

**Leçon
16**



Les tableaux de mat (1)

On peut définir la tactique aux échecs comme l'ensemble des moyens qui permettent d'atteindre un certain objectif, préalablement déterminé et préparé par la stratégie, cette dernière étant l'art de coordonner l'action des pièces en fonction d'un plan préétabli. Mais la tactique, dont nous allons parler maintenant, et la stratégie, qui sera au sommaire du chapitre trois, sont inséparables dans la pratique de la partie. En effet, la réussite d'un plan stratégique implique le calcul précis d'une ou de plusieurs suites de coups tactiques, et, inversement, une succession de coups tactiques, sans but stratégique clair, ne peut conduire à aucun avantage.

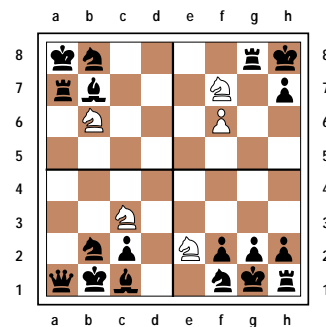
Si tu compares au monde du football, la tactique c'est la splendide reprise de volée qui met la balle au fond des filets sur un centre venu de l'aile, alors que la stratégie, c'est l'organisation (placement des joueurs sur le terrain, schéma défensif, récupération et circulation du ballon, etc...) qui a permis la construction de l'action décisive. Et de la même manière que le mouvement offensif qui mène au but est l'élément le plus spectaculaire du match, la combinaison qui conduit au mat ou au gain matériel est également le moment le plus fort, le plus exaltant, le plus passionnant de la partie. Nous allons donc commencer par t'apprendre les gestes du buteur...

La combinaison est l'outil privilégié du tacticien. Il s'agit d'une suite de coups, le plus souvent forcés, qui vise à atteindre l'un des trois objectifs suivants : se tirer d'une situation difficile pour arracher la nullité, obtenir un avantage matériel ou positionnel, mater le roi adverse.

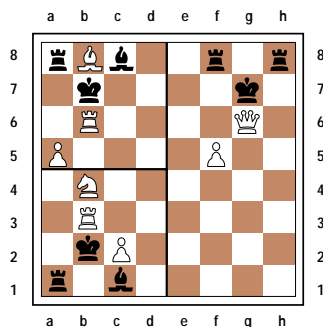
Nous allons te présenter, de manière ordonnée, tous les moyens tactiques qui sont à la disposition du joueur d'échecs. Mais auparavant, le mat, objectif ultime, le plus noble et le plus spontané, mérite une précaution préalable.

Nous t'offrons ici un relevé des tableaux de mat les plus fréquents. Ainsi, lorsque tu t'en prendras au roi de ton adversaire, tu pourras peut-être identifier, dans le fouillis des variantes l'un de ces schémas finals et chercher alors à l'atteindre. A toi d'entrevoir, même dans les positions les plus touffues, les éléments du tableau de mat possible. Mais comprends bien que, pour l'instant, nous te présentons simplement l'image du but au moment où le ballon pénètre dans le filet ; nous t'apprendrons un peu plus tard à élaborer, puis à mener l'action qui a conduit au but.

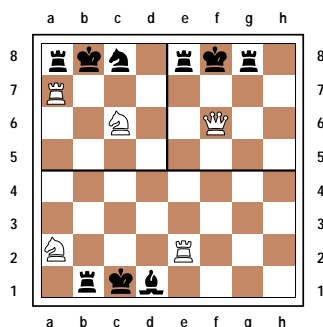
Ces tableaux sont présentés de manière très épurée, c'est-à-dire simplifiée, avec les seules pièces qui participent au mat. Ils sont étiquetés de A à R et accompagnés d'un court descriptif, mais, répétons-le, aucune explication n'est donnée sur les moyens à mettre en œuvre pour les obtenir. Cela viendra tout de suite après, avec l'étude des thèmes tactiques. Nous te demanderons alors régulièrement d'identifier ces mats-types et de les désigner par une lettre.



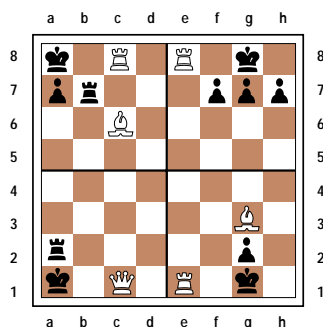
-A- Le mat étouffé est forcément donné par un cavalier qui profite de l'étouffement du roi adverse, asphyxié par ses propres pièces. Tu verras que cet étouffement peut être obtenu par des sacrifices de pièces spectaculaires.



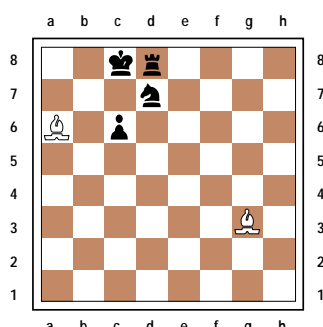
-B- Le mat du guéridon est également un mat où certaines cases de fuite du roi sont obstruées par des pièces de son camp. Le tableau final figure une sorte de petite table, appelée guéridon.



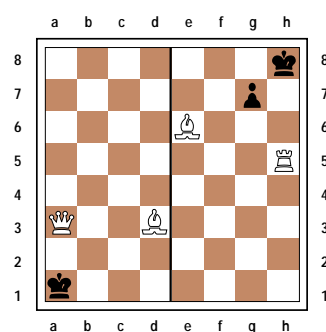
-C- Le mat des épaulettes est ainsi appelé par référence aux ornements qui enjolivent les épaules des costumes militaires et qui sont ici figurés par les deux pièces qui "épaulent" leur roi et l'empêchent de fuir latéralement.



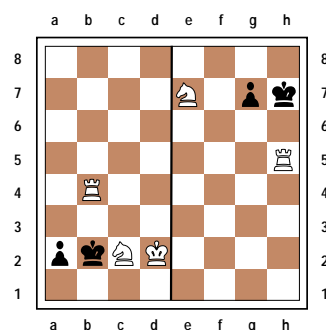
-D- Le mat du couloir est un des mats les plus fréquents. Le roi adverse, acculé sur la dernière rangée et étouffé devant lui par ses propres pièces, en général des pions, ou par un pion adverse, est maté par une tour ou une dame.



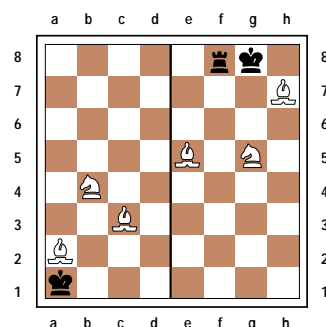
-E- Le mat de Boden est une configuration particulière où le roi adverse est maté par les deux fous. Elle s'obtient en général sur le grand roque adverse, par le sacrifice de la dame ou d'une tour en c6 pour ouvrir la diagonale a6-c8.



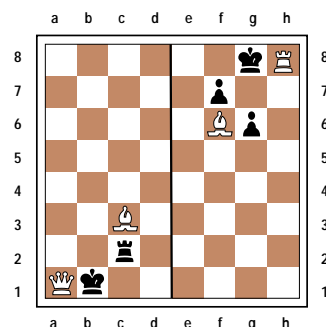
-F- Le mat de Gréco est une variante du mat du couloir. Le roi adverse est maté par une pièce lourde, alors qu'une case de fuite de la dernière rangée est contrôlée par un fou. La colonne de mat est souvent ouverte par un sacrifice.



-G- Le mat d'Anastasia est un mat réalisé par tour et cavalier et qui s'obtient fréquemment par un sacrifice permettant d'ouvrir la colonne de mat (Dxh7 a pu être joué, par exemple, dans la position de droite).

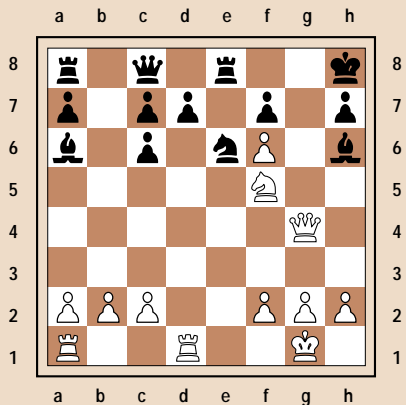


-H- Le mat de Blackburne est un mat de pièces légères, réalisé par la paire de fous, associée à un cavalier. Il implique, lui aussi, très souvent, des sacrifices de démolition sur le roque adverse.



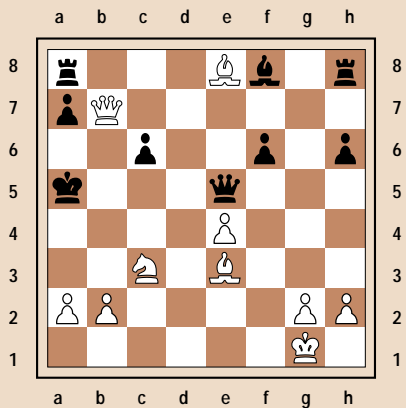
-I- Le mat de Mayet constitue un grand classique. Il est administré par le couple fou et tour, le fou ou la tour pouvant être remplacés par la dame. Encore une fois, l'ouverture des colonnes a ou h exige souvent un investissement de matériel.

Exercices...



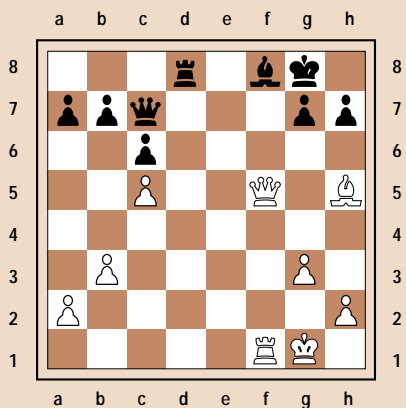
Exercice 91

Un grand classique de la gastronomie échiquéenne : le roi noir cuit à l'étouffée (mat -A-). Les blancs jouent et font mat (ou miam !) en quelques coups.



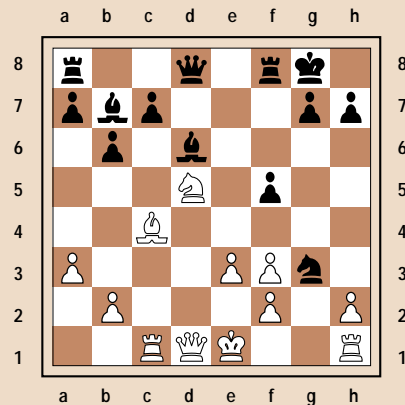
Exercice 92

Les blancs jouent et font mat en trois coups. Le grand maître Blackburne découvre une version latérale du mat du guéridon (mat -B-). Mais il faut d'abord mettre en place les deux éléments du plateau de la table, en b4 et b6.



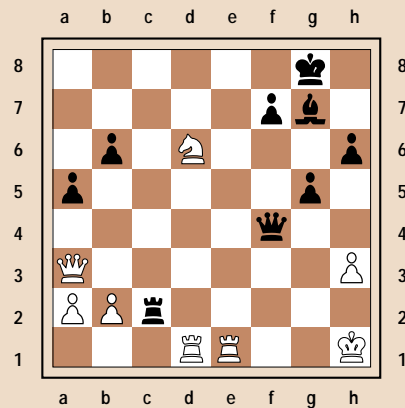
Exercice 93

Une position bien connue. Les blancs jouent et gagnent sur le thème du mat du couloir (mat -D-). Ça serait si facile avec le roi noir en h8, n'est-ce pas ? Donc...



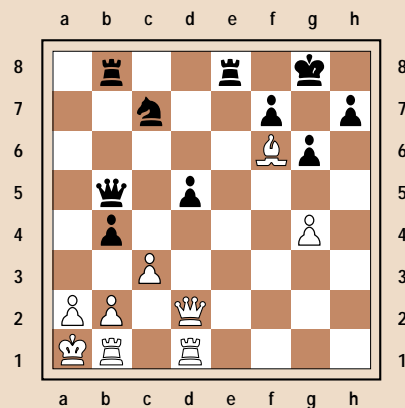
Exercice 94

Les blancs jouent et font mat en quatre coups. Un Gréco classique (mat -F-), possible grâce à la force de l'échec double dont nous parlerons bientôt.



Exercice 95

Les noirs menacent d'un mat en un coup mais le trait est aux blancs. Et ils découvrent la trame du mat d'Anastasia (mat -G-), dans une version horizontale. Mais il ne faut pas hésiter à investir, pour attirer le condamné, à savoir le roi noir, dans "le couloir de la mort"...

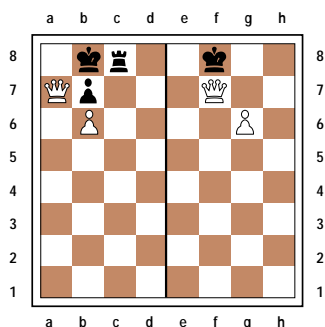


Exercice 96

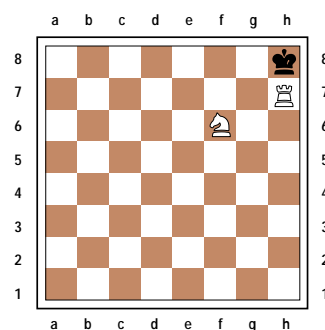
Le mat de Mayet (mat -I-), dans sa forme la plus pure. Les blancs jouent et font mat en quatre coups.

Leçon
17

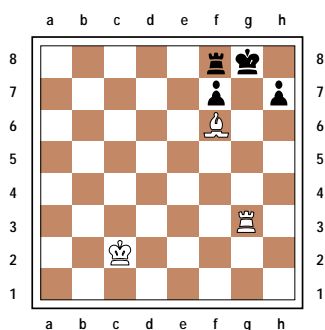
Les tableaux de mat (2)



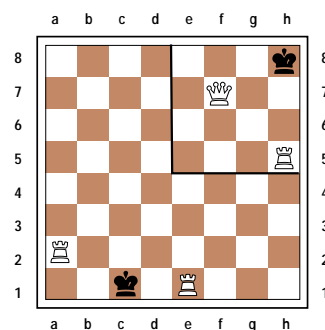
-J- Le mat de Damiano est administré par la dame qui s'appuie sur un pion ami parvenu à la sixième rangée. Très fréquente et pouvant revêtir bien des formes, cette configuration constitue une version du terrible "baiser de la mort", dont nous aurons l'occasion de reparler dans nos leçons sur les finales.



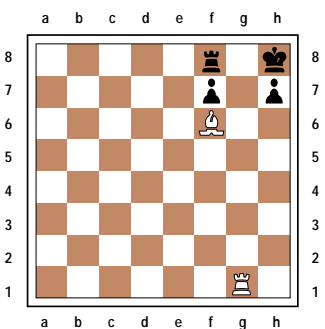
-M- Le mat des arabes est un mat très particulier, administré sur une case angulaire par le couple tour et cavalier. Lorsque la tour parvient sur la septième rangée et que le cavalier est à son poste, le roi est paralysé et le mat s'avère souvent imparable.



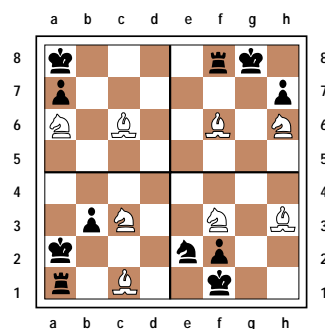
-K- Le mat de Pillsbury est administré par la tour, aidée d'un fou ami. Il intervient souvent après un sacrifice de démolition, et parfois après un échec à la découverte (ici Fg5 ou g7-f6 a pu être le dernier coup des blancs).



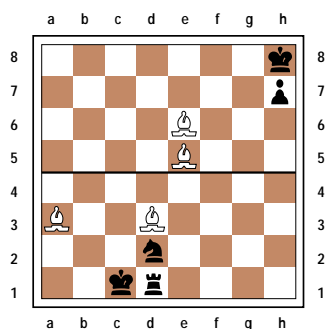
-N- Le mat de pièces lourdes est en général un mat de fin de partie qui implique un terrain très dégagé, où la puissance terrifiante des tours et de la dame peut s'exprimer pleinement. De nombreuses autres configurations sont possibles.



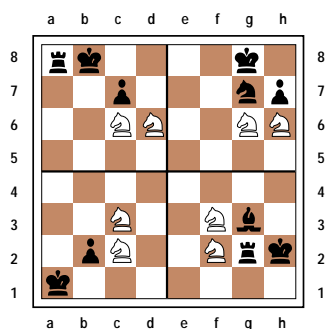
-L- Le mat de Morphy implique une disposition des pièces très similaire à celle du mat de Pillsbury. Mais le mat est administré par le fou et non plus par la tour.



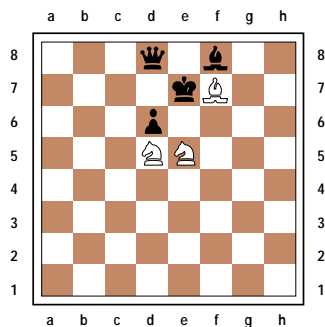
-O- Les mats fou + cavalier, beaucoup plus esthétiques, comme tous les mats de pièces légères, peuvent également revêtir d'autres formes que les quatre que nous te présentons ici.



-P- Revoilà, en bas, le mat de Boden, déjà examiné en tant que mat spécifique (mat -E-), et, en haut le **mat classique des deux fous**, œuvrant sur deux diagonales voisines, et que nous reverrons à la leçon 30, avec l'appui du roi.



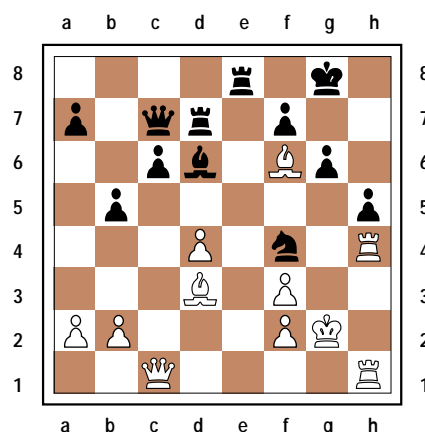
-Q- Le **mat des deux cavaliers** : voici quelques-uns des tableaux de mat que peut obtenir un couple de cavaliers. Tu observeras que ces mats ne sont possibles, que du fait de l'obstruction par les pièces noires de certaines cases voisines du roi. Mais tu as sûrement remarqué que cette observation était valable pour la plupart des mats que nous avons vus.



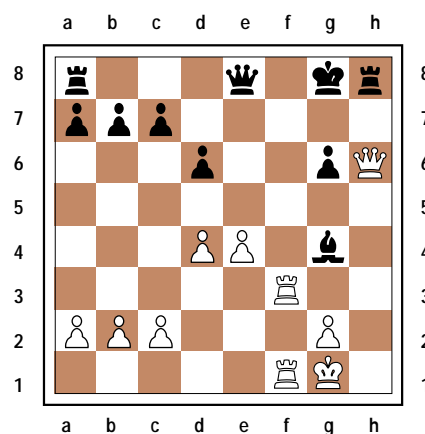
-R- Le **mat de Legal**, un grand classique. Ce mat fut administré pour la première fois, en 1750, à Paris, par le sire Kermur de Legal, au terme de la partie suivante. 1. e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. d7-d6 3. Ff1-c4. Fc8-g4. 4. Cb1-c3. g7-g6 ? 5. Cf3xe5 ! Fg4xDd1 ?? (L'appât du gain. Il était encore temps pour 5... d6xCe5 6. Dd1xFg4 avec seulement un pion de moins) 6. Fc4xf7 + Re8-e7 7. Cc3-d5 mat ! Sans autres commentaires.

Nous en avons terminé avec ces 18 tableaux de mat (beaucoup plus, en fait, si l'on comptabilise les différentes positions sur un même diagramme). Bien sûr nous sommes loin d'avoir fait le tour de la question et bien d'autres positions de mat apparaîtront sans doute sur ton échiquier. Mais l'essentiel est bien là.

Maintenant il s'agit de tirer parti - on pourrait presque écrire "de tirer partie" ! - de tous ces schémas inscrits dans ta mémoire. Où, quand et comment retrouver, dans la pratique du jeu, ces tableaux de mat ? Voyons un peu.

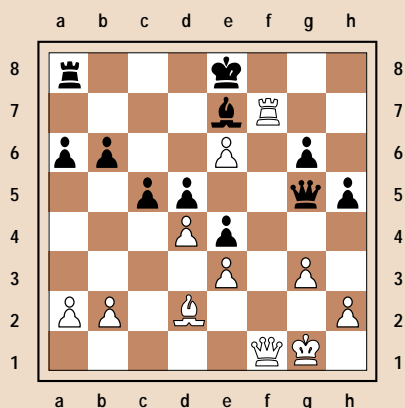


Tu as les blancs dans cette position plutôt échevelée. Ton adversaire fait échec à ton roi avec son cavalier f4 solidement protégé, et ton fou d3 semble condamné. Tu t'apprêtes à donner la qualité par Th4xCf4 lorsque, soudain, derrière le fouillis apparent des pièces, tu aperçois une trame connue, esquissée par les tours blanches sur la colonne h et par le fou en f6. Oui, bien sûr, si tu parviens à glisser une tour en h8, les noirs seront effectivement mat. C'est le souvenir du tableau -I-, ou mat de Mayet, qui a resurgi de ta mémoire. Il te reste juste à trouver les moyens de le réaliser, ce qui n'est pas très compliqué. 1.Dc1xCf4 ! Fd6xDf4 2.Th4xh5 ! g6xh5 3.Th1xh5 et les noirs abandonnent car le mat est inévitable.



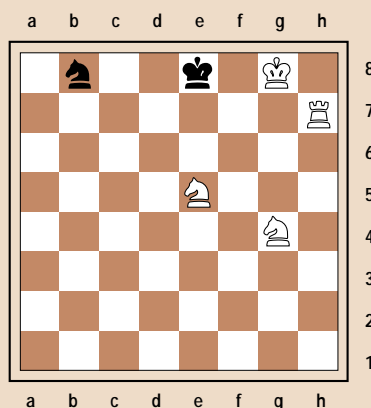
Un deuxième exemple, dans lequel tu as une pièce de moins, mais une forte attaque contre le roi noir. Tes unités lourdes, tours et dame, lorgnent sur la case f8, qui est pour l'instant suffisamment protégée. Mais tu remarques pourtant une surcharge dans le travail défensif effectué par la dame noire, qui doit protéger en même temps f8 et g6. Tu entres alors, clairement dessiné, le tableau -C-, ou mat des épaulettes, et tout devient simple. 1. Tf3-f8 + De8xf8 2.Tf1xDf8 + Ta8xTf8 3. Dh6xg6 mat ! De bien belles épaulettes ! Cette combinaison utilise le thème tactique de la déviation que nous allons étudier dès la prochaine leçon.

Exercices...



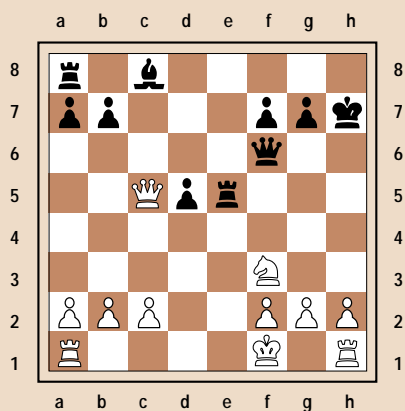
Exercice 97

Les blancs jouent et font mat en trois coups. "Laissez-moi passer !" hurle la dame blanche. Du pur Damiano (mat -J-).



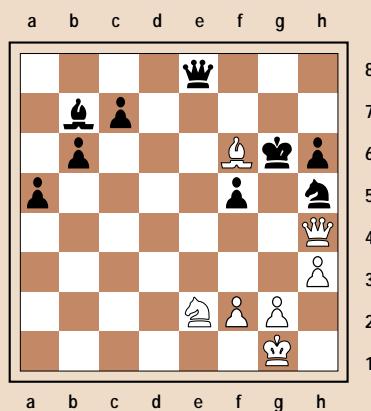
Exercice 100

Une clé unique pour ce mat en trois coups, composé par le grand poète Alfred de Musset. La tour devra s'immoler, pour permettre un tableau final très esthétique avec les deux cavaliers (mat -Q-). Du travail d'artiste...



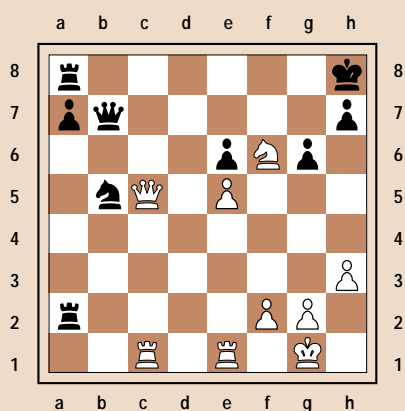
Exercice 98

Sur les traces de Pillsbury... Le fou c8 n'aura joué qu'un coup dans cette partie. Les noirs jouent et gagnent (mat -K-).



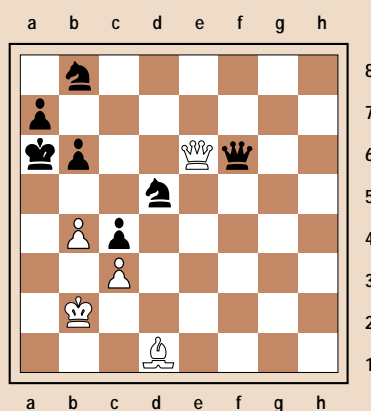
Exercice 101

Trait aux blancs. Le roi noir est certes chahuté, mais on voit mal comment continuer, avec deux pièces mineures en prise. Il y a pourtant mat en deux coups (mat -O-) ou gain de la dame noire. Steak de cheval au menu...



Exercice 99

Les blancs, au trait, entrevoient la configuration du mat des arabes (mat -M-). Ils parviennent, en un même coup, à éliminer une pièce gênante et à en détourner une autre de sa tâche défensive. Maintenant qu'on t'a tout dit...



Exercice 102

Les blancs, au trait, doivent résister à la tentation de récupérer du matériel par De6xCd5 ? Ils peuvent en effet administrer, avec leur seule pièce mineure, un mat en trois coups, d'une rare pureté, sur le thème de l'attraction (leçon 21).

Leçon
18



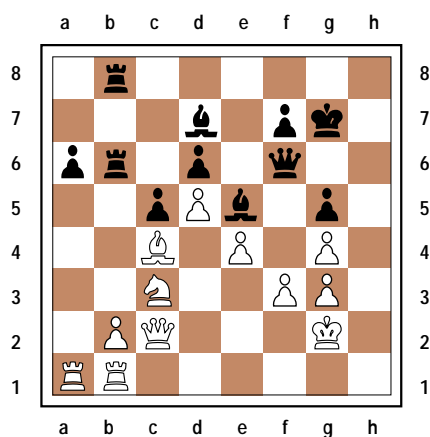
Les thèmes tactiques (1)

L'élimination de défense et la déviation

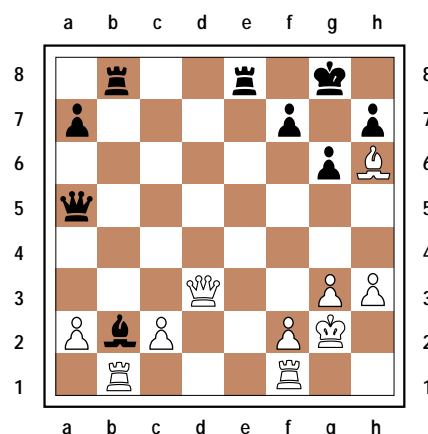
► L'élimination de défense

Lorsqu'une pièce adverse entrave tes projets, en contrôlant des cases où tu voudrais agir, la première idée qui doit te passer par l'esprit est d'éliminer cette pièce. Cette élimination, lorsqu'elle est possible, implique fréquemment un sacrifice en début de combinaison.

Dans les deux exemples que nous te présentons, le défenseur à éliminer occupe chaque fois la case b2.



Un exemple typique. Les noirs, au trait, remarquent que le cavalier blanc en c3, doublement attaqué par la batterie dame-fou, est défendu par la dame c2 et par le pion b2. Or le pion b2 est lui-même sous la pression des tours noires, doublées sur la colonne b. L'idée vient donc aux noirs d'éliminer ce défenseur, véritable pivot de la position blanche, et un rapide calcul les conforte dans leur projet. Ils jouent donc 1...Tb6xb2 ! 2.Tb1xB2. Tb8xTb2. 3.Dc2xTb2. Fe5xCc3. 4.Db2-b7. Fc3xTa1 et les blancs abandonnent car si 5. Db7xFd7. Df6-b2 + 6. Rg2-h3. Db2-c1 ! attaquant le fou c4 et menaçant mat en h1. C'est bien l'élimination d'un défenseur, le pion b2, qui a provoqué l'effondrement de la position des blancs.

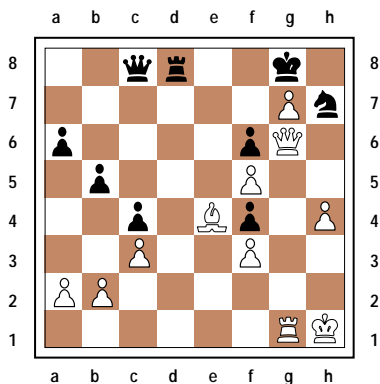


Dans cette position qui semble équilibrée, les blancs observent que, s'ils arrivent à jouer leur dame en d4, la menace de mat en g7 sera imparable. Mais la diagonale a1-h8 est contrôlée par le fou noir en b2. Hélas ! pour les noirs, ce défenseur est attaqué par la tour b1 qui est donc en mesure de l'éliminer. Mais attention ! il faut voir un peu plus loin et envisager toutes les répliques possibles de l'adversaire. 1.Tb1xFb2 ! Tb8xTb2 2.Dd3-d4. Da5-e5. Avas-tu prévu cette défense noire ? Que faire maintenant ? Il faut mettre en œuvre ici d'autres thèmes tactiques, ceux du clouage en croix et de la déviation, thèmes que nous verrons bientôt. 3.Tf1-e1!! Un coup magnifique et expéditif. Si les noirs prennent la tour e1, la dame d4 fait mat en g7. Et si De5xDd4, c'est le mat -D- (mat du couloir) qui est administré par Te1xTe8. Simple et élégant.

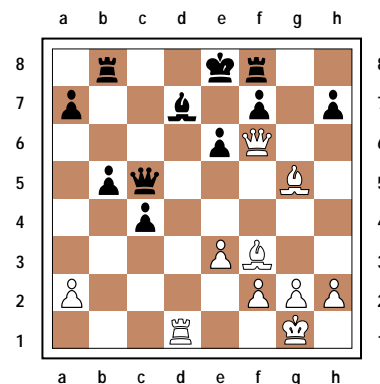
► La déviation

Lorsqu'une pièce adverse entrave tes projets, en contrôlant des cases où tu voudrais agir, mais que tu es incapable d'éliminer cette pièce parce que ton adversaire n'a pas eu la naïveté de placer en prise un élément défensif aussi important, il te reste la solution de la déviation. Il s'agit de forcer cette pièce à quitter son poste, de manière à ce qu'elle ne gêne plus la réalisation de ton projet initial. La déviation

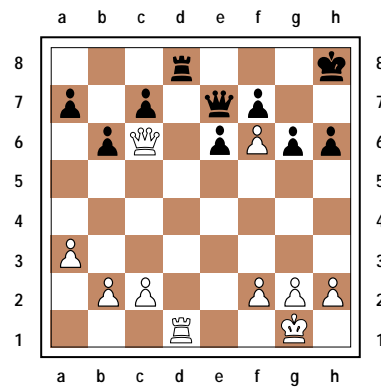
est omniprésente dans les combinaisons et, comme l'élimination de défense, elle s'accompagne très souvent d'un sacrifice en début de variante. Nous espérons que les quatre exemples suivants suffiront à ta compréhension de ce thème fondamental qui exige toute ton attention.



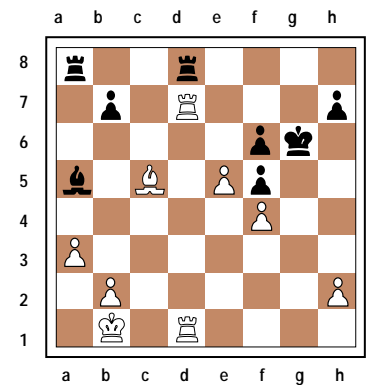
Quelque chose de très simple d'abord. Les blancs ont le trait dans cette position. La batterie dame-tour sur la colonne g semble inopérante car elle est neutralisée par son propre pion g7. Les blancs remarquent toutefois que le roi noir, à la bande, est en situation de pat et qu'un échec sur la diagonale a2-g8 suffirait à avoir raison de lui. Malheureusement, la tour d8 contrôle la case d5 où le fou e4 pourrait placer un échec décisif. Comment détourner cette tour de sa mission défensive ? La solution ne peut apparaître qu'au joueur qui la recherche à la suite du raisonnement précédent. 1. Dg6-e8 ! Td8xDe8 2. Fe4-d5 +. Comme c'est facile n'est-ce pas ? Les noirs peuvent encore sacrifier dame et tour en e6 contre le fou, après quoi leur finale est désespérée.



Les blancs, malgré la qualité de moins (cela signifie qu'ils ont un fou contre une tour - revoir leçon 9 -) ont une position largement supérieure. Le roi noir, maintenu au centre, est menacé par la batterie fou-dame et par la tour d1. Les blancs remarquent que si la dame noire ne contrôlait pas la case e7, ils pourraient jouer Df6-e7 mat. Ils réalisent aussi que, si le fou d7 ne coupait pas l'action de la tour d1, Td1-d8 + serait jouable, avec mat au coup suivant. Il suffirait donc de dévier l'un de ces deux défenseurs. Ils découvrent alors le coup brillant 1. Ff3-c6 !! qui clôt les débats. Si ce fou effronté est capturé par la dame, alors Df6-e7 mat. Et si c'est le fou d7 qui s'en empare, les blancs matent par Td1-d8+. Tb8xTd8. Df6xTd8 mat ! Et puisque le fou d7, deux fois attaqué, ne peut être protégé, les noirs abandonnent.

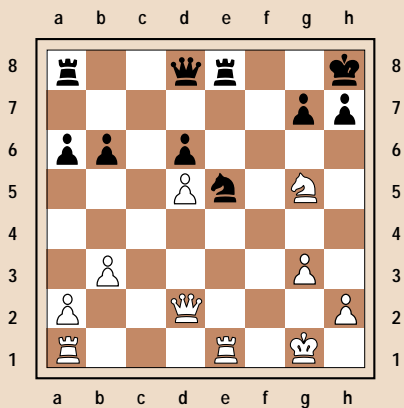


Une position un peu plus difficile à traiter. Les blancs, qui ont le trait, aimeraient bien encaisser la dame noire avec leur pion f6. Hélas ! Les noirs joueraient alors Td8xTd1 mat ! Tu reconnais le mat du couloir, le mat -D-. Alors que jouer ? Prendre la tour d8 ? Les noirs reprennent avec leur dame et il n'y a plus rien. Il faut, une fois de plus, songer à la déviation. Mais dévier quelle pièce de quelle tâche défensive ? Eh bien, peut-être est-il possible de détourner la tour d8, non plus pour une fois d'une tâche défensive, mais d'une tâche offensive, à savoir l'attaque sur la tour d1 ? Le coup stupéfiant 1. Dc6-a8 !! scelle brutalement le destin des noirs. La tour d8, maintenant clouée sur son roi h8, est attaquée une deuxième fois, et si elle prend la dame blanche, f6xd6 est maintenant possible, puisqu'il n'y a plus de menace de mat en d1. Après quoi, l'irruption de la Td1 en d8, suivie de e7-e8 D, est imparable. Un dénouement impressionnant.



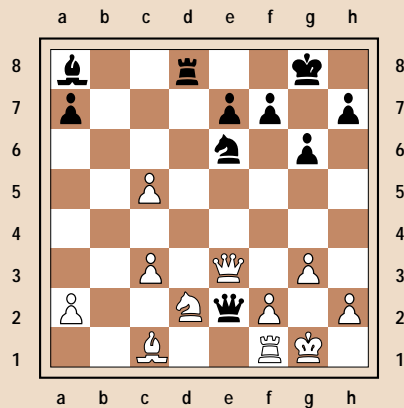
Voici enfin une position atteinte avec les blancs par le grand maître Polougaievsky, à Moscou, en 1960. Essayons de reconstituer la réflexion du champion. Il a dû raisonner ainsi : " le roi noir, sur la sixième rangée, est en danger. J'entrevois la trame du mat -N- avec mes deux tours, non plus sur les rangées, comme dans l'exemple de la leçon 17, mais sur les colonnes g et h. Si je joue 1. Td1-g1 +, le roi adverse doit jouer en h6 car, s'il se rend sur la case h5, 2. Td7xh7 ferait mat. Mais ensuite comment continuer ? Si je pouvais alors jouer ma tour d7 en d3, je menacerais d'un mat imparable par Td3-h3. Hélas ! la tour noire en d8 contrôle la colonne d. Mais ne peut-on dévier cette tour importune ? Ah ! ça y est ! J'y suis !" Et toi, as-tu trouvé l'idée ? Réfléchis bien. Polougaievsky joua bien sûr 1. Td1-g1 + Rg6-h6. 2. Fc5-f8 + ! Td8xFf8 3. Td7-d3 ! et les noirs abandonnèrent.

Exercices...



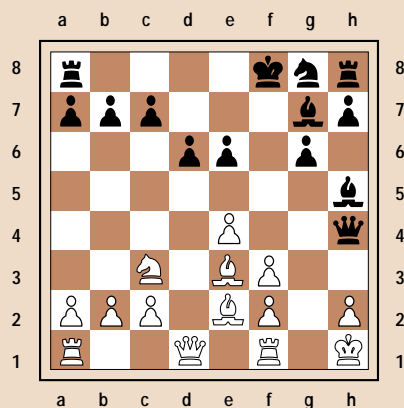
Exercice 103

Les blancs jouent, éliminent un défenseur et gagnent. Dommage pour les noirs, car ils en auraient fait exactement de même s'ils avaient eu le trait. Comment ?



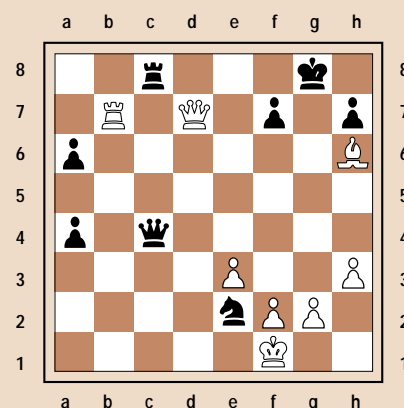
Exercice 104

Les noirs, au trait, lorgnent sur la case f3 pour leur dame, afin de mater en g2, et sur la case g5 pour leur cavalier, afin de mater en h3. Il faut éliminer...



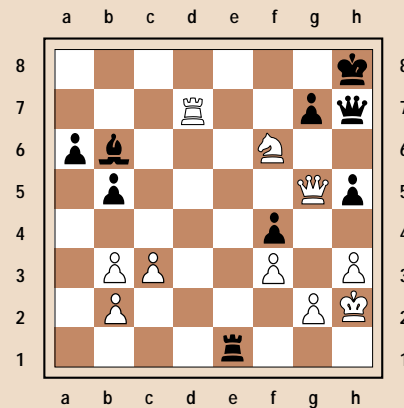
Exercice 105

Les noirs, au trait, passent une petite annonce : "Recherchons tueur à gages pour éliminer pièce défensive blanche qui contrarie manœuvre Fg7-e5, suivi de Dh4-h2 mat". Et c'est le fou h5 qui répond à l'annonce...



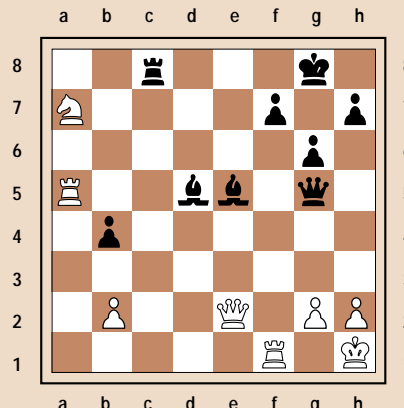
Exercice 106

La dame c4 est surchargée dans son travail défensif. Les blancs gagnent en la déviant. Mais si le trait était aux noirs, ce sont eux qui materaient en quatre coups. Comment ?



Exercice 107

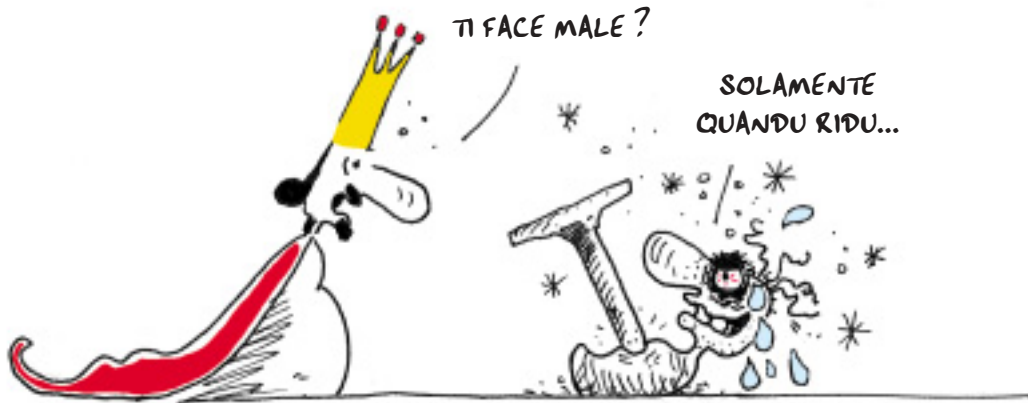
Un coup de déviation très spectaculaire donne la victoire aux blancs. Attention ! La capture de la dame h7 offre aux noirs l'échec perpétuel après Fb6-g1.



Exercice 108

Les noirs jouent et gagnent. Deux très jolis coups successifs de déviation. Au tableau de chasse, le pion g2 ou le pion h2 ?

Leçon 19



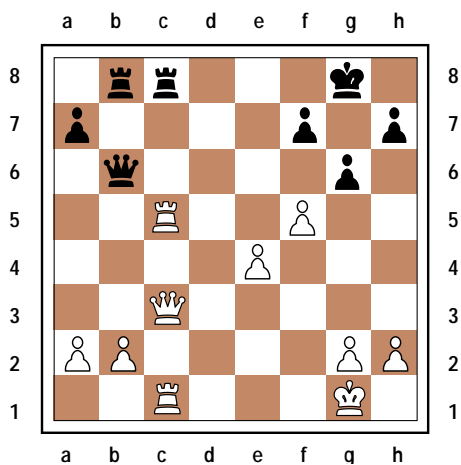
Les thèmes tactiques (2)

Le clouage et l'évacuation de case

► Le clouage

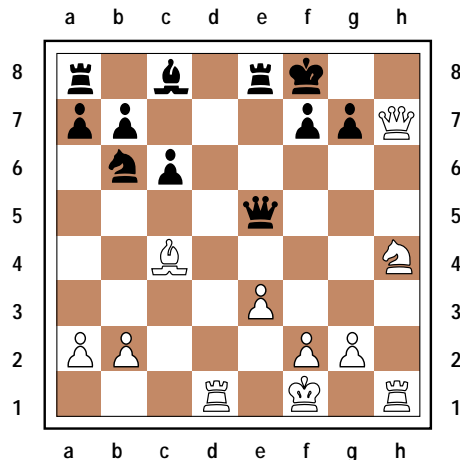
Nous avons déjà parlé à plusieurs reprises du clouage dans ce manuel et nous sommes persuadés que tu as déjà parfaitement compris de quoi il s'agissait. Rappelons toutefois qu'une pièce est dite clouée dès lors qu'elle protège son roi de l'action d'une pièce adverse, en interceptant le rayon d'action de cette pièce. La pièce clouée ne peut donc pas jouer en dehors de la ligne de clouage, puisqu'elle exposerait son roi à un échec et que cela, tu le sais, est interdit. On parle alors de clouage absolu.

Mais quand une pièce est ainsi vissée par une unité adverse non plus devant son roi, mais devant une pièce amie de plus forte valeur, on parlera alors de clouage relatif. Cette pièce conserve, évidemment, le droit de se déplacer, même si son mouvement entraînerait la perte de la pièce de plus grande importance. Dans la partie de sire Kermur de Legal que nous te donnons à la leçon 17, le cavalier blanc en f3 est cloué par le fou noir g4. Ce qui ne l'empêche d'abandonner sa dame en jouant 5. Cf3xe5 ! avec la suite que tu sais.

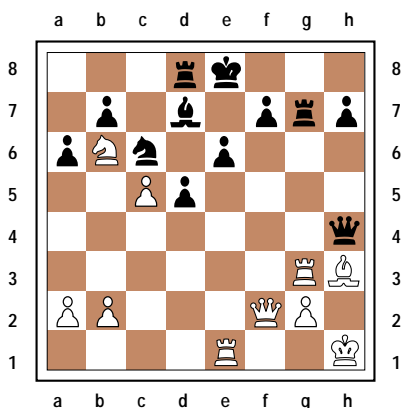


Dans ce duel de pièces lourdes, les noirs ont le trait. Ils sont parvenus à clouer avec leur dame la tour c5 sur son roi g1, mais comment tirer maintenant profit de ce clouage ? Les blancs menacent de

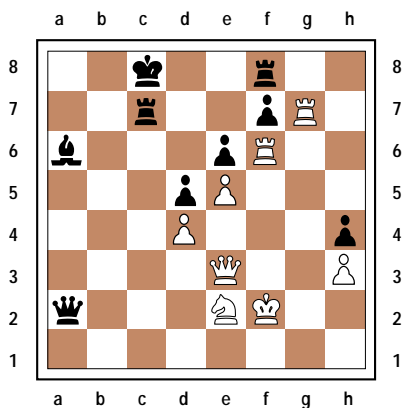
jouer leur roi, déclouant ainsi leur tour, puis d'échanger des pièces sur la colonne c, et de gagner facilement la finale avec leurs deux pions de plus. Il faut donc agir vite. 1...Tc8xTc5 ! 2. Dc3xTc5. Tb8-c8 !! C'est maintenant la dame blanche qui est clouée et attaquée par la tour. Le seul coup est donc 3. Dc5xDb6. Mais les noirs encaissent maintenant la tour adverse avec échec, avant de reprendre la dame. 3...Tc8xTc1 + 4. Rg1-f2. a7xDb6. Et les voilà avec une tour de mieux ! Les blancs abandonnent.



Un exemple un peu plus difficile mais très instructif. Les blancs, au trait, ont réussi à pénétrer en h7 avec leur dame. Mais le roi noir dispose d'une case de fuite en e7 et un échec en h8 serait catastrophique, puisque les blancs devraient revenir aussitôt en h7 avec leur dame, et perdraient alors le fou c4, comme tu peux le vérifier. Ici encore, il faut exploiter le clouage. Mais quel clouage, diras-tu ? Un clouage qui reste à créer... Bien mystérieux, tout cela, non ? Eh bien, regarde. 1. Dh7-g8 !! Un coup ahurissant ! La fuite du roi en e7 est maintenant impossible à cause de Dg8xf7 mat ! Donc 1... Rf8xDg8 2. Ch4-g6 !! C'est le tout récent clouage du pion f7 par le fou c4 qui permet ce coup meurtrier. La menace Th1-h8 mat est imparable. Impressionnant, n'est-ce pas ?



Voici maintenant un exemple saisissant, qui illustre à merveille la différence fondamentale entre clouage absolu et clouage relatif. La tour g3 est victime d'un clouage relatif puisque son déplacement entraînerait la perte de la dame f2 (sauf à jouer en f3), alors que le pion noir e6 subit, lui, de la part de la tour e1, un clouage absolu. Si, par exemple, les blancs jouaient Cb6xd5, la reprise e6xd5 serait illégale. Mais, bien sûr, Dh4xTg3 serait alors possible et gagnant. Comment les blancs, au trait, peuvent-ils exploiter ces deux clouages et profiter de la position exposée du roi noir, demeuré au centre ? 1. Tg3xTg7!! Ce coup est légal, même s'il semble stupide ! 1...Dh4xDf2 2. Tg7-g8 + Re8-e7 3.Cb6xd5 mat ! Simplement...

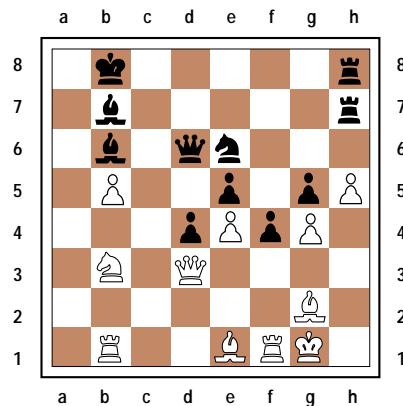


Cette dernière position, très ouverte, illustre une forme particulièrement meurtrière du clouage, le clouage en croix, déjà entrevu lors de la leçon précédente. Les blancs, au trait, ont aperçu la menace noire 1...Fa6xCe2 2. De3xFe2. Tc7-c2 clouant la dame. Mais ils firent ceux qui ne remarquent rien, et jouèrent 1.Tg7-g1. Croyant à une gaffe, les noirs, rapides comme l'éclair, placèrent leur "combinaison". 1...Fa6xCe2 2.De3xFe2. Tc7-c2. Mais ils tombèrent des nues après la réponse blanche 3. Tg1-c1 !! Contre-clouage ! Les noirs perdent la tour c2, car 3... Tc2xTc1 ne va pas à cause de 4. De2xDa2. La tour c2 est victime d'un clouage en croix, absolu sur la colonne c et relatif sur la deuxième rangée. Très instructif.

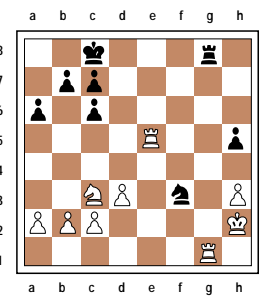
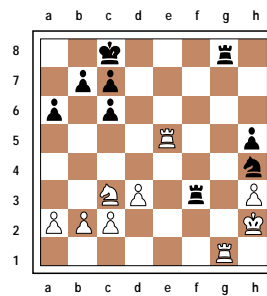
► L'évacuation de case

Ce thème tactique consiste à libérer une case occupée par une pièce amie afin qu'une autre pièce, plus efficace, puisse venir l'occuper. Cette évacuation doit

s'effectuer, si possible, "a tempo", c'est-à-dire avec une menace ou un sacrifice qui ne laisse pas à l'adversaire le temps de prendre les mesures défensives appropriées.

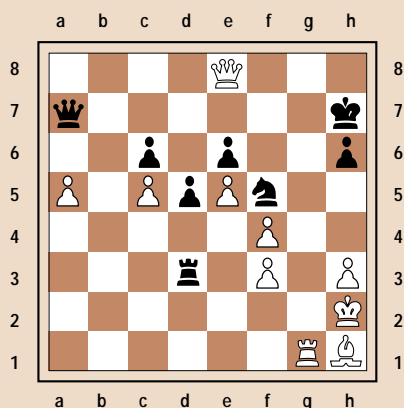


Les noirs ont, à l'évidence, des pièces beaucoup plus actives mais qui semblent manquer d'espace. Le fou b6 est "mauvais", son propre pion lui faisant obstacle sur sa diagonale, le fou b7 se heurte au pion e4, les tours, doublées sur la colonne h, butent sur le pion h5 et le cavalier e6 voit son horizon bouché par ses pions amis sur les cases noires d4, f4 et g5. Pourtant, après le sacrifice de pion suivant, le tableau change radicalement. 1. f4-f3 !! Évacuation de la case f4 pour le cavalier. L'attaque sur le fou g2 ne laisse guère le choix aux blancs. 1... Fg2xf3 2. Ce6-f4. Dd3-d2. Le bloqueur de la case d3 doit quitter son poste et les fous entrent alors dans le bal. 3. d4-d3 + Rh1-h2. Il faut maintenant libérer les tours. 4. Fb7xe4 ! Sacrifice de déviation d'abord. 4... Ff3xFe4. 5. Th7xh5 ! De démolition ensuite. 5... g4xTh5 6. Th8xh5 + Rh2-g3. 7. Dd6-e6. Les blancs, sur le point d'être matés, abandonnent.



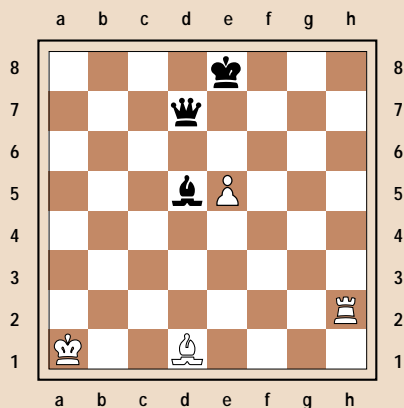
Voici maintenant, à gauche, une position obtenue avec les noirs par le grand-maître Schlechter et, à droite la position qu'il souhaiterait obtenir pour administrer notre mat -M- (mat des arabes) après Rh2-h1 par Tg8-g1 mat. Pour ce faire, il est gêné par sa propre tour f3. Il faut donc évacuer cette case pour le cavalier, mais comment y arriver "a tempo", sans laisser aux blancs le temps de respirer et d'organiser leur défense ? La solution est simple. 1... Tf3-f2 + ! 2. Rh2-h1. Tf2-h2 + ! 3. Rh1xTh2. Ch4-f3+ (la position souhaitée) 4. Rh2-h1. Tg8xTg1 mat. Limpide.

Exercices...



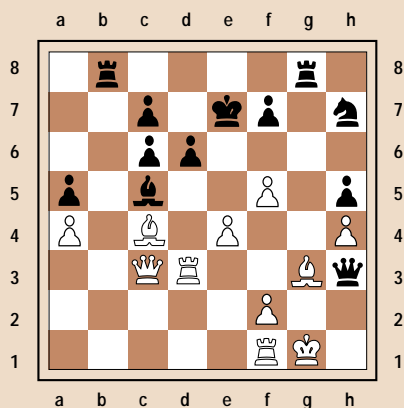
Exercice 109

Les noirs, au trait, sont menacés d'un mat en g8. Mais ils parviennent à créer un clouage en g2 et l'exploitent de manière magistrale. Calcule bien toutes les variantes.



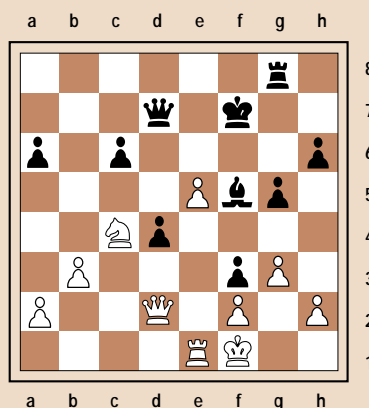
Exercice 110

Les blancs jouent et font nulle. Un sauvetage miraculeux sur les thèmes du clouage et du pat. L'idée finale a déjà été aperçue lors de l'exercice 80.



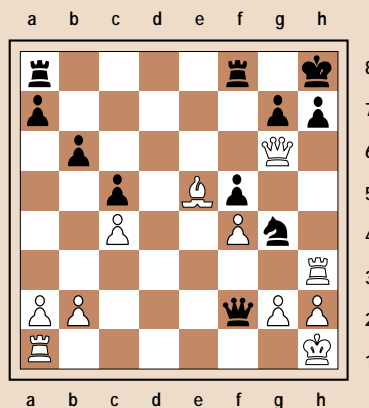
Exercice 111

Les noirs, au trait, vont jouer sur le clouage du pion f2 par le fou c5 et forcer, en deux coups, l'abandon des blancs. Un terrifiant clouage en croix...



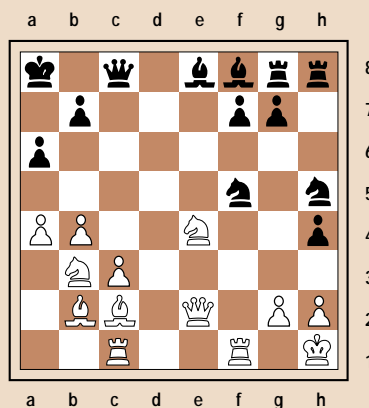
Exercice 112

Pas très difficile de gagner ici avec les blancs. Il suffit d'évacuer la bonne case. Mais si le trait était aux noirs, que pourrait-il se passer ?



Exercice 113

Un grand classique de l'évacuation de case. Les noirs semblent perdus car la dame blanche peut mater, à son goût, en g7 ou en h7. Mais ils ont le trait, un superbe cavalier en g4, des connaissances tactiques et de l'imagination...



Exercice 114

Dix coups sont nécessaires aux noirs pour un extraordinaire holocauste, où six pièces noires vont s'immoler pour permettre à la dame c8 de placer notre mat -J- (mat de Damiano).

Leçon
20

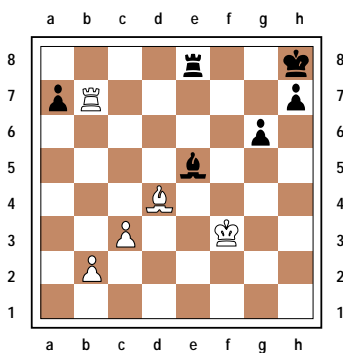


Les thèmes tactiques (3)

L'attaque double et la fourchette

► L'attaque double

Elle consiste, comme l'indique l'expression, à attaquer simultanément deux objectifs adverses. Comme trouver une parade à un menace limite déjà grandement le choix des coups, lorsqu'on doit faire face à deux menaces, il devient le plus souvent impossible de trouver un coup salvateur.

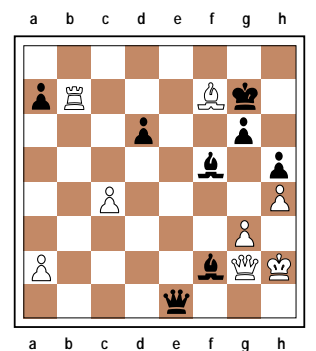


Un exemple très simple d'abord, mais intéressant car il met en jeu divers mécanismes tactiques déjà étudiés. Les blancs, au trait, attaquent le fou noir en e5, mais celui-ci est solidement protégé

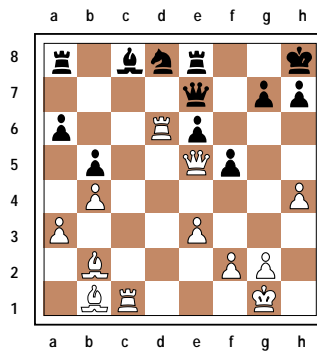
par la tour e8 et l'échange n'aboutirait qu'à l'égalité. Mais les blancs, qui savent que même les positions les plus anodines peuvent receler du venin, remarquent que la case e5 est, géométriquement parlant, le croisement des diagonales a1-h8 et h2-b8. D'où le coup étonnant : 1. Tb7-b8 !! utilisant le thème du clouage et celui de la déviation. La tour e8, clouée, est soudainement attaquée et ne peut être capturée par le fou e5, lui-même cloué. 1... Te8xTb8 est donc forcé (si Fe5xd4, Tb8xTe8 + puis c3xFd4); mais la tour est ainsi déviée de la défense du fou e5. 2. Fd4xFe5 + avec attaque double sur le roi noir et sur la tour b8. Les noirs abandonnent car ils restent avec une pièce en moins. Vraiment élémentaire, mais il faut y penser.

Une position un peu plus complexe maintenant. Le grand-maître Tolouch, avec les noirs et le trait, a une qualité de moins et doit se battre pour la nullité. Il se met à lorgner sur la tour b7, et à rêver d'un

échec sur la grande diagonale blanche h1-a8, qui lui permettrait de capturer l'imprudente. La clef de la combinaison réside encore une fois dans un sacrifice de déviation. 1... Ff2-g1 +!



2. Dg2xFg1. Si Rh2-h1, les noirs répètent la position mais ne jouent surtout pas Ff5-e4 ?, clouant la dame blanche, à cause de l'échec à la découverte Ff7-d5 + ! qui gagne le fou. 2... De1-e2 + 3. Dg1-g2 (si 3... Rh2-h1 4. Ff5-e4 +, suivi du mat) 3... De2xDg2 + 4. Rh2xDg2. Ff5-e4 +, suivi de Fe4xTb7 avec une finale nulle. Une manœuvre bien conçue et parfaitement réalisée.

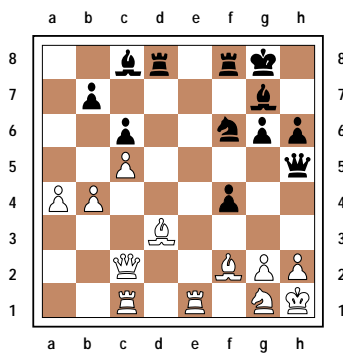


Terminons avec cette position passionnante. Si le matériel est égal, l'avantage positionnel des blancs est écrasant. La dame bien centralisée, les tours sur les colonnes ouvertes et les fous travaillant en équipe, occupent des postes actifs d'où ils pilonnent la position noire qui est notamment sous le feu de la batterie Fb2-De5 sur la grande diagonale. Les pièces noires, arc-boutées en défense, ont perdu toute leur mobilité. Les conditions sont réunies pour une combinaison décisive. 1. Tc1-c7 ! De7xTc7. Si les noirs refusent le cadeau grec, l'explosion a lieu sur g7. La dame est ainsi déviée sur une case non protégée. 2. Td6xCd8 !! Attaque double sur la dame c7 et sur la Te8 avec menace de mat du couloir. Les

noirs abandonnent car si 2... Dc7xTd8 3. De5xg7 mat. Et si 2... Dc7-e7. 3. Td8xTe8 + De7xTe8. 4. De5xg7 mat. Une combinaison expéditive.

► La fourchette

C'est un terme imagé dont on use pour désigner une attaque double effectuée par un cavalier ou un pion, c'est-à-dire, en fait, par les pièces à portée réduite, par opposition au fou, à la tour ou à la dame, pièces à longue portée, pour lesquelles on préfère parler d'attaque double. La fourchette est une arme très destructrice dans toutes les phases de la partie, car elle entraîne généralement la perte d'une pièce pour celui qui la subit. Aussi t'incitons-nous à être particulièrement attentif, en surveillant en permanence les possibilités, pour tes pions et tes cavaliers, de venir placer une fourchette dans le camp adverse, tout en veillant à ne pas être toi-même victime d'une combinaison analogue.

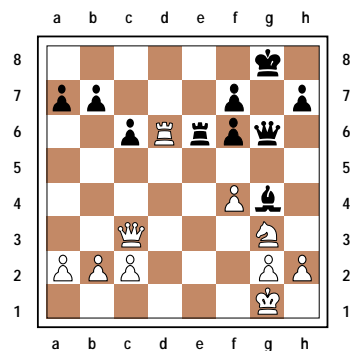


Un exemple particulièrement instructif. La position du roi blanc, enfermé par ses propres pièces, est inquiétante. Les noirs, au trait, aimeraient bien en profiter. Essaie d'entrevoir un motif géométrique correspondant

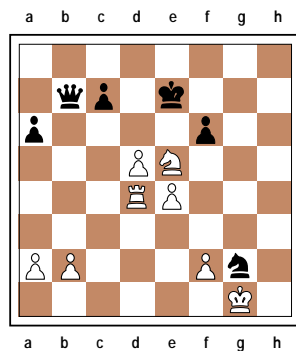
aux déplacements du cavalier f6. Nous t'aidons un peu en te donnant les étapes de ta randonnée équestre : g4-f2-d3-c1 ou e1. Du monde à ramasser sur ce parcours, n'est-ce pas ? Mais, pour l'instant, les pièces qui jalonnent ce trajet se protègent entre elles. Alors comment s'y prendre ? Voici la solution : 1... Td8xFd3 ! (déviant la dame et la plaçant à portée du cavalier) 2. Dc2xTd3. Dh5xh2 + ! (le roi est attiré à distance d'échec par un sacrifice d'attraction, manœuvre que nous étudierons à la leçon suivante) 3. Rh1xDh2. Maintenant ta chevauchée peut commencer. 3... Cf6-g4 + 4. Rh2-h1. Cg4xFF2 + 5. Rh1-h2. Cf2xDd3 avec une pièce et un pion d'avance et, en prime, une dernière fourchette sur les deux tours !

Voici une position tirée de la pratique du grand-maître Tchigorine, qui a les blancs et le trait contre Janovsky.

Après l'échange des tours en e6, la nulle serait inévitable, même si la structure des pions noirs est affaiblie à l'aile-roi. Il y a pourtant ici un stratagème astucieux qui gagne une



pièce, en combinant fourchette de pion et attaque double. Nous t'en avons trop dit pour que tu ne trouves pas le premier coup. 1. f4-f5 ! attaquant à la fois la dame et la tour. Mais, diras-tu, ce pion arrogant ne peut-il être pris par le fou g4 ? Bien sûr, mais ce dernier occupera alors une case où il tombera sous une attaque double. Voyons la suite. 1...Fg4xf5 2. Td6-d8 + Rg8-g7 3. Dc3-c5 ! menaçant mat en f8 et attaquant le fou f5. Les noirs abandonnent car la double menace ne peut être parée. Tu noteras que la combinaison aurait pu commencer par 1. Td6-d8 + suivi de f4-f5.



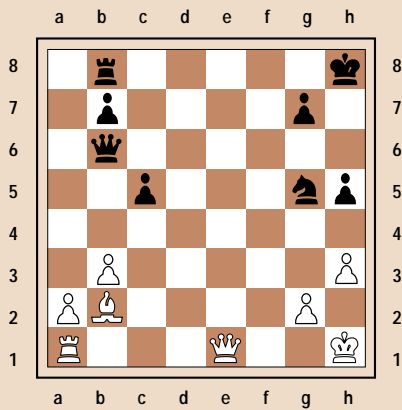
Et maintenant une splendide étude du grand compositeur russe Troitzky, qui illustre à merveille la force de la fourchette de cavalier. Les blancs, au trait, semblent perdus tant leur déficit matériel est important. Ils vont

pourtant gagner cette position en persécutant la dame noire avec leur tour pour l'attirer à distance de fourchette de cavalier. Réfléchis. Ce n'est pas si compliqué que ça en a l'air. Commençons par 1. Td4-b4 !! Si 1...Db7xTb4 2. Ce5-c6 + gagne la dame et avec deux pions de plus, les blancs l'emportent facilement en finale. D'accord ? Et si 1...Db7-a8 2. Tb4-b8 gagne aussi la dame. Donc 1... Db7-c8. 2. Tb4-b8 ! Dc8-h3 3. Tb8-h8 ! Toujours le chantage à la fourchette, mais en g6 cette fois. 3... Cg2-h4. Ouf ! Le seul coup. 4. Th8xCh4 ! "Une véritable sangsue, cette tour !" pense la dame noire, en blémissant... 4...Dh3-c8. 5. Th4-h8 ! Dc8-b7. Retour à la case départ. 6. Th8-b8 ! et les noirs abandonnent.



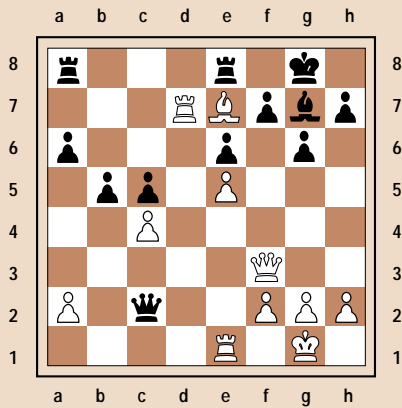
AVÀ, UN' RISICHEMU PIÙ NUNDA...

Exercices...



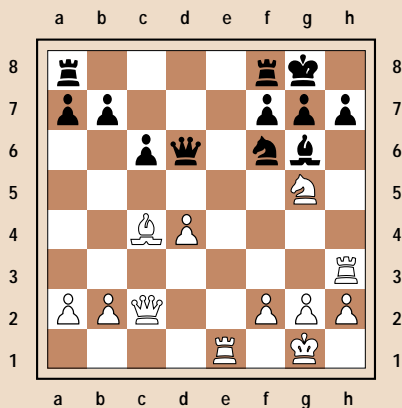
Exercice 115

L'attaque double est déjà une arme terrible. Mais l'attaque triple alors... Les blancs jouent et gagnent.



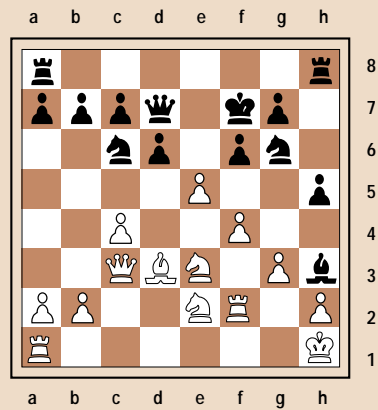
Exercice 116

Curieusement, la pièce blanche qui place ici une attaque double reste statique. C'est le déplacement d'une autre pièce qui lui permet de forcer l'abandon des noirs.



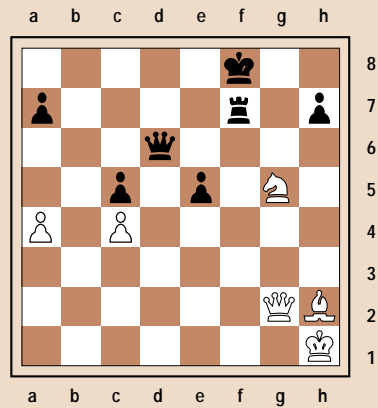
Exercice 117

La dame d6 serait à portée de fourchette du cavalier blanc, si le roi noir était en h8 et que la case f7 ne soit pas protégée. Tu trouves peut-être que cela fait beaucoup de conditions, mais c'est bien plus simple qu'il n'y paraît. Les blancs jouent et gagnent.



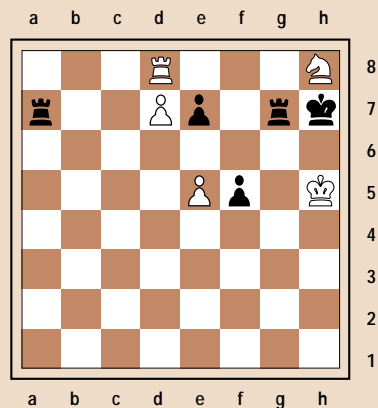
Exercice 118

Il faudra aux blancs, qui ont le trait, deux fourchettes de pions, une de cavalier et, en prime, l'évacuation de la case f4 pour venir à bout de la dame e6. Pas très compliqué...



Exercice 119

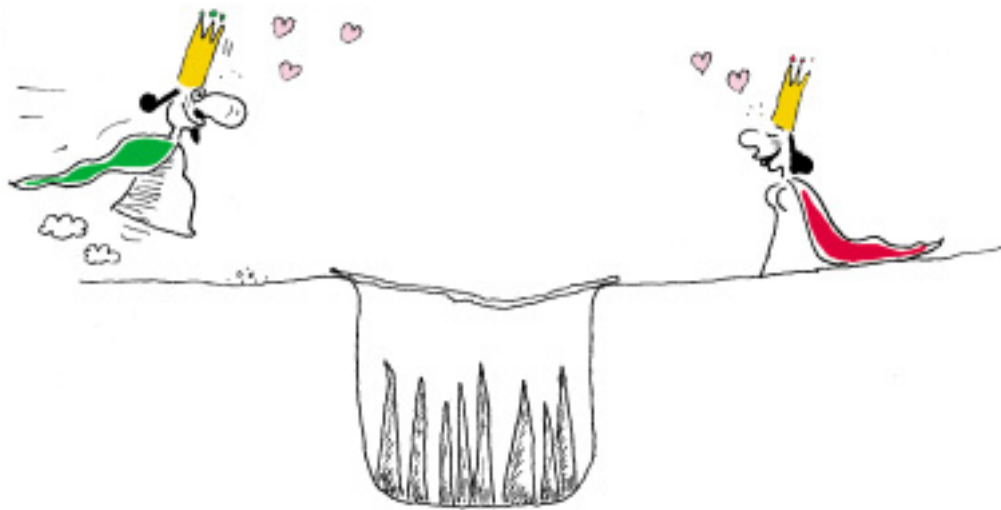
L'ex champion du monde, Tigran Petrossian, qui a les blancs et le trait, ne prendra la tour f7 qu'avec échec et fourchette sur la dame noire. La griffe du tigre...



Exercice 120

Cette position est tirée d'une célèbre étude de Kasparian. Les blancs ont le trait, mais mauvais serait 1. Ch8-g6. Tg7xg6 2. Td8-h8 +. Rh7xTh8 3. d7-d8 D +. Rh8-g7, car le prix payé pour la dame est trop élevé et les chances sont du côté noir. Le triomphe de la fourchette de pion...

Leçon 21

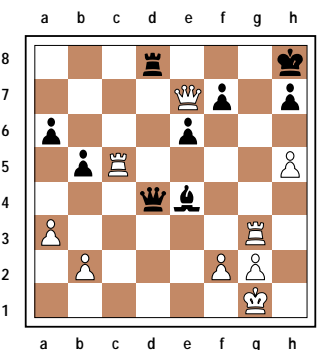


Les thèmes tactiques (4)

L'interception et l'attraction

► L'interception

Ce thème tactique agit sur les relations entre les pièces défensives de l'adversaire. L'objectif, pour l'attaquant, consiste à obstruer une ou plusieurs lignes où agissent ces unités défensives, de façon à couper la communication entre elles et à désorganiser la résistance. Ce résultat s'obtient en allant occuper, souvent au prix d'un sacrifice, une case de ces lignes d'action.



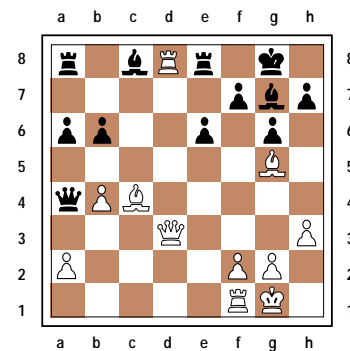
Une combinaison d'interception particulièrement frappante survint dans la partie Eliskases-Helzl. Les blancs, outre l'avantage de la qualité, disposent de pièces très actives et le roi noir est aux abois.

Eliskases joua le coup saisissant 1. Tc5-d5 !! qui a l'air d'une faute, la tour se mettant quatre fois en prise ! Pourtant ce coup, en interrompant les communications entre les pièces noires, gagne la partie sur le champ. Examinons les variantes.

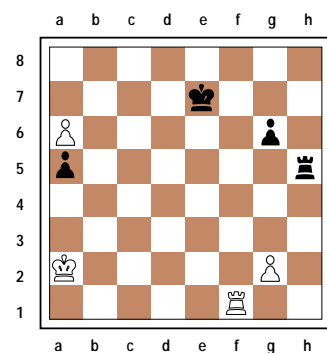
- 1... Fe4xTd5 ou e6xTd5 2. De7xTd8 mat car la Te8 reste sans défense (mat -D-).
- 1... Td8xTd5 2. De7-f8 ou e8 mat car la tour est déviée de la défense de la huitième rangée (mat -D-).
- 1... Dd4xTd5 2. De7-f6 mat car la dame est déviée de la défense de la diagonale a1-h8 (mat -L-).
Sur tout autre coup, la Td8 ou la Dd4 tombe. Donc les noirs abandonnent.

La tour blanche, soutenue par sa dame, a investi le camp noir en pénétrant sur la huitième rangée. Tu remarqueras que cela n'a pu se faire que grâce au léger retard de développement des forces adverses dont le fou c8 n'a pas encore joué.

Les blancs, au trait, se rendent compte que la défense des noirs ne tient qu'à un fil tendu le long de la diagonale a4-e8 et qui permet à la dame a4 de protéger la tour e8.



D'où l'idée de couper ce fil... Tu as compris, n'est-ce pas ? Le coup d'interception est, bien sûr, 1. Fc4-b5 !! Maintenant si 1... a6xb5 2. Td8xTe8 + Fg7-f8 3. Dd3-d6 ! suivi du mat. La suite est donc forcée. 1... Da4xFb5 2. Dd3xDb5. a6xDB5 3. Td8xTe8 + Fg7-f8 4. Tf1-c1 ! Les noirs abandonnent car ils perdent encore du matériel après 4... Fc8-b7 5. Te8xTa8. Fb7xTa8 6. Tc1-c8 suivi de Fg5-h6.



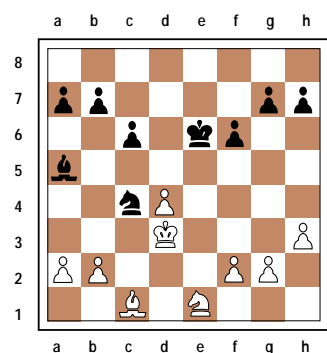
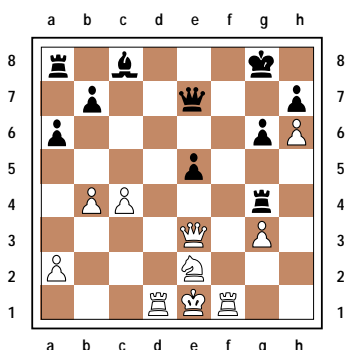
Un dernier exemple, sans doute très simple, mais dont le but est de te prouver que l'interception, comme d'ailleurs tous les autres thèmes tactiques, peut se révéler efficace même dans les positions les plus dépouillées. Cette finale de tours anodine semble tendre vers la nullité. Mais les blancs, au trait, vont jouer à fond la carte de leur pion passé a6. Bien sûr si 1. a6-a7 ? Th5-h8 ! et on ne passe pas. Alors ? Eh bien, c'est le coup surprenant 1. Tf1-f8 !! qui force les noirs à l'abandon. Si 1... Re7xTf8 2. a6-

a7 ! et le pion accède au paradis, car le roi noir a obstrué la huitième rangée et sa tour ne peut plus intervenir. Simple, comme nous te le disions, mais, en jouant de manière routinière, on peut facilement passer à côté d'un coup comme celui-là.

► L'attraction

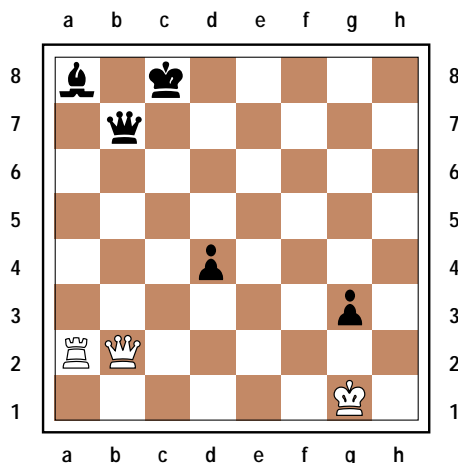
Il s'agit d'une combinaison par laquelle on contraint une pièce adverse, en général grâce à un sacrifice, à occuper une position vulnérable, soit pour sa propre sécurité, soit pour celle des pièces de son camp. C'est le plus souvent le roi qui est victime de l'attraction, comme dans ce premier exemple.

Une position à double tranchant. Les blancs, au trait, comprennent qu'il faut agir vite, tant que l'aile-dame des noirs n'est pas développée. Sinon ceux-ci pourraient bien renverser la vapeur en exploitant la position centrale du roi e1. Mais, pour l'instant, les blancs ont encore l'avantage, avec leurs deux tours qui "fusillent" les colonnes d et f et leur pion h6, véritable épine fichée dans le roque noir. Quant à la dame blanche, bien centralisée, elle lorgne sur la case e5 d'où elle pourrait attaquer en g7. Mais le pion noir qui s'y trouve est défendu par la dame e7. "Mais quoi ? pensent les blancs, la déesse Caïssa a créé le sacrifice de déviation" ; et en un éclair, ils découvrent la combinaison. 1. Td1-d8 + !! De7xTd8 2. De3xe5 Dd8-d7. La seule défense. 3. De5-h8 + !! Attraction du roi dans le réseau du mat du couloir. 3... Rg8xDh8. 4. Tf1-f8 mat. Une solution expéditive. Une curiosité : le programme Fritz 6 (l'un des meilleurs logiciels d'échecs) trouve une deuxième solution 1. De3-c5 !! qui mate aussi en quatre coups.

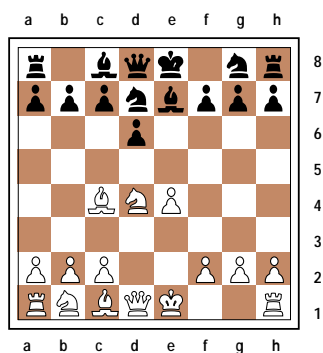


Ce sont deux champions du monde qui s'affrontent ici, Emmanuel Lasker, qui a les blancs et Max Euwe. Ce dernier, jeune champion en titre, vient de commettre une terrible erreur : au lieu de retirer son cavalier c4 attaqué par le roi blanc, après quoi la partie se serait acheminée vers la nullité, il a joué son fou en a5 pour contre-attaquer sur le cavalier e1. Vois-tu pourquoi ce coup constitue une énorme gaffe ? En tout cas, ce vieux renard de Lasker, lui, ne laissa pas

passer l'occasion. 1. b2-b4 ! Fa5xb4. La prise était forcée, mais le fou a été attiré en b4, case défavorable à cause de 2. Ce1-c2 ! Et les noirs abandonnent car ils ont deux pièces attaquées qui ne peuvent se défendre mutuellement. Simple et très efficace.

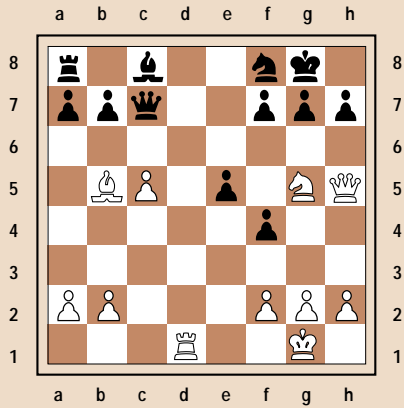


Dans cette étude de Kubbel, les noirs, malgré la qualité de moins, ont deux pions passés et menacent le roi blanc sur la diagonale h1-a8. Mais les blancs ont le trait, et savent ce qu'attraction veut dire. 1. Db2-c2 +. Le choix des noirs est maintenant limité. Si 1... Rc8-b8. 2. Ta2-b2 gagne, en clouant la dame noire. Et si 1... Rc8-d7. 2. Ta2-a7 ! Clouage et attraction de la dame sur une case vulnérable. 2...Db7xTa7. 3. Dc2-h7 + gagne la dame et la partie. Donc 1... Rc8-d8. 2. Dc2-h7 !! Un coup prodigieux, qui protège la case h1 et menace 3. Ta2xFa8. Db7xTa8. 3. Dh7-h8 + gagnant encore la dame. Et 2... Rd8-c8 est mauvais à cause de 3. Dh7-h8 +. 2... Db7xDh7 est donc le seul coup, mais la dame est une nouvelle fois attirée sur une case défavorable. 3. Ta2xFa8 + suivi de 4. Ta8-a7 + gagnant la dame.



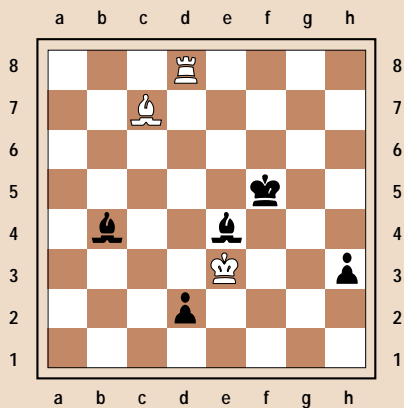
Un dernier exemple d'attraction du roi. Cinq coups seulement ont été joués dans cette partie ; les voici : 1. e2-e4. e7-e5 2.Cg1-f3. d7-d6 3.Ff1-c4. Ff8-e7 4.d2-d4. e5xd4 5.Cf3xd4. Cb8-d7 ?? Une grosse faute, qui permet aux blancs d'exploiter de manière spectaculaire le thème de l'extraction. 6. Fc4xf7 + !! Re8xFf7. La prise est forcée car si le roi fuit en f8, 7. Cd4-e6 + gagne la dame. 7. Cd4-e6 ! Rf7xCe6. Le roi noir est attiré encore plus en avant ; en cas de refus du sacrifice, tu pourras vérifier que les blancs gagnent. 8. Dd1-d5 + Re6-f6. 9. Dd5-f5 mat. C'est notre mat -B- ou mat du guérillon, la petite table dont nous te parlions à la leçon 16, et qui est ici dessinée par le fou e7, le pion g7, l'infortuné roi f6 et l'arrogante dame f5.

Exercices...



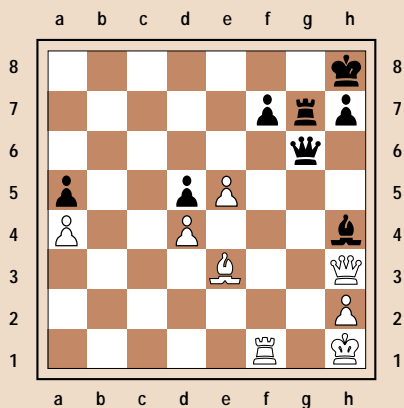
Exercice 121

Les blancs, au trait, songent à intercepter la défense de la dame noire sur la case f7. Car il ont identifié, dans l'anarchie apparente des forces, la trame de notre mat -A-, le spectaculaire mat à l'étouffée, avec, dans le rôle du héros, le cavalier g5.



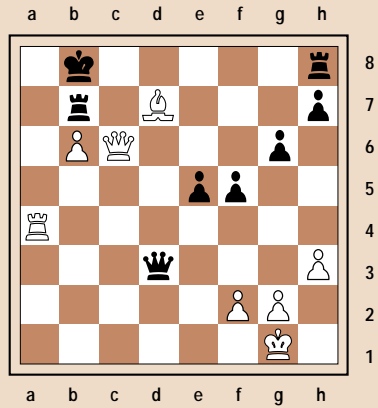
Exercice 122

On a vu que le thème de l'interception pouvait se révéler décisif même dans des positions très dépouillées. Ici, les noirs, au trait, parviennent à promouvoir un de leurs pions, en provoquant un court-circuit au point d'intersection des lignes défensives blanches. Pas très compliqué...



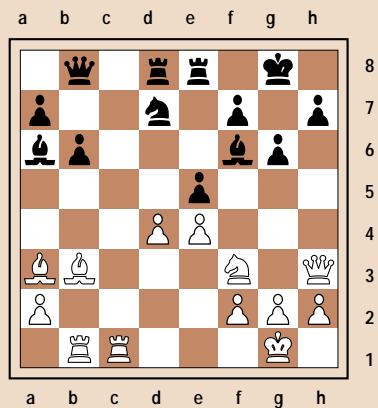
Exercice 123

Ici encore, les noirs trouvent le point vital qui permet d'interrompre les communications entre les unités défensives blanches.



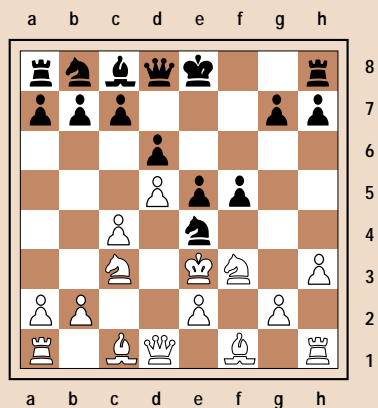
Exercice 124

Un peu difficile, peut-être, mais tellement instructive cette splendide combinaison blanche sur le thème de l'attraction, avec à la clé, un mat analogue à celui de l'exercice 168.



Exercice 125

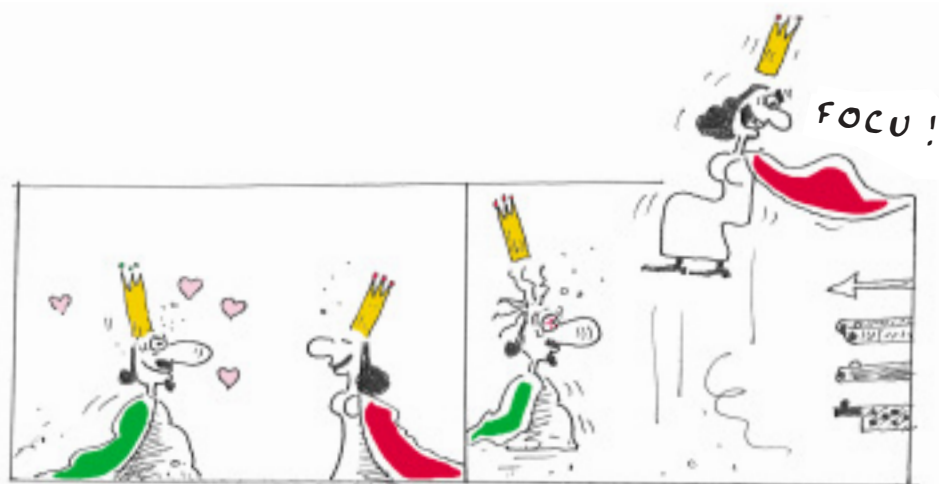
Là aussi la combinaison est un peu longue mais linéaire. Tu dois, avec les blancs, réussir à extraire le roi noir de son bunker pour le terrasser en g4 avec un pion !



Exercice 126

C'est aux noirs de jouer. Le roi blanc a déjà grimpé quelques marches, mais il faut l'attirer plus haut encore. Curieuse coïncidence, il sera finalement maté sur la même case que son homologue blanc dans l'exercice précédent, et lui aussi par un pion !

Leçon 22

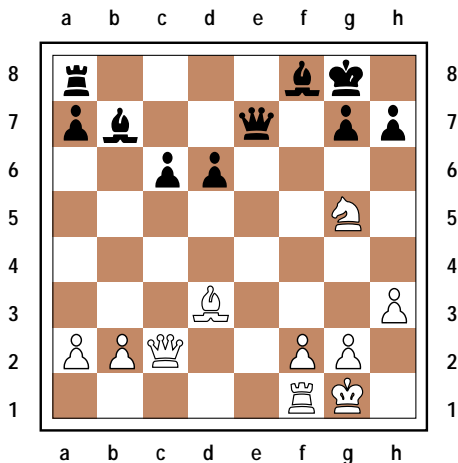


Les thèmes tactiques (5)

Le dégagement de ligne et l'attaque à la découverte

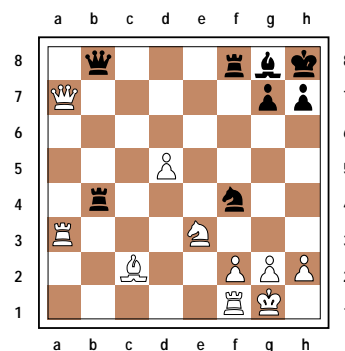
► Le dégagement de ligne

Ce thème tactique consiste à ouvrir une ligne (colonne, rangée ou diagonale) afin de mettre en jeu une pièce dont le rayon d'action était jusque là obscuré ou réduit par une pièce amie. Ce dégagement est d'autant plus efficace qu'il s'accompagne d'un sacrifice ou d'une menace qui ne laisse pas à l'adversaire le loisir de prendre des mesures défensives.

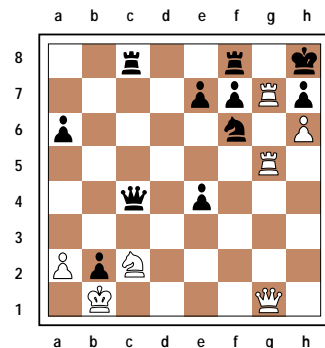


Un premier exemple extrêmement simple d'abord, afin de te familiariser avec l'idée. Les blancs, au trait, ont l'avantage et toutes leurs pièces, hormis la tour f1, participent à l'attaque. Mais il faut résister à la tentation 1. Fd3xh7 + qui ne gagne qu'un pion. En fait, si tu réfléchis bien, tu t'apercevras que le fou d3 ne fait que gêner la dame blanche en obstruant la diagonale b1-h7. Imagine qu'il ne soit pas là. Tu jouerais alors, bien sûr, 1. Dc2xh7 mat. Bien. Il te reste maintenant à évacuer réellement ce fou de cette diagonale, sans laisser aux noirs le temps de se défendre contre ta menace en h7. Pour cela, quoi de mieux qu'un échec ? 1. Fd3-c4 + ! Et, quoi que jouent les noirs (par exemple 1... d6-d5), tu feras mat au coup suivant avec 2. Dc2xh7. Enfantin, n'est-ce pas ?

Les noirs sont au trait, et, avec deux pions de moins, ils envisagent une éventuelle finale avec pessimisme. Il n'est donc pas question pour eux d'échanger les dames et ils se mettent à réfléchir à une attaque sur le



roi noir. Soudain, ils entrevoient un tableau de mat connu, le mat -G-, ou mat d'Anastasia. Nous t'invitions à retourner à la leçon 16 et à redécouvrir ce mat-type, dans la position figurée à droite du diagramme. C'est fait ? C'est cette configuration finale qui doit guider désormais ta réflexion. Mais comment l'obtenir ? La tour b4 qui doit mater en h4, et la dame b8 qui doit ouvrir la colonne h, voient respectivement leur rangée et leur diagonale verrouillées par le cavalier f4. Eh bien, il faut ouvrir les lignes ! 1... Cf4-e2 + 2. Rg1-h1. Db8xh2 + ! 3. Rh1xDh2. Tb4-h4 mat. As-tu remarqué comme le chemin est plus facile quand on sait où on veut arriver ?



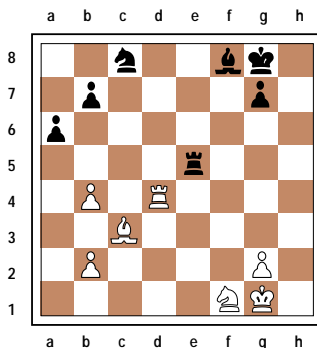
Voici enfin une position très intéressante mais assez difficile à traiter. Les blancs, au trait, doivent faire face à la menace Dc4xCc2 mat. D'autre part, ils n'ont pas moins de quatre pions de déficit et le triple-

ment de leurs pièces lourdes sur la colonne g semble inefficace, tant la case g8 est bien défendue. Il faut pourtant trouver quelque chose ou perdre la partie. Ils remarquent alors que si leurs tours n'étaient pas là, ils pourraient jouer 1. Dg1-g7 mat ! Mais com-

ment évacuer ces deux pièces "a tempo", en prenant en compte la menace de mat en c2 ? 1. Tg5-c5 !! Un coup ahurissant qui libère en partie la colonne g, tout en défendant la case c2. Les noirs abandonnent car il n'y a pas de parade contre la double menace 2. Tc5xDc4 et 2. Tg7xh7 + !! (sacrifice d'évacuation de la case g7) Cf6xTh7 ou Rh8xTh7 3. Dg1-g7 mat (mat -J- ou mat de Damiano).

L'attaque à la découverte

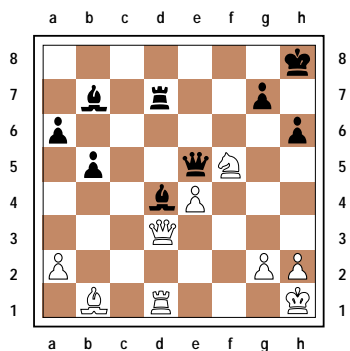
Il s'agit d'une attaque effectuée par une pièce qui ne joue pas mais dont l'action vers une unité ennemie est déclenchée par le déplacement d'une pièce amie qui la masquait. Lorsqu'une attaque ainsi exécutée vise le roi adverse, on parle alors "d'échec à la découverte". Lorsqu'enfin à la fois la pièce démasquée et la pièce "démasquante" font échec au roi adverse, il s'agit du terrible "échec double" qui est, sans conteste, la combinaison la plus meurtrière aux échecs.



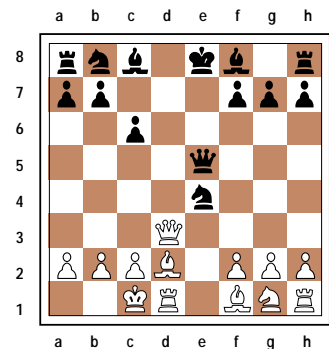
Un exemple élémentaire d'abord. Les blancs ont le trait dans cette position et ils se rendent compte que leur fou c3 vise la tour adverse mais que sa diagonale est bouchée par la tour d4. Ils songent donc

tout naturellement à jouer leur tour. Mais ils comprennent qu'un coup ordinaire de celle-ci, comme Td4-g4 par exemple, instituerait une seule menace sur la tour blanche, et que celle-ci n'aurait qu'à jouer pour esquiver l'attaque. Ils cherchent donc, pour leur tour, une case où elle-même menacerait une pièce noire. Ils envisagent d'abord 1. Td4-c4, attaquant le cavalier c8 pendant que le fou s'en prendrait à la tour, mais ils réalisent que 1... Te5-e8 !, défendant le cavalier, parerait les deux menaces. Par contre 1. Td4-d8 ! assure la capture soit de la tour, soit du cavalier. Élémentaire...

Une position connue dans le monde entier. Les noirs, au trait, étaient désespérés par le clouage de leur fou d4, attaqué trois fois et dont le moindre mouvement céderait la tour d7. Ils réfléchirent longtemps, secouèrent sans doute la tête en signe d'impuissance, soupirèrent et... renversèrent leur roi en signe d'abandon ! Incroyable ! Un cas de cécité très rare à ce niveau. Ils ne virent pas qu'ils auraient pu foudroyer



leur adversaire en un seul coup grâce à une attaque à la découverte. Et toi, seras-tu aussi aveugle ? Réfléchis bien et songe que le clouage du fou d4 n'est que relatif (voir leçon 19). C'est bien sûr le surprenant 1... Fd4-g1 !! qui gagne sur le champ, avec deux menaces : celle de mater par De5xh2 et celle d'encaisser la dame blanche avec la tour d7. Un coup saisissant, mais finalement facile à découvrir quand on connaît le thème.

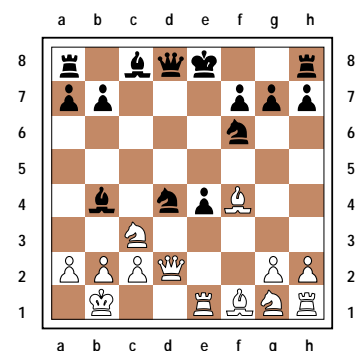


Un grand classique encore une fois, qui constitue une excellente illustration de la force de l'échec double dont nous te parlions plus haut. Réti a les blancs et le trait contre Tartakover, à Vienne, en

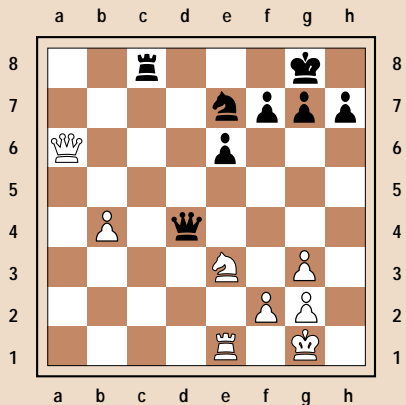
1910. Tu te rends compte que l'ouverture n'est pas encore terminée, et que les noirs ont été quelque peu insouciant en laissant leur roi au centre et en venant grappiller un pion en e4 avec leur cavalier, au mépris de leur développement. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est la tour d1, dont l'horizon semble pourtant bien bouché, qui va être la pièce maîtresse de la foudroyante combinaison conçue par Réti. 1. Dd3-d8 + !! Sacrifice d'attraction, qui attire le roi adverse sur une case fatale, tout en évacuant la colonne d. 1... Re8xDd8 2. Fd2-g5 + Et voilà le terrible échec double, administré à la fois par le fou g5 et par la tour d1. Impossible de couvrir un tel échec. Il faut donc fuir. 2... Rd8-c7 3. Fg5-d8 mat (ou 2... Rd8-e8 3. Td1-d8 mat). Très édifiant.

Toujours l'échec double, avec encore un cas où les noirs ont omis de roquer en temps voulu. Le vis à vis Te1-Re8 donne aux blancs l'idée d'ouvrir la colonne e. Plusieurs thèmes tactiques entrent en jeu ici :

clouage, dégagement de ligne, échec double et déviation. C'est donc pour toi une sorte de révision générale. Tu y es ? 1. Cc3xe4 !! Le clouage du cavalier n'était que relatif, bien sûr. La dame est sacrifiée mais l'ouverture de la colonne e permet un rapide remboursement, avec intérêts ! 1... Fb4xDd2. Il n'y a rien de mieux. 2. Ce4xCf6 ++ ! Un échec double destructeur. La tour et le cavalier sont tous les deux en prise, mais comme tous deux donnent échec, le roi noir doit jouer. 2... Re8-f8 3. Ff4-d6 + ! Déviation de la dame noire qui doit abandonner la défense de la case e8. 3... Dd8xFd6. 4. Te1-e8 mat.

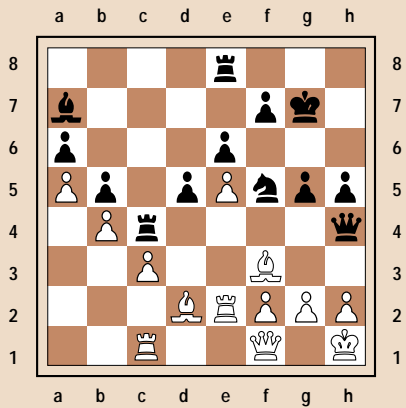


Exercices...



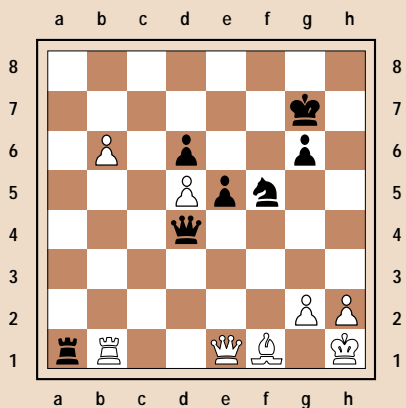
Exercice 127

Les blancs, au trait, découvrent une faiblesse sur la huitième rangée noire où plane, une fois encore, le spectre du mat du couloir. Mais il faudrait ouvrir une certaine colonne...



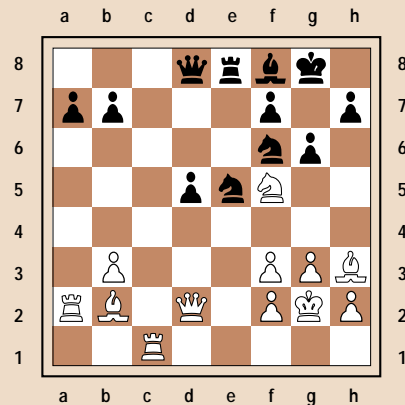
Exercice 128

Un gros investissement est ici nécessaire aux noirs pour ouvrir la bonne ligne, mais ensuite les choses sont simples. Tout se termine comme dans la deuxième position de notre leçon 19, avec ici le fou a7 dans le rôle du cloueur.



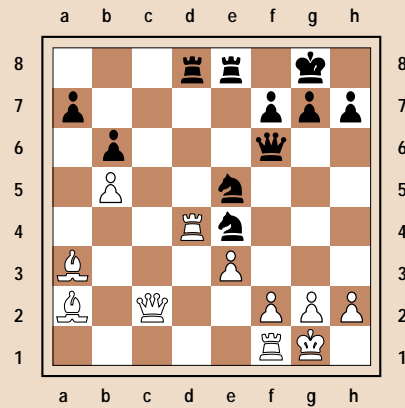
Exercice 129

L'ex champion du monde, Anatoly Karpov, place ici, avec les noirs, un coup foudroyant qui ouvre une ligne à laquelle personne ne songeait. Mais lui avait aperçu, au bout du chemin, le schéma de notre mat -F- (mat de Gréco).



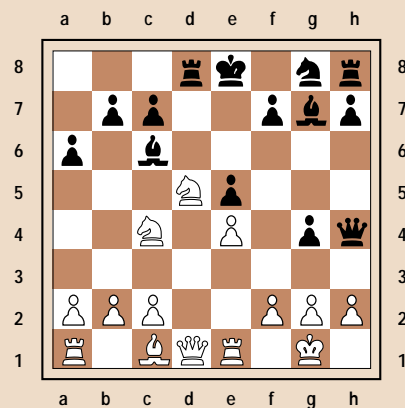
Exercice 130

Les blancs, au trait, découvrent un motif d'attaque à la découverte. Mais il faut d'abord attirer la dame noire sur une case funeste. Vraiment enfantin.



Exercice 131

La même idée guide ici les noirs et leur impressionnante paire de cavaliers. Mais inutile d'attirer la dame blanche sur une case néfaste, elle y est déjà...



Exercice 132

Pas très complexe non plus cette attaque à la découverte, tirée d'une partie de Victor Kortchnoi. Mais elle est instructive parce qu'on a coutume de dire, aux échecs, que "mazette ne voit pas les horizontales". A toi de prouver que tu n'en es pas une...

Leçon 23

SO STATU
NUMINATU
REGINA !

HÈ U MO
CUGINU
CARNALE...

ÙN L'ANU
MICCA CAS-
TRATU, NÒ ?

TORNA UN
PISTUNATU...

U ZIU HÈ
CUNSIQLIERU
GENERALE...

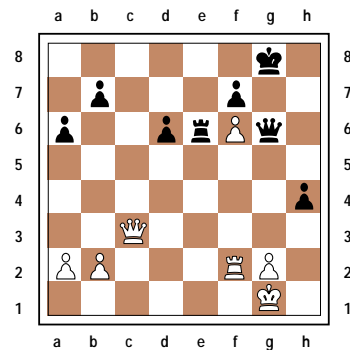
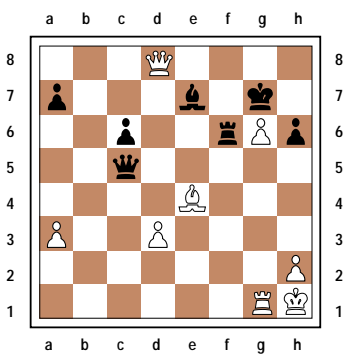


La promotion du pion

Nous te parlerons longuement de la promotion du pion dans très peu de temps, lors des leçons 25 à 27 consacrées spécifiquement aux finales de pions. Mais les choses seront alors envisagées essentiellement du point de vue technique. Cette dernière leçon du chapitre 2 va examiner les aspects tactiques de cette singulière métamorphose du pion, qui entraîne, en général, un tel changement dans les rapports de matériel sur l'échiquier qu'elle force le plus souvent une décision rapide. C'est la raison pour laquelle le joueur dont le pion est sur le point d'aller à dame n'hésitera pas à sacrifier une ou deux pièces mineures, voire davantage, pour ouvrir la route à son fantassin. Il usera pour ce faire de tout l'arsenal des mécanismes tactiques que nous avons étudiés, y ajoutant au besoin le stratagème original de la sous-promotion, l'un des plus spectaculaires aux échecs.

Les blancs ont le trait dans cette position, mais leur pion passé avancé en g6 semble définitivement bloqué par le roi g7. Comment s'y prendre pour contraindre ce dernier à s'écarter du chemin en dégageant la colonne g ? Poser la question, c'est déjà y répondre, car seule la dame blanche peut, en se sacrifiant, remplir cette mission. Mais sacrifier une dame pour n'obtenir finalement qu'une nouvelle dame, est-ce bien avantageux ? Oui, si la promotion s'effectue en donnant le mat, comme c'est le cas ici. Tous les coups sont forcés et les noirs n'ont pas le temps de placer un mot !

1. Dd8-h8 + !! Rg7xDh8 2. g6-g7 + Rh8-g8. Le roi se réinstalle en bloqueur mais pas pour longtemps 3. Fe4-h7 + ! Nouveau sacrifice, à la fois d'attraction et de dégagement de ligne 3... Rg8xh7. 4. g7-g8 D et mat. Un mat de pièces lourdes (mat -N-).



Encore une combinaison très simple, mais à laquelle il faut penser. Le pion f6, bloqué et doublement attaqué, ne semble pas promis à un brillant avenir, et on le voit plutôt périr au champ d'honneur

en tant que 2^{ème} classe ! Mais les blancs, au trait, découvrent que, comme dans l'exemple précédent, le commerce de dames peut se révéler très lucratif. 1. Dc3-c8 + Rg8-h7. Vois-tu la suite ? Bien sûr, il faut ouvrir la colonne f. 2. Dc8xTe6 ! f7xDe6 3. f6-f7 et les noirs abandonnent, car l'échec de consolation en b1 ne serait suivi d'aucun autre, et les blancs restent avec une tour de plus.

Alexandre Alekhine est champion du monde en titre, en 1939, lorsqu'il obtient, avec les blancs et le trait, cette position contre un amateur. Ce dernier devait penser que ses trois pions liés à l'aile-

dame avaient fière allure, alors que le pion blanc d7, bloqué et doublement attaqué, semble condamné. Mais Alekhine va exploiter de manière remarquable l'état d'avancement de son pion, en jouant notamment sur la faiblesse de la huitième rangée où plane la menace du mat du couloir (mat -D-). Admire la manière dont il s'y prend. 1. Tc5-c8 ! Il faut d'abord attirer la tour noire en c8. 1... Td8xTc8. Forcé, car si les noirs jouent 1... De6xd7 suit le coup de "rayons X" 2. Da3-f8 + ! qui mène au mat. On parle

