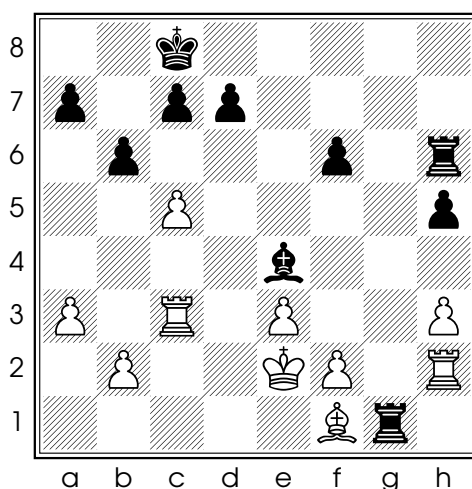

Conseil 269 : il faut parfois reculer pour gagner

Nous avons déjà vu qu'une pièce qui recule peut créer une menace (voir par exemple les conseils 69 et 183).

Dans l'exemple qui suit, tiré de la partie Johannes Esser - Gyula Breyer jouée à Budapest en 1916, les Noirs créent une menace imparable en reculant :



Diag. 1 - Trait aux Noirs

23...♘b7

menace de gagner le Fou en f1 par l'enfilade depuis la case a6. Notons que le Fou en b7 continue à contrôler la case de fuite du Fou en g2

24.cxb6

ne fait que retarder l'exécution de la menace

24...a×b6

25.♖d3

Les Blancs préfèrent donner une qualité

25...♘a6

Les Noirs gagnent la qualité et la partie quelques coups plus tard

Le conseil du jour : il faut parfois reculer pour gagner !