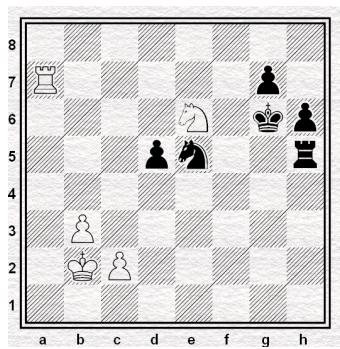


Correction des fiches des exercices tactiques pour joueurs confirmés

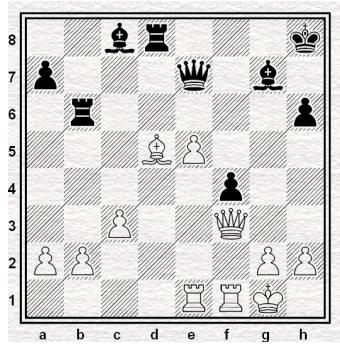
29 avril 2023

1 Fourchette



La solution de cet exercice est :
1.Cf4+.

FIGURE 1 – Trait aux Blancs



La solution de cet exercice est :
1...Dc5+ attaquant le fou et le roi simultanément. Le fou sera capturé au prochain coup.

FIGURE 2 – Trait aux Noirs

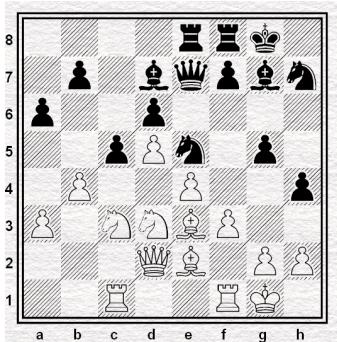


FIGURE 3 – Trait aux Noirs

La solution de cet exercice est :

1...Cc4 ! attaquant à la fois la dame et le fou. Or, la dame ne peut pas se replier de manière à défendre le fou qui tombera au coup suivant. Par exemple **2.De1 Cxe3.**

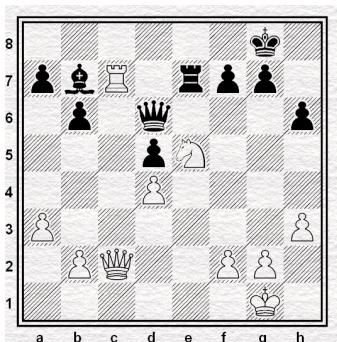


FIGURE 4 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :

1.Txb7 ! Les noirs ne peuvent capturer la tour à cause de **1...Txb7 2.Dc8+** prenant le roi et la tour en fourchette. Puis, **2...Rh7 3.Dxb7** laissant les Blancs avec une pièce de plus.

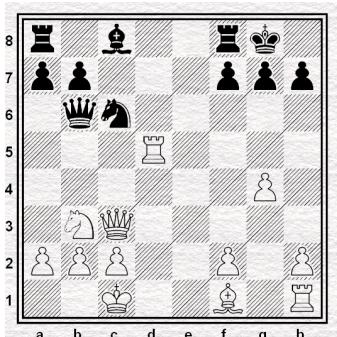


FIGURE 5 – Trait aux Noirs

La solution de cet exercice est :

1...Cb4 ! prenant en fourchette la tour d5 et la case a3 (qui permet une nouvelle fourchette meurtrière) !

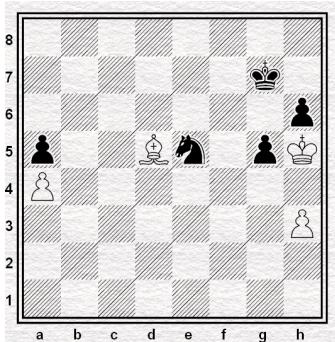


FIGURE 6 – Trait aux Noirs

La solution de cet exercice est :
1...Cd7! menace mat en f6 et une fourchette sur la même case. Par conséquent, **2.Rg4** est forcé mais la fourchette subsiste toujours **2...Cf6+ 3.Rf5 Cxd5!**

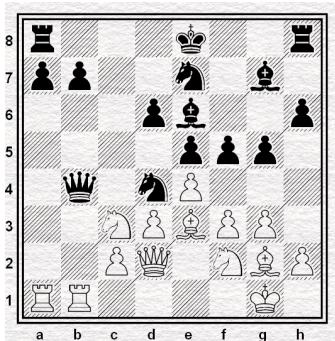


FIGURE 7 – Trait aux Noirs

La solution de cet exercice est :
1...Dxc3! Que se passe-t-il ici ? Si **2.Dxc3 Ce2+**
3.Rf1 Cxc3 récupère la dame et le bilan est d'une pièce de plus pour les Noirs. Il est plus judicieux pour les Blancs de garder les dames pour trouver du contre jeu mais ils auront toujours une pièce de moins.

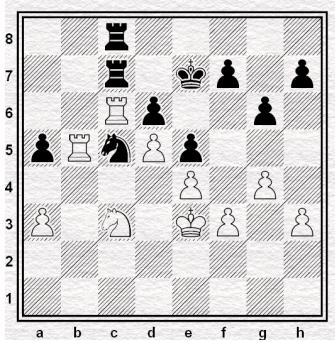


FIGURE 8 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :
1.Txc5. L'idée de ce coup de libérer la voie au pion d5 pour réaliser une fourchette en d6. Par exemple **1...dxc5 2.d6+** si **2...Rd7 3.Txc7+ 3.Txc7 dxc7** laisse les Blancs avec un cavalier d'avance tandis que **2...Rd8 3.dxc7** et les Blancs ont aussi une pièce d'avance. Si les Noirs ne capturent pas la tour le bilan est le même.

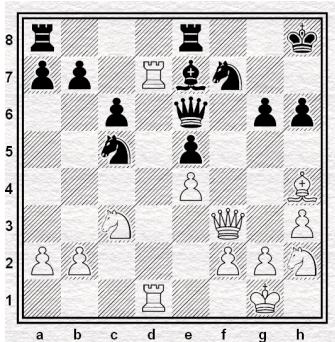


FIGURE 9 – Trait aux Blancs

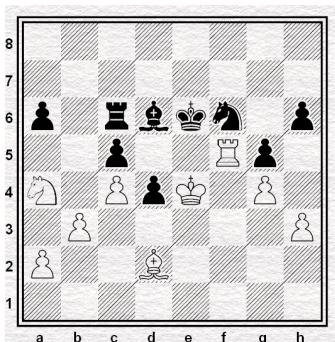


FIGURE 10 – Trait aux Blancs

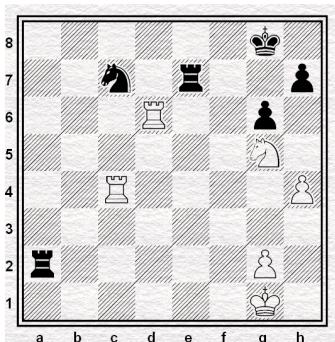


FIGURE 11 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :

1.Txe7 ! Cette combinaison est plus complexe que les autres. L'idée est d'échanger le seul défenseur de la tour noire fraîchement arrivée en d7 pour ensuite la gagner avec le fou. Pour cela une fourchette Dame/Roi sera nécessaire. Considérons uniquement le cas où les Noirs reprennent avec la tour. Tout autre coup perds clairement une pièce à minima. Ainsi **1...Txe7 2.Df6+(la fameuse fourchette) Dxf6 3.Fxf6+ Rg8 4.Fxe7** laisse les Blancs avec une pièce d'avance.

La solution de cet exercice est :

1.Txf6+ Rxf6 2.Rd5 ! et oui le Roi aussi peut faire des fourchettes et celle là gagne la partie ! Par exemple, **2...Re7 3.Rxc6 ou 2...Tb6 3.Cxb6**, le cavalier était important dans cette combinaison.

La solution de cet exercice est :

1.Txc7 ! l'idée de ce coup est d'attirer la tour sur une case où elle sera victime d'une fourchette après avoir dévié le roi adverse. Voici la suite **1...Txc7 2.Td8+ Rg7 3.Ce6+ !** récupère la tour. À noter que cette combinaison est forcée car c'est la seule case de repli pour le roi.

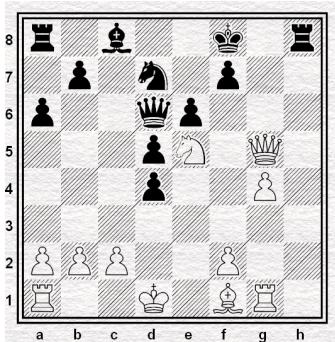


FIGURE 12 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :
1.Dd8+ Rg7 2.Dxh8 !! Rxh8 3.Cxf7+ est à la réception...

2 Attaque à la découverte

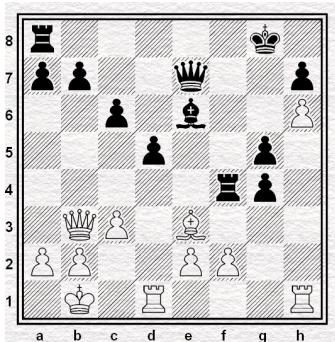


FIGURE 13 – Trait aux Noirs

La solution de cet exercice est :
1...d4 attaque le fou e3 et dévoile le fou attaquant la dame. La meilleure solution pour les Blancs est **2.Dc2 dxe3ce** qui laisse les Noirs avec un pièce supplémentaire.

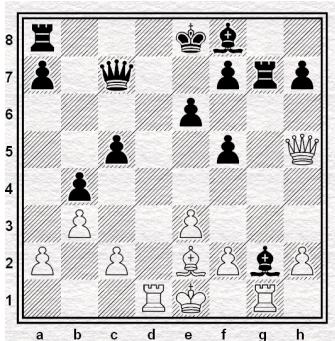


FIGURE 14 – Trait aux Noirs

Remarquez que la tour noire attaque la tour blanche g1 au travers de notre fou. Donc, la solution de cet exercice est :

1...Ff3 dévoilant l'action de la tour et attaquant la dame en un coup. Le plus sain pour les Blancs est de continuer avec **2.Dxf3 Tg1+ 3.Rd2 Td8+ 4.Rc1 Txd1** et il y a une qualité de moins pour les Blancs.

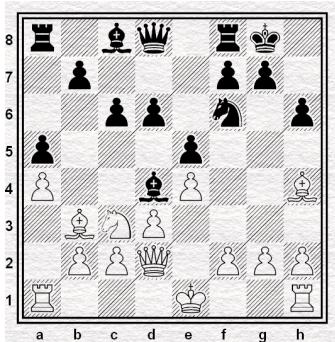


FIGURE 15 – Trait aux Noirs

Est-ce que le fou blanc attaque la dame noir au travers du cavalier noir ou est-ce la dame qui attaque le fou au travers du cavalier noir ? La solution de cet exercice est : **1...Cxe4!** attaquant à la fois la dame et le fou. Il semble naturel de capturer la dame avec les Blancs mais : **2.Fxd8 Cxd2 si 3.Rxd2 Txd8, si 3.Fh4 Cxb3 4.cxb3** dans les deux cas les Noirs ont un pion de mieux. S'il ne capture pas la dame alors **2.Cxe4 Dxh4** et cela fait encore un pion de moins.

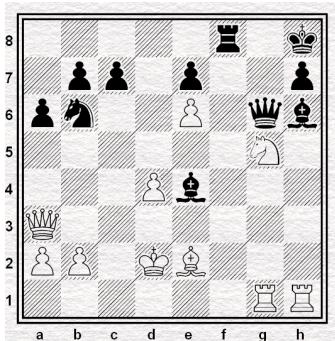


FIGURE 16 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :
1.Cf7+ attaquant la dame noire et le roi. La variante la moins désastreuse pour les Noirs est **1...Txf7 2.Txg6 Fxg6 3.exf7** laisse les Blancs avec une dame pour un fou.

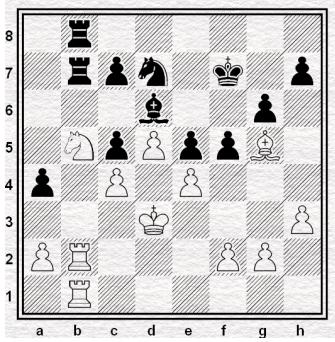


FIGURE 17 – Trait aux Blancs

Remarquez les tours blanches attaquent les tours noires au travers du cavalier. La solution vient donc de soit : **1.Cxd6+** gagne une pièce, fait échec avec fourchette et dévoilant l'action des tours. C'est décidément trop fort **1...cxd6 2.Txb7** une tour offerte !

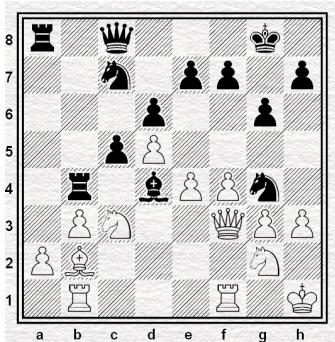


FIGURE 18 – Trait aux Noirs

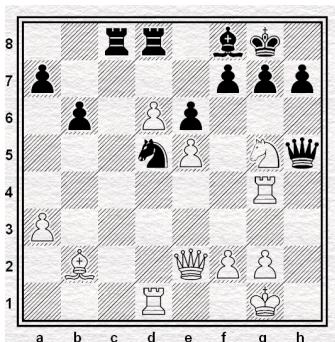


FIGURE 19 – Trait aux Blancs

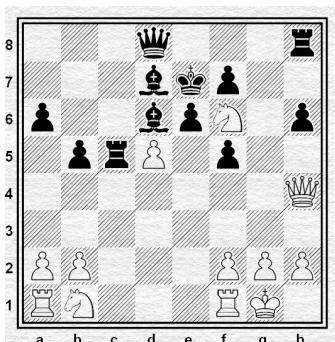


FIGURE 20 – Trait aux Blancs

Quelle dommage que ce cavalier soit là ! Sans cela c'est mat ! Il suffit de jouer :

1...Ce5 ! menace mat en h3 avec la dame et attaque la dame blanche avec le cavalier. Le mat étant prioritaire , les Blancs jouent **2.Rh2 Cxf3 3.Txf3** et c'est une dame noire contre un pauvre cavalier blanc.

Les dames sont en vis à vis et la tour blanche lorgne sur le roque noir. La solution de cet exercice est :

1.Cxe6 ! Quel est-ce coup ! ? La tactique à voir est que si les Noirs jouent le simple **1...fxe6 2.Txg7+** (la découverte) **...Fxg7 3.Dxh5**. Ce qui fait Tour+cavalier pour la dame noire et deux pions. Ce qui fait un clair avantage blanc. Si les Noirs déplacent leur dame c'est la tour d8 qui quitte l'échiquier ! Il n'y a pas de défense pour les Noirs.

Il faut trouver la bonne découverte pour avoir des gains matériels conséquents ! La solution de cet exercice est :
1.Ce4+ ! reculez pour mieux sauter ! Le roi noir n'as qu'un repli envisageable **1...Re8 2.Cxd6+ Rf8 3.Dxd8** et c'est fini. Peut-être des petits malins essaieront **1...f6** mais cela est pire ! **2.Dxf6+ Re8 3.Cxd6#**.

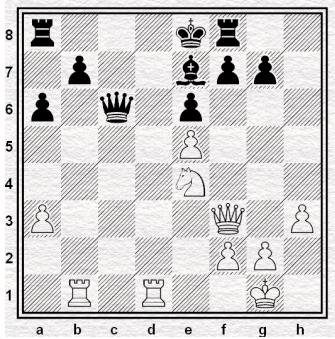


FIGURE 21 – Trait aux Blancs

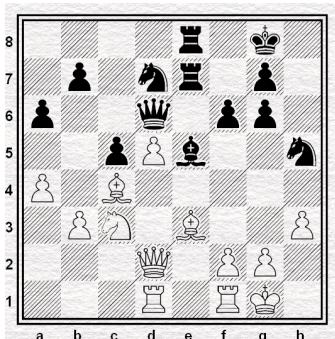


FIGURE 22 – Trait aux Noirs

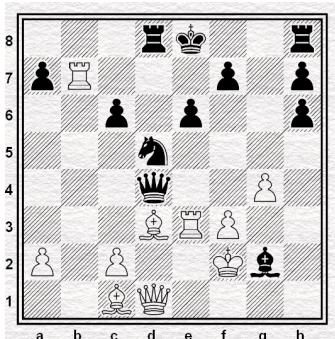


FIGURE 23 – Trait aux Blancs

Nous voyons que les deux dames sont en vis à vis. Malheureusement la dame noire est défendue... La solution de cet exercice est :

1.Txb7 ! cette dame ne sera plus défendue pour longtemps (élimination du défenseur). Si les Noirs ne capturent pas cette tour, ils se retrouvent dans une position catastrophique car Cd6+ menace. Autrement, **1...Dxb7+ 2.Cd6+ Fxd6 3.Dxb7** attaquant la tour noire **3...Td8 4.exd6** ce qui fait une tour contre dame pion en faveur des Blancs.

Plus compliqué cette fois ! La solution de cet exercice est :
1.Fh2+ libérant l'action des tours noires et provoquant quelques problèmes désagréables sur le roi **1... Rh1**
2.Txe3 ! sorti des bois ! L'idée est bien sûr la déviation du pion f2 pour combiner les thèmes de fourchette et de découverte ensuite. Voyons voir **2... fxe3 (2...Dxe3)**
3.Txe3 Cg3+ 3.Rxh2 Cxf1++ (superbe découverte !)
4.Rg1 Cxd2 5.Txd2. Bilan des courses : Les Noirs ont donné Fou+Cavalier+Tour pour Tour+Dame. Rentable, non ?

Ici notre attaque à la découverte est combinée à une menace assez impressionnante ! Il faut jouer :

1.Fg6 ! Mais quelle est ce coup saugrenu !!! Les Blancs donnent leur dame en 1 !!! Rappelez-vous que le but d'une partie d'échecs est de mater le roi adverse. Ceci est la priorité absolue. Si les Noirs se contentent de capturer la dame blanche **1...Dxd1 2.Txe6+ si 2...Ce6**
3.Fxf7+ Rf8 4.Fxh6# sorti de nulle part ! Et si **2...Rf8 3.Fxh6+ 4.Rg8 Fxf7#**. Finalement, qu'on fait les Blancs ? Leur dame n'étant pas réellement en prise, il découvre l'attaque de leur dame sur la dame adverse en menaçant un mat en même temps. Si les Noirs répondent **1...Dg7 2.Fxf7+ Rf8 (Dxf7 3.Txf7+ Rxf7 4.Rxg2) Fa3+ !!** et c'est la fin. La meilleure défense trouvée par J.LAUTIER est **1...Ce7 2.Dxd4 Txd4 3.Td3 ! Txd3(Td8 4.Txd8 Rxd8) 4.Fxd3** et il y a une double menace Rxg2 et Tb8+. Ce qui est bien évidemment encore à l'avantage des Blancs

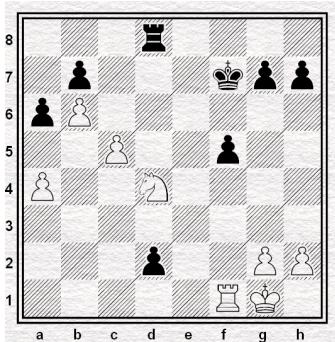


FIGURE 24 – Trait aux Blancs

Ça a l'air cuit avec les Blancs, non ? Comment arrêter le pion ? La solution de cet exercice est :

1. **Cxf5** arme une découverte **1...d1=D(Rg6 2.Ce2 !)**
2. **Cd6++** le sauveur ! Le roi est obligé de bouger sur ce double échec puis les Blancs capture la nouvelle dame noire.

3 Clouage

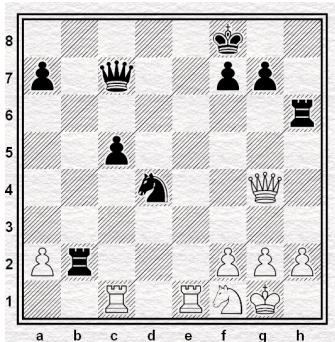


FIGURE 25 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :

1. **Dxd4** En effet, le pion c5 défenseur du cavalier est cloué. Cela signifie que si le pion capture la dame blanche, la dame noire est cueillie par la tour c1. Le bilan est que les Noirs perdent une pièce. Il est donc préférable pour les Noirs d'accepter la perte de la pièce en gardant les dames.

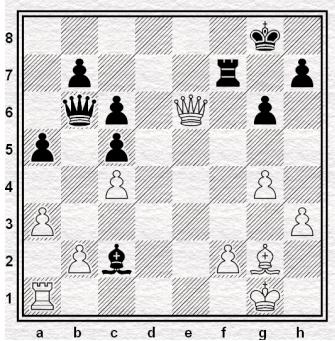


FIGURE 26 – Trait aux Blancs

Pour repérer les clouages, il faut chercher les alignements de pièces. Ici notez que les dames sont alignées. La dame noire n'étant pas défendue, le pion c6 est cloué. Donc, la solution de cet exercice est :

- 1... **Fd5** le pion c6 ne pouvant capturer le fou sous peine de perdre la dame et la tour f7 ne peut se sauver à cause du clouage absolu. Les Noirs vont subir des pertes matérielles importantes.

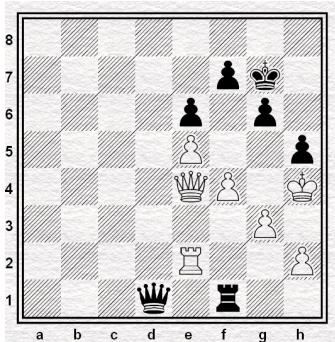


FIGURE 27 – Trait aux Noirs

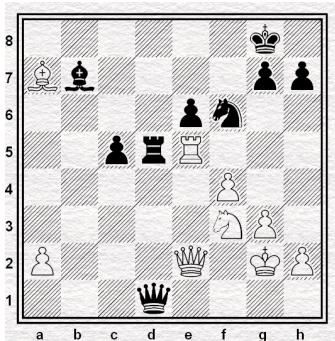


FIGURE 28 – Trait aux Noirs

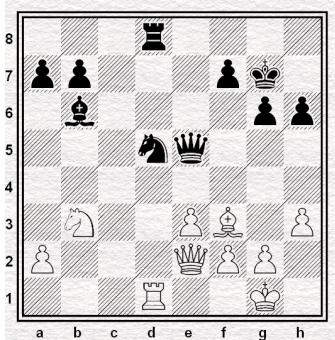


FIGURE 29 – Trait aux Blancs

Quelle dommage que cette tour blanche soit là !

Autrement, on joue simplement Dg4#. En d'autres termes, la tour blanche est clouée à cause de la menace de mat. La solution de cet exercice est :

1...Te1 ! ou 1...Tf2 attaquant une fois la tour qui est clouée et ne peut plus être défendue. Par ailleurs, la dame blanche est trop loin de la case f6 pour espérer une nulle par échec perpétuel. Une suite possible est : **2.Dc4 Dxe2 3.Dxe2** forcé à cause de la menace de mat.

Remarquez le fou en b7, réalisant un clouage au travers de la tour sur le cavalier. Ainsi, une fois la tour déplacée, le cavalier est victime d'un clouage *absolu*. La solution de cet exercice est :

1...Td2 clouant la dame. Cette tour n'est pas attaquée par le cavalier d2, ce dernier a été désactivé par le fou b7. La dame blanche étant clouée cette dernière tombera. Remarquez que **2.Dxd2 Dxd2+ 3.Rg1** le cavalier ne peut pas recapturer la dame.

Le cavalier des Noirs est à court de défenseur. Si jamais nous l'attaquons une fois de plus et que ce dernier ne bouge pas, il sera capturé :

1.Db5 ! gagne une pièce. Ce coup a le mérite de clocher le cavalier noir car la dame noire est non défendue et d'ajouter un attaquant. Par conséquent quelque soit le coup noir, le cavalier tombe au prochain coup. Il faut prendre le soin de vérifier qu'il n'y a pas de tactique noire. Or, toutes les pièces blanches sont défendues, il n'y a rien qui ne fonctionne pour les Noirs. Une suite possible est : **1... a6 2.Txd5 axb5 3.Txe5** et les Blancs gagnent une pièce.

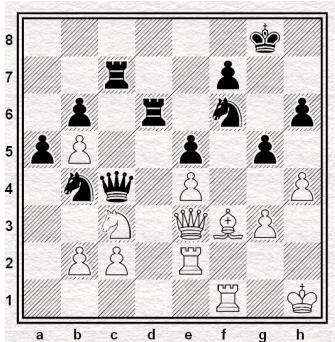


FIGURE 30 – Trait aux Noirs

Il faut trouver la bonne découverte pour avoir des gains matériels conséquents ! La solution de cet exercice est : **1...Cxc2** gagnant un pion. La tour e2 est clouée à cause de la tour f1 non-défendue. Il vaut mieux avec les Blancs accepté la perte de ce pion avec **2.Dc1 Cd4.**

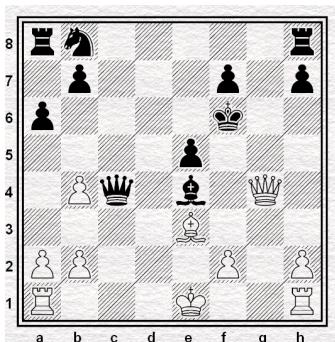


FIGURE 31 – Trait aux Blancs

Les Blancs ont une pièce de moins mais le roi Noir est dans la tourmente. Mais où est notre clouage ? La solution de cet exercice est : **1.Fg5+ Rg7** (la variante suivante est moins efficace **Rg6 2.Fd7+ Rh6 3.Dg5#**) et ici le clouage du fou en e4 est crucial : **2.Fd7+ Fg6 3.Dxc4** ce qui permet de gagner la dame noire.

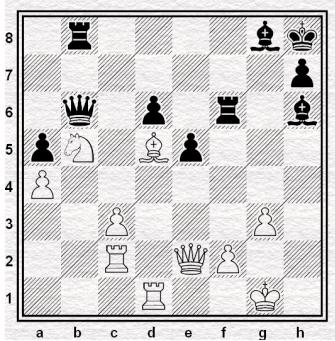


FIGURE 32 – Trait aux Noirs

Un classique des échecs. La solution de cet exercice est : **1...Txf2** gagnant un pion mais il était défendu deux fois ?? Voici la pointe de la combinaison **2.Dxf2 Fe3** et la dame se retrouve piégée devant le fou grâce au clouage. La partie continue avec **3.Rg2 Fxf2 4.Txf2** et les Blancs ont perdu leurs dame et un pion pour une tour et un fou. Ce qui laisse les Noirs avec un avantage.

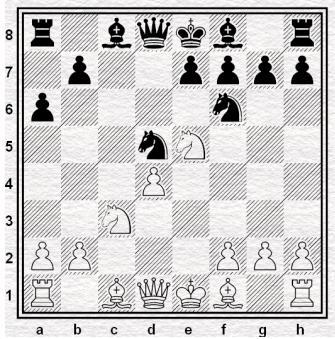


FIGURE 33 – Trait aux Blancs

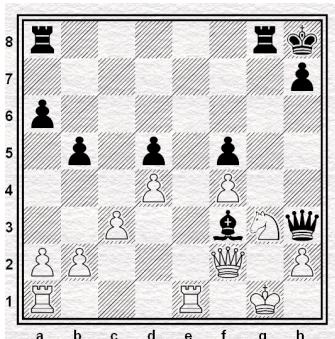


FIGURE 34 – Trait aux Noirs

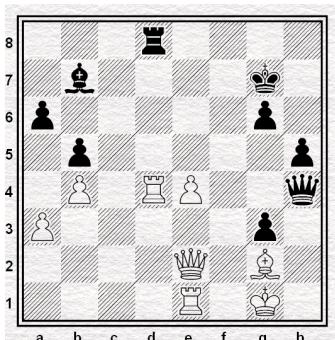


FIGURE 35 – Trait aux Noirs

Plus compliqué cette fois ! La solution de cet exercice est :
1.Fh2+ libérant l'action des tours noires et provoquant quelques problèmes désagréables sur le roi **1... Rh1**
2.Txe3 ! sorti des bois ! L'idée est bien sûr la déviation du pion f2 pour combiner les thèmes de fourchette et de découverte ensuite. Voyons voir **2... fxe3 (2...Dxe3)**
3.Txe3) Cg3+ 3.Rxh2 Cxf1++(superbe découverte !)
4.Rg1 Cxd2 5.Txd2. Bilan des courses : Les Noirs ont donné Fou+Cavalier+Tour pour Tour+Dame. Rentable, non ?

Plus compliqué cette fois ! Dans cet exercice il faut noter que la tour noir attaque le roi au travers du cavalier blanc. De plus, le pion h2 est cloué par la menace de mat en h1. La solution de cet exercice est :
1...Txg3+ le pion ne pouvant capturer la seule possibilité est **2.Dxg3 Tg8 !** clouant la dame. Une tentative de défense blanche est **3.Te8** sur quoi la ligne à jouer est **3... Dxg3+ 4.hxg3 Txe8** gagnant une pièce.

Il faut jouer :
1...Dh2+ ! Les Blancs n'ont qu'une solution **2.Rf1 Tf8+.** Les deux coups possibles pour les Blancs sont **3.Df3** qui perds la dame contre une tout ou **3.Ff3.** Or, si le fou vient en f3, il se retrouve victime d'un clouage *absolu*. Il ne défends plus la case h1 ce qui permet **3...Dh1#.** Par conséquent, pour éviter le mat les Blancs ont deux choix soit donner leur dame ou abandonner !

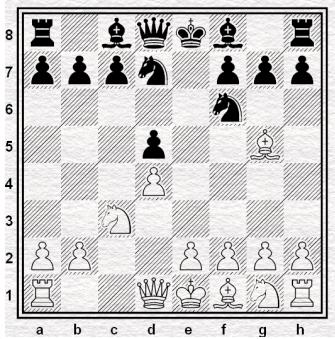


FIGURE 36 – Trait aux Blancs. **1.Cxd5 ? Cxd5 !** est-il correct ?

Le fou blanc cloue le cavalier f6, le pion d5 semble être cuit. Mais, notez que ce clouage est *relatif*.

1.Cxd5 ? Cxd5 ! Et oui le cavalier a le droit de bouger. Cela n'aurait pas pu être le cas s'il s'agissait d'un clouage *absolu* ! Mais, les Noirs donnent leur dame, non ? **2.Fxd8 Fb4+ !** et la suite est forcée **3.Dd2 Fxd2+** **4.Rxd2 Rxd8.** Bilan les Noirs ont une pièce d'avance. La morale de cette histoire est la suivante : même si une pièce est victime d'un clouage *relatif* il faut vérifier ce qu'il se passe si elle vient à partir. Dans le cas d'un clouage absolu, cette pièce ne peut pas bouger.

4 Enfilades

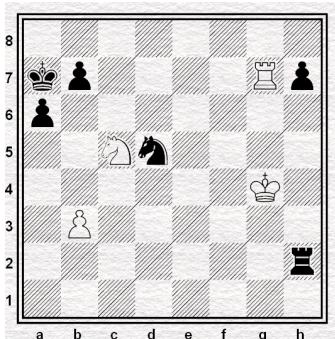


FIGURE 37 – Trait aux Noirs

Pour déceler une enfilade dans une position, il faut attentivement regarder la géométrie issue du placement des pièces. En bref, regardez les alignements ! La solution de cet exercice est :

1...Tg2+ attaque la tour au travers du roi (aussi appelée *attaque au rayon X*.) Puis, le roi étant trop loin de sa comparsse non-défendue cela donne : **2.Rf5 Txg2** capturant une tour gratuitement.

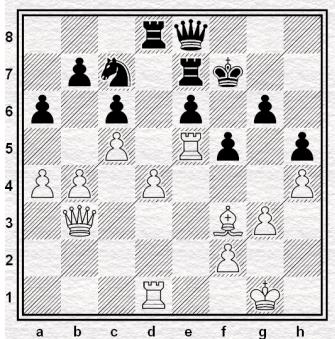


FIGURE 38 – Trait aux Blancs

Remarquez le malheureux alignement dame/roi chez les Noirs. Cela donne des idées... Donc, la solution de cet exercice est :

1.Txf5+ gagnant un pion. Il est préférable pour les Noirs d'accepter la perte de ce pion. En effet, le pion e6 ne défends pas f5 car il est cloué (le thème précédent apparaît). Le seul défenseur de ce pion est g6. Si **1.gxf5 Fxh5+** exploitant l'alignement mentionné ci-dessus. Le roi se déplace et la dame noire est capturée. Bilan des courses : les Noirs ont perdu leur dame et deux pion contre une tour et un fou. Ce qui est à l'avantage des Blancs.

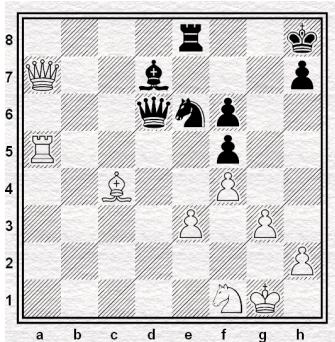


FIGURE 39 – Trait aux Blancs

La solution de cet exercice est :

1.Td5 il fallait noter l'alignement dame/fou. La partie continue avec **1...Dc6 2.Txd7** et les ennuis commencent avec les Noirs avec cette pièce de moins..

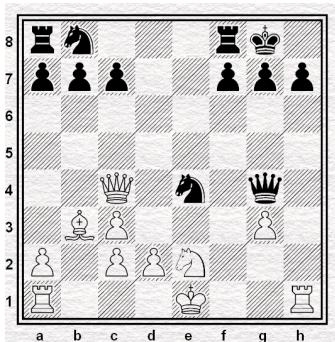


FIGURE 40 – Trait aux Blancs

La solution vient donc de soit :

1.Th4 gagne une pièce. La dame doit s'écarté et la cavalier se retrouve attaqué deux fois.

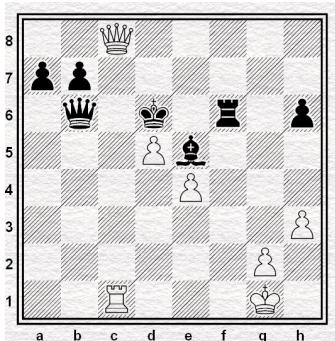


FIGURE 41 – Trait aux Blancs

Les Blancs ont lâché une pièce pour avoir du jeu. Leurs mission est de récupérer cette pièce. Il suffit de jouer :

1.Db8+ ! Le coup **1...Dc7** est impossible à cause de la tour gardant la case. Le roi noir doit alors s'écartez, ce qui donne **1... Rd7 2.Dxe5** Les Blancs ont une position gagnante car le roi noir est exposé et les pions blancs sont très dangereux. Mais ce n'est pas encore gagné.

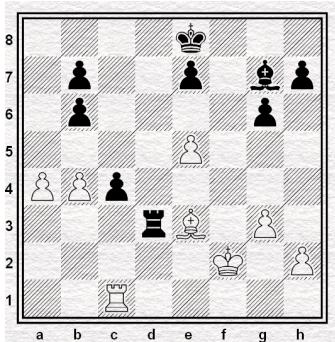


FIGURE 42 – Trait aux Blancs

Quelle belle diagonale si le fou parvenait à atteindre la case h6 ! Ainsi :

1...Txe3 ! un sacrifice pour s'emparer de la diagonale. La suite est sans appel **2.Rxe3 Fh6+ 3.Re2 Fxc1** et les Noirs ont une pièce d'avance.

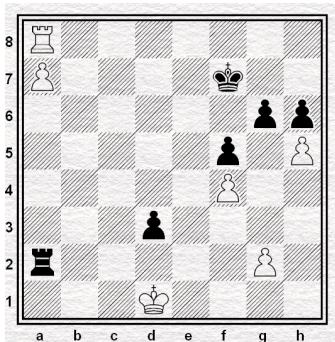


FIGURE 43 – Trait aux Blancs

La tactique de cette position est un classique des finales de tours. Il faut s'en souvenir ! La solution est :

1.Th8 ! ne défends plus le pion et menace de faire promotion si les Noirs ne capturent pas. Or, **1...Txa7** **2.Th7+ enfilade roi/tour qui permet de gagner la tour.** C'est typiquement une situation où les Noirs peuvent abandonner.

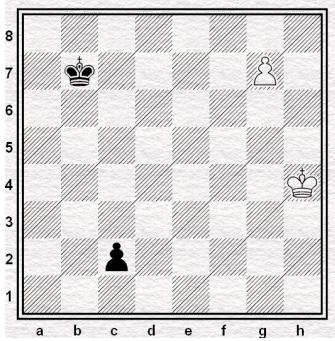


FIGURE 44 – Trait aux Noirs

C'est un des rares cas où les deux camps font dames simultanément et qu'une victoire est possible. La faute à la position du roi Blanc. La solution de cet exercice est :

1... c2=D 2. g8=D Dh1+ 3.Rg5 Dg1+ 4.Rf6 Dxg8 !! Le roi est obligé de s'aligner avec la nouvelle dame à cause du bord de l'échiquier. De plus ce dernier est trop éloigné. Remarquez que la promotion n'est pas l'unique défense blanche. Il y a aussi **2.Rg5**, les Noirs obtiennent toujours une position gagnante mais technique. Ceci fera l'objet d'un cours sur les finales pour savoir comment gagner avec les Noirs dans cette position.

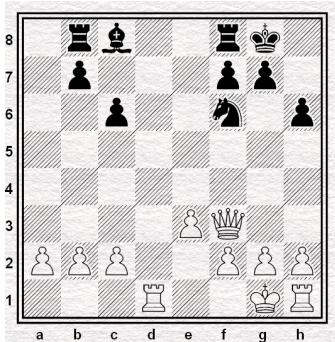


FIGURE 45 – Trait aux Noirs

Ici la position est plus facile :
1.Fg4 suffit pour gagner une tour complète à cause de l'alignement dame/tour.

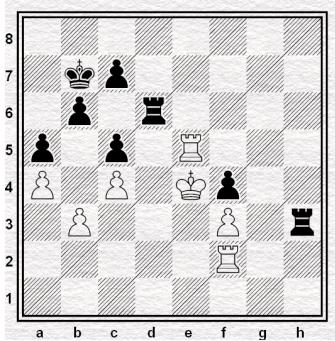


FIGURE 46 – Trait aux Noirs

Plus compliqué cette fois ! Il faut utiliser la position précaire du roi Blanc pour enchaîner avec une enfilade, puis éloigné le défenseur. La solution de cet exercice est : **1...Td4+** **2.Rf5** forcé **Th5+** **3.Rf6** pour rester en contact avec la tour mais **Td6+** le roi doit s'éloigner laissant la tour e5 sans défense. Par exemple : **4.Rf7 Txe5** laisse les Noirs avec une tour d'avance.

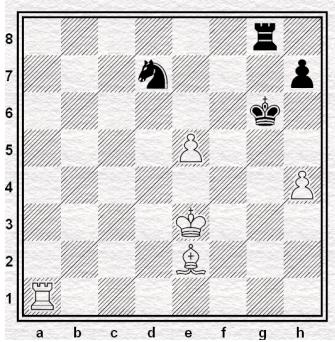
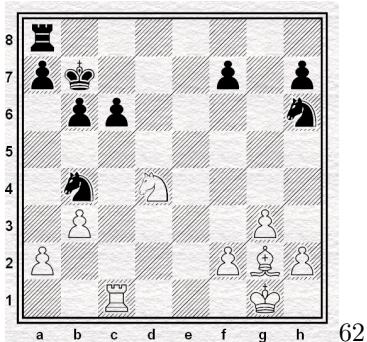


FIGURE 47 – Trait aux Blancs

Un enchaînement de deux enfilades successives aura raison des Noirs. Il faut jouer :
1.Tg1+ Rf7! seul coup sinon la tour tombe gratuitement. Or, cette unique défense crée un nouvel alignement de pièce dans la position. **2.Fc4+** et la pauvre tour en g8 tombe à court de défenseur.



62

FIGURE 48 – Trait aux Blancs

C'est déjà cuit pour les Noirs. L'objectif de cet exercice est de trouver un moyen permettant d'avoir le plus de matériel possible avant de rentrer dans la finale. Pour cela, il faut jouer : **1.Cxc6** si la tour bouge le cavalier b4 va disparaître de l'échiquier. A priori la meilleure défense noire est **Cxc6 2.Fxc6+ Rb8** Mais, **3.Te1 !** exploitant l'alignement roi/tour pour gagner la tour contre rien !

5 Déviations

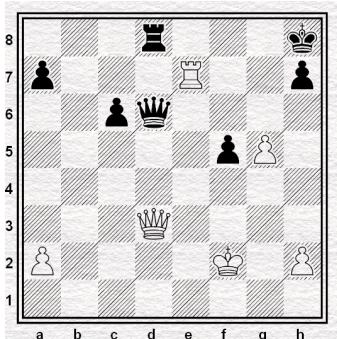


FIGURE 49 – Trait aux Noirs

Pour déceler une déviation, il ne faut plus regarder la géométrie de l'échiquier mais la fonction des pièces. Notez ici que la tour noire à pour fonction de défendre la dame d6 attaquée par la dame blanche. Si cette tour est déviée de cette fonction, la dame se trouvera non défendue :

1.Te8+ ! il y a deux variantes à considérer ici :

- **1...Rg7 2.Txd8** et la tour défend la dame blanche au travers de la dame noire.
- **1...Txe8 2.Dxd6** ce qui fait confère un gros avantage Blanc.

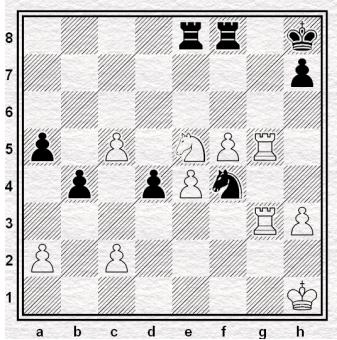


FIGURE 50 – Trait aux Blancs

Notre rêve dans cette position est de placer le cavalier blanc en f7 pour faire échec et mat. Manque de chance une tour noire défends cette case :

1.Tg8+ Txg8+ 2. Cf7# la tour noire a dû respecter son obligation défensive sur la case g8 laissant le champ libre au cavalier pour faire échec et mat.

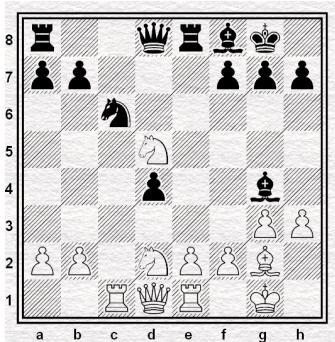


FIGURE 51 – Trait aux Noirs

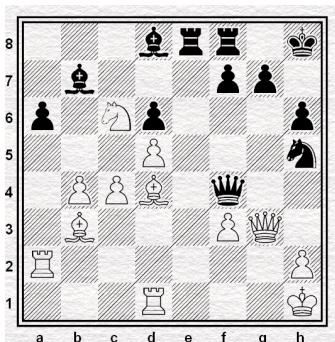


FIGURE 52 – Trait aux Blancs

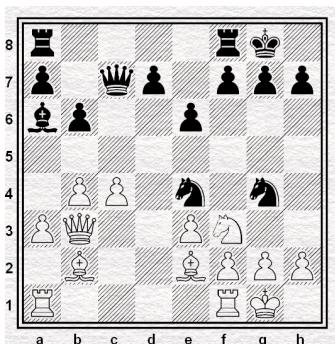


FIGURE 53 – Trait aux Noirs

La solution de cet exercice est :

1...F_xh3 ! gagnant un pion. En effet, si les Blancs décident de capturer le fou en h3 par **2.F_xh3** le cavalier au centre se retrouve sans défense. Dans tous les cas, les Noirs gagnent un pion.

Le cavalier h5 a deux missions : défendre f4 et g7. Cela fait trop pour une seule pièce ! La solution est :

1.F_xg7+ ! La capture avec le cavalier est exclue puisqu'elle perdrait la dame nette. Les Noirs doivent jouer **1... Rh7 (Rh8 2.F_xf8+ perdant à minima une qualité) 2.Fc2+ f5 3.Dxf4 CxF4 4.Fxf8** laissant les Blancs avec une qualité supplémentaire.

Ici, le cavalier blanc doit défendre deux cases à la fois : h2 et d2 à cause de la fourchette. Une pièce devant faire trop de choses importantes est dite « surchargée ». Il suffit de jouer :

1...Cd2 ! gagnant une qualité. En effet :

- Si **2.Cxd2 D_xh2#**.
- Autrement **2.Dc3**(menace mat en g7!) Cxf3+ 3.gxf3,Rh1 ou **3.F_xf3** conduise tous à **3...D_xh3#**.
- Enfin, si la dame bouge ailleurs on joue **2...Cxf3** dans tous les cas.

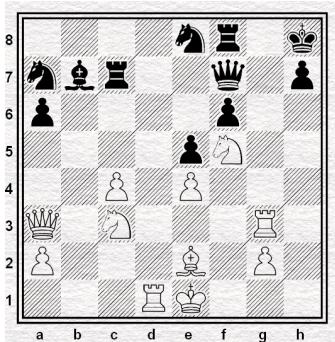


FIGURE 54 – Trait aux Blancs

Si seulement cette dame était ailleurs, nous pourrions conclure la partie immédiatement pas Dxd8.

Déplaçons-là ! Ainsi :

1.Fh5 ! un sacrifice pour s'emparer de la diagonale. Bien sûr la dame ne peut capturer le fou **1...Dxh5 2.Dxf8#.** La dame noire doit bouger mais elle n'a plus de refuge lui permettant de défendre la tour en f8. Les Noirs doivent donc sacrifier leurs dame pour empêcher le mat. Par exemple, **1...Cg7 Fxf7 2.Txf7** laissant les Noirs avec un fou contre une dame.

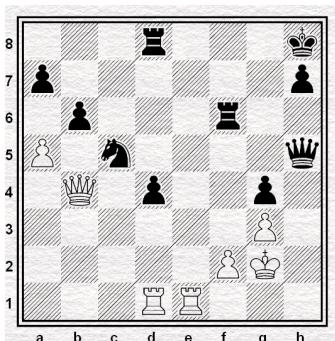


FIGURE 55 – Trait aux Noirs

Ce roi blanc empêche l'infiltration de la dame... La solution est :

1...Txf2+ 2.Rxf2 Dh2+ et Topalov abandonne contre Kasparov. Le roi a été dévié pour permettre la rentrée de la dame. Pourquoi les Noirs abandonnent-ils ? Voici la raison **3.Rf1 Tf8#.**

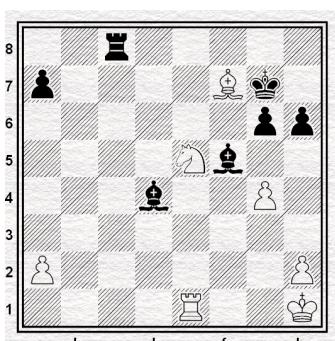


FIGURE 56 – Trait aux Noirs

Ça nous démange de jouer Fe4+ mais la tour blanche défends. La solution de cet exercice est :

1... Tc1 ! Il est l'heure de partir pour la tour c1 qui empêche le mat. Voici quelques variantes pour vous convaincre :

- **2.Txc1 Fe4#.**
- **2.Fd5 Txe1+ 3.Rg2** et les Noirs ont une tour d'avance.
- **2.Cf3** n'empêche rien **2...Txc1+ 3.Cxc1 Fe4+ 4.Cf3 Fxf3#.**

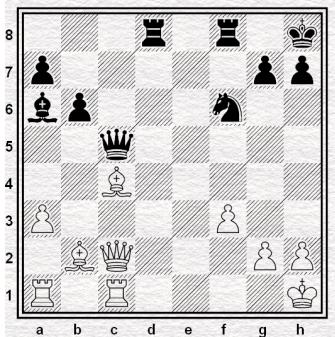


FIGURE 57 – Trait aux Noirs

C'est une version revisitée du premier diagramme :
1...Fxc4 suffit pour gagner une pièce complète. En effet, la dame ne capture pas le fou pour une raison bien précise **2.Dxc4 Td1+ ! 3.Txd1 Dxc4**. Si les Blancs souhaitent exploiter le clouage pour regagner leur pièce avec **2.h3 Fa6** suffit car cela ne coûte qu'un pion contre une pièce complète.

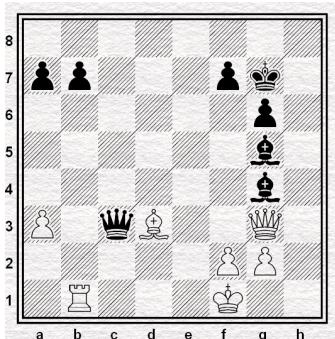


FIGURE 58 – Trait aux Noirs

Il faut remarquer le fou d3 aux aboies. Il est défendu uniquement par la dame g3. La solution de cet exercice est :

1...Ff4 2.Dxg4 Dxd3+ et ici il y a deux défenses possibles pour les Blancs qui ont pour l'instant une qualité en plus :

- **3.Rg1 Dxb1+** et les Noirs ont une pièce de plus.
- **3.Re1 Dxb1+** même constat.

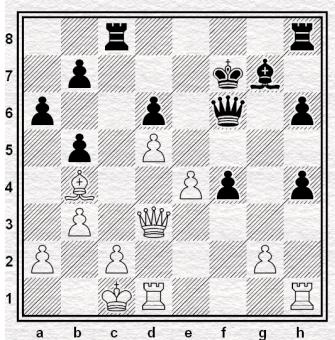


FIGURE 59 – Trait aux Noirs

Un enchaînement d'une élimination de défenseur et d'une déviation. Il faut jouer :

1...Txc2+ on élimine ce défenseur du roi Blanc. Il ya deux lignes qui perdent instantanément. Il s'agit de **2.Rb1** et **2.Rxc2** qui s'achève sur **2...Db2#**. Les Blancs doivent continuer avec **2.Dxc2** et viens la déviation **Tc8 !**. La menace noire est Db2. Il n'y a rien à faire contre cela :

- **3.Dxc8 Db2#.**
- **3.Rd2 Txc2+ 4.Rxc2 Db2+ 5.Rd3 Dd4+** et le fou b4 tombe. Ici les Blancs devraient signer la feuille de partie.

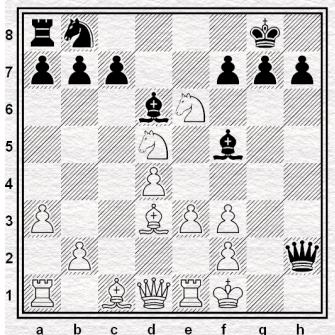


FIGURE 60 – Trait aux Noirs

Les Noirs ont une pièce de moins contre de l'attaque. Il n'est pas question de rater une occasion ! Pour cela, il faut jouer : **1...Fg3!** les Blancs ne peuvent rien faire. En effet :

- **2.fxg3 Fh3#**
- **2.Te2 Dh1#**
- **2.Re2 Dxf2#**

La meilleure défense blanche consiste à jouer **2.Dd2** mais une déviation de la dame blanche aura raison des Blancs avec **2... Fd3+ 3.Dxd3 Dxf2#.**

6 Enfermements de pièces

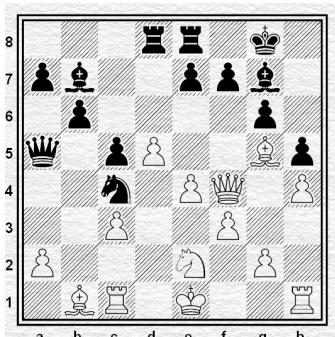


FIGURE 61 – Trait aux Noirs

Pour déceler un enfermement de pièce, nous devons regarder où peuvent aller les pièces adverses. Puis, voir si une pièce ne serait pas en manque de cases. Dans cette position, on voit que la dame blanche a des difficultés à se mouvoir. Voici la première solution :

1... Fe5 prenant toutes cases restantes de la dame. Elle sera capturée au prochain coup étant donné que la dame noire est en sécurité.

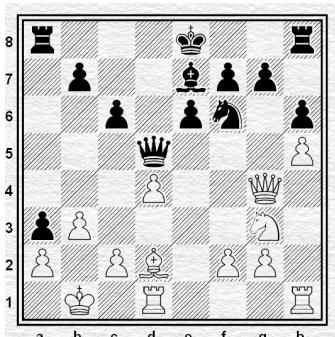


FIGURE 62 – Trait aux Blancs, Dxg7 est-il bon ?

Un classique des échecs. Ceci est un piège qui peut arriver aussi bien dans le milieu de jeu que dans l'ouverture. Le pion g7 est apparemment en l'air. Généralement prendre du matériel peut-être intéressant mais à quel prix ? C'est ce que l'on appelle un *pion empoisonné*. Il faut déterminé à quelle point la digestion de ce pion peut porter préjudice à sa position. Ici ce pion est très empoisonné :

1.Dxg7 ? ? Tg8 ! et la dame se retrouve sans case de fuite. Les Blancs vont jouer avec une tour contre une dame. Tout ça car un pion n'était pas défendu et ils n'ont pas résisté à l'envie de le capturer. Notez que ce n'est pas parce qu'une pièce est sans défense et que vous pouvez la capturée qu'il faut la capturée.

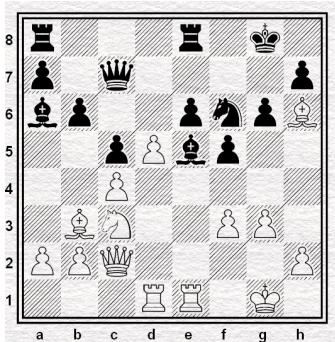


FIGURE 63 – Trait aux Blancs

Ici il faut associer le thème de l'enfermement avec une déviation que nous avons déjà vu. La solution de cet exercice est :

1.Txe5 ! gagnant une pièce. Pourquoi ça ? Regardez **1... Dxe5 Ff4** et la dame noire se retrouve piégée ! Ce ont des combinaisons dure à voir.

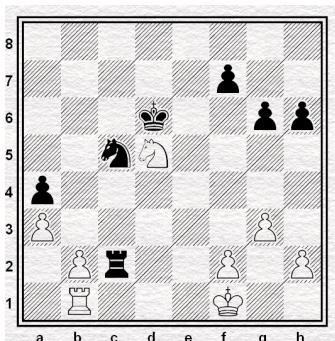


FIGURE 64 – Trait aux Blancs

Cette tour est bien placée sur la deuxième rangée. Mais remarquez que le cavalier noir enlève des cases de retraite à cette tour. La solution vient donc de soit :

1.Cf3 gagne une tour car elle est prisonnière dans le camp Blanc.

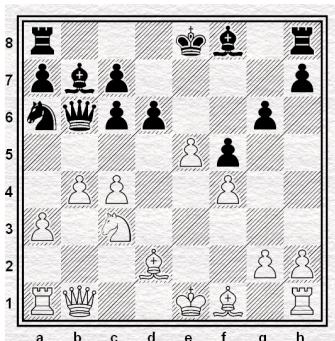


FIGURE 65 – Trait aux Blancs

La dame noire est quelque peu étriqué. Heureusement, il lui reste la case d4... Il suffit de jouer :

1.c5 ! coupe la voie de repli de la dame noire tout en l'attaquant et la ligne **1...dxc5 Ca4** et la dame noire n'a plus qu'à attendre son heure.

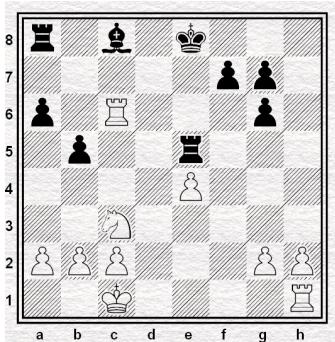


FIGURE 66 – Trait aux Noirs

Dans cette position remarquez la tour blanche dans le camp noir. Elle semble avoir quelques cases à sa disposition. Que nenni ! La chasse à la tour est ouverte ! La solution de cet exercice est :

1... Rd7 ! et oui le roi est une pièce comme les autres, il a le droit de participer à la chasse à la tour ! Le mieux pour les Blancs est de capturer le fou à cet instant. S'ils ne le font la suite est catastrophique **2.Tb6 ?? Rc7 !** la chasse continue et voilà la tour coincée ne pouvant plus s'échanger contre le fou !

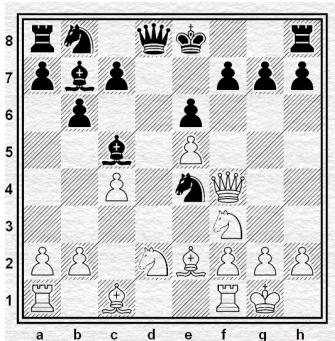


FIGURE 67 – Trait aux Noirs

La solution est :

1...g5 ! le but de cette manœuvre est de piéger la dame blanche. Le seul coup ne perdant pas la dame tout de suite est **2.Dg4 h5 !** prenant la dernière case à la dame blanche. La meilleure option pour les Blancs ici de sacrifier leur dame pour deux pièces avec **3.Dxe4**.

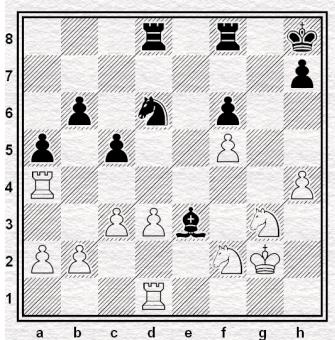


FIGURE 68 – Trait aux Blancs

Le fou noir est-il bien placé dans le camp blanc ? La réponse à cette question est non

1. Cg4 ! enlevant la possibilité au fou de capturer ce cavalier et lui prenant les cases h6 et l'attaquant. Certes le fou n'a plus de case à sa disposition mais les Noirs peuvent toujours le défendre avec **1...Td-e8** mais **2.Rf3 !** mets fin à la discussion, le fou ne peut plus bouger, ne peut plus être défendu et va tomber au coup suivant.

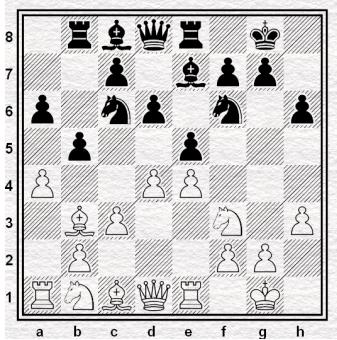


FIGURE 69 – Trait aux Blancs

Plus compliqué cette fois, il faut utiliser plusieurs motifs tactiques pour s'en sortir ici :

1.axb5 admet plusieurs répliques. Dans chacune d'elles les Blancs obtiennent un avantage équivalent à deux pions :

1. **1... axb5 2.d5 !** et le cavalier n'a aucune case de repli ! Elles sont contrôlées soit par les Blancs soit une pièce noire s'y trouve déjà.
2. **1... Txb5 2.Fa4** enfilade Tb6 3.d5 et les Blancs encaissent une qualité.
3. **1...Ca7** un repli devant cette catastrophe **2.bxa6** faisant un avantage de deux pions pour les Blancs.
4. **1...exd4 2.bxc6 dxc3 3.Cxc3** et il y a un pion pour la pièce.

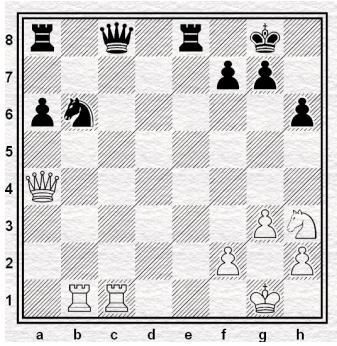


FIGURE 70 – Trait aux Blancs

Dans cette position, la suite naturelle de coup est

1.Txc8 Cxa4 2.Txe8+ Txe8 débouchant sur une position égale. Mais, il y a un détail important :

1.Txc8 Cxa4 2.Tc4 ! le cavalier ne peut plus échapper à sa mort. Les Blancs vont se retrouver avec une pièce supplémentaire. Pour cette combinaison, il ne faut pas se laisser emporter par les combinaisons naturelles dans une position et réfléchir aux conséquences d'un jeu différent.

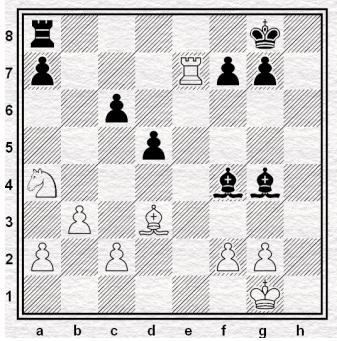


FIGURE 71 – Trait aux Noirs

Au vue des exercices précédents, on s'attends à capturer la tour. Mais celle-ci peut rentrer à la maison quand elle le désire apparemment. À moins que nous lui coupons la route ! Il faut jouer :

1...Fe6 ! fermant l'issue de secours à la tour. Il ne reste plus qu'à la cueillir :

- **2.Tb7** tentant d'évacuer la zone via b4 **2...Fd6** condamnant la sortie **3.Fa6** pour défendre la tour sans case **3...Fc8** et la tour condamnée. Les Noirs vont avoir une qualité d'avance.
- **2.Cc5** pour prendre le bloqueur se heurte à **2...Fd6** prenant en fourchette la cavalière et la tour.

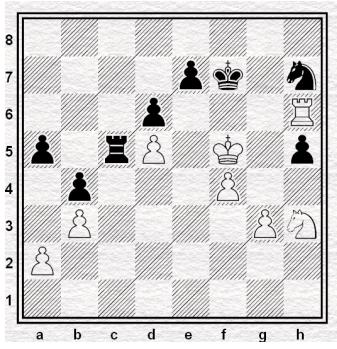


FIGURE 72 – Trait aux Noirs

La combinaison exacte est compliquée à trouver ici. Il faut boucher les issues de la tour avant d'ouvrir la chasse. Pour cela, il faut jouer : 1...e6+(1...Rg7 2.Txh5 ou 2.Te6 suffit à sauver la tour), le but de ce coup est de déplacer le roi en e4 ou d'attirer la tour en e6 :

1. **2.Re4 Cf6+** bloquant l'accès à e6.
Objectivement, il est temps pour les Blancs de sacrifier leur qualité. Mais s'il continue cela donne **3.Rd4 Rg7!** et la tour est piégée.
2. **2.Txe6 Td5+ ! 3.Re4 Rxе6** et les Noirs ont une tour d'avance.

7 Éliminations de la garde

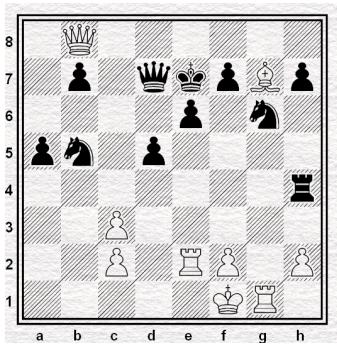


FIGURE 73 – Trait aux Blancs

L'élimination de la garde est une idée assez simple. Il y a deux moyens pour lutter pour une case : soit on contrôle directement la case soit on attaque ses défenseurs. C'est la deuxième option qui s'appelle *élimination de la garde* (ou élimination des défenseurs). Dans cet exercice, si le cavalier n'est pas là, on a Df8#. La solution de cet exercice est :

1. **Txg6 !** si 1...fxg6 Df8#. Les seules défenses contre le mat sont 1...Dc6 et 1...Dd8 dans les deux cas 3.Ff6+ conduira au mat.

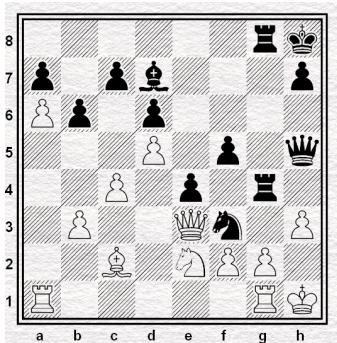


FIGURE 74 – Trait aux Noirs

Il y a une grande attaque noire sur le roi blanc. Il faut éliminer le bon défenseur pour passer. La solution de cet exercice est :

- 1... **Txg2** menaçant Th2# et éliminant l'unique défenseur de h3. Les variantes **2.Txg2 Dxh3+ 3.Rg1(Th1 Dxh1#) Dxg2#** perdent. La seule défense potable pour les Blancs est **2.Dxf3 exf3** gagnant la dame contre rien.

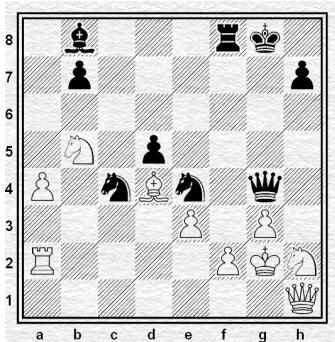


FIGURE 75 – Trait aux Noirs

La solution est :

1...Txf2+ éliminant le défenseur de g3. Ici, la défaite blanche est inévitable **2.Txf2 Dxg3+ 3.Rf1 Dxf2#**, si **2.Rg1 Dxg3+ 3.Dg2 Dxg2#**.

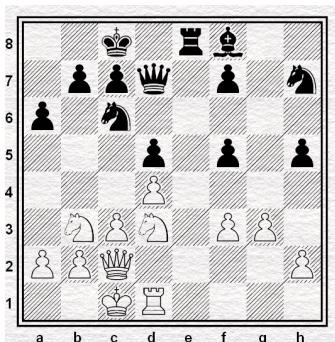


FIGURE 76 – Trait aux Blancs

Si seulement la dame noire ne défendais pas f5, ce serait plus facile... La solution de cet exercice est :

1.Cc5 chassant la dame noire de la défense de f5 ! La défense du fou **1...Fxc5** n'est utile puisque son compère le remplace **2.Cxc5**. La dame n'ayant pas de case lui permettant de défendre f5 ou le cavalier en h7 la chute de la pièce est inévitable. Par exemple **2... De7 3.Dxf5+ Rb8 4.Dxh7**.

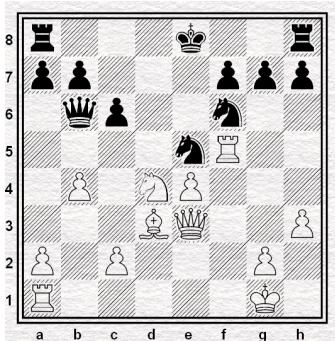


FIGURE 77 – Trait aux Noirs

Dans cette position, on se rends compte que le cavalier est dans une position précaire, il est défendu uniquement par la dame. Il suffit de jouer :

1...Cg4 ! ce coup vise à chasser la dame de la défense de ce cavalier. Oui, mais les Blancs peuvent prendre ce cavalier **2.hxg4 Cxg4** et se fait remplacer aussitôt par son confrère. La meilleure défense blanche est **3.De1** protégeant la tour a1 **Dxd4+**. Bilan des courses les Noirs ont gagné un pion.

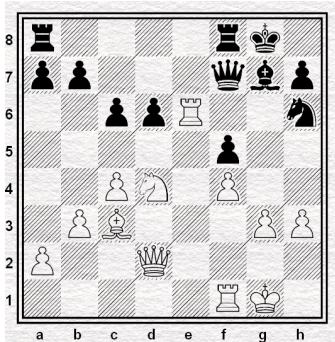


FIGURE 78 – Trait aux Noirs

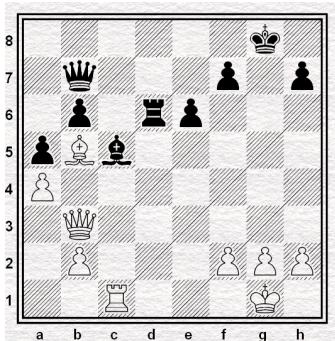


FIGURE 79 – Trait aux Blancs

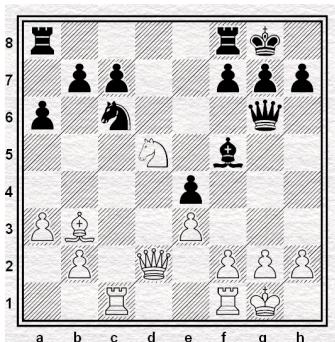


FIGURE 80 – Trait aux Blancs

La solution est :

1...c5 ! vise à éliminer l'unique défenseur de la tour infiltrée en e6 sur échecs. Le cavalier ne pouvant bouger, la partie continue avec **2.Txd6 cxd4 3.Fxd4** les Noirs ayant deux pions de moins contre une pièce blanche. Ce qui représente un pion d'avance. Attention !! Il ne faut pas jouer **1...Fxd4+ ? ? Dxd4** empêche la capture de la tour à cause de la menace de mat en g8.

L'élimination du défenseur peut apparaître dans le but de faire fonctionné une tactique plus ou moins simple. La solution est :

1.Txc6 ! éliminant le défenseur de la tour en d6 qui est maintenant seule. Si les Noirs capturent cette tour, il y a **1...bxc6 2.Dg3+ Rh8 3.Dxd6**. Bilan les Blancs ont une pièce de plus.

Si vous êtes un as des fourchettes, vous devez voir que Ce7+ pourraient être dévastateur La solution de cet exercice est :

1.Txc6 !! l'unique défenseur de e6 s'en est allé... Les Noirs ne peuvent recaputer cette pièce. Par exemple, sur **1...Dxc6** ou **1...bxc6 Ce7+ gagne la dame**. Bilan des courses, les Blancs ont la dame noire pour une tour.

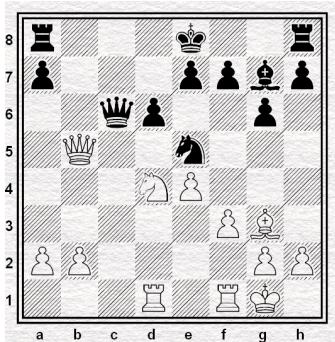


FIGURE 81 – Trait aux Noirs

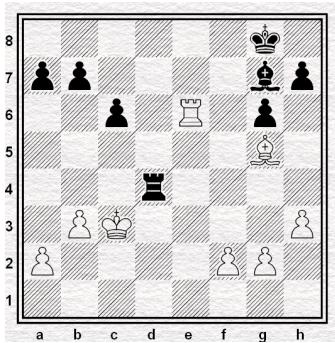


FIGURE 82 – Trait aux Blancs

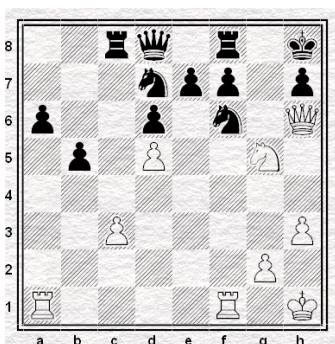


FIGURE 83 – Trait aux Blancs

Un peu plus compliqué cette fois. Il faut jouer : **1...Cxf3+** et oui ça fonctionne ! En effet, il y a juste trois variantes à regarder :

1. **2.Cxf3 Dxb5**
2. **2.Txf3 Fxd4+ 3.Txd4 Dxb5** ce qui fait deux pièces pour la dame ce qui est rentable.
3. **2.Rh1 Cxd4** défendant in extremis la dame noire.

Plus compliqué cette fois ! Il faut utiliser la position précaire du roi Noir pour parvenir à prendre le fou g7 unique défenseur de la tour d4. La solution de cet exercice est :

1.Te8+ Rf7 forcé **2.Te7+ Rf8 3.Txg7!**. Si **3...Rgx7 4.Rxd4** laissant les Blancs avec une pièce de plus. Il faut faire attention si la tour noire attaque le fou **3... Td5 4.Fh6 Th5 5.Txh7+** il faut rendre la pièce contre suffisamment de pions **5...Rg5 6.Txb7 Txh6 7.Txa7** qui donne une finale gagnante pour les Blancs.

Il faut repérer que la cavalière f6 défend un peu trop. De plus, on constate la pression sur f7 également. Il faut jouer :

1.Txf6 ! on élimine le très bon cavalier au prix d'une qualité. Très bien allez-vous me dire mais il y a l'autre cavalier aussi **1...Cxf6 2.Tf1** on recommence, nous allons nous débarrasser de ce dernier défenseur ! Il n'y a rien à faire avec les Noirs. En effet, il faut réussir à mobiliser un nouveau défenseur sur h7. Or, la tour f8 doit défendre f7 sinon **2...Tg7 3. Cxf7#**. Mais, la dame noire est trop loin de h7. Ce qui donne un gain pour les Blancs. La seule tentative de défense noire est **3...Txc3 4.Txf6 Tc1+ 5.Rh2**. Ils ont juste réussi à retarder l'échéance.

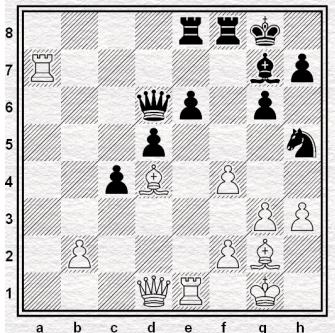


FIGURE 84 – Trait aux Blancs

L'idée de combinaison est d'éliminer le défenseur d'un *pseudo-moulinet*. C'est un terme pour désigner une position où un joueur peut effectuer une suite arbitrairement longue d'échecs via une découverte tout en collectant du matériel. Voir l'exemple de la partie pour y voir plus clair. Pour cela, il faut jouer :

1.Dxh5 !! le défenseur du moulinet disparaît !
2.Txg7+ Rh8. C'est ce qu'on appelle une position où les Blancs ont un moulinet. En effet, les Blancs peuvent retirer leur tour pour faire échec à la découverte et faire bouger le roi. Ce qui permet généralement de ramasser toute pièce se trouver sur la rangée et/ou colonne. Ici j'appelle cela un *pseudo-moulinet* dans le sens où les Noirs peuvent parer l'échec avec e5. Il faut donc faire attention avec les Blancs. Il suffit de récupérer sagement notre dame avec **3.Td7+ e5 4.Txd6 exd4 5.Txe8** et les Blancs ont obtenu une pièce de plus.

8 Ouvertures et fermetures de lignes

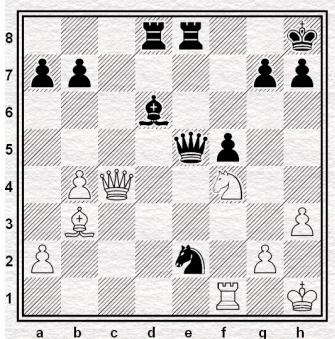


FIGURE 85 – Trait aux Blancs

L'élimination de la ofl est une idée assez simple. Il y a deux moyens pour lutter pour une case : soit on contrôle directement la case soit on attaque ses défenseurs. C'est la deuxième option qui s'appelle *élimination de la ofl* (ou élimination des défenseurs). Dans cet exercice, si le cavalier n'est pas là, on a Df8#. La solution de cet exercice est :

1.Txg6 ! si 1...fxg6 Df8#. Les seules défenses contre le mat sont **1...Dc6** et **1...Dd8** dans les deux cas **3.Ff6+** conduira au mat.

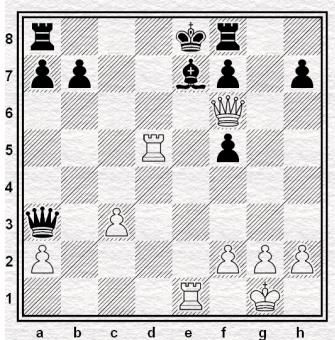


FIGURE 86 – Trait aux Blancs

Il y a une grande attaque noire sur le roi blanc. Il faut éliminer le bon défenseur pour passer. La solution de cet exercice est :

1...Txg2 menaçant Th2# et éliminant l'unique défenseur de h3. Les variantes **2.Txg2 Dxh3+** **3.Rg1(Th1 Dxh1#) Dxg2#** perdent. La seule défense potable pour les Blancs est **2.Dxf3 exf3** gagnant la dame contre rien.

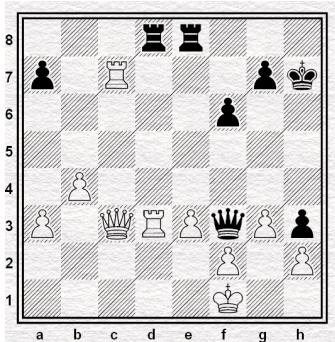


FIGURE 87 – Trait aux Noirs

La solution est :

1...Txf2+ éliminant le défenseur de g3. Ici, la défaite blanche est inévitable **2.Txf2 Dxg3+ 3.Rf1 Dxf2#**, si **2.Rg1 Dxg3+ 3.Dg2 Dxg2#**.

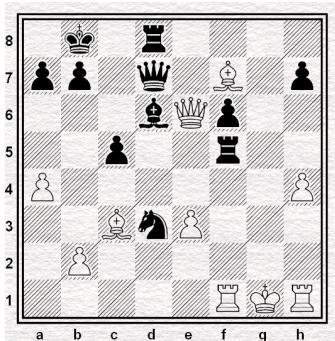


FIGURE 88 – Trait aux Noirs

Si seulement la dame noire ne défendais pas f5, ce serait plus facile... La solution de cet exercice est :

1.Cc5 chassant la dame noire de la défense de f5 ! La défense du fou **1...Fxc5** n'est utile puisque son compère le remplace **2.Cxc5**. La dame n'ayant pas de case lui permettant de défendre f5 ou le cavalier en h7 la chute de la pièce est inévitable. Par exemple **2... De7 3.Dxf5+ Rb8 4.Dxh7.**

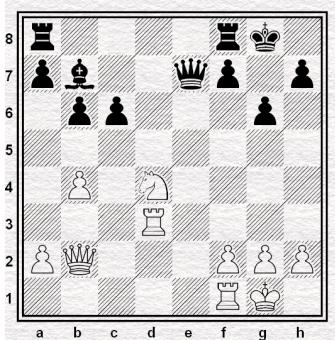


FIGURE 89 – Trait aux Blancs

Dans cette position, on se rends compte que le cavalier est dans une position précaire, il est défendu uniquement par la dame. Il suffit de jouer :

1...Cg4 ! ce coup vise à chasser la dame de la défense de ce cavalier. Oui, mais les Blancs peuvent prendre ce cavalier **2.hxg4 Cxg4** et se fait remplacer aussitôt par son confrère. La meilleure défense blanche est **3.De1** protégeant la tour a1 **Dxd4+**. Bilan des courses les Noirs ont gagné un pion.

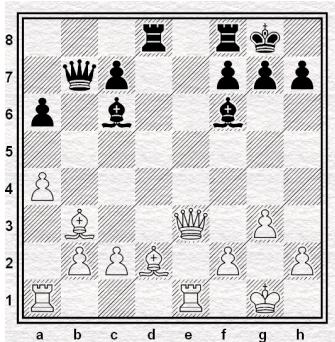


FIGURE 90 – Trait aux Noirs

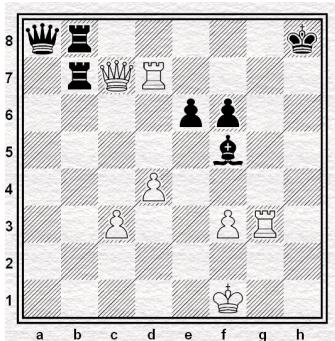


FIGURE 91 – Trait aux Blancs

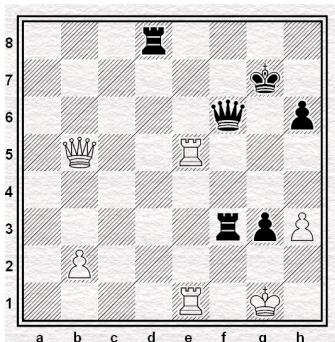


FIGURE 92 – Trait aux Noirs

La solution est :

1...c5 ! vise à éliminer l'unique défenseur de la tour infiltrée en e6 sur échecs. Le cavalier ne pouvant bouger, la partie continue avec **2.Txd6 cxd4 3.Fxd4** les Noirs ayant deux pions de moins contre une pièce blanche. Ce qui représente un pion d'avance. Attention !! Il ne faut pas jouer **1...Fxd4+ ? ? Dxd4** empêche la capture de la tour à cause de la menace de mat en g8.

L'élimination du défenseur peut apparaître dans le but de faire fonctionné une tactique plus ou moins simple. La solution est :

1.Txc6 ! éliminant le défenseur de la tour en d6 qui est maintenant seule. Si les Noirs capturent cette tour, il y a **1...bxc6 2.Dg3+ Rh8 3.Dxd6**. Bilan les Blancs ont une pièce de plus.

Si vous êtes un as des fourchettes, vous devez voir que Ce7+ pourraient être dévastateur La solution de cet exercice est :

1.Txc6 !! l'unique défenseur de e6 s'en est allé... Les Noirs ne peuvent recapturer cette pièce. Par exemple, sur **1...Dxc6** ou **1...bxc6 Ce7+ gagne la dame**. Bilan des courses, les Blancs ont la dame noire pour une tour.

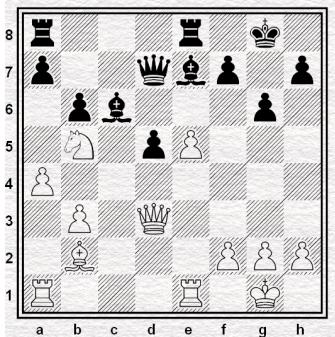


FIGURE 93 – Trait aux Blancs

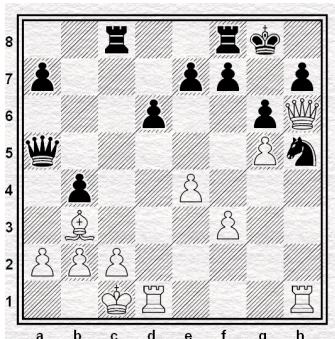


FIGURE 94 – Trait aux Blancs

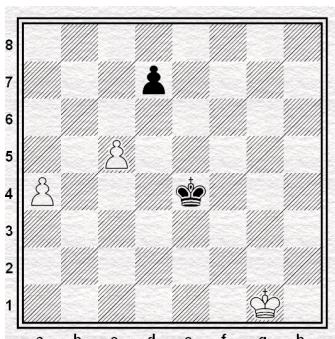


FIGURE 95 – Trait aux Blancs

Un peu plus compliqué cette fois. Il faut jouer :

1...Cxf3+ et oui ça fonctionne ! En effet, il y a juste trois variantes à revoir :

1. **2.Cxf3 Dxb5**
2. **2.Txf3 Fxd4+ 3.Txd4 Dxb5** ce qui fait deux pièces pour la dame ce qui est rentable.
3. **2.Rh1 Cxd4** défendant in extremis la dame noire.

Plus compliqué cette fois ! Il faut utiliser la position précaire du roi Noir pour parvenir à prendre le fou g7 unique défenseur de la tour d4. La solution de cet exercice est :

1.Te8+ Rf7 forcé **2.Te7+ Rf8 3.Txg7!**. Si **3...Rxg7 4.Rxd4** laissant les Blancs avec une pièce de plus. Il faut faire attention si la tour noire attaque le fou **3... Td5 4.Fh6 Th5 5.Txh7+** il faut rendre la pièce contre suffisamment de pions **5...Rg5 6.Txb7 Txh6 7.Txa7** qui donne une finale gagnante pour les Blancs.

Il faut repérer que la cavalière f6 défend un peu trop. De plus, on constate la pression sur f7 également. Il faut jouer :

1.Txf6 ! on élimine le très bon cavalier au prix d'une qualité. Très bien allez-vous me dire mais il y a l'autre cavalier aussi **1...Cxf6 2.Tf1** on recommence, nous allons nous débarrasser de ce dernier défenseur ! Il n'y a rien à faire avec les Noirs. En effet, il faut réussir à mobiliser un nouveau défenseur sur h7. Or, la tour f8 doit défendre f7 sinon **2...Tg7 3. Cxf7#**. Mais, la dame noire est trop loin de h7. Ce qui donne un gain pour les Blancs. La seule tentative de défense noire est **3...Txc3 4.Txf6 Tc1+ 5.Rh2**. Ils ont juste réussi à retarder l'échéance.

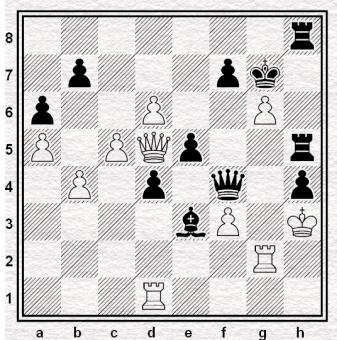


FIGURE 96 – Trait aux Noirs

L'idée de combinaison est d'éliminer le défenseur d'un *pseudo-moulinet*. C'est un terme pour désigner une position où un joueur peut effectuer une suite arbitrairement longue d'échecs tout en collectant du matériel. Voir l'exemple de la partie pour y voir plus clair. Pour cela, il faut jouer :

1. **Dxh5 !!** le défenseur du moulinet disparaît !
2. **Txg7+ Rh8.** C'est ce qu'on appelle une position où les Blancs ont un moulinet. En effet, les Blancs peuvent retirer leur tour pour faire échec à la découverte et faire bouger le roi. Ce qui permet généralement de ramasser toute pièce se trouver sur la rangée et/ou colonne. Ici j'appelle cela un *pseudo-moulinet* dans le sens où les Noirs peuvent parer l'échec avec e5. Il faut donc faire attention avec les Blancs. Il suffit de récupérer sagement notre dame avec **3.Td7+ e5 4.Txd6 exd4 5.Txe8** et les Blancs ont obtenu une pièce de plus.

9 Thème tactique : Le mat du couloir

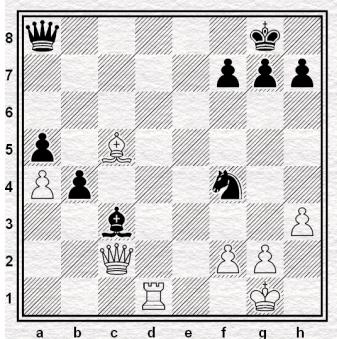


FIGURE 97 – Trait aux Blancs

L'élimination de la couloir est une idée assez simple. Il y a deux moyens pour lutter pour une case : soit on contrôle directement la case soit on attaque ses défenseurs. C'est la deuxième option qui s'appelle *élimination de la couloir* (ou élimination des défenseurs). Dans cet exercice, si le cavalier n'est pas là, on a Df8#. La solution de cet exercice est :

1. **Txg6 !** si **1...fxg6 Df8#**. Les seules défenses contre le mat sont **1...Dc6** et **1...Dd8** dans les deux cas **3.Ff6+** conduira au mat.

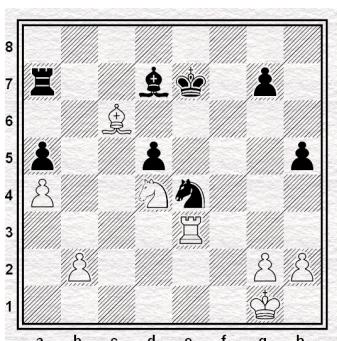


FIGURE 98 – Trait aux Noirs

Il y a une grande attaque noire sur le roi blanc. Il faut éliminer le bon défenseur pour passer. La solution de cet exercice est :

1. **...Txg2** menaçant Th2# et éliminant l'unique défenseur de h3. Les variantes **2.Txg2 Dxh3+** **3.Rg1(Th1 Dxh1#) Dxg2#** perdent. La seule défense potable pour les Blancs est **2.Dxf3 exf3** gagnant la dame contre rien.

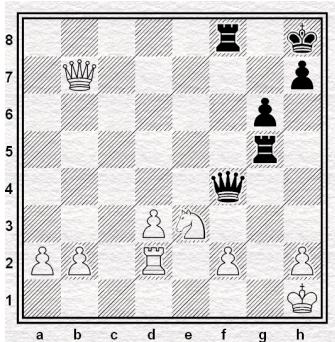


FIGURE 99 – Trait aux Noirs

La solution est :

1...Txf2+ éliminant le défenseur de g3. Ici, la défaite blanche est inévitable **2.Txf2 Dxg3+ 3.Rf1 Dxf2#**, si **2.Rg1 Dxg3+ 3.Dg2 Dxg2#**.

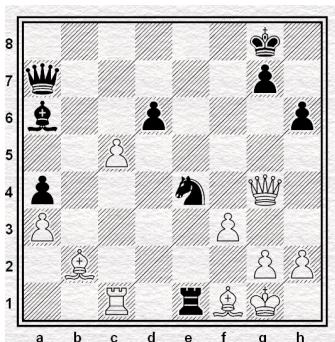


FIGURE 100 – Trait aux Noirs

Si seulement la dame noire ne défendais pas f5, ce serait plus facile... La solution de cet exercice est :

1.Cc5 chassant la dame noire de la défense de f5 ! La défense du fou **1...Fxc5** n'est utile puisque son compère le remplace **2.Cxc5**. La dame n'ayant pas de case lui permettant de défendre f5 ou le cavalier en h7 la chute de la pièce est inévitable. Par exemple **2... De7 3.Dxf5+ Rb8 4.Dxh7**.

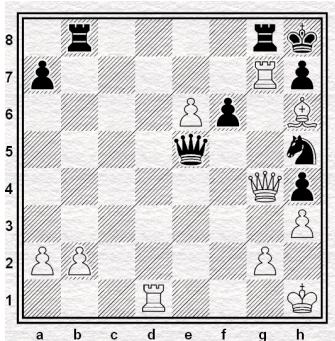


FIGURE 101 – Trait aux Noirs

Dans cette position, on se rends compte que le cavalier est dans une position précaire, il est défendu uniquement par la dame. Il suffit de jouer :

1...Cg4 ! ce coup vise à chasser la dame de la défense de ce cavalier. Oui, mais les Blancs peuvent prendre ce cavalier **2.hxg4 Cxg4** et se fait remplacer aussitôt par son confrère. La meilleure défense blanche est **3.De1** protégeant la tour a1 **Dxd4+**. Bilan des courses les Noirs ont gagné un pion.

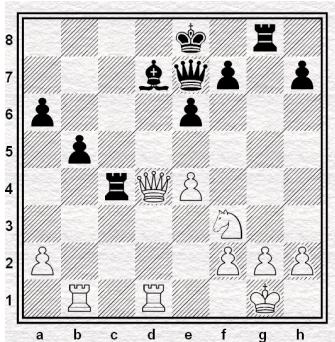


FIGURE 102 – Trait aux Blancs

La solution est :

1...c5 ! vise à éliminer l'unique défenseur de la tour infiltrée en e6 sur échecs. Le cavalier ne pouvant bouger, la partie continue avec **2.Txd6 cxd4 3.Fxd4** les Noirs ayant deux pions de moins contre une pièce blanche. Ce qui représente un pion d'avance. Attention !! Il ne faut pas jouer **1...Fxd4+ ? ? Dxd4** empêche la capture de la tour à cause de la menace de mat en g8.

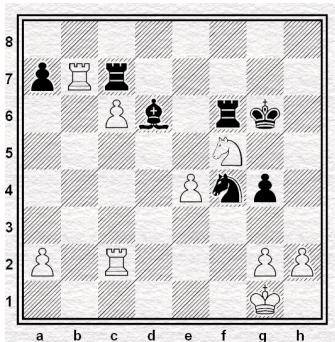


FIGURE 103 – Trait aux Blancs, Cxd6 est-il correct ?

L'élimination du défenseur peut apparaître dans le but de faire fonctionné une tactique plus ou moins simple. La solution est :

1.Txc6 ! éliminant le défenseur de la tour en d6 qui est maintenant seule. Si les Noirs capturent cette tour, il y a **1...bxc6 2.Dg3+ Rh8 3.Dxd6**. Bilan les Blancs ont une pièce de plus.

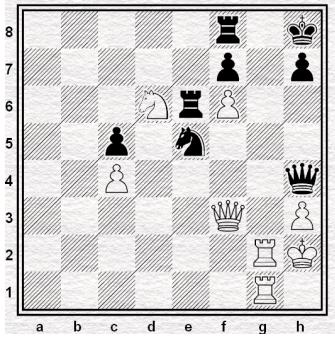


FIGURE 104 – Trait aux Blancs

Si vous êtes un as des fourchettes, vous devez voir que **Ce7+** pourraient être dévastateur La solution de cet exercice est :

1.Txc6 !! l'unique défenseur de e6 s'en est allé... Les Noirs ne peuvent recapturer cette pièce. Par exemple, sur **1...Dxc6** ou **1...bxc6 Ce7+** gagne la dame. Bilan des courses, les Blancs ont la dame noire pour une tour.

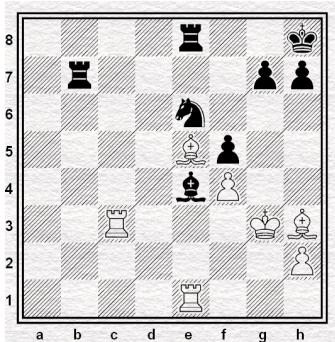


FIGURE 105 – Trait aux Blancs

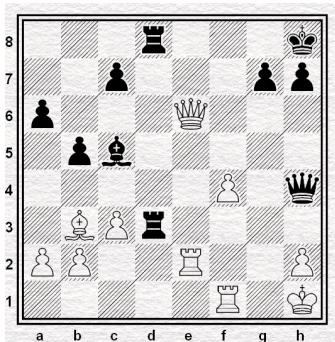


FIGURE 106 – Trait aux Blancs

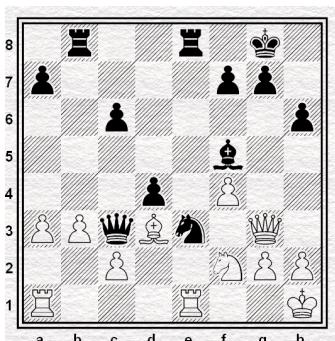


FIGURE 107 – Trait aux Blancs, Fxf5 est-il bon ?

Un peu plus compliqué cette fois. Il faut jouer :

1...Cxf3+ et oui ça fonctionne ! En effet, il y a juste trois variantes à recouloir :

1. **2.Cxf3 Dxb5**
2. **2.Txf3 Fxd4+ 3.Txd4 Dxb5** ce qui fait deux pièces pour la dame ce qui est rentable.
3. **2.Rh1 Cxd4** défendant in extremis la dame noire.

Plus compliqué cette fois ! Il faut utiliser la position précaire du roi Noir pour parvenir à prendre le fou g7 unique défenseur de la tour d4. La solution de cet exercice est :

1.Te8+ Rf7 forcé **2.Te7+ Rf8 3.Txg7!**. Si **3...Rxg7 4.Rxd4** laissant les Blancs avec une pièce de plus. Il faut faire attention si la tour noire attaque le fou **3... Td5 4.Fh6 Th5 5.Txh7+** il faut rendre la pièce contre suffisamment de pions **5...Rg5 6.Txb7 Txh6 7.Txa7** qui donne une finale gagnante pour les Blancs.

Il faut repérer que la cavalière f6 défend un peu trop. De plus, on constate la pression sur f7 également. Il faut jouer :

1.Txf6 ! on élimine le très bon cavalier au prix d'une qualité. Très bien allez-vous me dire mais il y a l'autre cavalier aussi **1...Cxf6 2.Tf1** on recommence, nous allons nous débarrasser de ce dernier défenseur ! Il n'y a rien à faire avec les Noirs. En effet, il faut réussir à mobiliser un nouveau défenseur sur h7. Or, la tour f8 doit défendre f7 sinon **2...Tg7 3. Cxf7#**. Mais, la dame noire est trop loin de h7. Ce qui donne un gain pour les Blancs. La seule tentative de défense noire est **3...Txc3 4.Txf6 Tc1+ 5.Rh2**. Ils ont juste réussi à retarder l'échéance.

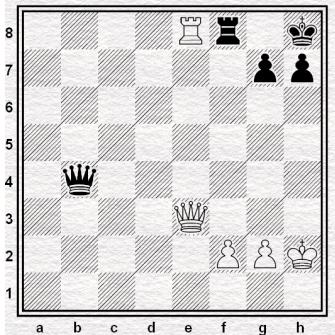


FIGURE 108 – Trait aux Blancs

L'idée de combinaison est d'éliminer le défenseur d'un *pseudo-moulinet*. C'est un terme pour désigner une position où un joueur peut effectuer une suite arbitrairement longue d'échecs tout en collectant du matériel. Voir l'exemple de la partie pour y voir plus clair. Pour cela, il faut jouer :

1.Dxh5 !! le défenseur du moulinet disparaît !
2.Txg7+ Rh8. C'est ce qu'on appelle une position où les Blancs ont un moulinet. En effet, les Blancs peuvent retirer leur tour pour faire échec à la découverte et faire bouger le roi. Ce qui permet généralement de ramasser toute pièce se trouver sur la rangée et/ou colonne. Ici j'appelle cela un *pseudo-moulinet* dans le sens où les Noirs peuvent parer l'échec avec e5. Il faut donc faire attention avec les Blancs. Il suffit de récupérer sagement notre dame avec **3.Td7+ e5 4.Txd6 exd4 5.Txe8** et les Blancs ont obtenu une pièce de plus.