ÉCOLE D'ÉCHECS À LA FRANÇAISE

Niveau Cavalier

Cahier d'exercices

Une méthode proposée par
la Fédération Française des Échecs

FFE Fédération Française des Échecs
EEF École d'Échecs à la Française
INSTITUT NATIONAL DE FORMATION - FFE

ÉCOLE D'ÉCHECS À LA FRANÇAISE

Niveau Cavalier

Cahier d'exercices

FFE Fédération Française des Échecs
EEF École d'Échecs à la Française
INSTITUT NATIONAL DE FORMATION - FFE

Édité par la Fédération Française des Échecs

Directeur de publication : Éloi Relange

Écrit par : Emily Minaud et Thomas Richard

Couverture et mise en page : James Flear

Ilustrations : Eva Gagnon

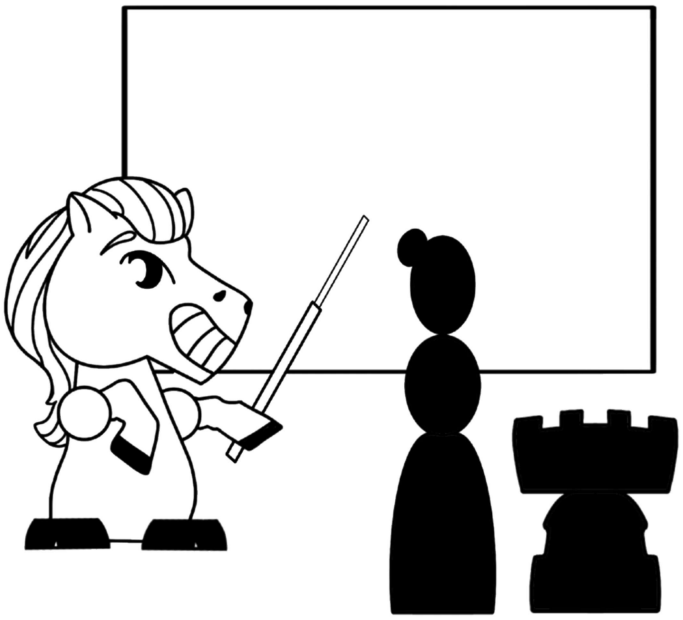
FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

Siège social :

Château d'Asnières
6 rue de l'Église
92600 Asnières-sur-Seine
FRANCE

Site internet : echecs.asso.fr

SOMMAIRE



CAHIER D'EXERCICES

INTRODUCTION

Ce livre d'exercices Niveau Cavalier fait partie de l'École d'Échecs à la Française.
Il accompagne le Livre de l'Animateur Niveau Cavalier et reprend directement les thèmes étudiés dans les leçons. Ces exercices te permettront de mettre en pratique les notions apprises, au club comme à la maison. Chaque position t'invite à prendre le temps d'observer, de décortiquer l'échiquier et de réfléchir avant de proposer une réponse.

Au fil des exercices, tu apprendras à mieux calculer et à anticiper les réponses adverses.
Chercher, essayer, se tromper et recommencer font partie de l'apprentissage. Certaines positions peuvent sembler difficiles, mais il ne faut jamais baisser les bras. Si la solution ne vient pas immédiatement, prends le temps de chercher encore.

Les réponses sont disponibles à la fin de chaque section.
Il est conseillé de chercher le plus longtemps possible avant d'indiquer la solution.

POUR LES EXERCICES TACTIQUES

Une méthode simple pour organiser ta réflexion :

1. Compte le matériel.
2. Cherche les pièces et les pions non défendus.
3. Cherche les pièces et les pions peu défendus.
4. Observe les alignements sur les colonnes, les rangées et les diagonales.
5. Cherche les schémas connus.
6. Cherche les échecs possibles.
7. Cherche les prises possibles.

POUR LES AUTRES EXERCICES

Une analyse simple pour décortiquer la position :

- Sécurité du Roi : quel Roi est le plus en sécurité ? Quels dangers apparaissent autour des Rois ?
- Activité des pièces : quelles pièces sont bien placées ? Lesquelles peuvent être améliorées ?
- Matériel : quel camp possède le plus de pièces ou de pions ?
- Structure de pions : quelles sont les faiblesses et les cases importantes ?

Ces questions t'aideront à repérer les forces et les faiblesses de chaque camp. Tu pourras ensuite construire un plan et choisir les coups les plus adaptés. Chaque position est un nouveau défi. À toi de trouver la solution.

Bon entraînement !

SYMBOLES

LES PIÈCES

R Le Roi

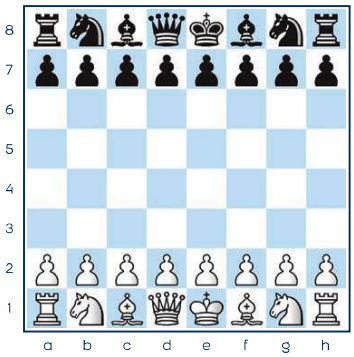
D La Dame

T La Tour

F Le Fou

C Le Cavalier

Le pion n'a pas d'initale.



Systématiquement, les diagrammes sont orientés du côté du trait, conformément à l'usage.

PRISES, ÉCHECS, COUPS SPÉCIAUX

x Prise

+ Échec

++ Échec double

Échec et mat

0-0 Petit roque

0-0-0 Grand roque

e.p. Prise en passant

RÉSULTAT DE LA PARTIE

1-0 Les Blancs ont gagné la partie

½ - ½ Partie nulle

0-1 Les Noirs ont gagné la partie

AUTRES SYMBOLES

!! Coup brillant

! Bon coup

!? Coup intéressant

?! Coup douteux

? Mauvais coup

?? Gaffe

+- Les Blancs ont un avantage

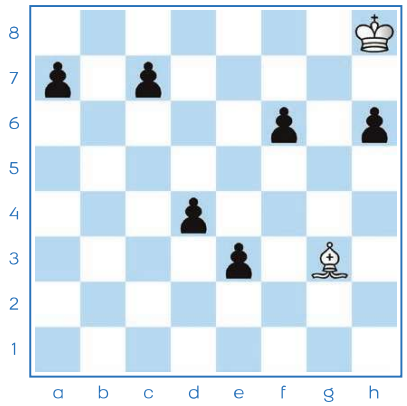
= La position est équilibrée

-+ Les Noirs ont un avantage

± Les Blancs ont un clair avantage

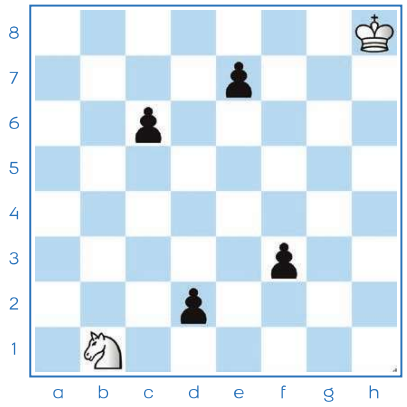
∓ Les Noirs ont un clair avantage

DÉPLACEMENT DES PIÈCES



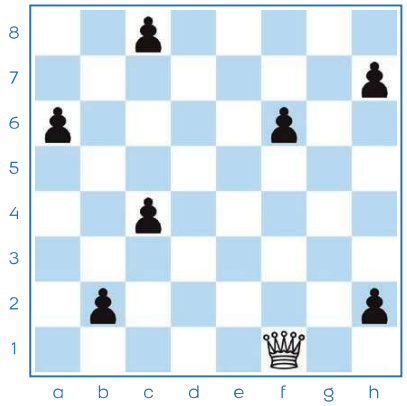
S01.1 ★☆☆

Rejoins le Roi sans réveiller les pions noirs !
(Sans les manger ni te faire manger.)



S01.2 ★★☆

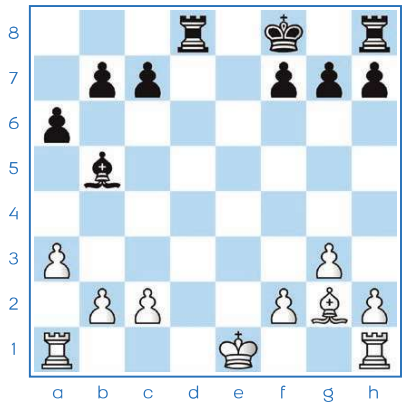
Rejoins le Roi sans réveiller les pions noirs le plus rapidement possible !



S01.3 ★★★

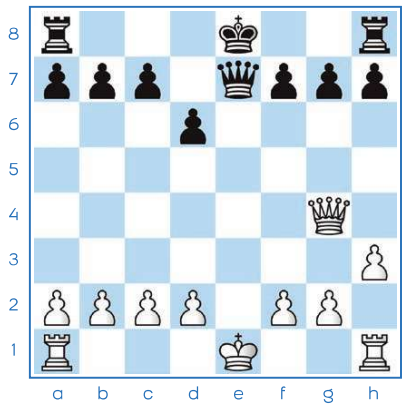
À l'aide de la Dame blanche, capture les pions noirs le plus vite possible !

LE ROQUE



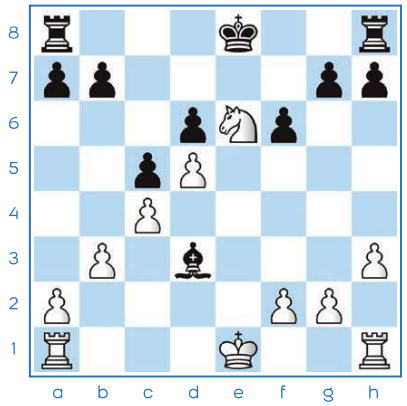
S01.4 ★☆☆

Le coup petit roque (0-0) est-il possible ?



S01.5 ★★☆

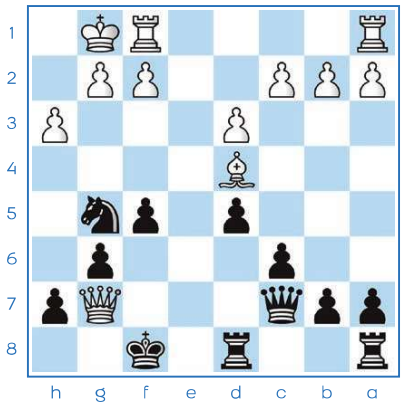
Le coup petit roque (0-0) est-il possible ?



S01.6 ★★★

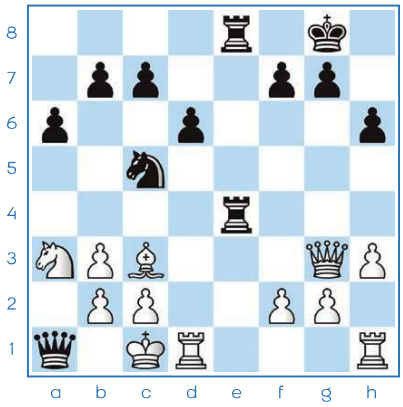
Quel Roi peut roquer dans cette position ?

SAUVER LE ROI (PIF)



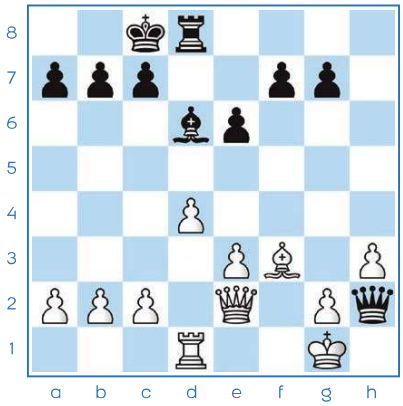
S02.1 ★☆☆

Le Roi noir est attaqué.
Trouve la meilleure défense !



S02.2 ★★☆

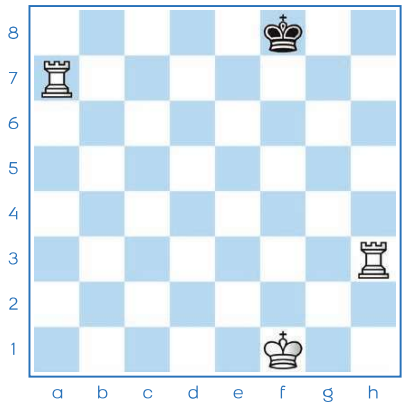
Le Roi blanc est menacé !
Comment réagir ?



S02.3 ★★★

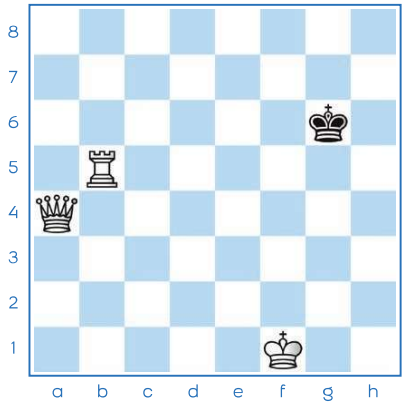
Le Roi blanc est attaqué.
Trouve la meilleure défense !

LE MAT DE L'ESCALIER



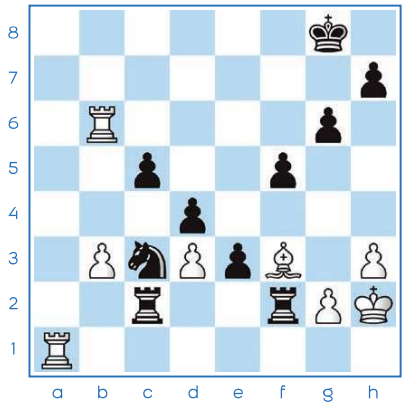
S02.4 ★☆☆

Mat en 1 coup !



S02.5 ★★☆

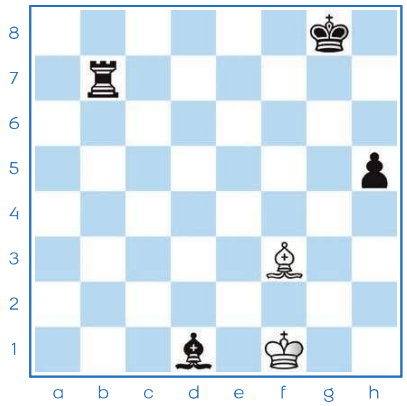
Les Blancs jouent et matent en 3 coups
à l'aide du mat de l'Escalier !



S02.6 ★★★

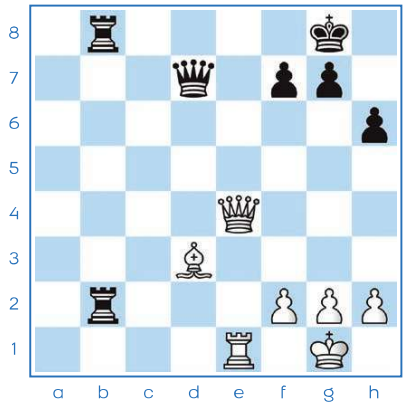
Les Blancs gagnent à l'aide
du mat de l'Escalier !

LA VALEUR DES PIÈCES



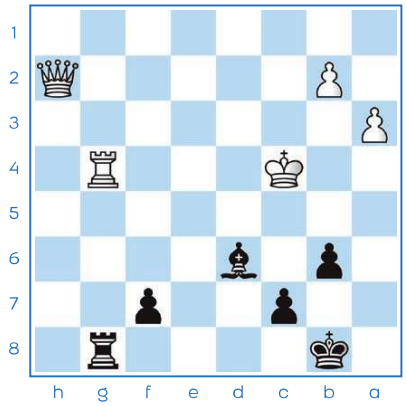
S03.1 ★☆☆

D'après toi, quelle est la meilleure prise ?



S03.2 ★★☆

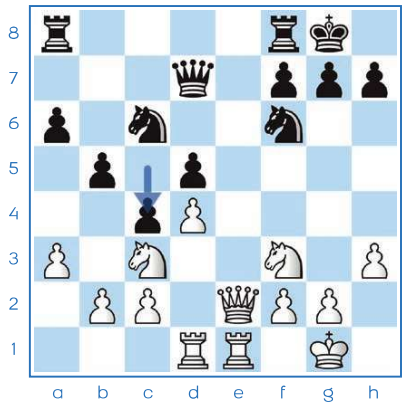
Qui a l'avantage matériel ?
Est-ce un problème ?



S03.3 ★★★

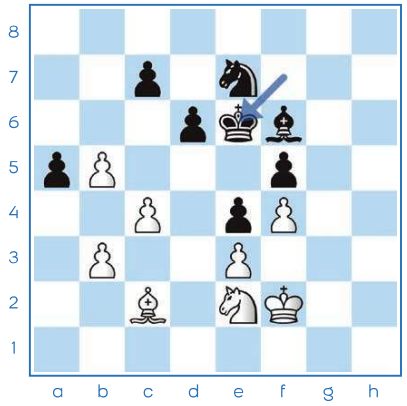
D'après toi, quelle est la meilleure prise ?

LA PRISE EN PASSANT



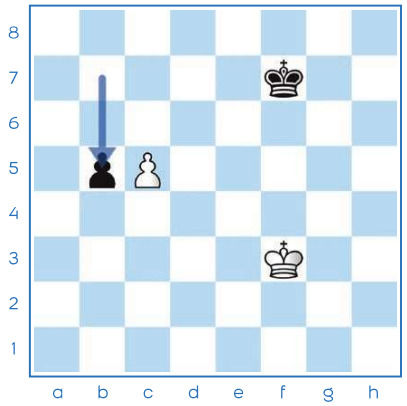
S03.4 ★☆☆

La prise en passant est-elle possible ?
Dernier coup des Noirs : c4



S03.5 ★★☆

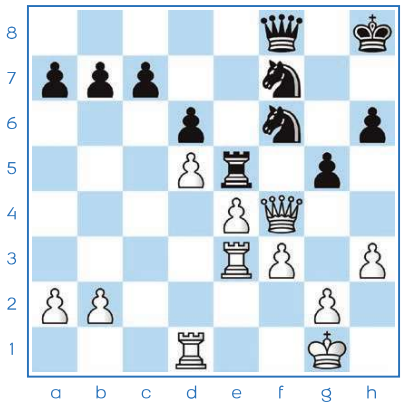
La prise en passant est-elle possible ?
Dernier coup des Noirs : Re6



S03.6 ★★★

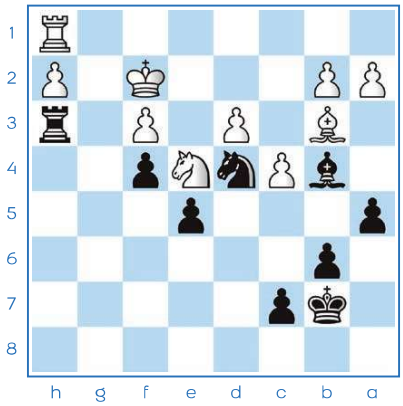
La prise en passant est-elle possible ?
Dernier coup des Noirs : b5

RÉFLEXION 1



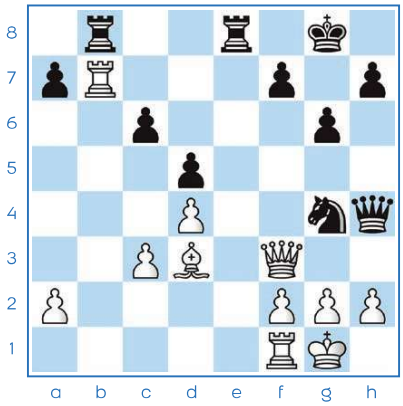
S04.1 ★☆☆

Observe bien l'échiquier, regarde les menaces et choisis le meilleur coup !



S04.2 ★★☆

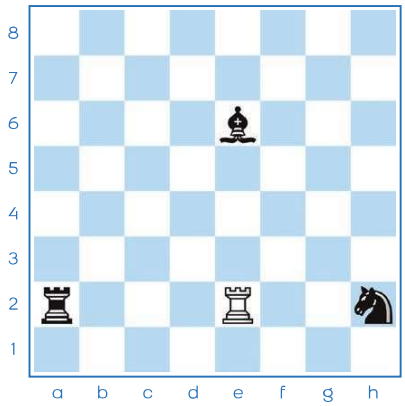
Observe bien l'échiquier, regarde les menaces et choisis le meilleur coup !



S04.3 ★★★

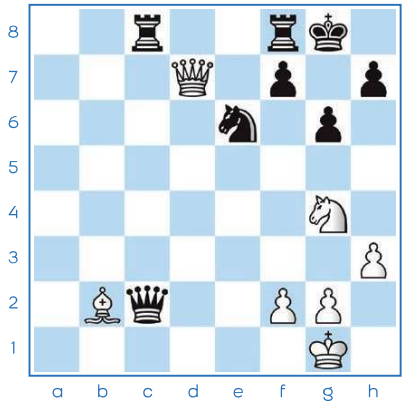
Quelles sont les menaces noires ? Comment réagir ?

NOTATION



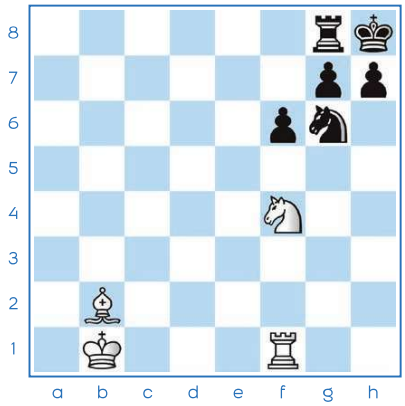
S04.4 ★☆☆

Quelle est la meilleure prise ? Note la !



S04.5 ★★☆

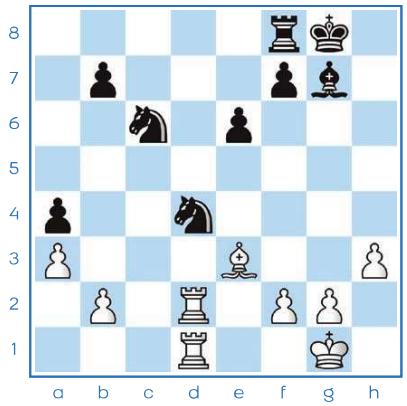
Note le mat en 1 coup !



S04.6 ★★★

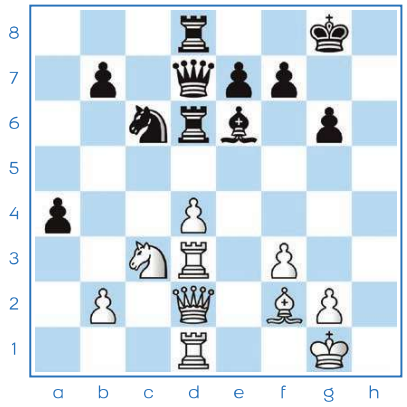
Trouve le mat en 2 coups et note le !

LES ÉCHANGES



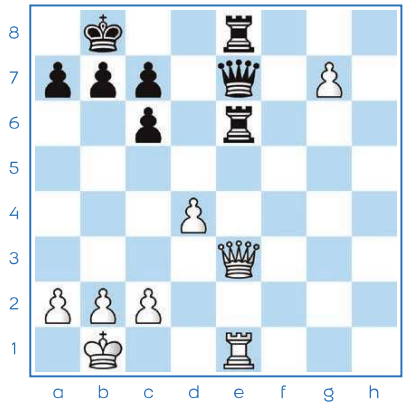
S05.1 ★☆☆

Grâce à la thématique des échanges, les Blancs jouent et gagnent du matériel !



S05.2 ★★☆

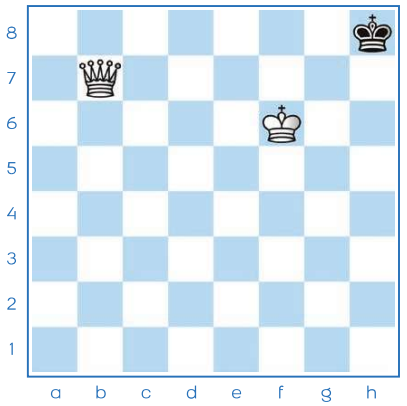
Le coup d5 permet-il aux Blancs de remporter une pièce ? Si oui, donne la suite de coups.



S05.3 ★★★

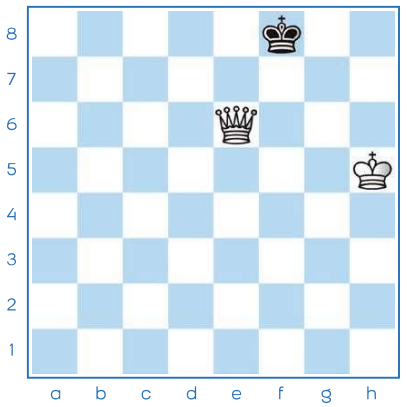
Les Blancs gagnent grâce au pion g bien avancé.

LE MAT ROI-DAME



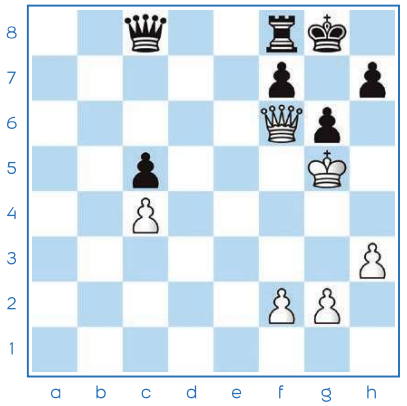
S05.4 ★☆☆

Trouve ce mat en 1 coup !



S05.5 ★★☆

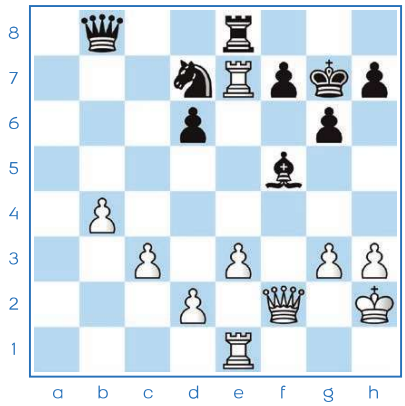
Détecte ce mat en seulement 3 coups ! Utilise la méthode.



S05.6 ★★★

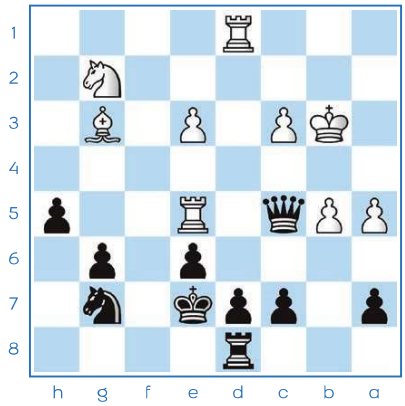
Les Blancs jouent et matent !

LA DÉFENSE



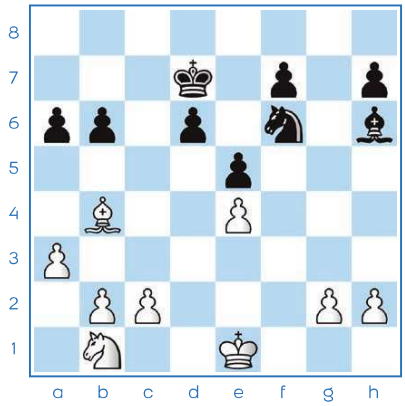
S06.1 ★☆☆

Les Blancs doivent réagir à la menace noire... Que faire ?



S06.2 ★★☆

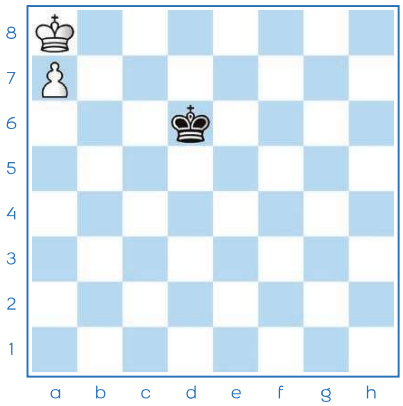
La Dame noire est attaquée ! Peux-tu la sauver ?



S06.3 ★★★

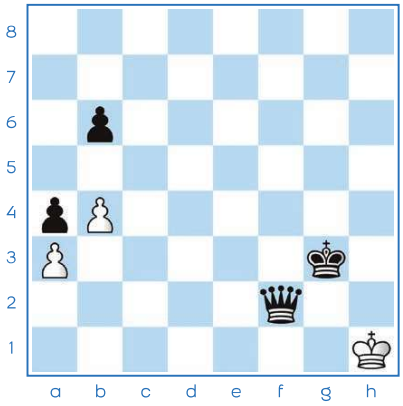
Le pion e4 est attaqué par le Cavalier ! Comment peux-tu le défendre ?

LA NULLE



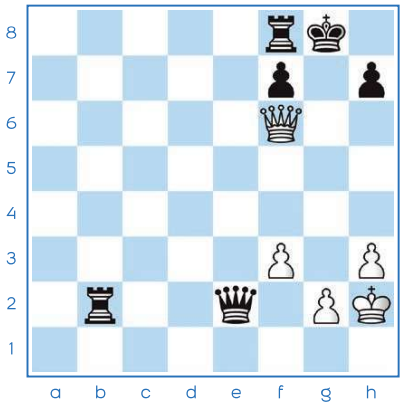
S06.4 ★☆☆

Que se passe-t-il après Rc7 ?



S06.5 ★★☆

La partie est-elle nulle ?



S06.6 ★★★

Trouve un moyen de sauver la position blanche !

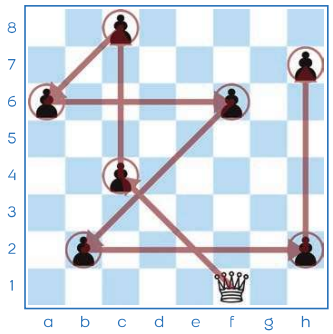
SOLUTIONS

Déplacements des pièces

S01.1
1.Fe1 2.Fb4 3.Ff8 4.Fg7 5.Fh8

S01.2
1.Cc3 2.Ce4 3.Cg5 4.Cf7 5.Ch8

S01.3
1.Dxc4 2.Dxc8 3.Dxa6 4.Dxf6 5.Dxb2 6.Dxh2 7.Dxh7

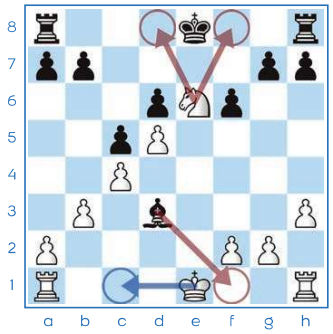


Roque

S01.4
Non ! Le Roi blanc a besoin de traverser la case f1 pour réaliser le petit roque. Or, le Fb5 contrôle la case f1. Le Roi a l'interdiction légale de traverser un échec lors de ce fameux coup spécial.

S01.5
Non ! Le monarque est attaqué par la Dame noire. Le Roi ne peut pas utiliser l'astuce du roque lorsqu'il est menacé par un échec.

S01.6
Le Roi blanc ! Il a tout à fait le droit d'opter pour le grand roque. Les trois autres roques sont impossibles, car ils obligeraient le Roi à traverser une case attaquée.



Sauver le Roi (PIF)

S02.1
1...Dxg7! La prise, un excellent choix ! La visualisation de l'échiquier dans son ensemble est essentielle.

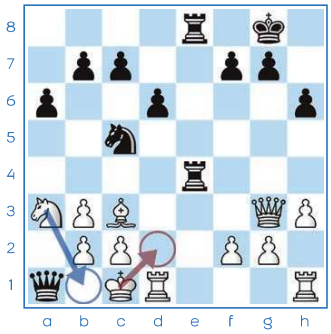
Les Noirs gagnent une pièce.

1...Re8?? est une erreur. La fuite n'est pas la seule option. 2.Dxc7! Les Blancs devraient remporter la partie sans difficulté.

2.Fxg7+ Rxg7 Bilan du matériel : un Cavalier supplémentaire.

S02.2
1.Cb1! est assurément la meilleure option. Aucune autre menace pointe le bout de son nez. Les Blancs possèdent un Fou supplémentaire contre un petit pion noir.

1.Rd2?? permet de fuir la menace ! Malheureusement, un œil averti remarquera le terrible mat en 1 coup : 1...Te2#! En dehors du roque, le Roi n'est jamais bien en sécurité...



S02.3
Attention aux "échecs" 1.Rf1! La Dame n'est évidemment pas prenable.

1.Rf2?? Un piège dans lequel il ne fallait pas tomber 1...Fg3+! Le Fou rejoint l'attaque ! 2.Rf1 Dh1#! Les Noirs remportent la partie.

1...Fg3! menace mat !

1...Dh1+ 2.Rf2 sécurise le Roi. 2...Fg3+ 3.Rxg3!

2.Db5 Un joli coup permettant de libérer une case de fuite pour le Roi blanc. 2...Dh1+ 3.Re2! Tout est sous contrôle ! Ce premier exercice plus difficile te forme à l'anticipation.

Le Mat de l'escalier

S02.4
1.Th8#! Le mat est parfaitement réalisé. La Tour a7 empêche la fuite du Roi noir tandis que la Tour h8 exécute le mat en le privant de ses dernières cases.

S02.5
1.Da6+ La Dame produit l'échec forçant le Roi adverse à reculer. La Tour b5 fait office de barrière.

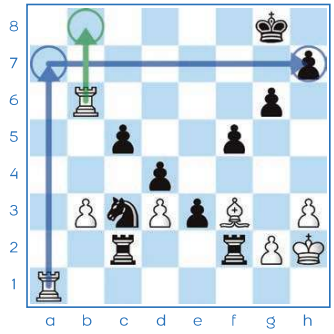
1.Tb6+?! laisse le Roi remonter sur la 5ème rangée. La méthode n'est pas respectée.

1...Rg7 2.Tb7+ Les pièces blanches changent de rôle. La Dame fait office de barrière. La Tour produit l'échec. 2...Rg8 3.Da8#

S02.6
1.Ta7!! Le seul bon coup. La Tour Blanche bloque d'abord le Roi noir à l'aide d'une barrière ! Les Noirs peuvent jouer n'importe quel coup, 2.Tb8# est imparable.

1.Tb7?? est à première vue une bonne idée grâce à la menace 2.Ta8# Cependant, les Noirs optent pour 1...Ta2 ce qui condamne l'infiltration de la Tour via la colonne a

1...Ta2 2.Tb8#



La valeur des pièces

S03.1
1.Fxb7! est la meilleure prise. Le Fou capture 5 points de matériel gratuitement.

1.Fxd1? ne remporte que 3 points de matériel.

1.Fxh5?? gagne 1 point de matériel mais 1...Fxh5! récupère le Fou, 3 points de matériel. Une très mauvaise opération.

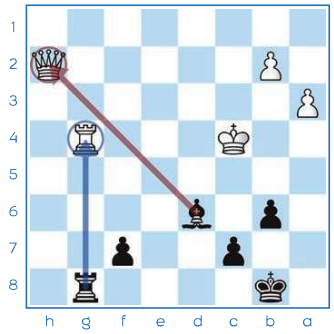
S03.2
Le camp noir possède 2 points de matériel en plus. (Tour contre Fou). Cependant, l'avantage matériel ne suffit pas toujours à garantir une bonne position, surtout lorsque le Roi est exposé aux attaques. 1.Dh7+! profite de la batterie Fou-Dame, un alignement de deux pièces visant un objectif commun. 1...Rf8 2.Dh8#! termine la partie ! Mat en 2 coups ? Facile, non ?!

S03.3

1...Txg4+! Capture 5 points de matériel tout en effectuant un échec !

1...Fxh2? est un peu précipité car 2.Txg8+! profite de la Tour vulnérable sans protection.

2.Rd3 Fxh2! Ce n'est que maintenant que la Dame quitte l'échiquier. Bravo ! Tu as récupéré les deux pièces noires sans difficulté.



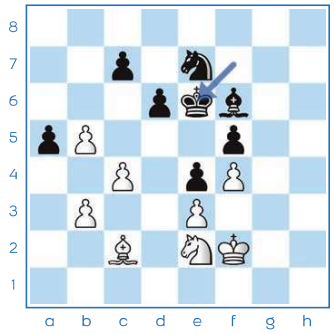
La prise en passant

S03.4

Non ! Le positionnement du pion c4 ne provient pas d'un coup de deux cases, et encore moins de sa case de départ.

S03.5

Non, le dernier coup noir est un coup de Roi.



S03.6

Oui, la prise en passant est possible ! Toutes les conditions sont respectées. 3.cxb6 e.p.

Réflexion 1

S04.1

1.Dxf6+! La Dame, attaquée par le pion g5, fuit la menace et s'empare du Cavalier noir sans défense. Bravo !

S04.2

1...Txf3+! La Tour, grâce à l'appui du Cavalier, profite du pion blanc peu défendu pour s'en emparer.

1...Cxf3?? Aussi alléchante soit-elle, cette prise n'est pas idéale du tout ! 2.Rg2!! produit une double attaque dévastatrice. Impossible de sauver à la fois le Cavalier et la Tour.

2.Rg2 Txd3 Un autre pion tombe. Les Noirs obtiennent un bon avantage.

S04.3

Les Noirs menacent Dxh2# et Txb7. En effet, la Tour blanche n'est pas défendue ! 1.Dxf7+! permet de retourner la situation ! Le pion f7 est attaqué deux fois et n'est pas assez défendu.

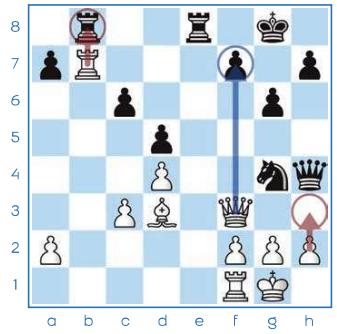
1.g3?? n'empêche pas le mat. 1...Dxh2#;

1.Txb8?? prend en compte la menace de la Tour mais laisse aussi la victoire aux Noirs. 1...Dxh2#;

1.Dg3?? Autre essai intéressant rencontre 1...Dxg3! 2.hxg3 Txb7 Les Blancs se retrouvent avec une Tour de moins.;

1.h3?? offre aussi aux Noirs un avantage matériel. 1...Txb7 2.hxg4 Ils possèdent une qualité de plus (une Tour contre un Fou).

1...Rh8 2.Dg7#! Un joli mat en 2 coups. Parfois, la meilleure défense, c'est l'attaque !



La notation

S04.4

1.Txe6 est la meilleure prise, bravo !

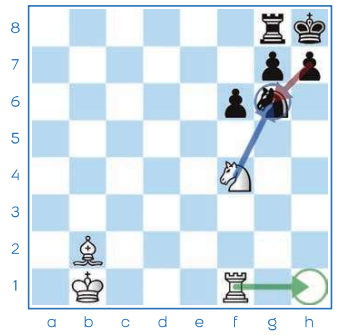
1.Txh2 s'oppose à 1...Txh2 tandis que 1.Txa2 rencontre 1...Fxa2.

S04.5

1.Ch6#!

S04.6

1.Cxg6+! Ouvre en force la colonne h. 1...hxg6 2.Th1#!



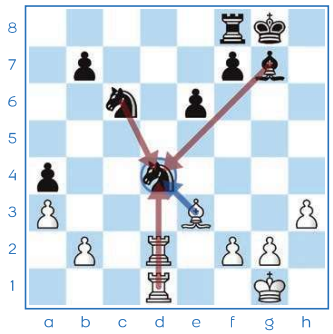
Les échanges

S05.1

1.Fxd4! Le Fou s'empare de 3 points.

1.Txd4? Ne fonctionne malheureusement pas. 1...Cxd4 2.Fxd4 Td8! Il s'agit d'un clouage, une astuce que tu découvriras plus tard. Ici, le Fou est condamné. S'il se déplace, la Tour d1 se retrouve sans défense. De manière générale, commence à échanger à l'aide de tes pièces de plus faible valeur.

1...Cxd4 Le Cavalier noir récupère les 3 points sacrifiés. 2.Txd4! La Tour capture le Cavalier, d'une valeur de 3 points. 2...Fxd4 Les Noirs prennent 5 points ! (Avantage total de 2 points). 3.Txd4! Et la Tour finit par engranger 3 points supplémentaires. Finalement, les Blancs gagnent un point de matériel.



S05.2

1.d5 Ce coup attaque à la fois le Cavalier et le Fou. Les Noirs possèdent 4 attaquants sur le pion tandis que les Blancs possèdent 4 défenseurs. À forces égales, c'est le défenseur qui remporte la bataille. 1...Fxd5 2.Cxd5 Txd5 3.Txd5 Dxd5 4.Dxd5 Txd5 5.Txd5 Les Blancs possèdent une Tour de plus.

S05.3

1.Dxe6! Un échange douteux à première vue, visant à libérer le chemin du pion g...

1.g8=D?? semble trop précipité ! 1...Txe3 2.Txe3 Dxe3 Une des nombreuses variantes gagnantes pour l'adversaire. La Dame blanche est attaquée et la Dame s'invitera en e8 pour mater.

1...Dxe6 2.Txe6 Si la Tour noire capture son homologue blanche par 2...Txe6 ...alors les Blancs matent à l'aide de la promotion.

2...Tg8 est sans doute la meilleure défense mais ce coup rencontre notamment 3.Tf6 menaçant Tf8+ 3...Txg7 (3...b6 empêche le mat. 4.Tf8+ Txf8 5.gxf8=D+ Cette variante laisse un gain facile.) 4.Tf8#!

3.g8=D+ Te8 4.Dxe8#

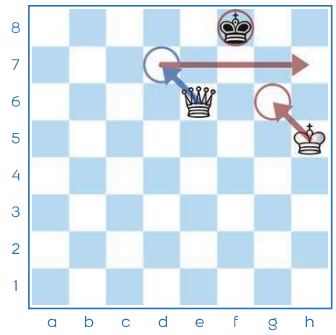
Le mat Roi-Dame

S05.4
1.Dg7#

S05.5
1.Dd7 La Dame fait office de barrière. Le Roi noir est bloqué sur la 8e rangée.

1.Rg6?? Pat ! Quelle gaffe !

1...Rg8 2.Rg6! Le Roi blanc entre en jeu, soutient la Dame et permettra au coup suivant le coup de grâce. 2...Rf8 3.Df7# Bravo !



S05.6
1.Rh6! Un coup spectaculaire, surtout en milieu de jeu. Les Noirs ne peuvent pas parer la menace de mat sur la case g7. 1...Dxh3+ 2.gxh3 Te8 3.Dg7#!

La défense

S06.1
1.Txe8! Sauve la Tour par la prise de pièce.

1.Txd7?? rencontre 1...Fxd7! tandis que les coups de fuite perdent simplement la Tour.

1...Dxe8 La position est sensiblement égale.

S06.2
1...d5! Le seul coup permettant de sauver la Dame.

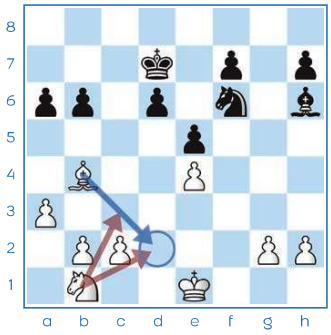
1...Dxe5?? Perd à cause de 2.Fxe5! Sinon aucune autre case n'est disponible sans que la Dame ne soit piégée.

S06.3
1.Fd2! Le meilleur coup ! Le Fou contre-attaque le Fa3.

1.Cc3?? semble correct, mais les Noirs prennent l'avantage grâce à un petit piège tactique. 1...a5! enferme le Fou ;

1.Cd2?? protège effectivement le pion e4. 1...Fxd2+! elimine le défenseur du pion e4 ! 2.Fxd2 Cxe4 Le Cavalier noir gagne le pion.

En cas de 1...Fxd2+ 2.Cxd2 sauve la mise. Le Cavalier protège le pion e4.

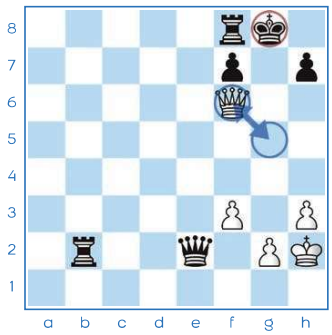


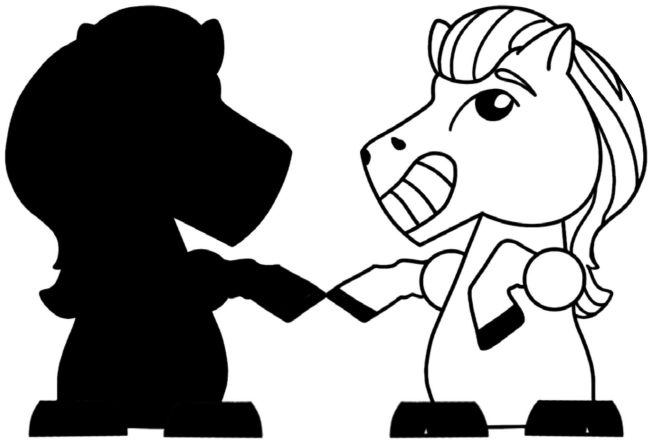
La nulle

S06.4
Le Roi blanc ne peut pas bouger. La position est nulle, conclue par un "pat".

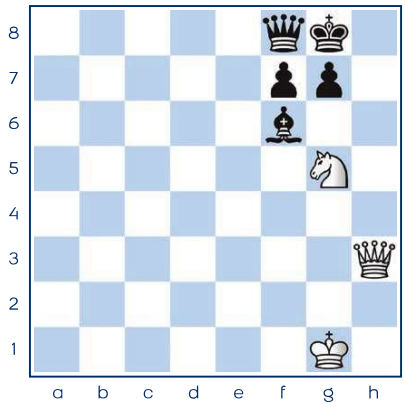
S06.5
Non ! Même si le Roi blanc ne peut plus bouger, le pion b a encore un coup de déplacement à effectuer.

S06.6
1.Dg5+! Le Roi noir doit réagir. 1...Rh8 2.Df6+! Le Roi noir doit encore une fois réagir. 2...Rg8 3.Dg5+! La position se répète, match nul ! 3...Rh8 4.Df6+! Rg8 5.Dg5+! Les deux camps se partagent le demi-point.



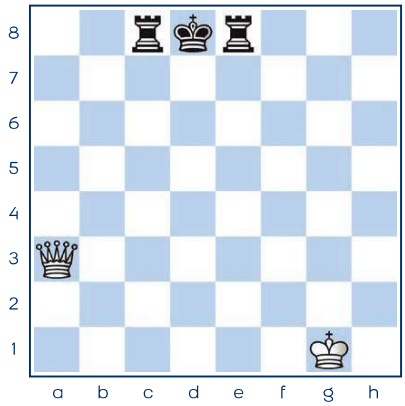


MATS #1



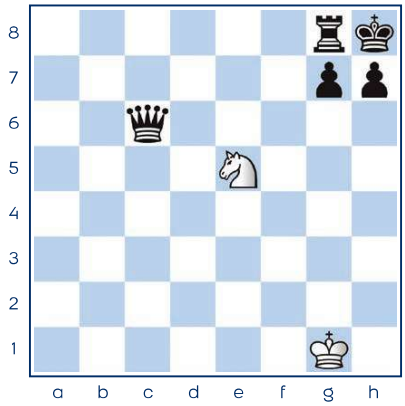
BA.1 ★☆☆

Les Blancs matent en 1 coup !



BA.2 ★★☆

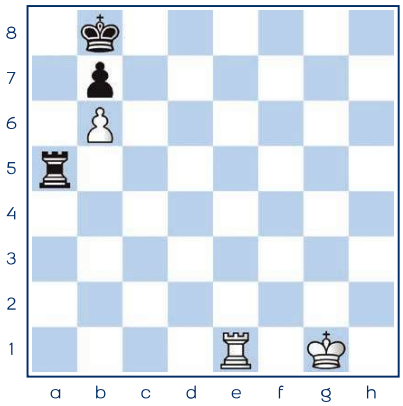
Les Blancs matent en 1 coup !



BA.3 ★★★

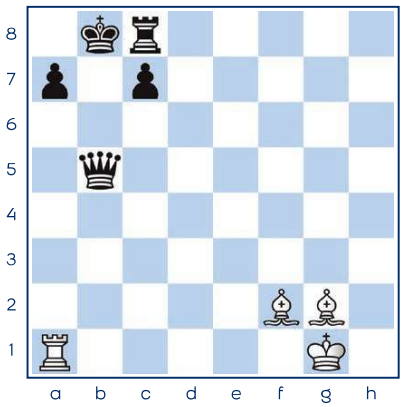
Les Blancs matent en 1 coup !

MATS #2



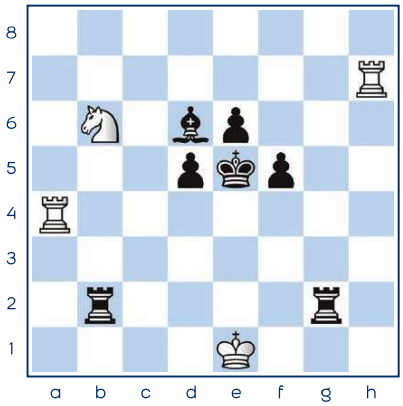
BA.4 ★☆☆

Les Blancs matent en 1 coup !



BA.5 ★★☆

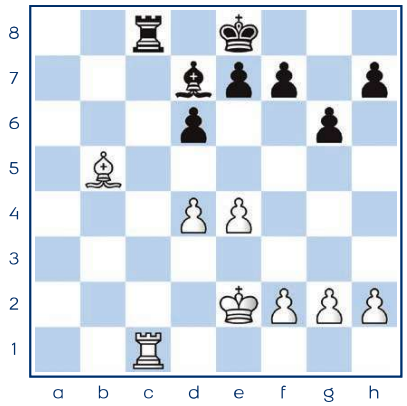
Les Blancs matent en 1 coup !



BA.6 ★★★

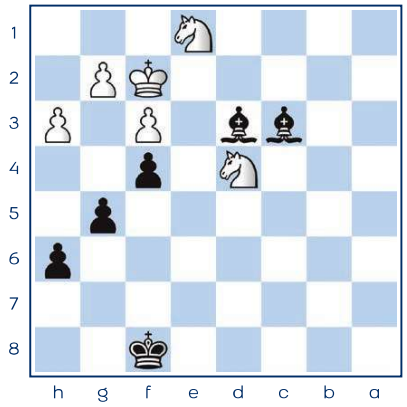
Les Blancs matent en 1 coup !

MATS #3



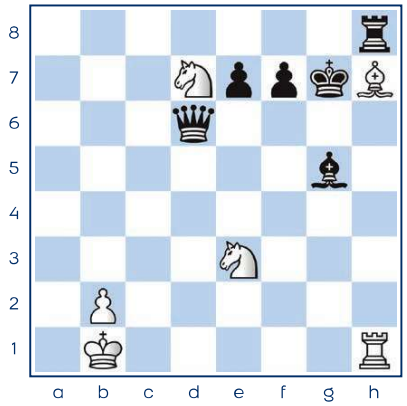
BB.1 ★☆☆

Les Blancs matent en 1 coup !



BB.2 ★★☆

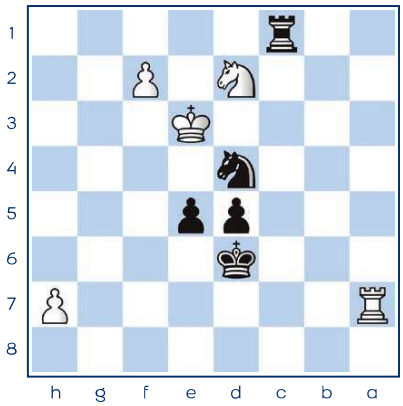
Les Noirs matent en 1 coup !



BB.3 ★★★

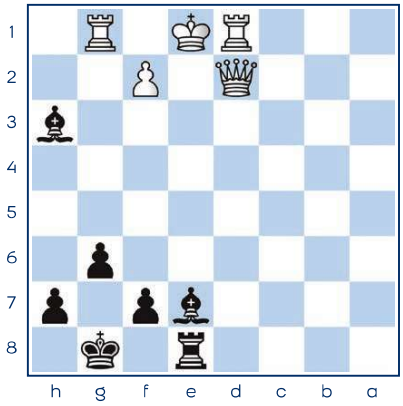
Les Blancs matent en 1 coup !

MATS #4



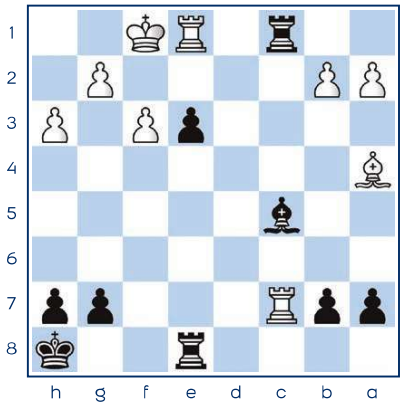
BB.4 ★☆☆

Les Noirs matent en 1 coup !



BB.5 ★★☆

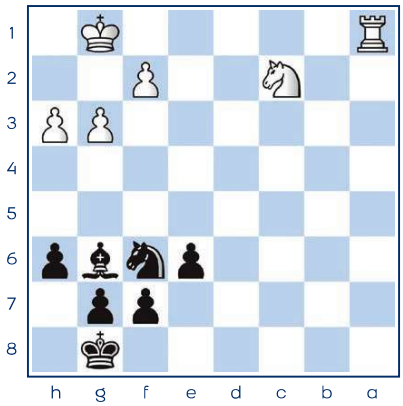
Les Noirs matent en 1 coup !



BB.6 ★★★

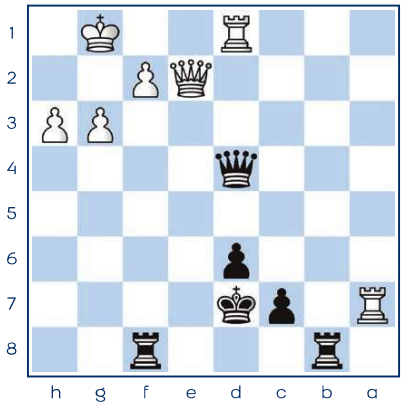
Les Noirs matent en 1 coup !

PIÈCE EN PRISE #1



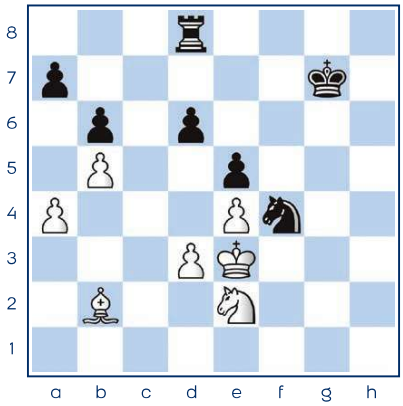
BC.1 ★☆☆

Trouve le coup qui gagne du matériel.



BC.2 ★★☆

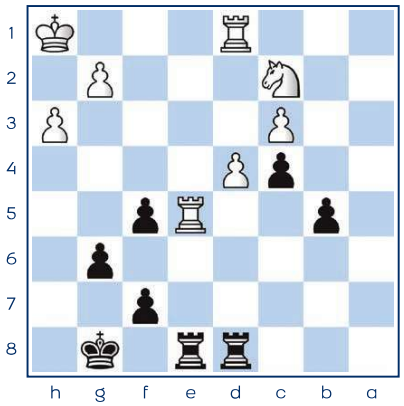
Gagne du matériel en 1 coup !



BC.3 ★★★

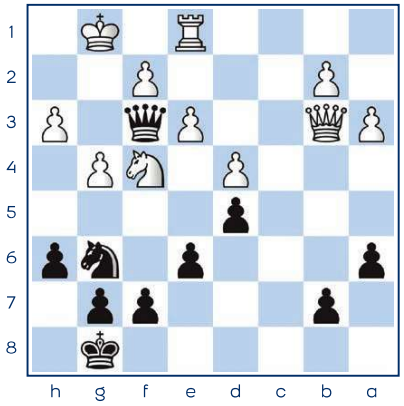
Joue le coup qui te permet de gagner une pièce.

PIÈCE EN PRISE #2



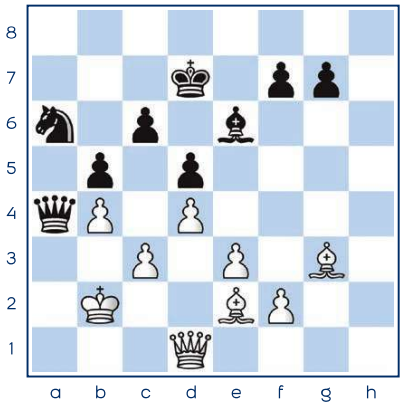
BC.4 ★☆☆

Observe les pièces peu protégées et remporte du matériel.



BC.5 ★★☆

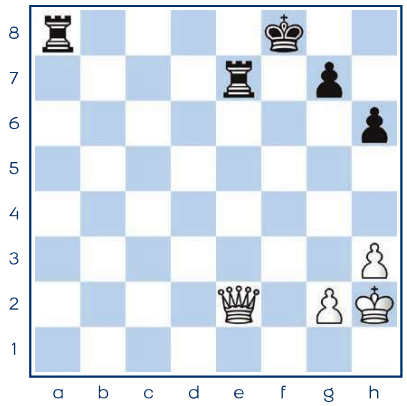
Aide les pièces noires à remporter une pièce !



BC.6 ★★★

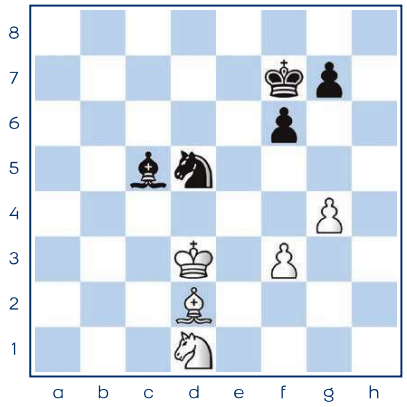
Les Blancs jouent et gagnent une pièce ! Échecs, prises, menaces !

ATTAQUE DOUBLE #1



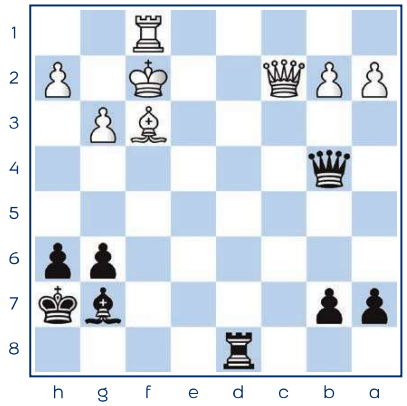
BD.1 ★☆☆

Aide les Blancs à gagner une pièce en 2 coups !



BD.2 ★★☆

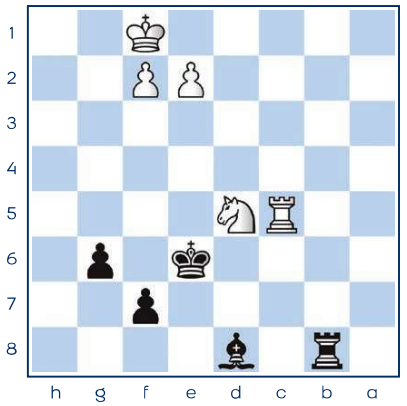
Deux attaques pour le prix d'une ! Les Blancs remportent du matériel.



BD.3 ★★★

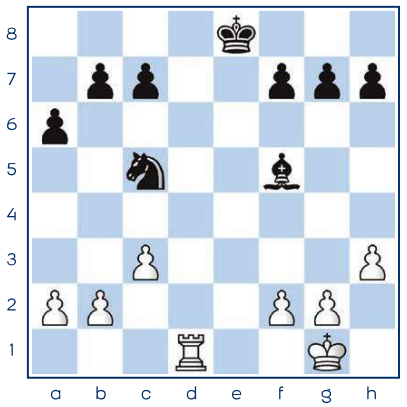
Un alignement suspect devrait t'aider ! Gagne une pièce en 2 coups.

ATTAQUE DOUBLE #2



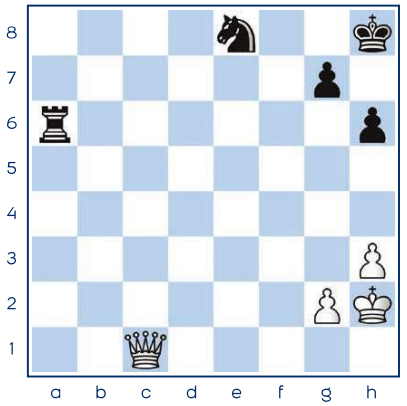
BD.4 ★☆☆

Crée deux attaques en 1 coup !



BD.5 ★★☆

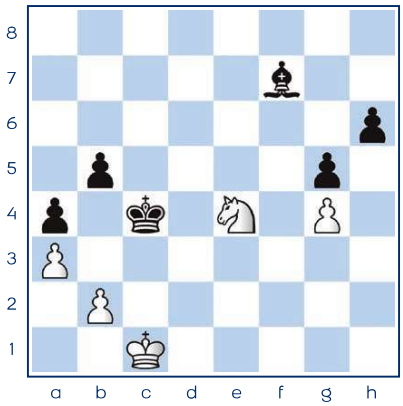
Les Blancs gagnent en attaquant deux pièces simultanément !



BD.6 ★★★

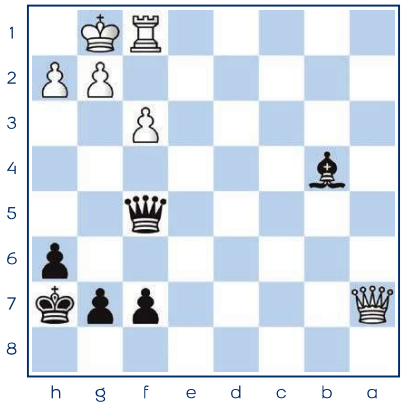
Utilise ta Dame pour gagner une pièce adverse !

FOURCHETTE #1



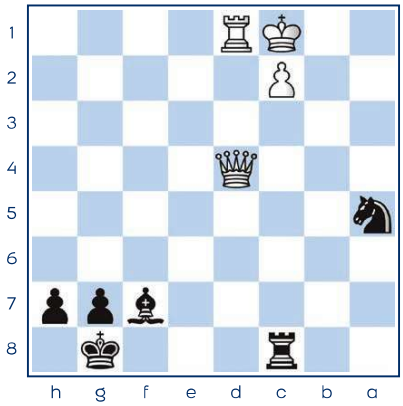
BE.1 ★☆☆

Identifie une pièce sans protection avant de remporter la partie !



BE.2 ★★☆

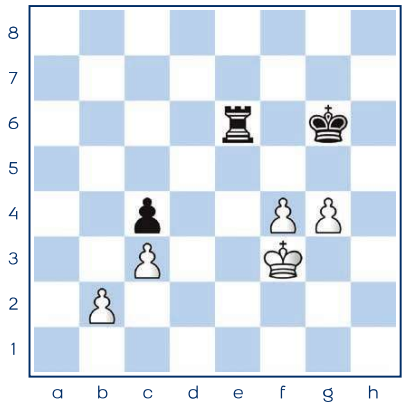
Use de tes pièces pour remporter du matériel en 2 coups !



BE.3 ★★★

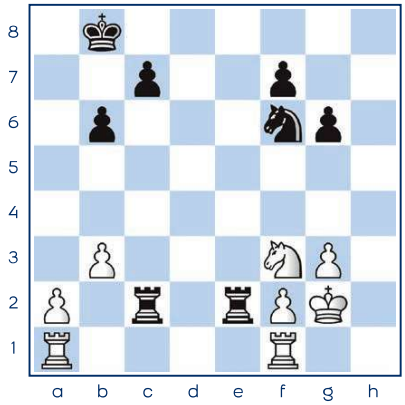
Comment peux-tu gagner une Dame en 2 coups ?

FOURCHETTE #2



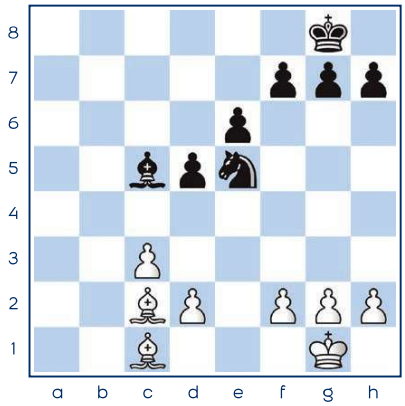
BE.4 ★☆☆

Trouve comment utiliser les pions pour prendre l'avantage.



BE.5 ★★☆

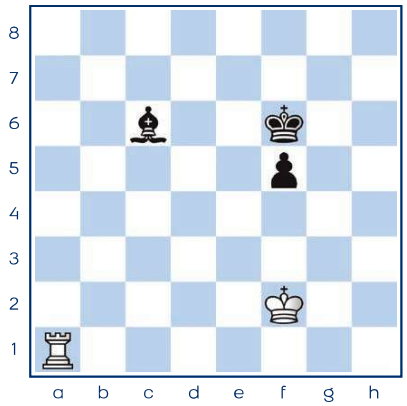
Trouve comment les Blancs peuvent prendre l'avantage.



BE.6 ★★★

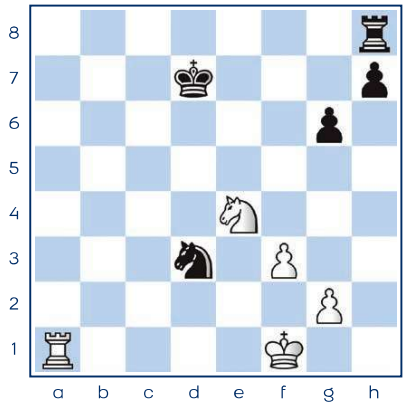
Dégote le coup qui attaque deux pièces adverses.

CLOUAGE #1



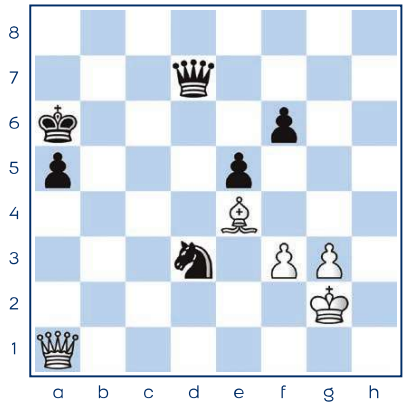
BF.1 ★☆☆

Immobilise une pièce adverse !



BF.2 ★★☆

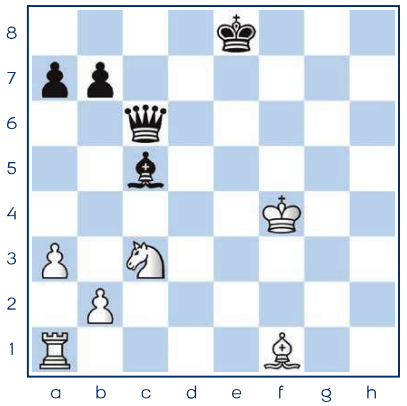
Joue le coup qui met une pièce adverse en difficulté.



BF.3 ★★★

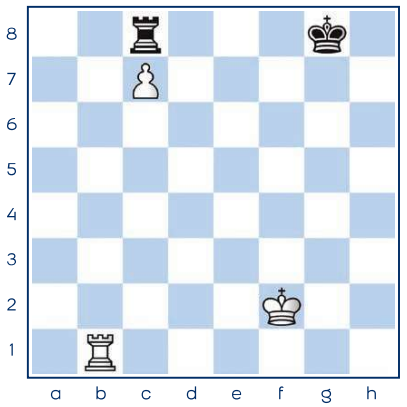
Trouve comment empêcher une pièce adverse de se déplacer.

CLOUAGE #2



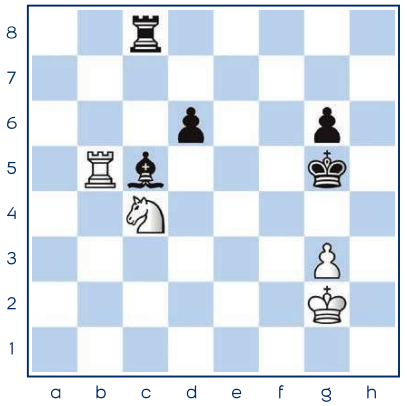
BF.4 ★☆☆

Observe les alignements et encaisse le matériel.



BF.5 ★★☆

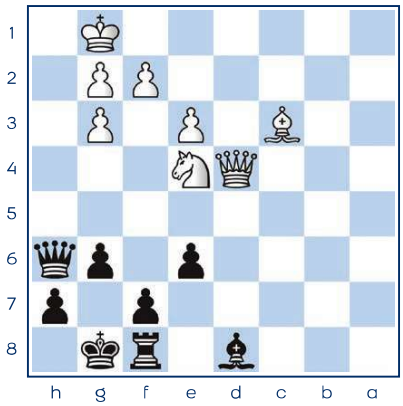
Exploite l'alignement en 2 coups !



BF.6 ★★★

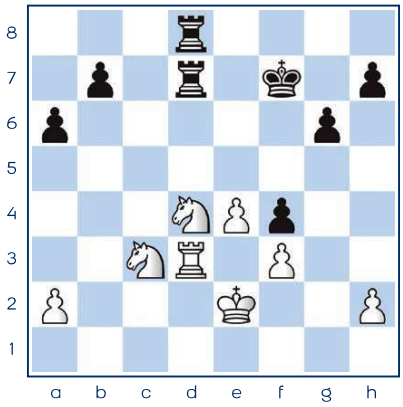
Exploite l'alignement Roi-Fou ! Regarde comment les Noirs peuvent se défendre.

SE DÉFENDRE #1



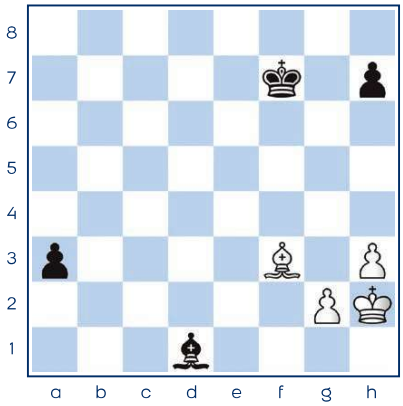
BG.1 ★☆☆

Les Blancs menacent le Roi ! Comment se défendre ?



BG.2 ★★☆

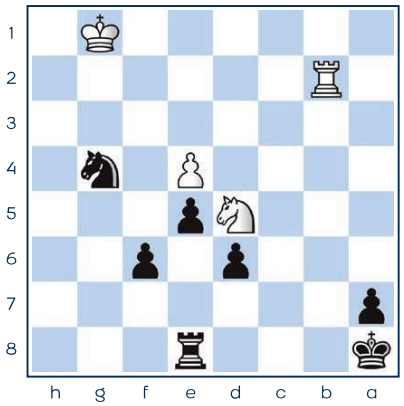
Repère la menace et défends-toi !



BG.3 ★★★

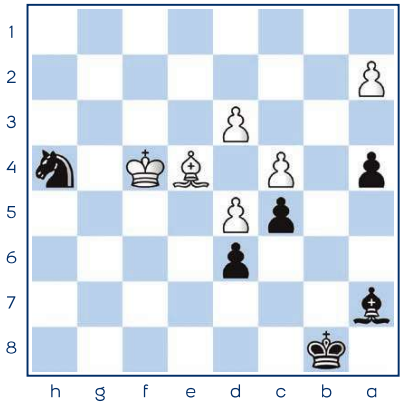
Le pion a3 semble menaçant ! Comment peux-tu l'arrêter ?

SE DÉFENDRE #2



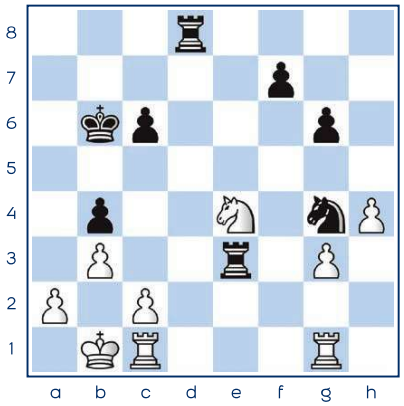
BG.4 ★☆☆

Pare le danger à l'aide d'un coup défensif !



BG.5 ★★☆

Le Cavalier h4 semble condamné. Sauve-le !



BG.6 ★★★

Défends toi de la menace adverse !

SOLUTIONS

Mats #1

BA.1
1.Dh7#!

BA.2
1.Dd6#!

BA.3
1.Cf7#!
1.Cxc6?? capture la Dame. Cependant, le matériel restant offre un large avantage au camp noir.

Mats #2

BA.4
1.Te8#!

BA.5
1.Fxa7#!

BA.6
1.Cd7#!

Mats #3

BB.1
1.Txc8#!

BB.2
1...Fxd4#!

BB.3
1.Cf5#!

Mats #4

BB.4
1...Tc3#!
1...Te1+? 2.Rd3 Le Roi s'échappe, pas de mat en vue.

BB.5
1...Fb4#!
1...Fc5+? ne fonctionne pas. La Dame s'interpose ! 2.De2! Txe2+ 3.Rxe2 Les Blancs possèdent l'avantage matériel.

BB.6
1...e2#
1...Txe1+? 2.Rxe1 Il n'y a plus assez de matériel pour mater le Roi blanc.

Pièce en prise #1

BC.1
1...Fxc2!

BC.2
1...Dxa7!

BC.3
1.Cxf4!

Pièce en prise #2

BC.4
1...Txe5! La reprise de la Tour entraîne la perte de l'autre. 2.dxe5 Txd1+!

BC.5
1...Cxf4! Si le pion reprend le Cavalier, alors les Blancs perdent leur Dame. 2.exf4 Dxb3!

BC.6
1.Dxa4! Cette prise force les Noirs à reprendre. La diagonale a6-f1 s'ouvre complètement. 1...bxa4 2.Fxa6! Les Blancs possèdent une pièce de plus.

Attaque Double #1

BD.1
1.Df3+! La Dame cible le Roi et la Tour a8. Peu importe le coup joué, les Blancs remportent une pièce.
1...Tf7 2.Dxa8+

BD.2
1.Rc4! Le Fou et le Cavalier ne peuvent se défendre. 1...Fb4 2.Fxb4 Cxb4 3.Rxb4

BD.3
Le Roi et la Dame sont alignées sur la deuxième rangée. 1...Td2+! La Tour, protégée par la Dame, condamne les chances adverses. 2.Dxd2 Dxd2+

Attaque Double #2

BD.4
1...Rd6 Le Cavalier est incapable de défendre la Tour et la Tour ne peut pas, de son côté, venir protéger le Cavalier sur la cinquième rangée. Les cases b5 et a5, qui pourraient être utiles, sont déjà contrôlées par la Tour et le Fou. 2.Tc1
2.Tb5? Txb5;
2.Ta5? Fxa5

2...Rxd5 Les Noirs possèdent un Fou supplémentaire.

BD.5
1.Td5! La défense des deux pièces en même temps est impossible.

BD.6
1.Dc8! Un magnifique coup ! La Tour est attaquée tandis que le Cavalier est bloqué sur la huitième rangée. 1...Te6 n'est pas une défense satisfaisante à cause de 2.Dxe6!
1...Tf6 2.Dxe8+

Fourchette #1

BE.1
Le Fou noir n'est pas défendu. 1.Cd6+! Le Cavalier assène un échec tout en attaquant le Fou. Il s'agit d'une fourchette. Les Blancs gagnent une pièce. 1...Rd5 2.Cxf7

BE.2
1...Fc5+! Dame et Roi sont attaqués !
1...Dc5+? produit simplement un échange de même valeur. 2.Dxc5 Fxc5+

2.Dxc5 Dxc5+ Observe sans cesse les alignements de pièces. Ils sont bien souvent à l'origine de nombreuses tactiques et combinaisons.

BE.3
1...Cb3+! Le pion c ne peut reprendre en raison de l'alignement Roi-Tour. 2.Rb2 Cxd4! Une pièce de plus pour le camp noir.

Fourchette #2

BE.4
1.f5+! Cette autre fourchette met encore en lumière la puissance du pion. Les Blancs retournent la situation. 1...Rf6 2.fxe6 Rxe6

BE.5
1.Cd4! L'une des deux Tours est condamnée ! 1...Txa2 2.Cxe2 Txe2 Le camp blanc possède davantage de matériel sur l'échiquier.

BE.6
1.d4! Il s'agit d'une fourchette réalisée par un pion. 1...Fd6 ne permet pas de sauver la situation. 2.dxe5 Fxe5 Le pion est une unité menaçante et dangereuse pour les pièces adverses. Sa faible valeur oblige les pièces ennemies à réagir.

Clouage #1

BF.1
1.Ta6! On dit que le Fou est cloué. Impossible pour lui de se déplacer sans enfreindre les règles du jeu.
1...Re5 2.Txc6

BF.2
1.Td1! Le Cavalier ne peut être soutenu. Les Blancs empochent le Cavalier.
1...Ta8 2.Txd3+

BF.3
1.Df1! Le Cavalier est cloué par la Dame qui exploite l'alignement Roi-Cavalier !

1.Dd1? Cf4+ Il s'agit d'une attaque à la découverte. La Dame blanche est perdue au prochain coup. 2.gxf4 Dxd1.

1...Rb6 2.Dxd3 Les Blancs obtiennent l'avantage matériel.

Clouage #2

BF.4
1.Fb5! Le Fou, soutenu par le Cavalier tire parti de l'alignement Roi-Dame. 1...Dxb5 2.Cxb5

BF.5
1.Tb8! La Tour est condamnée ! 1...Txb8 rencontre 2.cxb8=D+

1...Rf7 se heurte à la perte de la Tour. 2.Txc8

BF.6
1.Cxd6! Le Cavalier élimine un défenseur du Fou et attaque la Tour par la même occasion. 1...Tc6! Le meilleur coup de défense. La Tour maintient le contact avec le Fou.

2.Ce4+! Cette fourchette scelle le sort des Noirs.

2.Txc5+ est un autre gain plus difficile à voir. 2...Txc5 3.Ce4+

2...Rf5 3.Txc5+

3.Cxc5 fonctionne aussi. 3...Txc5 4.Txc5+

3...Txc5 4.Cxc5

Se défendre #1

BG.1
1...f6! L'attaque de mat orchestrée par le Fou et la Dame demeure trop puissante. Ce petit coup défensif limite les dégâts.

BG.2
1.Cd5! Le seul coup viable pour lutter contre la menace des Tours adverses sur le Cavalier d4.

BG.3
1.Fxd1! est le meilleur coup. 1...a2 ne fonctionne pas à cause de la jolie fourchette 2.Fb3+! sur échec. Le Roi doit réagir, le pion tombe.
2...Rg6 3.Fxa2!

Se défendre #2

BG.4
1...Tc8! permet de couvrir la fourchette en c7 ainsi que le mat associé.

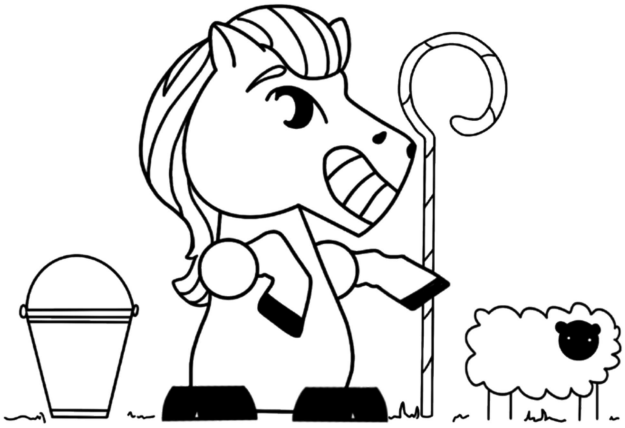
1...Tg8? 2.Cc7#!

BG.5
1...Fb6! Les Noirs doivent effectivement anticiper la menace 2.Rg5, 2.Rg4 ou 2.Rg3 enfermant le Cavalier.
2.Rg4 Fd8! Le Fou arrive à temps. Les Noirs possèdent un Cavalier supplémentaire.

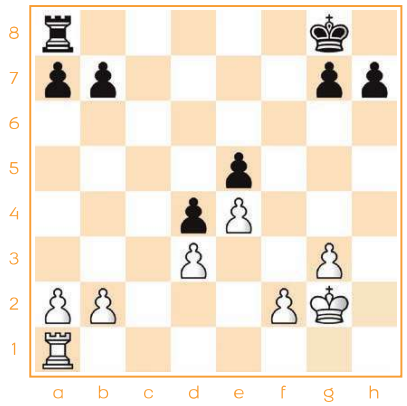
BG.6
1.Cg5! Le Cavalier bondit sur la seule case disponible !

1.Tge1 ou 1.Tce1 offre aux Noirs l'avantage. En effet, après 1...Txe1 2.Txe1 et 2...Te8 Les pièces blanches sont immobilisées sur la colonne e.

1...f6 n'est pas dangereux. Le Cavalier se replie. 2.Ch3

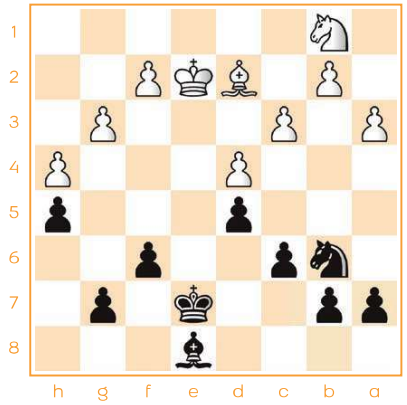


CARTE D'IDENTITÉ DES PIÈCES



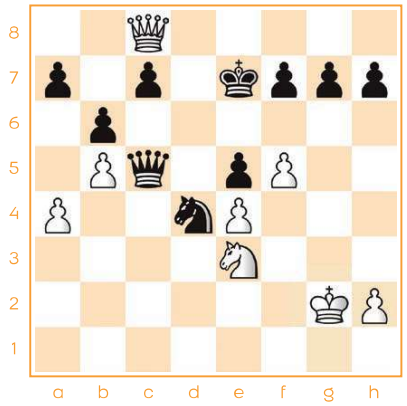
S09.1 ★☆☆

Améliore ta Tour pour obtenir l'avantage !



S09.2 ★★☆

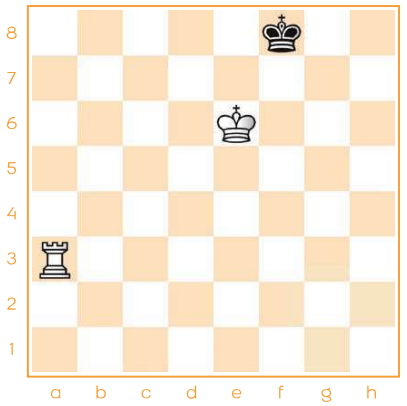
Aide le Fou à retrouver une belle diagonale !



S09.3 ★★★

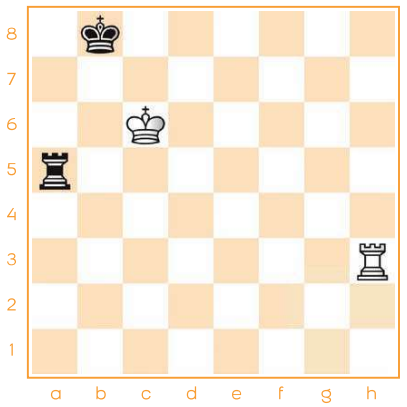
Aide la Cavalier à rejoindre l'attaque !

LE MAT ROI + TOUR



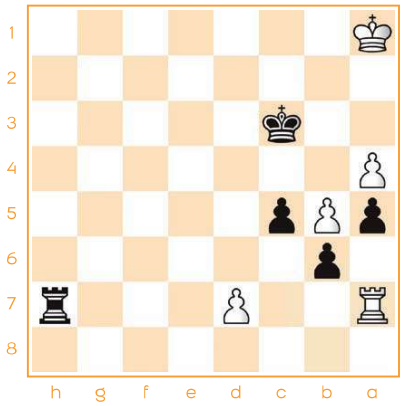
S09.4 ★☆☆

Mate le Roi noir à l'aide de ton duo de pièces !



S09.5 ★★☆

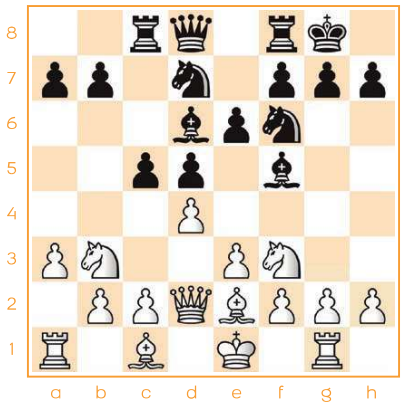
Ne crie pas si vite au match nul...Les Blancs disposent d'une astuce dévastatrice !



S09.6 ★★★

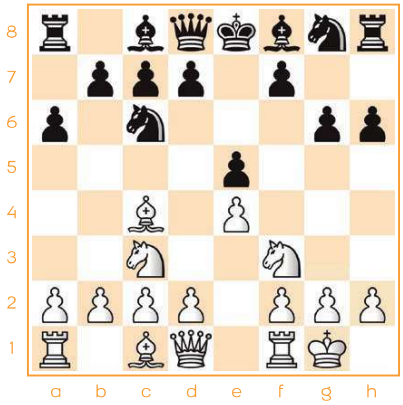
Les Noirs remportent la partie malgré la promotion adverse à venir.

LES RÈGLES D'OR



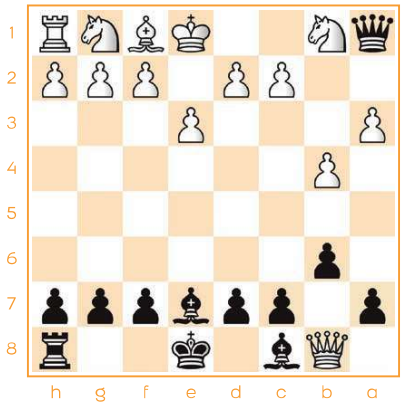
S10.1 ★☆☆

Quel est le camp le mieux développé selon toi ? Pourquoi ?



S10.2 ★★☆

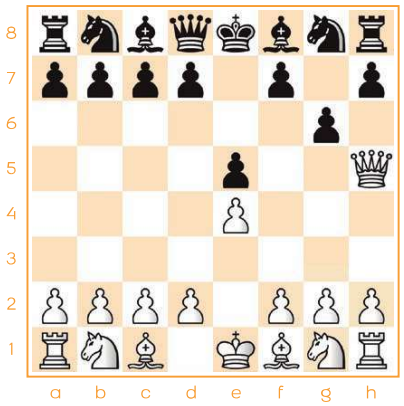
Utilise les trois grands principes de l'ouverture pour obtenir l'avantage !



S10.3 ★★★

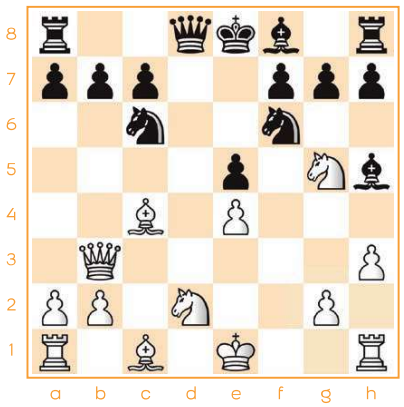
Observe consciencieusement la position. Les Noirs prennent l'avantage en 2 coups !

LE MAT DU BERGER ET DU SOT



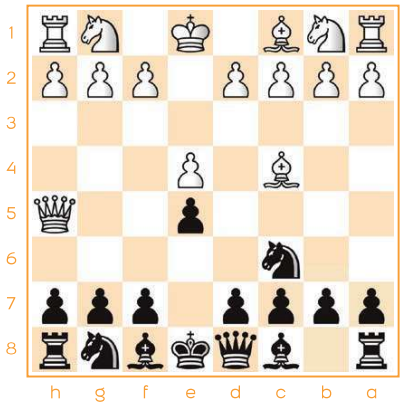
S10.4 ★☆☆

Trouve la bonne suite de coups après 1.e4 e5 2.Dh5 g6??



S10.5 ★★☆

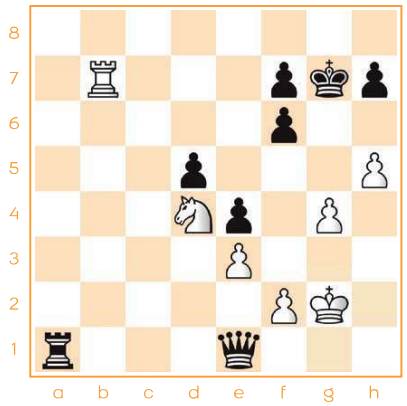
Les Blancs jouent et gagnent en 2 coups !



S10.6 ★★★

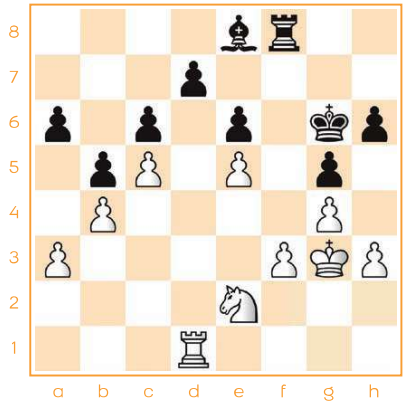
Aide le Roi noir à se défendre !

LES CAVALIERS AU CENTRE



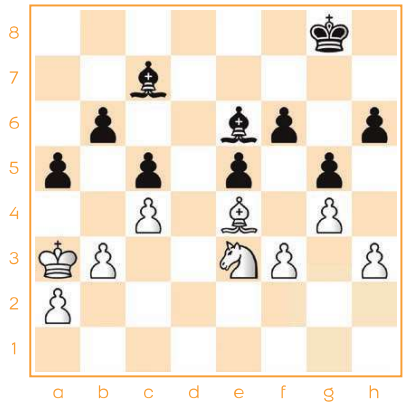
S11.1 ★☆☆

Le Roi blanc est en grand danger... Imagine une petite combinaison pour sauver les Blancs !



S11.2 ★★☆

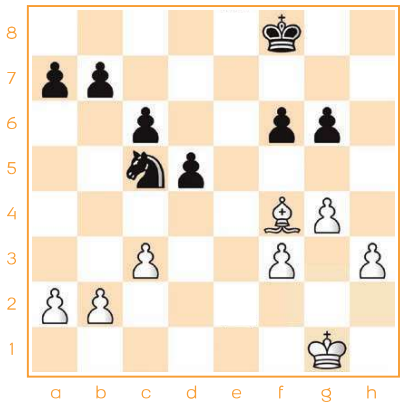
En 3 coups, aide le Cavalier blanc à rejoindre une case forte ou un avant-poste !



S11.3 ★★★

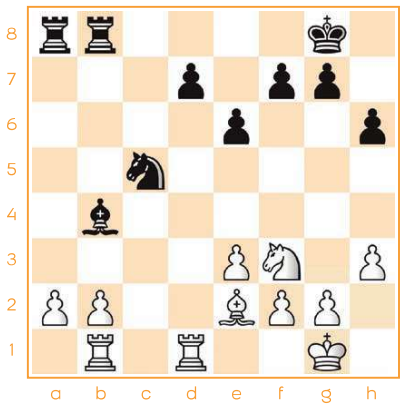
Comment peux-tu installer durablement ton Cavalier sur l'avant-poste d5 ?

LA FOURCHETTE



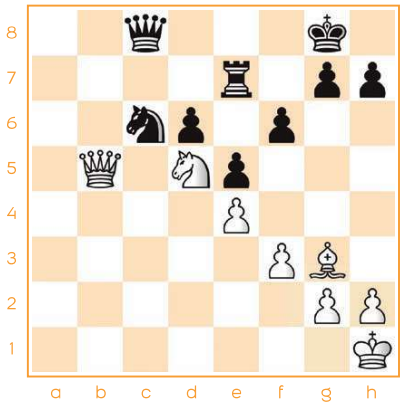
S11.4 ★☆☆

Trouve la fourchette qui permet aux Blancs de gagner du matériel.



S11.5 ★★☆

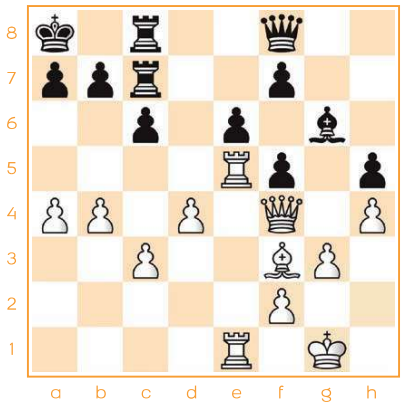
Remporte la partie grâce à une fourchette de pion !



S11.6 ★★★

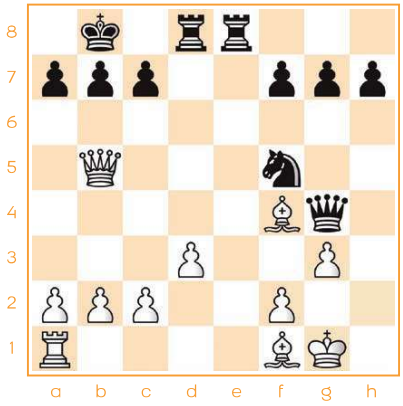
Découvre une magnifique combinaison gagnante !

LES FOUS SUR LES DIAGONALES



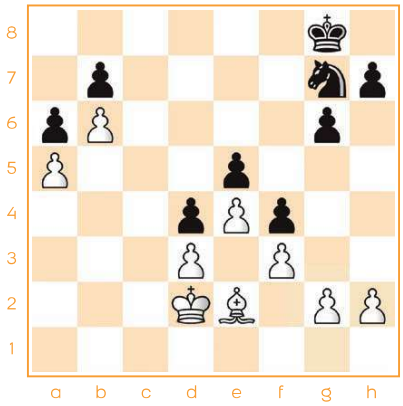
S12.1 ★☆☆

Qui des deux camps possède le meilleur Fou de la position ?



S12.2 ★★☆

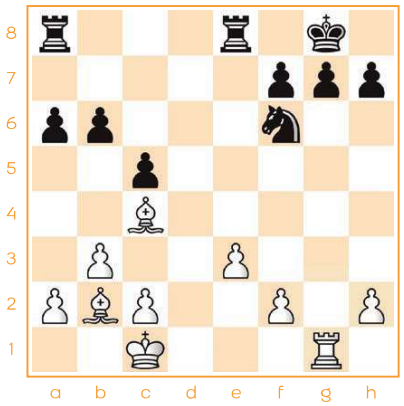
Utilise tes Fous pour mener à bien une lourde attaque !



S12.3 ★★★

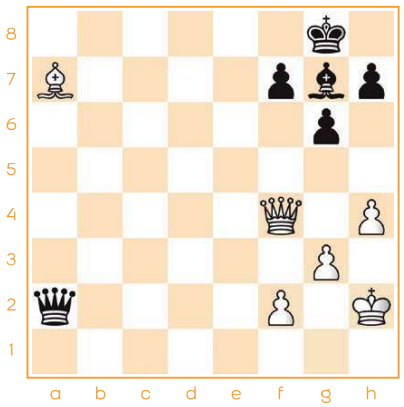
Le Fou e2 est mauvais, aide-le à rejoindre une belle diagonale !

LE CLOUAGE



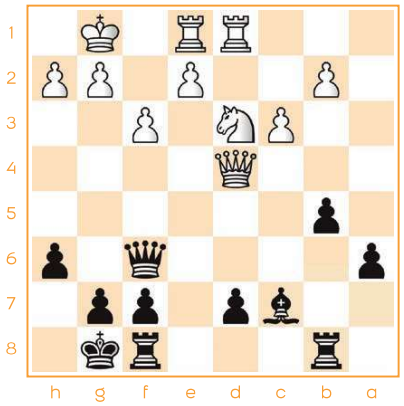
S12.4 ★☆☆

Les Blancs jouent et gagnent une pièce !



S12.5 ★★☆

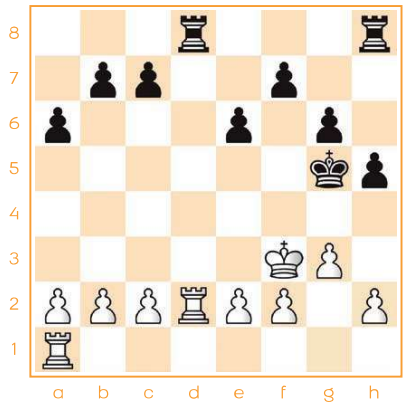
Élabore un puissant plan d'attaque grâce à la Dame et au Fou !



S12.6 ★★★

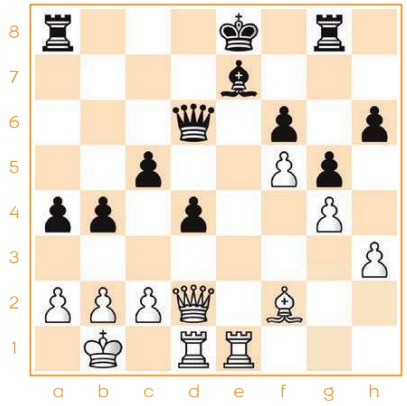
Identifie l'alignement déterminant et remporte la partie !

LES TOURS SUR LES COLONNES



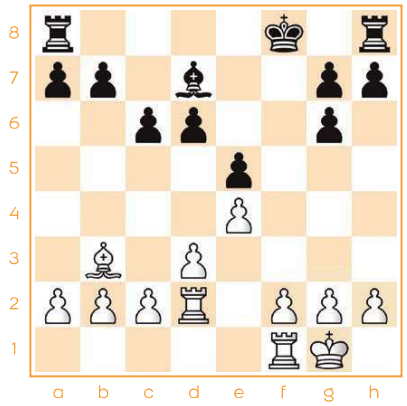
S13.1 ★☆☆

Active astucieusement tes Tours pour prendre possession de la seule colonne ouverte de l'échiquier !



S13.2 ★★☆

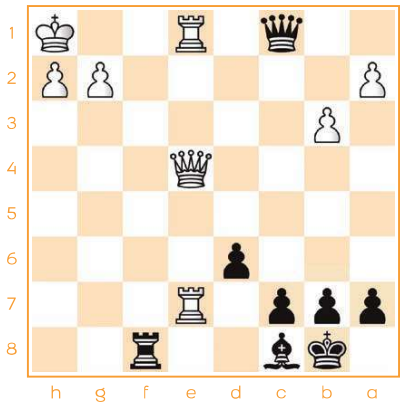
Utilise la seule colonne ouverte de l'échiquier pour obtenir un solide avantage !



S13.3 ★★★

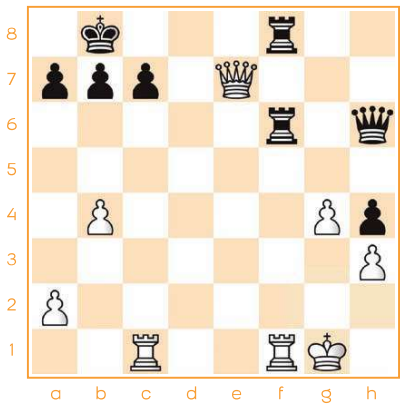
Les Tours de l'échiquier ne sont pas encore actives. As-tu un moyen pour y remédier ?

LE MAT DU COULOIR



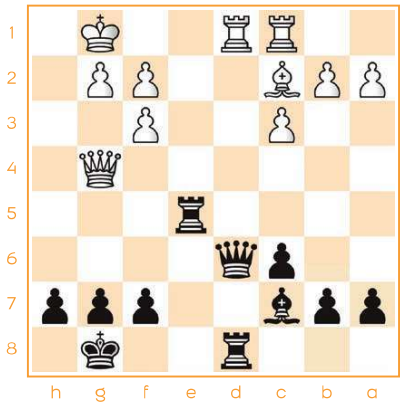
S13.4 ★☆☆

Les Noirs jouent et matent en 2 coups !



S13.5 ★★☆

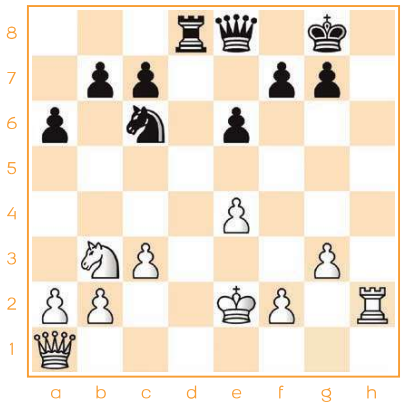
Les Blancs jouent et matent en 3 coups !



S13.6 ★★★

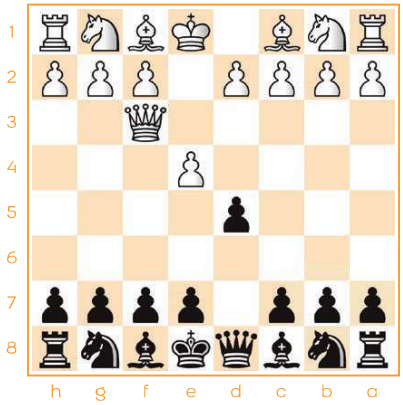
Les Noirs jouent et matent en 3 coups grâce à un beau sacrifice !

DAME'ATTAQUE



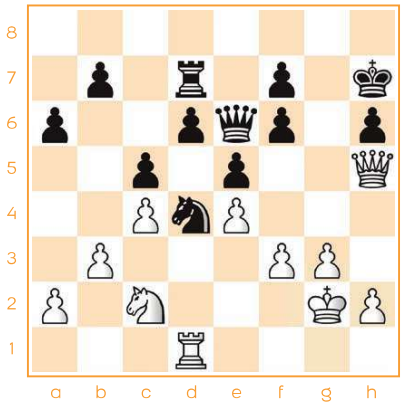
S14.1 ★☆☆

À l'aide de la Dame, prépare une attaque de mat contre le Roi et la Dame noirs !



S14.2 ★★☆

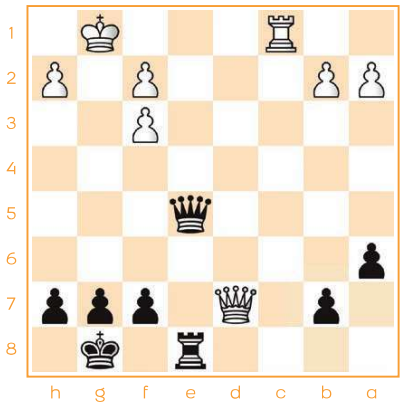
La Dame blanche sort trop tôt... Optimise ton développement !



S14.3 ★★★

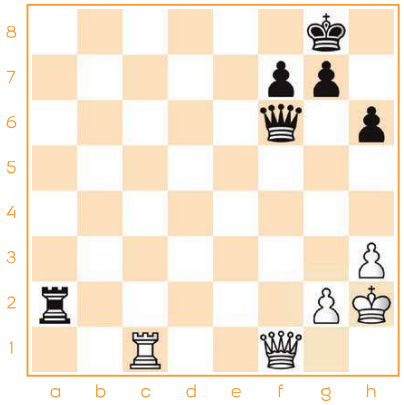
Comment les Blancs peuvent-ils aider la Dame à attaquer le Roi noir ?

L'ATTAQUE DOUBLE



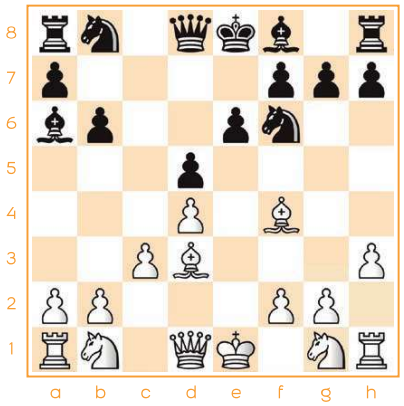
S14.4 ★☆☆

Identifie la belle double attaque permettant aux Noirs de gagner !



S14.5 ★★☆

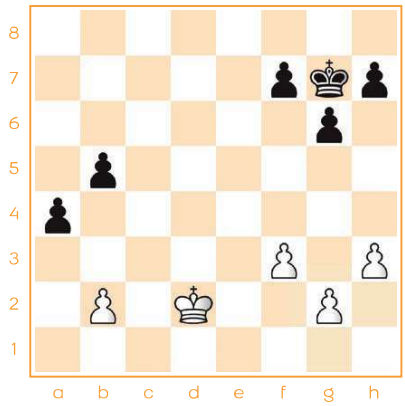
Identifie une pièce non protégée et imagine une attaque double !



S14.6 ★★★

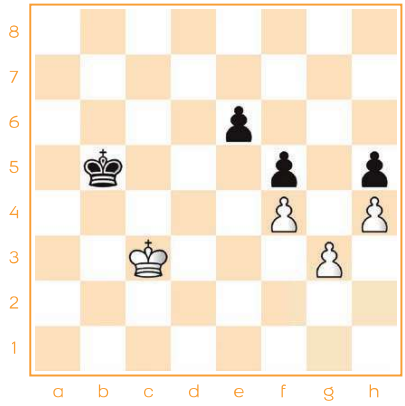
Observe les pièces peu protégées ! Utilise ensuite le thème de l'attaque double pour gagner une pièce.

LE ROI EN FINALE



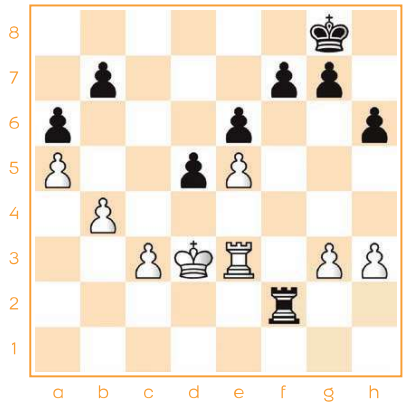
S15.1 ★☆☆

Monte le Roi pour remporter cette finale !



S15.2 ★★☆

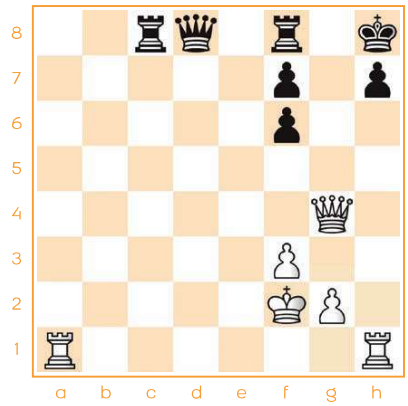
Imagine le chemin que pourrait prendre ton monarque.



S15.3 ★★★

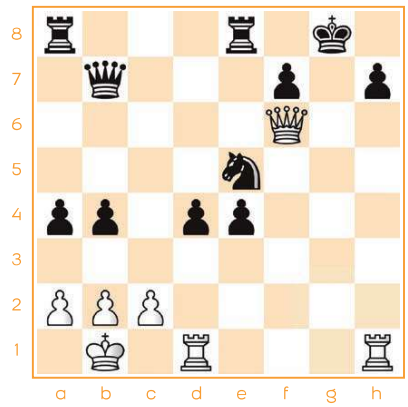
Aide les Blancs à remporter cette finale de Tour en identifiant une cible à capturer !

MAT DES PIÈCES LOURDES



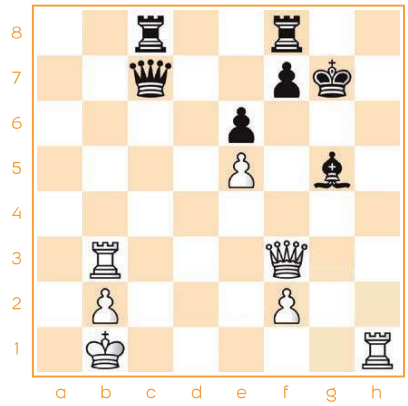
S15.4 ★☆☆

Les Blancs jouent et matent en 2 coups !



S15.5 ★★☆

Les Blancs s'imposent à l'aide des 3 pièces lourdes !



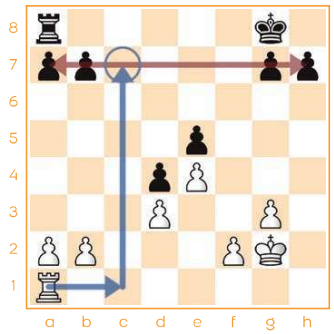
S15.6 ★★★

Les Blancs jouent et matent en 3 coups en ne réalisant que des coups forcés !

SOLUTIONS

Carte d'identité des pièces

S09.1
1.Tc1! est assurément le meilleur coup! La Tour contrôle dorénavant la seule colonne ouverte de l'échiquier.
1...b6 2.Tc7! Elle prend maintenant possession de la 7ème rangée.
Ici, elle limite les déplacements du Roi adverse et menace les pions noirs.



S09.2
1...Fg6! Le Fou contrôle 6 cases et attaque le Cavalier blanc. Ce dernier est malheureusement privé de cases. Les Noirs remportent une pièce. 2.Ff4 Fxb1

S09.3
1.Cd5+! Le Cavalier raffole des cases centrales ! 1...Rd6 La fuite du Roi noir n'est qu'une illusion.

1...Dxd5 est le coup le plus résistant. 2.exd5 Les Blancs devraient facilement remporter cette finale.

2.Dd8#!

Le mat Roi + Tour

S09.4
Les Blancs matent en 2 coups ! 1.Tg3! Ce coup de Tour force le Roi noir à rejoindre la case e8.

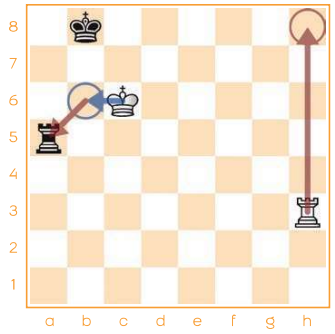
1.Ta7 constitue aussi un excellent moyen de mater ! Une fois le Roi coupé sur la dernière rangée, le mat est inévitable. 1...Rg8 2.Rf6! Les Blancs respectent la règle de la position de Cavalier. 2...Rh8 3.Rg6 Rg8 4.Ta8# Un mat en 4 coups redoutablement efficace également.

1...Re8 2.Tg8#

S09.5
1.Rb6! Il s'agit en réalité d'une double attaque. Le Roi crée soudainement deux puissantes offensives. La Tour noire est menacée et le Roi noir est en manque d'oxygène. 1...Ta1

1...Rc8 permet de parer la menace de mat mais ne sauve pas les Noirs pour autant. 2.Rxa5 Tu as maintenant toutes les cartes en main pour remporter cette position.

2.Th8#



S09.6
1...Rb3! Le Roi blanc se retrouve maintenant enfermé dans le coin de l'échiquier. La menace Th1+ est imparable. 2.d8=D

2.Rb1 ne rend pas non plus possible la défense. 2...Th1#

2...Th1+! 3.Dd1+ Txd1#

Les règles d'or

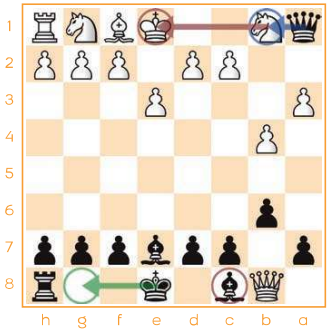
S10.1
Le camp noir a bien mieux sorti ses unités. Il occupe le centre, les pièces sont agréablement développées et le roque a été effectué. Les pièces blanches ne sont pas idéalement placées. Le Fou c1 n'est même pas développé et le Roi se trouve encore au centre.

S10.2
1.d4! Une excellente poussée centrale. Les Blancs occupent le centre tout en libérant le champ d'action des pièces. À ce stade, ils jouissent d'un meilleur développement.

S10.3
1...Dxb1+! La Dame noire capture d'abord le Cavalier blanc sans protection. Les Noirs récupèrent leur pièce de moins et mènent l'attaque. Les coups qui font "échec" forcent le camp adverse à se défendre.

1...0-0? laisse les pièces blanches se développer davantage. 2.Fe2! Dxb1+ 3.Fd1 Cf3 et 0-0 seront les deux prochains coups blancs qui permettront de finir la sortie des pièces.

2.Re2 Le Roi bloque complètement le Fou f1. 2...0-0! Le Roi noir est en sécurité, contrairement au Roi blanc. La Tour f8 soutient le Fou c8. Les Blancs ont un pion de plus, mais leur Roi reste exposé et leur développement à l'aile roi est insuffisant. 3...Fa6+ est une menace dont la Dame blanche doit se méfier.



Le mat du Berger et du sot

S10.4
1.Dxe5+! attaque à la fois le Roi et la Tour h8. 1...De7 2.Dxh8 Les Blancs capturent la Tour, peu importe la pièce qui s'interpose. 2...Dxe4+ 3.Fe2 Ils ont dorénavant une Tour supplémentaire.

S10.5
1.Fxf7+! Fxf7 L'intervention du Fou ne sauve pas le Roi noir.

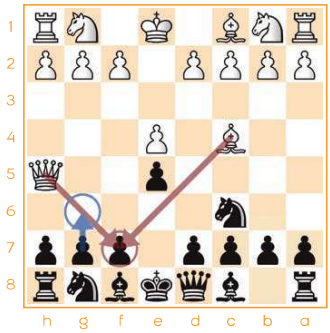
1...Re7 comme Rd7 rencontre 2.De6#

2.Dxf7# Un mat semblable au mat du Berger.

S10.6
1...g6! coupe la connexion entre la Dame et le pion f7.

1...Df6 est un coup de défense possible comme De7. Cependant, il est préférable de développer d'abord les pièces mineures plutôt que la Dame en premier.

2.Df3 Cf6 pare à nouveau la menace. 3.Db3 De7 Les Noirs se sont défendus. Fg7 et 0-0 favoriseront la mise en sécurité du Roi.



Les cavaliers au centre

S11.1

1.Cf5+! Le Cavalier jaillit sur une nouvelle case forte. Le Roi doit reculer sur la 8ème rangée... 1...Rf8 2.Tb8#! Les Blancs matent. Le Cavalier contrôle les cases de fuite g7 et e7.

S11.2

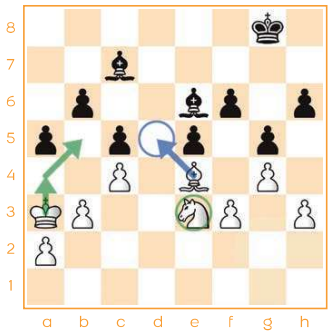
1.Cc3! On dit que le Cavalier se recycle vers une meilleure case. Il ambitionne d'accéder aux cases d6 ou f6, de très belles cases situées sur la 6ème rangée. 1...Rf7 2.Ce4 La case e4 est maîtresse. Le Cavalier y est inattaquable par un pion et exerce une véritable mainmise sur l'échiquier. 2...Re7 3.Cf6! constitue un excellent bond final tout comme

3.Cd6! Cavalier sur la 6ème rangée, Cavalier musclé !

S11.3

2.Fd5! En échangeant les Fous, les Blancs garantissent l'installation du Cavalier en e3 sur la case d5. En effet, le Fou de cases blanches adverse était la seule pièce qui pouvait contrôler l'avant-poste.

2.Cd5?? Ici, le Cavalier saisit effectivement sa chance mais 2...Fxd5 l'élimine sans qu'il n'ait pu exercer son influence.



2...Fxd5 3.Cxd5! Fd8 4.Ra4! Le Roi se dirige alors vers la case b5 pour capturer le pion b6 à l'aide du Cavalier ! 4...Rf7 5.Rb5 Re6 6.Cxb6 Fxb6 7.Rxb6 Cette finale est gagnée pour les Blancs. Après la capture du pion a5 par le Roi, le pion a2 pourra tranquillement poursuivre sa marche vers la promotion. Tu retrouveras ce genre de finale dans de prochains exercices !

La fourchette

S11.4

1.Fd6+! Le Fou attaque le Cavalier et le Roi simultanément. 1...Rf7 2.Fxc5 La finale est facilement gagnante grâce à la pièce supplémentaire.

S11.5

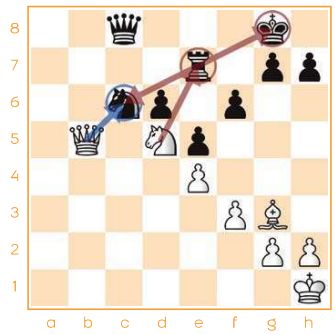
1.a3 Le Fou n'a qu'une case de fuite disponible. 1...Fa5 Les deux pièces mineures sont en position de fourchette de pion. 2.b4! Fxb4 3.axb4

S11.6

1.Dxc6! La Dame se sacrifie momentanément grâce au thème de la fourchette royale. Elle supprime au passage le défenseur de la Tour e7.

1.Cxe7+? ne fonctionne pas. Le Cavalier revient défendre. 1...Cxe7

1...Dxc6 2.Cxe7+! Rf8 3.Cxc6 Les Blancs obtiennent un avantage de deux pièces.



Les fous sur les diagonales

S12.1

Les Blancs possèdent un bon Fou actif libre de ses mouvements tandis que les Noirs sont pourvus d'un très mauvais Fou, totalement enfermé dans sa propre structure de pions. 1.b5! Ce coup favorise l'ouverture de la diagonale du Fou. Plus la diagonale est ouverte, plus le Fou devient puissant.

S12.2

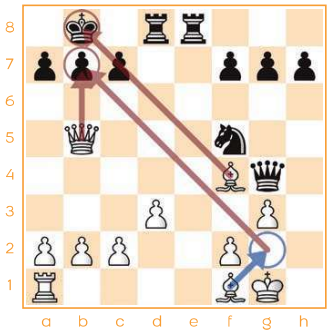
1.Fg2! En fianchetto, ce magnifique Fou protège à la fois le Roi et permet d'opérer une terrible attaque sur la case b7. La menace de mat est difficile à parer. 1...Cd6 semble défendre...

1...b6 ouvre la grande diagonale sur cases blanches. 2.Dc6! Le mat est inévitable.

2.Fxd6! Il s'agit d'une élimination du défenseur. La menace de mat sur b7 est renouvelée. La paire de Fous est très puissante ! 2...Dc8

2...cxd6 3.Dxb7#!

3.Ff4 La paire de Fous surpasse la Tour. L'attaque est toujours aussi dangereuse.



S12.3

1.Fd1! Le Fou se redéploie vers la case b3, une case située sur une belle diagonale. 1...Rf7

1...Ce6 rencontre le même plan. 2.Fb3 Rf7 3.Fd5 Re7 4.Fxb7

2.Fb3+ Re7 3.Fd5! En passant devant ses propres pions, le Fou devient actif ! Il attaque le pion b7, seul rempart face au pion b6 proche de la promotion. 3...Ce6 4.Fxb7! Cc5 5.Fd5 Les Blancs devraient remporter cette finale grâce au pion b passé ainsi qu'à leur puissant Fou actif.

Le clouage

S12.4

1.Fxf6! Les Blancs profitent du clouage de la Tour g1 sur le pion g7. Le Cavalier f6 n'était donc pas vraiment sous protection.

S12.5

1.Db8+! force les Noirs à réagir. 1...Ff8 Le seul coup de défense. Le Fou se retrouve cloué par la Dame. 2.Fc5! Les Blancs profitent du clouage. Le camp noir n'a aucun moyen de sauvegarder le Fou.

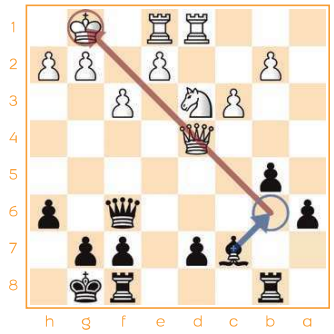
S12.6

1...Fb6! Le Fou noir exploite l'alignement Dame-Roi sur la diagonale a7-g1. 2.Cc5 Les Blancs repoussent la perte d'une pièce grâce à cette interposition. C'est un coup combatif qui oblige les Noirs à déceler un autre très bon coup. 2...d6! Le pion enfonce le clou, le Cavalier semble perdu.

2...Dxd4+? 3.cxd4! colmate la diagonale. Les pièces noires ne sont plus en capacité d'exploiter les alignements.

3.Dxf6 gxf6 Le Cavalier se retrouve lui aussi cloué. Aucune parade ne peut le sauver.

3...Fxc5+? est une fausse bonne idée. La Dame blanche revient défendre en limitant les pertes matérielles. 4.Dd4 Fxd4+ 5.Txd4 Egalité matérielle.



Les tours sur les colonnes

S13.1

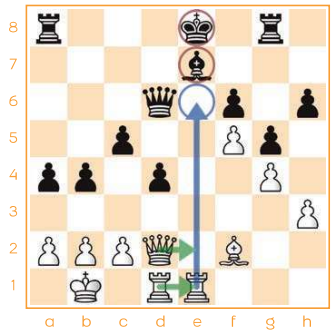
1.Tad1! En doublant les Tours, les Blancs contrôlent brillamment la colonne ouverte.

1.Txd8? est une faute stratégique. La Tour perdrait alors le contrôle de la colonne d ouverte. 1...Txd8.

1...Txd2 2.Txd2 Rf6 3.Td7 La Tour en profite même pour entrer dans le camp adverse via la 7ème rangée. 3...Tc8 4.Re4 Le Roi monte à son tour pour limiter le Roi noir. le Roi le plus avancé remporte souvent la finale. 4...e5 5.Rd5

S13.2

1.Te6! Le camp blanc menace la Dame avec une double idée bien précise : doubler puis tripler sur la colonne e. 1...Dd5 2.Tde1! Tg7 3.De2! Puissance 3 ! Les trois pièces lourdes forment un canon d'Alekhine. Le pauvre Roi noir va passer un sale quart d'heure.



S13.3

1.f4! Une poussée dévastatrice qui permet l'ouverture des lignes pour les Tours blanches.

1.d4 est un bon essai également mais 1...Re7 permet aux Noirs de consolider la position.

1...exf4 2.Txf4+! Re8 3.Tf7 L'infiltration sur la 7ème rangée (ou la 2ème pour les Noirs) constitue un objectif stratégique majeur pour les Tours. 3...Tg8 4.Tdf2! Elles libèrent désormais tout leur potentiel.

Le mat du couloir

S13.4

1...Tf1+! Cet échec permet d'attirer la Tour e1 avant d'asséner le coup de grâce. 2.Txf1 Dxf1# Mat du couloir.

S13.5

1.Dxc7+! Ra8 Maintenant que le Roi est dans le coin, les Blancs peuvent imaginer un mat du couloir. 2.Dc8+! Ce pseudo-sacrifice de Dame élimine le défenseur de la 8ème rangée. 2...Txc8 3.Txc8#

S13.6

Dans cette position, le Fou en c7 exerce une attaque par rayon X : il menace la case h2 située sur la même diagonale que lui, si les pièces noires venaient à disparaître. 1...Dxd1+! Un magnifique sacrifice de Dame. L'objectif est simple : supprimer les défenseurs de la 1ère rangée pour mettre en danger le Roi blanc.

1...Te1+?? Les Noirs tentent ici d'ouvrir la voie à une infiltration de la Dame sur la case h2. 2.Txe1 Dh2+ 3.Rf1 Néanmoins, le Roi blanc parvient à s'échapper. 3...Dh1+ 4.Re2 Te8+ 5.Fe4 Les Noirs ont une Tour supplémentaire.

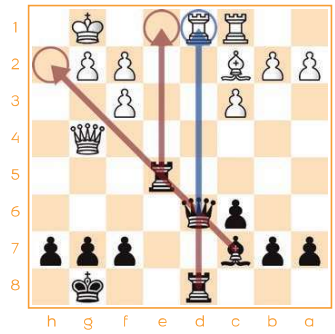
2.Txd1

2.Fxd1 accélère le mat. 2...Te1#

2...Txd1+ 3.Fxd1

3.Rh2 ne repousse pas vraiment l'échéance à cause du joli double échec 3...Th5#!

3...Te1# La Tour attaque le Roi sur la 1ère rangée et le Fou contrôle maintenant la case h2, la seule case de fuite.



Dame'Attaque

S14.1

1.Dh1! Un magnifique coup. Les deux pièces lourdes sont braquées contre le monarque adverse. La menace de mat sur la case h8 est très puissante ! L'alignement des pièces noires sur la 8ème rangée n'augure rien de bon pour le Roi adverse. 1...Rf8 2.Th8+! Re7 3.Txe8+ Rxe8 Le gain de la Dame scelle la défaite des Noirs.

S14.2

1...dxe4! Un premier temps de gagné sur la Dame. Cette dernière doit réagir. 2.Dxe4 Cf6! Les Noirs se développent en menaçant une nouvelle fois la Dame. Voici une variante illustrative : 3.Da4+ Fd7! Une nouvelle pièce noire sort à l'instar des pièces blanches, la Dame étant obligée de réagir aux attaques. 4.Dd4 Cc6! Cet énième coup de développement sur gain de temps, c'est-à-dire en attaquant la Dame adverse sans que d'autres pièces puissent participer au jeu, permet de prendre l'avantage dans l'ouverture.

S14.3

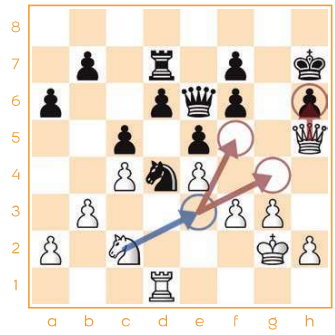
1.Ce3! Le Cavalier rejoint le centre du jeu. Il pourra ainsi occuper les cases f5 ou g4 pour mettre à mal le pion h6. Le simple repositionnement d'une pièce suffit parfois à augmenter largement la pression !

1.Cxd4?? est une erreur à cause de 1...cxd4 ou 1...exd4. Les Blancs n'ont plus assez de pièces pour attaquer le Roi.

1...Rg7

1...f5! représente le meilleur coup défensif, la Dame noire venant renforcer la défense. 2.exf5 Df6 3.Cd5! Voici une première variante illustrative. L'offensive masque une idée tactique. 3...Dxf5?? 4.Dxf5+ Cxf5 5.g4! Le camp noir ne peut empêcher la perte de leur Tour. 5...Ch4+ 6.Rg3 Cg6 7.Cf6+! La fourchette est dévastatrice. 7...Rh8 8.Cxd7

2.Txd4! est une des options qui laissent entrevoir une attaque puissante menée par le duo Cavalier-Dame. Voici une variante illustrative : 2...cxd4 3.Cf5+ Le destrier jaillit sur une terrible case forte ! 3...Rh7 4.Dxh6+ Rg8 5.Dg7#



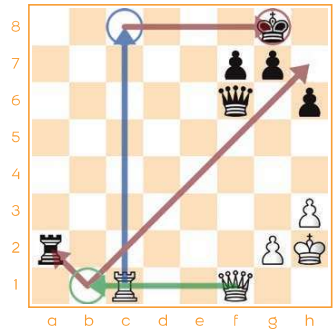
L'attaque double

S14.4

1...Dg5+! Ce coup de Dame attaque simultanément le Roi et la Tour. 2.Rh1 Dxc1+ Cette prise est aussi un coup d'échec. La Dame d7 n'a pas le temps de capturer la Tour e8.

S14.5

1.Tc8+ force le Roi à rejoindre la case h7. 1...Rh7 2.Db1+! La Tour a2 est condamnée ! 2...g6 3.Dxa2 Df4+ 4.g3 Les Blancs ont une pièce de plus.



S14.6

1.Fxa6! Le Fou attire le Cavalier qui va se retrouver au bord et sans défense.

1.Da4+ directement ne fonctionne pas. 1...Dd7! 2.Fxa6 perd la Dame. Ce n'est pas possible dans cet ordre. 2.Fxa6?? Dxa4

1...Cxa6 2.Da4+! La Dame s'en prend à la fois au Roi et au Cavalier. 2...Dd7 3.Dxa6 Les Blancs ont une pièce de plus. Cet exercice montre que l'ordre des coups à jouer est très important aux échecs.

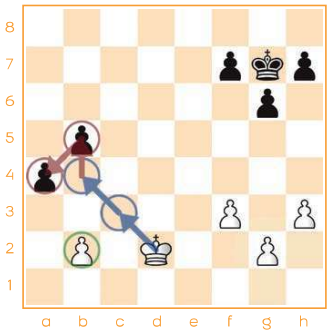
Le Roi en finale

S15.1

1.Rc3! Le Roi se dirige vers les pions noirs pour les capturer !

1.Rd3?? laisse les pions noirs avancer dangereusement. 1...b4 2.Rc4 a3 3.bxa3 bxa3 4.Rb3 a2 5.Rxa2 Rf6 Le Roi noir va manger tous les pions blancs sans difficulté. Le Roi blanc se trouve trop loin de la bataille.

1...Rf6 2.Rb4 Le pion b5 est menacé. Il est le seul protecteur du pion a. 2...Re5 3.Rxb5 Rf4 4.Rxa4 Rg3 5.b4 Le pion b est une future Dame. C'est inéluctable.



S15.2

1.Rd4! Le Roi monte au centre en direction des pions adverses. 1...Rc6 2.Re5! menace le pion e6 tout en progressant dans le camp adverse. 2...Rd7 protège à temps le pion e6. 3.Rf6! Rd6 4.Rg5 Le Roi va maintenant s'emparer du pion h sans protection. 4...e5 5.fxe5+ Rxe5 6.Rxh5 Rf6 7.Rh6 Le Roi blanc s'empare de l'opposition ! 7...Rf7 8.Rg5 Le pion h est une future Dame.

S15.3

1.Rd4! Simple et efficace, le Roi se dirige vers la case b6 d'où il pourra capturer les pions b et a, libérant le passage aux pions blancs. 1...Td2+ 2.Rc5 Rf8 3.Rb6 Re7 4.Rxb7 Les Blancs sont complètement gagnants ! Une jolie escapade victorieuse.

Mat des pièces lourdes

S15.4

1.Txh7+! La Tour élimine le dernier défenseur pour ouvrir la colonne h ! 1...Rxh7 La seconde Tour entre en jeu ! 2.Th1# Une jolie variante du mat de l'escalier !

S15.5

1.Txh7

1.Tdg1+? ne suffit pas à cause de la ressource 1...Cg6! La colonne est momentanément fermée. Le Cavalier défend solidement le Roi. 2.Txh7 Rxh7 3.Th1+ Rg8 Les Blancs se heurtent au Cavalier. La case e8 n'est pas accessible.

1...Rxh7 Le Roi n'a pas d'autre choix que d'accepter son sort.

1...Rf8 accélère le mat. 2.Th8#;

1...Cg6 2.Dg7#

2.Th1+! Rg8 3.Th8# Une belle combinaison qui méritait réflexion. Petit à petit, il devient important de réfléchir aux coups de défense de l'adversaire comme Cg6.

S15.6

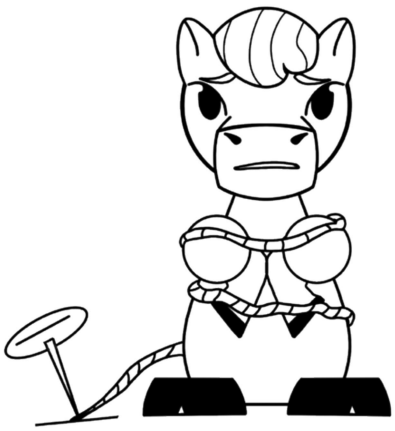
1.Df6+! Ce superbe sacrifice détourne le Fou de la case g5 et libère l'accès de la Tour vers la case g3 pour mater.

1.Th7+?? pourrait être une idée alléchante pour mobiliser la Dame ! 1...Rxh7 2.Dh5+ Ici, le Roi noir s'en sort à l'aide de son allié le Fou. 2...Fh6! 3.Th3 Dès qu'un coup n'est pas forcé, l'adversaire dispose d'un peu de temps pour réagir. 3...Dc2+! 4.Ra2 Ta8+ 5.Ta3 Txa3+ 6.Rxa3 La contre-attaque est très puissante. Les Blancs ne peuvent plus mater sans la Tour.

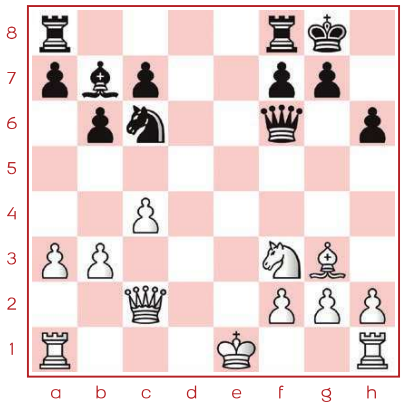
1...Fxf6

1...Rg8 rencontre de nombreux mats comme 2.Dxg5+, 2.Th8+ ou encore 2.Dh8+.

2.Tg3+! Le Roi ne peut s'échapper de la menace. 2...Fg5 3.Txg5#

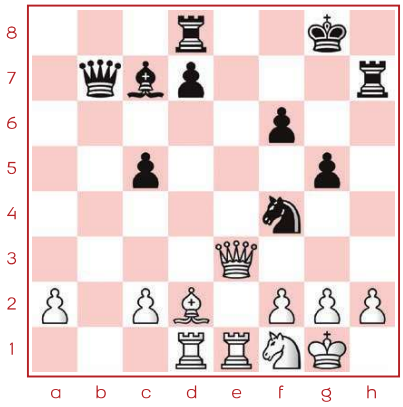


LA SÉCURITÉ DU ROI



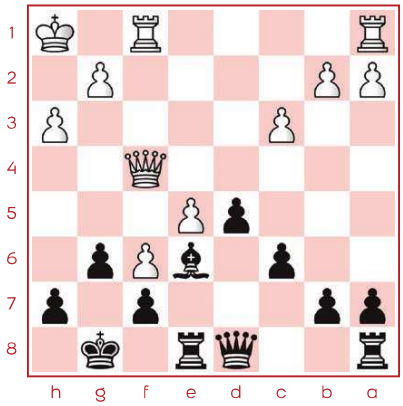
S18.1 ★☆☆

Le Roi blanc est au centre ! Que faire ?



S18.2 ★★☆

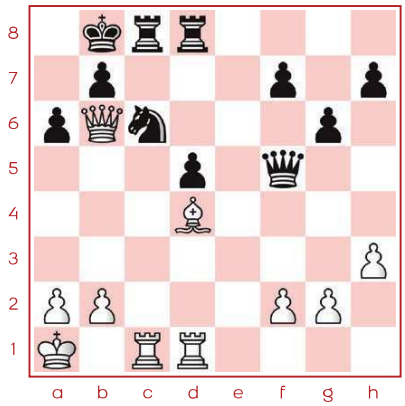
Le Roi blanc est lourdement attaqué ! Que faire ?



S18.3 ★★★

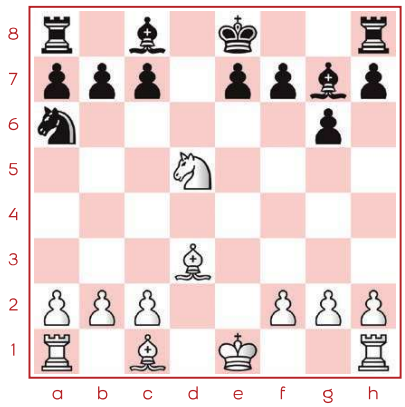
Les Blancs menacent de s'infiltrer sur la case h6 ? Comment peux-tu défendre le Roi noir ?

L'ÉLIMINATION DU DÉFENSEUR



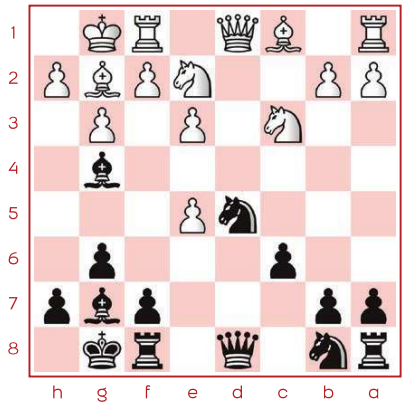
S18.4 ★☆☆

Imagine un plan d'attaque et identifie un défenseur à éliminer !



S18.5 ★★☆

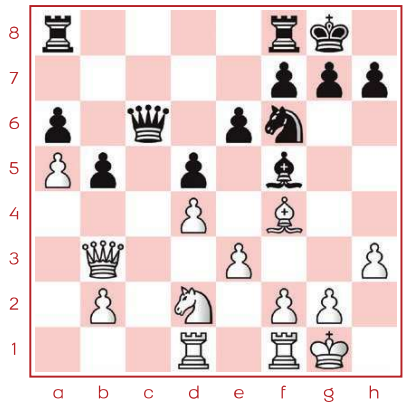
Trouve un moyen de gagner du matériel !



S18.6 ★★★

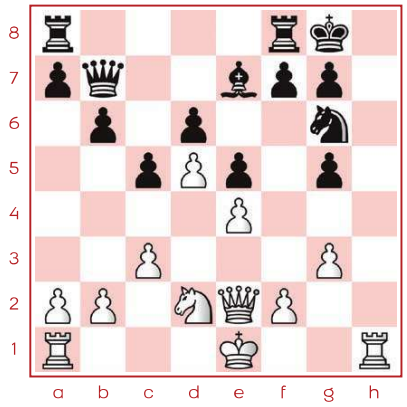
Identifie les pièces peu protégées et les alignements intéressants avant de gagner une pièce.

RÉFLEXION 2



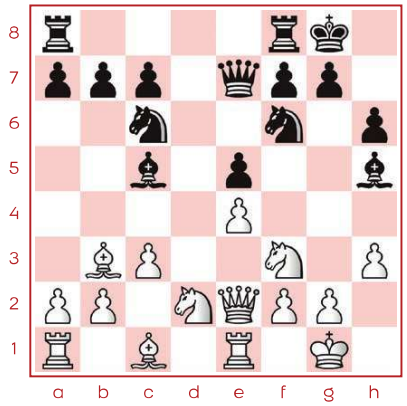
S19.1 ★☆☆

Évalue et analyse la position. Quel plan permet de prendre le contrôle de la colonne c ?



S19.2 ★★☆

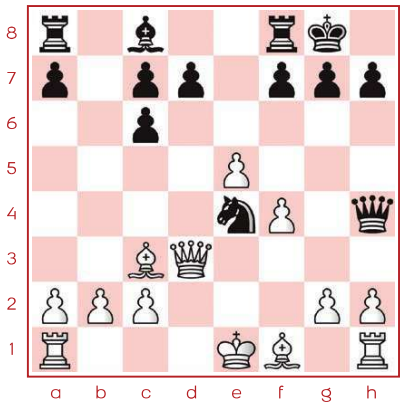
Malgré les 4 points de matériel en moins, quel est l'avantage qui offre aux Blancs une bonne position ?



S19.3 ★★★

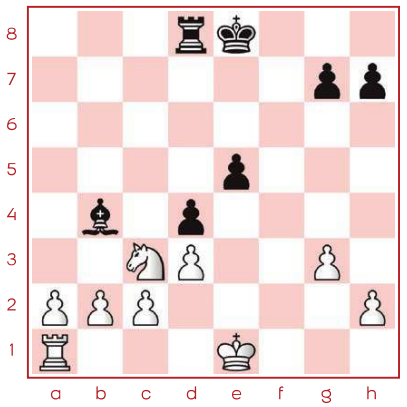
Les Blancs identifient une très belle case en f5 pour un Cavalier. Quel plan peux-tu mettre en place pour y parvenir ?

LES ERREURS TYPIQUES



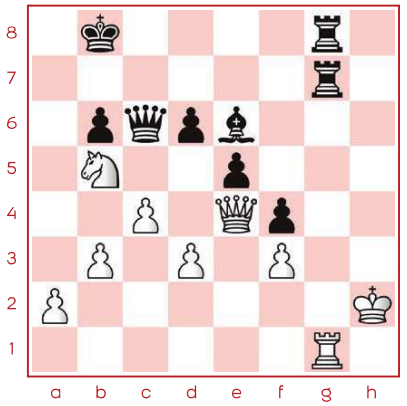
S19.4 ★☆☆

Débusque le meilleur coup de défense !



S19.5 ★★☆

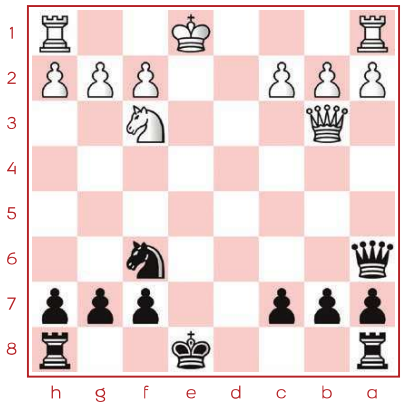
Le Fou noir exerce un puissant clouage. Ne cesse jamais de t'accrocher ! Une astuce ?



S19.6 ★★★

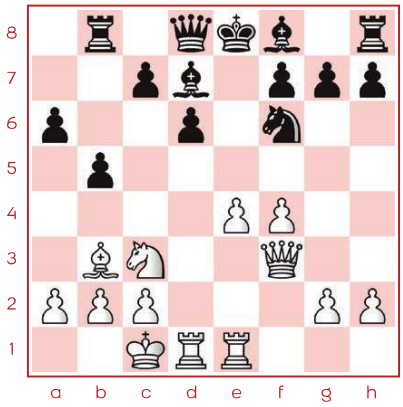
À l'aide de la méthode de résolution tactique, dégote le meilleur coup de la position !

LE ROI AU CENTRE



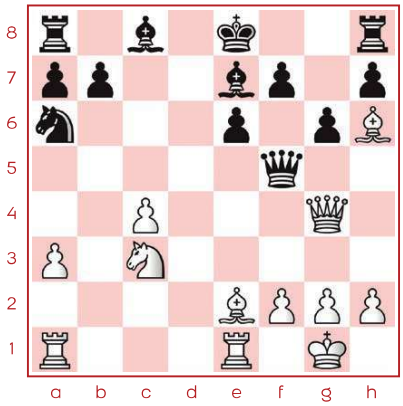
S20.1 ★☆☆

Comment les Noirs peuvent-ils prendre l'avantage ? Pense à la sécurité des Rois de chaque camp et aux différents roques possibles !



S20.2 ★★☆

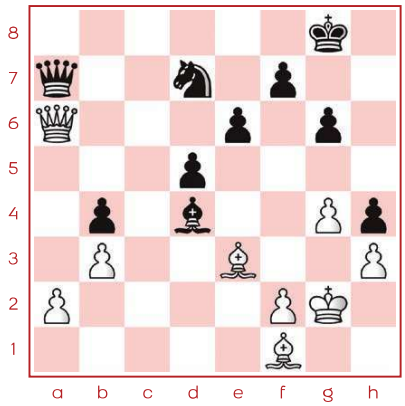
Profite du placement du Roi noir pour obtenir l'avantage !



S20.3 ★★★

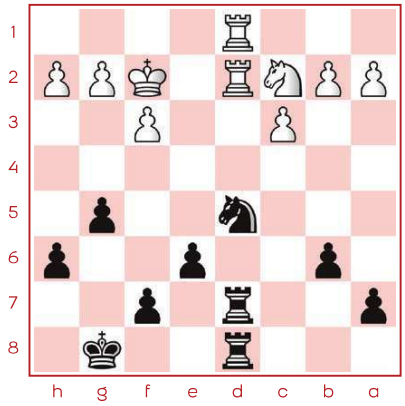
L'échange des Dames est-il judicieux ? Pourquoi ?

LE VIS-À-VIS



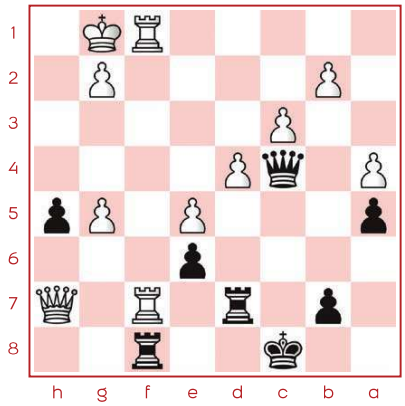
S20.4 ★☆☆

Identifie l'alignement fatidique et gagne une pièce !



S20.5 ★★☆

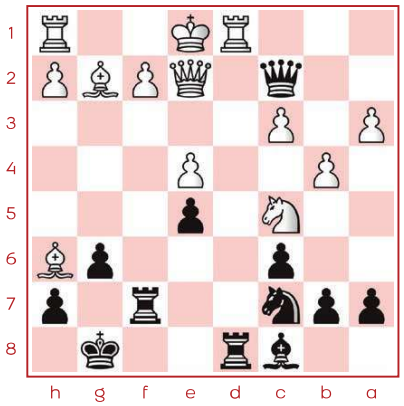
Peux-tu trouver cette tactique classique permettant de gagner une qualité ?



S20.6 ★★★

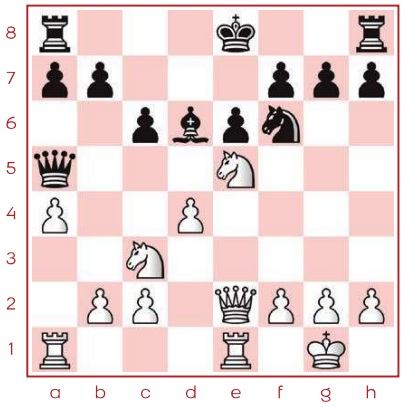
Après avoir identifié les pièces pas et peu protégées et les différents alignements, repère la combinaison gagnante !

LES CASES F2 / F7



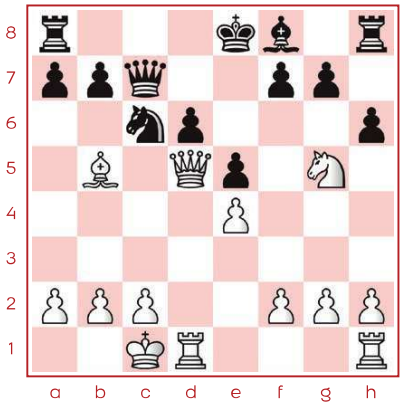
S21.1 ★☆☆

Les Noirs jouent et matent en 2 coups !



S21.2 ★★☆

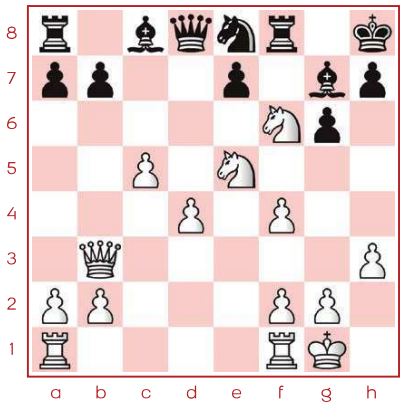
Le Roi noir est au centre ! Peux-tu trouver le joli sacrifice qui offre la victoire aux pièces blanches ?



S21.3 ★★★

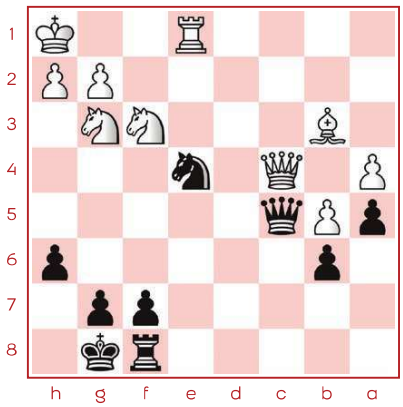
Remporte une Tour grâce à une jolie combinaison !

LE MAT À L'ÉTOUFFÉE



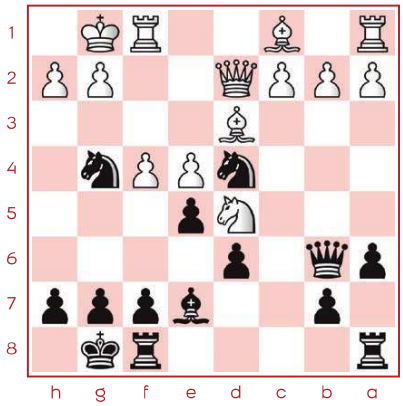
S21.4 ★☆☆

Les Blancs jouent et matent en 2 coups !



S21.5 ★★☆

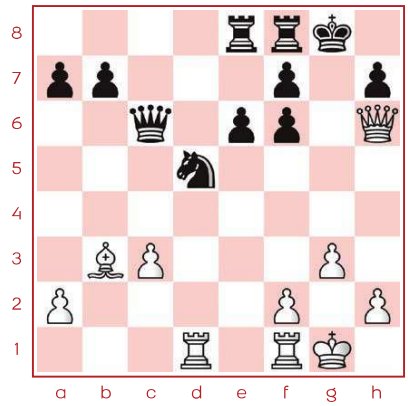
Les Noirs jouent et matent en 4 coups grâce au thème du mat à l'étouffée.



S21.6 ★★★

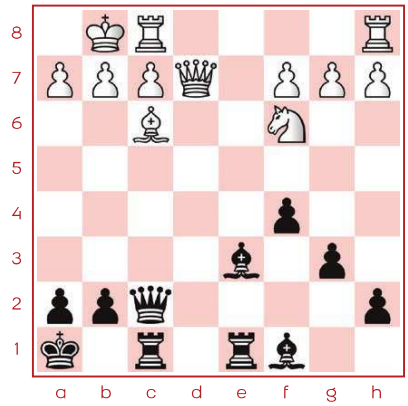
Les Noirs jouent et gagnent !

L'ATTAQUE CONTRE LE ROQUE



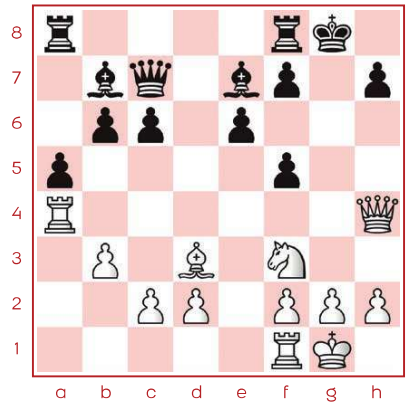
S22.1 ★☆☆

Le Roi noir est exposé sur la colonne g. As-tu un moyen d'en profiter ?



S22.2 ★★☆

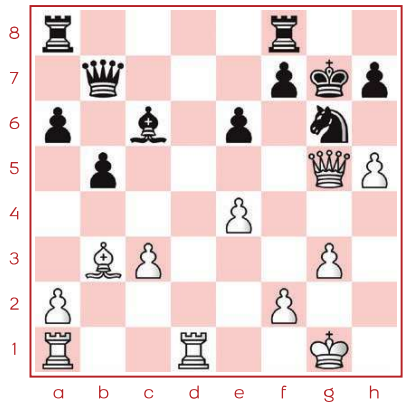
Gagne une pièce à l'aide d'une menace de mat !



S22.3 ★★★

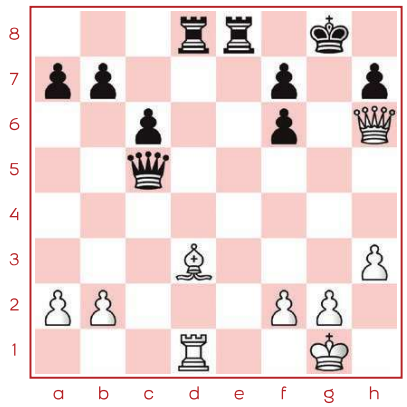
Élabore une puissante attaque de mat. Pense à mobiliser de nombreuses pièces !

MATS DE DAMIANO / LOLLI



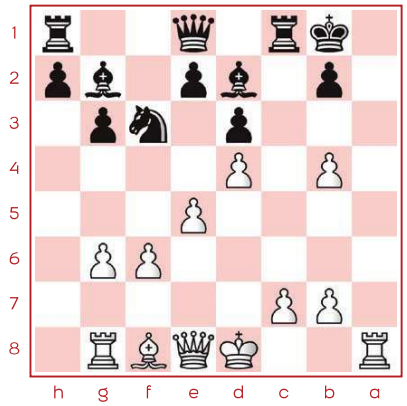
S22.4 ★☆☆

Déniche le mat en 3 coups !



S22.5 ★★☆

Identifie la bonne continuation en 4 coups menant les pièces blanches au mat !



S22.6 ★★★

Cherche comment mater le Roi noir !

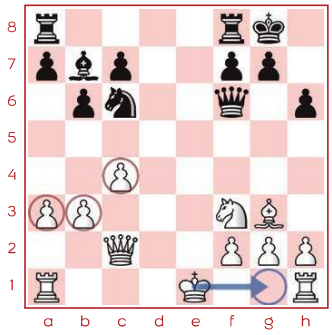
SOLUTIONS

La sécurité du Roi

S18.1
1.0-0! Simple et efficace. Il n'y a pas meilleure option que le roque dans cette position.

1.0-0-0?? est une erreur car le Roi blanc se retrouve trop exposé. 1...Da1+ Cet "échec" profite des diagonales affaiblies. La muraille de pions devant le Roi est trop avancée. La sécurité du Roi n'est pas assurée. 2.Rd2 Tad8+ Le Roi se retrouve faible au centre de l'échiquier sous le feu des menaces sur les colonnes ouvertes.;

1.Td1? Tous les coups qui ne mettent pas directement le Roi en sécurité, exposent les Blancs aux menaces. 1...Tfe8+ 2.Rf1 Ca5 Le jeu blanc semble désordonné. Toutes les lignes ouvertes de l'échiquier sont aux mains des Noirs.



S18.2
1.Db3+! Cet échange de Dames est bien senti ! Sans elles, la puissance de l'attaque noire diminue grandement. 1...Dxb3 2.axb3 Le pion de plus offre de bonnes chances de gain.

S18.3
Les coups qui ne tiennent pas compte de la menace 1.Dh6 sont perdants. 1...Rh8! Le seul coup permettant de sauver les Noirs.

1...Dd7?? 2.Dh6 Le mat est imparable.

2.Dh6 Toute la logique de 1...Rh8 se révèle : la Tour g8 pourra couvrir la case g7. 2...Tg8 Les Noirs sont pratiquement hors de danger.

L'élimination du défenseur

S18.4
1.Txc6! La Tour élimine le défenseur de la case a7, convoitée par la batterie Dame-Fou et attire la Tour c8, défenseur de la Tour d8. 1...Txc6 2.Dxd8+ est plus efficace que

2.Da7+? qui voit le Roi s'échapper en c7.

S18.5
1.Fxa6! Une magnifique élimination du défenseur ! Le pion en c7, auparavant défendu par le Cavalier en a6, se retrouve désormais sans protection. 1...bxa6 2.Cxc7+! La cerise sur le gâteau ! Les Blancs gagnent une Tour grâce à une fourchette typique. 2...Rd7 3.Cxa8

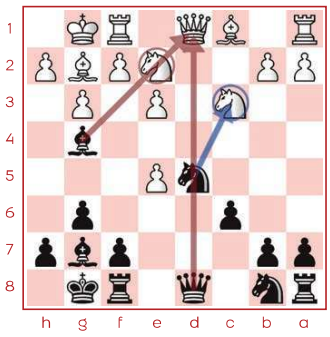
S18.6
1...Cxc3! élimine un défenseur du Cavalier e2 et de la Dame d1. Ce coup découvre aussi le vis-à-vis Dame-Dame.

1...Fxe2? ne mène à aucune suite satisfaisante. 2.Cxe2

2.bxc3 Ici, la Dame blanche constitue la seule protectrice du Cavalier e2. Il suffit de la supprimer.

2.Dxd8 ne fonctionne pas à cause du très joli coup intermédiaire 2...Cxe2+ qui capture au passage une pièce. les Noirs se gardent la possibilité de récupérer la Dame blanche. Un coup intermédiaire est un coup joué à la place de la réponse attendue, afin d'obtenir un gain plus important avant de poursuivre. 3.Rh1 Txd8!

2...Dxd1! 3.Txd1 Fxe2 Les Noirs gagnent une pièce.



Réflexion 2

S19.1
1.Tc1! La Tour occupe désormais la colonne c en portant atteinte à la Dame. 1...Dd7 2.Tc7! Les Blancs rentrent sur la 7ème rangée et infiltrent le camp ennemi ! 2...Dd8 Plusieurs coups sont possibles ici. 3.Dc3 Le plan est simple ! Doubler, puis tripler sur la colonne pour que les Noirs ne puissent plus la contester ! 3...h6 4.Tc1! La position blanche présente désormais de nombreux avantages, dont le contrôle de la colonne c, brillamment exploitée ici. Lorsqu'une seule colonne est ouverte sur l'échiquier, le joueur qui en prend le contrôle obtient généralement un avantage.

S19.2
Les Blancs obtiennent l'avantage tactiquement grâce à la colonne h ouverte qui affaiblit grandement le Roi noir. 1.Dh5! illustre parfaitement cet élément. Plusieurs défenses sont possibles, comme 1...Ch5, 1...f6 ou 1...f5, mais elles entraînent toutes la perte du Cavalier. Et l'attaque continue ! 1...Ch4 2.gxh4 gxh4 3.0-0-0 Les deux pions noirs de plus ne suffisent pas. Les Tours blanches vont s'infiltrer sur les colonnes g et h et maintenir une attaque permanente, bientôt rejointes par le Cavalier d2.

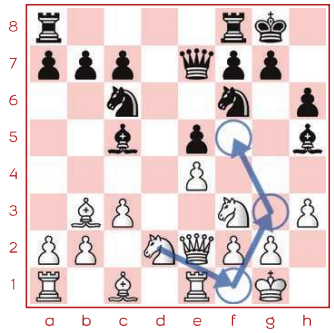
S19.3
1.Cf1! Le Cavalier se dirige en f5. Il s'agit du bon chemin.

1.g4! constitue une autre solution tout aussi efficace. Malgré l'affaiblissement du Roi, les Blancs parviennent là aussi à acheminer un Cavalier en f5. 1...Fg6 2.Ch4! Rh8 3.Cf5! Les pions e et g dessinent un poste avancé pour le Cavalier. 3...Fxf5 4.exf5 Le contrôle de la case e4 est entre les mains des pièces blanches.

1...a5 2.Cg3 Le Cavalier se rapproche de la cible. 2...Fg6 3.Ch4! Un très joli coup. Un Cavalier atteindra la case rêvée.

3.Cf5? s'oppose à 3...Fxf5 4.exf5 Il s'agit d'une perte de temps notable. Le Cavalier aurait fait tout ce périple pour rien.

3...Fh7 4.Chf5! Il atteint enfin sa cible. 4...Fxf5 5.Cxf5 Les Blancs obtiennent une position avec de meilleures pièces.



Les erreurs typiques

S19.4

1.g3! Simple et efficace. Le Cavalier noir est attaqué par la Dame en d3. Il n'existe aucune option valable pour le défendre, à part l'essai 1...Cxg3 qui s'avère infructueux.

1.Rd1? Une erreur ! Les Noirs gagnent la Dame. 1...Cf2+! 2.Rd2 Cxd3;

1.Re2? Privé de roque, le Roi blanc reste très vulnérable au centre.

2.Dxg3! 2...Dxg3+ 3.hxg3

2.hxg3? laisse filer l'avantage après 2...Dxh1 Un gain de Tour classique sur clouage.

S19.5

1.a3! Malgré le clouage du Fou sur le Cavalier f3, les Blancs ont une ressource défensive. 1...Fa5 Une tentative de maintien de la menace.

1...dxc3 laisse les Blancs avec suffisamment de pions supplémentaires pour prétendre à la victoire. 2.axb4 cxb2 3.Tb1 Le pion b2 va tomber.

2.b4! Le Fou ne peut remplir son rôle de "cloueur" Le sauvetage se déroule à merveille. 2...dxc3 3.bxa5

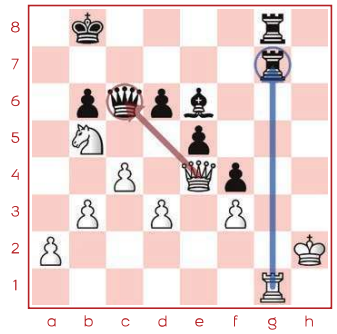
S19.6

1.Txg7! s'avère être le meilleur coup. Le mat du couloir n'est plus possible et la Dame c6 est toujours sans défense.

1.Dxc6?? Même si la Dame est en prise, il faut impérativement réfléchir au plan de l'adversaire avant de se précipiter dessus.

1...Dxe4 (1...Txg7 2.Dxc6) 2.Txg8+! Un excellent coup intermédiaire permettant de rétablir l'égalité matérielle et même mieux. À la fin des échanges, les Blancs possèdent un pion de plus. 2...Fxg8 3.dxe4 Finalement, voici une finale avantageuse que tu apprendras à gagner plus tard.

1...Th8# ou Th7# mettent fin à la partie.



Le Roi au centre

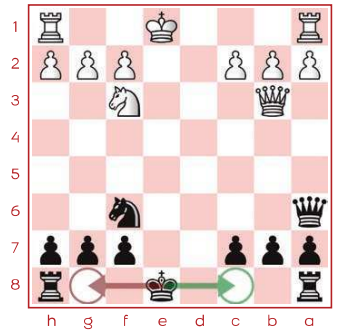
S20.1

Ici, les deux Roi peuvent être encore considérés comme faibles même s'ils ne sont qu'à un coup du roque. Cette position semble complètement égale. Les pièces et les pions sont presque placés de la même manière. Cependant, la Dame noire empêche le petit roque blanc. 1...0-0-0! Le seul moyen de prendre l'avantage ! Le Roi blanc ne peut effectuer ni le petit roque ni le grand roque ! La position est ouverte, les Noirs sont gagnants.

1...Td8? Avec la même idée ne fonctionne pas car les Noirs ne roquent pas eux aussi ! 2.De3+! empêche le roque et la Tour h8 de s'activer après le coup de défense 2...Rf8;

1...0-0? n'est pas optimal puisque les Blancs peuvent eux aussi roquer 2.0-0-0! La position est sensiblement équilibrée.

2.Td1 The8+ Les Noirs ont une excellente position d'attaque et le mat approche à grands pas !



S20.2

1.e5! Bravo ! Malgré la pièce de moins, les Blancs parviennent à forcer l'ouverture des lignes au centre. 1...dxe5 2.fxe5! Le Fou b3 et la Dame agissent de concert sur la case f7. Le Cavalier est condamné et l'attaque blanche ne s'essoufflera pas de sitôt.

2.Txe5+?? laisse les Noirs respirer après 2...Fe7 même si la position reste avantageuse en pratique. 3.Cd5 Cxd5 4.Dxd5∞

2...Cg8 3.Dxf7#

S20.3

Non ! Le Roi noir est au centre et ne pourra pas roquer à cause de la présence du Fou h6. Les Blancs doivent garder les Dames pour monter une attaque. 1.Dg3!

1.Dd4? semble correct mais 1...Df6 force quasiment l'échange à cause d'une jolie astuce. 2.Dd2 g5! Le Fou est enfermé !

Le vis-à-vis

S20.4

1.Dxa7! profite du rayon X sur la diagonale g1-a7. 1...Fxa7 2.Fxa7 Les Blancs ont une pièce supplémentaire.

S20.5

1...Cxc3! Un brillant sacrifice qui s'appuie sur l'alignement des Tours le long de la colonne d. 2.Txd7 semble perdre une Tour sans compter la jolie pointe 2...Cxd1+! qui élimine le défenseur de la Tour d7. 3.Txd1 limite les dégâts mais la Tour d8 veille au grain. 3...Txd1 Cette finale est gagnante en raison de la qualité et du pion de plus.

S20.6

Pour résoudre ce diagramme, il est nécessaire d'identifier les alignements Tf8–Tf1 sur la colonne f et Td7–Dh7 sur la 7ème rangée. 1...Dxf1+! élimine un défenseur de la Tour f7 !

1...Tdxf7?? et Tfxf7 ne fonctionnent pas. Les Blancs conservent l'égalité matérielle et possèdent aussi un excellent pion passé en g5. 2.Txf7 Txf7 3.Dxf7 Les Blancs devraient remporter la partie.

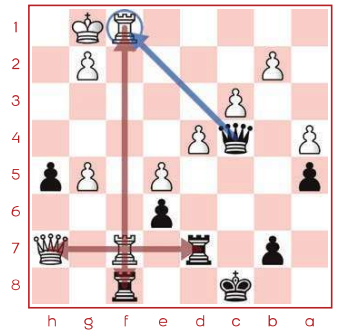
2.Txf1 est le coup le plus résistant mais laisse la Dame blanche sans défense.

2.Rxf1 rencontre alors une terrible double attaque à base de 2...Tfxf7+ ou Tdxf7+ 3.Dxf7 Txf7+

2...Txf1+ Un autre coup forcé nécessaire à la bonne réalisation de la combinaison.

2...Txh7?? est une réaction précipitée à cause de 3.Txf8+

3.Rxf1 Txh7! Les Noirs possèdent une Tour supplémentaire.

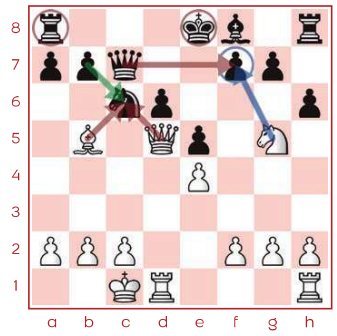


Les cases f2 / f7

S21.1
1...Txd1+! Cette prise force l'intervention de la Dame, déviée de la protection de la case f2. 2.Dxd1 Dxf2#

S21.2
1.Cxf7! Le pion f7 quitte l'échiquier sur-le-champ, laissant le pion e6 sans protection. La batterie de pièces lourdes est surpuissante ! 1...Rxf7 2.Dxe6+ Rg6 3.Dxd6 Le Roi noir manque cruellement de protection.

S21.3
1.Cxf7! Affaiblit grandement la défense du Roi. 1...Dxf7 La Dame est déviée. Il ne manque plus qu'à asséner le coup de grâce ! 2.Fxc6+! bxc6 3.Dxc6+ La Dame produit une attaque double dévastatrice. 3...Dd7 4.Dxa8+ Les Blancs gagnent du matériel.



Le mat à l'étouffée

S21.4
1.Dg8+! attire la Tour noire qui défendait jusqu'alors la case f7.
1...Txg8 2.Cf7# Le Roi noir est étouffé.

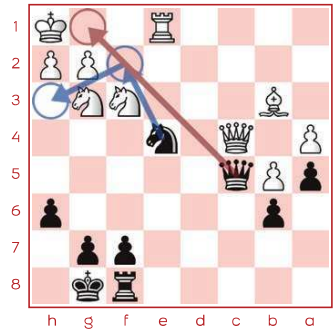
S21.5
1...Cf2+ 2.Rg1 Ch3++! Ce double échec est typique du mat à l'étouffée. Le Cavalier est idéalement placé pour contribuer à la combinaison finale. 3.Rh1

3.Rf1 Df2#

3...Dg1+! La Dame se sacrifie pour étouffer le Roi et lui retirer toutes ses cases de fuite. 4.Cxg1

4.Txg1 Cf2#

4...Cf2#



S21.6
1...Ce2++! est un double échec. Le Cavalier d5 ne peut donc pas capturer la Dame b6.

1...Cf3++? semble un coup difficile à réfuter. Cependant, il ne s'agit que de coups forcés. 2.Rh1 Cxd2 s'oppose à 3.Cxb6 Cxf1 4.Cxa8 Txa8 5.Fxf1 La position est relativement égale.

2.Rh1 Dg1+! Le coup de grâce qui force la prise de la Tour et l'abandon de la défense de la case f2. 3.Txg1 Cf2#

L'attaque contre le roque

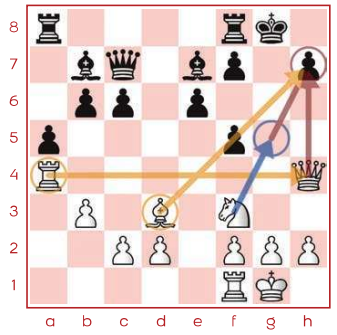
S22.1
1.Td4! Le début d'une magnifique manœuvre de l'équerre. En route vers les cases g4 et h4.

1.Fc2?? représente une bonne tentative mais 1...f5! pare la menace de mat en h7.

1...f5 Le seul coup permettant d'empêcher 2.Tg4 2.Th4! clôture la partie !

S22.2
1...Df4! Une manœuvre typique des attaques sur le roque. La Dame et le Fou alignés forment une redoutable batterie qui menace mat en h2. 2.g3 La seule solution de défense... Le Fou f3 est désormais vulnérable. 2...Dxf3 3.Dxf3 Txf3 Les Noirs ont gagné du matériel.

S22.3
1.Cg5! Le duo Dame-Cavalier intimide grandement le Roi. Les Noirs ne peuvent pas laisser le destrier en vie ! 1...Fxg5 2.Dxg5+ Rh8 3.Df6+! bloque pour de bon le Roi. Maintenant, d'autres pièces sont nécessaires pour finir l'attaque. 3...Rg8 4.Th4! La Dame, la Tour et le Fou sont braqués sur le monarque adverse. 4...c5 5.Th5! La Tour pourra accéder à la case g5 au prochain coup. La défense semble compromise.



Mats de Damiano / Lolli

S22.4
1.h6+! est le pion caractéristique du mat de Lolli. 1...Rg8 2.Df6 Le mat en g7 est imparable.

S22.5
1.Fxh7+! est le coup caractéristique du mat du triangle. Le Roi doit se cloitrer en h8 dans l'alignement de la Dame.

1.Dxh7+? autorise la fuite du Roi. 1...Rf8 2.Dh8+ Re7 3.Te1+ Rd7 Le mat n'est plus possible.

1...Rh8 2.Fg6+! Le Fou recrée le pattern du mat de Damiano. 2...Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Dxf7#

S22.6
1.Th8+! est un sacrifice de Tour raisonné qui permet d'attirer le Roi en h8 pour lui porter le coup fatal.

1.Dh5? ne suffit pas. Comme ce n'est pas un coup d'échec, les Noirs ont le temps de se défendre et parviennent tout juste à tenir la position. 1...Tf5 libère des cases de fuite au Roi. 2.Dh7+

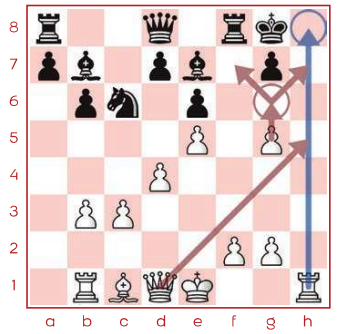
2.Dh8+ Rf7 3.g6+ Rxg6=

2...Rf7 3.g6+ Re8 Les Noirs peuvent compter sur leur avance matérielle.

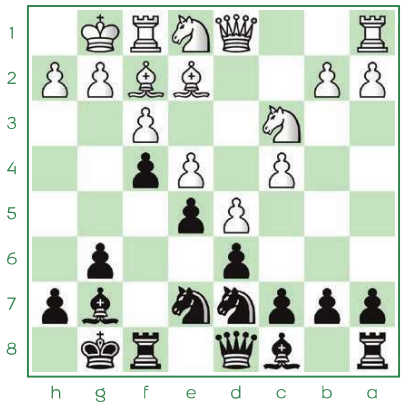
1...Rxh8

1...Rf7 facilite la victoire blanche. 2.Dh5+ g6 3.Dh7+ Re8 4.Dxg6#

2.Dh5+ La Dame rejoint l'attaque 2...Rg8 3.g6! L'idée caractéristique du mat de Damiano. Le Roi noir est enfermé dans une cage par le pion g6. 3...Tf5 4.Dh7+! Rf8 5.Dh8#

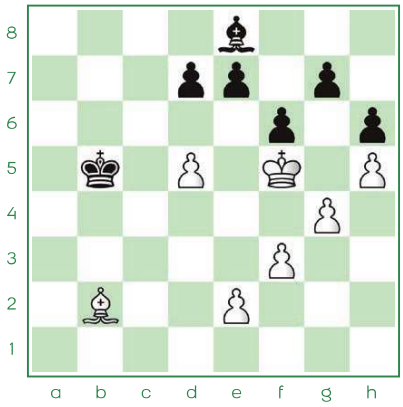


LA STRUCTURE DE PIONS



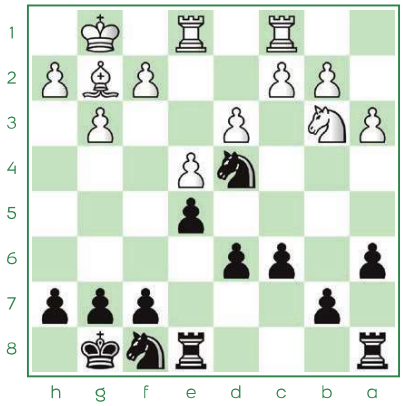
S25.1 ★☆☆

De quel coté les deux camps doivent-ils jouer ?



S25.2 ★★☆

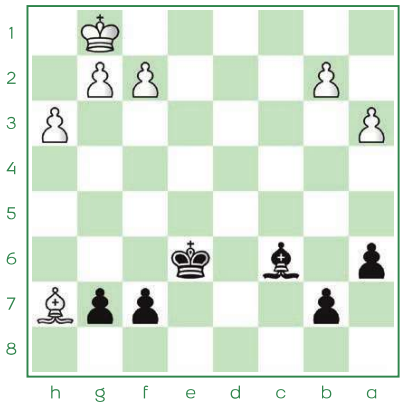
Il ne manque plus qu'un petit trou dans la structure de pions adverse...



S25.3 ★★★

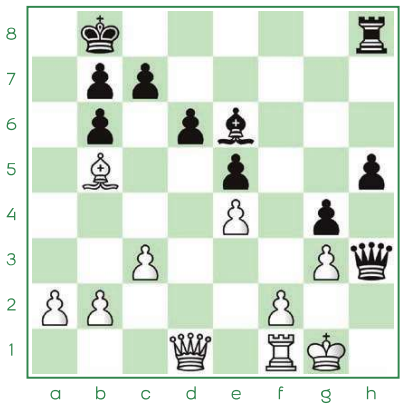
Vois-tu un moyen d'affaiblir la structure de pions adverse ? Cherche ensuite une case idéale pour le Cavalier f8 !

L'ENFERMEMENT



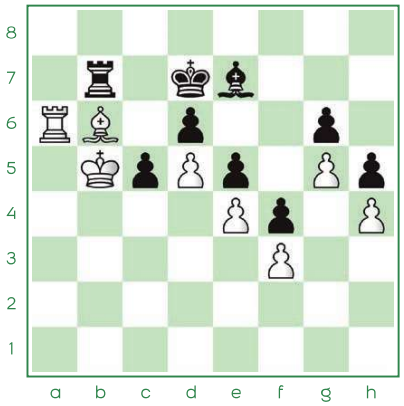
S25.4 ★☆☆

Aide les Noirs à enfermer et manger le Fou h7 !



S25.5 ★★☆

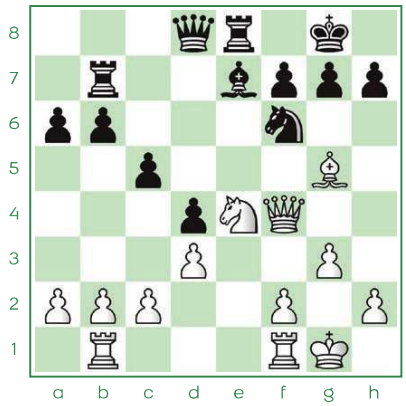
Le Roi blanc semble faible après 1...h4 menaçant d'ouvrir la colonne h. Renverse la situation avec un enfermement bien senti !



S25.6 ★★★

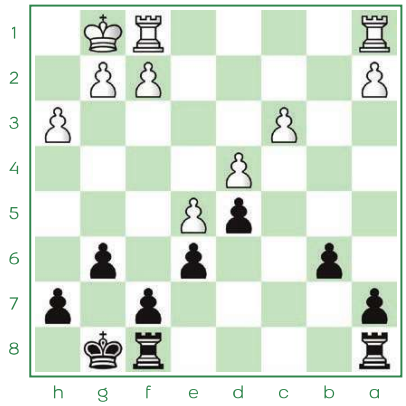
Profite de la passivité des pièces noires !

LES PIONS FAIBLES



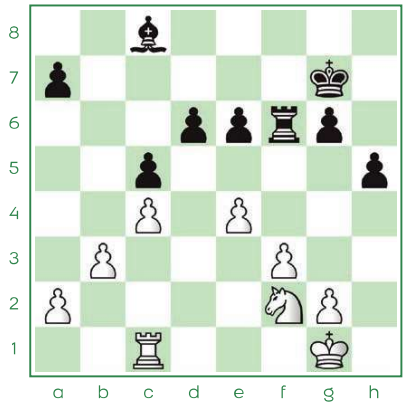
S26.1 ★☆☆

Aide les Blancs à tirer parti de la structure de pions adverse. Que choisir entre 1.Fxf6 et 1.Cxf6+ ?



S26.2 ★★☆

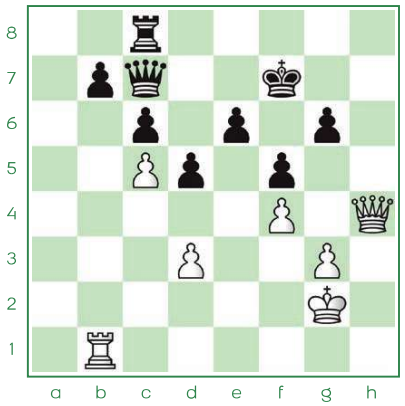
Exploite les faiblesses structurelles adverses !



S26.3 ★★★

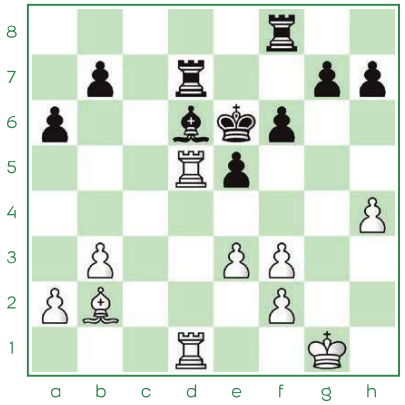
Utilise tes connaissances pour endommager très vite la structure adverse !

L'ENFILADE



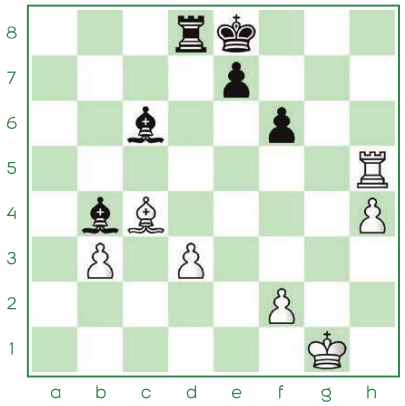
S26.4 ★☆☆

Remporte la partie grâce à l'alignement Roi-Dame !



S26.5 ★★☆

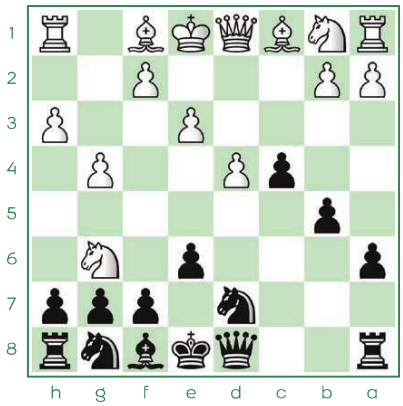
Les Blancs jouent et gagnent à l'aide d'une enfilade !



S26.6 ★★★

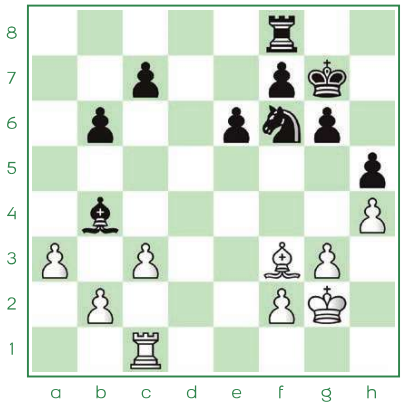
À toi de créer une enfilade de toute pièce !

STRUCTUCE !



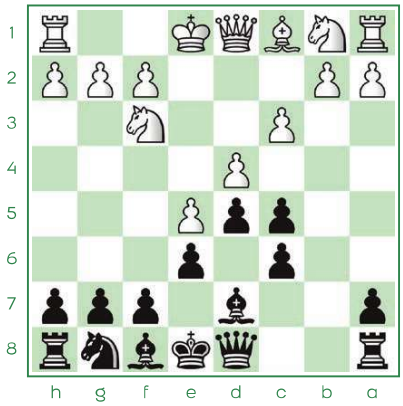
S27.1 ★☆☆

Le Cavalier blanc vient de capturer le Fou de cases blanches. Quelle est la meilleure réaction ?



S27.2 ★★☆

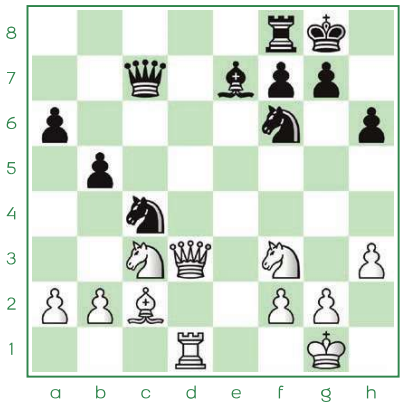
D'après toi, quelle est la meilleure reprise du Fou adverse ?



S27.3 ★★★

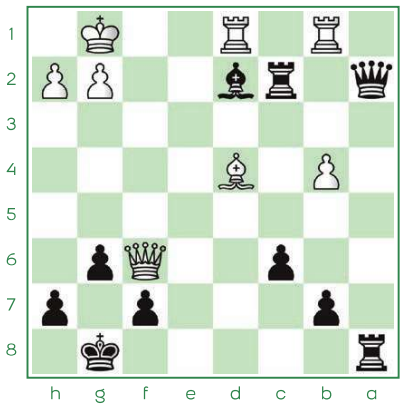
Prends l'avantage grâce à la structure de pions !

BATTERIE



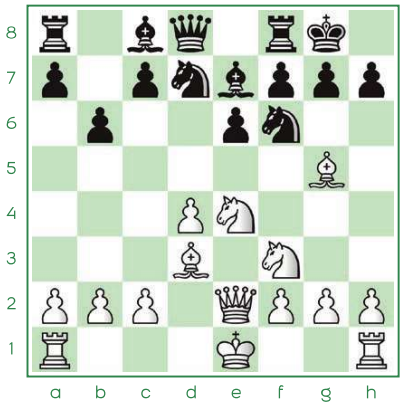
S27.4 ★☆☆

Aide les Blancs à profiter de leur batterie !



S27.5 ★★☆

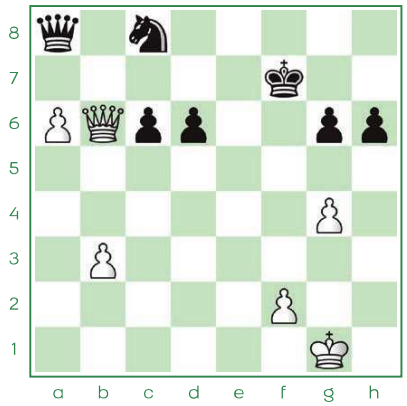
La batterie blanche semble redoutable ! Cherche un moyen de renverser la situation.



S27.6 ★★★

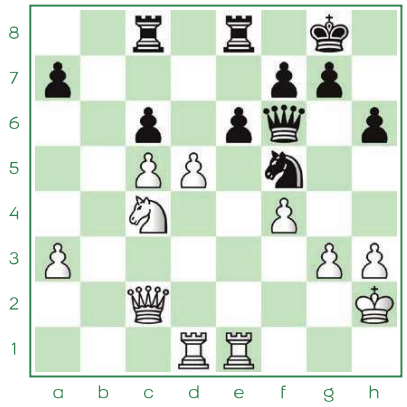
Identifie les faiblesses tactiques de l'adversaire avant d'effectuer une combinaison salvatrice !

LE PION PASSÉ



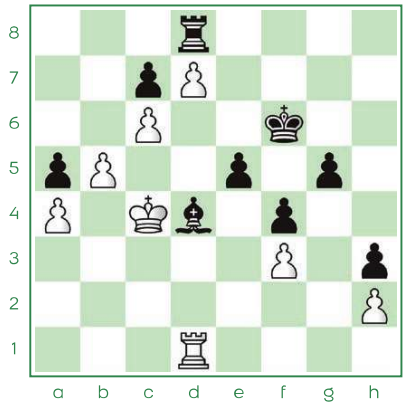
S28.1 ★☆☆

Les Blancs remportent instantanément la partie !



S28.2 ★★☆

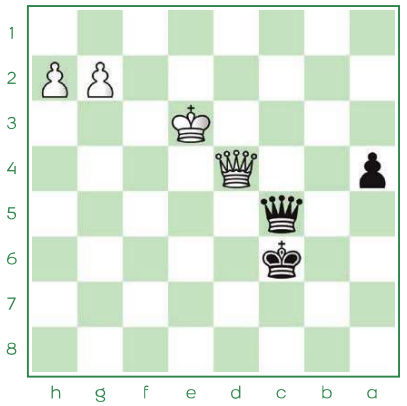
Trouve le meilleur coup et justifie ta réponse !



S28.3 ★★★

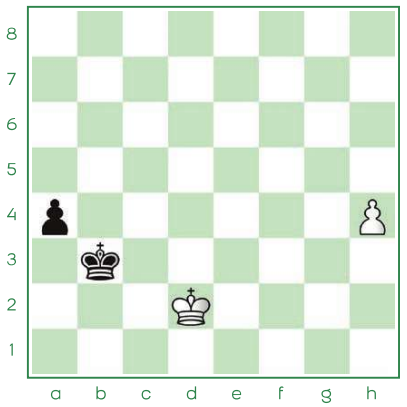
Les Blancs gagnent à l'aide d'une belle combinaison !

LE CARRÉ DU PION



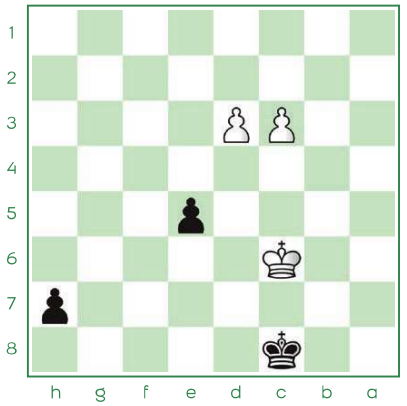
S28.4 ★☆☆

Dois-tu échanger les Dames pour remporter cette finale ? Justifie ta réponse.



S28.5 ★★☆

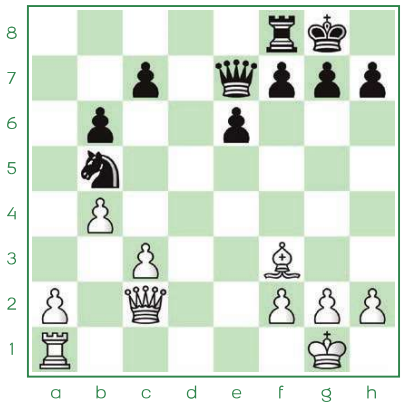
Les Blancs jouent et gagnent !



S28.6 ★★★

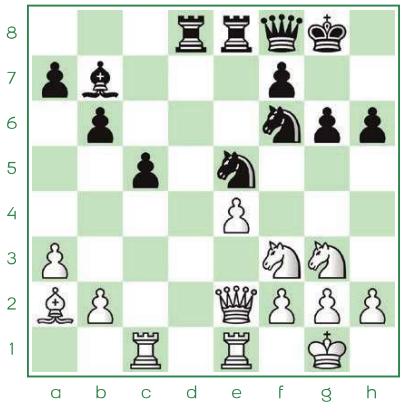
Les Noirs jouent et gagnent ! Utilise l'astuce du carré du pion.

MAJORITÉ DE PIONS



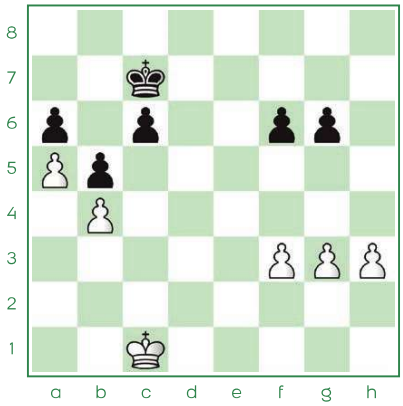
S29.1 ★☆☆

Aide les Blancs à se créer un pion passé !



S29.2 ★★☆

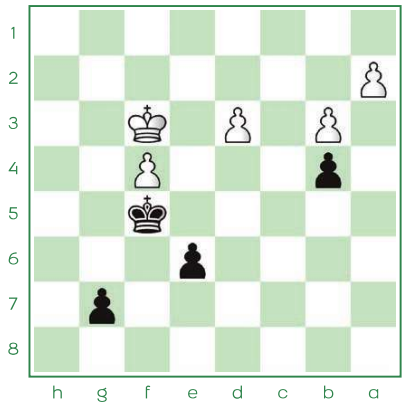
Aide les Blancs à se créer une majorité centrale avancée !



S29.3 ★★★

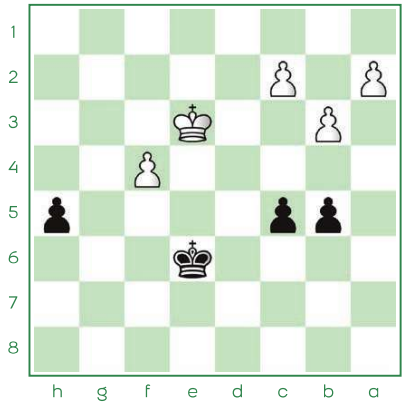
Les Blancs remportent la partie grâce au pion candidat.

LE PION PASSÉ ÉLOIGNÉ



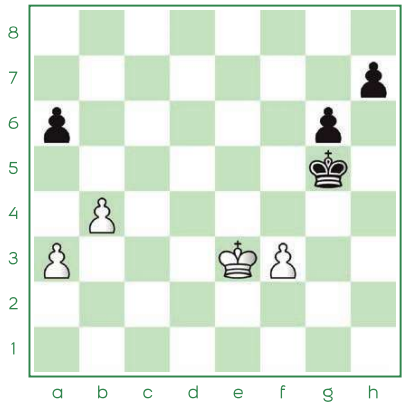
S29.4 ★☆☆

Lequel des deux pions dois-tu avancer pour remporter cette finale ?



S29.5 ★★☆

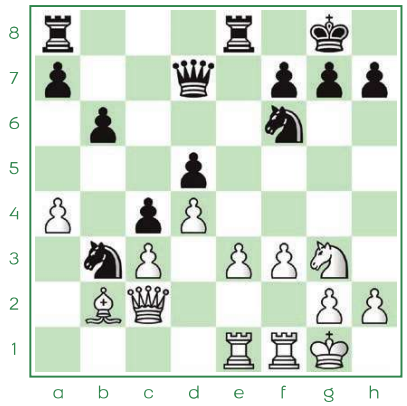
Tu peux remporter cette partie grâce à une astuce redoutable !



S29.6 ★★★

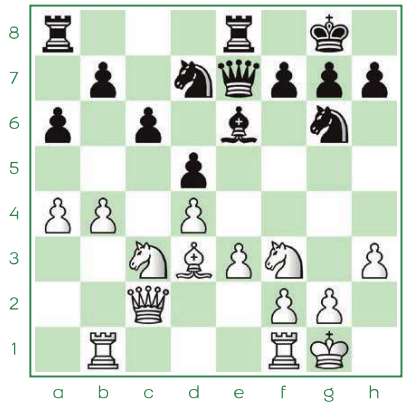
Les Blancs jouent et gagnant !

STRUCTURE x OUVERTURE



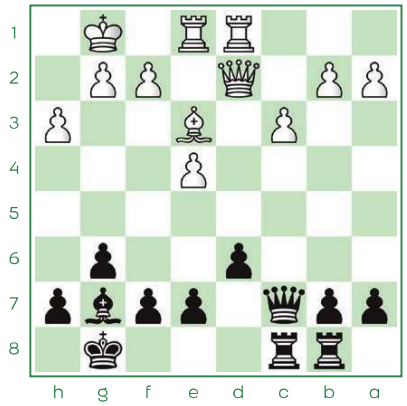
S30.1 ★☆☆

À l'aide de la structure de pions, élabore un plan pour les Blancs !



S30.2 ★★☆

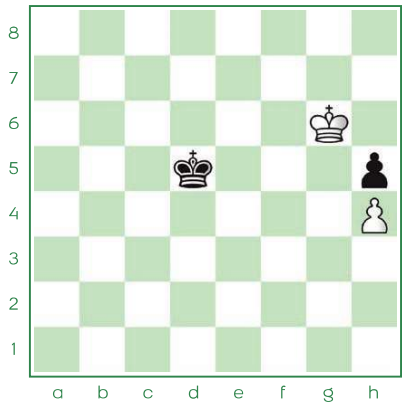
Utilise le plan classique de la structure Carlsbad !



S30.3 ★★★

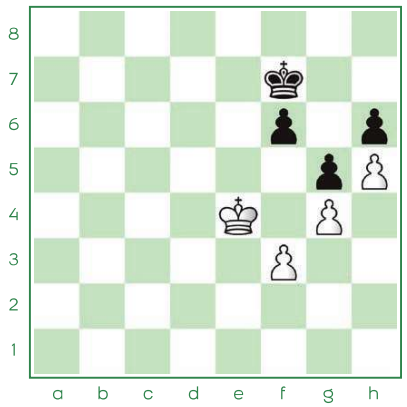
Identifie différents éléments des structures des deux camps et élabore un plan pour les Noirs !

OPPOSITION



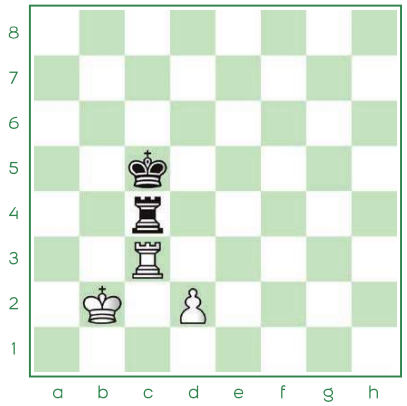
S30.4 ★☆☆

Les Blancs jouent et gagnent !



S30.5 ★★☆

À toi de jouer ! Les finales de pions n'ont pas de secret pour toi !



S30.6 ★★★

Prends ton temps et remporte cette finale !

SOLUTIONS

La structure de pions

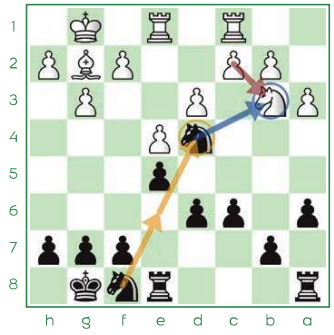
S25.1
La structure de pions noire pointe en direction de l'aile roi. Un plan classique consiste à mobiliser les pièces dans ce secteur du jeu, notamment sur les colonnes f, g et h. Les poussées de pions via g6-g5-g4 et h7-h5-h4 sont d'excellents moyens d'attaquer le monarque blanc. Le Roi noir n'aura évidemment rien à craindre, protégé par le reste de son armée. Les Blancs ont tout intérêt à s'employer à l'aile dame via les poussées b2-b4 et c4-c5 comme l'indique la structure de pions. Aux Noirs de jouer, la position pourrait se poursuivre ainsi : 1...g5 2.b4 h5 3.c5 Les deux camps déroulent leur plan.

S25.2
1.Fa3! L'attaque sur e7 contraint les Noirs à opter pour d6.

1.d6? rencontre 1...e6+! Le Roi blanc doit reculer et les Noirs s'en sortent in-extremis.

1...d6 Ce pion n'est plus le garant de la case e6. Le Roi blanc peut s'engouffrer. Dès qu'un pion avance, il abandonne le contrôle de certaines cases importantes ! 2.Re6 Rc4 3.Rxe7! Les pions vont se faire manger un à un ! 3...Fa4 4.Rxd6 Fd1 5.Re6 Fxe2 6.d6 Dans cette variante illustrative, les pièces noires ne peuvent se défendre.

S25.3
1...Cxb3! Cette capture brise le seul îlot de la structure de pions blanche. 2.cxb3 Maintenant, la case d4 ne peut plus être contrôlée par un pion ! 2...Ce6! Le Cavalier se dirige vers la case d4. Une case rêvée pour tout bon Cavalier ! Il s'agit d'une magnifique case forte. 3.Ff3 Cd4 Le Cavalier noir est indéniablement meilleur que le Fou blanc.



L'enfermement

S25.4
1...g6! Le Fou blanc n'aurait jamais dû capturer le pion h7.1...g6 prive le Fou de la diagonale b1-h7. Il a seulement accès à la case g8. 2.h4 Le pion avance pour venir soutenir le Fou ! 2...Rf6! Le Roi noir s'empresse de rejoindre la case g7 afin d'enfermer sa proie définitivement.

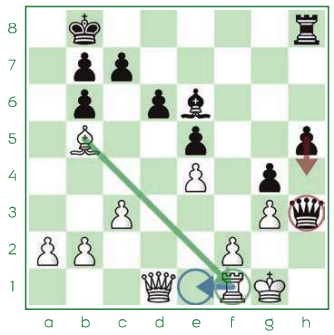
2...b6? Tout autre coup laisse le Fou enfermé s'échapper grâce à l'avancée du pion h. 3.h5! gxh5 4.Fd3 Les Blancs conservent l'égalité.

3.h5 Rg7 4.hxg6 fxg6 Rien n'y fait... Les Noirs remportent la pièce.

S25.5
1.Te1! Un coup anodin tout à fait puissant ! La Dame noire en manque d'oxygène est piégée sur case blanche sans repli possible.

1.De2?? ou n'importe quel autre coup rencontre 1...h4! qui ouvre en force la colonne h.

1...h4 2.Ff1! Les Blancs s'en sortent in extremis avec le gain de la Dame !



S25.6
1.Ta8! Incroyable mais vrai ! Aucune pièce du camp noir ne peut bouger ! 1...c4 est le seul coup qui semble ne pas donner du matériel directement. 2.Ra6! La Tour est enfermée.

Les pions faibles

S26.1
1.Fxf6! gxf6 Cet échange affaiblit durablement la position noire et offre aux Blancs l'occasion d'attaquer le Roi sur la colonne g à l'aide des Tours, du Cavalier et de la Dame.

1...Fxf6 S'ils veulent garder une structure saine, les Noirs s'exposent à une fourchette du Cavalier et à la perte d'une qualité. 2.Cd6 Tbe7 3.Cxe8 Dxe8 Les Blancs ont une meilleure position grâce à leur qualité de plus.

1.Cxf6+ Fxf6 2.Fxf6 Dxf6 3.Dxf6 gxf6 fonctionne beaucoup moins bien car les Dames ne sont pas présentes sur l'échiquier. L'attaque contre le Roi n'est plus du tout efficace. La faiblesse est anecdotique.

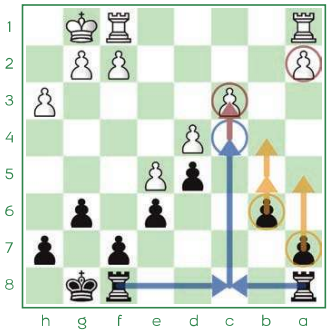
S26.2
1...Tfc8! est un excellent coup. La Tour cible maintenant le pion c3 sur la colonne semi-ouverte.

1...Tac8! transpose dans la variante principale.

2.Tfc1 Tc4 Les Noirs veulent doubler sur la colonne c tout en bloquant physiquement l'avancée du pion. De cette façon, les Tours blanches ne pourront rien faire d'autre que défendre péniblement. 3.Tc2 Tac8! 4.Tac1 b5 Étant donné que le pion c3 est fixé et arriéré, le pion noir peut avancer pour exploiter le futur clouage sur la colonne et empêcher l'avancée du pion a. 5.a3 Deux manières de jouer pour les Noirs : 5...Ta4! autorise une belle idée ouvrant la voie aux offensives contre le pion a isolé.

5...a5!? constitue l'approche la plus directe puisque 6....b4 semble imparable. 6.h4 b4 7.axb4 axb4 8.Rf1 Le pion c est condamné.

6.Ta1 b4 Les Blancs perdent du matériel à cause des clouages.



S26.3
1.e5! Ce véritable coup de massue sollicite une réponse immédiate !

1.a3 pour jouer b4 est une idée mais 1...e5! rend possible un jeu solide de la part du camp noir.

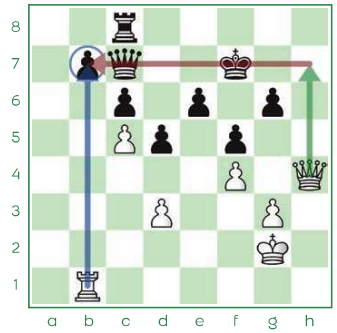
1.Td1?! se heurte à 1...e5 Le Fou de cases blanches se réveille.

1...dxe5 est obligatoire même si la structure se dégrade drastiquement. 2.Ce4! Le Cavalier s'installe sur un

magnifique avant-poste. Les Noirs possèdent 3 ilots de pions isolés.
2...Tf8 3.Cxc5 Même si la finale n'est pas encore gagnée, les Blancs peuvent se réjouir d'avoir affaibli la structure de pions adverse.

L'enfilade

S26.4
1.Txb7! Ce sacrifice de Tour ne laisse pas le choix à la Dame. Elle ne peut ni fuir ni rester sur sa case à cause du clouage résultant de l'alignement Dame-Roi. 1...Dxb7 plus protégée, les Blancs lui assènent le coup fatal. 2.Dh7+! Rf6 3.Dxb7



S26.5
1.Txd6+! force les Noirs à reprendre. 1...Txd6 2.Txd6+! Rxd6 3.Fa3+!
Les Blancs terminent avec une pièce supplémentaire. 3...Re6 4.Fxf8

S26.6
Il faut identifier l'alignement Roi-Tour et l'insécurité potentielle du Roi adverse. 1.Fe6! C'est un coup difficile à imaginer mais il est très malin. En effet, la menace de mat via 2.Th8 s'avère très puissante. 1...Rf8 Le seul coup de défense empêchant le mat. Le Roi et la Tour sont toujours alignés mais ne se protègent plus mutuellement. 2.Th8+! Rg7 3.Txd8 Avec une qualité et deux pions supplémentaires, les Blancs devraient remporter cette finale.

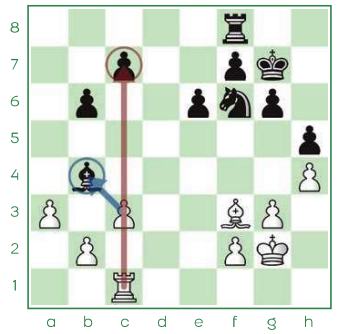
Structuce !

S27.1
1...hxg6! Active la Tour sur la colonne h tout en conservant une structure compacte.

1...fxg6? affaiblit trop le pion e6 ainsi que le Roi noir par la même occasion.

S27.2
1.cxb4! ouvre la Tour sur la colonne c ! Le pion c7 arriéré forme une nouvelle faiblesse à exploiter.

1.axb4?! n'améliore pas la position malgré l'ouverture de la colonne a.



S27.3
1...cxd4! Une première atteinte au centre blanc. Les pions doublés disparaissent grâce à l'échange. 2.cxd4 c5! Une seconde touche qui permet de détruire définitivement le centre adverse. 3.0-0 cxd4 Les Noirs sont un peu mieux.

Batterie

S27.4
1.Cd5! Les Blancs ont pour objectif d'éliminer le Cavalier f6, qui protège la case h7. La Dame noire est aussi attaquée. 1...Cxd5

1...Db7 Un coup de Dame comme 1...Db7 ou 1...Dd7 se heurte naturellement à 2.Cxf6+! éliminant le Cavalier, seul défenseur de h7 ;

1...g6 ne sauve pas le camp noir pour autant. 2.Cxc7!

2.Dh7#

S27.5
1...Fe3+! Le Fou découvre la force de la puissante batterie Dame-Tour tout en menaçant le Fou blanc. 2.Rh1

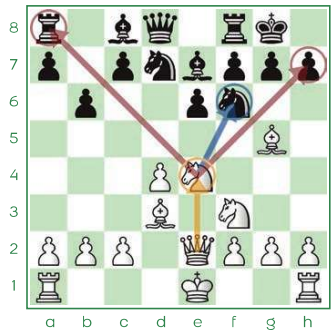
2.Fxe3 réveille les foudres de la batterie de pièces lourdes. 2... Txg2+! Le mat est inévitable. 3.Rh1 Txh2+ 4.Rg1 Dg2#

2...Fxd4! Le Fou blanc, redoutable pièce d'attaque, sort du jeu. La terrible batterie blanche Dame-Fou disparaît. 3.Dxd4 Txg2-+ Les Noirs possèdent 3 pions de plus ainsi qu'une attaque suffisante pour prétendre à la victoire.

S27.6
1.Cxf6+! Les Blancs jouent sur la construction de la batterie Dame-Fou, attaquant le Roi et la Tour a8 sans défense ! Pour cela, ils éliminent le défenseur de la case e4. 1...Cxf6

1...Fxf6 rencontre le même sort. 2.De4 menace mat et la Tour. 2...g6 3.Fxf6 Cxf6 4.Dxa8 Une Tour de plus pour les Blancs ;

1...gxf6 offre la meilleure parade. 2.De4 f5 coupe la connexion entre la Dame et le pion h7. 3.Dxa8! Fxg5 Les Blancs possèdent néanmoins une qualité supplémentaire.



2.Fxf6! Le dernier protecteur de la case e4 quitte l'échiquier ! 2...Fxf6 3.De4 Les Noirs ne peuvent défendre le mat et la Tour ! Les Blancs gagnent du matériel. 3...g6 4.Dxa8

Le pion passé

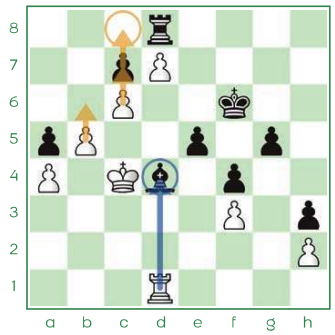
S28.1
1.Db7+! Le coup de grâce ! 1...Dxb7 2.axb7 La promotion est imparable.

S28.2
1.d6! Les Blancs se créent un puissant pion passé protégé.

1.dxc6? détériore la structure blanche comme 1.dxe6?

1...Tcd8 2.Ce5! Le Cavalier rejoint une merveilleuse case forte. Il menace le pion c6 et empêche tout contre-jeu noir.

S28.3
1.Txd4!! Un sacrifice bien pensé. Le Fou adverse ne contrôle plus la case b6... 1...exd4 2.b6! Il s'agit d'un passage en force. Les trois pions blancs sont trop forts. La Tour noire demeure toujours paralysée.
2...cxb6 3.c7! Txd7 4.c8=D Les Blancs devraient triompher.

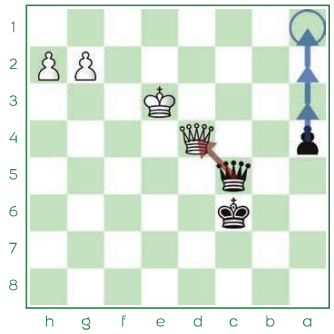


Le carré du pion

S28.4
1...a3! Les Noirs lancent leur pion passé vers la promotion. Profitant du clouage lié à l'alignement Dame-Dame-Roi, le monarque blanc ne peut en aucun cas s'en approcher.

1...Dxd4+?? Non, il ne faut surtout pas échanger les Dames ! Le Roi blanc entre alors dans le carré du pion a. Il pourra ainsi mener son camp à la victoire finale. 2.Rxd4

2.Dxc5+ Rxc5 3.Rd3 a2 4.Rc2 a1=D Le Roi blanc n'est effectivement pas dans le carré du pion a.



S28.5

1.Rc1! Le Roi blanc ne peut pas se permettre de laisser le pion a se rendre à dame.

1.h5?? perd instantanément. Le pion noir arrive avant ! 1...a3 2.h6 a2 3.h7 a1=D 4.h8=D Dxh8 Les Noirs gagnent.

1...a3

1...Ra2 Simplement une perte de temps. En se mettant devant son pion, le Roi noir accélère le dénouement de la partie. 2.h5 a3 3.h6 Rb3 4.h7 a2 5.h8=D

2.Rb1! Le Roi adverse n'est pas dans le carré du pion h. Les Blancs remportent facilement cette finale. 2...a2+ 3.Ra1 Ra3 4.h5 Rb3 5.h6 Ra3 6.h7 Rb3 7.h8=D

S28.6

1...e4! une poussée de pion magnifique. Les Blancs n'ont d'autres choix que d'accepter l'offrande.

1...h5? Le Roi blanc arrive juste à temps ! 2.Rd5 h4 3.Re4 h3 4.Rf3 h2 5.Rg2

2.dxe4 Ce sacrifice vise à bloquer le passage du Roi par e4 pour l'empêcher d'entrer dans le carré du pion. 2...h5 3.Rd5 h4 La case e4 n'est pas accessible. Le Roi ne peut pas entrer dans le carré du pion h. Les Noirs gagnent.

Majorité de pions

S29.1

1.a4! Le pion candidat s'avance, attaque le Cavalier et menace encore d'avancer. L'idée est simple : créer un pion passé. 1...Cd6 2.a5! Les Blancs forcent la création du pion passé ! 2...bxa5 3.bxa5 Ils obtiennent une très bonne position.

S29.2

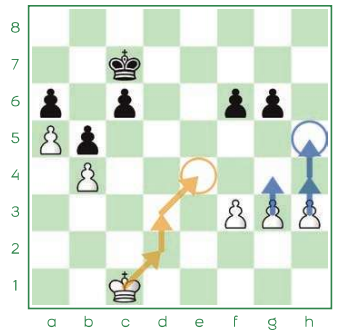
1.Cxe5! force les Noirs à reprendre le Cavalier. 1...Txe5 2.f4! Libéré, le pion f va permettre d'utiliser la majorité centrale. 2...Tee8 3.e5 Les Blancs prennent de l'espace, ce qui améliore l'activité de leurs pièces et leur permet de construire une attaque contre le Roi. 3...Ch7 4.f5! L'affaiblissement du roque noir n'est qu'une question de temps.

S29.3

1.h4! Le pion de la majorité, celui qui n'a personne sur son chemin, s'avance en premier.

1.Rd2? s'expose au contre-jeu. 1...Rd6! Les Noirs jouent pour 2...c5! afin de créer un pion passé grâce à leur propre majorité. 2.Rd3 (2.h4! ne gagne plus à cause de 2...c5! 3.bxc5+ Rxc5 4.g4 Rd6 Le Roi noir revient dans le carré du pion h.) 2...c5 3.bxc5+ Rxc5 La position n'est plus avantageuse car le pion b5 restreint les envolées du Roi blanc.

1...Rd6 2.g4! Le futur pion passé éloigné en h sera une grande force. Cependant, il ne faut pas se précipiter avec 3.h5, car le Roi noir est encore assez proche pour l'arrêter. Le bon plan consiste à rapprocher d'abord le Roi, puis à créer le pion passé éloigné lorsque les conditions sont favorables. 2...Re5 3.Rd2 f5 4.Re3 f4+ 5.Rd3 Rd5 6.h5 Une fois le Roi activé, il est temps de créer le pion passé.



Le pion passé éloigné

S29.4

1...e5! La prise est obligatoire.

1...g5?? Une erreur grave. Après la prise 2.fxg5 Rxg5 Le Roi blanc va aisément capturer le pion e ou le pion b. 3.Re4 Rf6 4.Rd4 Rf5 5.Rc4 Rf4 6.Rxb4 Re3 7.Rc4 Cette finale est aux mains du camp blanc.

2.fxe5 Rxe5 3.Re3 Le pion g est dorénavant passé et éloigné. Un formidable appât pour le Roi adverse. 3...g5 4.d4+ Rd5 Pendant que le monarque blanc s'occupera du pion g, les pions d, b, et a seront des proies faciles. 5.Rf3 Rxd4 6.Rg4 Rc3 7.Rxg5 Rb2 8.Rf4 Rxa2 9.Re3 Rxb3 10.Rd2 Ra2 11.Rc2 b3+ 12.Rc1 b2+ 13.Rc2 b1=D+ Les Noirs sortent vainqueurs.

S29.5

1...b4! "Quand un pion en bloque trois !" Une belle illustration de la force d'un seul pion. Les Blancs ne peuvent pas créer de pions passés à l'aile dame...

1...Rf5?? Le plan classique garantissant la victoire grâce au pion passé éloigné ne fonctionne pas ici, car ce sont les Blancs qui possèdent le pion a le plus éloigné. 2.a4 bxa4 3.bxa4 Re6 4.Rf3 Rd5 5.f5 Le Roi ne pourra pas rester à la fois dans le carré du pion a et à la fois dans le carré du pion f.

2.Re4 h4 Le pion h peut avancer pour attirer le Roi adverse. Pendant ce temps, le Roi noir ira chercher le pion f puis les pions de l'aile dame. 3.Rf3 Rf5 4.Rg2 Rxf4 5.Rh3 Re3 6.Rxh4 Rd2 7.Rg4 Rxc2 8.Rf5 Rb2 9.Re5 Rxa2 10.Rd5 Rxb3 11.Rxc5 Rc3 Les Noirs remportent la partie.

S29.6

1.a4 Le pion candidat s'avance en premier afin de poursuivre l'objectif de la promotion.

1.Re4? laisse revenir le Roi noir dans le carré du pion a. 1...Rf6 2.a4 Re6 3.b5 axb5 4.a5 Rd6 Les Noirs remportent même la partie ici.

1...Rf5

1...h5 La course à la promotion se heurte au retour du Roi blanc. 2.b5 h4 3.bxa6 h3 4.Rf2! Le monarque entre dans le carré.

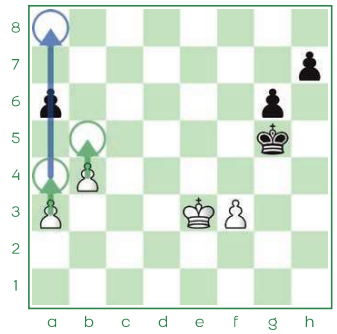
2.b5 Le plan est amorcé. Le duo de pions permet de créer un pion passé.

2.a5? Le pion passé sera plus difficile à créer ici même si la défense noire n'est pas évidente. 2...Re6 3.b5 Rd6 4.b6 Rc6=

2...axb5 3.a5! Le Roi noir ne peut en aucun cas entrer dans le carré du pion a !

3.axb5? Une reprise automatique à éviter puisque le Roi adverse peut revenir dans le carré. 3...Re5 4.b6 Rd6!

3...b4 4.a6 b3 5.Rd3! Le Roi blanc entre dans le carré à temps. 5...b2 6.Rc2 h5 7.a7 h4 8.a8=D Les Blancs gagnent.

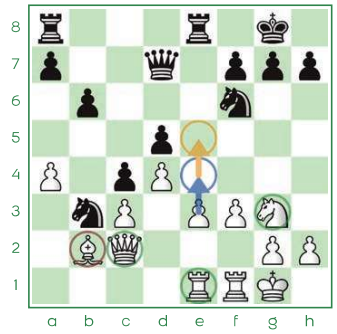


Structure x Ouverture

S30.1

1.e4! Un excellent coup offrant le centre aux Blancs. 1...dxe4 2.fxe4 La Dame, les Tours et le Cavalier soutiennent parfaitement le centre. La position est très agréable à jouer.

2...Te6 3.e5 Le centre blanc est intouchable. Il ne reste plus qu'à réactiver le Fou b2, pour le moment mauvais et inactif. Voici une variante illustrative. 3...Cd5 4.Fa3 Les Blancs peuvent construire un plan à l'aile roi en commençant par installer leur Cavalier en e4. 4...Tae8 5.Ce4 Dxa4 6.Cg5 Cette variante illustre la force du jeu blanc dans ce secteur de l'échiquier. 6...Dxa3 offre le mat. 7.Dxh7+ Rf8 8.Txf7#



S30.2

1.b5! Le coup clé de l'attaque de minorité. Les Noirs ne peuvent que se créer une faiblesse. 1...axb5 2.axb5 cxb5

2...Df6 3.bxc6! bxc6 Ici, c'est le pion c qui est faible. Il est pour le moment arriéré.

3.Txb5 Ici, le pion b est faible.

S30.3

Les deux camps possèdent deux îlots de pions. Les structures sont solides et n'ont pas de faiblesses notables. Les Blancs possèdent une majorité à l'aile dame. Les pièces noires sont assez actives. Le Fou g7 dispose d'une grande diagonale et met une pression sur la majorité blanche. Les pièces lourdes sont bien placées mais elles manquent de cibles à attaquer. La colonne c est semi-ouverte pour les Noirs tandis que la colonne d est semi-ouverte pour les Blancs. 3...b5! Les Noirs amorcent une attaque de minorité et menaceront prochainement 2...b4. Ils pourront alors créer une cible en c3 et ouvrir par la même occasion les colonnes b ou c pour les pièces lourdes. 4.g3 a5 5.Rg2 b4 6.cxb4 Txb4 Le pion b2 est en danger et les pièces noires sont actives.

Opposition

S30.4

1.Rxh5! Le duo Roi-pion doit maintenant faire barrage au monarque adverse. 1...Re6 2.Rg6!

2.Rg5? permet au Roi noir de rejoindre le coin. 2...Rf7 3.h5 Rg8 4.h6 Rh8 Cette finale est nulle puisque le Roi ne pourra jamais être chassé des deux cases g8 et h8.

2...Re7 3.Rg7! Les Blancs gagnent grâce à l'opposition.

3.h5? ne permet au Roi adverse de rejoindre les cases g8 et h8 mais il obtient le match nul grâce à une autre défense. 3...Rf8 4.Rh7 Rf7 5.h6 Rf8 6.Rh8

6.Rg6 libère la case g8. 6...Rg8!

6...Rf7 les Blancs sont enfermés dans une "cage" 7.h7 mène au pat tandis que 7.Rh7 répète les coups.

3...Re8 4.h5 Re7 5.h6 Re8 6.h7 Re7 7.h8=D

S30.5

1.Rf5! le Roi adverse est contraint de choisir son camp : il doit abandonner le contrôle de la case e6 ou de la case g6. 1...Rg7

1...Re7 autorise le Roi blanc à transiter par la case g6. 2.Rg6 Re6 3.Rxh6 f5 4.Rxg5 La finale se convertit facilement.

2.Re6 Le pion f6 va tomber.
2...Rf8 3.Rxf6 Rg8 4.Rg6 Rh8 5.Rxh6 Les trois pions supplémentaires viendront à bout du camp noir.

S30.6

1.Rb3! force la Tour à s'échanger.

1.Txc4+? offre au Roi noir le match nul. 1...Rxc4 2.Rc2 Rd4 Cette position est travaillée dans le "livre de l'animateur". Le Roi blanc ne pourra jamais passer devant son pion pour prendre l'opposition ;

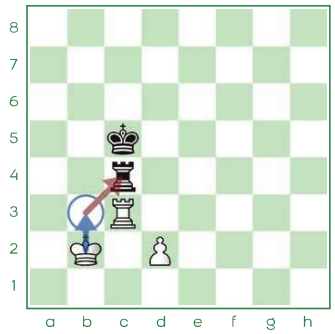
1.d3? partage le point pour les mêmes raisons. 1...Txc3 2.Rxc3 Rd5;

1.Rc2? ne fonctionne pas non plus en raison des différents coups de Roi comme 1...Rd4 notamment. 2.Rb3 offre aux Noirs la possibilité d'échanger les Tours.

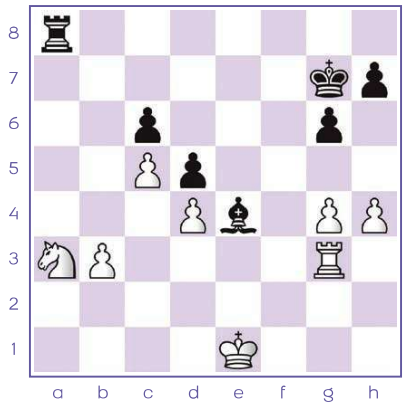
2.Txc4+ retombe dans le schéma de nulle théorique classique.

2...Txc3+ 3.dxc3+ est forcé. 3...Rc5 Il s'agit encore de la finale de nulle théorique puisque le Roi n'est pas devant le pion c.

1...Txc3+ 2.Rxc3! Le Roi blanc obtient l'opposition. Tu es capable d'accompagner ton pion à Dame. 2...Rd5 3.Rd3! prend une nouvelle fois l'opposition. 3...Re5 4.Rc4 gagne du terrain. 4...Rd6 5.Rd4! Il n'y a plus qu'à repousser le Roi adverse grâce à la même méthode. 5...Rc6 6.Re5! Rd7 7.Rd5 Rc7 8.Re6 Rd8 9.Rd6 Rc8 10.d4 Rd8 11.d5 Re8 12.Rc7! Une fois que les trois cases avant la promotion sont contrôlées, la victoire est certaine. 12...Re7 13.d6+ Re8 14.d7+ Re7 15.d8=D+

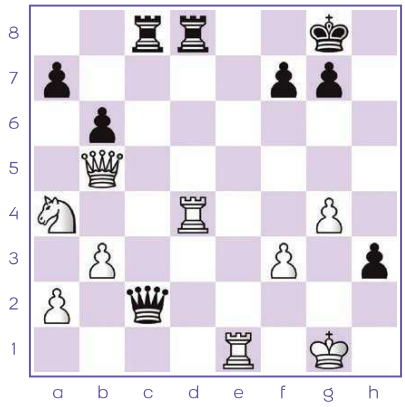


MIX #1



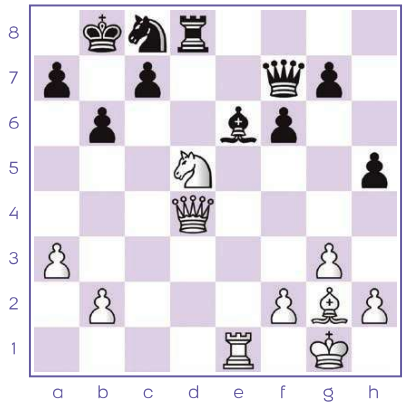
S33.1 ★☆☆

Les Blancs jouent et obtiennent l'avantage.



S33.2 ★★☆

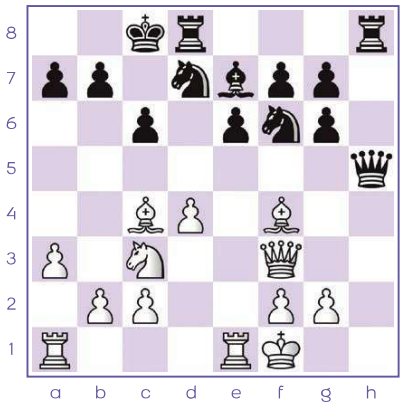
De terribles menaces de mat affectent le camp blanc. Simplifie la position !



S33.3 ★★★

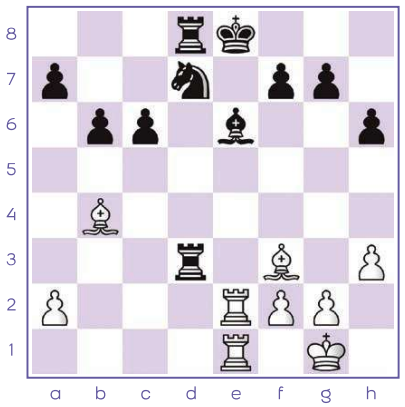
Le clouage sur le Cavalier d5 semble très puissant ! Trouve une astuce de défense !

MAT DE BODEN



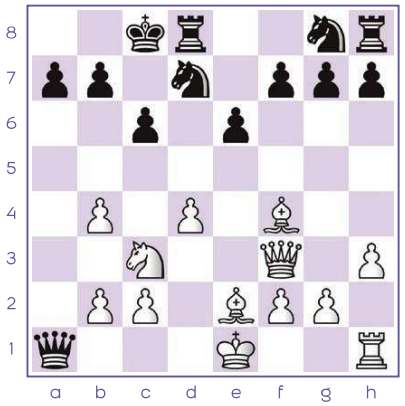
S33.4 ★☆☆

Aide les Blancs à mater grâce à deux coups forcés !



S33.5 ★★☆

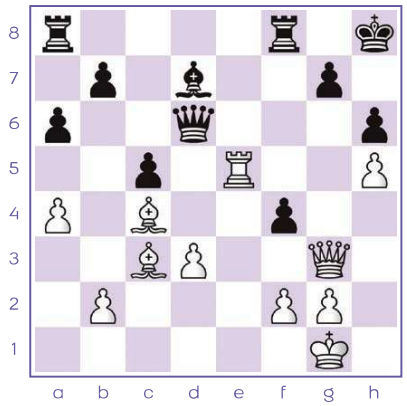
Dégote ce mat en 3 coups !



S33.6 ★★★

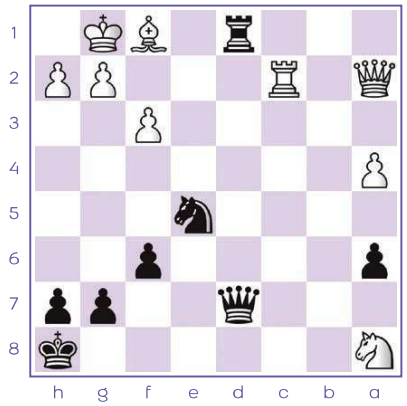
Allie la défense à l'attaque pour résoudre ce diagramme !

MIX #2



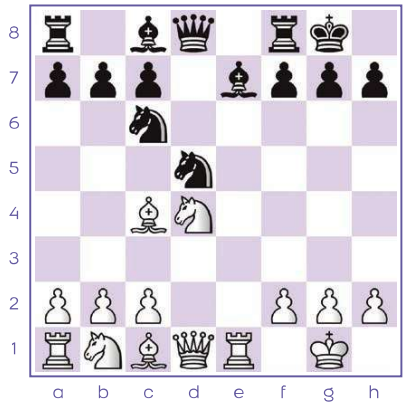
S34.1 ★☆☆

Les Blancs matent en 2 coups !



S34.2 ★★☆

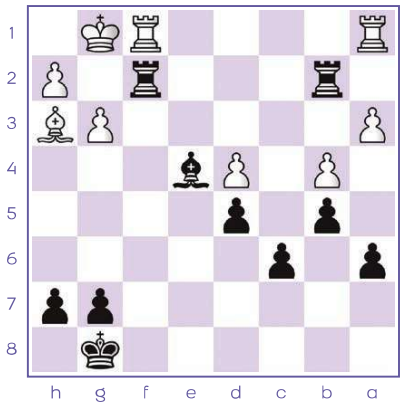
Les Noirs matent en 3 coups !



S34.3 ★★★

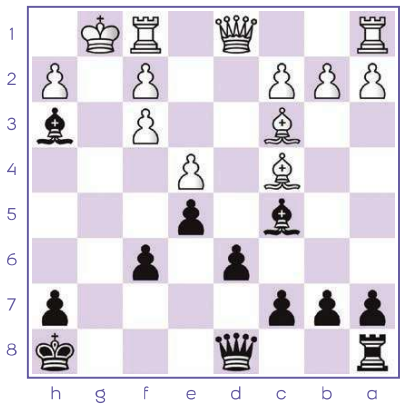
Observe les pièces non protégées et peu protégées. Gagne ensuite une pièce !

MORPHY-PILLSBURY



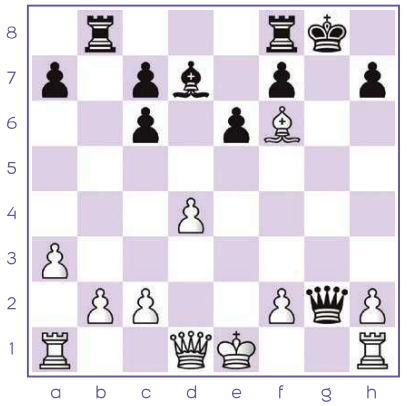
S34.4 ★☆☆

Utilise tes trois pièces actives pour remporter la partie !



S34.5 ★★☆

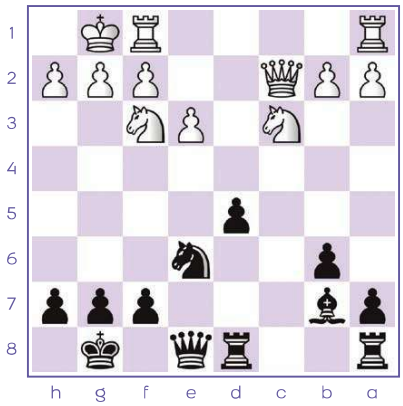
Le mat est à portée de main !



S34.6 ★★★

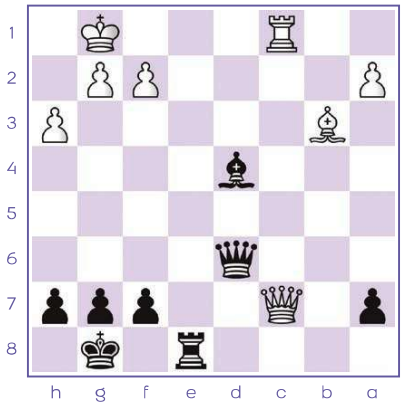
Le Fou f6 est un atout décisif pour le mat... La Dame noire bloque la colonne g...

MIX #3



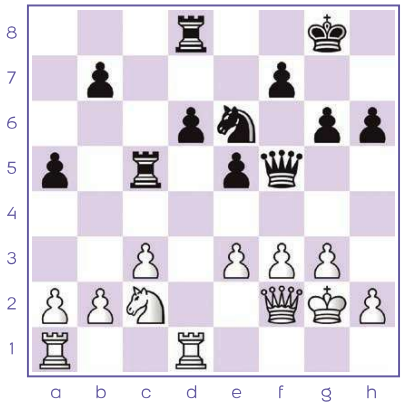
S35.1 ★☆☆

Active tes pièces par un petit coup malin !



S35.2 ★★☆

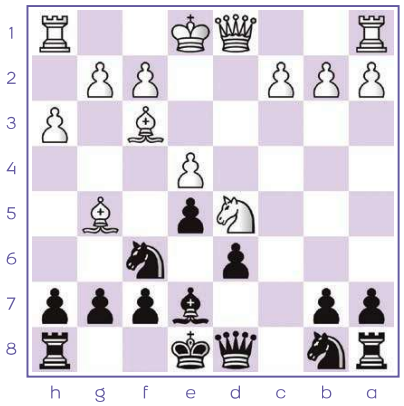
Remporte la Tour ennemie à l'aide de coups forcés.



S35.3 ★★★

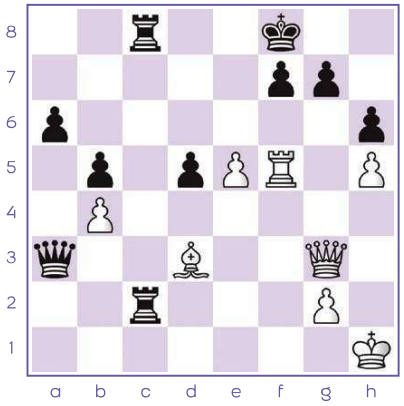
Aide les Blancs à acheminer leur Cavalier en d5.

ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE



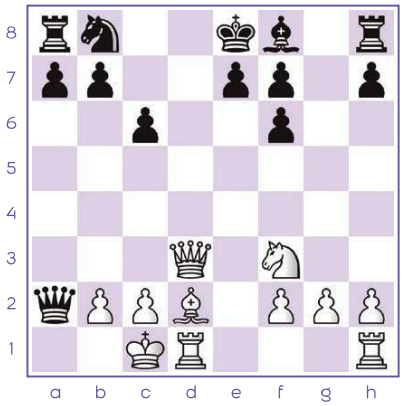
S35.4 ★☆☆

Aide les Noirs à remporter une pièce !



S35.5 ★★☆

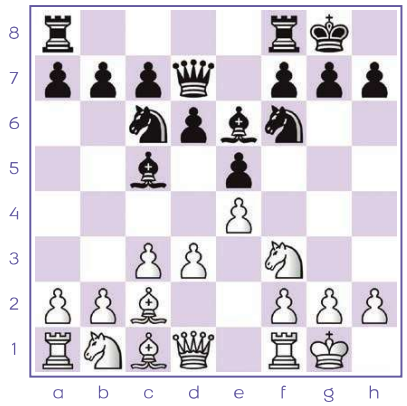
Remporte la partie grâce au thème de l'attaque à la découverte !



S35.6 ★★★

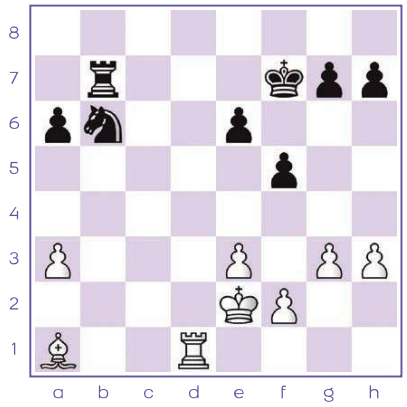
Dégote ce mat forcé en 3 coups ! Regarde les coups qui font "échec" !

MIX #4



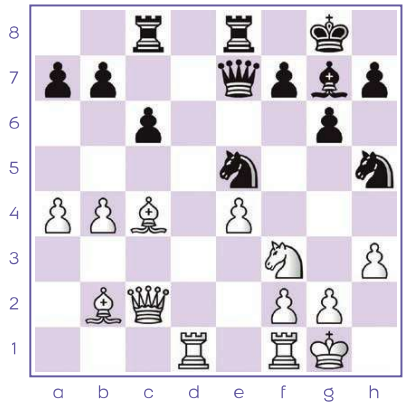
S36.1 ★☆☆

Prends l'avantage tactiquement dès l'ouverture !



S36.2 ★★☆

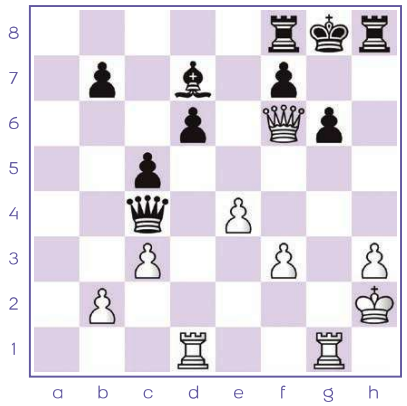
Un alignement devrait attirer ton attention. Profite-en !



S36.3 ★★★

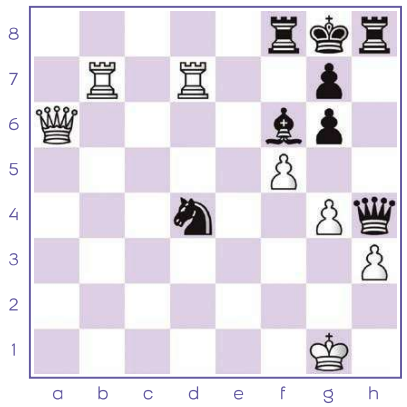
Échange astucieusement tes pièces pour prendre possession de la 7e rangée.

MAT DU GUÉRIDON / ÉPAULETTES



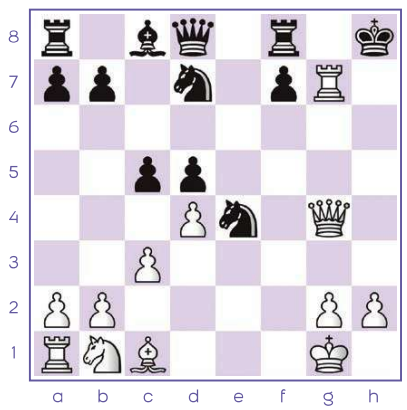
S36.4 ★☆☆

À toi de trouver ce mat en 2 coups !



S36.5 ★★☆

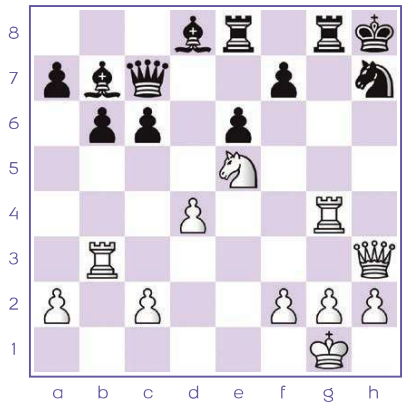
À toi de jouer ! Mat en 3 coups.



S36.6 ★★★

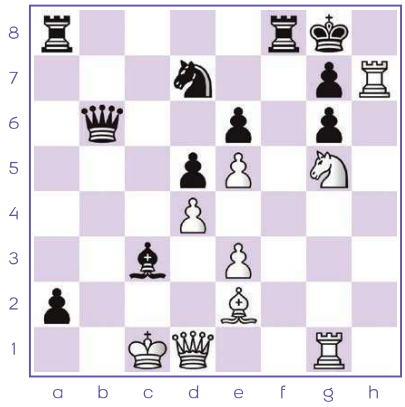
Viens à bout de cette position en 3 coups !

MIX #5



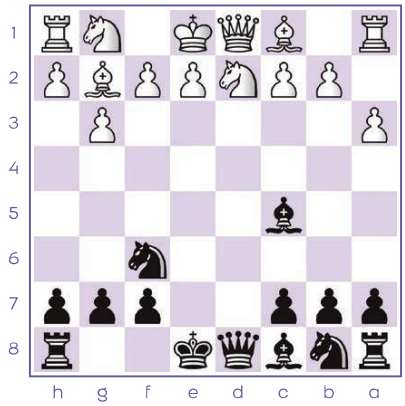
S37.1 ★☆☆

Résous ce mat en 3 coups !



S37.2 ★★☆

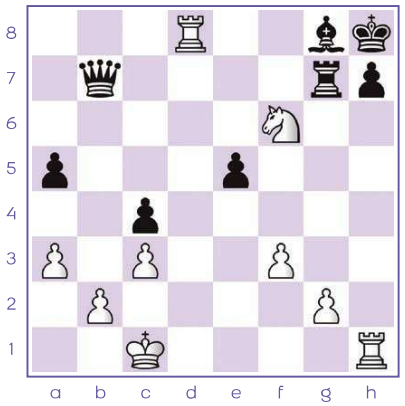
Les Blancs gagnent en 5 coups ! Pense aux mats de Lolli et Damiano...



S37.3 ★★★

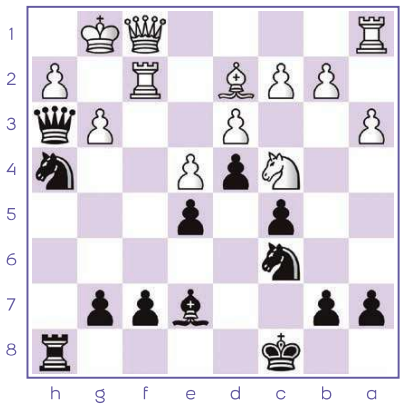
Utilise tes deux pièces mineures développées à l'assaut de la case f2 !

MAT DES ARABES



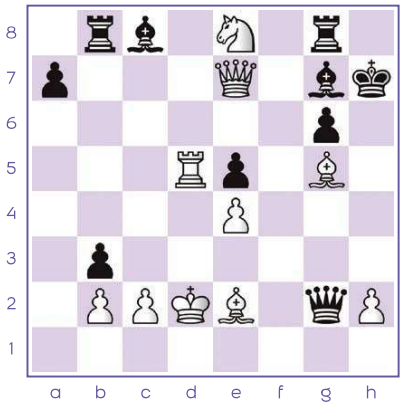
S37.4 ★☆☆

Dégote ce mat en 2 coups !



S37.5 ★★☆

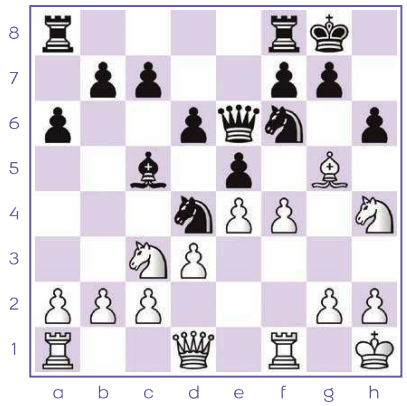
Saisis-toi de l'occasion ! Décèle ce mat des Arabes en trois petits coups.



S37.6 ★★★

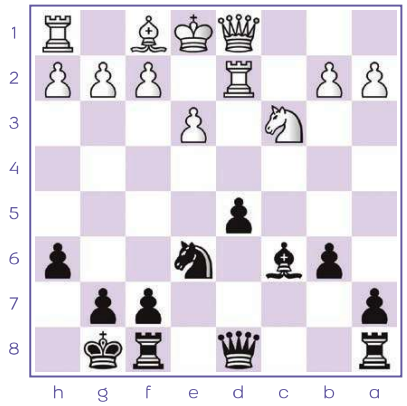
Détecte ce mat en 4 coups ! Cherche un mat des Arabes.

MIX #6



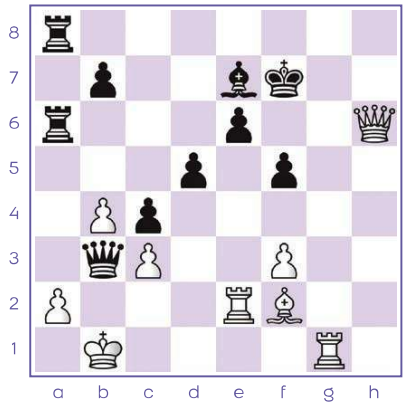
S38.1 ★☆☆

Affaiblis le Roi !



S38.2 ★★☆

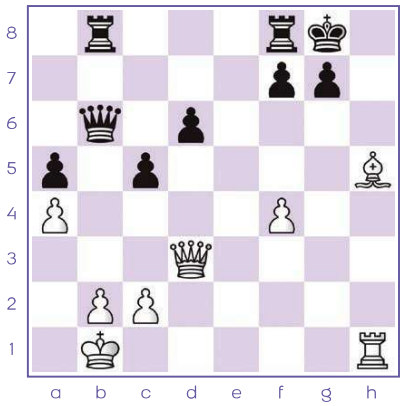
Le Roi blanc est au centre.
Ouvre les lignes !



S38.3 ★★★

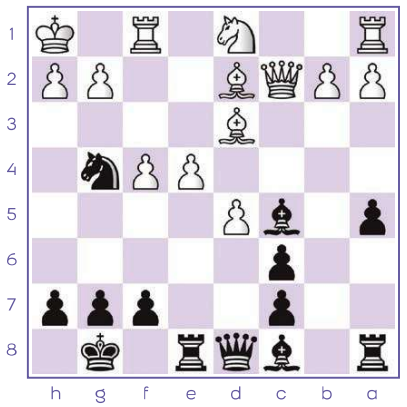
Le Roi blanc est en grand danger !
Que faire ?

MAT DE GRECO



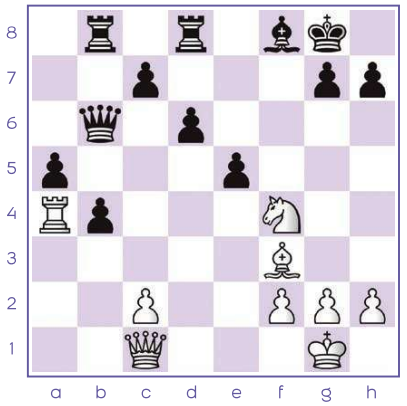
S38.4 ★☆☆

Les mats en 2 coups n'ont plus de secrets pour toi !



S38.5 ★★☆

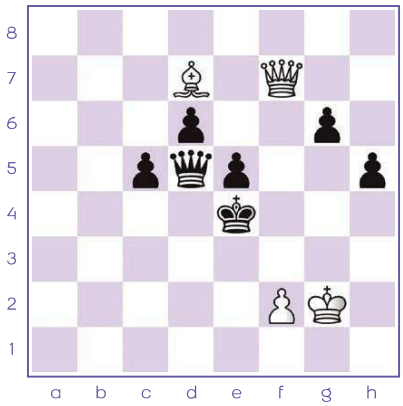
Produis un mat en 3 coups !



S38.6 ★★★

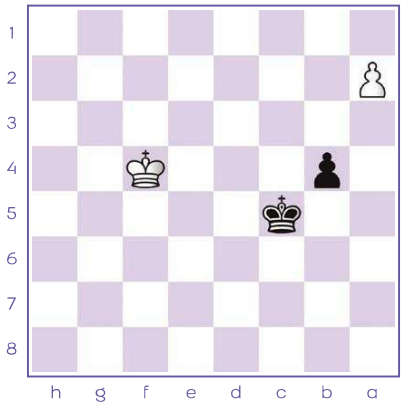
Mets la main sur ce mat de Gréco !
Tu peux y arriver.

MIX #7



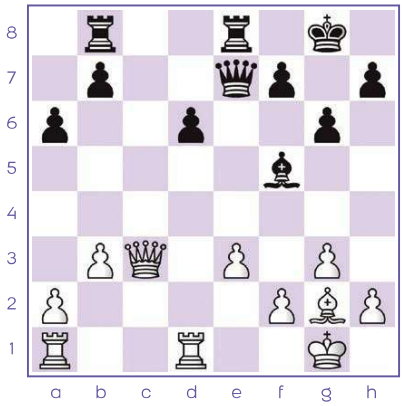
S39.1 ★☆☆

Les Blancs remportent du matériel !



S39.2 ★★☆

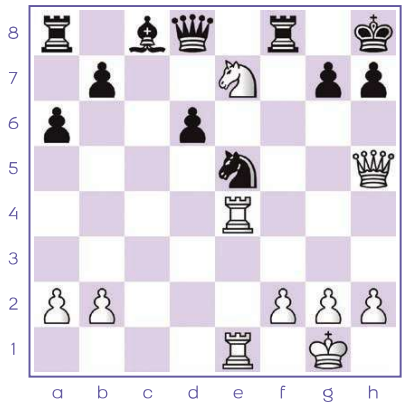
Utilise l'opposition comme tremplin vers la victoire !



S39.3 ★★★

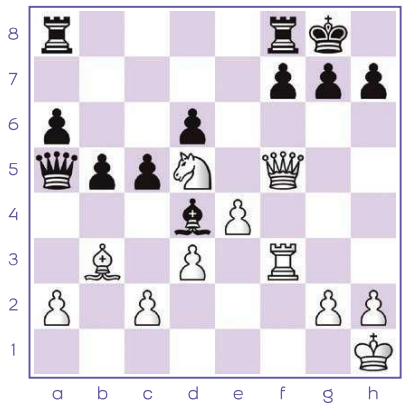
Quel plan peux-tu mettre en œuvre pour obtenir un avantage durable ?

MAT D'ANASTASIE



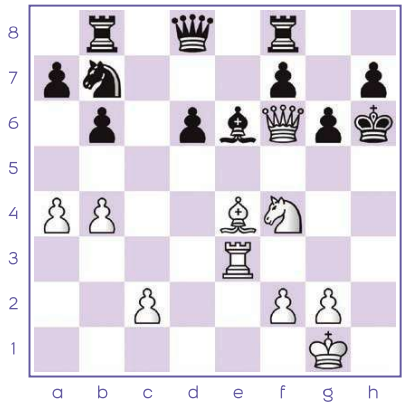
S39.4 ★☆☆

Un nouveau mat en 2 coups !



S39.5 ★★☆

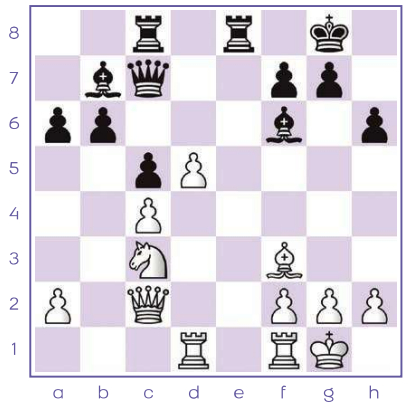
À toi de jouer !
Déniche ce mat en 3 coups.



S39.6 ★★★

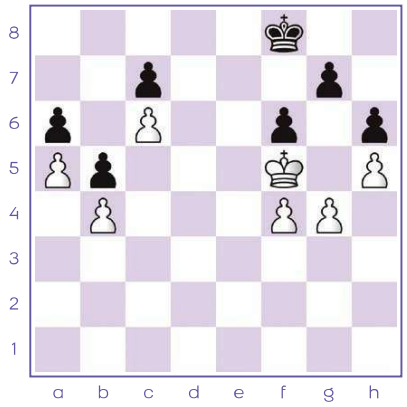
Trouve ce mat en 3 coups !

MIX #8



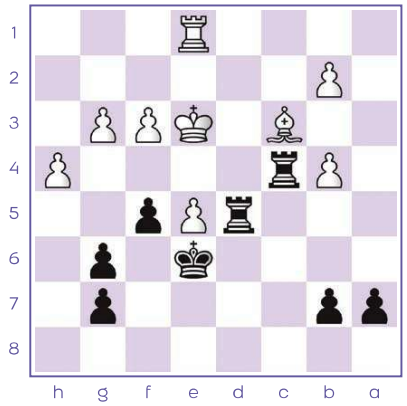
S40.1 ★☆☆

Utilise ton pion passé astucieusement !



S40.2 ★★☆

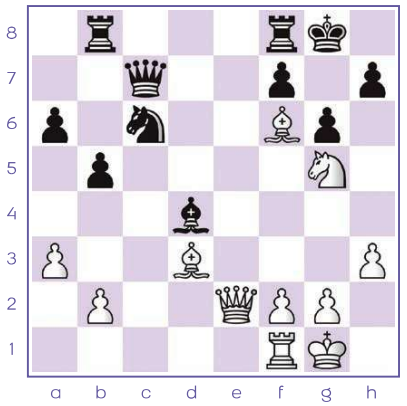
Aide les Blancs à remporter cette finale !



S40.3 ★★★

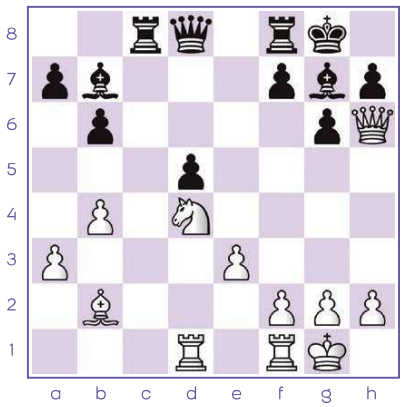
Simplifie la position et crée toi un pion passé éloigné à l'aile dame !

MAT DE BLACKBURNE



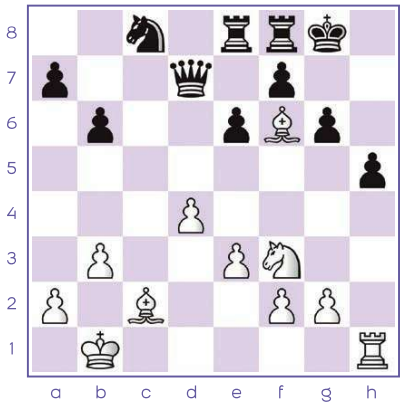
S40.4 ★☆☆

Utilise une combinaison impliquant les 4 pièces d'attaque !



S40.5 ★★☆

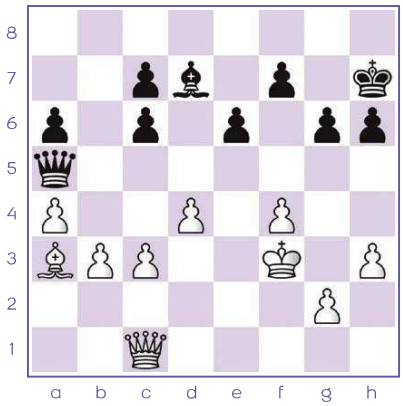
Les Blancs reportent la partie en 3 coups !



S40.6 ★★★

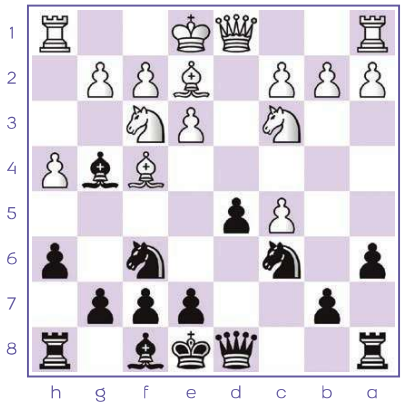
Malgré le matériel en moins, les Blancs matent en 3 coups !

MIX #9



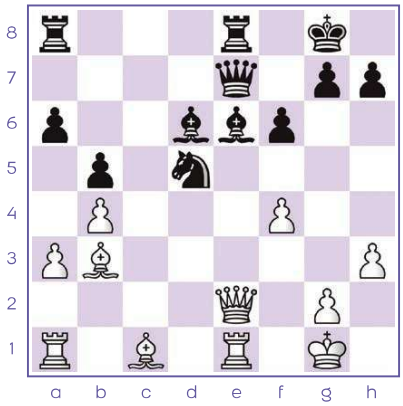
S41.1 ★☆☆

Le positionnement de la Dame t'intrigue ? Pourquoi ne pas l'exploiter avec un enfermement !



S41.2 ★★☆

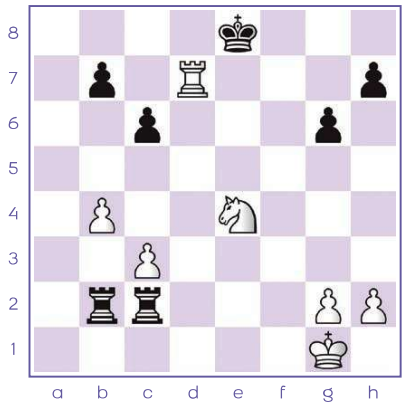
Mets en œuvre une poussée centrale pour obtenir l'avantage !



S41.3 ★★★

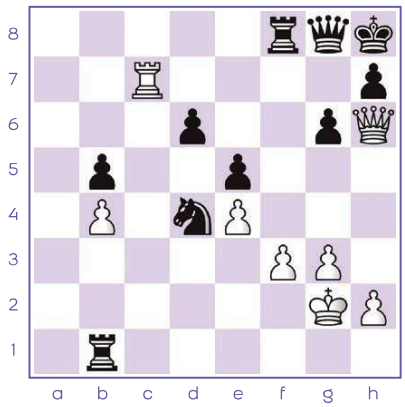
Nombreux sont les clouages sur les colonnes et cases centrales. Initie les bons échanges !

ÉCHEC PERPÉTUEL



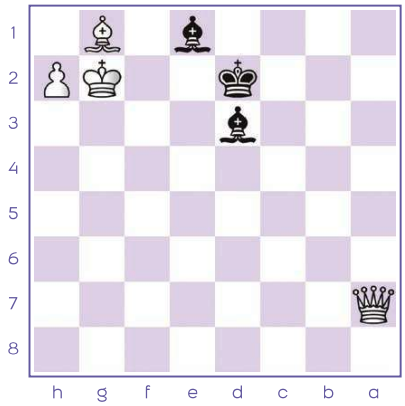
S41.4 ★☆☆

Trouve comment les Blancs peuvent s'en sortir !



S41.5 ★★☆

N'abandonne jamais, même lorsque la situation semble désespérée !



S41.6 ★★★

La position semble sans espoir... Trouve un moyen de sauver le camp noir !

SOLUTIONS

Mix #1

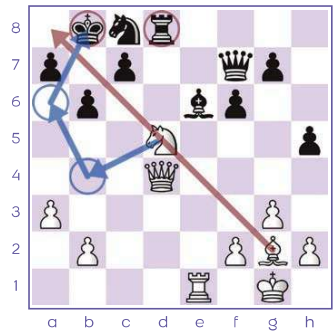
S33.1
1.b4! Le seul remède à l'enfermement du Cavalier. La Tour blanche remplit son rôle défensif.

S33.2
1.Txd8+! Les pièces blanches sont idéalement placées pour procéder à la simplification de la position. Le Cavalier supplémentaire suffira pour mener à bien la finale.
1...Txd8 2.Te8+! Un deuxième échange intervient avec une idée bien précise : l'échange des Dames en définitive. 2...Txe8 3.Dxe8+! Rh7 4.De4+!
Cet échec force l'échange et permet aux Blancs d'anticiper sereinement la fin de partie. 4...Dxe4 5.fxe4+-

S33.3
1.Cb4! Le Cavalier se retire lui-même du clouage ! Si les Noirs optent pour 1...Txd4 alors les Blancs matent.

1...Cd6 est le coup le plus résistant mais 2.Cc6+ met fin aux espoirs adverses. Les thèmes de mat et la fourchette ne laissent aucune chance.

2.Ca6# met fin à la partie.



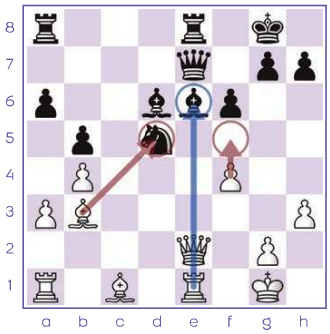
Mat de Boden

S33.4
1.Dxc6+! La reprise du pion b ouvre la diagonale a6-c8, idéale pour lancer l'assaut final. 1...bxc6 2.Fa6#! Une belle illustration du mat de Boden.

S33.5
Le Roi noir n'a plus aucune case disponible grâce au contrôle du Fou b4. Un seul échec suffirait alors pour mettre un terme à la partie. 1.Txe6+! Les attaques directes sont les plus efficaces. Pense à supprimer les défenseurs du Roi. 1...fxe6 2.Fh5+! Les deux Fous découpent le Roi avec brio.

2.Txe6+! laisse s'échapper le Roi ! 2...Rf7 3.Te7+ Rf6

2...g6 3.Fxg6#



S33.6
1.Rd2! Abandonner la Tour n'est pas un souci, car les Blancs ont à leur disposition un mat de Boden ! Étant donné que la Dame est attaquée, les Noirs ne peuvent pas parer le mat sans perdre du matériel. Elle ne peut pas non plus conserver le contact avec la colonne a. Toutes les cases sont contrôlées par les unités blanches.

1.Fd1? et1.Cd1? offrent du temps aux Noirs pour se défendre.

1...Dxh1 2.Dxc6+! bxc6 3.Fa6#!

Mix #2

S34.1
1.Dxg7+! Ce sacrifice de Dame clôture la partie ! 1...Rxg7 2.Te7#! Double échec et paire de fous...Un combo redoutable.

2.Tg5+? Le Roi noir a encore une case de fuite. 2...Rh7 3.Tg7+ Rh8 4.Txd7+ Dd4 5.Fxd4+ cxd4 Les Noirs s'en sortent in-extremis.

S34.2
1...Dd4+! Si le Roi fuit en h1, la Tour conclut la partie par 2...Txf1# 2.Tf2 Txf1+ supprime un défenseur tout en attirant le Roi sur la case f1. Il se retrouve dans un réseau de mat classique. 3.Rxf1 Dd1#! La Tour bloque les options du Roi ! C'est mat.

S34.3
Les Cavaliers en d5 et en c6 sont peu protégés. Quant au Fou en e7, les trois pièces qui le défendent peuvent être contraintes de se déplacer. 1.Fxd5! Cette première prise attire la Dame.

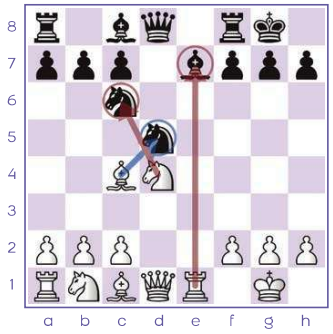
1.Cxc6? offre un nouveau socle au Cavalier d5. 1...bxc6 Il n'y a pas de gain ici.

1...Dxd5 Deux défenseurs du Fou e7 sont déjà éliminés. 2.Cxc6! supprime le dernier allié du Fou. 2...Dxc6

2...bxc6 n'empêche pas le gain blanc à cause de 3.Dxd5 cxd5 4.Txe7+-;

2...Dxd1 serait une bonne initiative sans compter 3.Cxe7+! Un joli coup intermédiaire qui gagne le Fou sur échec. 3...Rh8 4.Txd1 Les Blancs possèdent 2 pièces de plus.

3.Txe7+-



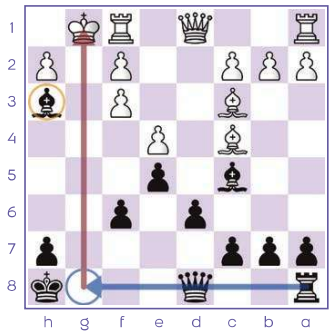
Morphy-Pillsbury

S34.4
1...Tg2+! 2.Fxg2

2.Rh1 ne résiste pas plus longtemps. 2...Txh2+ 3.Rg1 Th1#

2...Txg2+ Le Roi blanc n'a plus qu'une case disponible. 3.Rh1 Txg3+! 4.Tf3 Fxf3# Les pièces noires demeuraient trop actives.

S34.5
1...Dg8+! C'est le début d'une belle combinaison de mat. 2.Fxg8 Txg8+ 3.Rh1 Le Roi blanc est à l'étroit. Il faut maintenant faire en sorte de contrôler la case h1 pour mater. 3...Fg2+! 4.Rg1 Fxf3# Mat à la découverte sur le thème des mats de Pillsbury et Morphy.



S34.6
1.Df3! Même si ce coup est difficile à trouver, il devient d'autant plus facile à comprendre. En cas de 1...Dxf3 les Blancs matent en 2 coups !

1...Dg6! offre plus de résistance sans compter le très malin 2.0-0-0! qui menace l'entrée en jeu des Tours sur la colonne g couronnée d'une attaque inarrêtable. 2...Dh6+ sort des alignements sur la colonne g. 3.Rb1 Tfe8 donne de l'air au Roi. 4.Thg1+ Rf8 5.Fg7+ Un moyen parmi d'autres de gagner du matériel.

2.Tg1+! Dg4 Peu importe où la Dame s'interpose, le résultat est le même. 3.Txg4#

Mix #3

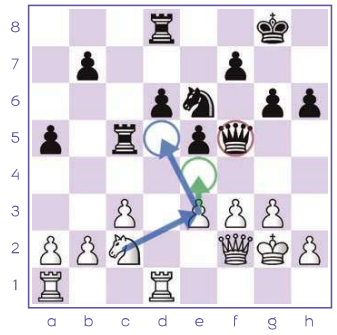
S35.1
Les deux camps sont aussi bien développés. Le Fou noir est mauvais, il est enfermé dans le pion d5 isolé. Les Blancs pourraient à terme placer leurs Tours sur la colonne d et bloquer le pion isolé grâce à leur Cavalier. 1...d4! Les Noirs se débarrassent de leur pion isolé. Le Fou se libère et attaque maintenant le Roi sur les cases blanches. 2.Cxd4 Cxd4! 3.exd4 Txd4 La position s'est aplanie, elle est dorénavant complètement ouverte ! Le Fou est meilleur que le Cavalier. Les Tours vont rapidement prendre le contrôle de la colonne d.

S35.2
1...Dxc7!

1...Te1+? semble être un excellent coup déviant la Tour, défenseur de la Dame. Cependant, les Blancs ont un terrible contre. 2.Txe1 Dxc7 3.Te8# Le Roi n'était pas en sécurité...La gourmandise est un vilain défaut ! Attention aux mats du couloir.

2.Txc7 Te1+! Le Roi doit rejoindre h2, case à l'origine de la tactique finale. 3.Rh2 Fe5+! La fourchette fait son office. 4.g3 Fxc7-+

S35.3
1.e4! Assurément le meilleur coup. Ce petit coup de pion attaque la Dame, et consolide l'avant-poste en d5 pour le Cavalier ! 1...Df6 Maintenant, le Cavalier peut poursuivre son chemin via la case e3. 2.Ce3 De7 3.Cd5 Les Blancs ont de meilleures pièces. Ils ont un avantage.



Attaque à la découverte

S35.4
1...Cxd5! Cette capture découvre l'attaque du Fou e7 sur le Fou g5. 2.Fxe7

2.Dxd5 délaisse le Fou. 2...Fxg5 3.Dxb7 Cd7 Les Noirs obtiennent une pièce de plus.

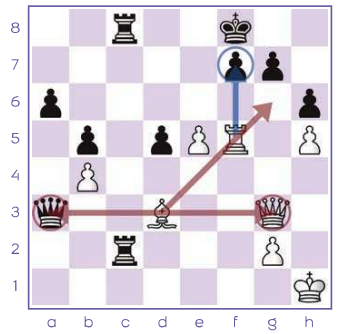
2...Cxe7! Le Cavalier rebondit une nouvelle fois, survit et s'empare du Fou. Il agit comme un véritable élastique ! C'est le nom qui peut être donné à cette tactique.

S35.5
Avant toute chose, il faut identifier l'alignement Dame-Fou-Dame dans lequel la pièce maitresse adverse n'est pas protégée. 1.Txf7+! La Tour attire le Roi sur cases blanches afin de délivrer l'attaque à la découverte fatidique sur la Dame noire. 1...Rxf7

1...Re8 n'est pas suffisant, le Roi semble bien trop exposé après 2.Dxg7 notamment ;

1...Rg8? 2.Dxg7#

2.Fg6+! Les deux Dames sont maintenant directement en vis-à-vis. 2...Rg8 3.Dxa3 Les Blancs ont l'avantage du matériel et de l'attaque.



S35.6
1.Dd8+! Étonnant sacrifice de Dame ! 1...Rxd8 Maintenant, le Roi noir se trouve sujet aux découvertes sur la colonne d ! 2.Fa5++! Ce double échec surpuissant réveille les foudres de la Tour. 2...Re8

2...Rc8 3.Td8#

3.Td8#

Mix #4

S36.1
1.d4! Cette poussée centrale est dévastatrice. 1...exd4 2.cxd4! La menace de fourchette en d5 permet de gagner du matériel. 2...Fc4 La contre attaque sur la Tour ne suffit pas.

2...Fb6? 3.d5 Fxd5 4.exd5 Les Blancs ont une pièce de plus.

3.dxc5! Fxf1 4.Rxf1 L'avantage de la paire de Fous contre la Tour offre une grande force d'attaque en milieu de jeu et un contrôle durable des cases de l'échiquier.

S36.2
1.Tb1! Le Clou est planté. Les pièces noires sont immobilisées. 1...Tb8! constitue le meilleur coup de défense. 2.Fe5! force la Tour à se décaler sur la case précédente.

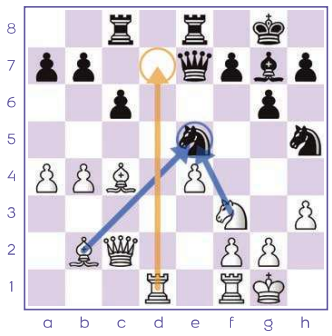
2.Fd4? Attention de ne pas crier victoire trop vite ! Le Tour s'est décalée sur une case où elle peut être protégée. 2...Cd7 3.Txb8 Cxb8

2...Tb7 3.Fd4! Le clou peut enfin être enfoncé. Le Cavalier est perdu.

S36.3
1.Cxe5!

1.Fxe5! Fxe5 2.Cxe5! Dxe5 3.Td7! Cette ordre de coups fonctionne également.

1...Fxe5 2.Fxe5! Dxe5 Ces deux échanges libèrent la case d7 pour la Tour ! 3.Td7 Les pions f7 et b7 sont attaqués. 3...Te7 4.f4! Cette variante est illustrative. 4...Df6 5.e5! Les Blancs ont grandement amélioré leur position.



Mat du Guéridon / Épaulettes

S36.4
1.Txg6+! Un typique sacrifice de démolition. 1...fxg6 2.Dxg6#! il s'agit du mat des épaulettes.

S36.5
1.Txg7+! Fxg7 2.Txg7+! Cette séquence est forcée. L'élimination des défenseurs laisse le champ libre à la Dame. 2...Rxg7 3.Dxg6#! Un joli mat du Guéridon.

S36.6

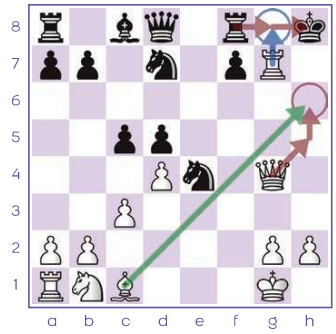
1.Tg8+! Un sacrifice surprenant qui permet d'attirer la Tour adverse près du Roi. Ainsi, il manque d'oxygène dans le coin.

1.Th7+ n'est pas suffisant. Les pièces blanches ne sont pas assez nombreuses pour porter le coup de grâce. 1...Rxh7 2.Dh5+ Rg7 3.Fh6+ Rf6 La défense est acrobatique mais le Roi noir tient bon.

1...Txg8

1...Rh7? 2.Dg7#

2.Dh5+! 2.Dh3 fonctionne également. 2...Rg7 Les Blancs profitent de la case de fuite neutralisée par la Tour pour mater avec la Dame et le Fou. 3.Dh6#! Il s'agit du mat de Cozio.



Mix #5

S37.1

1.Dxh7+! En éliminant un défenseur, la Dame laisse le champ libre à la Tour b3 ! L'autre Tour en g4 est idéalement placée. Elle coupe le Roi sur la colonne h. 1...Rxh7 2.Th3+! Fh4 3.Thxh4#

S37.2

Les Blancs aimeraient téléporter leur Dame en h7. Il ne reste plus qu'à trouver comment ! 1.Th8+! Il faut agir vite à l'aide des coups forcés. Le Roi blanc ne résistera pas à l'attaque si les pièces blanches freinent l'allure. L'idée de ce sacrifice est simple : acheminer la Dame en h7 via Dd1-h1-h7. Seules les Tours bloquent le passage. 1...Rxh8 2.Th1+! Rg8 3.Th8+! Rxh8 4.Dh1+! La Dame rejoint naturellement l'attaque ! Le Roi noir est condamné. 4...Rg8 5.Dh7# Essaie de faire preuve de créativité dans tes parties. Cela t'aidera à trouver plus facilement ce type de combinaison.

S37.3

1...Fxf2+! Le puissant sacrifice en f7 ! La suite exige une grande justesse. 2.Rxf2

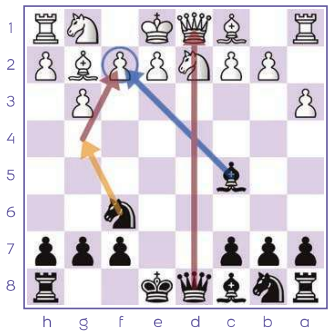
2.Rf1 rencontre aussi 2...Cg4 Le Cavalier e2 ne peut en aucun cas se déplacer sans compromettre là aussi la Dame. La Fourchette de Cavalier via le saut en e3 est alors imparable.

2...Cg4+ 3.Rf1

3.Re1 La Dame est enfermée après 3...Ce3!;

3.Rf3 découvre bien trop le Roi ! 3...Df6+ 4.Re4 Cc6 5.Df1 Dd4+ 6.Rf3 De3# Cette variante constitue le mat le plus rapide.

3...Ce3+! Le camp noir gagne la Dame grâce à cette fourchette. 4.Re1 Cxd1



Mat des Arabes

S37.4

1.Txh7+! Les Blancs attirent le seul défenseur du Fou g8 !

1.Txg8+? ne fonctionne pas en raison de la bonne couverture de la Dame sur la 7ème rangée. 1...Txg8 2.Txh7+ Dxh7-+

1...Txh7 2.Txg8#!

S37.5

1...Cf3+! Ce pseudo sacrifice ajoute un attaquant au pion h2 déjà sous pression. 2.Rh1 Le pattern est en place, il n'y a plus qu'à finir la partie !

2.Txf3 offre directement la victoire. 2...Dxh2#

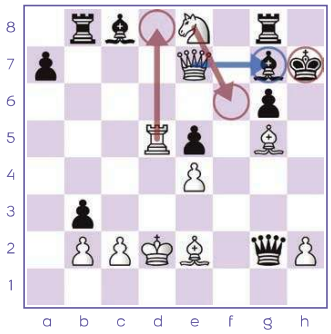
2...Dxh2+! 3.Txh2 Txh2# Un mat des Arabes plein de finesse.

S37.6

1.Dxg7+! Le sacrifice typique.

1.Cf6+? n'admet pas de suite après 1...Rh8 Aucun coup ne mène au mat.

1...Txg7 2.Cf6+! Le Fou g5 contrôle la case de fuite h6. 2...Rh8 3.Td8+! La Tour g7 bloque plus le Roi qu'elle ne le défend. 3...Tg8 4.Txg8#!



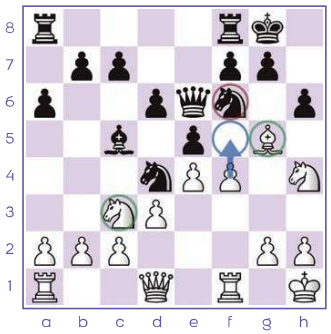
Mix #6

S38.1

1.f5! La Dame se fait chasser ! 1...De7 L'identification du clouage orchestrée par le Fou g5 et de l'avant-poste en d5 est dévastatrice !

1...De8 permet aux Blancs d'affaiblir le roque. 2.Fxf6! gxf6 3.Cd5! Le Cavalier demeure et restera surpuissant.

2.Cd5! La pression est maximale. 2...Dd8 3.Cxf6+ gxf6 4.Fxh6 L'attaque blanche semble inarrêtable.



S38.2

1...d4! Cette rupture force une décision ! 2.exd4

2.Ce2! constitue la meilleure option défensive. 2...De7 3.Cxd4 Cxd4 4.Txd4 Tfd8 Les Noirs gardent le bénéfice de l'attaque !

2...Cf4 L'ouverture des lignes sur la colonne e favorise l'attaque sur le Roi. 3.Dc2 Te8+ 4.Fe2 Fxg2 Cette variante met en évidence les faiblesses autour du Roi. Il ne pourra d'ailleurs plus roquer.

S38.3

1.Tb2! Ce coup de défense contre-attaque la Dame. Comme la réaction est forcée, les Blancs maintiennent de lourdes menaces sur les colonnes g et h.

1.axb3? ouvre la colonne a. Les Tours noires matent en 2 coups ! 1...Ta1+ 2.Rc2 T8a2#;

1.Ra1? offre aussi un mat rapide. 1...Txa2+ 2.Txa2 Txa2# tandis que;

1.Rc1? donne l'initiative à l'attaque adverse. 1...Dxc3+ 2.Rb1 La position est difficile mais les Noirs sont mieux en place.

1...Da4

1...Dxb2+ constitue une bonne tentative. 2.Rxb2 Txa2+ 3.Rc1! Le Roi parvient à s'extirper de justesse. 3...Ta1+ 4.Rd2! T8a2+ 5.Re3!;

1...Dxc3 permet aux Blancs de mater également. 2.Dg6+ Rf8 3.Dg8#

2.Dg6+! C'est le mat le plus rapide. 2...Rf8 3.Dg8#!

Mat de Greco

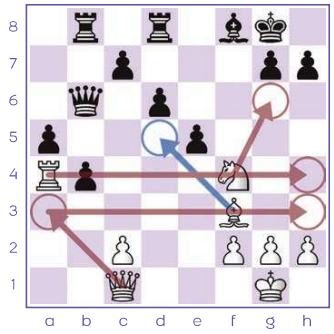
S38.4
1.Dh7+! La Dame se sacrifie pour attirer le Roi dans le réseau de mat de Greco. 1...Rxh7 2.Fxf7#!

S38.5
1...Dh4! Une manœuvre typique du mat de Gréco. Le trio Dame-Cavalier-Fou est irrésistible. 2.h3 constitue le seul coup de défense. 2...Dg3! La menace de mat via 3.Dh2 est quasiment imparable. La perte du Cavalier est anecdotique. Le Fou c5 empêche la fuite du Roi. 3.hxg4 Dh4#!

S38.6
1.Fd5+! Le Fou se met en position de "Gréco". Il contrôle dorénavant la fameuse case de fuite g8. 1...Rh8 2.Cg6+! Le sacrifice du Cavalier permet de libérer la colonne h. La clé de l'attaque consiste maintenant à y acheminer rapidement une pièce lourde. 2...hxg6 3.Da3!! Ce coup est extrêmement difficile à trouver. Il peut te donner des idées dans tes parties. 4.Dh3+ est inévitable.

3.Dg5? se heurte à la seule défense 3...Dd4! contrôlant la case h4 nécessaire au mat.

3...bxa3 Le coup est alors forcé. La quatrième rangée se libère, pour le plus grand plaisir de la Tour. 4.Th4#!



Mix #7

S39.1
1.Fc6! Le Fou cloue la Dame et l'attire hors de toute protection.

1.Df3+? Rd4 n'admet pas de gain tout comme;

1.f3+ Rd4 2.Fe6 Dc6 Les Noirs ont beaucoup de pions contre le Fou.

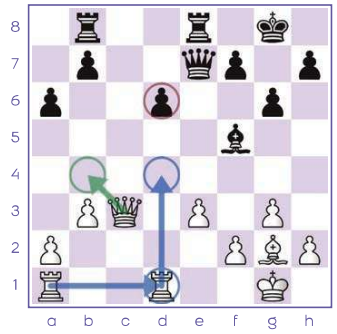
1...Dxc6 2.Df3+! Cette enfilade gagne la Dame adverse. 2...Rd4 3.Dxc6!

S39.2
1...Rd4! Le Roi blanc ne peut pas progresser vers son pauvre pion. 2.Rf5 Rc3! L'objectif est d'aller capturer le pion a2 puis d'accompagner le pion b4 à promotion. 3.Re4 Tu n'as plus qu'à opter pour le chemin le plus rapide. 3...Rb2! 4.Rd4 Rxa2! 5.Rc4 b3! La promotion est imparable.

S39.3
Voici une position parfaitement égale matériellement. Les Blancs auront à terme de meilleures Tours car la colonne d est semi-ouverte. En effet, le pion central noir est isolé. C'est une faiblesse. Les Blancs ont intérêt à doubler, tripler sur la colonne d afin de mettre beaucoup de pression sur le pion faible. Peut-être même le gagner si l'occasion se présente. 1.Db4 Il s'agit d'un bon choix, mais d'autres plans sont aussi efficaces. Le doublement des Tours sur la colonne d est notamment une excellente alternative.

1.Td4 Tbd8 2.Tad1 Td7 3.Db4

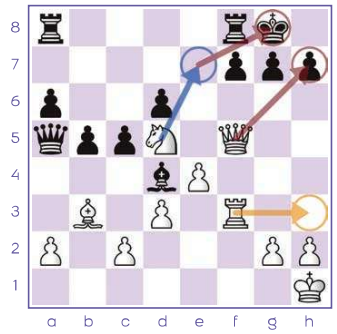
1...Ted8 2.Td4 Td7 3.Tad1 Les Tours interviennent comme convenu. 3...Tbd8 Les Blancs sont bien positionnés. Même si le gain du pion d isolé n'est pas acquis, ce sont bien les pièces blanches qui attaquent et les pièces noires qui défendent !



Mat d'Anastasie

S39.4
1.Dxh7+! Contrairement au Fou, c'est dorénavant le Cavalier qui contrôle les cases de fuite du Roi adverse. 1...Rxh7 2.Th4#! Un splendide mat d'Anastasie.

S39.5
1.Ce7+! Le Cavalier intervient avec un premier échec et se place sur la case clé du mat d'Anastasie. 1...Rh8 Il convient maintenant d'ouvrir la colonne h pour faire briller la Tour f3. 2.Dxh7+! Rxh7 3.Th3#!



S39.6
1.Cxe6! Le Cavalier contrôle les cases g5 et g7. La Dame f6 est alors intouchable grâce à la pointe finale. 1...Dxf6 2.Th3+! Le mat est imparable. 2...Dh4 3.Txh4#!

Mix #8

S40.1
1.d6! Dd7 Si la Dame n'empêchait pas physiquement l'avancée du pion d, les Blancs gagneraient du matériel grâce à la fourchette sur la case d7.

1...Dd8? 2.d7! Le gain d'une Tour est assuré.

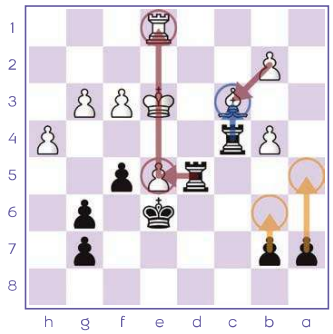
2.Fxb7! Cet échange dévie la Dame de son objectif défensif. 2...Dxb7 3.d7! Les Blancs gagnent une Tour.

S40.2
1.Re6! « Monter le Roi en finale » : cette maxime est essentielle ici.
1...Re8 Le Roi blanc ne peut plus progresser. Le seul moyen consiste désormais à forcer le Roi adverse à se déplacer. 2.f5! Seul le Roi noir peut réellement bouger. Il doit choisir une direction qui permettra au Roi blanc de s'engouffrer de l'autre côté. 2...Rd8

2...Rf8 En partant à l'aile roi, l'aile dame est dégagée pour les Blancs. 3.Rd7! Rf7 4.Rxc7 Re7 5.Rb7 Rd8 6.c7+ Rd7 7.c8=D+ Une variante illustrative.

3.Rf7! Rc8 4.Rxg7 Le monarque ramasse tous les pions. 4...Rd8 5.Rxf6 Re8 6.Rg7 Le pion f file à promotion.

S40.3
1...Txc3+! Les Noirs misent sur l'échange de toutes les pièces pour transposer dans une finale gagnante !



2.bxc3 Txe5+! 3.Rf2 Txe1 4.Rxe1 Ici, il faut être capable de repérer que la finale est avantageuse pour plusieurs raisons : Le Roi blanc est trop loin du centre. Le Roi noir peut facilement se diriger vers les pions blancs de l'aile dame. Les pions b et a contre les pions c et b permettent de créer un pion passé éloigné.
Une aubaine pour les Noirs ! 4...Rd5! 5.Rd2 Rc4!

Une fois le Roi avancé au maximum, il ne reste plus qu'à créer un pion passé éloigné. 6.Rc2 b6! 7.Rb2 a5! 8.bxa5 bxa5 Tu sais comment gagner ce genre de finale maintenant.

Mat de Blackburne

S40.4

1.Dh5! Le coup est difficile à trouver si le pattern n'est pas connu.

1.Cxh7? ne vient pas à bout du Roi en raison du nombre insuffisant de pièces restantes. 1...Fxf6 2.Cxf6+ Rg7∓

1...gxh5 se heurte à 2.Fxh7#!

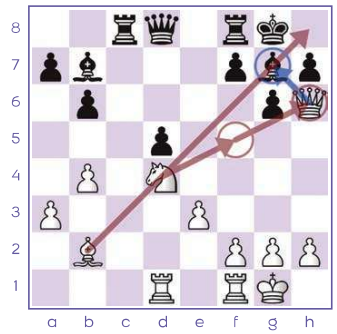
1...Fxf6 rencontre 2.Dxh7#

S40.5

1.Dxg7+ Cet énième sacrifice de Dame attire le Roi dans le rayon d'action du Fou b2. 1...Rxg7 2.Cf5++ Il s'agit d'un double échec. Le Roi doit bouger !

2.Ce6++ ne permet pas d'aboutir au mat. 2...Rg8 3.Cxd8 Tfxd8 Cette position est relativement égale.

2...Rg8 3.Ch6#



S40.6

1.Txh5! La reprise est obligatoire !

1...gxh5

1...Cd6 2.Th8#

2.Cg5!! Ce second coup, sans échec, scelle le sort de la partie. Le mat par 3.Fh7# est imparable. 2...Cd6 3.Fh7#!

Mix #9

S41.1

1.Fc5! Ne sous-estime pas la mobilité des pièces ! La Dame noire ne peut plus se déplacer. 1...Rg7 2.Da1! Maintenant que le pion a4 est protégé, 3.b4! est imparable. 2...Fe8 3.b4! La Dame est enfermée pour de bon !

S41.2

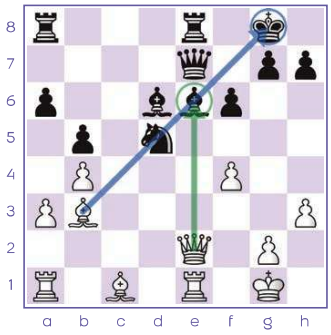
1...Fxf3! Un coup forcé ! Le Fou s'échange contre un des défenseurs de la case e5. 2.Fxf3 e5! Le pion est soutenu par le Cavalier. C'est suffisant pour ajouter un deuxième pion dans le petit centre. Les Noirs gagnent encore un temps en attaquant le Fou de cases noires. 3.Fg3 e4! Un autre gain de temps. L'expansion centrale continue ! 4.Fe2 Fxc5! Les Noirs récupèrent le pion avec un super centre. le petit roque va suivre avec une position très agréable.

S41.3

1.Dxe6+! La Dame élimine un défenseur du Cavalier d5 qui se retrouve maintenant sans protection.

1.Fxd5? Les Blancs ont une pièce de moins. La Dame e7 est suffisamment défendue. 1...Fxd5 2.Dxe7 Fxe7-+

1...Dxe6 2.Txe6! Txe6 3.Fxd5 Le clouage fait des merveilles. Les Noirs ont encore une qualité d'avance, mais plus pour longtemps. 3...Tae8 4.f5! enfonce le clou ! La Tour est condamnée. 4...Rf7 5.Fxe6+ Rf8 Finalement, un Fou est gagné.



Échec perpétuel

S41.4

1.Cf6+! Le début d'une manœuvre classique. Le Cavalier protège la Tour ! 1...Rf8 2.Cxh7+! Rg8 3.Cf6+! Maintenant, si le Roi rebrousse chemin en f8 alors les Blancs peuvent amorcer la triple répétition. 3...Rf8

3...Rh8? ne permet pas au Roi de s'échapper ! 4.Th7#!

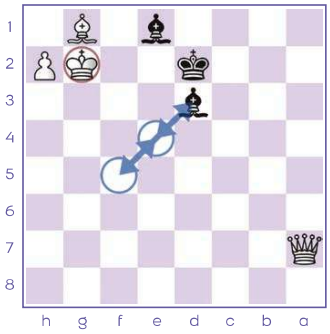
4.Ch7+ Re8 5.Cf6+

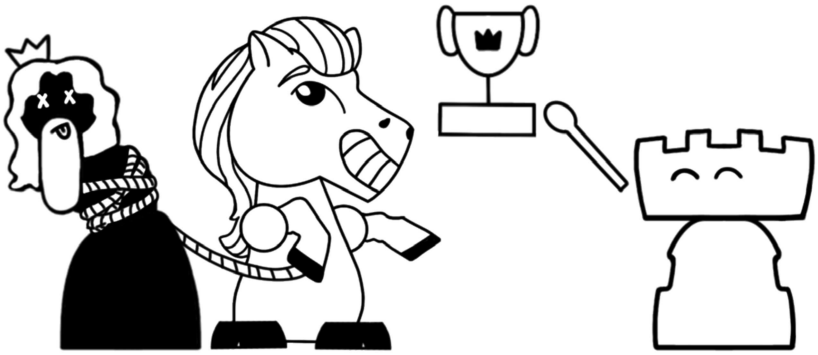
S41.5

1.Txh7+! Ce sacrifice attire la Dame et la dévie de la protection de la Tour f8. 1...Dxh7 2.Dxf8+! Dg8 3.Dh6+ La Dame peut multiplier les échecs sans crainte pour garantir le sauvetage de la partie. 3...Dh7 4.Df8+ Dg8 5.Dh6+ Dh7 6.Df8+

S41.6

1...Fe4+! Le Roi blanc occupe une position délicate. Les deux Fous et le Roi font barrage ! 2.Rf1 Fd3+! 3.Rg2 Fe4+! Les répétitions sauvent la partie. 4.Rh3 Ff5+! 5.Rg2 Fe4+!





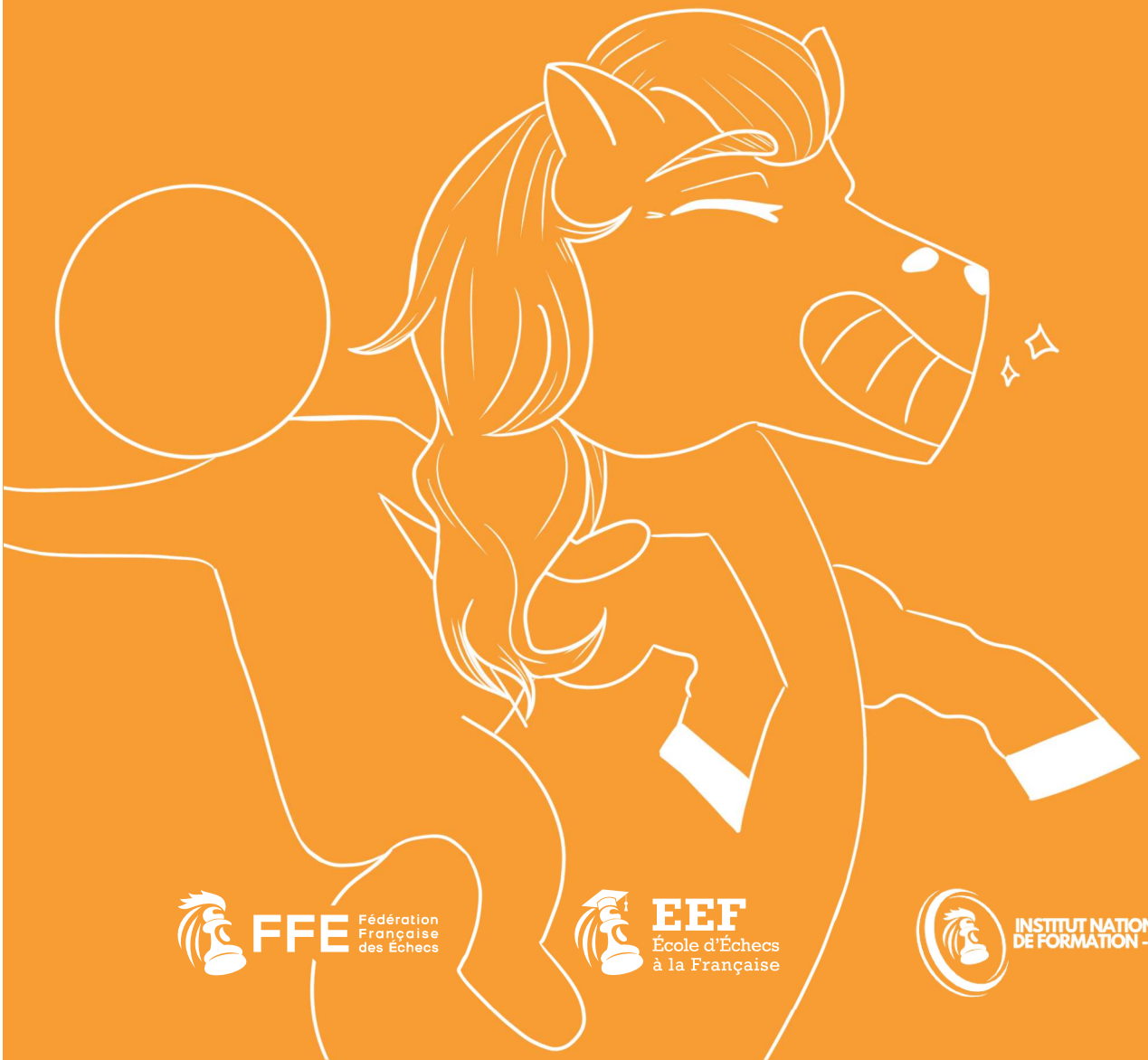
EEF.FFECHECS.FR

FFE Fédération Française des Échecs

EEF École d'Échecs à la Française

INSTITUT NATIONAL DE FORMATION - FFE

École d'Échecs à la Française



FFE Fédération Française des Échecs

EEF École d'Échecs à la Française

INSTITUT NATIONAL DE FORMATION - FFE