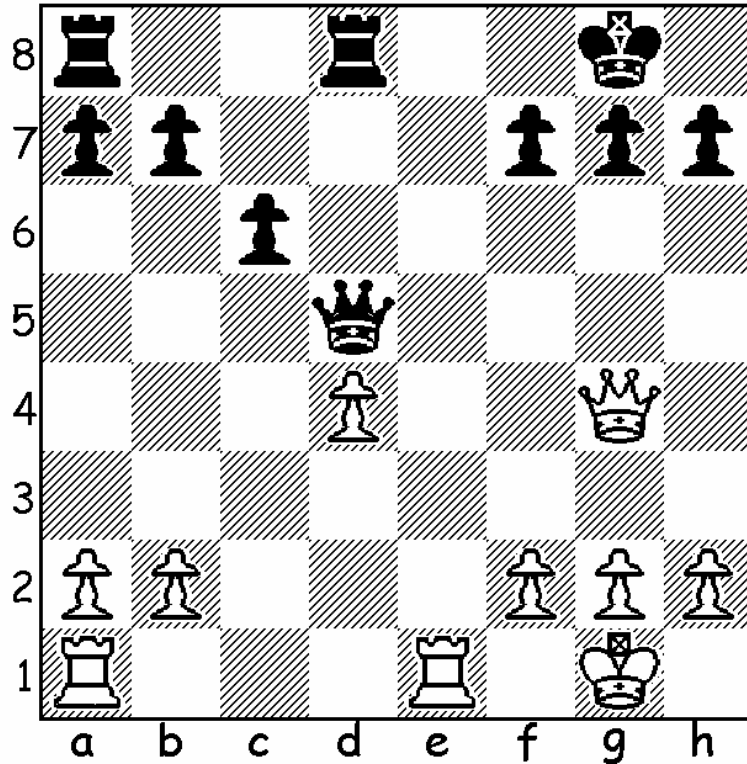


Voici nos deux premiers exemples. Le N°1 est basé sur le mat du couloir qui force la réponse noire et le N°2 est uniquement un échec en tirant parti d'un clouage.



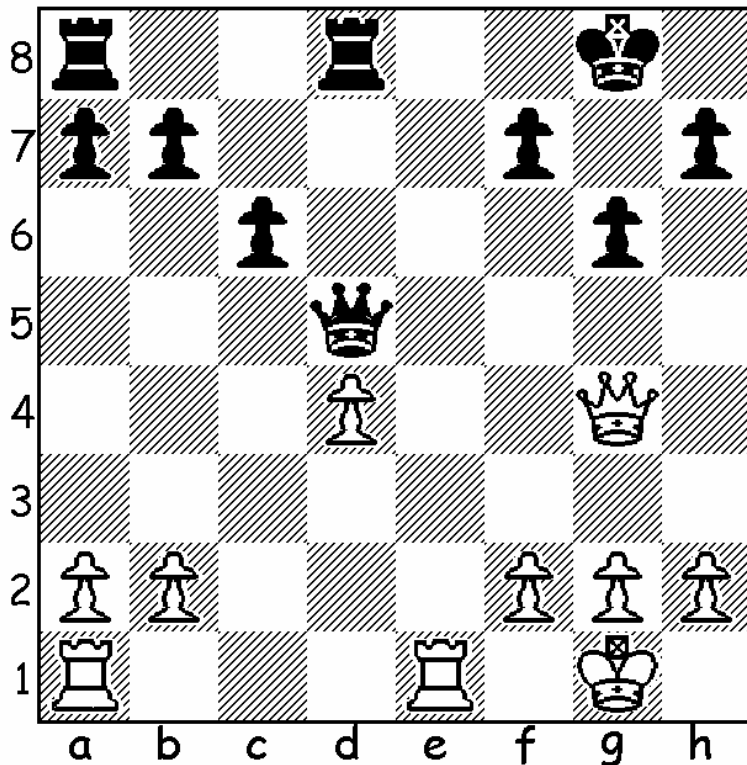
Le trait est aux noirs.

Le matériel est égal, mais les Noirs sont bien car ils n'ont que deux îlots de pions alors que les Blancs ont un pion isolé en plein centre, directement menacé de prise.

- 1 -Dxd4
- 2 - Te8+ !
- 2 -Txe8
- 3 - Dxd4

effectivement les Noirs prennent le pion mais que peuvent répliquer les Blancs ?
l'échec oblige les noirs à jouer le coup suivant. De ce fait, les Noirs perdent leur Dame

Modifions légèrement la position en avançant le pion noir de g7 à g6.



Aux noirs de jouer.

Cette fois, le Roi noir ne craint plus l'échec et mat et donc les Noirs pensent capturer ce misérable pion blanc peu défendu et le font

1 -Dxd4

2 - Te8+ Rg7

3 - Dxd4+ Txd4

4 - Txa8

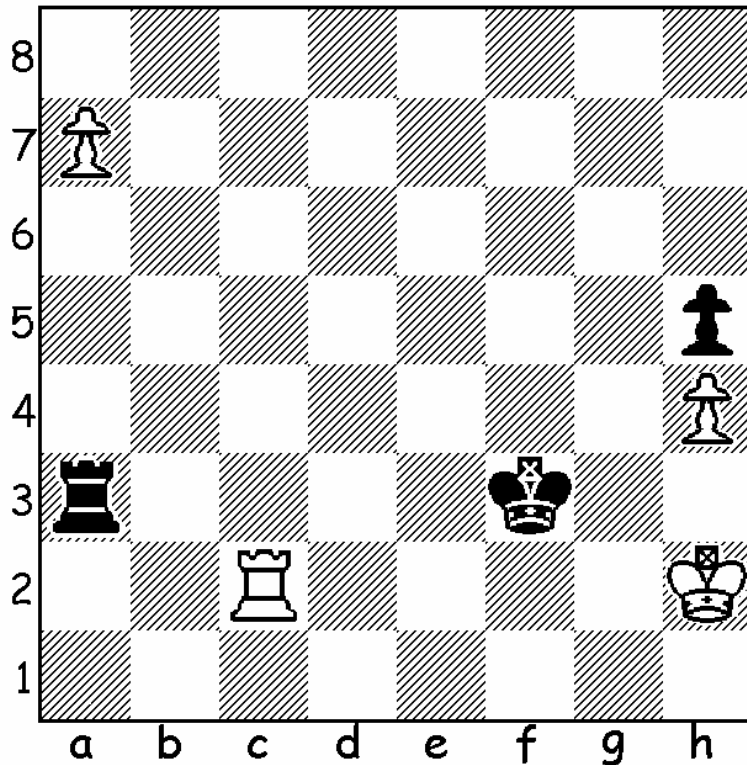
Avec un bilan largement en faveur des Blancs, une Tour en plus, arrêtons-nous ici.

Voyons maintenant, à l'aide de quatre exemples, quatre bonnes raisons d'employer la déviation.

la réplique du 1^{er} diagramme est-elle encore valide ? essayons.

les Blancs sont dans une situation difficile. Deux pièces en prise et une menace de mat du couloir s'ils font un faux pas. Mais, si les noirs ont bien évité le mat, ils ont oublié le clouage horizontal de la Tour d8 sur sa voisine en a8 suite à la déviation suivante.

Exemple 1 une déviation pour promouvoir



Aux blancs de jouer.

Analyse de la position : que pouvez-vous m'en dire ?

Le pion blanc avancé en a7 est un sérieux candidat à la promotion.
Mais il est neutralisé par la tour noire.

Mais, cette dernière va se voir privée de son rôle défensif par un coup astucieux blanc.

Elle sera obligée de quitter la colonne « a » favorisant ainsi l'atout blanc.

Une fois le problème posé, il suffit de se poser la question.

Quel coup blanc permet alors de dévier la tour noire du contrôle de la colonne « a » ?

1 - Tc3+

cet échec au roi vise aussi la tour noire qui se voit déviée.

1 -Txc3

si la tour noire ne prend pas, c'est elle qui est prise. Et rien qu'avec une Tour, vous savez mater.

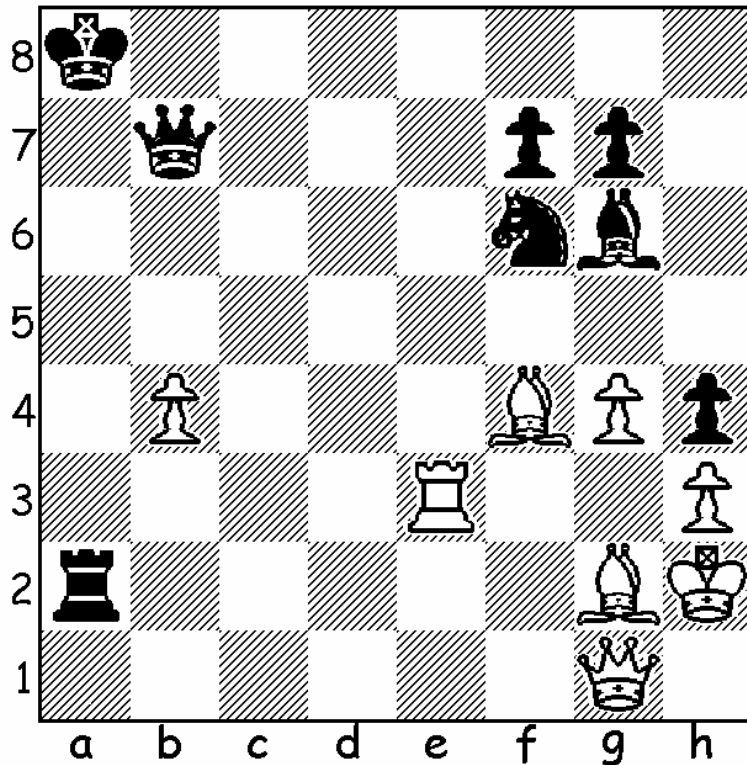
2 - a8=D+

avec une Dame contre une Tour, les blancs remportent facilement le pion de la victoire.

Alors, avez-vous compris le principe de ce mécanisme ?
Regardons maintenant un autre exemple.

Exemple 2

une déviation pour décloquer



Trait aux blancs.

Analyse de la position : que pouvez-vous m'en dire ?

Egalité matérielle.

Si le Cavalier noir était absent, la Tour blanche ferait immédiatement mat (Te8#).

Certes, la Dame noire est clouée mais elle peut bouger dans la même direction que le Fou blanc qui la cloue.

Ce même Fou blanc est dans l'incapacité de bouger, et donc de capturer cette Dame noire, car la Tour noire lui assène un clouage absolu.

Donc si Te8 ne fonctionne pas, ne peut-on pas passer par ailleurs ?

1 – Da1 ??

clouant la Tour noire est mauvais car 1 -Dxg2 mat

1 – Ta3+

on se remémore qu'il faut immédiatement parer un échec.

1 -Txa3

c'est le seul coup, le Roi noir ne peut pas fuir vers la case b8, celle-ci est contrôlée par le Fou f4.

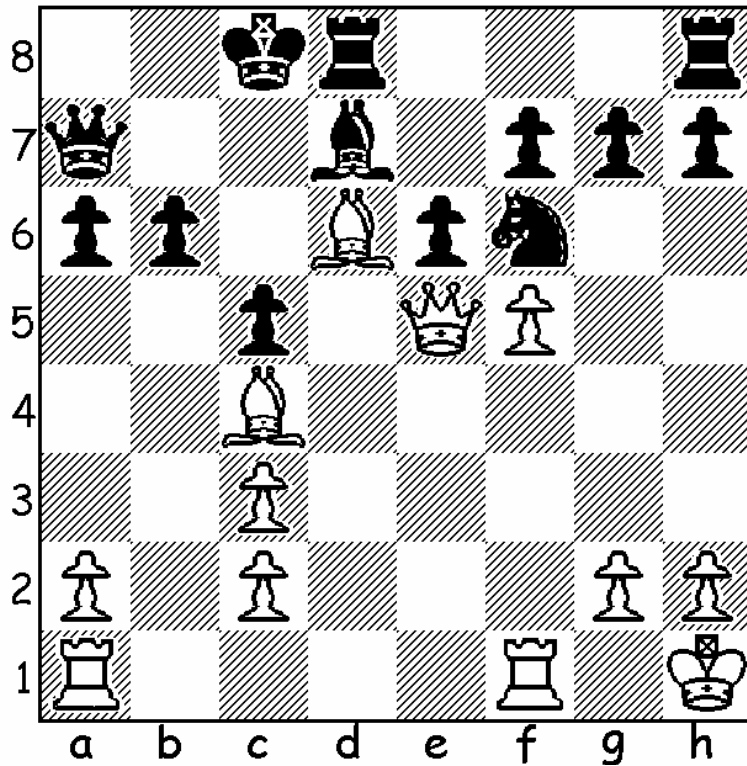
Mais, ce coup décloque le Fou g2, qui, du coup, peut bouger et donc capturer la Dame noire.

2 – Fxb7+

une Tour pour une Dame, un excellent troc pour les blancs.

Exemple 3

une déviation pour mater



Aux blancs de jouer.

Certes, ils ont une belle position d'attaque, mais comment forcer la victoire ?

Un simple examen montre que c'est la Dame noire qui est le principal défenseur des parages de sa majesté.

Il suffirait donc de la dévier afin de porter un coup fatal au monarque adverse.

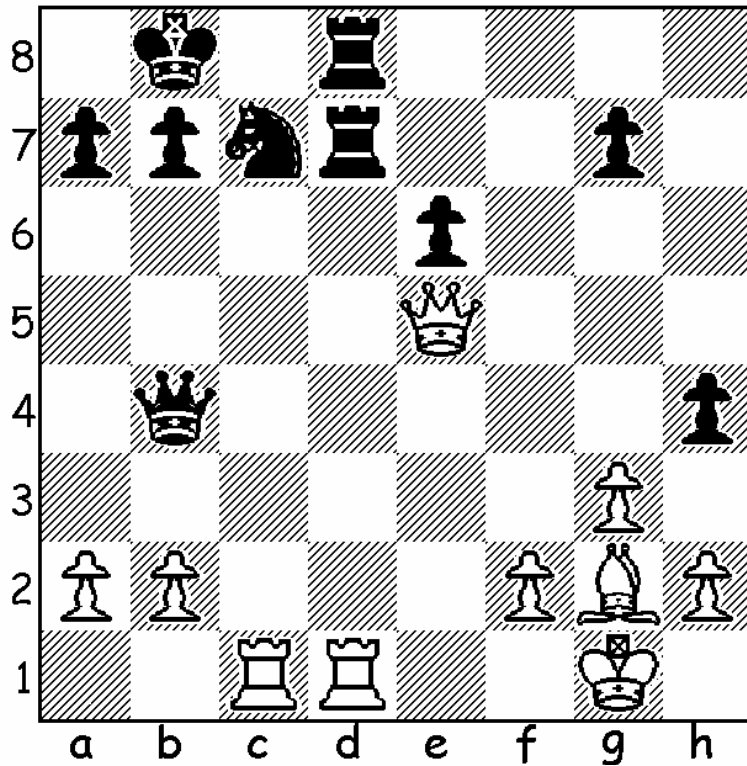
1 – **Fb8 Db7**

si Dxb8 alors la Dame noire est déviée de la protection de a6 et permet 2.Fxa6+ Db7 3.Fxb7+ autrement, si 1...Cg4 2. Fxa6 Dxa6 3. Dc7 mat

2 – **Fxa6**

et les noirs abandonnent soit ils sont mat après 2...Dxa6 3.Dc7 mat, soit ils perdent la Dame.

Exemple 4 une déviation pour ouvrir une ligne



Trait aux blancs.

Ici, le Roi noir semble bien au chaud derrière un rempart infranchissable.

En réalité, il suffira aux Blancs de dévier la Tour noire d7, même au prix de très lourd sacrifice.

Cela permettra d'ouvrir une ligne fatale vers le Roi noir.

1 – Dxc7+ !! Txc7

la Dame blanche s'est sacrifiée, mais a obligé la Tour noire de quitter la case d7.

Si 1...Ra8 alors 2.Dxc8+ Txc8 3.Txc8 mat

2 – Txd8+

la Tour blanche s'infiltré dans la forteresse. C'est fini pour les Noirs.

2 – Tc8

3 – Txc8 ≠

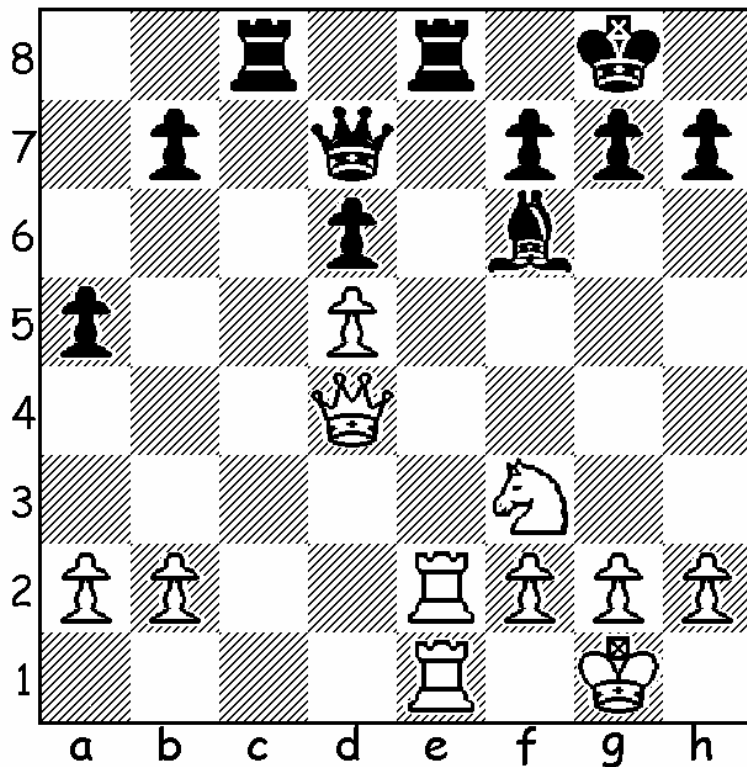
peu importe si c'est la Tour en « c1 » ou « d8 » qui prendra, le résultat sera identique.

A Pour terminer mon cours, je voudrais vous faire jouer une partie sur vos échiquiers.
 Elle a été jouée au début des années 1920, à la Nouvelle Orléans, entre un professionnel Carlos TORRE qui avait les noirs et un amateur averti Edward ADAMS.

Adams,Edward – Torre Repetto,Carlos [C62]

New Orleans New Orleans, 1920

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 exd4 4.♙xd4 ♘c6 « c'est une partie espagnole »
 5.♗b5 ♗d7 6.♗xc6 ♗xc6 7.♞c3 ♞f6 8.0-0 ♗e7 9.♞d5 ♗xd5 10.exd5 0-0 11.♗g5 c6 12.c4 cxd5 13.cxd5 ♖e8
 14.♞fe1 a5 15.♞e2 ♞c8 16.♞ae1 ♚d7 17.♗xf6 ♗xf6 « voici le moment crucial de la partie »



Trait aux blancs qui trouvent une formidable idée liée à la faiblesse de la première rangée noire

- 18. ♙g4 ♙b5 prendre la Dame blanche est impensable car il y le mat du couloir.
- 19. ♙c4 ♙d7 ce thème revient encore (2^{ème} fois) et reviendra.
- 20. ♙c7 ♙b5 la Dame s'offre à la Tour et à la Dame, mais aucune des deux ne peuvent prendre ce cadeau empoisonné (3^{ème} fois).
- 21. a4 ♙xa4 la Dame blanche reste en prise, mais le sacrifice de pion permet d'amener la Dame noire sur la 4^{ème} rangée.
- 22. ♞e4 ♙b5 pour la 5^{ème} fois, la Dame blanche s'offre en sacrifice mais elle est toujours intouchable.
- 23. ♙xb7 1-0 cette fois-ci, le mat du couloir est inévitable, comme vous pourrez le constater par vous-même.

A Voici un petit tour d'horizon de ce que peut être la déviation. C'est un thème tactique qui sert à n'importe quel moment de la partie. Donc, on en reparlera certainement au cours des différents cours de cette fin d'année ainsi que l'année prochaine.

Pour l'heure, retenez que :

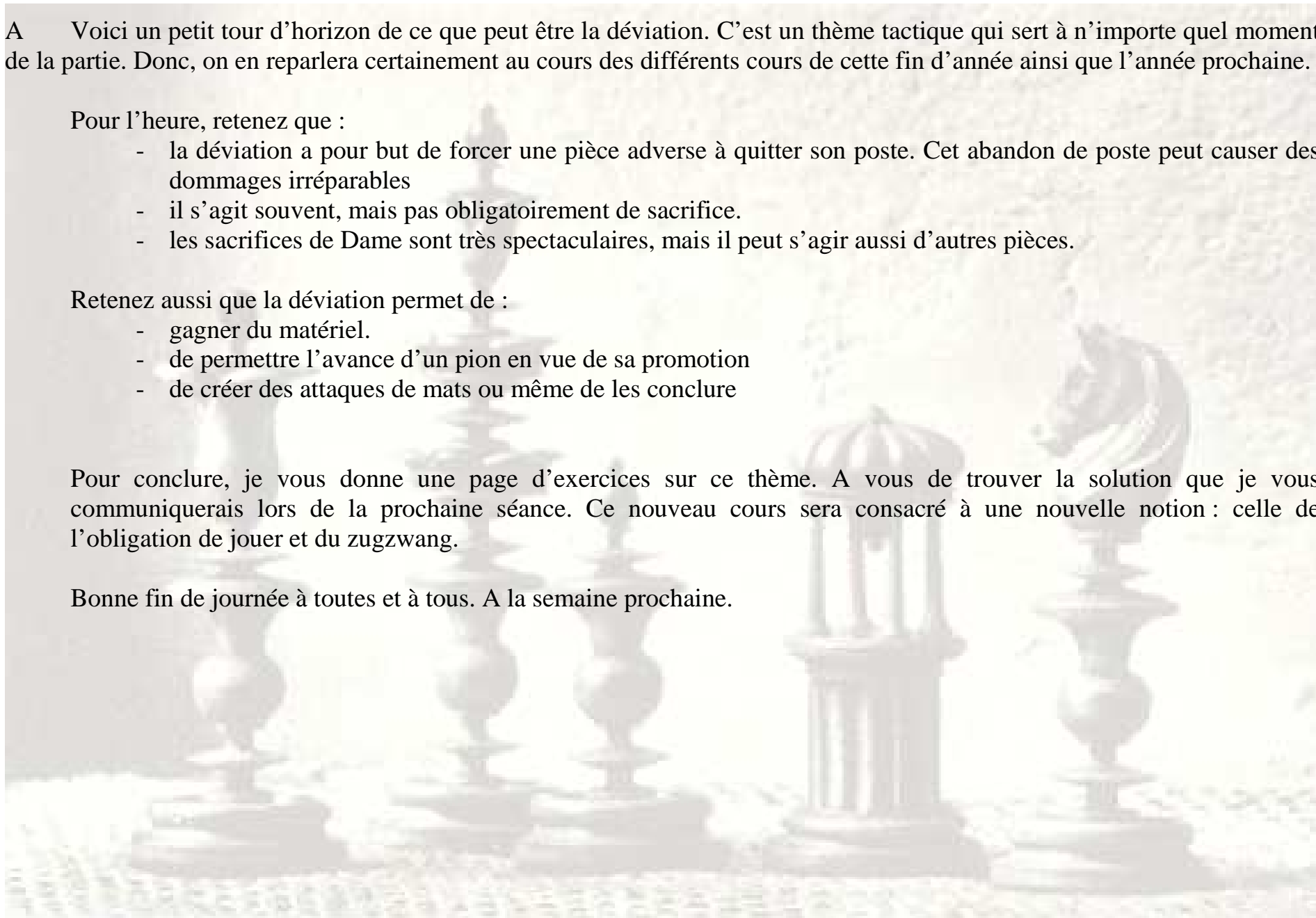
- la déviation a pour but de forcer une pièce adverse à quitter son poste. Cet abandon de poste peut causer des dommages irréparables
- il s'agit souvent, mais pas obligatoirement de sacrifice.
- les sacrifices de Dame sont très spectaculaires, mais il peut s'agir aussi d'autres pièces.

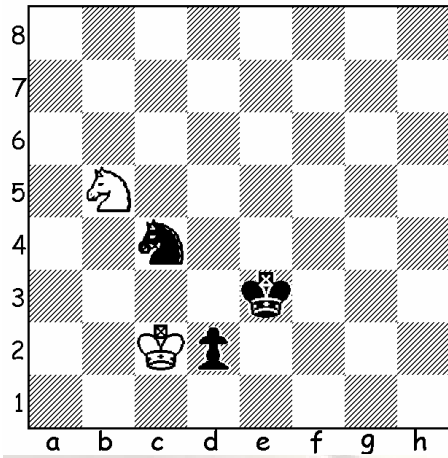
Retenez aussi que la déviation permet de :

- gagner du matériel.
- de permettre l'avance d'un pion en vue de sa promotion
- de créer des attaques de mats ou même de les conclure

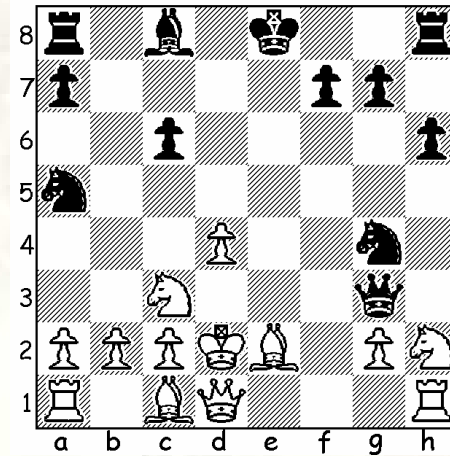
Pour conclure, je vous donne une page d'exercices sur ce thème. A vous de trouver la solution que je vous communiquerais lors de la prochaine séance. Ce nouveau cours sera consacré à une nouvelle notion : celle de l'obligation de jouer et du zugzwang.

Bonne fin de journée à toutes et à tous. A la semaine prochaine.

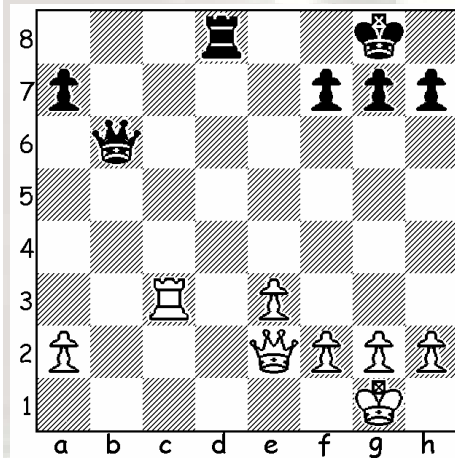




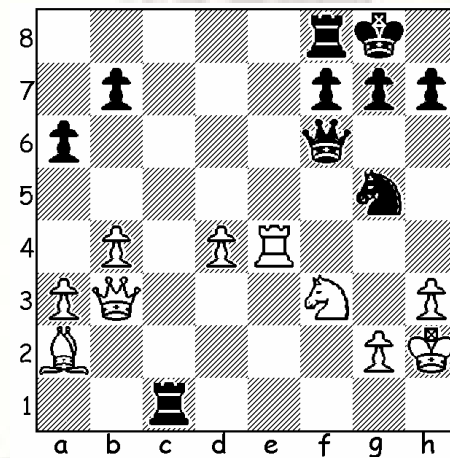
Trait aux noirs (moyen)
Mon cheval pour un pion...



Trait aux noirs (moyen) mat en 2
S'il n'en reste qu'un, je serai en g4



Trait aux noirs (difficile)
Pensez à Adams... et son couloir



Trait aux blancs (facile)
Qui gagne une pièce ou qui mate