

L'Attraction

Le sacrifice d'attraction, et il s'agit d'un sacrifice obligatoirement dirigé contre le Roi, est un proche parent de la déviation. On ne peut dans ce cas aussi parler « d'extraction du Roi », un peu comme un dentiste arrache une dent, et aux échecs, pas question d'insensibilisation : cela fait toujours mal !

Par un sacrifice, on attire le Roi à découverte où il est généralement victime de l'assaut des forces adverses. Ces sacrifices d'extraction frappent des cases bien précises selon que le Roi a roqué ou non.

Le sacrifice rituel du Fou en h7



Le sacrifice le plus caractéristique et le plus étudié est celui du Fou en h7 (ou h2).

Il faut que le pion se trouve en h7 ou absent s'il est en h6 ça ne marche pas.

Le cavalier Noir f6 a disparu (chassé par le pion e5) le Fou blanc est sur la bonne diagonale b1-h7 tout est prêt pour la combinaison :

1. Fxh7+ Rxh7 (les noirs ne sont pas obligés de reprendre mais ils perdent un pion pour rien et sont sur le coup d'une forte attaque sur la colonne h) **2. Cg5+** il y a 3 réponses Noires :

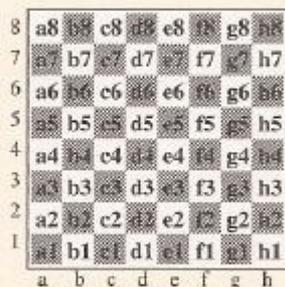
- A) 2. ... Rg8 3. Dh5 Td8 4. Dh7 Rf8 5. Dh8++ mat.
Si 3. ... Fxg5 4. hxg5 f5 5. g6 et le mat est imparable.
- B) 2. ... Fxg5 3. hxg5+ Rg6 4. Dd3+ ou 4. Dh5 et l'attaque est irrésistible
- C) 2. ... Rg6 3. Dd3+ ou 3. Dg4 ou 3. h5

RETENONS QUE...

- Le sacrifice d'attraction n'est autre qu'une déviation royale.
- Généralement, le Roi est tiré de son sommeil par le destin qui frappe à la porte.
- Il doit alors subir toutes sortes de tracasseries s'il décide de rester chez lui en baissant la tête, mais s'il tente l'aventure en s'avançant dans l'horreur d'une profonde nuit, il court aussi le risque de subir une fin prématurée.

Comment lire une partie

Comment lire une partie d'Echecs



Chaque case est désignée par des coordonnées algébriques : huit rangées de 1 à 8 et huit colonnes de «a» à «h».



	= Roi		= Fou
	= Dame		= Cavalier
	= Tour		= pion

Le déplacement des figures est indiqué par les coordonnées de la case d'arrivée précédées de cette figure, ♖, ♗, ♘, ♙, ou ♚. (ex. ♗d2, ♙c4). Le déplacement d'un pion est indiqué par les coordonnées de sa case d'arrivée (ex. e4, d5).

Lorsque deux figures de même nature peuvent se rendre sur une même case, la précision nécessaire est apportée par la lettre ou le chiffre de la case de départ (ex. ♖bd2, ♘1c3, ♗he1, ♗1h4).

La prise est notée par le signe x (ex. ♘xc6, ♗xa8).

Le petit roque s'écrit 0-0 le grand roque 0-0-0.

L'échec au Roi est noté par le signe + (ex. ♗e1+, ♗xg7+).

La promotion est indiquée par les coordonnées de la case d'arrivée du pion suivies de la figure en laquelle il est transformé (ex. a1♗, g8♘).

Chaque coup (mouvement d'une pièce blanche + mouvement d'une pièce noire) est précédé de son numéro d'ordre. (ex. 1. e4 g5 2. d3 f6?? 3. ♗h5 mat).

La victoire des Blancs est notée par 1-0, celle des Noirs par 0-1, la partie nulle par 0,5-0,5.

Principaux signes conventionnels

- ! Bon coup
- !! Très bon coup
- ? Mauvais coup
- ?? Très mauvais coup
- !? Coup intéressant
- ?! Coup douteux