

JEU DE DAMES

Apprentissage

Combinaisons



Jean-Pierre DUBOIS

INTRODUCTION

Le jeu de dames appartient à la famille des **jeux de stratégie**, dans laquelle s'inscrivent les échecs, le bridge et le go. Même si ce jeu peut être pratiqué à un bon niveau, avec assez peu de connaissances théoriques, il est impossible d'y jouer correctement sans une bonne vision du jeu. Dès les premiers coups d'une partie, on comprend que la position de départ, si homogène et si équilibrée, est extrêmement éloignée du but à atteindre, à savoir capturer ou enfermer toutes les pièces adverses. De plus, la difficulté d'**enregistrer** et d'**anticiper mentalement** les positions avec ces pions, tous si semblables entre eux, vient accroître ce sentiment d'impuissance à savoir pourquoi jouer tel coup plutôt que tel autre.

Le jeu de dames nécessite donc un apprentissage. De préférence **un apprentissage ludique**, avec des exemples clairs et des exercices progressifs, afin de surmonter graduellement les difficultés.

Ce premier tome est consacré aux combinaisons, avec 41 chapitres permettant de se forger pas à pas une **vision de 2 à 6 coups d'anticipation**.

Tous ces **chapitres sont en ligne** sur le site de Jean-François Latapie « **allonsadame** » et sont accessibles avec le lien suivant :

https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/fic_combi/sommaire_combi.html

En effet, la notation chiffrée est assez rébarbative. Le développement automatique des solutions peut se révéler un soutien appréciable dans cette phase d'apprentissage.

J'ajouterai que vous pouvez également consulter et **télécharger mon ouvrage « maîtrise du jeu de dames »** sur le site de Richard Przewozniak « **damier lyonnais** » :

http://damierlyonnais.free.fr/joueurs_dubois_maitrise.htm

Il me reste à vous souhaiter de passer des bons moments en exerçant votre sagacité, avec cette série de 410 combinaisons, toutes plus astucieuses les unes que les autres.

Jean-Pierre Dubois

Champion de France en 1982

Table des matières

Chapitre 1 : présentation.....	4
Chapitre 2 : méthode d'identification de la rafle et des points d'appuis.....	8
Chapitre 3 : les cases de départ et d'arrivée.....	11
Chapitre 4 : l'envoi a dame.....	14
Chapitre 5 : la méthode des points de contact.....	17
Chapitre 6 : le déplacement des points d'appui par collage.....	20
Chapitre 7 : l'association envoi a dame et collage.....	23
Chapitre 8 : les temps de repos créés par une attaque.....	26
Chapitre 9 : la création des temps de repos.....	29
Chapitre 10 : les mécanismes de mémorisation du cerveau.....	32
Chapitre 11 : récapitulatif.....	36
Chapitre 12 : la transition vers les combinaisons en 4 temps.....	39
Chapitre 13 : le coup de l'express.....	42
Chapitre 14 : le coup de ricochet.....	45
Chapitre 15 : le coup de rappel.....	48
Chapitre 16 : le coup renversé.....	51
Chapitre 17 : le coup Napoléon.....	54
Chapitre 18 : le coup de la trappe.....	57
Chapitre 19 : le coup de talon.....	60
Chapitre 20 : le coup Philippe.....	63
Chapitre 21 : récapitulatif.....	66
Chapitre 22 : la méthode D-P-A (Déblaiement-Positionnement-Acheminement).....	69
Chapitre 23 : le coup de la bombe.....	73
Chapitre 24 : le coup Springer.....	76
Chapitre 25 : le coup Avid.....	79
Chapitre 26 : le coup de croc.....	82
Chapitre 27 : le coup Philippe avec prises multiples.....	85
Chapitre 28 : la fourchette.....	88
Chapitre 29 : les structures de pions associées au coup Philippe.....	91
Chapitre 30 : une structure de pions associée à une rafle 49x... ..	94
Chapitre 31 : l'enchaînement Weiss.....	97
Chapitre 32 : le coup Raichenbach.....	100
Chapitre 33 : le coup de l'Espagnol.....	103
Chapitre 34 : le coup Raphaël.....	106
Chapitre 35 : le pion 35 et le mécanisme de la trappe.....	109
Chapitre 36 : le coup Marne.....	112
Chapitre 37 : le coup van Bergen.....	115
Chapitre 38 : quelques combinaisons contre le faux marchand de bois.....	119
Chapitre 39 : combinaisons 34x3 ou 34x5.....	123
Chapitre 40 : combinaisons 31x22x11x2.....	127
Chapitre 41 : synthèse.....	131

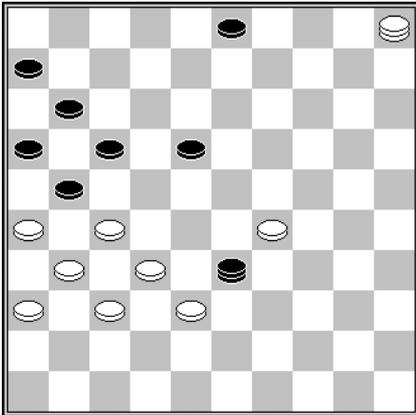
Chapitre 1 : présentation

Pour comprendre comment s'articulent les combinaisons, nous allons commencer notre tour d'horizon avec les combinaisons en 2 temps.

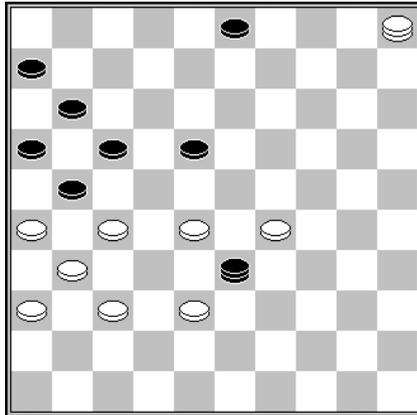
1 – AU JEU DE DAMES, ON NE VOIT QUE CE QUE L'ON REGARDE

Cette phrase peut paraître simpliste et même inutile. Je dois avouer que je suis toujours surpris, après autant d'années de pratique du jeu, de pouvoir être encore victime de combinaisons en 2 temps. Ce n'est dû qu'à de **l'inattention**. Cela signifie qu'il est nécessaire de **tout examiner**, pour savoir s'il y a ou non une combinaison. Il est impossible de le savoir en fixant une position statique, sans déplacer mentalement les pions. Il n'est pas possible de faire des impasses sans prendre le risque d'oublier une combinaison.

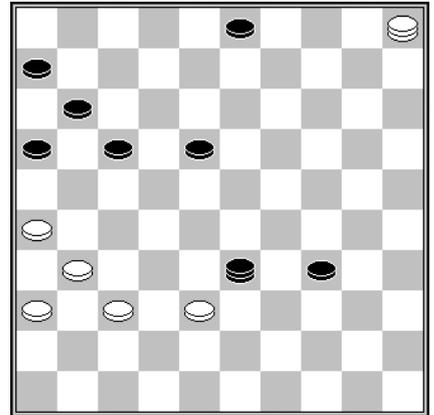
Les deux exemples qui suivent vont nous permettre de bien comprendre :



Trait aux blancs



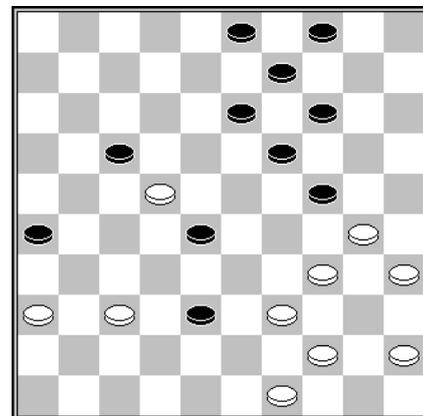
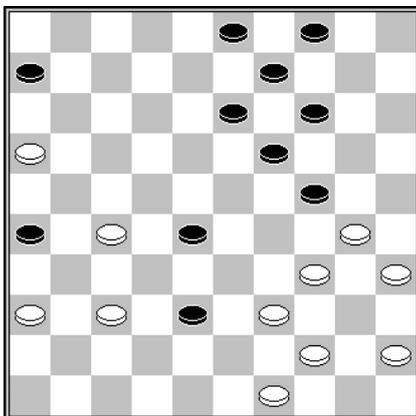
Trait aux noirs



Trait aux blancs

Cette position s'est présentée entre Wouter SIPMA et Alexander GEORGIEV, multiple champion du monde, lors d'un match de départage en parties rapides.

Les noirs viennent d'entrer en lunette et offrent à leur adversaire un gain direct par 32-28, forçant les noirs à prendre 3 pions par (21x34), obtenant ainsi la position du troisième diagramme dans lequel les blancs reprennent la dame par 38x40.



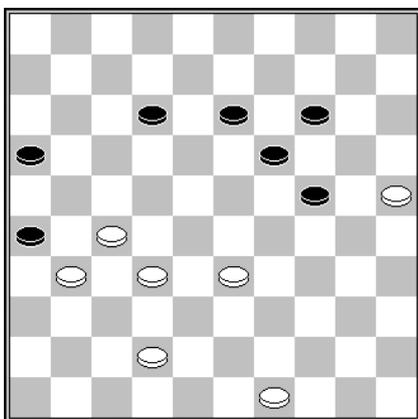
Ce deuxième exemple est tiré d'une partie que j'ai jouée en amicale. Avec les noirs, mon dernier coup était (23-28). Apparemment, les blancs semblent perdus. Pourtant, ils peuvent renverser la situation en 2 temps, par un gambit : 16-11 (6x17) 27-22, position du second diagramme, où les noirs doivent se résoudre à perdre un pion.

2 – LA METHODOLOGIE POUR TROUVER

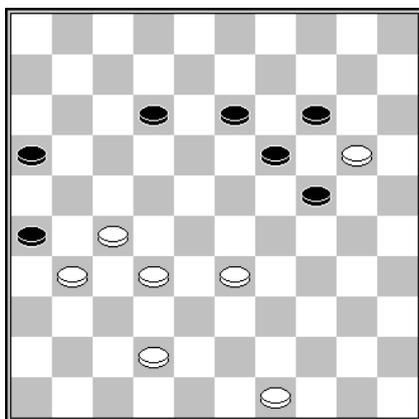
Rien ne prédestine notre esprit à trouver des combinaisons au jeu de dames. Sacrifier des pions pour en prendre plus, ou pour faire une dame, n'est pas inscrit dans nos gênes. Pas plus que la prise majoritaire.

Il va donc falloir habituer notre cerveau à une démarche qui n'est pas spontanée. La répétition des exercices conduit rapidement à des résultats probants. Il faut prendre conscience que le premier coup à rechercher provoque obligatoirement un contact entre deux pions. Le coup adverse correspond nécessairement à une prise dans laquelle le nombre de pions à prendre est primordial. Le second coup est une prise décisive.

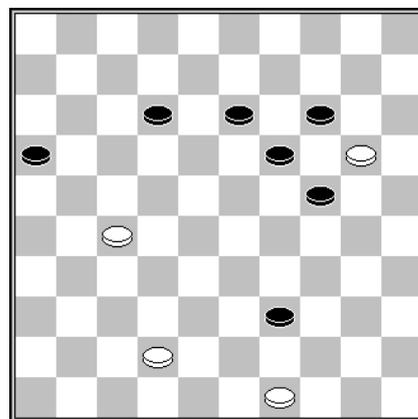
En résumant, nous avons une mise en contact, puis une prise par le camp adverse, et enfin une prise (rafle).



Trait aux blancs



Trait aux noirs



Trait aux blancs

CONTACT : le premier coup des Blancs, 25-20.

PRISE DES NOIRS : la prise majoritaire de 3 pions (26x39)

PRISE DES BLANCS : 20x7

3 – LES MECANISMES

Les combinaisons sont toujours constituées d'un ou plusieurs mécanismes suivis d'une ou plusieurs rafles.

Dans les exemples qui suivent, on trouvera 3 mécanismes de base : **LE COLLAGE**, **LA PRISE MAJORITAIRE** et **LE GAMBIT** :

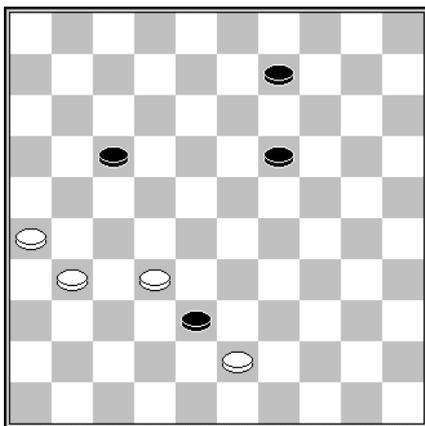
4 – LE MODE OPERATOIRE

Le but de ces exercices est d'habituer le cerveau à sacrifier des pions, à intégrer la prise majoritaire et à suivre mentalement le déplacement des pions. L'intention est également de prendre conscience que tout est possible, que même les coups les moins « naturels » peuvent être des solutions.

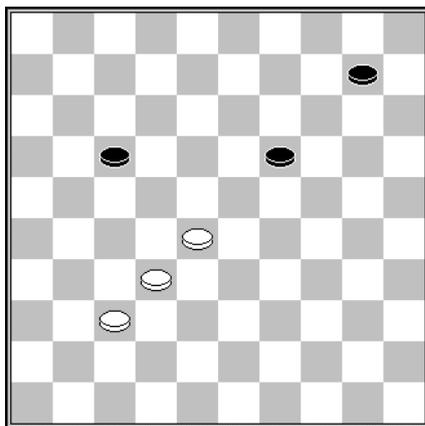
Dans cet esprit, je vous conseille de rechercher les combinaisons directement sur un support informatique ou sur papier. Sans stress et sans contrainte de temps. Prenez le temps de visualiser mentalement les déplacements.

Je vous recommande également, une fois la combinaison trouvée, de fixer la position de départ, de la mémoriser pendant quelques secondes, et ensuite de la reproduire sur un damier normal. Cet exercice de mémoire visuelle vous sera très utile par la suite. Vous prendrez conscience de la manière dont vous fixez les images, de manière globale ou par groupes de pions. L'idéal est évidemment d'avoir une mémoire visuelle globalisante, mais ce n'est pas donné à tout le monde. Cela n'a pas de grande conséquence car le cerveau trouve d'autres chemins pour reconstituer les positions. Il faut simplement lui donner l'occasion de le faire régulièrement. Cette démarche permet ensuite de soulager la mémoire de travail pendant les parties officielles.

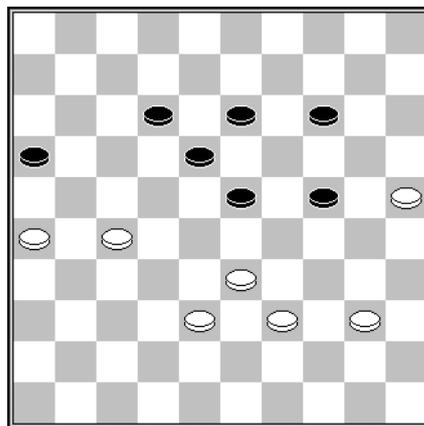
COMBINAISONS EN 2 TEMPS



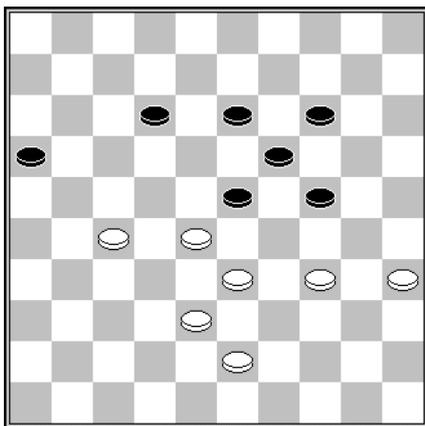
D1 : trait aux blancs



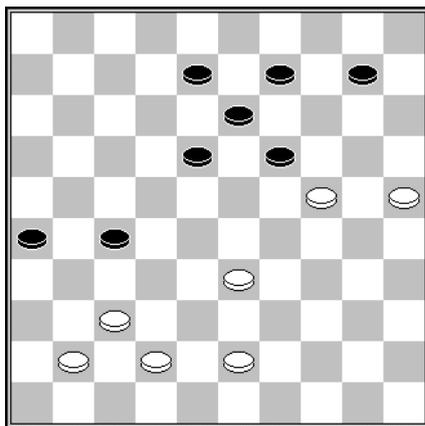
D2 : trait aux blancs



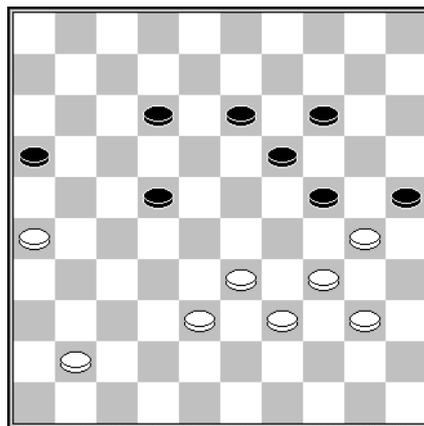
D3 : trait aux blancs



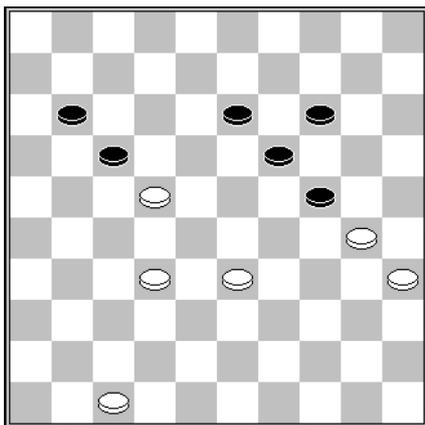
D4 : trait aux blancs



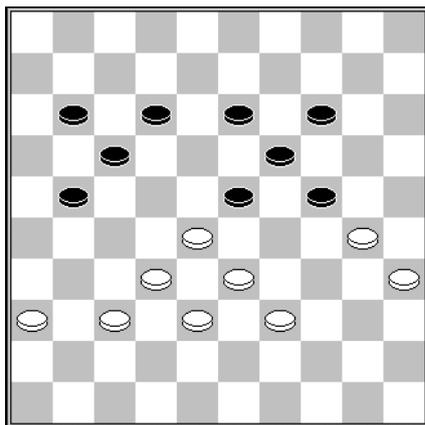
D5 : trait aux blancs



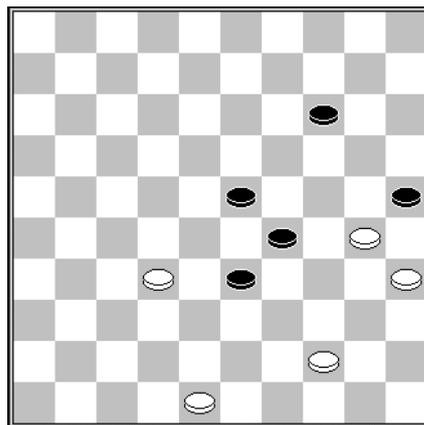
D6 : trait aux blancs



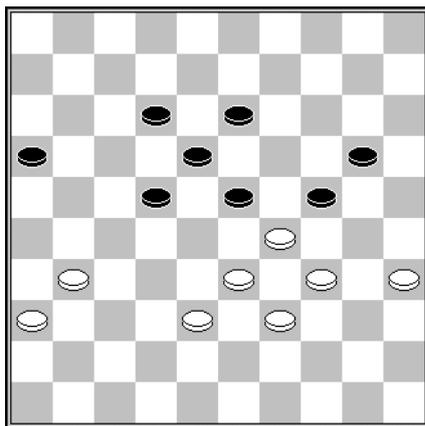
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

D1 : le premier temps est nécessairement un contact avec un pion adverse, ici 26-21
Le pion noir peut prendre de trois manières. La prise majoritaire force (17x28)
Le dernier coup est une prise : 43x3

D2 : Le coup est connu sous le nom de coup de mazette. Ce coup se rencontre fréquemment en partie. 28-22 (17x28) 32x5

D3 : les Blancs ont plusieurs manières de sacrifier leurs pions. Il est nécessaire de toutes les passer en revue et de faire un bilan. Une seule manière de gagner : 33-29 (23x21) 26x10

D4 : Les Noirs attaquent 2 pions. Cette situation doit orienter les recherches vers un collage : 34-29 (23x21) 29x7

D5 : La solution n'est pas évidente. Là encore, il est nécessaire de tout examiner attentivement en s'attachant aux prises majoritaires. Solution : 37-31 (27x20) 25x5

D6 : Une attaque de 2 pions par les Noirs. Cela oriente normalement vers un collage. Ici, ce n'est pas possible. Un tour d'horizon de toutes les possibilités permet d'arriver à la solution : 34-29 (25x32) 29x38

D7 : Une attaque de 2 pions, donc un collage : 33-29 (17x37) 29x18

D8 : Oser donner 3 pions ne vient pas naturellement à l'esprit. Dans bien des cas, la solution échappe à notre intuition. Il faut se faire violence pour envisager toutes les prises possibles. Solution : 33-29 (24x31) 36x20

D9 : La prise majoritaire est ici déterminante : 43-38 (25x43) 48x10

D10 : Comme dans le diagramme n°8, la solution est contre intuitive : 34-30 (23x32) 30x37

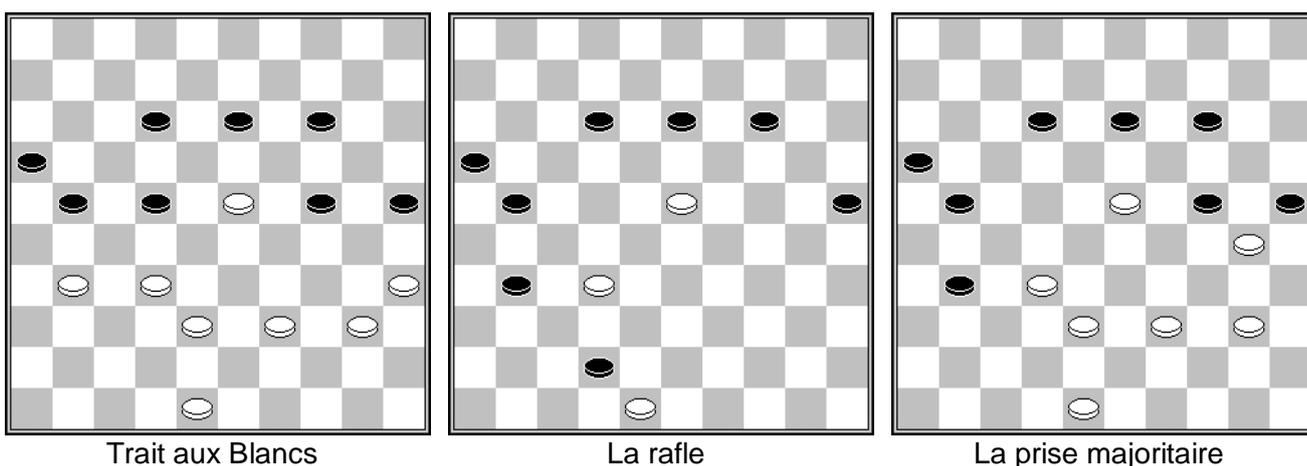
Chapitre 2 : méthode d'identification de la rafle et des points d'appuis

Les combinaisons en 3 temps se distinguent de celles en 2 temps.

Les combinaisons en 2 temps sont basées sur deux principes, à savoir la prise majoritaire et le collage. Il n'y a pas de difficulté particulière. Il suffit de rester concentré et de porter son attention sur tous les coups jouables, y compris les plus inattendus, jusqu'à visualiser la solution. Le cerveau assimile alors de manière de plus en plus automatique le mécanisme de prise majoritaire. Les efforts consentis pour envisager mentalement le déplacement des pièces sont de moins en moins importants.

Les combinaisons en 3 temps participent à l'amélioration de la vision. Elles nécessitent en plus de raisonner pour réduire le champ d'investigation. En effet, à partir de 3 temps, la recherche systématique de la solution peut devenir fastidieuse, et finalement peu productive.

Pour découvrir la solution, on va focaliser son attention en premier lieu sur les rafles possibles et sur les points d'appui qui peuvent servir de départ à ces rafles. Examinons l'exemple ci-dessous :



Quels sont les points d'appui qui peuvent servir de point de départ à une rafle ?

Nous avons les pions 35 et 48.

Une rafle commençant par le pion 35 ne peut aboutir que sur les cases 2, 4, 11, 13, 15, 22 ou 24. On comprend immédiatement qu'aucune rafle partant de la case 35 n'a de sens.

Une rafle partant de la case 48 peut accéder aux cases 6, 8, 10, 17, 19, 26, 28, 30.

Une rafle 48x10 est donc concevable. C'est ce que montre le second diagramme. Il reste ensuite à chercher de quelle manière acheminer des pions noirs en 31 et 42 pour rendre la rafle possible.

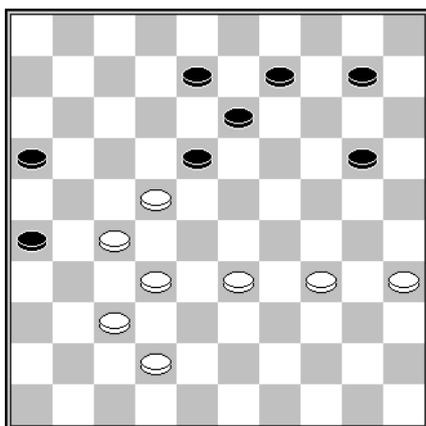
Solution : 1. 31-27 (22x31) 2. 35-30 (24x42) 3. 48x10.

La méthode comprend donc 2 étapes :

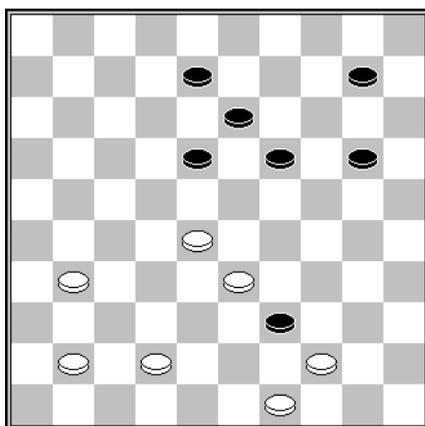
- 1 – identifier la rafle et les points d'appui.
- 2 – utiliser les mécanismes connus pour rendre possible la rafle

Nous verrons par la suite que cette manière de procéder n'est pas la seule possible, mais qu'il est malgré tout essentiel de maîtriser celle-ci pour évoluer ensuite vers des combinaisons plus élaborées.

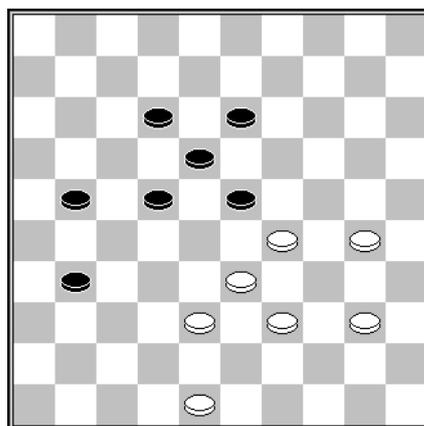
COMBINAISONS EN 2 et 3 TEMPS



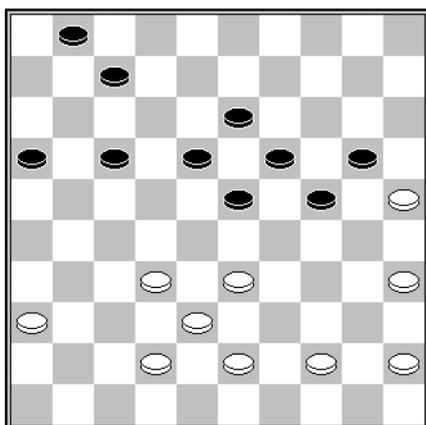
D1 : trait aux blancs



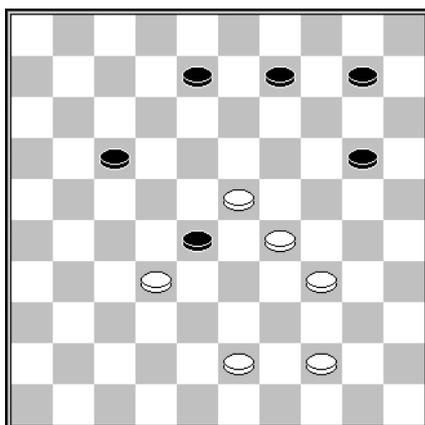
D2 : trait aux blancs



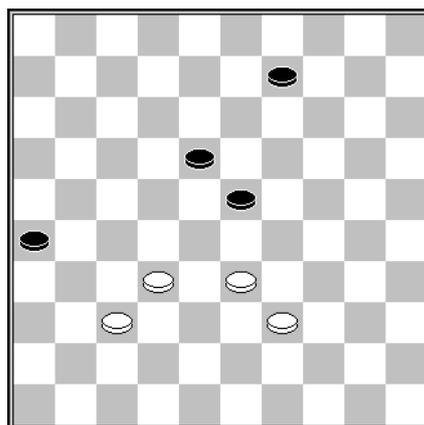
D3 : trait aux blancs



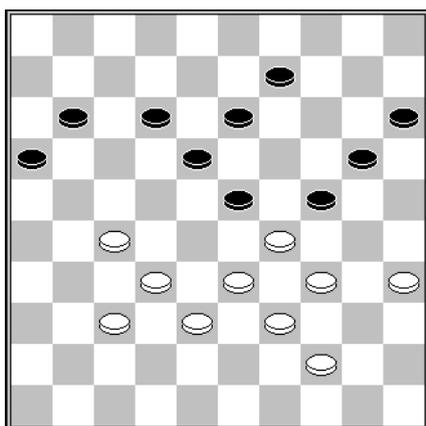
D4 : trait aux noirs



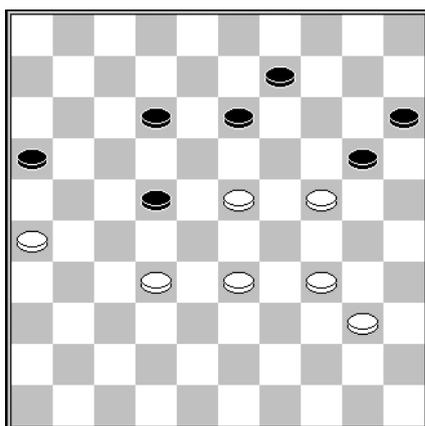
D5 : trait aux blancs



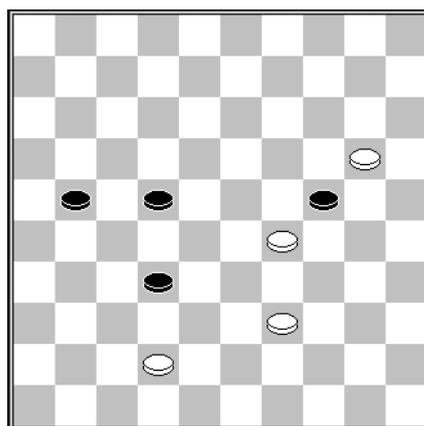
D6 : trait aux blancs



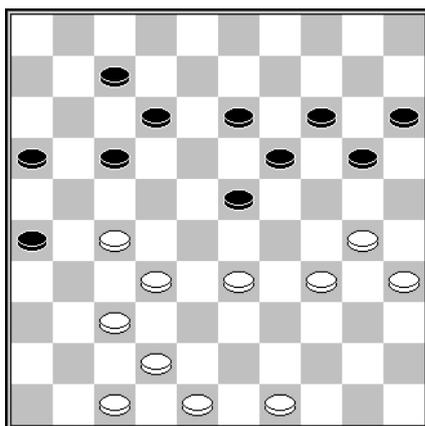
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

D1 : pour trouver la solution, il faut s'intéresser aux points de contact. Le 1^{er} coup ne peut être que 27-21 ou 37-31. Ensuite, il faut penser à la règle de la prise majoritaire.

Solution : 37-31 (26x30) 35x4

D2 : Les Noirs viennent d'attaquer en lunette. Ils menacent de prendre un pion et de damer. Il faut penser à la règle de la prise majoritaire.

Solution : 28-22 (18x29) 44x4

D3 : La solution est basée sur le même principe que le diagramme précédent.

Solution : 33-28 (22x42) 48x28

D4 : Attention, ce sont cette fois les Noirs qui gagnent. Il est important de voir les combinaisons avec les Blancs et avec les Noirs, comme en partie réelle. La solution est encore une fois basée sur le même principe. Il faut bien regarder les points de contact et suivre le cheminement des pions pour forcer la prise majoritaire.

Solution : (23-28) 25x21 (23x50)

D5 : La solution est inattendue. Notre esprit n'est pas préparé à déceler ce genre de combinaison. Il faut s'habituer à envisager les points de contact, même si cela paraît absurde. On a souvent des surprises.

Solution : 29-24 (20x27) 23x5

D6 : Ce coup est connu sous le nom de « coup de l'express ». Il s'agit ici de sa forme la plus simple.

Solution : 37-31 (26x28) 33x4

D7 : 27-22 ne donne qu'un échange de pions. Le gain s'obtient par 33-28 (24x33) 39x6

D8 : l'attaque de plusieurs pions est souvent à l'origine de « collages ».

Solution : 33-28 (20x18) 28x19

D9 : Là encore, la prise majoritaire est la clé.

Solution : 42-38 (32x23) 20x16

D10 : En examinant la position, on peut espérer faire un coup de dame aboutissant à la case 2. La case de départ est donc nécessairement en 42, car c'est le seul point d'appui disponible. Pour que la rafle soit possible, il faut amener un pion en 28 et un pion en 38.

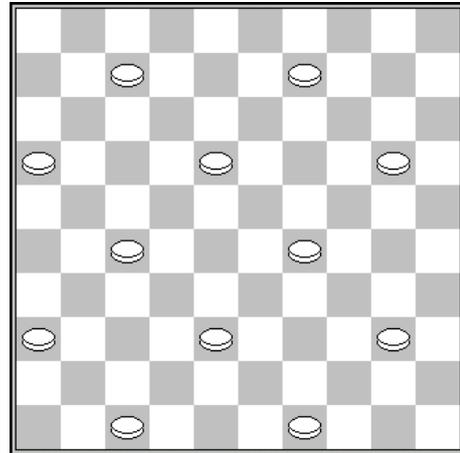
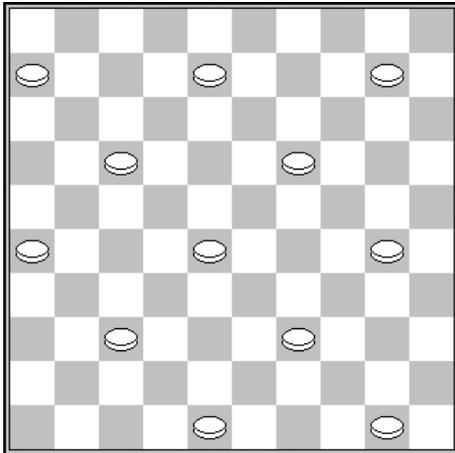
Solution : 30-24 (19x28) 27-21 (16x38) 42x2

Chapitre 3 : les cases de départ et d'arrivée

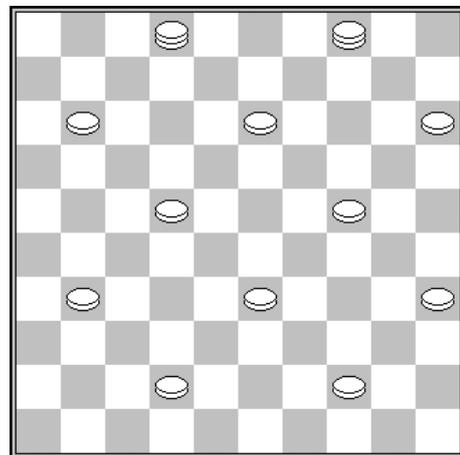
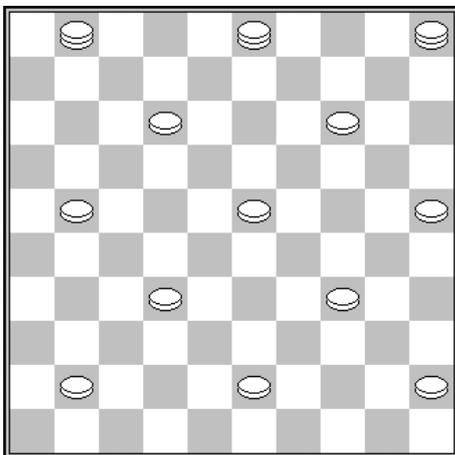
Nous avons vu précédemment qu'il est important de **rationaliser** la solution en **commençant par concevoir la rafle**.

Les rafles ont toujours un **point de départ** et un **point d'arrivée**. Ce sont ces points qu'il est important de **repérer**.

Ci-dessous les cases de départ et d'arrivée sur les lignes impaires :



Ci-dessous les cases de départ et d'arrivée sur les lignes paires :

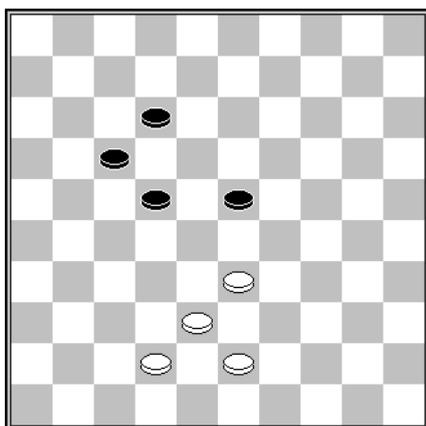


Par exemple, une rafle partant du pion 43 peut aboutir sur les cases 1, 3, 5, 12, 14, 21, 23, 25, 32, 34, 41 ou 45, à l'exclusion de toute autre case.

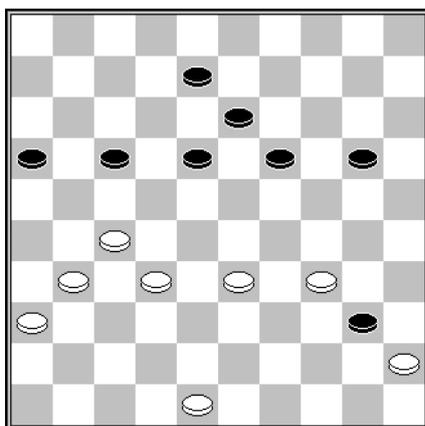
Autre exemple : un coup de dame sur la case 2 ne peut provenir que de l'une des cases 11, 13, 15, 22, 24, 31, 33, 35, 42, 44.

Une **rafle aboutissant sur une ligne paire** ne peut avoir comme **départ** qu'une case également située **sur une ligne paire**.

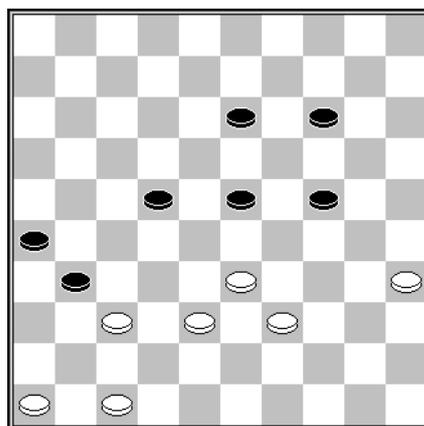
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



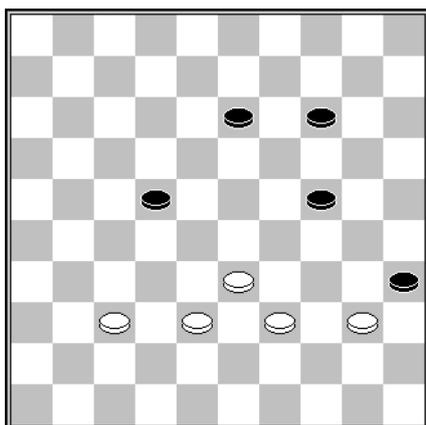
D1 : trait aux blancs



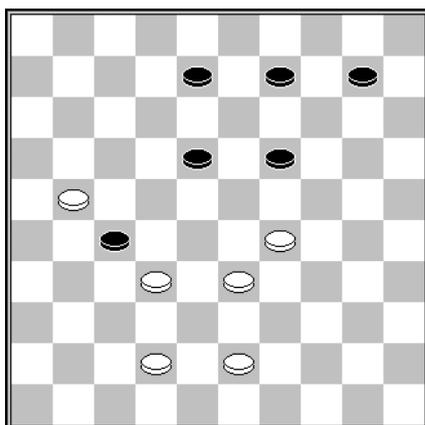
D2 : trait aux blancs



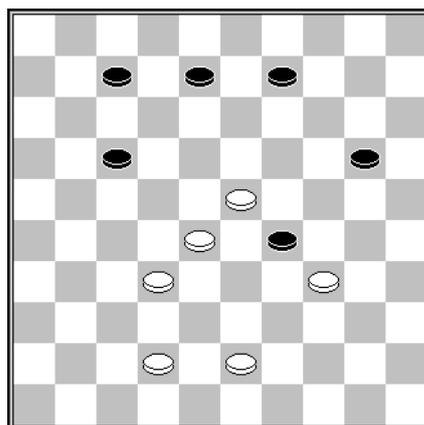
D3 : trait aux blancs



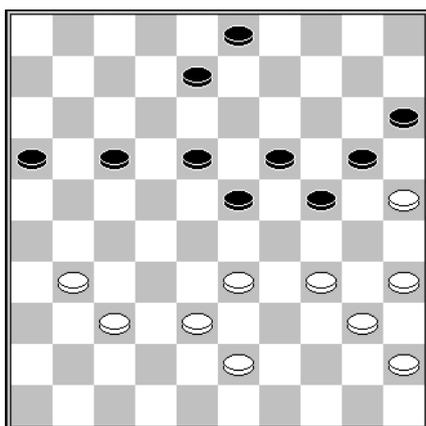
D4 : trait aux blancs



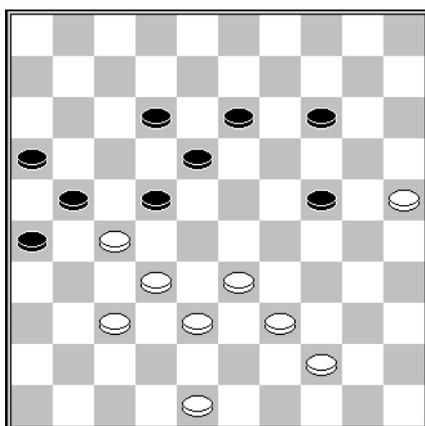
D5 : trait aux blancs



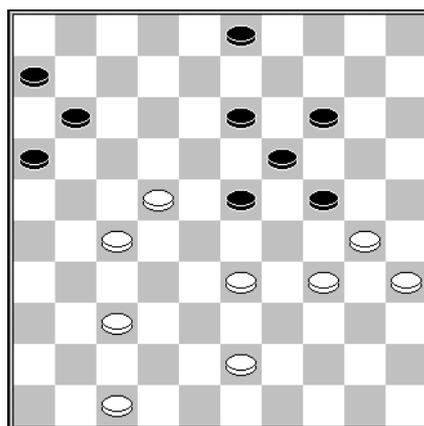
D6 : trait aux blancs



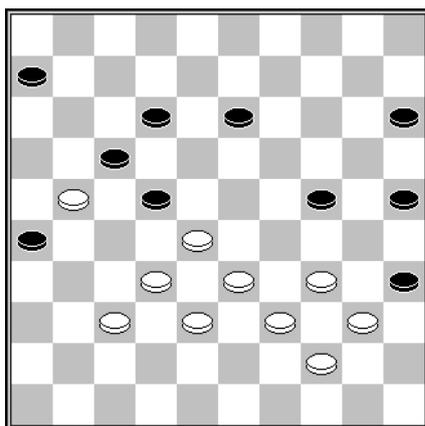
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

D1 : La formation de 4 pions 33-38-42-43 est très intéressante pour réaliser des combinaisons connues sous le nom de « Coup parallèle ».

Solution : 33-28 (ad lib) 38x7

D2 : Les Noirs sont entrés en lunette et menacent 2 pions. En examinant la position des Noirs, on voit qu'il suffit d'amener un pion en 30 pour qu'une rafle 45x3 devienne possible. La solution repose sur la prise majoritaire.

Solution : 27-21 (17x30) 45x3

D3 : Beaucoup de trous dans le camp des Noirs. La prise majoritaire permet à nouveau de conclure.

Solution : 33-29 (23x41) 47x29

D4 : Solution : 33-29 (35x31) 29x36

D5 : Solution : 29-23 (19x28) 21x5

D6 : Solution : 28-22 (17x30) 23x1

D7 : Ce genre de situation se présente assez fréquemment en partie. Sur les attaques de pions, il faut tout envisager. Les coups les moins « naturels » réservent souvent de jolies surprises.

Solution : (23-28) 25x21 (28x48)

D8 : Un cas très pratique. Une attaque de 2 pions apparemment décisive. La prise majoritaire est bien souvent un moyen de défendre ses pions avancés lorsque l'on est en retard pour les protéger.

Solution : 32-28 (21x34) 28x39

D9 : Harry KOLK – Leo MOUS (NLD-chT 1e klasse A, 27-02-1993)

Une combinaison en 3 temps. La réflexion se porte automatiquement sur la rafle et sur le point d'appui. Ici, le point d'appui le plus vraisemblable est le pion 47. La rafle 47x20 ou 47x29 semble plausible.

Solution : 33-29 (24x33) 22-17 (11x42) 47x20

D10 : S. LAUTENBACH – J. van der DOE (NLD-chT Hoofdklasse 1, 28-11-1970)

La rafle 28x30 est déjà prête. Il ne manque que le pion 17 à faire sauter.

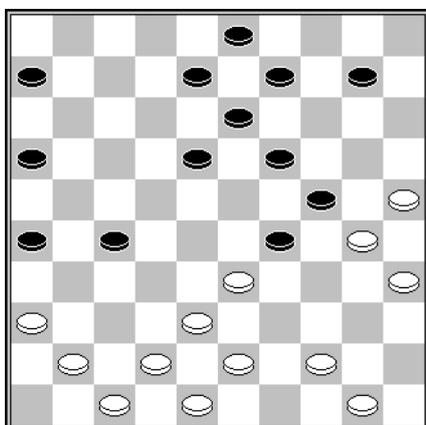
Solution : 37-31 (26x37) 32x41 (17x26) 28x30

Chapitre 4 : l'envoi a dame

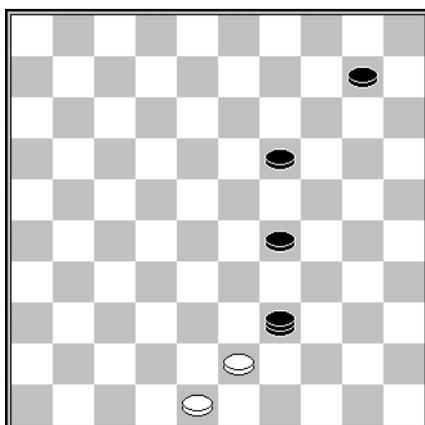
Nous avons vu que l'une des manières de trouver les solutions consiste à **rechercher en premier lieu la rafle plausible**, et ce n'est qu'ensuite que l'on recherche **comment mettre en place les pions** pour que cette rafle devienne possible. **Cette deuxième phase** fait appel à ce que l'on a coutume d'appeler « **mécanisme** ».

L'un des mécanismes toujours étonnants repose **sur l'envoi à dame**, puis sur la **reprise de cette dame avec avantage**.

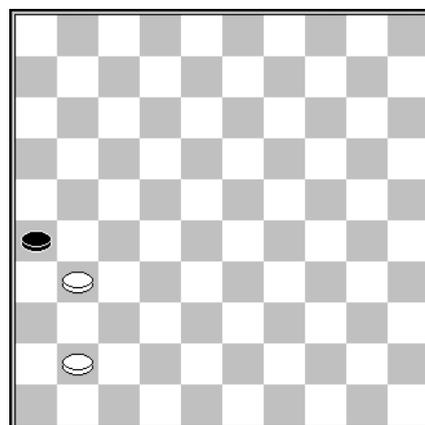
Examinons l'exemple suivant :



Trait aux Blancs



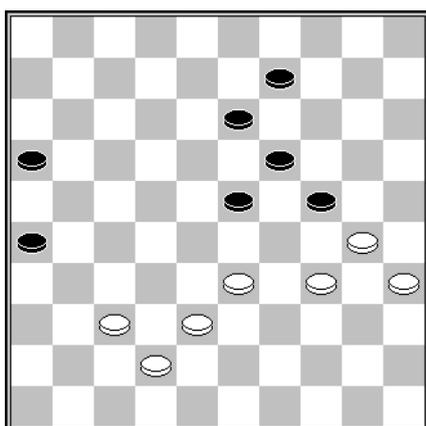
La rafle 43x5



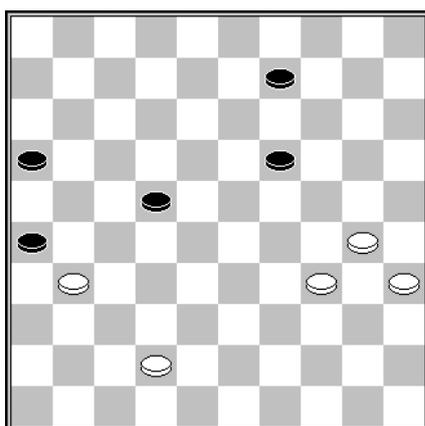
L'envoi à dame

A partir de la position du premier diagramme, on peut espérer faire un coup de dame en 5. Il ne manque qu'une pièce noire en 39 pour réaliser la rafle du second diagramme. La solution est d'envoyer le pion 26 à dame puis de l'envoyer sur cette case 39.

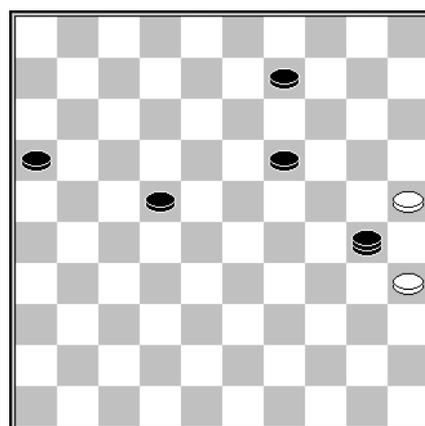
Solution : 36-31 (26x46) 42-37 (46x39) 43x5.



Trait aux Blancs



L'envoi à dame



La rafle 35x4

La position du premier diagramme est gagnante pour les blancs. Malgré le peu de pions en jeu, la solution n'est pas très évidente. Tout d'abord, il faut avoir l'idée d'un coup de dame sur la case 4. Le point d'appui de la rafle ne peut être que le pion 35. Pour que la rafle 35x4 devienne possible, il faut d'une part éliminer les pions 13 et 22, et d'autre part amener une pièce sur la case 30.

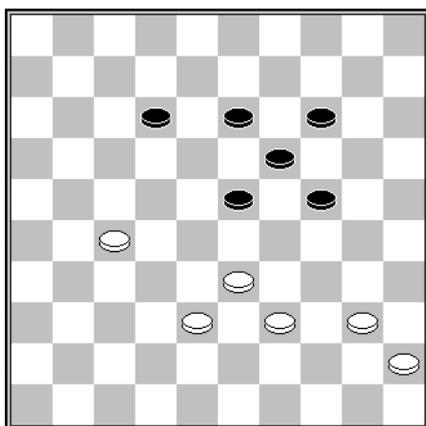
Solution :

Phase 1 : élimination des 2 pions 13 et 24 par 33-29 (24x33) 38x18 (13x22)

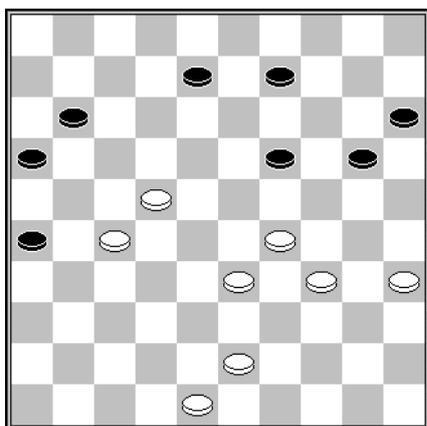
Phase 2 : acheminement d'une pièce en 30 par l'envoi à dame 37-31 (26x48) suivi de 40-35 (48x30)

Phase 3 : exécution de la rafle 35x4.

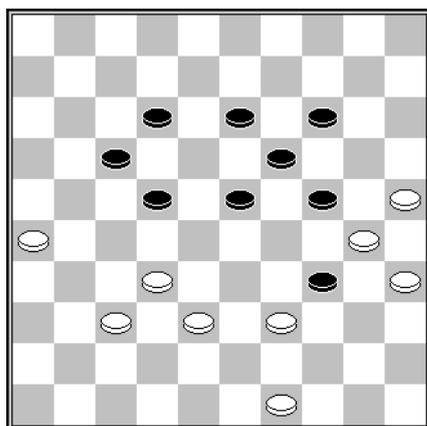
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



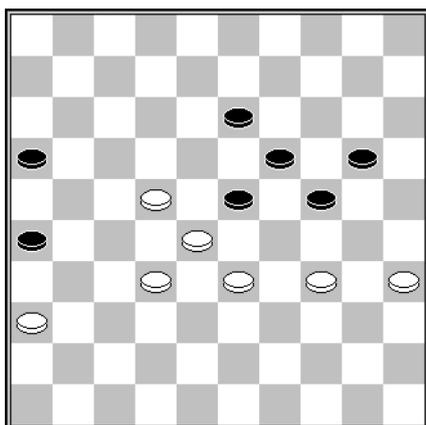
D1 : trait aux blancs



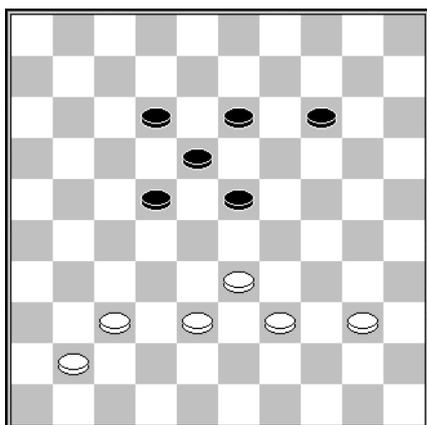
D2 : trait aux blancs



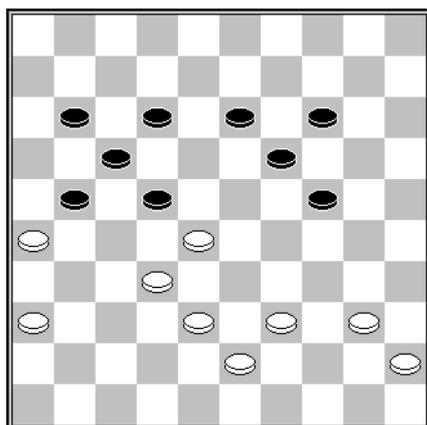
D3 : trait aux blancs



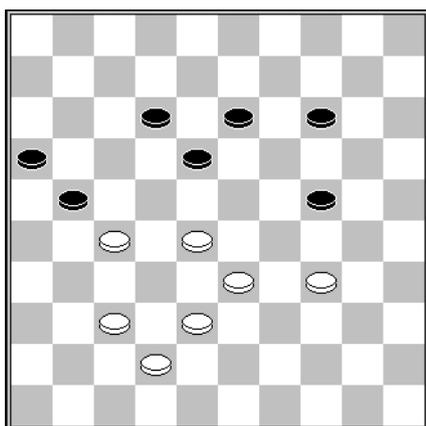
D4 : trait aux blancs



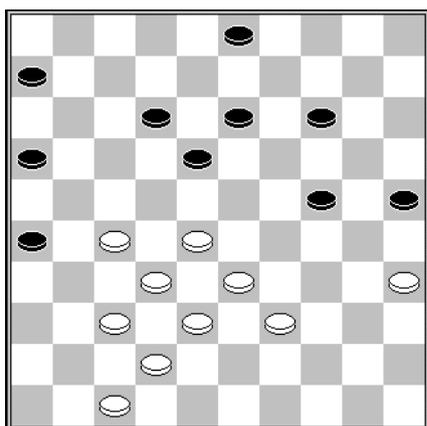
D5 : trait aux blancs



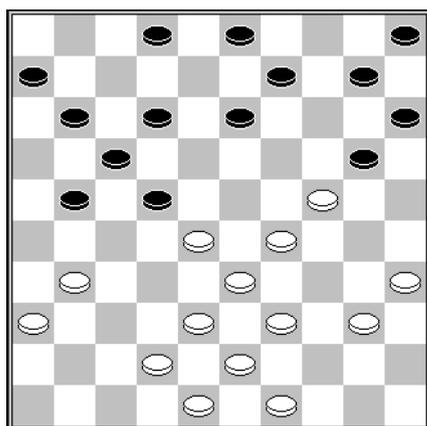
D6 : trait aux blancs



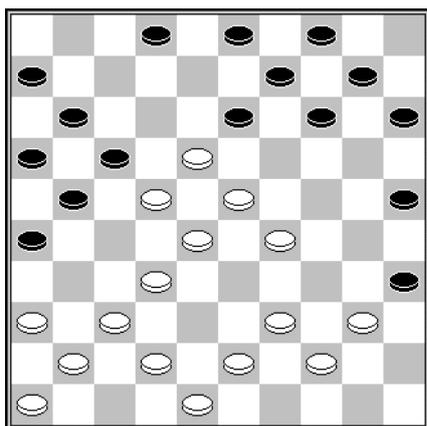
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

D1 : La formation des Noirs en étoile 13-14-19-23-24 est souvent à l'origine d'une combinaison connue sous le nom de « Coup royal ». Il s'agit ici de sa forme la plus simple.

Solution : 33-28 (23x34) 40x7

D2 : Gil SALOME – Fidèle NIMBI (Open Heerhugowaard 2015)

La prise majoritaire réserve bien des surprises. Le premier coup est inattendu. Cela prouve une nouvelle fois que l'on ne doit jamais rien négliger.

Solution : 27-21 (26x30) 35x2

D3 : A nouveau la prise majoritaire.

Solution : 32-27 (22x44) 49x7

D4 : Un intrus dans cette série de combinaisons. Il s'agit d'un gambit. Cette forme de gain basée sur le sacrifice d'un pion ou plusieurs pions suivi d'une attaque se présente très fréquemment en fin de milieu de partie.

Solution : 35-30 (24x35) 33-29

D5 : 33-29 (23x32) 37x10

D6 : Une attaque de 3 pions. Il faut avoir le réflexe de penser au collage.

Solution : 32-27 (23x35) 27x29

D7 : La règle de la prise majoritaire est inattendue mais décisive.

Solution : 33-29 (24x31) 37x10

D8 : La rafle 28x10 se dessine. Il faut trouver le moyen de placer une pièce noire en 22. L'envoi à dame est le mécanisme approprié. Solution : 37-31 (26x48) 47-42 (48x22) 28x10

D9 : Marcel NAVARRO – Piet ROOZENBURG (Wch, 01-12-1956)

L'idée de base repose sur une combinaison aboutissant à 45. Le point d'appui se situe nécessairement sur une ligne paire. Le pion 21 semble un bon candidat pour le départ de la rafle. Il ne reste alors plus qu'à amener une pièce blanche en 27.

Solution : (13-19) 24x4 (11-16) 4x27 (21x45)

D10 : Cees BAKKER – Fred IVENS (NLD-ch rayon Rayon 4, 08-05-1976)

Il faut commencer par éliminer l'idée d'une combinaison en 47 ou 49 car il n'y a pas de point d'appui vraisemblable. Il faut ensuite avoir l'idée d'une rafle aboutissant à la case 45. Alors, tout s'éclaircit. Il suffit de supprimer le pion blanc 23 et d'acheminer une pièce en 8.

Solution : (14-19) 23x5 (4-10) 5x8 (3x45)

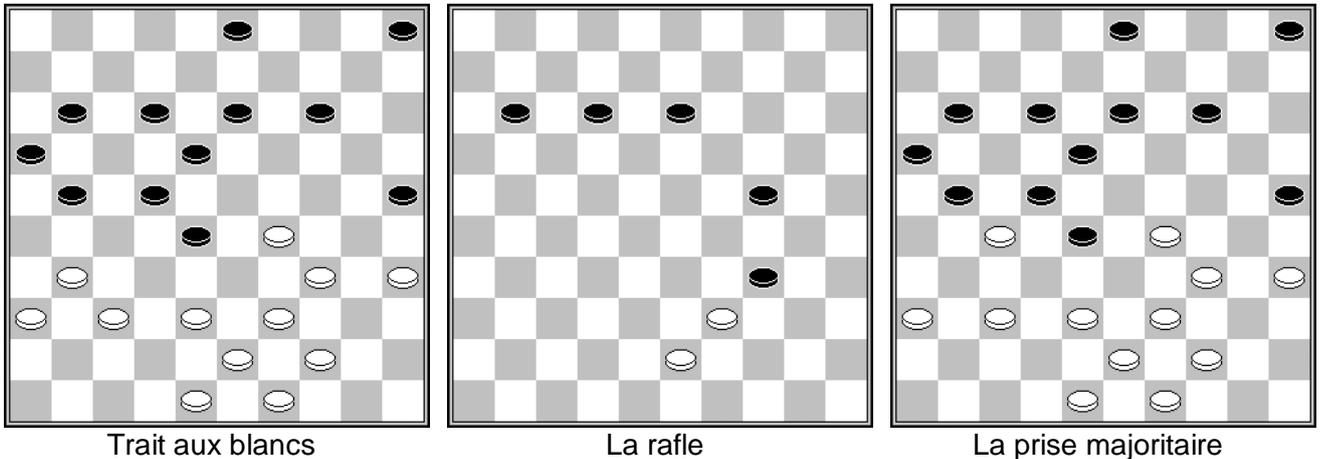
Chapitre 5 : la méthode des points de contact

Nous avons vu précédemment qu'il était recommandé de commencer par chercher la raffle, avec les tenants et les aboutissants.

Cette manière de procéder présente le risque de passer à côté de nombreuses combinaisons, peu spectaculaires, mais très fréquentes.

Une autre idée consiste donc à rechercher les points de contact entre les pions blancs et les pions noirs, puis à sacrifier mentalement les pions, sans fatalement rechercher une issue favorable. Cette façon de raisonner permet de recenser les mécanismes possibles et d'éclairer sur d'éventuelles suites avantageuses.

Examinons l'exemple suivant :



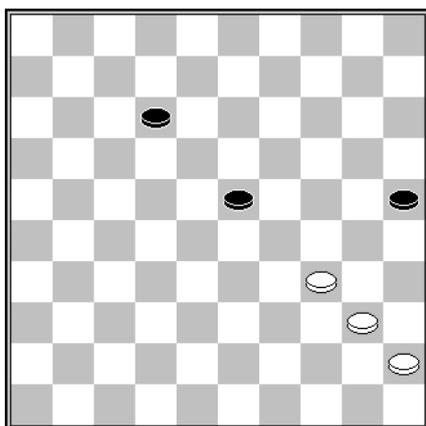
Dans cette situation, la raffle finale n'est pas évidente. De plus, il y a de nombreux points d'appui possibles. Concevoir une raffle en 6 avec un point d'appui en 39, est loin d'être intuitif.

Par contre, en commençant par la recherche des points de contact et par la manière dont on peut sacrifier les pions, on ouvre de nouvelles perspectives. Ainsi, les blancs peuvent donner leurs pions de différentes manières. Par exemple 34-30, 29-23, 37-32 ou l'inattendu 31-27. Cette prise majoritaire de 4 pions rend ensuite évidente la raffle 39x6.

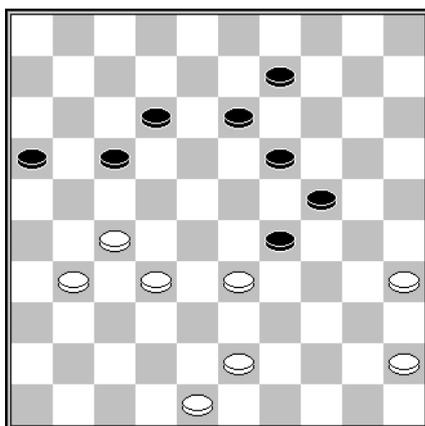
Solution : 31-27 (22x24) 34-30 (25x34) 39x6

Les deux méthodes sont complémentaires et ne s'annulent pas l'une l'autre. On passe généralement de l'une à l'autre. A la fois du raisonnement et de la recherche systématique.

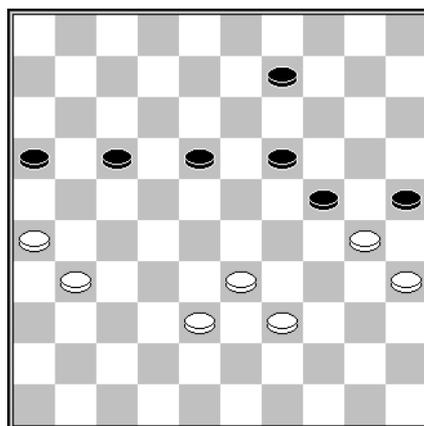
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



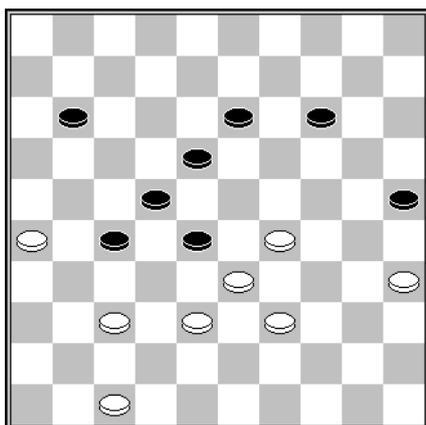
D1 : trait aux blancs



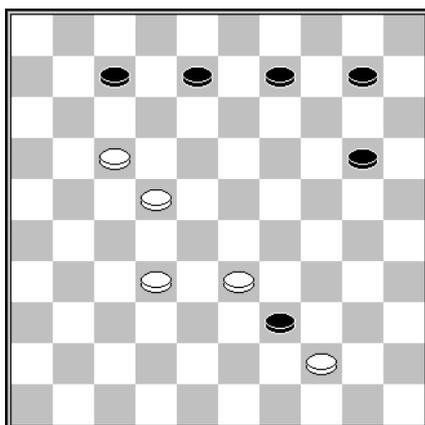
D2 : trait aux blancs



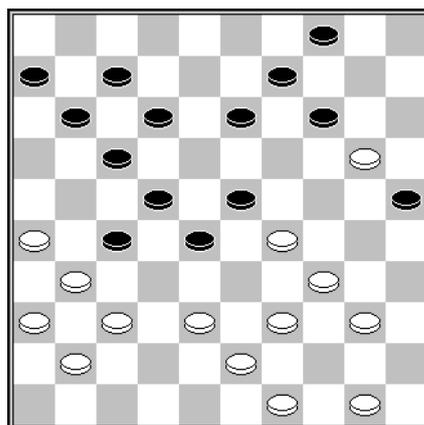
D3 : trait aux blancs



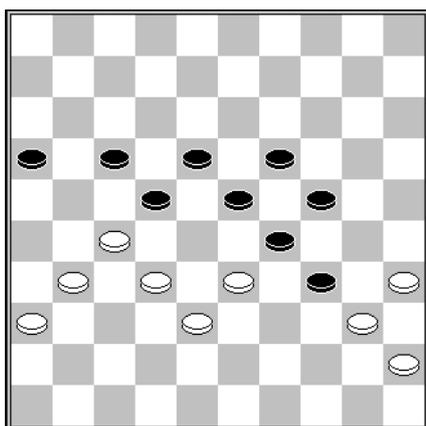
D4 : trait aux blancs



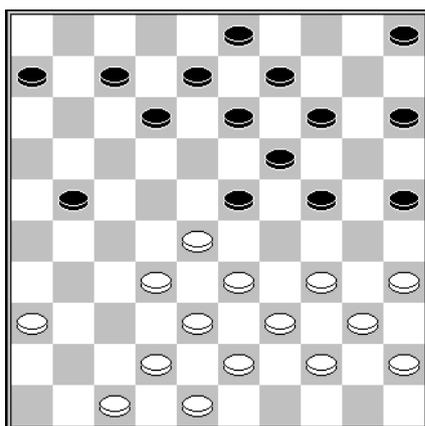
D5 : trait aux blancs



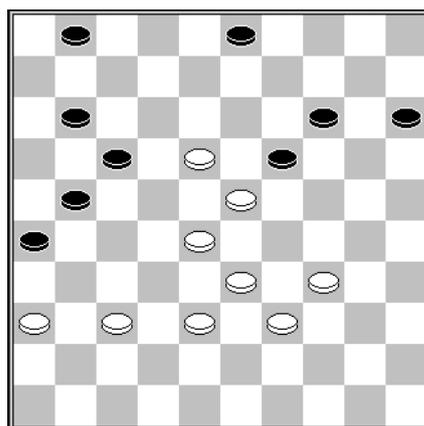
D6 : trait aux noirs



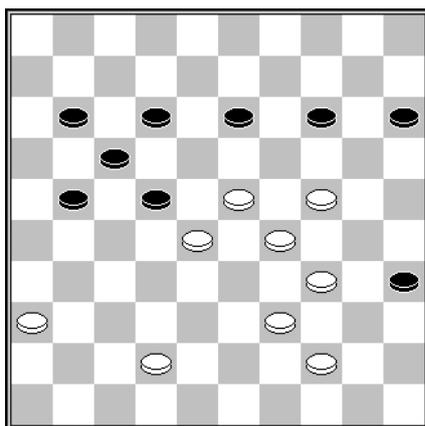
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux blancs

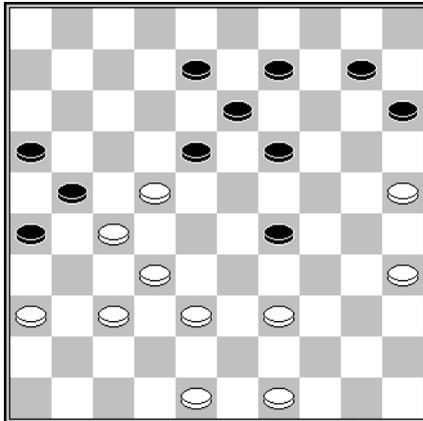
SOLUTIONS :

- D1 :** Ce coup est connu sous le nom de « coup Philippe ». Il s'agit ici de sa forme la plus élémentaire.
Solution : 34-30 (25x34) 40x7
- D2 :** On retrouve le thème de la prise majoritaire.
Solution : 27-21 (17x39) 43x3
- D3 :** On retrouve le thème du collage
Solution : 26-21 (25x32) 21x3
- D4 :** On retrouve le thème du gambit.
Solution : 26-21 (27x16) 38-32
- D5 :** 17-12 (7x29) 44x2
- D6 :** Francesco LAPORTA – Georges MOSTOVOY (Priva Ereklasse, 15-10-1970)
Les Noirs gagnent par (17-21) 26x10 (4x35)
- D7 :** La rafle finale 27x49 ne saute pas aux yeux car les pions 18 et 29 semblent bien en place. Les points de contact sont 27-21, 32-28, 33-28 et 35-30.
Solution : 35-30 (24x44) 33x13 (18x9) 27x49
- D8 :** Pieter BERGSMA – J. de VRIES (DC Leeuwarden - Workum, 14-11-1961)
Les points de contact sont 35-30, 32-27, 33-29, 34-29 et 34-30. En offrant 2 pions par 33-29, on discerne une rafle pouvant aboutir sur la case 16.
Solution : 33-29 (24x22) 34-30 (25x34) 40x16
- D9 :** Eugène LECLERCQ – Isidore WEISS (Damier Parisien div1, 12-03-1903)
La rafle (1x41) est cachée car elle semble vouée à l'échec en raison du pion 36. En recherchant les points de contacts, on tombe fatalement sur (26-31) 36x7 qui fait disparaître le pion 36 tout en dévoilant une rafle potentielle 1x41 pour peu que le pion blanc 23 disparaisse.
Solution : (14-20) 23x25 (26-31) 36x7 (1x41)
- D10 :** La rafle n'est pas très évidente à trouver. On s'attend normalement à une rafle 36x20. Il existe un autre point d'appui en 29.
Solution : 23-19 (14x32) 44-40 (35x33) 29x9

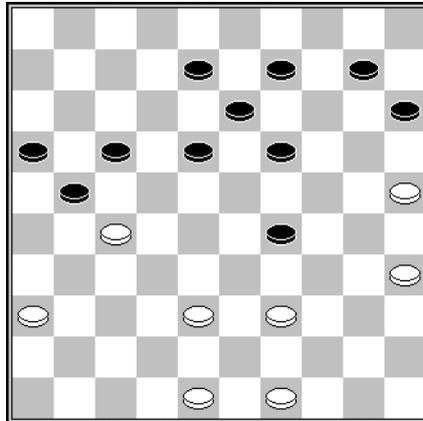
Chapitre 6 : le déplacement des points d'appui par collage

Les **points d'appui** servant de **départ** pour la rafle, ne sont **pas toujours évidents** à déterminer. C'est notamment le cas lorsque ces **points d'appui reposent sur des collages**.

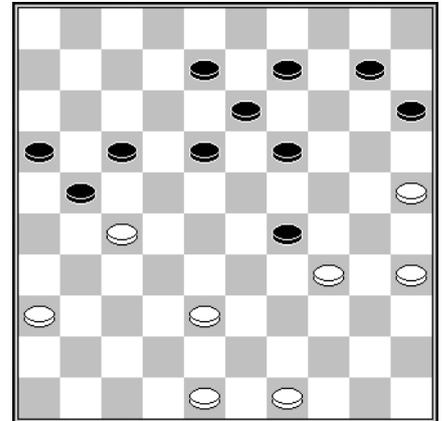
Examinons l'exemple suivant :



Trait aux blancs



Trait aux blancs



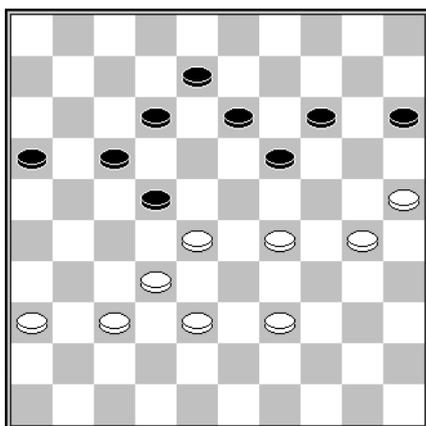
Trait aux noirs

Dans la position du premier diagramme, on voit bien se dessiner une rafle aboutissant à 5. Oui mais, à partir de quel point d'appui ?

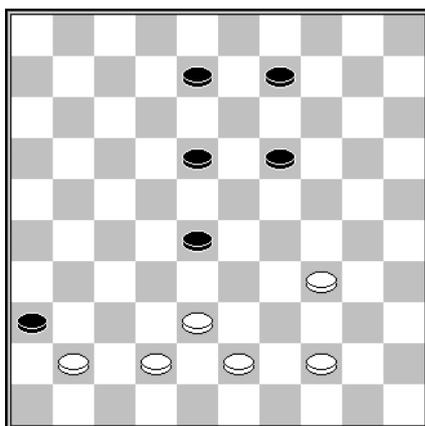
La case 34 devient ce point d'appui en **provoquant une prise majoritaire** associée à un **collage** par 39-34.

Solution : 37-31 (26x17) 39-34 (21x43) 34x5

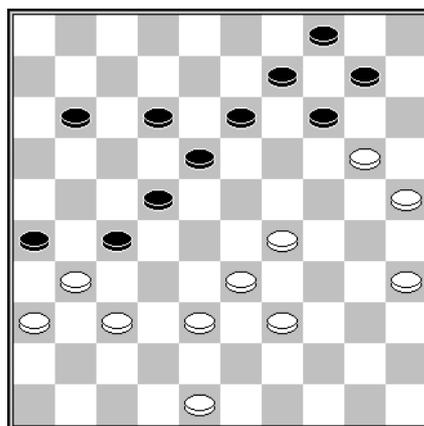
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



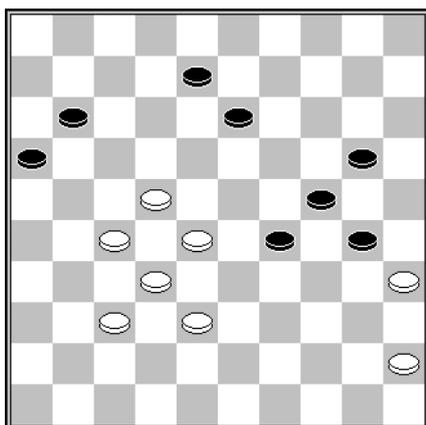
D1 : trait aux blancs



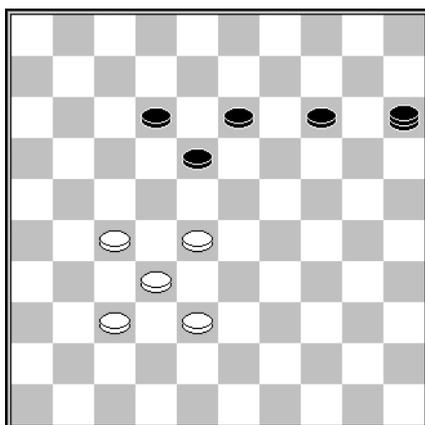
D2 : trait aux blancs



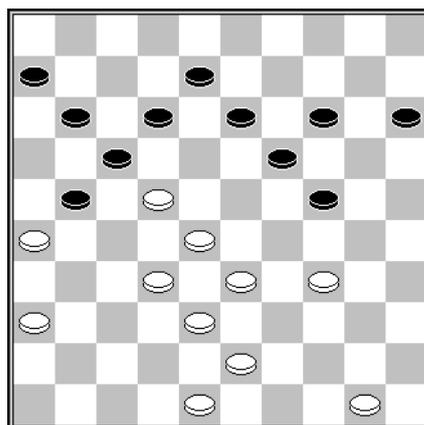
D3 : trait aux blancs



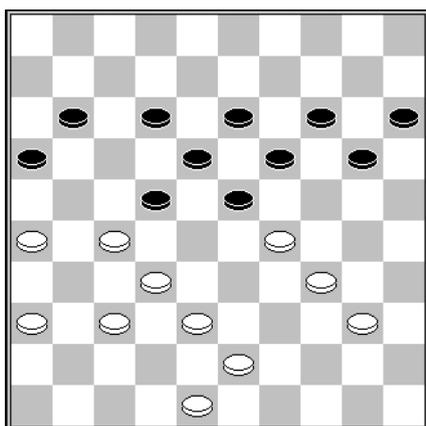
D4 : trait aux blancs



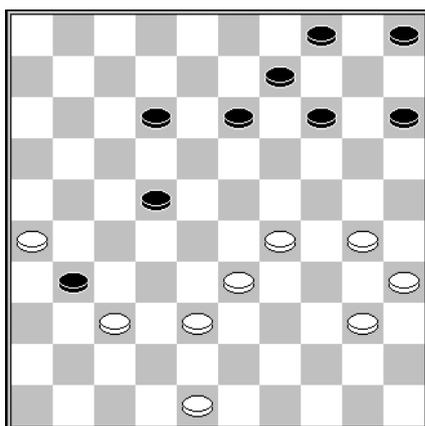
D5 : trait aux blancs



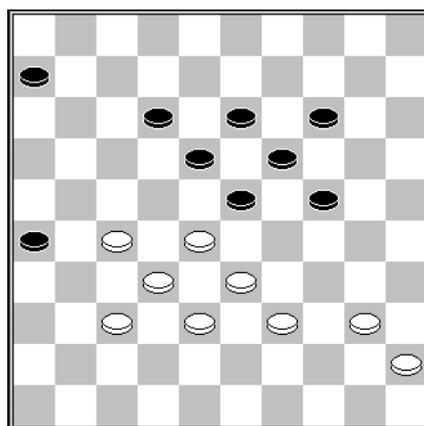
D6 : trait aux blancs



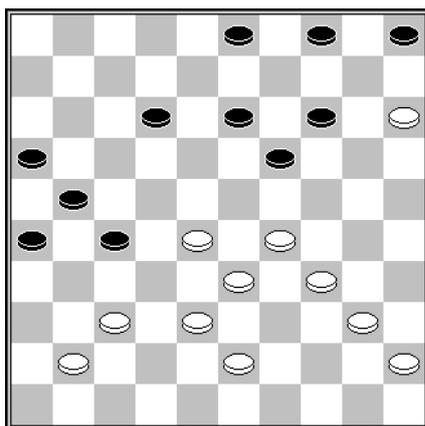
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

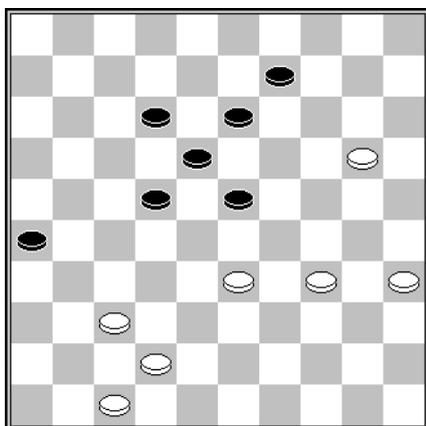
- D1 :** Une combinaison étonnante sur le principe de la prise majoritaire.
Solution : 25-20 (15x21) 36x20
- D2 :** Une application de la prise majoritaire.
Solution : 38-32 (36x29) 32x34
- D3 :** Michael KORENIEVSKI - Viacheslav SHCHEGOLEV (URS-Cup, 00-12-1984)
On ne pense pas toujours à tout. Même les coups en 2 temps peuvent échapper aux Grands Maîtres.
Solution : (27-32) 37x19 (14x32)
- D4 :** Les Blancs gagnent par un gambit de 2 pions.
Solution : 27-21 (16x18) 28-23
- D5 :** La règle précise que l'on doit d'abord effectuer la prise et seulement ensuite enlever les pions. L'application de cette règle permet d'effectuer des combinaisons avec dames connues sous le nom de « coup turc »
Solution : 38-33 (15x22) 28x10
- D6 :** La rafle 29x16 ou 29x27 est immédiatement repérable. Sans point d'appui à 29, il faut penser au collage.
Solution : 32-27 (21x23) 34-29 (17x39) 29x16
- D7 :** L'idée d'une rafle aboutissant à 6 est plausible. Il faut d'une part éliminer le pion 19 et d'autre part trouver un point d'appui pour démarrer la rafle. Les prises majoritaires offrent la possibilité d'un collage.
Solution : 29-24 (22x33) 32-28 (19x39) 28x6
- D8 :** Rien d'évident à première vue. La seule manière de procéder est d'envisager le coup inattendu 33-28 et d'examiner mentalement les conséquences de ce coup.
Solution : 33-28 (31x24) 28x10 (5x14) 30x10
- D9 :** La rafle 40x7 caractérise le Coup royal.
Solution : 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7
- D10 :** Wim RUSTENBURG – Piet van DARTELEN (NLD-ch, 15-04-1934)
L'idée est d'aboutir sur la case 7. Le pion 29 peut servir d'appui. Il reste à acheminer une pièce noire en 24. L'envoi à dame est le mécanisme à utiliser.
Solution : 38-32 (27x49) 34-30 (49x24) 29x7

Chapitre 7 : l'association envoi a dame et collage

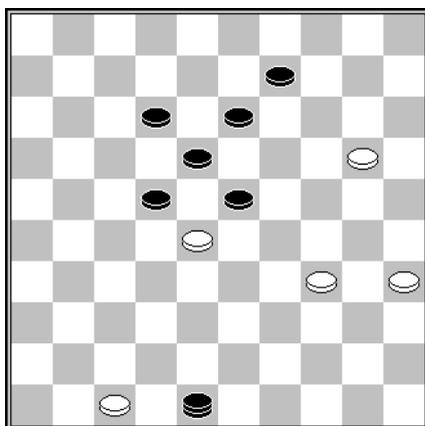
Nous avons vu que les **points d'appui** pour une rafle peuvent s'obtenir **grâce aux collages**.

Ce genre de situation se crée assez fréquemment en **associant le collage à un envoi à dame préalable**.

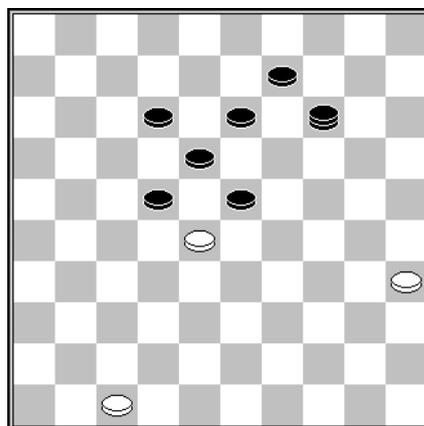
Par exemple :



Trait aux blancs



Trait aux noirs

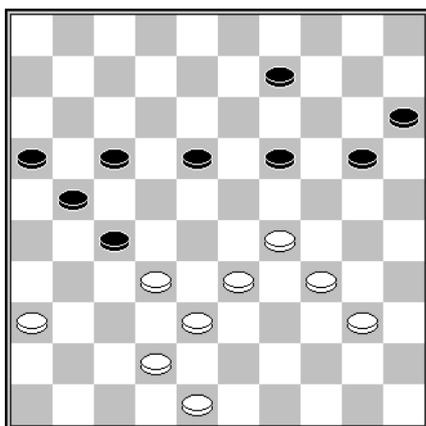


Trait aux blancs

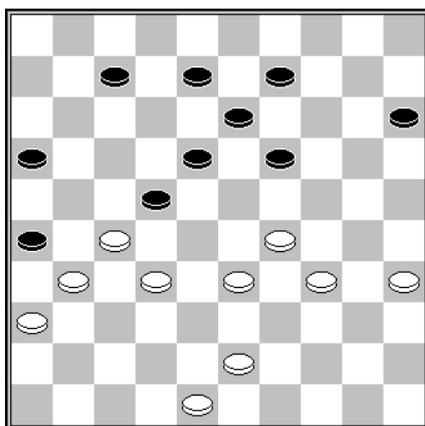
Dans le premier diagramme, si les Blancs envoient le pion 26 à dame à 48, on se rend compte que les noirs seront en prise de deux pions blancs 20 et 34. Cette situation est propice aux collages.

Solution : 37-31 (26x48) 33-28 [position du 2^e diagramme] 48x14 [position du 3^e diagramme] 28x10

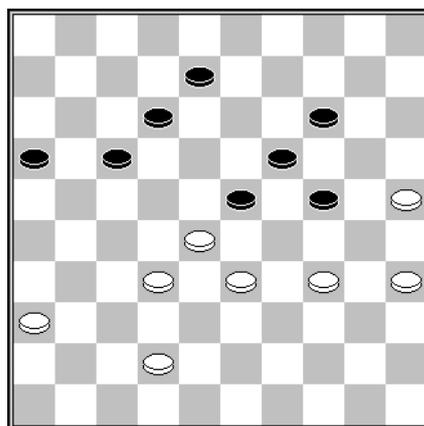
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



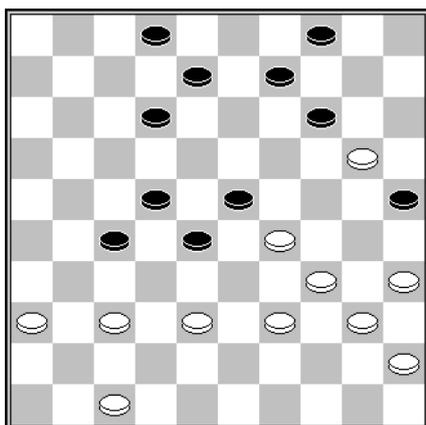
D1 : trait aux blancs



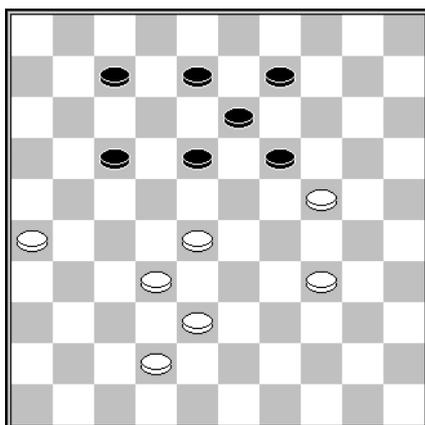
D2 : trait aux blancs



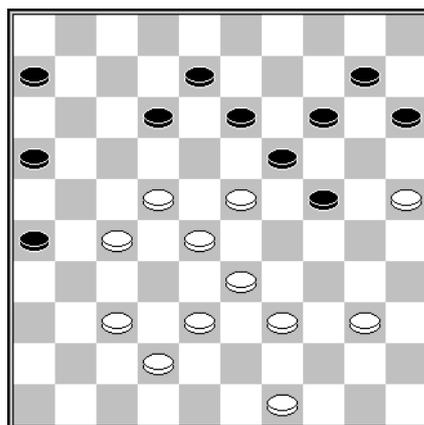
D3 : trait aux blancs



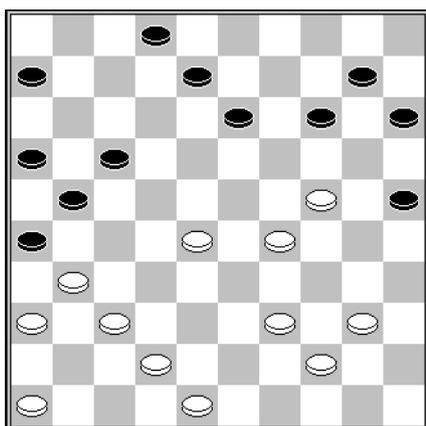
D4 : trait aux noirs



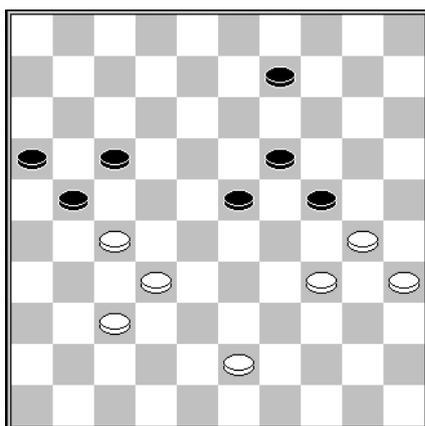
D5 : trait aux blancs



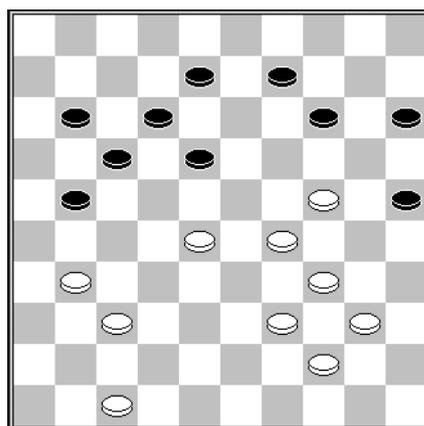
D6 : trait aux noirs



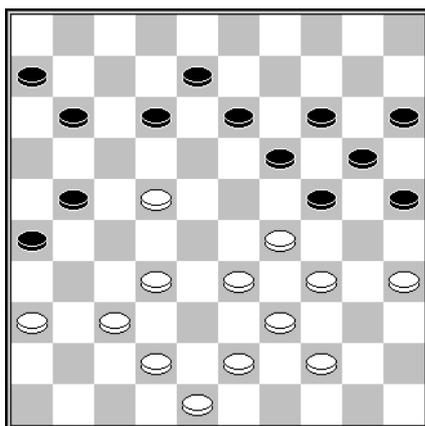
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** une combinaison basée sur la prise majoritaire
Solution : 29-24 (19x37) 42x4
- D2 :** les Noirs ont attaqué 4 pions. Il faut penser au collage
Solution : 29-23 (26x30) 23x1
- D3 :** l'attaque du pion 24 est souvent décisive. On y parvient par un gambit.
Solution : 32-27 (23x21) 34-29
- D4 :** Rienk van Marle – Johan Krajenbrink (Nijmegen, 21-07-1997)
De nombreuses prises possibles. Il faut penser simultanément à une rafle se terminant à 31 et au moyen d'acheminer un pion en 10.
Solution : (28-33) 39x10 (4x31)
- D5 :** une combinaison avec peu de pions qui réunit de nombreux mécanismes, à savoir la prise majoritaire, l'envoi à dame et le collage.
Solution : 28-23 (19x48) 17-12 (48x19) 12x1
- D6 :** Benedictus SPRINGER – R.C. KELLER (Amsterdam VAD, 29-03-1927)
La combinaison peut se trouver de 2 manières. Soit en envoyant le pion blanc à 23 à dame par (12-18) et en essayant de tirer parti de la prise majoritaire suivante (3x29). Soit en concevant une rafle 21x45 et dans ce cas là, on sait que la solution ne peut provenir que d'un mécanisme de collage, associé vraisemblablement à un envoi à dame.
Solution : (12-18) 23x3 (16-21) 3x29 (21x41)
- D7 :** Claude GOURNIER – Baba SY (Brinta GMA, 29-12-1963)
Là encore, 2 manières de procéder. Soit commencer par l'envoi à dame (15-20), soit supposer une rafle 21x45. Dans les 2 cas, il faut se creuser la tête pour penser au coup inattendu (17-22) qui force la prise majoritaire de 2 pions.
Solution : (15-20) 24x4 (17-22) 4x27 (21x45)
- D8 :** un grand classique, le coup de mazette : 34-29 (23x25) 27-22 (17x28) 31x3
- D9 :** un coup de mazette inversé : 28-22 (18x36) 24-19 (14x23) 29x27
- D10 :** la rafle 36x9 est à rechercher. Il faut amener un pion noir en 31. Le pion 24 est un bon candidat.
Solution : 33-28 (24x33) 42-38 (33x31) 36x9

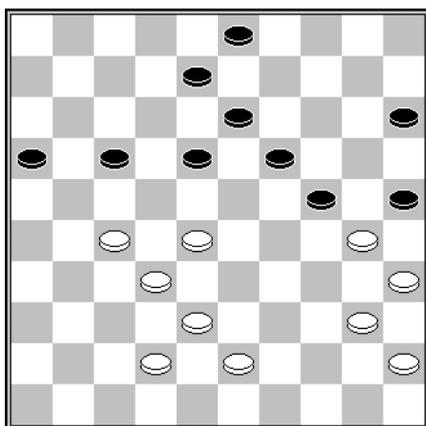
Chapitre 8 : les temps de repos créés par une attaque

Faisons le point sur ce que nous avons vu précédemment :

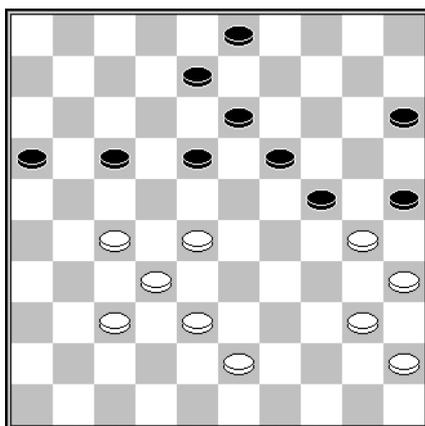
- Concevoir la rafle finale est bien utile pour trouver les combinaisons
- Visualiser mentalement les manières de sacrifier des pions est un moyen préalable pour déterminer de quels mécanismes on dispose pour effectuer une combinaison
- Un collage permet de créer un point d'appui qui sert de départ à la rafle
- L'envoi à dame est un mécanisme inattendu très utile pour créer des collages ou acheminer des pièces.

Nous allons poursuivre notre investigation avec les combinaisons qui font appel à des temps de repos.

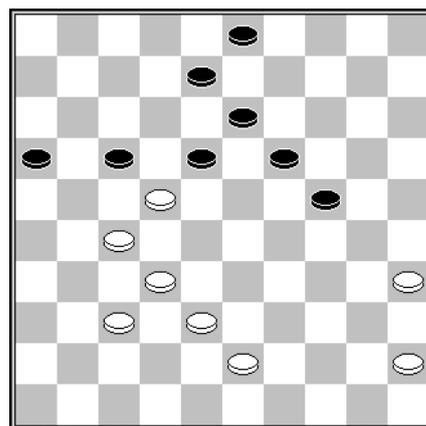
Tout d'abord les temps de repos créés par une attaque :



Trait aux blancs



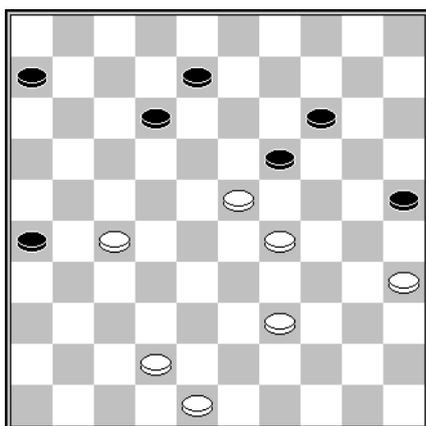
Trait aux noirs



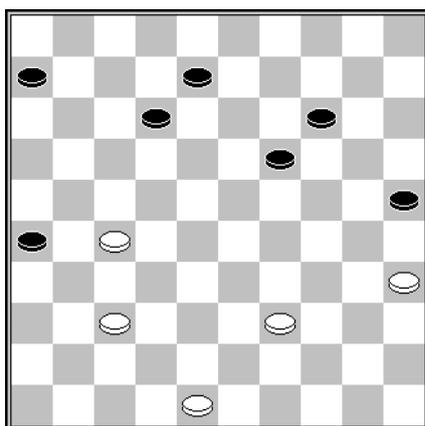
Trait aux noirs

Les Noirs viennent d'attaquer le pion 25. Les Blancs disposent donc d'un temps de repos. Ils ont ainsi la faculté de jouer 2 coups de suite, car le coup suivant des Noirs est nécessairement la prise (25x34).

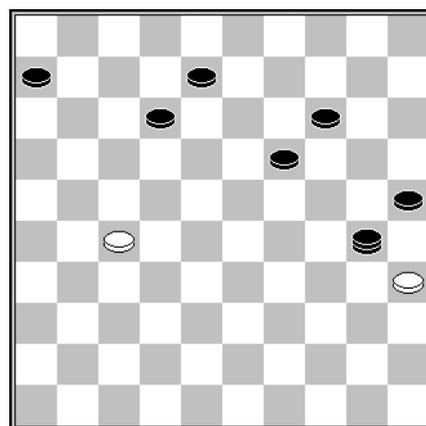
Solution : 42-37 [diagramme n°2] (25x34) 40x20 (15x24) 28-22 [diagramme n°3] (17x28) 32x14



Trait aux blancs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

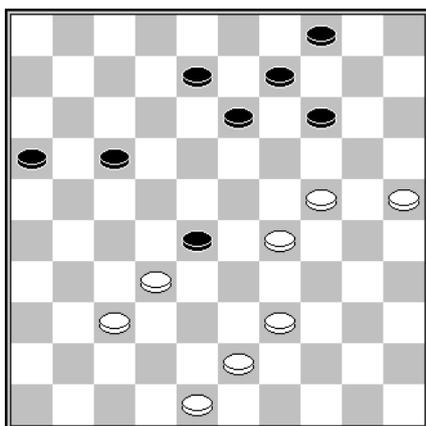
L'exemple suivant montre un exemple un peu plus difficile, mais très instructif. Les Noirs viennent d'attaquer le pion 23 par (13-19). Cette attaque donne aux Blancs un temps de repos. Mais le nombre de coups jouables pour les Blancs est important et une recherche systématique peu fructueuse. Il est important dans ce genre de cas de concevoir la rafle finale. Ici, on recherche un coup de dame à 2. Le point d'appui possible est le pion 35. Il faut donc placer un pion en 19 et acheminer une pièce noire sur la case 30.

Première étape : placer un pion en 19 par 42-37 (19x28) 29-23 (28x19) [second diagramme]

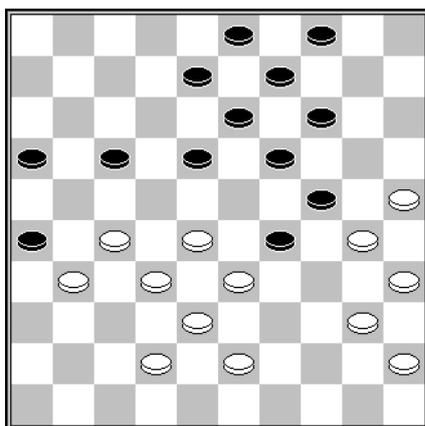
Seconde étape : amener une pièce en 30 via 37-31 (26x37) 48-42 (37x48) 39-34 (48x30)

Troisième étape : effectuer la rafle 35x2 [troisième diagramme]

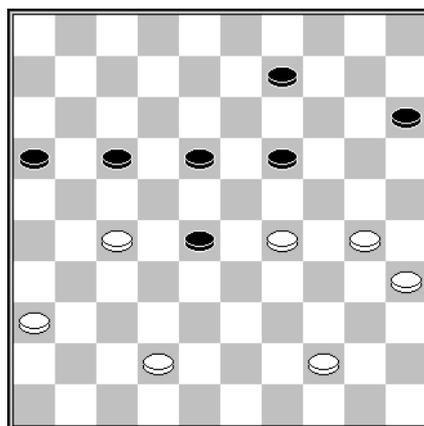
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



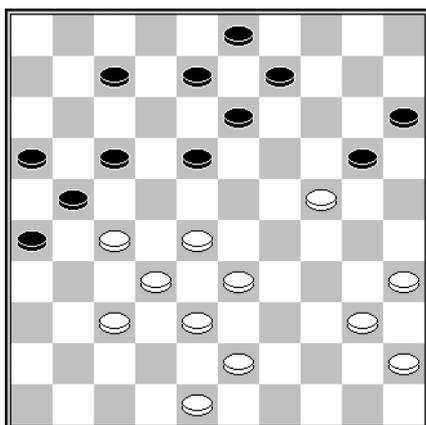
D1 : trait aux noirs



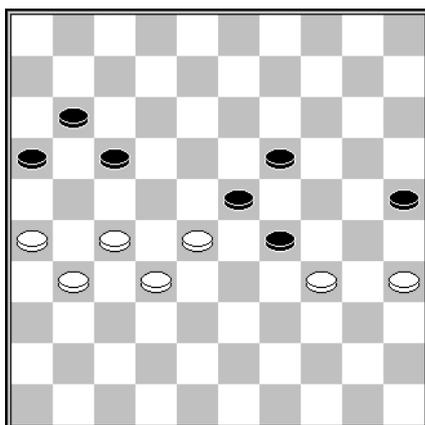
D2 : trait aux blancs



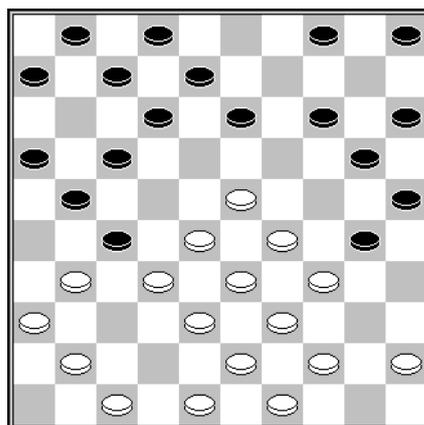
D3 : trait aux blancs



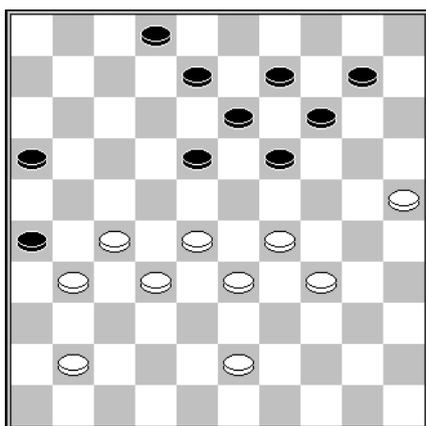
D4 : trait aux blancs



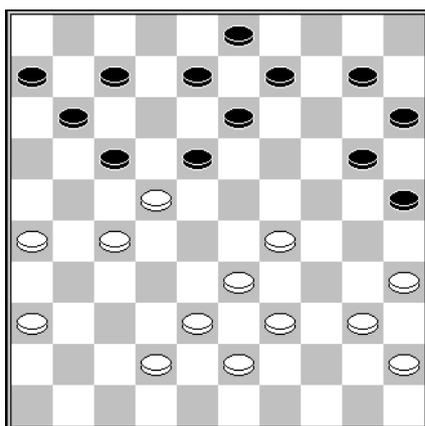
D5 : trait aux blancs



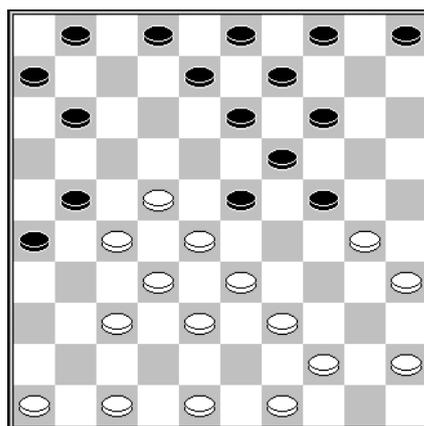
D6 : trait aux noirs



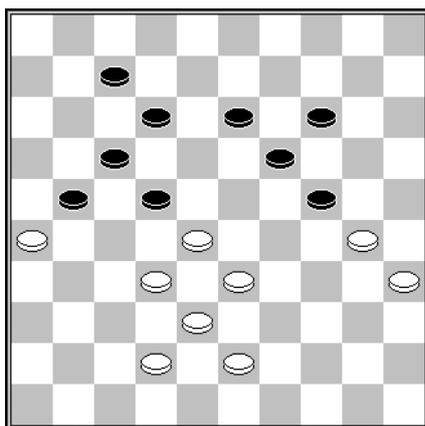
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

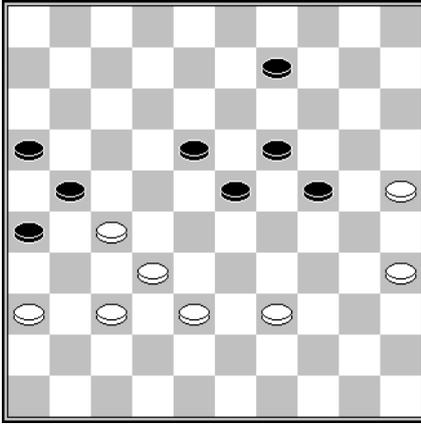
- D1 :** L'attaque 38-32 libère la case 38 et rend envisageable un coup de dame à 49. Il reste à trouver comment acheminer un pion blanc en 21. L'autre moyen de trouver la solution est évidemment d'envisager tous les coups possibles en étant attentif aux prises majoritaires.
Solution : (14-20) 25x21 (16x49)
- D2 :** Harry de WAARD – Andrew TJON A ONG (UTR-ch Hoofdklasse, 20-03-2013)
Une attaque de 3 pions qui laisse supposer un collage.
Solution : 27-21 (26x39) 21x43 +1p
- D3 :** Pas de combinaison possible, mais un très joli gambit.
Solution : 27-22 (18x27) 29-23
- D4 :** Un coup de dame sur la case 1 semble vraisemblable.
Solution : 28-22 (17x39) 43x34 (20x29) 34x1
- D5 :** Une attaque après laquelle le pion blanc 34 devient un point d'appui grâce à 2 prises majoritaires successives.
Solution : 26-21 (17x37) 32x41 (23x21) 34x14
- D6 :** Joop JANSSEN – Geert van AALTEN (Huissen oc, 21-09-1995)
Dès que les Noirs ont l'idée d'un coup de dame à 46, le plan se précise. Enlever le 28 et acheminer un pion en 13.
Solution : (17-22) 28x26 (13-18) 31x13 (8x46)
- D7 :** Patrick CARLI – Adrie van OUTHEUSDEN (Brunssum, 12-08-1988)
A nouveau le mécanisme de la prise majoritaire.
Solution : 28-23 (26x48) 23x3 (48x30) 25x34
- D8 :** Un coup de dame à 1 ou à 5 semble prévisible, oui mais comment ?
Solution : 39-34 (17x37) 29-24 (20x29) 34x1
- D9 :** A. VERESJAGIN – S. BALAJAN (URS-ch sf Kalinigrad, 00-09-1965)
L'attaque de 2 pions laisse supposer un collage.
Solution : (13-18) 27x7 (18x27) 32x21 (23x25)
- D10 :** La formation 33-38-42-43 est propice aux coups parallèles.
Solution : 32-27 (21x23) 33-28 (ad lib) 38x29

Chapitre 9 : la création des temps de repos

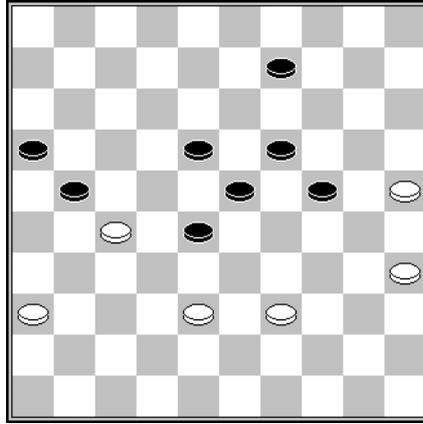
Nous avons abordé la fois précédente les combinaisons avec temps de repos. Nous avons vu que **l'attaque d'un pion** par l'adversaire **crée naturellement un temps de repos**. Cette situation permet de jouer 2 coups de suite et offre évidemment énormément d'opportunités de combinaison.

Il est **possible de créer des temps de repos**, même lorsque l'adversaire n'attaque aucun pion.

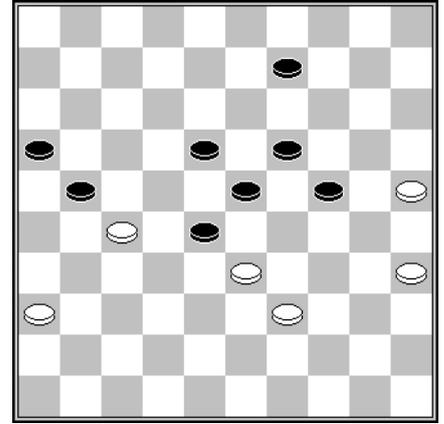
Un exemple classique :



Trait aux Blancs



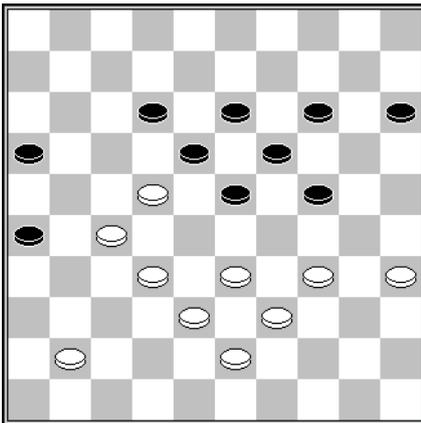
Trait aux Blancs



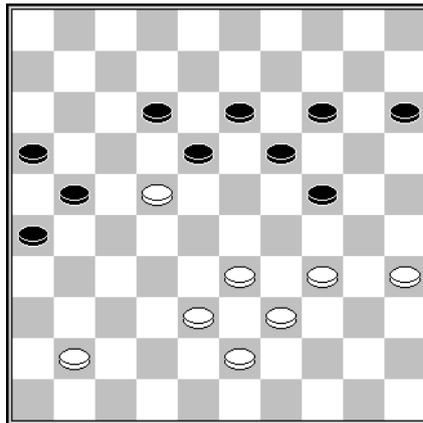
Trait aux Noirs

Les Blancs jouent ici 37-31, les noirs prennent 2 pions par (26x28) et obtient la position du second diagramme. Les Noirs sont en prise et les Blancs disposent donc d'un temps de repos.

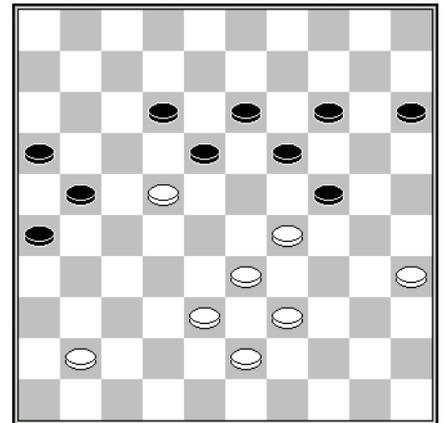
Les Blancs jouent alors 38-33, ce qui nous amène à la position du 3^e diagramme dans lequel les Noirs sont forcés de prendre par (21x32), permettant ainsi aux Blancs de damer à 4 par 33x4.



Trait aux Blancs



Trait aux Blancs



Trait aux Noirs

Dans ce genre de position bien connue, les Blancs se créent un temps de repos par 32-28 (23x21). On obtient la position du 2^e diagramme. Les Noirs sont en prise, ils en profitent pour jouer 34-29 (position du 3^e diagramme).

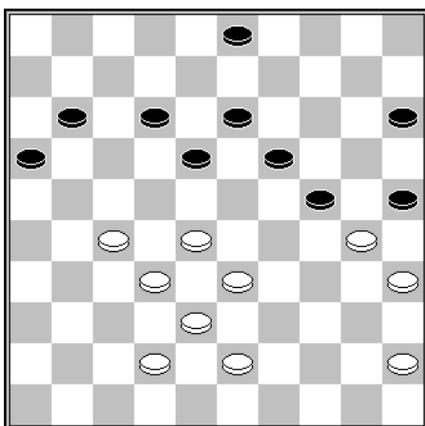
Première phase : créer un temps de repos par 32-28 (23x21)

Deuxième phase : profiter de la prise obligatoire des Noirs en jouant 34-29

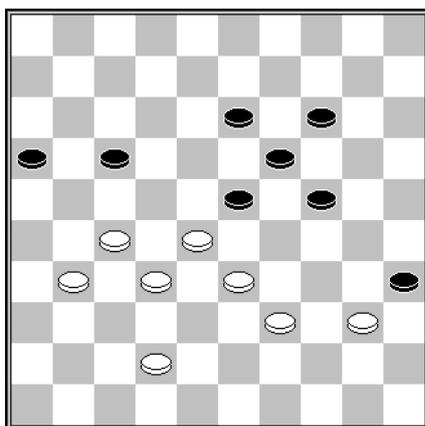
Troisième phase : dérouler les prises (18x27) 29x7

Nous verrons plus tard que les temps de repos permettent également de mettre en place des mécanismes suivis de combinaisons.

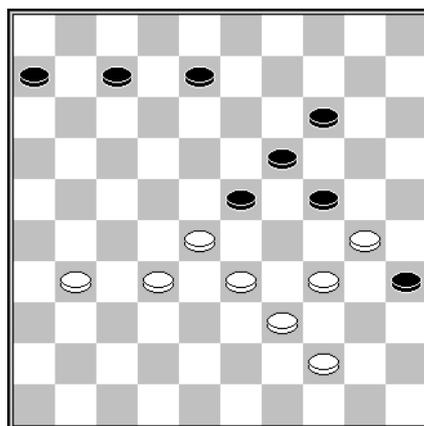
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



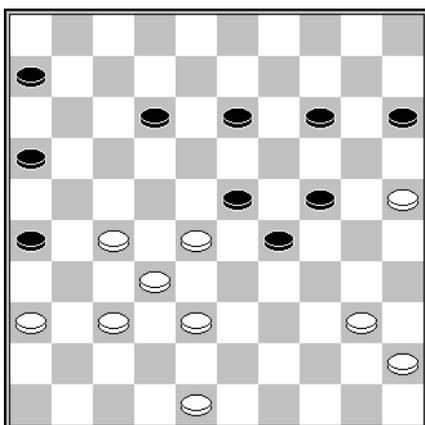
D1 : trait aux blancs



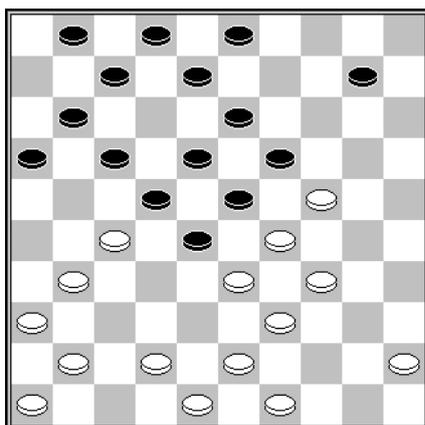
D2 : trait aux blancs



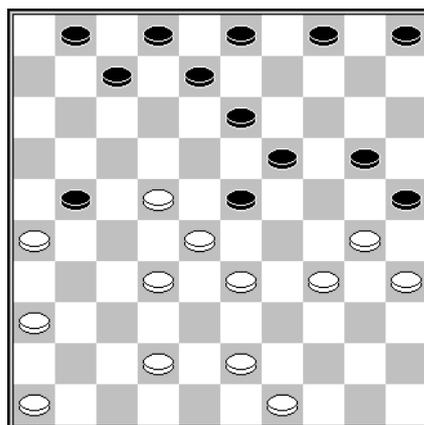
D3 : trait aux blancs



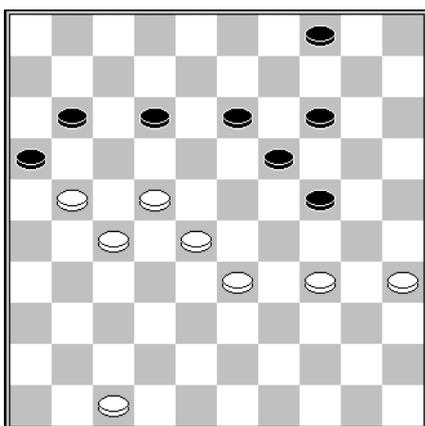
D4 : trait aux noirs



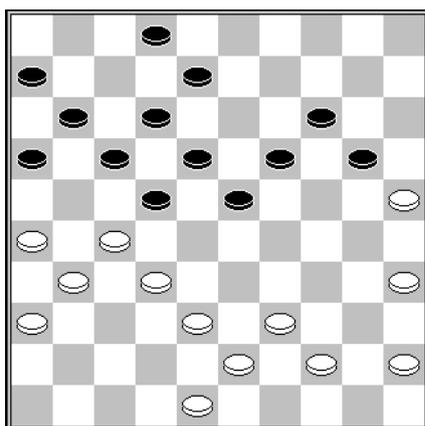
D5 : trait aux blancs



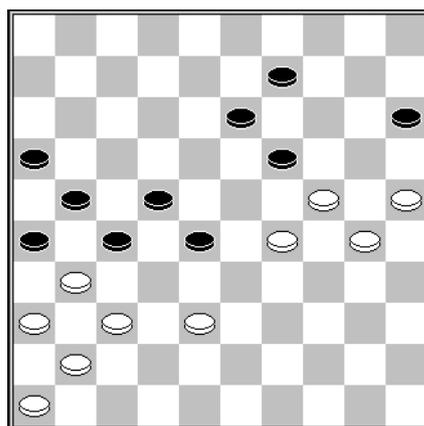
D6 : trait aux noirs



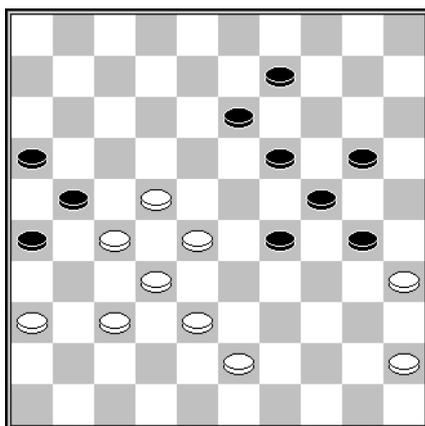
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** G. LINSSEN,G. – Menno BANDSTRA (NLD-chT Hoofdklasse, 02-10-1982)
Une seule rafle possible, à savoir 30x6. Il ne faut pas hésiter à faire sauter le pion noir 19.
Solution : 28-23 (19x28) 30x6
- D2 :** Une combinaison base sur le mécanisme de la prise majoritaire.
Solution : 33-29 (35x22) 29x29
- D3 :** Jan LOENEN – Jasper HENGEFELD (Brunssum, 11-08-1990)
Une mignonne exploitation des temps de repos.
Solution : 33-29 (24x22) 32-27 (35x24) 27x9
- D4 :** Soerish BADAL – Mark KEMPERMAN (NLD-chJ, 13-07-1994)
L'attaque des Blancs crée pour les Noirs un temps de repos, ou l'opportunité d'un collage. La solution est élégante et surprenante car on ne pense pas naturellement à une rafle 24x11. On n'y pense pas parce que cette rafle est très rare. C'est la raison pour laquelle, la recherche systématique peut se révéler très bénéfique. Elle permet de déceler des combinaisons inattendues.
Solution : (15-20) 28x17 (29-34) 40x29 (24x11)
- D5 :** Theo SCHIPPERS – Frank BARTEN (NLD-chT 2e klasse E, 14-01-2012)
Beaucoup de trous dans le camp des Noirs mais peu de points d'appui chez les Blancs. Cela réduit le champ d'investigation. Les pions 41 et 43 sont les 2 points d'appui possibles. En éliminant le pion 23 et en amenant un pion en 37, la rafle 41x5 s'impose naturellement.
Solution : 34-30 (23x25) 27-21 (17x37) 41x5
- D6 :** J. van LEEUWEN – Douwe de JONG (NLD-ch sf Groep 2, 28-12-1968)
Une combinaison compliquée. Par le raisonnement, on peut la trouver. Les Noirs disposent d'un temps de repos. On pressent que la rafle doit avoir comme point de départ la case 7. Le seul pion blanc pouvant être acheminé sur cette case est le pion 34.
Solution : (3-9) 26x17 (23-29) 34x12 (7x47)
- D7 :** Beaucoup de trous dans le camp des Noirs. L'offre 22-17 fournit aux Blancs un temps de repos qu'ils peuvent utiliser.
Solution : 22-17 (11x31) 34-29 (16x27) 29x7
- D8 :** Les cases vides en 13 et 24 laissent entrevoir une rafle aboutissant à la case 15. L'offre classique de 3 pions par 26-21 livre un temps de repos que l'on peut utiliser pour réaliser la rafle 33x15.
Solution : 26-21 (17x28) 38-33 (22x31) 33x15
- D9 :** Krijn TOET – Frits LUTEIJN (Blokken RDG, 10-02-1977)
La rafle 41x3 est à envisager. Avec la formation 31-36-37-41-46, il faut penser au mécanisme du coup de talon.
Solution : 24-20 (15x42) 37x48 (26x37) 41x3
A noter que, dans la position du diagramme, l'attaque 29-23 serait suivie d'un gambit positionnel (9-14) 23x32 (19-23) etc.
- D10 :** Une rafle aboutissant à la case 3 est la plus probable. Quels sont les points d'appui possibles ? Les pions 32 et 45. Le pion 32 semble le candidat le plus sérieux. Comment acheminer un pion en 28 ?
Solution : 28-23 (19x17) 27-22 (17x28) 32x3

Chapitre 10 : les mécanismes de mémorisation du cerveau

Nous allons à présent nous intéresser au fonctionnement du cerveau. Pour quelles raisons éprouvons-nous des difficultés à résoudre les problèmes au jeu de dames, et surtout de quelle manière parvenons-nous à surmonter ces difficultés ?

Le cerveau est mis à rude contribution dans la pratique du jeu de dames. Tous les mécanismes de mémorisation sont mobilisés. Les mémoires à long terme et à court terme sont ainsi sollicitées.

Lors du calcul des variantes, on a recours à ce que les neuropsychologues appellent la mémoire de travail. C'est grâce à ce type de mémoire qu'il est possible de retenir pendant quelques secondes les informations qui sont utiles à la compréhension et au raisonnement.

Cette mémoire de travail joue un rôle prépondérant dans l'accomplissement des tâches quotidiennes. La quantité d'informations que l'on peut stocker et la durée pendant laquelle elles sont disponibles, sont limitées. En moyenne, on considère que l'on peut stocker jusqu'à 7 unités d'information différentes pendant 18 secondes. Au-delà de ces 18 secondes, il est nécessaire de répéter les informations.

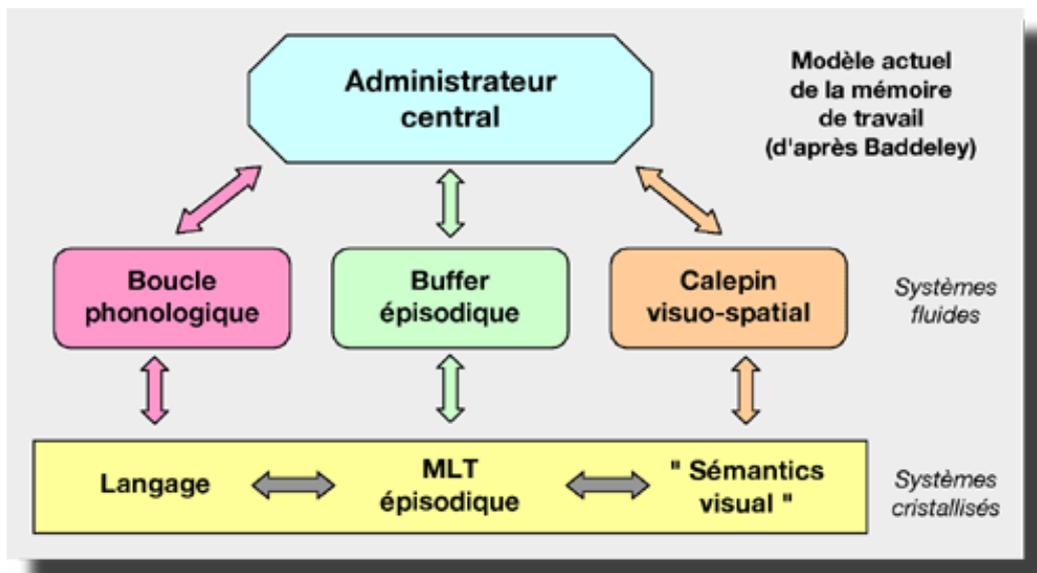
En prenant l'exemple d'un serveur dans un bar, celui-ci sera normalement capable de retenir les commandes de 7 consommateurs pendant qu'il traversera la salle en une vingtaine de secondes.

Ces limites de 7 informations pendant 18 secondes ne sont pas figées. Elles correspondent à une moyenne et il est admis que l'entraînement permet d'améliorer les performances.

En tout état de cause, rien ne prédispose une personne à envisager une combinaison en 10 temps, pas plus qu'il ne paraît évident de garder en mémoire la commande d'une dizaine de consommateurs.

Une phase d'apprentissage, puis un entraînement régulier sont nécessaires pour entretenir un bon niveau de mémorisation.

Selon le psychologue Allan BADDELEY, La mémoire de travail peut être modélisée de la manière suivante :



L'administrateur central sélectionne, contrôle et intègre les opérations de traitement.

La boucle phonologique emmagasine les informations verbales.

Le Calepin visuo-spacial enregistre les informations visuelles et spatiales. Il permet de conserver des images mentales temporairement.

Le Buffer épisodique sert de mémoire tampon avant un stockage éventuel dans la mémoire à long terme. Ce buffer peut également intégrer des informations provenant de la mémoire à long terme.

Le passage de la mémoire à court terme à la mémoire à long terme n'est pas systématique. Ce processus est actif et s'opère :

- **Soit si l'encodage est approfondi (visualisation, hiérarchisation),**
- **Soit si l'information est répétée,**
- **Soit si elle a une valeur affective importante pour le sujet.**

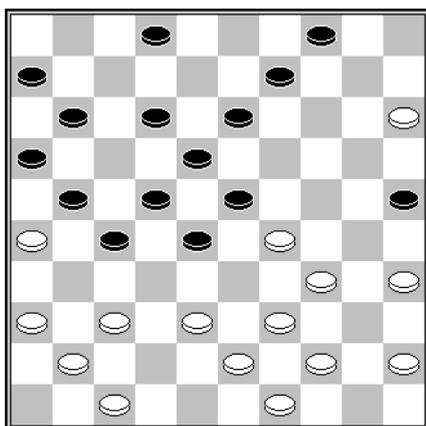
En appliquant ce modèle au calcul des variantes, on comprend mieux les raisons pour lesquelles on éprouve des difficultés à anticiper plusieurs coups à l'avance. A chaque mouvement correspond une information. Au-delà de 3 ou 4 coups, soit 6 à 8 mouvements, la mémoire de travail est saturée. Cela signifie qu'il est nécessaire d'utiliser le buffer épisodique pour soulager la mémoire de travail.

La mémoire à long terme est également utile. Les mécanismes de prise majoritaire, collage, envoi à dame, temps de repos, qui constituent les mécanismes de base pour exécuter des combinaisons, sont progressivement stockés dans la mémoire à long terme. La pratique régulière du jeu rend ces mécanismes automatiquement disponibles, de manière pratiquement inconsciente.

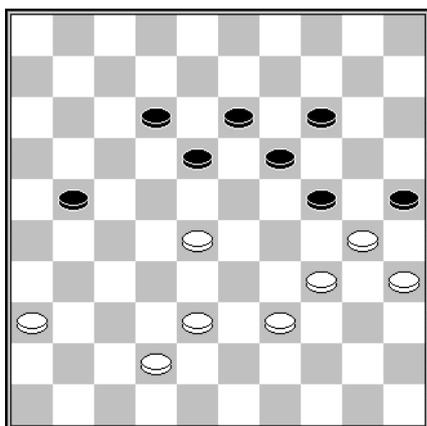
En conclusion, on peut retenir les éléments suivants :

- Pour les combinaisons en 2, 3 ou 4 temps qui comprennent au maximum 7 mouvements, c'est à dire 7 unités de mémorisation, on peut concevoir de visualiser les combinaisons d'un seul jet.
- Le buffer est utilisé pour stocker les coups envisagés et classés comme potentiellement utiles.
- La mémoire à long terme intervient pour rappeler les situations déjà connues et que l'on peut exploiter de manière automatique.

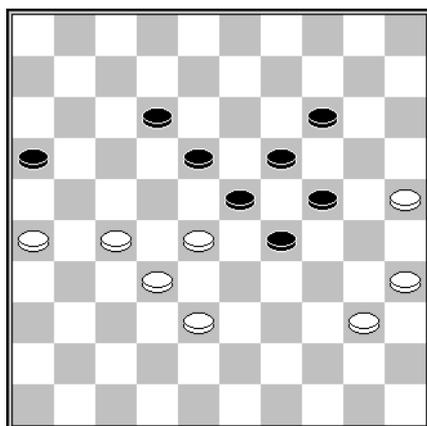
COMBINAISONS EN 2 ET 3 TEMPS



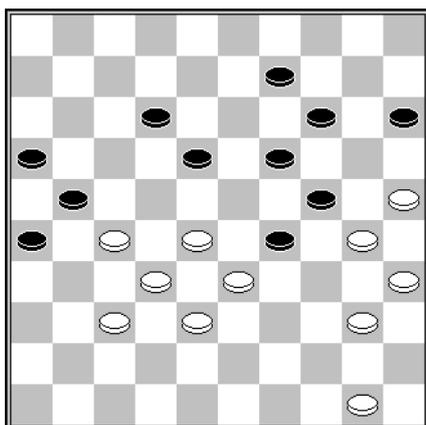
D1 : trait aux noirs



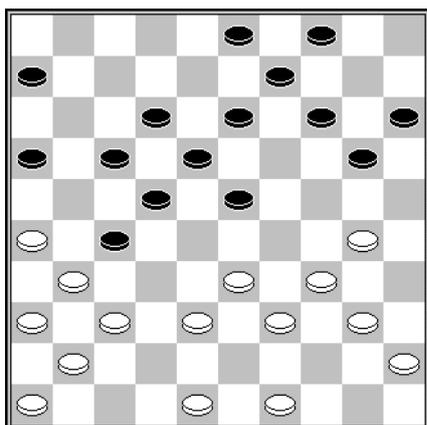
D2 : trait aux blancs



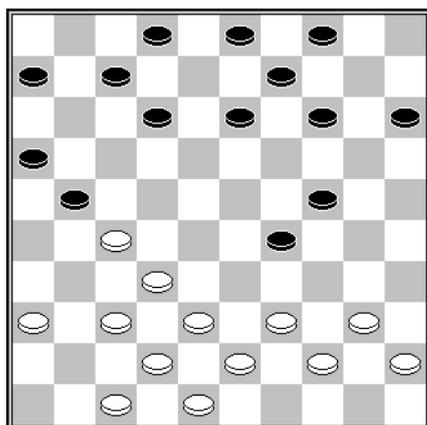
D3 : trait aux blancs



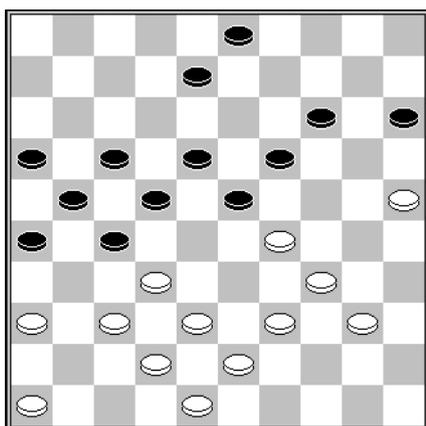
D4 : trait aux blancs



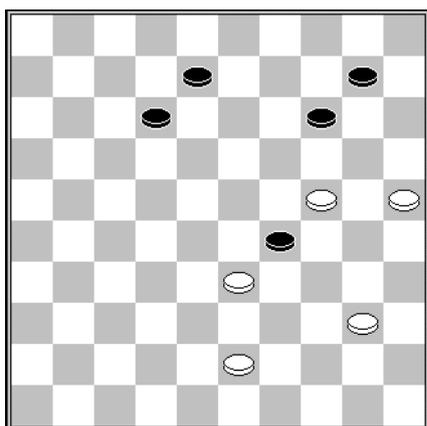
D5 : trait aux blancs



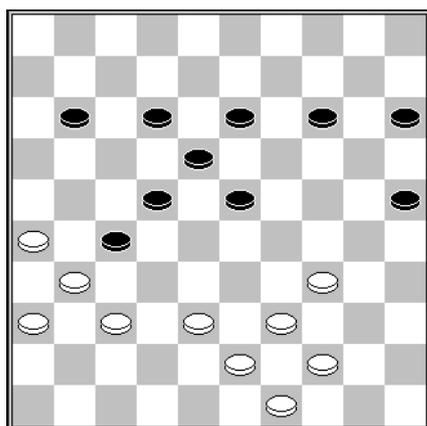
D6 : trait aux blancs



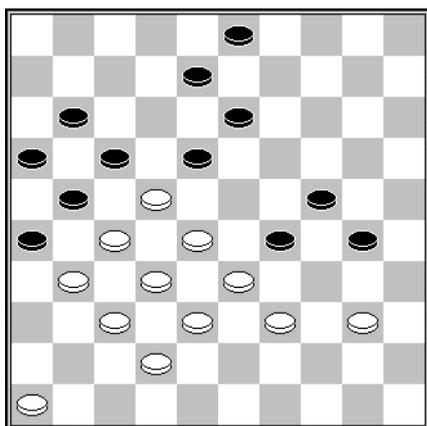
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

- D1 :** Matthias de KRUIJF – Ad de HEK (NLD-chT 1e klasse C, 06-02-2010)
Une attaque de 3 pions. Il faut penser aux collages.
Solution : (27-31) 26x19 (31x13)
- D2 :** Pas de point d'appui. Il faut penser aux combinaisons basées sur le principe du collage.
Solution : 28-22 (18x27) 34-29 (25x32) 29x7
- D3 :** Il faut s'intéresser aux points de contact et suivre mentalement les prises.
Solution : 38-33 (29x38) 32x43 (23x21) 26x8
- D4 :** Tout est prêt pour une rafle 33x4. Il suffit de faire sauter le pion noir 24.
Solution : 25-20 (14x45) 35-30 (24x35) 33x4
- D5 :** Une combinaison qui aboutit sur la case 10. Il faut supprimer le pion 17 et acheminer un pion noir en 32.
Solution : 26-21 (17x26) 34-29 (23x32) 37x10
- D6 :** Boris FELDMAN – GAINULLIN (Zenit-ch, 00-00-1970)
Une jolie combinaison assez surprenante. Le but est d'arriver en 10. Le point d'appui est le pion 37. Pour acheminer un pion en 31, la seule solution est d'envoyer à dame.
Solution : 38-33 (29x49) 40-34 (49x31) 37x10
- D7 :** A. DUSSAUT – Isidore WEISS (Parijs, 00-10-1895)
Le mécanisme de la prise majoritaire n'est pas inné. Un examen scrupuleux de la position permet de capter comment faire sauter le pion noir 22. La suite est évidente.
Solution : 32-28 (22x35) 37-31 (26x37) 42x2
- D8 :** Une composition de Van DARTELEN. En laissant prendre à dame, on remarque que la dame devra ensuite prendre 2 pions. Il faut donc penser à une combinaison basée sur l'envoi à dame et le collage.
Solution : 24-19 (29x49) 25-20 (49x13) 20x7
- D9 :** La formation des Noirs comporte de nombreux trous. Une rafle 39x6 semble réaliste. La question est simplement de savoir comment acheminer un pion noir en 33.
Solution ; 26-21 (27x16) 31-27 (22x33) 39x6
- D10 :** Jos STOKKEL - Yevgeniy SKLYAROV (WchJ, 22-12-1976)
Une rafle aboutissant en 45 est la plus probable. Il suffit de faire sauter le pion 32.
Solution : (18-23) 28x19 (17x28) 32x25 (21x45)

Chapitre 11 : récapitulatif

C'est le moment de faire un récapitulatif avant d'attaquer progressivement les combinaisons en 4 temps.

Nous avons vu jusqu'à présent de nombreux **mécanismes élaborés** qui ne sont absolument **pas intuitifs**. Il s'agit notamment de la **prise majoritaire, du collage, de l'envoi à dame** et de l'intégration de ces mécanismes lors d'une attaque ou en provoquant un **temps de repos**.

De plus, nous avons mis en évidence l'intérêt de se **focaliser** d'abord sur la, ou les **rafles possibles**.

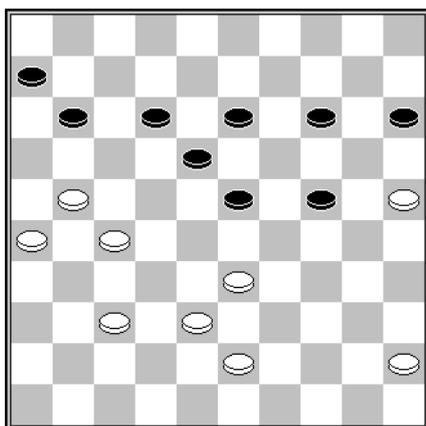
Nous avons également pris conscience de **l'importance du point d'appui** qui sert de base à la rafle. Ce point d'appui pouvant être un pion de bande, une formation de pionnage ou encore un collage.

Enfin, nous avons établi une **méthode pour chercher les combinaisons**. Partir de la fin en concevant la rafle, ou partir du début en identifiant les mécanismes exploitables. L'association de ces 2 approches constitue généralement un bon moyen de trouver les combinaisons.

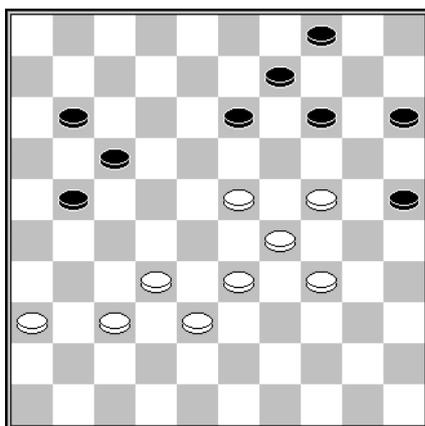
Trouver une combinaison en 3 temps n'est pas évident car il faut se familiariser avec tout ce que je viens d'évoquer. **Une période d'apprentissage est nécessaire**.

Toutes les combinaisons en 3 temps qui vont suivre ne feront pas intervenir de nouveaux mécanismes.

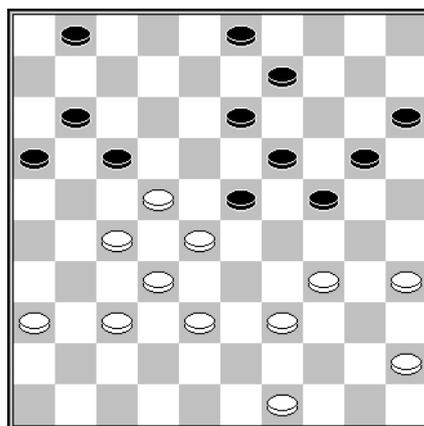
COMBINAISONS EN 3 TEMPS



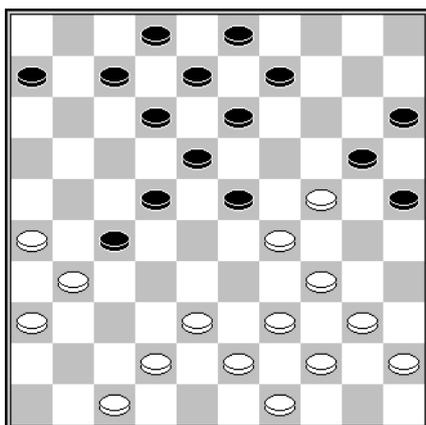
D1 : trait aux blancs



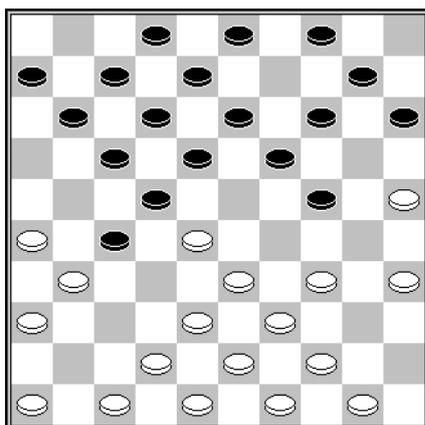
D2 : trait aux blancs



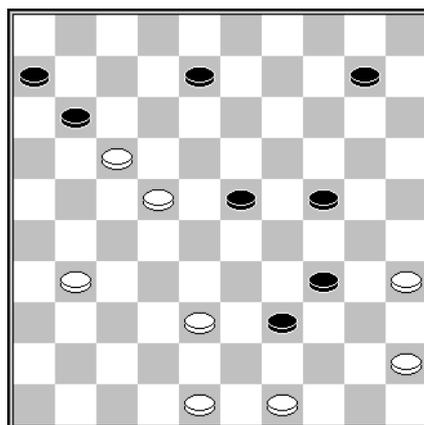
D3 : trait aux noirs



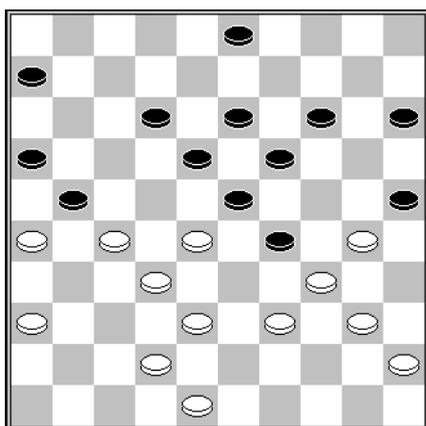
D4 : trait aux blancs



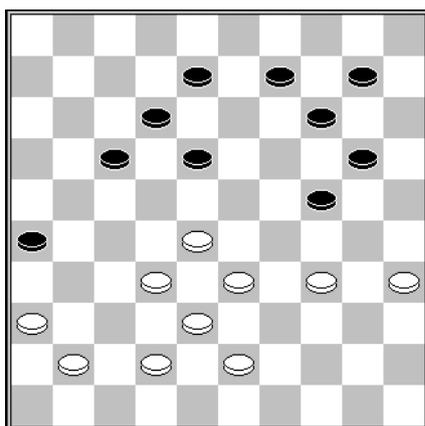
D5 : trait aux blancs



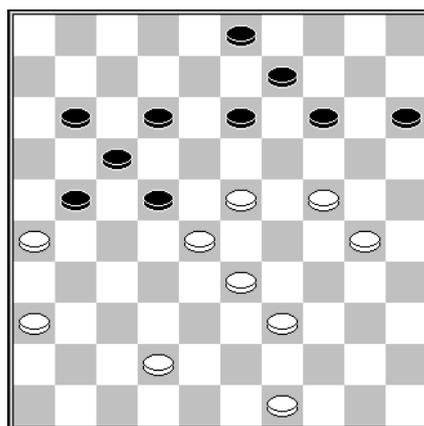
D6 : trait aux blancs



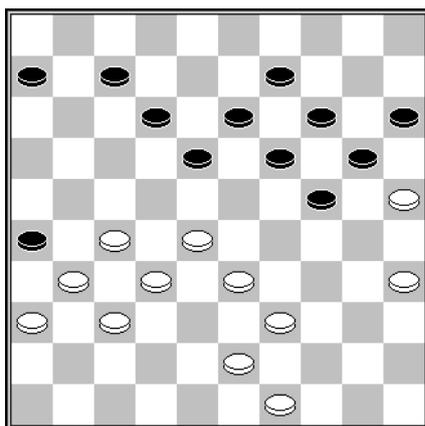
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** A van der VOORT – Henk EIJKELKAMP (NLD-chT 2e klasse B, 08-01-1994)
Comment exploiter les nombreux trous dans la position des Noirs ?
Pas vraiment d'autre solution que tout envisager.
Solution : 33-29 (24x22) 21-17 (12x21) 26x8
- D2 :** Un coup Napoléon : 23-18 (13x22) 24-19 (14x23) 29x7
- D3 :** D. BUMBULE – Elena ALTCHOUL (URS-chW, 29-09-1980)
L'expérience est utile pour découvrir rapidement cette combinaison. Le principe d'un envoi à dame n'est pas naturel. Il est important de prendre l'habitude de tout envisager.
Solution : (13-18) 22x4 (3-9) 4x29 (24x44)
- D4 :** Un coup de dame usuel 31x4. Il faut faire sauter les pions 13 et 22.
Solution : 24-19 (13x33) 39x17 (12x21) 31x4
- D5 :** Douwe de JONG – T. van PROOIJEN (DGZ - Het Oosten, 02-09-1962)
Une combinaison très usuelle dans ce genre de position. La case vide en 9 laisse augurer une rafle 38x9 ou mieux encore 38x18.
Solution : 28-23 (18x40) 33-28 (22x33) 38x18
- D6 :** J. GAROUTE – Maurice RAICHENBACH (Parijs, 20-09-1931)
Des pions très avancés du côté des Noirs. Un envoi à dame suivi d'un collage est plus que probablement la solution.
Solution : 48-43 (39x48) 45-40 (48x12) 40x16
- D7 :** Une attaque de 2 pions. Il faut penser aux collages et aux coups inattendus. Au jeu de dames, tout est possible.
Solution : (19-24) 26x10 (24x31) 36x27 (15x4)
- D8 :** Une combinaison très logique avec une rafle 35x2.
Solution : 33-29 (24x22) 36-31 (26x30) 35x2
- D9 :** Beaucoup de trous dans la position des Noirs. Une case d'arrivée à 7 plus légitime que les autres, Une seule case de départ plausible à 49. Une rafle 49x7 à mettre en place.
Solution : 23-18 (12x32) 24-20 (14x43) 49x7
- D10 :** Un coup de dame en 2. Il faut placer un pion en 17 et acheminer un pion en 27.
Solution : 27-21 (26x17) 28-23 (18x27) 31x2

Chapitre 12 : la transition vers les combinaisons en 4 temps

Le passage des combinaisons en 3 temps à celles en 4, ne constitue pas vraiment une étape. La manière de chercher les solutions demeure inchangée et les mécanismes de base restent les mêmes.

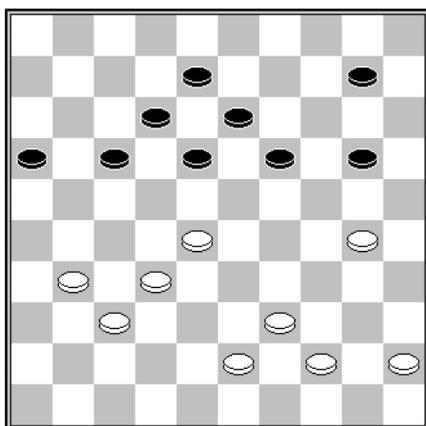
Pourtant, ces combinaisons peuvent apparaître pour certains difficiles à résoudre. Il n'y a normalement rien d'inquiétant à cette situation. Cela peut avoir pour origine l'une des trois raisons suivantes :

1 – Le nombre de possibilité s'étant accru, il est préférable de rechercher les solutions en commençant par identifier la rafle et le point de départ. Il convient de privilégier le raisonnement et d'adopter une méthode rationnelle afin de capitaliser l'expérience acquise. Si vous persistez à examiner toutes les solutions possibles, à partir de la position de départ, il est probable que vous vous épuiserez et finirez par abandonner. Je vous recommande de vivement de commencer par chercher la rafle la plus plausible. Même si ne trouvez pas la solution, cette démarche vous sera à l'usage beaucoup plus profitable.

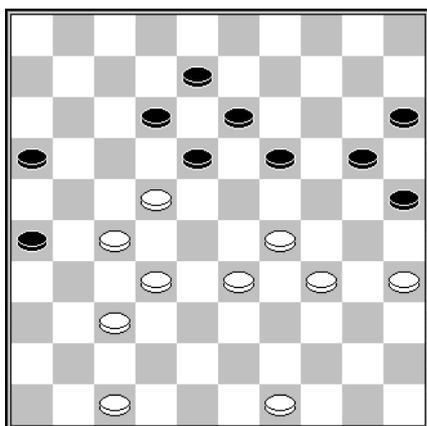
2 – Envisager une combinaison en 4 temps, revient à mémoriser sept demi-coups, soit le nombre d'unités d'information considéré comme une limite haute chez la majorité des gens. Il est possible que vous rencontriez des difficultés à l'approche de cette limite. Dans ce cas, ce n'est pas un problème, les exercices vous aideront à franchir le cap et cela vous sera bénéfique dans votre vie quotidienne.

3 – Pour diverses raisons, il est possible que n'ayez pas assimilé les différents mécanismes d'envoi à dame, prise majoritaire, collage, temps de repos et que vous éprouviez des difficultés à passer le cran supérieur. Dans ce cas, je vous invite à prendre votre temps et réviser les combinaisons en 2 et 3 temps, l'idéal étant de parvenir à une forme d'automatisme.

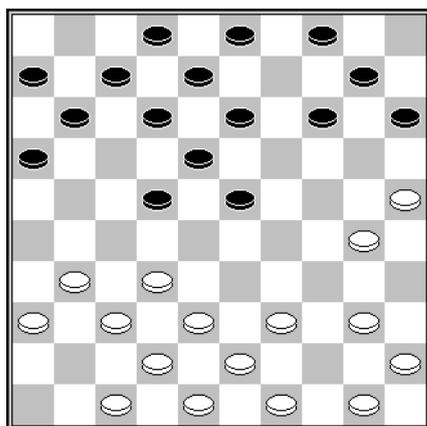
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



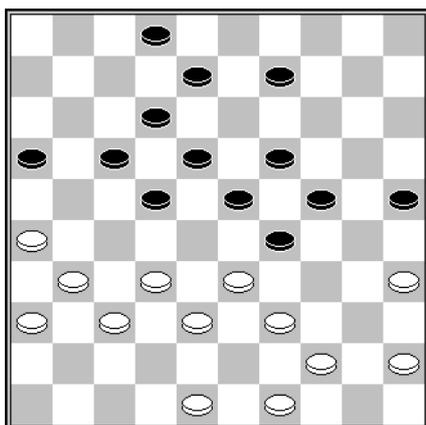
D1 : trait aux blancs



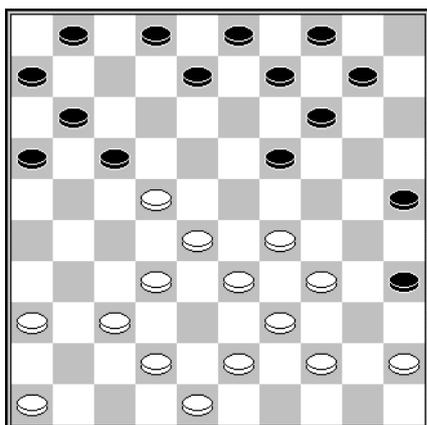
D2 : trait aux blancs



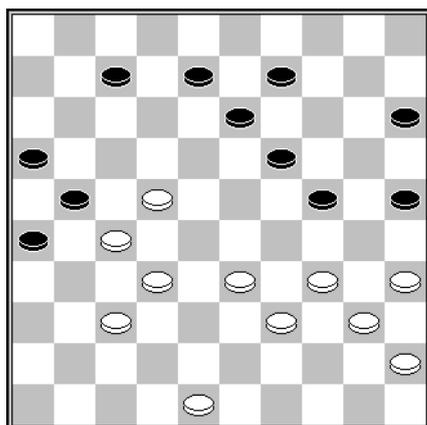
D3 : trait aux noirs



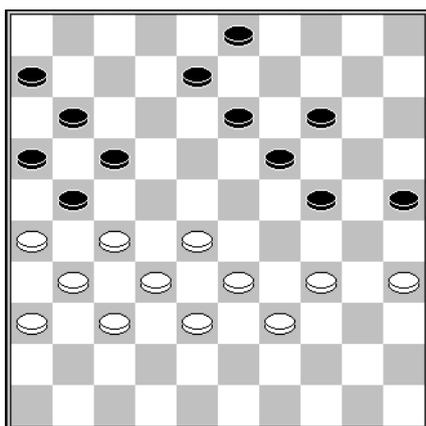
D4 : trait aux blancs



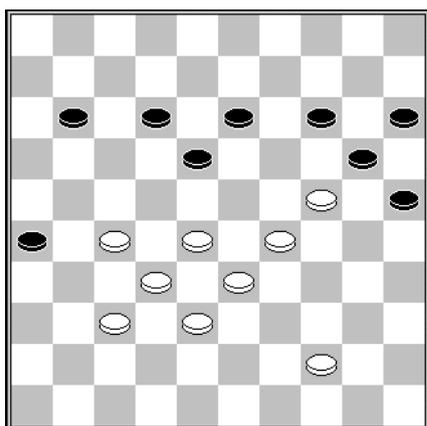
D5 : trait aux noirs



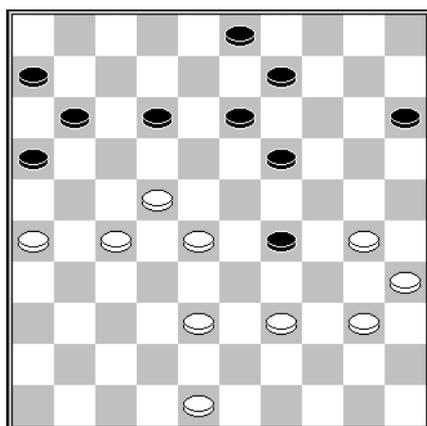
D6 : trait aux blancs



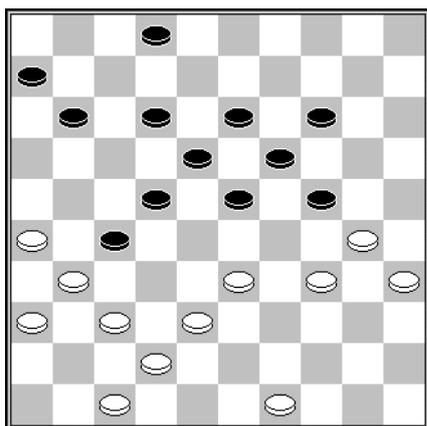
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

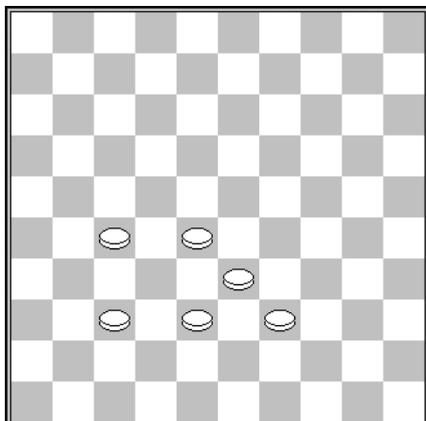
- D1 :** Une jolie combinaison avec une rafle finale 45x5.
Solution : 30-24 (ad lib) 28-22 (18x40) 45x5
- D2 :** Une combinaison peu évidente. Il faut penser à la règle de la prise majoritaire.
Solution : 22-17 (12x21) 29-24 (19x28) 32x3
- D3 :** Piet HOVINGH – Flip JERNBERG (Amsterdam-ch 1e classe, 10-05-1942)
Solution : (14-20) 25x5 (11-17) 5x28 (22x24)
- D4 :** Une rafle en 31x4 est plausible. Il faut faire sauter le pion 22 et acheminer un pion noir en 27.
Solution : 33-28 (22x42) 39-33 (29x27) 31x4
- D5 :** Baris DUKEL - Jan de KLUIJVER (NLD-ch, 23-02-1958)
En voyant les trous dans la position des Blancs, on pense forcément à une rafle 9x...
Il reste à acheminer un pion blanc en 13.
Solution : (35-40) 44x35 (25-30) 35x13 (9x49)
- D6 :** Les trous dans la position des Noirs augurent une rafle 34x...
Solution : 22-17 (12x21) 27-21 (16x29) 34x3
- D7 :** Un exemple typique du coup de ricochet.
Solution : 28-22 (17x28) 26x17 (11x22) 27x29
- D8 :** Rien de compliqué. On pense à une rafle vers la case 6 et le mécanisme du coup de rappel assure la mise en place du pion 14 en 23.
Solution : 24-19 (14x34) 33-29 (34x23) 28x6
- D9 :** Remco BLOMSMA – Henk GROTENHUIS TEN HARKEL (NLD-Cup, 06-05-2000)
Beaucoup de trous chez les Blancs, beaucoup de rafles possibles, mais un seul vrai point d'appui pour le départ de la rafle, à savoir le pion 3. Une rafle 3x45 semble donc la plus probable.
Solution : (16-21) 27x18 (19-24) 30x8 (3x45)
- D10 :** Une combinaison en 4 temps. La rafle finale n'est pas évidente à concevoir. La rafle intermédiaire 38x9 est plus accessible. Il faut ensuite faire un effort de visualisation pour aller jusqu'au bout.
Solution : 34-29 (23x25) 33-28 (22x33) 38x9 (13x4) 31x24

Chapitre 13 : le coup de l'express

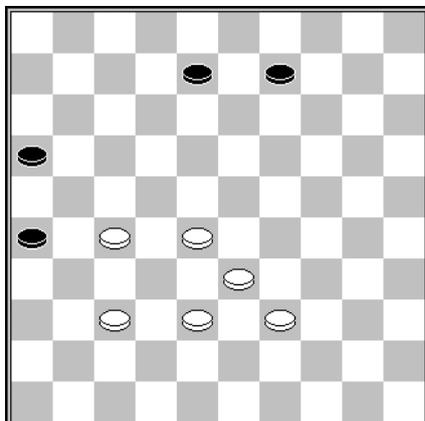
Nous avons déjà rencontré les principaux mécanismes de base qui permettent d'effectuer les combinaisons. Pour **rappel**, il s'agit de la **prise majoritaire, du collage, de l'envoi à dame et des temps de repos**.

Il existe d'autres mécanismes qui se rencontrent assez fréquemment. Il est utile de les répertorier et de les mémoriser.

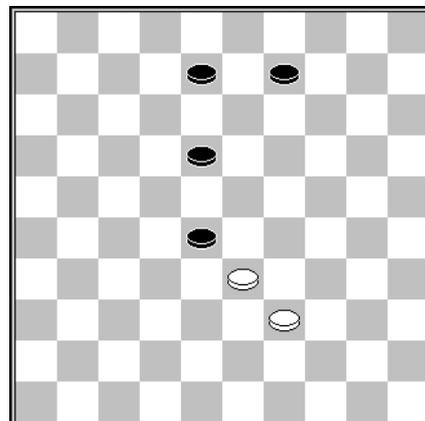
Le premier mécanisme que nous allons détailler est connu sous le nom de **coup de l'express**.



Position clé pour les blancs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

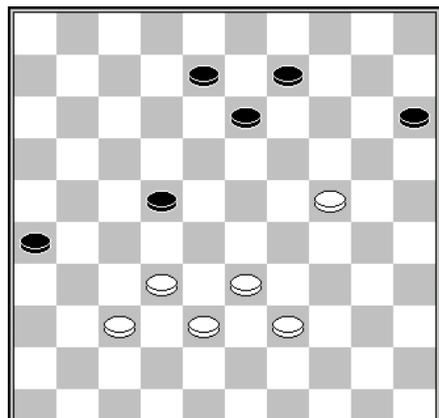
La **position de base** est bien souvent celle du premier diagramme.

La **combinaison typique** du coup de l'express est celle du second diagramme.

Elle se termine par une rafle 33x4 ou 33x2 comme le montre le troisième diagramme.

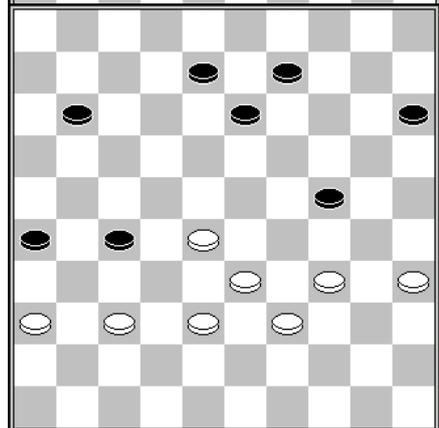
Solution : à partir du 2^e diag. 37-31 (26x37) 27-21 (16x27) 28-22 (27x18) 38-32 (37x28) 33x2 ou 33x4.

Trait aux Blancs



Cette combinaison se rencontre fréquemment sous la forme élégante d'un forcing.

Dans l'exemple suivant, les Blancs attaquent le pion 22 par 32-28 et après l'esquive (22-27) les Blancs concluent par 24-19 (13x24) 28-22 (27x18) 36-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x2 B+

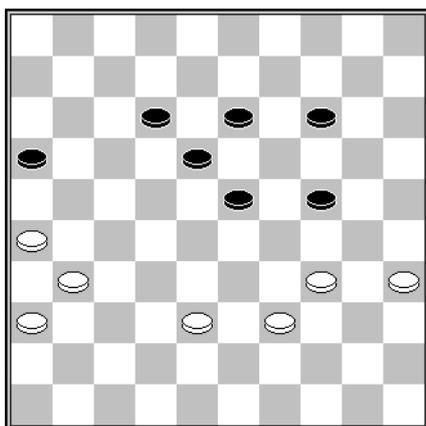


Trait aux Blancs

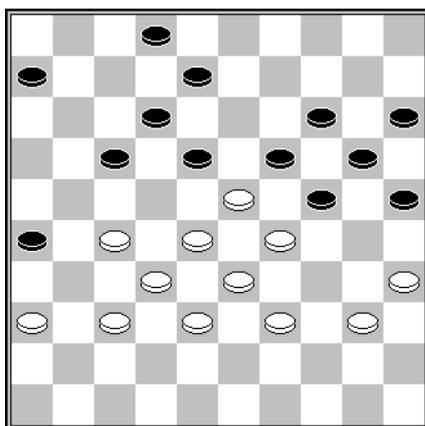
Les 3 pions noirs 24, 26 et 27 ne font pas bon ménage lorsque le camp adverse possède le centre. Les Blancs Forcent le jeu ici par une manœuvre bien connue :

- | | | | |
|---------------------------|-------|----------|-------|
| 1. 34-30 | 11-17 | 2. 30x19 | 13x24 |
| 3. 37-31 | 26x37 | 4. 28-22 | 27x18 |
| Sur (17x28), gain de pion | | | |
| 5. 38-32 | 37x28 | 6. 33x2 | |

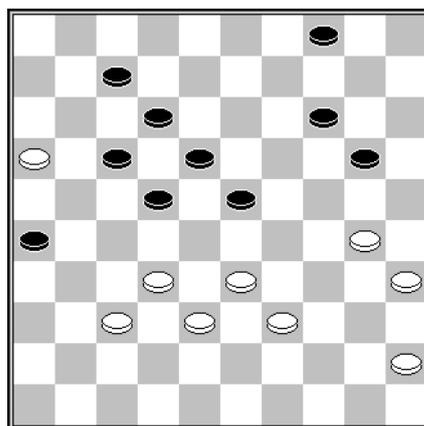
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



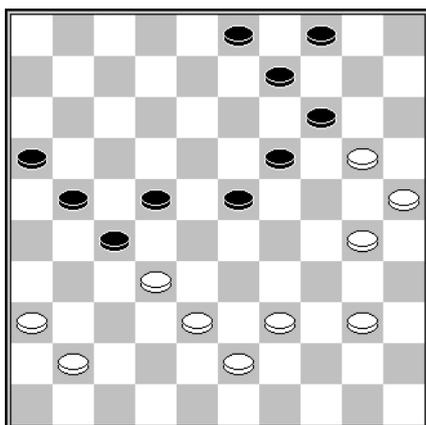
D1 : trait aux blancs



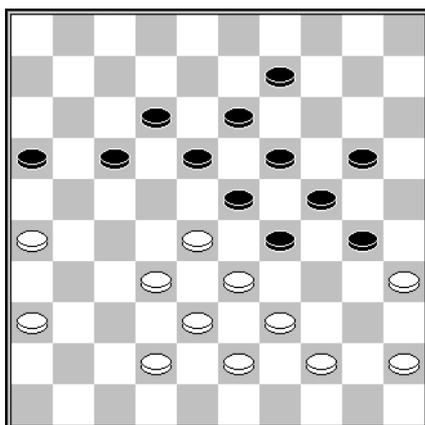
D2 : trait aux blancs



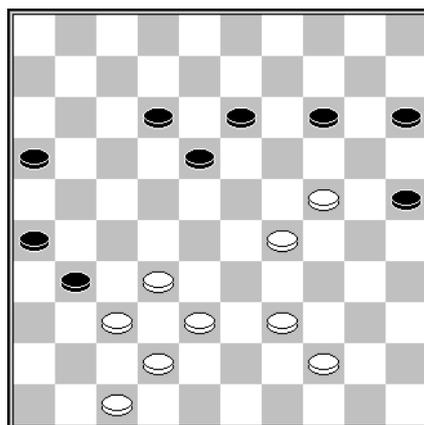
D3 : trait aux blancs



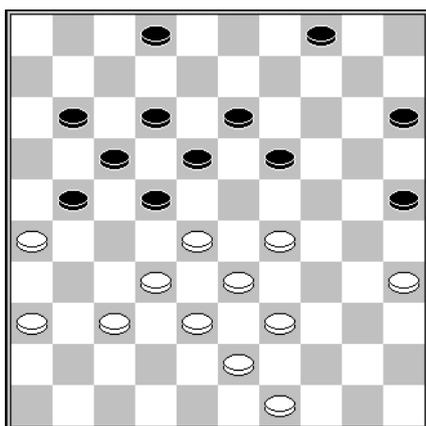
D4 : trait aux blancs



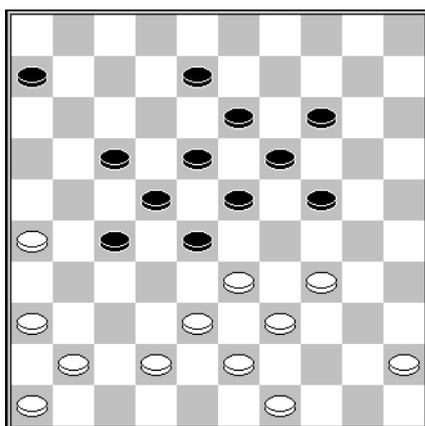
D5 : trait aux blancs



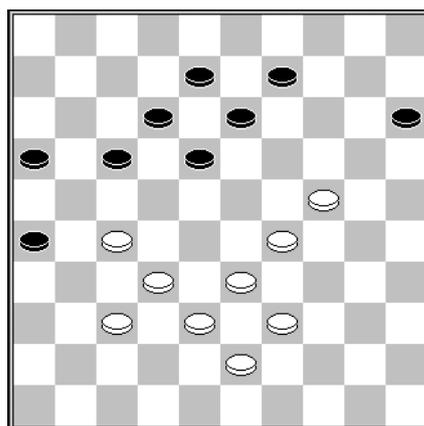
D6 : trait aux blancs



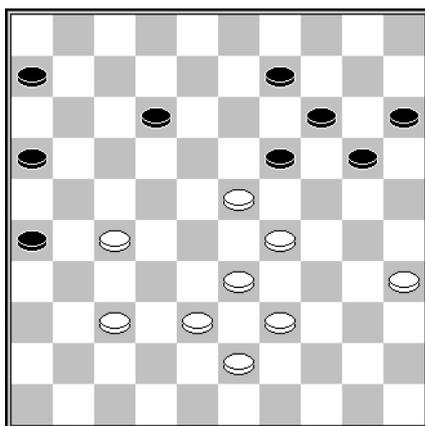
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



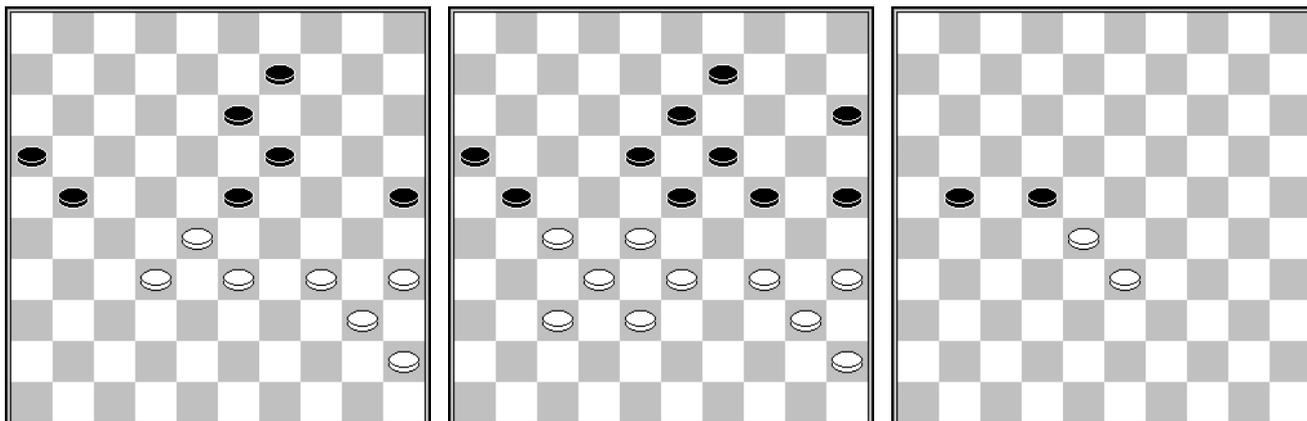
D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** La raffle 26x10 semble la plus probable. Il reste à acheminer un pion noir en 21.
Solution : 34-29 (23x32) 31-27 (32x21) 26x10
- D2 :** Henk GROTENHUIS TEN HARKEL – Jos STOKKEL (NLD-chJ, 10-04-1977)
Une position d'enchaînement. Il faut regarder ce que donnent les différentes prises possibles.
Solution : (17-22) 28x17 (19x28) 33x13 (24x11)
- D3 :** Pierre PEROT – Georges MOSTOVOY (FRA-ch, 05-08-1968)
Une combinaison très usuelle en présence d'un pion à 16.
Solution : (23-29) 33x15 (17-21) 16x27 (22x44)
- D4 :** J. KETELAARS – Frans KALSBEER (Vriendenkring oc, 21-01-1997)
Je crois que la meilleure manière de trouver la solution consiste à examiner mentalement tous les points de contact possibles.
Solution : (27-31) 36x29 (19-24) 30x10 (4x35)
- D5 :** Une raffle 45x3 semble se dessiner. Oui mais comment acheminer un pion noir en 40 ?
Solution : 32-27 (23x21) 43-38 (29x40) 45x3
- D6 :** 2 manières de trouver la solution. Soit tout essayer, soit penser à la raffle 39x10.
Solution : 32-27 (31x22) 24-20 (15x33) 39x10
- D7 :** La position des Noirs semble compacte. Pourtant, tout explose après 29-23 (18x29) 33x24 (22x31) 36x9
- D8 :** La raffle présumée est 41x3. Il ne reste qu'à acheminer un pion noir en 37.
Solution : 34-29 (23x34) 39x30 (28x37) 41x3
- D9 :** On retrouve le schéma du coup de l'express. Il faut enlever le pion 13 et amener un pion noir en 28.
Solution : 24-19 (13x24) 29x20 (15x24) 37-31 (26x28) 33x2
- D10 :** Le coup de l'express est plus caché.
Solution : 29-24 (20x18) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x4

Chapitre 14 : le coup de ricochet

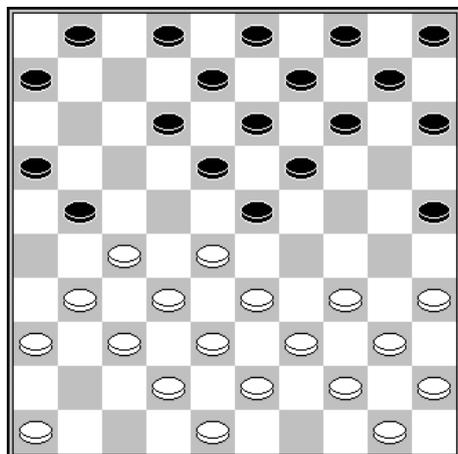
Nous allons à présent poursuivre notre investigation avec le mécanisme du coup de ricochet.



Le schéma de base est présenté dans les deux premiers diagrammes.

Dans le 1^{er} diag, les Blancs jouent 34-30 (25x34) 40x18 et la prise (13x22) permet au pion blanc 28 de ricocher sur la case 26 comme le montre le 3^e diagramme.

Dans le 2^e diagramme, les Blancs sacrifient d'abord le pion 27 par 27-22 et se retrouvent ensuite dans la même situation que le premier diagramme.



Trait aux Blancs

Ce type de combinaison présente un intérêt pratique dans le genre de situation suivante :

Les Blancs ont leur aile gauche encombrée. Ils peuvent tirer profit de la présence d'un pion noir en 25 en jouant :

1. 27-22 18x27 2. 31x22

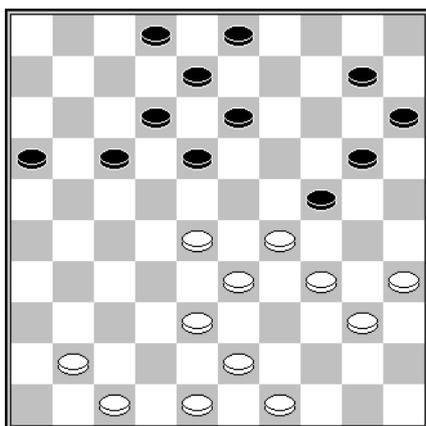
Les Noirs sont menacés de 22-18 ou 34-30. L'attaque du pion 22 n'est pas possible en raison du coup de ricochet.

2... 12-18 3. 46-41 18x27
4. 34-30 25x34 5. 40x18 13x22
6. 28x26

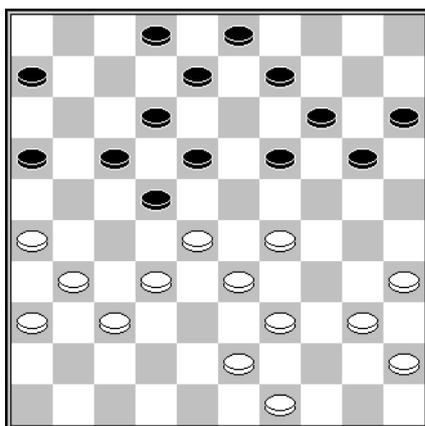
A noter que dans la position du diagramme, après 31-26, les Noirs seraient forcés de fermer par (12-17) pour éviter le coup de ricochet.

Il existe d'autres formes de coup de ricochet que vous rencontrerez dans les combinaisons à rechercher.

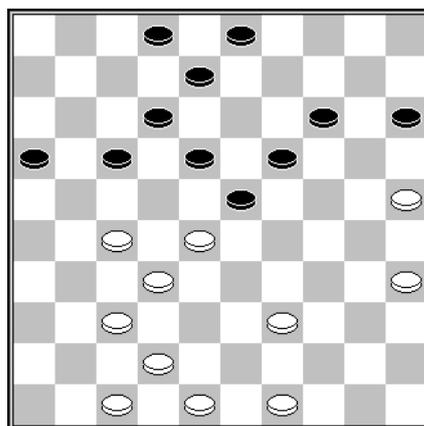
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



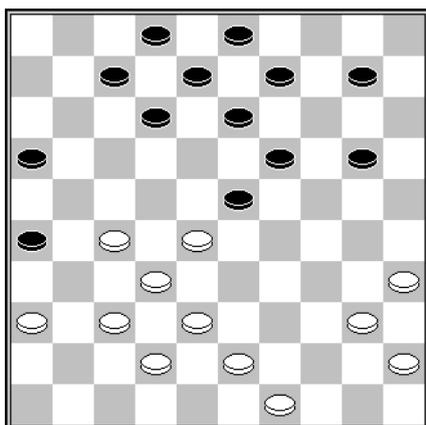
D1 : trait aux blancs



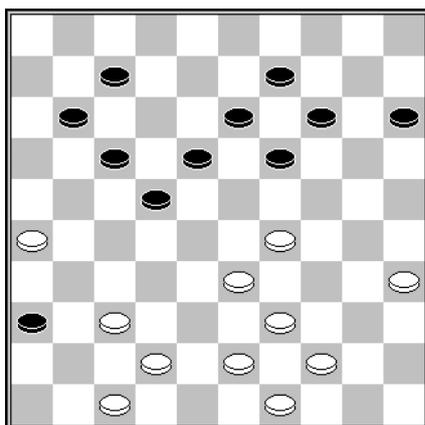
D2 : trait aux blancs



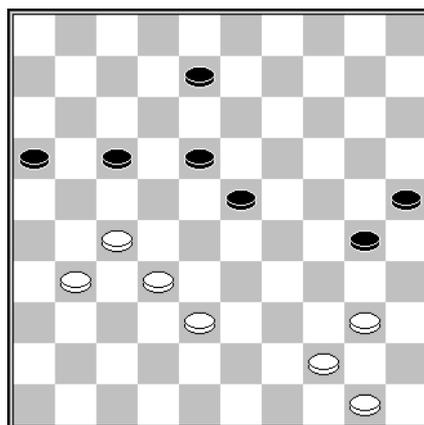
D3 : trait aux blancs



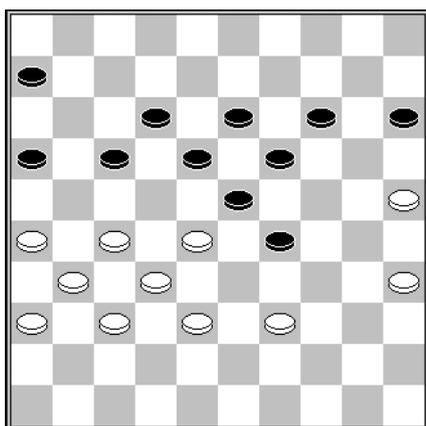
D4 : trait aux blancs



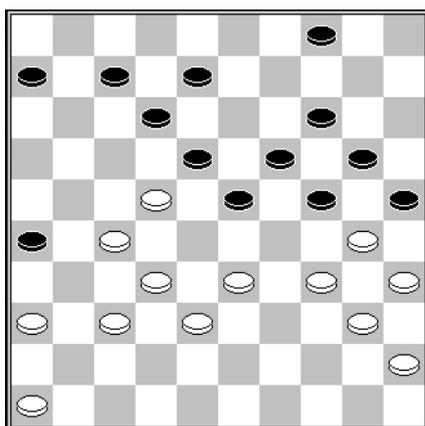
D5 : trait aux blancs



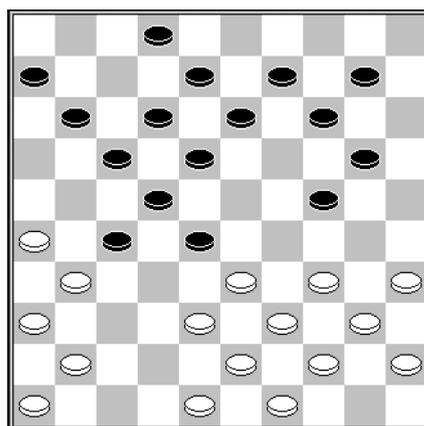
D6 : trait aux blancs



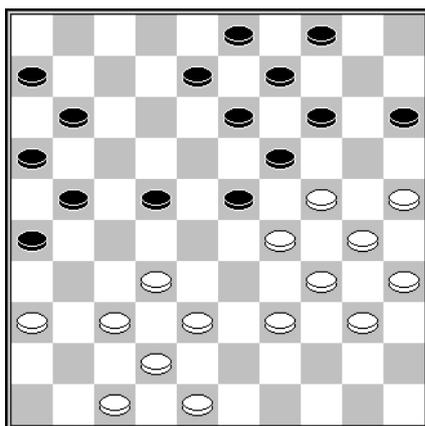
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux blancs



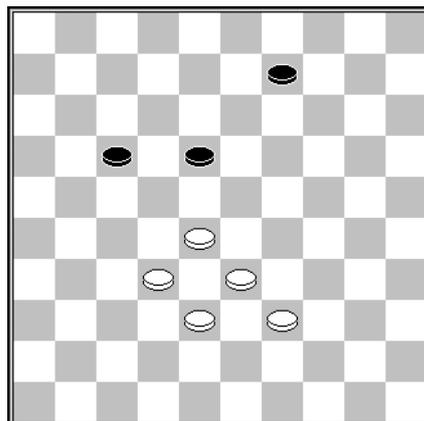
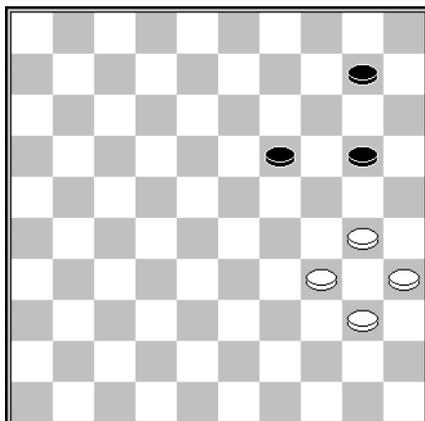
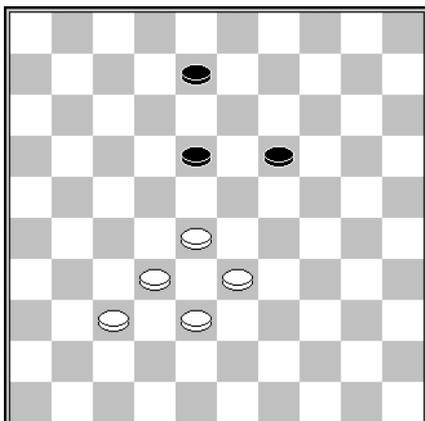
D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

- D1 :** Un coup de dame sur la case 5. On retrouve le thème du collage.
Solution : 28-22 (17x30) 40-34 (24x42) 34x5
- D2 :** Les trous 4 et 13 dans la position noire font immédiatement penser à un coup de dame en 4.
Solution : 29-24 (20x27) 49-44 (22x33) 31x4
- D3 :** Une combinaison ultra classique qui se présente fréquemment en partie.
Solution : 28-22 (17x28) 27-21 (16x38) 42x24
- D4 :** J. KLOOT – J. KUIPERS (Ibis, 20-01-1939)
Un coup de dame 31x4. Il suffit d'acheminer un pion noir en 30.
Solution : 37-31 (26x39) 40-34 (39x30) 35x4
- D5 :** Un coup de dame en 1 avec une rafle 43x1.
Solution : 37-31 (36x27) 29-23 (18x38) 43x1
- D6 :** Un coup de dame à 2. Une case de départ de la rafle en 44.
Solution : 37-31 (26x28) 40-34 (30x39) 44x2
- D7 :** Un coup Napoléon : 28-22 (17x28) 27-21 (16x27) 31x24
- D8 :** Frans COENEN – J. Van INGEN (Nijmegen, 25-07-1990)
Les Blancs attaquent 3 pions. La solution provient vraisemblablement d'une prise majoritaire ou d'un collage. Oui mais il n'y a aucune rafle évidente. Comme il n'y a pas de pions blancs sur la seconde rangée, il est exclu d'envisager un coup de dame. La seule rafle envisageable, bien dissimulée est (24x22). Il faut faire sauter le pion 33 et amener un pion blanc en 29. Le collage associé au mécanisme de ricochet permet d'y arriver.
Solution : (23-28) 22x11 (28x39) 34x43 (25x34) 40x29 (24x22)
- D9 :** Un coup de dame à la case 4 paraît possible. Il suffit de faire sauter le pion noir 24 et d'amener un pion noir en 29. Le mécanisme du coup de ricochet est le bon moyen pour y parvenir.
Solution : 35-30 (24x35) 26-21 (17x37) 41x23 (18x29) 33x4
- D10 :** Yves le GOFF – Alfred MOLIMARD (1909)
La rafle finale à découvrir, (21x45), est bien cachée. Certaines combinaisons sont difficiles à trouver. C'est en examinant les points de contact que l'on peut trouver la solution. L'attaque de 2 pions est l'occasion de chercher un collage.
Solution : (15-20) 29x27 (20x29) 34x23 (19x28) 32x23 (21x45).
On retrouve le mécanisme du coup de ricochet.

Chapitre 15 : le coup de rappel

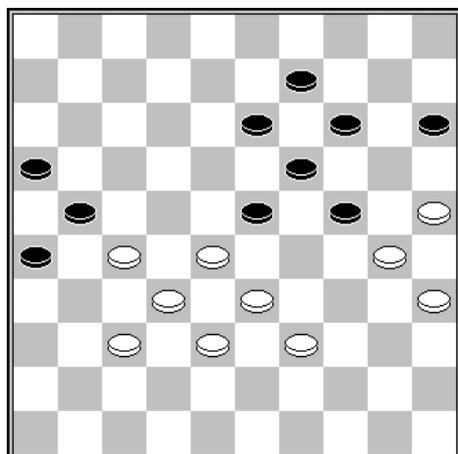
Le mécanisme suivant est connu sous le nom de **coup de rappel**. Il se présente fréquemment en partie et les formes les plus usuelles se retrouvent dans les trois diagrammes suivants :



1^{er} diagramme : 28-23 (19x39) et rappel par 38-33 (39x28) 32x3

2^e diagramme : 30-24 (19x39) et rappel par 40-34 (39x30) 35x4

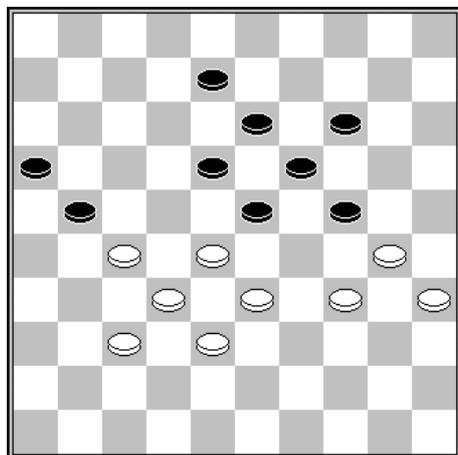
3^e diagramme : 28-22 (17x37) et rappel par 38-32 (37x28) 33x4



Trait aux noirs

Une situation caractéristique en fin de milieu de partie classique. Le développement naturel (13-18) est interdit par un coup de rappel.

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1... | 13-18 | 2. 27-22 | 18x27 |
| 3. 28-22 | 27x18 | 4. 37-31 | 26x28 |
| 5. 33x4 | | | |

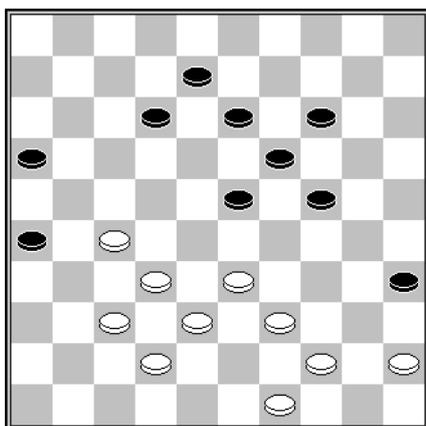


Trait aux blancs

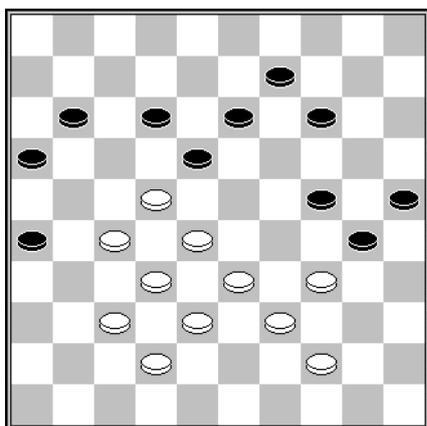
Les blancs ont une combinaison très connue, mais que je trouve toujours très stupéfiante en raison de la prise finale de 4 pions par la dame :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-29 | 23x25 | 2. 28-23 | 19x39 |
| 3. 38-33 | 39x28 | 4. 32x3 | 21x41 |
| 5. 3x4 | | | |

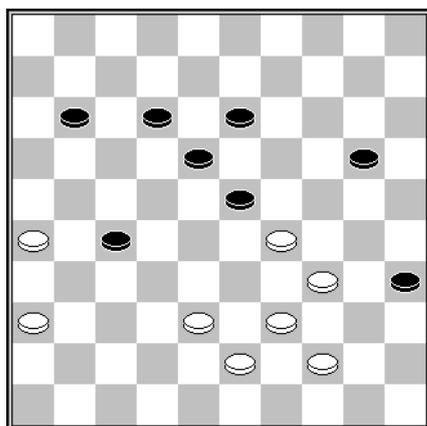
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



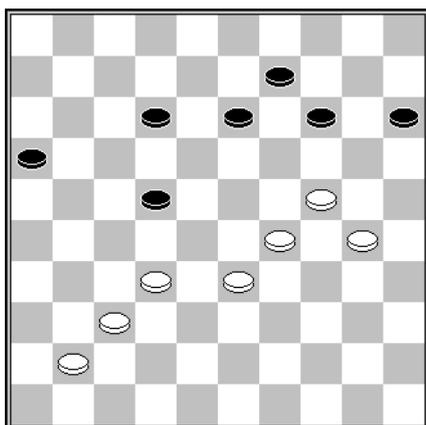
D1 : trait aux blancs



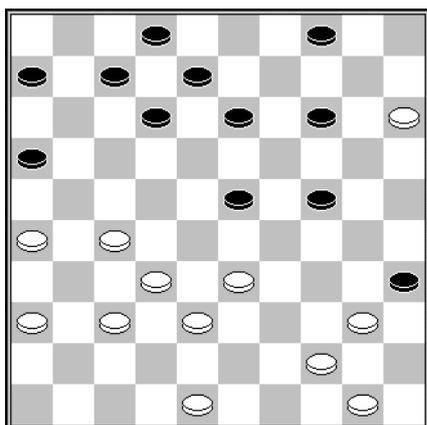
D2 : trait aux blancs



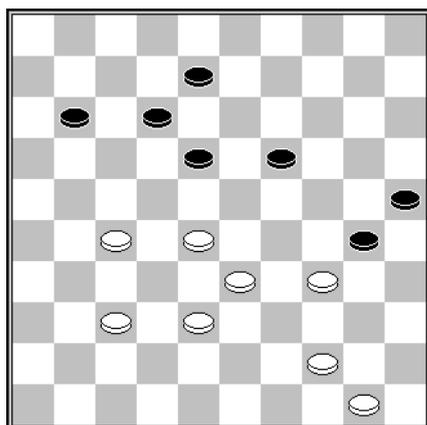
D3 : trait aux blancs



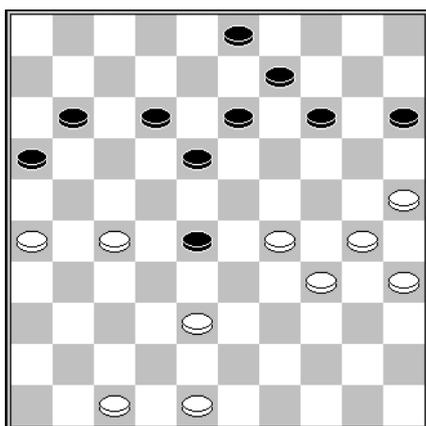
D4 : trait aux blancs



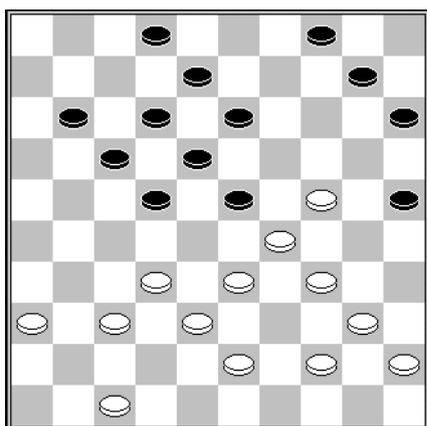
D5 : trait aux blancs



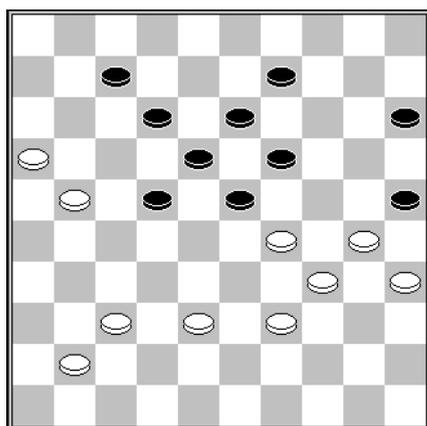
D6 : trait aux blancs



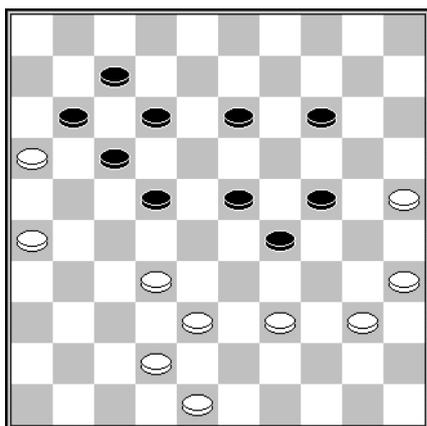
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux noirs



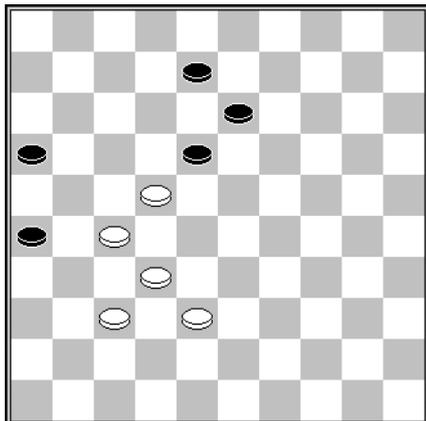
D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** Pas très évident de terminer une rafle en 7. Il faut penser au pion de base 49 qui peut aboutir sur cette case. Il ne manque ensuite qu'un pion en 34.
Solution : 32-28 (23x34) 44-40 (35x44) 49x7
- D2 :** On pense à une rafle se terminant en 10. Le coup de rappel permet d'amener un pion noir en 22.
Solution : 22-17 (11x31) 32-27 (31x22) 28x10
- D3 :** Une rafle en 6 se profile. Il faut acheminer un pion noir en 33.
Solution : 34-30 (35x42) 43-38 (42x33) 39x6
- D4 :** Une combinaison avec fin de partie.
Solution : 24-20 (14x23) 32-28 (23x32) 37x19 etc.
Si les Noirs échangent, ils perdent par opposition. S'ils jouent (15-20), la lunette 19-14 est décisive.
- D5 :** Stephan MICHIELS – Fernand MARINI (BEL-ch, 1986)
Un coup de la trappe terriblement efficace : 44-39 (35x44) 32-28 (23x34) 50x10
- D6 :** Un joli petit coup de la trappe par 38-32 (30x39) 27-22 (18x29) 44x2
- D7 :** W. RAPOPPORT – Boris GERTSENZON (URS-chT, 03-06-1963)
2 rafles plausibles, 26x10 ou 30x6. On s'aperçoit rapidement qu'il n'est pas possible d'amener une pièce noire en 21. Il reste donc la rafle 30x6 à examiner. Seul le pion 15 peut aboutir à la case 24 pour permettre la rafle. Le mécanisme du coup de rappel fait partie de la solution.
Solution : 38-32 (28x37) 25-20 (15x33) 34-29 (33x24) 30x6
- D8 :** Gerrit van AALTEN – Rob CLERC (Tournoi Heijting 1976)
Un coup de dame à 48 ou 50 est le plus vraisemblable. La case de départ pour la rafle ne peut être que la case 17 ou la case 8.
La solution s'appuie sur le mécanisme du coup de rappel : (23-28) 32x23 (22-28) 23x32 forcé (13-19) 24x22 (17x50)
- D9 :** La rafle finale aboutit à la case 44. La seule case de départ cohérente est la case 13. Il faut donc amener un pion blanc en 27 et un autre en 18.
Solution : (22-27) 21x32 (18-22) 29x27 (7-11) 16x18 (13x44)
- D10 :** Edmondo FANELLI – Oscar VERPOEST (Wch, 04-05-1972)
La rafle finale semble aboutir en 6 ou en 10. Une case de départ possible est la case 48. Dans ce cas il faut faire sauter le pion noir 17 et amener des pions noirs en 33 et 43.
Solution : 26-21 (17x26) 35-30 (24x33) 32-28 (23x43) 48x10

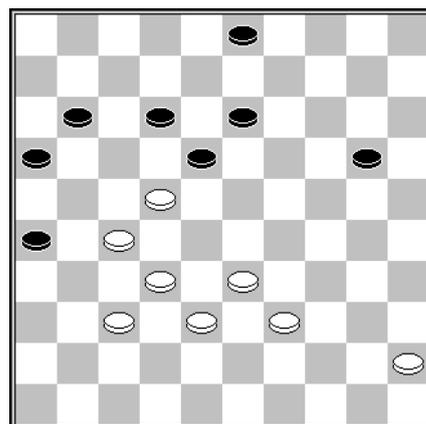
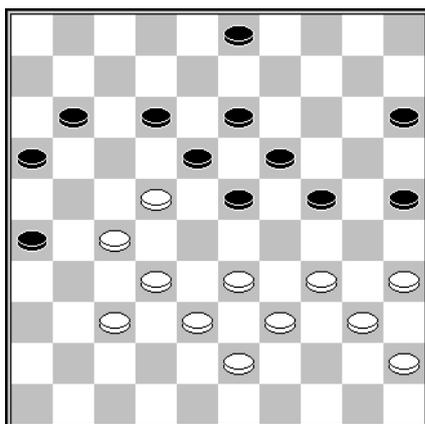
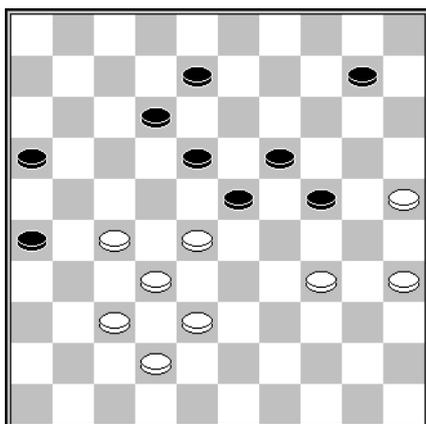
Chapitre 16 : le coup renversé

A présent, un mécanisme moins courant, mais utile à connaître car il se marie facilement avec des coups de mazette, coups philippe, et même des coups de ricochet. Il s'agit du coup renversé.



Sa forme la plus élémentaire figure dans le diagramme ci-contre.

Les blancs dament par 27-21, forçant les Noirs à prendre 2 pions par (26x28), avec la rafle 32x3.



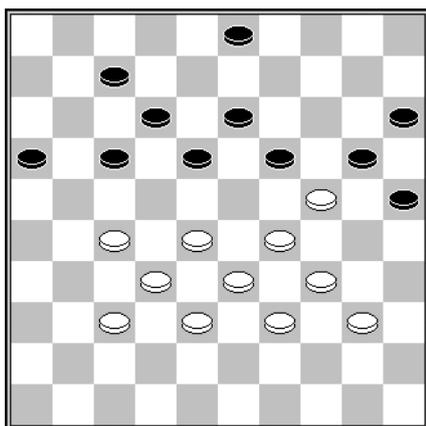
Dans le **premier diagramme**, les blancs forcent le jeu en amenant un coup renversé par 25-20 (24x15) 28-22 (8-13) 34-29 (23x34) 27-21 (26x28) 32x5.

A noter que si les blancs attaquent directement par 1. 28-22, les noirs ont une défense par (10-14) 2. 22x2 (16-21) 3. 27x16 (26-31) 4. 37x26 (23-29) 5. 34x23 (19x48) 6. 2x30 (14-20) 7. 25x14 (48x9)

Dans le **second diagramme**, les blancs utilisent le mécanisme du coup renversé pour éliminer les pions 16 et 18, afin d'exécuter ensuite la rafle caractéristique du coup philippe, 40x16.

Solution : 27-21 (26x28) 33x22 (18x27) 31x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16

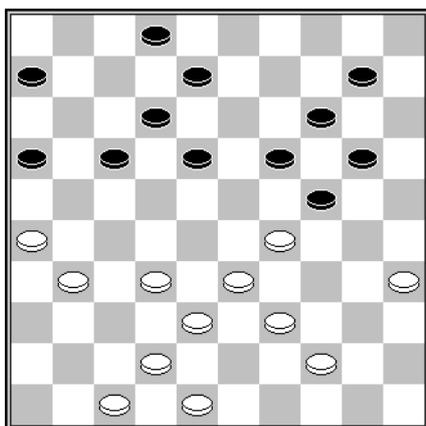
Le **troisième diagramme** associe le mécanisme du coup renversé avec un coup de ricochet par 27-21 (26x28) 32x23 (18x29) 33x15.



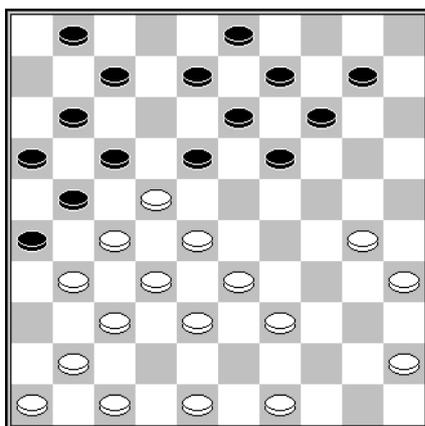
Le diagramme suivant présente une autre forme de coup renversé, assez inattendue, sur l'autre aile du damier :

1. 28-23 19x30 forcé
2. 29-24 30x28
3. 33x2

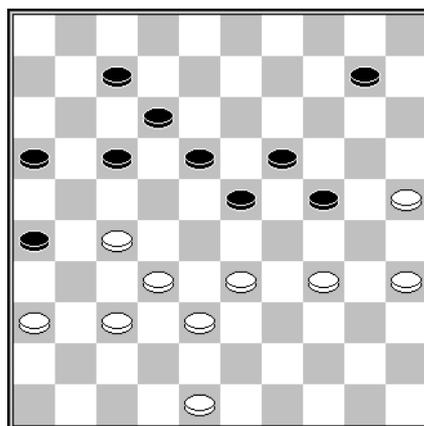
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



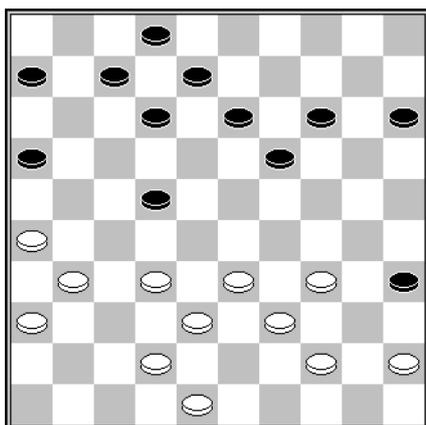
D1 : trait aux blancs



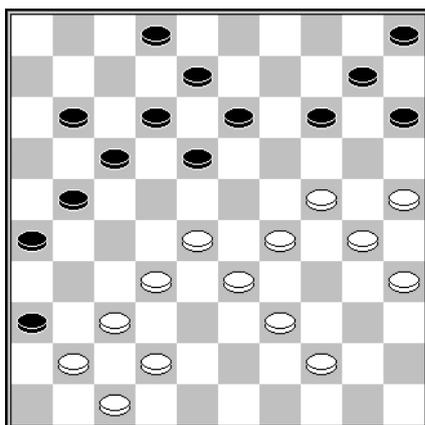
D2 : trait aux noirs



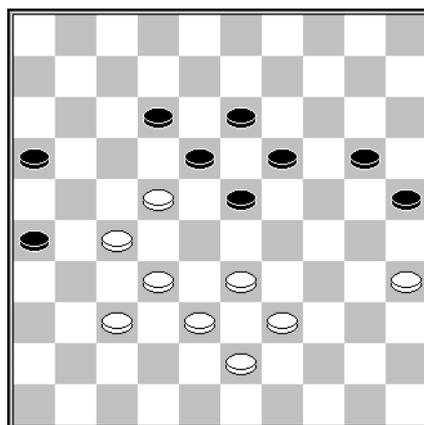
D3 : trait aux blancs



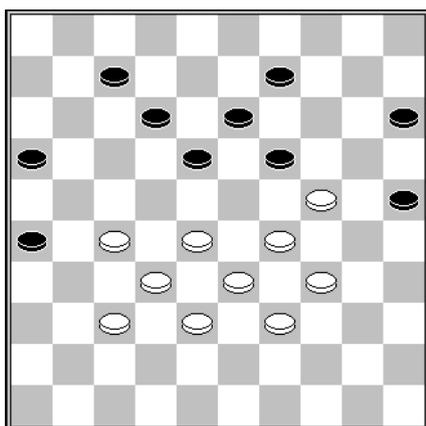
D4 : trait aux blancs



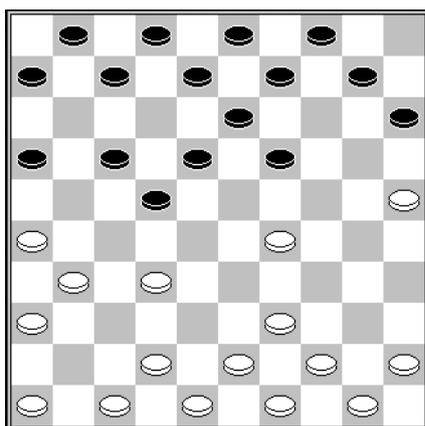
D5 : trait aux blancs



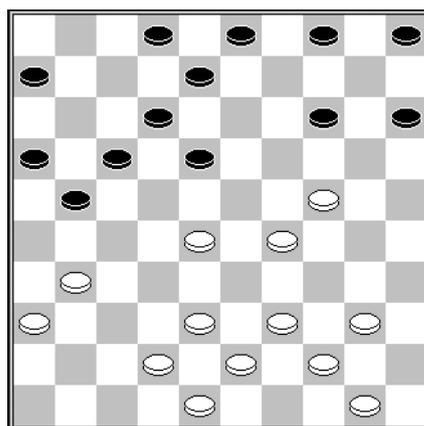
D6 : trait aux blancs



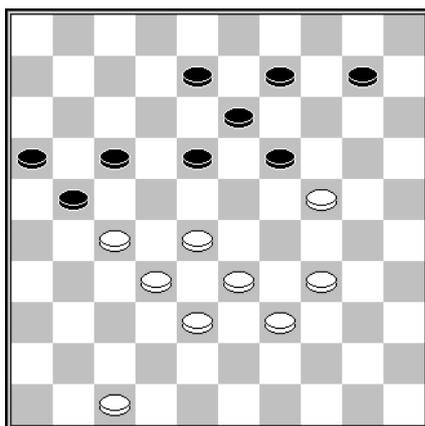
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux blancs

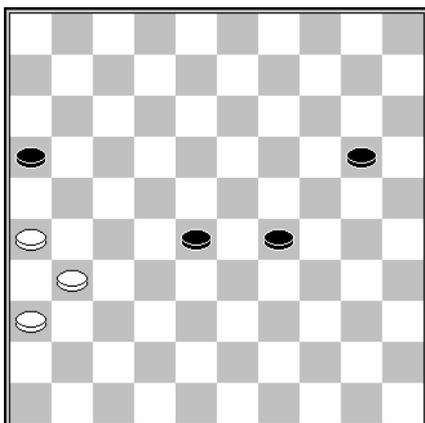
SOLUTIONS :

- D1 :** Une combinaison aboutissant à la case 4. Il faut trouver la bonne case de départ de la rafle. Ensuite, tout s'enchaîne.
Solution : 35-30 (24x35) 26-21 (17x28) 33x4
- D2 :** Arie DATEL – Alex SCHWARZMAN (ISR-ch 1977)
Il faut avoir l'idée de faire sauter le pion 32 pour faire une rafle 21x25
Solution : (19-23) 28x19 (17x28) 32x12 (21x25)
Ce coup est connu sous le nom de coup de chevron en raison de la rafle finale.
- D3 :** Un coup de dame sur la case 2. La case de départ ne peut être que la case 35. Il faut éliminer le pion 24 et acheminer un pion noir en 30.
Solution : 25-20 (24x15) 37-31 (26x30) 35x2
- D4 :** Freek GORDIJN – B. den HARTOGH (Damas, 1952)
Une exploitation du pion de bande 35.
Solution : 34-30 (35x24) 33-28 (22x33) 38x18
- D5 :** Harry CLASQUIN – Teus van ES (Alblasserdam 1981)
Un coup de la trappe : 28-22 (18x38) 24-20 (15x24) 29x27
- D6 :** Un coup renversé : 33-29 (23x34) 39x30 (25x34) 27-21 (26x28) 32x25
- D7 :** Pendant le temps de repos, les blancs adoptent la position caractéristique du mécanisme de coup renversé.
Solution : 28-22 (19x30) 29-24 (30x19) 27-21 (26x28) 32x3
- D8 :** Pieter BERGSMA – Jac SPOELSTRA (Gezellig Samen zijn Paas, 14-04-1952)
Une rafle se terminant en 5 paraît possible. La case de départ 43 semble s'imposer. Il reste à chercher comment y arriver. Là, il n'y a pas de vraie méthode. Il faut se creuser les méninges.
Solution : 26-21 (17x28) 29-23 (18x29) 39-33 (ad lib) 43x5.
Le mécanisme final est connu sous le nom de coup parallèle
- D9 :** Jacob SPOELSTRA – Pieter BERGSMA (FRI-ch, 26-08-1972)
La rafle se termine en 45. La case de départ est la case 21. Pour acheminer un pion blanc en 27, recours au classique envoi à dame.
Solution : (15-20) 24x15 (4-10) 15x4 (18-22) 4x27 (21x45)
- D10 :** Une combinaison traître. Evidemment, le but est de damer en 5. Sauf qu'il n'y a pas de case de départ évidente. Il faut donc imaginer ce que peuvent apporter les prises majoritaires et les collages. Ce n'est pas simple, mais le résultat est fulgurant.
Solution : 28-22 (17x37) 47-41 (21x43) 39x48 (19x28) 41x5

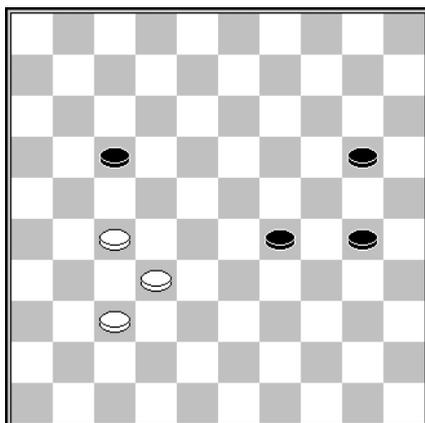
Chapitre 17 : le coup Napoléon

Le type de combinaison que je vous propose à présent, est connu sous le nom de **coup Napoléon**.

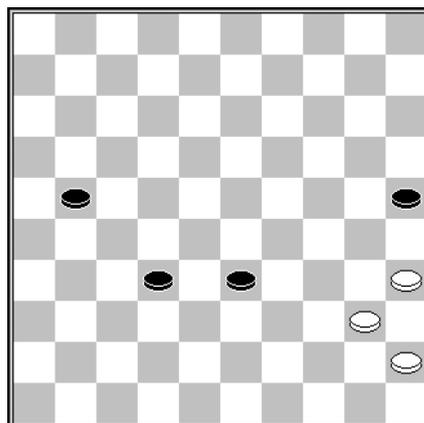
On le trouve sous différentes formes :



Les Blancs jouent 26-21



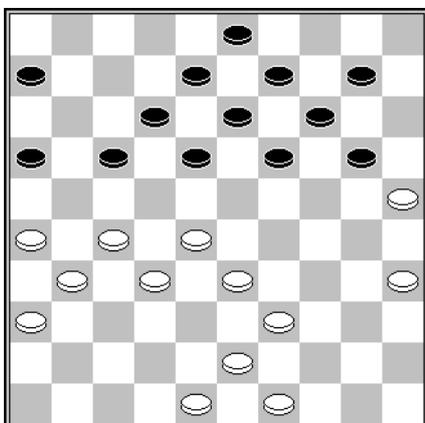
Les Blancs jouent 27-22



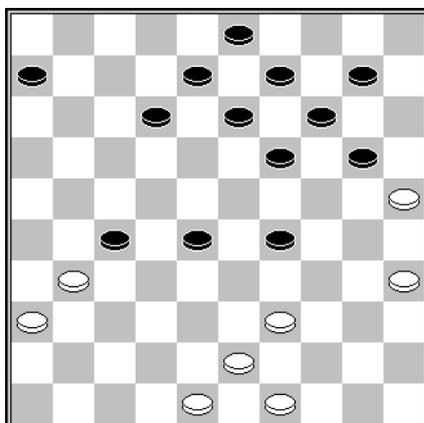
Les Blancs jouent 35-30

Le coup Napoléon est surtout caractérisé par la forme de sa raflé et par le dernier coup pour aboutir à cette raflé. Les coups qui précèdent sont très divers et souvent très spectaculaires.

En voici quelques-uns :



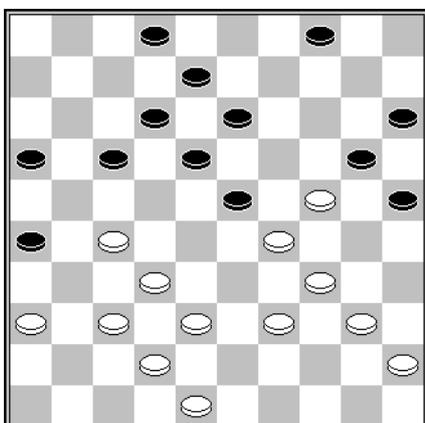
Trait aux Blancs



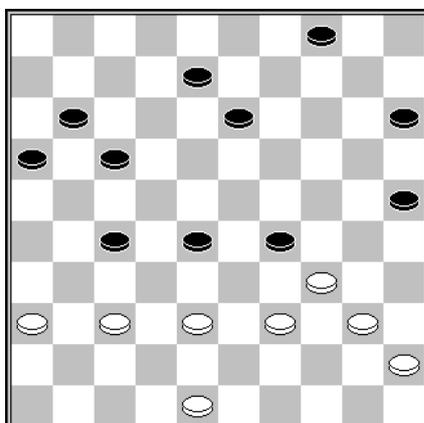
Trait aux Blancs

La raflé à trouver est celle du second diagramme. On voit qu'il faut amener 3 pions noirs en 27-28 et 29.

Solution : 27-22 (18x29) 28-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.



Trait aux Blancs

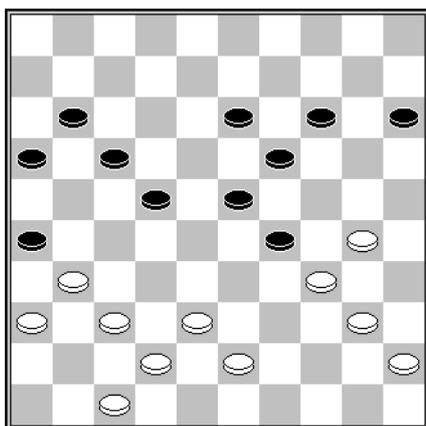


Trait aux Blancs

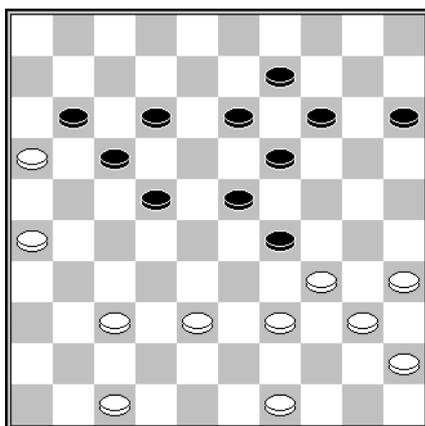
La raflé à trouver est celle du second diagramme. On voit qu'il faut amener 3 pions noirs en 27-28 et 29, tout en éliminant les pions noirs 18 et 29.

Le procédé suivant permet d'y parvenir élégamment par 37-31 (26x28) 27-22 (18x27) 29x7 (2x11) 42-37 (20x29) 34x3.

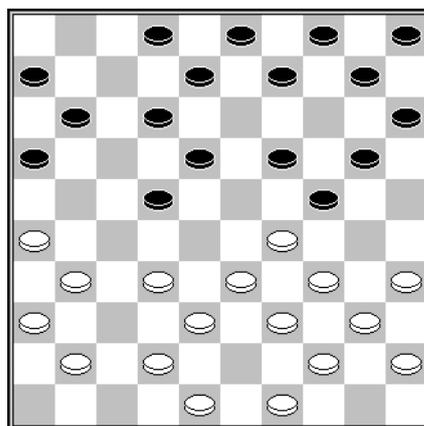
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



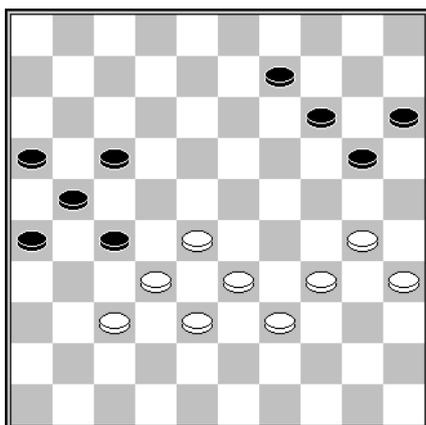
D1 : trait aux blancs



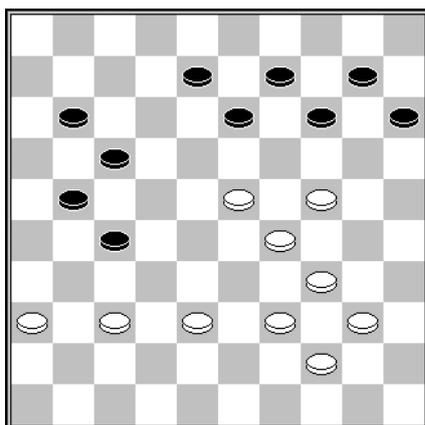
D2 : trait aux noirs



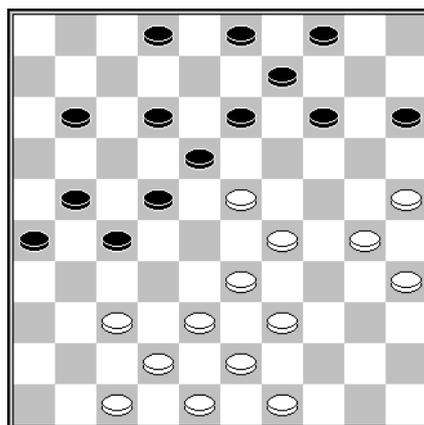
D3 : trait aux noirs



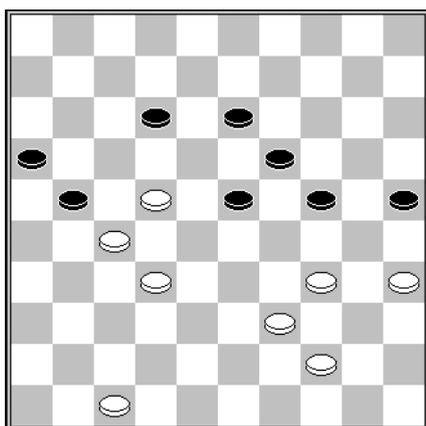
D4 : trait aux blancs



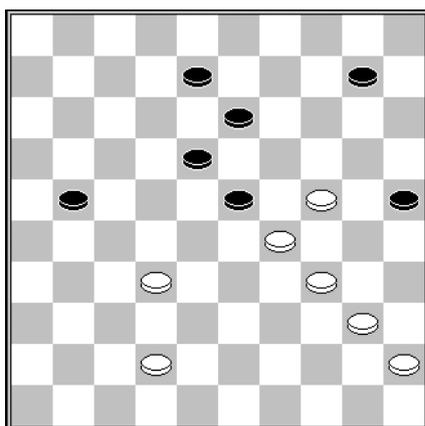
D5 : trait aux blancs



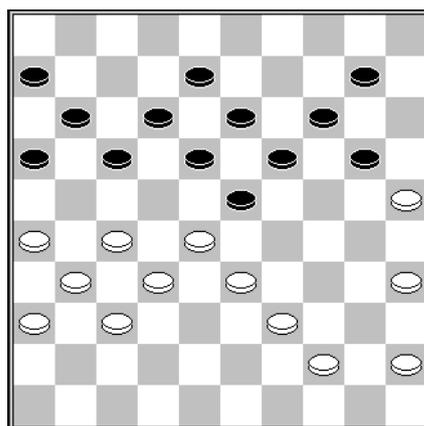
D6 : trait aux blancs



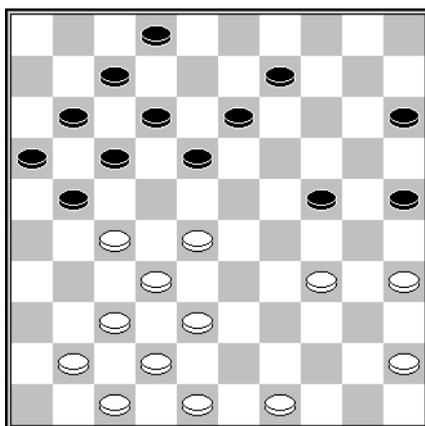
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

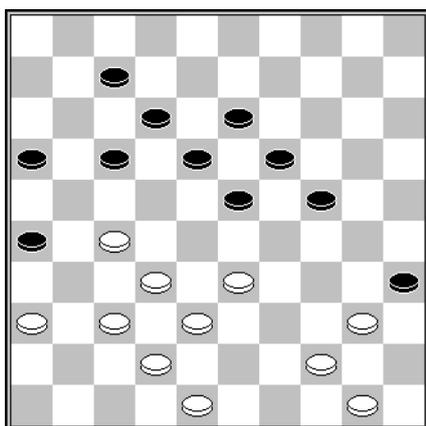
SOLUTIONS :

- D1 :** On ne pense pas naturellement à l'envoi à dame. Ce procédé surprenant offre pourtant d'intéressantes perspectives.
Solution : 38-33 (29x49) 31-27 (49x24) 27x18
- D2 :** Jan BOM – Geert van DIJK (NLD-ch, 1963)
Les Blancs attaquent 3 pions. Une combinaison se terminant sur la case 44 serait parfaite. Les mécanismes de la prise majoritaire et du collage permettent d'y parvenir.
Solution : (23-28) 16x27 (17-22) 34x32 (22x44)
- D3 :** Stef BAERENDS – Henk STOOP (Brunssum, 1984)
Un coup de dame en 46 : (24-30) 34x23 (22-27) 31x13 (8x46)
- D4 :** Un coup de l'express : 28-22 (18x27) 37-31 (26x28) 33x4
- D5 :** Johan HAIJTINK – C. SCHOLTE LUBBERINK (NLD-chT Hoofdklasse, 1994)
La rafle finale n'est pas évidente. Il y a pourtant le schéma d'une rafle de coup Napoléon qui se dessine.
Solution : 38-32 (27x38) 23-18 (13x22) 24-19 (14x23) 29x7
- D6 :** J. van LEIJEN – Peter SCHUNSELAAR (NLD-chT Hoofdklasse 1971)
En principe, pas de problème. La rafle se termine en 6 et part de la case 30. Le coup de rappel et le coup Napoléon permettent de mettre en place les pions.
Solution : 23-19 (14x34) 33-29 (34x23) 25-20 (15x24) 30x19
- D7 :** Un coup Napoléon : 22-18 (13x31) 32-28 (23x32) 34-29 (24x33) 39x8
- D8 :** Jurij KOLODIEV – Vladimir WEYTSMAN (URS-ch, 1973)
Un coup Napoléon par : 32-28 (23x32) 24-19 (13x33) 34-30 (25x34) 40x16
- D9 :** Un pur coup Napoléon : 27-22 (18x29) 28-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4
- D10 :** Stanislaw PAPINSKI - Jerzy LEWANDOWSKI (Poczesna, 1979)
Une rafle 48x6 se dessine. Pas de problème particulier.
Solution : 34-30 (25x34) 28-22 (17x28) 32x23 (21x43) 48x6

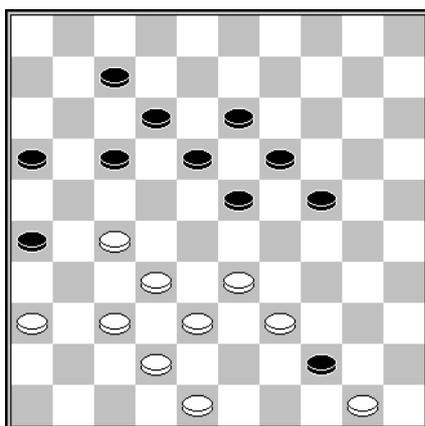
Chapitre 18 : le coup de la trappe

Les combinaisons sont bien souvent inattendues. Même les mécanismes les plus usuels peuvent échapper à notre vigilance. Ainsi, le **coup de la trappe** figure parmi les **mécanismes assez sophistiqués**.

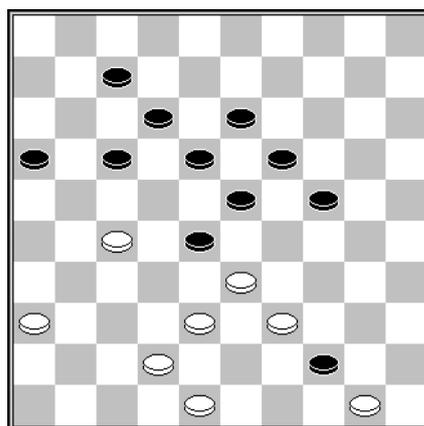
Le mécanisme de base est le suivant :



Trait aux blancs



Trait aux blancs



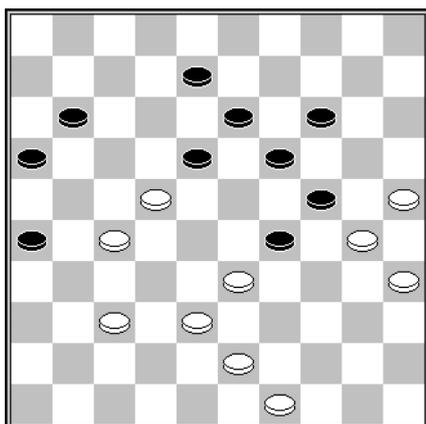
Trait aux blancs

Dans la position du 1^{er} diag. Les Blancs ont un coup de dame en 2. Le problème, c'est qu'il n'y a pas de pion d'appui pour exécuter la rafle 33x2. Le mécanisme du coup de la trappe permet de créer un pion d'appui en emprisonnant un pion noir, comme le montre le second diagramme. La suite est alors évidente.

Solution : 44-39 (35x44) 37-31 (26x28) 33x2 (44x33), le pion noir ricoche, 38x20.

Comme on le voit, ce **mécanisme** permet éventuellement de **cumuler 2 rafles**.

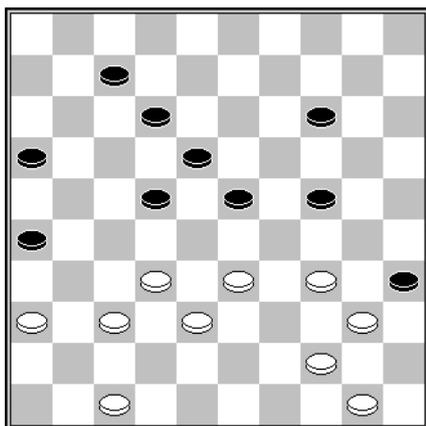
Trait aux Blancs



Les Blancs gagnent en associant le mécanisme de la trappe avec un coup renversé :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 38-32 | 29x38 | 2. 27-21 | 26x28 |
| 3. 32x3 | | | |

Trait aux Blancs

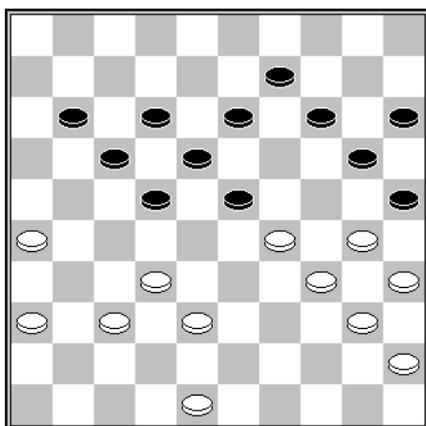


Les Blancs gagnent ici par un double coup de la trappe :

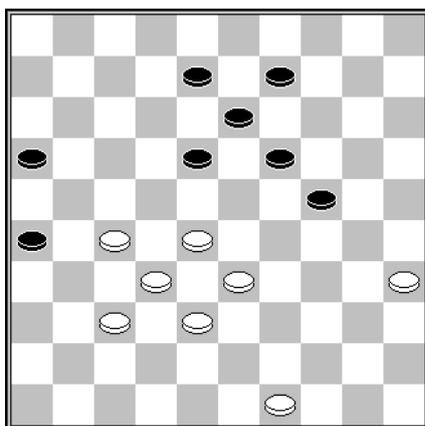
- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 44-39 | 35x44 | 2. 32-27 | 22x42 |
| 3. 36-31 | 26x37 | 4. 38-32 | 37x28 |
| 5. 38x18 | 44x33 | 6. 47x9 | |

Comme on le voit, les rafles finales concluant les coups de la trappe, sont assez difficiles à prévoir.

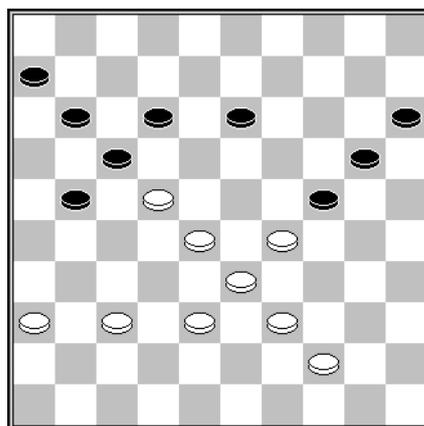
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



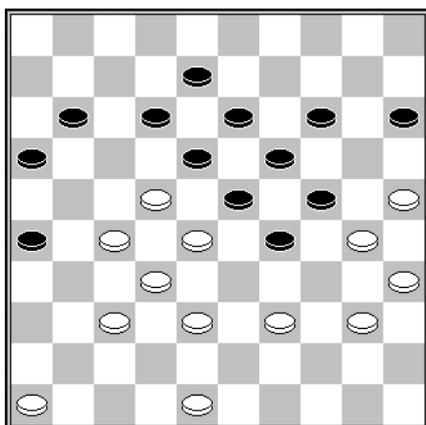
D1 : trait aux blancs



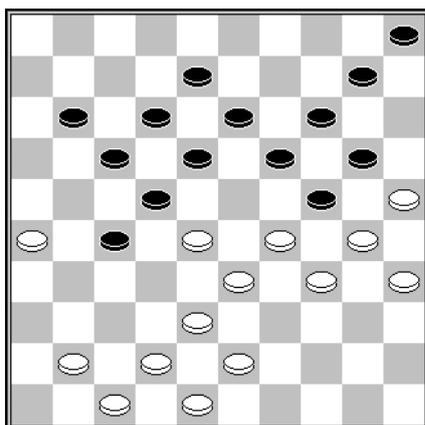
D2 : trait aux blancs



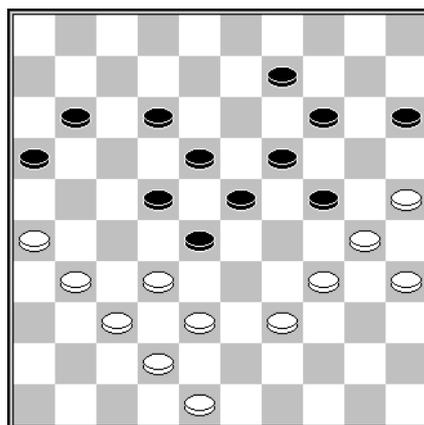
D3 : trait aux blancs



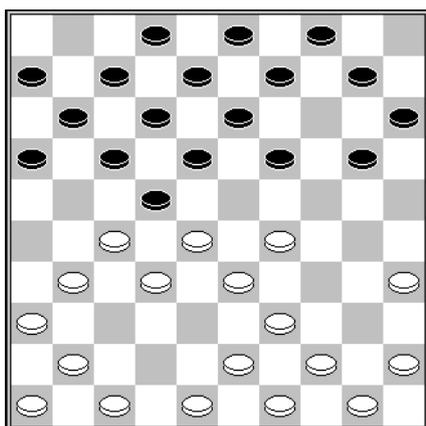
D4 : trait aux noirs



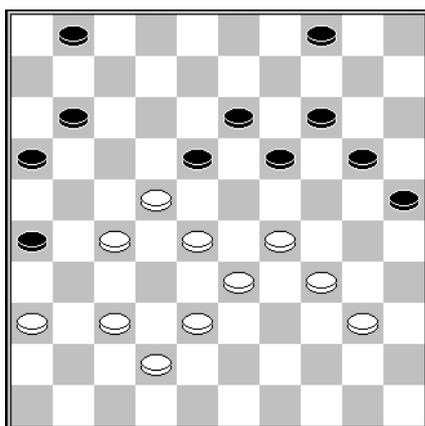
D5 : trait aux blancs



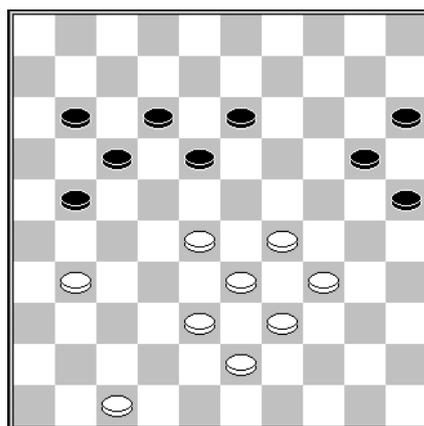
D6 : trait aux blancs



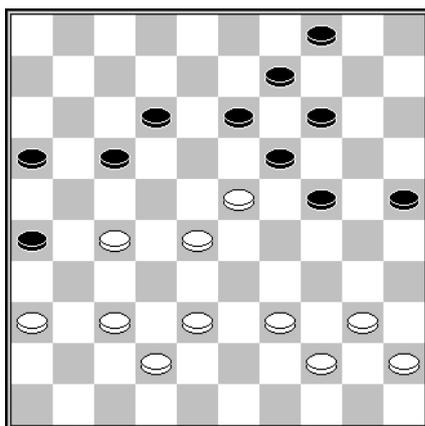
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

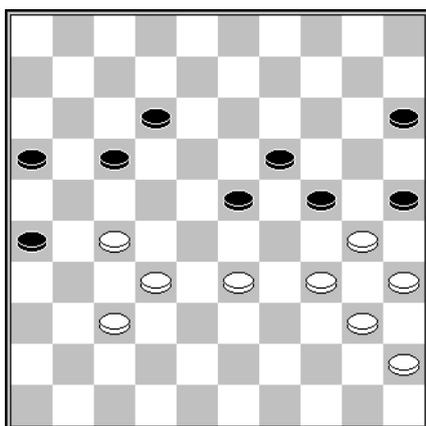
SOLUTIONS :

- D1 :** Une rafle se terminant en 6 avec le pion 30 pour le départ.
Solution : 26-21 (17x26) 32-27 (22x24) 30x6
- D2 :** Un coup de rappel : 28-23 (19x39) 38-33 (39x28) 32x14
- D3 :** La rafle ne peut aboutir qu'en 9. La case de départ ne peut être que la case 36.
Solution : 28-23 (17x19) 33-28 (24x31) 36x9
- D4 :** Nico KOCKEN,- Harry DOOMERNIK (Archief Kocken, 1971)
Un genre de coup de la trappe se terminant par une rafle 23x45.
Solution : (16-21) 27x7 (18x27) 7x20 (8-12) 32x21 (23x45)
- D5 :** Herman HOOGLAND – Henri van den BROEK (Wch, 1912)
Un coup de dame à 4. Avec la case vide en 39, un coup de la trappe est envisageable.
Solution : 28-23 (19x39) 30x19 (13x33) 38x29 (39x30) 35x4
- D6 :** Un pur coup de la trappe : 31-27 (22x31) 26-21 (16x27) 37x26 (28x37) 42x4
- D7 :** André MAERTZDORF – Marijn ALOFS (NLD-chT 2^e classe D, 1997)
Evidemment un coup de dame à 5, avec sans doute le pion 43 comme départ de la rafle. Les cases vides à 37 et 38 laissent augurer un coup de la trappe.
Solution : 29-24 (20x38) 39-34 (22x33) 27-21 (17x28) 43x5
- D8 :** Evert BRONSTRING – Ed HOLSTVOOGD (Den Haag, 2005)
Normalement pas de difficulté. Le pion 50 doit légitimement servir de base à la rafle. La case vide 42 autorise un coup de la trappe.
Solution : (20-24) 29x9 (16-21) 27x7 (18x27) 9x18 (1x43)
- D9 :** Une combinaison envisagée en partie par Jan van DIJK.
Son mécanisme est inattendu. La rafle finale ne peut-être qu'en 9 et la case de départ est forcément la case 38. Le reste en découle.
Solution : 28-22 (18x36) 34-30 (25x23) 33-28 (23x32) 38x9
- D10 :** L. KATS – Vladimir AGAFONOV (URS-ch, 1965)
Une combinaison basée sur l'envoi à dame et le coup de ricochet.
Solution : (14-20) 23x3 (17-21) 3x17 (21x34) 40x29 (24x11)

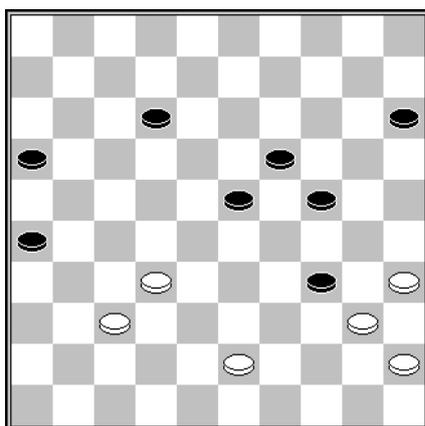
Chapitre 19 : le coup de talon

Le **mécanisme** que je vous propose de découvrir à présent est également **surprenant**. Il s'agit du **coup de talon**. En fait, ce mécanisme ne dévoile le **point d'appui** de la rafle qu'au **dernier moment**.

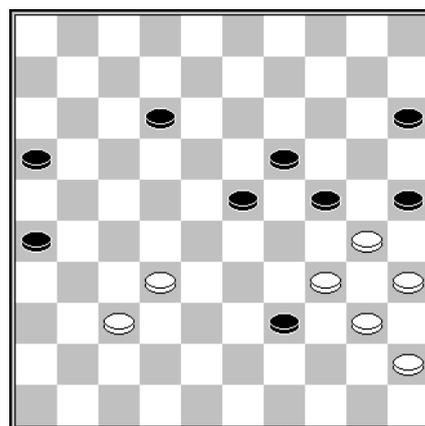
Par exemple :



Trait aux blancs



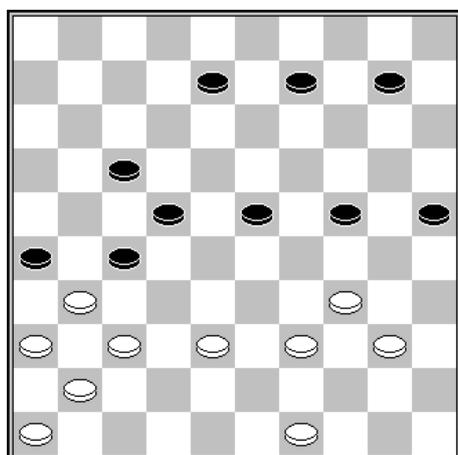
Trait aux blancs



Trait aux blancs

La rafle finale aboutit bien sur la case 7 (diag. 2). Le pion de départ de la rafle est le pion 40, masqué par le pion 34. Cela signifie qu'il va falloir déloger le pion 34 pour permettre la reprise (25x34) puis 40x7. Le coup de talon permet d'y parvenir (diag. 3)

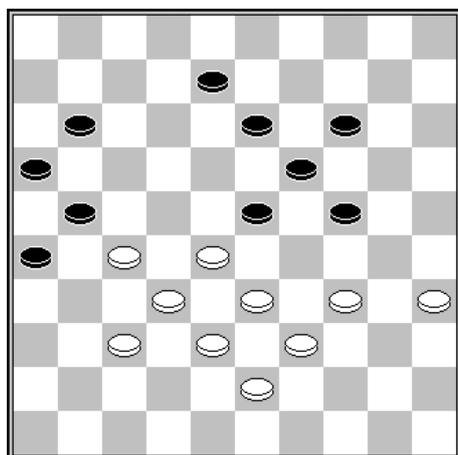
Solution : 37-31 (26x39) 34x43 (25x34) 40x7



Trait aux blancs

Dans la position suivante, les blancs utilisent le même mécanisme, cette fois-ci sur l'autre aile :

1. 34-30 24x42
2. 37x48 26x37
3. 41x5



Trait aux blancs

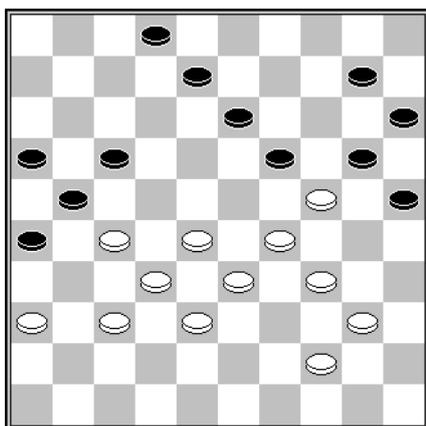
Le coup de talon présente un intérêt pratique en classique lors de l'avancée à 22.

1. 27-22

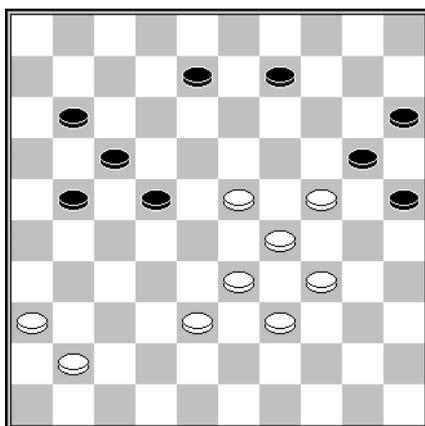
Les noirs sont menacés de 35-30 (24x35) 34-29 (23x34) 39x30 (35x24) 22-18 (13x22) 28x6. Ils ne peuvent jouer :

- | | | | |
|----------------------------|-------|----------|-------|
| 1... | 11-17 | 2. 22x11 | 16x7 |
| A cause du coup de talon : | | | |
| 3. 37-31 | 26x37 | 4. 32x41 | 23x32 |
| 5. 38x16 | | | |

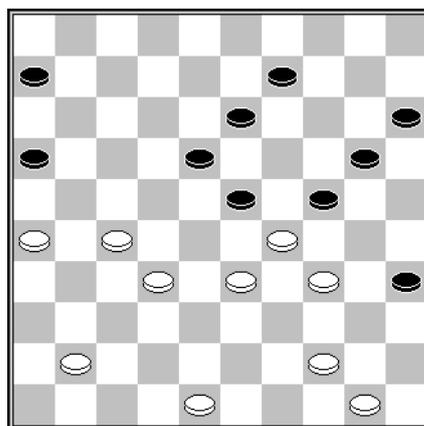
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



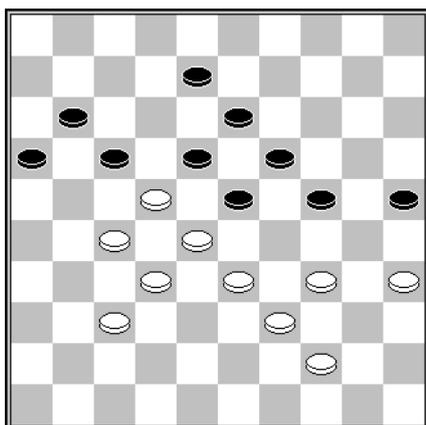
D1 : trait aux blancs



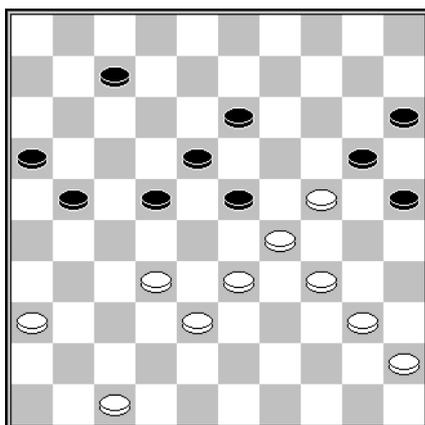
D2 : trait aux blancs



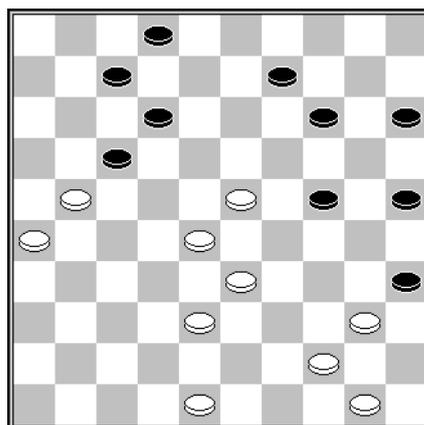
D3 : trait aux blancs



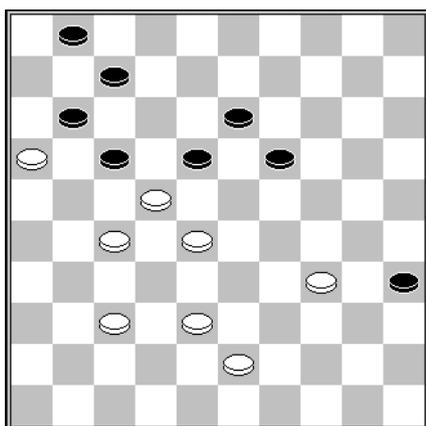
D4 : trait aux blancs



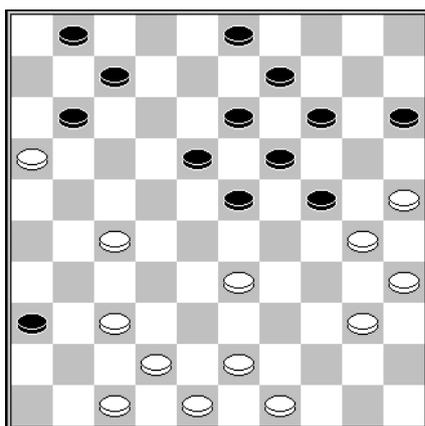
D5 : trait aux blancs



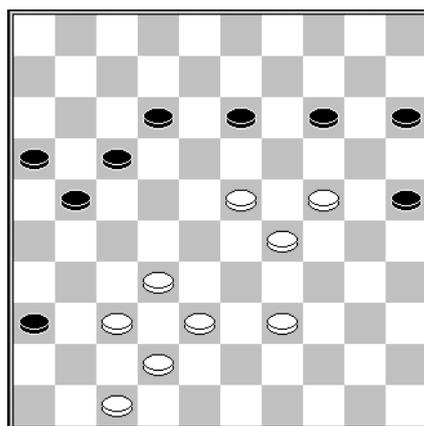
D6 : trait aux blancs



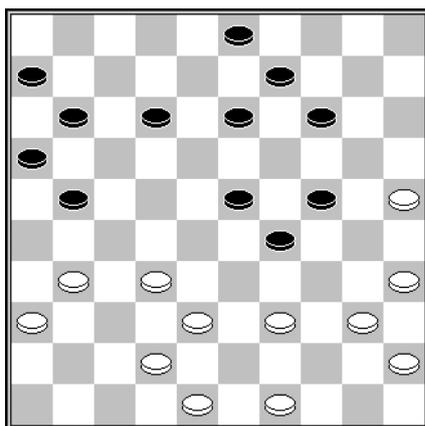
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

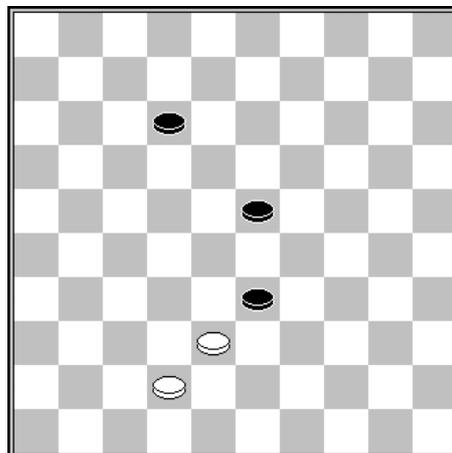
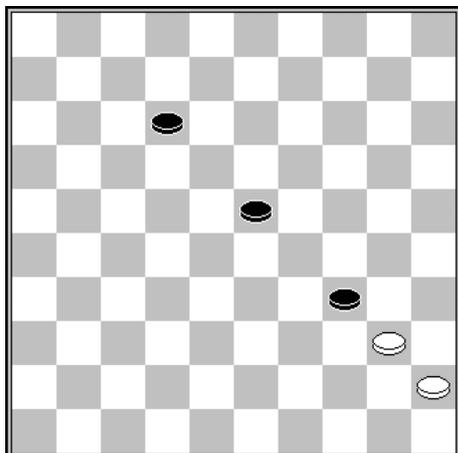
- D1 :** Une combinaison inattendue qui pourrait surprendre de nombreux fors joueurs. Il faut encore une fois penser à la prise majoritaire. Après, le principe du coup de mazette se met en place naturellement.
Solution : 28-23 (19x19) 27-22 (17x28) 32x5
- D2 :** Une combinaison aboutissant sur la case 7.
Solution : 34-30 (25x32) 33-28 (22x33) 29x7
- D3 :** John LEWKOWICZ – Erik BLOKLAND (NLD-chT 2e klasse D - 1998)
La rafle 50x8 est la plus vraisemblable. Le pion 24 peut être amené en 33 par le coup de talon.
Solution : 27-21 (16x38) 33x42 (24x33) 44-40 (35x44) 50x8
- D4 :** Le coup de dame à 3 repose sur un pur coup de talon : 34-29 (23x43) 33-29 (24x33) 28x48 (17x28) 32x3
- D5 :** Le coup de dame à 1 repose sur un pur coup de talon : 32-28 (23x43) 33-28 (22x33) 29x49 (20x29) 34x1
- D6 :** Evgeni VATUTIN – Pieter STEIJLEN (NLD-chT Ereklasse, 2007)
Le coup de dame direct à 1 par 28-22 n'est pas correct. Les Blancs peuvent y parvenir en y ajoutant une rafle préalable 50x10, assortie d'un coup de la trappe.
Solution : 44-39 (35x44) 23-18 (12x34) 50x10 (15x4) 21x1
- D7 :** Johan WIERING – Paul SIER (NLD-chT Ereklasse, 2008)
La rafle 1x41 doit sauter aux yeux. Le coup de la trappe qui permet d'y parvenir est un peu plus caché.
Solution : (7-12) 16x7 (19-23) 28x8 (17x28) 8x17 (1x41)
- D8 :** Jimmy DEPAEPE – Jan GROENENDIJK (Hoogeveen open, 2014)
Une combinaison assez cachée. Tout d'abord, la rafle 1x41 n'est pas apparente. Ensuite, le moyen d'amener un pion en 17 repose sur un coup de la trappe et sur une prise majoritaire.
Solution : (7-12) 16x7 (14-20) 25x14 (19x10) 30x17 (1x41)
- D9 :** Un pur coup de la trappe : 37-31 (36x27) 38-33 (27x38) 24-20 (15x24) 29x7
- D10 :** Herman de JONGH- Stanislas BIZOT (Parijs, 1927)
Une combinaison inattendue. La rafle évidente est 48x10, mais cela ne marche pas car il faut prendre en 17. La bonne case de départ est la case 26. Le mécanisme de la trappe permet d'y parvenir.
Solution : 35-30 (24x33) 42-37 (33x42) 31-26 (42x31) 26x10

Chapitre 20 : le coup Philippe

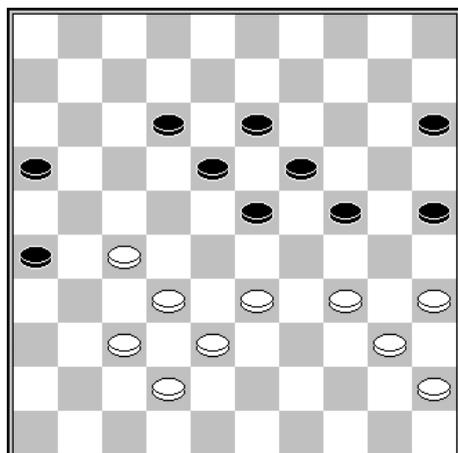
Nous avons vu précédemment les mécanismes les plus originaux et les plus compliqués.

Le mécanisme que je vais vous présenter est beaucoup plus simple et bien mieux connu. Il s'agit du **coup Philippe**.

Mais le coup Philippe n'est pas vraiment un mécanisme. C'est plutôt une forme de combinaison dont la rafle finale commence par 40x ou 38x comme le montre les deux diagrammes ci-après :



Le principe de cette combinaison est très simple. D'un côté, on élimine les pions qui empêchent la rafle. De l'autre côté on amène un pion noir sur la case 33 ou 34.



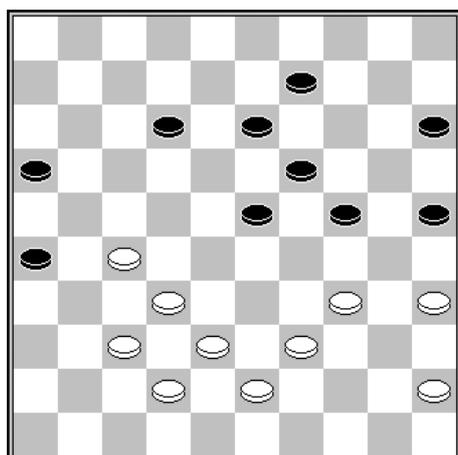
L'élimination des pions :

Trait aux blancs

Pour faire sauter le pion 18, les blancs jouent :

1. 27-22 18x27 2. 32x21 16x27

Il ne reste plus qu'à jouer 33-29 ou 34-30 pour effectuer la rafle du coup Philippe



Amener un pion noir en 33 :

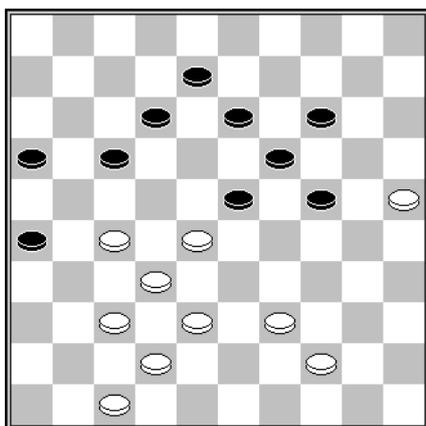
Trait aux blancs

Les blancs ont 2 manières d'amener un pion en 33 :

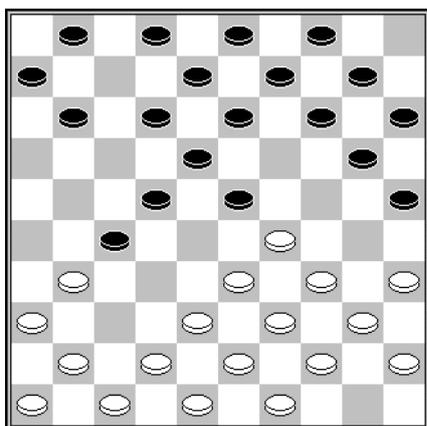
A - Le coup de rappel par 34-29 (24x44) 43-39 (44x33)

B - Le coup du tourniquet par 35-30 (24x35) 45-40 (35x33)

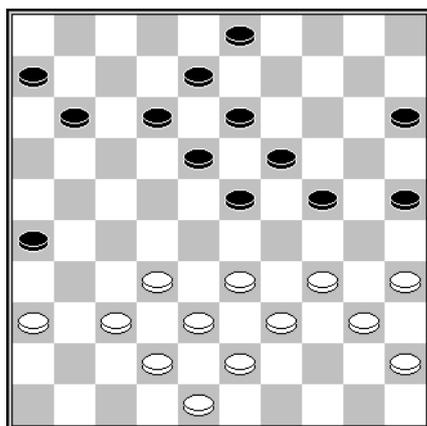
COMBINAISONS EN 3 ET 4 TEMPS



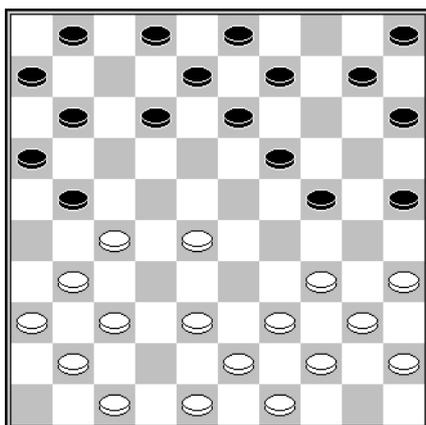
D1 : trait aux blancs



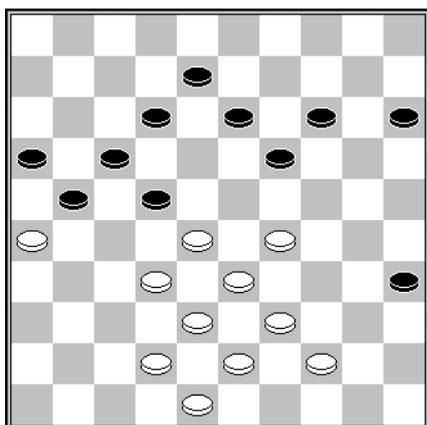
D2 : trait aux blancs



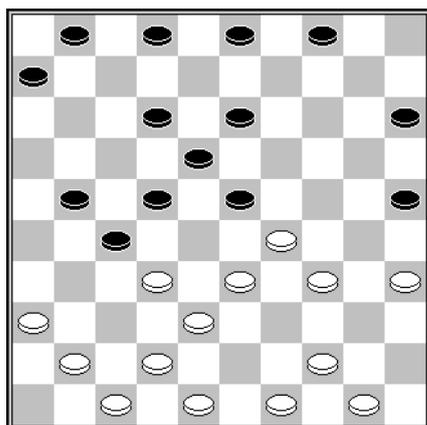
D3 : trait aux blancs



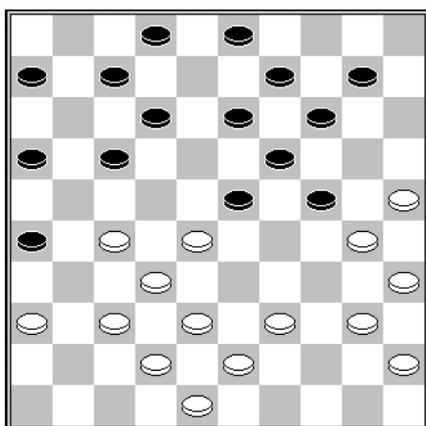
D4 : trait aux blancs



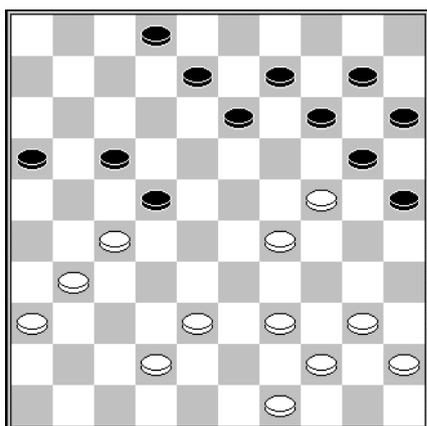
D5 : trait aux blancs



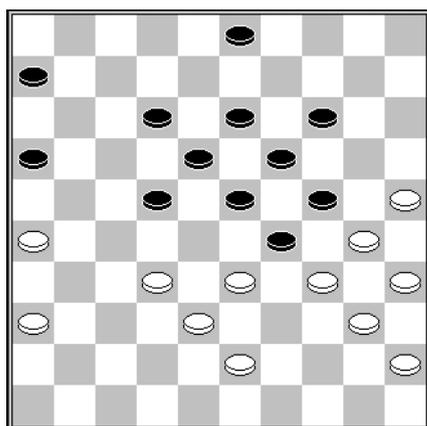
D6 : trait aux blancs



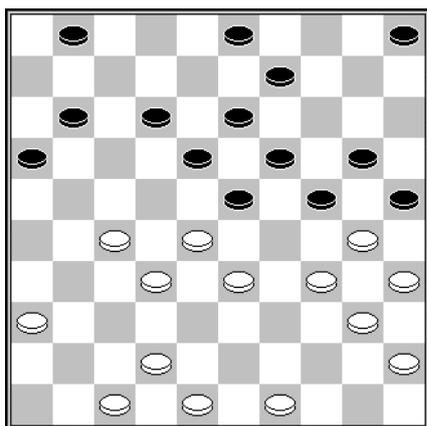
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** La dernière combinaison en 3 temps. Un coup turc : 37-31 (26x48)47-41 (48x33) 38x29
- D2 :** Piet DARTELEN – A. LIGTHART (NLD-ch, 1938)
Avec deux pions noirs en 23 et 25, il faut penser au coup philippe. Il faut faire sauter le pion 18 pour obtenir une rafle 40x16.
Solution : 33-28 (22x24) 31x22 (18x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D3 :** Là encore, la présence simultanée des pions 23 et 25 laisse augurer un coup philippe.
Solution : 37-31 (26x28) 33x22 (18x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D4 :** Serguei DAVIDOV – W. ROMANOV (URS-chT, 1963)
L'attaque des Noirs permet de retrouver le schéma du coup philippe.
Solution : 31-26 (21x23) 26-21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D5 :** On imagine bien que la rafle se terminera sur la case 7. On soupçonne également que la case de départ sera la case 38. Mais il y a un piège. Car après 29-24 (19x30) 32-27 (21x23) 33-28 (ad lib), il faut prendre 4 pions en 20. Il faut donc trouver une autre idée, moins évidente.
Solution : 32-27 (21x34) 39x30 (35x24) 33-28 (22x33) 38x7
- D6 :** Klaas Hendrik LEIJENAAR – Julia ROMANSKAIA (Olympiade jr, 2003)
Avec tous ces trous, il y a forcément un moyen de tourner.
Solution : 33-28 (22x24) 34-30 (25x34) 32-28 (23x43) 48x26
- D7 :** Un coup de mazette classique : 28-22 (17x28) 25-20 (14x34) 40x18 (13x31) 32x5. A se souvenir, la prise forcée (13x31) qui libère la rafle 32x5.
- D8 :** Emmanuel MERIN - Wladimir AGAFONOW (URS-ch, 1975)
L'attaque des blancs crée un temps de repos. Les cases vides dans le camp des blancs ne peuvent être utilisées que par une rafle (12x32) ou (21x23). La solution est simple quand on la connaît. Il n'est pas évident de penser à un envoi à dame qui procure un temps de réserve.
Solution : (14-19) 27x18 (13x22) 24x4 (17-21) 4x27 (21x23)
- D9 :** Pas de vraie méthode pour trouver la solution. Il faut visualiser mentalement les conséquences de 32-28.
Solution : 34x23 (19x48) 30x37 (48x31) 36x27
- D10 :** Leo ALIAR – Marco HUIJZER (Arnhem-ch, 2010)
Pas de secret. La rafle finale se termine sûrement en 6. La case de départ ne peut être que la case 30 ou la case 48.
Solution : 27-21 (16x29) 42-38 (23x43) 34x14 (25x34) 30.48x6

Chapitre 21 : récapitulatif

Avant de passer aux combinaisons en 5 temps, je vous propose de faire à nouveau un **bilan** de ce que nous avons vu.

Je commence par rappeler une évidence. Notre cerveau, même après quelques années de pratique, **ne « voit » pas spontanément des combinaisons en 2 temps**. Il est nécessaire de mettre en œuvre un **raisonnement**. Cela commence par examiner les **points de contact**, suivre **mentalement le déplacement des pions**, et finalement **découvrir la solution**. La **vitesse** avec laquelle on décèle les combinaisons dépend de l'**entraînement**.

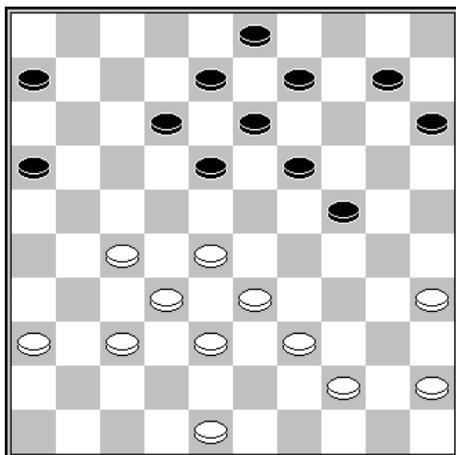
Pour les combinaisons en **3 ou 4 temps**, il faut recourir à un **raisonnement plus élaboré**. Le cheminement de la pensée nous conduit à rechercher la **case d'arrivée de la rafle**, **sa case de départ** et de répertorier les **mécanismes disponibles** pour acheminer les pions. A la suite de ce raisonnement, on peut commencer à déplacer mentalement les pièces, jusqu'au dénouement.

Le déplacement mental des pièces nécessite un effort cérébral assez intense car il sollicite la mémoire de travail dans ses limites. Avec l'entraînement, les exercices paraissent plus simples et moins fatigants.

Identifier les cases de départ et d'arrivée d'une rafle est primordial. En pratique, en partie, cela peut permettre d'affirmer qu'il n'y a pas de combinaison, tout simplement parce qu'il n'y a pas de rafle possible.

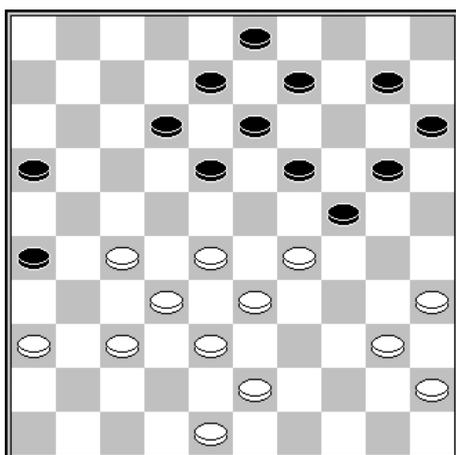
Les combinaisons font toujours appel aux **mêmes mécanismes de base**, à savoir la prise majoritaire, le collage, les temps de repos, l'envoi à dame, et quelques autres plus spécifiques, comme le coup de rappel, le coup de talon, le coup de ricochet, par exemple.

Avant d'entamer les séries avec des combinaisons en 5 temps, je vous conseille de bien maîtriser à la fois la méthode de recherche et le déroulement mental.



Trait aux blancs

Dans cette position, on peut affirmer qu'il n'y a pas de combinaison sur la case 5. La seule case de départ vraisemblable est la case 32, mais aucun pion noir ne peut être amené sur la case 28.



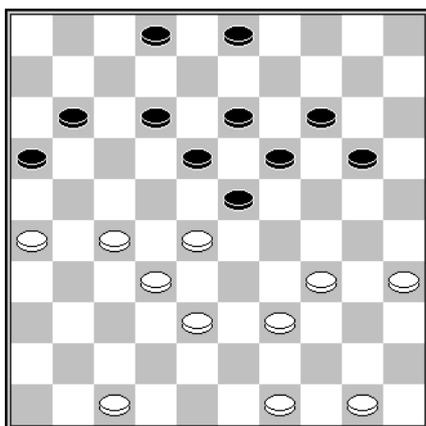
Trait aux blancs

Dans cette position, un coup de dame à 5 est potentiellement possible en concevant la rafle 43x5.

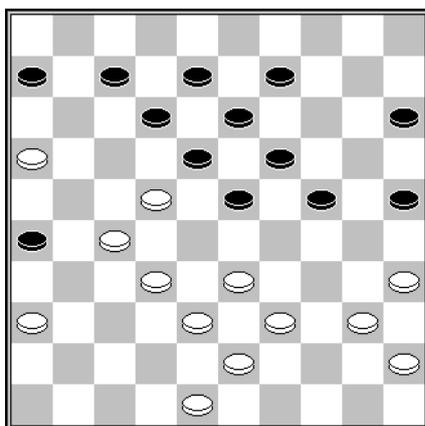
En effet, le pion 26 peut être acheminé sur la case 39.

Solution : 29-23 (18x29) 27-21 (16x27) 32x21 (26x17) 28-22 (17x39) 43x5.

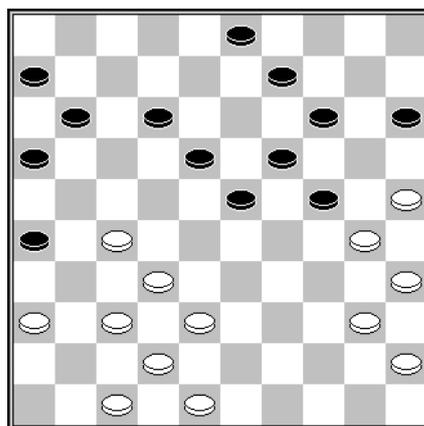
COMBINAISONS EN 4 TEMPS



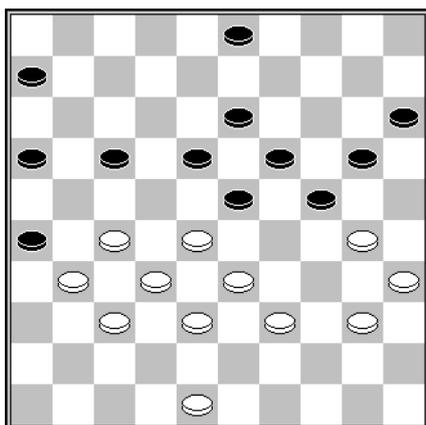
D1 : trait aux blancs



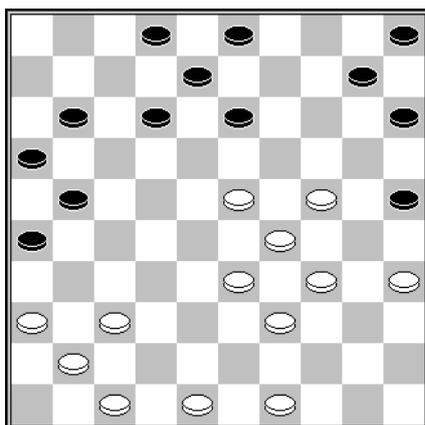
D2 : trait aux blancs



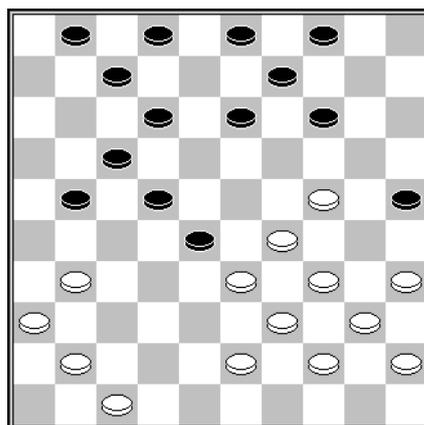
D3 : trait aux blancs



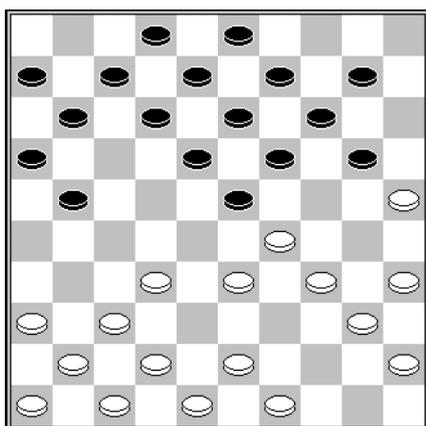
D4 : trait aux noirs



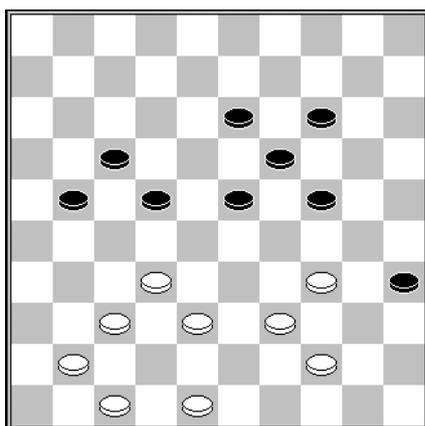
D5 : trait aux blancs



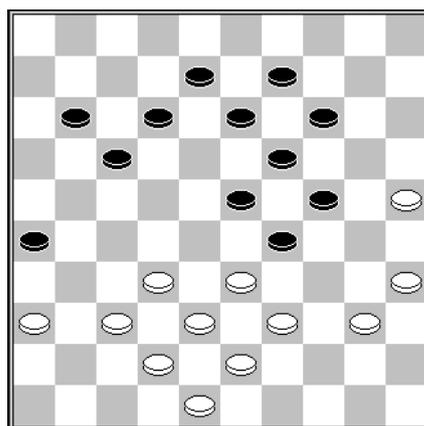
D6 : trait aux blancs



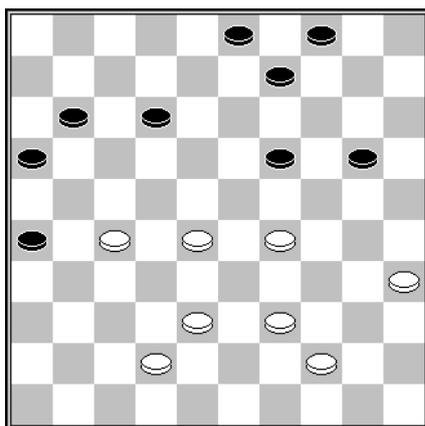
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

- D1 :** Jan HENDRIK Vos- R.C KELLER (NLD-ch -1930)
Quelle rafle finale ?
28x6 paraît peu probable. 26x10 semble envisageable. Amener un pion noir à 21 et faire sauter le pion 19. Tout cela devient possible en utilisant le mécanisme du coup de la trappe.
Solution : 34-29 (23x43) 28-23 (19x37) 50-44 (43x21) 26x10
- D2 :** Une combinaison assez simple, mais qui échappe à notre raisonnement. Cette manière de combiner est très rare.
Solution : 16-11 (6x37) 27-21 (26x17) 38-32 (37x28) 33x2
- D3 :** Une combinaison ultra classique sur le mécanisme du coup parallèle : 37-31 (26x28) 27-21 (16x27) 38-32 (ad lib) 42x4
- D4 :** Jan APELDOORN – Cock van WIJK (NLD-chT 1e classe B, 2014)
2 rafles sont envisageables (3x45) et (25x41). Les possibilités de sacrifier les pions noirs montrent rapidement que la rafle (25x41) n'est pas possible. Pour l'autre rafle de 6 pions, il ne faut pas avoir peur de jouer : (17-22) 28x17 (23-28) 32x25 (6-11) 30x8 (3x45).
A noter que cette combinaison est répertoriée sous le nom de coup Beets
- D5 :** Rein van der PAL – Teake KOOISTRA (NLD-ch qf Groep 1, 1987)
Normalement, pas de problème particulier. La rafle envisageable est 29x7 démarrante par 24-20. Il faut donc acheminer une pièce noire en 14. Le moyen à utiliser est l'envoi à dame.
Solution : 37-31 (26x46) 23-19 (46x14) 24-20 (15x24) 29x7
- D6 :** B. SJKITKIN – Andris ANDREIKO (Yalta, 1964)
Une combinaison inattendue mais simple : 34-30 (25x23) 24-20 (14x25) 35-30 (25x34) 40x16
- D7 :** Alfred MOLIMARD – Marcel BONNARD (1921)
Une seule rafle possible 35x4. Un seul pion noir 19 pouvant parvenir à la case 30. Le moyen à utiliser est la prise majoritaire.
Solution : 32-27 (21x32) 37x28 (23x32) 29-23 (19x30) 35x4
- D8 :** Une combinaison qui fait se creuser les méninges pour visualiser les pions qui restent en place et les rafles vraiment possibles. Pas d'autre solution que de chercher mentalement toutes les possibilités. Solution : 44-40 (35x31) 32-27 (21x32) 41-37 (a.l) 47x18
- D9 :** Une combinaison ultra classique sur le thème du coup philippe par : 35-30 (24x44) 33x24 (19x30) 25x34 (44x33) 38x16
- D10 :** Sergey EGOROV - Nikolai SRETENSKI (URS-ch 1964)
Cela tourne par (16-21) 27x18 (19-23) 28x19 (9-13) 19x8 (3x32)

Chapitre 22 : la méthode D-P-A (Déblaiement-Positionnement-Acheminement)

Le passage des combinaisons en 4 temps à celles en 5, constitue normalement une véritable étape. Les limites de la mémoire de travail sont théoriquement atteintes. Il devient nécessaire d'adopter une autre approche dans la résolution des combinaisons.

Il est possible que vous ayez déjà, de manière inconsciente, élaboré des solutions pour simplifier les recherches. Avant d'aller plus loin, revenons une nouvelle fois sur les fondamentaux.

A chaque étape, dans la recherche d'une combinaison, nous sommes confrontés à cette contradiction en une vision large qui nous permet de ne rien oublier et une vision en profondeur qui nous permet d'appréhender la rafle finale.

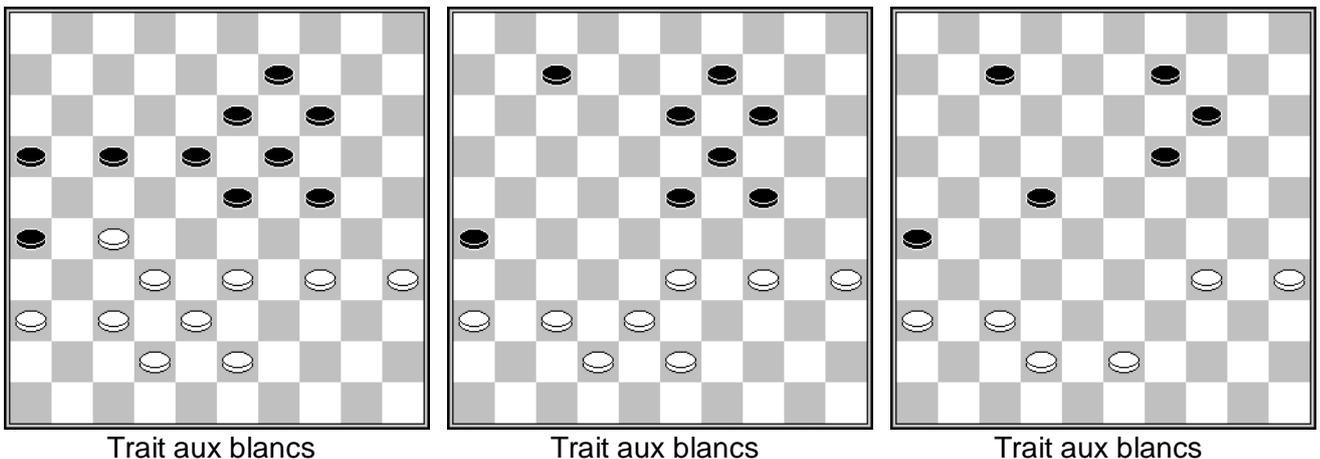
Comment concilier ces deux manières de réfléchir ?

Autant avoir l'esprit clair sur cette question et connaître nos limites. Les deux manières d'anticiper les coups sont incompatibles. On peut seulement passer de l'une à l'autre. Et l'efficacité d'une vision profonde sera le résultat d'un bon raisonnement.

Nous avons mis en évidence environ 90% des mécanismes utilisés dans les combinaisons, et nous nous sommes habitués à identifier la rafle finale avec sa case de départ et sa case d'arrivée. Cette méthode nous permet d'approcher les solutions par le raisonnement.

La difficulté concerne toujours la visualisation mentale du damier après des échanges. Certains pions se sont déplacés et d'autres ont disparu.

Il devient nécessaire de faire des synthèses de position intermédiaires. C'est-à-dire concevoir la position au 4^e temps en remettant en place mentalement les pions déplacés et disparus.



Il est important de réduire le nombre d'informations à mémoriser.

Le raisonnement et l'expérience nous conduisent à supposer un coup de dame à 4. La case de départ ne peut être que la case 35. La rafle finale sera donc 35x4.

Pour y parvenir, il faut faire sauter les pions 13 et 24 et amener un pion sur la case 30.

Raisonnement, puis visualiser.

1. 27-21 16x27 2. 32x12 18x7

Mentalement, il faut imaginer la nouvelle position dans laquelle il reste 8 pions chez les blancs qui n'ont pas bougé. On le voit clairement dans le second diagramme. Pour les noirs, les pions 16 et 17 ont disparu. Il reste le pion 16 passé en 7.

3. 33-29 24x33 4. 38x18 13x22

A nouveau, la position s'éclaircit. Les pions noirs 13 et 24 ont disparu. La visualisation des pions blancs restants est assez évidente. Il ne manque qu'à acheminer le pion 26 en 30 par :

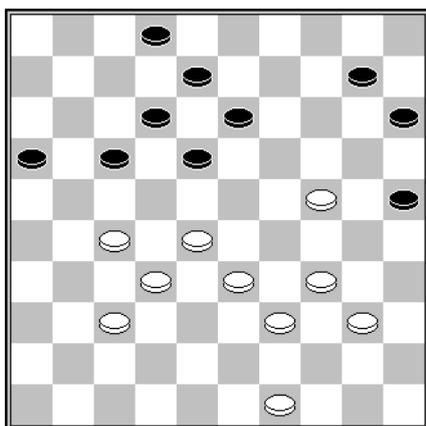
5. 37-31 26x30 6. 35x4

Il existe une **autre manière** d'appréhender les combinaisons. Il s'agit de scinder leur déroulement en plusieurs étapes. Tout d'abord, la **phase de déblaiement** qui est destinée à éliminer les pions gênants, ensuite la **phase de positionnement** qui sert à mettre en place les pions manquants à la rafle, et enfin la phase finale d'**acheminement** du pion de départ de la rafle.

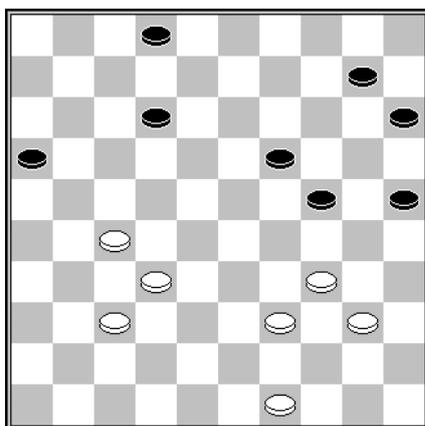
En raisonnant de la sorte avec la combinaison décrite ci-dessus, nous avons :

- Phase de déblaiement : les 2 pionnages 27-21 et 33-29
- Phase de positionnement : aucune
- Phase d'acheminement : 37-31 qui amène le pion 26 en 30.

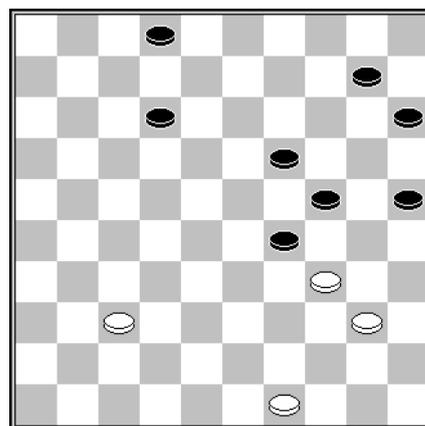
Un autre exemple :



Trait aux blancs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

Dans cette position, il y a un coup de dame sur la case 5. C'est inattendu.

La solution passe nécessairement par amener un pion en 19 et par acheminer un pion à 34.

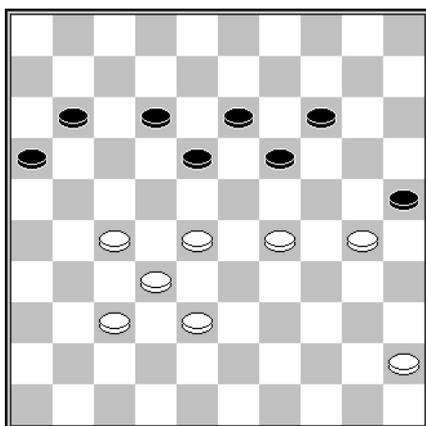
Solution :

Phase de déblaiement : 24-19 (13x24)

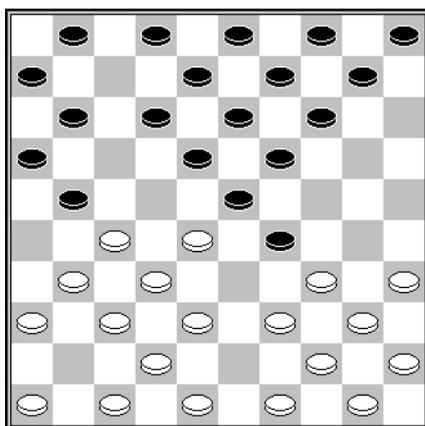
Phase de positionnement : 28-22 (17x28) 33x13 (8x19). Le pion 19 est en place (Diag. 2)

Phase d'acheminement : 27-21 (16x38) 39-33 (38x29) 34x5.

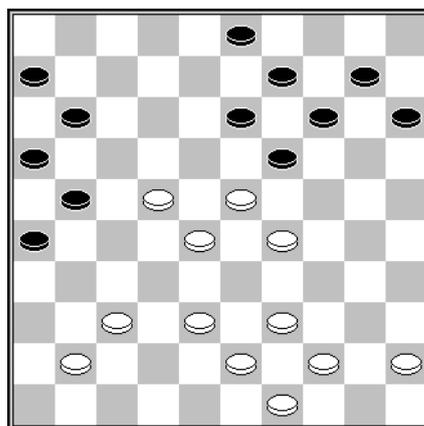
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



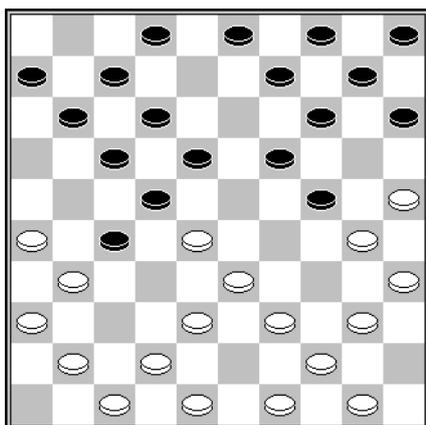
D1 : trait aux blancs



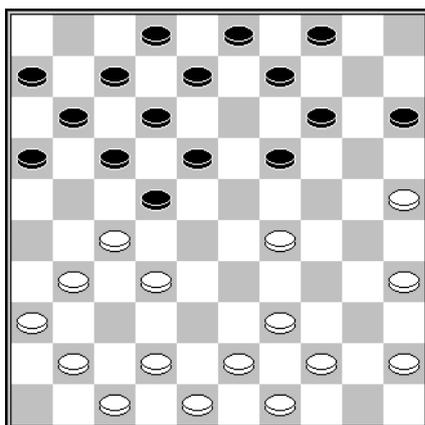
D2 : trait aux noirs



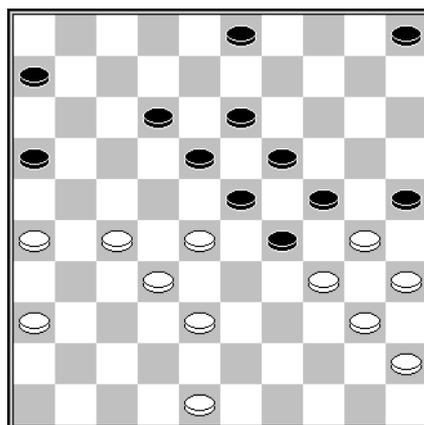
D3 : trait aux noirs



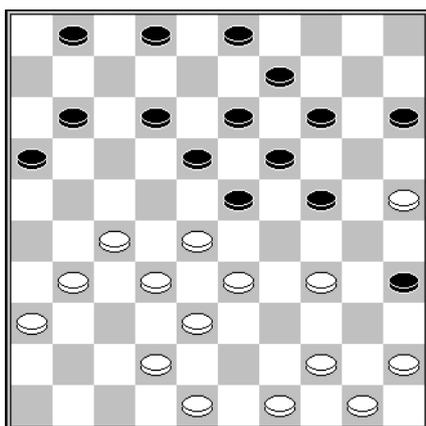
D4 : trait aux noirs



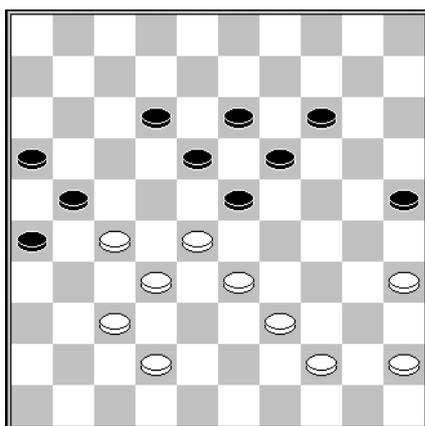
D5 : trait aux noirs



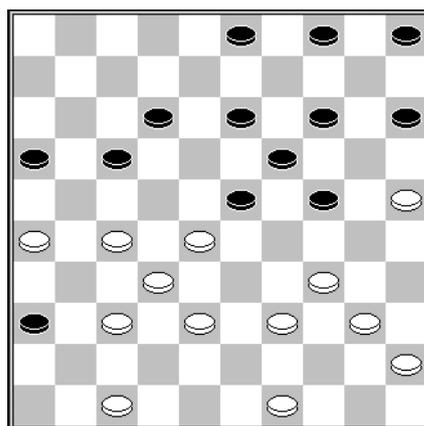
D6 : trait aux blancs



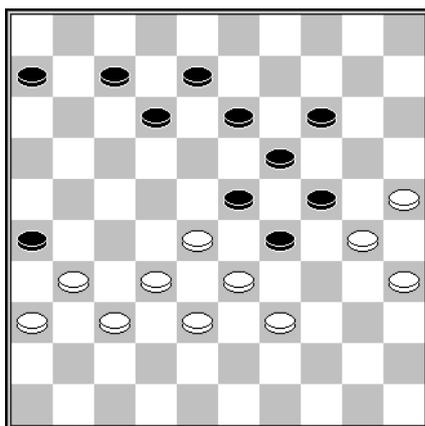
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



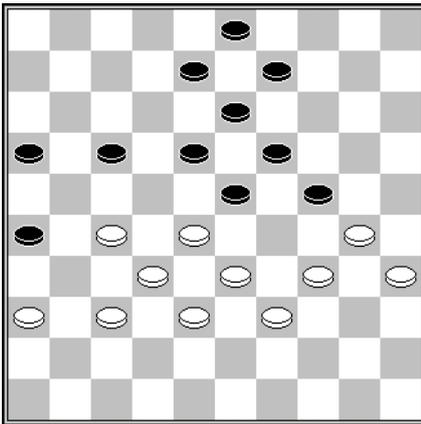
D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

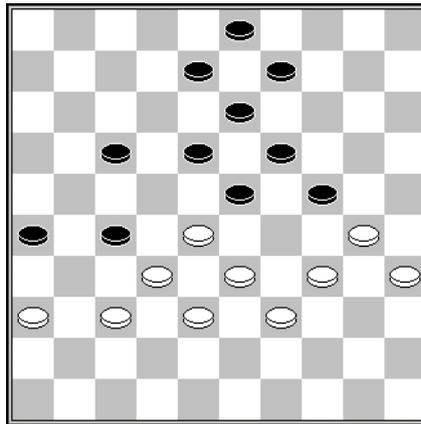
- D1 :** L'attaque des noirs livre un temps de repos. La rafle 28x6 est la plus vraisemblable.
Solution : 29-24 (25x34) 38-33 (19x30) 33-29 (34x23) 28x6
- D2 :** V. KRIVOROEK – Iser KOUPERMAN (Spartakiade, 1965)
Une combinaison ultra classique connue sous le nom de coup de chevron, en raison de la forme de la rafle finale.
Solution : (19-24) 28x30 (13-19) 34x23 (19x28) 32x23 (21x25)
- D3 :** Ben SPRINGER – Maurice RAICHENBACH (Wch, 1937)
En principe, pas de difficulté pour damer à 4 par (21-27) 22x31 (13-18) 23x12 (11-17) 12x21 (16x47)
- D4 :** Frits LUTEIJN – R. SCHIPPERS (Harwi, 1979)
Avec tous les trous dans la position des blancs, on pense à une rafle se terminant en 45. Point de départ possible, la case 14. En utilisant le mécanisme des temps de repos, tout devient possible.
Solution : (14-20) 25x23 (18x29) 30x19 (9-14) 33x24 (14x45)
- D5 :** W LIMON – Jaap RIESENKAMP (Suiker MA, 1971)
Evidemment, un coup de dame à 46. La case de départ la plus logique est la case 8.
Solution : (16-21) 27x16 (14-20) 25x23 (22-27) 31x13 (8x46)
- D6 :** Arie STOOORVOGEL - Radijnder BANARSI (NLD-chT 2e klasse E, 2004)
Pas de raisonnement particulier pour voir cette combinaison. Il faut avoir à l'esprit que même les coups inattendus peuvent être intéressants. Il faut simplement visualiser les conséquences du premier coup 27-21 et tout coule de source : 27-21 (16x27) 32x21 (23x43) 34x14 (25x34) 48x17
- D7 :** Thé van den HOEK – N. KEESSEN (NLD-chT 1e klasse B, 1981)
Il faut avoir l'idée d'une rafle 50x6. Après, cela devient facile de sacrifier 5 pions pour en prendre 6.
Solution : 34-29 (23x34) 28-23 (19x26) 44-40 (35x44) 50x6
- D8 :** Une petite combinaison qui peut échapper si on ne pense pas aux conséquences de l'envoi à dame qui livre un temps de repos.
Solution : 37-31 (26x48) 39-34 (48x30) 35x24 (19x30) 28x26
- D9 :** Mariusz ADAMASZEK – Konstantin ALEKSEJEV (WchJ, 1995)
Que la rafle aboutisse en 7 n'est pas surprenant. Oui mais quelle peut être la case de départ. Habituellement, c'est la case 40, mais ici cela ne marche pas. Il faut simultanément l'idée d'une rafle 27x7 et celle d'utiliser le pion 36 en l'envoyant à dame.
Solution : 47-41 (36x47) 37-31 (47x35) 45-40 (35x22) 27x7
- D10 :** Il s'agit d'un coup de dame sur la case 2, avec une rafle 31x2.
Comment raisonner ?
Pour qu'une combinaison soit possible, le premier coup est forcément parmi 25-20, 39-34 ou 32-27.
L'examen du coup 25-20 nous donne une indication. Après (14x43) 38x49 (29x27), il suffirait d'un pion noir sur la case 17 pour obtenir une rafle 31x2.
Le pion 26 est un bon candidat pour être amené sur la case 17. Le pion 29 reste parfait pour se rendre en 27.
Solution :
Phase de déblaiement : 32-27 (23x34) 30x39 (29x38)
Phase de positionnement : 27-21 (26x17)
Phase d'acheminement : 37-32 (38x27) 31x2

Chapitre 23 : le coup de la bombe

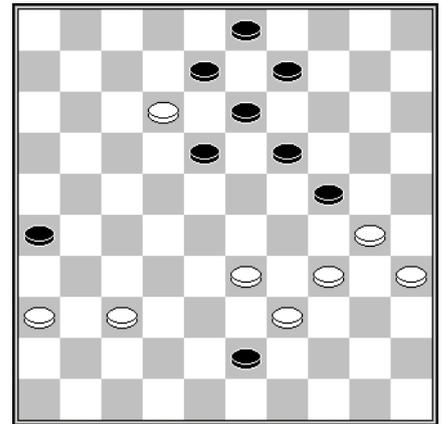
Le coup de la bombe est une combinaison qui comprend assez souvent 5 temps, et quelquefois plus. Le **mécanisme de la rafle** est assez **singulier** car il se déroule en **2 étapes**.



Trait aux blancs



Trait aux blancs

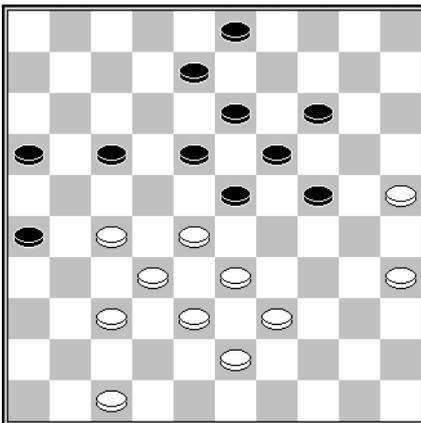


Trait aux blancs

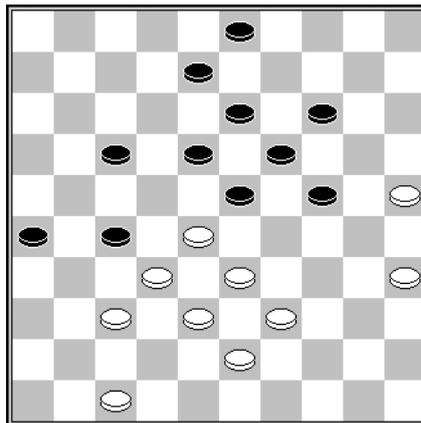
Après 27-21 (16x27), on obtient la position du second diagramme. Les blancs font alors une première partie de rafle en capturant 2 pions par 32x12. Les noirs sont alors forcés de prendre 2 pions par (23x41) ou (23x43). Avec la seconde prise, on arrive à la position du 3^e diagramme dans laquelle les blancs reprennent à nouveau 2 pions.

Le bilan de cette combinaison est positif puisqu'il permet de gagner un pion.

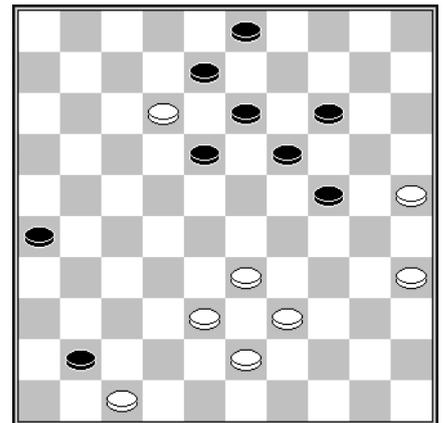
Le même principe permet également de gagner un pion dans ce genre de position :



Trait aux blancs



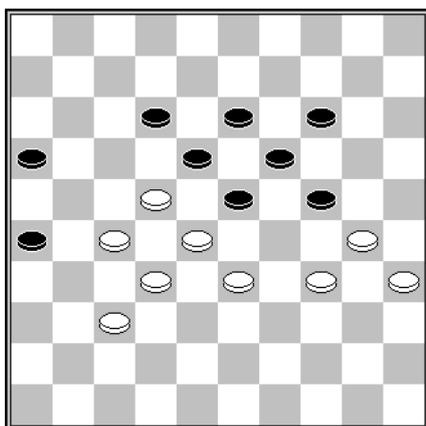
Trait aux blancs



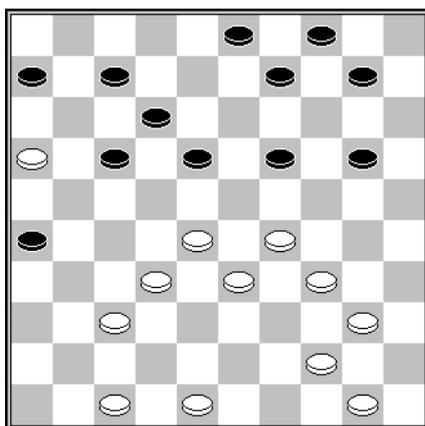
Trait aux blancs

Après 27-21 (16x27) on obtient la position du second diagramme. Toujours la prise 32x12 (23x41) amenant la position du troisième diagramme dans lequel la prise (12x23) conduit au gain de pion.

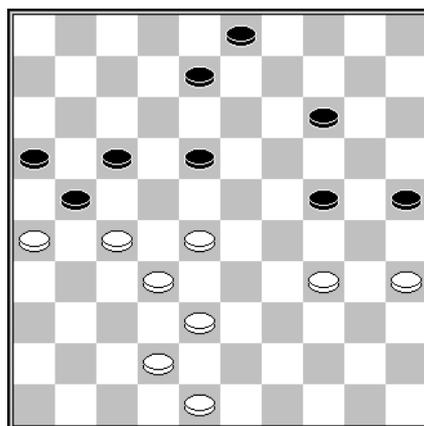
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



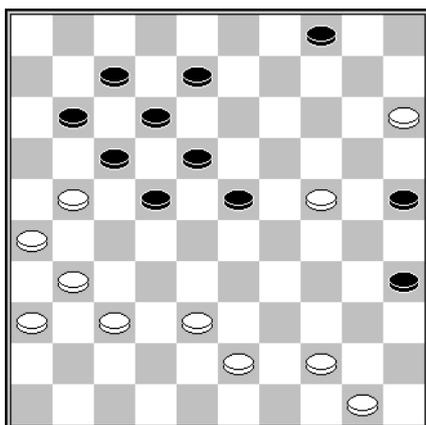
D1 : trait aux blancs



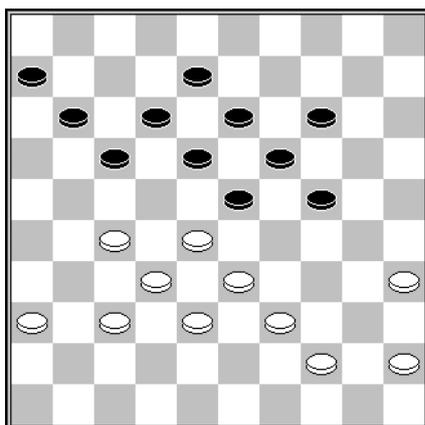
D2 : trait aux blancs



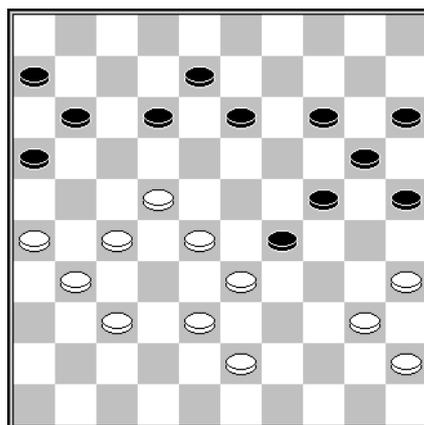
D3 : trait aux blancs



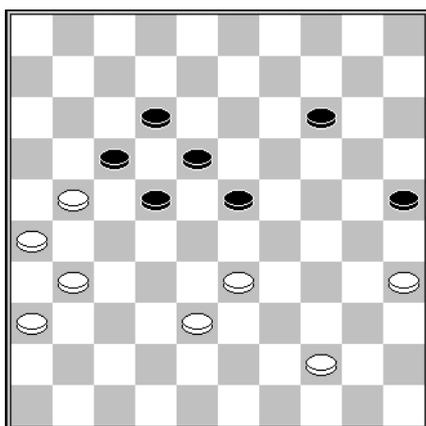
D4 : trait aux blancs



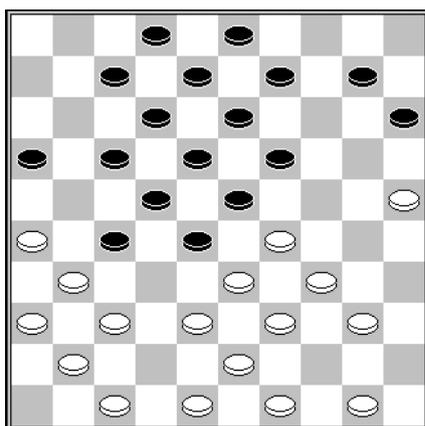
D5 : trait aux blancs



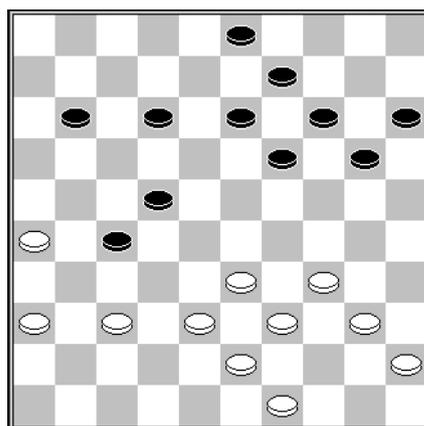
D6 : trait aux noirs



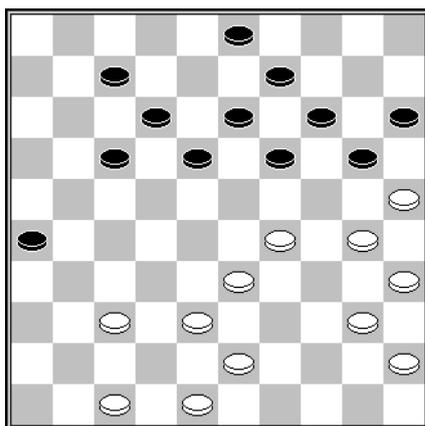
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



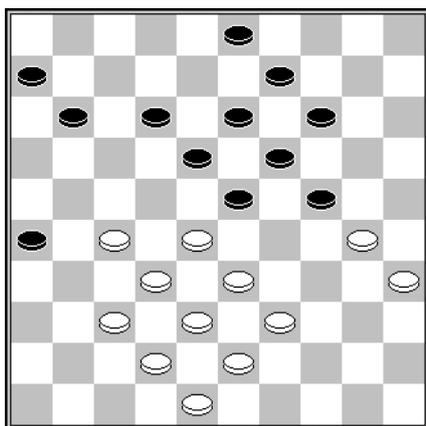
D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

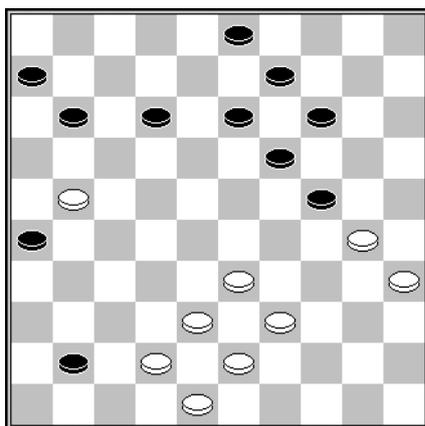
- D1 :** Une combinaison ultra classique, mais toujours surprenante.
Solution : 37-31(26x37) 32x41 (23x21) 34-29 (18x27) 29x7
- D2 :** Piet ROOZENBURG – Dammis van der STAAY (NLD-ch, 1948)
Avec le raisonnement, on parvient assez facilement à la solution. Coup de dame en 5 ou en 2 ?
Si c'est en 2, la case de départ 44 convient parfaitement. Il suffit à présent d'acheminer les pions noirs en 28 et 39.
Solution : 28-23 (19x30) 37-31 (26x28) 40-34 (30x39) 44x2
- D3 :** Pieter BERGSMA – F. MULDER (FRI-GRO, 1946)
Normalement, pas de difficulté pour exécuter une rafle 48x10.
Solution : 34-30 (25x34) 28-22 (17x37) 42x31 (21x43) 48x10
- D4 :** Aleksej DOMCHEV – Y. LEIKIN (EDC Internet Cup Finale, 2004)
Pas de rafle visible. Il faut commencer par donner mentalement les pions et voir si on peut en tirer profit.
Solution : 31-27 (22x33) 24-20 (25x14) 44-40 (35x44) 50x10
- D5 :** Un coup royal très pur : 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 44-40 (17x26) 40x16
- D6 :** Stanislas BIZOT – Marius FABRE (Parijs-ch, 1935)
Avec un pion avancé à 22, le mécanisme d'envoi à dame doit être un réflexe. Concevoir la rafle 25x41 est un peu moins évident.
Solution : (29-34) 40x29 (13-18) 22x2 (12-17) 2x30 (25x41)
- D7 :** Rafle finale en 10. Il manque simplement un pion en 32 pour y parvenir.
Solution : 35-30 (25x34) 44-39 (34x32) 31-27 (22x31) (26x10)
- D8 :** Joop ROEDOLPH – Cock vanWIJK (NLD-chT 1e klasse A, 1993)
Coup de dame en 5. Il faut éliminer le pion 23, puis penser au mécanisme de coup parallèle.
Solution : 34-30 (23x45) 38-32 (27x29) 39-33 (28x39) 43x5
- D9 :** La rafle 36x16 semble la plus probable. Eliminer le pion noir 27 et amener un pion en 31, sont les 2 difficultés à surmonter.
Solution : 38-32 (27x29) 34x23 (19x28) 39-33 (28x48) 49-44 (48x31) 5. 36x16
- D10 :** Wim van der SLUIS - Viacheslav SHCHEGOLEV (Suiker GMA, 1971)
Comment damer à 2 ?
Phase de déblaiement : aucune
Phase de positionnement 1 : 37-31 (26x37) 48-42 (37x28)
Phase de positionnement 2 : 29-23 (18x29)
Phase d'acheminement : 30-24 (19x30) 35x2

Chapitre 24 : le coup Springer

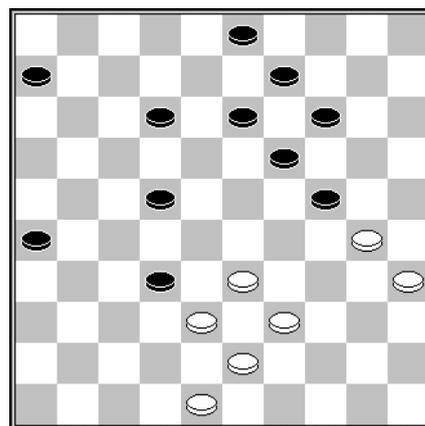
Le **coup SPRINGER** est une combinaison en 5 temps qui se rencontre en fin de milieu de partie classique. Bénédicte SPRINGER avait effectué cette combinaison lors du championnat du Monde 1928 contre Alfred MOLIMARD.



Trait aux blancs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

Cette combinaison est assez inattendue car la raflé finale 38x7 du 3^e diagramme, se présente rarement. De plus, la présence d'un pion en 12 masque cette raflé. Cette combinaison est à connaître car, en partie, on risque souvent de passer à côté.

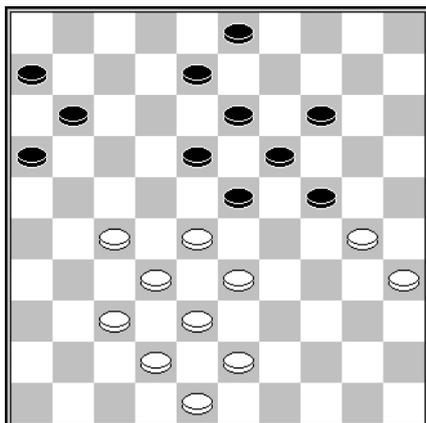
Solution :

Phase de déblaiement : 27-22 (18x27) 32x21 (23x41) [cette prise de 2 pions est la clé du mécanisme]

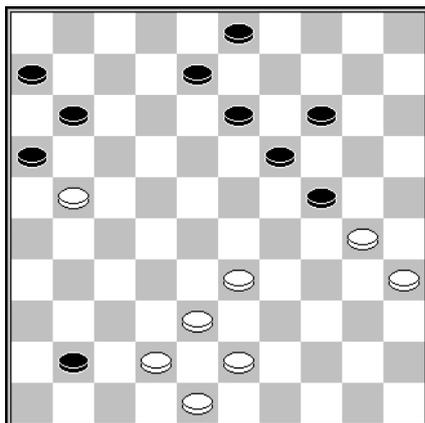
Phase de positionnement : 21-17 (ad lib)

Phase d'acheminement : 42-37 (41x32) 38x7

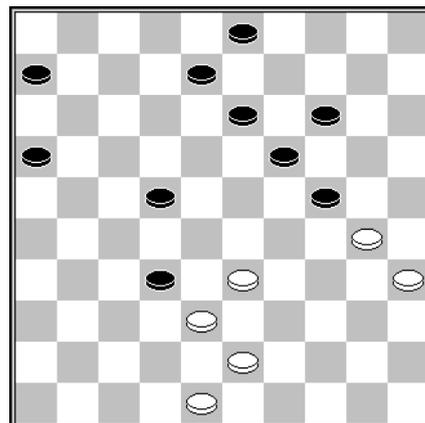
Le coup Springer se présente également avec une raflé plus spectaculaire :



Trait aux blancs



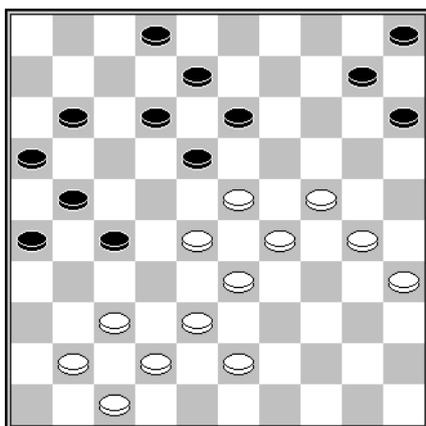
Trait aux blancs



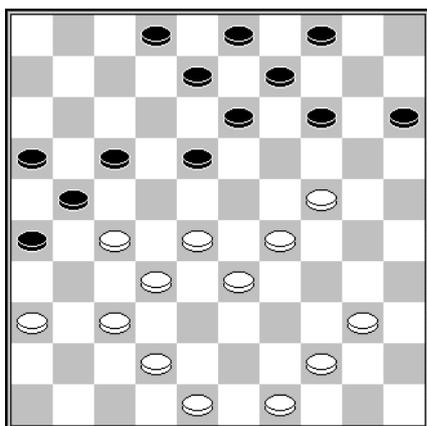
Trait aux blancs

La combinaison repose sur le même mécanisme que précédemment. Seule la raflé finale du 3^e diagramme est différente. C'est cette seconde forme de combinaison que SPRINGER avait réalisée dans sa partie.

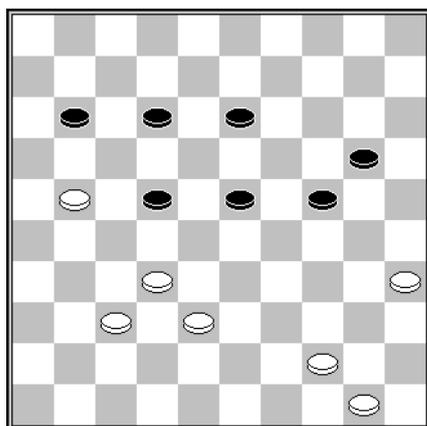
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



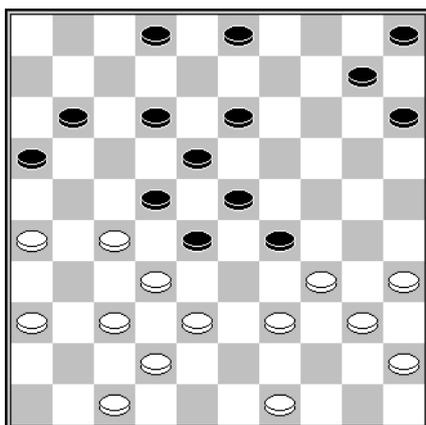
D1 : trait aux noirs



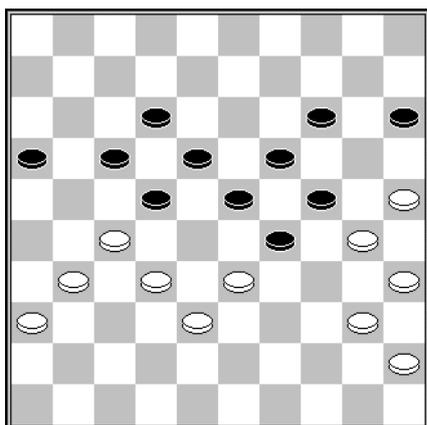
D2 : trait aux noirs



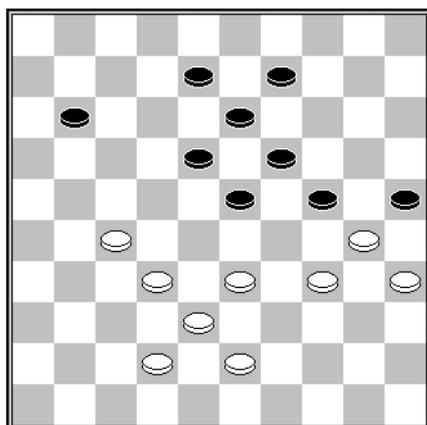
D3 : trait aux blancs



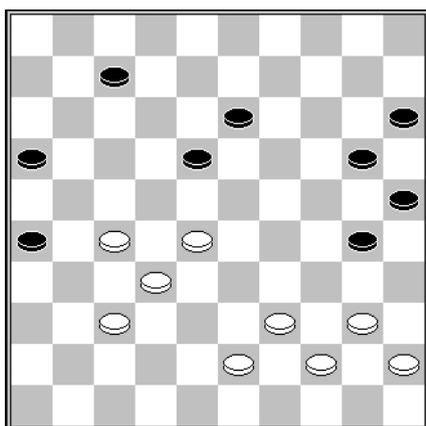
D4 : trait aux blancs



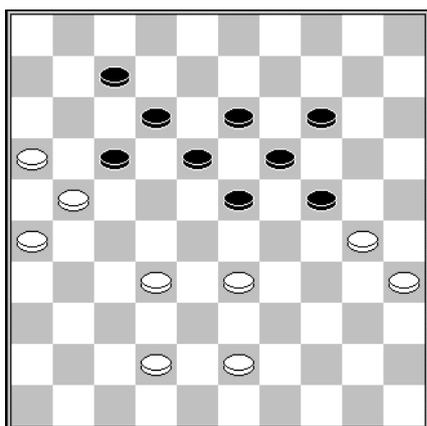
D5 : trait aux blancs



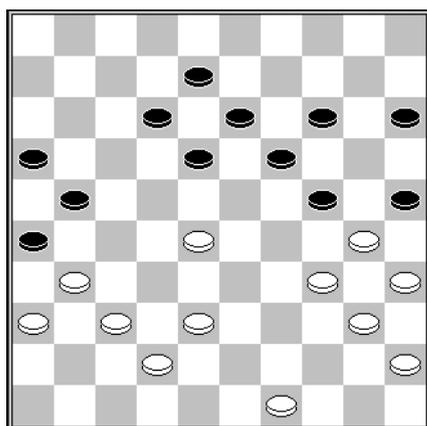
D6 : trait aux blancs



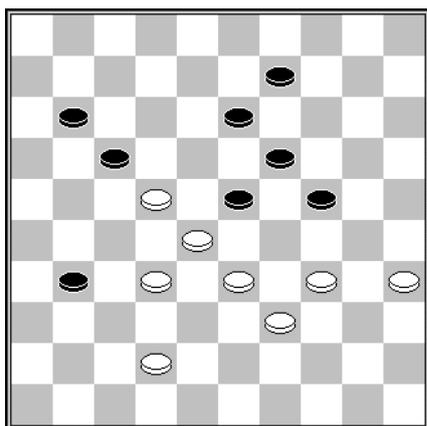
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux blancs



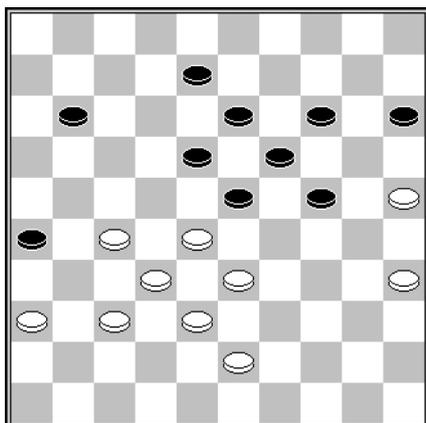
D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

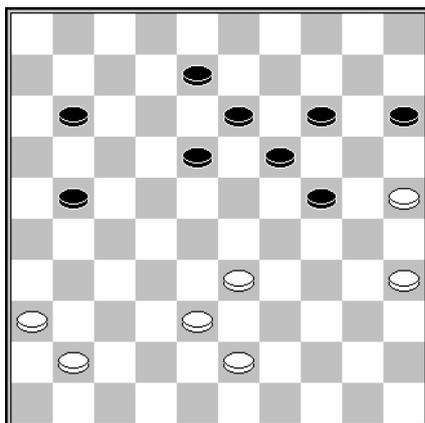
- D1 :** Arie BOM – Fred IVENS (VDK, 1969)
La raflé 21x25 est à portée de main. Il suffit d'enlever le pion 23. L'envoi à dame est la solution : (12-17) 23x3 (27-32) 38x27 (21x25) 3x21 (16x27)
- D2 :** KAPLAN (Vladimir) - STEPANOV,I. (URS-ch sf Niznij-Tagil, 1967)
La raflé n'est pas évidente à imaginer. Aller en 45 semble impossible. Il faut donc y aller par tâtonnement jusqu'au EUREKA.
Solution : (18-23) 28x10 (9-14) 10x19 (17-22) 27x9 (3x45)
- D3 :** Rob GEURTSEN – Bernard LEMMENS (BEL-NLD, 1983)
En principe, pas de problème. Juste un peu de concentration.
Solution : 32-27 (22x33) 35-30 (24x35) 44-40 (35x44) 48.50x6
- D4 :** Wim de JONG – Joop ANSEMS (NLD-ch, 1943)
Le genre de combinaison ultra simple si on pense à la raflé 26x6. En 2 temps, 3 mouvements, on fait sauter le pion noir 28 et on l'amène en 21.
Solution : 37-31 (28x48) 34-30 (48x25) 40-34 (25x21) 26x6
- D5 :** Une combinaison ultra classique : 25-20 (14x34) 35-30 (24x44) 33x13 (18x9) 27x49
- D6 :** Assez simple, mais on n'y pense pas forcément. Notre esprit est attiré sur la droite alors que la combinaison se termine sur la gauche.
Solution : 32-28 (23x21) 34-29 (25x23) 33-28 (23x32) 38x7
- D7 :** Une combinaison avec double envoi à dame connue sous le nom de coup de l'escalier : 27-21 (16x49) 40-35 (49x40) 35x24 (20x29) 45x1
- D8 :** Jean TSCHUDIN – Marcel BONNARD (Geneve, 1950)
Le raisonnement peut être le suivant. Si une combinaison existe pour les Noirs, on conçoit aisément que la raflé tourne autour des pions blancs 32,33,42,43, mais quelle peut-être la case de départ ? Sans aucun doute, la case 18 ou 19. Quels sont les pions blancs qui peuvent être acheminés sur les cases adjacentes 22 et 23 ? Réponse : les pions 21,32 et 33. A présent, il faut chercher comment acheminer l'un de ces pions. Solution : (24-29) 33x24 (23-29) 24x33 (7-11) 16x7 (12x1) 21x23 (19x28) On note au passage que le mécanisme utilisé est en partie le coup de talon
- D9 :** L'enchaînement de l'aile droite associé au centre est souvent à l'origine de belles combinaisons. Ici, le but est d'amener une raflé 40x7. Cela nécessite de faire sauter le pion noir 18 et le pion blanc 34. Le coup de talon est tout indiqué. Solution : 37-32 (26x48) 28-22 (18x27) 49-43 (48x39) 34x43 (25x34) 40x7
- D10 :** Un très joli coup de talon. Cette combinaison est un peu déroutante par son mécanisme.
Solution : 42-37 (31x42) 34-29 (23x43) 33-29 (24x33) 28x37 (17x28) 32x3

Chapitre 25 : le coup Avid

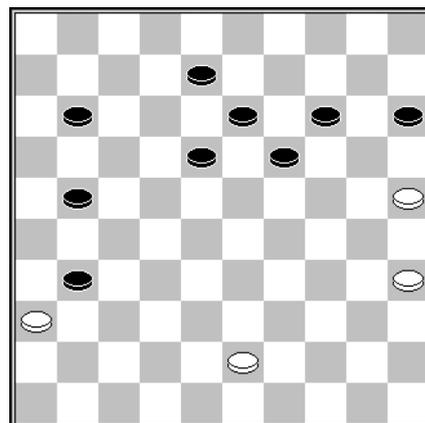
Le coup **AVID** est une combinaison en 5 temps ou plus qui se rencontre en fin de milieu de partie classique. Son mécanisme repose sur un coup de talon. Le déroulement est assez déroutant. Il est utile de le connaître.



Trait aux blancs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

La rafle du 3^e diagramme n'est pas évidente à découvrir. L'acheminement du pion 24 en 31 est de surcroît surprenant.

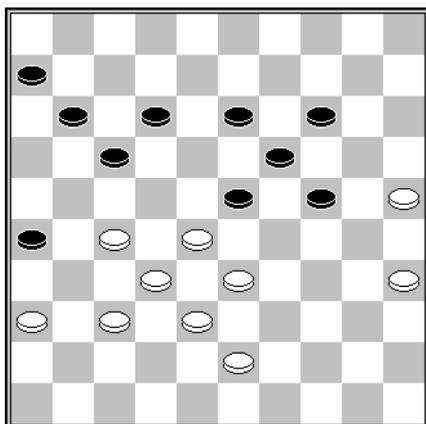
Solution :

Phase de déblaiement : aucune

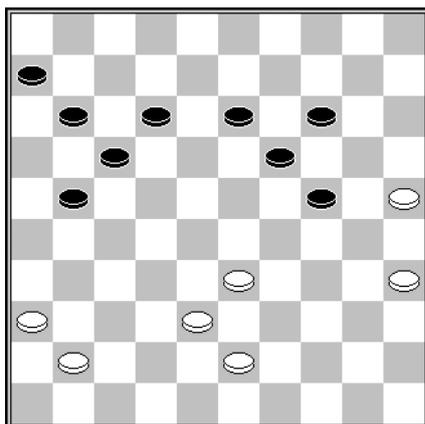
Phase de positionnement : 37-31 (26x37) 32x41 (23x21) diag. N°2

Phase d'acheminement : 33-29 (24x42) 41-37 (42x31) 36x7

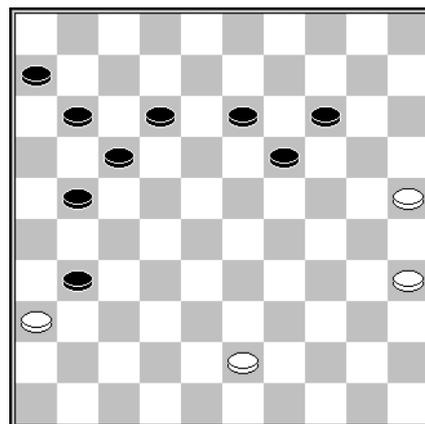
Le coup Avid se présente également avec une rafle plus spectaculaire :



Trait aux blancs



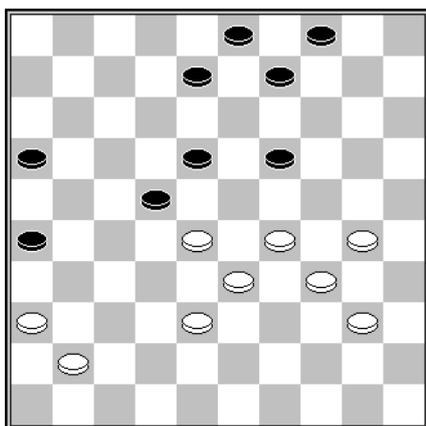
Trait aux blancs



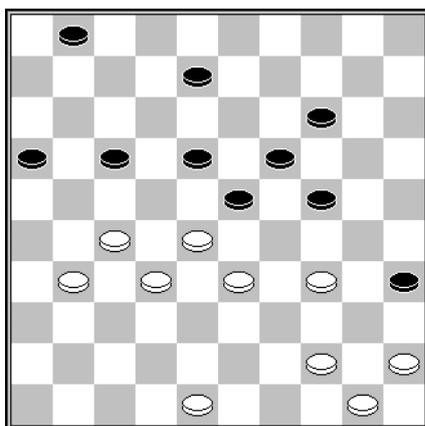
Trait aux blancs

La combinaison repose sur le même mécanisme que précédemment. Seule la rafle finale du 3^e diagramme est différente.

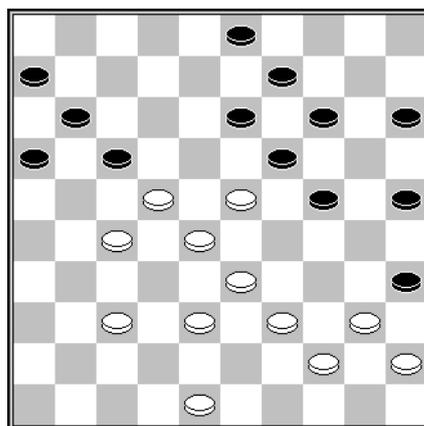
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



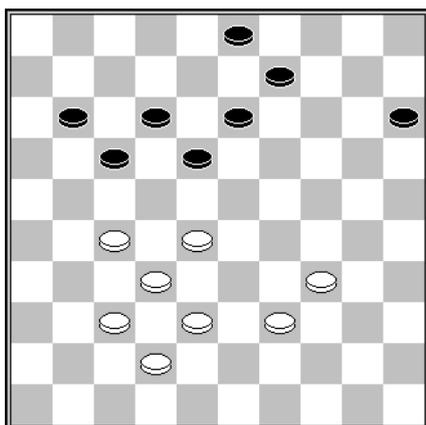
D1 : trait aux noirs



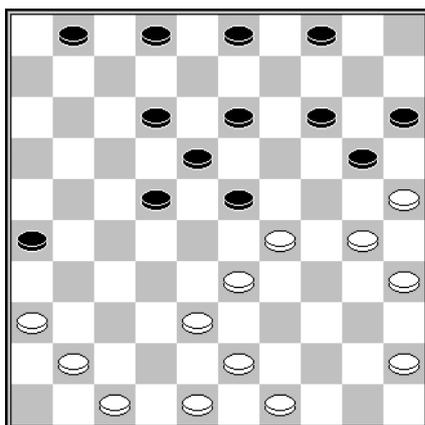
D2 : trait aux blancs



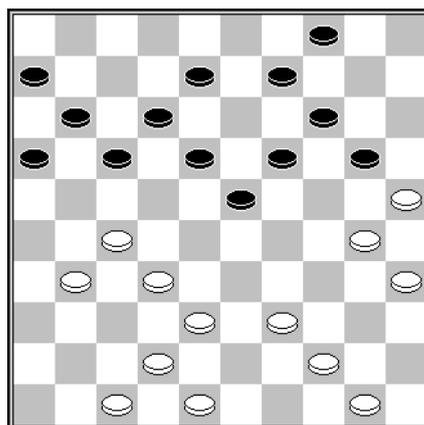
D3 : trait aux noirs



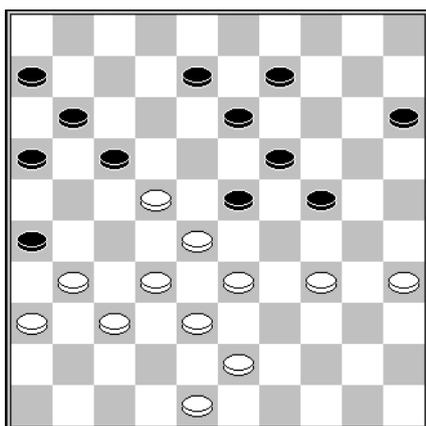
D4 : trait aux blancs



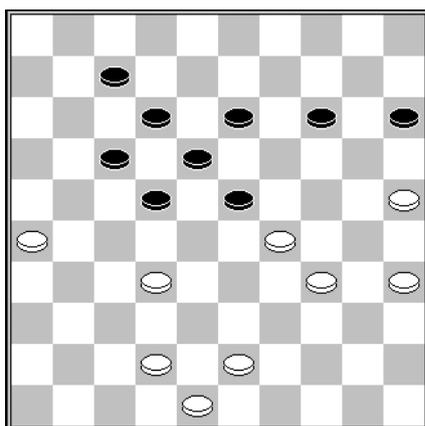
D5 : trait aux blancs



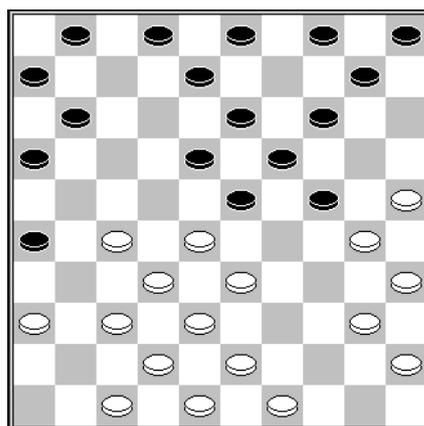
D6 : trait aux blancs



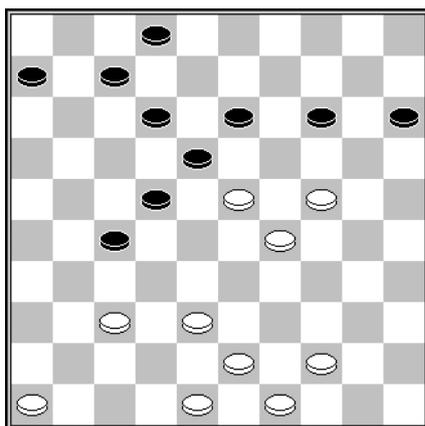
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

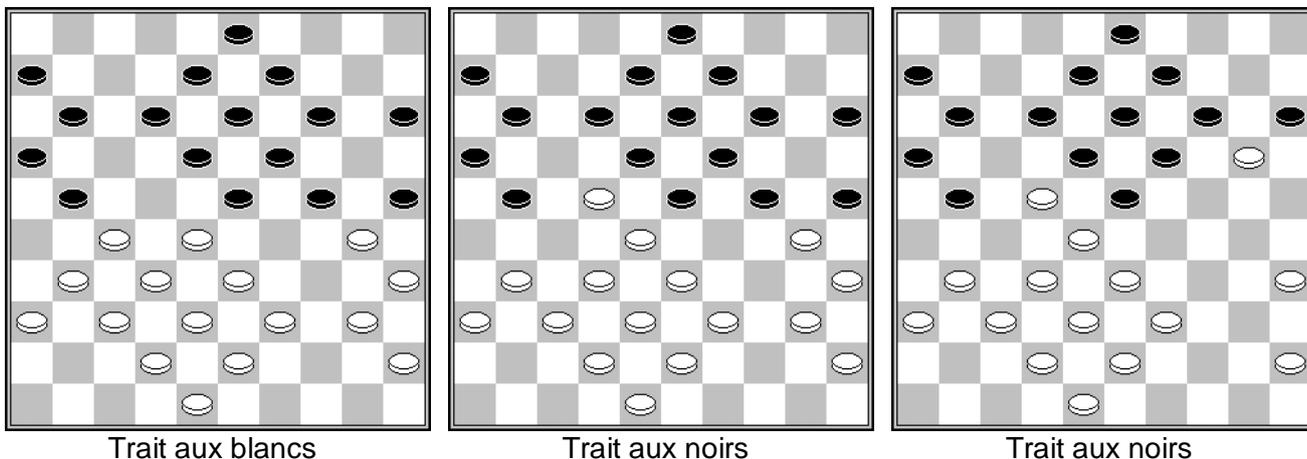
SOLUTIONS :

- D1 :** Aleksandr VERETE - Moisej STANOWSKI (URS-ch, 1956)
L'attaque des Noirs donne un temps de repos. Une rafle se terminant en 43 ou 44 est vraisemblable. Avec l'idée d'une rafle 3x43, normalement, la réflexion doit conduire à la solution : (8-13) 28x17 (26-31) 36x27 (19-24) 30x8 (3x43)
- D2 :** Nina JANKOVSKAJA-HOEKMAN – Heike VERHEUL (WMSG 2008)
Le raisonnement est le suivant. En examinant les trous dans la position des Noirs, beaucoup de rafles semblent possibles. Il est donc important de se concentrer sur la case de départ possible. Il s'agit soit d'une case fixe, soit d'une case mobile amenée par un temps de repos ou un collage. Un examen rapide des possibilités de sacrifier les pions, nous montre qu'il est impossible de créer un temps de repos et encore moins d'envisager un collage. Par conséquent, la case de départ est fixe. Il ne peut s'agir que de la case 45 ou de la case 50. Si c'est la case 45, il faut reouver une rafle sur la case 3. Si c'est la case 50, il faut trouver une rafle aboutissant à la case 10. Amener un pion noir en 34 est simple. Faire sauter le pion 19 repose sur la prise majoritaire. Solution : 34-29 (23x34) 28-23 (19x26) 44-40 (35x44) 50x10
- D3 :** Oscar VERPOEST – Piet ROOZENBURG (Antwerpen, 1954)
Une combinaison inattendue. Le mécanisme repose à la fois sur un envoi à dame et sur un coup de talon. 2 thèmes connus, mais toujours surprenants.
Solution : (14-20) 23x14 (13-18) 22x4 (20x9) 4x30 (25x41)
- D4 :** Une rafle aboutissant à 6. Une seule case de départ possible à 28. Pour amener un pion à 23, un seul mécanisme possible, l'envoi à dame.
Solution : 27-21 (17x26) 37-31 (26x48) 34-29 (48x23) 28x6
- D5 :** Viktor GALPERIN – Rob Clerc (NLD-ch open, 12-07-1979)
L'attaque des Noirs procure un temps de réserve. Il est toujours difficile de trouver le premier temps d'une combinaison avec temps de repos lorsque l'on ne conçoit pas la rafle finale. Dans cette position, on peut faire le pari que la rafle aboutira en 10. Quelle peut être la case de départ ? Sur la 1^{ère}, la 3^e ou la 5^e ligne ? Fixe ou mobile ? 2 cases peuvent prétendre servir de point de départ, la case fixe 30 ou la case mobile 37. Dans le second cas, il faut amener un collage.
Solution : 30-24 (23x34) 43-39 (34x32) 41-37 (20x38) 37x10
- D6 :** Un coup de dame à 2. Normalement, rien de très compliqué.
Solution : 30-24 (20x29) 27-21 (17x28) 39-33 (28x39) 44x2
- D7 :** Avec un peu d'expérience, on subodore une fafle finale 32x..
La position 22-28-32-37, avec un pion noir en 17 laisse augurer un coup de talon. Il faut donc éliminer le pion 23 et amener un pion noir en 28.
Solution : 33-29 (24x42) 34-29 (23x34) 43-38 (42x33) 28x30 (17x28) 32x14
- D8 :** Johnny RAMDIEN - Bert RAVEN (NLD-chT Hoofdklasse, 1991)
Si on enlève le pion 17, on voit une rafle se dessiner autour des pions 12-13-14-22-23. Le seul point d'appui pour démarrer une rafle est le pion 48. Il faut donc trouver le moyen de placer deux pions noirs en 32 et 33. Solution :
Phase de déblaiement : 26-21 (17x26)
Phase de positionnement : 25-20 (15x33) 32-28 (23x32)
Phase d'acheminement : 43-38 (ad lib) 48x10
- D9 :** H. van SILFHOUT – Joop de VRIES (NLD-ch, 1960)
On retrouve le coup Springer 27-22 (18x27) 32x21 (23x41) 21-17 (11x22) 42-37 (41x32) 38x29
- D10 :** Henk LAROS – Piet BEERS (NLD-ch, 1949)
Les pions noirs 12-13-14-17 sont en ligne pour une rafle. Le point de départ ne peut être que la case 39. L'envoi à dame et le temps de repos sont les des mécanismes de cette combinaison.
Solution : 37-31 (27x36) 46-41 (36x47) 43-39 (47x33) 39x10 (15x4) 23x1

Chapitre 26 : le coup de croc

Le coup de croc est une combinaison en 4 ou 5 temps avec choix de prises multiples. Cette combinaison gagne un pion, quelle que soit la prise. Ce coup s'apparente un peu à la « fourchette », au jeu d'échecs.

En voici un exemple caractéristique :

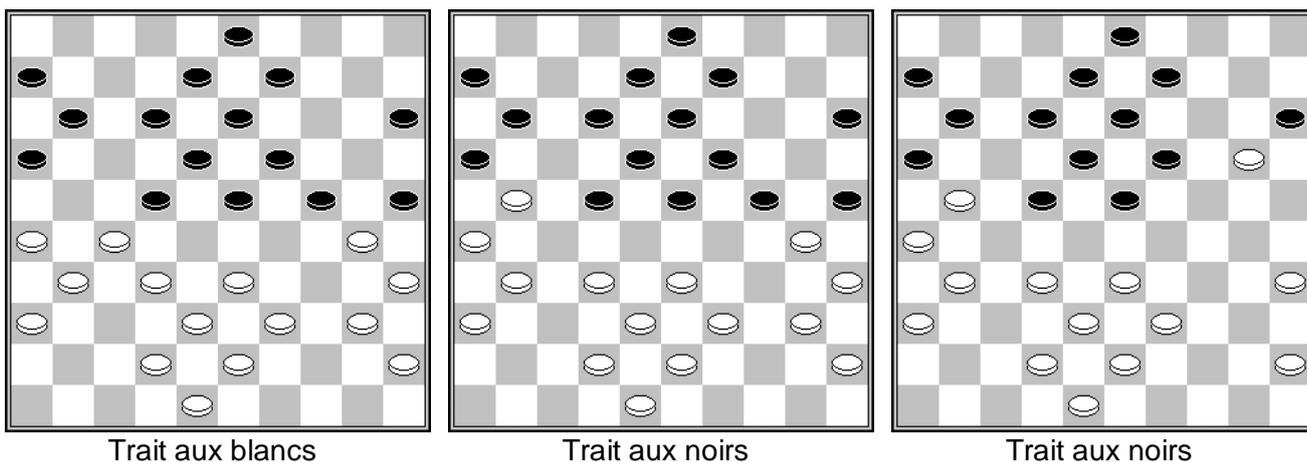


L'attaque des noirs offre l'opportunité de jouer n'importe quel coup pour les blancs.

Le premier coup est 27-22, position du 2^e diagramme. Ce coup est évidemment surprenant. Il laisse un premier choix de 2 prises. (18x27) est évidemment la plus mauvaise option, puisqu'elle est suivie de 31x22 (25x34) 40x7 (11x2) 28-23 (19x28) 33x31 avec un gain de 2 pions.

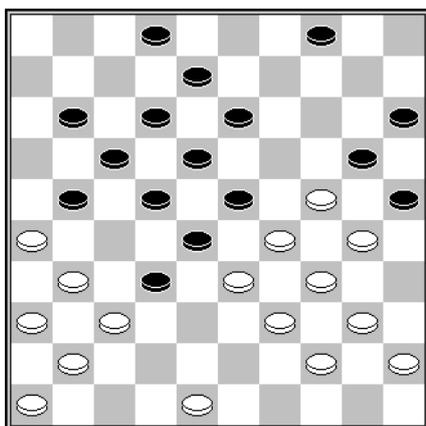
Sur l'autre prise, (25x34) 40x20, on arrive à la position du 3^e diagramme dans laquelle les Noirs ont à nouveau le choix entre 2 prises. Mais chacune d'entre elles laisse le gain de pion ensuite par 22-17 (11x22) 28x26.

Le coup de croc se rencontre également dans ce genre de situation :

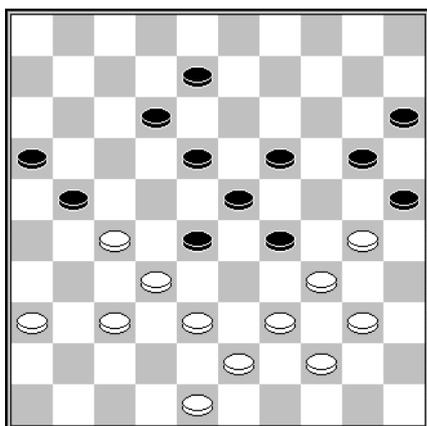


Sur un même principe, les blancs gagnent un pion par 27-21, car la suite 21-17 (12x21) 26x28 ne peut être évitée.

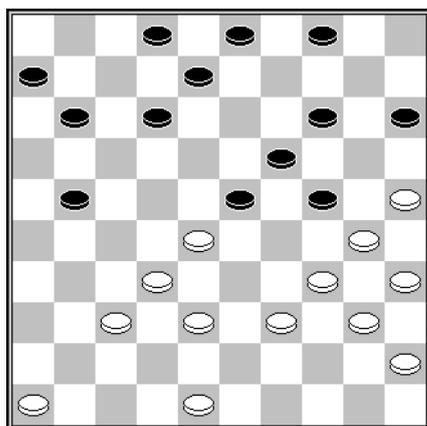
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



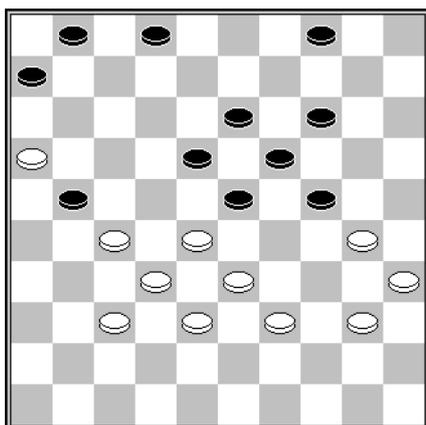
D1 : trait aux blancs



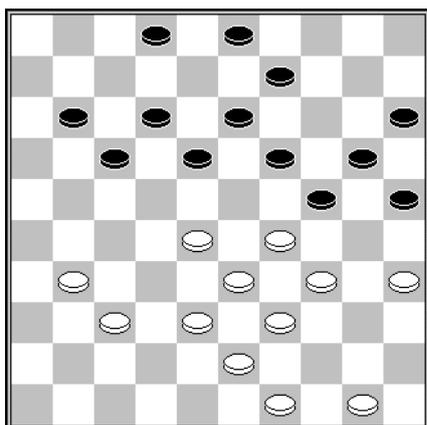
D2 : trait aux blancs



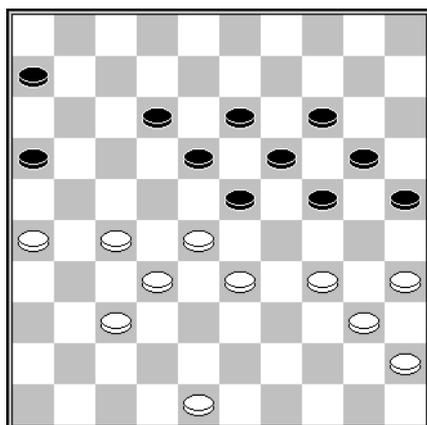
D3 : trait aux blancs



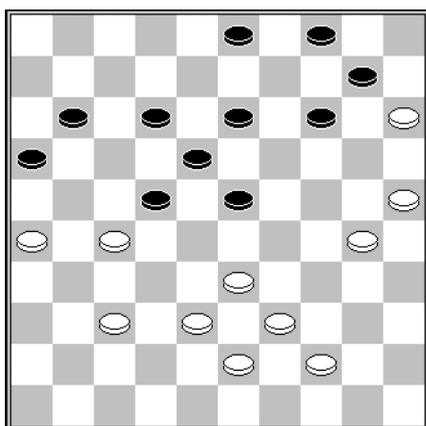
D4 : trait aux blancs



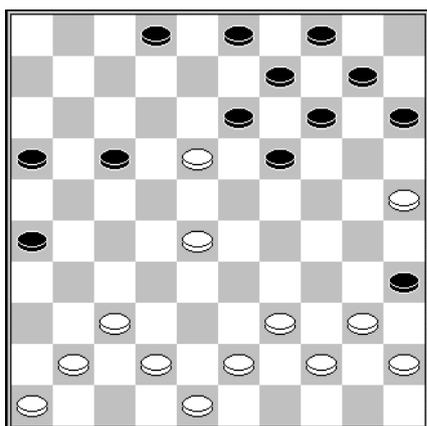
D5 : trait aux blancs



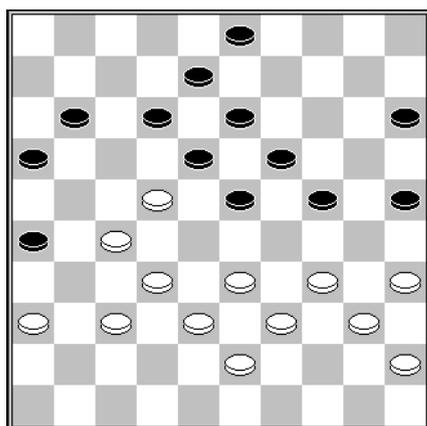
D6 : trait aux blancs



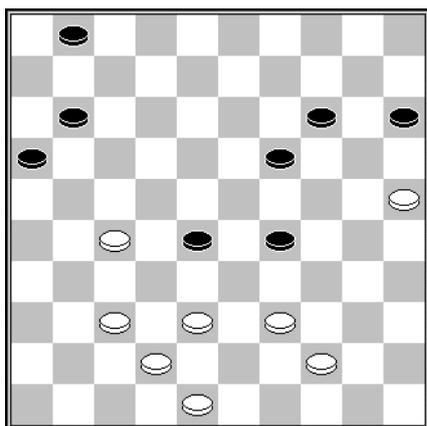
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

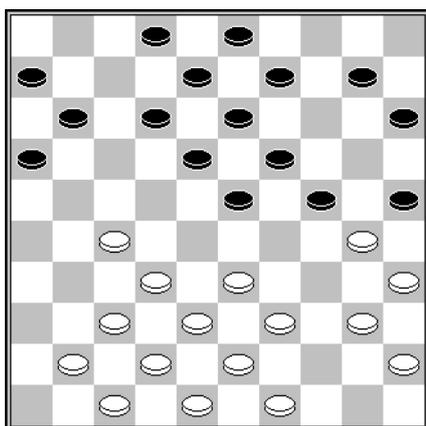
SOLUTIONS :

- D1 :** Une rafle commençant par 29 est plus que probable. Il faut trouver le moyen de faire sauter le pion 18.
Solution : 24-19 (13x35) 31-27 (22x42) 33x13 (8x19) 29x47
- D2 :** Un coup de dame 35x2 avec envoi à dame.
Solution : 38-33 (29x49) 40-35 (49x29) 30-24 (19x30) 35x2
- D3 :** Une combinaison très originale basée sur la prise majoritaire.
Solution : 25-20 (14x25) 34-29 (24x31) 39-33 (25x34) 40x16 (extrait de Masterclass par Anatoly Gantwarg – variante d'une partie entre A. GEORGIEV et A. SHVARTSMAN).
- D4 :** Sur le thème d'une combinaison d'Alexander FOURMAN contre Alexander VERKHOVYKH (Moscow - Leningrad, 27-04-1990)
Une jolie combinaison avec une rafle 1x45. Il faut amener un pion blanc à 22 en utilisant la prise majoritaire, et faire sauter le pion 32.
Solution : (18-22) 27x18 (21-27) 32x21 (6-11) 16x7 (1x45)
- D5 :** J. SLUITER – A. MIEDEMA (HDC Haarlem oc, 09-12-1940)
Une combinaison élégante qui peut échapper. La rafle est évidemment 39x6. Le premier coup est inattendu. La suite est standard.
Solution : 28-22 (18x36) 29-23 (19x28) 33x22 (17x28) 34-30 (25x34) 39x6
- D6 :** La rafle finale est masquée. Il s'agit d'une rafle 26x10. On la rencontre assez rarement, c'est la raison pour laquelle on ne la repère pas facilement. D'autre part, la phase de déblaiement est assez longue pour dissimuler la rafle. Sinon, le déroulement de la combinaison est logique.
Solution :
Phase de déblaiement : 27-22 (18x29) 37-31 (23x32) 34x23 (19x28)
Phase de positionnement : aucune
Phase d'acheminement : 31-27 (32x21) 26x10
- D7 :** Wim RUSTENBURG – C. SUYK (NLD-ch, 1937)
Une rafle à 6 est a priori la solution. Le point de départ est soit le pion 26, soit le pion 39. L'attaque de 2 pions ouvre la perspective d'un collage ou d'un temps de repos. Pas d'autre moyen que d'investiguer mentalement toutes les possibilités.
Solution 38-32 [le bon temps de repos] (22x42) 32-28 (23x32) 33-28 5le thème de l'aller-retour pour libérer la case 39] (32x23) 43-38 (42x33) 39x6
- D8 :** R. MEERBEEK – A. POELSTRA (Javaanse Jongens, 1991)
Un coup de dame à 5 semble possible à condition de placer un pion noir en 28 et de faire sauter le pion 14. L'attaque des Noirs donne un temps de repos que les Blancs mettent à profit.
Solution :
Phase de placement : 28-22 (17x28)
Phase de déblaiement : 40-34 (13x22) 34-30 (35x24) 25-20 (14x25)
Phase d'acheminement : 37-31 (26x37) 41x5
- D9 :** H. DENTROUX – SAKAYAN (Match Dentrux - Sakayan, 1913)
Un coup philippe standard : 27-21 (26x28) 33x22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D10 :** Lev SLOBODSKOJ – Iser KOUPERMAN (URS-chT, 1964)
La solution repose sur une longue phase de positionnement pour parvenir à une rafle 50x10 : (29-33) 38x29 (19-23) 29x18 (28-33) 39x28 (16-21) 27x7 (1x41)

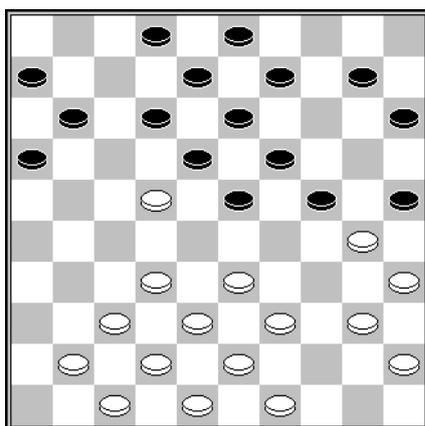
Chapitre 27 : le coup Philippe avec prises multiples

Le coup Philippe est une combinaison bien connue. Sa présence, en cas de prises multiples, est moins familière.

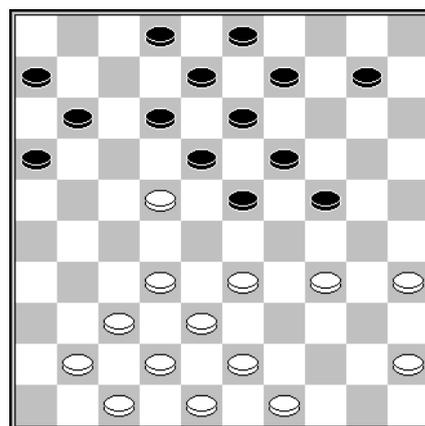
En voici un exemple caractéristique :



Trait aux blancs



Trait aux noirs



Trait aux noirs

Sur l'attaque des noirs, les blancs forcent le jeu en jouant :

1. 27-22

C'est la position du second diagramme. On voit que les noirs sont forcés de prendre par :

1... 25x34 2. 40x20 15x24

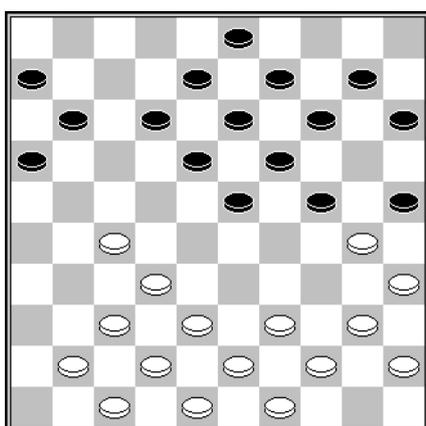
L'autre prise ne change rien. Les blancs ont à présent un temps de repos pour jouer :

3. 43-39 18x29 4. 32x21 16x27

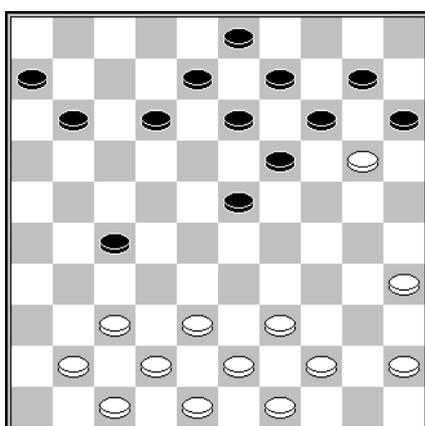
Les blancs concluent à présent par :

5. 33-29 24x33 6. 13x35

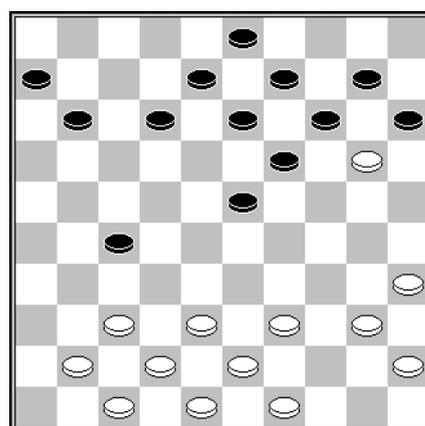
Un autre exemple :



Trait aux blancs



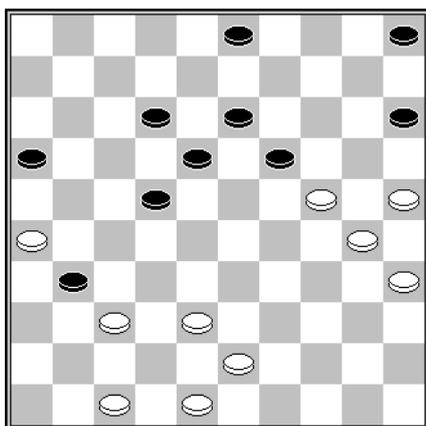
Trait aux blancs



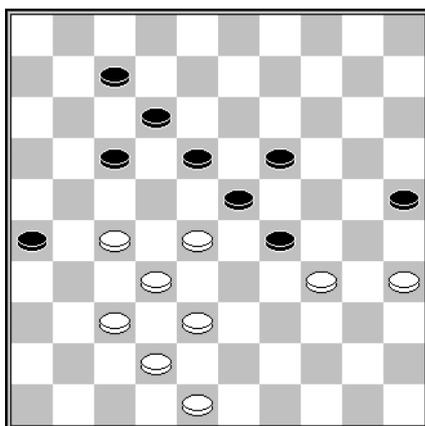
Trait aux noirs

Le début de la combinaison est identique jusqu'à la position du second diagramme. Le trait est alors aux blancs et ceux-ci doivent envisager les 2 prises (14x25) et (15x24). Les blancs jouent donc 44-40 et forcent la prise (15x24). On obtient alors la position du 3^e diag. dans lequel les blancs jouent 35-30, et après (24x33) 38x16, le pion 27 est indéfendable.

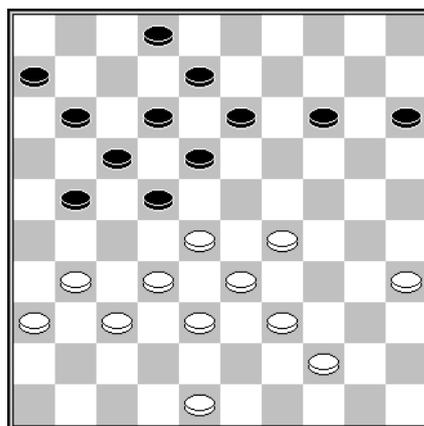
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



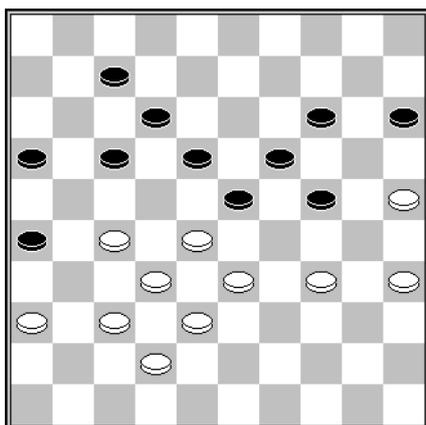
D1 : trait aux blancs



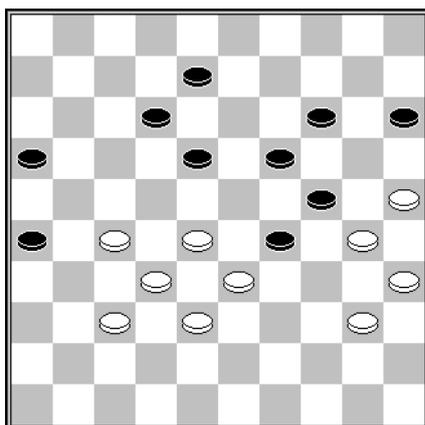
D2 : trait aux blancs



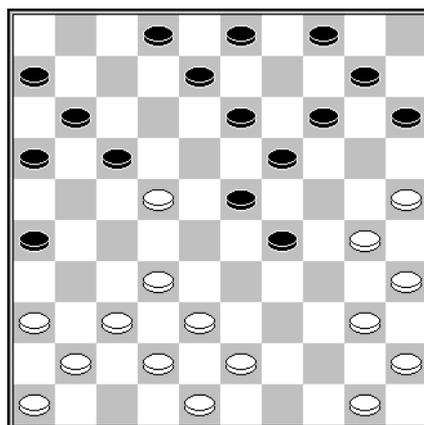
D3 : trait aux blancs



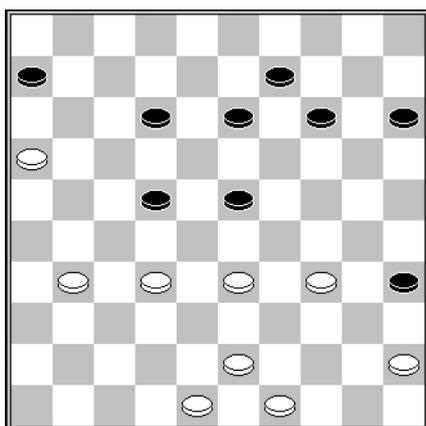
D4 : trait aux blancs



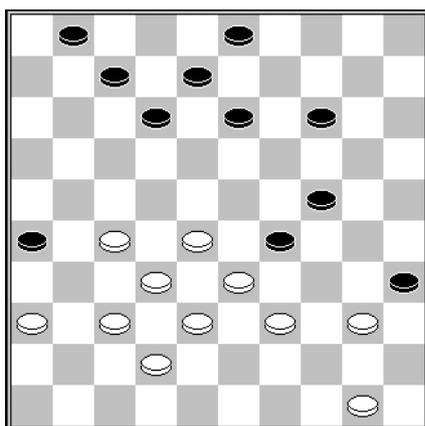
D5 : trait aux blancs



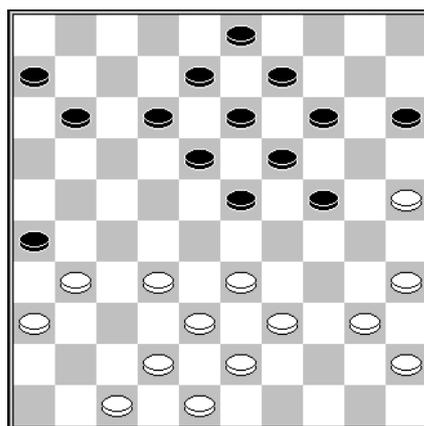
D6 : trait aux blancs



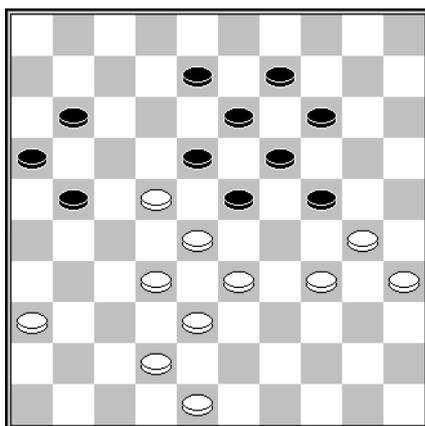
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

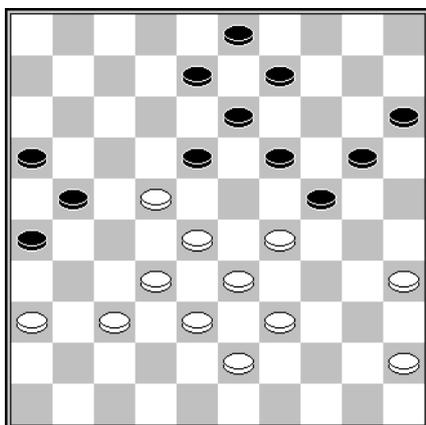
SOLUTIONS :

- D1 :** Pierre DIONIS – Michel DEYDIER (FRA-ch Exc, 1972)
En principe, pas de difficulté majeure sur cette combinaison : 25-20 (31x33) 20-14 (19x10) 24-20 (15x24) 30x39
- D2 :** Une combinaison basée sur l'envoi à dame, sur la prise majoritaire et le coup de talon. Un cocktail bien difficile à déceler.
Solution : 38-33 (29x47) 37-31 (26x37) 32x41 (47x30) 35x2
- D3 :** La rafle 36x20 semble aller de soi. L'utilisation du coup de la trappe permet d'arriver à ses fins.
Solution : 29-23 (18x29) 33x24 (22x42) 41-36 (42x31) 36x20
- D4 :** La rafle 35x2 est évidente. Amener un pion noir en 30 ne peut se faire que par un envoi à dame. Il ne reste plus qu'à faire sauter le pion noir 24 dans un bon timing.
Solution : 37-31 (26x48) 33-29 (24x31) 36x27 (48x30) 35x2
- D5 :** Comment damer à 2 ? Il suffit de mettre en place un pion noir en 39 et un autre en 28.
Solution :
Phase de déblaiement : aucune
Phase de positionnement : 28-23 (19x39) 30x10 (15x4) 37-31 (26x28)
Phase d'acheminement : 40-34 (ad lib) 35x2
- D6 :** Cor WESTERVELD – Ramon SAKIDIN (NHO-ch Hoofdklasse, 1992)
Un coup de dame en 5 semble plausible. La formation 36-37-37-41-46 et la présence d'un pion noir en 26 laissent supposer une rafle 41x5. Il faut enlever les pions 14 et 23.
Solution :
Phase de déblaiement : 32-28 (23x32) 38x27 (17x28) 25-20 (14x34)
Phase d'acheminement : 37-31 (26x37) 41x5
- D7 :** Rajeev BIHARI - Theo HERMSEN (GELZ-ch 1e klasse, 1997)
Un coup parallèle 48x10 dans lequel il suffit de mettre en place les pions pour rendre la rafle possible. Solution : 32-28 (23x32) 34-30 (35x24) 33-29 (24x33) 43-38 (33x42) 48x10 (15x4)
- D8 :** Anatoli GANTVARG – B. KHAMELIS (URS-Cup, 1980)
L'attaque du pion par les Noirs donne un temps de repos. La case vide à 44 amène à penser à un coup de la trappe, avec une rafle concevable 50x10.
Solution : 27-22 (35x44) 22-17 (12x21) 28-23 (29x18) 32-27 (21x34) 50x10
- D9 :** Joop ANSEMS – Menno BANDSTRA (Leeuwarden, 1950)
Un coup Philippe sur l'attaque de 2 pions. Tous les pions noirs sont en place. La difficulté réside dans l'acheminement d'un pion noir à 34. Le pion 25 est le seul pion envisageable.
Solution : 25-20 (26x28) 33x22 (14x25) forcé 39-34 (18x27) 34-30 (25x34) 40x16.
- D10 :** Un autre coup Philippe sur l'attaque d'un pion. La solution est surprenante, mais très utile à connaître, car elle se présente régulièrement en partie classique.
Solution : 22-17 et si :
A – (11x22) 28x26
B - (21x12) 28-22 (18x27) 32x21 (16x27) 33-29 (24x33) 38x16

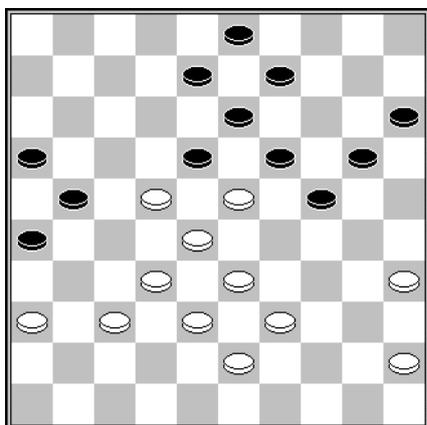
Chapitre 28 : la fourchette

Les combinaisons dans lesquelles on offre le **choix entre 2 prises** sont toujours surprenantes. Le thème rappelle celui de la « fourchette » aux échecs ». Les rafles sont souvent imaginées à partir des positions de départ. Lorsqu'un pion est attaqué, on pense en premier lieu à le protéger. Proposer le **sacrifice simultané d'un autre pion**, est pour le moins inattendu.

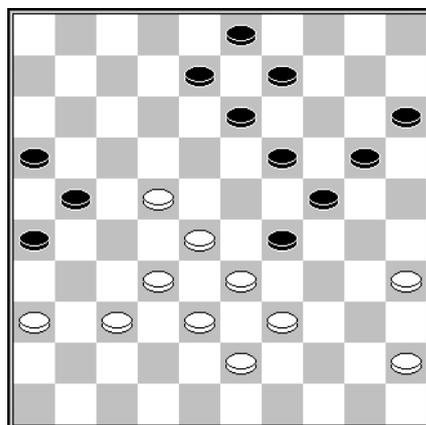
En voici un exemple caractéristique :



Trait aux blancs



Trait aux noirs



Trait aux blancs

Sur l'attaque des Noirs, les blancs forcent le jeu en jouant :

1. 29-23 18x29

Sur l'autre prise (18x27), les blancs gagnent directement un pion par 23x25

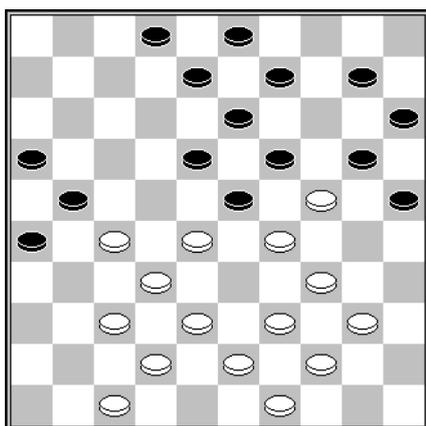
2. 22-18 13x22

3. 28x17 21x12

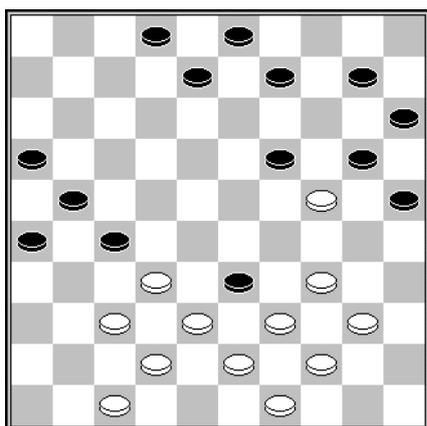
4. 35-30 24x35

5. 33x4

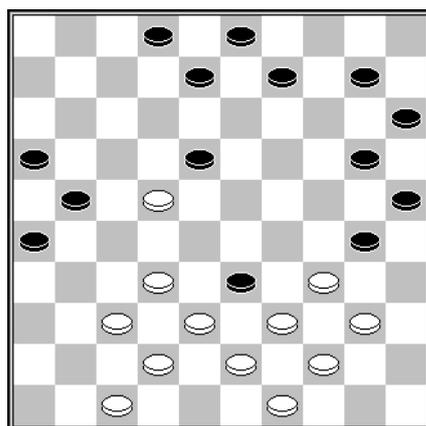
L'exemple suivant est encore plus étonnant :



Trait aux blancs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

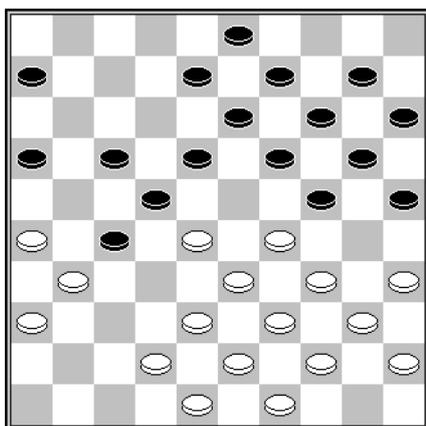
Dans le premier diagramme, les blancs jouent :

1. 27-22 et si :

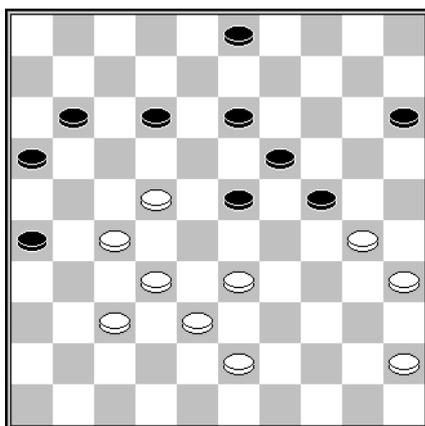
A – (18x27) 29x18 (13x33) prise de 2 pions amenant le diag.2

B – (19x30) 28x19 (13x33) prise de 2 pions amenant le diag. 3

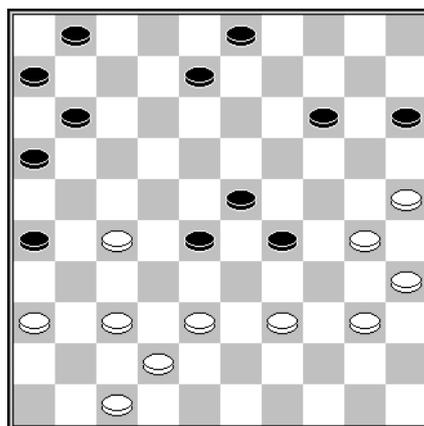
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



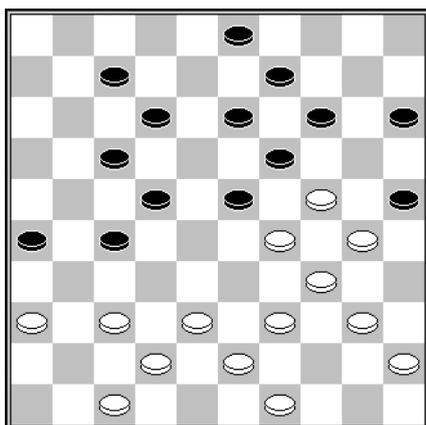
D1 : trait aux blancs



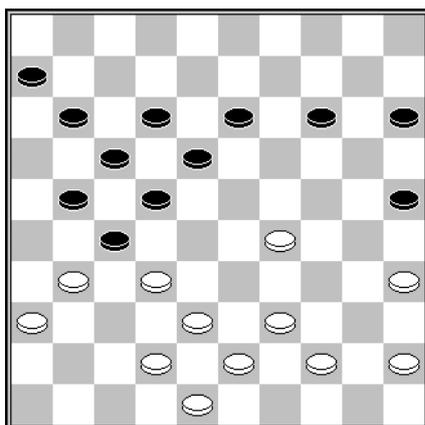
D2 : trait aux noirs



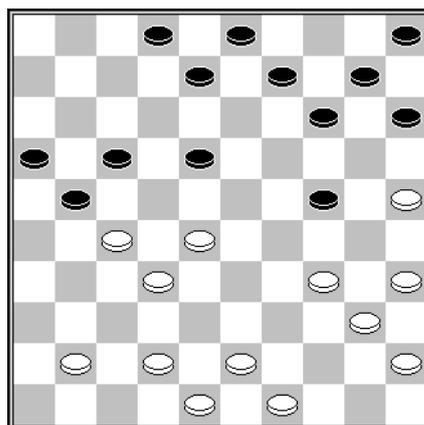
D3 : trait aux noirs



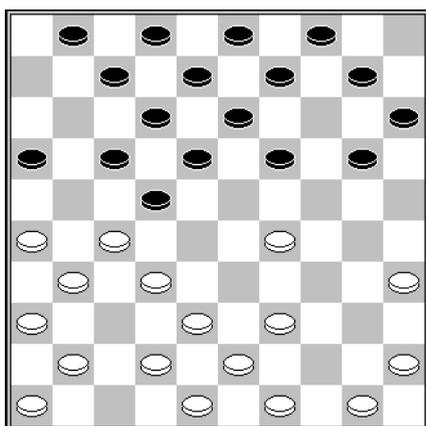
D4 : trait aux noirs



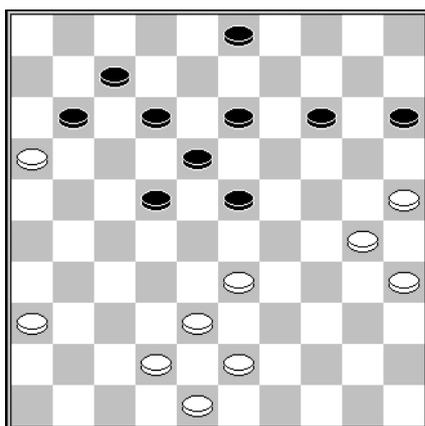
D5 : trait aux blancs



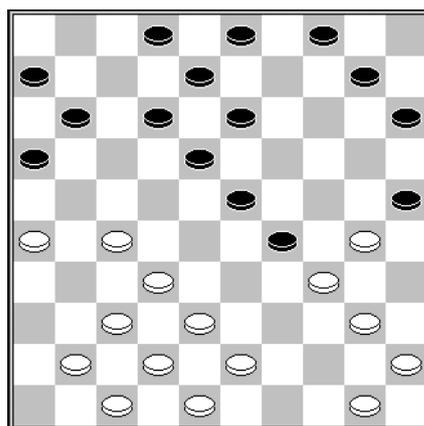
D6 : trait aux noirs



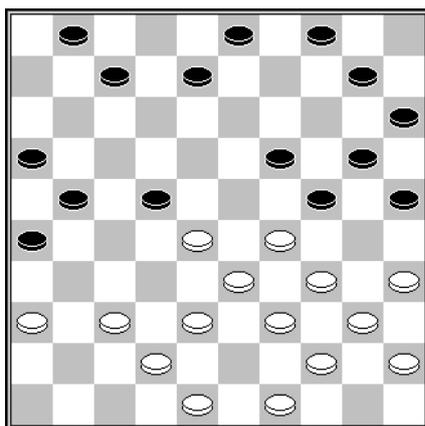
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

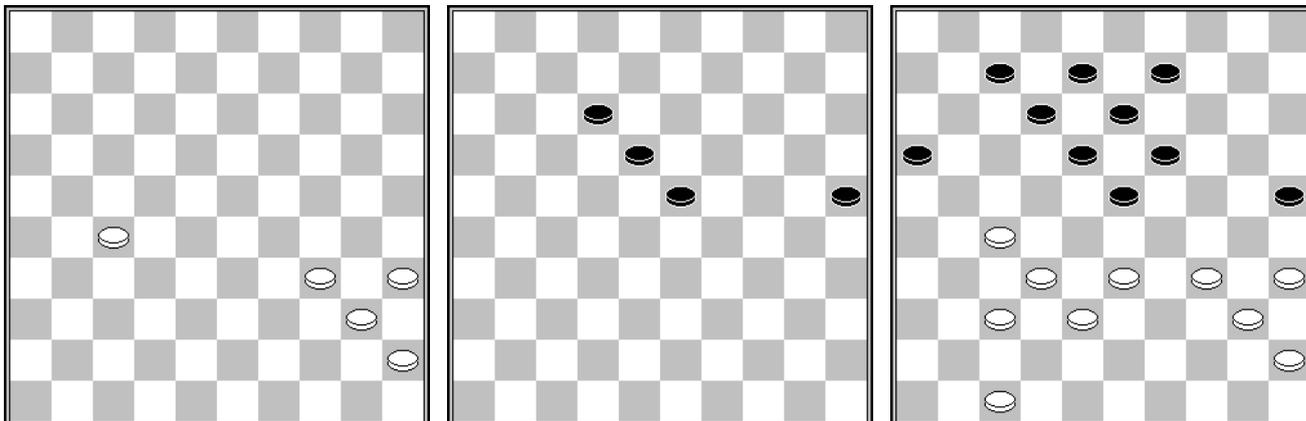
SOLUTIONS :

- D1 :** A. HAMBURGER – R. VENEKAMP (NLD-chT, 1919)
Solution : 28-23 (19x28) 35-30 (24x35) 29-24 (20x29) 34x23
- D2 :** Un coup de dame à 48 basé sur une prise majoritaire et un collage.
Solution : (23-28) 32x14 (11-17) 30x8 (17x48) 8x17 (48x6)
- D3 :** Hans de KNIKKER – ALATENGHUA (Lishui open 2014)
On pressent que la rafle doit se terminer en 41 ou en 45. La case de départ présumée est la case 50. Il reste à mettre en place les pions pour rendre l'une des 2 rafles possible.
Solution : (29-33) 38x18 (28-33) 39x28 (16-21) 27x7 (1x41)
- D4 :** Marco VERONESI – Erik HOOGENDOORN (Den Haag, 1999)
Une combinaison complexe car la solution repose sur la succession de 2 rafles. Le mécanisme basé sur un temps de repos et d'un envoi à dame ne simplifie pas non plus les choses. Le point de repère est ici la présence simultanée des pions noirs 26 et 27, et de l'envoi à dame possible du pion 24.
Solution : (22-28) 29x18 (13x22) 24x4 (28-32) 37x28 (22x24) 4x31 (26x30)
- D5 :** En ôtant le pion 18, on voit une belle rafle se dessiner, aboutissant à la case 10. Le point de départ est vraisemblablement le pion 36. Il reste à chercher parmi les coups jouables comment amener un pion noir sur la case 31. Solution :
Phase de déblaiement : 29-23 (18x29)
Phase d'acheminement : 32-28 (22x33) 31x22 (17x28) 42-37 (33x31) 36x20 - coup de la trappe.
- D6 :** Harry VOS – Ton SIJBRANDS (GELO-chT 1e klasse, 1996)
Une combinaison standard avec dame à 5. La formation des pions 5-10-14-15 en présence d'un pion blanc à 25, doit nous mettre sur la voie.
Solution :
Phase de déblaiement : (18-22) 27x18 (17-22) 28x26
Phase de positionnement : (24-29) 34x23
Phase d'acheminement : (14-20) 25x14 (10x46)
- D7 :** I. PRESBURG – A. VISSER (NLD-chT, 1919)
Un coup de dame à 5, c'est certain. La case de départ ? logiquement la case 43. Que manque-t-il ? un pion noir en 28 et un pion noir en 29 pour permettre le coup parallèle 39-33.
Solution : 26-21 (17x28) 27-21 (16x27) 29-23 (18x29) 39-33 (28x39) 17.43x5
- D8 :** Ivan NOVGORODOV – G. USENOV (Yakoetsk, 2001)
Une rafle aboutissant à 6, c'est certain. La case 48 comme départ, cela paraît probable. Il ne manque que 2 pions en 32 et 33 pour que le coup parallèle 42 ou 43-38 soit possible.
Solution : 25-20 (14x34) 43-39 (34x32) 33-28 (22x33) 42-38 (33x42) 48x6
- D9 :** K. ten BRUGGENCATE – W. ZOMERDIJK (1939)
Un coup philippe basé sur l'élimination des pions 16, 18 et 29.
Solution : 30-24 (29x20) 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D10 :** Lykle THIJSSSEN - Alexander SHVARTSMAN (Nijmegen, 1999)
Une petite combinaison inattendue car les rafles commençant par la case 1, sont rares.
Solution : (21-27) 28x17 (19-23) 29x18 (27-31) 36x27 (7-12) 18x7 (1x41)

Chapitre 29 : les structures de pions associées au coup Philippe

Il est intéressant d'identifier les **formations de pions** qui peuvent être à l'**origine** de certaines **combinaisons**.

Par exemple, le coup Philippe est souvent associé à une même structure de pions.



Trait aux noirs

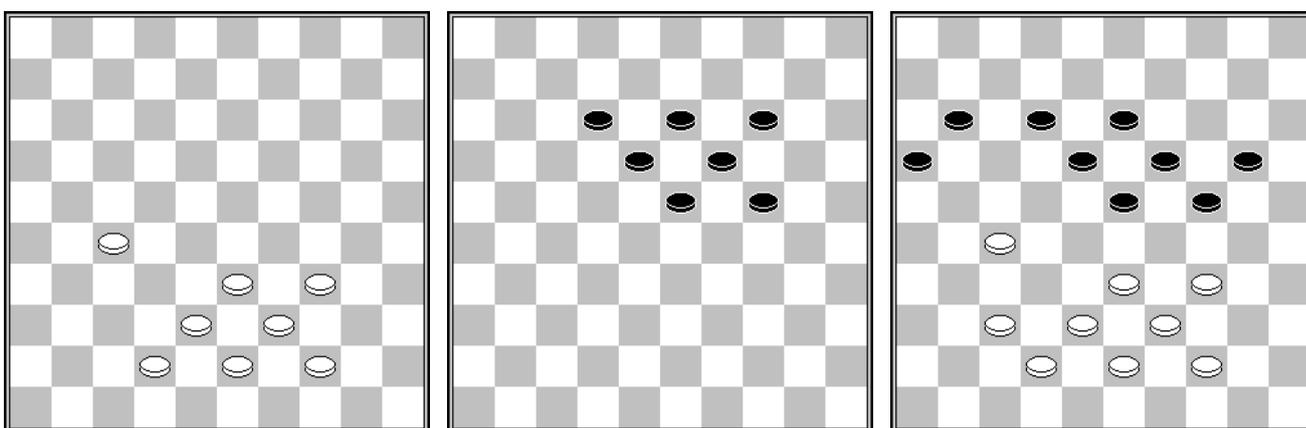
La formation des blancs 34-35-40-45 n'est souvent pas très forte en fin de milieu de partie car elle mobilise 4 pions sur l'aile droite. Ces pions ne sont pas très avancés et ne concourent donc pas à un éventuel passage à dame. Cette formation de 4 pions peut quelquefois jouer un rôle actif lorsqu'elle est associée au pion 27, face à une position des noirs dans le genre du second diagramme.

Le troisième diagramme en donne un exemple :

Les noirs ne peuvent jouer ni (9-14), ni (7-11) en raison du coup Philippe 27-22, suivi de 34-30.

Si les noirs jouent (12-17), les blancs ont ici un coup de dame dévastateur par 34-30 (25x34) 40x29 (23x34) 27-22 (17x39) 38-33 (39x28) 32x1.

Sur (19-24), les blancs gagnent directement un pion par 34-30.



Trait aux noirs

Le premier diagramme présente une structure caractéristique de contrôle du centre – diagramme n°2 - dans laquelle les menaces de coup Philippe jouent un rôle prépondérant.

La position du 3^e diagramme l'illustre parfaitement :

La menace directe du coup Philippe 27-22 et 33-29 ne peut être parée :

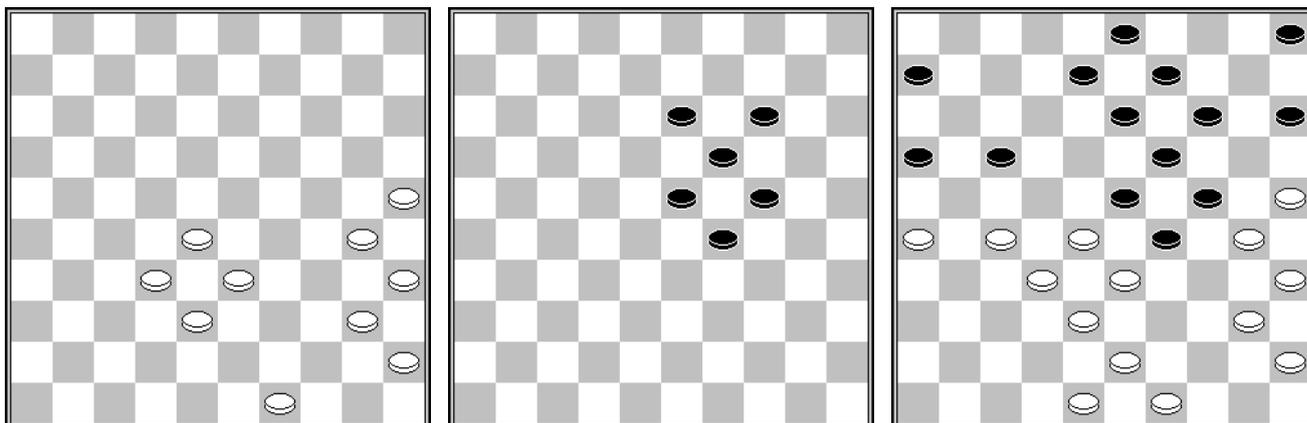
- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1... | 11-17 | 2. 27-22 | 17x28 |
| 3. 33x22 | 18x27 | 4. 34-30 | 24x35 |
| 5. 44-40 | 35x33 | 6. 38x9 | |

SOLUTIONS :

- D1 :** Anna CHUPROVA - Alexander VERKHOVYKH
En partie, les Noirs n'ont pas pensé à la combinaison. Ils ont joué (4-9). La combinaison est effectivement cachée. Il faut penser aux prises majoritaires et au collage.
Solution : (23-29) 34x14 (26-31) 17x30 (31x42) 48x37 (25x43) +
- D2 :** S. JOESOEPOW. – Jurij KOLODIEV (URS-ch sf, 1969)
L'attaque de 3 pions est propice aux collages.
Solution : (25-30) 28x19 (18-23) 34x14 (23x41) 46x37 (9x38)
- D3 :** Fred PASSCHIER – Max SHAVEL (Horizont - PSV Minsk, 1989)
Une combinaison simple si on pense à la rafle 24x22. Dans ce cas, il ne reste le pion 33 à éliminer.
Solution : (11-17) 23x12 (13-18) 12x23 (25-30) 34x14 (10x28) 33x11 – prise majoritaire - (24x22)
- D4 :** Pas de difficulté dans le mécanisme. Il est important de bien visualiser mentalement les 2 prises successives.
Solution : 34-29 (23x34) 39x30 (25x34) 33-28 (22x42) 31x13 (42x31) 36x18
- D5 :** Henk GOUDBEEK – Emiel LEIJSER 5Huissen oc, 2000)
Un coup de dame en 46 se profile. La case 10 est forcément la case de départ. La formation 5-10-14-15-20 est parfaitement adaptée pour un coup de talon.
Solution : (27-31) 36x27 (24-30) 35x24 (18-22) 27x9 (14x3) 25x14 (10x46)
- D6 :** MAGIS – Pierre PEROT (Parijs-ch, 1951)
Il ne manque qu'un pion en 18 pour obtenir une rafle 1x45.
Solution :
Phase de déblaiement : (14-20) 25x23 (12-17) 23x21
Phase de positionnement : (13-19) 27x18
Phase d'acheminement : (7-11) 43.16x7 1x45
- D7 :** Pieter BERGSMA – J. TEKELENBURG (DC Leeuwarden oc, 1952)
Un pion noir en 25. Une formation 34-40-45. Il faut penser au coup philippe : 32-28 (21x23) 37-32 (18x27) 32x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D8 :** Un mécanisme de coup royal très utile à connaître : 34-30 (35x24) 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 44-40 (16x27) 40x7
- D9 :** La rafle doit logiquement aboutir sur la case 6. La case de départ est donc sur l'une des lignes impaires 1, 3 ou 5, La case 50 semble la plus logique. Que manque-t-il ? Un pion en 34 et un en 40.
Solution :
Phase de déblaiement : 27-21 (16x27) 26-21 (27x16)
Phase de positionnement et d'acheminement : 44-40 (35x44) 33-28 (23x34) 50x6
- D10 :** I. de JONG – Peter BERGSMA (FRI-ch, 1961)
Il faut trouver le moyen d'éliminer le pion 19 pour ouvrir la rafle 30x6.
Solution : 27-21 (26x28) 32x23 (18x29) 34x23 (25x34) 39x30 (19x39) 30x6

Chapitre 30 : une structure de pions associée à une rafle 49x...

Il est intéressant d'identifier les formations de pions qui peuvent être à l'origine de certaines combinaisons.



Trait aux noirs

Le dispositif, un peu lourd sur l'aile droite, peut être à l'origine de bien des combinaisons, lorsque les noirs ont placé un pion Ghestem en classique, selon le schéma de base du second diagramme.

Prenons l'exemple du 3^e diagramme. Le trait est aux noirs :

1... 6-11

Sur (8-12), les blancs gagnent par 25-20 (14x34) 35-30 (24x44) 33x24 (19x30) 49x7

Sur (13-18), la même combinaison 25-20 (14x34) 35-30 (24x44) conduit à une première rafle 33x11, suivie d'une seconde 49x18, avec un gain décisif de 2 pions.

2. 48-42 5-10

Sur (13-18), les blancs gagnent un pion par un autre mécanisme 40-34 (29x40) 35x44 (24x35) 33-29 (23x34) 27-21 (16x27) 32x23, suivi de 44-40.

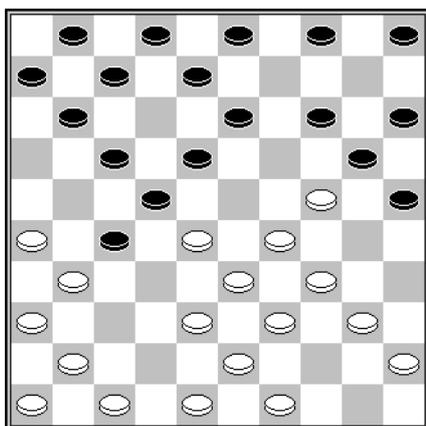
A noter que sur (13-18), les blancs ont un coup de dame assez compliqué, mais expéditif par 27-21 (16x27) 32x12 (18x7) 25-20 (14x34) 35-30 (24x44) 33x4 (23x32) 49x29 etc.

Sur (8-12), les blancs forcent le passage sur l'aile gauche par 25-20 (14x34) 35-30 (24x44) 33x24 (19x30) 49x7 (11x2) 27-21 (16x27) 32x12.

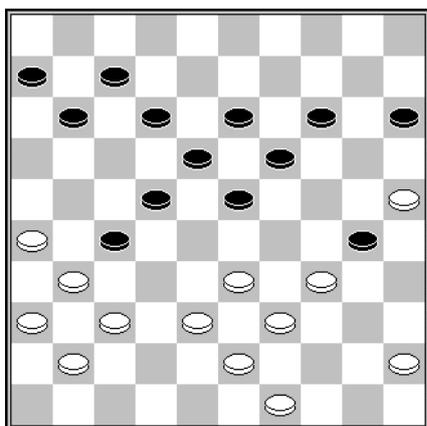
3. 42-37 15-20 etc.

Sur (13-18), les blancs ont un coup de dame par 40-34 (29x40) 35x44 (24x35) 33-29 (23x34) 25-20 (15x20) 44-40 (35x44) 49x20 (14x25) 27-21 (16x27) 32x5.

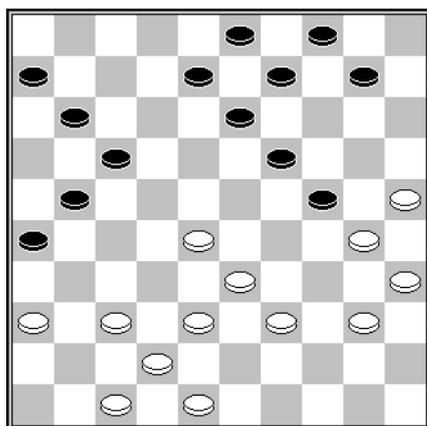
COMBINAISONS EN 4 ET 5 TEMPS



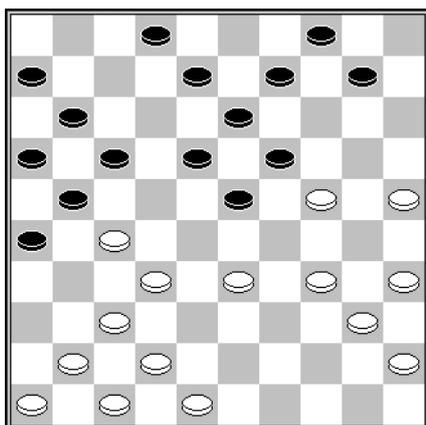
D1 : trait aux blancs



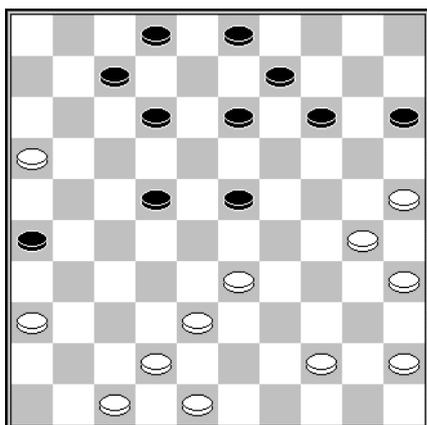
D2 : trait aux blancs



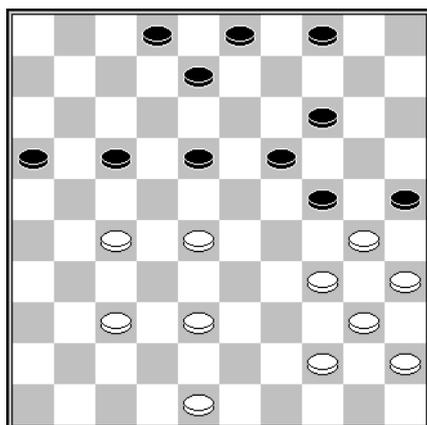
D3 : trait aux noirs



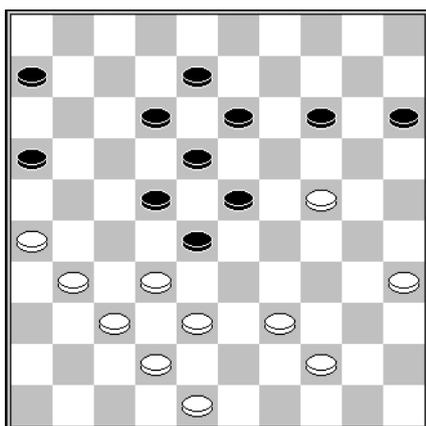
D4 : trait aux blancs



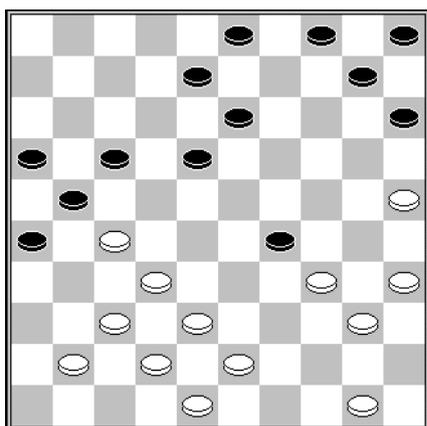
D5 : trait aux blancs



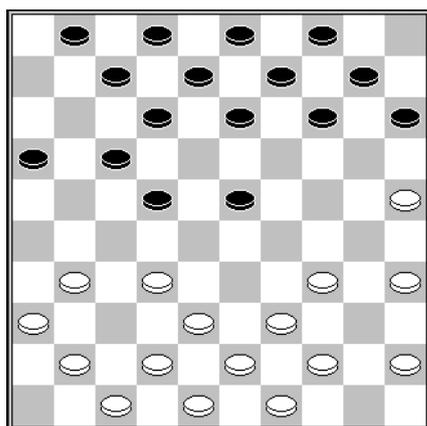
D6 : trait aux noirs



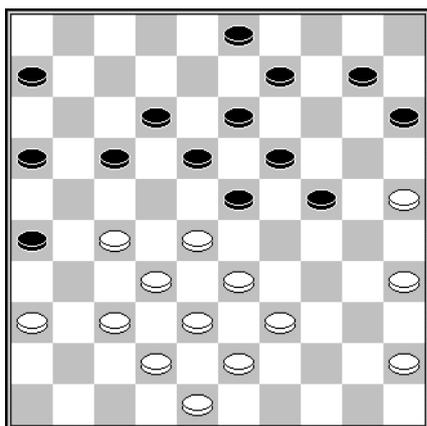
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux blancs

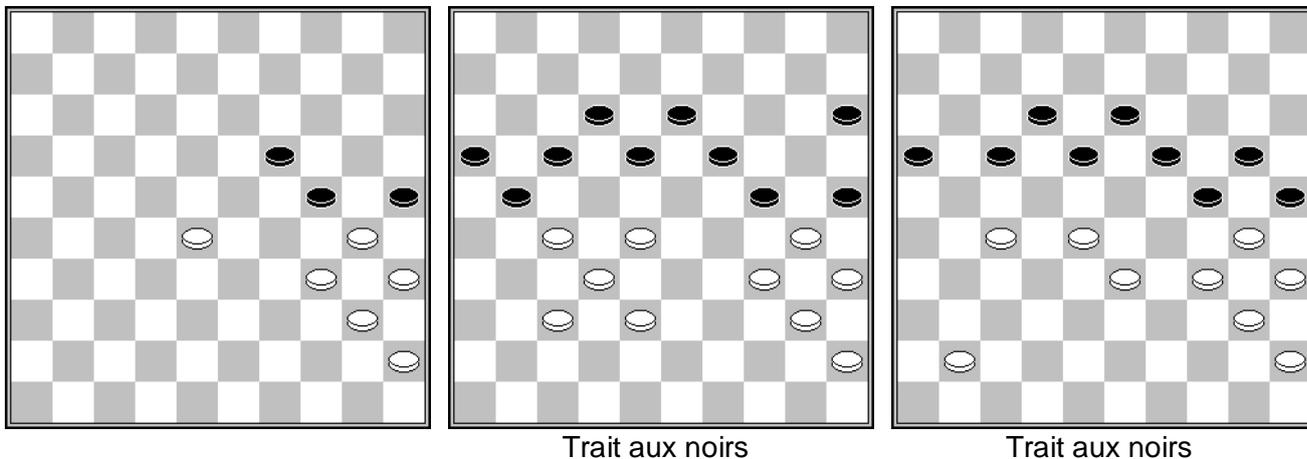
SOLUTIONS :

- D1 :** Une combinaison avec 2 rafles successives, basée sur le principe du temps de repos. Pas de vraie méthode pour trouver la solution : 34-30 (25x32) 39-34 (20x29) 34x21 (27x16) 38x20
- D2 :** Un coup de dame très spectaculaire, assez difficile à voir car la rafle finale est peu courante.
Solution : 34-29 (23x34) 38-32 (27x29) 43-38 (34x32) 37x8 (13x2) 25x1
- D3 :** Jo HOBBELEN – Ferdi OKROGELNIK (VOS zeskamp, 1964)
Comment se rendre sur la case 45 ? Comment s’y prendre pour que le pion blanc 28 revienne en place pour permettre la rafle ?
De ces 2 questions, naît la solution : (19-23) 28x19 (8-12) 19x8 (17-22) 8x28 9-14 34.30x19 14x45
- D4 :** Johan STERRENBURG – Anko BAKSOELLAH (NLD-SUR Groep A, 2002)
Un coup de dame à 5 démarrant de la case 41. Solution :
Phase de déblaiement : 33-28 (19x39) 28x19 (13x24)
Phase de placement : 37-31 (26x28)
Phase d’acheminement : 48-43 (39x37) 41x5
- D5 :** Sven BEUGELINK - Christien SCHNEIDER (Nijmegen, 1999)
Un passage à damme grace à un coup parallèle.
Solution : 25-20 (14x34) 44-39 (34x32) 33-28 (22x33) 42-38 (32x43) 48x17
- D6 :** Bertus BOSCH – Igor CHARTORIYSKI (NLD-chT 1e klasse A, 2010)
Une combinaison assez simple mais peu courante. Pas tellement d’autre moyen que de tout essayer avant de parvenir à la solution : (18-22) 27x18 (24-29) 34x23 (25x34) 40x29 (19-24) 29x9 (4x31)
- D7 :** Un pur coup de la trappe : 24-19 (13x24) 31-27 (22x31) 26-21 (16x27) 37x26 (28x37) 42x2
- D8 :** Erik van de WEERDHOF – Wouter LUDWIG (GEL-ch, 2006)
Un coup de dame en 46. Quelle case de départ sinon la case 10. Comment faite sauter le pion 37 ?
Solution : (18-22) 27x9 (4x13) 34x23 (26-31) 37x26 (15-20) 25x14 (10x46)
- D9 :** Marcel KOSTERS – Gerard van der WOUDE (NLD-chT Hoofdklasse B, 2004)
Un coup de dame en 46, la case de départ en 8, le mécanisme du coup parallèle..
Solution : (22-27) 31x11 (12-17) 11x22 (23-29) 34x23 (13-18) 22x13 (8x46)
- D10 :** un coup de mazette : 35-30 (24x35) 33-29 (23x34) 39x30 (35x24) 28-22 (17x28) 32x5

Chapitre 31 : l'enchaînement Weiss

Les positions avec un enchaînement sur l'aile droite sont propices aux combinaisons. Pour obtenir le maximum d'efficacité, il est important d'occuper le centre et de ne pas posséder de pions sur le tric trac.

En voici quelques exemples :



La position du premier diagramme sert de canevas. Un pion central en 28 et un enchaînement sur l'aile droite.

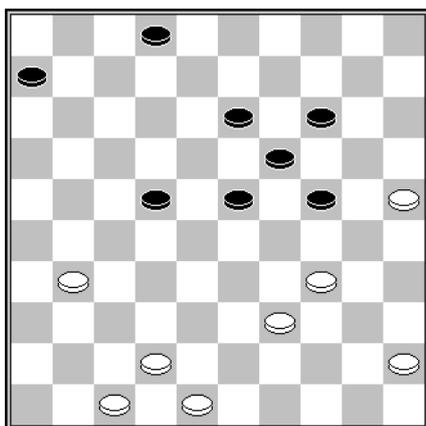
Le second diagramme est un bel exemple de la manière d'utiliser l'enchaînement de l'aile droite.

L'idée essentielle est que les Noirs ne peuvent jouer (18-23) en raison du coup de talon 28-22 (17x28) 38-33 (28x39) 34x43 (25x34) 40x7 ou 40x9.

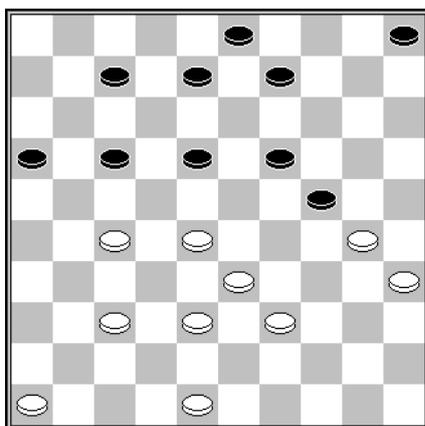
Les noirs sont forcés de jouer 1... (15-20). Les blancs peuvent maintenir la situation en jouant 38-33, puis après (21-26) 37-31 (26x37) 32x41, parvenir au 3^e diagramme.

A présent, (17-21) est perdant par 27-22 (18x27) 28-23 etc. tandis que (18-23) reste interdit par le coup de talon. La meilleure solution pour les noirs est de perdre le pion par (17-22) etc.

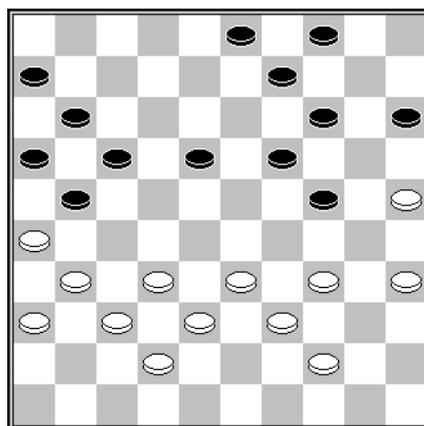
COMBINAISONS EN 5 TEMPS



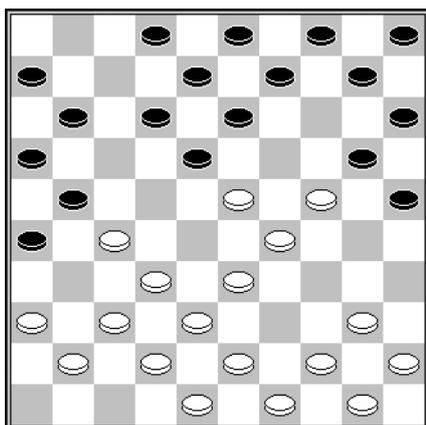
D1 : trait aux blancs



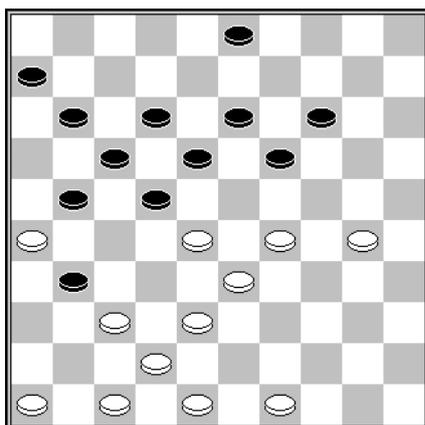
D2 : trait aux noirs



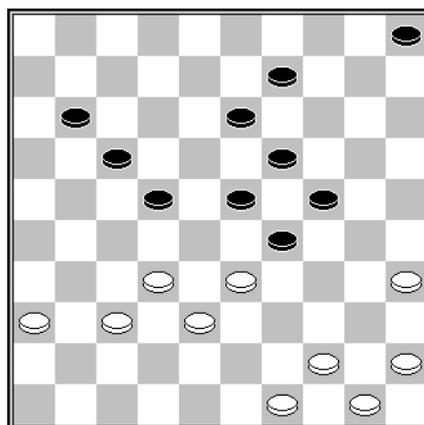
D3 : trait aux noirs



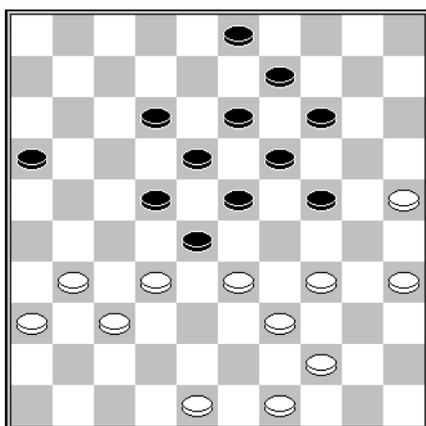
D4 : trait aux noirs



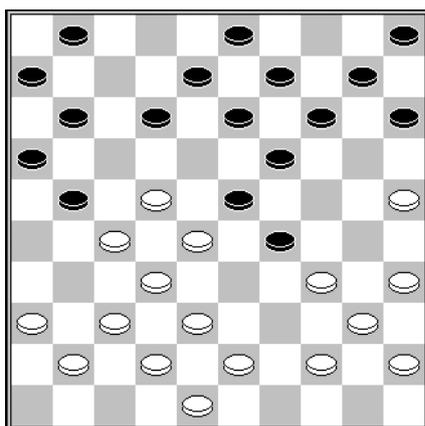
D5 : trait aux blancs



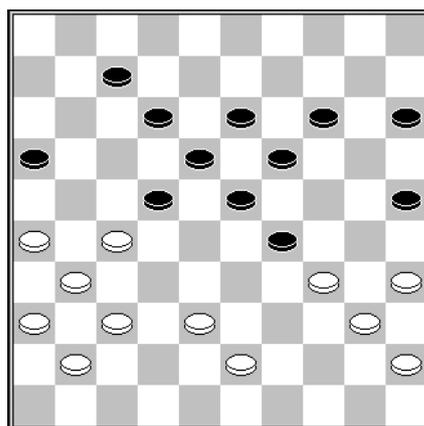
D6 : trait aux blancs



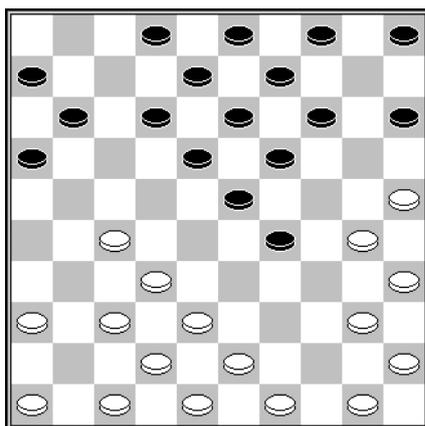
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux noirs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

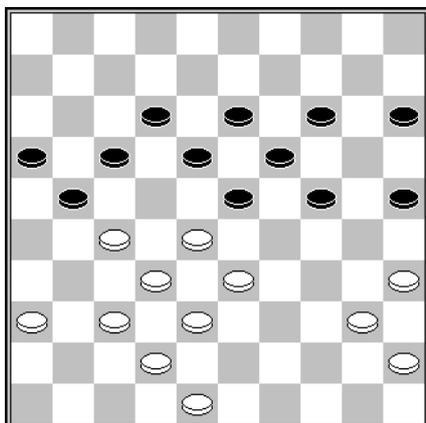
SOLUTIONS :

- D1 :** Jaap PLUIM – Niels MEIJER (NLD-chT 2e klasse B, 2012)
Solution : 34-30 (24x35) 45-40 (35x33) 31-27 (22x31) 42-37 (31x42) 47x20
- D2 :** Daouda SOUMAH – Anton van BERKEL (Nijmegen, 2004)
Beaucoup de trous, mais comment en profiter ?
Pas tellement d'autre moyen que de suivre mentalement toutes les prises possibles.
Solution : (17-22) 28x17 (19-23) 30x28 (18-22) 27x18 (8-12) 17x8 (3x34)
- D3 :** Pierre DIONIS – Stanislas BIZOT (FRA-ch, 1939)
Un coup de dame sur la case 49. Solution :
Phase de déblaiement : (21-27) 32x23 (19x28) 33x22
Phase de placement : (24-30) 35x24
Phase d'acheminement : (14-20) 25x14 (9x49)
- D4 :** J. RENKENS – Hans LADAGE (Brunssum Hoofdklasse, 1979)
Un coup de dame classique sur la case 46, utilisant le mécanisme du coup parallèle.
Solution : (26-31) 37x17 (11x31) 36x27 (13-19) 24x22 (12-18) 23x12 (8x46)
- D5 :** Arie KOSTER – Erik DUBELAAR (UTR-ch 1e klasse, 2013)
Il faut faire sauter le pion 18 et acheminement une pièce en 41.
Solution : 28-23 (19x39) 49-44 (39x50) 29-23 (18x29) 38-33 (50x41) 47x20
- D6 :** Auke SCHOLMA – Anton van BERKEL (NLD-ch sf Groep 2, 1992)
Une combinaison aboutissant sur la case 8.
Solution :
Phase de déblaiement : 35-30 (24x35) 33x24 (19x30)
Phase de positionnement : 32-27 (22x33)
Phase d'acheminement : 44-40 (35x44) 50x8
- D7 :** Sur une idée de combinaison de Laurent NICAULT au cht de France 1997
Solution : 33-29 (24x33) 25-20 (14x25) 34-29 (23x43) 32x14 (9x20) 48x19
- D8 :** Cees van ATTEN – Krijn BRAAKE (Delft Kennisstad open, 2004)
Un coup de dame sur la case 46 en utilisant un temps de repos pour faire sauter le pion 37.
Solution : (19-24) 28x30 (21-26) 34x23 (26-31) 37x26 (14-20) 25x14 (10x46)
- D9 :** Une combinaison avec double rafle : 34-30 (25x34) 27-21 (16x27) 43-39 (34x32) 37x8 (13x2) 31x33
- D10 :** J. KIVITS – Nico KOCKEN (Excelsior oc, 1955)
Un coup Philippe : 25-20 (14x34) 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 38-33 (29x38) 40x16

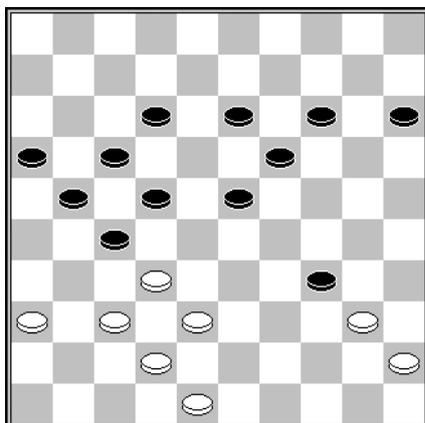
Chapitre 32 : le coup Raichenbach

En système classique, on rencontre parfois une combinaison connue sous le nom de « **coup RAICHENBACH** », du nom du champion du monde français qui le plaça en partie lors du championnat du monde 1936, contre le joueur hollandais J. H. VOS.

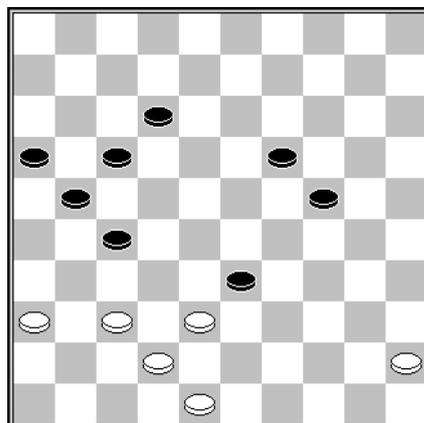
Le coup RAICHENBACH se singularise par son déroulement constitué par deux rafles successives.



Trait aux blancs



Rafle n°1



Rafle n°2

La combinaison se déroule de la manière suivante :

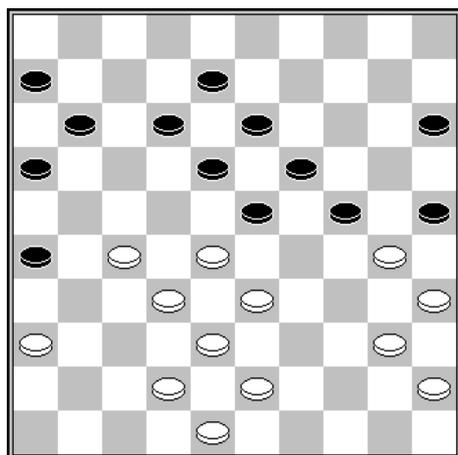
1. 27-22 18x27 2. 33-29 24x22

Les blancs ont dégagé le terrain pour exécuter un coup philippe (voir diag. 2)

3. 35-30 25x34 4. 40x20 15x24

Et les blancs concluent par le coup direct :

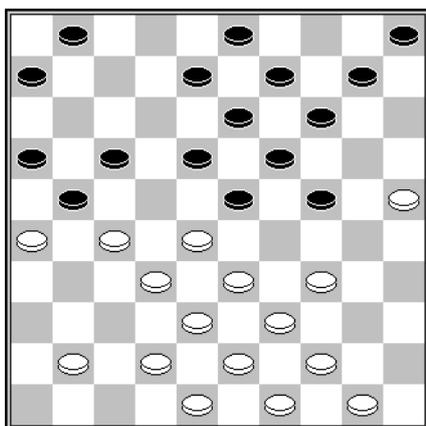
5. 32-28 22x33 6. 38x20



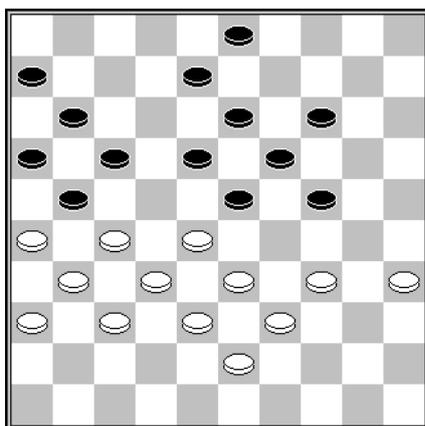
Il est intéressant de noter que Maurice RAICHENBACH avait effectué une combinaison aboutissant également à une rafle 38x20, lors du précédent championnat du monde en 1932. Il jouait alors contre son compatriote Marius FABRE. Les couleurs étaient inversées.

1. 28-22 25x34 2. 40x20 15x24
3. 32-28 23x21 4. 22-17 11x22
5. 33-28 22x33 6. 38x20

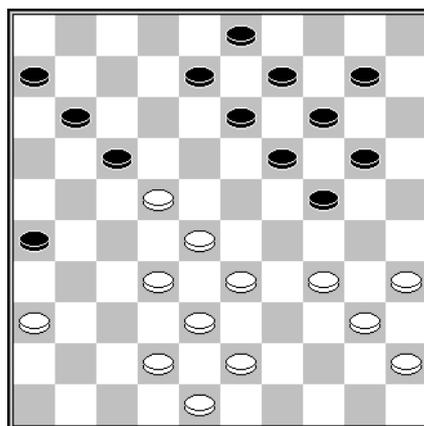
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



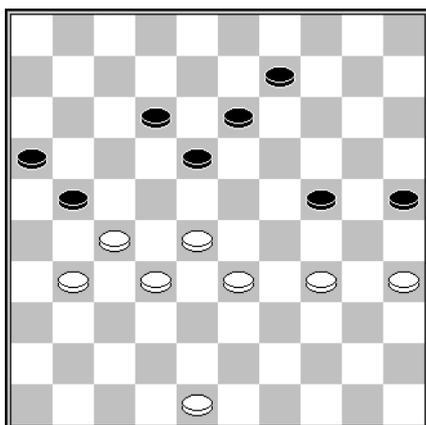
D1 : trait aux noirs



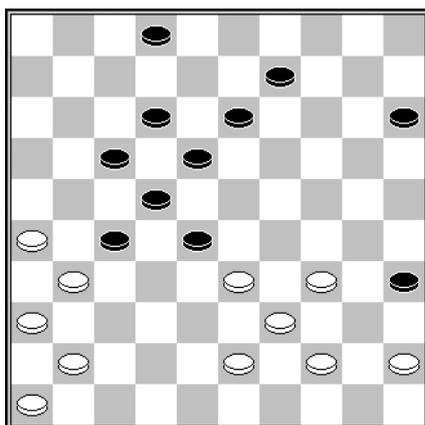
D2 : trait aux blancs



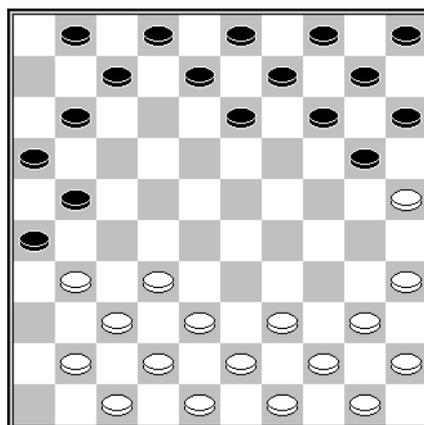
D3 : trait aux blancs



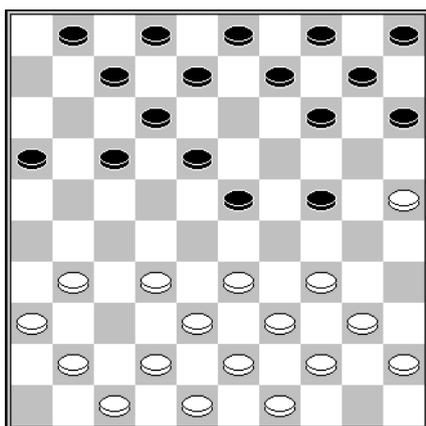
D4 : trait aux blancs



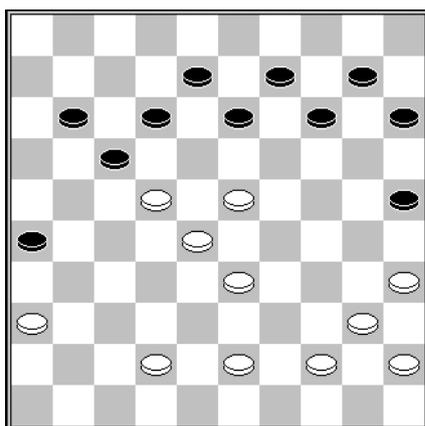
D5 : trait aux blancs



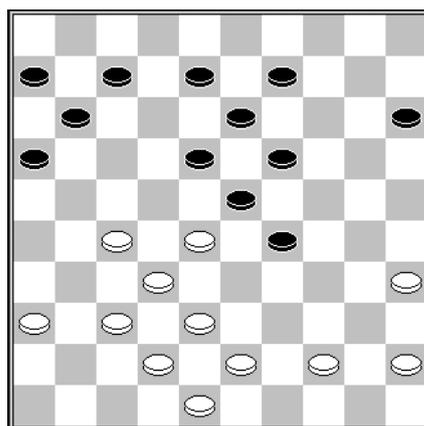
D6 : trait aux noirs



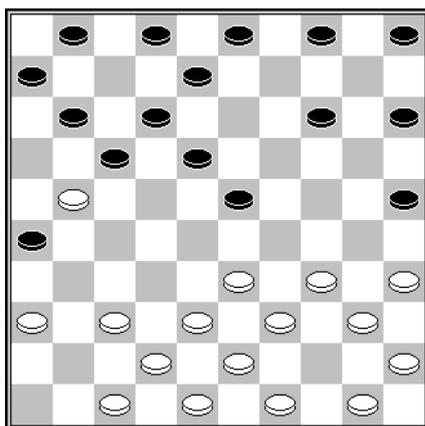
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

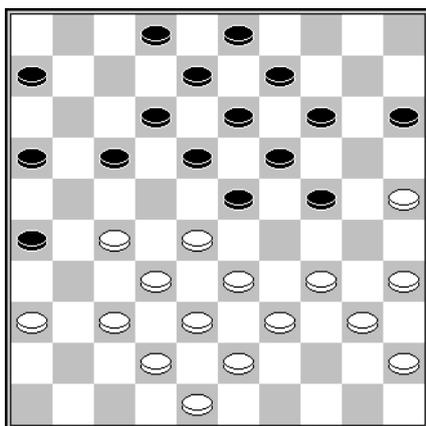
SOLUTIONS :

- D1 :** P. LACROIX – Ad van TILBORG (NLD-ch rayon Zuid, 1970)
Une combinaison en 46 semble probable. Oui, mais comment éliminer le pion blanc 28 ?
La solution est astucieuse : (23-29) 34x12 (19-23) [le coup inattendu] 28x30 (13-18) 12x23 (14-20) 25x14 (10x46). La difficulté de cette combinaison consiste à admettre que la rafle finale n'est pas forcément (19x46). Notre expérience et notre manière trop routinière de réfléchir peut se révéler un handicap.
- D2 :** Un coup de la trappe : 28-22 (17x28) 26x17 (11x22) 34-29 (23x34) 32x12 (8x17) 27x40
- D3 :** Un coup de dame 35x... cela signifie qu'il faut acheminer un pion noir en 30 et faire sauter le pion 24.
Solution : 22-18 (13x22) 28-23 (19x30) 32-28 (22x33) 38x29 (24x33) 35x2
- D4 :** Ton SIJBRANDS – Henk KALK (NLD-chT 1e klasse B, 1993)
Observer les points de contact et visualiser mentalement les prises conduit à la solution de cette combinaison.
Solution : 34-30 (25x34) 28-23 (18x38) 32x43 (21x32) 43-38 (32x43) 48x17
- D5 :** A. IVENS – T. van STEIJN (Den Haag-ch, 1948)
En examinant les points de contact, on imagine une rafle possible 39x... à condition de faire sauter le pion 17.
Solution : 34-30 (35x24) 33-29 (24x33) 26-21 (17x37) 41x23 (18x29) 39x19
- D6 :** Philippe LERUTH – Yves VANDEBERG (BEL-ch, 2002)
Un coup de dame à 46 basé sur le thème du coup parallèle : (21-27) 31x22 (26-31) 37x26 (14-19) 25x23 (13-18) 22x13 (8x46)
- D7 :** Johan WIERING – Adama KONE (WMSG Men Great Wall, 2008)
Un coup de dame en 46 avec une rafle 10x46, c'est évidemment ce qui vient en premier lieu à l'esprit. Comment amener un pion blanc en 23 nécessite un peu de réflexion.
Solution : (24-29) 33x24 (14-19) 24x11 (23-29) 34x23 (15-20) 25x14 (10x46)
- D8 :** Michel HISARD – Emile BISCONS (FRA-ch, 1969)
Un coup Philippe : 23-19 (14x32) 33-28 (32x23) 44-39 (17x28) 35-30 (25x34) 40x16
- D9 :** Philip BATTEFELD – Stanislas BIZOT (Wch 1909)
Un coup de dame sur la case 1. La case de départ ne peut être que la case 45. Le reste en découle.
Solution : 27-22 (18x27) 32x21 (23x41) 36x47 (16x27) 38-32 (27x40) 45x1
- D10 :** Pieter WIJN – T. FONVILLE (NLD-chS, 1972)
Un coup Philippe inhabituel : 37-31 (26x37) 42x31 (17x37) 38-32 (37x28) 33x13 (8x19) 34-30 (25x34) 40x16

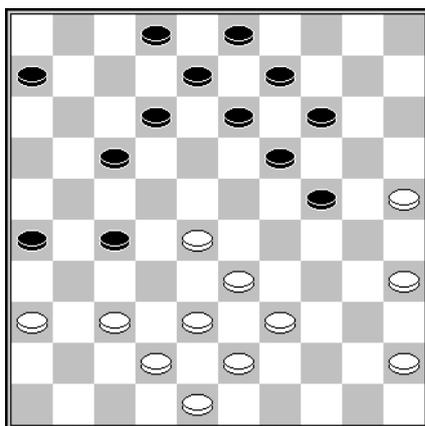
Chapitre 33 : le coup de l'Espagnol

En système classique, on rencontre fréquemment une combinaison connue sous le nom de « coup de l'Espagnol ».

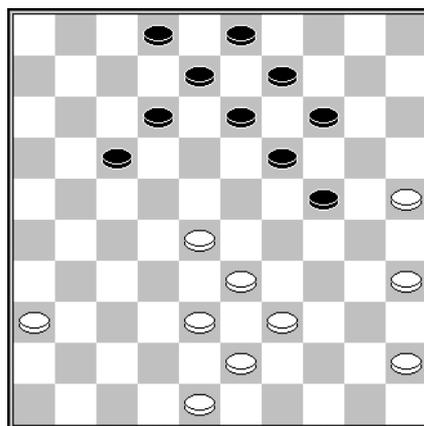
Le diagramme suivant en présente un exemple caractéristique :



Trait aux blancs



Rafle n°1



Rafle n°2

La combinaison se déroule de la manière suivante :

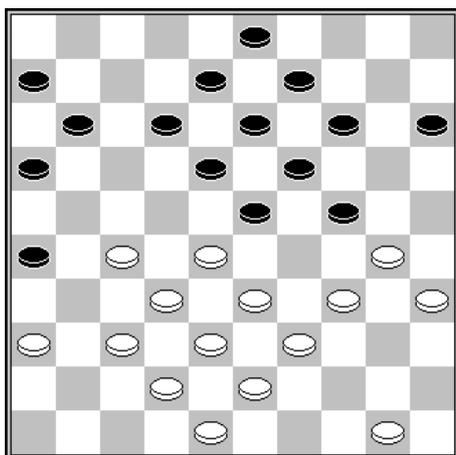
- | | | | | | |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-29 | 23x34 | 2. 40x20 | 15x24 | 3. 27-22 | 18x27 |
| 4. 32x21 | 16x27 | | | | |

Les blancs ont dégagé le terrain pour exécuter une première rafle (voir diag. 2)

- | | | | |
|----------|-------|----------|----------------|
| 5. 37-31 | 26x37 | 6. 42x11 | 6x17 (diag. 3) |
|----------|-------|----------|----------------|

Et les blancs concluent par le coup direct :

- | | | |
|----------|-------|----------|
| 7. 28-23 | 19x28 | 8. 33x11 |
|----------|-------|----------|



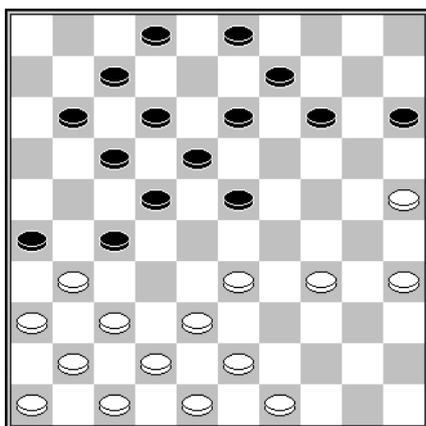
Trait aux noirs

Le diagramme suivant montre un autre aspect moins usuel du coup de l'Espagnol.

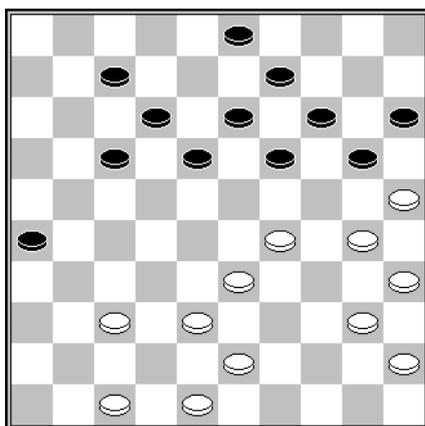
- | | | | |
|----------|-------|----------------|-------|
| 1. | 11-17 | 2. 34-29 | 23x25 |
| 3. 27-22 | 18x27 | 4. 32x21 | 16x27 |
| 5. 37-31 | 26x37 | 6. 42x11 | 6x17 |
| 7. 28-23 | 19x28 | 8. 33x11 | 12-17 |
| 9. 11x22 | 8-12 | 10. 36-31 etc. | |

Avantage aux blancs

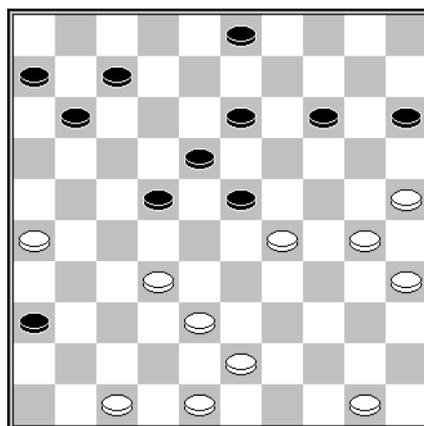
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



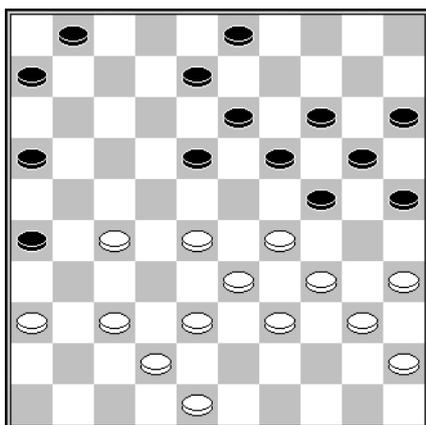
D1 : trait aux blancs



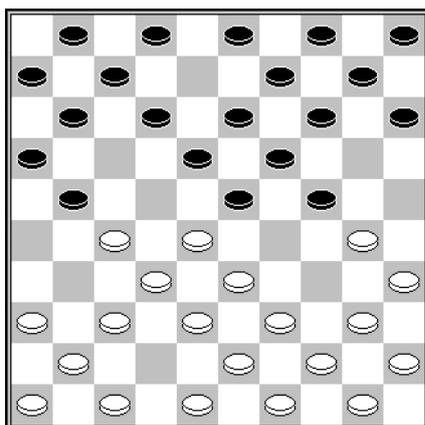
D2 : trait aux blancs



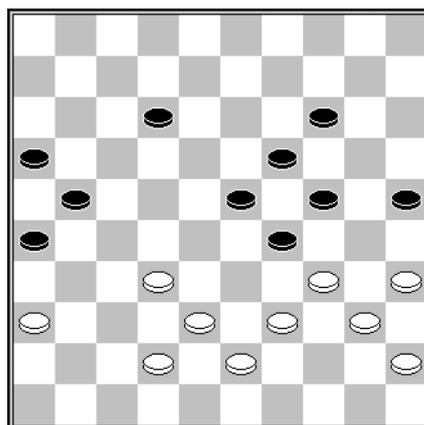
D3 : trait aux blancs



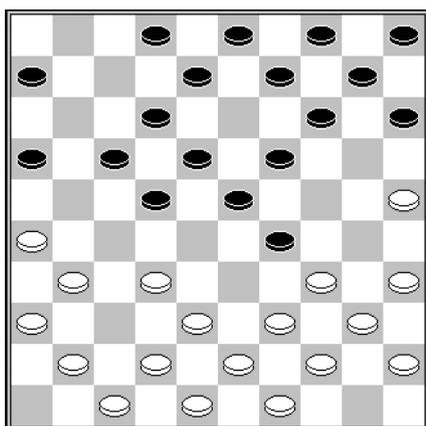
D4 : trait aux noirs



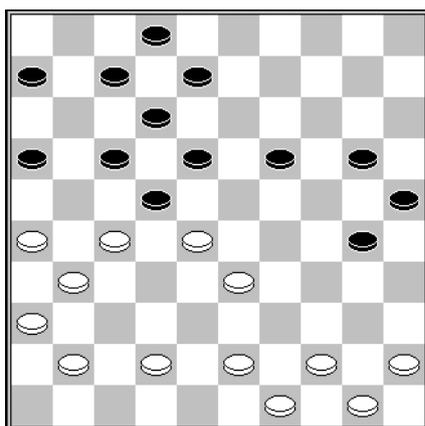
D5 : trait aux blancs



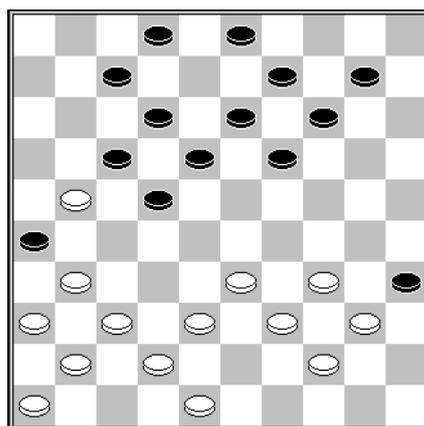
D6 : trait aux blancs



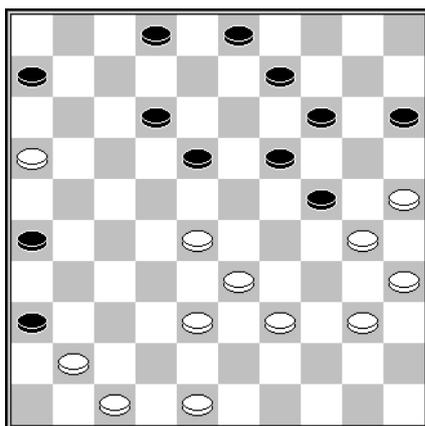
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

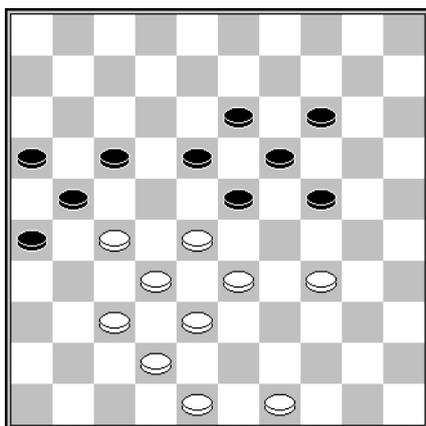
SOLUTIONS :

- D1 :** Anatoli KOWRIZJKIN – G. GRIGOREW (URS-ch sf, 1964)
Une combinaison construite sur le mécanisme de la trappe.
Solution : 34-29 (23x34) 43-39 (34x32) 37x28 (26x37) 41x21 (17x26) 28x10
- D2 :** Wim van der SLUIS - Viacheslav SHCHEGOLEV (Suiker GMA, 1971)
Un coup de dame en 2 très pur.
Solution : 37-31 (26x37) 48-42 (37x28) 29-23 (18x29) 30-24 (19x30) 35x2
- D3 :** Toby HAGE – Danny VERSCHUEREN (NLD-chT 1e classe A, 1992)
L'attaque des Noirs donne un temps de repos et ouvre la perspective d'une combinaison se terminant sur la case 10. Il reste à trouver la case de départ et à oser envisager un envoi à dame.
Solution : 30-24 (23x34) 24-20 (15x24) 47-41 (36x47) 43-39 (47x44) 50x10
- D4 :** Wim BREMMER – Robbert WESTERINK (NLD-chT 2e classe B, 2000)
Un coup aboutissant à la case 43 paraît plausible. Dans ce cas-là, la case de départ ne peut être que la case 1. Solution :
Phase de déblaiement : aucune
Phase de positionnement : (18-23) 29x9 (8-13) 9x18
Phase d'acheminement : (16-21) 27x16 (6-11) 16x7 (1x43)
- D5 :** R.C. KELLER – E. WERTWIJN (Gezellig Samen zijn oc, 1956)
Un coup du cheval : 27-22 (18x27) 33-29 (24x31) 30-24 (27x38) 43x32 (19x30) 28x37
- D6 :** Un genre de coup royal décomposé en 2 phases.
Solution : 32-28 (23x32) 38x27 (21x32) 34x23 (19x28) 43-38 (32x34) 40x9
- D7 :** Stanislaw GULYAEV - Anatoli CHULKOV (URS-ch, 1972)
Une combinaison 10x46. Solution :
Phase de déblaiement : (17-21) 26x28 (19-24) 28x30
Phase de positionnement : (18-22) 34x23
Phase d'acheminement : (14-20) 25x14 (10x46)
- D8 :** Stanislaw GULYAEV - Vladimir WEYTSMAN (Spartak, 1977)
La conception de la rafle est un préalable pour trouver la combinaison. Après, tout s'enchaîne, le mécanisme de la trappe et le temps de repos.
Solution : 26-21 (17x39) 28x17 (12x32) 45-40 (39x28) 40-34 (30x39) 44x15
- D9 :** Isidore WEISS – A. DUSSAUT ((Match Dussaut - Weiss 1, 1899)
Un coup de dame en 5. Une seule rafle possible 41x5. Il ne reste qu'à mettre les pions en place.
Solution :
Phase de déblaiement 34-30 (35x24) 33-28 (22x33) 38x20 (14x25)
Phase de positionnement 37-32 (26x28)
Phase d'acheminement : 36-31 (26x37) 41x5
- D10 :** J. VELTMAN – Leo STEYNTJES (WAUS-ch, 1964)
Une rafle aboutissant à 45. Un point d'appui en 43. Il reste à tout mettre en place.
Solution :
Phase de déblaiement : (14-20) 25x23 (18x29) 30x19 (2-8) 33x24
Phase de positionnement : (6-11) 16x18
Phase d'acheminement : (8-13) 19x8 (3x45)

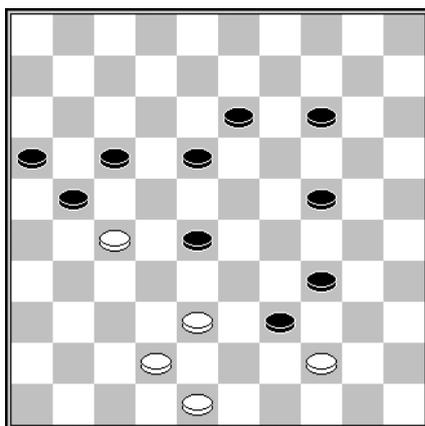
Chapitre 34 : le coup Raphaël

En système classique, on peut rencontrer une magnifique combinaison connue sous le nom de « coup Raphaël », du nom du champion marseillais qui fut le premier à l'identifier.

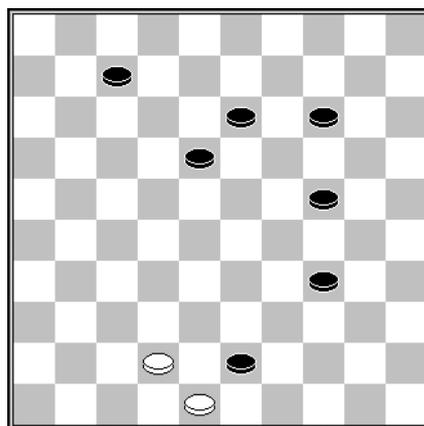
Le diagramme suivant en présente un exemple caractéristique :



Trait aux blancs



Rafle n°1



Rafle n°2

La combinaison se déroule de la manière suivante :

1. 34-29 23x34

2. 28-23 19x39

3. 37-31 26x28

4. 49-44

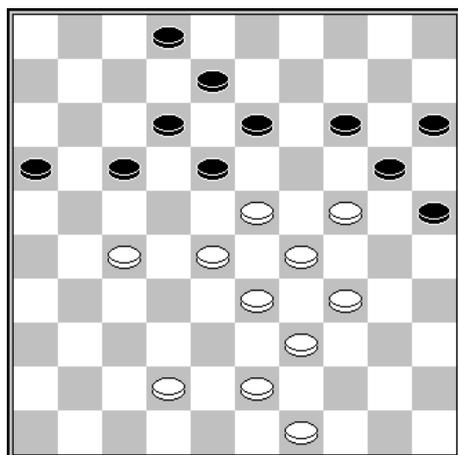
Les blancs ont dégagé le terrain pour exécuter une première rafle (voir diag. 2)

4.... 21x32

5. 44x11 16x7

Et les blancs concluent par la rafle du troisième diagramme :

6. 48x8



Trait aux blancs

Le diagramme suivant montre un autre aspect du coup Raphaël, dans une partie de flanc.

1. 27-22 18x27

2. 23-18 12x32

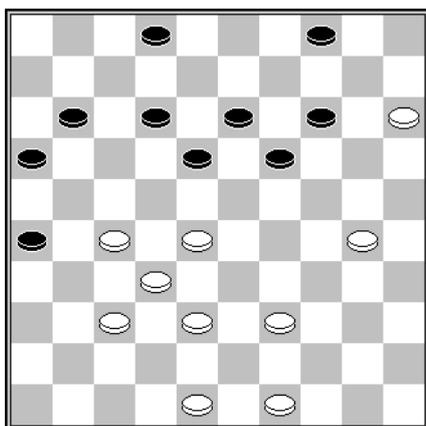
3. 34-30 25x23

4. 42-37 20x38

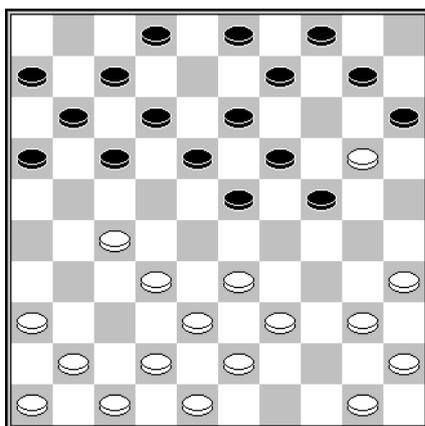
5. 37x10 15x4

6. 43x3

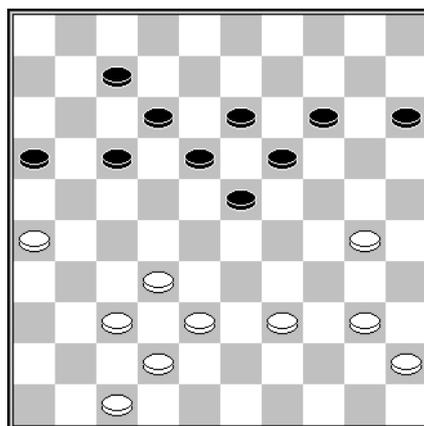
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



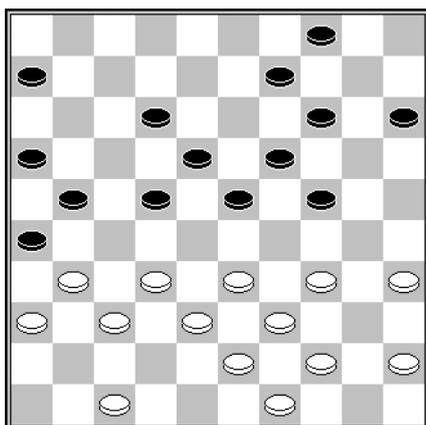
D1 : trait aux blancs



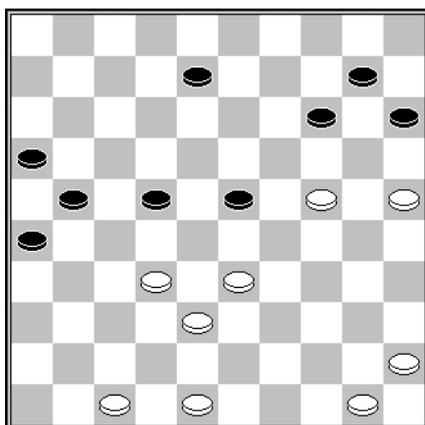
D2 : trait aux noirs



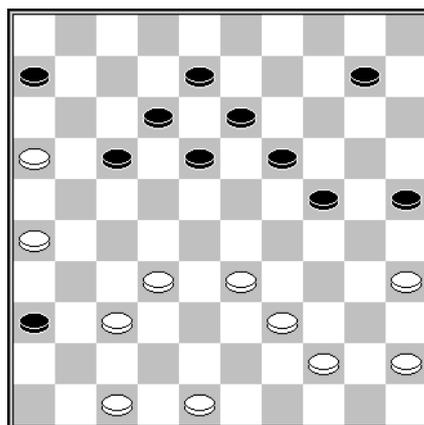
D3 : trait aux blancs



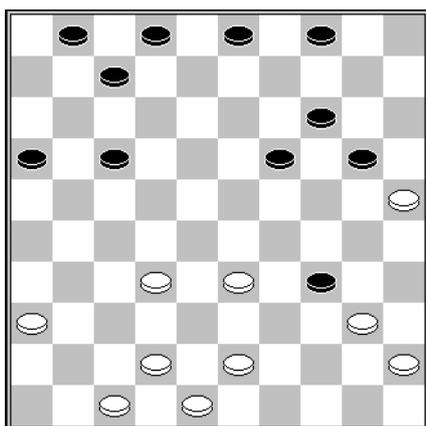
D4 : trait aux blancs



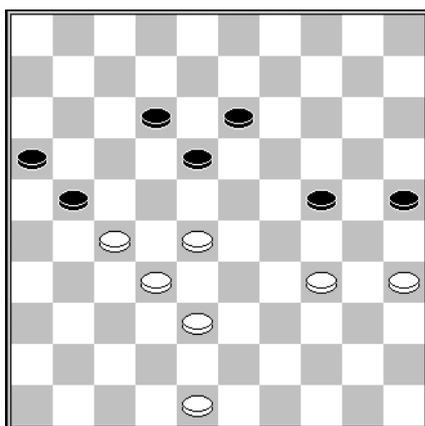
D5 : trait aux blancs



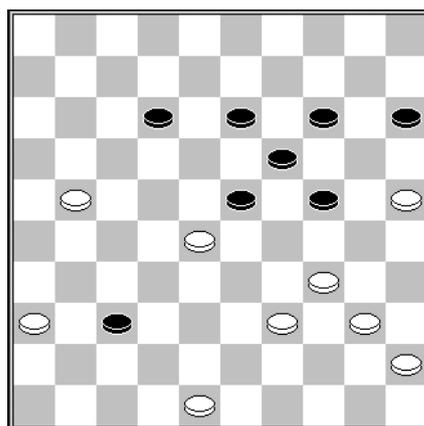
D6 : trait aux blancs



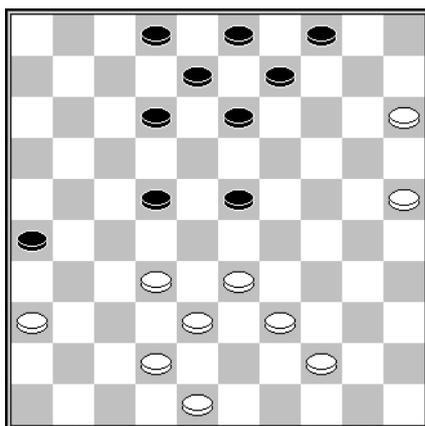
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

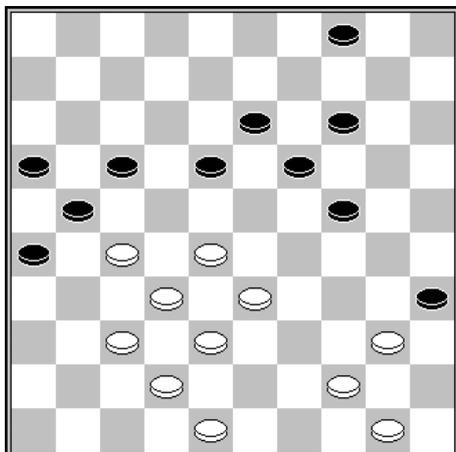
- D1 :** Bert LOOMS – J. de JONG ((NLD-chT Hoofdklasse 2, 1973)
Une combinaison aboutissant sur la case 10, basée sur le mécanisme d'envoi à dame. Solution :
Phase de déblaiement : 30-24 (19x30)
Phase d'acheminement : 39-34 (30x39) 48-43 (39x48) 38-33 (48x22) 28x10
- D2 :** Joeri HEZEMANS – Erno PROSMAN (NLD-chT Hoofdklasse B, 2013)
C'est la rafle qui est difficile à envisager.
Solution : (24-29) 33x24 (19x30) 35x24 (18-22) 27x29 (13-19) 24x13 (15x35)
- D3 :** Un coup de dame à 2.
Phase de positionnement : 30-24 (19x30) 39-34 (30x39) 38-33 (39x28)
Phase d'acheminement : 26-21 (16x38) 42x2
- D4 :** Une double combinaison basée sur le mécanisme de la trappe.
Solution : 31-27 (22x42) 35-30 (24x35) 36-31 (26x28) 33x24 (42x33) 39x10
- D5 :** Michael GALACHOV – Sergei KALINOV (RUS-ch, 1997)
Pas évident de concevoir la rafle.
Solution : 33-29 (23x34) 24-19 (14x23) 25-20 (15x24) 32-27 (21x43) 48x17
- D6 :** Un coup de dame à 5 un peu surprenant. Pas d'autre méthode que de tester les points de contact les uns après les autres.
Solution : 47-41 (36x47) 16-11 (47x29) 11x22 (18x38) 48-43 (38x40) 45x5
- D7 :** P. REIMANN - Sergei ANDREJEV (WchJ, 1975)
Un coup de dame sur la case 49 sur le thème du temps de repos. Solution :
Phase de positionnement : (19-24) 40x29 (14-19) 25x23
Phase d'acheminement : (16-21) 29x20 (21-27) 32x12 (7x49)
- D8 :** La rafle vraisemblable est 48x17 ou 48x26. Le pion noir pouvant être acheminé en 43 est le pion 21. Le raisonnement est logique. Solution :
Phase 1 de déblaiement : néant
Phase 2 de placement : 34-30 (25x34)
Phase 3 d'acheminement : 28-23 (18x29) 38-33 (29x38) 32x43 (21x32) 43-38 (32x43) 48x17
- D9 :** Alfred DUSSAUT – Georges BALEDENT (Amiens, 1886).
Beaucoup de trous dans la position des noirs, mais comment en profiter ?
Il faut penser à un coup Napoléon et ensuite tout se déroule naturellement.
Solution : 39-33 (23x32) 25-20 (14x25) 21-17 (12x21) 33-29 (24x33) 34-30 (25x34) 40x16
- D10 :** Solik GERSHT - Viacheslav SHCHEGOLEV (EK Veteranen Riga 2011)
Une combinaison déroutante car elle se déroule en 2 temps. Il faut tout d'abord mettre en place un pion blanc en 34 et ensuite effectuer une rafle en 49. La solution se trouve par tâtonnements.
Solution : (23-29) 33x24 (4-10) 15x4 (13-18) 4x13 (8x30) 25x34 (22-28) 32x23 (18x49)

Chapitre 35 : le pion 35 et le mécanisme de la trappe

On cherche toujours à tirer profit des faiblesses adverses. Le pion 35 est reconnu comme une faiblesse positionnelle dans bien des cas. Mais comment exploiter cette faiblesse ?

Je vous propose ici d'examiner le schéma de la trappe en présence de ce pion 35.

Le diagramme suivant en présente un exemple caractéristique :



Trait aux noirs

Dans cette position, les noirs n'ont que 2 coups jouables, (4-9) et (24-30).

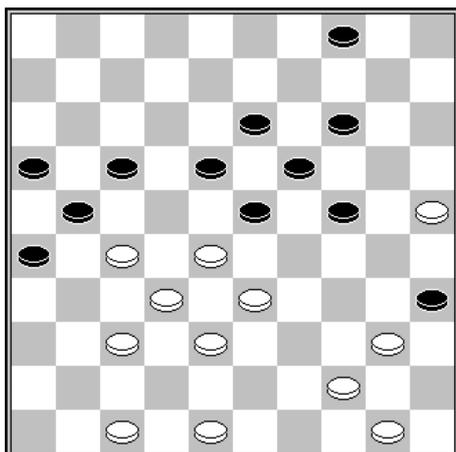
Sur (17-22) 28x17 (21x12), les blancs gagnent par 44-39, le fameux mécanisme de la trappe, (35x44) 37-31 (26x28) 33x22 (44x33) 38x9.

Sur (18-23), les blancs gagnent également sur le même principe en jouant 44-39 (35x44) 28-22 (17x28) 33x22 (44x33) 38x29.

Après (14-20), les blancs ont une autre forme de combinaison, encore basée sur le mécanisme de la trappe, par 44-39 (35x44) 28-22 (17x28) 32x25 (21x34) 50x8.

Sur (4-10), les blancs ont encore une combinaison par 44-39 (35x44) 27-22 (18x27) 28-23 (19x28) 33x31 (44x33) 38x7.

Après l'échange (24-29) 33x24 (19x30), les blancs gagnent simplement le pion par 28-23 (18x29) 27-22 (17x28) 32x25.



Trait aux noirs

Dans le même registre, on trouve encore de nouvelles combinaisons :

1... 17-22

Sur (23-29), les blancs gagnent par 44-39 (35x44) 28-23 (19x28) 32x12 (21x34) 50x8 etc.

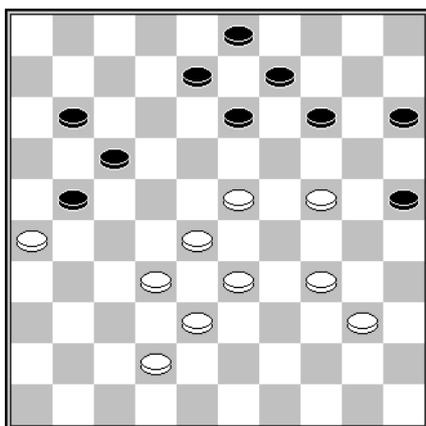
2. 28x17 21x12 3. 47-42 4-9

Sur (12-17), les blancs combinent par 44-39 (35x44) 37-31 (26x28) 33x11 etc.

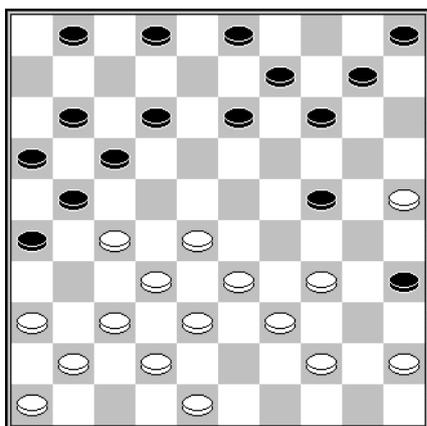
Sur (4-10), les blancs gagnent un pion par 44-39 (35x44) 37-31 (26x28) 33x22 (44x33) 38x9 (13x4) 22x24.

Sur (14-20) 25x14 (19x10), les blancs gagnent par 44-39 (35x44) 32-28 (23x34) 50x17.

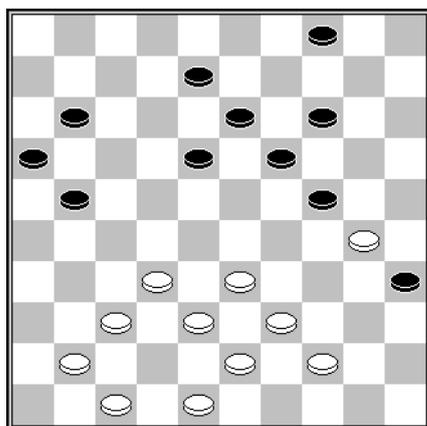
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



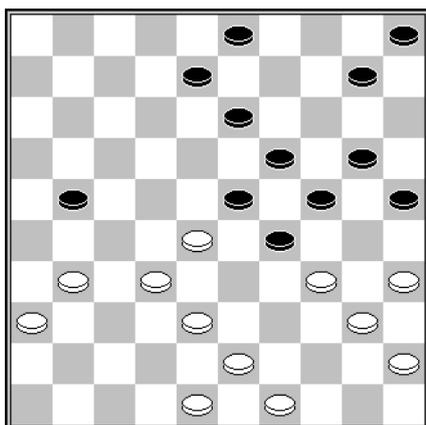
D1 : trait aux blancs



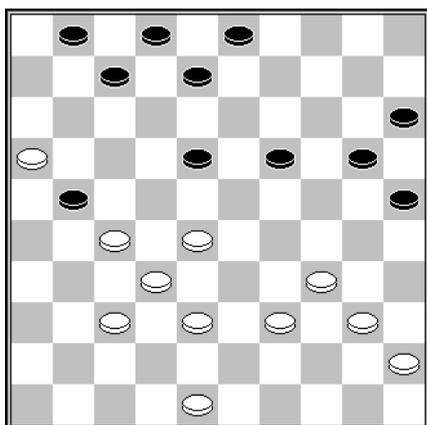
D2 : trait aux blancs



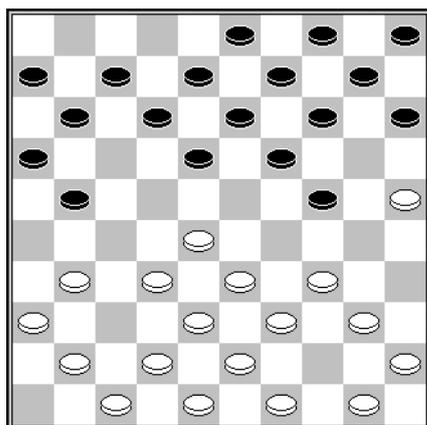
D3 : trait aux blancs



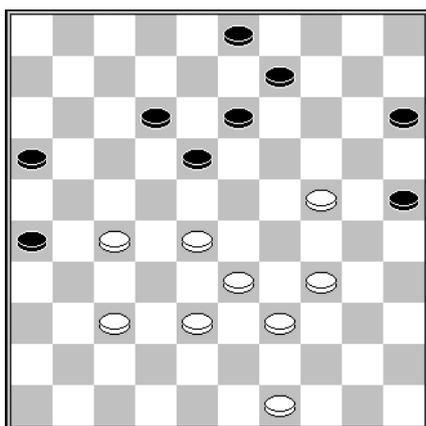
D4 : trait aux blancs



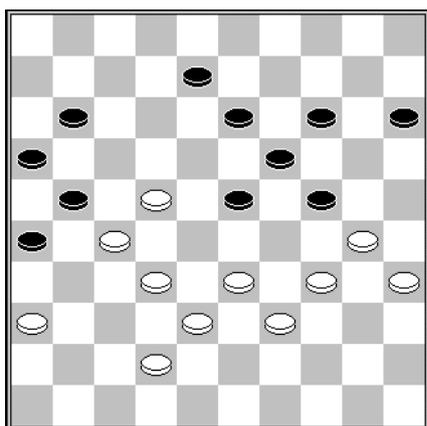
D5 : trait aux noirs



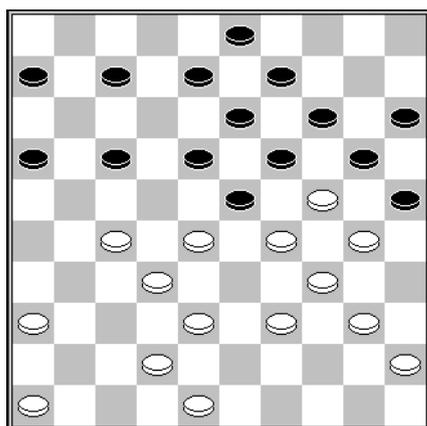
D6 : trait aux noirs



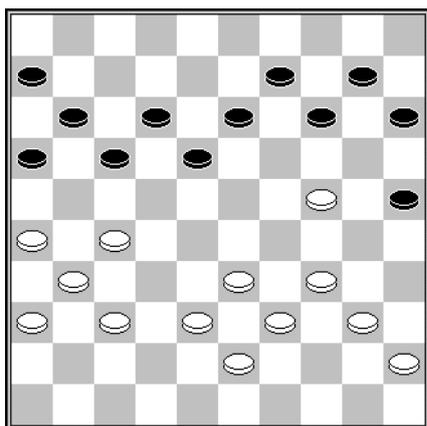
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux noirs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

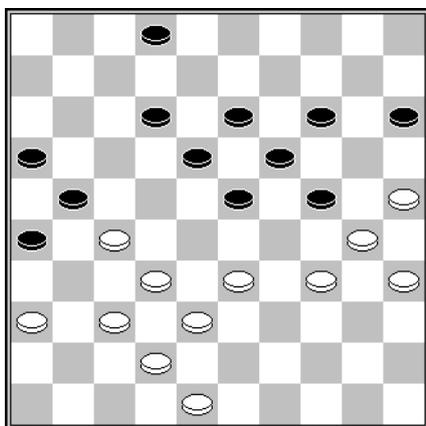
- D1 :** Un coup Napoléon : 23-18 (13x22) 33-29 (22x33) 32-28 (33x22) 24-19 (14x23) 29x7
- D2 :** Fred IVENS – Waldo ALIAR (NLD-ch open, 1979)
Solution : 28-22 (17x28) 32x23 (21x43) 23-19 (14x23) 42-38 (43x32) 37x6
- D3 :** Pieter BERGSMA – Evert BRONSTRING (NLD-ch, 1968)
Une combinaison aboutissant sur la case 6 ou sur la case 9 ? La recherche de la case de départ est une aide précieuse.
Solution :
Phase de positionnement : 33-29 (24x31)
Phase d'acheminement : 39-33 (35x24) 33-29 (24x33) 43-38 (33x42) 48x6
- D4 :** Ommo DOORNBOS – J. LAMMERTS (NLD-ch ql, 1948)
Un joli coup Napoléon.
Solution : 38-33 (29x27) 31x22 (23x32) 34-29 (24x33) 35-30 (25x34) 40x16
- D5 :** Beaucoup de « trous » dans la position des Blancs. Une rafle aboutissant en 35 est envisageable, mais à partir de quelle case de départ ? Les candidats ne sont pas nombreux. La case 2, pourtant éloignée, est la plus vraisemblable. Un coup sur le thème du temps de repos.
Solution : (19-23) 28x19 (18-22) 27x18 (3-9) 16x27 (8-13) 19x8 (2x35)
- D6 :** Jan KOERSELMAN – Maurice BERGBOER (Hoogeveen open, 2013)
Un coup de dame 10x46. Solution :
Phase de déblaiement : (18-22) 28x26
Phase de positionnement : (14-20) 25x23
Phase d'acheminement : (24-30) 34x25 (15-20) 25x14 (10x46)
- D7 :** Un coup de dame sur la case 4 sur le thème du coup de l'express.
Solution : 24-19 (13x24) 27-22 (18x27) 28-22 (27x18) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x4
- D8 :** Une combinaison un peu compliquée car la rafle finale n'est pas évidente. De plus le point d'appui pour le départ de la rafle n'est pas en place. Bref tout est à faire.
Solution : 32-28 (ad lib) 39x48 (ad lib) 33-29 (24x33) 22-18 (13x22) 42-38 (ad lib) 48x6
- D9 :** Avec la case vide en 43, il faut chercher un coup de chevron avec une rafle finale 25x...
Solution : (16-21) 27x16 (17-22) 28x17 (18-22) 29x27 (20x29) 34x23 (19x37) 42x31 (25x12)
- D10 :** Fred IVENS – M. van de WIEL (NLD-chM, 1964)
Avec un pion de bande à 25, le réflexe est de chercher un coup Philippe avec une rafle 40x...
Solution : 24-19 (14x23) 27-21 (16x27) 31x22 (17x28) 33x22 (18x27) 34-30 (25x34) 40x16

Chapitre 36 : le coup Marne

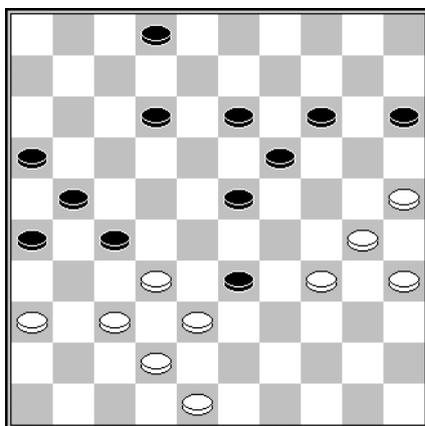
Le **coup Marne** est une jolie combinaison, plutôt spectaculaire, qui se présente en système semi classique.

La rafle finale 25x5 est inattendue. Le mécanisme est basé sur un surprenant envoi à dame, suivi d'une exploitation de la prise majoritaire pour placer un pion en 10. La reprise de la dame achève le travail.

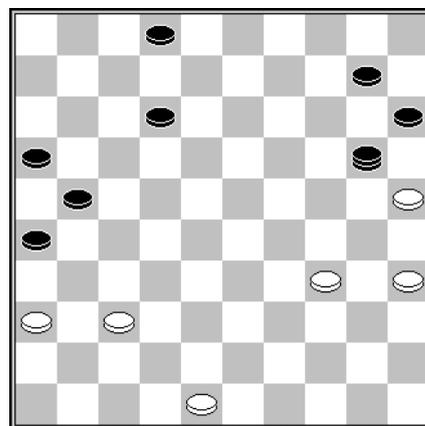
Le diagramme suivant en présente un exemple caractéristique :



Trait aux blancs



Rafle n°1



Rafle n°2

La solution est la suivante :

1. 27-22 18x27

2. 33-29 24x33

Position du second diagramme

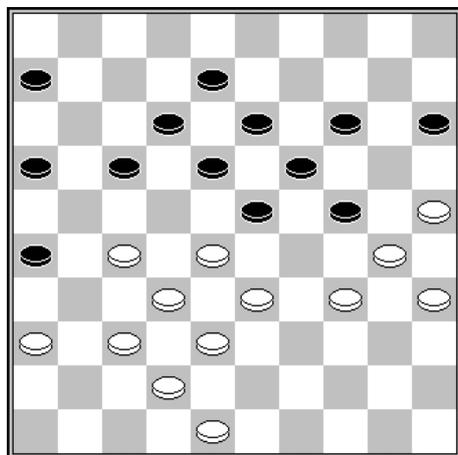
3. 38x20 27x47

4. 20-14 19x10

5. 30-24 47x20

Position du troisième diagramme

6. 25x5



Trait aux noirs

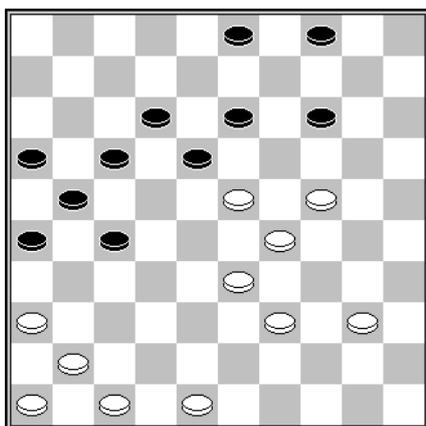
Ce coup peut également se présenter en système classique, comme dans le diagramme suivant, si les noirs commettent l'erreur de jouer :

1... 17-22 ?

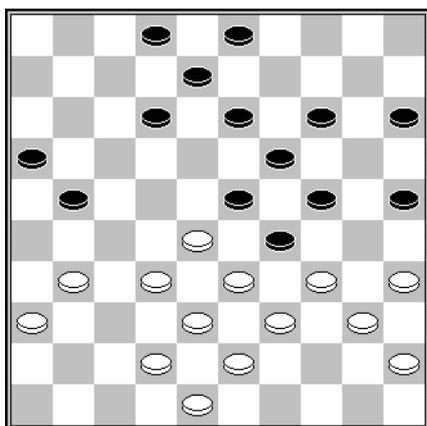
2. 28x17 12x21

Tout est en place pour exécuter le coup Marne de la même manière que ci-dessus.

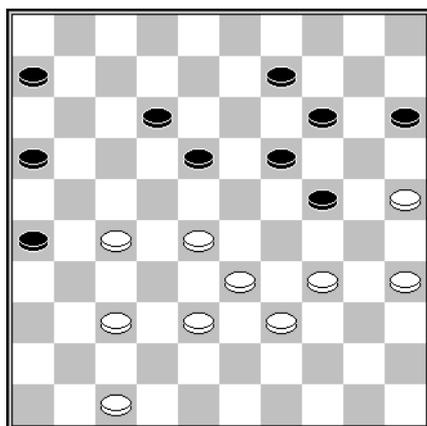
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



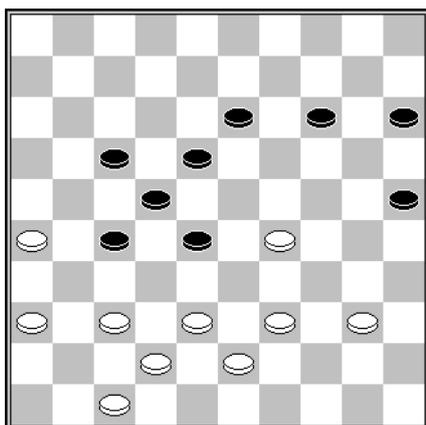
D1 : trait aux noirs



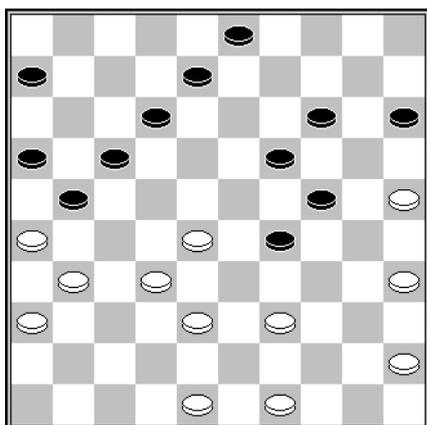
D2 : trait aux blancs



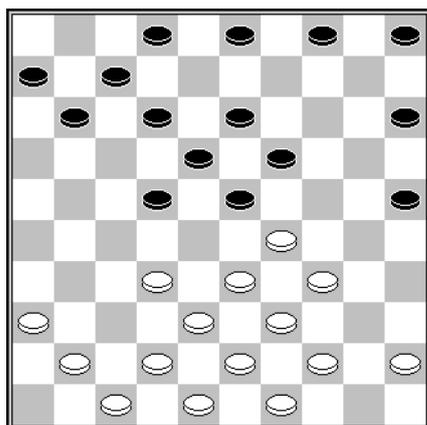
D3 : trait aux blancs



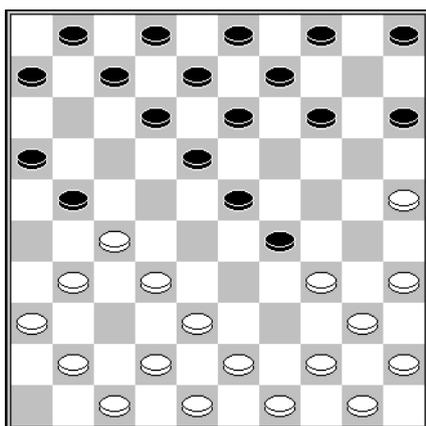
D4 : trait aux blancs



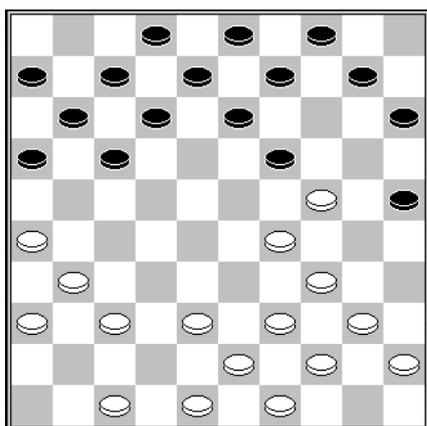
D5 : trait aux blancs



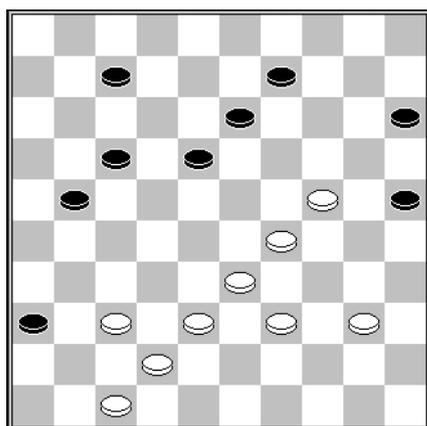
D6 : trait aux blancs



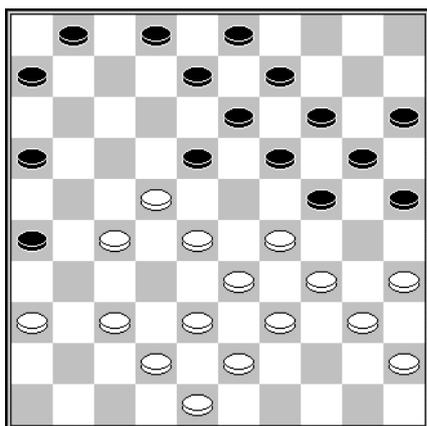
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

- D1 :** Valerij SWIZINSKI – W. DASJKEWITSJ (Minsk-ch, 1979)
Une fois que la rafle finale 21x45 est imaginée, le reste prend forme. Solution :
Phase de positionnement : (14-19) 23x14 (3-9) 14x3 (17-22) 3x28
Phase d'acheminement : (27-31) 36x27 (21x45)
- D2 :** I. STEPANOV – S. KORCHOV (Moscow training, 1953)
Une combinaison que l'on trouve en examinant les points de contact et en suivant mentalement les prises possibles.
Solution : 35-30 (24x44) 33x24 (44x22) 24-20 (15x24) 32-27 (21x32) 38x7
- D3 :** Un coup de l'express : 27-22 (18x27) 28-22 (27x18) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x4
- D4 :** Une rafle 36x20 s'appuyant sur le mécanisme de l'envoi à dame : 39-33 (28x48) 29-23 (18x29) 38-32 (27x38) 42x24 (48x31) 36x20
- D5 :** FABRE – DUMONT
Un coup Napoléon : 32-27 (21x34) 28-22 (17x28) 35-30 (24x35) 26-21 (16x27) 31x2
- D6 :** Barbara GRAAS - Annemieke van de KRAATS STUNNENBERG (NLD-chW, 1982)
Un coup de dame en 1. Difficile de trouver ce coup lorsque l'on ne connaît pas le mécanisme. Il s'agit d'une sorte de coup Marne inversé.
Solution : 29-24 (19x30) 33-28 (22x33) 39x17 (30x50) 41-37 (11x22) 38-33 (50x28) 32x1
- D7 :** Mijndert VERKAIK - Michael PALMER (NLD-chT 2e classe D, 2001)
Un coup de dame en 46 partant de la case 8. Solution :
Phase 1 de déblaiement : (23-28) 32x23 (21x32) 38x27
Phase 2 de placement : (12-17) 23x21 (6-11) 34x23
Phase 3 d'acheminement : (13-18) 23x12 (8x46)
- D8 :** Maks SHAVEL - Rostislav LESTCHINSKI (EU-ch, 1977)
Une attaque fautive du pion taquin 24 qui livre un coup de dame en 5. De manière très habituelle, la case de départ est en 43. Solution :
Phase 1 de : déblaiement : aucune
Phase 2 de placement : 31-27 (19x30) 29-24 (30x19) 27-22 (17x28) 26-21 (16x27)
Phase 3 d'acheminement : 38-32 (27x38) 43x5
- D9 :** Le mécanisme de la trappe associé à un temps de repos permet de damer sur la case 1.
Solution : 37-31 (36x27) 38-32 (27x38) 24-19 (13x24) 29x20 (ad lib) 39-34 (38x29) 34x1
- D10 :** P. CORNELISSEN – Ferdi OKROGELNIK (Coca Cola Cup ql, 1963)
Les noirs gagnent un pion par (18-23) 29x18 (16-21) 27x16 (6-11) 16x7 (1x41) 36x47 (24-29) 34x23 (19x17)

Chapitre 37 : le coup van Bergen

Le **coup VAN BERGEN** se présente dans certains débuts de partie. Il s'agit d'une combinaison assez cachée, surprenante, qui se présente notamment dans une variante de début :

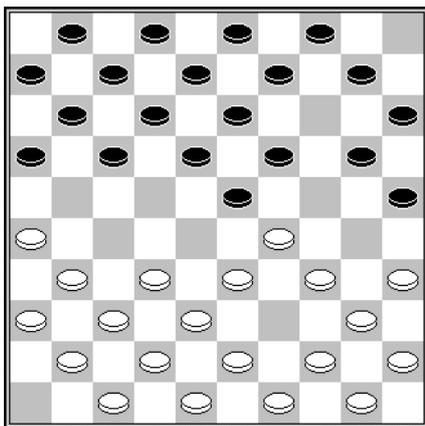
1. 31-26

L'ouverture Springer

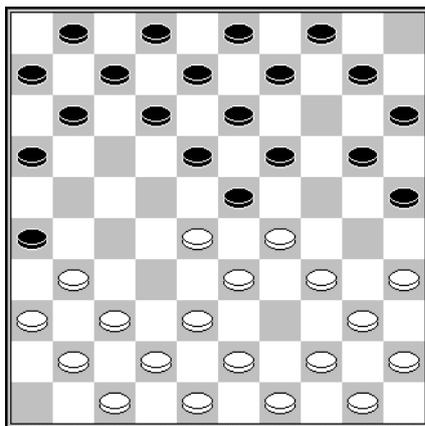
1...	19-23	2. 36-31	14-19
3. 41-36	10-14	4. 46-41	5-10
5. 33-29	20-25		

(17-22) est plus habituel.

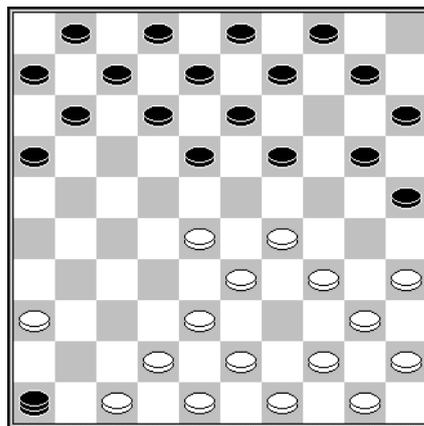
6. 39-33 14-20 ?



Trait aux blancs



Envoi à dame



Dame à 5 et reprise de la dame

Tout est prêt pour exécuter le coup :

7. 26-21 17x26

La prise (16x27) 32x21 ne change rien

8. 32-28

Second diagramme : les blancs envoient à dame.

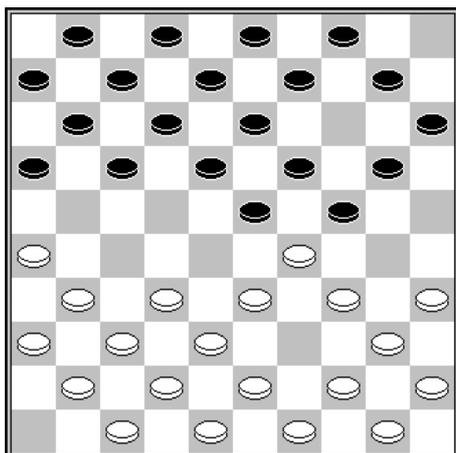
8...	23x32	9. 37x28	26x46
------	-------	----------	-------

Troisième diagramme

10. 29-23	18x29	11. 34x5	46x19
12. 5x46 etc.			

Ce coup se présente également dans le début suivant, presque analogue :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 31-26 | 19-23 | 2. 36-31 | 14-19 |
| 3. 41-36 | 10-14 | 4. 46-41 | 5-10 |
| 5. 33-29 | 19-24 | 6. 39-33 | 14-19 |



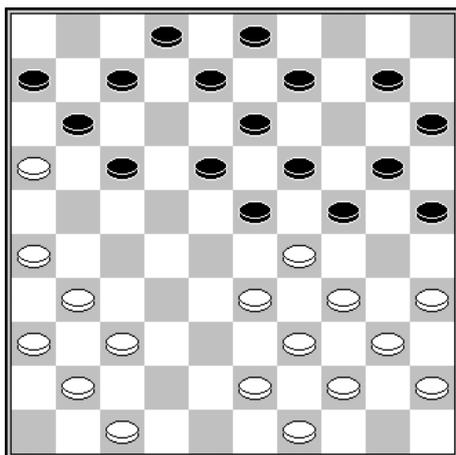
Trait aux blancs

Le coup Van Bergen, cette fois-ci, perd un pion :

- | | | | |
|-----------|------------|-----------|-------|
| 7. 26-21 | 16x27 | 8. 32x21 | 17x26 |
| 9. 35-30 | 24x35 | 10. 32-28 | 23x32 |
| 11. 37x28 | 26x46 | 12. 29-23 | 18x29 |
| 13. 34x5 | 46x10 ! | 14. 5x25 | 15-20 |
| 15. 25x14 | 9x20 N+1p. | | |

Le coup van BERGEN se présente également dans la variante de Leningrad :

- | | | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|-----------|---------|
| 1. 33-29 | 19-23 | 2. 39-33 | 14-19 | 3. 44-39 | 10-14 |
| 4. 46-41 | 5-10 | 5. 31-26 | 20-25 | 6. 37-31 | 15-20 |
| 7. 42-37 | 10-15 | 8. 48-42 | 4-10 | 9. 31-27 | 19-24 |
| 10. 37-31 | 14-19 | 11. 41-37 | 17-22 | 12. 46-41 | 11-17 |
| 13. 27-21 | 16x27 | 14. 32x21 | 6-11 | 15. 21-16 | 1-6 |
| 16. 38-32 | 22-28 | 17. 33x22 | 18x38 | 18. 42x33 | 12-18 ? |

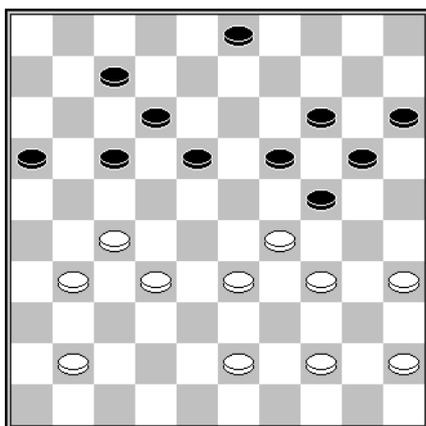


Trait aux blancs

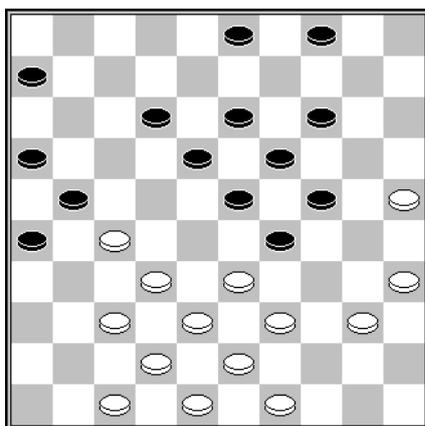
Les Blancs ont à présent un coup Van Bergen décisif par :

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 19. 35-30 | 24x35 | 20. 26-21 | 17x26 |
| 21. 33-28 | 23x32 | 22. 37x28 | 26x46 |
| 23. 29-23 | 18x29 | 24. 34x5 | 46x23 |
| 25. 5x46 | | | |

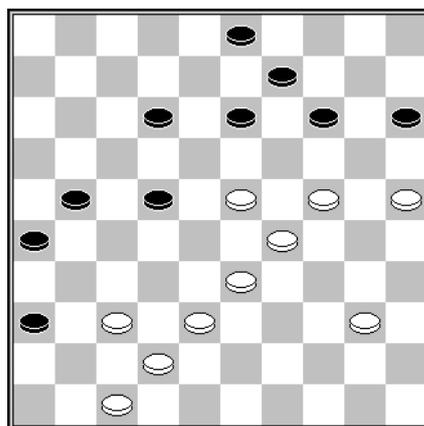
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



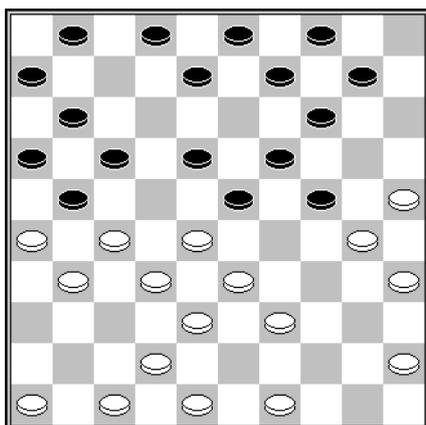
D1 : trait aux noirs



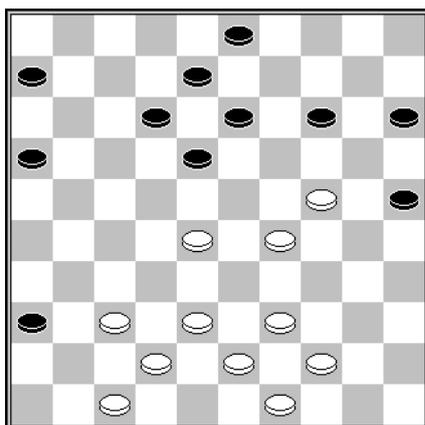
D2 : trait aux blancs



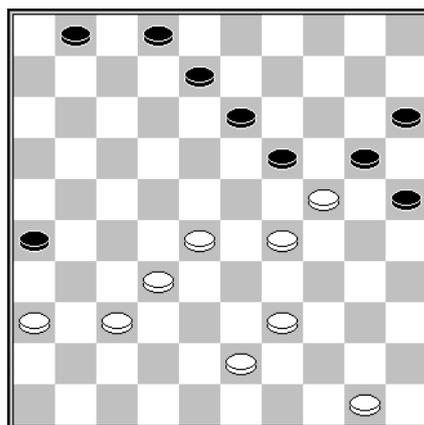
D3 : trait aux noirs



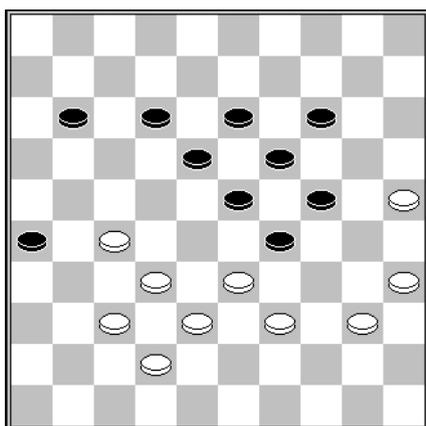
D4 : trait aux noirs



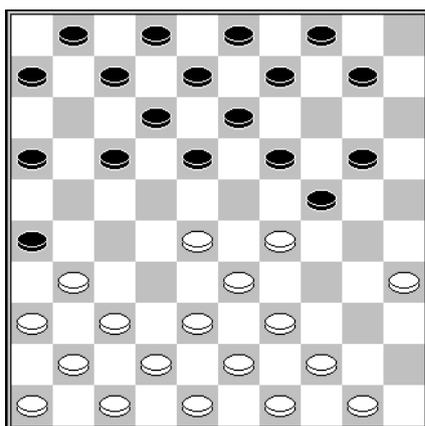
D5 : trait aux blancs



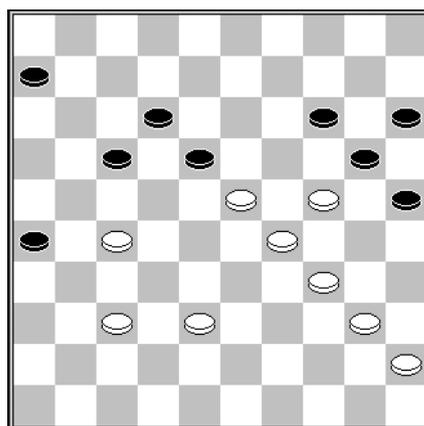
D6 : trait aux blancs



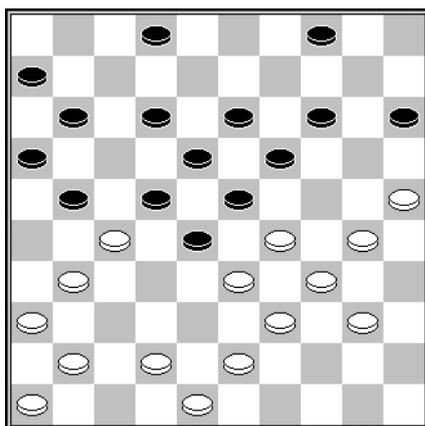
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

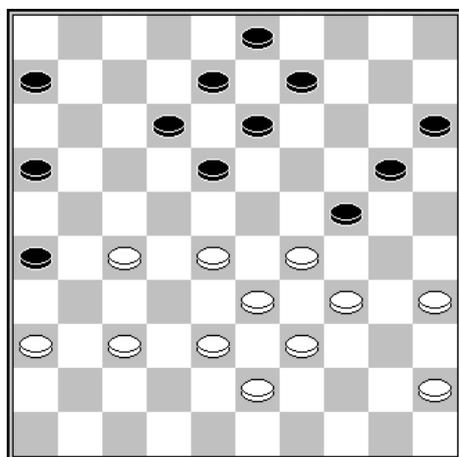
- D1 :** Bert van OOSTEROM – Carlo van den HURK (NLD-chT 1e klasse C, 2005)
Un coup de rappel : (18-22) 27x18 (12x23) 29x18 (24-29) 33x13 (14-19) 13x24 (20x47)
- D2 :** Un coup Philippe. Il suffit d'effectuer les prises dans le bon ordre.
Solution : 27-22 (18x27) 35-30 (24x44) 33x24 (19x30) 25x34 (44x33) 38x20
- D3 :** Vadim VIRNY – Fred IVENS (2015)
De nombreux trous chez les blancs. Un envoi à dame possible avec collage envisageable. Tout est logique.
Solution : (14-19) 23x14 (9x20) 25x14 (3-9) 14x20 25x14 (3-9) 14x3 (36-41) 3x28 (41x45).
- D4 :** Raphaël ZDOROVIAK – Aleksej DOMCHEV (Nijmegen, 2011)
Une rafle finale 3x34 n'est pas courante. Une fois qu'on a l'idée, tout s'enchaîne admirablement.
Solution : (24-29) 33x22 (8-13) 28x8 (17x37) 26x17 (3x34) 30x39 (37x26)
- D5 :** Un thème intéressant qui permet d'utiliser l'envoi à dame comme moyen intermédiaire.
Solution : 28-22 (18x27) 47-41 (36x47) 38-33 (47x38) 43x21 (16x27) 24-20 (15x24) 29x7
- D6 :** Un coup de l'express : 43-38 (19x30) 39-34 (30x39) 29-24 (20x29) 28-23 (29x18) 38-33 (39x28) 32x3
- D7 :** Un coup Philippe : 27-22 (18x27) 32x21 (26x17) 35-30 (24x44) 33x24 (19x30) 25x34 (44x33) 38x20
- D8 :** Alexey KHALIN – Alexey TOMASHEVSKIY (UKR-ch, 2008).
Un coup de dame en 5 avec rafle 41x5. Solution :

Chapitre 38 : quelques combinaisons contre le faux marchand de bois

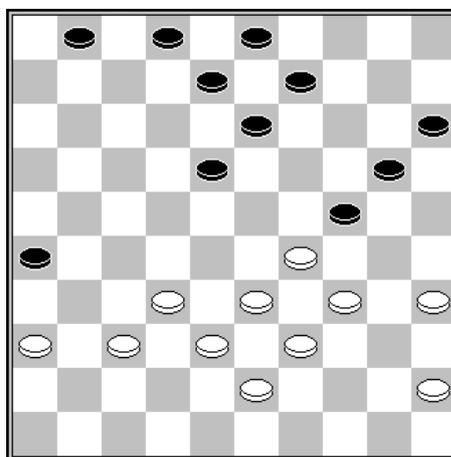
Pour contrer la formation du faux Marchand de Bois, il existe quelques combinaisons qui se présentent assez fréquemment.

En voici les principales :

1 – Sur le thème du coup de l'express



Trait aux blancs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, avec l'aide du pion noir en 25, les blancs peuvent forcer le jeu par :

1. 34-30 et si :

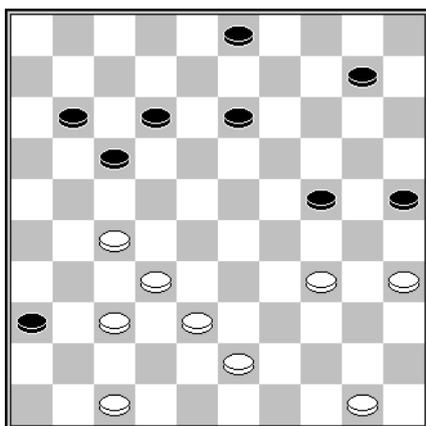
A – (6-11) 30x19 (13x24), coup de l'express par 34-29 (23x34) 28-23 (34x23) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x4

B – (20-25) 30x19 (13x24) 29x20 (15x24), coup de l'express par 27-22 (18x27) 28-22 (27x18) 37-31 (26x37) 38-32 (37x28) 33x4

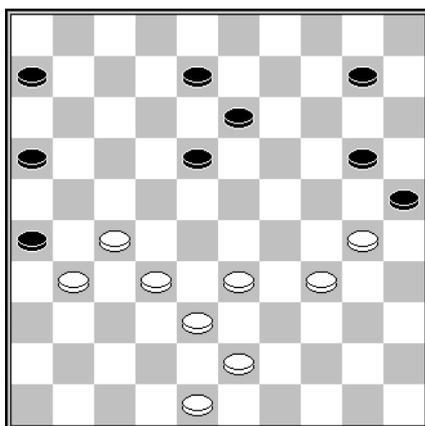
Dans le second diagramme, le coup de l'express est introduit par :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-30 | 18-22 | 2. 30x19 | 13x24 |
| 3. 32-28 | 22-27 | 4. 28-22 | 27x18 |
| 5. 37-31 | 26x37 | 6. 35-30 | 24x35 |
| 7. 38-32 | 37x28 | 8. 33x4 | |

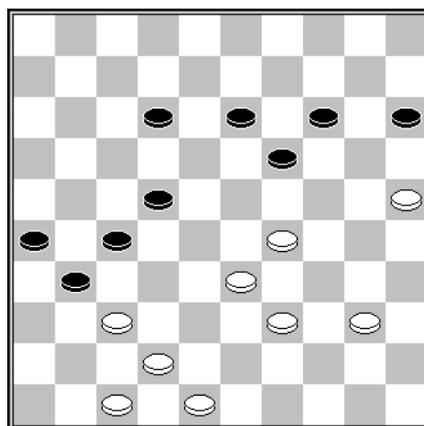
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



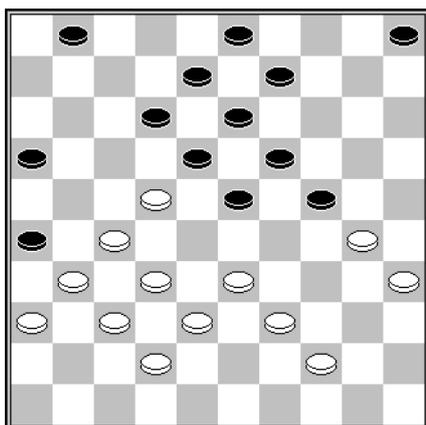
D1 : trait aux blancs



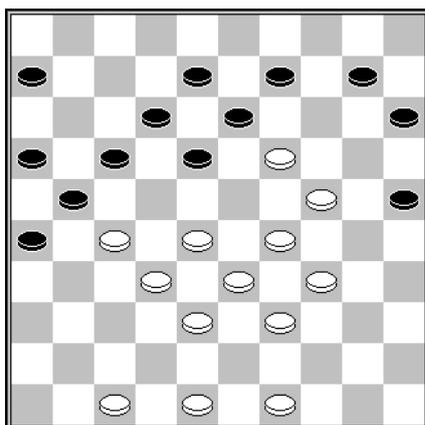
D2 : trait aux blancs



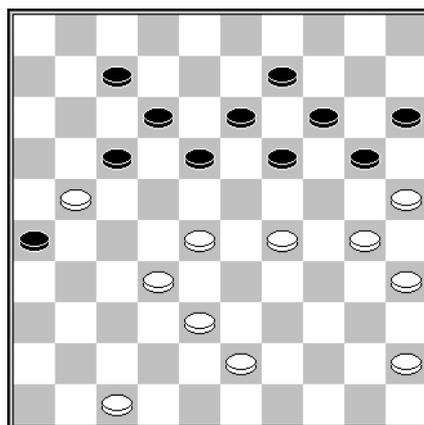
D3 : trait aux blancs



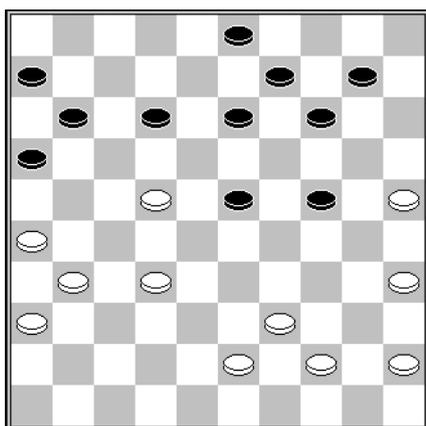
D4 : trait aux noirs



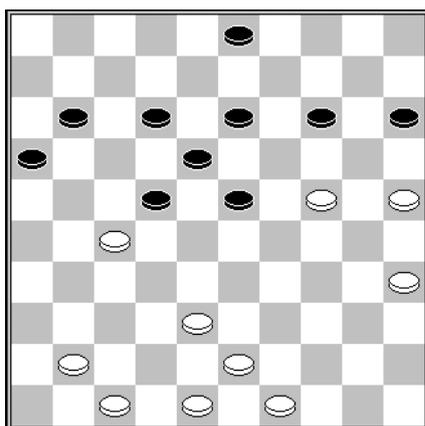
D5 : trait aux blancs



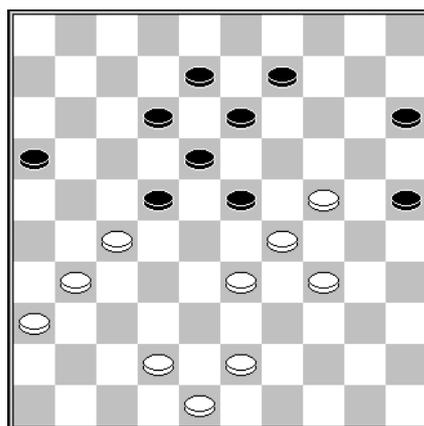
D6 : trait aux blancs



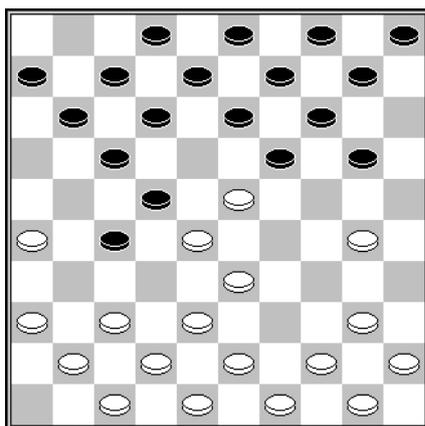
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

SOLUTIONS :

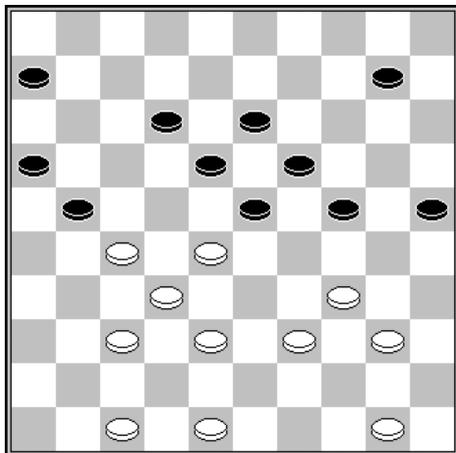
- D1 :** Une combinaison basée sur l'envoi à dame et la prise majoritaire : 34-30 (25x34) 27-21 (17x26) 47-41 (36x47) 43-39 (47x44) 50x6
- D2 :** Un coup de dame à 4 exploitant le temps de repos : 32-28 (26x37) 48-42 (37x39) 34x43 (25x34) 28-23 (18x29) 33x4
- D3 :** Une combinaison basée sur l'envoi à dame : 37-32 (27x38) 48-43 (38x49) 39-34 (49x35) 34-30 (35x24) 29x36
- D4 :** A. STRUNKIS – Andris ANDREIKO (URS y, 1959)
Une combinaison avec double rafle. Pas tellement d'autre solution que de suivre mentalement les prises.
Solution : (23-28) 32x14 (9x20) 30x19 (13x24) 22x2 (20-25) 2x30 (25x41) 36x47 (26x48)
- D5 :** Wim van der KOOIJ – H. HESSEL (ADG Amersfoort, 1985)
Un coup de l'express : 24-20 (25x23) 28x19 (13x24) 29x20 (15x24) 27-22 (17x37) 38-32 (37x28) 33x15
- D6 :** Un coup de dame en 2 partant de la case 35. Solution :
Phase de positionnement : 29-23 (18x29) 28-22 (17x37) 45-40 (26x17) 38-32 (37x28)
Phase d'acheminement : 30-24 (19x30) 35x2
- D7 :** Edmondo FANELLI – Andris ANDREIKO (Wch, 1972)
Un coup Philippe inattendu conçu à partir de 2 rafles.
Solution : (14-20) 25x5 (24-30) 35x24 (12-18) 5x28 (18x40) 45x34 (16-21) 26x17 (11x44)
- D8 :** Jan van KRIEKEN – Hans VERMIN (NLD-chT 1e klasse A, 1982)
Beaucoup de trous dans le camp des Noirs. Une attaque qui livre un temps de repos. Il faut d'abord chercher la rafle. Ensuite, tout s'enchaîne.
Solution :
Phase de positionnement : 49-44 (22x31) 41-37 (31x33) 25-20 (14x25) 35-30 (25x34)
Phase d'acheminement : 43-39 (34x43) 48x6
- D9 :** Un coup parallèle : 27-21 (16x27) 33-28 (23x32) 24-19 (13x33) 42-38 (33x42) 48x17 (12x21) 31x2
- D10 :** Un coup de dame à 1.
Phase de déblaiement : 36-31 (27x36) 23-18 (12x32) 38x18 (13x22)
Phase de positionnement : 37-31 (36x27)
Phase d'acheminement : 30-24 (20x38) 43x1

Chapitre 39 : combinaisons 34x3 ou 34x5

Les coups de dame avec raffle 34x3 ou 34x5 se présentent couramment en partie classique. Les mécanismes utilisés ont pour but d'éliminer le pion noir 23 et d'acheminer le pion 16 ou le pion 18 en 29.

En voici quelques exemples :

1 – Sur le thème du tourniquet



Trait aux Blancs

Le thème est archi connu :

1. 27-22 18x27 2. 38-33 27x29

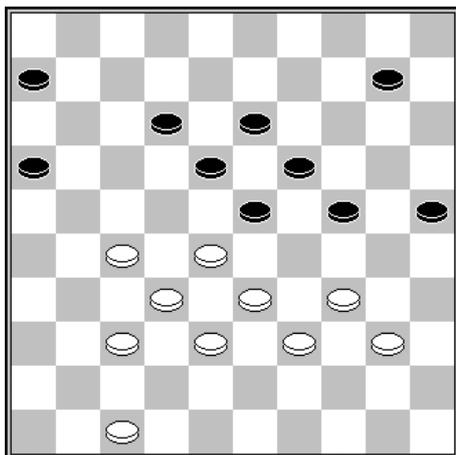
Le pion 18 est en 29.

3. 37-31 23x32

La case 23 se libère

4. 34x5

2 – Sur le thème de la double prise



Trait aux Blancs

Le thème suivant est également archi connu :

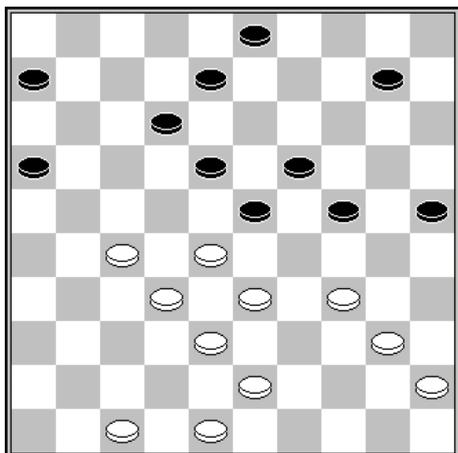
1. 27-22 18x27 2. 32x21

Cela permet de dégager la case 23. Les Noirs ont à présent 2 prises possibles :

A – (23x41) 47x36 (16x27) 38-32 (27x29) 34x5

B – (23x43) 39x48 (16x27) 37-32 (27x29) 34x5

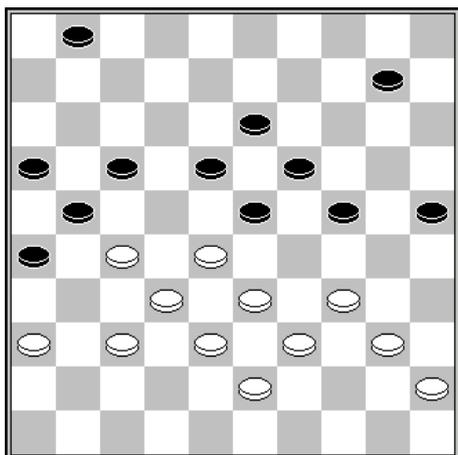
3 – Par un forcing



Trait aux Blancs

- | | | | |
|--|-------|----------|-------|
| 1. 28-22 | 8-13 | 2. 32-28 | 23x21 |
| Elimine le pion 23 et livre un temps de repos qui permet d'acheminer le pion 18 en 29. | | | |
| 3. 43-39 | 18x27 | 4. 38-32 | 27x29 |
| 5. 34x5 | | | |

4 – Par un envoi à dame

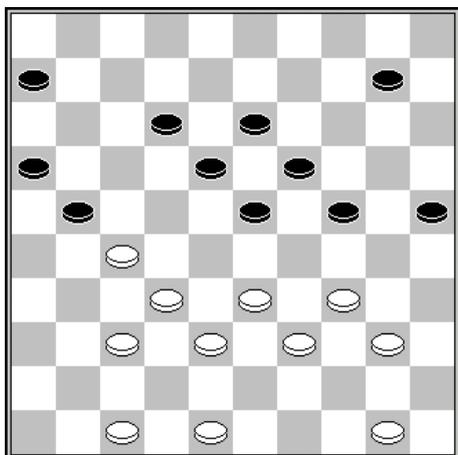


Trait aux Blancs

L'acheminement du pion 18 se fait par un envoi à dame :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 27-22 | 18x27 | 2. 37-31 | 26x37 |
| 3. 32x41 | 23x32 | 4. 36-31 | 27x47 |
| 5. 38x27 | 21x32 | 6. 43-38 | 32x43 |
| 7. 39x48 | 47x29 | 8. 34x5 | |

5 – Par un envoi à dame suivi d'une rafle avec la dame

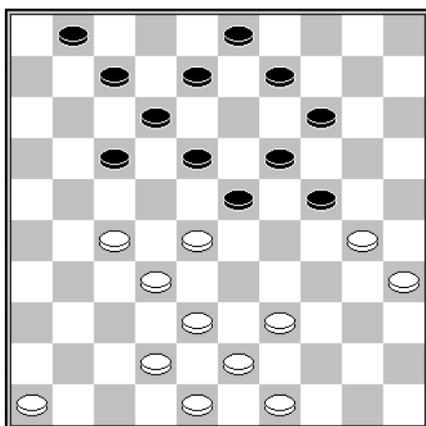


Trait aux Blancs

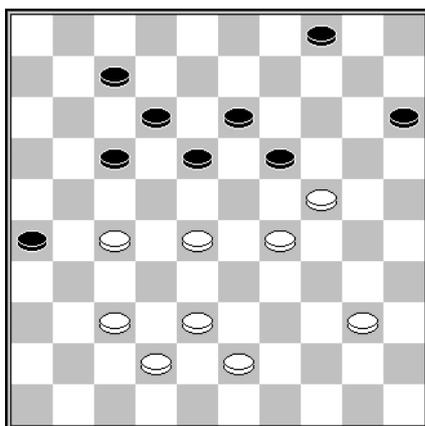
La combinaison suivante est également sur un envoi à dame, mais ce qui lui confère une valeur toute particulière, c'est le rebond du pion noir 25 suivi d'rafle de 4 pions par la dame 5 :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 27-22 | 18x27 | 2. 37-31 | 27x36 |
| 3. 47-41 | 36x47 | 4. 32-28 | 23x43 |
| 5. 50-45 | 47x29 | 6. 34x5 | 43x34 |
| 7. 40x20 | 25x14 | 8. 5x26 | |

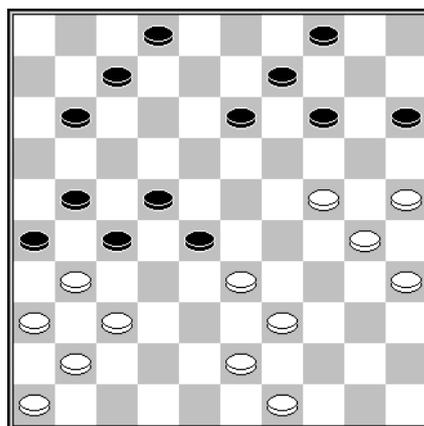
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



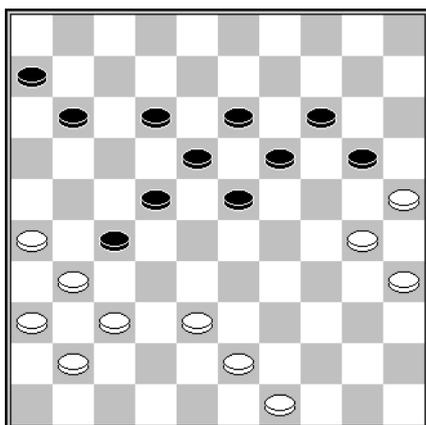
D1 : trait aux noirs



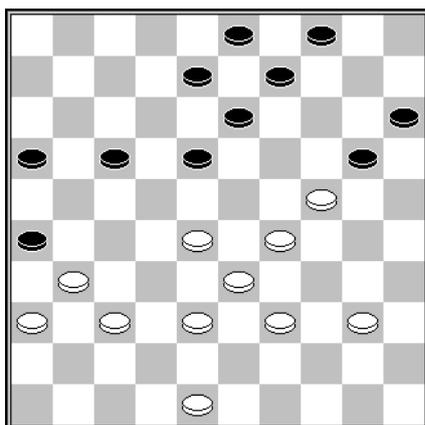
D2 : trait aux blancs



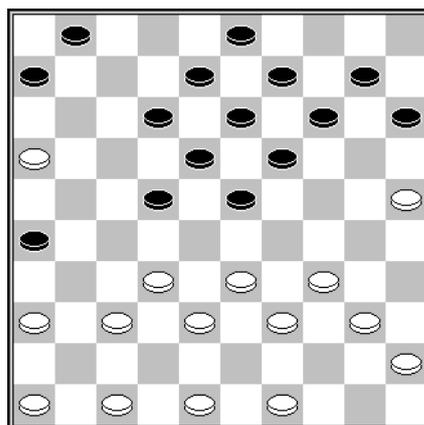
D3 : trait aux blancs



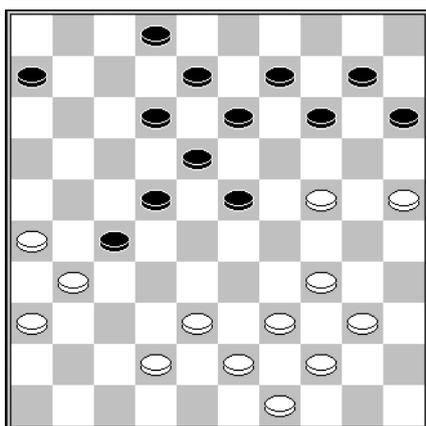
D4 : trait aux blancs



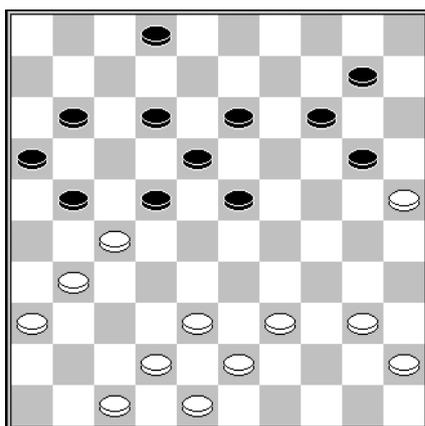
D5 : trait aux blancs



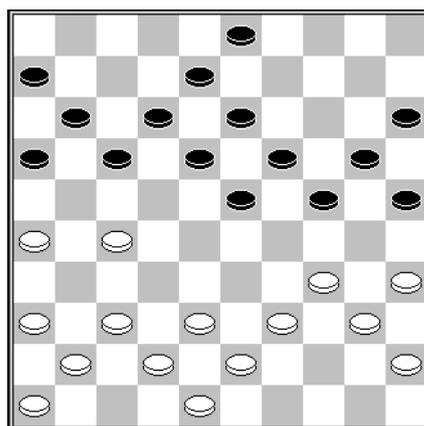
D6 : trait aux noirs



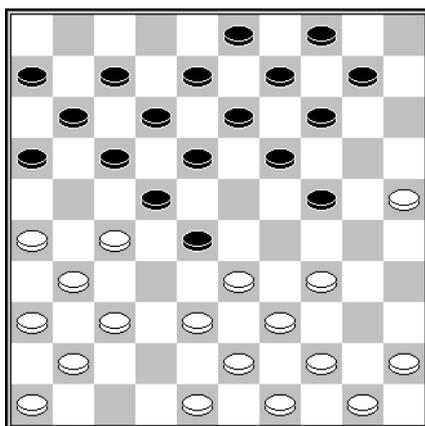
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux blancs

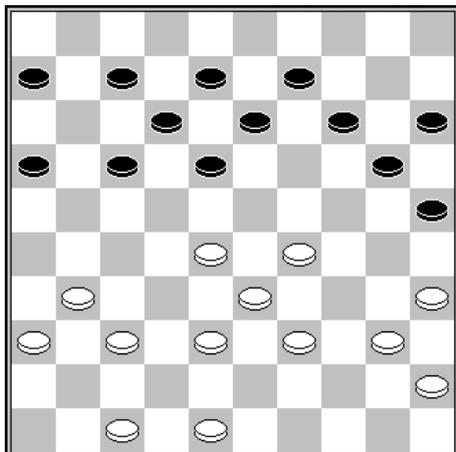
SOLUTIONS :

- D1 :** Paul TEER – Martin DOLFING (Open Heerhugowaard 2015)
Une combinaison difficile à voir car la rafle finale n'est pas en place.
Solution : (17-21) 27x16 (7-11) 16x7 (18-22) 7x20 (22x44) 49x40 (14x45)
- D2 :** Réfléchir à la rafle pour profiter du temps de repos provoqué par l'attaque du pion taquin.
Solution : 27-21 (19x30) 29-23 (18x29) 28-22 (17x28) 40-35 (26x17) 35x2
- D3 :** Evert BRONSTRING – Tengiz BARAMIDZE (Soechoemi, 1966)
Une rafle aboutissant à 6. Un coup Napoléon.
Solution : 24-19 (14x23) 37-32 (27x29) 43-38 (26x37) 41x32 (28x37) 25-20 (15x24) 30x6
- D4 :** La présence des 2 pions 41 et 37 fait imaginer une double rafle 37x8 puis 31x. Le but est donc d'amener un pion noir en 32.
Solution : 30-24 (20x29) 25-20 (14x25) 35-30 (25x34) 43-39 (34x32) 37x8 (13x2) 31x33
- D5 :** Iser KOUPERMAN. Une jolie combinaison sur la case 1. Pas d'autre solution que d'examiner tous les points de contact et de suivre mentalement les prises.
Solution : 29-23 (18x29) 28-23 (29x18) 37-32 (26x28) 33x11 (16x7) 39-34 (20x29) 34x1
- D6 :** F. TROMPEN – R.C. KELLER (Gezellig Samen zijn oc, 1957)
Avec le pion 16, on pense à un coup de la trappe : (6-11) 16x7 (22-28) 33x22 (18x27) 7x29 (27-31) 36x27 (19-23) 29x18 (13x35)
- D7 :** Il faut parvenir à éliminer les pions noirs 13 et 22 pour obtenir une rafle 31x.
Solution : 24-19 (13x24) 25-20 (14x25) 34-30 (25x45) 44-40 (45x34) 39x17 (12x21) 31x4
- D8 :** Kenneth KARP - Mindaugas SIMA (WchA, 1994)
Un coup parallèle aboutissant sur la case 6.
Solution : 38-33 (21x32) 33-28 (22x35) 45-40 (35x44) 43-39 (44x33) 42-38 (32x43) 48x6
- D9 :** Un pur coup Philippe : 26-21 (17x26) 27-22 (18x27) 37-31 (26x37) 41x21 (16x27) 34-30 (25x34) 40x16
- D10 :** Paul OUDSHOORN – Jacob OKKEN (Brunssum, 1985)
Un coup parallèle aboutissant sur la case 5.
Solution : 34-30 (24x35) 25-20 (14x25) 27-21 (16x27) 38-32 (27x29) 39-33 (28x39) 43x5

Chapitre 40 : combinaisons 31x22x11x2

Les coups de dame aboutissant sur la case 2 sont assez fréquents. Ceux dont la rafle se termine par 31x22x11x2 méritent un traitement particulier car ils échappent bien souvent à notre vigilance.

En voici un premier exemple :



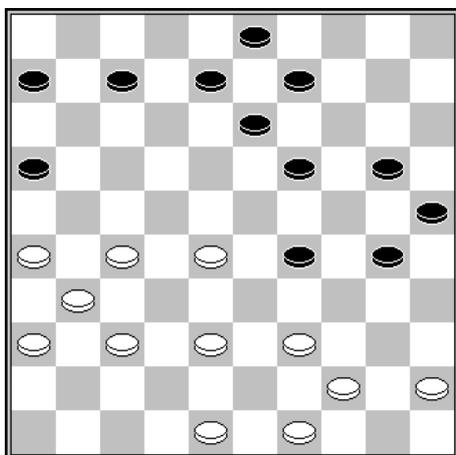
Nico Kocken – Jan de Jong

Excelsior oc, 1977

Trait aux blancs

Les blancs ont un coup de dame par :

30. 29-23	18x29	31. 33x24	20x29
32. 38-33	29x38	33. 37-32	38x27
34.31x2			



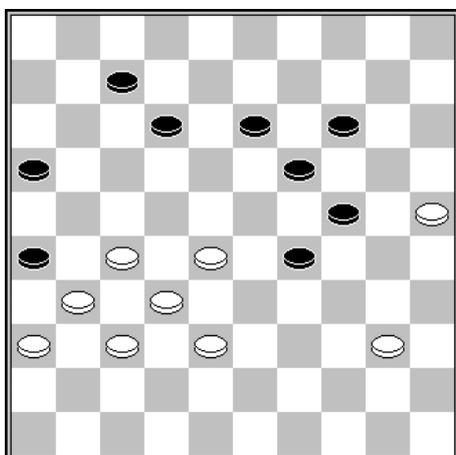
Ton Sijbrands – Andris Andreiko

Wch, 26-10-1973

Trait aux blancs

Cette position est extraite du match pour le titre mondial en 1973. La combinaison qui suit n'est guère plus compliquée que la précédente :

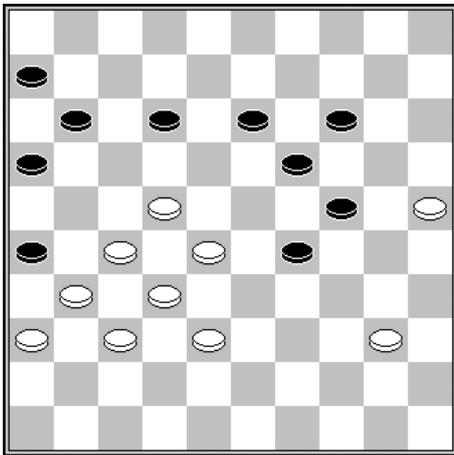
35. 38-33	29x38	36. 28-23	19x28
37. 27-22	28x17	38. 37-32	38x27
39. 31x2			



Trait aux blancs

Cette combinaison se présente également de manière surprenante dans ce type de position :

1. 27-21	16x27		
Sur 26x17, suit directement 38-33.			
2. 32x21	26x17	3. 38-33	29x38
4. 37-32	38x27	5. 31x2	



Trait aux noirs

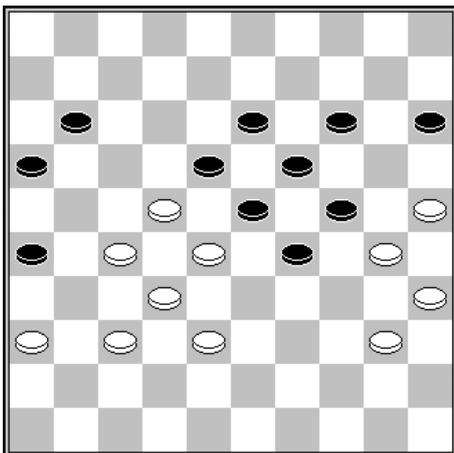
Ce type de combinaison revêt un intérêt dans les positions délicates de fin de milieu de partie classique. L'échange suivant est interdit :

1.... 11-17 2. 22x11 16x7

A présent, on retrouve le coup de dame par

3. 27-21 26x17 4. 38-33 29x27

5. 31x2



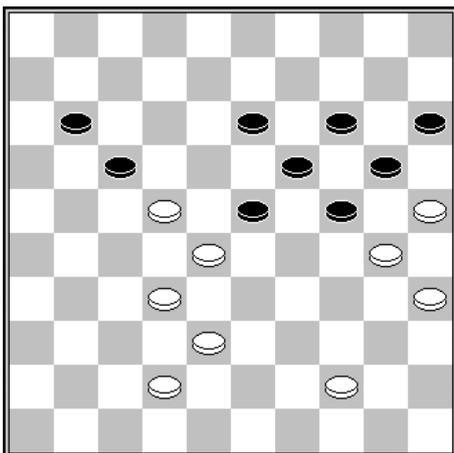
Trait aux noirs

Sur le même principe, le pionnage arrière est impossible :

1... 11-17 2. 22x11 16x7

3. 27-21 26x17 4. 38-33 29x27

5. 37-31 23x34 6. 31x2



Ton Sijbrands) – Tjalling Goedemoed

NLD-chT Hoofdklasse, 10-11-2001

Trait aux noirs

Dans cette position, les noirs ont forcé le gain par :

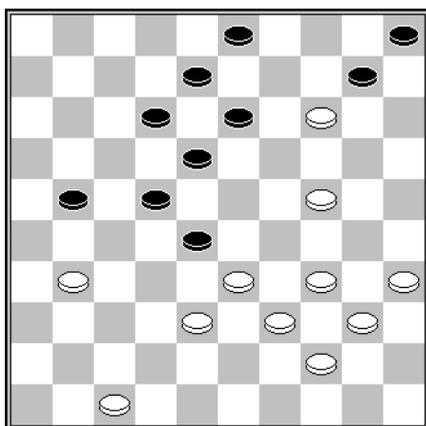
44... 23-29

Menace (29-33)

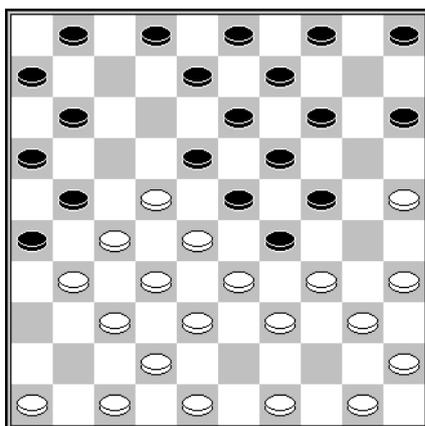
45. 42-37 29-34

Et les blancs ont abandonné sans attendre 30x39 (24-30) 35x24 (19x30) 25x34 (13-18) 22x13 (14-19) 13x24 (20x49).

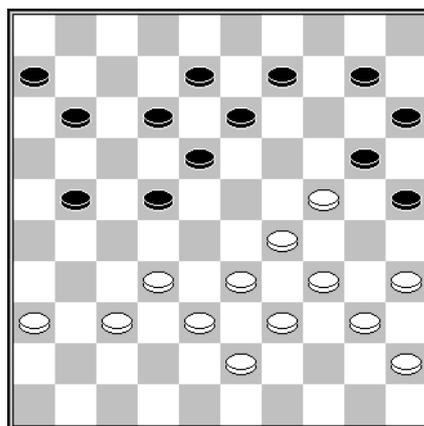
COMBINAISONS EN 5 ET 6 TEMPS



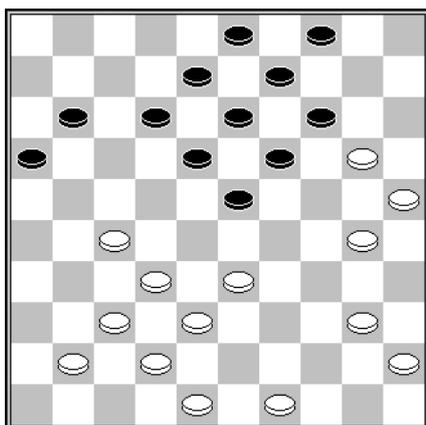
D1 : trait aux blancs



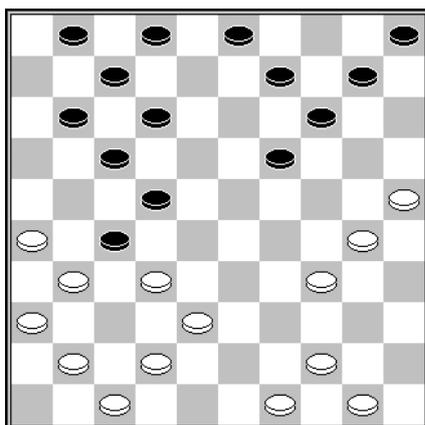
D2 : trait aux noirs



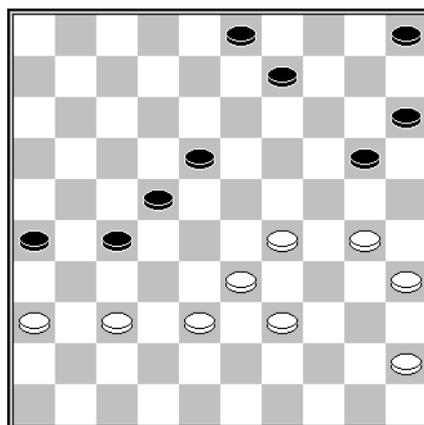
D3 : trait aux blancs



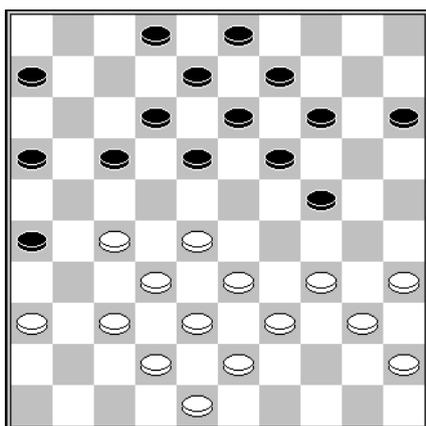
D4 : trait aux blancs



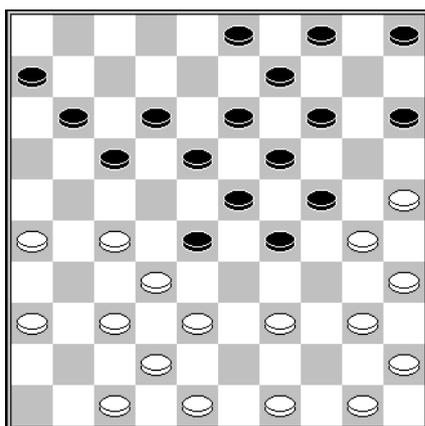
D5 : trait aux noirs



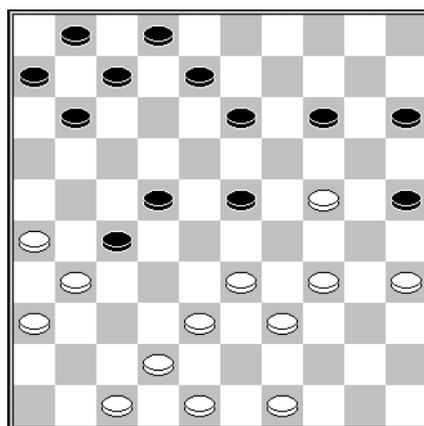
D6 : trait aux noirs



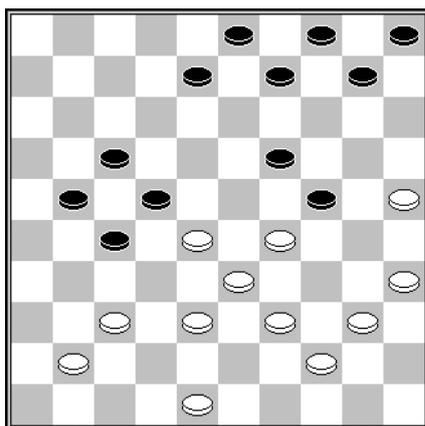
D7 : trait aux blancs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

- D1 :** Jean-Marc NDJOFANG- Otgonbayaryd TUVSHINBOLD (Wch, 2007)
Vu par Ton Sijbrands : 24-19 (13x24) 35-30 (10x19) 34-29 (24x35) 29-23 (18x29) 33x2.
En partie, les blancs ont joué 24-20
- D2 :** Jan de KLUIJVER – Jean SIMONATA (Brinta MA, 1967)
Un coup de chevron, c'est-à-dire un coup avec une rafle de 4 pions en forme de chevron 21x25.
Le but est simple, il suffit d'éliminer le pion 32. Pour y parvenir, pas tellement d'autres moyens que de tout essayer.
Solution : (14-20) 25x14 (19x10) 28x30 (11-17) 34x12 (17x28) 33x22 (8x28) 32x23 (21x25)
- D3 :** Jean-Pierre DUBOIS :
Une combinaison aboutissant sur la case 5. La case de départ est nécessairement la case 34.
Il faut donc acheminer un pion à 29 et éliminer le pion 12. Tout est logique :
Phase de déblaiement : 34-30 (25x23) 33-28 (22x31) 36x7 (12x1)
Phase d'acheminement : 39-34 (20x29) 32-28 (23x32) 34x5
- D4 :** Fred PASSCHIER – J. BLAAUW (NLD-chT Hoofdklasse 1, 1970)
Un coup philippe : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 30-24 (19x30) 25x34 (14x25) 34-30 (25x34) 40x16
- D5 :** Mari van BALLEGOOIJEN – Marinus MORSINK (NLD-chT Hoofdklasse, 2003)
Une combinaison classique sur l'attaque du pion taquin lorsque les noirs possèdent la flèche 5-10-14 qui permet d'effectuer une rafle 10x46.
Solution : (19-23) 32x21 (23-29) 34x23 (22-28) 23x32 (12-18) 21x23 (14-20) 25x14 (10x46)
- D6 :** Tjeerd HARMSMA – Anatoli GANTVARG (NLD-chT Hoofdklasse, 1993). Une combinaison 3x34 très logique.
Solution : (20-24) 29x20 (15x24) 30x19 (27-32) 37x17 (26-31) 36x27 (9-13) 19x8 (3x34)
- D7 :** Coup de l'Espagnol : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 37-31 (26x37) 42x11 (6x17) 28-23 (19x28) 33x11
- D8 :** Ton SIJBRANDS (1972)
Un coup philippe inhabituel : 38-33 (29x38) 42x22 (17x28) 39-33 (28x39) 27-22 (18x38) 25-20 (14x34) 40x16
- D9 :** Kaspar HEIJNEN – Nicole SCHOUTEN (Brunssum, 2009)
Un coup parallèle : 24-20 (15x24) 34-30 (25x32) 33-29 (24x33) 26-21 (27x16) 42-38 (33x42) 47x20
- D10 :** Jean-Marc NDJOFANG – Alexander SHVARTSMAN (Cannes, 2007).
Une combinaison aboutissant sur la case 45 : (21-26) 29x20 (19-23) 28x19 (26-31) 37x26 (17-21) 26x28 (9-14) 20x9 (3x45)

Chapitre 41 : synthèse

Cette première partie est à présent terminée. Les 440 combinaisons entre 2 et 6 temps que vous venez d'exécuter, vous ont permis d'acquérir les connaissances tactiques et la vision suffisantes pour jouer en deuxième ou troisième série du championnat de France.

Cela constitue une première étape.

Le jeu combinatoire est fondamental au jeu de dames. Il est impossible de le dissocier du jeu de position. Les deux sont complémentaires.

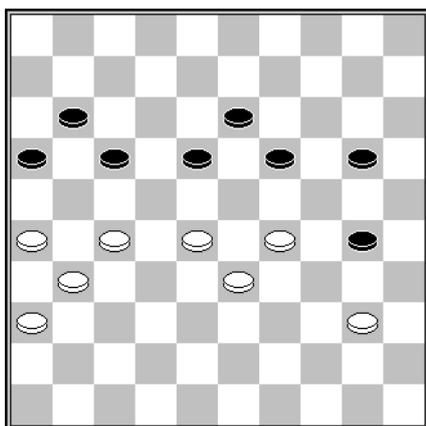
Je vous invite donc à poursuivre votre apprentissage du jeu en examinant les fiches consacrées au sens du jeu.

Ces fiches sont accessibles sur le site de Jean-François LATAPIE, « allons à dame » :

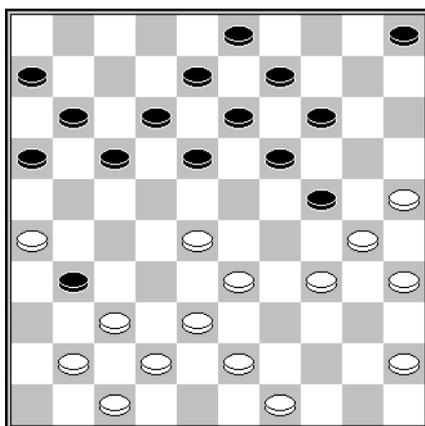
Bonne continuation à chacun d'entre vous

Jean-Pierre DUBOIS

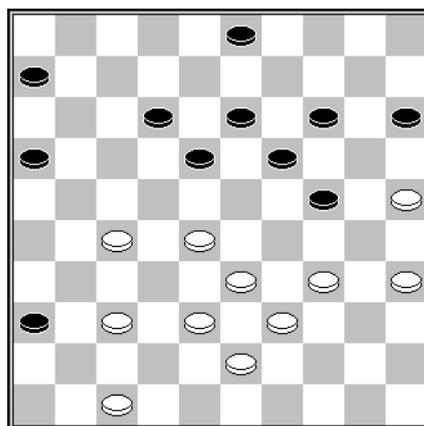
COMBINAISONS EN 6 TEMPS



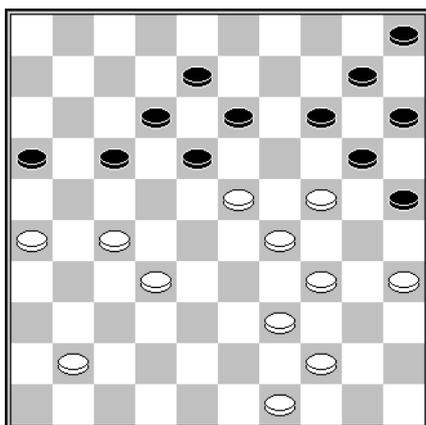
D1 : trait aux blancs



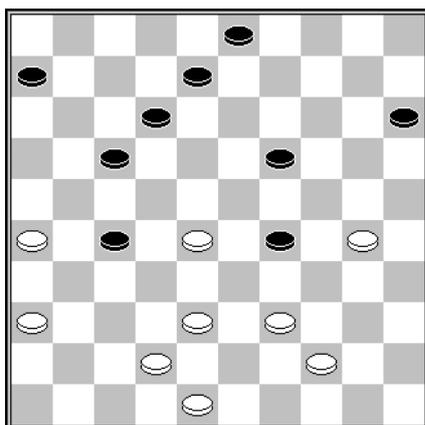
D2 : trait aux noirs



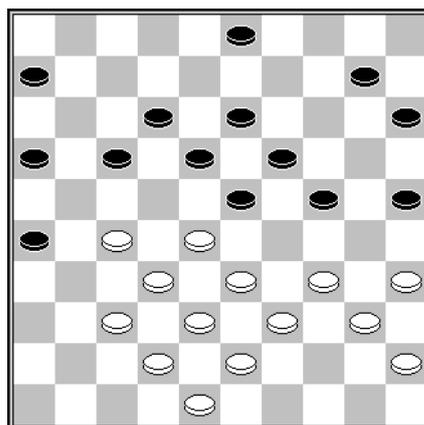
D3 : trait aux blancs



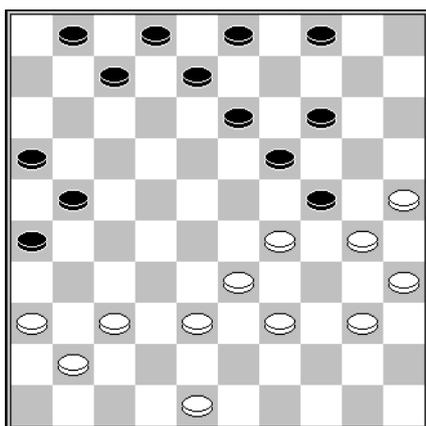
D4 : trait aux noirs



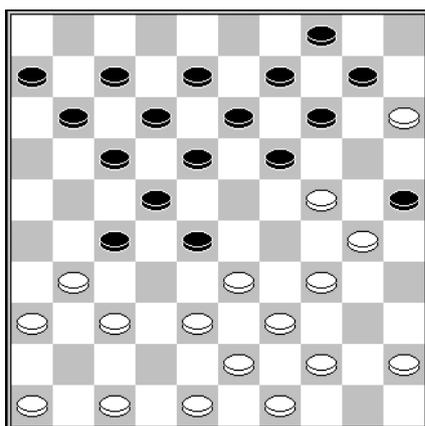
D5 : trait aux noirs



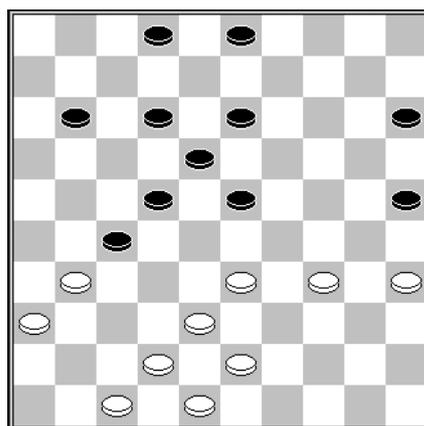
D6 : trait aux blancs



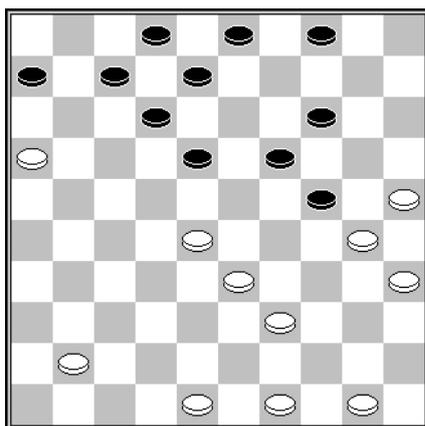
D7 : trait aux noirs



D8 : trait aux blancs



D9 : trait aux blancs



D10 : trait aux noirs

SOLUTIONS :

- D1 :** Alexander FEDORUK – GORJATSCHEW (Troed-ch, 1968).
Un coup Napoléon : 28-23 (19x39) 29-23 (18x29) 40-34 (29x40) 27-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x15
- D2 :** G. DERBY – A. VLAM (NLD-chT 2e klasse B, 1996)
Un coup de dame en 46 basé sur le mécanisme du rappel : (17-21) 26x17 (12x21) 37x17 (11x22) 28x17 (24-29) 34x12 (13-18) 12x23 (19x46)
- D3 :** La flèche 34-39-43 doit faire penser à une rafle 39x17. Solution :
Phase de déblaiement : 27-22 (18x27) 28-23 (19x28) 33x31 (36x27)
Phase d'acheminement : 25-20 (14x25) 34-30 (25x34) 39x17
- D4 :** Thijs GERRITSEN - Harmjan LAMMERS (NLD-chJ, 2009)
Un coup de dame à 46 basé le mécanisme du coup de talon : (25-30) 34x25 (18-22) 27x7 (8-12) 7x9 (14x3) 25x14 (10x46)
- D5 :** L. SWAAB – van der SLEEN (NLD-chT, 1920)
Une rafle 3x34. Solution :
Phase positionnement : (17-22) 28x17 (12x21) 26x17 (27-31) 36x27
Phase d'acheminement : (19-24) 30x19 (8-13) 19x8 (3x34)
- D6 :** Coup de mazette : 34-30 (25x34) 40x20 (15x24) 35-30 (24x35) 33-29 (23x34) 39x30 (35x24) 28-22 (17x28) 32x5
- D7 :** Ramon SAKIDIN – Edwin FEDDEMA (NLD-chT 1e klasse B, 1990)
Une rafle difficile à déterminer car très rare. Le mécanisme est simple.
Solution : (21-27) 29x18 (26-31) 37x26 (16-21) 26x17 (27-31) 36x27 (7-12) 18x7 (1x45)
- D8 :** Ganbold GERELBOLD - Andrejs CEHANOVICS (WchJ, 2008)
Un coup de dame 43x3 ou 43x5. Oui mais comment éliminer le pion noir 14 et acheminer un pion en 38 ?
Il faut essayer mentalement les prises possibles.
Solution :
Phase de déblaiement : 34-29 (25x23) 24-20 (14x25) 33-29 (23x34) 39x30 (25x34)
Phase d'acheminement : 38-32 (27x38) 43x5
- D9 :** Cor van DUSSELDORP – Bert WOOLSCHOT (NLD-chT Hoofdklasse, 2003)
Une combinaison 48x6 basée sur le mécanisme du coup parallèle : 34-30 (25x34) 43-39 (34x32) 33-28 (22x33) 31x22 (18x27) 42-38 (33x42) 48x6
- D10 :** Alexander PRESMAN – Edvard BUZINSKIJ (URS-ch, 1985)
Une combinaison 3x34 basée sur les mécanismes de temps de repos et coup parallèle : (14-20) 25x23 (18x38) 30x19 (7-11) 16x18 (38-43) 49x38 (8-13) 19x8 (3x34)/