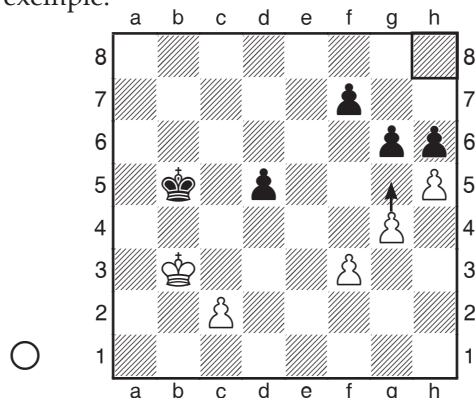


# 10. La promotion

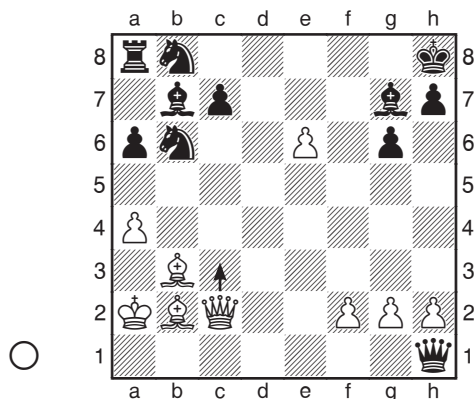
Lorsqu'un pion se transforme en Dame, il disparaît, ce qui te coûte un point sur l'échelle de valeurs du matériel. Mais d'un autre côté, tu obtiens une Dame (qui vaut neuf points), ce qui te fait un gain de huit points au total. Un tel gain matériel fait que la promotion décide généralement de la partie.

Les combinaisons basées sur la promotion surviennent le plus souvent en finale. Voici un exemple.



Il ne reste plus sur l'échiquier que les Rois et quelques pions. Du coup, si un pion obtenait un accès dégagé vers la dernière rangée, il pourrait bien être impossible à rattraper. Dans la position du diagramme, en jouant **1.g5!**, les Blancs sont assurés qu'un de leurs pions va atteindre h8. La menace immédiate est **2.gxh6** et elle ne peut être parée que par **1...hxg5**, qui permet alors **2.h6**. Le pion h a réussi à se glisser derrière les pions adverses et la voie est libre jusqu'à la promotion. De telles combinaisons, avec un sacrifice pour ouvrir le passage à un pion vers la case de promotion, s'appellent des *percées* (regarde l'exercice 3 pour un autre exemple).

Les promotions peuvent aussi se produire en milieu de partie. Par exemple :



Les Blancs ont sacrifié une Tour et deux pièces pour une attaque sur le Roi. Leur seule chance est de mater. Ils peuvent y parvenir grâce à un étonnant sacrifice de Dame : **1.♙c3!!**. Les Noirs sont forcés de jouer **1...♘xc3**, car il n'y a pas d'autre moyen de parer la menace **♙xg7#**. Mais les Blancs continuent alors par **2.♙xc3+ ♖g8 3.e7+ ♕d5 4.e8♙#**.

Lorsqu'un pion fait promotion, le plus courant est bien sûr de choisir une Dame, ce qui représente le plus gros gain matériel. Il existe toutefois des cas où il sera meilleur de prendre une autre pièce. Une promotion en Cavalier pourra parfois être nécessaire si tu dois faire échec. Dans d'autres rares situations, ce pourra être une promotion en Tour ou même en Fou pour éviter de pater ton adversaire.

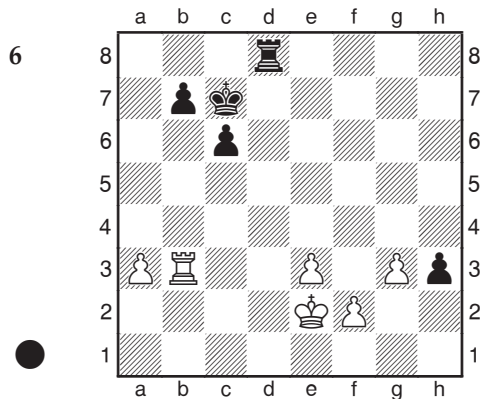
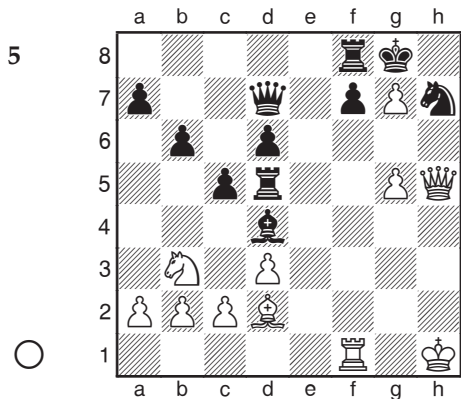
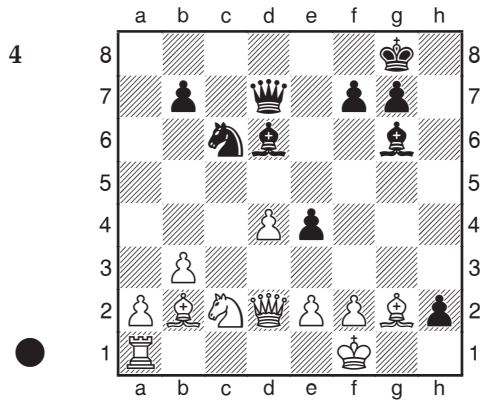
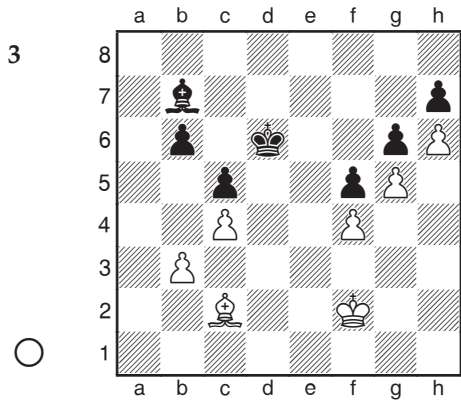
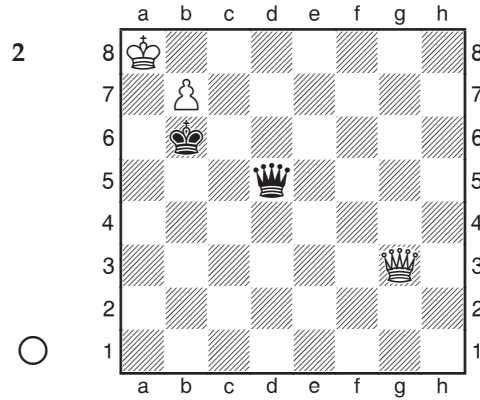
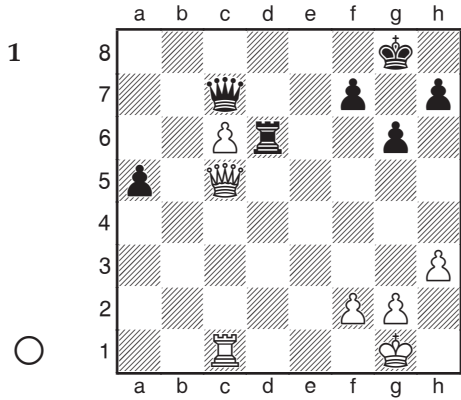
Voici quelques conseils pour résoudre les exercices :

- Tu peux avoir besoin d'une des combinaisons vues dans les chapitres précédents

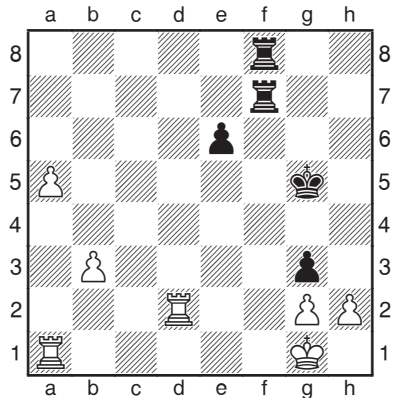
pour ouvrir la route à ton pion.

- Une promotion peut permettre une attaque de mat. L'exercice 4 en est un exemple.
- N'oublie pas que le pion n'est pas obligé de se transformer en Dame et qu'il peut aussi se promouvoir en Tour, en Fou ou en Cavalier.

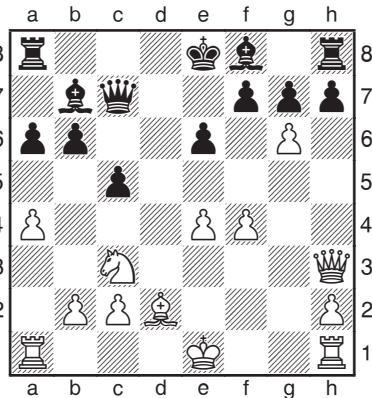
### Exercices



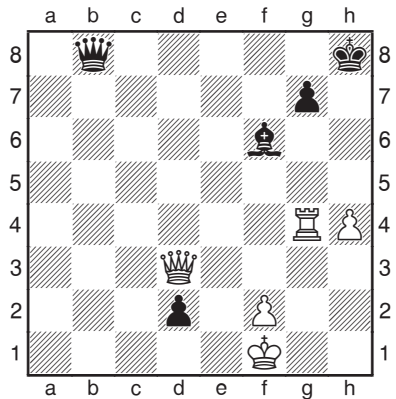
7



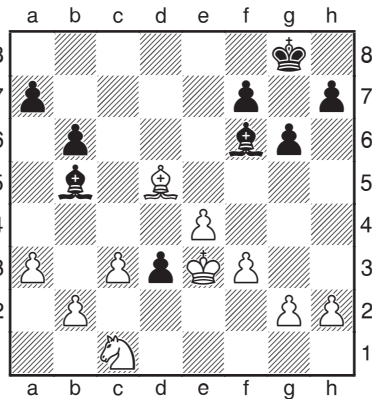
8



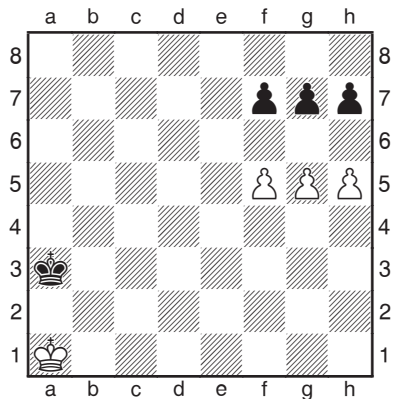
9



10



11



12

