

Milieu de partie

Leçon 5 : Notions et concepts fondamentaux

Qu'est-ce qu'une MENACE aux échecs ?

Pour les juniors

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)
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.

OK

Leçon 4 et 5

Leçon 6

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

On ne peut pas voir de tel mat, sans prendre le temps de la réflexion

1. **Le mat de Cozio** ressemble au Mat de Boden, mais se réalise avec le Fou et la Dame. La Dame bloquant, par son rôle de Tour, les sorties latérales du Roi.
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat de Cozio, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat de Cozio



Exemple 1



Voir
Agir

Exemple 2



- a. Les blancs voient le mat de Cozio avec le Fa4 et la dame qui vient en e5 et jouent:
- b. **1.Txe7+! Rxe7**
2.Fb4+ Fd6 (pour pas perdre une pièce)
(S'ils jouent Rd8 attention de jouer d'abord Td1 pour closer le Roi et récupérer le Fd7, car sur Fxf8 b5!!)
- c. 3.Fxd6 Rxd6 4.De5#

- a. Les blancs voient le mat de Cozio avec Df4# et jouent:
- b. **1.Fxc7+! Rxc7 2.Txd6 Rxd6 3.Txe5 gagne une pièce au minimum et maintenant**
- c. si Rxe5 4.Df4# mat de Cozio
si autre coup les Blancs gagnent une pièce et la partie

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

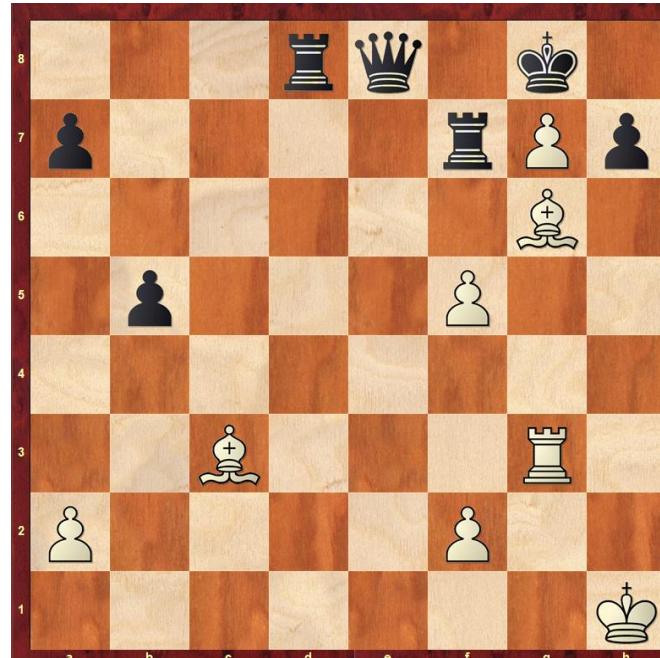
Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat d'Andersen** est une sorte de Mat à l'étouffer avec une Tour et un pion protégé
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat d'Andersen, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat d'Andersen



Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat d'Andersen et jouent :
- b. **1.Fxh7+!** Rxh7
- c. 2.Th3+ Rh8
- d. 3.Th8#

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.b4 Fxb4 5.c3 Fa5 6.d4 exd4 7.0–0 Fb6 8.cxd4 d6 9.d5 Ca5 10.Fb2 Ce7 11.Fd3 0–0 12.Cc3 Cg6 13.Ce2 c5 14.Dd2 f6 15.Rh1 Fc7 16.Tac1 Tb8 17.Cg3 b5 18.Cf5 b4 19.Tg1 Fb6 20.g4 Ce5 21.Fxe5 dxe5 22.Tg3 Tf7 23.g5 Fxf5 24.exf5 Dxd5 25.gxf6 Td8 26.Tcg1 Rh8 27.fxg7+ Rg8 28.Dh6 Dd6

Exemple 2



- a. Les blancs voient le mat d'Andersen et jouent:
- b. **1.Dxh7+!** Rxh7
- c. 2.f6+ (et pas Th3+ contré par Dh6!!) Rg8
- d. 3.Fh7+!! (et pas Th3 contré par Txg7) RxF
- e. 4.Th3+ Rg8 5.Th8#

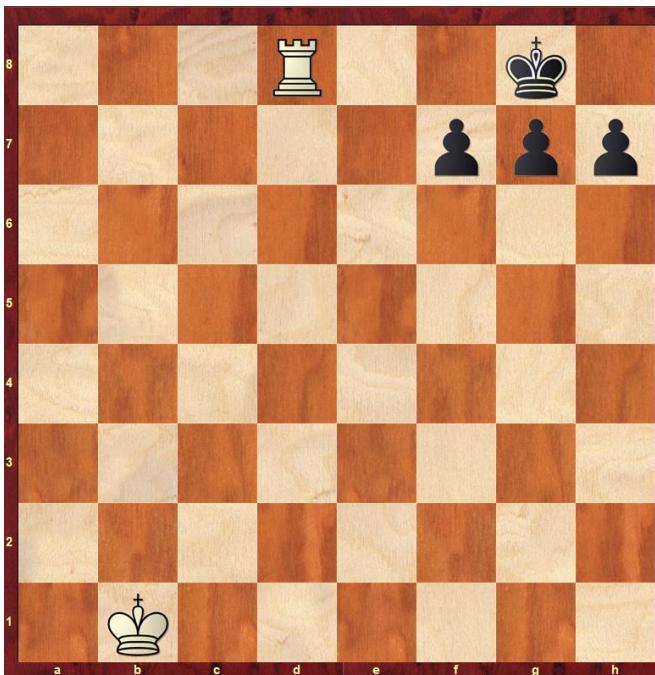
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

Le Mat du couloir est assez fréquent, donc à bien maîtriser !

1. **Le mat du couloir** est un des mats les plus classiques des échecs, il se produit lorsque le Roi a perdu ses soutiens sur la 8^{ème} rangée.
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat du couloir, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat du couloir



Exemple 1, les Noirs jouent



- a. Les Noirs voient le mat du couloir comme suffisamment fort pour jouer :
- b. **1....Db2!!** 2.Tbd1 Txa1 gagne une tour
- c. si 2.Txb2 Mat du couloir avec Txa1#
si 2.Txa2 Mat du couloir avec Dxb1#
si 2.Dd1 2.Dxf2+ Rh1 Mat du baiser de la mort avec Dg2#

Exemple 1



- a. Les blancs voient, grâce à leur Fb2, le mat du couloir avec les Tours doublés et jouent:
- b. **1.Dxc8+!** Txc8
2.Td8+ Txd8
3.Txd8#
- c.

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat des épaulettes** se réalise quand le Roi est bloqué par deux pièces, en général les Tours, et que la Dame peut faire Mat au milieu
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat des épaulettes, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat des épaulettes



- a. Les blancs voient le mat des Epaulettes avec la dame qui vient en g6 et jouent:
- b. **1.Cxg6!** Cxg6
- c. 2.Dg6#



- a. Les blancs voient le mat des Epaulettes avec la dame qui vient en f6 et jouent:
- b. **1.Txg8+!** Txg8 2.Df6+ Cf7
- c. 3.Dxf7# et la partie se finit par le baiser de la mort

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. Le mat de Greco se réalise avec la Dame et le Fou ou la Tour et le Fou
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat de Greco, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat de Greco



- a. Les blancs voient le mat de Gréco avec Dh3, mais il faut ouvrir la colonne h pour commencer et jouent:
- b. **1.Cg6+!** hxg6
- c. 2.Dh3#



- a. Les blancs voient le mat de Greco avec Fd6 et Ta1 et jouent:
- b. **1.Dxa7+** Rxa7
- 2.Ta4+ Rb8 3.Ta8+ Rxa8 (si ... Rc7 4.b6# attention si on a pas vu ce mat, on a de la chance pour cette fois!)
- C. 4.Fd6#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

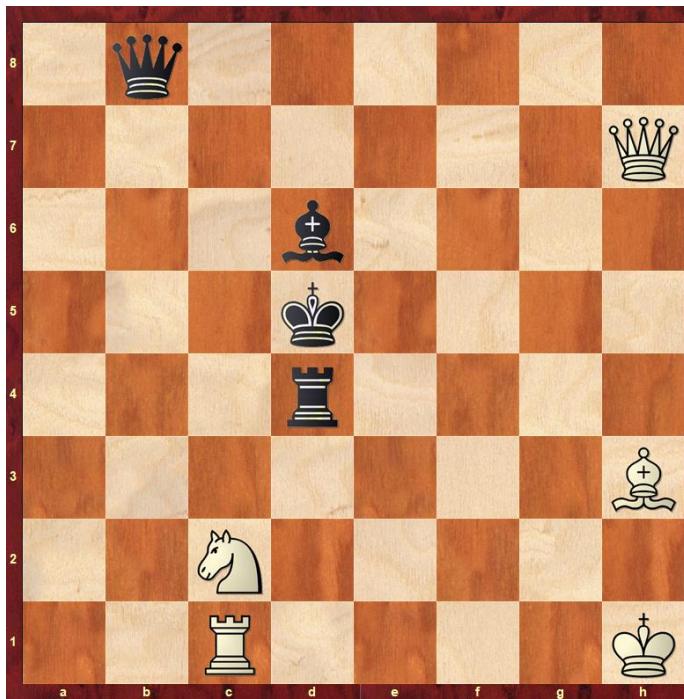
Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat du Guéridon :** Le mat du guéridon arrive lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce ennemie et qu'il est gêné dans sa fuite par deux pièces placées en diagonale (le Guéridon). Il existe beaucoup de variante de ce mat (voir exemples).
2. **Le Plan :** a) Reconnaître le mat du Guéridon, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

**Tableau de Mat
Le Mat du Guéridon**

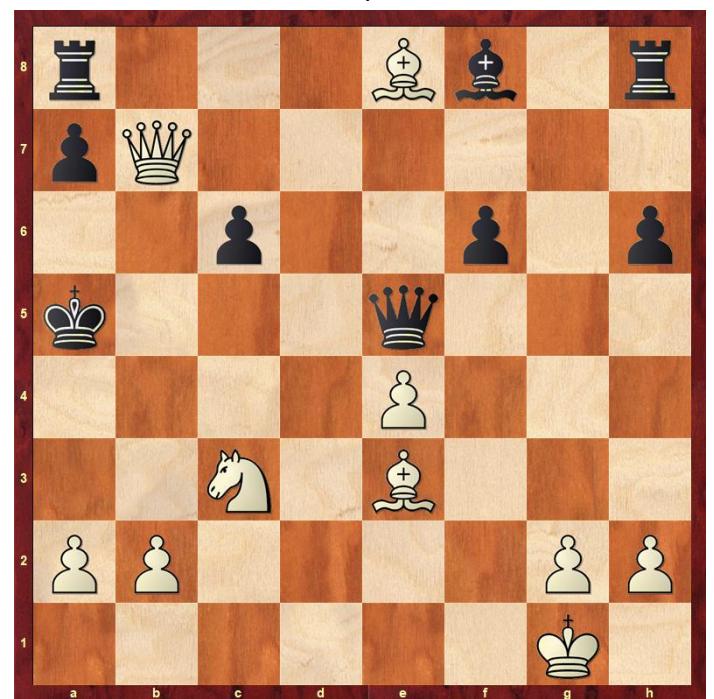


Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat du Guéridon avec Df5, mais il faut d'abord amener le Roi en e5 et jouent:
- b. **1.Ce3+!** Re5
- c. 2.Df5#

Exemple 2



- a. Les blancs voient le mat du Guéridon, mais il faut d'abord installer le Guéridon et jouent:
- b. **b4+!** Fxb4 (1 pièce installée), il faut encore la deuxième et on joue 2.Fb6+ axb6 (la deuxième pièce du Guéridon est en place,
- c. on peut donc mater avec 3.Dxa8#

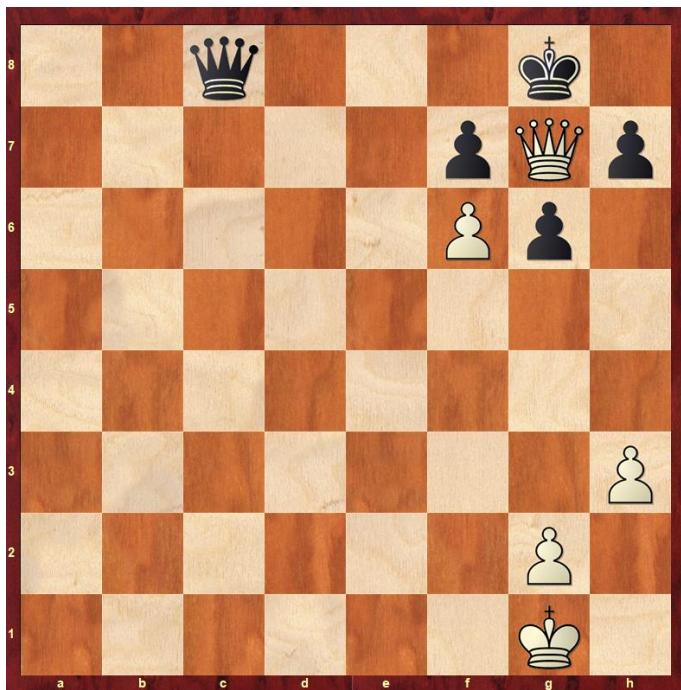
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

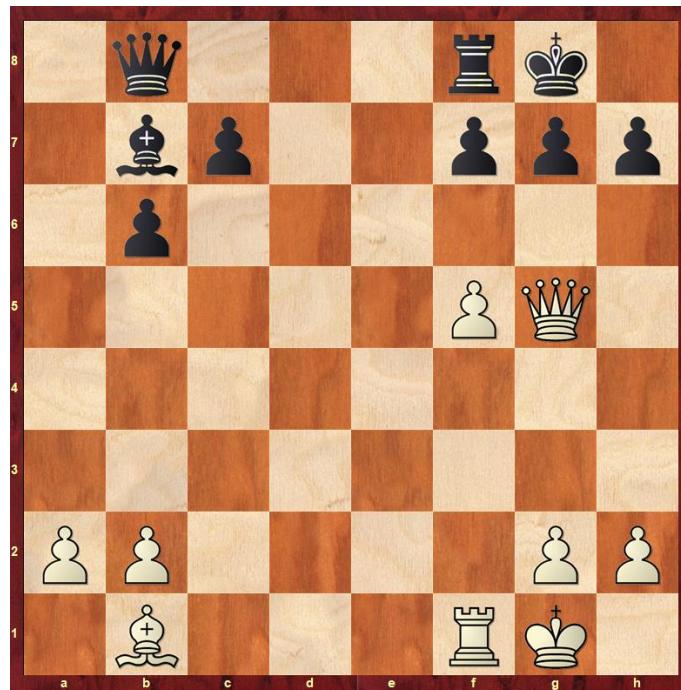
1. Le mat de Lolli se réalise avec 1 pion et la Dame et est similaire au baiser de la mort
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat de Lolli, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Le Mat de Lolli est aussi un des mat qu'on retrouve souvent, donc à maîtriser

Tableau de Mat Le Mat de Lolli



Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat de Lolli et jouent:
- b. **1.f6!** g6 (sinon le mat du baiser de la mort en g7) 2.Dh6
- c. suivi du mat Dg7#

Exemple 2



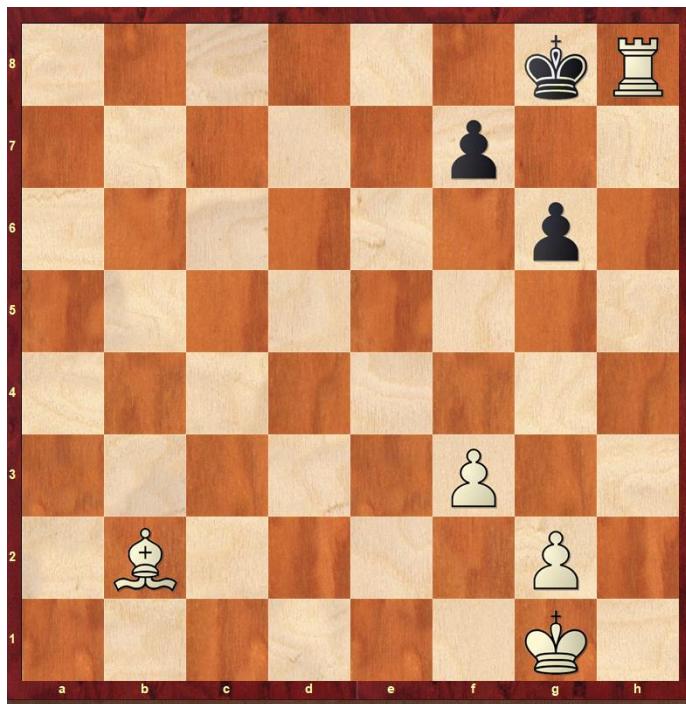
- a. Les blancs voient le mat de Lolli et jouent:
- b. **1.f6!**
Si ... gxf6 2.Fxf6 Fxf6 3.exf6 suivi de Dg5 et Dg7#
Si ... Fxf6 2.Fxf6 Txe5 tous les autres coups amènent au mat en quelques coups 3.Fxe5 et les Blancs ont une tour en plus

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat de Mayet** est un mat classique qu'on retrouve souvent dans les parties. Il est simple à comprendre et à jouer !
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat de Mayet, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat de Mayet

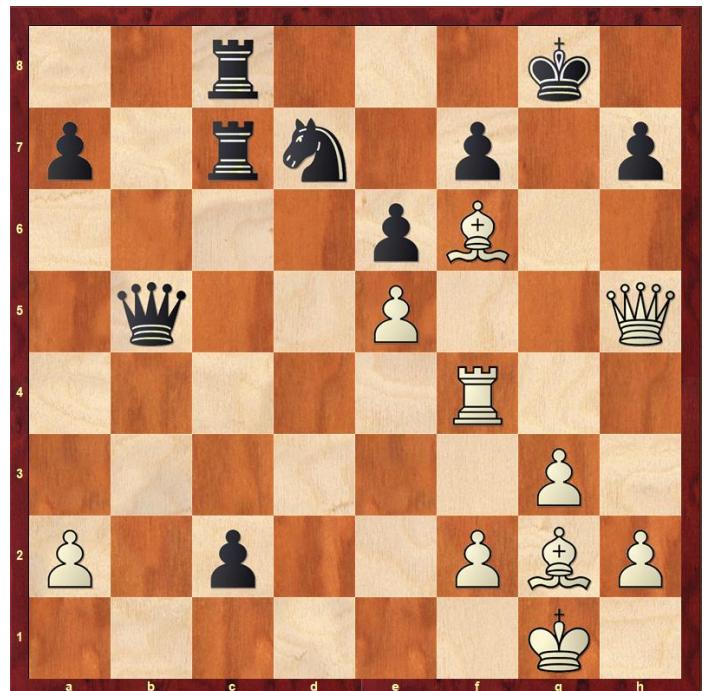


Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat de Mayer et jouent:
- b. **1.Dxh7+!** Rxh7
2.Th5+ (on voit la puissance de la paire de fou) Rg8
- c. 3.Th8#

Exemple 2



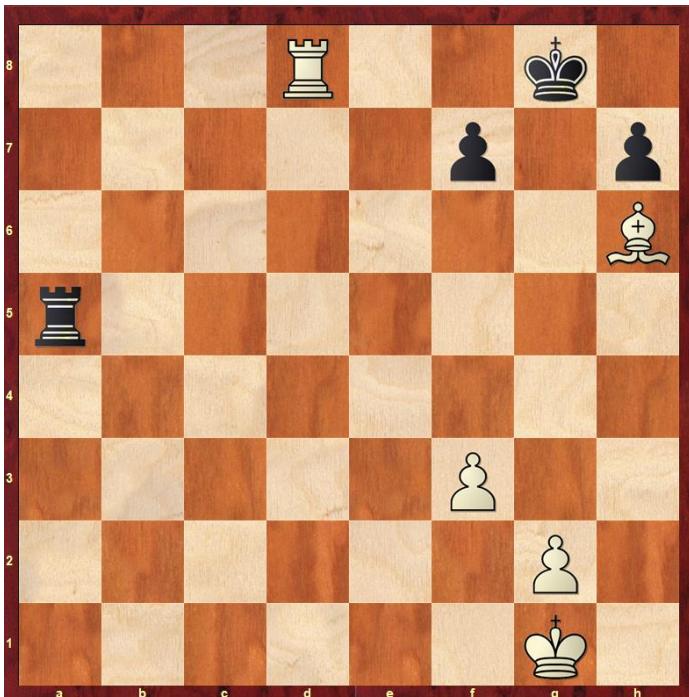
- a. Les blancs voient le mat de Mayet et jouent:
- b. **1.Dxh7+!** Rxh7 2.Th4+
- c. si ... Rg8 3.Th8# mat de Mayet
si ... Rg6 3.Fe4# jolie mat avec la paire de fou

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

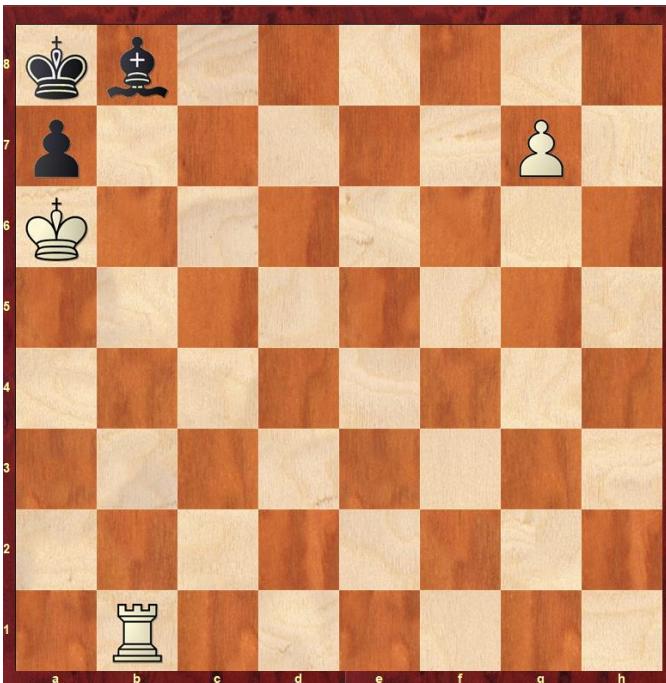
1. **Le mat de Morphy** demande une excellente collaboration entre un Fou et une Tour
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat de Morphy, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat Le Mat de Morphy



Ce mat peut avoir plusieurs formes,
Mais l'esprit reste le même (T et F)

Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat de Morphy et jouent:
- b. **1.g8=F!** et pas Dame car PAT les Noirs jouent n'importe quel coup du Fb8
- c. 2.Fd5#

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cgf6 6.Cg3 e6 7.Fd3 c5 8.0–0 Fe7 9.c3 0–0 10.Te1 b6 11.h3 Fb7 12.Ff4 Fxf3 13.Dxf3 cxd4 14.cxd4 Cd5 15.Fe4 C7f6 16.Fe5 Cxe4 17.Cxe4 Cf6 18.Tac1 Cxe4 19.Txe4 Dd5 20.Tc7 Fd6 21.Td7 Tad8

Exemple 2



- a. Les blancs voient le mat de Morphy et jouent:
- b. **22.Txd6!** Txd6 23.Df6
- c. si Dxe4 Dxe4 gagne la Dame 1-0
si gxf6 24.Tg4+ Rh8 25.Fxf6#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. Le mat de l'Opéra se réalise à l'aide d'une Tour et d'un Fou sur un Roi resté au centre (n'ayant pas roqué !)
2. Le Plan : a) Reconnaître le mat de l'Opéra, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat

Le Mat de L'Opéra



Ce mat est un exemple d'exploitation d'un Roi adverse resté au centre de l'échiquier.
A montrer dans toutes les écoles d'échecs !

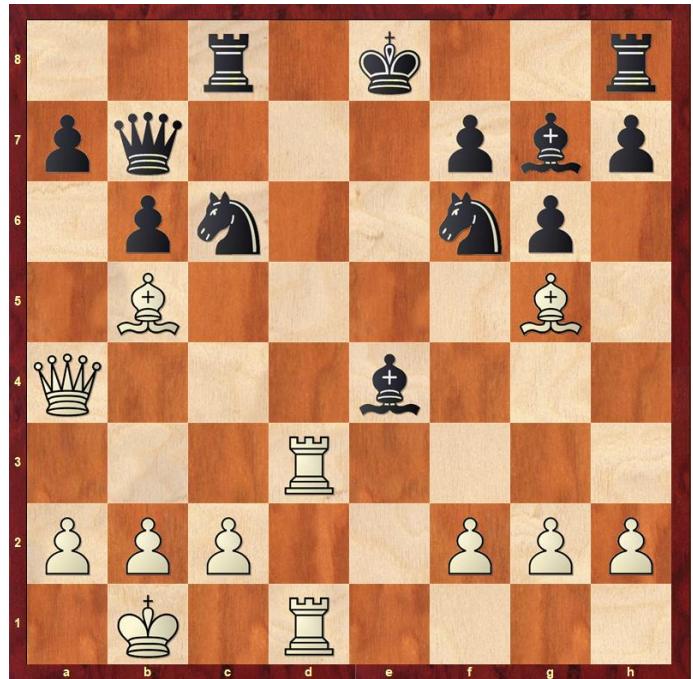
Paul Morphy – Duke Karl (1858) 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Fg4
4.dxe5 Fxf3 5.Dxf3 dxe5 6.Fc4 Cf6 7.Db3 De7 8.Cc3 c6
9.Fg5 b5 10.Cxb5 cxb5 11.Fxb5+ Cbd7 12.0–0–0 Td8

Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat de l'opéra avec Fg5 et Td8 mais il y a quelques pièces à éliminer d'abord et jouent:
- b. **1.Txd7!** Txd7 2.Td1 De6
3.Fxd7 Cxd7
4.Db8+ Cxb8 5.Td8#

Exemple 2



- a. Les blancs voient le mat de l'opéra avec Fg5 et Td8 et jouent:
- b. **1.Dxe4+!**
si ... Cxe4 2.Td8+ Txd8 3.Txd8# mat de l'opéra
si ... De7 2.Fxc6+ Rf8 3.Df3 et on a gagné 2 pièces
si ... Rf8 2.Fxc6 Dc7 3.Df3 Dxc6 4.Tc3 Dxf3 5.Txc8+ Re7
6.Tc7+ Re6 7.gxf3 avec 1 pion et une qualité les blancs sont mieux et doivent gagner

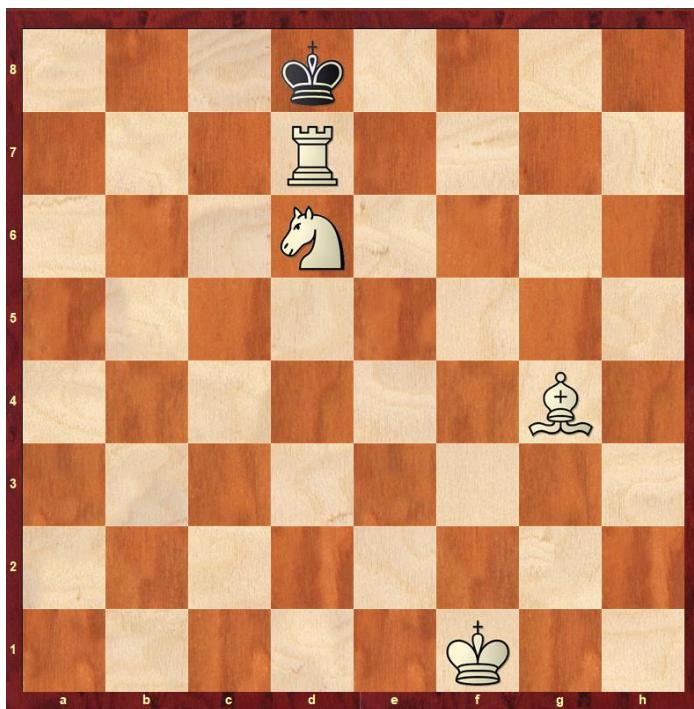
Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

- 1. Le mat de Vukovic :** Le Mat de Vukovic se produit lorsqu'une Tour et un Cavalier se coordonnent pour donner le mat.
- La Tour est protégée par une pièce amie (Pion, Fou ou Roi) et le Cavalier bloque les issues du Roi.
- 2. Le Plan :** a) Reconnaître le mat de Vukovic, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat

Le Mat de Vukovic



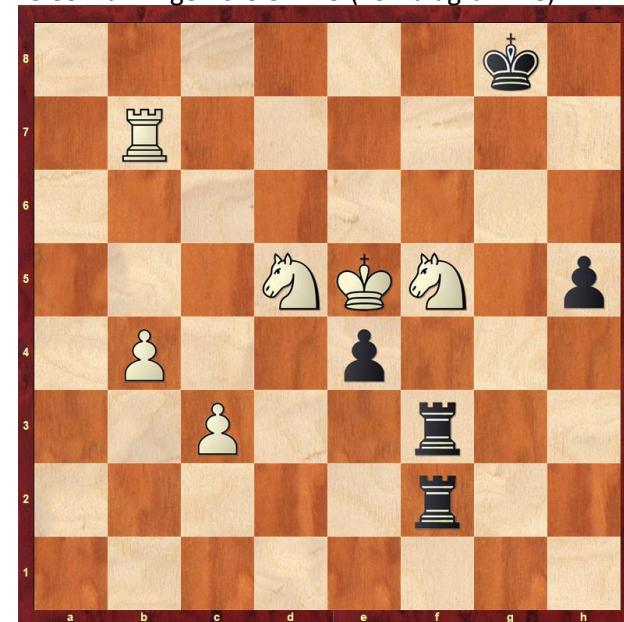
- a. Les blancs voient le mat de Vukovic et jouent:
- b. **1.Ch2+** Re1 2.Cf3+ Rf1 3.Tf2# mat de Vukovic
Rg1 3.Te1# mat du couloir

**Noter la force du Cavalier
quand le Roi est bloqué à la bande**

Torre,Eugenio (2505) - Ljubojevic,Ljubomir (2620) [B33]

Manila Marlboro Manila (4), 18.07.1976

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 e5 6.Cdb5 d6 7.Fg5 a6
8.Ca3 b5 9.Fxf6 gxf6 10.Cd5 f5 11.exf5 Fxf5 12.c3 Fg7 13.Cc2 0–0 14.Cce3
Fe6 15.g4 Dh4 16.Fg2 Ta7 17.Fe4 f5 18.Fxf5 Fxf5 19.gxf5 De4 20.Tg1 Txf5
21.Dg4 Dxg4 22.Txg4 Tf8 23.a4 Taf7 24.axb5 axb5 25.Ta6 Cb8 26.Txd6
Txf2 27.Cc7 T2f3 28.Re2 Tf2+ 29.Rd3 T8f4 30.Td8+ Rf7 31.Txg7+ Rxg7
32.Txb8 Rg6 33.Txb5 Txh2 34.b4 e4+ 35.Rd4 h5 36.Tb6+ Rf7 37.Ccd5 Tff2
38.Re5 Th3 39.Tb7+ Rg8 40.Cf5 Thf3 (voir diagramme)



- a. Les blancs voient le mat de Vukovic et jouent:
- b. **41.Cf6+** Rf8
- c. (si Rh8 42.Th7# mat des arabes) 42.Re6 Txf5 43.Tf7#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. **Le mat de Blackburne** demande une très bonne coordination des deux Fous et d'un Cavalier pour capturer le Roi adverse. Il n'est donc pas facile à placer.
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 Blackburne



Les Blancs ont fait mat en jouant 1.Fh7#

Exemple 1



- a. Les blancs voient le mat de Blackburne avec Fd3, Fc3 Ch6, mais le pion g7 fait obstacle et jouent:
- b. **1.Dxg7+!** Rxg7
- c. 2.Fc3+ Rg8
- d. 3.Ch6#

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Fb4+ 4.Cbd2 d5 5.a3 Fe7 6.e3 0–0
7.Fd3 c5 8.b3 cxd4 9.exd4 b6 10.0–0 Fb7 11.De2 Cc6
12.Fb2 Te8 13.Tfe1 Ff8 14.Tac1 g6 15.c5 e5 16.dxe5 bxc5
17.Cg5 Ch5 18.Dg4 Fc8 19.e6 Txe6 (voir diagramme)

Exemple 2



- a. Les blancs voient le mat de Blackburne et jouent:
- b. **1.Dxh5+!** gxh5
- c. 2.Fxh7#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

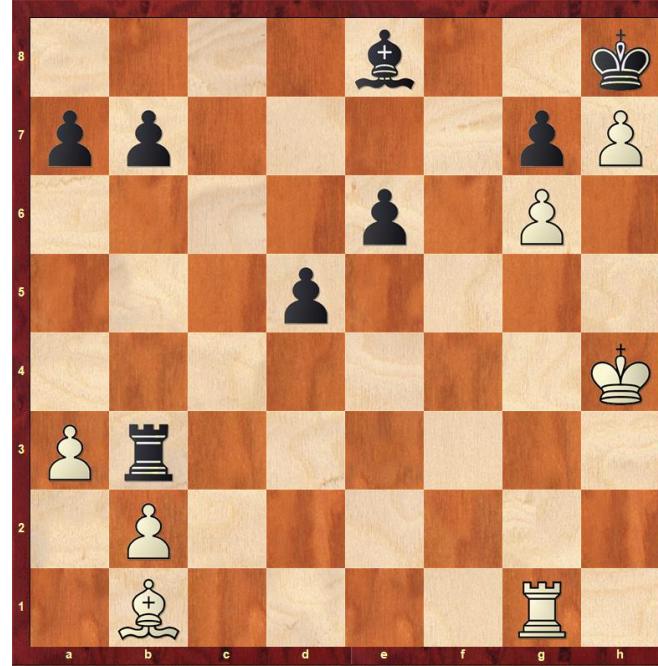
- a. **Le mat silencieux** : Un **mat forcé** dont **le ou les premiers coups ne sont pas des échecs** s'appelle un **mat silencieux**. Puisqu'il ne commence pas par un échec, un mat silencieux, qui semble venu de nulle part, est souvent spectaculaire. Pour cette même raison, il est aussi souvent difficile à repérer.
- b. **Le Plan** : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater

Exemple 1



- Les blancs voient un mat en g7 avec la Dame et jouent:
- Df8!** qui force le mat au coup suivant
- Dg7#

Exemple 2



- Les blancs voient le mat en f8 avec la Tour et jouent:
- 1.Tf1!** Tf3
- 2.Txf3 Ff7
- 3.Txf7 e5
- 4.Tf8#

Exemple 3



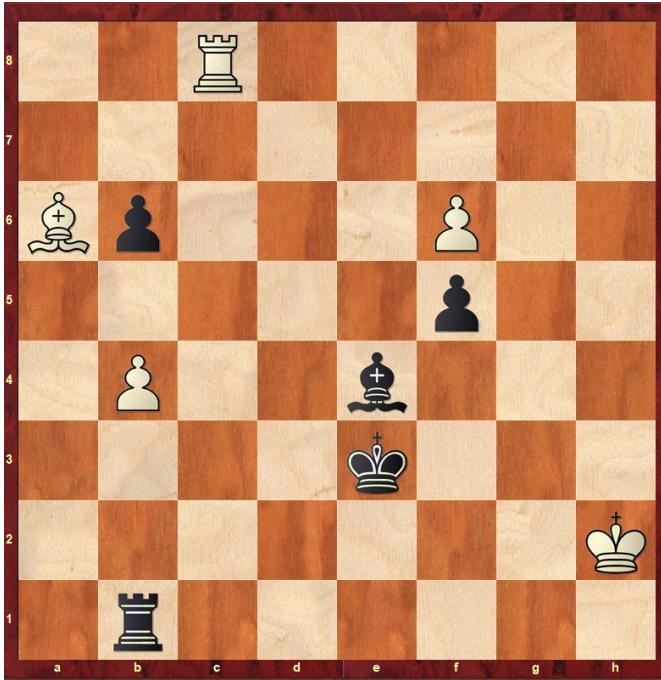
- Les blancs voient le mat en g7 ou h8 avec la Dame, mais il y a le Ff8 qui protège et jouent:
- 1.Tb8!** (Pour éliminer le protecteur) De8
- 2.Txe8 Cxe8
- 3.Dh8#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

- 1. Le mat silencieux :** Un mat forcé dont le ou les premiers coups ne sont pas des échecs s'appelle un mat silencieux. Puisqu'il ne commence pas par un échec, un mat silencieux, qui semble venu de nulle part, est souvent spectaculaire. Pour cette même raison, il est aussi souvent difficile à repérer.
- 2. Le Plan : a) repérer le mat, b) jouer le ou les coups amenant à la position de mat c) mater**

Exemple 4 (Noirs jouent)



- a. Les blancs voient le mat en h1 avec la Tour, mais constate que le Roi blanc a une case de fuite en g3:
- b. **1.Rf4!** qui ferme le réseau de mat ...Tc1 2.Txc1 Ff1 3.Txf1 f7
- c. 4.Th1#

Exemple 5



- a. Les blancs voient le mat en g7 avec la Dame ou à l'étouffer avec T et F et jouent:
- b. **1.Df6!** gxf6 (si ...Dxe5 2.Dxe5 1-0)
2.Tg4+ Rh8
3.Fxf6#

Exemple 6



- a. Les blancs voient le mat en f2 avec le Fou après avoir joué Rh2, mais ce coup immédiat ne marche pas car la De6 vient en e2 avec échec. Il trouve la solution par:
- b. **1.Dxh6!** (sacrifice de déviation) DxD 2.Rh2 Ce3 3.Fxe3 c5 4.Ff2#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Les mat(s) rares

Il est intéressant de les connaître, même s'ils apparaîtront très rarement vu leur configuration

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Un Mat à apprendre
par cœur !
(position et coups)

- Le mat de Stamma** propose une configuration spéciale où **le Cavalier va faire des miracles**. C'est un échec et mat très utile à connaître pour bien jouer les finales de Cavalier.
- Le Plan :** a) Reconnaître le mat de Stamma, b) jouer les coups amenant au mat c) mater

Tableau de Mat

Le Mat de Stamma



Connaître les principaux réseaux de mat

Position de départ



Habituellement un Cavalier ne suffit pas pour mater. Mais ici les blancs peuvent profiter de la position du Roi noir. En effet, celui-ci est coincé dans le coin de l'échiquier par son propre pion.

Cependant, la partie est loin d'être gagnée pour les blancs. En effet, les noirs souhaitent jouer leur Roi sur la case a1 suivi de l'avancée de leur pion sur la case a2. Ils menaceront de faire PAT et donc d'obtenir un match nul. Les blancs doivent donc se montrer astucieux.

→ **But des Blancs : obtenir cette position de départ !**

- Les blancs connaissent **par cœur** les coups à jouer pour obtenir le mat de Stamma et jouent:
- 1.Cf3!!** Les noirs doivent jouer Ra1 2.Cd4



si ... a2 3.Cb3# mat de Stamma

si ... Ra2

3.Ce2 Ra1

4.Cc1 (oblige les Noirs à jouer le pion) a2

5.Cb3# mat de Stamma

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

1. Les mats rares à connaître : Mat avec 2 Fous

2. Le Plan : a) Connaître par cœur les coups à jouer pour mater, b) jouer le ou les coups amenant au mat c) mater



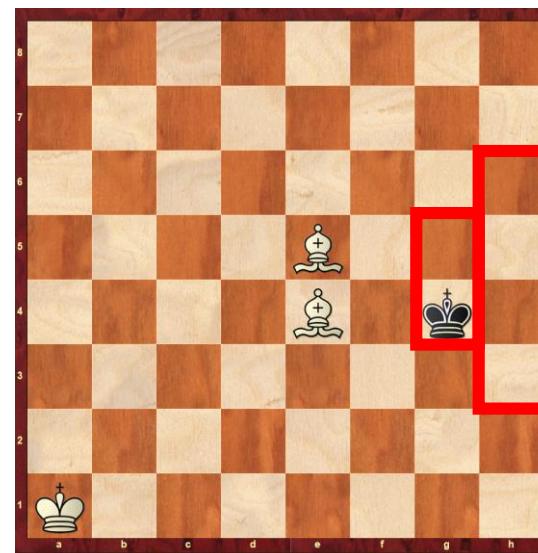
La Stratégie pour mater lorsqu'il ne vous reste que deux Fous contre le Roi adverse, il faut:

- utiliser vos deux Fous pour bloquer le Roi adverse dans une zone triangulaire
- approcher votre Roi pour contraindre l'adversaire à reculer sur un bord de l'échiquier
- lorsque votre adversaire est au bord de l'échiquier, votre Roi doit être à deux rangées (ou colonnes du bord)
- il faut alors manœuvrer avec le Roi et vos deux Fous pour mater votre adversaire dans un coin de l'échiquier

Phase a) utiliser vos deux Fous pour bloquer le Roi adverse dans une zone triangulaire

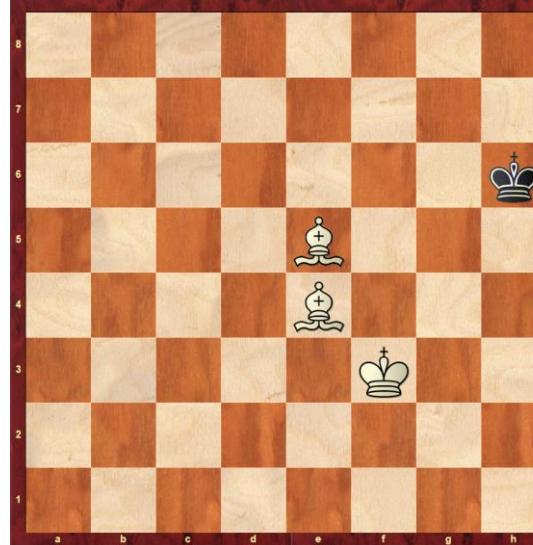
1.Fe4

(le Roi Noirs n'a plus que 6 cases)



Phase b) approcher votre Roi pour contraindre l'adversaire à reculer sur un bord de l'échiquier

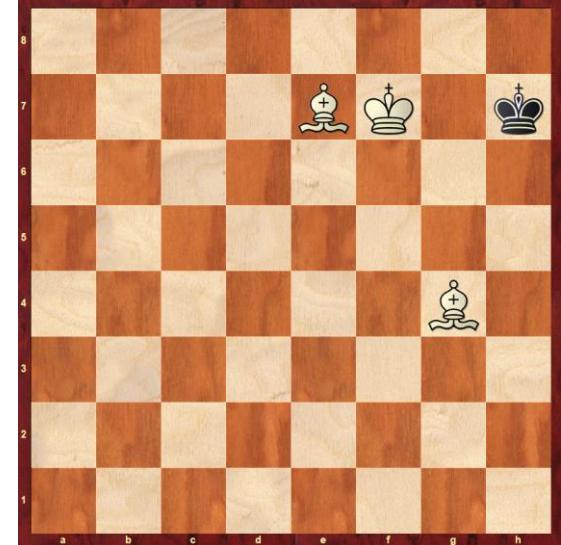
- ...Rg5 2.Rb2 Rg4 3.Rc3 Rg5
- Rd3 Rg4 5.Re3 Rg5 6.Rf3 Rh6



Phase c) lorsque votre adversaire est au bord de l'échiquier, votre Roi doit être à deux rangées (ou colonnes du bord)

- 7.Rf4 Rh5 8.Fg7 Rh4 9.Ff6+ Rh5
- 10.Ff5 Rh6 11.Re5 Rh5 12.Re6 Rh6 13.Rf7 Rh5 14.Fe7 Rh6
- 15.Fg4 Rh7

Et il ne reste qu'à mater par



Phase d) il faut alors manœuvrer avec le Roi et vos deux Fous pour mater votre adversaire dans un coin de l'échiquier

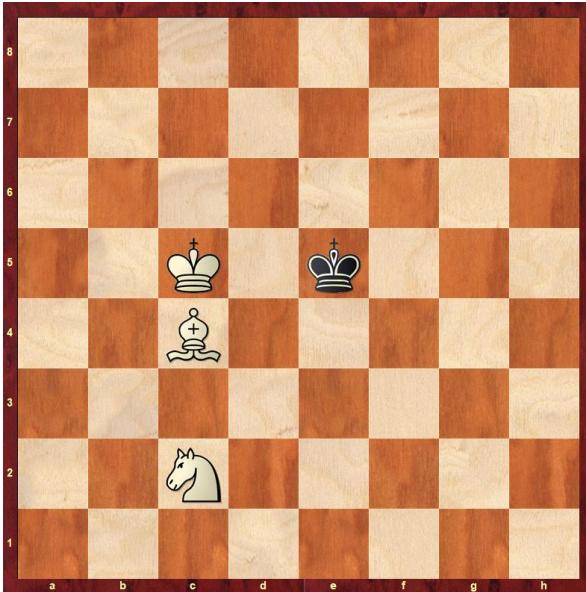
- 16.Ff8 Rh8
- 17.Fg7+ Rh7
- 18.Ff5#

Milieu de partie – 3. Créer un réseau de mat

Connaître les principaux réseaux de mat

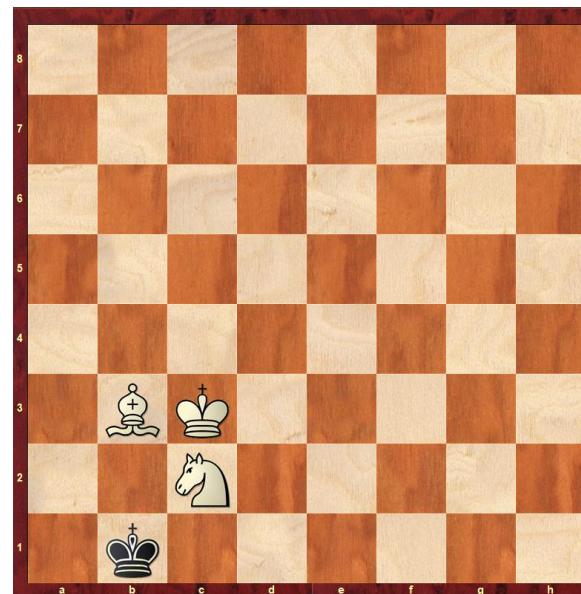
1. Les mats rares à connaître : Mat avec 1 Fou et 1 cavalier

2. Le Plan : a) Connaître par cœur les coups à jouer pour mater, b) jouer le ou les coups amenant au mat



L'aspect le plus important de ce mat **est la coordination des pièces**. Il faut les faire fonctionner **main dans la main** pour piéger le roi adverse. N'oubliez pas que si le fou contrôle une couleur de cases, le cavalier doit contrôler l'autre. Il est primordial d'accepter ce principe pour comprendre les coups que vous allez devoir jouer.

- Phase 1 : amener le Roi au bord de l'échiquier
- Phase 2 : amener le Roi dans le coin de la couleur du Fou
- Phase 3 : donner le Mat

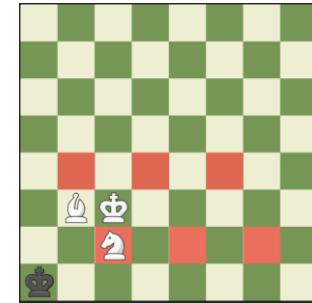


Dans ce coin, il n'est pas possible de mater le Roi Noirs

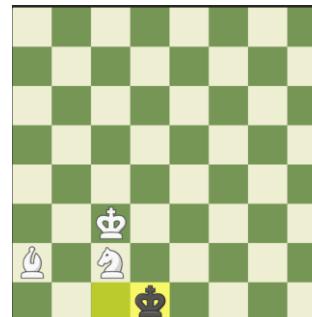
Phase 1 :
amener le Roi au bord de l'échiquier

1.Cd4 Rf4 2.Rd5 Re3 3.Ce6 Rd2 4.Rd4 Rc2
5.Cc5 Rb2 6.Cd3+ Rc2 7.Cb4+ Rb1 8.Rc3 Ra1
9.Ca2 Rb1 10.Fb3 Ra1 11.Cb4 Rb1 12.Cc2

Les astuces :
Premièrement, le déplacement du cavalier, qui devra dessiner une sorte de W pour accomplir sa mission.



Deuxièmement, c'est presque toujours le cavalier qui mène la danse. Lorsque vous repoussez le roi adverse vers le bon coup, c'est généralement le cavalier qui saute en premier, suivi par le roi, puis par le fou.



Les coups logiques sont :
1.Cd4 Rc1 2.Ce2+ Rd1 3.Rd3 Re1
4.Re3+ etc...

Phase 2 :
amener le Roi dans le coin de la couleur du Fou

1.Fc4 Rc1 2.Fa2 Rd1

3a.Cd4 Rc1 4.Ce2+ Rd1 5.Rd3 Re1 6.Re3 Rd1
7.Fb3+ Re1 8.Cf4 Rf1 9.Fd5 Re1 10.Ff3 Rf1
11.Fe2+ Rg1 12.Rf3 Rh2 13.Rf2 Rh1 14.Rg3 Rg1

3b.Cd4 Re1 4.Rd3 Rf2 5.Ce2 Rf3 6.Fe6 Rf2 7.Fg4
Rf1 8.Re3 Rg2 9.Fe6 Rf1 10.Cf4 Re1 11.Fg4 Rf1
12.Fe2+ Rg1 13.Rf3 Rh2 14.Rf2 Rh1 15.Rg3 Rg1

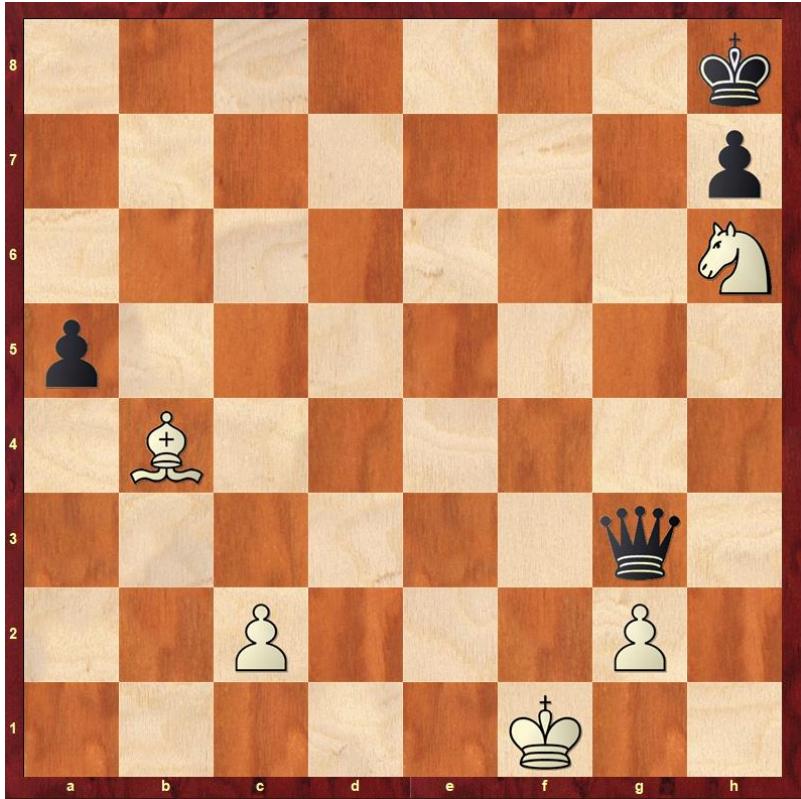


Phase 3 : Donner le mat
1.Ch3+ Rh1 2.Ff3#

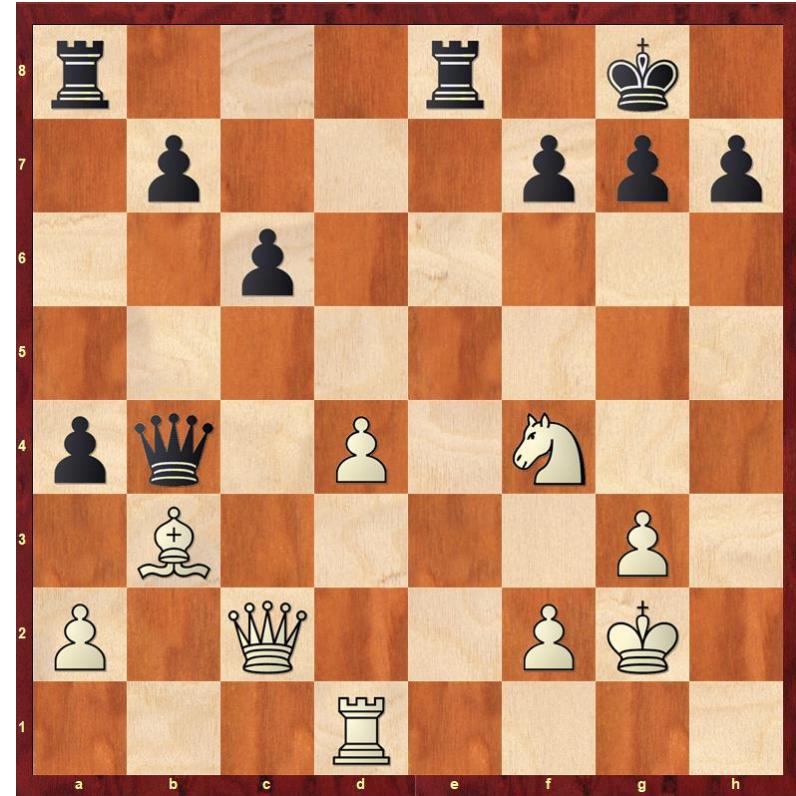
Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



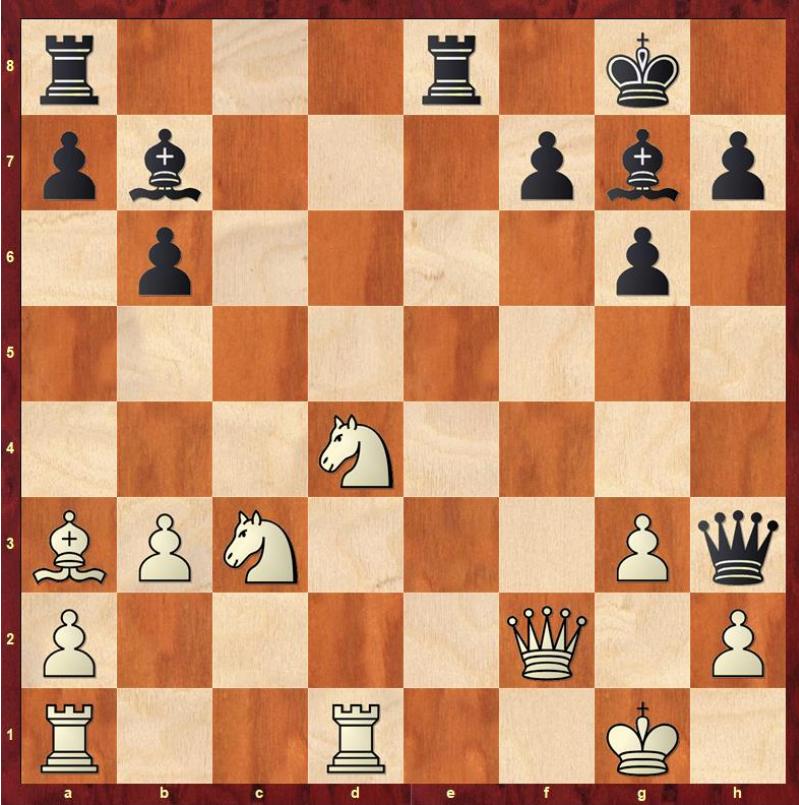
1. +- (4.79): 1.Fd6 Dg7 2.Fe5 a4 3.Fxg7+ Rxg7 4.Cf5+ Rf6 5.Ce3 a3
2. +- (-1.93): 1.Fxa5 Df4+ 2.Rg1 Dc1+ 3.Rf2 Dxh6 4.Fe1 Df4+ 5.Rg1
3. +- (-8.46): 1.Fd2 a4 2.Cf7+ Rg8 3.Cg5 a3 4.Ce4 Dg6 5.Cc3 Dxc2+
4. +- (-8.69): 1.Cf7+ Rg7 2.Fxa5 Df4+ 3.Rg1 Rxf7 4.Fe1 Dc1 5.Rf1



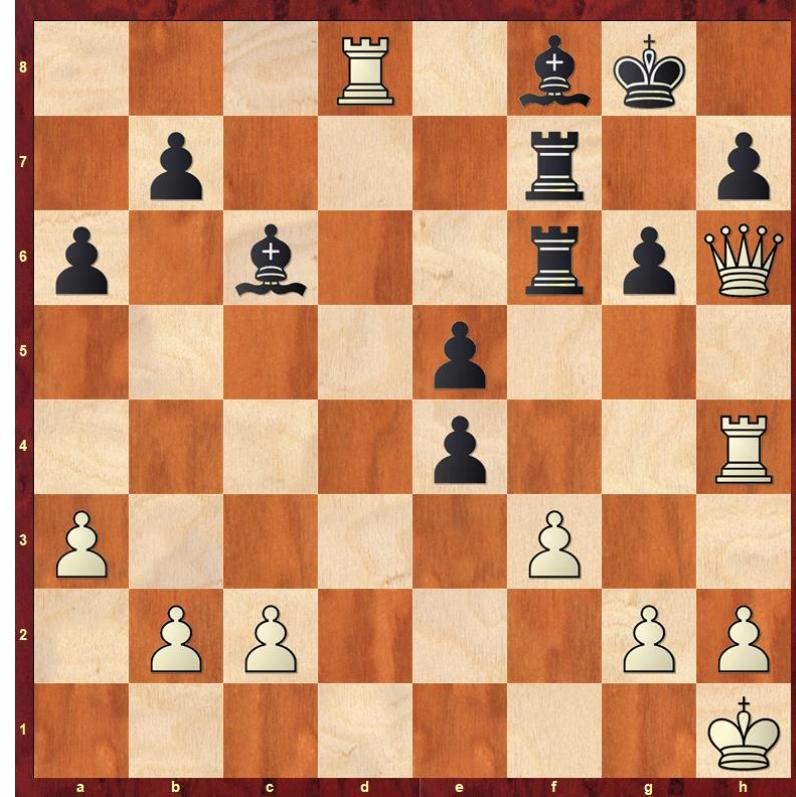
1. +- (7.63): 1.Dxh7+ Rf8 2.Fe6 Dd6 3.d5 Txe6 4.dxe6 Dxd1 5.Df5 f
2. +- (4.85): 1.Fc4 De7 2.Tb1 Tad8 3.Fd3 Txd4 4.Fxh7+
3. ♜ (-0.32): 1.Dc4 Dxc4 2.Fxc4 Ted8 3.Fd3 Td6 4.g4 b5 5.Ce2 Tb8
4. ♜ (-0.59): 1.Fxf7+ Rxf7 2.Dxh7 De7 3.Dh5+ Rg8 4.Th1 De4+ 5.R

Trouver le meilleur coup

Noirs jouent



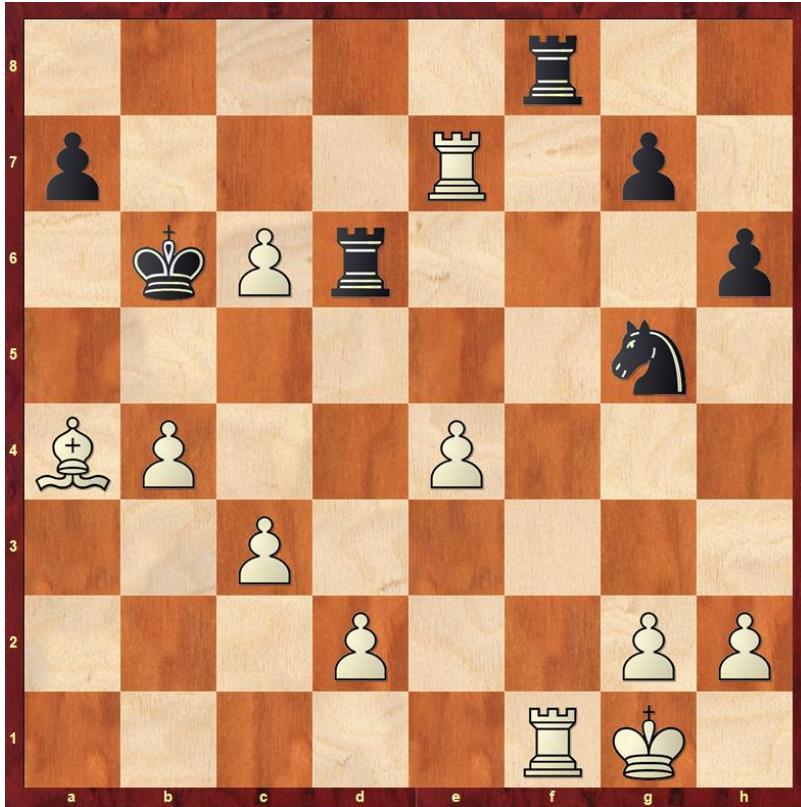
1. -- (-10.95): 1...Te1+ 2.Txe1 Fxd4 3.Ce4 Fxf2+ 4.Rxf2 Dxh2+
2. -- (-1.63): 1...Tac8 2.Cdb5 Txc3 3.Cxc3 Fxc3 4.Tac1 Dg4 5.Te
3. ♜ (-1.22): 1...Tad8 2.Cde2 De6 3.h4 Dh3 4.Dh2 Dc8 5.Df2 Fx
4. = (-0.01): 1...Dd7 2.Td2 Fh6 3.Td3 Fa6 4.Tf3 Tad8 5.Td1 Fg7



1. +- (#2): 1.Txf8+ Txf8 2.Dxh7#
2. +- (2.70): 1.h3 Td7 2.fxe4 Tf1+ 3.Rh2 Tg7 4.Txf8-
3. +- (2.46): 1.Rg1 Td7 2.fxe4 Fxe4 3.Th3 Fxc2
4. +- (2.46): 1.Th3 Tg7 2.Dd2 exf3 3.gxf3 Fxf3+ 4.T

Trouver le meilleur coup

Noirs jouent



1. -+ (-#3): 1...Ch3+ 2.gxh3 Tg6+ 3.Rh1 Txf1#
2. +- (7.50): 1...Tb8 2.Tf5 a6 3.d4 Txc6 4.Fxc6 Rxc6 5.d5+ Rd6
3. +- (7.52): 1...Txf1+ 2.Rxf1 Txc6 3.Fxc6 Rxc6 4.d3 g6 5.Txa7 Rb6
4. +- (9.32): 1...Cf3+ 2.gxf3 Tb8 3.Txg7 Txd2 4.c7 Tc8 5.Th7 Txc7+



1. = (0.23): 1.Fxh6 Cf6 2.Fe3 Ff8 3.Cc4 Db5 4.Td2 Fb4 5.Tc2 Cd5 6.
2. = (-0.24): 1.Fa7 f5 2.Df3 Dxf3 3.Cxf3 Tcd8 4.Tac1
3. ± (-0.36): 1.Ce4 De6 2.Dd3 Ted8 3.Dd5 Cc5 4.Dxe6 Cxe6 5.Fb6
4. ± (-0.40): 1.Cc4 De6 2.Txd7 Dxd7 3.Cb6 Df5 4.Cxc8 Txc8 5.Td1