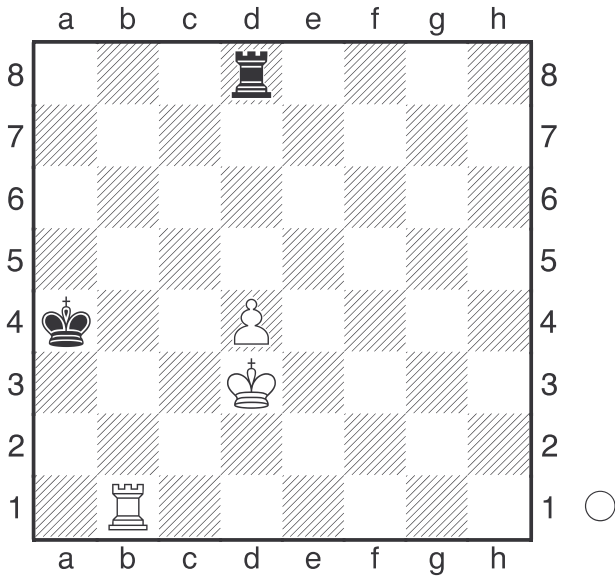


Diagramme



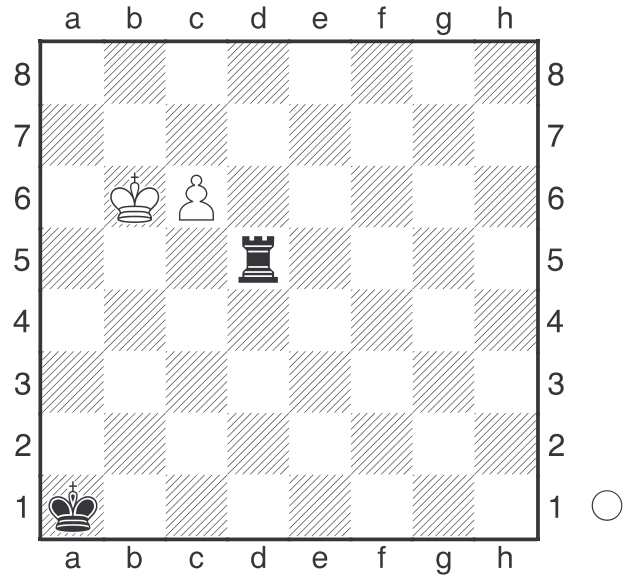
Les blancs jouent et gagnent. **1.d5 Txd5+**
[1...Ra5 2.Rd4 Ra6 3.Re5 Te8+ 4.Rd6
Td8+ 5.Re6 Te8+ 6.Rd7 et les blancs
gagnent car le roi noir chasse la tour de la
colonne où se trouve le pion. S'il y a vait eu
trois cases entre la tour et le pion, le roi ne
serait pas parvenu a chasser la tour.] **2.Rc4**
avec la double menace Ta1 mat et Rxd5.

Tours2
[,YB]

Diagramme

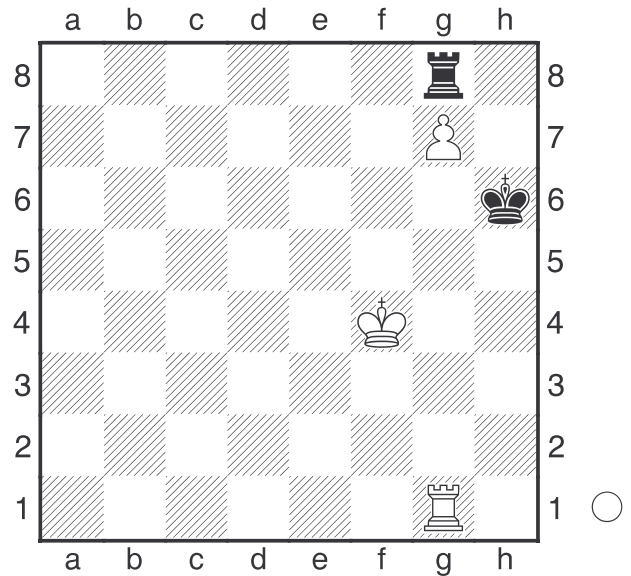
(Diagramme)

Les blancs jouent et gagnent. **1.c7 Td6+**
2.Rb5 [2.Rb7 Td7 3.Rb8 Txc7 et match
nul.] **2...Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+**
5.Rc2 Td4 6.c8T [6.c8D Tc4+ 7.Dxc4
et pat !] **6...Ta4 7.Rb3** et les blancs gagnent
grâce a la double menace Rxa4 et Tc1 mat.



Tours3
[,YB]

Diagramme

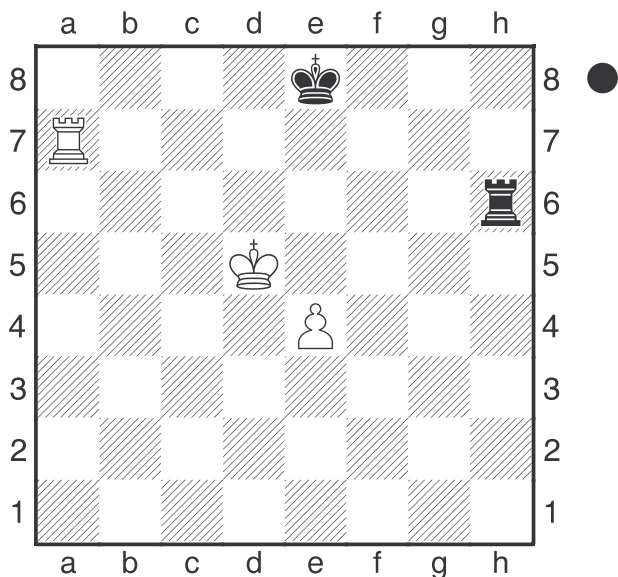


Les blancs jouent et gagnent. **1.Rf5 Rh7**
[1...Txg7 2.Th1#] **2.Rf6 Ta8 3.Th1+ Rg8**
4.Th8#

Tours4
[,YB]

Diagramme

Les noirs jouent et font match nul (position de
Philidor) **1...Tg6** Les noirs attendent que les
blancs avancent leur pion en e6 pour ensuite
faire un échec perpétuel, le roi blanc ne

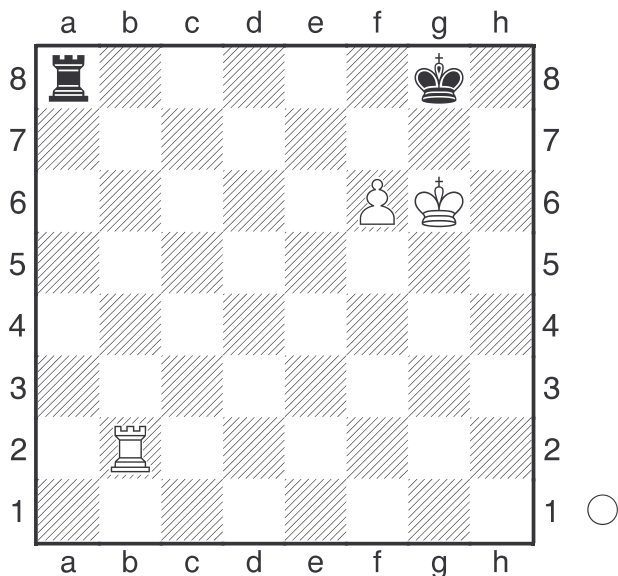


pouvant alors plus s'abriter devant son pion.
2.e5 Th6 3.e6 Th1 4.Rd6 Td1+ 5.Re5 Te1+ 6.Rf6 Tf1+ match nul.

Tours5

[,YB]

Diagramme

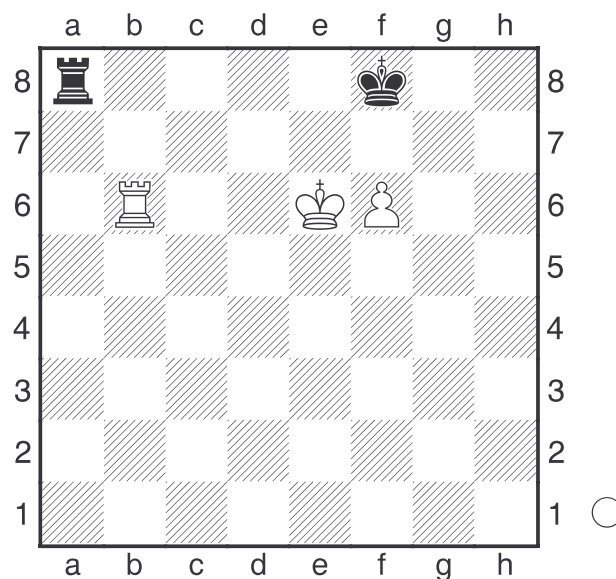


Les blancs jouent et gagnent. **1.Tb7**
 Le roi blanc est protégé par son pion des échecs de la tour noire. La tour noire est coincée sur la huitième rangée à cause de la menace de mat. Il ne reste plus aux blancs qu'à faire une manoeuvre de contournement.
Td8 2.Tg7+ Rf8 3.Th7 Rg8 4.f7+ Rf8 5.Th8+ Re7 6.Txd8 Rxd8 7.f8D+

Tours6

[,YB]

Diagramme



Les blancs jouent et les noirs font match nul.
1.Tb7 Le roi blanc est exposé aux échecs de la tour noire, ce qui favorise la défense et va permettre aux noirs de gagner un temps. **Ta6+ 2.Rf5 Ta1** et les blancs ne peuvent pas éviter l'échec perpétuel.

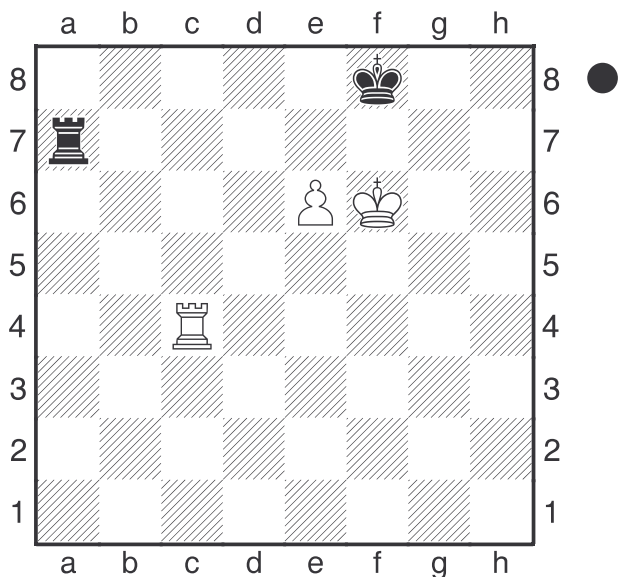
Tours7

[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

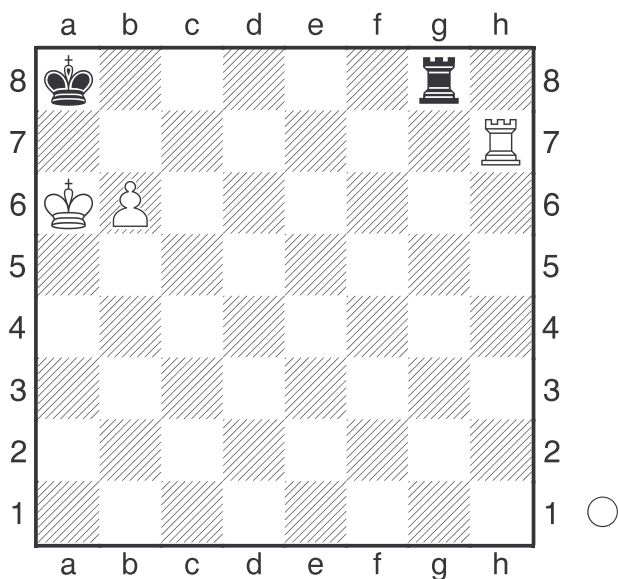
Les noirs jouent et font match nul. **1...Tf7+ 2.Re5 [2.exf7 Pat] 2...Tf1 3.Tc7 [3.Te4 Re7** et les blancs ne peuvent plus progresser.] **3...Te1+** et les noirs font échec perpétuel.



Tours8

[,YB]

Diagramme



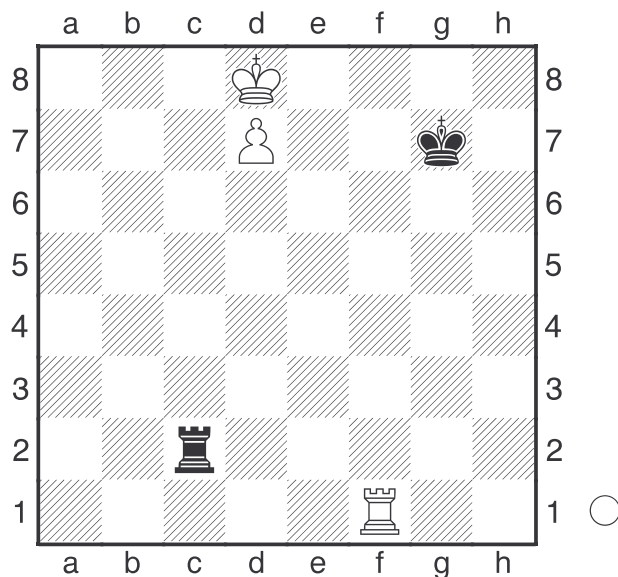
Les blancs jouent et les noirs font match nul. L'impossibilité de faire une manoeuvre de contournement du roi ne permet pas de déloger celui-ci des cases a8 et b8.

Tours9

[,YB]

Diagramme

Les blancs jouent et gagnent (position de Lucena). **1.Tf4** L'idée est de créer un abri pour le roi blanc pour empêcher l'adversaire



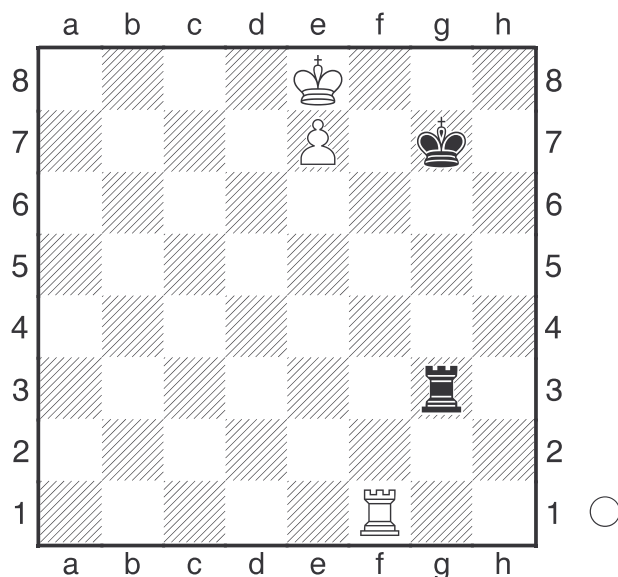
de faire un échec perpétuel.

La position est gagnante car le roi noir est séparé de deux colonnes du pion blanc, ce qui permet au roi blanc de s'en éloigner sans qu'il soit attaqué immédiatement. **Tc1 2.Re7 Te1+ 3.Rd6 Td1+ 4.Re6 Te1+ 5.Rd5 Td1+ 6.Td4 Txd4+ 7.Rxd4**

Tours10

[,YB]

Diagramme

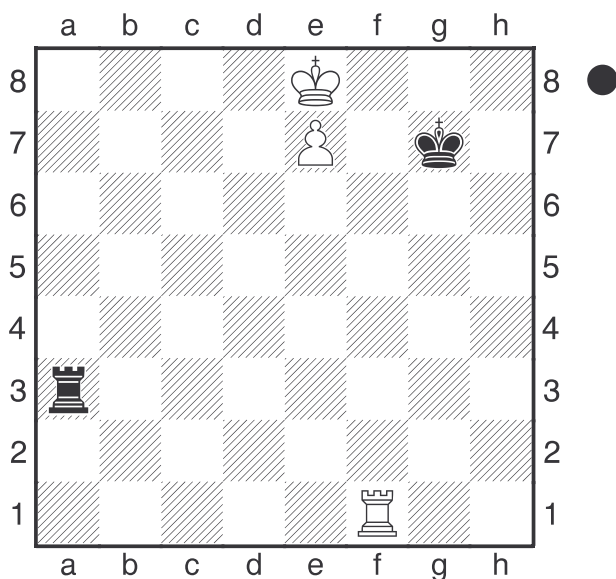


Les blancs jouent et gagnent. **1.Td1 Te3 [1...Rf6 2.Rf8 et le pion se transforme en dame.; 1...Ta3 2.Tg1+ Rf6 3.Rf8] 2.Tg1+ Rf6 3.Rf8 Txe7 4.Tf1+ Re6 5.Te1+ Rd6 6.Txe7** La tour noire ne peut donc pas quitter la colonne g.

Tours11

[,YB]

Diagramme



Les noirs jouent et font match nul.

Il y a trois cases entre la tour noire et le pion blanc ce qui permet aux noirs de faire un échec perpétuel. 1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+ 4.Rc7 Ta7+ 5.Rd8 Ta8+

Tours12

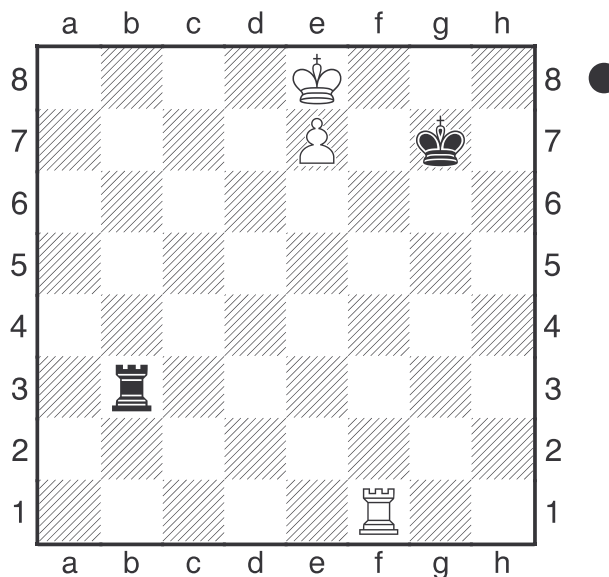
[,YB]

Diagramme

(Diagramme)

Les noirs jouent et les blancs font match nul.

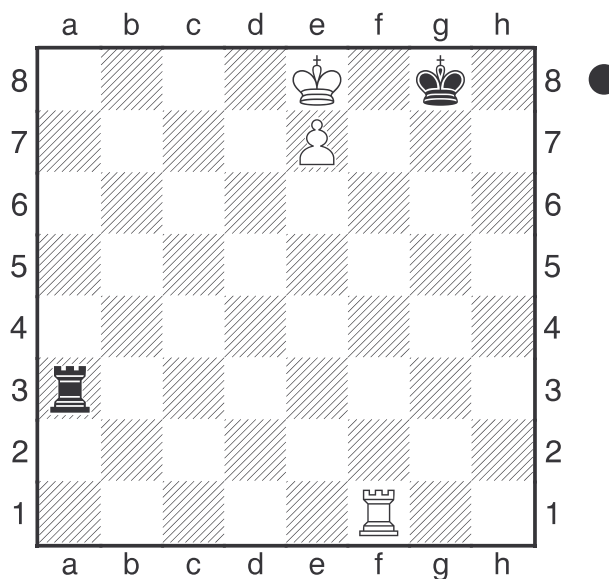
Il n'y a que deux cases entre la tour et le pion, ce qui empêche les noirs de faire un échec perpétuel. 1...Tb8+ [1...Ta3 2.Tg1+ Rf6 (2...Rh7 3.Tg4 et on retrouve la position de Philidor)] 3.Rf8] 2.Rd7 Tb7+ 3.Rd8 Tb8+ 4.Rc7 Ta8 5.Ta1 Te8 6.Rd7 Rf7 7.Tf1+ Rg7



Tours13

[,YB]

Diagramme



Les noirs jouent et les blancs gagnent.

Le roi noir n'a pas la possibilité de venir en f6 et doit perdre un temps après Tf1+, ce qui réduit les possibilités de défense bien qu'il y ait trois cases entre la tour et le pion.. 1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+ 4.Rc5 Ta8 [4...Te6 5.Tf8+ Rg7 6.e8D] 5.Rc6 Rg7 6.Ta1 Tb8 et il n'y a plus que deux cases entre la tour et le pion ! 7.Rc7 qui gagne comme nous l'avons déjà vu.