

Exercices tactiques

Voici maintenant 63 diagrammes issus des parties d'Alekhine.

Volontairement, nous ne les avons classés ni par thème ni par difficulté, afin d'approcher les conditions du jeu réel en tournoi. Vous ne savez donc pas à l'avance si vous devez trouver un mat, un avantage gagnant ou (plus rarement) seulement un net avantage...

Comme dans une vraie partie, il vous faut tout simplement jouer le meilleur coup !

Enfin, vérifiez les solutions qui se trouvent dans les pages suivantes pour découvrir votre score.

Le total général est de 125 points, et voici notre évaluation de votre niveau :

0 à 24 points

Vous ne maîtrisez pas encore suffisamment les combinaisons basiques : au boulot !

25 à 49 points

Votre calcul est encore trop imprécis. Travaillez et concentrez-vous encore plus fort !

50 à 74 points

Un peu trop d'erreurs de calcul, mais vous êtes un assez bon tacticien.

75 à 99 points

Bravo ! Vous êtes affûté tactiquement et sans doute déjà un joueur redoutable.

100 à 124 points

Excellent ! Vous maîtrisez parfaitement Alekhine et vous pouvez passer à Euwe !

125 points sur 125

Maître ou Grand-Maître... ou ordinateur ?

À vous de jouer !

À retenir

Les fameux « coups candidats » sont les premiers que vous devez envisager et calculer.

C'est l'un des grands avantages du joueur confirmé sur le débutant : grâce à l'expérience de ses très nombreuses parties disputées, le premier repère et calcule immédiatement deux ou trois coups « candidats », dans lesquels se trouve sans doute le coup fort de la position. Tandis que le débutant envisage beaucoup plus (trop) de coups possibles et s'enlise dans ses calculs.

En outre, le joueur expérimenté connaît la méthode de calcul de ces coups candidats : d'abord examiner les plus directs et forcés, donc les échecs, puis les prises, puis enfin les attaques directes.