

Milieu de partie

Leçon 4 : Notions et concepts fondamentaux

Qu'est-ce qu'une MENACE aux échecs ?

Pour les juniors

Milieu de partie – **Force et Faiblesse**

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

OK

Leçon 1

OK

Leçon 2

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

OK

Leçon 3

Milieu de partie – Les Menaces

Qu'est-ce qu'une menace ?

C'est la mise en place d'un dispositif qui peut changer fondamentalement une position, créer des faiblesses ou donner un avantage matériel.

Quels sont les principales menaces connues ?

1. Attaque de pièce simple
2. Attaque double
3. Créer un réseau de mat (connaître les principaux réseaux de mat)

Leçon 4

4. Créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, tour)
5. Mettre l'adversaire en zugzwang
6. Clouage
7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile-Roi
8. Echec à la découverte (Roi)
9. Double échecs à la découverte
10. Menace à la découverte (autre pièce)
11. Attaque d'une pièce surchargée
12. Echec perpétuel
13. PAT
14. L'interception des lignes
15. Coup intermédiaire (coup non prévu, mais plus efficace que le coup plausible)
16. La moulinette.

Milieu de partie – 1. Attaque de pièce simple

Attention à toujours bien calculer

Plan Attaque de pièce simple

a. Repérer la pièce non protégée ou de plus d'importance, b. L'attaquer et essayer d'en tirer profit

Exemple 1

Voir
Agir

- a. Les Blancs voient que le Ca5 n'a pas de case de fuite
- b. Ils jouent
 1. **b4 Te8**
 2. **Fd3 c5**
 3. **bxa5**

Valeur des pièces

Dame : 9
Tour : 5
Fou : 3
Cavalier : 3
Pion : 1

→ On a gagné une pièce contre 1 pion (3-1)

Exemple 2

Voir
Agir

- a. Les Blancs voient que le Fd5 peut être attaqué et s'il part, il y a une possibilité de fourchette en e5
- b. Ils jouent
 1. **e4 Fb7**
 2. **e5 Fxe5**
 3. **Cxe5**

→ On a gagné une pièce contre 1 pion (3-1)

Exemple 3

Voir
Agir

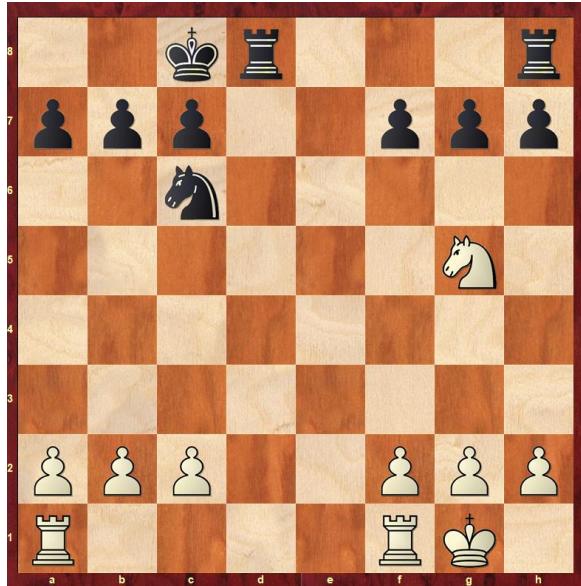
- a. Les blancs voient l'attaque double en e4, **mais voient aussi que les Noirs ont du contre-jeu avec Ta1**
 - b. Ils jouent
 1. **Fxd5 (et pas immédiatement e4 !)**
Si ...Ta1 2. Db7 Txe1 3. Cxe1 h6 4. e3 exd5
5. Dxd5 hxg5 6. Dxf5 Ff6
Si ...Txd5 2. e4 Tb5 3. Da2 Ch6 4. Fxh6 gxh6
5. Cxd4 Dxd4 6. Dxa6
- On a gagné un pion (1-0) et on a une meilleure structure de pion

Milieu de partie – 2. Attaque double

Plan d'une attaque double ou multiple

a. Repérer l'attaque double, b. L'exécuter et Récupérer du matériel

Exemple 1

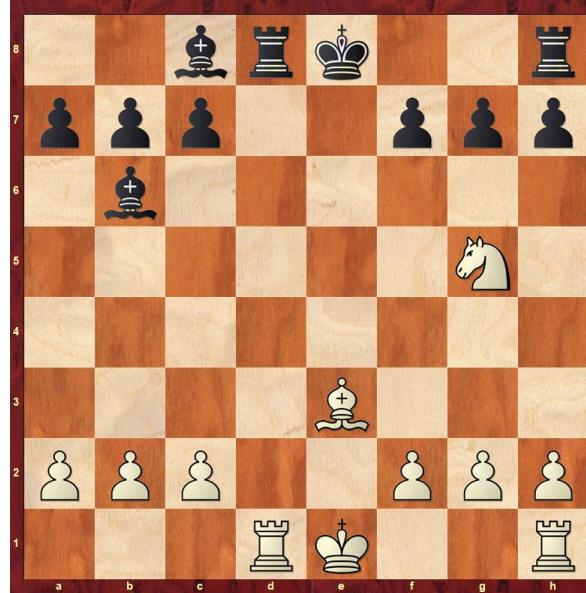


Voir
Agir

- a. Les Noirs viennent de faire grand roque sans voir la menace de l'attaque double du cavalier (Fourchette)
- b. Ils jouent
1. **Cxf7 Thf8**
 2. **Cxd8 Txd8**

→ On a gagné une qualité et 1 pion (6-3)

Exemple 2



Voir
Agir

- a. Les Blancs voient l'attaque double en f7 (Fourchette)
- b. Ils jouent
1. **Txd8 Rxd8**
 2. **Cxf7 Re7**
 3. **Cxh8**

→ On a gagné une Tour et 1 pion

Exemple 3



Voir
Agir

- a. La Te7 et la Te8 peuvent être attaquées par le Fou (enfilade)
- b. On joue
1. **Fb4 Te2**
 2. **Fxf8 Rxf8**
 3. **Ca3**

→ On a gagné une qualité nette (5-3)

Milieu de partie – 2. Attaque double

Plan Attaque d'une attaque double ou multiple

a. Repérer l'attaque double, b. L'exécuter et Récupérer du matériel

Exemple 4

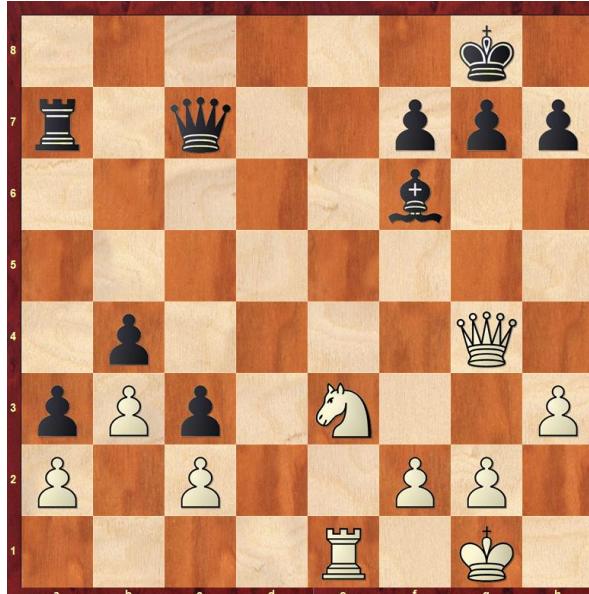
Voir
Agir

- a. Le Cc4 et la Th5 ne sont pas protégés et peuvent être attaqués par la Dame (enfilade)
- b. On joue

1. **De2 Te5**
2. **Dxc4**

→ On a gagné une qualité nette (3-0)

Exemple 5

Voir
Agir

- a. La Dc7 et le Ff6 peuvent être attaqués simultanément par le cavalier (fourchette)
- b. On joue

1. **Cd5 Dd8**
2. **Cxf6+ Rf8**
3. **Te8+ Dxe8**
4. **Cxe8 1-0**

→ On a gagné un Fou net (9-5), puis la partie

Exemple 6

Voir
Agir

- a. Le Fc6 et le pion f7 peuvent être attaqués simultanément par le cavalier (Fourchette)
- b. On joue

1. **Ce5 Txe5**
2. **Txe5**

→ On a gagné une qualité nette (5-3)

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux tableaux de mat (26)

Mat du Berger



Mat d'Andersen



Mat de Blackburne



Mat du Couloir



Mat des épaulettes



Mat de Gréco



Mat du Lion



Mat des Arabes



Mat de Boden



Mat de Cozio



Mat à l'étouffer



Mat du Guéridon



Mat d'Anastasie



Mat du Baiser de la Dame



Mat du Calabrais



Mat de Damiano



Mat de l'Escalier



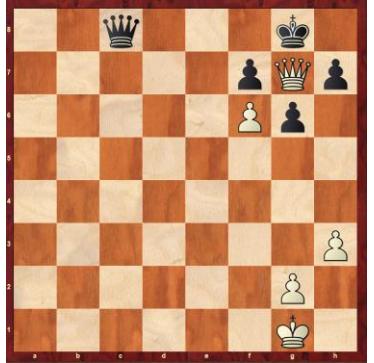
Mat de Legal



Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux tableaux de mat (26)

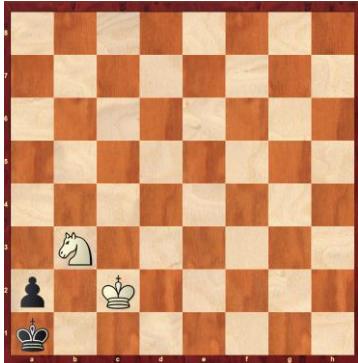
Mat de Lolli



Mat de l'opéra



Mat de Stamma



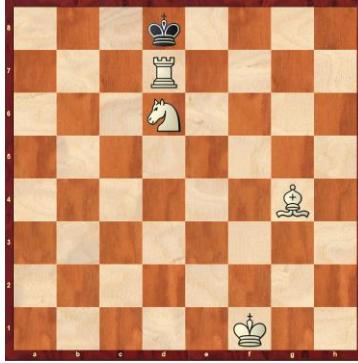
Mat de Mayet



Mat de Pillsbury



Mat de Vukovic



Mat de Morphy



Mat du sot



Reconnaître un tableau de mat dans une partie,
C'est la gagnée à coup sûr !
C'est donc important de bien maîtriser les principaux réseaux de mat !
Ça donne des idées

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Les mat(s) stupides

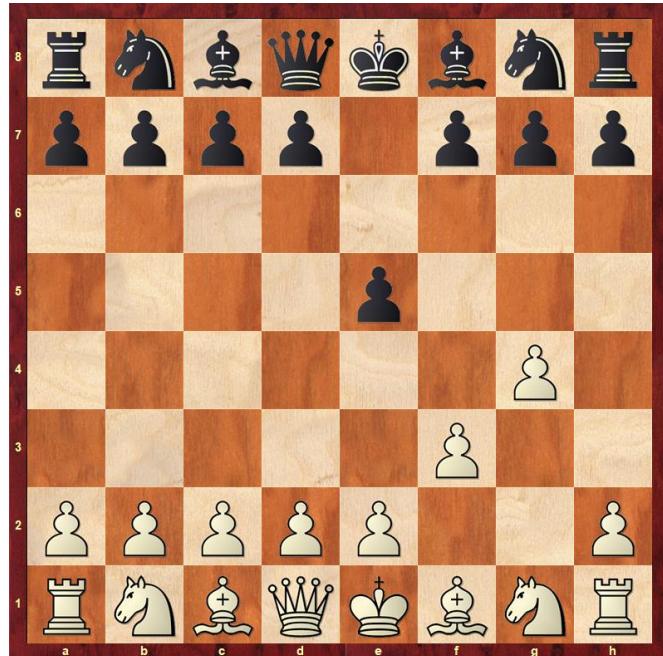
On les regarde une fois et puis on les laisse de côté car ils ne devraient jamais plus se présenter sur l'échiquier (avec des joueurs normaux)

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat du Lion** : Le mat du lion est également appelé **Mat du sot**, **Mat de l'imbécile** ou **Mat du débutant** et correspond à la plus courte partie d'échecs possible, elle ne dure que 2 coups.
2. Le Plan : a) repérer le mat du Lion, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater

Exemple 1



A part le fait que ce Mat représente la partie la plus courte possible aux Echecs, c'est vraiment le mat du débutant

- a. Les joueurs ont commencé par 1.g4 e5 2.f3?? Les Noirs voient le mat du Lion et jouent
- b. **1.Dh4#**

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

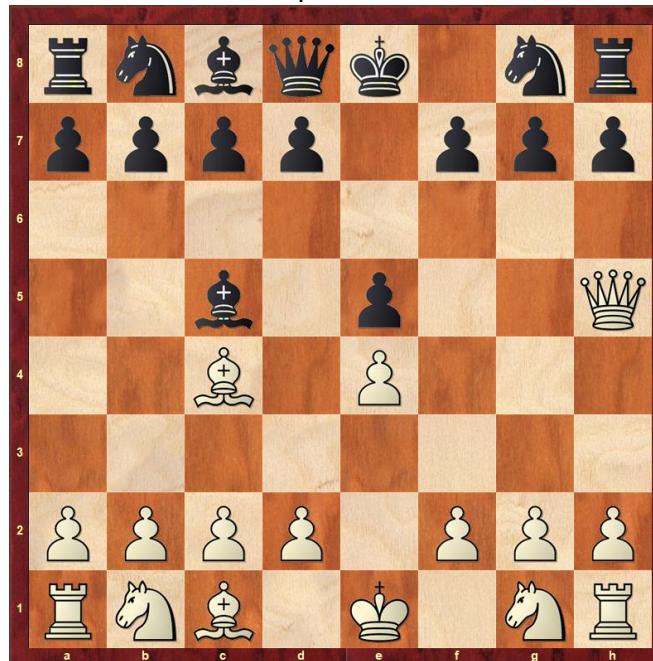
Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat du Berger** : Le mat du berger illustre la faiblesse de la case f7, seule case au début de la partie défendue par le Roi seul. Ce mat est souvent utilisé pour démontrer l'importance du développement rapide des pièces, de la protection du Roi ainsi que des faiblesses structurelles autour de celui-ci en début de partie.
2. Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater

Tableau de Mat Mat du Berger



Exemple 1



- a. Les joueurs ont commencé par 1.e4 e5 2.Fc4 Fc5 3.Dh5? et les noirs répondent par Cf6?? pour attaquer la Dh4. Les Blancs voient le mat du Berger et jouent 1.Dxf7#

De manière générale, aucun bon joueur ne va tenter le mat du Berger

Remarques

Les Blancs ont enfreint une règle de base du début de partie en sortant la Dame.

Les noirs peuvent facilement contrer ce mat en jouant De7 suivi de Cf6 au lieu de Cf6 obligeant la Dame à jouer une deuxième fois

→ les blancs auront alors perdu 2 temps dans l'ouverture

Si les Blancs avaient développé leur dame en f3 au lieu de h5, les noirs peuvent contrer en jouant simplement Cf6 suivi de d6, 0-0 et Fg4

→ les blancs auront alors perdu 2 temps dans l'ouverture

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Les mat(s) à maîtriser

On les apprend par cœur car on les jouera souvent (**si on s'en rappelle !**)

La stratégie est simple :

- a) **Repérer le Mat** (phase la plus difficile → utiliser votre temps)
- b) **Jouer les coups amenant à la position de mat**
(contrôle que la Mat est réalisable → jeu de combinaison)
- c) **Mater**

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat du Calabrais** : illustre la faiblesse de la case h7 après le roque des Noirs. Ce mat est assez fréquent, mais nécessite de bien maîtriser **les conditions cadre**. Souvent il ne se termine pas avec un mat, mais avec une perte de la Dame adverse.
2. **Le Plan** : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater

Tableau de Mat
Mat du Calabrais



Conditions pour sacrifier le Fou en h7 (mat du calabrais)

Peut-on sacrifier sans risque ?

OUI si

1. Les Noirs ne doivent pas pouvoir jouer Ff5 (car défend h7)
2. Il ne faut pas qu'un cavalier puisse venir en f6 (car défend h7)
3. Il ne faut pas que les Noirs aient un fou en e7 (car défend g5)



Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat du Calabrais** : illustre la faiblesse de la case h7 après le roque des Noirs. Ce mat est assez fréquent, mais nécessite de bien maîtriser les conditions cadre. Souvent il ne se termine pas avec un mat, mais avec une perte de la Dame adverse.
2. **Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**



Les Noirs viennent de roquer et

- Pas de Cf6 possible
- Pas de Ff5 possible
- Pas de Fe7

Comment jouer juste pour les Noirs ?
Jouer h6 avant de roquer !

Comment mater le Roi ?

1. **Fxh7!** Rxh7

2. Cg5+



et maintenant 3 possibilités pour les noirs:

a. ...Rg8 ?

3. Dh5 Te8 (sur tout autre coup mat en h7)
4. Dxf7+ (très important de ne pas immédiatement venir en h7 sinon le Roi s'enfuit par f8 et e7 !) Rh8
5. Dh5+ Rg8
6. Dh7+ Rf8
7. Dh8+ Re7
8. Dxg7# **Mat du Calabrais**

b. ...Rh6 ??

3. Cxe6+ avec attaque de la Dame et échec à la découverte 1-0

c. ...Rg6 le meilleur coup pour les Noirs

3. Dg4 (on crée le vis-à-vis pour avoir un échec à la découverte sur la Dame ou un mat). Ainsi le seul coup des Noirs sera ...f5
4. Dg3 (on garde la menace précédente) f4
5. Fxf4 (et on a 2 pions de plus et une attaque forte sur le Roi)

1. +- (7.47): 5...Dxg5 6.Fxg5 Rh7 7.Ca3 Tf7 8.f4 Rg8 9.Dh3 Cd8 10.g4
2. +- (7.19): 5...Ce7 6.Cxe6+ Rf7 7.Cxd8+ Rg8 8.Cxb7 Fxb7 9.Cd2 Cf5 1
3. +- (7.55): 5...Ca6 6.Cxe6+ Rf7 7.Cxd8+ Fxd8 8.e6+ Rg8 9.Te1 Tf6 10

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

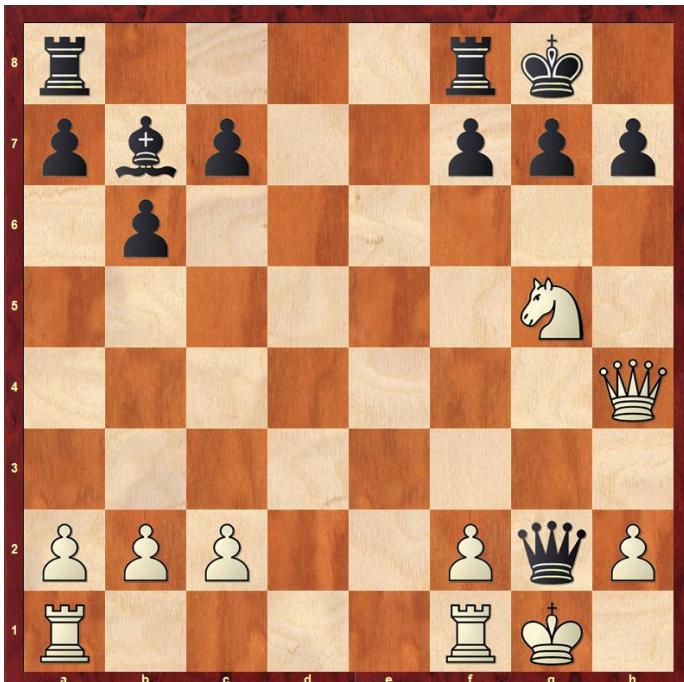
1. **Le baiser de la mort** : Le mat le plus fréquent **chez les débutants**. Ils nécessitent la collaboration de deux pièces, une pièce mineure (Tour, Fou, Cavalier ou pion) et la Dame qui fait mat donc qui embrasse mortellement le Roi, d'où son nom. Le mat est souvent donné sur une des cases devant le Roi (h2, g2 ou f2) ou chez les Noirs (h7, g7 ou f7)
2. **Le Plan** : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater

Voir une menace de Mat ne signifie pas toujours le gain immédiat de la partie, mais apporte souvent un gain matériel

Voir
Agir

Tableau de Mat

Le Baiser de la Mort

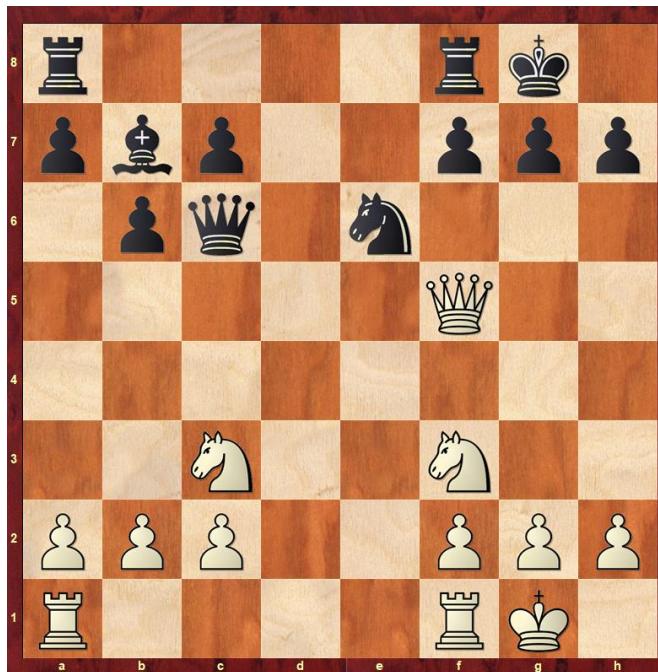


Remarque :

On dit que c'est un mat qui arrive souvent au débutant car le débutant ne se concentre souvent que sur son propre jeu en oubliant de voir les manœuvres de l'adversaire.

Dans l'exemple à gauche, on voit bien que le dernier coup des Blancs devait être Cf3 - Cg5, pour essayer de mater en h7, sans se rendre compte du mat en g2

Exemple 1 (noir joue)



- a. Les Noirs voient la menace du mat Baiser de la mort en g2, ils jouent
- b. 1....Cd4!
- c. Si 2.Cxd4 alors Dxg2#
Si 2.Dh3 Cxf3 3.Dxf3 Dxf3 4.gxf3 Fxf3 avec gain d'un pion et meilleure structure de pions (2-3)

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

La menace est tout aussi importante que l'exécution

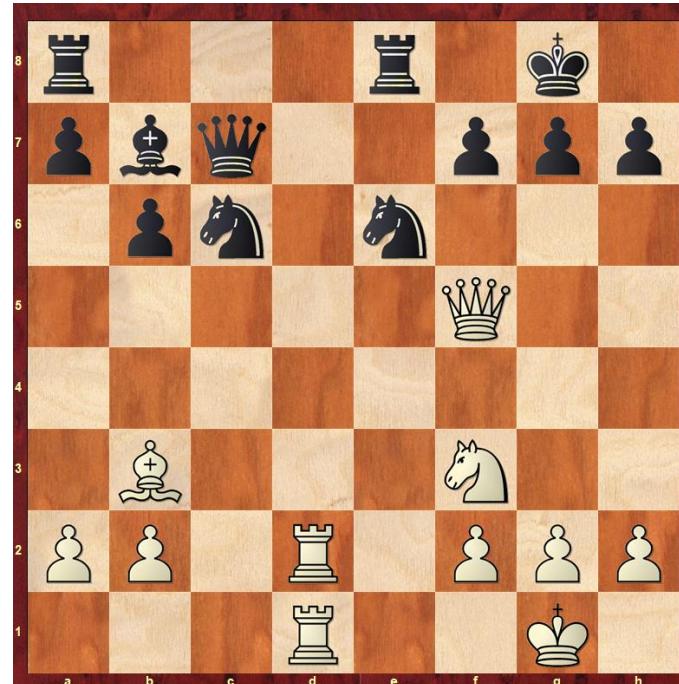
- Le baiser de la mort** : Le mat le plus fréquent chez les débutants. Ils nécessitent la collaboration de deux pièces, une pièce mineure (Tour, Fou, Cavalier ou pion) et la Dame qui fait mat donc qui embrasse mortellement le Roi, d'où son nom. Le mat est souvent donné sur une des cases devant le Roi (h2, g2 ou f2) ou chez les Noirs (h7, g7 ou f7)
- Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**

Exemple 2



Voir
Agir

Exemple 3



- Les blancs voient la menace du mat Baiser de la mort en f7, mais la tour protège le Pion. Ils jouent
- 1.Td8+** (déviation de la Tour !) Te8
- 2.Dxf7#

- Les blancs voient la menace du mat Baiser de la mort en f7, ils jouent
- 1.Td7 Ce7**
2.Txc7 Cxf5
- 3.Txb7 et les blancs ont récupéré une pièce et sont mieux

Exemple 4



- Les blancs voient la menace du mat Baiser de la mort en f7, ils jouent
- 1.Ce5!** et les noirs abandonnent car pour sauver la partie ils doivent jouer Dd7 2.Cxd7 avec gain de la Dame contre un cavalier

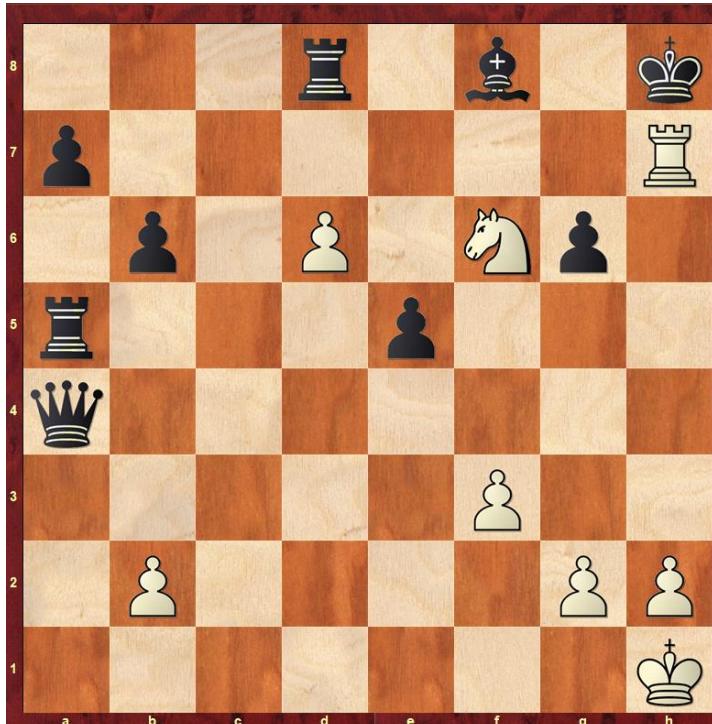
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

Le Mat Arabe est un des plus beaux mats du jeu d'échecs

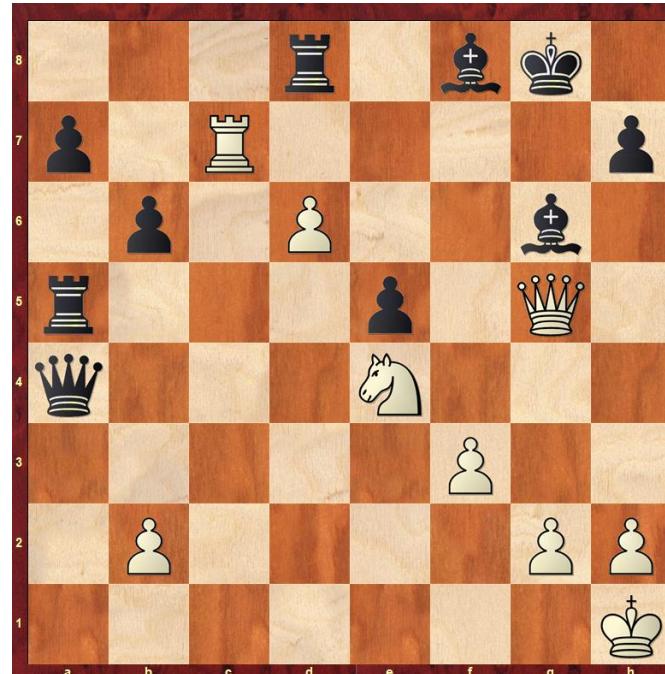
1. **Le mat Arabe ou mat des Arabes** est une **combinaison du Cavalier et de la Tour ou du Cavalier et de la Dame**. Le Cavalier contrôle les cases de fuites du Roi, et le Mat est donné par la Tour ou la Dame sur l'une des cases maîtrisées par le Cavalier.
2. **Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**

Tableau de Mat
Le mat des Arabes



Position typique de mat avec la Tour ou la Dame et le Cavalier

Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat arabe avec le Cf6 et la Th7, mais le Fg6 protège la position
- b. **1.Dxg6+!** hxg6
- c. **2.Cf6+ Rh8 3.Th7#**

Exemple 2



Voir
Agir

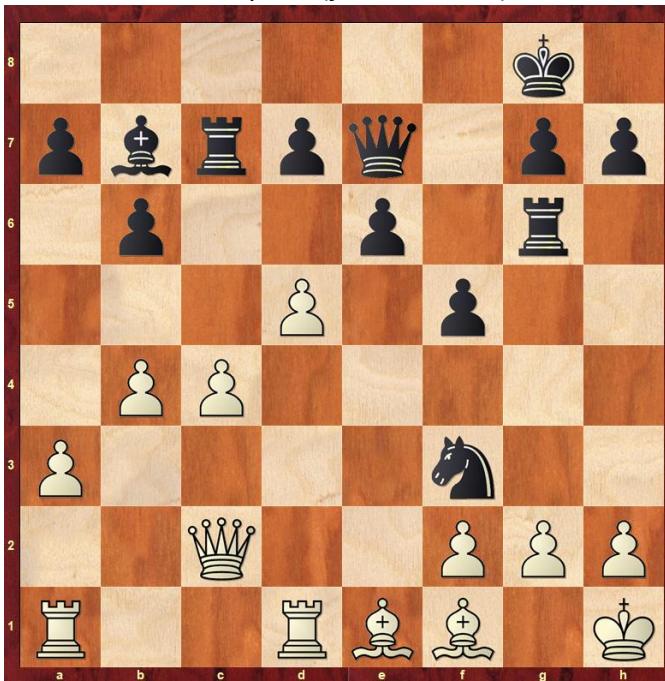
- a. Les blancs voient le mat arabe avec le Cf6 et la Tg8, mais le pion g7 gène la manœuvre
- b. **1.Dxh6+!** gxh6
- c. **2.Cf6+ Rh8 3.Tg8#**

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat Arabe ou mat des Arabes** est une **combinaison du Cavalier et de la Tour ou du Cavalier et de la Dame**. Le Cavalier contrôle les cases de fuites du Roi, et le Mat est donné par la Tour ou la Dame sur l'une des cases maîtrisées par le Cavalier.
2. **Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**

Exemple 3 (jeu aux Noirs)



Voir
Agir



Exemple 4

- Les Noirs voient le mat arabe avec le Cf3 et la Tg1, ou Cf3 et Dh2, ou le baiser de la mort en g1, ils jouent
- 1.... Dh4!** 2.h3 Dxh3+ 3.gxh3 Tg1#
2.gxf3 Dg5 et mat en g1

- Les blancs voient le mat arabe avec le Cf6 et la Th7, mais le Fg7 protège la position, ils jouent
- 1.Dxh6+!** Fxg6 2.Th7#

Exemple 5



- Les blancs voient le mat arabe avec le Cf6 et la Dg8, ils jouent
- 1.Txf6!** gxf6 2.Cxf6+ Rh8 3.Dg7#
Si ...Rg8 2.Cf4 Txe4 3.Ce6 Txe6
4.fxe6 Fe7 5.Tf7 Dg5 6.Dxg5 Fxg5 7.Txb7
Txe6 8.Txa7 → gain de qualité + pion

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

La menace est tout aussi importante que l'exécution

- Le mat de Legal** : Le mat de Legal est la magnifique conclusion de la partie entre Kermur de Legal avec les blancs et Saint Brie avec les noirs. Cette partie fut jouée à Paris en 1750.
- Le Plan** : a) Connaître le mat de Legal, b) et essayer de la placer dans une partie

Tableau de Mat Le Mat de Legal



Les premiers coups de la partie de Legal sont :

1.e4 e5

2.Fc4 d6

3.Cf3 Fg4 (première petite erreur des Noirs. Il est conseillé en effet de développer en premier ses Cavaliers avant de choisir la place de nos Fous en fonction du développement adverse !)

4.Cc3 g6 (Les noirs négligent leur développement et vont se faire punir car les Blancs ont vu le mat de Legal !)



Voici deux autres exemples du mat de legal : 1.e4 Cc6 2.Cf3 f5 3.d3 e5 4.Cc3 Cf6 5.Fg5 Fc5 6.Cd5 d6 7.h3 h6 8.Fh4 g5 9.Cxg5 hxg5 10.Fxg5 Cxe4 11.Fxd8 Fxf2+ 12.Re2 Cd4# 1-0

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.Cc3 e5 4.Fc4 Cc6 5.d3 Cge7 6.Fg5 Fg4 7.Cd5 Cd4 8.Cxe5 Fxd1 9.Cf6+ gxf6 10.Fxf7# 1-0

5.Cxe5! et la partie est déjà meilleure pour les Blancs car si les Noirs jouent:

5. ... Fxd1 6.Fxf7+ Re7 7.Cd5# mat de Legal

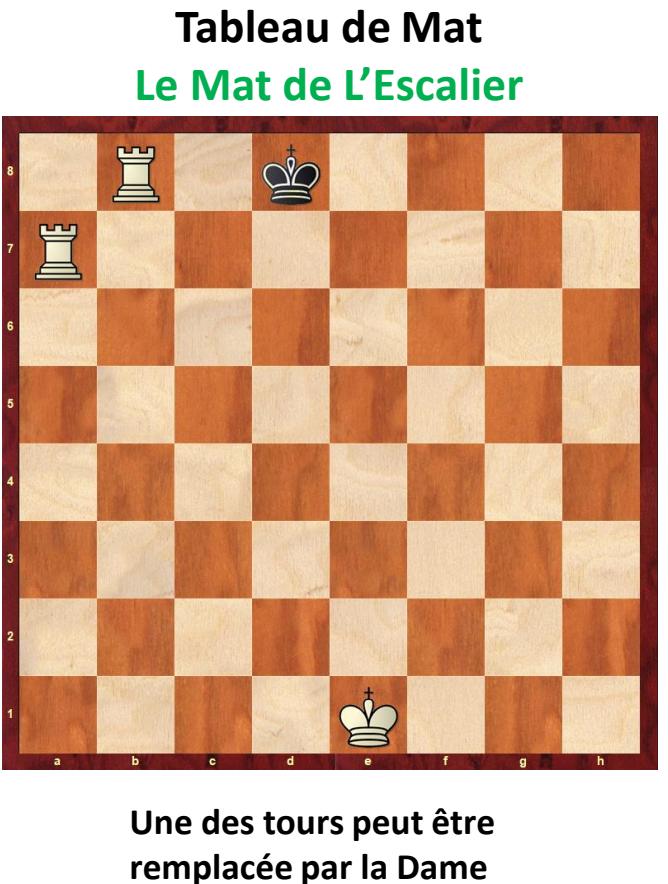
5. ... dxe5 6.Dxg4 et les Blancs ont un pion de plus !

5. ... Fe6 6.Fxe6 fxe6 7.Cf3 et les Blancs ont un pion de plus et une belle position avec 2 pièces développées et un roque qui va suivre.

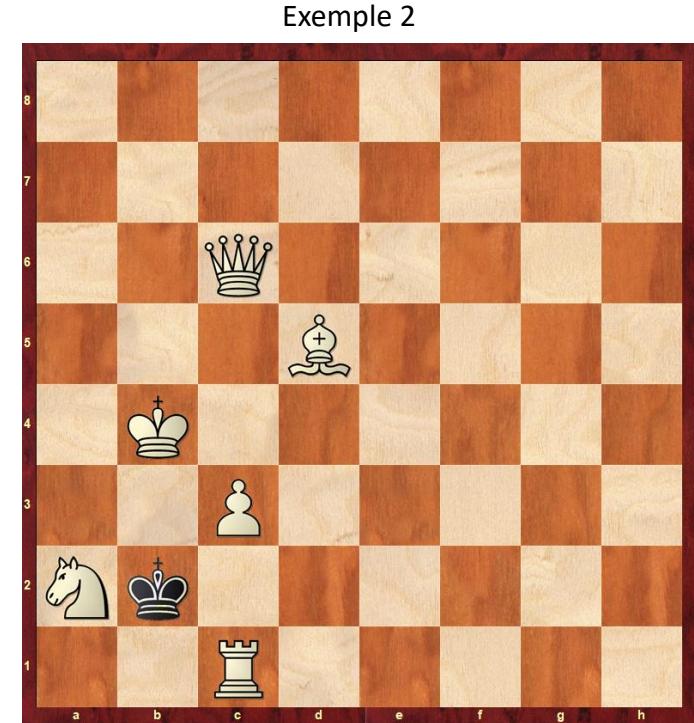
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

- Le mat de l'escalier** : Le mat de l'escalier est une technique pour faire échec et mat très utile pour terminer les parties d'échecs. Deux Tours seules peuvent donner ce mat (c'est encore plus facile avec une tour et une Dame). Une Tour doit attaquer le Roi adverse sur un bord de l'échiquier. L'autre Tour doit empêcher le Roi de pouvoir se soustraire à cette attaque.
- Le Plan** : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater



- Les blancs voient le mat de l'escalier avec la Tour et la Dame et jouent:
- 1.Dg1! Rf4 2.Tf6#**



- Les blancs voient le mat de l'escalier avec la Tour et la Dame et jouent:
- 1.Fh1 RxC 2.Dg2#**

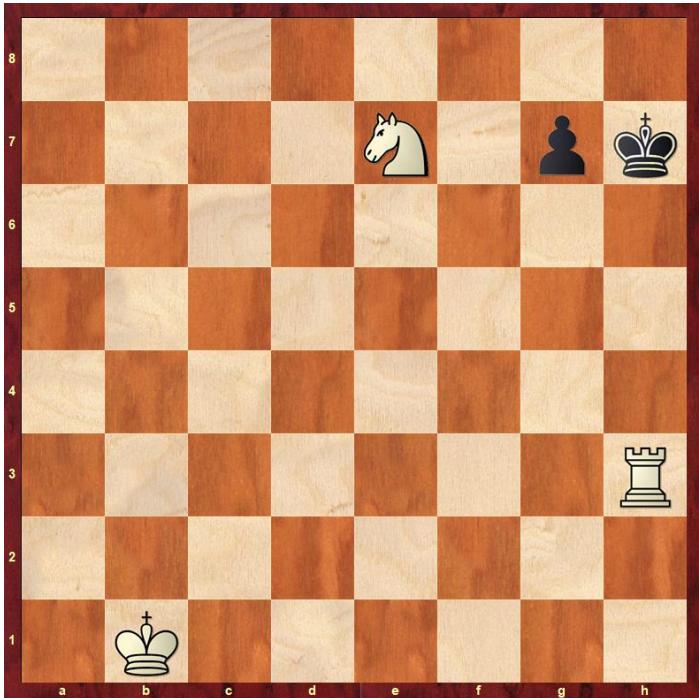
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

C'est un mat qui se produit, en général, au bord de l'échiquier

1. **Le mat d'Anastasie** demande une coordination entre le cheval et la Tour ou la Dame. Il est souvent spectaculaire quand on arrive à le jouer.
2. **Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**

Tableau de Mat
Le Mat d'Anastasie



Les Blancs ont fait mat
en jouant 1.Th3#



- a. Les blancs voient le mat d'Anastasie avec Th4, mais le pion g5 fait obstacle, ils jouent:
- b. **1.Dh5+! Sacrifice de déviation** gxh5 2.Th4#



- a. Les blancs voient le mat d'Anastasie avec Tdh1, mais le pion h7 fait obstacle, ils jouent:
- b. **1.Ce7! Rh8**
2.Dxh7+ Rxh7
3.Tdh1#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

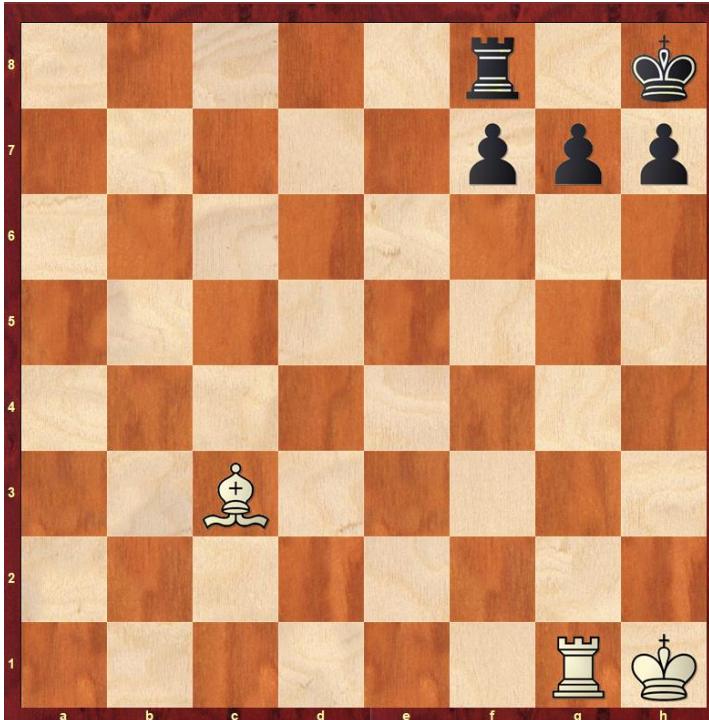
1. **Le mat de Pillsbury** demande une coordination entre la Tour et le Fou
2. **Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**

Tableau de Mat Le Mat de Pillsbury



Les Blancs ont fait mat
en jouant 1.Fc3#

Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat de Pillsbury avec Tg1 et Ff6, mais le pion g7 fait obstacle, ils jouent
- b. **1.Fxg7+! Rg8 2.Ff6#**

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.b4 Fxb4 5.c3 Fc5 6.0–0 d6 7.d4 exd4 8.cxd4 Fb6 9.d5 Ca5 10.Fb2 Cf6 11.Fd3 Fg4 12.Cc3 c6 13.Ce2 0–0 14.Dd2 Tc8 15.Dg5 Fxf3 16.gxf3 cxd5 17.Rh1 Cc4 18.Tg1 Ce8

Exemple 2

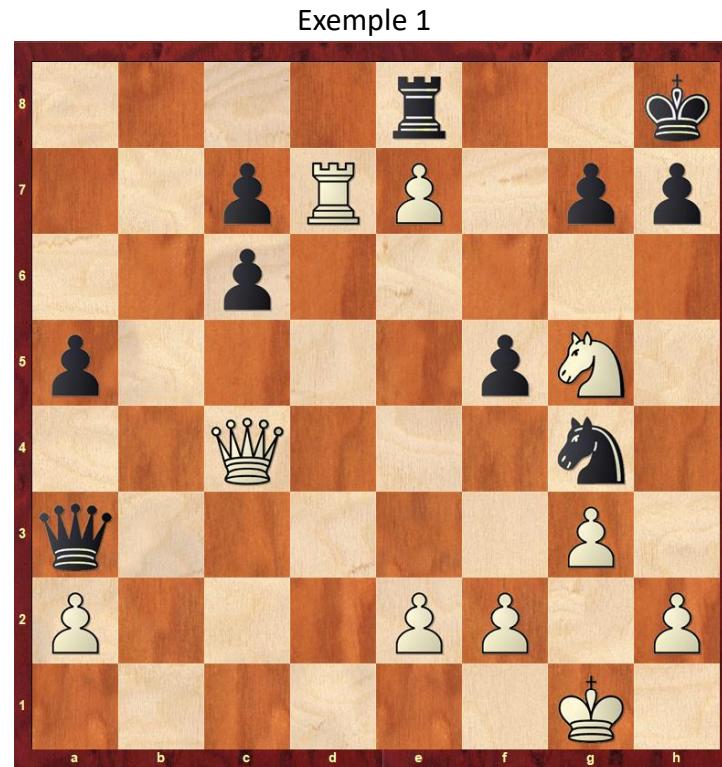
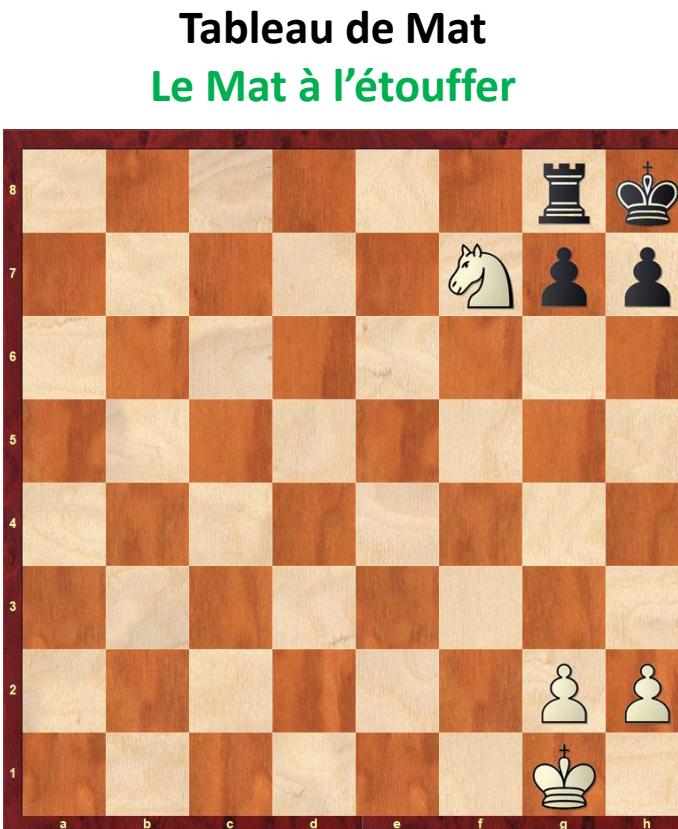


- a. Les blancs voient le mat de Pillsbury avec Tg1 et Fb7, mais le pion g7 fait obstacle, ils jouent
- b. **1.Dxg7+ Cxg7**
2.Txg7+ Rh8
3.Tg8++ Rxg8
4.Tg1 Dg5 5.Txg5#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

La combinaison du Mat
à l'étouffer doit être
connu de tous !

1. **Le mat à l'étouffer** se réalise en étouffant le Roi. Pour effectuer un mat à l'étouffée, il est en général nécessaire de sacrifier du matériel (des pièces) pour faire en sorte d'enfermer le roi adverse avec ses propres pièces.
2. Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater



- a. Les blancs voient le mat à l'étouffer en f7, mais le Roi peut encore jouer en g8, mais les blancs connaissent **la combinaison** et jouent:
- b. **1.Cf7+!** Rg8
2.Ch6++ Rh8 sinon mat par Df7 3.Dg8+ TxD
- c. 4.Cf7#

1.d4 Cf6 2.Cf3 d5 3.e3 c5 4.c4 cxd4 5.Cxd4 e5 6.Cf3 Cc6 7.Cc3 d4 8.exd4 exd4 9.Cb5 Fb4+ 10.Fd2 0-0 11.Fxb4 Cxb4 12.Cbxd4 Da5 13.Cd2

Exemple 2



Voir
Agir

- a. Les blancs voient le mat à l'étouffer ou le gain d'un cheval et jouent :
- b. **1.De5+!** (attaque double) Ce2
- c. 2.Cd3#

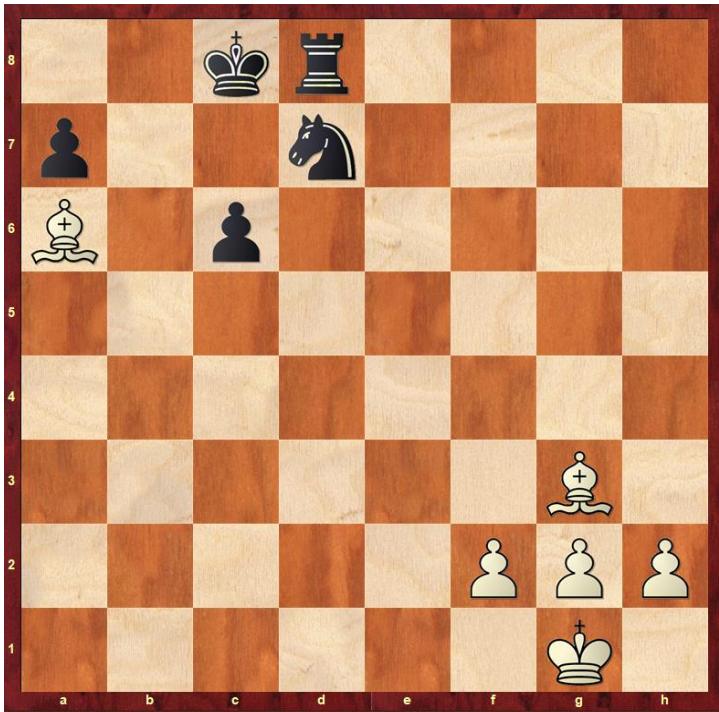
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat de Boden** se réalise avec la paire de fou sur un Roi bloquer par une de ses pièces, en général la Tour
2. Le Plan : a) Connaître par cœur les coups à jouer pour mater, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Pour placer le Mat de Boden,
il faut souvent oser sacrifier
une ou deux pièces !

Tableau de Mat
Le Mat de Boden



Exemple 1



- Les blancs voient le mat de Boden avec Fa3 et Fg6, sauf que le pion f7 empêche la manœuvre, ils jouent:
- 1.Dxe6+ fxe6**
- 2.Fg6#**

Exemple 2



Voir
Agir

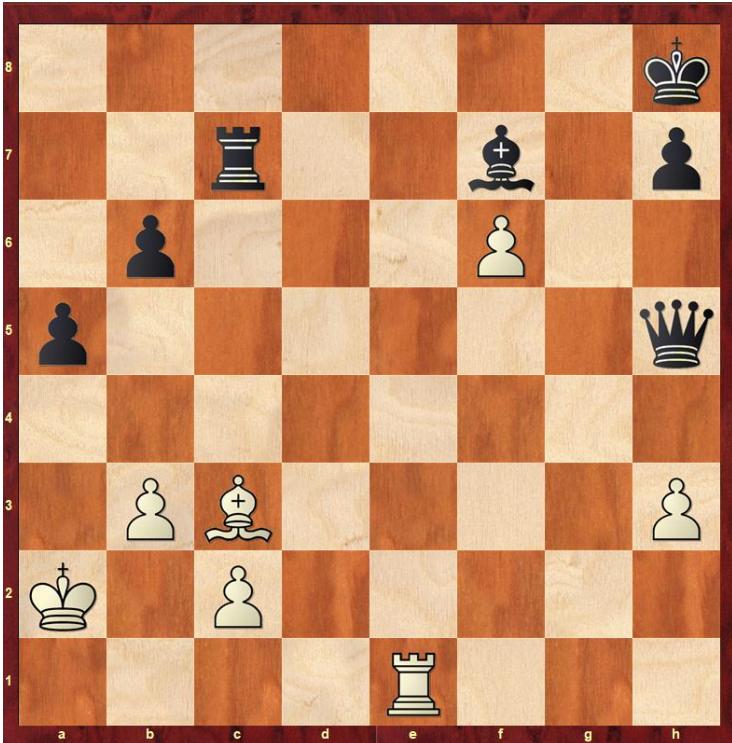
- Les blancs voient le mat de Boden avec Fb3 et Fh6, sauf que le pion g7 empêche la manœuvre
- 1.Dxh6 gxh6 si ...Dxb3 2.Dxg7#**
- 2.Fh6#**

Partie récréative

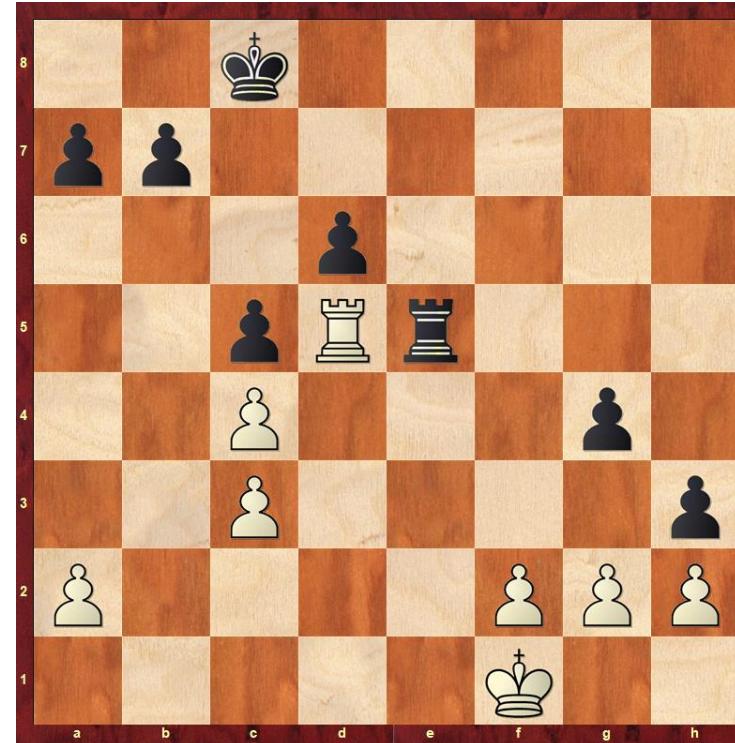
Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup

Noir

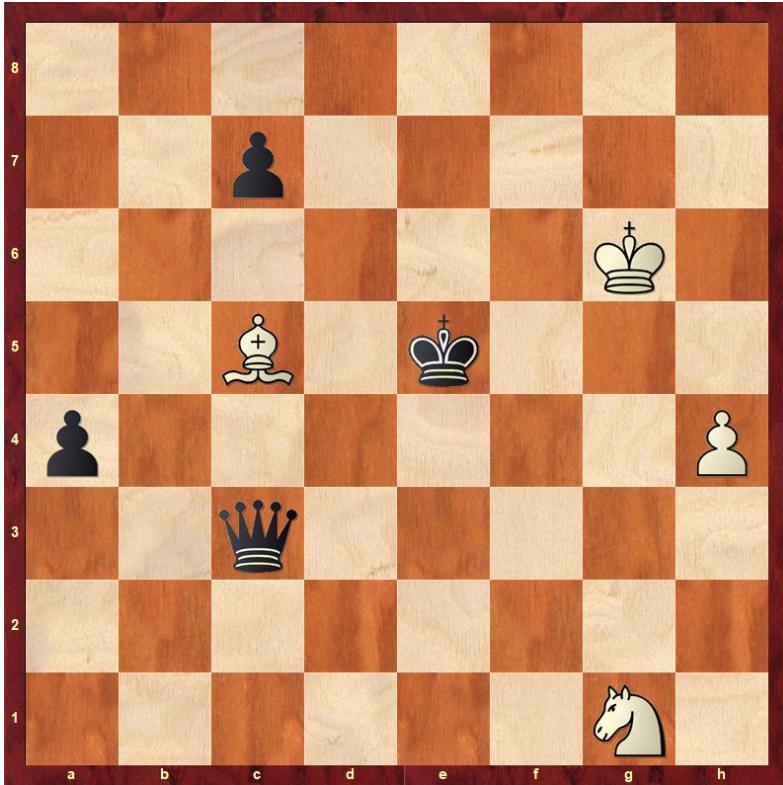


1. +- (#3): 1.Te8+ Fxe8 2.f7+ Txc3 3.f8D#
2. -- (-7.22): 1.Fe5 Df5 2.Te3 Txc2+ 3.Ra3 Df1 4.Fd4 Dc1+ 5.Ra4
3. -- (-7.28): 1.Fd4 Txc2+ 2.Ra1 Tg2 3.Tc1 Dxh3 4.Fxb6 Fxb3 5.F
4. -- (-7.79): 1.Fa1 Txc2+ 2.Rb1 Df5 3.Te5 Tb2+ 4.Rxb2 Dxe5+ 5

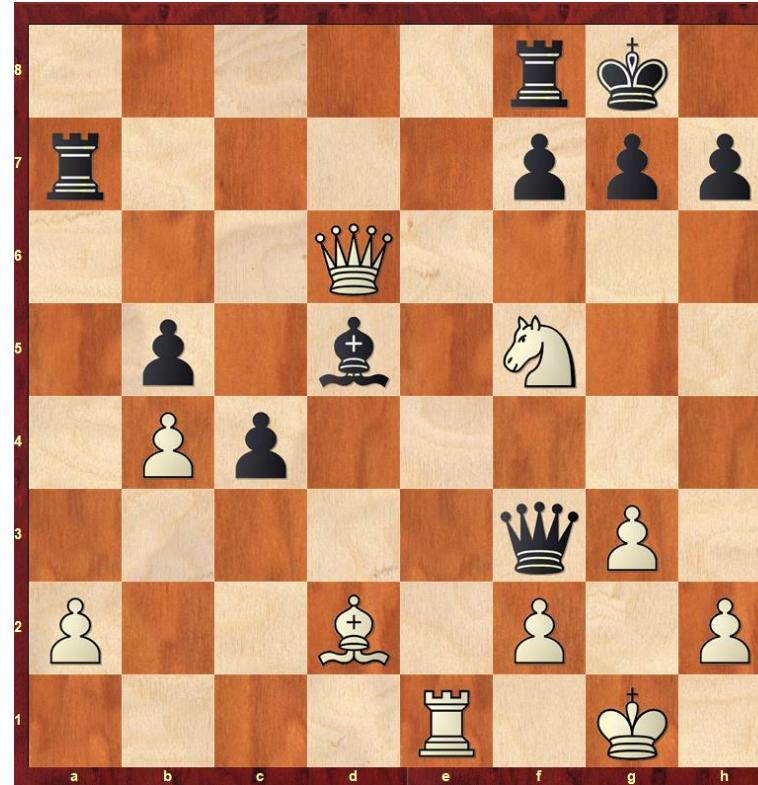


1. -- (-8.13): 1...Te1+ 2.Rxe1 hxg2 3.Re2 g1D 4.Txd6 Dxh2 5
2. -- (-2.61): 1...Txd5 2.cxd5 b5 3.gxh3 gxh3 4.Re2 Rd7 5.Rd
3. ♜ (-0.64): 1...hxg2+ 2.Rxg2 Te4 3.Txd6 Txc4 4.Rg3 a5 5.Tf6
4. ♜ (-0.63): 1...Te4 2.gxh3 gxh3 3.Txd6 Txc4 4.Td3 Th4 5.Re2

Trouver le meilleur coup

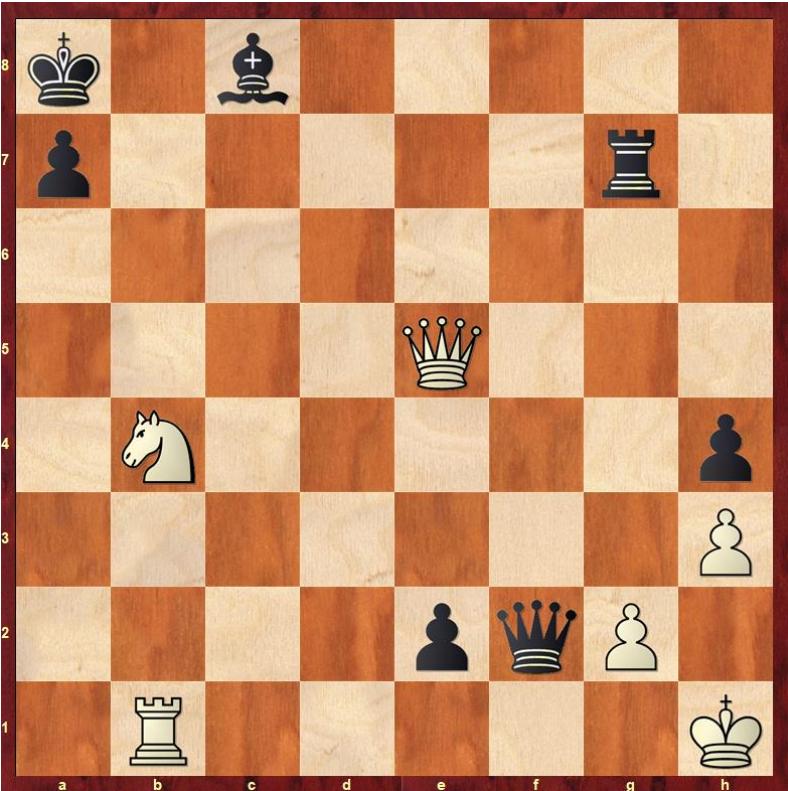


1. + - (3.70): 1.Fd4+ Dxd4 2.Cf3+ Rd5 3.Cxd4 Rc4 4.Cc2 Rb3 5.h5 R
2. -- (-#10): 1.Rf7 Dxc5 2.Cf3+ Rd5 3.Cg5 a3 4.Ch7 a2 5.Cf6+ Rc6
3. -- (-#10): 1.Fe7 Re6 2.Fg5 a3 3.Ce2 Dc2+ 4.Rg7 Dxe2 5.Ff6 Dg4
4. -- (-#10): 1.Fb4 Dxb4 2.Cf3+ Rd5 3.Cg5 a3 4.Ch7 a2 5.Cf6+ Re6



1. +- (#4): 1.Ch6+ gxh6 2.Dxf8+ Rxf8 3.Fxh6+ Rg8 4.Te8# **Mat de Pillsbury**
2. -- (-6.95): 1.Rf1 Dxf5 2.Fe3 Dh3+ 3.Re2 Txa2+ 4.Rd1 Dh5+ 5.g4
3. -- (-9.29): 1.Dxd5 Dxd5 2.Fe3 Te8 3.Ta1 Tc7 4.g4 Td7 5.Fd4 Te4 €
4. -- (-12.00): 1.Ce7+ Txe7 2.Dxd5 Dxd5 3.Txe7 Dxd2 4.Tc7

Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1. Db8+ Rxb8 2. Ca6+ Ra8 3. Tb8# **Mat des Arabes**
 2. ♭ (-0.46): 1. Tg1 Df1 2. De4+ Tb7 3. Cd5 Fd7 4. Dxh4 Fc6 5. Dd8+
 3. ♭ (-1.53): 1. De4+ Tb7 2. Tg1 Df5 3. Dc4 De6 4. Dc3 Fd7 5. Cd3 D
 4. +- (-3.30): 1. Dxg7 e1D+ 2. Txe1 Dxe1+ 3. Rh2 Dxb4 4. Df6 Rb7+

Noir



1. +- (-6.48): 1...Ce3 2.fxe3 fxe3 3.Tc7 Txc7 4.g4 Tc1 5.Rg2 T
 2. = (0.00): 1...Cxh2 2.Rxh2 Txf1 3.f3 Ta1 4.a5 e5 5.Tc7 Ta4 6
 3. = (0.13): 1...h5 2.Tb5 Ta1 3.Tc5 Txa4 4.Tc4 Re5 5.b5 Txc4
 4. ± (0.53): 1...Ta1 2.Tc7 Txa4 3.Tc4 Re5 4.g3 Ta2 5.Txf4 f5 6.