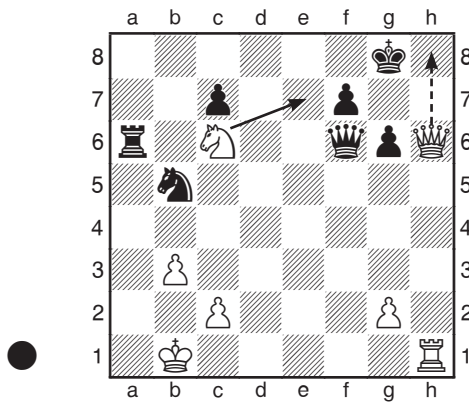


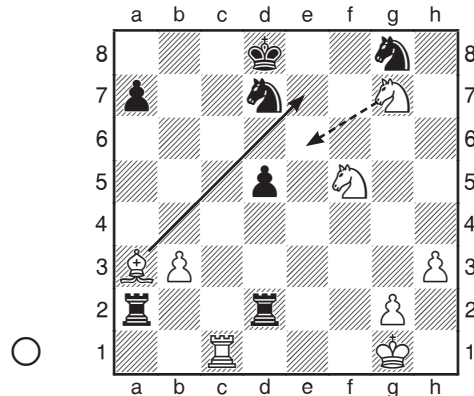
4. Déviation et attraction

Une *déviation* survient lorsqu'une pièce adverse, qui défendait une case cruciale, est contrainte d'abandonner son poste. L'exemple qui suit nous montre l'idée.



La Dame noire doit défendre la case h8 afin d'empêcher les Blancs de mater par ♔h8#. Si la Dame était détournée de sa mission, les Blancs pourraient mater en un coup. Une telle situation est propice à une éventuelle déviation et 1. ♖e7+ est parfaitement le coup dont ont besoin les Blancs. La réponse 1... ♗xe7 est forcée, mais elle permet 2. ♗h8#. Les pièces ont souvent des fonctions défensives importantes, c'est pourquoi la déviation est une des idées tactiques les plus courantes aux échecs. C'est aussi l'une des plus diversifiées, car les fonctions défensives peuvent être très variées : empêcher un mat (comme ci-dessus), stopper un pion qui va à Dame, ou tout simplement défendre une autre pièce.

L'*attraction* est un concept étroitement lié à celui de déviation. Voici un exemple :



Les Blancs ont une pièce de plus, mais leur Fou est attaqué, et en plus de ça, les Noirs menacent ... ♖xg2+. Harceler le Roi noir par 1. ♖e6+? ♗e8 2. ♖d6+ semble tentant, mais après 2... ♗e7, ça ne mène nulle part, car trop de pièces blanches sont attaquées. Par contre, 1. ♗e7+! est décisif, car le Cavalier g8 se retrouve attiré sur une case où il bloquera son Roi. Après 1... ♗xe7, l'idée qui avait échoué précédemment fonctionne maintenant de manière spectaculaire : 2. ♖e6+ ♗e8 3. ♖d6#. Un mat magnifique ! Le transfert du Cavalier de g8 à e7 a détérioré la position noire en prenant une case de fuite au Roi. Dans une déviation, c'est le **départ** d'une pièce adverse qui cause les dommages, alors que dans une attraction, c'est son **arrivée** qui a des conséquences fâcheuses.

Voici quelques conseils pour résoudre les exercices :

- Regarde si une pièce adverse est liée à la protection d'une case particulière. Si c'est le cas, une déviation est peut-être possible. Les attractions sont souvent plus difficiles à

repérer. Cherche des coups qui pourraient forcer une pièce adverse à venir sur une case en particulier. Y a-t-il quelque chose à en tirer ?

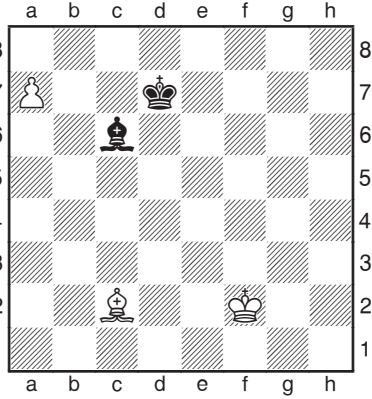
- Un type classique d'attraction implique un échec (souvent un sacrifice) qui attire le Roi

adverse sur une mauvaise case. Tu auras un exemple dans l'exercice 5.

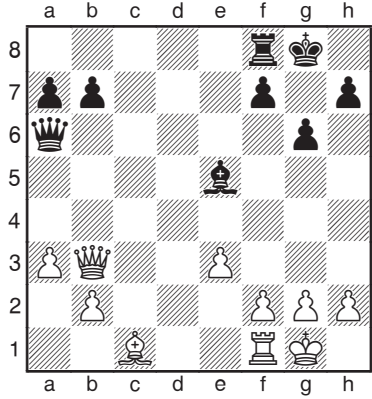
- Dans l'exercice 29, tu as besoin de savoir qu'une finale Dame contre Tour sans autre matériel (sauf bien sûr les Rois) est généralement gagnante.

Exercices

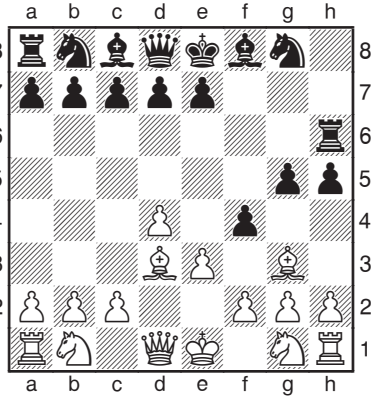
1



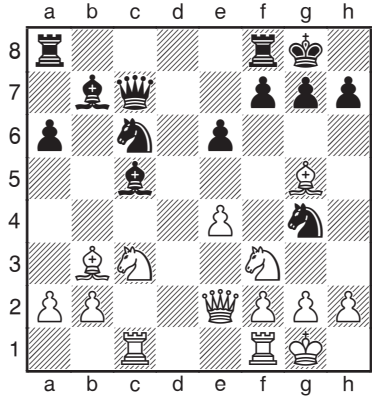
2



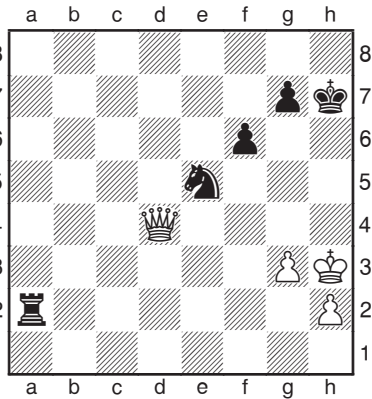
3



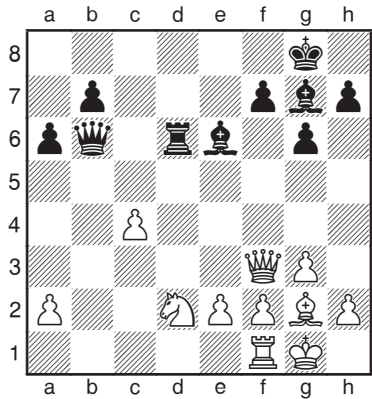
4



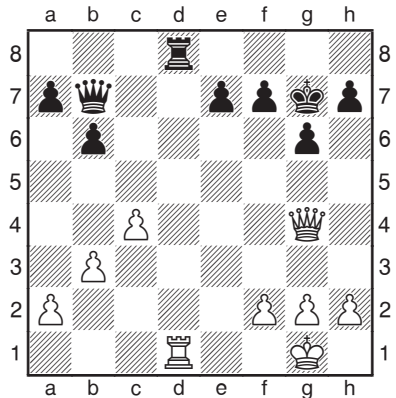
5



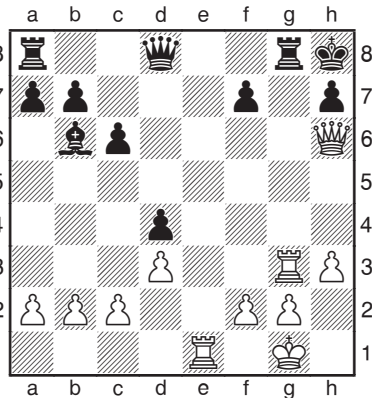
6



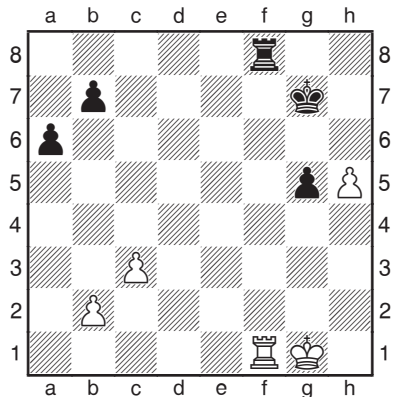
7



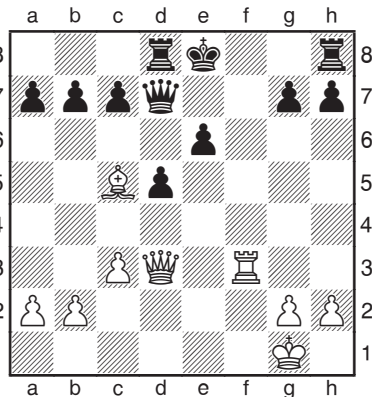
8



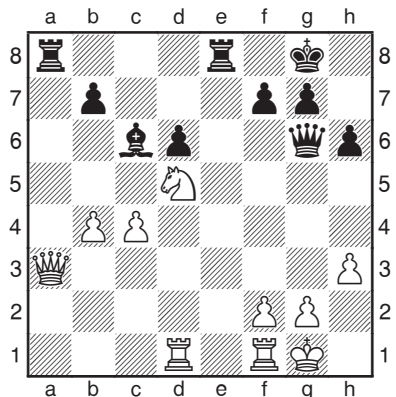
9



10



11



12

