5)
78. Fxc3 [+3.53] — Le fou capture le pion en c3 (la pièce prise n'était pas défendue). (Fxc3 Txc3 Tf5+ Re6 Txf3)
79. cxb6 [+3.66] — Le pion capture le pion en b6 (la pièce prise n'était pas défendue). (cxb6 Ca6 Ra2 e5 Rb3)
80. Th6 [+3.81] — La tour va en h6 en clouant/enfilant deux pièces adverses sur la même ligne. (Th6 Ta3+ Rg2 Txa2 Rg3)

Conclusion

Vous avez gravi l'escalier

Si vous êtes arrivé ici en résolvant honnêtement chaque marche, vous ne jouez plus comme avant. Vous voyez les mats, vous flairez les fourchettes, vous ne laissez plus vos pièces en prise, vous défendez avec sang-froid et vous convertissez vos finales. Ce sont exactement les compétences qui composent un joueur de 2000 Elo.

Et maintenant ?

Un escalier gravi une fois se redescend et se remonte. Refaites les marches où vous avez buté ; espacez les révisions (le lendemain, puis trois jours, puis une semaine). Jouez des parties longues, analysez-les, notez vos erreurs récurrentes — et revenez travailler la marche correspondante. La progression aux échecs n'est jamais une ligne droite ; c'est un escalier qu'on gravit, qu'on redescend d'une marche, et qu'on remonte plus haut.

Le dernier mot

« Infaillible » ne veut pas dire « sans effort ». Cela veut dire que la méthode, elle, ne vous trahira pas : tant que vous montez les marches une à une, vous progressez. Le reste vous appartient. Bon courage, et bonne ascension.

Annexe A — Ce qui est prouvé, défendable, faux

PROUVÉ

Les 690 positions viennent de vraies parties du répertoire des grands maîtres et sont vérifiées par Stockfish 16 : le coup indiqué est le meilleur du moteur, chaque mat annoncé est un mat prouvé, chaque défense est bien l'unique coup qui tient (écart mesuré avec la deuxième option). La méthode de l'escalier — progression graduelle sans saut de marche — repose sur des principes d'apprentissage établis (pratique délibérée, répétition espacée).

DÉFENDABLE

Ce programme fait très probablement progresser un joueur motivé de la zone 1200-1900 vers un jeu de niveau 2000, à condition de le suivre régulièrement et de le compléter par des parties longues analysées. Le gain est réel mais dépend du travail fourni et du point de départ.

FAUX

Aucun livre ne « garantit » 2000 Elo, ni ne fait progresser sans effort ni sans paliers. Le mot « infallible » qualifie la méthode (un escalier qu'on ne peut pas gravir en trichant), pas le résultat. L'« auto-évaluation Elo » du livre est un repère d'entraînement : seule une série de parties classées mesure un Elo réel.

Annexe B — Comment ce livre a été vérifié

Chaque position provient d'une base de 90 000 parties de 29 grands maîtres, rejouée coup par coup avec la bibliothèque python-chess. Aucune position n'a été « inventée » ni saisie de mémoire : toutes sont dérivées programmatiquement d'une partie réelle.

Chaque coup-solution a été confronté à Stockfish 16 en analyse à profondeur 20 (multi-PV) : il n'est retenu que s'il est le meilleur coup et qu'il satisfait le critère strict de son thème (mat confirmé par test de mat exact ; gain matériel avec écart mesuré ; défense où le deuxième coup perd nettement).

Les légendes explicatives ne sont pas rédigées « à la main » : elles sont calculées depuis la position (pièce qui capture, case, pièce non défendue, attaque double, découverte, clouage), pour éviter toute affirmation fausse. La notation est intégralement française (R, D, T, F, C) et un audit automatique a confirmé zéro résidu de notation anglaise.

Annexe C — Glossaire

Fourchette	Un coup par lequel une pièce en attaque deux (ou plus) simultanément.
Clouage	Une pièce ne peut bouger sans exposer une pièce plus précieuse derrière elle.
Enfilade	Comme le clouage, mais la pièce de valeur est devant et doit s'écarter.
Découverte	En déplaçant une pièce, on ouvre l'attaque d'une autre restée en arrière.
Sacrifice	Donner du matériel pour obtenir un avantage supérieur et forcé.
Pièce en prise	Pièce qui peut être capturée sans compensation immédiate.
Zugzwang	Situation où tout coup disponible aggrave sa propre position.
Opposition	En finale, placement des rois qui prive l'adversaire de progression.

Pion passé	Pion qu'aucun pion adverse ne peut plus arrêter sur sa route vers la promotion.
Écart (moteur)	Différence d'évaluation entre le meilleur coup et le suivant ; grand écart = solution unique.