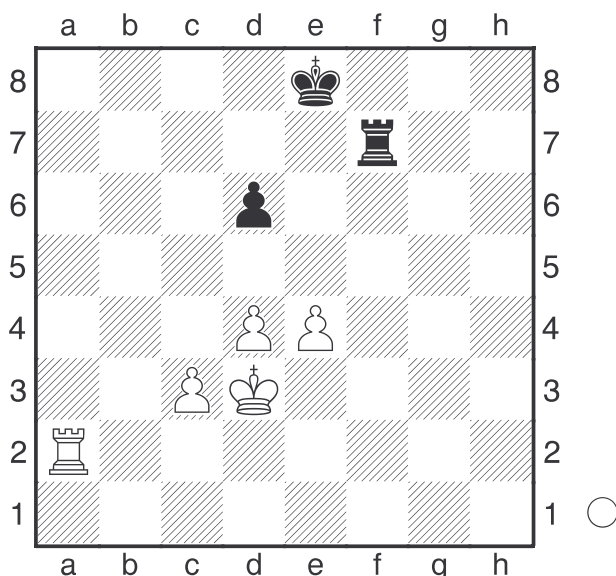


Le plan 1

[,YB]

Diagramme



C'est aux blancs de jouer. Trouvez le plan de gain et expliquez-le.

Essayez également de trouver une ou des variantes avec les meilleurs coups de chaque camp.

Bon courage

Le plan est en trois parties :

1) échanger les tours car la finale de pions est gagnante facilement alors qu'une finale de tours même avec deux pions de plus sera difficile techniquement.

2) Monter le roi. Il doit aider les pions à se transformer et sans lui rien n'est possible.

3) Avancer les pions. **1.Ta8+ Re7 2.Ta7+ Re6 3.Txf7 Rxf7 4.Rc4 Re7 5.Rd5 Rd7**

Il faut noter que tous ces coups sont pratiquement forcé, l'intérêt du roi noir étant de bloquer l'avancée du monarque blanc et des pions tout en protégeant son propre pion. **6.c4** Il fallait avancer le pion e4 ou c4 (dans cette position, ce sont les seuls coups possibles).

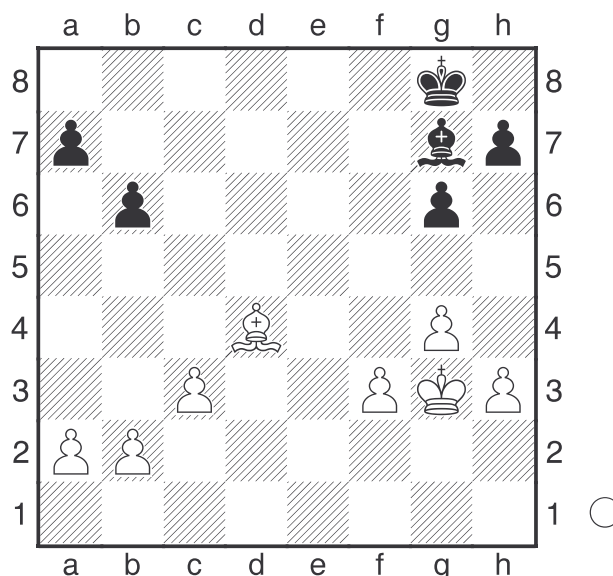
Mais il faut retenir que ce sont les pions "candidats" à la promotion (à se transformer).

Si le roi blanc n'était pas en d5, avancer le pion d5 aurait pu être fort gênant car les autres pions ne seraient plus soutenus dans leur avance. **Rc7 7.Re6** Le roi doit toujours progresser. **Rc6 8.e5 dxe5 9.dxe5** et la partie est gagnée facilement.

Le plan 2

[,YB]

Diagramme



C'est aux blancs de jouer.

Ils doivent gagner, pourquoi ?

Donnez le plan.

Trouvez une ou des variantes avec les meilleurs coups de chaque camp. Les blancs doivent gagner car ils ont deux pions de plus. Avec deux majorités de pions (3 contre 2) sur chaque aile, le plan est facile à trouver :

* échanger les fous car la finale de pions est facilement gagnante. Lorsque l'on a l'avantage matériel, la simplification est souvent favorable.

* centraliser le roi

* se créer des pions passés et le roi noir sera "surchargé" car il ne pourra pas arrêter les deux pions passés. **1.Fxg7 Rxg7 2.Rf4 Rf6 3.Re4 Re6 4.f4 b5 5.b3 [5.f5+ gxf5+ 6.gxf5+ Rf6 7.Rf4 Rf7 8.Re5 Re7 9.f6+ Rf8 10.Re6 Re8 11.b3 a6 12.c4 bxc4 13.bxc4 et gain] 5...a5 6.c4 bxc4 7.bxc4 h6 8.f5+ gxf5+ 9.gxf5+ Rd6 10.Rd4 Rc6 11.f6 Rd6 12.c5+ Re6 13.c6 Rxf6 14.Rc5 Re7 15.Rb6 Rd8 16.Rb7** et gain