

JEU DE DAMES

Référentiel des systèmes de jeu
Et des ouvrages en français
(pdf & en ligne)



Jean-Pierre DUBOIS

INTRODUCTION

Le jeu de dames figure avec le jeu d'échec, le bridge, et le go parmi les jeux de stratégie les plus élaborés. Tous ces jeux mettent en valeur le raisonnement, le calcul et la spéculation. De ce point de vue, le jeu de dames, malgré des règles très simples, demeure très obscur. La position de départ est en effet tellement éloignée du but à atteindre.

Alors, comment raisonner, comment réduire le champ d'investigation des calculs au jeu de dames ?

Vaste question à laquelle cet opuscule tente d'apporter des réponses.

Au cours d'une partie, chaque adversaire est tenu de jouer un coup à tour de rôle. A l'exception des prises qui sont obligatoires, tous les coups semblent avoir une valeur équivalente, même certains coups a priori suicidaires sont parfois à l'origine de combinaisons brillantes. Pourtant, les apparences sont une nouvelle fois trompeuses. Les cases occupées, les formations de pions, l'occupation territoriale, la flexibilité, sont autant de paramètres qui permettent d'évaluer une position.

Chaque système de jeu pondère de manière différente ces paramètres. Dans cet opuscule, vous découvrirez une courte description de ces systèmes, ainsi qu'une orientation vers les ouvrages disponibles sur le web, en format PDF ou accessibles en ligne, qui s'y rapportent.

J'ai classé ces systèmes en 5 grandes familles. Tout d'abord « les fondamentaux », que j'aurais également pu désigner par « les incontournables », s'appuient sur le jeu central et sur le système classique, avec pour ce dernier, une description de toutes les options profitables. Ensuite, « les enchaînements » constituent également une base importante à maîtriser, avec des thèmes aussi récurrents que le marchand de bois, les tenailles, les enchaînements des ailes. Les troisième et quatrième grandes familles sont complémentaires, avec d'un côté le développement d'un jeu central, et de l'autre, le déploiement sur les ailes afin d'opérer efficacement un encerclement. Enfin, Le dernier thème abordé s'articule autour de ces pions qui, par leur seule présence, donnent un sens particulier au jeu.

Jean-Pierre Dubois

Champion de France en 1982

OUVRAGES DE REFERENCE

Les documents PDF ou directement accessibles en ligne auxquels je me réfère, sont les suivants :

- ✚ Les ouvrages de Tjalling Goedemoed
 - ✓ Cours Part 2 – Section 2 : le jeu au centre
 - Section 3 : la partie classique
 - Section 4 : l'attaque sur l'aile droite
 - Section 5 : les systèmes d'attaque
 - Section 6 : les pions de bande
 - ✓ Cours Part 3 - Section 3 : stratégie (anglais en PDF et français en ligne)
 - ✓ The art of winning (anglais en PDF et français en ligne)Téléchargement : <https://www.fmjd.org/promo/cid.php>
En ligne : https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html

- ✚ Mes ouvrages
 - ✓ Tome 1 : les fondamentaux
 - ✓ Tome 2 : les enchaînements et les pions spéciaux
 - ✓ Tome 3 : le jeu offensif et les encerclementsTéléchargement : <http://www.ffjd.fr/Web/index.php?page=telechargements>
En ligne : https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html

- ✚ L'ouvrage de Michael Kats
 - ✓ La boussole de la stratégie (tome 2)En ligne : https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html

- ✚ Les ouvrages collectifs réalisés sous l'égide de la Fédération Mondiale de Jeu de Dames
 - ✓ Level 4 : Roozenburg course
 - ✓ Level 5 : Springer course
 - ✓ Level 6 : Hoogland courseTéléchargement : <https://www.fmjd.org/promo/magic/>

- ✚ L'ouvrage de Michel Gregoire
 - ✓ Les enchaînementsTéléchargement : http://www.ffjd.fr/fichiers/livres/Les_enchainements.pdf
En ligne : https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/entree_ouvrages.html

Table des matières

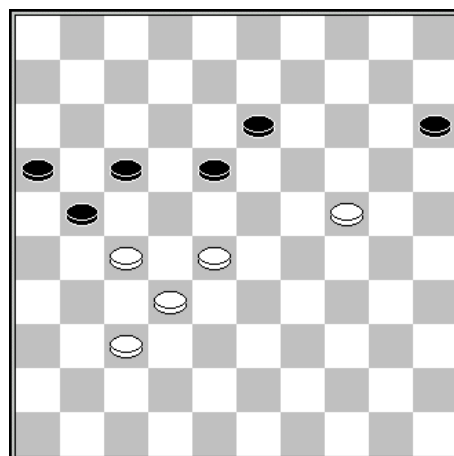
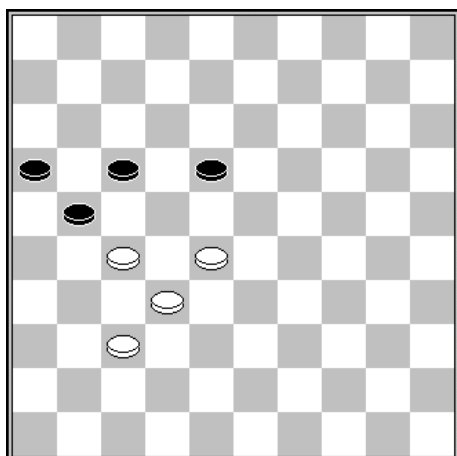
1 ^{ère} partie - Les fondamentaux	5
Chapitre 1 - Le classique offensif	6
Chapitre 2 - Le jeu central 23-24-27	9
Chapitre 3 - Le système classique.....	11
3.1 – Les positions de référence	11
3.2 – Les temps de réserve.....	12
3.3 – Le contrôle des ailes	14
3.4 – L'avancée Ghestem	15
3.5 – La menace de coup royal.....	16
3.6 – Le grand triangle latéral	17
3.7 – Le jeu offensif sur l'aile gauche	18
3.8 – L'incursion Kerkhof.....	19
3.9 – Les faiblesses en classique.....	20
3.10 – Le double pion kerkhof (DPK)	21
2 ^e partie - Les enchaînements	22
Chapitre 1 - Le faux marchand de bois (faux MdB).....	23
Chapitre 2 - Le marchand de bois	24
Chapitre 3 – Le marchand de bois incomplet.....	26
Chapitre 4 – L'enchaînement latéral : les tenailles.....	27
Chapitre 5 – L'enchaînement de l'aile droite (EAD)	28
Chapitre 6 – L'enchaînement de l'aile gauche	30
3 ^e partie - Le jeu offensif	31
Chapitre 1 – Le système d'Utrecht.....	32
Chapitre 2 – Le système Roozenburg	34
Chapitre 3 – La batterie Chizhov	36
Chapitre 4 – L'enchaînement Weiss offensif.....	37
Chapitre 5 – Le jeu offensif en pré-Roozenburg	38
Chapitre 6 – Le piquet canadien	39
Chapitre 7 – L'offensive contre le pion blanc 27	40
4 ^e partie – Les encerclements.....	41
Chapitre 1 – Le contrôle du centre.....	42
Chapitre 2 – Le système classique semi-ouvert.....	43
Chapitre 3 – L'encerclement latéral	44
Chapitre 4 – L'encerclement central	45
5 ^e partie – Les pions spéciaux	46
Chapitre 1 – L'avant-poste 24.....	47
Chapitre 2 – Le pion de bande 26	48
Chapitre 3 – Le pion de bande 15	49
Chapitre 4 – Le pion blanc 16.....	50
Chapitre 5 – Le pion 6	51
Chapitre 6 – Le pion 21	52

1^{ère} partie - Les fondamentaux

Chapitre 1 - Le classique offensif

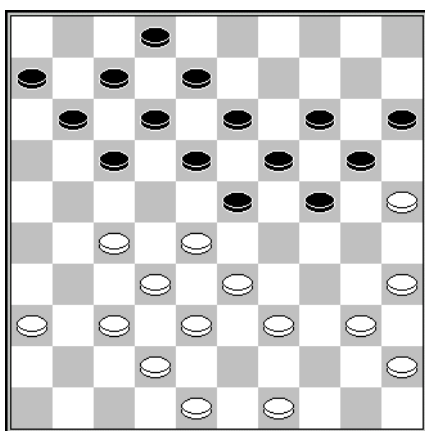
Le classique offensif s'inscrit dans un système plus général que l'on peut appeler « jeu central », en précisant que l'on s'appuie sur les cases stratégiques 27 et 28.

Les diagrammes de base sont les suivants :

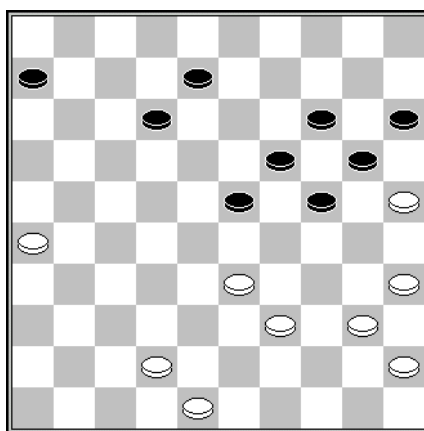


Ce qui caractérise le classique offensif, c'est que l'un des camps déloge le camp adverse du centre pour s'approprier seul l'espace de jeu.

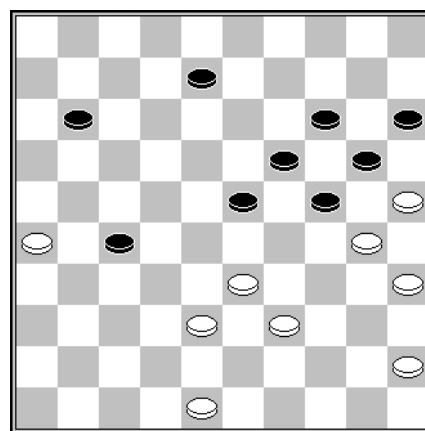
L'exemple suivant, tiré d'une partie de départage entre Douwe de Jong et Jan de Ruiter en 1973, décrit parfaitement les étapes qui permettent de passer d'une position classique à une position centrale hégémonique :



Trait aux noirs



Trait aux noirs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, les 2 camps sont implantés au centre en occupant fermement les cases 27-28 pour les blancs, et 23-24 pour les noirs. L'importante flèche 6-11-17 va permettre aux noirs de modifier cet équilibre.

26...	17-22 !	27. 28x17	11x31	28. 36x27	12-17
29. 33-28	8-12	30. 49-43	2-8	31. 39-33	7-11

Les noirs reforment leur flèche 6-11-17

32. 43-39	17-22	33. 28x17	11x31	34. 37x26	18-22
------------------	--------------	------------------	--------------	------------------	--------------

Les noirs s'approprient l'espace.

35. 32-27	22x31	36. 26x37	13-18	37. 38-32	18-22
38. 32-27	22x31	39. 37x26			

On parvient ainsi à la position du second diagramme dans lequel on voit clairement que le centre blanc a volé en éclat. L'objectif pour les noirs est à présent de parachever le travail en occupant la case 27.

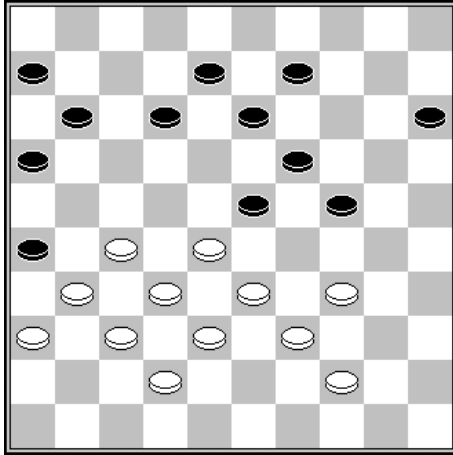
39... 12-17
42. 34-30 22-27

40. 42-38 6-11

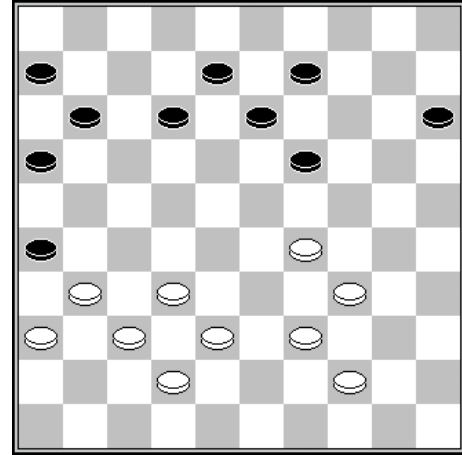
41. 40-34 17-22

Position du 3^e diagramme dans laquelle l'avantage stratégique des noirs est flagrant.

Le système classique offensif se présente également sous une autre forme, un peu moins spectaculaire, mais pourtant très efficace :



Trait aux blancs



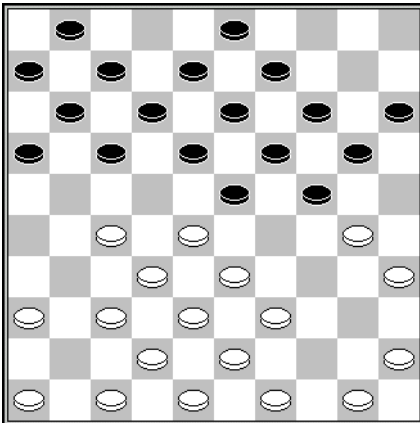
Trait aux noirs

Dans le premier diagramme, les blancs sortent du classique en jouant :

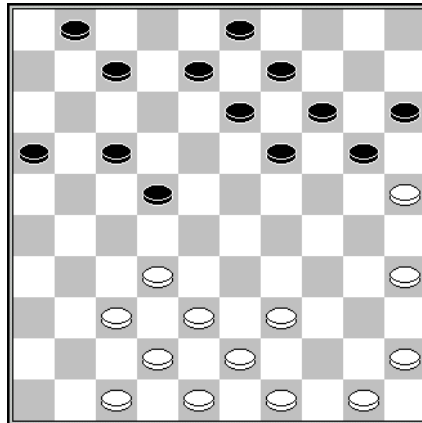
1. 33-29 ! 24x22 2. 27x29

Le second diagramme met en évidence la faiblesse structurelle des pions noirs 6-11-16-26, tandis que les blancs ont parfaitement recentré leur jeu.

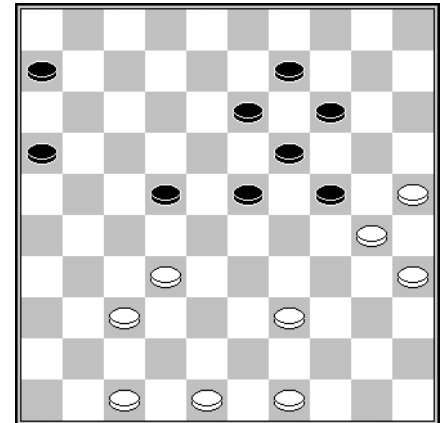
L'exemple suivant, extrait d'une partie entre Franklin Waldring et Rob Clerc jouée au tournoi KSH 1975, donne une bonne idée de la stratégie à adopter :



Trait aux noirs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, les 2 camps occupent le centre. Les 6 temps d'avance pour les noirs et le pion blanc à 30 sont de bonnes raisons pour sortir du classique et imposer un jeu central.

13... 17-22 ! 14. 28x17 11x31 15. 36x27 6-11
16. 30-25 12-17 17. 46-41 17-22 18. 41-36 22x31
19. 36x27 11-17 20. 33-28 18-22 ! 21. 27x29 24x22

Les noirs sont à présent sortis du classique et ils vont exploiter leurs 5 temps d'avance pour s'imposer au centre.

22. 39-33 7-11 23. 32-27 22x31 24. 37x26 1-6
25. 38-32 8-12 26. 43-38 3-8 27. 45-40 20-24
28. 33-29 24x33 29. 38x29 19-24 30. 29x20 15x24

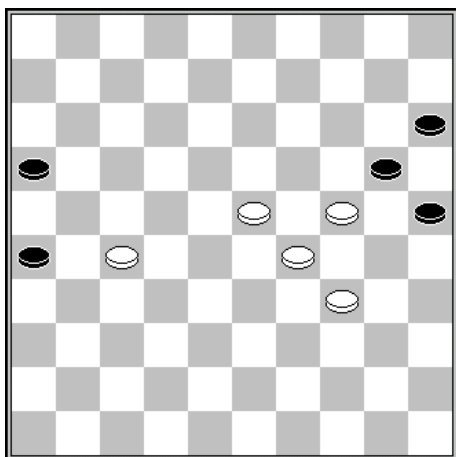
31. 50-44	12-18	32. 44-39	18-23	33. 40-34	13-19
34. 34-30	8-13	35. 42-37	17-21	36. 26x17	11x22

Position du 3^e diagramme dans lequel l'avantage territorial des noirs est éclatant.

Pour approfondir cette forme de jeu

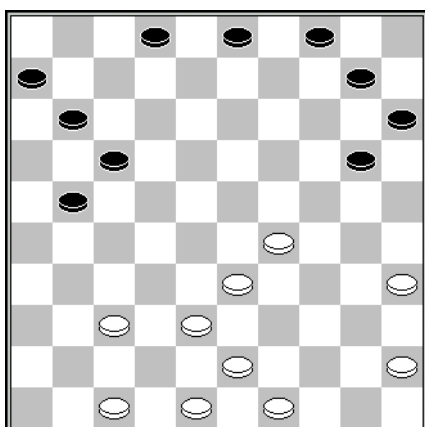
- | | |
|---|---|
| ➤ Cours Part 2 - Section 2 | chapitre 1 : le jeu au centre (généralités) |
| ➤ Cours Part 3 – Section 3 | chapitre 4 : le jeu au centre |
| ➤ The art of winning | chapitre 3 : center play |
| ➤ La boussole de la stratégie (tome 2) | chapitre 8.1 : le passage du classique à l'occupation du centre |
| ➤ Niveau 4 – cours Roozenburg | chapitre 3 : le jeu du centre |
| ➤ Niveau 5 – cours Springer | chapitre 1 : le classique d'attaque |
| ➤ Tome 1 - 1 ^{ère} partie (le jeu au centre) | chapitre 1 : la force du centre |
| | chapitre 2 : l'attaque au centre |

Chapitre 2 - Le jeu central 23-24-27

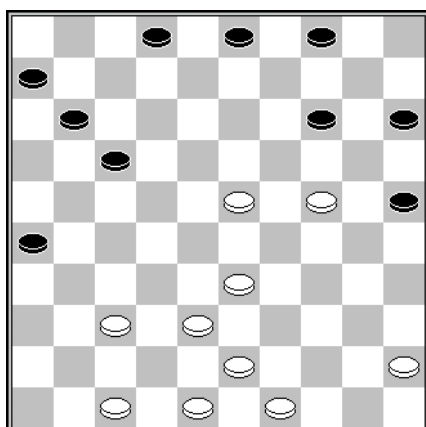


Cette forme de jeu confère aux blancs un avantage considérable.

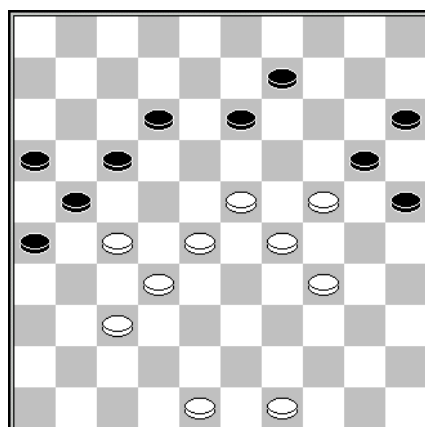
Dans l'exemple suivant, la partie jouée entre Ton Sijbrands et Harry de Hardt remonte à 1968. L'accès aux cases 23 et 24 constitue déjà une aubaine pour les blancs, mais l'occupation de la case 27 est loin d'être acquise.



Trait aux blancs



Trait aux noirs



Trait aux noirs

A partir du premier diagramme :

25. 35-30 20-25 26. 30-24 10-14 27. 29-23

Second diagramme. Le premier objectif des blancs est atteint. Le cheminement du pion 47 vers la case 27 va accaparer notre attention :

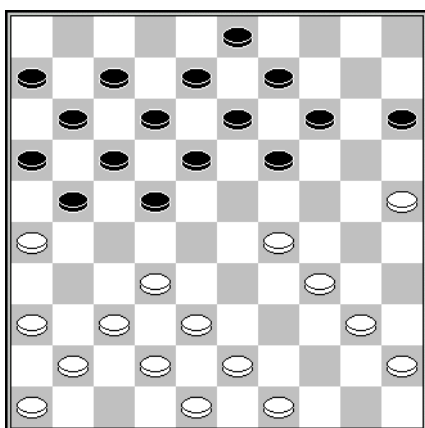
27... 21-26 28. 45-40 3-8 29. 40-34 8-13
30. 34-29 14-20 31. 47-41

Premier pas vers la conquête de la case 27.

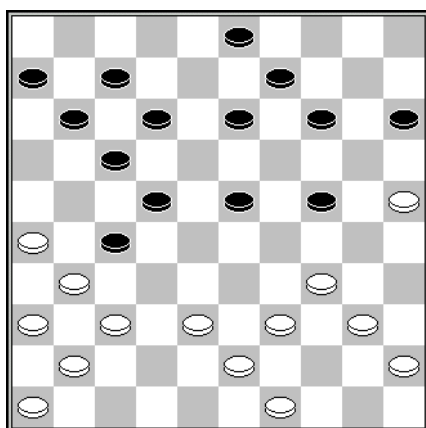
31... 17-21 32. 41-36 11-17 33. 38-32 6-11
34. 33-28 2-8 35. 36-31 4-9 36. 43-39 8-12
37. 39-34 11-16 38. 31-27

Troisième diagramme. Tout est en place.

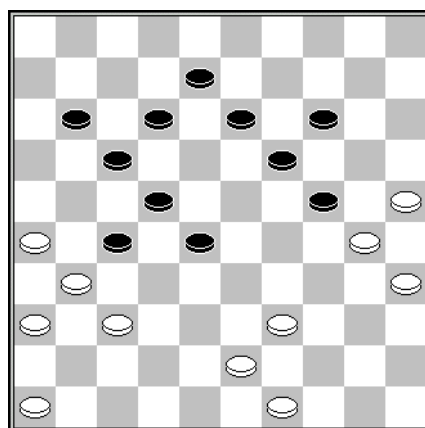
A présent, un extrait de la partie **Boudewijn** Derckx – Roel Boomstra jouée lors du championnat des Pays Bas 2010. La manière dont les noirs vont s'imposer au centre est exemplaire.



Trait aux noirs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

A partir du premier diagramme :

21... **21-27** **22. 32x21** **16x27** **23. 37-31** **18-23**
24. 29x18 **12x23**

Les noirs prennent possession de l'importante case 23. On remarque au passage l'importance des formations de pionnage.

25. 42-37 **8-12** **26. 43-39** **19-24**

2^e diagramme. Les noirs s'emparent de la case stratégie 24. Il ne manque plus qu'une case à convoiter.

27. 48-43 **14-19** **28. 38-33** **12-18** **29. 25-20** **24-30**
30. 34x25 **15x24** **31. 40-34** **7-12** **32. 43-38** **9-14**
33. 45-40 **11-16** **34. 37-32** **6-11** **35. 32x21** **16x27**
36. 40-35 **3-8** **37. 34-30** **23-29** **38. 38-32** **29x38**
39. 32x43 **18-23** **40. 41-37** **23-28**

Troisième diagramme. Mission accomplie.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 4 chapitre 1 : l'attaque sur l'aile droite
- Cours Part 2 – Section 5 chapitre 1 : l'attaque centrale (en attaque)
- Niveau 4 – cours Roozenburg chapitre 8 : l'attaque de flanc
- Tome 1 – 1^{ère} partie (le jeu au centre) chapitre 3 : le centre sur la 6^e rangée

Chapitre 3 - Le système classique

Le système classique se définit comme une forme de système d'enchaînement dans lequel les deux camps occupent simultanément le centre. Cette forme de jeu se présente dès les tous premiers coups de la partie, après par exemple :

1. 33-28

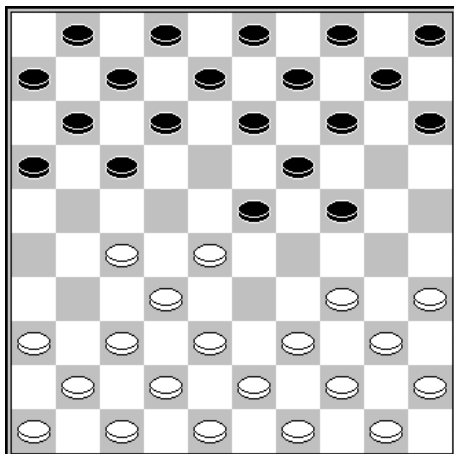
L'ouverture classique par excellence.

1...

18-23

2. 31-27

20-24



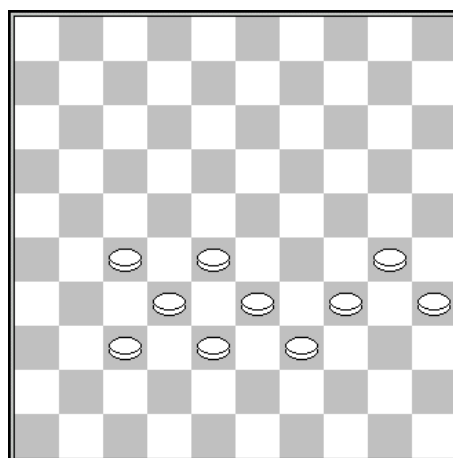
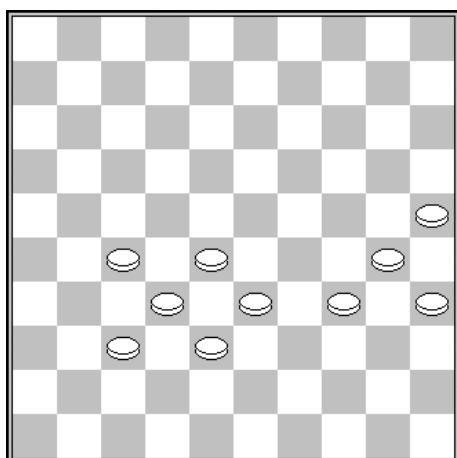
Le système classique est en place.

Le plan de jeu le plus consensuel consiste à gêner le développement de l'aile gauche adverse, à provoquer des échanges qui ouvrent de l'espace de jeu et à se ménager des temps de réserve pour coincer le camp adverse en fin de milieu de partie.

Ce plan de jeu, très laborieux à réaliser, fonctionne quelquefois, mais, mais cela se produit trop rarement pour en faire un système généralisé.

Nous allons d'abord voir un cas de figure où le blocage est le plan le plus approprié et ensuite, nous aborderons les spécificités du classique qui rendent ce système attrayant et actif.

3.1 – Les positions de référence



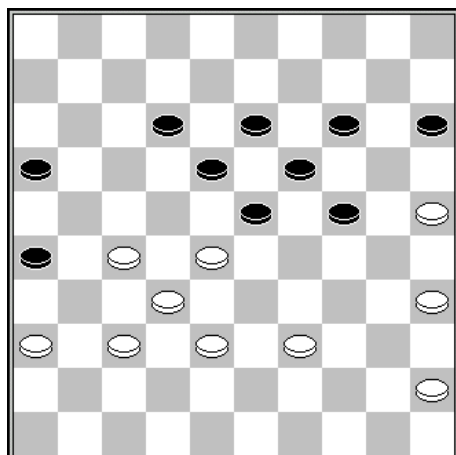
Les positions de référence sont principalement obtenues à partir des 2 diagrammes ci-dessus, en faisant varier les positions des pions noirs, et parfois en utilisant des positions rétrogradées. Ces positions, dites de référence, sont le plus souvent issues de confrontations entre champions.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3
 - The art of winning
 - Tome 1 – 3^e partie (positions 10x10 genre Woldouby)
 - Tome 1 – 4^e partie (les positions de référence)
- chapitre 1 : les tempos
chapitre 2 : closed classical positions

3.2 – Les temps de réserve

En système classique fermé, en présence de positions à peu près symétriques, les temps de réserve jouent un rôle important.



Trait aux blancs

Mais de quoi s'agit-il exactement ?

Selon les développements choisis, ce sont tantôt les blancs et tantôt les noirs qui ont le dernier temps et forcent l'adversaire à sacrifier un pion le premier. Ce sacrifice peut être provisoire ou définitif, et peut avoir ou non une compensation positionnelle.

Examinons le diagramme ci-contre pour mieux comprendre :

Première variante :

1. 45-40	12-17	2. 38-33	17-21
3. 40-34	15-20	4. 36-31	

Tout est parfait pour les blancs. Les noirs sont totalement immobilisés

Deuxième variante

1. 45-40	24-29	2. 39-34	15-20	3. 34-30	20-24
4. 28-22					

Une échappatoire qui préserve les blancs de la perte du pion mais qui les laisse avec une position pour le moins douteuse après :

4...	12-17	5. 22x11	16x7	6. 38-33	29x38
7. 32x43	23-28 etc.				

On se rend compte que les temps de réserve dépendent beaucoup de l'espace de jeu conquis.

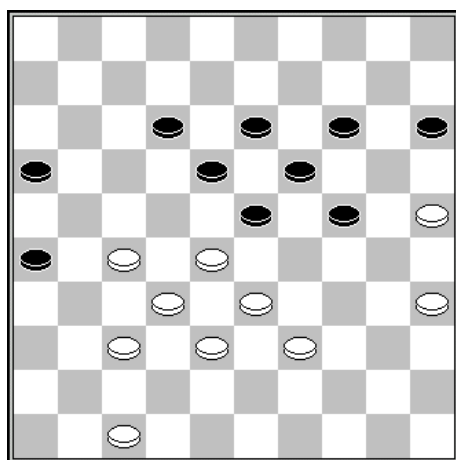
Troisième variante :

1. 45-40	24-29	2. 40-34	
----------	-------	----------	--

Le calcul montre qu'après 39-33 (29-34) 40x29 (23x34) 35-30, les noirs obtiennent un jeu au moins égal par (18-22) ! 27x20 (15x35).

2...	29x40	3. 35x44	23-29 !
------	-------	----------	---------

Les noirs échappent à nouveau à la logique des temps de réserve. A présent, le gain de pion par 28-23 (19x28) 32x34 est suivi du coup de dame (14-20) 25x14 (13-19) 14x23 (18x49).



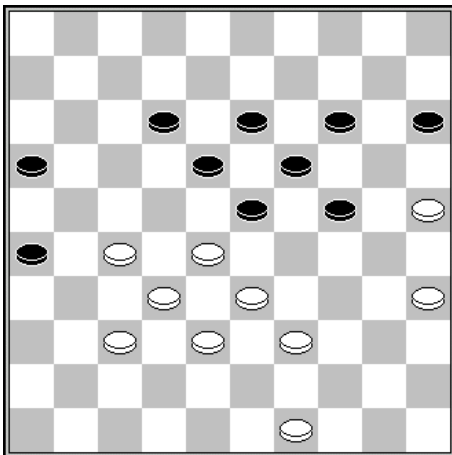
Trait aux noirs

L'exemple suivant illustre bien les difficultés que l'on rencontre en classique à faire coïncider les temps de réserve avec une position avantageuse.

Dans cette situation, apparemment limpide, les blancs ont un pion à 47 qui apporte aux blancs 3 temps de réserve. Le pion noir 15 ne donne qu'un temps de réserve. Par contre, la progression du pion 12 vers la case 21 fournit deux temps de réserve supplémentaires aux noirs. Rien n'est donc joué :

1...	12-17	2. 47-41	17-21
3. 41-36	23-29	4. 28-22	15-20 !
5. 36-31	19-23	6. 33-28	29-33
7. 28x8	33x44	8. 22x13	44-50

Avec une fin de partie indécise.



Trait aux noirs

Dans cette situation très proche de la précédente, les blancs ont un avantage plus net car ils vont parvenir à mettre en jeu leur pion 39 sans offrir d'échappatoire :

1... 12-17 2. 49-44 17-21

3. 44-40 23-29 4. 39-34 !

La clé

4... 18-23 5. 27-22 !

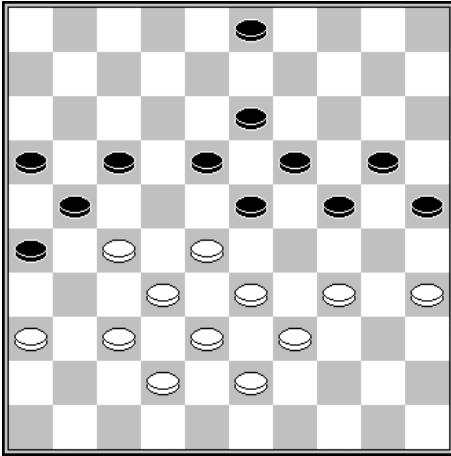
La deuxième clé pour verrouiller la position.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3
 - Tome 1 – 2^e partie (classique actif)
- chapitre 1 : les tempos
 chapitre 2 : les temps de réserve

3.3 – Le contrôle des ailes

Cette forme de jeu est très particulière en classique. Le plan consiste à obtenir un avantage territorial en prenant le contrôle des 2 ailes. Cette manière de jouer restreint le nombre de coups jouables et ne laisse finalement que la sortie Ghestem comme échappatoire. Le résultat de cette stratégie repose sur l'habileté à rendre inopérante cette sortie.



Trait aux blancs

Ce diagramme est extrait d'une très ancienne partie jouée par C. J. Lochtenberg, avec les noirs, contre un joueur inconnu Cees Suijk, lors du championnat des Pays-Bas 1938.

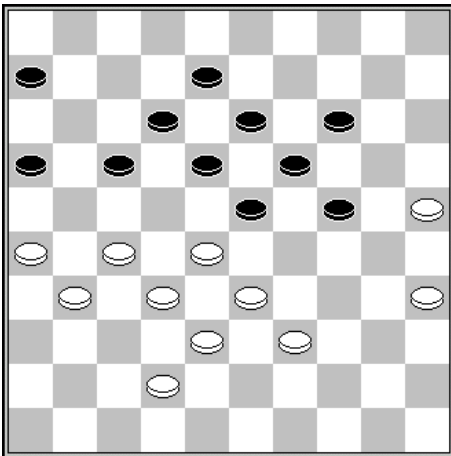
Dans cette position, on voit clairement que les blancs sont bloqués sur les deux côtés. Il ne reste que :

43. 28-22 17x28 44. 33x22 24-29 !

Un coup thématique qui permet aux noirs d'obtenir un avantage territorial considérable.

45. 39-33 29x40 46. 35x44 25-30 !

Les noirs occupent tout l'espace et rien ne peut les empêcher de déborder.



Alexander Shvartsman – Jeroen van den Akker

NLD-chT Hoofdklasse, 2000

39^e temps – trait aux noirs

Là encore, le seul espoir réside pour les noirs de jouer :

39... 23-29 40. 42-37 29-34

41. 39x30 18-23 42. 27-22 6-11

(23-29) donne plus de défense

43. 31-27 23-29 44. 28-23 ! 17x39

45. 23x43 etc.

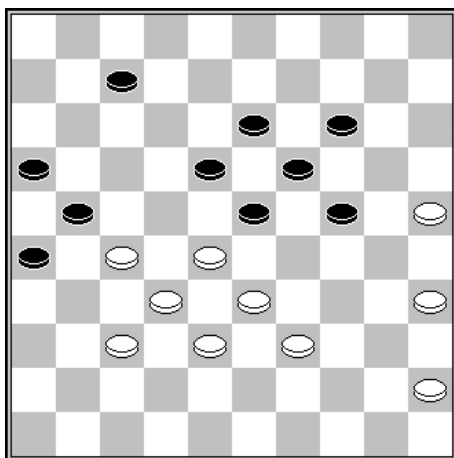
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3
- Cours Part 3 – Section 3
- The art of winning :
- Niveau 6 – cours Hoogland
- Tome 1 – 2^e partie (classique actif)

- chapitre 3 : le contrôle des ailes
- chapitre 6 : le contrôle des ailes
- chapitre 2 : wing control
- chapitre 5 §4 – le contrôle d'aile avec Dibman
- chapitre 3 : le contrôle des ailes

3.4 – L'avancée Ghestem

En partie classique, les actions se déroulent principalement sur les ailes. L'avancée Ghestem (28-22 pour les Blancs) constitue un excellent moyen pour entraver le développement de l'aile droite adverse. Cette action prend tout son sens lorsque le camp adverse dispose d'un trèfle sur son aile droite (ici 16-21-26 pour les Noirs). L'avancée Ghestem présente également l'intérêt d'autoriser le développement du bloc central 33,39,44 et de se procurer ainsi des temps de réserve supplémentaires.



Trait aux blancs

Dans ce premier diagramme, on voit nettement que l'intention des Noirs est de poursuivre par (7-12), (12-17) et (17-22). L'avancée Ghestem va réduire à néant ce projet :

1. 28-22 !! 7-11

Sur (7-12) les Blancs attaquent à contretemps par 22-17.

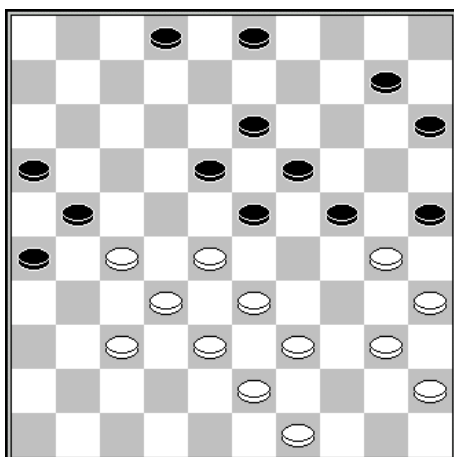
2. 33-28 23-29

L'avancée Ghestem des noirs n'a pas la même valeur car les blancs ont la liberté de choisir entre l'échange en arrière et l'enchaînement.

Le sacrifice (11-17) 22x11 (16x7) 27x16 suivi de (7-12) est souvent un moyen de sauvetage, mais ici cela perd après 39-33 (12-17) 45-40 (23-29) 40-34 (29x40) 35x44 (18-23) 44-40 etc.

3. 45-40 18-23

4. 39-33 B+



Maurice Raichenbach – Pierre GESTHEM

Match mondial 1945

34^e temps – trait aux blancs

Lors de la première partie du match pour le titre mondial, Pierre Ghestem avait pu tester avec succès l'avancée qu'il avait mise au point lors de la préparation de son match :

34. 28-22! 25x34 35. 40x20 15x24
 36. 33-28 10-14 37. 39-34! 14-20
 38. 49-44 2-8 39. 44-40!

Sur 34-30? les noirs poursuivent par (23-29)! interdisant 30-25 par (26-31) 25x34 (31x33) 28x39 (24-29) 34x12 (8x37).

40... 24-29
 42. 40-35 29x40
 45. 39-33 8-12
 48. 35x44 13x2

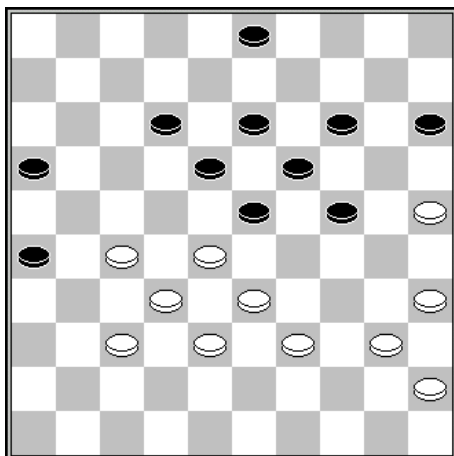
40... 24-29 41. 35-30! 20-24
 43. 45x34 3-9 44. 43-39 9-14
 46. 22-17! 23-29 47. 17x8 29x40
 49. 28-22 24x35 50. 22x24 B+

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3
 - The art of winning
 - Tome 1 – 2^e partie (classique actif)
- chapitre 4 : l'avancée Ghestem
 chapitre 2 : closed classical positions
 chapitre 4 : l'avancée Ghestem

3.5 – La menace de coup royal

Le coup royal n'est pas seulement une combinaison qui se présente fréquemment en partie classique. C'est également un moyen de faire pression sur le camp adverse en provoquant une faiblesse positionnelle durable.



Trait aux noirs

La position suivante présente un cas caractéristique des affaiblissements positionnels que la menace de coup royal peut provoquer.

Le trait est aux noirs. Ils sont menacés directement de 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7. Pour parer cette menace, les noirs n'ont à leur disposition que deux coups possibles, tous deux très déplaisants :

Variante A :

1... 3-9

De cette manière, le pion 9 devient un pion arrière qui ne participe plus au jeu. On peut imaginer la suite :

3. 45-40 etc.

2. 40-34 12-17

Variante B :

1... 15-20

4. 39-34 3-8

2. 40-34 12-17

5. 28-22 etc.

3. 34-30 17-21

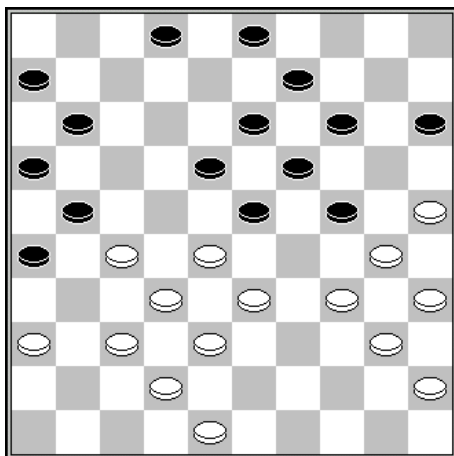
Pour approfondir cette forme de jeu

- Niveau 4 – cours Roozenburg
- Tome 1 – 2^e partie (classique actif)

chapitre 7 : le classique
chapitre 5 : la menace de coup royal

3.6 – Le grand triangle latéral

La formation du triangle est souvent utilisée pour conduire des actions contre le centre adverse. Elle est aussi connue sous le nom de « Oostblok ». Les deux principales manœuvres sont présentées à partir du diagramme suivant :



Manœuvre A : le passage à dame

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-29 | 23x34 | 2. 40x20 | 15x24 |
| 3. 28-23 | 19x39 | 4. 30x10 | 26-31 |

Les noirs ne peuvent passer directement par (39-44) en raison de 37-31 (26x28) 10-5 (21x43) 5x1

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 5. 37x17 | 11x31 | 6. 36x27 | 39-44 |
|----------|-------|----------|-------|

Avec une fin de partie favorable aux blancs en raison du pion de plus et des possibilités de passer d'autres dames sur l'aile droite.

Manœuvre B : l'attaque du pion 24

- | | | | | |
|----------|-------|----------|-------|------------|
| 1. 34-29 | 23x34 | 2. 40x20 | 15x24 | 3. 27-22 ! |
|----------|-------|----------|-------|------------|

Un gambit typique qui empêche les noirs de revenir au centre

- | | | |
|------|-------|------------|
| 3... | 18x27 | 4. 45-40 ! |
|------|-------|------------|

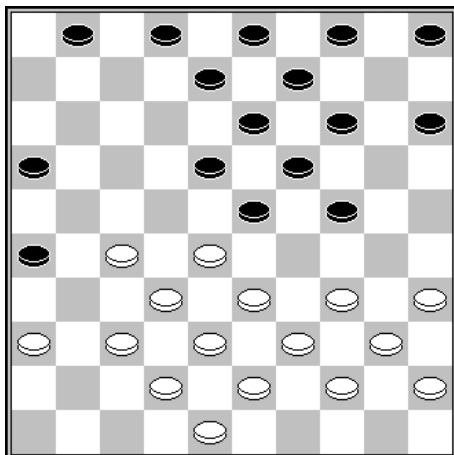
Et les noirs sont sans défense contre l'attaque du pion 24 via 40-34 et 34-29.

Pour approfondir cette forme de jeu

- | | |
|--|--|
| ➤ Cours part 2 - Section 2 | chapitre 2 : l'attaque massive |
| ➤ Tome 1 – 2 ^e partie (classique actif) | chapitre 6 : le grand triangle latéral |

3.7 – Le jeu offensif sur l'aile gauche

L'idée principale repose sur un déséquilibre latéral, en jouant simultanément sur la lourdeur de l'aile gauche adverse et sur la faiblesse de l'autre aile. L'exemple suivant illustre bien ce type de procédé :



Anatoli Gantvarg – Dramaretski (1983)

23^e temps – trait aux blancs

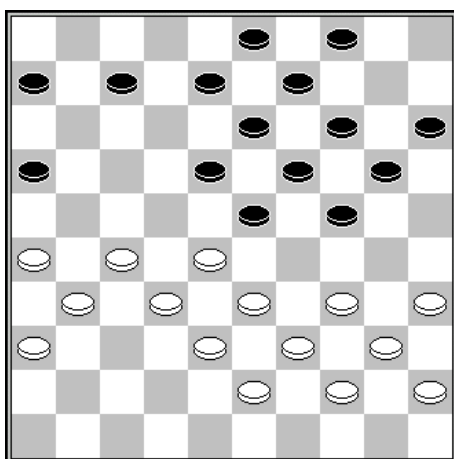
Le déséquilibre latéral est palpable, avec 8 pions blancs sur le côté gauche du damier pour les blancs, face à seulement 6 pions pour les noirs.

Un déséquilibre semblable existe de l'autre côté du damier, mais on est frappé par la lourdeur de l'aile gauche des noirs.

Les blancs ont donc tout intérêt à jouer sur leur aile forte :

23. 37-31	26x37	24. 42x31	2-7
25. 31-26	14-20	26. 48-42	5-10
27. 42-37	10-14	28.37-31	1-6

On parvient à présent à un moment important de la partie.



29. 34-29 ! 23x34

30. 40x29

Un échange important qui permet de couper le jeu des noirs en deux, avec d'un côté une aile surchargée, et de l'autre côté, une aile vulnérable.

30...	20-25	31. 29x20	15x24
32. 27-21	16x27	33. 31x22	18x27
34. 32x21			

Les blancs passent à l'offensive sur l'aile gauche.

34...	8-12	35. 36-31	13-18
36. 31-27	18-23	37. 38-32	12-18
38. 43-38	6-11	39. 44-40	9-13 ?

(3-8) était indispensable pour tenter de tenir la position

40. 28-22 ! 11-16

41. 21-17 4-9

42. 17-11 etc.

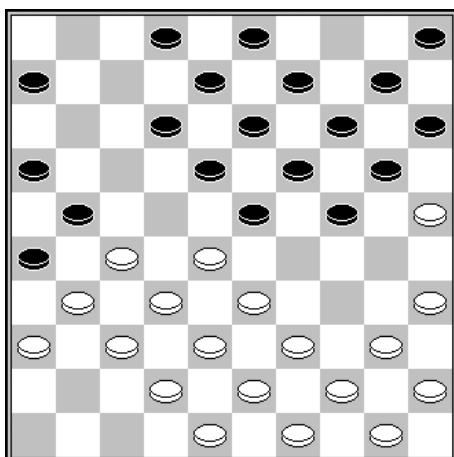
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 2
- Tome 1 – 2^e partie (classique actif)

- chapitre 4 : l'attaque de l'aile gauche
- chapitre 7 : le jeu offensif sur l'aile gauche

3.8 – L’incursion Kerkhof

L’incursion dans le camp adverse, en plaçant un pion kerkhof, se présente fréquemment en système classique. Le pion kerkhof, qui se traduit par « cimetière » ne jouit pas d’une très bonne réputation. Il joue pourtant un rôle important pour désorganiser le jeu adverse.



Pierre Ghestem – Maurice Raichenbach

3^e partie du match pour le titre mondial en 1945

15^e temps - trait aux blancs

L’aile gauche de chaque camp est immobilisée. Les blancs prennent ici l’initiative de jouer :

15. 27-22 18x27 16. 31x22

Les blancs profitent de l’opportunité qui leur est offerte car l’attaque (12-18) est suivie du gambit positionnel très avantageux 17. 39-34 (18x27) 18. 34-29 (23x34) 19. 40x29 etc.

16... (2-7) permet aux blancs de désorganiser totalement l’aile droite adverse par 22-18 ! (13x22) 28x17 etc.

L’échange 16... (12-17) 17. 22x11 (6x17) semble équilibrer le jeu, mais après 18. 36-31 (8-12) 19. 31-27 (12-18) 20. 40-34 (24-29) 21. 33x24 (20x40) 22. 45x34 (17-22) 23. 28x17 (21x12) 24. 39-33 (23-29) 25. 34x23 (19x39) 26. 44x33, les blancs conservent l’initiative, avec un jeu plus facile.

Les noirs ont donc joué :

16... 24-29 17. 33x24 20x29

A leur tour, les noirs placent un pion kerkhof. Les blancs ont à présent le choix entre l’attaque, l’enchaînement, l’échange ou un coup neutre comme 35-30. Le coup le plus approprié à la situation semble ici :

18. 40-34 29x40 19. 45x34

En jouant de cette manière, les blancs vont pouvoir exercer une pression sur le pion central 23.

19... 12-18

Il est à noter que (15-20) livre une combinaison dévastatrice par 20. 22-18 (13x33) 21. 38x7 (2x11) 22. 37-31 (26x28) 23. 39-33 (28x30) 24. 35x2.

20. 39-33 18x27 21. 37-31 26x37 22. 42x22 21-26
23. 48-42 2-7 24. 33-29 8-12

Les noirs pouvaient ici simplifier par (7-11) 25. 29x18 (11-17) 26. 22x11 (13x33) 27. 38x29 (16x7).

25. 29x18 12x23 26. 38-33 7-12 27. 22-18 13x22
28. 28x8 3x12 29. 33-29 23-28 30. 32x23 19x28
31. 29-23 28x19 32. 36-31 26x30 33. 35x4 16-21
34. 44-39 21-27 35. 4x36 12-18 36. 36x20 15x24

Avec une fin de partie devant conduire normalement à la nulle. Dans la partie, les noirs ont commis erreur et perdu la partie.

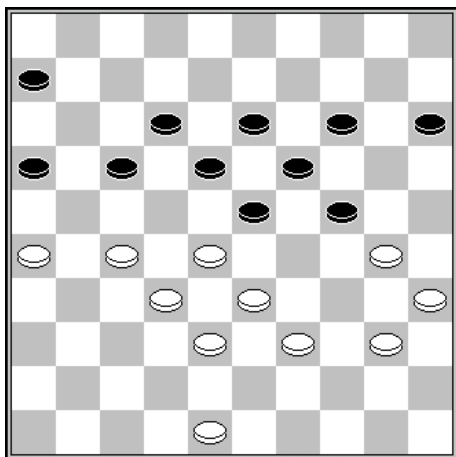
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 5
- Tome 1 – 2^e partie (classique actif)
- chapitre 3 : l’attaque classique
- chapitre 8 : l’incursion Kherkof

3.9 – Les faiblesses en classique

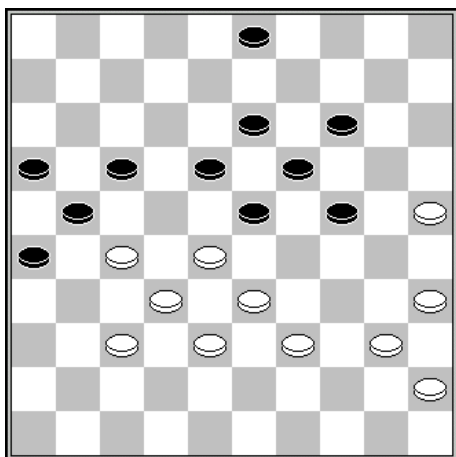
Les faiblesses structurelles en système classique ne sont pas très nombreuses. On parle souvent de l'ambivalence du pion 36, quelquefois considéré comme un pion arrière, et d'autres fois, reconnu comme un solide défenseur. De la même manière un trèfle sera qualifié de fort lorsqu'il entrave le développement de l'aile gauche adverse, et de faible, en face d'une avancée Ghestem. En revanche, la faiblesse du pion arrière blanc 42 (9 pour les noirs) est plus remarquable. Les difficultés de développement des ailes sont également à prendre en considération.

Il serait aventureux ici de dresser une liste de toutes les situations. Pourtant, la position du diagramme suivant recense plusieurs faiblesses caractéristiques :



On note ici la présence des pions inactifs 6 et 15. Par ailleurs, l'absence de pion en 8 pour prendre le contrôle de l'aile par (17-21), génère un pion faible en 12.

De leur côté, les blancs disposent d'un énorme réservoir de temps de réserve.



Trait aux noirs

La formation des blancs est organisée autour du coup royal. Les noirs ne peuvent envisager l'échange (17-22) 28x17 (21x12) sans subir une forme de coup royal par 27-22 (18x27) 32x21 (23x34) 40x7 (16x27) etc.

Les noirs doivent donc choisir entre (3-8) et (3-9), avec dans les 2 cas un désavantage structurel.

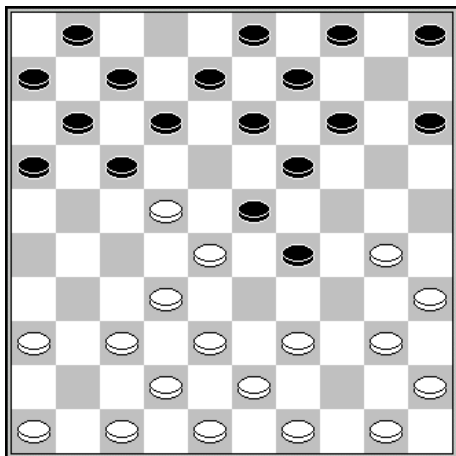
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 3
 - Niveau 6 – cours Hoogland :
 - Niveau 6 – cours Hoogland :
 - Tome 1 – 2^e partie (classique actif)
- chapitre 2 : les pions faibles
 - chapitre 5 §2 : le pion savant sous développé
 - chapitre 5 §3 : un pion remarquable en 41 (10)
 - chapitre 9 : aspects caractéristiques

3.10 – Le double pion kerkhof (DPK)

Le double pion kerkhof constitue l'une des formes les plus aiguës du système classique. On le rencontre dès le début de partie, après par exemple :

1. 33-28	18-23	2. 39-33	12-18	3. 44-39	7-12
4. 31-27	20-24	5. 37-31	14-20	6. 41-37	2-7
7. 27-22	18x27	8. 31x22	10-14	9. 34-30	24-29
10. 33x24	20x29				



Chaque camp doit à présent tenir compte des possibilités d'attaque, d'enchaînement ou d'échange des pions avancés à 22 et à 29.

Pour approfondir cette forme de jeu

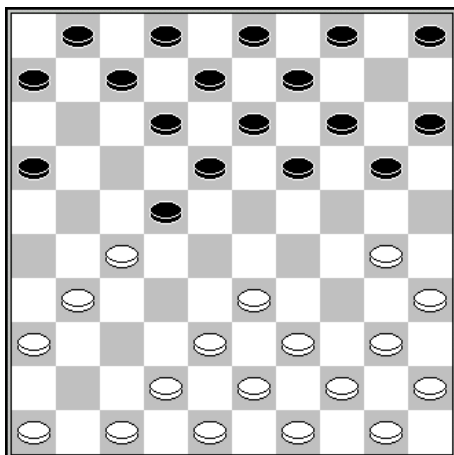
- Cours Part 2 – Section 5
 - Tome 1 – 2^e partie (classique actif)
- chapitre 3 : l'attaque classique
chapitre 10 : le double pion kerkhof

2^e partie - Les enchaînements

Chapitre 1 - Le faux marchand de bois (faux MdB)

La formation du faux marchand de bois peut se présenter dès le début de partie, après par exemple :

- | | | | | | |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 1. 34-30 | 19-23 | 2. 32-28 | 23x32 | 3. 37x28 | 14-19 |
| 4. 41-37 | 17-22 | 5. 28x17 | 11x22 | 6. 37-32 | 10-14 |
| 7. 32-27 | | | | | |

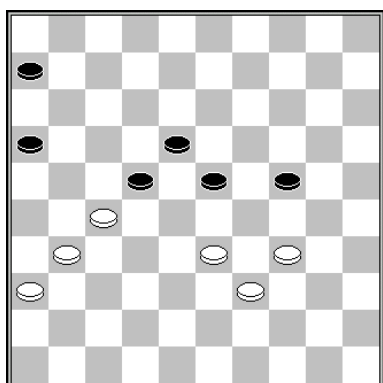


La valeur du faux MdB est toujours délicate à apprécier en début de partie. Les critères à prendre en considération sont les suivants :

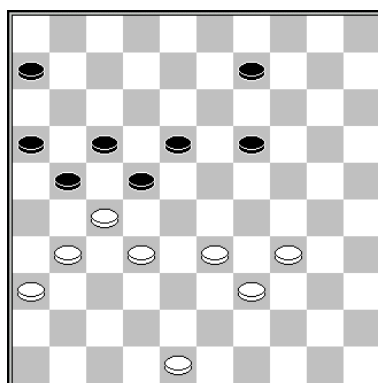
- Nombre de pions blancs sur la grande diagonale
- Liberté de mouvement sur l'aile droite pour les blancs
- Capacité pour les noirs d'occuper simultanément et de manière durable les cases centrales 23 et 24.
- Capacité de nuisance par les attaques répétées sur le pion 27.

Mais la principale difficulté d'évaluation de cette formation provient principalement du fait qu'il s'agit d'une formation de transition qui ne prend vraiment son importance qu'en fin de milieu de partie.

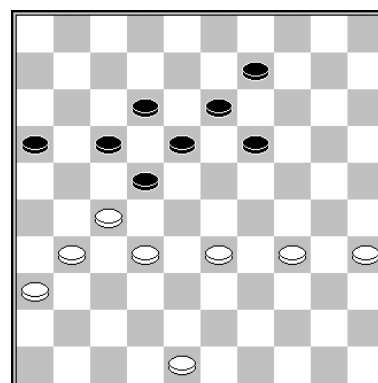
Les principales mutations sont les suivantes :



Contrôle du centre



Enchaînement aile droite



Tenailles

Diagramme n°1 : 31-26 (22x31) 36x27 après quoi les blancs contrôlent le centre adverse et profitent également du pion arrière 6.

Diagramme n°2 : 31-26 (22x31) 36x27 et l'enchaînement de l'aile droite adverse se révèle avantageux en raison du pion arrière 6

Diagramme n°3 : 32-28 et les blancs prennent le centre adverse en tenaille.

Pour approfondir cette forme de jeu

- | | |
|--|---|
| ➤ Cours Part 3 – Section 3 | chapitre 1 : le faux marchand de bois |
| ➤ The art of winning | chapitre 7 : locks |
| ➤ Niveau 4 – cours Roozenburg | chapitre 5 : le faux marchand de bois |
| ➤ Les enchaînements | chapitre 2 : le faux marchand de bois |
| ➤ La boussole de la stratégie (tome 2) | chapitre 5.4 : le faux marchand de bois |
| ➤ Tome 2 – 1 ^{ère} partie (les enchaînements) | chapitre 1 : le faux marchand de bois |

Chapitre 2 - Le marchand de bois

La position du marchand de bois peut se présenter dès les premiers coups, après par exemple :

1. 34-29

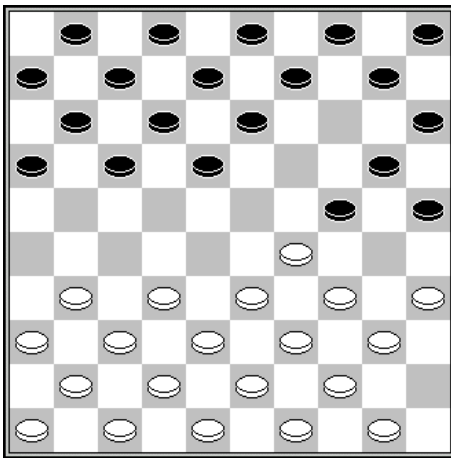
20-25

2. 40-34

14-20

3. 45-40

19-24

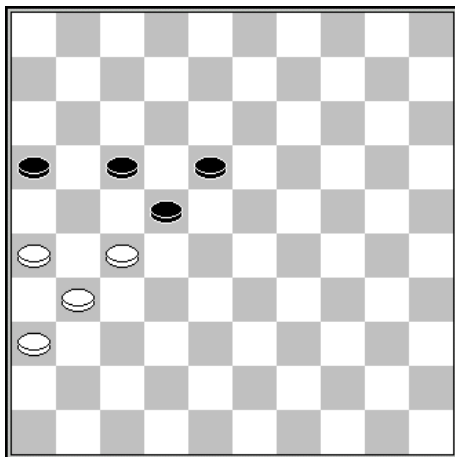


La formation du marchand de bois est en général tellement attractive que les joueurs n'hésitent pas à l'adopter, même avec 2 pions sur la grande diagonale.

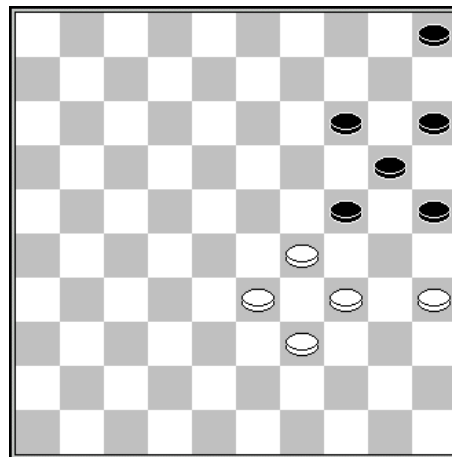
Il en résulte une forme de jeu équilibrée dans laquelle les enjeux sont principalement centrés sur l'occupation territoriale, avec une éventuelle intrusion sur la case 23.

Les dégagements éventuels sont également à prendre en considération.

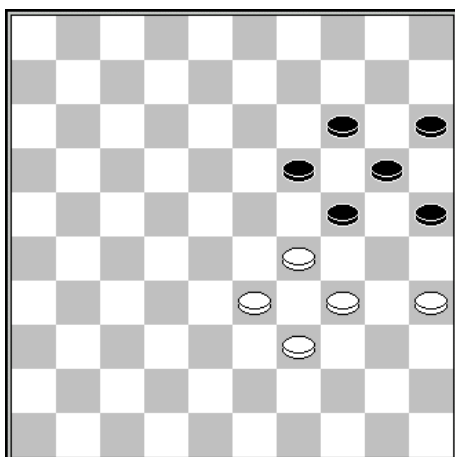
Les principales orientations sont les suivantes :



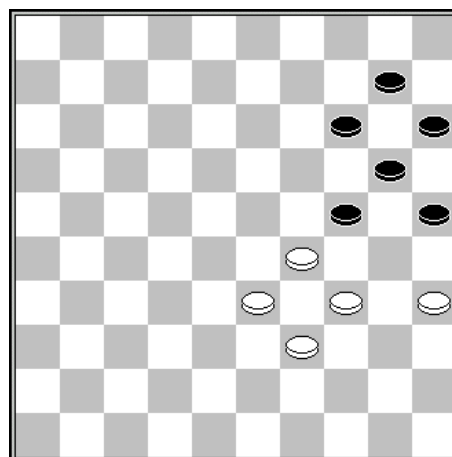
Sans pions sur la grande diagonale



Avec un pion en 14 et éventuellement un pion à 5

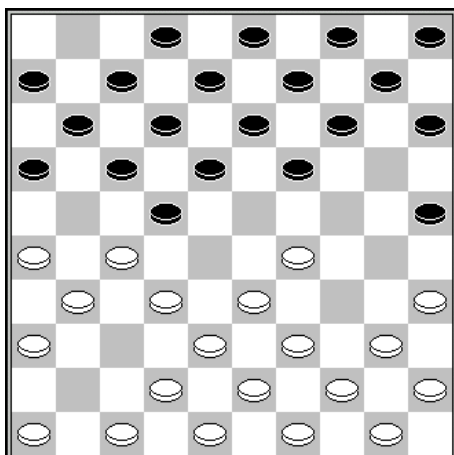


Avec deux pions en 14 et 19



Avec deux pions en 10 et 14

Les plans de contre jeu efficace prennent souvent l'une des formes suivantes :

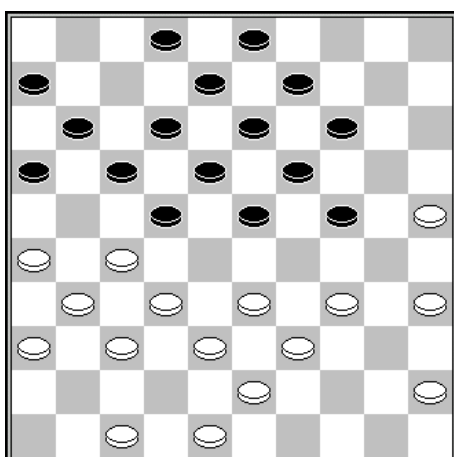


Trait aux noirs

La situation suivante est un peu particulière car les blancs ont commis l'erreur de placer un pion en 29. On observe alors que toute diagonale 47-29 est immobilisée. Il en résulte que les blancs vont manquer de temps et vont devoir fermer la case 34, permettant ainsi aux noirs d'avancer au centre par (19-23). Par exemple :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1... | 14-20 | 2. 46-41 | 10-14 |
| 3. 41-37 | 5-10 | 4. 47-41 | 19-23 |

Attaque à contretemps qui force les blancs à fermer la case 34.



Herman Bouwhuis – Zoja Golubeva (Nijmegen 1989)

23^e temps – trait aux noirs

Les noirs sont bien implantés au centre, ce qui est le signe d'une situation très appréciable. Ils ont à présent les moyens de renforcer leur emprise territoriale en jouant :

- | | | | |
|-----------|---------|-----------|-------|
| 23... | 24-30 ! | 24. 35x24 | 19x30 |
| 25. 33-29 | | | |

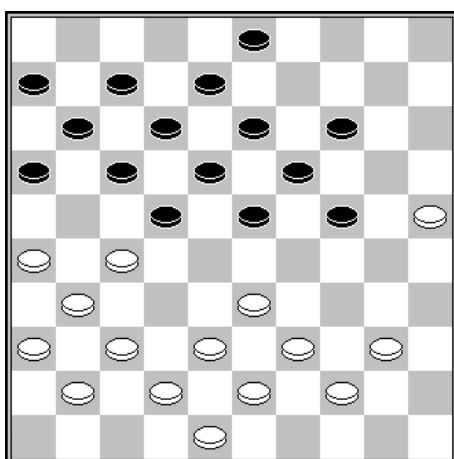
Sur 45-40, l'aspect tactique prend le dessus par (23-29) 33x35 (22-28) 32x23 (18x29) 34x23 (17-21) 26x17 (12x41).

- | | | | |
|-------------|-----|-----------|-------|
| 25... | 2-7 | 26. 45-40 | 14-19 |
| 27. 40-35 ? | | | |

47-41 s'imposait. A présent les noirs combinent par :

- | | |
|-----------|-------|
| 27... | 17-21 |
| 30. 28x19 | 13x44 |

- | | | | |
|-----------|-------|-----------|-------|
| 28. 26x28 | 11-17 | 29. 35x24 | 19x30 |
|-----------|-------|-----------|-------|



La forte position centrale des noirs leur offre la possibilité d'investir avantageusement la case 28 :

- | | |
|------|---------|
| 1... | 23-28 ! |
|------|---------|

Les coups des blancs sont alors extrêmement limités.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 3 – Section 3
- The art of winning
- Niveau 4 – cours Roozenburg
- Les enchaînements
- La boussole de la stratégie (tome 2)
- Tome 2 – 1^{ère} partie (les enchaînements)

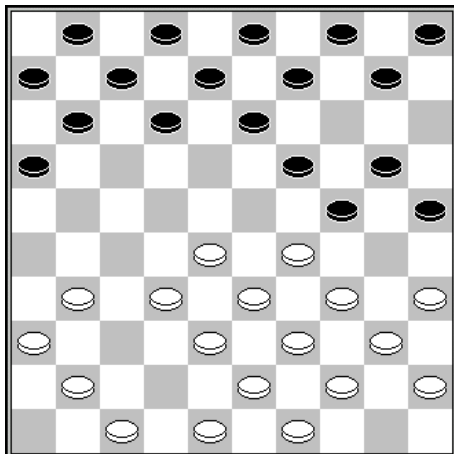
- chapitre 2 : le marchand de bois
- chapitre 7 : locks
- chapitre 5 : le marchand de bois
- chapitre 1 : le marchand de bois
- chapitre 5.5 : le marchand de bois
- chapitre 2 : le marchand de bois

Chapitre 3 – Le marchand de bois incomplet

Cette forme de jeu est également connue sous le nom de marchand de bois « Bronstring » en référence au joueur néerlandais qui le mit le premier en valeur sur la scène internationale, dans une partie d'anthologie contre Viacheslav Shchegolev en 1967. Pourtant, ce marchand de bois n'était pas totalement inconnu à l'époque, car Wim de Jong l'avait déjà introduit dans un début similaire, lors du championnat des Pays Bas 1962.

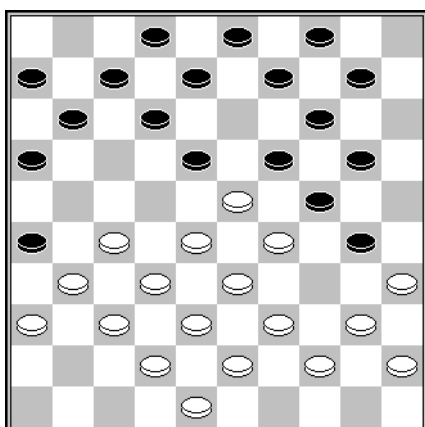
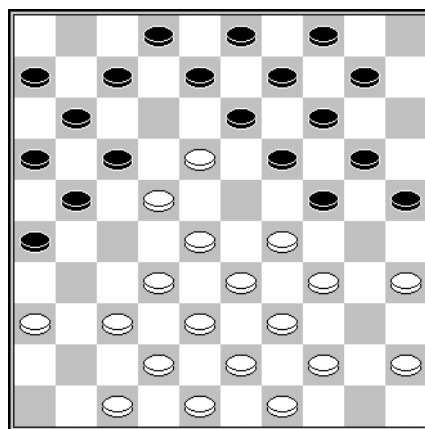
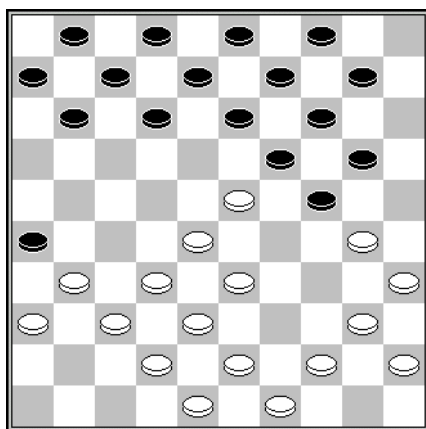
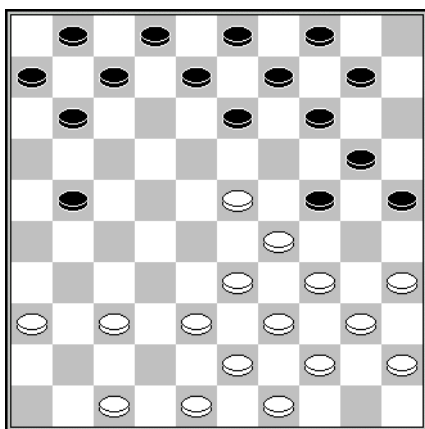
Ce marchand de bois incomplet se singularise par l'absence d'un pion à 15. On le rencontre fréquemment dans la variante Chefneux :

1. 32-28	18-23	2. 33-29	23x32	3. 37x28	20-25
4. 41-37	17-21	5. 37-32	15-20	6. 39-33	19-24
7. 44-39	21-26	8. 50-44	26x37	9. 42x31	14-19
10. 46-41					



Le MdB incomplet introduit quelques différences notoires dans la manière de jouer lorsqu'on la compare au marchand de bois classique.

Ainsi, l'absence de pion en 15 autorise les blancs à occuper la case 23 par la progression simple 29-23. Il en résulte une forme d'enchaînement assez étrange. Si l'on ajoute à cela que les blancs ont la faculté de pousser leur avance jusqu'à la case 18, on comprend aisément qu'on est en présence d'un système riche en possibilités et qu'il convient de l'étudier avant de l'adopter en partie officielle.



Les 4 diagrammes suivants montrent les formes de jeu extrêmes auxquelles on aboutit régulièrement en présence d'un MdB incomplet.

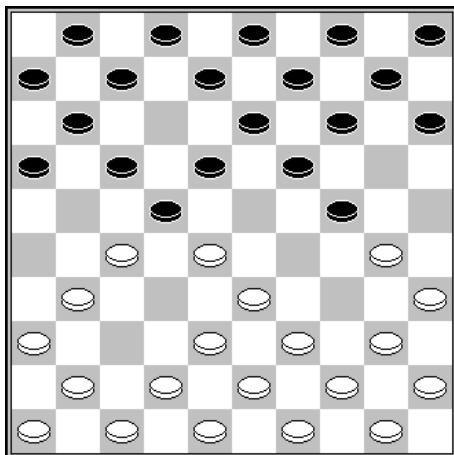
Pour approfondir cette forme de jeu

- Niveau 6 – cours Hoogland : chapitre 9 : le marchand de bois incomplet
- La boussole de la stratégie (tome 2) : chapitre 5.6
- Tome 2 – 1^{ère} partie (enchaînements) – chapitre 3 : le marchand de bois incomplet

Chapitre 4 – L'enchaînement latéral : les tenailles

L'enchaînement latéral connu sous la dénomination de « tenailles », peut se présenter dès le début de partie, après par exemple :

- | | | | | | |
|----------|-------|----------|-------|----------|-------|
| 1. 32-28 | 18-22 | 2. 37-32 | 20-24 | 3. 34-30 | 12-18 |
| 4. 32-27 | | | | | |

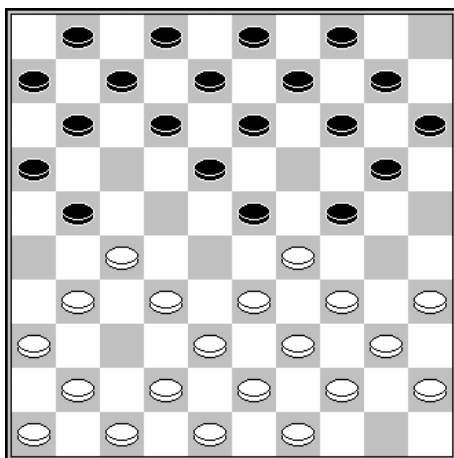


Dans cette situation, les noirs sont condamnés à perdre un pion :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 4... | 15-20 | 5. 30-25 | 10-15 |
| 6. 41-37 | 7-12 | 7. 38-32 | 1-7 |
| 8. 43-38 | 4-10 | 9. 46-41 | |

Et les noirs n'ont plus de coup utile.

L'exemple précédent met en évidence l'efficacité de cet enchaînement dans certaines circonstances. Il devient intéressant de savoir s'il existe des cas dans lesquels le camp adverse peut opposer un jeu au moins égal. Il faut admettre que le contre jeu n'est pas d'un abord facile. Le thème le plus connu est :



Trait aux blancs

Dans cette situation, les blancs se dégagent par :

- | | | | |
|----------|-------|----------|-------|
| 1. 27-22 | 18x27 | 2. 31x22 | 13-18 |
|----------|-------|----------|-------|

Après (12-18) les blancs ont un coup de ricochet par 41-37 (18x27) 29x18 (13x22) 33-29 (24x33) 39x26

Après (12-17) les blancs ricochent également par 29x18 (17x37) 41x32 (13x22) 33-29 (24x33) 39x26

- | | | |
|----------|------|----------|
| 3. 22x13 | 9x18 | 4. 41-37 |
|----------|------|----------|

Et surtout pas 42-37 à cause de (23-28).

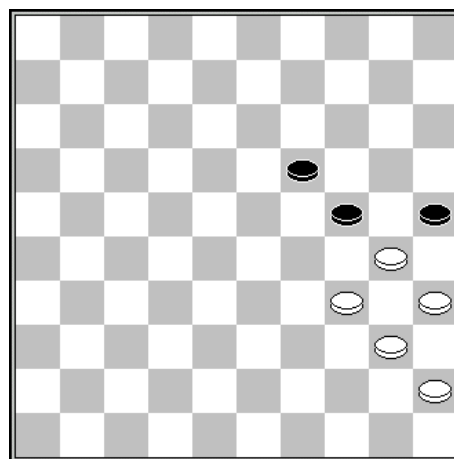
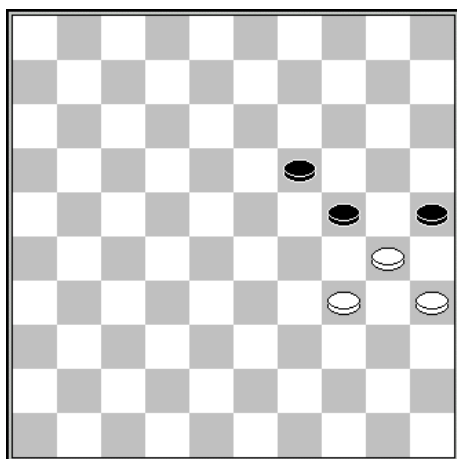
- | | | | | |
|------|-------|----------|-------|----------|
| 4... | 11-17 | 5. 47-41 | 21-27 | 6. 38-32 |
|------|-------|----------|-------|----------|

Suivi de 32-28 au moment souhaité.

Pour approfondir cette forme de jeu

- | | |
|--|---|
| ➤ The art of winning | chapitre 7 : locks |
| ➤ Les enchaînements | chapitre 3 : l'enchaînement du centre droit |
| ➤ Tome 2 – 1 ^{ère} partie (les enchaînements) | chapitre 4 : les tenailles |

Chapitre 5 – L'enchaînement de l'aile droite (EAD)



L'enchaînement de l'aile droite se présente sous 2 formes, l'une avec 3 pions enchaînés, l'autre avec 5, avec plus ou moins de pions arrière sur les cases 5-10-14-15-20 pour les noirs. La première forme présente un intérêt en fin de milieu de partie et dépend essentiellement des actions possibles sur l'autre aile. La seconde forme, connue sous le nom d'enchaînement Weiss, est plus délicate à aborder.

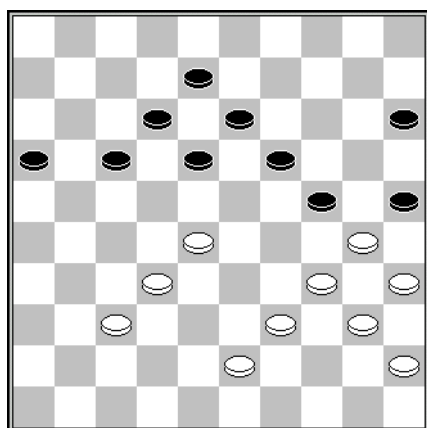
On la rencontre dès le début de partie :

Pour les blancs par 1. 35-30 (20-25) 40-35 (14-20) 44-40 (20-24)

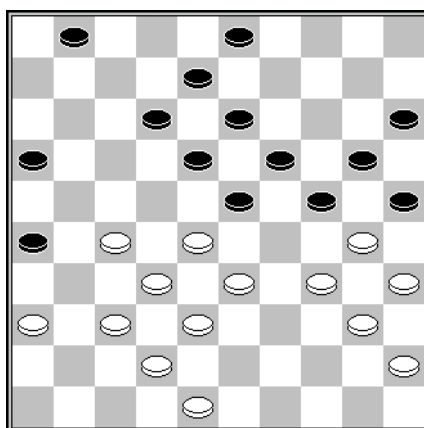
Pour les noirs par 1. 32-28 (16-21) 2. 31-26 (11-16) 3. 37-31 (7-11) 4. 31-27

Dans les 2 cas, le maniement du camp enchaîné requiert une bonne technique.

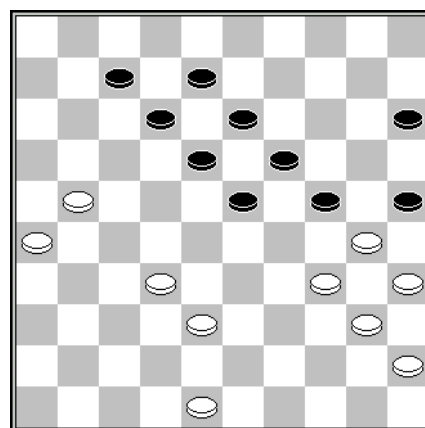
La question essentielle est de savoir si un tel enchaînement peut procurer un intérêt positionnel. Je peux déjà citer 3 cas spécifiques où la valeur stratégique l'EAD5P est reconnue :



Trait aux blancs



Trait aux blancs



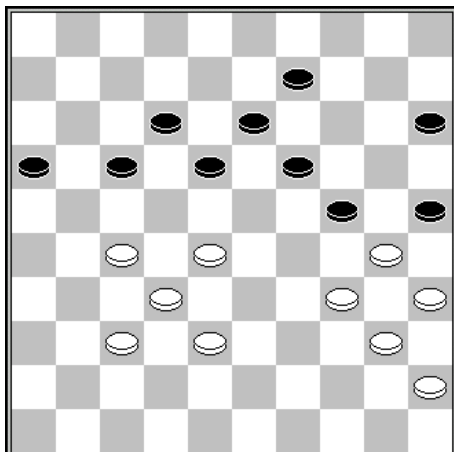
Trait aux noirs

Dans le 1^{er} diagramme la valeur de l'enchaînement est liée à la capacité d'intrusion sur la case 23. Ce type de stratégie est traité un peu plus loin dans les systèmes offensifs.

Le second diagramme présente une situation plutôt favorable aux blancs en raison de leur mobilité sur l'autre aile.

Dans le 3^e diagramme, on a affaire à un cas typique de système van Leeuwen, avec une forme d'encerclement du centre adverse. Cette stratégie très complexe est réservée aux joueurs d'un très bon niveau l'ayant analysé en profondeur.

Il existe une autre manière d'aborder cet enchaînement de l'aile droite en s'appuyant sur l'aspect combinatoire extrêmement présent avec cette forme de jeu.



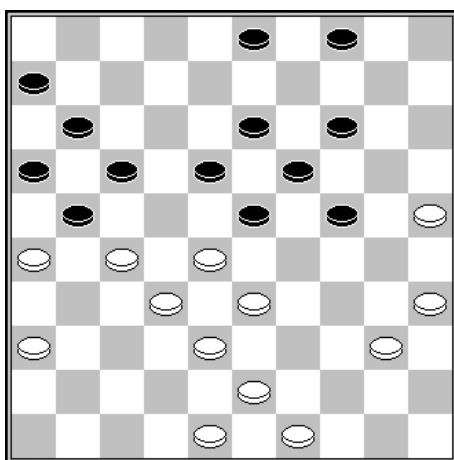
Trait aux noirs

Les noirs sont évidemment menacés de 28-22, mais ils n'ont aucune bonne parade :

A – (18-23) coup de talon par 28-22 ! (17x28) 38-33 (28x39) 34x23 (25x34) 40x7

B – (9-14) 28-22 ! (17x28) 32x23 B+ quelle que soit la prise

C – (17-21) coup du tourniquet par 27-22 (18x27) 38-33 (27x29) 34x3 (25x34) 40x20 (15x24) 3x26



Marcel Deslauriers – Iser Kouperman

Match pour le titre de champion du monde en 1958

35^e temps trait aux blancs

35. 36-31

Un coup pas très heureux d'un point de vue positionnel, mais le réseau combinatoire tissé par les noirs ne laisse pas d'autre choix :

A – 40-34 est évidemment interdit par (17-22)

B – 48-42 est également perdant par (17-22) 28x17 (11x31) 26x37 (23-28) 32x12 (13-18) 12x23 (19x48)

C – 43-39 n'est pas très engageant après (17-22) ! 28x17 (11x31) 26x37 [forcé] (6-11) suivi par (21-27) et les noirs obtiennent une

position qui ne laisse guère d'espoir au camp adverse.

D – 49-44 ne va pas non plus, toujours à cause de (17-22) et du coup de l'aller retour, avec une dame cette fois-ci sur la case 50.

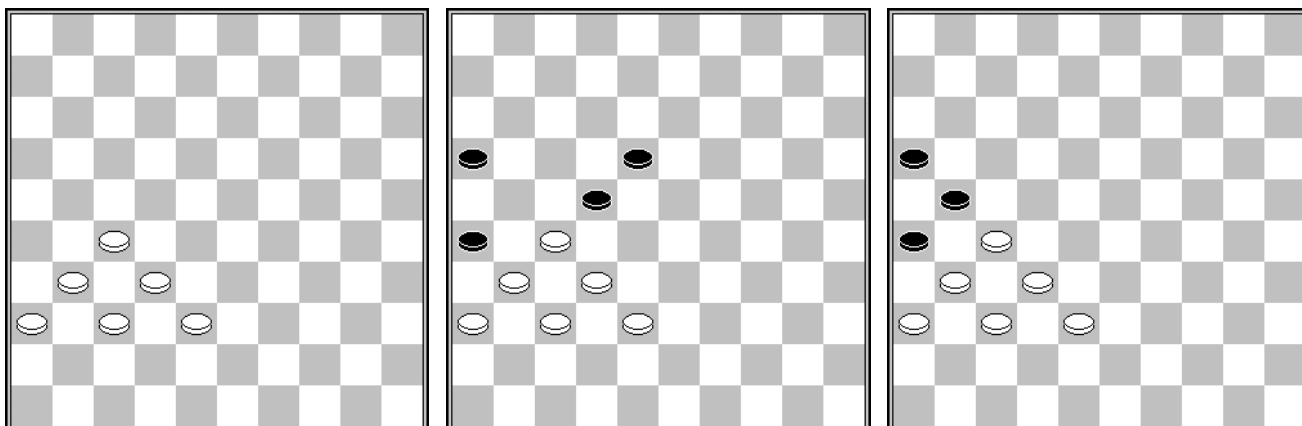
35...	17-22 !	36. 28x17	21x12	37. 33-18	12-17 !
38. 38-33	4-9	39. 43-38	14-20	40. 25x14	9x20
41. 49-43	3-9	42. 43-39	9-14	43. 48-42	17-22
44. 28x17	11x22 etc.				

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 3 – Section 3
- The art of winning
- Niveau 5 – cours Springer
- Les enchaînements
- La boussole de la stratégie (tome 2)
- Tome 2 – 1^{ère} partie (les enchaînements)
- chapitre 3 : l'enchaînement de l'aile droite
- chapitre 7 : locks
- chapitre 7 : l'enchaînement de l'aile droite
- chapitre 3 : l'enchaînement de l'aile droite
- chapitre 7.1 : principal enchaînement de l'aile droite
- chapitre 5 : l'EAD avec 3 pions
- chapitre 6 : l'EAD avec 5 pions

Chapitre 6 – L'enchaînement de l'aile gauche

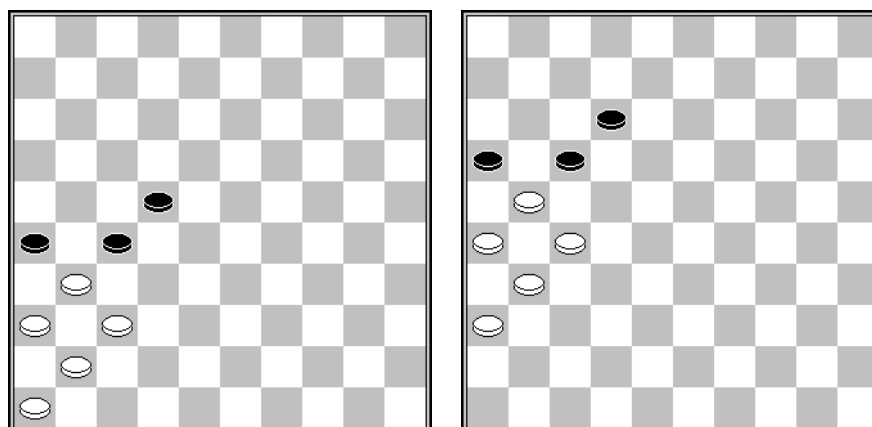
L'enchaînement de l'aile gauche revêt plusieurs formes.



Il y a d'abord cette formation triangulaire de 6 pions qui peut être entravée de diverses manières. Toutefois, il ne faut pas perdre de vue que cette formation porte le nom de batterie Chizhoz (Kanon Chizhov en néerlandais) et qu'elle est réputée pour son caractère offensif.

Le second diagramme montre une forme d'enchaînement très généralement favorable pour les noirs.

La position du 3^e diagramme, bien que semblant très avantageuse pour les noirs, mérite une attention toute particulière car elle est à l'origine d'un système connu sous le nom de partie du trèfle (klaverblad en néerlandais). Ce type de partie se présente dès le début après par exemple 1. 31-27 (17-21) 2. 37-31 (21-26) 3. 41-37 (18-23) 4. 33-28 (12-17) 5. 39-33 (17-21).



Ces 2 autres formes d'enchaînement de l'aile gauche se présentent assez rarement, mais elles ne sont pas dénuées d'intérêt, surtout celle du 1^{er} diagramme qui peut se révéler utile en partie de flanc.

Pour approfondir cette forme de jeu

- The art of winning
- La boussole de la stratégie (tome 2)

- Tome 2 – 1^{ère} partie (les enchaînements)

- chapitre 7 : locks
- chapitre 7.2 : quelques enchaînements sur l'aile gauche
- chapitre 8.2 : l'enchaînement volontaire de l'aile gauche
- chapitre 7 : la partie du trèfle

3^e partie - Le jeu offensif

Chapitre 1 – Le système d'Utrecht

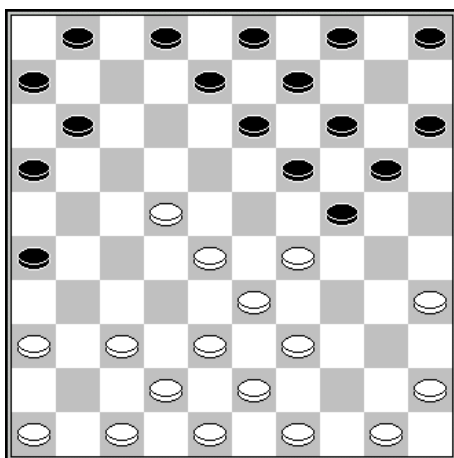
Le système d'Utrecht est également connu sous le nom d' « attaque Hoogland », en référence à l'ancien champion du monde qui fut parmi les premiers à déployer un jeu offensif dès les premiers coups de la partie, pour échapper à la similitude.

On peut notamment citer la partie qu'il a remportée contre Jack de Haas au championnat des Pays Bas 1913 :

1. 33-28	18-23	2. 39-33	12-18	3. 44-39	7-12
4. 31-27	20-24	5. 37-31	14-20	6. 41-37	10-14
7. 34-29 !	23x34	8. 40x29 !			

Un échange préliminaire qui expulse les noirs du centre.

8...	17-22	9. 28x17	12x21	10. 27-22 !	18x27
11. 31x22	21-26	12. 32-28			



Le système d'Utrecht est en place.

12...	1-7	13. 45-40	20-25
14. 29x20	15x24	15. 40-34	

Les noirs sont exclus du centre et doivent donc opposer un système d'encercllement.

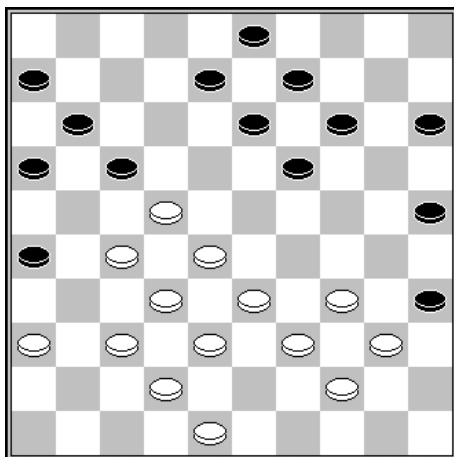
De leur côté, les blancs doivent se procurer de l'espace et prendre le contrôle de la case 29.

Dans la partie, il a été joué :

15... 24-30

Ce coup fait le jeu des blancs. 15... (5-10) pose plus de problèmes de développement aux blancs car 34-29 est suivi de (19-23), et le pion 22 se retrouve alors isolé.

La problématique dans ce type de jeu est de se créer de l'espace.



Trait aux blancs

Cette position montre bien que les blancs sont à l'étroit. La position idéale pour les noirs serait d'encercler le centre blanc par une sorte de chevron constitué par les pions 26-21-17-12-8-13-19-24-30-35. On se rend compte que ce chevron est ici incomplet. Les blancs les moyens d'en profiter à condition d'être offensif. Voici comment :

Variante A : 37-31x31

La formation 37-42-48 permet d'ouvrir une brèche sur l'aile gauche.

1. 37-31	26x37	2. 42x31	8-12
----------	-------	----------	------

Sur (14-20), les blancs s'engouffrent dans le camp adverse par 22-18 !

3. 34-29

Et il n'est plus vraiment question d'encercllement car :

A - (19-24x24) 22-18 etc.

B- (12-18) 31-26 et 27-21 au coup suivant

C - (14-20) 29-23 et les noirs sont à la peine pour opposer un jeu constructif.

Variante B : 33-29

1. 33-29

19-24

2. 29x20

15x24

3. 38-33

Le coup naturel 34-29x29 laisse une combinaison par (13-18) 24x4 (3-9) 4x2 (26-31) 37x26 (17-21) 26x17 (11x24) 2x30 (25x45).

3...

8-12

Malgré les apparences, ce coup est plus fort que (24-30) en raison de 36-31 qui prive les noirs de bonnes possibilités d'encercllement.

4. 42-38

12-18

5. 34-29

24-30

6. 40-34

14-20

7. 48-42

9-14

8. 44-40 etc.

Les blancs rompent l'encercllement et conservent le contrôle de l'importante case stratégique 29.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 5
 - Niveau 5 – cours Springer
 - Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif)
- chapitre 4 : l'attaque Hoogland
chapitre 5 : jouer contre l'attaque Hoogland
chapitre 2 : l'attaque Hoogland
chapitre 3 : l'encercllement d'un avant-poste en 22
chapitre 1 : le système d'Utrecht

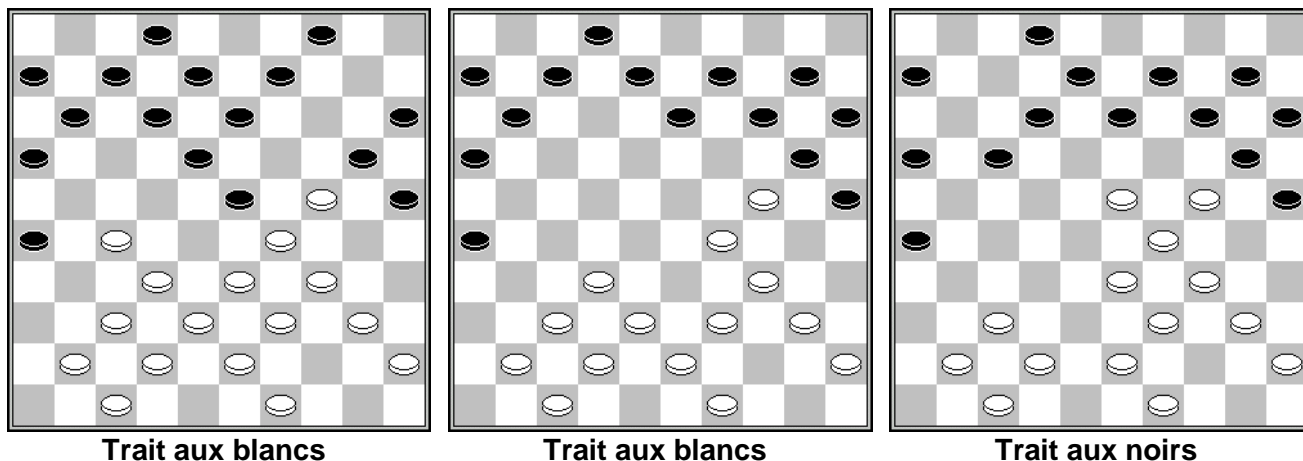
Chapitre 2 – Le système Roozenburg

Le Système Roozenburg porte le nom de l'ancien champion du monde hollandais, alors que de nombreuses parties attestent de son existence bien avant la célèbre 9^e partie de son match contre Ben SPRINGER en 1945.

Ce système se présente dès les premiers coups de la partie. Par exemple :

1. 33-29 19-23 2. 35-30 20-25 3. 30-24

Le plan de jeu de base se déroule selon la séquence **idéale** suivante :



A partir du premier diagramme, les blancs jouent :

1. 33-28

Cette attaque du pion central adverse force les noirs à se replier par :

1... 4-10

Après (11-17) ? 2. 28x19 (18-22) 3. 27x18 (12x14), les blancs ont un coup de dame par 4. 34-30 (25x23) 5. 32-27 (20x29) 6. 27-21 (16x27) 7. 38-33 (29x38) 8. 43x1.

2. 28x19 18-22 3. 27x18 12x14

On se retrouve dans la position du second diagramme dans laquelle l'enjeu pour les noirs est de capturer l'avant-poste 24, tandis que le but des blancs est de s'implanter solidement au centre en visant l'occupation de la case 23. On peut imaginer le scénario suivant :

4. 38-33

Ce coup interdit l'attaque (14-19) par le coup direct 29-23 (20x27) 23x1

4... 7-12 5. 32-28 11-17

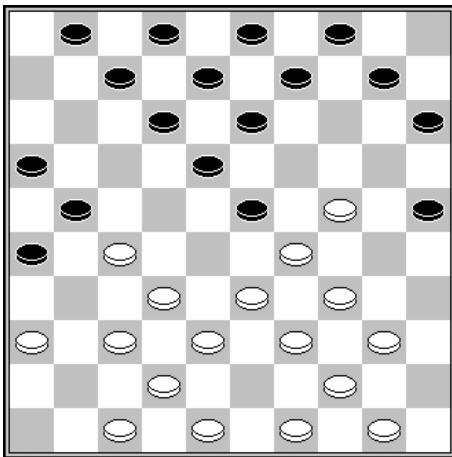
Sur (14-19) les blancs ont encore un coup de dame par 6. 29-23 (20x18) 7. 28-22 (18x27) 8. 37-32 (27x29) 9. 34x5 avec une reprise à égalité numérique après (13-18) 10. 41-36 (8-13) 11. 5-46 (13-19) 12. 46x21 mais une position légèrement supérieure.

6. 28-23

Position du 3^e diagramme dans lequel les blancs sont incontestablement bien implantés au centre.

Ce schéma de base dépend de la capacité à défendre l'avant-poste 24 dans de bonnes conditions.

Il existe deux autres schémas défensifs très répandus :



Le système Drost :

Trait aux blancs

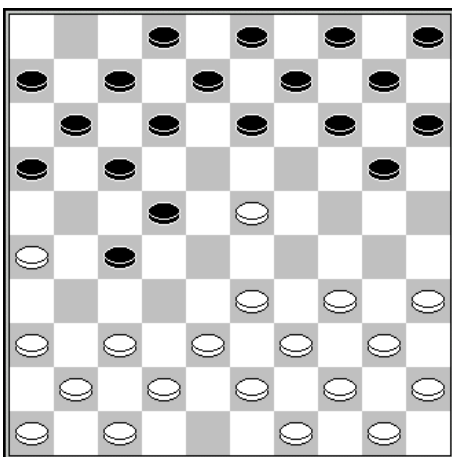
Dans ce genre de situation, les noirs ont pris la précaution de ne pas placer de pion sur la case 20. Après :

1. 33-28

Les noirs ne s'intéressent pas à l'avant poste 24, mais lui préfèrent le pion 27.

1... 12-17 2. 28x19 17-22 !

Et le pion 27 est sous pression sans possibilité pour les blancs de revenir au centre par 38-33 (22x31) 36x27 (7-11) 33-28 ? à cause de simplement (15-20).



L'avancée Springer

Trait aux blancs

Une situation caractéristique avec un pion Springer en 23, isolé au milieu des lignes adverses. Et pourtant les noirs ne peuvent en tirer aucun profit.

1. 35-30 20-25

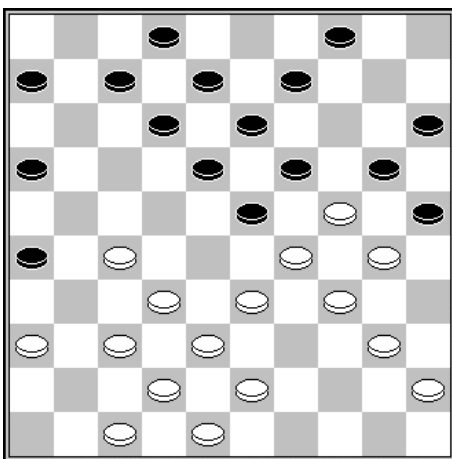
L'attaque du pion par (13-19) perd un pion après 37-31 (19x28) 30-24 (20x29) 34x21 (16x27) 41-37 etc.

L'attaque par (13-18) permet aux blancs de renforcer par 37-31 (18x29) 34x23 etc.

2. 37-31 14-19

L'attaque (13-19) perd un pion directement par 33-28 (22x33) 38x29 (19x28) 33x31

3. 23x14 10x19 4. 30-24 ! 19x30 5. 40-35 etc.



La fermeture Bonnard

Trait aux blancs

Une situation caractéristique de partie Roozenburg transformée en Bonnard par la fermeture de la case 30.

Le plan de jeu des blancs est d'occuper durablement la case centrale 28.

1. 33-28 6-11

(18-22) est directement perdant par 28x17 (12x21) 29x18 (13x31) 36x27 (20x29) 34x1.

2. 37-31 26x37 3. 42x31

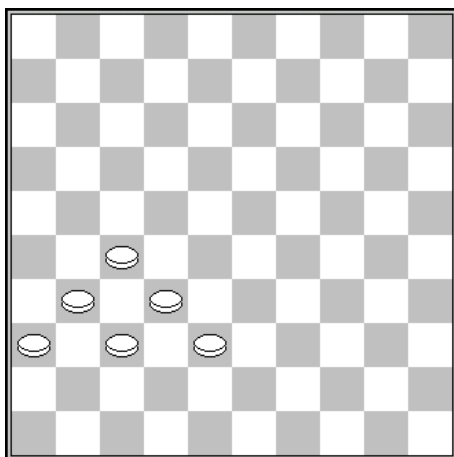
Et les noirs n'ont plus grand-chose à jouer.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 5
- Niveau 4 – cours Roozenburg
- Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif)
- chapitre 6 : l'attaque Roozenburg
- Chapitre 7 : la partie Bonnard
- chapitre 8 : la contre-attaque Springer
- chapitre 9 : le système Roozenburg
- chapitre 2 : le système Roozenburg

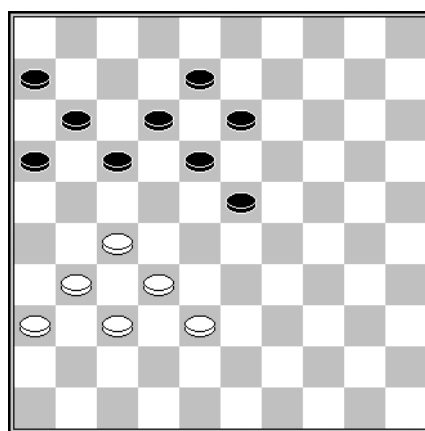
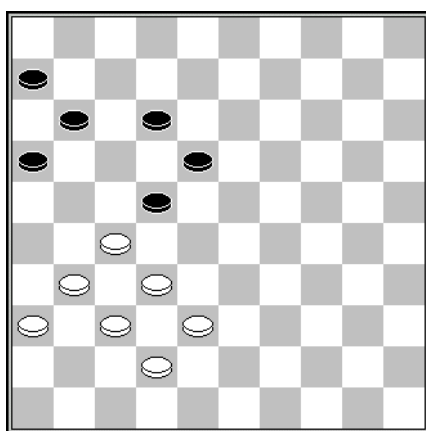
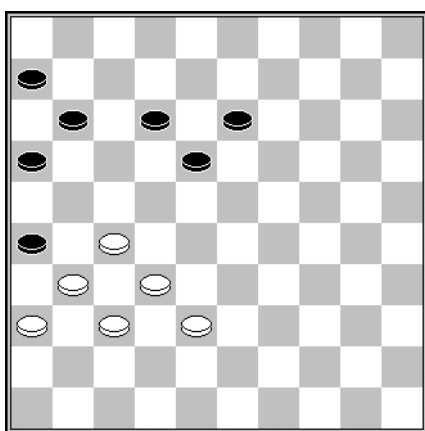
Et également mon ouvrage consacré au système Roozenburg accessible sur le site « allonsadame » : https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/Roozenburg/LE_SYSTEME_ROOZENBURG.html

Chapitre 3 – La batterie Chizhov



Le multiple champion du monde a souvent eu recours à cette formation connue au jourd'hui sous le nom de « batterie Chizhov », traduisant l'expression hollandaise « Kanon Chizhov ».

Diverses stratégies sont possibles en fonction des structures de pions adverses.



Le premier diagramme est la situation la plus répandue. Le plan de jeu consiste à profiter de la mauvaise configuration des pions noirs sur leur aile droite

Les formes de jeu qui résultent des second et troisième diagrammes sont plus délicates à traiter et nécessitent une connaissance particulière de la stratégie à adopter

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 2
- Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif) –

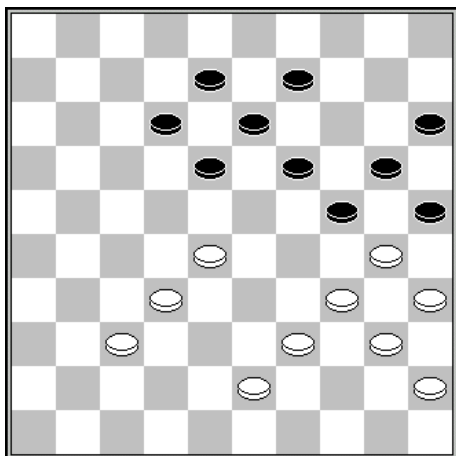
chapitre 6 : la batterie Chizhov
chapitre 5 : la batterie Chizhov

Également les chroniques de Ton Sijbrands parues en 1995 et disponibles en français sur le site « allonsadame » :

https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/Sijbrands/sommaire_bat.html

Chapitre 4 – L'enchaînement Weiss offensif

L'enchaînement Weiss se présente dans de nombreuses formes de jeu différentes. Ici, il est question d'associer l'EAD à une colonne de choc en vue de placer un piquet canadien



Dans cette situation, la flèche 28-32-37 permet aux blancs d'investir la case 23 par :

- | | | | |
|---------------|-------|----------|-------|
| 1. 28-23 | 19x28 | 2. 32x23 | 18x29 |
| 3. 34x23 | 25x34 | 4. 39x19 | 13x24 |
| 5. 40-34 etc. | | | |

Pour approfondir cette forme de jeu

- Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif)

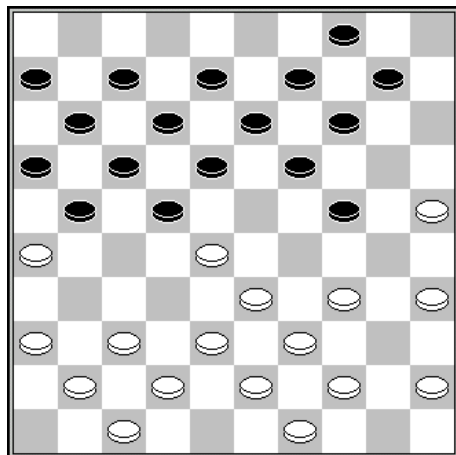
chapitre 4 : l'enchaînement Weiss offensif

Chapitre 5 – Le jeu offensif en pré-Roozenburg

La forme de jeu que j'ai baptisée « jeu offensif en pré-Roozenburg », en l'absence de référence antérieure, est assez particulière. Il ne s'agit pas d'un système Roozenburg en raison de l'absence de pion en 24 pour les blancs, ou 27 pour les noirs selon le cas.

De quoi s'agit-il donc ?

Prenons pour support la position suivante, extraite d'une partie entre Gérard Jansen et Auke Scholma jouée en interclub, en 1981 :



19^e temps – trait aux blancs

Les noirs sont fortement implantés autour du pion central blanc 28. Les noirs peuvent évidemment envisager un plan de jeu standard « Roozenburg », mais dans la majorité des cas, le plan de jeu adopté est différent. Si les blancs jouent :

A – 19. 34-29 (18-23) 20. 29x27 (21x23) etc.

B – 19. 34-30 (18-23) 20. 37-32 (21-27) 21. 32x21 (23x32) ! 22. 38x18 (16x27) ! 23. Ad lib (12x23) etc.

C – 19. 37-32 (18-23) sans crainte de 33-29 qui laisse les noirs avec un bon jeu central.

En partie il a été joué :

19. 37-31 18-23
22. 42-38 22-28

20. 40-40 23x32
23. 33x22 17x28

21. 38x18 13x22
24. 26x17 11x22

Et les noirs sont fortement implantés dans le centre adverse.

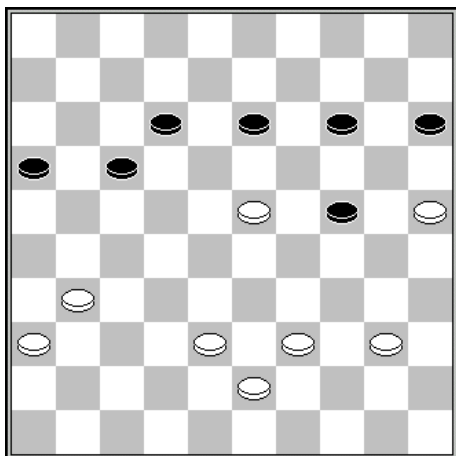
Pour approfondir cette forme de jeu

➤ Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif)

chapitre 3 : le jeu offensif en pré-Roozenburg

Chapitre 6 – Le piquet canadien

L'intrusion dans le camp adverse par le centre se traduit par la mise en place d'un pion connu sous le nom de « piquet canadien ».



Trait aux blancs

Le pion blanc en plein milieu du camp adverse est un véritable poison. Impossible de l'échanger. L'attaquer est inutile.

Les blancs concluent ici en s'appropriant la case clé 27.

1. 31-27 !

On note ici l'importance des pions 23, 25 et 27 qui clouent la position adverse.

Pour approfondir cette forme de jeu

➤ Cours part 2 - Section 5

➤ Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif)

chapitre 1 – l'attaque au centre

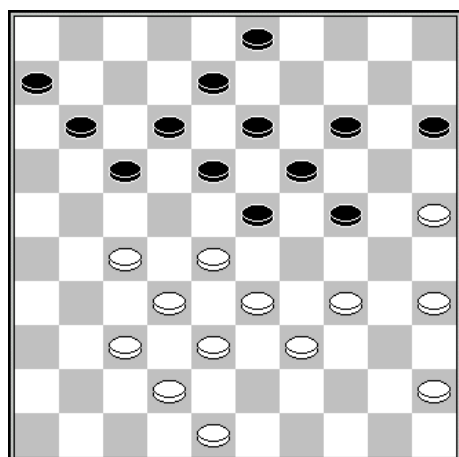
chapitre 2 – jouer contre une attaque au centre

chapitre 6 : le piquet canadien

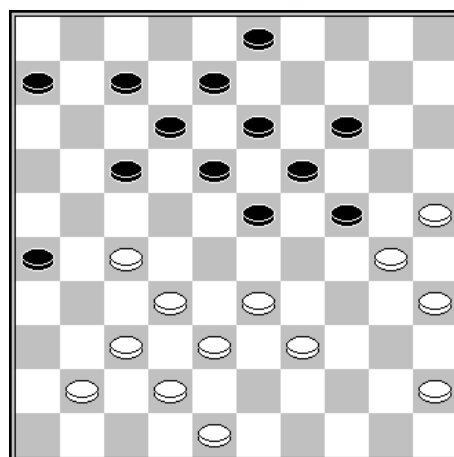
Chapitre 7 – L'offensive contre le pion blanc 27

Nous avons déjà rencontré ce type d'action en abordant le classique offensif. L'intention offensive contre le pion blanc 27 consiste toujours à expulser les blancs du centre. Dans ce chapitre, il s'agit du cas particulier où les noirs lancent l'offensive sans pion à 16. Cette particularité leur permet généralement de disposer d'un pion supplémentaire pour lancer l'attaque contre le pion 27.

Les 2 cas de figure les plus habituels sont les suivants :



Trait aux noirs



Trait aux noirs

Dans le premier diagramme, les noirs s'imposent au centre en jouant (17-22) 28x17 (11x31) 37x26 (18-22).

Dans le second diagramme, on note la présence d'un pion noir à 26. Les noirs parviennent également à s'accaparer les cases stratégiques en jouant :

1... 17-22 2. 41-36

Après 48-43 (22x31) 32-28 (23x32) 38x36 les noirs dament par (14-20) 25x23 (18x47 ou 18x49)

2... 22x31 3. 36x27 7-11 4. 33-28 12-17 !

L'absence de pion noir en 16 évite les coups de la bombe.

5. 37-31

Après 27-21 (8-12) 21-16 (3-9) 16x7 (12x1) la position des blancs est loin d'être attrayante.

5... 26x37 6. 42x31 17-22 ! 7. 28x17 11x22

8. 31-26 22x31 9. 26x37 8-12

Les blancs ont à présent une partie difficile à conduire.

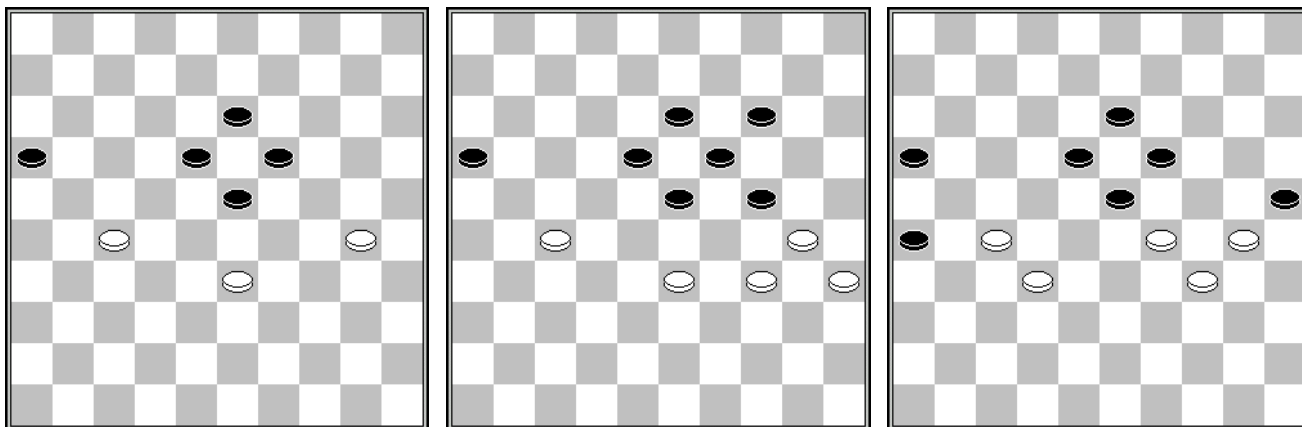
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 2
- Tome 3 – 1^{ère} partie (le jeu offensif)
- chapitre 1 : le jeu au centre (généralités)
- chapitre 7 : l'offensive contre le pion 27

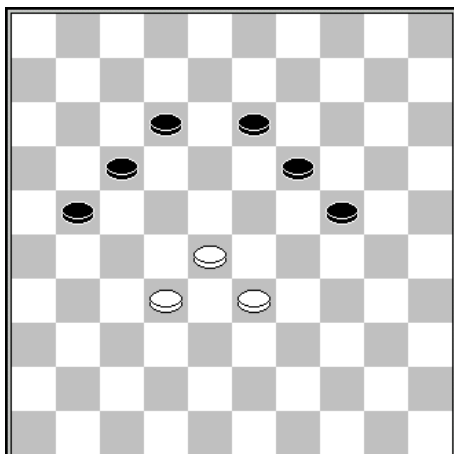
4^e partie – Les encerclements

Chapitre 1 – Le contrôle du centre

L'occupation du centre représente un enjeu stratégique important. Il est bien souvent difficile d'opposer un contre jeu satisfaisant face à une stratégie du centre. Mais il existe cependant certains cas où les pions centraux sont en nombre insuffisant pour former des colonnes de pionnage et il devient alors possible de verrouiller la position en adoptant une stratégie de contrôle. Les 3 positions ci-dessous montrent le genre de position à rechercher.



Les théoriciens du jeu de dame ont considéré que le contrôle du centre se traduisait souvent par un petit encerclement en forme de fer à cheval, ou de croissant, reconnu par la communauté damiste, sous le nom d'origine polonaise « podkowa ».



Le diagramme ci-contre illustre cette position des noirs en forme de « fer à cheval » entourant le centre adverse.

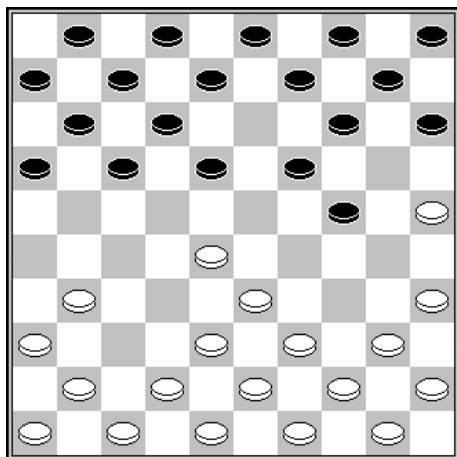
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 3 – chapitre 6 : encerclement du centre
- Cours Part 3 – Section 3 – chapitre 7 : lorsque l'encerclement échoue
- The art of winning : – chapitre 7 : Podkowa
- La boussole de la stratégie (tome 2) – chapitre 2 : Podkowa
- Tome 3 – les encerclements : – chapitre 5.1 : le jeu contre le pion 28
- chapitre 1 : le contrôle du centre adverse
- chapitre 2 : la podkowa

Chapitre 2 – Le système classique semi-ouvert

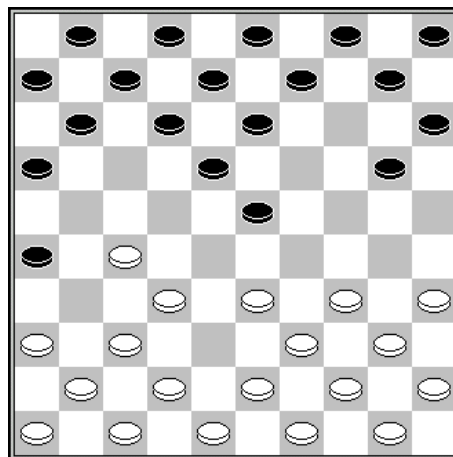
Le système classique semi-ouvert est la traduction hollandaise de half-open klassiek. Ce système est également connu sous le nom de système semi-classique. La définition exacte de ce système n'est pas évidente.

Ce système se présente dès le début de partie :



Trait aux blancs

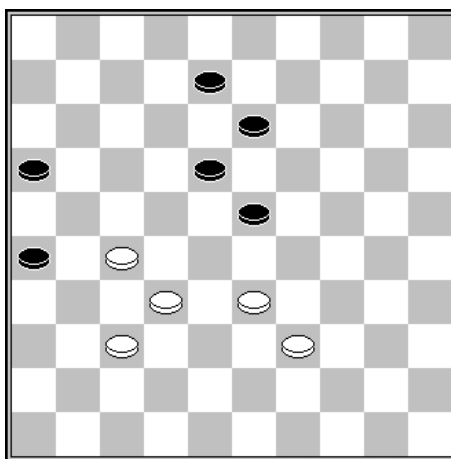
1. 32-28 (20-24)
2. 34-30 (18-23)
3. 30-25 (23x32)
4. 37x28 (13-18)



Trait aux blancs

1. 31-27 (19-23)
2. 33-28 (17-21)
3. 28x19 (14x23)
4. 38-33 (21-26).

Je serais donc tenté, en première approximation de définir le système classique semi-ouvert selon le schéma suivant :

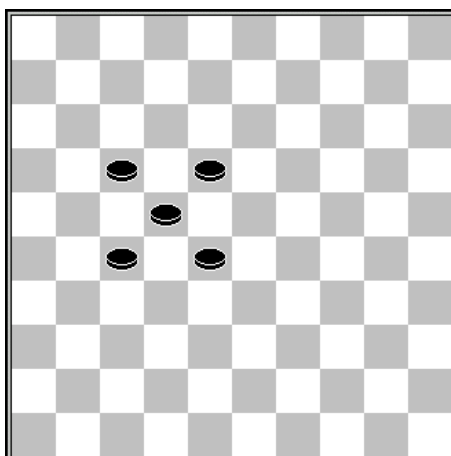


Pour approfondir cette forme de jeu

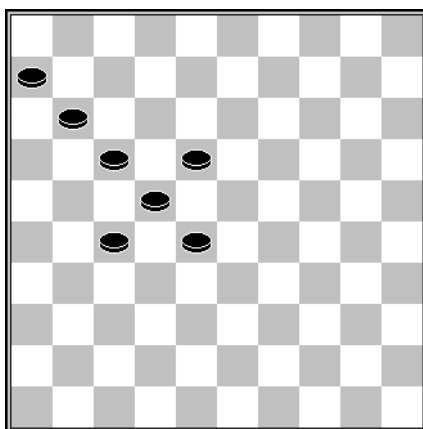
- Cours Part 2 – Section 3
- The art of winning
- Niveau 5 – cours Springer
- La boussole de la stratégie (tome 2)
- Tome 3 – 2^e partie (les encerclements)
- chapitre 6 : encerclement du centre
- chapitre 7 : lorsque l'encerclement échoue
- chapitre 2 : semi classics
- chapitre 3 : l'encerclement du centre
- chapitre 4 : l'encerclement du centre
- chapitre 5.1 : le croissant
- chapitre 3 : le système classique semi ouvert

Chapitre 3 – L'encercllement latéral

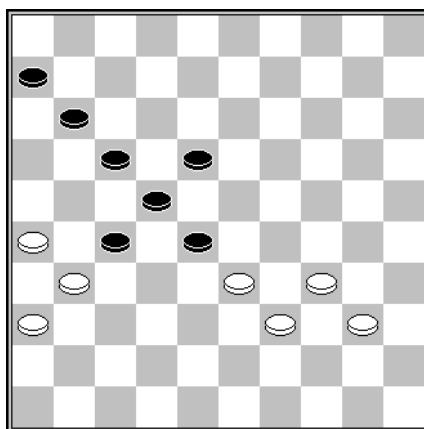
L'encercllement latéral nécessite beaucoup de talent car il s'agit de s'attaquer à un centre réputé invincible, de la forme :



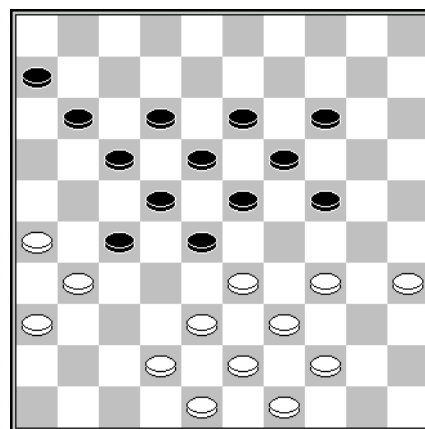
Pour qu'une telle stratégie soit en mesure de tenir, il est préférable que quelques conditions soient réunies.



2 pions noirs inactifs 6 et 11



Mobilité sur la droite



Trait aux blancs

Tout d'abord, il est appréciable que la position adverse soit affaiblie par des pions inactifs, comme par exemple dans le premier diagramme.

Ensuite, il est nécessaire de contrôler le jeu sur l'aile gauche et de se procurer du jeu sur l'aile droite, à l'image du diagramme n°2.

Enfin, il est indispensable de maîtriser la case 29 sur l'aile droite et d'empêcher le camp adverse d'occuper durablement la case 24. Ainsi, dans le 3^e diagramme, les blancs jouent 1. 33-29 ! (24x33) 2. 38x29 et libèrent ainsi tous leurs pions sur l'aile droite. Les noirs subissent alors le jeu après (14-20) 3. 35-30 ! (20-25) 4. 44-40 (11-16) 5. 40-35 (28-32) 6. 42-38 (18-23) 7. 30-24 (19x30) 8. 35x24 etc.

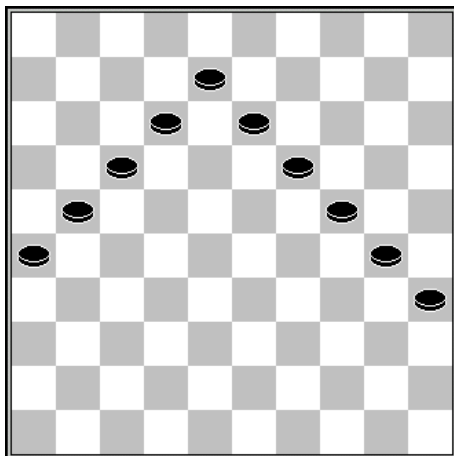
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 4 – chapitre 3 : jouer contre l'attaque de l'aile droite
- chapitre 5 : bloquer l'attaque
- chapitre 6 : encerclement
- chapitre 7 : contre-attaque
- Niveau 5 – cours Springer Chapitre 5 : l'encercllement de flanc
- Niveau 6 – cours Hoogland chapitres 7 & 8 – la défense active
- La boussole de la stratégie (tome 2) chapitre 5.2 : le jeu contre les avancées sur les cases clé centrales
- Tome 3 – 2^e partie (les encerclements) chapitre 5 : l'encercllement latéral

Et également mon ouvrage consacré au système Keller accessible sur le site « allonsadame » : https://allonsadame.pagesperso-orange.fr/entree_ouvrages/Syst_Keller/LE_SYSTEME_KELLER.html

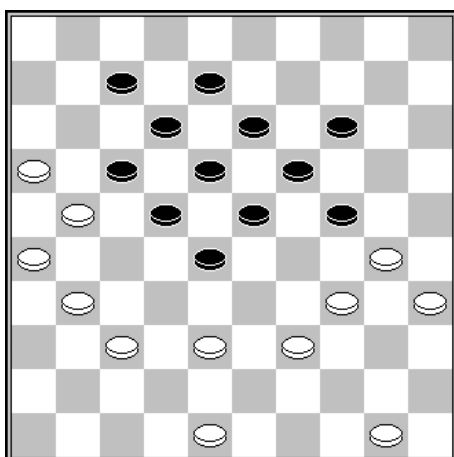
Chapitre 4 – L'encercllement central

L'encercllement central figure parmi les stratégies les plus délicates à conduire. Le principe de base repose sur la maîtrise du terrain délimité par la forme de chevron suivante :



Il est indispensable que les blancs restent confinés dans cet espace de jeu.

Néanmoins, les noirs doivent jouer de telle manière à conserver la maîtrise de ce territoire, tout en se ménageant des temps de réserve.



Trait aux blancs

On voit bien l'étreinte des blancs sur le centre adverse.

Après par exemple :

1. 48-43 24-29 2. 50-45 29x40
3. 45x34 14-20

Les blancs passent à dame par :

4. 39-33 28x48 5. 30-25 48x30
6. 35x15 etc.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 5
- Niveau 5 – cours Springer
- La boussole de la stratégie (tome 2)
- Tome 3 – 2^e partie (les encerclements)

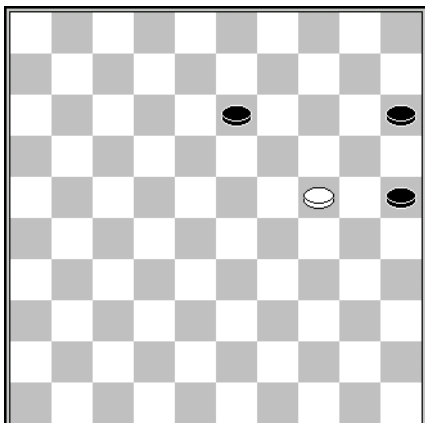
chapitre 2 : jouer contre une attaque au centre
chapitre 3 : l'encercllement d'un avant-poste en 23
chapitre 5.3 : l'encercllement du centre par les ailes
chapitre 4 : l'encercllement central

:

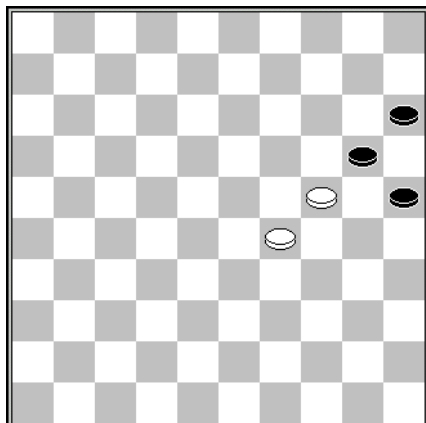
5^e partie – Les pions spéciaux

Chapitre 1 – L'avant-poste 24

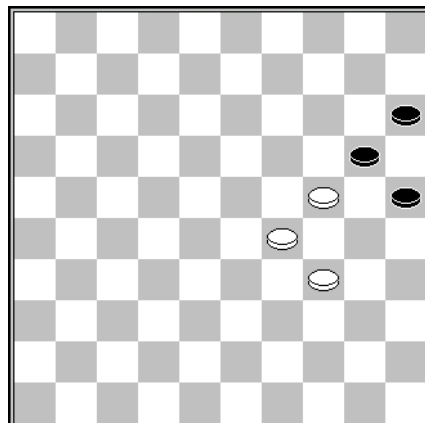
L'avant-poste 24 est souvent désigné par l'appellation de pion taquin. Les 3 formes les plus usuelles sont les suivantes :



Le pion taquin isolé



Le pion taquin épaulé par le pion 29



Le pion taquin épaulé par 29 et soutenu par le pion 34

On voit que l'avant-poste 24 occupe une place stratégique sur le damier. Implanté dans les lignes adverses, il limite considérablement le champ d'action du camp opposé.

Ce pion taquin, implanté sur la 6^e rangée, est malgré tout exposé à des attaques, avec le risque de perdre le pion, ou d'affaiblir l'aile droite et de livrer un passage à dame.

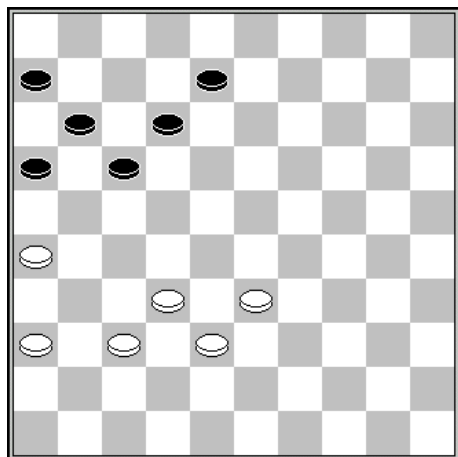
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 4
 - Niveau 6 – cours Hoogland
 - Tome 2 – 2^e partie (les pions spéciaux)
- chapitre 4 : attaquer le pion taquin
 - chapitre 8 : isoler le pion taquin
 - chapitre 6 : contrer une attaque de flanc
 - chapitre 1 : l'avant-poste 24

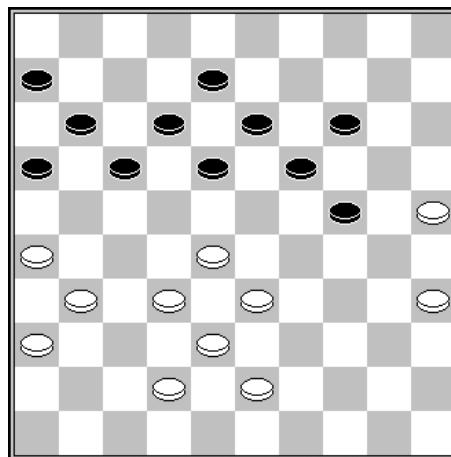
Chapitre 2 – Le pion de bande 26

Le pion de bande 26 joue un rôle important dans le choix des plans de jeu. La valeur de ce pion est ambiguë. Il peut s'agir d'un pion faible que l'on peut utiliser ou au contraire un pion bien gênant pour le camp adverse.

Examinons les 2 cas suivants :



Trait aux noirs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, la masse de pions noirs est inefficace. Le pion 26 gêne le développement des noirs sur leur aile droite. Nous verrons plus loin des extraits de parties qui soulignent bien cette situation inconfortable des noirs.

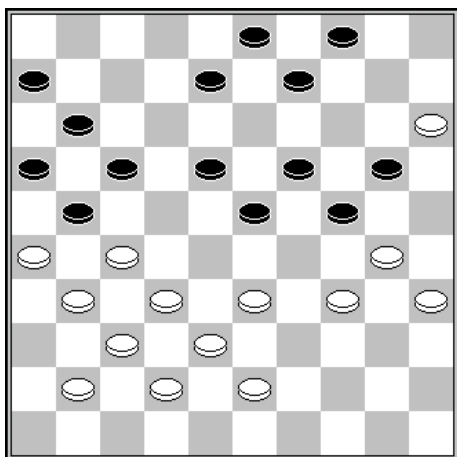
A l'inverse, dans le second diagramme, la formation des noirs 6-11-16-17 met sous pression la position blanche. 43-39 est interdit par le coup Philippe (24-29) 33x24 (19x30) 35x24 (17-21) 26x17 (11x44). Après 1. 31-27 (18-23) 2. 43-39 (13-18), la position des blancs est intenable.

Pour approfondir cette forme de jeu

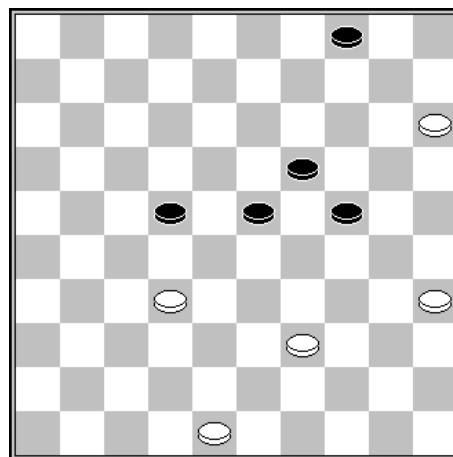
- Cours Part 2 – Section 6
 - The art of winning
 - La boussole de la stratégie (tome 2)
 - Tome 2 – 2^e partie (les pions spéciaux)
- chapitre 1 : le pion 26
 - chapitre 6.2 : edge pieces
 - chapitre 6.1 : le pion particulier 26
 - chapitre 2 : le pion de bande 26

Chapitre 3 – Le pion de bande 15

Le pion de bande à 15 pour les blancs (36 pour les noirs), occupe une place importante dans la littérature du jeu de dames. La valeur de ce pion évolue en cours de partie. En présence d'un nombre important de pions de part et d'autre, ce pion est plutôt favorable au camp adverse qui peut l'utiliser de multiples manières pour exécuter des combinaisons. Au fur et à mesure, ce pion devient à la fois un appui pour forcer le passage sur l'aile, et surtout, il devient un pion « colleur » très utile en fin de milieu de partie.



Trait aux noirs



Trait aux blancs

Dans le premier diagramme, les noirs gagnent de manière magistrale en utilisant le pion 15, par 1... (4-10) ! 2. 15x2 (3-8) 3. 2x22 (17x48) 4. 26x17 (11x22) 5. 27x29 (19-23) 6. 29x18 (20-24) 7. 30x19 (48x27).

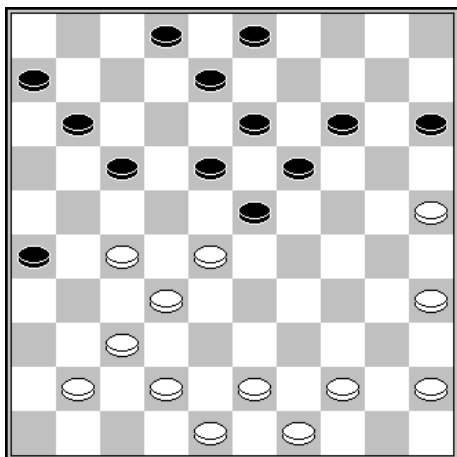
Dans le second diagramme, les blancs prennent l'avantage en jouant un coup qui, en l'absence de pion 15, serait perdant : 1. 39-33 profitant que (23-29) permet le collage décisif 2. 15-10 (29x27) 3. 10-5 etc.

Pour approfondir cette forme de jeu

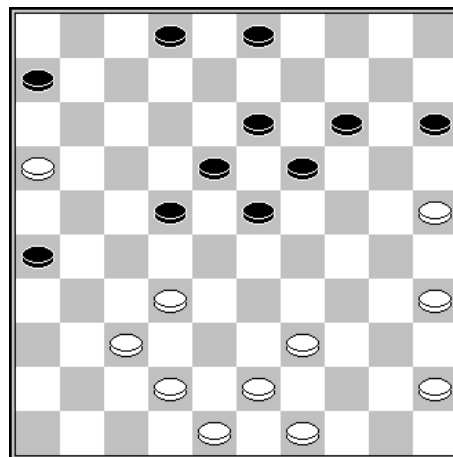
- Cours Part 2 – Section 6
- The art of winning
- Cours Part 3 – Section 3
- Niveau 6 – cours Hoogland
- La boussole de la stratégie (tome 2)
- Tome 2 – 2^e partie (les pions spéciaux)
- chapitre 1 : jeux avec pion 15/36
- chapitre 2 : jeux contre le pion 15/36
- chapitre 6.1 : edge pieces
- chapitre 11 : jeux contre le pion 15/36
- chapitres 2, 3 et 4 : le pion de bande 36 (15) actif
- chapitre 6.2 : le pion de bande actif 15
- chapitre 3 : le pion de bande 15

Chapitre 4 – Le pion blanc 16

Le pion 16 est dans la majorité des cas trop éloigné du centre pour participer activement au jeu. De plus, la présence de ce pion résulte souvent de l'abandon de la case stratégique 27 et participe à l'offensive du camp adverse.



Trait aux noirs



Trait aux noirs

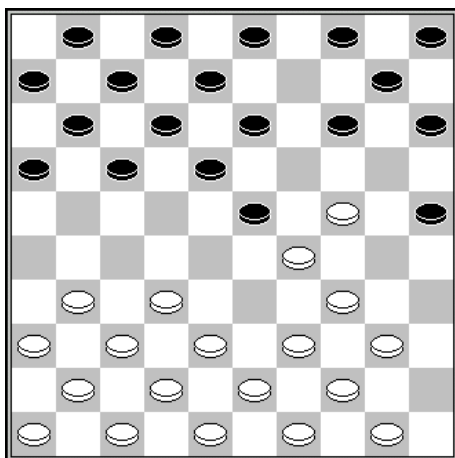
Dans le premier diagramme, la menace (17-22) force les blancs, si ceux-ci veulent conserver la case 27, à jouer 1. 41-36. A présent, les noirs peuvent se rendre maître du centre en poursuivant par 1... (17-22) 2. 28x17 (11x31) 3. 36x27 (8-12) ! 4. 44-39 (12-17) 5. 27-21, absolument forcé (17-22) 6. 21-16. On obtient ainsi la position du second diagramme dans lequel les noirs possèdent toutes les cases stratégiques.

Pour approfondir cette forme de jeu

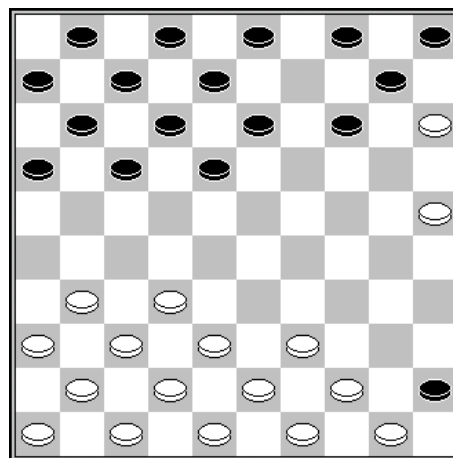
- Cours Part 2 – Section 6
 - The art of winning
 - Tome 2 – 2^e partie (les pions spéciaux)
- chapitre 4 : le pion 16
 - chapitre 6.3 : edge pieces
 - chapitre 5 : le pion de bande 16

Chapitre 5 – Le pion 6

Les parties avec un pion blanc à 6 (4 pour les noirs) sont très spéciales. A de rares exception près, elles résultent d'un échange qui amène deux pions de bande adverses dans le jeu. Par exemple :



Trait aux noirs



Trait aux blancs

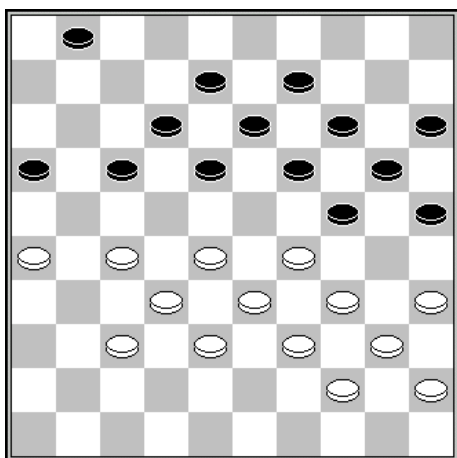
Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours Part 2 – Section 6
- The art of winning
- Tome 2 – 2^e partie (les pions spéciaux)

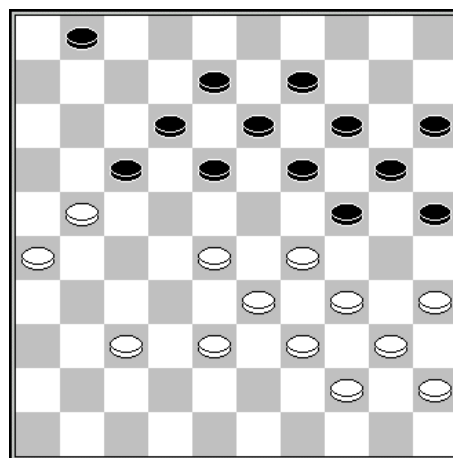
- chapitre 5 : le pion 6
- chapitre 6.4 – edge pieces
- chapitre 4 : pions blancs à 15 et 25 & pion noir à 45

Chapitre 6 – Le pion 21

Le pion blanc 21 joue principalement un rôle sur l'aile gauche lorsqu'il est en appui avec un centre puissant. Ce pion vient gêner le développement des pions adverse sur cette aile. Par exemple :



Trait aux blancs



Trait aux noirs

L'imposant centre des blancs dans le premier diagramme les autorise à prolonger leur action sur l'aile gauche par 1. 27-21 (16x27) 2. 32x21. On remarque alors que les coups des noirs sont très limités.

Pour approfondir cette forme de jeu

- Cours part 2 - Section 2
- Tome 2 – 2^e partie (les pions spéciaux)
- chapitre 3 : le pion fort 21
- chapitre 6 : le pion blanc 21