Formation club : Vidéo (B) analyse de la partie jouée par Capablanca

Rappel des règles proposées par Capablanca

Règle N° 1 : dans l'ouverture il faut appliquer la règle d'or

1) Occuper le centre avec un pion (et éviter de bouger les pions de l'aile.
2) Développer toutes les pièces légères, en commençant par celles de l'aile Roi
3) Roquer dès que possible.

Règle N° 2 : dans un deuxième temps, développer toutes les Pièces lourdes (Dame et Tours), c.à.d. leur faire quitter leur position de départ.
Règle N°3 : améliorer l'activité des Pièces en commençant par la pièce la moins active.
Règle N 4 : dès que toutes les Pièces sont suffisamment actives , passer à l'attaque en avançant les Pièces dans le territoire de l'adversaire.
Règle N° 5 : rechercher les coups qui impliquent des coups forcés pour l'adversaire.

Dans la partie commentée dans la vidéo

Appliquer systématiquement E*PMO

1.e4	b6	b6 pour faire un fianchetto (pas conforme aux règles d'or)
2.d4		d4 les Blancs occupent tout le centre
2. …	Fb7	
3.Fd3		Pour prioriser le déploiement des pièces légères de l'aile Roi
3. …	e6	e6 pour que le Ff8 soutienne la poussée du pion c7 en c5 pour attaquer le centre
4. Cf3	c5	
5.		Il ne faut surtout pas échanger un pion du centre contre un pion de l'aile. Par ailleurs, sur 5. dxc5 les Noirs répondraient par 5. …Fxc5
5. 0-0		Capablanca priorise le roque sachant que le pion d4 est protégé par le Cavalier. Le logiciel d'analyse considère que 5. C3 aurait été un aussi bon coup.
5. …	cxd4	
6. Cxd4	Ce7	Ce7 car les Noirs craignent que sur Cf6 les Blancs attaquent immédiatement le Cavalier par e4-e5. En e7, le Cavalier bloque le Ff8, il faudra donc dans un deuxième temps que le Ce7 aille en g6.
7. Cc3	Cg6	Cc3 pour poursuivre le développement des Pièces légères.
8. Fe3	Fc5	Fe3 pour développer le Fc1 et protéger le Cd4.
9. Dh5		Toutes les Pièces légères sont déployées, l'étape suivante est de déployer les Pièces Lourdes. 9. Dd2 aurait aussi été possible. Capablanca préfère positionner sa Dame au plus près du Roi adverse. Le logiciel donne 9. Cdb5 comme coup très légèrement meilleur. Mais Capablanca ne veut pas provoquer d'échange de Pièces en début de partie.
9. …	0-0	
10. Tad1		Pour continuer à déployer les Pièces lourdes. La colonne d est une colonne centrale et elle est semi-ouverte (plus de pion Blanc).
10. …	Fxd4	Les Noirs passent à l'attaque (un peu trop tôt !).
11. Fxd4	Cc6	Cc6 menace de Prise de Fd4.
12. Fe3	e5	

13.		Les Pièces lourdes ont été déployées (c.à.d. qu'elles ont quitté leur position initiale). L'étape suivante consiste à améliorer l'activation des Pièces en commençant pas la Pièce la moins active. Ici le Fe3 qui est coincé entre 2 pions et qui limite l'activité de la Tour en d1.
13. Fc4	Rh8	Les Noirs ne veulent pas laisser leur Roi dans la ligne de mire du Fc4. Mais Rh8 n'était pas utile à ce stade.
14.		La pièce la moins active est à présent la Tour Tf1. Mais la mettre en e1 n'apporterait pas grand-chose. Il est donc préférable de doubler les Tours sur la colonne d. Pour cela il faut avancer la Tour d1. En d3 cela aurait été suffisant mais Capablanca cherche toujours à positionner ses Pièces lourdes dans le territoire de l'adversaire.
14. Td6	De7	De7 pour attaquer la Td6.
15. Tfd1	Tad8	Tfd1 pour activer la Tour Tf1 et protéger la Tour Td6. La Menace des Noirs est d'isoler la Td6 de son protecteur la Td1 en jouant Cd4 La Menace des Blancs par 16. Fg5 est plus forte. C'est donc ce coup que les Blancs vont retenir.
16. Fg5	f6	f6 attaque le Fg5. Le logiciel propose comme meilleur coup 17. Fc1. Capablanca considère-re que toutes ses pièces son actives de manière satisfaisante. Il décide donc de passer à l'attaque. Il souhaite ouvrir la colonne h pour pouvoir attaquer le Roi Rh8 sur cette colonne. Dxh7 serait un sacrifice de 9 points. Dxg6 abouti aussi à ouvrir la colonne h en limitant la perte est en doublant les pions sur la colonne g. Le logiciel considère qu'il ne s'agit pas d'un bon coup.
17. Dxg6	hxg6	
18. T6d3		Avec la Menace de Th3#
18. …	Tf7	Pour éviter le mat
19. Cd5	Dc5	Pour amener un attaquant supplémentaire et faire fuir la De7. Dc5 n'est pas le meilleur coup. De6 aurait été meilleur.
20 Th3+ !		Un excellent coup des Blancs ! Il permet de faire mat.



20. …	Rg8	Coup forcé
		Comment continuer pour faire échec et mat ?
21. Cxf6+ !		Excellent coup car la Tf7 est clouée !
21. …	Rf8	
22. Th8+	Re7	
23. Te8+	Txe8	Te8+ un sacrifice pour enlever la Td8 de la colonne d et permettre Txd7 +
24. Txd7+	Rf8	
25. Txf7#		

Formation club : Vidéo (B) analyse de la partie jouée par Capablanca

Rappel des règles proposées par Capablanca

Règle N° 1 : dans l'ouverture il faut appliquer la règle d'or

1) Occuper le centre avec un pion (et éviter de bouger les pions de l'aile.
2) Développer toutes les pièces légères, en commençant par celles de l'aile Roi
3) Roquer dès que possible.

Règle N° 2 : dans un deuxième temps, développer toutes les Pièces lourdes (Dame et Tours), c.à.d. leur faire quitter leur position de départ.
Règle N°3 : améliorer l'activité des Pièces en commençant par la pièce la moins active.
Règle N 4 : dès que toutes les Pièces sont suffisamment actives , passer à l'attaque en avançant les Pièces dans le territoire de l'adversaire.
Règle N° 5 : rechercher les coups qui impliquent des coups forcés pour l'adversaire.

Dans la partie commentée dans la vidéo

Appliquer systématiquement E*PMO

1.e4	b6	b6 pour faire un fianchetto (pas conforme aux règles d'or)
2.d4		d4 les Blancs occupent tout le centre
2. …	Fb7	
3.Fd3		Pour prioriser le déploiement des pièces légères de l'aile Roi
3. …	e6	e6 pour que le Ff8 soutienne la poussée du pion c7 en c5 pour attaquer le centre
4. Cf3	c5	
5.		Il ne faut surtout pas échanger un pion du centre contre un pion de l'aile. Par ailleurs, sur 5. dxc5 les Noirs répondraient par 5. …Fxc5
5. 0-0		Capablanca priorise le roque sachant que le pion d4 est protégé par le Cavalier. Le logiciel d'analyse considère que 5. C3 aurait été un aussi bon coup.
5. …	cxd4	
6. Cxd4	Ce7	Ce7 car les Noirs craignent que sur Cf6 les Blancs attaquent immédiatement le Cavalier par e4-e5. En e7, le Cavalier bloque le Ff8, il faudra donc dans un deuxième temps que le Ce7 aille en g6.
7. Cc3	Cg6	Cc3 pour poursuivre le développement des Pièces légères.
8. Fe3	Fc5	Fe3 pour développer le Fc1 et protéger le Cd4.
9. Dh5		Toutes les Pièces légères sont déployées, l'étape suivante est de déployer les Pièces Lourdes. 9. Dd2 aurait aussi été possible. Capablanca préfère positionner sa Dame au plus près du Roi adverse. Le logiciel donne 9. Cdb5 comme coup très légèrement meilleur. Mais Capablanca ne veut pas provoquer d'échange de Pièces en début de partie.
9. …	0-0	
10. Tad1		Pour continuer à déployer les Pièces lourdes. La colonne d est une colonne centrale et elle est semi-ouverte (plus de pion Blanc).
10. …	Fxd4	Les Noirs passent à l'attaque (un peu trop tôt !).
11. Fxd4	Cc6	Cc6 menace de Prise de Fd4.
12. Fe3	e5	

13.		Les Pièces lourdes ont été déployées (c.à.d. qu'elles ont quitté leur position initiale). L'étape suivante consiste à améliorer l'activation des Pièces en commençant pas la Pièce la moins active. Ici le Fe3 qui est coincé entre 2 pions et qui limite l'activité de la Tour en d1.
13. Fc4	Rh8	Les Noirs ne veulent pas laisser leur Roi dans la ligne de mire du Fc4. Mais Rh8 n'était pas utile à ce stade.
14.		La pièce la moins active est à présent la Tour Tf1. Mais la mettre en e1 n'apporterait pas grand-chose. Il est donc préférable de doubler les Tours sur la colonne d. Pour cela il faut avancer la Tour d1. En d3 cela aurait été suffisant mais Capablanca cherche toujours à positionner ses Pièces lourdes dans le territoire de l'adversaire.
14. Td6	De7	De7 pour attaquer la Td6.
15. Tfd1	Tad8	Tfd1 pour activer la Tour Tf1 et protéger la Tour Td6. La Menace des Noirs est d'isoler la Td6 de son protecteur la Td1 en jouant Cd4 La Menace des Blancs par 16. Fg5 est plus forte. C'est donc ce coup que les Blancs vont retenir.
16. Fg5	f6	f6 attaque le Fg5. Le logiciel propose comme meilleur coup 17. Fc1. Capablanca considère-re que toutes ses pièces son actives de manière satisfaisante. Il décide donc de passer à l'attaque. Il souhaite ouvrir la colonne h pour pouvoir attaquer le Roi Rh8 sur cette colonne. Dxh7 serait un sacrifice de 9 points. Dxg6 abouti aussi à ouvrir la colonne h en limitant la perte est en doublant les pions sur la colonne g. Le logiciel considère qu'il ne s'agit pas d'un bon coup.
17. Dxg6	hxg6	
18. T6d3		Avec la Menace de Th3#
18. …	Tf7	Pour éviter le mat
19. Cd5	Dc5	Pour amener un attaquant supplémentaire et faire fuir la De7. Dc5 n'est pas le meilleur coup. De6 aurait été meilleur.
20 Th3+ !		Un excellent coup des Blancs ! Il permet de faire mat.



20. …	Rg8	Coup forcé
		Comment continuer pour faire échec et mat ?
21. Cxf6+ !		Excellent coup car la Tf7 est clouée !
21. …	Rf8	
22. Th8+	Re7	
23. Te8+	Txe8	Te8+ un sacrifice pour enlever la Td8 de la colonne d et permettre Txd7 +
24. Txd7+	Rf8	
25. Txf7#		

Formation club : Vidéo (B) analyse de la partie jouée par Capablanca

Rappel des règles proposées par Capablanca

Règle N° 1 : dans l'ouverture il faut appliquer la règle d'or

1) Occuper le centre avec un pion (et éviter de bouger les pions de l'aile.
2) Développer toutes les pièces légères, en commençant par celles de l'aile Roi
3) Roquer dès que possible.

Règle N° 2 : dans un deuxième temps, développer toutes les Pièces lourdes (Dame et Tours), c.à.d. leur faire quitter leur position de départ.
Règle N°3 : améliorer l'activité des Pièces en commençant par la pièce la moins active.
Règle N 4 : dès que toutes les Pièces sont suffisamment actives , passer à l'attaque en avançant les Pièces dans le territoire de l'adversaire.
Règle N° 5 : rechercher les coups qui impliquent des coups forcés pour l'adversaire.

Dans la partie commentée dans la vidéo

Appliquer systématiquement E*PMO

1.e4	b6	b6 pour faire un fianchetto (pas conforme aux règles d'or)
2.d4		d4 les Blancs occupent tout le centre
2. …	Fb7	
3.Fd3		Pour prioriser le déploiement des pièces légères de l'aile Roi
3. …	e6	e6 pour que le Ff8 soutienne la poussée du pion c7 en c5 pour attaquer le centre
4. Cf3	c5	
5.		Il ne faut surtout pas échanger un pion du centre contre un pion de l'aile. Par ailleurs, sur 5. dxc5 les Noirs répondraient par 5. …Fxc5
5. 0-0		Capablanca priorise le roque sachant que le pion d4 est protégé par le Cavalier. Le logiciel d'analyse considère que 5. C3 aurait été un aussi bon coup.
5. …	cxd4	
6. Cxd4	Ce7	Ce7 car les Noirs craignent que sur Cf6 les Blancs attaquent immédiatement le Cavalier par e4-e5. En e7, le Cavalier bloque le Ff8, il faudra donc dans un deuxième temps que le Ce7 aille en g6.
7. Cc3	Cg6	Cc3 pour poursuivre le développement des Pièces légères.
8. Fe3	Fc5	Fe3 pour développer le Fc1 et protéger le Cd4.
9. Dh5		Toutes les Pièces légères sont déployées, l'étape suivante est de déployer les Pièces Lourdes. 9. Dd2 aurait aussi été possible. Capablanca préfère positionner sa Dame au plus près du Roi adverse. Le logiciel donne 9. Cdb5 comme coup très légèrement meilleur. Mais Capablanca ne veut pas provoquer d'échange de Pièces en début de partie.
9. …	0-0	
10. Tad1		Pour continuer à déployer les Pièces lourdes. La colonne d est une colonne centrale et elle est semi-ouverte (plus de pion Blanc).
10. …	Fxd4	Les Noirs passent à l'attaque (un peu trop tôt !).
11. Fxd4	Cc6	Cc6 menace de Prise de Fd4.
12. Fe3	e5	

13.		Les Pièces lourdes ont été déployées (c.à.d. qu'elles ont quitté leur position initiale). L'étape suivante consiste à améliorer l'activation des Pièces en commençant pas la Pièce la moins active. Ici le Fe3 qui est coincé entre 2 pions et qui limite l'activité de la Tour en d1.
13. Fc4	Rh8	Les Noirs ne veulent pas laisser leur Roi dans la ligne de mire du Fc4. Mais Rh8 n'était pas utile à ce stade.
14.		La pièce la moins active est à présent la Tour Tf1. Mais la mettre en e1 n'apporterait pas grand-chose. Il est donc préférable de doubler les Tours sur la colonne d. Pour cela il faut avancer la Tour d1. En d3 cela aurait été suffisant mais Capablanca cherche toujours à positionner ses Pièces lourdes dans le territoire de l'adversaire.
14. Td6	De7	De7 pour attaquer la Td6.
15. Tfd1	Tad8	Tfd1 pour activer la Tour Tf1 et protéger la Tour Td6. La Menace des Noirs est d'isoler la Td6 de son protecteur la Td1 en jouant Cd4 La Menace des Blancs par 16. Fg5 est plus forte. C'est donc ce coup que les Blancs vont retenir.
16. Fg5	f6	f6 attaque le Fg5. Le logiciel propose comme meilleur coup 17. Fc1. Capablanca considère-re que toutes ses pièces son actives de manière satisfaisante. Il décide donc de passer à l'attaque. Il souhaite ouvrir la colonne h pour pouvoir attaquer le Roi Rh8 sur cette colonne. Dxh7 serait un sacrifice de 9 points. Dxg6 abouti aussi à ouvrir la colonne h en limitant la perte est en doublant les pions sur la colonne g. Le logiciel considère qu'il ne s'agit pas d'un bon coup.
17. Dxg6	hxg6	
18. T6d3		Avec la Menace de Th3#
18. …	Tf7	Pour éviter le mat
19. Cd5	Dc5	Pour amener un attaquant supplémentaire et faire fuir la De7. Dc5 n'est pas le meilleur coup. De6 aurait été meilleur.
20 Th3+ !		Un excellent coup des Blancs ! Il permet de faire mat.



20. …	Rg8	Coup forcé
		Comment continuer pour faire échec et mat ?
21. Cxf6+ !		Excellent coup car la Tf7 est clouée !
21. …	Rf8	
22. Th8+	Re7	
23. Te8+	Txe8	Te8+ un sacrifice pour enlever la Td8 de la colonne d et permettre Txd7 +
24. Txd7+	Rf8	
25. Txf7#		

Formation club : Vidéo (B) analyse de la partie jouée par Capablanca

Rappel des règles proposées par Capablanca

Règle N° 1 : dans l'ouverture il faut appliquer la règle d'or

1) Occuper le centre avec un pion (et éviter de bouger les pions de l'aile.
2) Développer toutes les pièces légères, en commençant par celles de l'aile Roi
3) Roquer dès que possible.

Règle N° 2 : dans un deuxième temps, développer toutes les Pièces lourdes (Dame et Tours), c.à.d. leur faire quitter leur position de départ.
Règle N°3 : améliorer l'activité des Pièces en commençant par la pièce la moins active.
Règle N 4 : dès que toutes les Pièces sont suffisamment actives , passer à l'attaque en avançant les Pièces dans le territoire de l'adversaire.
Règle N° 5 : rechercher les coups qui impliquent des coups forcés pour l'adversaire.

Dans la partie commentée dans la vidéo

Appliquer systématiquement E*PMO

1.e4	b6	b6 pour faire un fianchetto (pas conforme aux règles d'or)
2.d4		d4 les Blancs occupent tout le centre
2. …	Fb7	
3.Fd3		Pour prioriser le déploiement des pièces légères de l'aile Roi
3. …	e6	e6 pour que le Ff8 soutienne la poussée du pion c7 en c5 pour attaquer le centre
4. Cf3	c5	
5.		Il ne faut surtout pas échanger un pion du centre contre un pion de l'aile. Par ailleurs, sur 5. dxc5 les Noirs répondraient par 5. …Fxc5
5. 0-0		Capablanca priorise le roque sachant que le pion d4 est protégé par le Cavalier. Le logiciel d'analyse considère que 5. C3 aurait été un aussi bon coup.
5. …	cxd4	
6. Cxd4	Ce7	Ce7 car les Noirs craignent que sur Cf6 les Blancs attaquent immédiatement le Cavalier par e4-e5. En e7, le Cavalier bloque le Ff8, il faudra donc dans un deuxième temps que le Ce7 aille en g6.
7. Cc3	Cg6	Cc3 pour poursuivre le développement des Pièces légères.
8. Fe3	Fc5	Fe3 pour développer le Fc1 et protéger le Cd4.
9. Dh5		Toutes les Pièces légères sont déployées, l'étape suivante est de déployer les Pièces Lourdes. 9. Dd2 aurait aussi été possible. Capablanca préfère positionner sa Dame au plus près du Roi adverse. Le logiciel donne 9. Cdb5 comme coup très légèrement meilleur. Mais Capablanca ne veut pas provoquer d'échange de Pièces en début de partie.
9. …	0-0	
10. Tad1		Pour continuer à déployer les Pièces lourdes. La colonne d est une colonne centrale et elle est semi-ouverte (plus de pion Blanc).
10. …	Fxd4	Les Noirs passent à l'attaque (un peu trop tôt !).
11. Fxd4	Cc6	Cc6 menace de Prise de Fd4.
12. Fe3	e5	

13.		Les Pièces lourdes ont été déployées (c.à.d. qu'elles ont quitté leur position initiale). L'étape suivante consiste à améliorer l'activation des Pièces en commençant pas la Pièce la moins active. Ici le Fe3 qui est coincé entre 2 pions et qui limite l'activité de la Tour en d1.
13. Fc4	Rh8	Les Noirs ne veulent pas laisser leur Roi dans la ligne de mire du Fc4. Mais Rh8 n'était pas utile à ce stade.
14.		La pièce la moins active est à présent la Tour Tf1. Mais la mettre en e1 n'apporterait pas grand-chose. Il est donc préférable de doubler les Tours sur la colonne d. Pour cela il faut avancer la Tour d1. En d3 cela aurait été suffisant mais Capablanca cherche toujours à positionner ses Pièces lourdes dans le territoire de l'adversaire.
14. Td6	De7	De7 pour attaquer la Td6.
15. Tfd1	Tad8	Tfd1 pour activer la Tour Tf1 et protéger la Tour Td6. La Menace des Noirs est d'isoler la Td6 de son protecteur la Td1 en jouant Cd4 La Menace des Blancs par 16. Fg5 est plus forte. C'est donc ce coup que les Blancs vont retenir.
16. Fg5	f6	f6 attaque le Fg5. Le logiciel propose comme meilleur coup 17. Fc1. Capablanca considère-re que toutes ses pièces son actives de manière satisfaisante. Il décide donc de passer à l'attaque. Il souhaite ouvrir la colonne h pour pouvoir attaquer le Roi Rh8 sur cette colonne. Dxh7 serait un sacrifice de 9 points. Dxg6 abouti aussi à ouvrir la colonne h en limitant la perte est en doublant les pions sur la colonne g. Le logiciel considère qu'il ne s'agit pas d'un bon coup.
17. Dxg6	hxg6	
18. T6d3		Avec la Menace de Th3#
18. …	Tf7	Pour éviter le mat
19. Cd5	Dc5	Pour amener un attaquant supplémentaire et faire fuir la De7. Dc5 n'est pas le meilleur coup. De6 aurait été meilleur.
20 Th3+ !		Un excellent coup des Blancs ! Il permet de faire mat.



20. …	Rg8	Coup forcé
		Comment continuer pour faire échec et mat ?
21. Cxf6+ !		Excellent coup car la Tf7 est clouée !
21. …	Rf8	
22. Th8+	Re7	
23. Te8+	Txe8	Te8+ un sacrifice pour enlever la Td8 de la colonne d et permettre Txd7 +
24. Txd7+	Rf8	
25. Txf7#		

Formation club : Vidéo (B) analyse de la partie jouée par Capablanca

Rappel des règles proposées par Capablanca

Règle N° 1 : dans l'ouverture il faut appliquer la règle d'or

1) Occuper le centre avec un pion (et éviter de bouger les pions de l'aile.
2) Développer toutes les pièces légères, en commençant par celles de l'aile Roi
3) Roquer dès que possible.

Règle N° 2 : dans un deuxième temps, développer toutes les Pièces lourdes (Dame et Tours), c.à.d. leur faire quitter leur position de départ.
Règle N°3 : améliorer l'activité des Pièces en commençant par la pièce la moins active.
Règle N 4 : dès que toutes les Pièces sont suffisamment actives , passer à l'attaque en avançant les Pièces dans le territoire de l'adversaire.
Règle N° 5 : rechercher les coups qui impliquent des coups forcés pour l'adversaire.

Dans la partie commentée dans la vidéo

Appliquer systématiquement E*PMO

1.e4	b6	b6 pour faire un fianchetto (pas conforme aux règles d'or)
2.d4		d4 les Blancs occupent tout le centre
2. …	Fb7	
3.Fd3		Pour prioriser le déploiement des pièces légères de l'aile Roi
3. …	e6	e6 pour que le Ff8 soutienne la poussée du pion c7 en c5 pour attaquer le centre
4. Cf3	c5	
5.		Il ne faut surtout pas échanger un pion du centre contre un pion de l'aile. Par ailleurs, sur 5. dxc5 les Noirs répondraient par 5. …Fxc5
5. 0-0		Capablanca priorise le roque sachant que le pion d4 est protégé par le Cavalier. Le logiciel d'analyse considère que 5. C3 aurait été un aussi bon coup.
5. …	cxd4	
6. Cxd4	Ce7	Ce7 car les Noirs craignent que sur Cf6 les Blancs attaquent immédiatement le Cavalier par e4-e5. En e7, le Cavalier bloque le Ff8, il faudra donc dans un deuxième temps que le Ce7 aille en g6.
7. Cc3	Cg6	Cc3 pour poursuivre le développement des Pièces légères.
8. Fe3	Fc5	Fe3 pour développer le Fc1 et protéger le Cd4.
9. Dh5		Toutes les Pièces légères sont déployées, l'étape suivante est de déployer les Pièces Lourdes. 9. Dd2 aurait aussi été possible. Capablanca préfère positionner sa Dame au plus près du Roi adverse. Le logiciel donne 9. Cdb5 comme coup très légèrement meilleur. Mais Capablanca ne veut pas provoquer d'échange de Pièces en début de partie.
9. …	0-0	
10. Tad1		Pour continuer à déployer les Pièces lourdes. La colonne d est une colonne centrale et elle est semi-ouverte (plus de pion Blanc).
10. …	Fxd4	Les Noirs passent à l'attaque (un peu trop tôt !).
11. Fxd4	Cc6	Cc6 menace de Prise de Fd4.
12. Fe3	e5	

13.		Les Pièces lourdes ont été déployées (c.à.d. qu'elles ont quitté leur position initiale). L'étape suivante consiste à améliorer l'activation des Pièces en commençant pas la Pièce la moins active. Ici le Fe3 qui est coincé entre 2 pions et qui limite l'activité de la Tour en d1.
13. Fc4	Rh8	Les Noirs ne veulent pas laisser leur Roi dans la ligne de mire du Fc4. Mais Rh8 n'était pas utile à ce stade.
14.		La pièce la moins active est à présent la Tour Tf1. Mais la mettre en e1 n'apporterait pas grand-chose. Il est donc préférable de doubler les Tours sur la colonne d. Pour cela il faut avancer la Tour d1. En d3 cela aurait été suffisant mais Capablanca cherche toujours à positionner ses Pièces lourdes dans le territoire de l'adversaire.
14. Td6	De7	De7 pour attaquer la Td6.
15. Tfd1	Tad8	Tfd1 pour activer la Tour Tf1 et protéger la Tour Td6. La Menace des Noirs est d'isoler la Td6 de son protecteur la Td1 en jouant Cd4 La Menace des Blancs par 16. Fg5 est plus forte. C'est donc ce coup que les Blancs vont retenir.
16. Fg5	f6	f6 attaque le Fg5. Le logiciel propose comme meilleur coup 17. Fc1. Capablanca considère-re que toutes ses pièces son actives de manière satisfaisante. Il décide donc de passer à l'attaque. Il souhaite ouvrir la colonne h pour pouvoir attaquer le Roi Rh8 sur cette colonne. Dxh7 serait un sacrifice de 9 points. Dxg6 abouti aussi à ouvrir la colonne h en limitant la perte est en doublant les pions sur la colonne g. Le logiciel considère qu'il ne s'agit pas d'un bon coup.
17. Dxg6	hxg6	
18. T6d3		Avec la Menace de Th3#
18. …	Tf7	Pour éviter le mat
19. Cd5	Dc5	Pour amener un attaquant supplémentaire et faire fuir la De7. Dc5 n'est pas le meilleur coup. De6 aurait été meilleur.
20 Th3+ !		Un excellent coup des Blancs ! Il permet de faire mat.



20. …	Rg8	Coup forcé
		Comment continuer pour faire échec et mat ?
21. Cxf6+ !		Excellent coup car la Tf7 est clouée !
21. …	Rf8	
22. Th8+	Re7	
23. Te8+	Txe8	Te8+ un sacrifice pour enlever la Td8 de la colonne d et permettre Txd7 +
24. Txd7+	Rf8	
25. Txf7#		