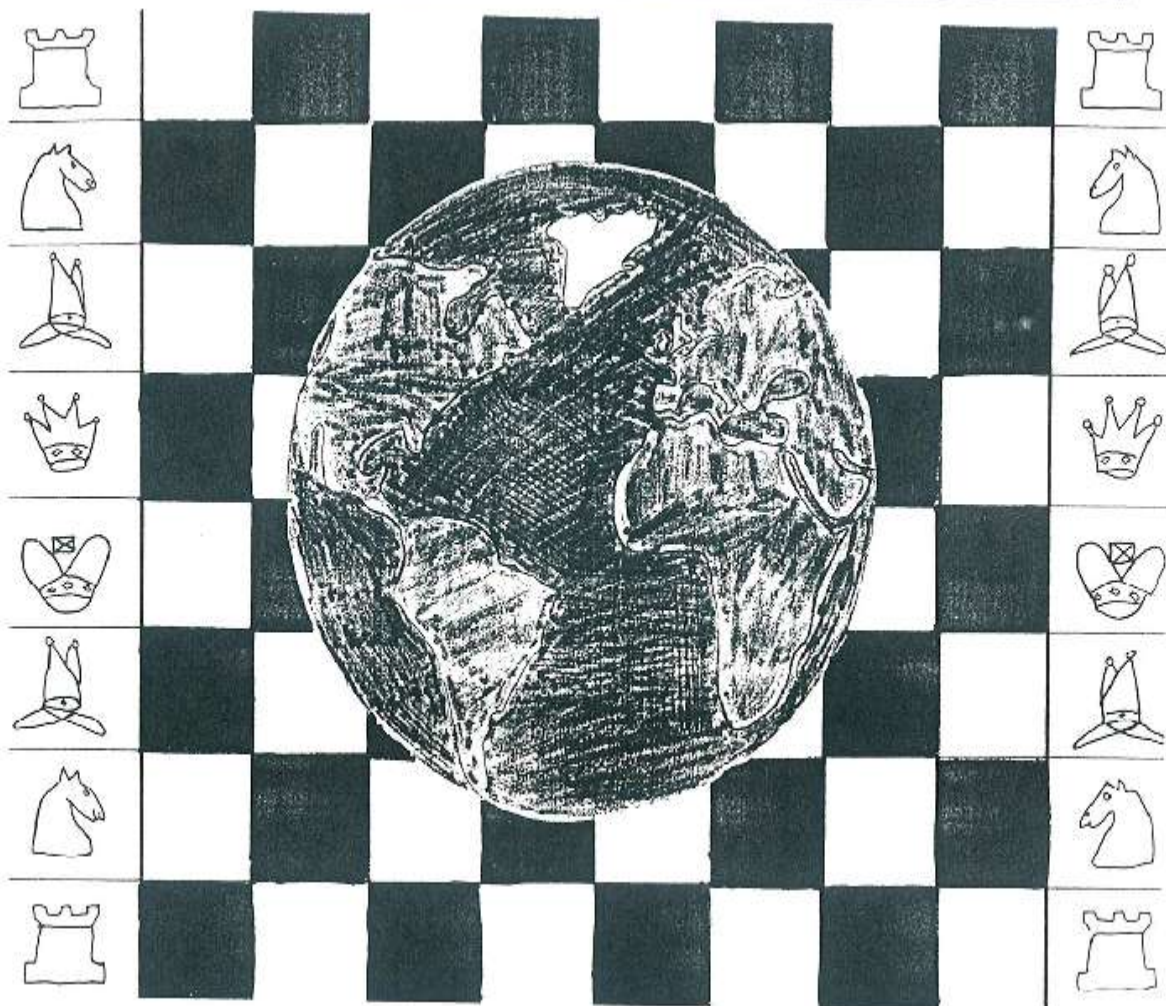


Dessin de WARNEK Nicolas âgé de 10 ans, école primaire à Sainte-Foy-Les-Lyon (69 110)



D
E
B
U
T
A
N
T
4

Auteurs de ce cahier :
Christophe LEROY accompagné de Sylvain RAVOT et Pierre MEINSOHN

DIFFE & DAFFE 2014 – Cahier n°4

Direction Nationale du Développement par l'Emploi et la Formation (DND)



SOMMAIRE

TACTIQUE ET PREMIERES COMBINAISONS

Sommaire :

Thèmes tactiques :

- Fourchette - attaque double (voir triple et quadruple !) (Tactique 1)
- La fourchette (Tactique 2)
- La fourchette - Exercices (Tactique 3)
- L'enfilade (Tactique 4)
- L'enfilade - Exercices (Tactique 5)
- L'enfilade - Exercices Bis (Tactique 6)
- Le clouage (Tactique 7)
- Le clouage - Exercices (Tactique 8)
- Les clouages absolus et relatifs (Tactique 9)
- Le clouage - Exercices (Tactique 10)
- L'attaque à la découverte (Tactique 11)
- Le sacrifice d'attraction (Tactique 12)
- Le sacrifice de déviation (Tactique 13)
- Le sacrifice de déviation - Surcharge (Tactique 14)

Nombre d'attaquants et de défenseurs :

- Nombre d'attaquants et de défenseurs (Tactique 15)
- Nombre d'attaquants et de défenseurs - Exercices (Tactique 16)
- Nombre d'attaquants et de défenseurs - Exercices Bis (Tactique 17)

Zugzwang :

- Le Zugzwang (Tactique 18)
- Le Zugzwang - Exercices (Tactique 19)

Et d'autres thèmes pour la route !

- La surcharge (Tactique 20)
- L'obstruction (Tactique 21)
- Sacrifice de démolition (exemple de double sacrifice de Fous) (Tactique 22)
- Coups rares (sous promotion) (Tactique 23)
- Le moulinet infernal (Tactique 24)
- La Tour ou la Dame folle (Tactique 25)
- La Tour sur la 2ème ou 7ème rangée (Tactique 26 et 26 bis)
- La 8ème rangée (Tactique 27)
- Les forteresses (Tactique 28)

Solutions :

- Solutions (Tactique 29)

TACTIQUE 1

FOURCHETTE - ATTAQUE DOUBLE (voir triple et quadruple !)

Une **attaque double** se produit lorsqu'un Pion ou une Pièce attaque deux unités adverses à la fois. Cette manœuvre est aussi appelée **fourchette**.

Position 1 : fourchette de Dame. Une attaque double est presque toujours imparable lorsque le Roi ennemi (en Échec) fait partie des unités attaquées.

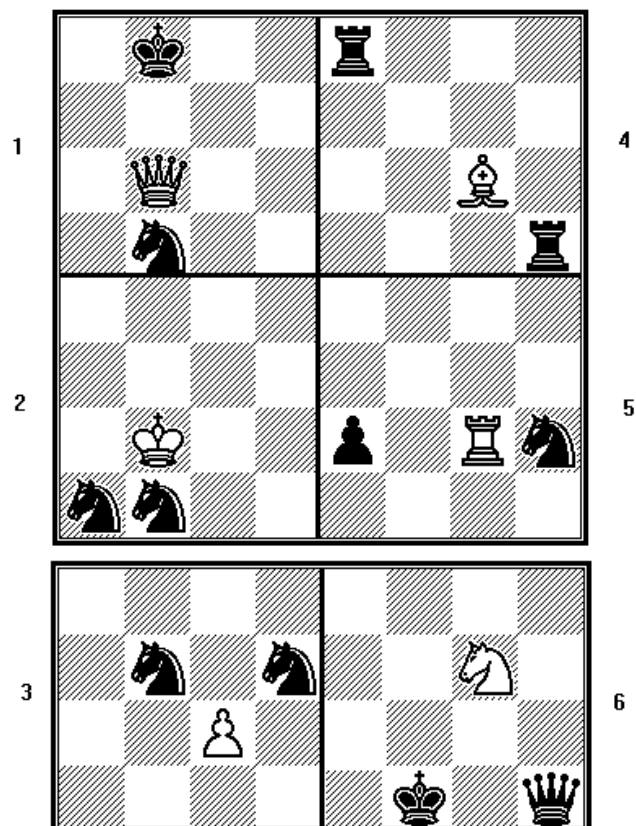
Position 2 : fourchette de Roi.

Position 3 : fourchette de Pion.

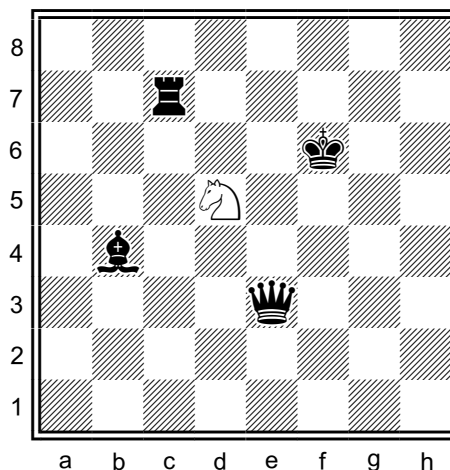
Position 4 : fourchette de Fou.

Position 5 : fourchette de Tour

Position 6 : fourchette de Cavalier. Grâce à leur excellente maniabilité (huit directions) Dames et Cavaliers excellent à engendrer une attaque double. Ils peuvent même faire des attaques triples et quadruples !



Une attaque quadruple de Cavalier !

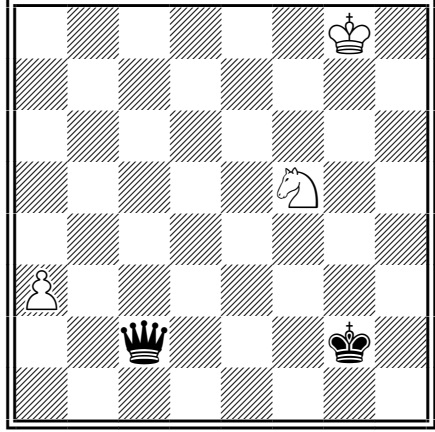
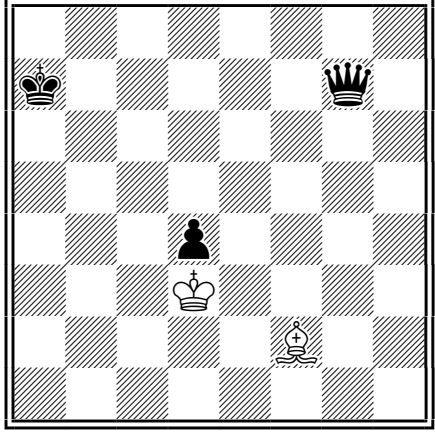
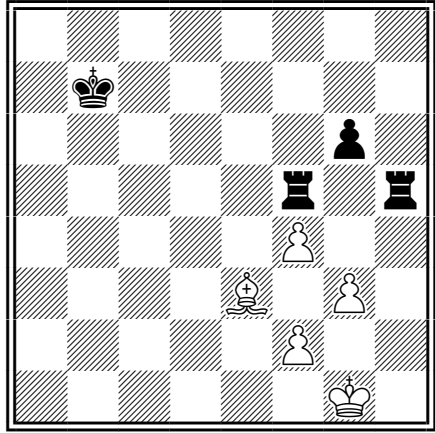
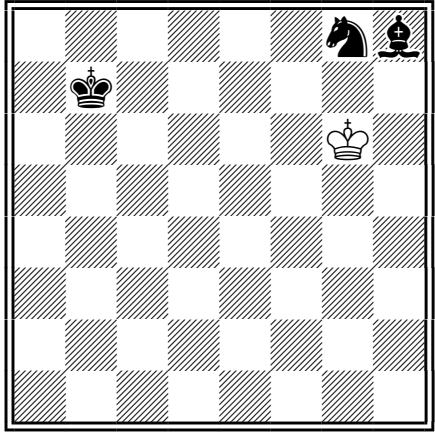
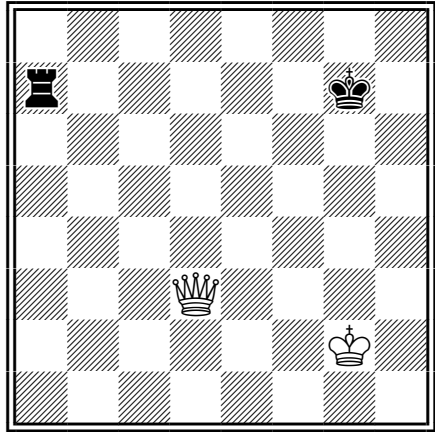
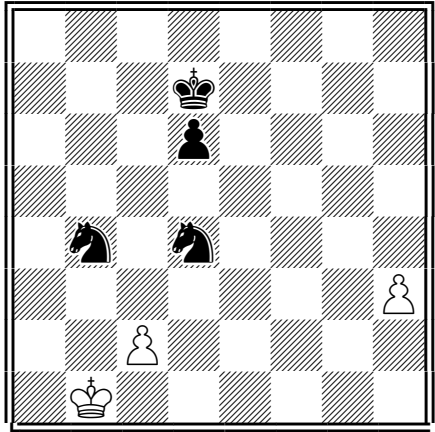


Nom : _____

LA FOURCHETTE

Une fourchette est une combinaison spectaculaire qui te permet à l'aide d'une Pièce d'attaquer plusieurs Pièces adverses. La palme d'or revient au Cavalier : c'est lui qui pratique, avec le plus de dextérité, ce thème bien connu du joueur de combinaisons.

Pour chaque diagramme, trouve une façon pour les Blancs de faire une fourchette.

 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">1 _____</p>	 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">2 _____</p>
 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">3 _____</p>	 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">4 _____</p>
 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">5 _____</p>	 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">6 _____</p>

Nom : _____

TACTIQUE 3

LA FOURCHETTE - EXERCICES

1

Les Blancs viennent de jouer Ce7+. Est-ce un bon coup ? Oui Non
 Pourquoi ? _____

2

Trouve le coup le plus fort pour les Blancs.

3

Les Blancs peuvent faire une jolie combinaison finale en se servant du thème de la fourchette. Comment ?

4

Quel est le coup qui permet aux Blancs de capturer la Tour noire ? _____

Nom : _____

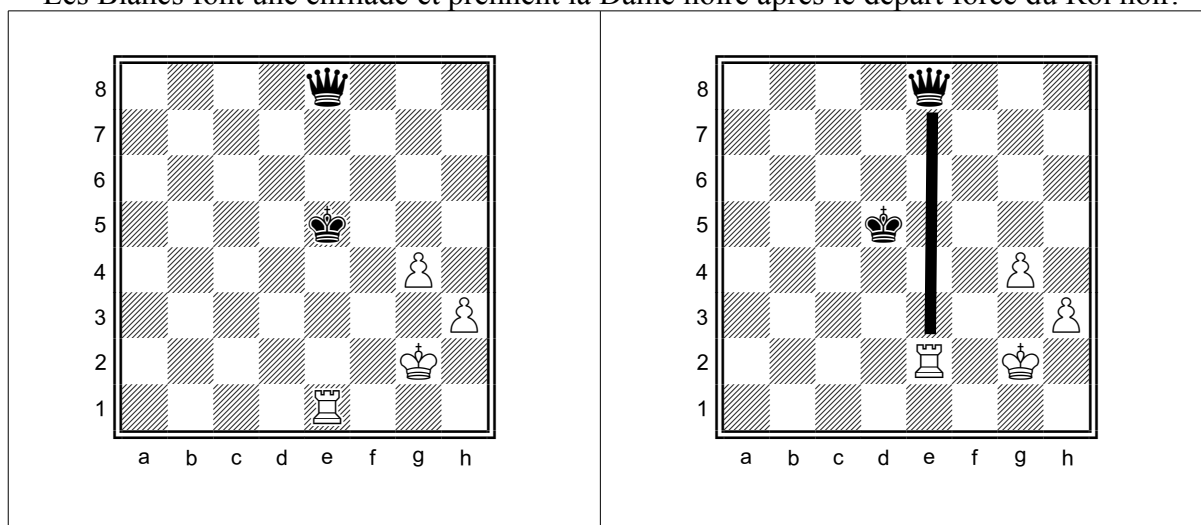
TACTIQUE 4

L'ENFILADE

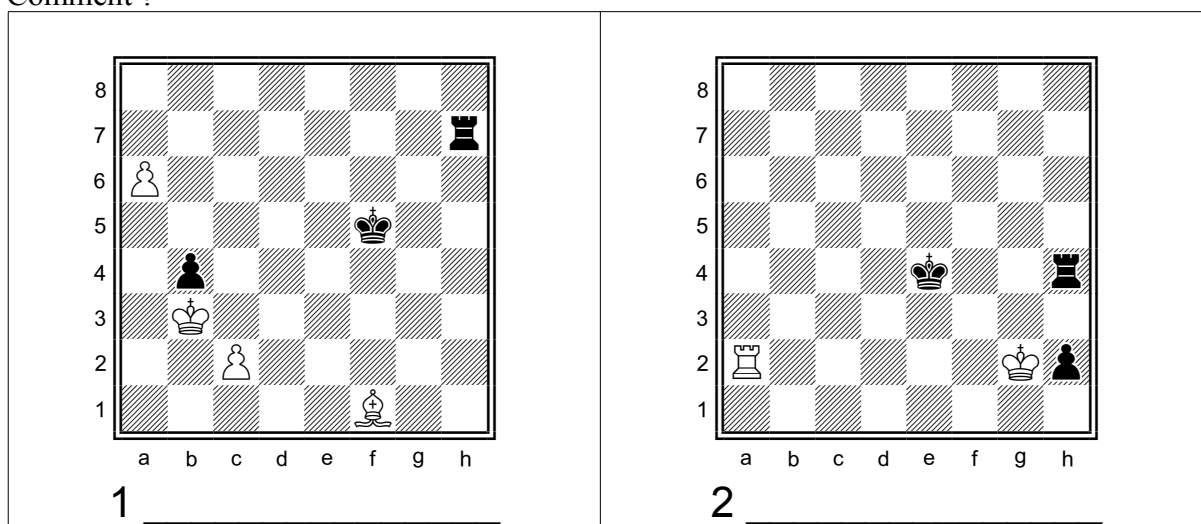
L'enfilade est une attaque avec une Pièce à longue portée (Dame, Tour ou Fou) d'une Pièce adverse derrière une autre Pièce adverse. Si la première Pièce attaquée fuit, la deuxième est prise. Dans l'exemple N° 1 la Tour blanche e2 attaque le Roi noir e5 et après le retrait du Roi noir, attaqué, la Dame noire sera prise par 2 Txe8 !

EXEMPLE N° 1

Les Blancs font une enfilade et prennent la Dame noire après le départ forcé du Roi noir.



Dans ces deux positions les Blancs jouent et gagnent du matériel grâce à une enfilade. Comment ?



Nom : _____

L'ENFILADE - EXERCICES

Les Blancs jouent et gagnent une Pièce grâce à l'enfilade. Comment ?

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

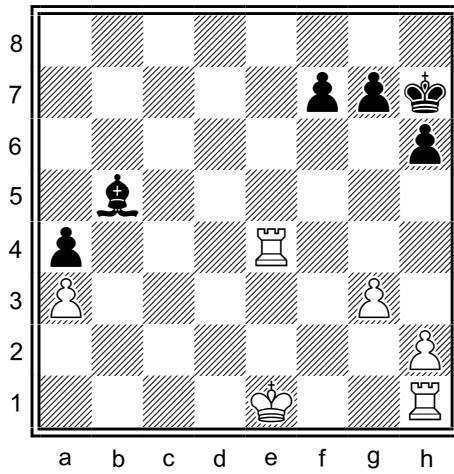
6. _____

Nom : _____

TACTIQUE 6

L'ENFILADE - EXERCICES bis

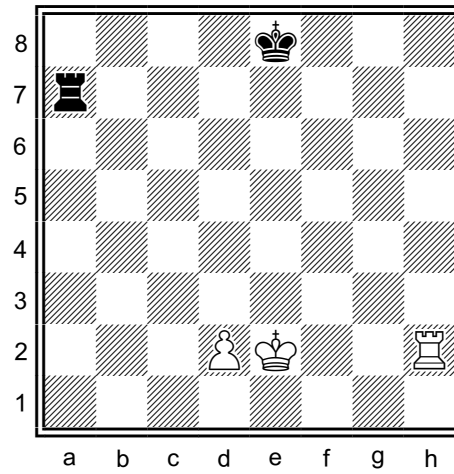
1



Le Roi n'est pas la seule pièce sujette à une enfilade. Quelle enfilade les Noirs ont-ils leur disposition ?

1. ____ ____

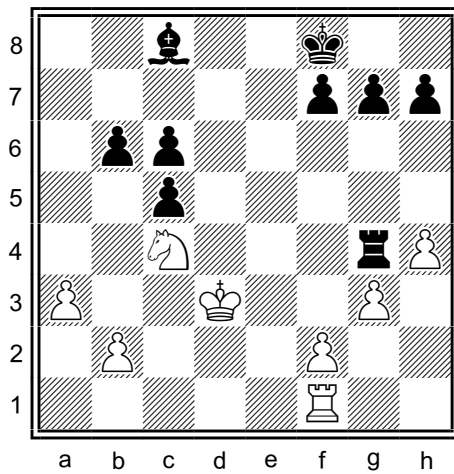
2



Comment les Blancs peuvent-ils gagner la Tour noire en 3 coups ?

2. ____ ____ ____

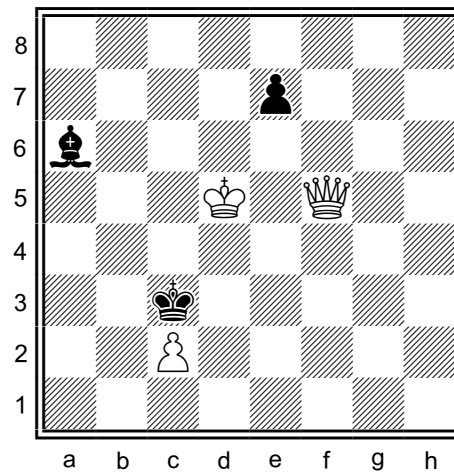
3



Comment les Noirs peuvent-ils gagner une pièce à l'aide d'une combinaison basée sur l'enfilade ? Notez la suite de coups

1. ____ ____
2. ____ ____
3. ____ ____

4



Comment les Noirs peuvent-ils gagner la Dame en 3 coups ? Notez la suite de coups

1. ____ ____
2. ____ ____
3. ____ ____

Nom : _____

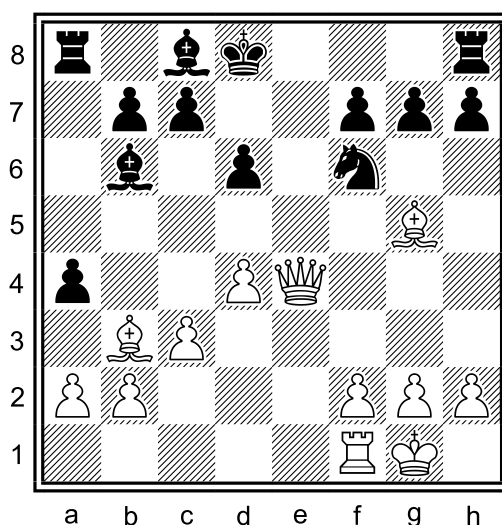
TACTIQUE 7

LE CLOUAGE

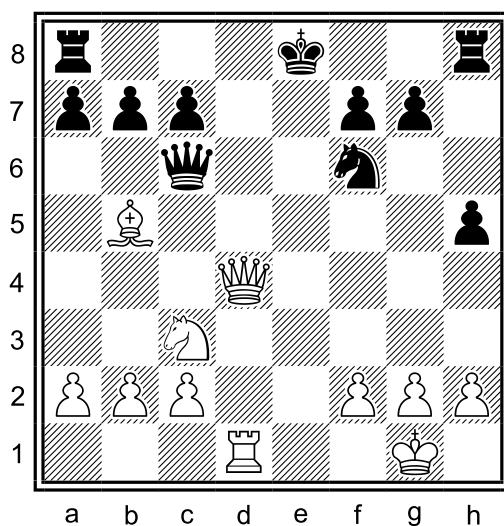
Il s'agit d'une action effectuée par une Pièce à longue portée, Dame, Tour ou Fou sur une Pièce ennemie et qui empêche en général le déplacement de cette Pièce sous peine de perdre une Pièce de valeur plus importante ou de jouer un coup interdit en mettant par exemple son Roi en prise (Voir exemples 1 et 2).

Dans l'exemple N°1, Les Noirs ne peuvent pas prendre la Dame blanche avec le Cavalier f6 sous peine de mettre leur Roi d8 en prise !

EXEMPLE 1

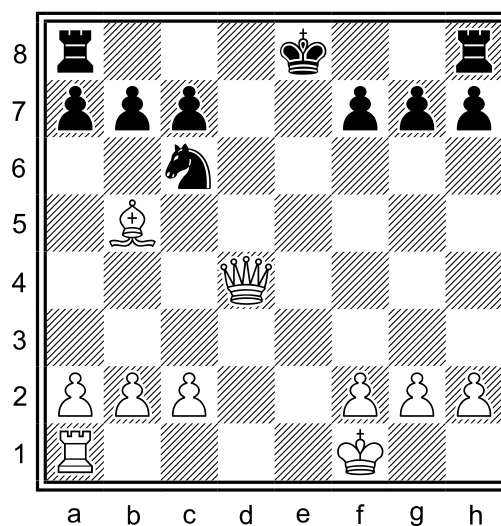


EXEMPLE 2



La Dame est perdue. Elle ne peut pas se soustraire au Fb5. Elle est clouée !

EXEMPLE 3



Le Cavalier Noir c6 aimerait bien prendre la Dame, mais ce coup est impossible. Le Cavalier est cloué par le Fou b5 !

Nom : _____

TACTIQUE 8

LE CLOUAGE - EXERCICES

1

a b c d e f g h

1- Que jouer pour piéger la Dame noire ?

2

a b c d e f g h

2- La Tour noire est capturée.
Comment empêcher sa perte ?

3

a b c d e f g h

3- Les Noirs jouent et gagnent une Pièce.

4

a b c d e f g h

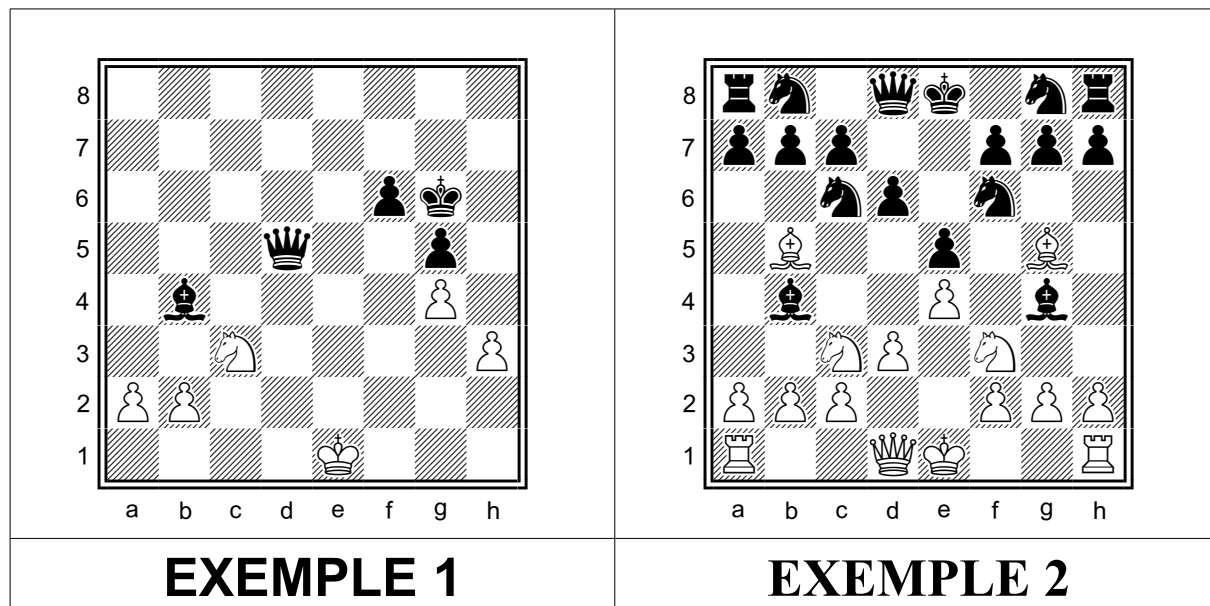
4- Que faire pour piéger la Dame noire ?
Clouage, attraction et fourchette !

Nom : _____

TACTIQUE 9

CLOUAGES ABSOLUS ET RELATIFS

Comme nous l'avons vu précédemment, le clouage est une action effectuée par une Pièce qui vise à longue portée une Pièce ennemie de valeur plus importante à travers une autre Pièce ennemie. Notez que seuls la Dame, la Tour et le Fou peuvent pratiquer un clouage.

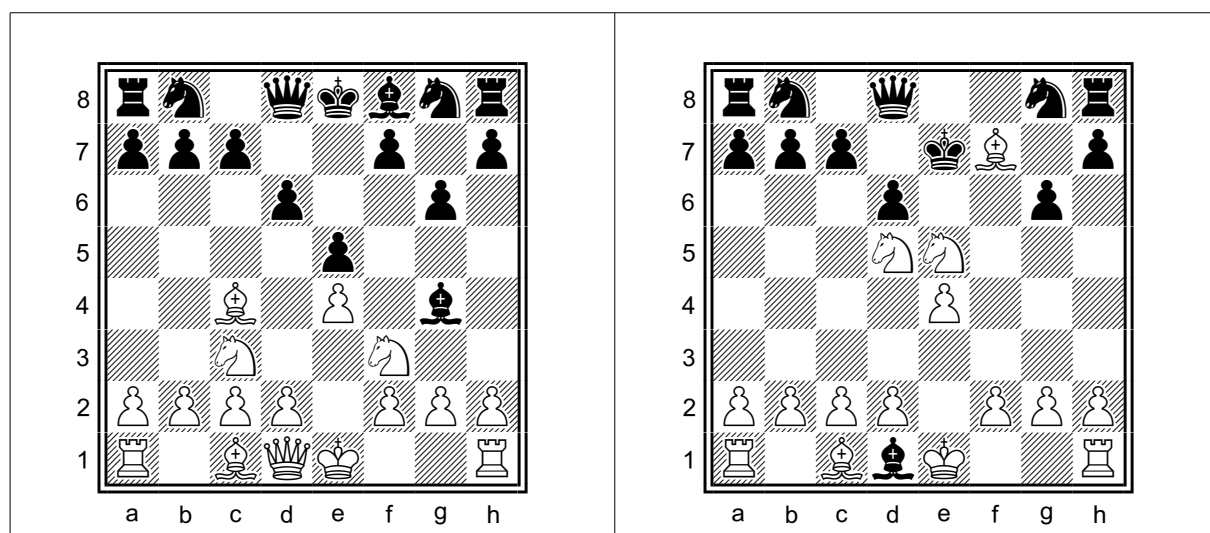


Le Cavalier Blanc c3 est cloué par le Fou b4
En fait, il ne peut se déplacer à cause du Roi Blanc qui serait en Échec.

Le Cavalier Noir f6 est cloué par le Fou Blanc g5.
En effet, sur un déplacement du Cavalier, il s'ensuivrait Fou prend Dame !

Il existe deux sortes de clouage : **le clouage relatif** et **le clouage absolu**. Dans l'exemple N°1, il est absolu car le Cavalier c3 n'a pas le droit de se déplacer, le Roi Blanc serait alors en Échec, ce qui est interdit par les règles du jeu.

Dans l'exemple N°2, il est relatif. Les Noirs ont le droit de jouer le Cavalier f6 même s'ils perdent leur précieuse Dame.



Les Noirs viennent de jouer 1... Fg4 ? (voir ci-dessus) : un clouage très relatif sur quoi les Blancs jouèrent 2. Cxe5 ! Fxd1 3. Fxf7+ ! Re7 4. Cd5 Échec et Mat ! Le Mat du sir DE LEGAL !

Nom : _____

LE CLOUAGE - EXERCICES

1

Est-ce que le Cavalier noir a le droit de prendre le Cavalier blanc sans danger ?

OUI **NON**

2

Est-ce que le Cavalier blanc a le droit de se libérer de l'action de la Dame ?

OUI **NON**

3

Est-ce que le Cavalier noir peut prendre la Dame blanche sans danger ?

OUI **NON**

4

Est-ce une bonne idée de prendre la Dame blanche avec le Cavalier noir f6 ?

OUI **NON**

5

Est-ce que le Fou blanc g2 peut « couvrir » l'Échec de la Tour noire c1 sans danger ?

OUI **NON**

6

Est-ce que le Fou blanc f2 peut « couvrir » l'Échec de la Tour noire c1 sans danger ?

OUI **NON**

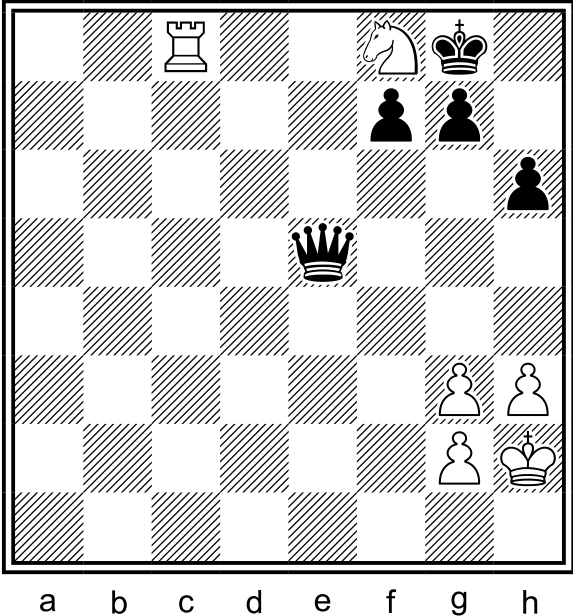
Nom : _____

TACTIQUE 11

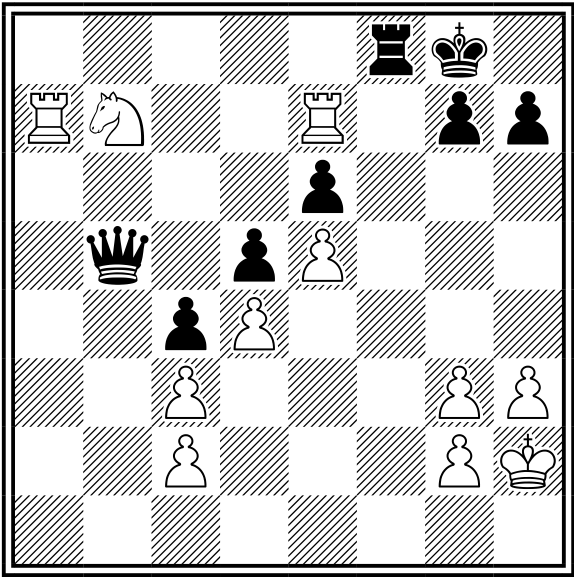
L'ATTAQUE A LA DECOUVERTE

L'attaque à la découverte est une technique très puissante, en particulier quand la découverte est réalisée avec un Échec au Roi. Voici un exemple :

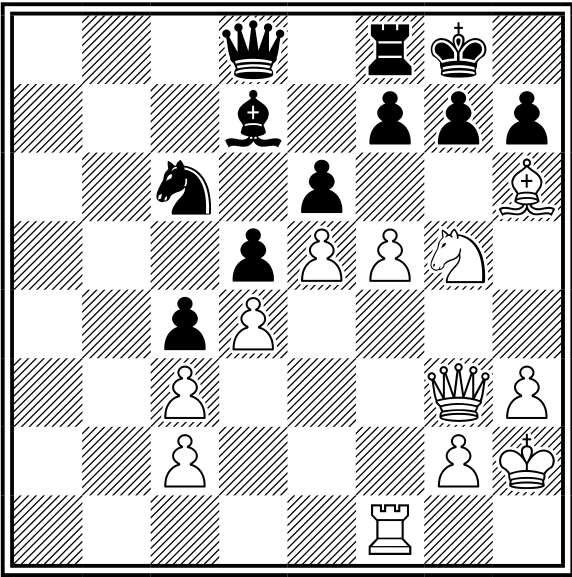
1. Cd7+ ! (1. Cg6+ marche aussi) Rh7 et le Cavalier prend la Dame ! 2. Cxe5



Dans ces deux positions les Blancs jouent et gagnent grâce à une attaque à la découverte



1 _____

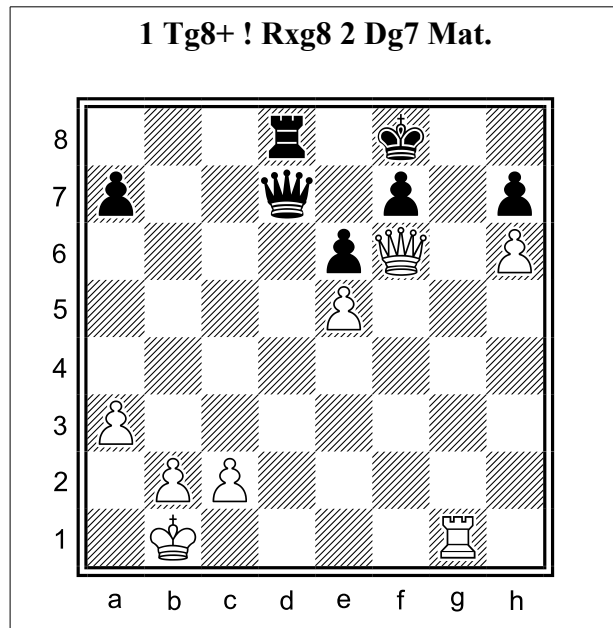


2 _____

Nom : _____

LE SACRIFICE D'ATTRACTION

Il s'agit d'attirer le Roi adverse, ou une Pièce, sur une case fatale (Mat ou gain matériel). Si le Roi Noir était en g8 tu pourrais le mater. Un beau sacrifice va l'amener sur la case de sa mort...



Essaie de réaliser d'autres belles attractions !

<p>1 _____</p>	<p>2 _____</p>
<p>3 _____</p>	<p>4 _____</p>

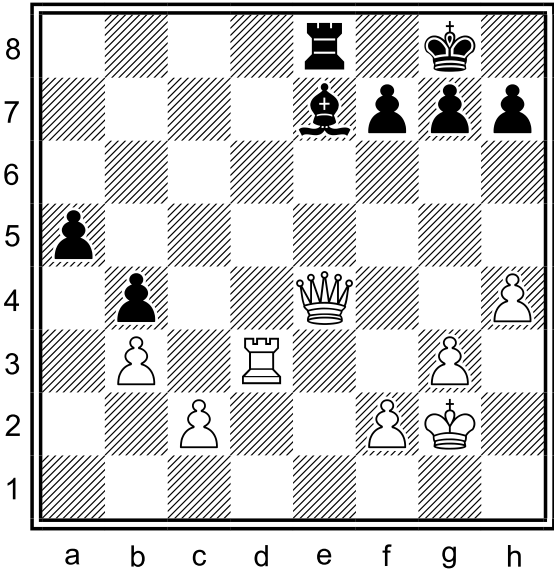
Nom : _____

TACTIQUE 13

LE SACRIFICE DE DEVIATION

Le sacrifice de déviation est une arme tactique très courante dans l'arsenal du joueur d'attaque. Il s'agit de forcer une Pièce adverse à se déplacer afin de, soit mater le Roi adverse, soit de gagner du matériel de manière décisif. Dans l'exemple ci-dessous, les Blancs jouèrent :

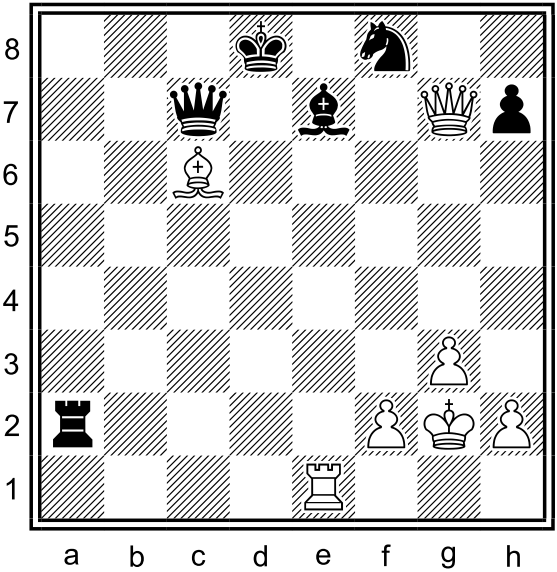
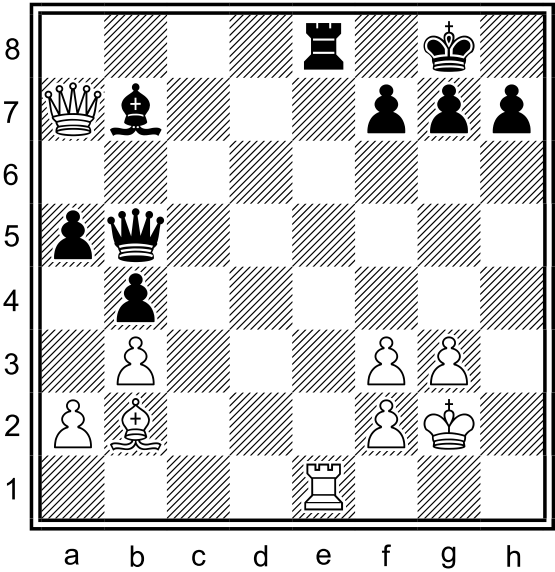
Un sacrifice de déviation !
1. Dxe7 ! et Si Txe7 2. Td8+ Te8 3. Txe8 Mat.



Essaie de réaliser d'autres belles déviations !

1 _____

2 _____

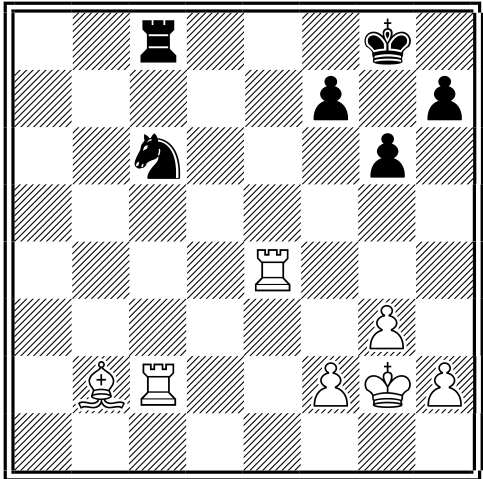
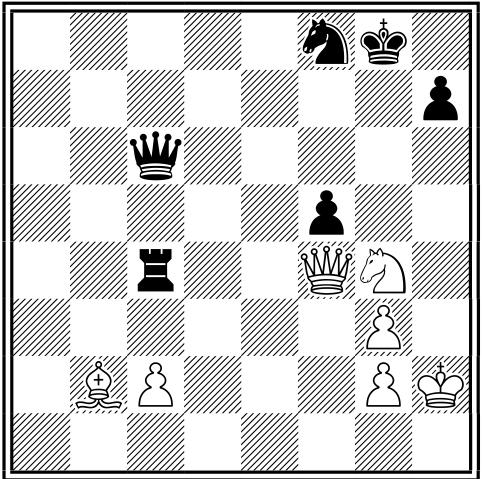
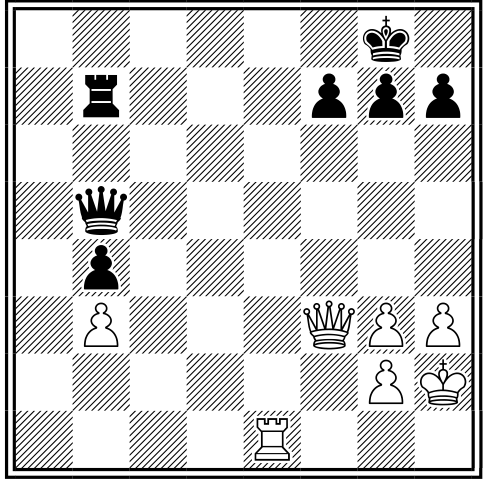
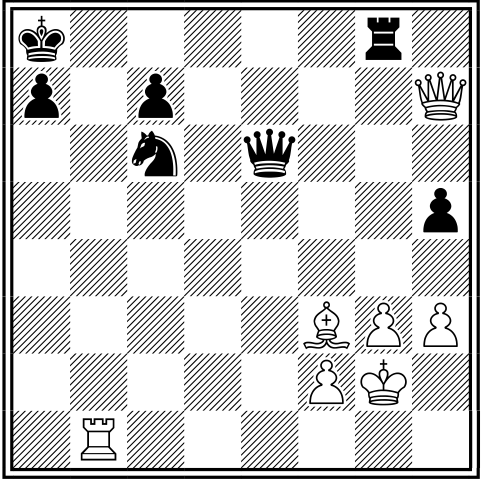


Nom : _____

TACTIQUE 14

LE SACRIFICE DE DEVIATION - SURCHARGE

Le sacrifice de déviation est souvent accompagné d'une surcharge. Essaie de réaliser de belles déviations dans les quatre positions suivantes : les Blancs jouent et gagnent !

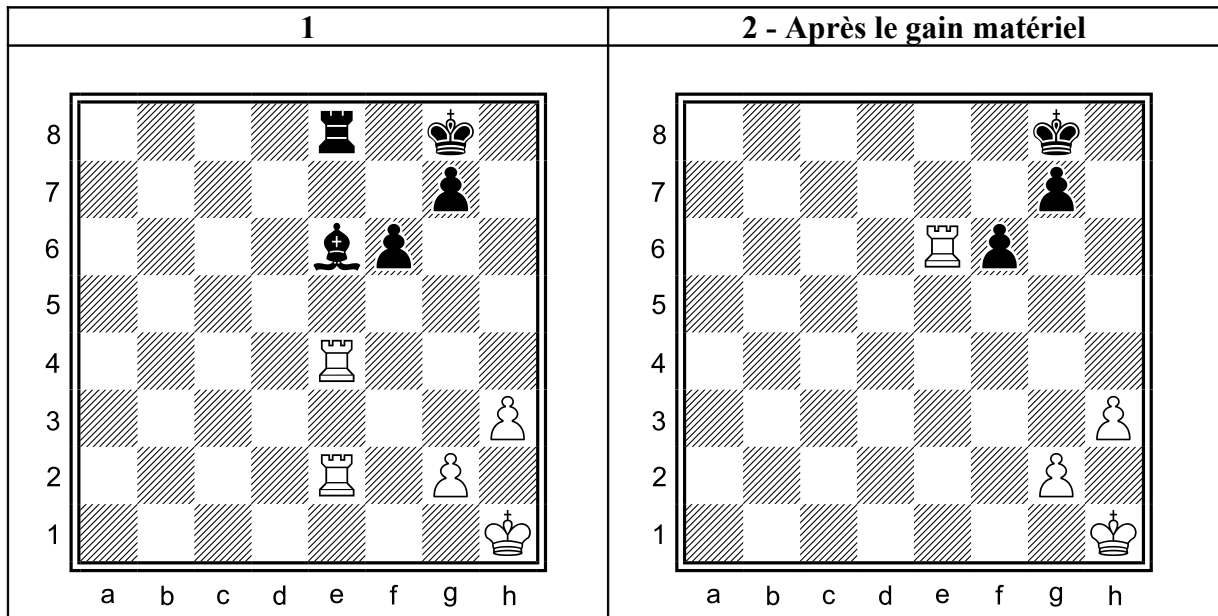
<p>1 _____</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p>2 _____</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>
<p>3 _____</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p>4 _____</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">Mat en deux coups</p>

Nom : _____

TACTIQUE 15

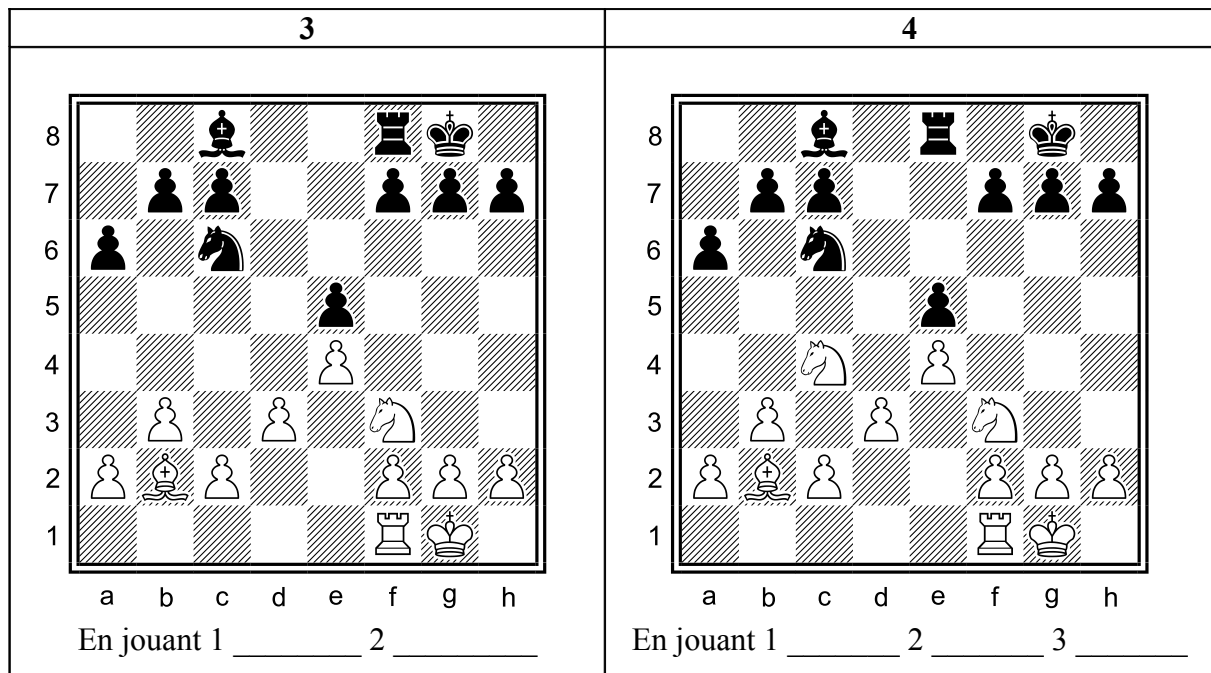
NOMBRE D'ATTAQUANTS ET DE DEFENSEURS

Pour gagner du matériel aux Échecs, il faut savoir faire des additions ! Par exemple, dans le diagramme 1, les Blancs peuvent gagner du matériel. Les Tours blanches attaquent deux fois le Fou noir e6 qui n'est défendu qu'une fois par une Tour noire e8. La combinaison « mathématique » 1. Txe6 Txe6 2. Txe6 montre que les Blancs ont gagné un Fou et une Tour noirs contre une Tour blanche soit 8 points moins 5 points = 3 points ! (voir le diagramme 2) Ça n'est pas plus compliqué que cela, une combinaison pour gagner du matériel !



AUTRES EXEMPLES

Dans les diagrammes 3 et 4 les Blancs ont encore la possibilité de gagner du matériel. Comment ?

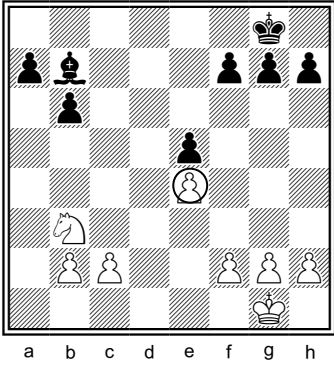
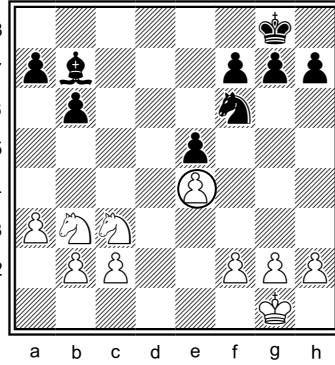
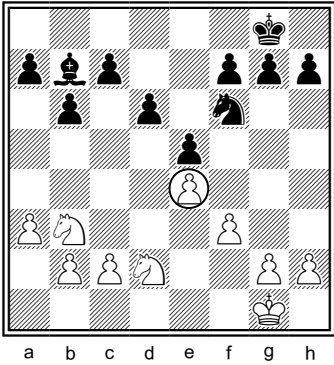
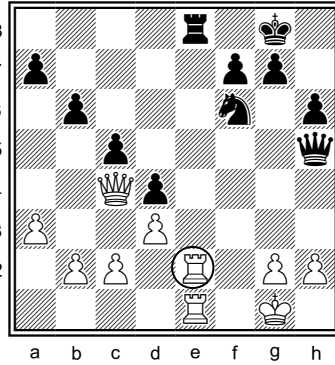
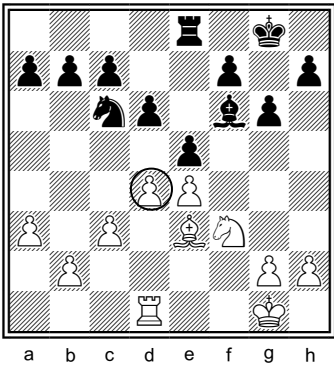
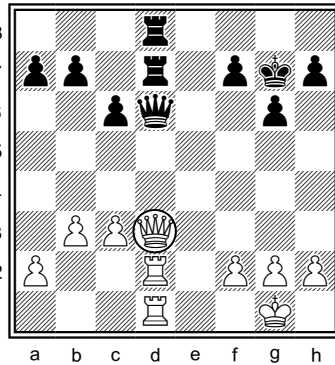


Nom : _____

TACTIQUE 16

NOMBRE D'ATTAQUANTS ET DE DEFENSEURS - EXERCICES

Comptez le nombre de Pièces noires qui attaquent la Pièce blanche encerclée, et comptez aussi le nombre de Pièces blanches défensives. Dites maintenant (par OUI ou par NON) si les Noirs gagnent du matériel en prenant la Pièce sur cette case.

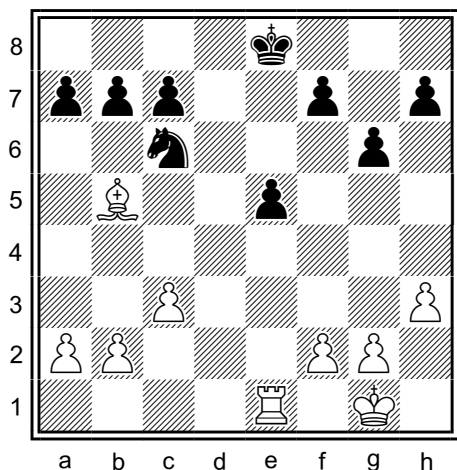
 <p>1 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>	 <p>2 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>
 <p>3 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>	 <p>4 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>
 <p>5 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>	 <p>6 OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/></p>

Nom : _____

TACTIQUE 17

NOMBRE D'ATTAQUANTS ET DE DEFENSEURS - EXERCICES Bis

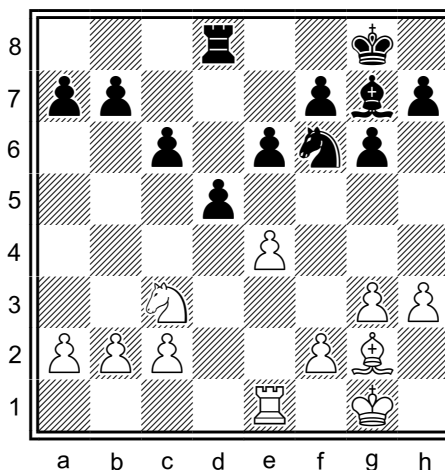
1



Est-ce bon pour les Blancs de capturer le Pion e5 ?

OUI NON

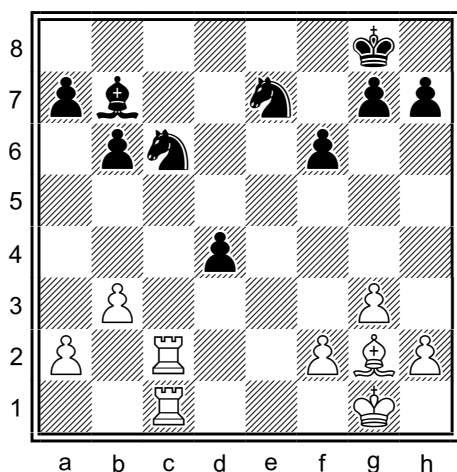
2



Les Blancs attaquent 3 fois le Pion d5.
Peuvent-ils gagner du matériel ?

OUI NON

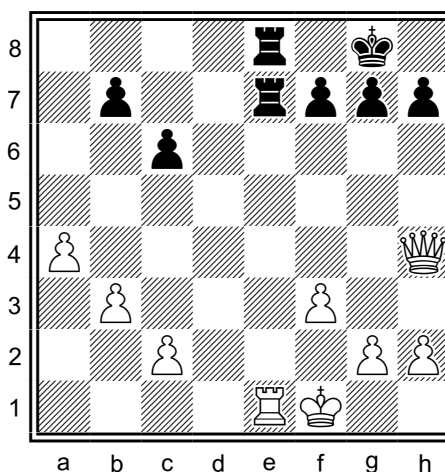
3



Est-ce que l'attaque des Blancs est suffisante sur la case c6 pour gagner du matériel ?

OUI NON

4



Est-t-il bon de prendre la Tour blanche e1 ?

OUI NON

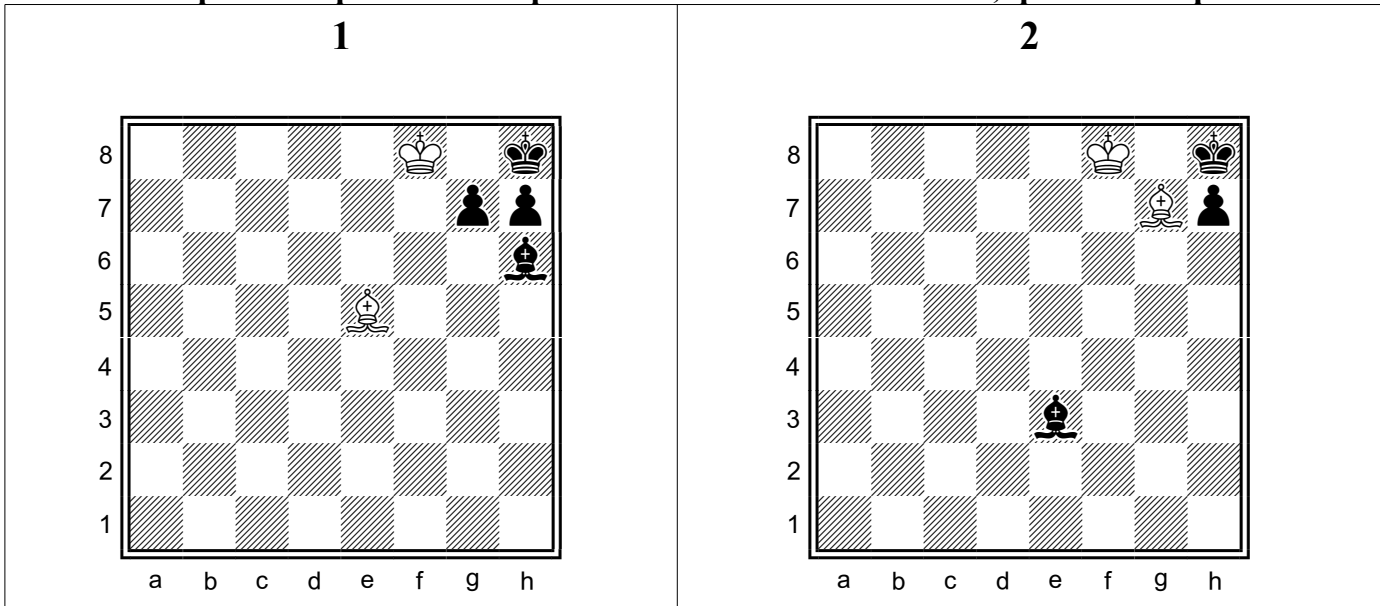
Nom : _____

TACTIQUE 18

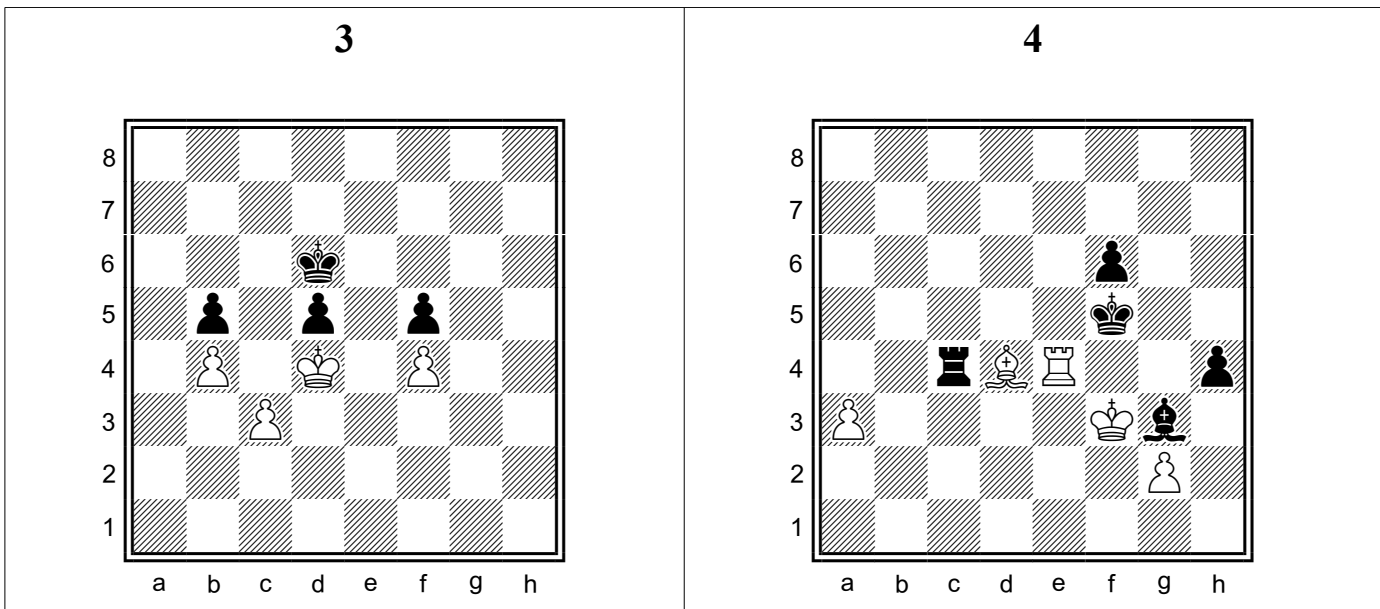
LE ZUGZWANG

Le Zugzwang est une situation relativement fréquente où le meilleur coup pour un camp serait de ne pas jouer. En effet, en jouant un coup le joueur se retrouve forcément dans une position perdante. Cette notion est assez compliquée pour un jeune et demande une bonne compréhension des Échecs. L'enfant doit garder son calme et faire un coup d'attente ce qui est rarement dans son caractère impétueux !

Vous possédez plusieurs coups mais aucun n'est satisfaisant, quatre exemples :



Dans le diagramme N°1, les Noirs sont en Zugzwang. En effet, aucun bon coup n'est possible. Les Noirs jouèrent de manière forcée le Fou sur la diagonale h6 - c1 et les Blancs donnèrent le mat par **2.Fxg7 mat.** (voir le diagramme 2)



Les Noirs jouent et perdent quoi qu'il arrive...
1...Rc6 2.Re5 gagne ou **1...Re6 2.Rc5** gagne.

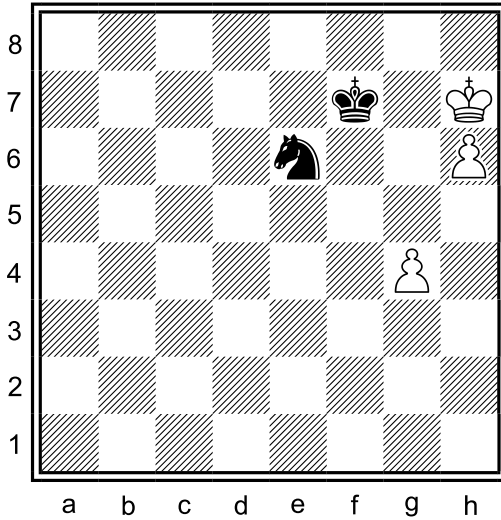
Les Noirs jouèrent le fort **1...Ta4!** et les Blancs sont en zugzwang ! Bouger le Fou perd la Tour, bouger la Tour perd le Fou et bouger le Roi perd la Tour ! Quelle horreur !

Nom : _____

LE ZUGZWANG - EXERCICES

Deux exercices :

Les Noirs jouent et font Mat
en 3 coups grâce au Zugzwang !

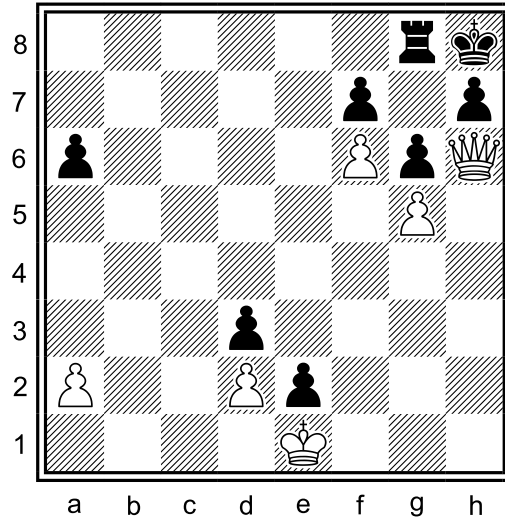


1 _____

2 _____

3 _____

Les Blancs jouent et font Mat
en 3 coups grâce au Zugzwang !



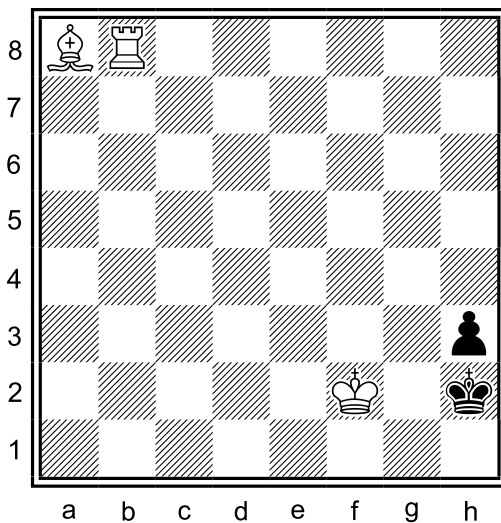
1 _____

2 _____

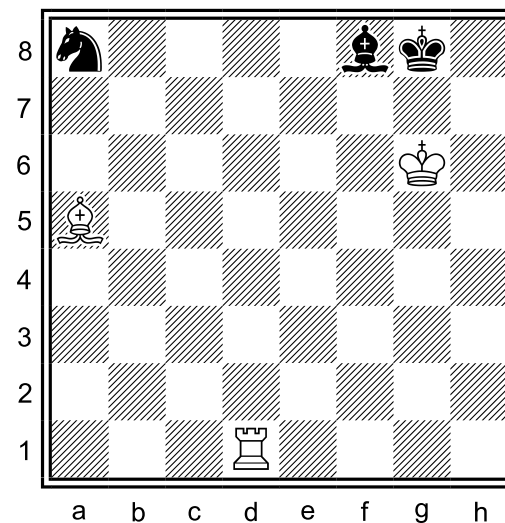
3 _____

Encore deux beaux Zugzwang !

Les Blancs matent en deux coups grâce au
Zugzwang ! 1. Fg2 ! h3xfg2 Forcé ! 2. Th8 Mat !



1. Td8 ! Zugzwang complet !
Les Noirs sont forcés de jouer dans l'immédiat leur
Cavalier 1... Cc7 2. Fxc7 mais horreur ce n'est pas
fini ! 2... Rh8 3. Txf8 Mat !



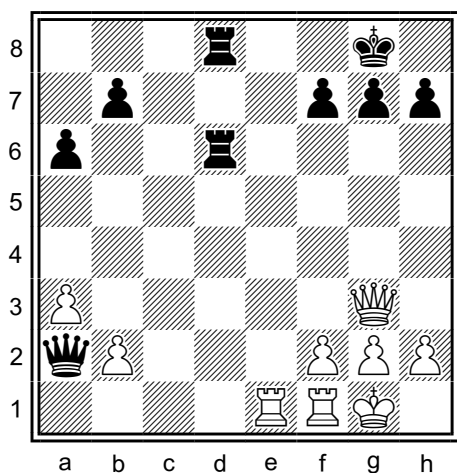
Nom : _____

LA SURCHARGE

Une Pièce est dite « surchargée » quand elle doit remplir simultanément deux emplois incompatibles. Pour la repérer, on supprime par la pensée la Pièce soupçonnée de surcharge. On vérifie alors que deux cases vitales ne sont plus contrôlées dans le camp adverse.

Pour exploiter une « surcharge », c'est très simple, il suffit de dévier la Pièce surchargée sur l'une des 2 cases afin que ladite Pièce ne remplisse pas sa seconde fonction.

Beaucoup de joueurs ont été victimes de la combinaison tactique, simple, représentée sur le diagramme ci-dessous :



Ici, la Tour d8 est surchargée car elle doit parer, à la fois, le Mat du couloir sur la colonne « e » et la prise de la Tour d6 par la Dg3.

Exploitation de cette surcharge :

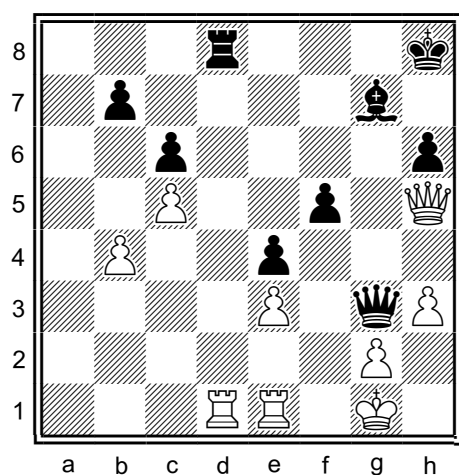
1. Dxd6 ! La déviation 1. Te8+ ?! Txe8. 2. Dxd6 ne ferait qu'échanger une Tour.

1. Txd6

Sinon les Noirs resteraient avec une Tour de retard.

2. Te8 mat

Le thème de la surcharge est également présent dans la position du diagramme suivant, tirée de la partie ANDERSSON-NUNN, Londres 1982.



En jouant 1 Td5 ?!, les Noirs laissèrent échapper un gain simple. Pourriez-vous faire mieux que le Grand Maître anglais John NUNN ?

Le gain pouvait être obtenu par l'enchaînement subtil :

1. Td2 !

Exploitant la surcharge de travail de la Tour d1 qui doit défendre sa consœur et contrôler la seconde rangée.

2. Txd2

La menace noire de Mat en g2 ne laisse pas le choix. 2. De8+ Rh7 et 2. Te2 Txd1+ ne sont pas meilleurs pour les Blancs.

2. Dxe1+ 3. Rh2 Dxd2 0-1

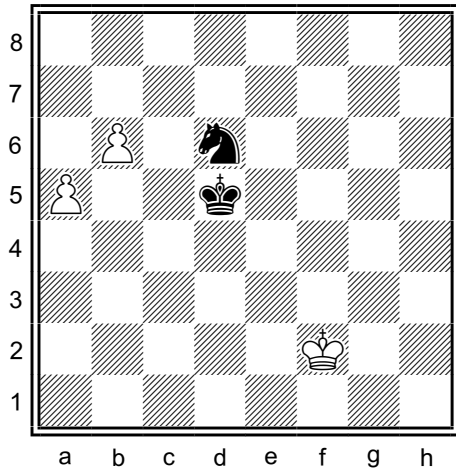
Les Noirs ont gagné une Pièce (3... Fe5+ 4. g3 Dxd2+ 5. Rh1 De1+ 6. Rg2 Dxd2+ 7. Rf1 Fg7 et l'abandon n'est pas loin non plus).

Nom : _____

L'OBSTRUCTION

L'obstruction est un sacrifice visant à attirer, sur une case précise, une Pièce adverse qui va gêner ensuite l'action de l'une de ses consœurs. Un exemple connu d'obstruction nous est fourni par la situation du diagramme suivant :

1



Dans le diagramme 1, si à présent les Blancs avancent le Pion « a », le Roi noir vient en « c6 » et aucune promotion n'est possible. La bonne solution est :

1. b7 ! Attirant le Cavalier noir en b7 afin qu'il obstrue la diagonale h1-a8.

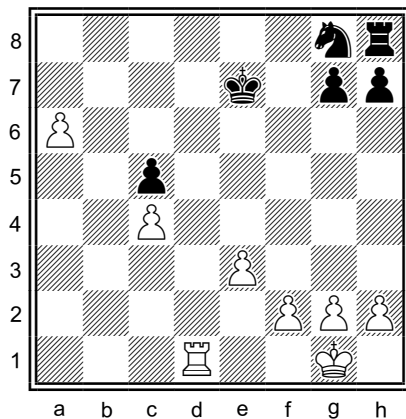
1... Cxb7 Les Noirs n'ont pas le choix. Le Cavalier noir va maintenant être nuisible à son propre camp.

2. a6 Bien que pouvant entrer dans le carré du Pion, le Roi noir est dans l'impossibilité de le stopper car il est gêné par son propre Cavalier.

2... Rc6 3. a7 ! 1-0.

Le Pion blanc file à Dame irrémédiablement. La finale est à présente gagnante pour les Blancs.

2



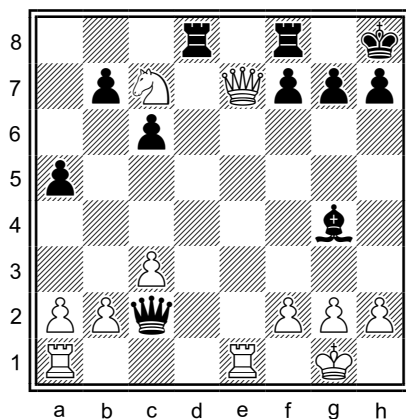
Dans ce second exemple, diagramme 2, les Blancs sont dans l'incapacité de promouvoir leur Pion passé « a6 » par 1. a7 ? en raison de 1. Cf6 Et si 2. Ta1, alors 2. Ta8 et les Noirs ont l'avantage.

La solution correcte est : **1. Td8 !!**

Le clouage du Cg8 force le Roi noir à prendre la Tour blanche ce qui va laisser le champ libre au Pion a6...

1. Rxd8 2. a7 Re7 3. a8 = Dame 1-0

3



Nota : il ne faut pas confondre « l'obstruction » avec « l'interception » et « le court-circuit » où les communications sont coupées entre deux ou plusieurs pièces. Dans le diagramme 3 ci-contre un exemple d'interception :

1. Ce8 !! Tdx8 2. Dxe8 ! 1-0

Nom : _____

Sacrifice de DEMOLITION

Exemple de double sacrifice de Fous

Le sacrifice de démolition consiste, comme son nom l'indique, à démolir le Roque adverse afin d'accéder au Roi. L'une de ses formes la plus connue et efficace est le double sacrifice de Fous.

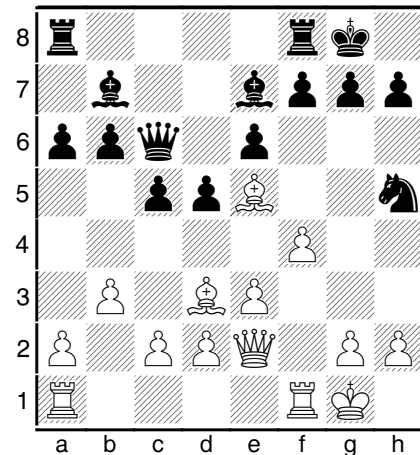
1) Emanuel LASKER face à Johann Hermann BAUER (Amsterdam, 1889)

1.f4 d5 2.e3 Cf6 3.b3 e6 4.Fb2 Fe7 5.Fd3 b6 6.Cc3 Fb7 7.Cf3 Cbd7 8.0-0 0-0 9.Ce2 c5 10.Cg3 Dc7 11.Ce5 [Si 11.f5? e5!] 11...Cxe5 12.Fxe5 Dc6 13.De2 a6 14.Ch5 Cxh5 [Si 14...Ce8 15.Fxg7 ! Cxg7 16.Dg4 et les Blancs gagnent]

Voir le diagramme ci-contre

15.Fxh7+! Rxh7 16.Dxh5+ Rg8 17.Fxg7 Rxg7 18.Dg4+ [Si 18.Tf3 Th8 19.Tg3+ Fg5! Égalité !] 18...Rh7 19.Tf3 e5 (le seul coup) 20.Th3+ Dh6 21.Txh6+ Rxh6 22.Dd7 (la pointe !) 22...Ff6 23.Dxb7 Rg7 [23...Tab8 24.Dxd5 et les Blancs gagnent] 24.Tf1 Tab8 25.Dd7 [ou 25.Dxd5] 25...Tfd8 26.Dg4+ Rf8 27.fxe5 Fg7 [27...Fxe5 28.Df5 et les Blancs gagnent] 28.e6 Tb7 29.Dg6 f6 30.Txf6+ Fxf6 31.Dxf6+ Re8 32.Dh8+ Re7 33.Dg7+ Rxe6 34.Dxb7 1-0

L'un des tout premiers exemples de ce double sacrifice !

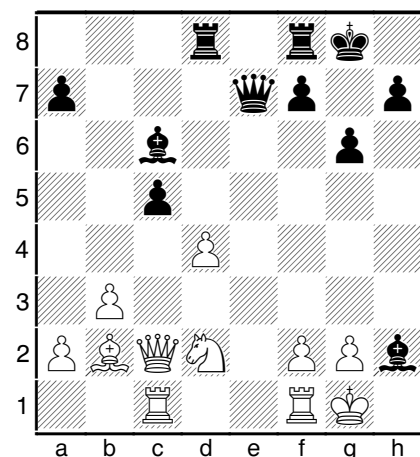


2) Aaron NIMZOWITSCH face à Siegbert TARRASCH (Saint Petersburg, 1914)

1.d4 d5 2.Cf3 c5 3.c4 e6 4.e3 Cf6 5.Fd3 Cc6 6.0-0 Fd6 7.b3 0-0 8.Fb2 b6 9.Cbd2 Fb7 10.Tc1 De7 11.cxd5 exd5 12.Ch4?! g6 13.Chf3 Tad8 14.dxc5 bxc5 15.Fb5 Ce4 16.Fxc6 Fxc6 17.Dc2 Cxd2 18.Cxd2 La position critique. Le Roi blanc est privé de Pièces défensives et les Fous noirs occupent des positions menaçantes. La clef de beaucoup d'attaques est d'utiliser toutes les Pièces disponibles. 18...d4! 19.exd4 Fxh2+! [19...Fxc2! marche aussi !]

Voir le diagramme ci-contre.

20.Rxh2 Dh4+ 21.Rg1 Fxc2! 22.f3 [22.Rxc2 Dg4+ 23.Rh1 Td5 24.Dxc5 Dh5+ 25.Rg1 Dg5+ 26.Rh1 Txc5 et les Noirs sont gagnants] 22...Tfe8! La dernière Pièce noire se joint à l'attaque, menaçant déjà Te2. 23.Ce4 Dh1+ 24.Rf2 Fxf1 25.d5 f5 26.Dc3 Dg2+ 27.Re3 les Blancs menacent tout de même le Mat, les Noirs frappent donc les premiers 23...Txe4+ 28.fxe4 f4+ 29.Rxf4 Tf8+ 30.Re5 Dh2+ 31.Re6 Te8+ 32.Rd7 Fb5 Échec et Mat ! 0-1

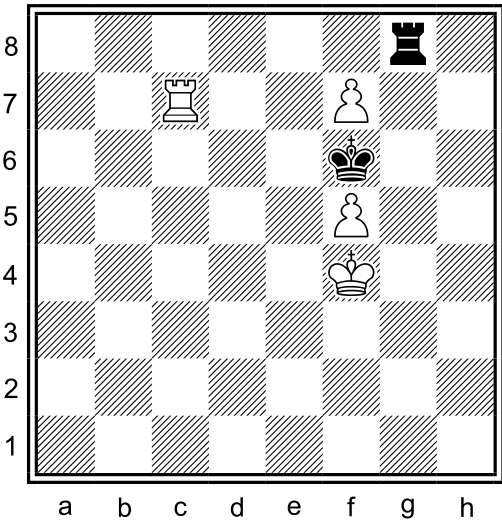


Le double sacrifice de Fous est une technique classique pour démolir un Roque. Il nécessite habituellement au moins une Dame et une Tour en renforts.

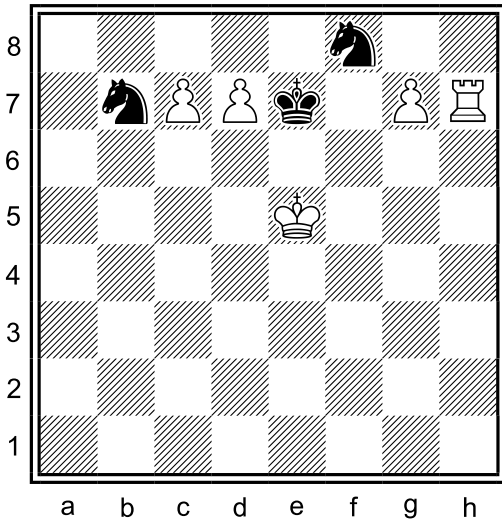
Nom : _____

COUPS RARES

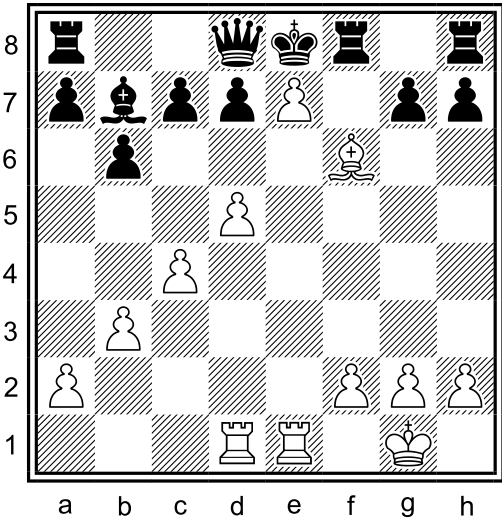
Quelques coups rares ! On n'y pense pas mais ça peut vous arriver !



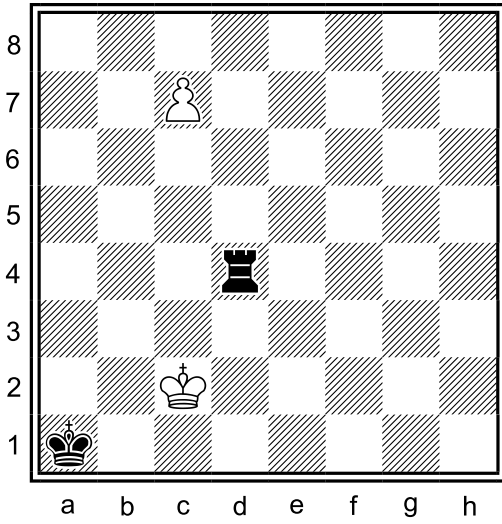
Les Blancs matent en 1 coup



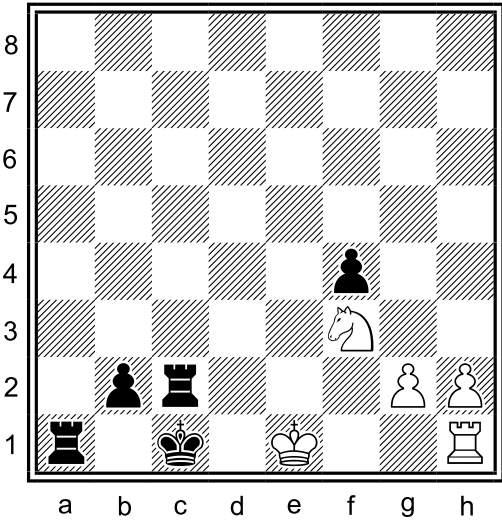
Les Blancs matent en 1 coup



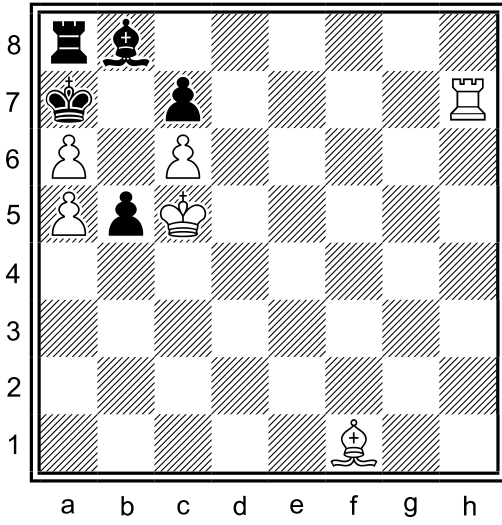
Les Blancs matent en 1 coup



Les Blancs jouent et gagnent



Les Blancs matent en 1 coup

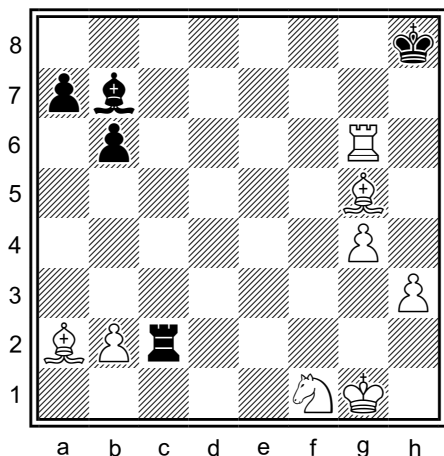


Les Blancs matent en 1 coup

Nom : _____

LE MOULINET INFERNAL

Le « Moulinet infernal » est une manœuvre de la Tour, par « aller-retour », fondée sur plusieurs attaques à la découverte par Échec à la suite. Pour que cet enchaînement soit réalisable, la Tour doit être appuyée par un Fou sur l'une des deux grandes diagonales, comme c'est le cas dans la situation du diagramme.



1. Tg2+

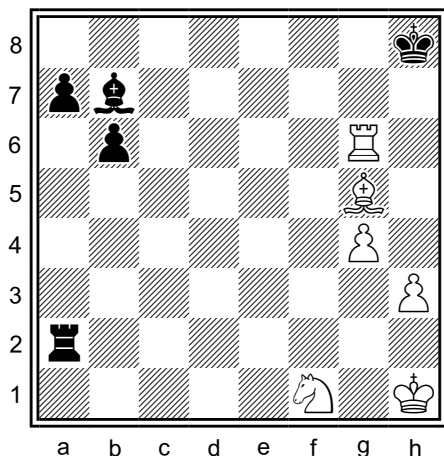
Attirant le Roi sur la diagonale du Fb7...

2. Rh1 Txb2+

En toute impunité, grâce à l'Échec à la découverte, la Tour commence sa rafle !

3. Rg1 Tg2+ ! 4. Rh1 Txa2+

Le moral des Blancs est en berne...

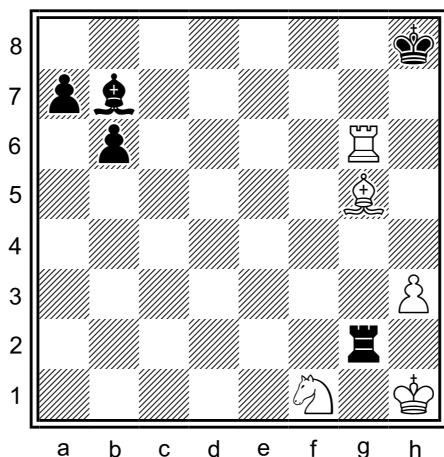


5. Rg1 Tg2+ ! 6. Rh1 Tg4+

Après la seconde traverse, la Tour noire va opérer maintenant sur la colonne « g »...

7. Rh2 Tg2+ ! 8. Rh1

Il ne reste plus qu'à s'emparer de la Tour blanche...



8 Tg5+ !

Notez que si les Noirs s'étaient d'abord emparés de la Tour g6, ils n'auraient pas pu gagner le Fa2.

9 Rh2 Tg6 0-1

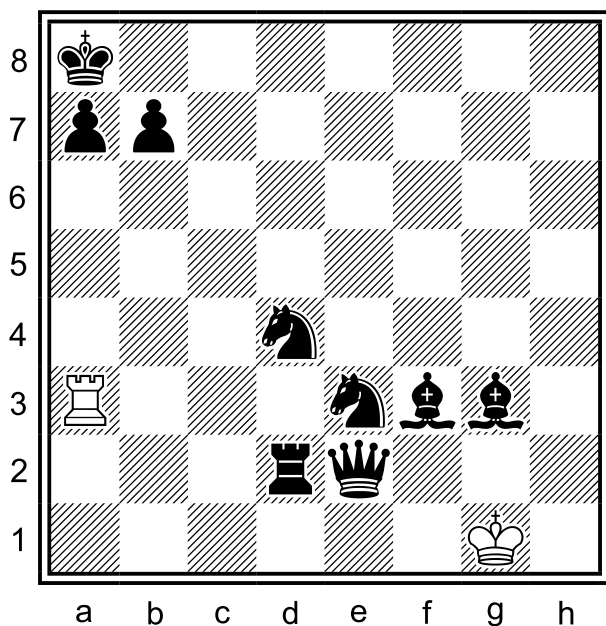
Les Blancs ont perdu 1 Tour, 2 Fous et 2 Pions !

En amont, le « Moulinet infernal » a été rendu possible par la prise de la septième traverse (qui est l'un des objectifs majeurs du milieu de jeu) et de la grande diagonale menant au Roque adverse.

Nom : _____

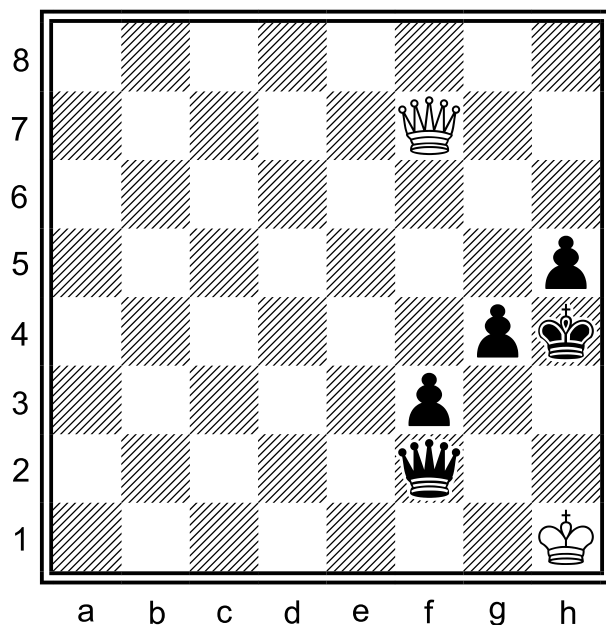
LA TOUR ou la DAME FOLLE

Il y a des jours, comme ça, ou rien ne va et on a tellement de Pièces ou de Pions en moins que jeter l'éponge est le plus simple. Toutefois, parfois, l'improbable surgit... Avec les thèmes de la Tour ou Dame folle !



Cette position est peu probable et heureusement c'est aux Blancs de jouer ! Mais que faire ? Ils sont mat au prochain coup, quoi qu'il arrive ! Et de plusieurs manières !

Et tout à coup ils jouèrent : 1. Txa7+ ! Qui semble désespéré. Les Noirs n'étant pas tombés de la dernière pluie se décidèrent pour 1... Rb8 ! (Sinon il y a Pat !) mais les Blancs continuèrent par 2. Txb7+ ! (Même idée : Pat !) Rc8 3. Tc7+ ! Rd8 4. Td7+ Re8 5. Te7+ Rf8 Oui, cette Tour est vraiment folle !! Partie nulle par Échec perpétuel !!



Le Mat et les Pions noirs arrivent à grande vitesse ! Les Blancs respirèrent un bon coup et jouèrent plein de sang froid : 1. Dxh5+ ! Rg3 ! (Sinon c'est Pat et de suite !!) 2. Dxg4+ ! Rxg4 et zut, c'est vraiment Pat !!

La Dame folle !

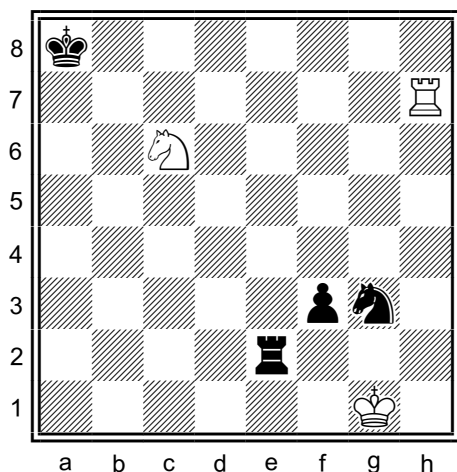
Nom : _____

LA TOUR SUR LA 2^{ème} ou 7^{ème} RANGÉE

La Tour est une Pièce à longue portée. Elle peut donc attaquer la position adverse même en restant dans son propre camp, en se plaçant sur des colonnes ouvertes. Elle est aussi efficace si elle rentre dans le camp adverse et notamment si elle se trouve sur la 2^{ème} rangée pour les Noirs et sur la 7^{ème} rangée pour les Blancs.

Quelques exemples :

Exemple 1

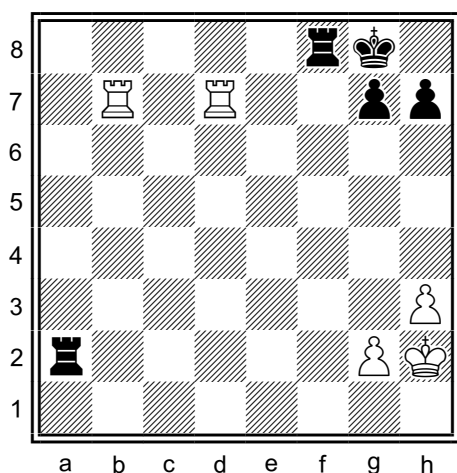


Les Blancs matent en 1 coup

Avec l'aide d'un Cavalier, la Tour blanche sur la 7^{ème} rangée peut faire le Mat des Arabes :

1. Ta7
Échec et Mat !

Exemple 2

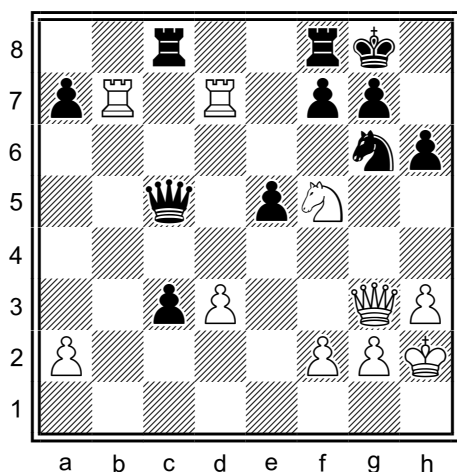


Les Blancs matent en 3 coups

Deux Tours sur la 7^{ème} rangée peuvent coopérer pour faire des Mats efficaces ! :

1. T_xg7+ Rh8 2. T_xh7+ Rg8 3. T_bg7
Échec et Mat !

Exemple 3



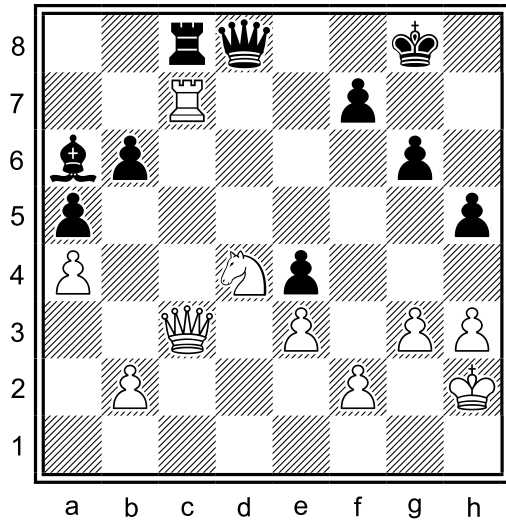
Les Blancs matent en 4 coups

1. D_xg6 ! f_xg6 2. T_xg7+ Rh8 3. T_h7+ Rg8 4. T_bg7 Échec et Mat

Bon d'accord avec le coup désespéré 2... D_g1+ les Noirs gagnaient un coup !

Nom : _____

Exemple 4

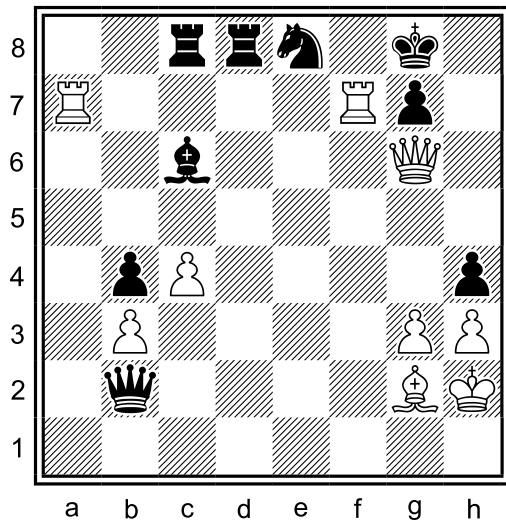


Les Blancs jouent et gagnent

1.Ce6 !

Les Blancs menacent mat en g7 et si les Noirs prennent le Cavalier ils ouvrent la 7^{ème} rangée pour la Tour blanche, ce qui rend possible le Mat en g7 par la Dame ! Tandis que la riposte 1... f6 2. Cxd8 perd tout !

Exemple 5

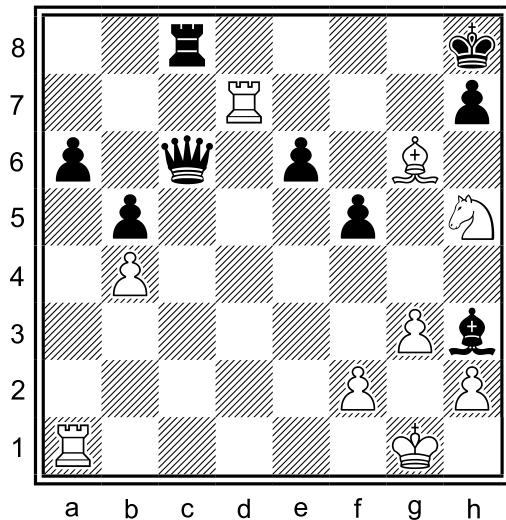


Les Blancs matent en 2 coups

1. Tf8+ !
Sacrifice de dégagement.

1... Rxf8 2. Df7
Échec et Mat

Exemple 6



Les Blancs matent en 3 coups

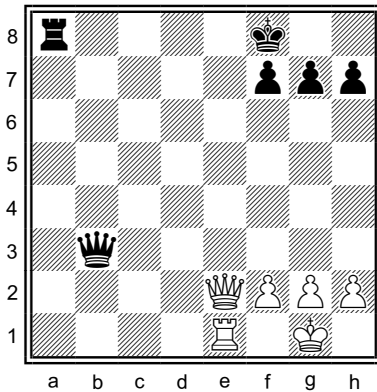
1. Txf7+ Rg8 2. Cf6+ Rf8 3. Tf7
Échec et Mat

C'est une sorte de Mat Arabe, avec le Fou pour protéger la Tour.

Nom : _____

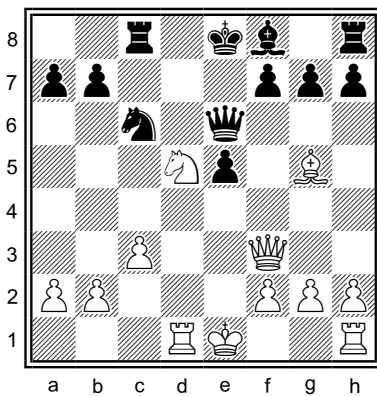
LA 8ème RANGÉE

La huitième rangée est une rangée vitale pour chaque joueur car il peut y être victime du fameux Mat du couloir.



Les Blancs gagnent en redoublant le Roi noir qui interdit actuellement le Mat du couloir :

1. De7+ ! Rg8 2. De8+! 3. Te8 Mat

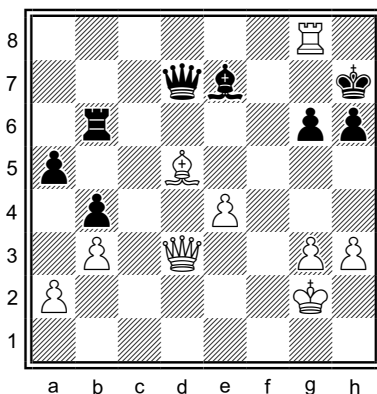


Dans cette 2ème position, les Blancs bénéficient d'un net avantage de développement, d'un Fg5 aux aguets et d'une huitième rangée fort vulnérable. Pour en tirer profit, ils doivent éliminer successivement la Tc8 et le Cc6.

1. Cc7+

Afin de dévier la Tc8 de son rôle défensif sur la 8ème traverse.

1. Txc7 ! 2. Dxc6+! 3. Td8 Mat.



Dans ce troisième exemple plus complexe la possession de la huitième traverse permet d'extraire le Roi noir de son abri très provisoire :

1. De3 !!

Un joli coup qui instaure une double menace : attaque de la Tb6 et du pion h6....

1... Dc7 2. Th8+ !

Avec l'idée 2... Rxh8 3. Dxc6 mat

2... Rg7 3. Dxc6+ Rf6 4. Tf8+ !

Il faut savoir donner la « Qualité » lorsque l'adversaire est dans une situation passive ou difficile.

4... Fxf8 5. Dxf8+ Rg5 6. Fc4 !

Interdit l'Échec de la Dame blanche en c2 et prépare le Mat.

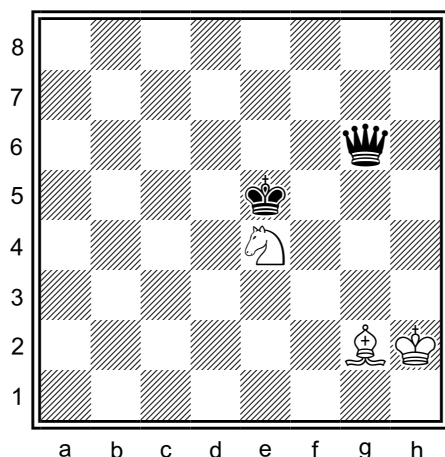
6... Dd6 7. h4+ Rh5 8. Fe2 Mat.

Nom : _____

LES FORTERESSES

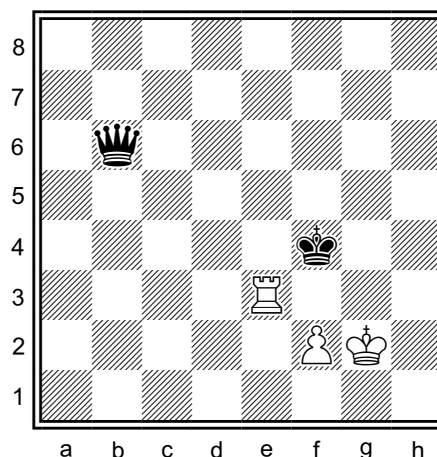
En finale, un joueur ayant un désavantage matériel, dispose parfois d'une ressource défensive subtile : la technique de la « Forteresse ». Elle consiste à construire un rempart infranchissable par l'adversaire. Pour qu'un tel dispositif fonctionne durablement, le défenseur doit disposer de « coups d'attente », sans quoi un « zugzwang » pourrait en venir à bout. Par exemple :

Partie nulle car le Roi noir ne peut pas s'infiltrer sur la 3^{ème} traverse.



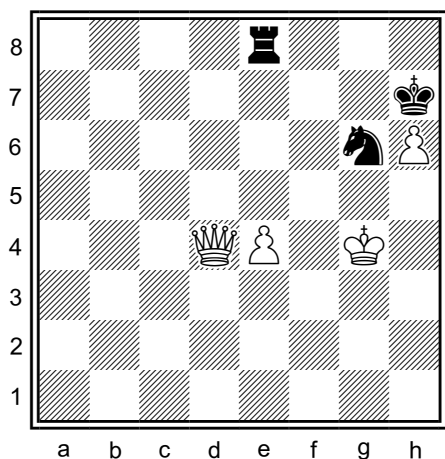
1... Rf4 2. Rg1 Re3 3. Rh2 Dh5+ 4. Rg1 Dh8 5. Fh1 Dg7+ 6. Fg2 nulle

Ici, en raison de la bordure de l'échiquier, la Dame noire ne peut pas venir derrière le Roi blanc pour créer une situation de « zugzwang »



1. Dc6+ 2. Rg1 Dc1+ 3. Rg2 Dd1 4. Tg3 nulle

Avez-vous trouvé ici comment construire une forteresse noire ?



1. Te5 !

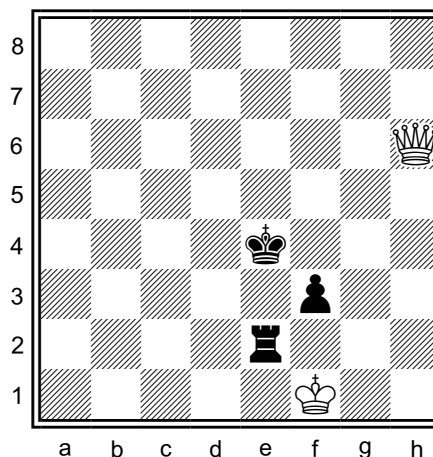
Interdisant l'avancée du Roi blanc.

2. Dd2 Tc5 !

Inutile de prendre des risques en prenant le Pion « e4 »

3 Dd6 Te5 4 Dd2 Tc5 5 Dd7+ Rh6 nulle

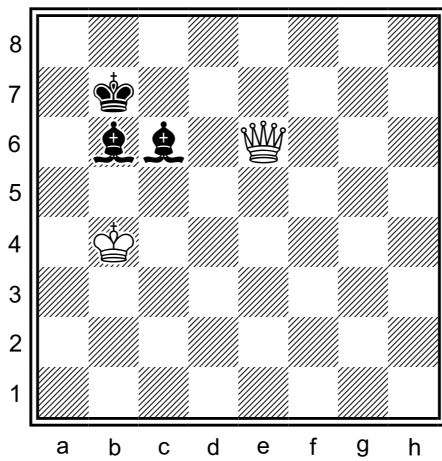
Un thème original de forteresse nous est fourni par la position ci-dessous où le Roi du camp le plus fort est complètement enfermé par la Tour !



1. Dh3 Tg2 2. Dh7+ Rf4 3. Dd3 Te2 4. Dc4+ Rg3 5. Dxe2 nulle

Nom : _____

La célèbre Forteresse de Lolli (1763)



1. De7+ Rc8

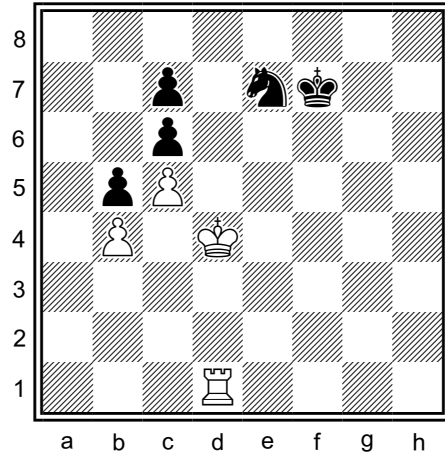
Idée 2. Rc4 Rb8 ! 3. Rb4 Rc8 4. Dd6 Rb7 5. Rc4 Fa7 6. De7+ Rb8 retrouvant quasiment le schéma initial.

2. De6+ Rb7 3. Dd6 ! Fa7 ! 4. De7 Rb6 !

Et non 4... Rb8 ? 5. Ra5 ! Fb7 6. Dd8+ Fc8 7. Rb5 Fg1 (7... Rb7 8. De7+ Rb8 9. Rc6 !) 8. Rc6 Fh2 9. Db6+ Ra8 10. Da5+ Rb8 11. Db2+ et le Fh2 tombe.

5. Dd8+ Rb7 6. Ra5 Fc5 ! Nulle

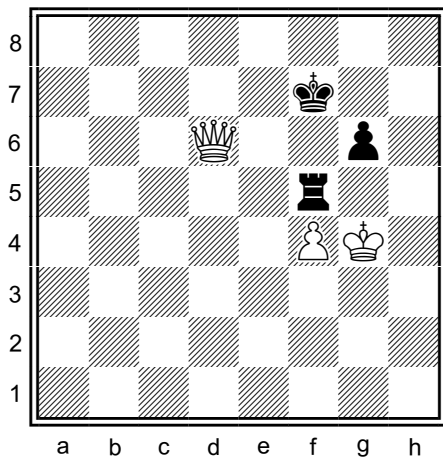
Face à Magnus CARLSEN à Moscou en 2012, Levon ARONIAN atteint une forteresse inexpugnable.



Il joua :

1... Re6 ! 2. Te1 Rd7 3. Re5 Cd5 4. Te4 Rc8 5. Re6 Cc3 6. Th4 Cd5 7. Td4 Rb8 8. Tg4 Rc8 9. Th4 Rb7 10. Rd7 Cf6 11. Rd8 Cd5 12. Tg4 Rb8 et nulle.

Un bel exemple de forteresse vulnérable nous est donné par la partie ARAKAMIA-PORTISCH - Roquebrune 1998 :



1. Dd8 !!

Le Roi noir s'écarte ou la Tour « lâche » f6....

1... Rg7

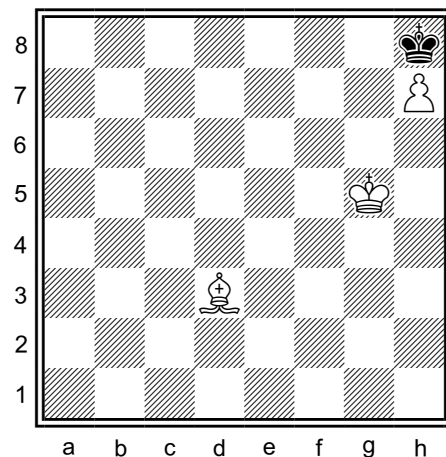
Ou 1... Th5 2. Dd7+ Rf6 (2... Rf8 3. De6! Rg7 4. De7+ Rg8 5. Df6 ! et gagne) 3. De8 ! Tf5 4. Df8+ Re6 5. Dg7 ! Tf6 6. Rg5 ! et gagne.

2. De7+ Rg8

2... Tf7 3. De5+ Rh6 (3. Rg8 4 Rg5!) 4. Dh8+ Th7 5. Df8+! Tg7 6. f5! Gxf5+ 7. Rxf5 Rh7 8. Rf6 et gagne !

L'élaboration d'une « forteresse » doit être envisagée suffisamment tôt pour pouvoir être mis en place.

Une « forteresse » peut reposer tout simplement sur le Pat. Voici quelques situations fondamentales où le camp le plus fort est dans l'incapacité de concrétiser sa supériorité matérielle en raison du Pat :



Nulle

Le Fou ne contrôle pas la bonne couleur !

3. Dd7!! Th5

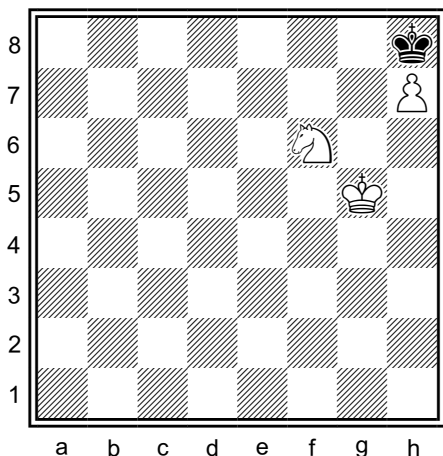
Ou 3... Tf7 4. De6! Rg7 5. De5+ et gagne

4. De6+ Rg7 5. De7+ Rg8 6. Df6 Th6

Option : 6... Rh7 7. Df7+ Rh8 (7... Rh6 ? 8. Dg8 !)
8. Dxc6 Th4+ 9. Rg5 Tg4+ 10. Rf6! (10... Rxc4 ??
Pat) Txf4+ 11. Re6 !! gagne.

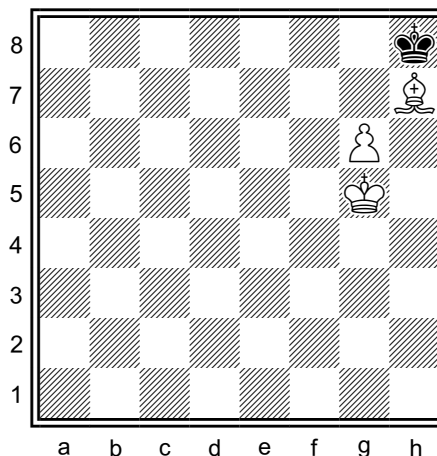
7. Rg5 Th5 8. Rg6 Th6 9. Rg5 Tf6 10. Rf6 Rf8
11. f5 Re8 12. Rg7 1-0

Nulle



Les Blancs ne peuvent pas progresser !

Nulle



Ici encore, les Noirs n'ont pas besoin de « jouer des coudes », les Blancs n'ont aucun moyen de progresser malgré la présence d'un Pion-Cavalier. La partie est nulle après **1. Fg8** (ou 1 Rf6 Pat) .

1... Rxc8 2. Rh6 Rh8 3. g7+ Rg8 4. Rg6 Pat.

Nom : _____

Thèmes tactiques :**- Tactique 2**

- 1 Ce3+ suivi de Cxc2.
- 2 Fxd4+ gagnant la Dame.
- 3 g4 et les deux Tours noirs sont en prise.
- 4 Rh7 et les deux Pièces noires sont attaquées.
- 5 Dd4+ suivi de Dxa7.
- 6 c3 et les deux Cavaliers sont en prise.

- Tactique 3

- 1 Oui car cela gagne la Dame (si Txe7 alors Td8+ et mat au coup suivant).
- 2 Pion de f7 à f8 = Cavalier Échec au Roi et fourchette sur la Dame !
- 3 1 Dxf7+ Rxf7 2 Ce5+ regagnant ensuite la Dame.
- 4 1 Dd1+ suivi de Dxa4.

- Tactique 4

- 1 Fd3+ gagnant la Tour h7.
- 2 Ta4+ gagnant la Tour h4.

- Tactique 5

- 1 Td1+ gagnant la Dame d8.
- 2 Tb4+ gagnant le Fou g4 !
- 3 Tg8+ Fxg8 2 Txg8+ gagnant la Dame b8.
- 4 Tf7+ gagnant le Cavalier f2.
- 5 Fe4+ gagnant la Dame a8.
- 6 Da1+ gagnant la Dame h8.

- Tactique 6

- 1 Fc6 et le Fou gagne ou la Tour e4 ou la Tour h1.
- 2 Th8+ Roi bouge puis Th7+ de nouveau gagnant la Tour a7.
- 3 1 ... Txc4 ! si 2 Rxc4 Fa6+ et Fxf1.
- 4 1 ... e6+ si 2 Dxe6 alors ... Fc4+.
si 2 Rxe6 alors ... Fc8+ et gagne la Dame dans les deux cas.

- Tactique 8

- 1 1 Fb5 gagnant la Dame. Si Dxb5 alors axb5.
- 2 1 Fd5 et le Cavalier est cloué.
- 3 1 Dxc3 : le Pion f2 qui souhaiterait reprendre la Dame ne le peut pas car il est cloué par le Fou c5.
- 4 1 Fb5 ! si maintenant Dxb5 alors 2 Cxc7+ gagnant la Dame.

- Tactique 10

- | | | | |
|---|-----|---|--|
| 1 | Non | 4 | Oui (On perd la Tour en d8 mais on gagne une Dame !) |
| 2 | Non | 5 | Non (présence de la Tour en g6) |
| 3 | Non | 6 | Non (présence du Fou en b6) |

- Tactique 11

- 1 1 Cd6 ! La Dame noire est attaquée et la menace soudaine de Mat en g7 apparaît avec 2 Txg7+ Rh8 3 Txh7+ Rg8 4 Tag7 Mat. Les Noirs perdent tout, à commencer par leur Dame !
- 2 1 Cxe6 ! Et zut une menace soudaine de Mat en g7 et une menace sur la Dame noire ! Il s'ensuivit 2... g6 et 3 Cxd8.

- Tactique 12

- 1 1 Dh6+ Rxh6 2 Th1 Mat.
- 2 1 Th8+ Rxh8 2 Dh7 Mat.
- 3 1 Dxb7+ Rxh7 2 Th2 Mat.
- 4 1 Th8+ Rxh8 2 Dh7 Mat.

- Tactique 13

- 1 1 Dxb7 ! Les Noirs perdent une Pièce et de surcroît la Dame noire ne peut plus défendre la Tour e8.
- 2 1 Df8+ Fxf8 2 Te8 Mat.

- Tactique 14

- 1 1 Txc6 ! si Txc6 2 Te8 Mat.
- 2 1 Dxc4 ! si Dxc4 2 Ch6 Mat.
- 3 1 Dxb7+ La Dame noire ne peut plus défendre la Tour e8.
- 4 1 Dxc6+ Dxc6 2 Fxc6 Mat.

Nombre d'attaquants et de défenseurs :

- Tactique 15

- 3 1 Cxe5 Cxe5 2 Fxe5 ou 1 Fxe5 Cxe5 2 Cxe5.
- 4 1 Cxe5 Cxe5 2 Cxe5 Txe5 3 Fxe5.

- Tactique 16

- 1 Oui (1 attaque - 0 défend)
- 2 Oui (2 attaquent - 1 défend)
- 3 Non (2 attaquent - 2 défendent)
- 4 Oui (2 attaquent - 1 défend)
- 5 Non (3 attaquent - 4 défendent)
- 6 Oui (3 attaquent - 2 défendent)

- Tactique 17

- 1 Oui car le Cavalier c6 est cloué.
- 2 Non car les Noirs défendent 4 fois.
- 3 Oui 3 attaquants contre 2 défenseurs.
- 4 Oui car on gagne une Dame contre une Tour : 1 ... Txe1+ 2 Dxe1 Txe1+ 3 Rxe1 et pourtant il y avait 2 attaquants contre 2 défenseurs...

Zugzwang :

- Tactique 19

- 1 1 Cg5+ Rh8 2 Rf8 h7 forcé 3 Cf7 Mat.
- 2 1 a3 ! a5 forcé 2 a4 ! Tour n'importe ou puis 3 Dg7 Mat.