

La déviation

La déviation est aux échecs un coup contraignant une pièce adverse à quitter sa position pour parer une menace, ce qui entraîne des dommages souvent irréparables. La déviation revêt habituellement la forme d'un sacrifice.



Le matériel est égal, mais les Noirs ont la meilleure structure de pions. Il semble même qu'ils peuvent en gagner un immédiatement.

1... Dxd4 ??

la réplique des Blancs signifie pour eux un dur réveil !

2.Te8+ ! Les noirs perdent la Dame après

2. ... Txe8 3. Dxd4 .



Modifions légèrement la position.

Cette fois le Roi ne risque plus le mat et les Noirs se pensent autorisés à prendre le pion.

1... Dxd4 ? 2.Te8+ ! Rg7

Si les noirs ont bien jugé quant à la menace de mat, ils n'ont pas vu l'autre élément de la déviation, le clouage.

3.Dxd4 + Txd4 4.Txa8

Et les Blancs ont une Tour de plus



La déviation n'est pas forcément un grand sacrifice. Ce peut-être un petit coup tranquille.

1.Df5 ! menace de mat en h7

Les Noirs disposent d'un seul coup pour parer le mat, et le pion g7 est dévié et cesse de protéger le Ff6.

1. ... g6 2. Dxf6 les Blancs ont gagné une figure et vont immanquablement gagner la partie.

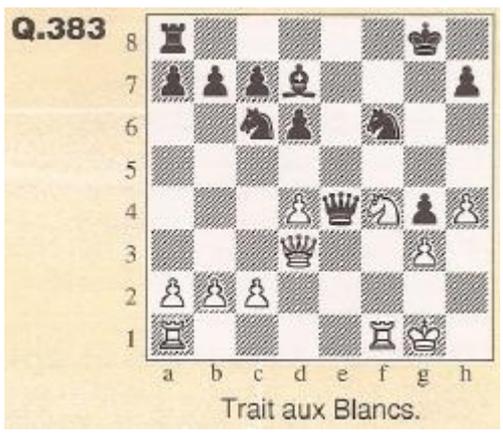
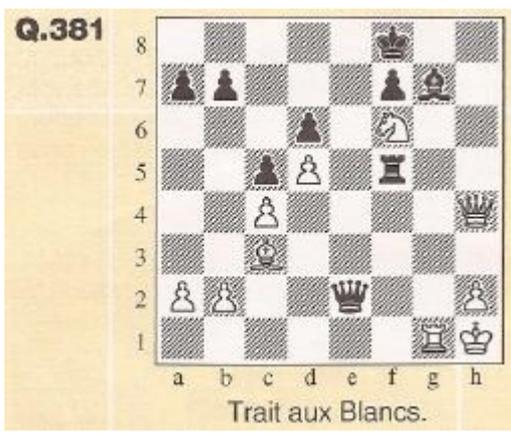
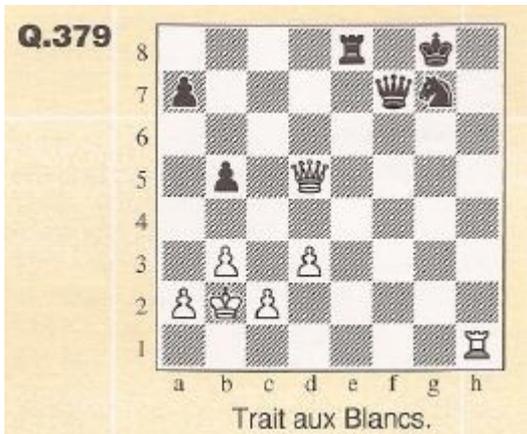


Les Blancs ont une position menaçante mais un échec ne donnerait rien : **1.Dh8+ Rg6.**

1.h5 ! Cette fois il y a menace de mat en h8 le pion bloque la fuite du roi Noire. Les Noirs sont bien forcé de la prendre, mais ils sont contraints d'abandonner leur Cavalier.

1. ...Dxh5 2. Dxe6

Les Blancs ont gagnés une figure.



Aide ne pas regarder de suite :

Q379 : La Dame noire serait perdue si elle n'était pas défendue.

Q380 : Si le pion g2 n'était pas cloué, ce serait mat en un coup.

Q381 : Il faut détourner l'attention du Fou.

Q382 : Si Ff2 n'était pas défendu par la Dame ce serait mat en 1 coup.

Q383 : Si la Dame noire n'était pas défendue elle serait perdue !

Q384 : Si h3 n'était pas protégé, ce serait mat en 1 coup !

Q385 : La mauvaise position des forces noires permet un gain de qualité.