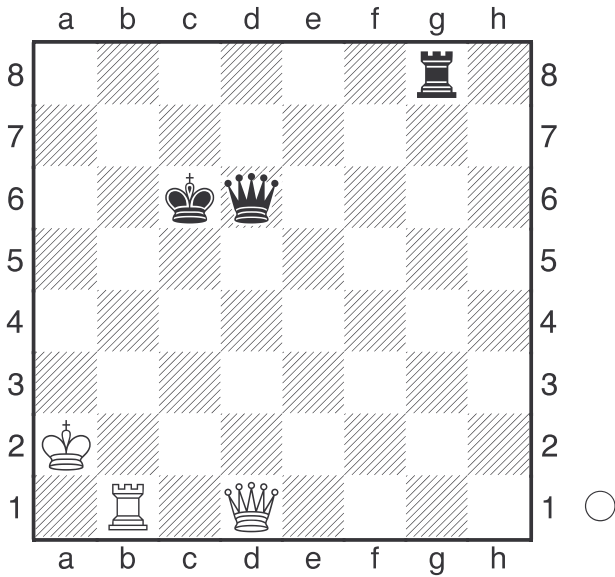


Diagramme



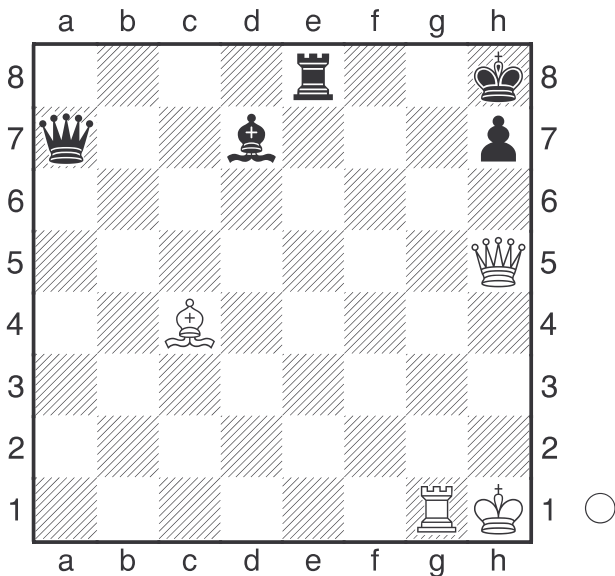
Dévier une pièce consiste à la faire bouger pour qu'elle ne puisse plus jouer le rôle que l'adversaire lui avait donné (protéger une autre pièce ou empêcher un échec et mat).

1.Tb6+ Les blancs dévient le roi qui était chargé de protéger la dame. **Rxb6 2.Dxd6+**

deviationB

[,YB]

Diagramme

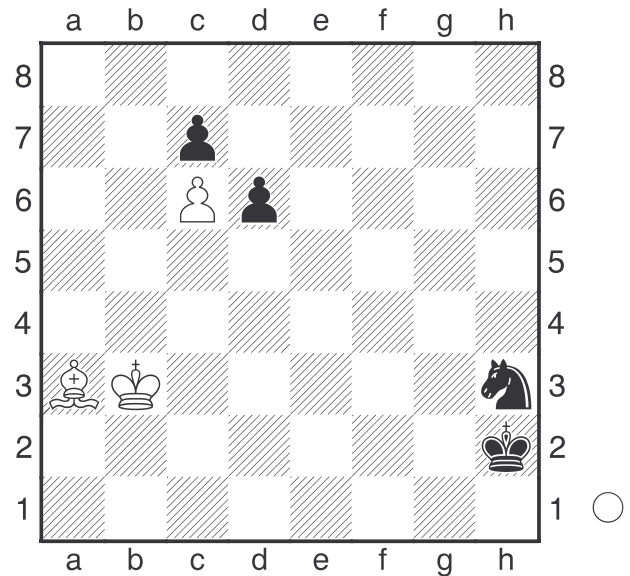


La Te8 empêche Tg8 mat. Les blancs peuvent la dévier ou l'éliminer. **1.De5+** [1.Dxe8+ (élimination du défenseur) Fxe8 2.Tg8#] **1...Txe5 2.Tg8#**

deviationC

[,YB]

Diagramme

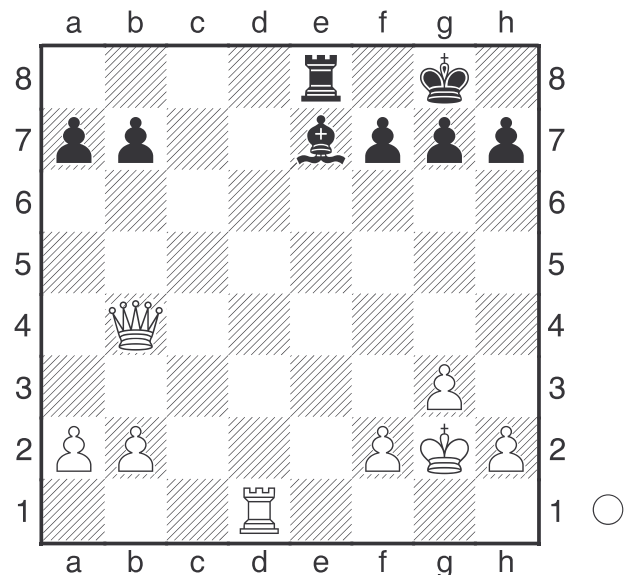


1.Fxd6+ Les blancs dévient le pion c7 qui empêche le pion c6 de se transformer en dame. **cx d6 2.c7**

deviationD

[,YB]

Diagramme

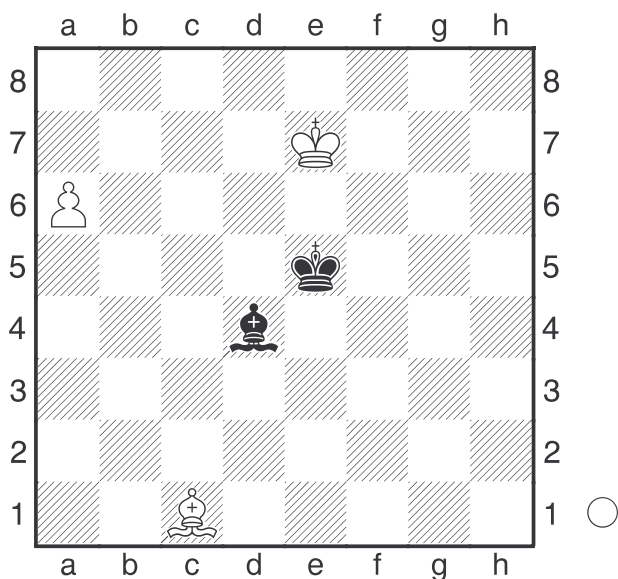


1.Dxe7 Les blancs dévient la Te8 qui empêche de faire échec et mat. **Txe7 2.Td8+ Te8 3.Txe8#**

deviationE

[,YB]

Diagramme



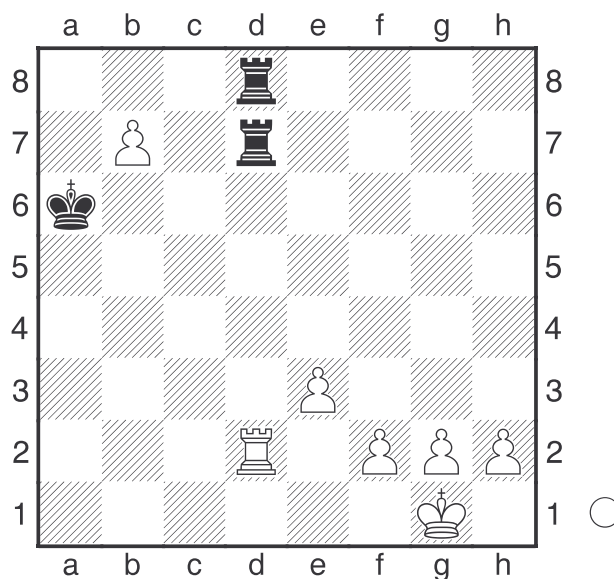
Les blancs jouent et gagnent.

1.Fb2 Fxb2 2.a7

deviationG

[,YB]

Diagramme



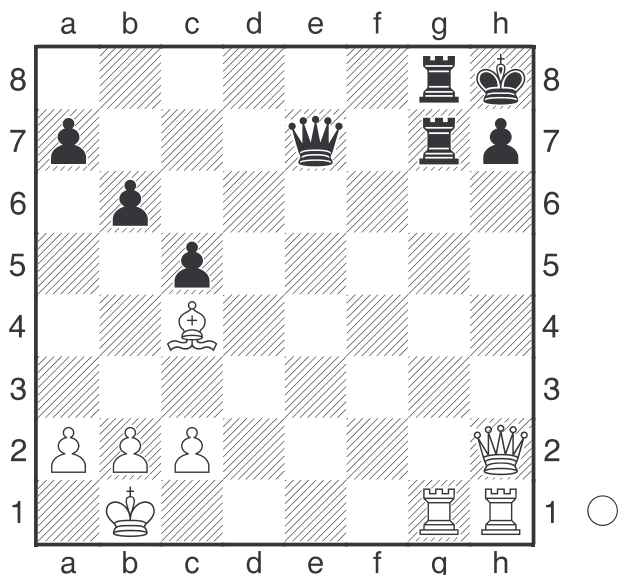
Les blancs jouent et gagnent. 1.Txd7 Txd7

2.b8C+ [2.b8D Td1#] 2...Rb6 3.Cxd7+

deviationF

[,YB]

Diagramme



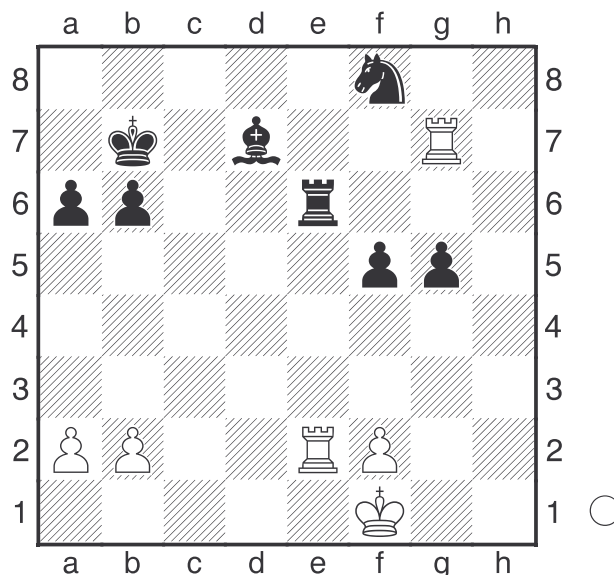
Les blancs jouent et gagnent. 1.Dxh7+ Txh7

2.Txg8#

deviationH

[,YB]

Diagramme



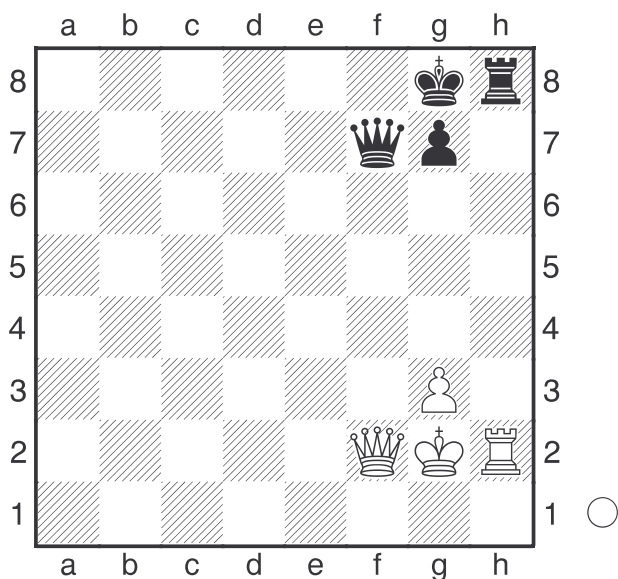
Les blancs jouent et gagnent. 1.Txd7+

Par un sacrifice, les blancs devient le Cf8 qui défend la Te6. Cxd7 2.Txe6

deviationI

[,YB]

Diagramme

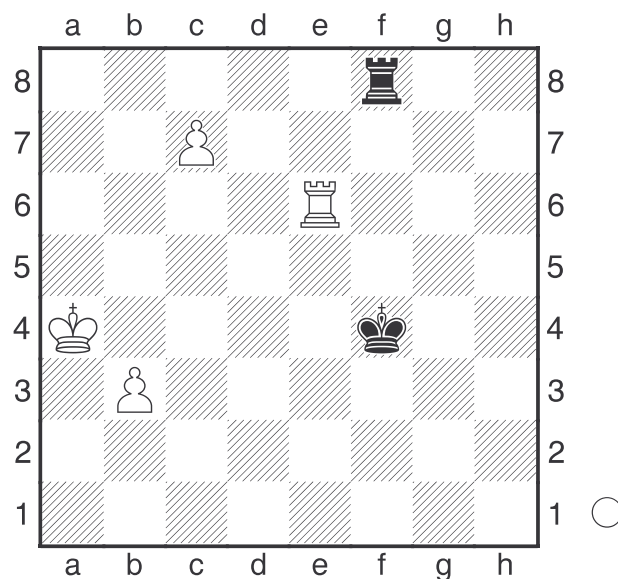


Les blancs jouent et gagnent. 1.Txh8+ Rxh8
2.Dxf7

deviationL

[,YB]

Diagramme

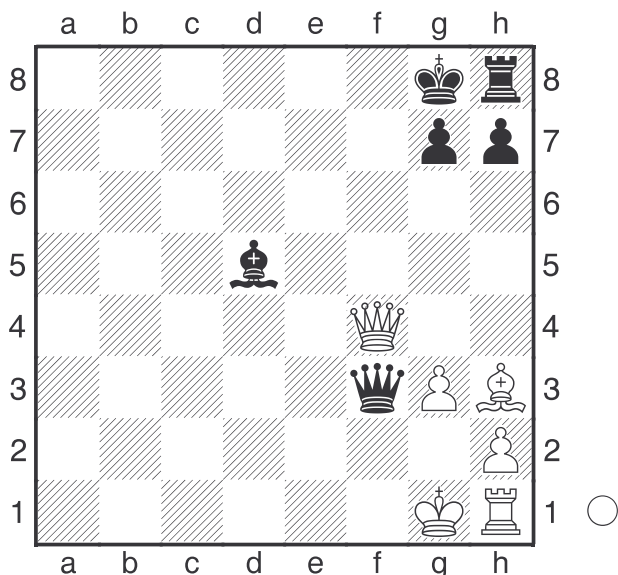


Les blancs jouent et gagnent. 1.Tf6+ Txf6
2.c8D

deviationK

[,YB]

Diagramme

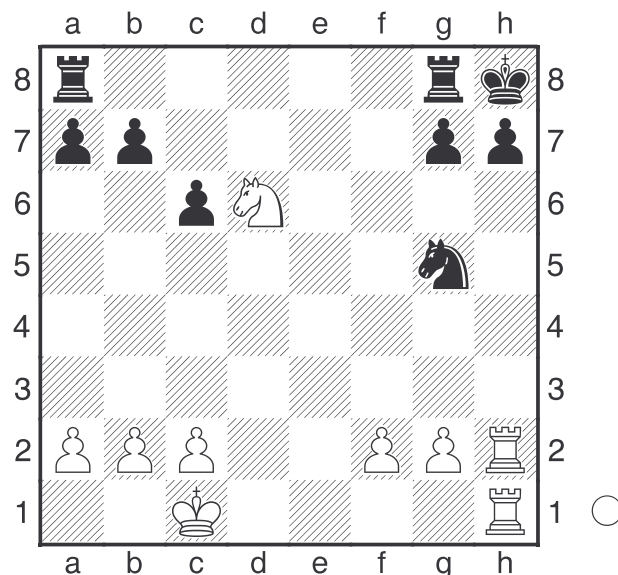


Les blancs jouent et gagnent. 1.Fe6+ Fxe6
2.Dxf3

deviationM

[,YB]

Diagramme

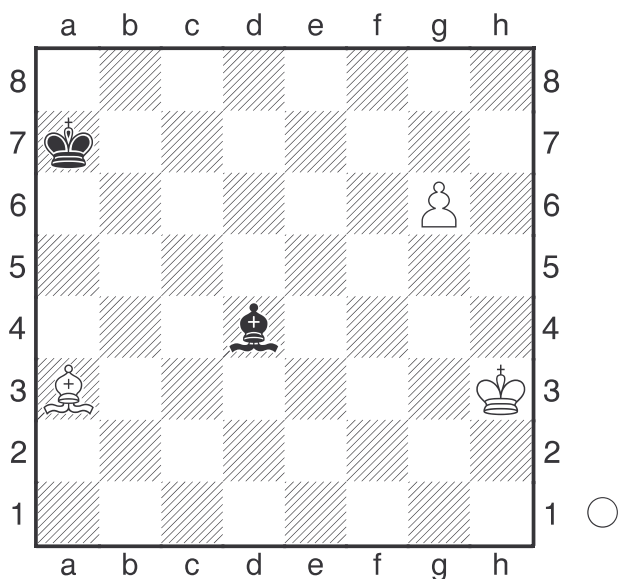


Les blancs jouent et font échec et mat en deux coups. 1.Txh7+ Cxh7 2.Cf7#

deviationN

[,YB]

Diagramme

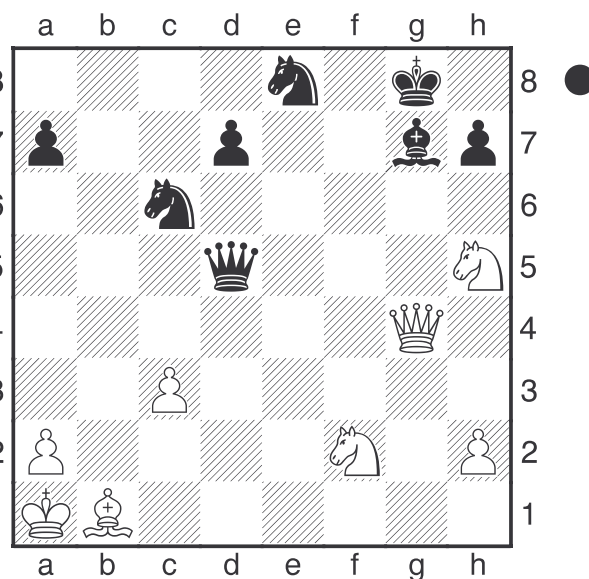


Les blancs jouent et gagnent. 1.Fc5+ Fxc5
2.g7

deviationP

[,YB]

Diagramme

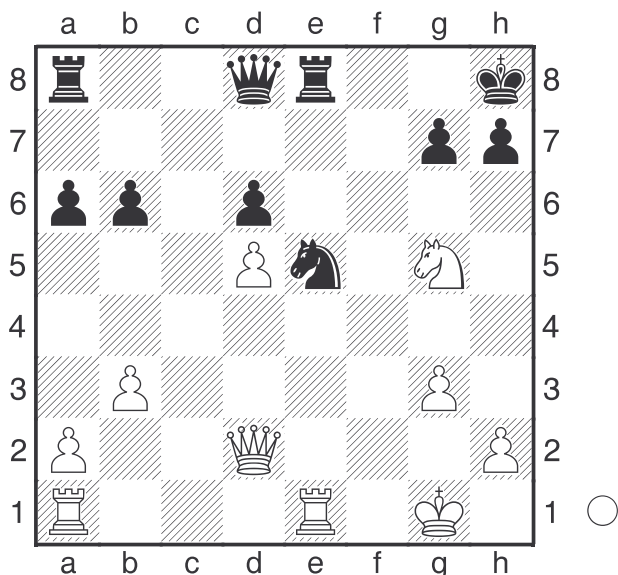


Les noirs jouent et gagnent du matériel
1...Dxh5 2.Dxh5 Fxc3#

deviationO

[,YB]

Diagramme

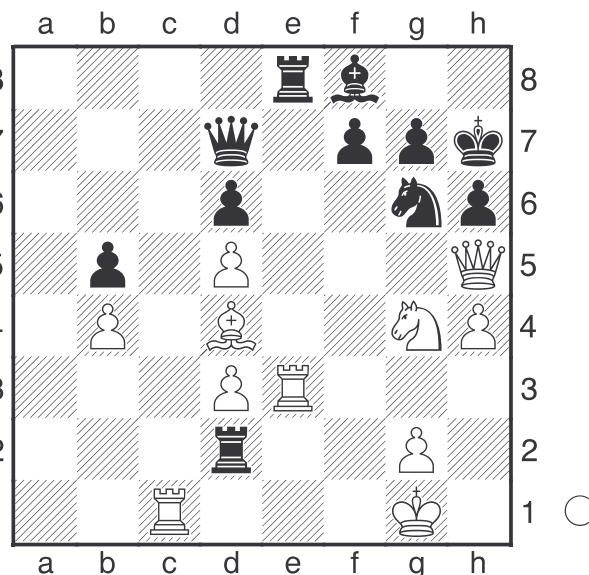


Les blancs jouent et gagnent du matériel.
1.Txe5 Txe5 2.Cf7+

deviationQ

[,YB]

Diagramme

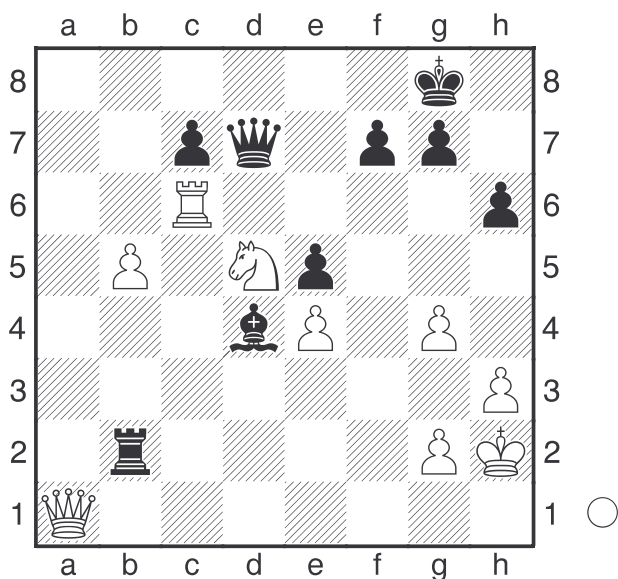


Les blancs jouent et gagnent du matériel
1.Dxh6+ gxh6 2.Cf6+ Rh8 3.Cxd7+ Rg8
4.Cf6+ Rh8 5.Cxe8+ Rg8

deviationR

[,YB]

Diagramme

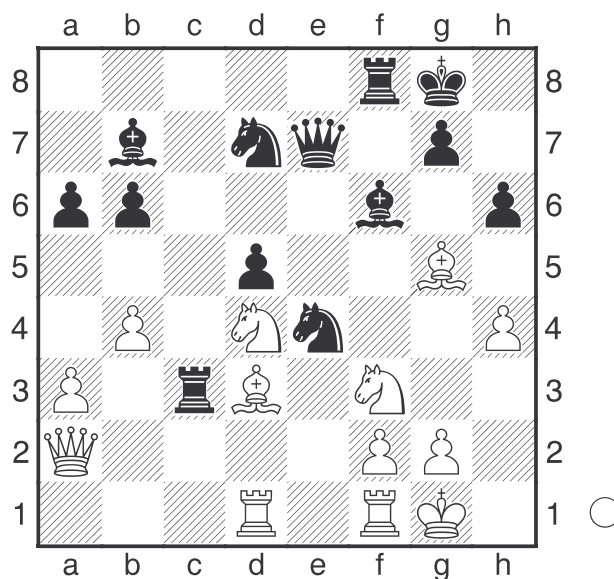


Les blancs jouent et gagnent. **1.Da8+ Rh7**
2.Txh6+ Rxh6 [2...gxh6 **Rg7**
 4.Cxd7] **3.Dh8+ Rg5** **4.Dh5#**

deviationT

[,YB]

Diagramme

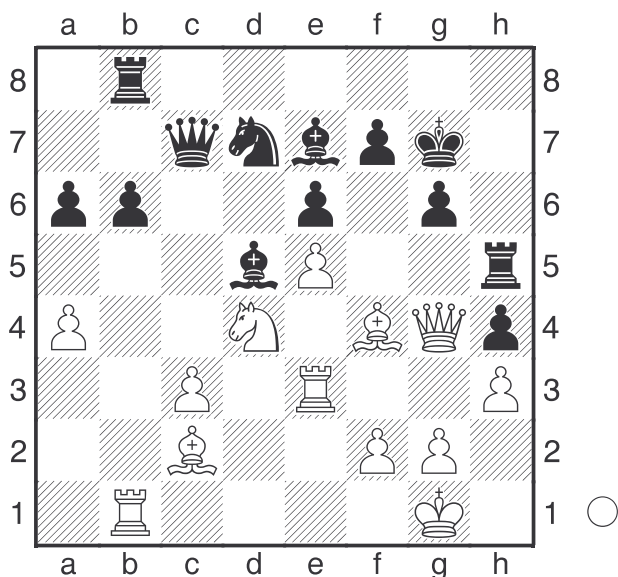


Les blancs jouent et gagnent du matériel **1.Cf5 De8** [1...Df7 pour décloquer le pion d5.
 2.Fxh6] **2.Fxe4 Dxe4** **3.Cd6** Avec gain du Fb7.

deviationS

[,YB]

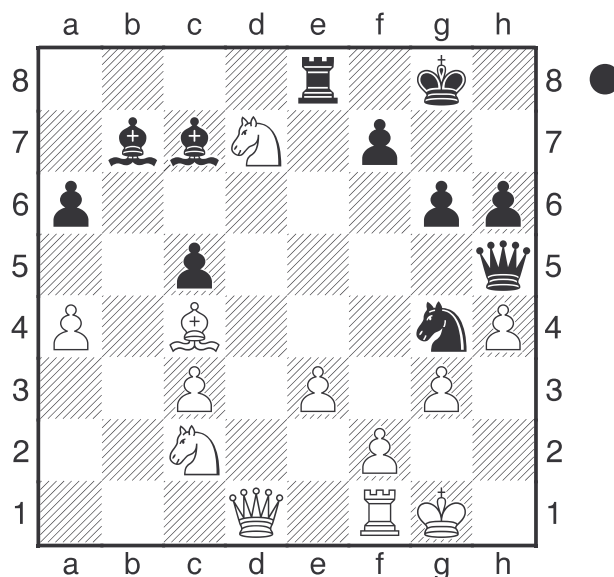
Diagramme



Les blancs jouent et gagnent du matériel.
1.Fxg6 fxc6 **2.Dxe6 Fxe6** **3.Cxe6+ Rh7**
4.Cxc7

deviationU

Diagramme

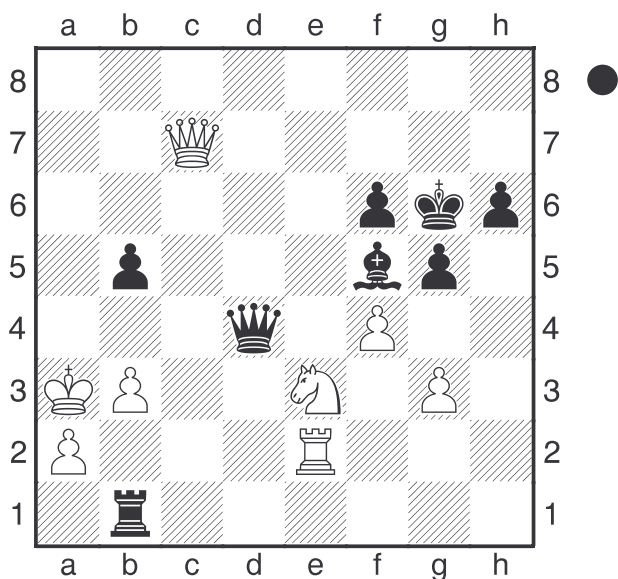


Les noirs jouent et gagnent. **1...Dxh4** **2.gxh4 Fh2#**

deviationV

[,YB]

Diagramme

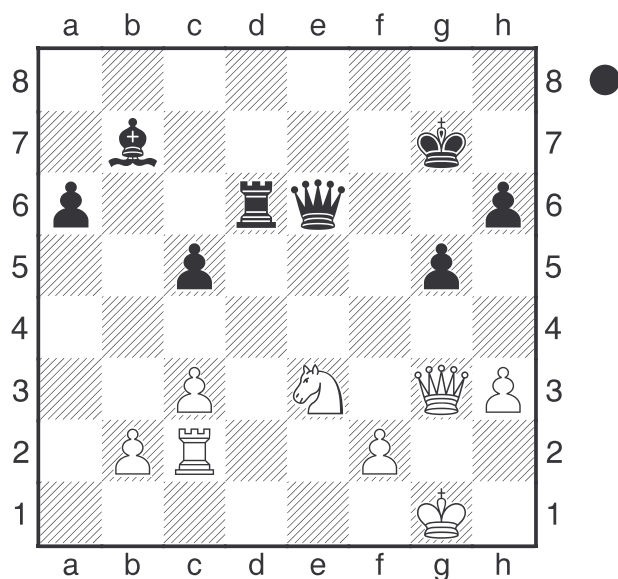


Les noirs jouent et gagnent 1...Da4+ 2.bxa4 b4#

deviationY

[,YB]

Diagramme

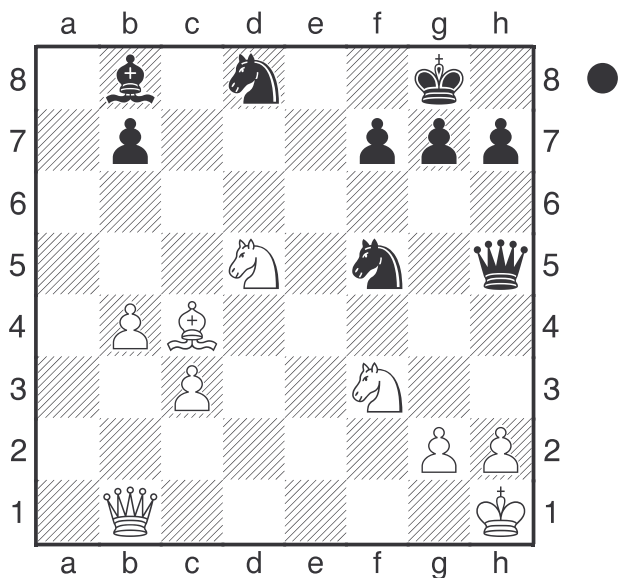


Les noirs jouent et gagnent. 1...Td1+ 2.Cxd1 De1+ 3.Rh2 Dh1#

deviationW

[,YB]

Diagramme

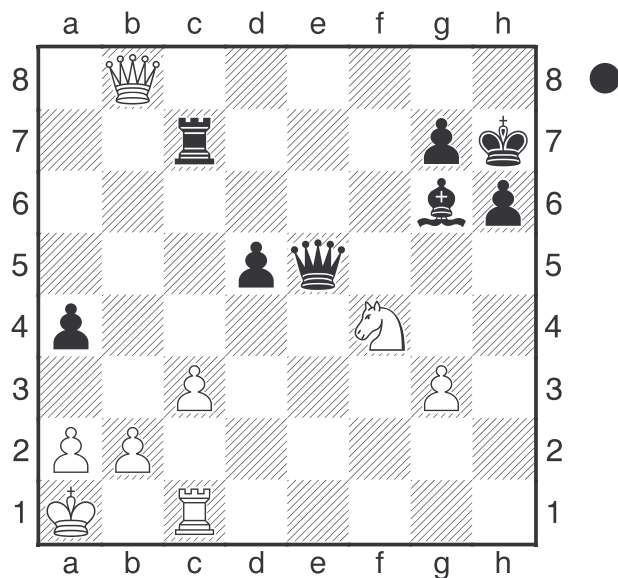


Les noirs jouent et gagnent. 1...Dxh2+ 2.Cxh2 Cg3+ 3.Rg1 Fa7+

deviationZ

[,YB]

Diagramme



Les noirs jouent et gagnent. 1...Txc3 2.Dxe5 [2.bxc3 Dxb8 ; 2.Txc3 De1+ 3.Tc1 Dxc1#] 2...Txc1#