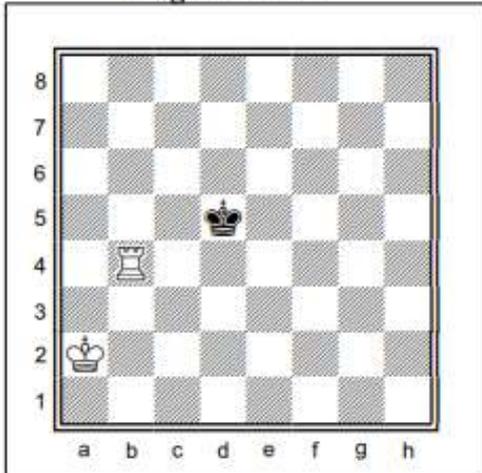




(origine du document FFE)

Diagramme n°1



Il faut enfermer le Roi adverse dans les fameuses barrières interdites ! Mais le Roi adverse peut, contrairement au mat avec la Dame, encore attaquer la Tour.

1 ... Rc5

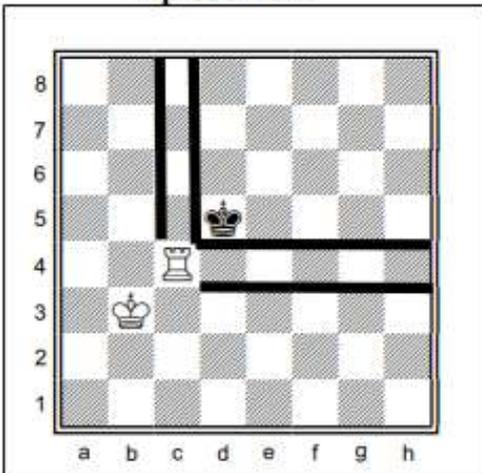
Il faut à présent accompagner la Tour à l'aide de son Roi.

2 Rb3

Il existe trois possibilités pour le Roi noir. Analysons le coup 2...Rd5

Si tu joues 3 Tb5+ ?, il sort « du rectangle de la mort. » Il faut jouer dans ce cas 3 Tc4 (voir diagramme N°2)

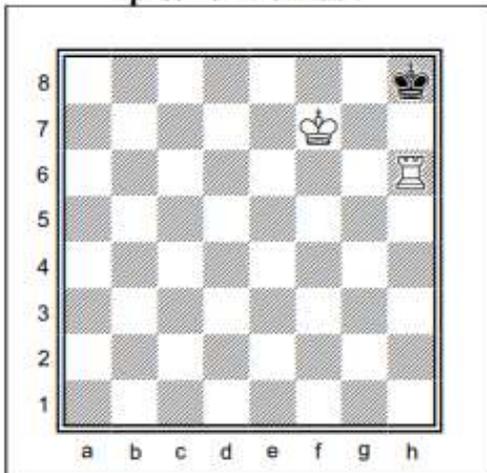
Diagramme n°2
Après 3 Tc4 !



3...Re5 4 Rc3 Rd5 5 Rd3

On dit que le Roi Blanc prend l'opposition. Grâce à cette opposition, on peut faire reculer le Roi noir dans « le rectangle de la mort », avec ses fameuses barrières interdites. Il faut continuer ainsi à faire reculer le Roi noir en resserrant le rectangle ou en prenant l'opposition.

Diagramme n°3
Après 18 Th6 Mat !



5 ... Re5 6 Td4 Rf5 7 Te4 Rg5 8 Re3 Rf5
9 Rf3 Rg5 10 Tf4 Rh5 11 Tg4 On a réussi à coincer le Roi à la bande. 11 ... Rh6 12 Rf4 Rh5 13 Rf5 Rh6 et on atteint une nouvelle position intéressante : tu ne peux ni resserrer le rectangle, ni prendre l'opposition ! Eh bien tu attends tranquillement que ça se passe en jouant un coup d'attente avec la Tour.

14 Tg5 Rh7 15 Tg6 (bien joué !) Rh8 16 Rf6 Rh7 17 Rf7 Rh8 18 Th6 Mat !



Dans la méthode indiquée précédemment, quels sont les grands choix possibles dans toutes ses positions et combien faut-il de coups pour mater l'adversaire ? Attention, certaines manœuvres sont assez compliquées !

Dans toutes ces positions les Noirs ont le trait !

<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>