

Score	0	1000	1400	1800	2200	2400
	1000	1400	1800	2200	2400	2800
1 A	17%	11%				
B	5	57%	74%	93%	100%	100%
C		20%		7%		
D	-1	6%	15%			

2 A	1	68%	42%	7%	17%	19%	7%
B		11%	33%	29%	8%		10%
C	5	12%	25%	57%	75%	81%	83%
D		9%		7%			

75-1 Le principal facteur à prendre en compte en évaluant cette position est la mauvaise structure de pions noire à l'aile Dame. Les espoirs des Noirs reposent sur l'arrivée du Cavalier en d4 et/ou sur l'attaque des pions blancs par a4. Cependant, les Blancs peuvent contre-carrer ces deux plans sans effort. Sans pour autant être gagnants, les Blancs possèdent sans aucun doute un avantage solide et durable (5 points pour la réponse B).

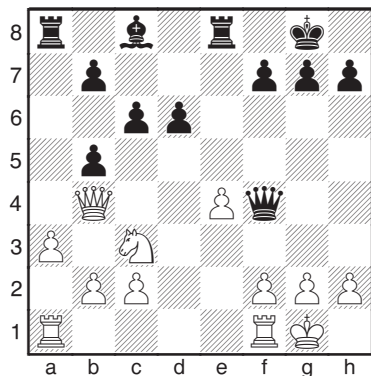
75-2 Les Blancs disposent de plusieurs bonnes possibilités, mais une seule répond à plusieurs objectifs. Après **1.♖b2!!** (5 points pour la réponse C), le Cavalier se rend en a4 où il continuera à mettre la pression sur c5 tout en empêchant le contre-jeu noir ♠a5-a4. Ensuite, les Blancs auront à choisir entre deux idées prometteuses: menacer de pénétrer sur la colonne d (après avoir doublé les Tours) ou mettre la pression au centre et sur le roque noir après ♠f2-f4.

Parmi les autres options, **1.♖d2** (1 point pour la réponse A) semble la plus raisonnable puisque les Blancs commencent par doubler les Tours et que les Noirs ne peuvent jouer **1...♠a4** à cause de **2.♗b2** (avec une attaque à la découverte contre la Dame) suivi de **3.♗xa4**. En revanche, après **1...♗e7**, les Blancs doivent se soucier de l'idée des Noirs (♠a5-a4) et jouer **2.♗b2** de toute façon. Si vous avez choisi la réponse A avec l'intention de jouer le Cavalier en b2 par la suite, vous marquez 1 point de plus (pour un total de 2 points).

1.♠f4 (réponse B) est douteux car après **1...♗d4** **2.♖e1 ♠a4** les Noirs n'ont plus de problèmes.

L'agressif **1.♗h6?!** (réponse D) est déplacé, puisque l'avantage des Blancs se trouve à l'aile Dame et qu'aucune pièce ne peut épauler la Dame pour attaquer le roque noir.

Très souvent, savoir se replier au bon moment est le chemin le plus direct vers la victoire.



Score	0		1000		1400		1800		2200		2400	
	1000	1400	1800	2200	2400	2800						
1 A	5	30%	35%	64%	75%	78%	100%					
B		41%	43%	15%	17%	22%						
C		29%	22%	21%	8%							
D												

2 A	5	32%	25%	43%	79%	88%	91%
B		17%	25%	14%			9%
C		40%	7%	14%	8%	5%	
D		11%	43%	29%	13%	7%	

76-1 Cette position n'est pas facile à évaluer. Chaque camp possède ses avantages et ses inconvénients. Les Blancs ont une structure de pions légèrement meilleure et une cible toute désignée: le pion d6. Les Noirs, quant à eux, ont des pièces mieux disposées et de bonnes possibilités d'attaque sur le roque blanc. En fait, alors que la Dame et le Cavalier sont coincés à l'aile Dame, les Noirs peuvent mobiliser toutes leurs pièces contre le Roi blanc en un rien de temps. En conclusion: *Les Noirs sont mieux* (5 points pour la réponse A).

76-2 Les Noirs ont l'initiative, ce qui représente un avantage **provisoire**. Ils doivent agir rapidement; dans le cas contraire les Blancs regrouperont leurs forces et commenceront à exploiter leur avantage **permanent**: une meilleure structure de pions.

Vous ne marquez pas de point si vous avez choisi une des options "lentes". Que ce soit après **1...♖d8** (réponse B) **2.♖ad1**, ou **1...♙g4** (réponse C) **2.♗f3**, ou **1...♙e6** (réponse D) **2.♗d4**, les Blancs ont un léger avantage. Dans la partie, les Noirs lancèrent une attaque directe après l'agressif **1...♗e6!** (5 points pour la réponse A). La partie continua par **2.♖ad1 ♗h6 3.♙g3 ♗f3 3.♗d3 ♗h5 4.♗h4 ♙g5!**, et ici les Blancs craquèrent sous la pression. Au lieu de jouer le coup plus prudent **5.♙g2** (**5...♗xh4 6.♗h1**), Timman opta pour **5.♗xd6** et après **5...♙h3** il dut céder la qualité pour parer **♗f3**. Après **6.♙e5 ♗xd6 7.♙xd6 ♗f3 8.♗e4 ♗xe4 9.♗xe4 ♙xf1 10.♙xf1 ♙xh4 11.♙xf4 ♗d8 12.♙e2 ♙f5**, les Noirs convertirent leur avantage matériel de manière convaincante.

Lorsque vous avez l'initiative vous devez jouer de manière agressive.