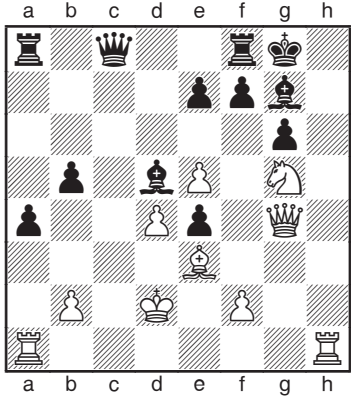
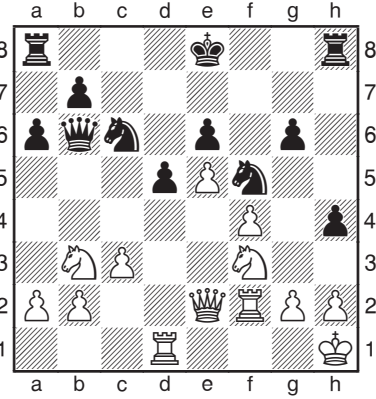


### Positions plus difficiles

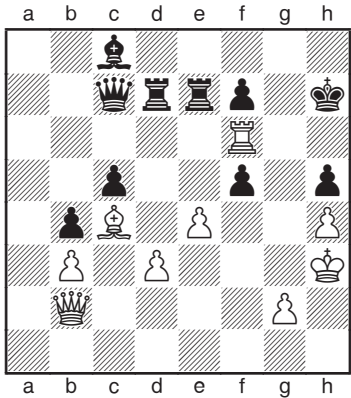
25



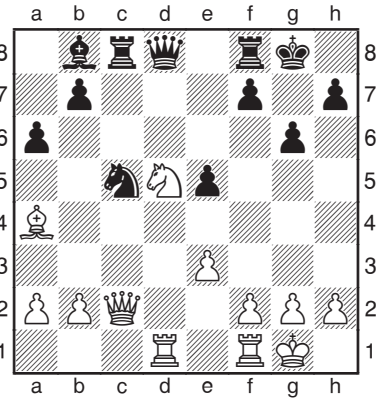
26



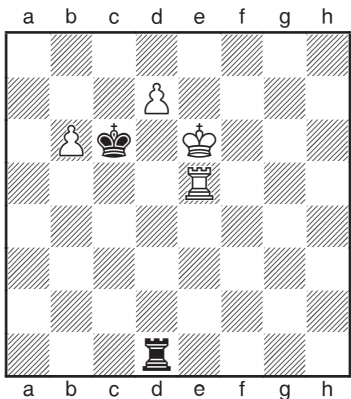
27



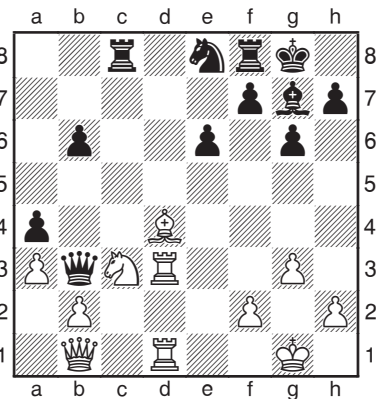
28



29

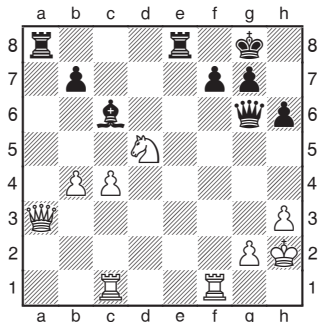


30



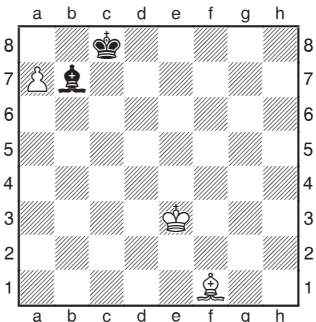
## Est-ce que la combinaison marche ?

31



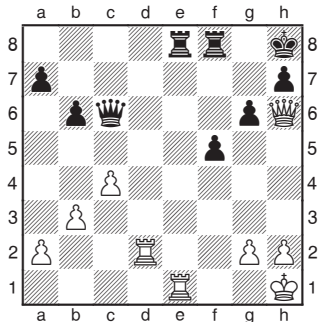
1. ♖xa8 est-il un bon coup ?

32



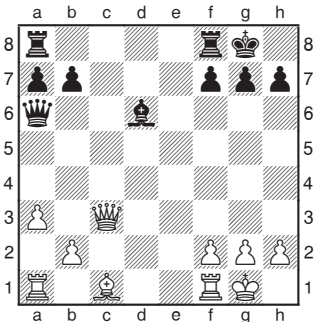
Quelle est la meilleure réponse à 1. ♖a6 ?

33



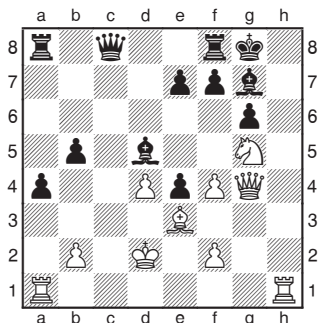
La déviation 1. ♖e7 force-t-elle l'abandon ?

34



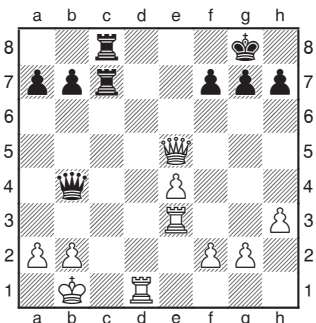
Les Noirs doivent-ils essayer de gagner du matériel avec la déviation 1... ♖xh2+ ?

35



La combinaison de l'exercice 25 marche-t-elle ici aussi ?

36



Les Blancs ont-ils encore une défense après le coup de déviation 1... ♖d2 ?

## Solutions des exercices sur l'attraction et la déviation

1) La déviation est un thème fréquent en finale pour assurer la promotion d'un pion passé. Ici, les Blancs utilisent un clouage pour dévier le Fou adverse : **1.♙a4! ♙xa4 2.a8♖**.

2) Chaque fois qu'une pièce adverse remplit une fonction capitale, il faut chercher une éventuelle déviation. Ici, le Roi blanc doit défendre la Tour f1 et les Noirs peuvent l'exploiter en jouant **1...♙xh2+! 2.♙xh2 ♖xf1**.

3) Ce n'est pas difficile de dévier la Tour qui empêche le Fou de faire mat : **1.♖xh5+! ♙xh5 2.♙g6#**.

4) Seul le Cavalier f3 protège contre le mat en h2, et **1...♗d4** élimine ce Cavalier. Les Blancs ont le choix entre perdre la Dame ou se faire mater après **2.♗xd4 ♖xh2#** ou **2.♖d3 ♗xf3+**, suivi de **3...♖xh2#**.

5) La séquence attraction-fourchette de Cavalier est souvent mortelle. Ici, elle coûte la Dame aux Blancs : **1...♙xh2+! 2.♙xh2 ♗f3+**.

6) Une fourchette de pion attire la Dame sur une case qui permet une fourchette de Cavalier : **1.c5! ♖xc5 2.♗e4** et les Blancs vont rester avec une Tour contre un Fou.

7) La Dame blanche est liée à la défense de la Tour d1. Les Noirs peuvent exploiter la situation avec une déviation fatale : **1...♖e4!** (les autres attaques sur la Dame sont inefficaces. Par exemple, **1...h5? 2.♖e2** ne donne rien) **2.♖xe4** (ou **2.♖f3 ♖xf3 3.gxf3 ♙xd1+**, et les Noirs ont gagné une Tour) **2...♙xd1+**, et c'est mat au prochain coup.

8) L'attaque blanche devient décisive grâce à une double déviation : **1.♙e8!** (dilemme fatal pour les Noirs : leur Dame doit défendre f6, tandis que la Tour doit protéger g7) **1...♖xe8** (ou **1...♙xe8**

**2.♖g7#) 2.♖f6+ ♙g7 3.♖xg7#**.

9) Le Roi noir devant défendre sa Tour, les Blancs peuvent en profiter pour avancer leur pion avec gain de temps : **1.h6+ ♙g8 2.h7+** (le pion est maintenant suffisamment avancé pour aller à Dame après un échange de Tours) **2...♙g7 3.♙xf8 ♙xf8 4.h8♖+**.

10) La Tour h8 empêche pour l'instant **♙f8#**, mais elle peut être déviée : **1.♖xh7! ♙xh7** (sinon la Tour est perdue et les Blancs resteraient avec une Tour de plus) **2.♙f8#**.

11) La Tour e8 a pour mission de prévenir la fourchette de Cavalier **♗e7+**, mais une déviation est possible : **1.♖xa8!** (**1.♗e7+? ♙xe7 2.♖xa8+ ♙e8** est mauvais, car en raison de la menace de mat en g2, les Blancs perdent la Dame) **1...♙xa8 2.♗e7+**, et les Blancs vont avoir une Tour pour un Fou.

12) Après **1...♖c5+**, les Blancs se font mater ou perdent la Dame : **2.♖f2** (ou **2.♙f1 ♙h1#) 2...♙h1+! 3.♙xh1 ♖xf2**.

13) Le mat en g7 semble imparable, mais en fait, les Noirs peuvent même gagner grâce à une déviation : **1...♖f1+! 2.♙xf1** (les Noirs peuvent maintenant prendre la Tour sur échec) **2...♗xg3+ 3.hxg3 gxh6** et les Noirs ont une Tour pour un Fou.

14) Ce type de déviation a fait des milliers de victimes, dont même des grands-maîtres : **1.♙d8+!** (pour tenter de détourner la Tour c8 de la défense de la Dame) **1...♙h7** (la seule chance - car **1...♙xd8 2.♖xc5** est sans espoir -, mais elle ne sauve pas les Noirs) **2.♖xc5 ♙xc5 3.♙xb8**, avec une Tour de plus.

15) La Tour noire empêche le pion g7 de faire Dame, mais elle peut être déviée : **1.♙e4+** (**1.♙e7? ♙g2+ 2.♙c1 ♙c5** ne fait que nulle, car les Blancs