

La Fourchette : 1

Fourchette, nom familier par lequel on désigne une attaque double (attaque d'une pièce qui met deux pièces adverses en prise en même temps). La condition nécessaire pour que la combinaison soit efficace est que sa conclusion donne un avantage de matériel.

La Fourchette royale est la plus prometteuse, elle met simultanément le Roi et la Dame adverses en prise.

Où placer le coup de fourchette ?

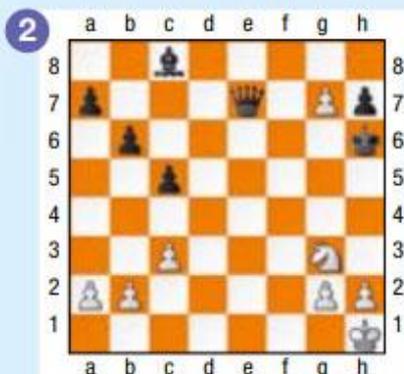


Tu as les Blancs et il faut à nouveau réaliser des fourchettes en un coup. Mais cette fois, il y a un peu plus de pièces sur l'échiquier, et c'est donc un peu moins facile.

Tu peux te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

On a souvent besoin d'un plus petit que soi...

Attention à ne pas se tromper de case.



Défense illusoire.



Une petite fourchette de Dame. Facile.

Si tu as trouvé l'exercice précédent, tu aurais (peut-être) pu battre un ancien champion du monde. Voici l'incroyable gaffe faite par Anatoli Karpov (avec les Noirs) qui vient de jouer le Cavalier en h5. Et oui, ça peut arriver même aux meilleurs. Les Blancs gagnent une pièce.



La Fourchette : 2



Un grand classique qu'il ne faut pas laisser passer en partie.



Pas de Cavalier ici, c'est donc le Fou ou la Tour qui vont devoir se charger de la fourchette.



Une fourchette ne se produira pas toujours par hasard dans une partie.

Bien souvent, il faudra la préparer.

Dans les positions suivantes, tu as toujours les Blancs et tu dois utiliser le thème de la fourchette pour créer des menaces et gagner du matériel. Attention, ce ne sont plus des combinaisons en un coup, et il faut désormais compter avec la meilleure réponse de l'adversaire.

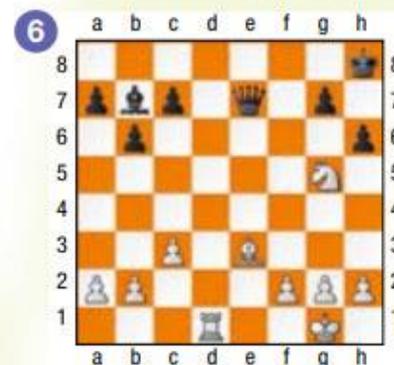
Le même thème que dans l'exercice précédent. Avec un peu d'entraînement, ça doit devenir un réflexe.

Avec deux Cavaliers dans les parages du Roi et de la Dame noirs, il y a forcément de la fourchette dans l'air.



Le Roi et la Dame noirs sont déjà à distance de fourchette du Cavalier blanc. Une fois qu'on a repéré ça, tout devient facile.

Les Noirs viennent de jouer h6 pour chasser le Cavalier, et la case d8 semble protégée. Est-ce réellement le cas ?



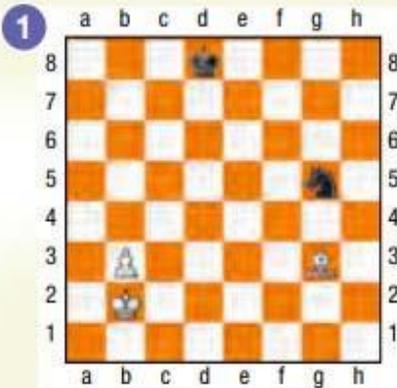
Le Clouage : 1

Attaque d'une pièce qui protège une pièce d'une valeur supérieure.

Le clouage a donc pour effet de paralyser une pièce, laquelle perd sa liberté de manœuvre, l'immobilisation peut-être totale ou partielle.

Si la pièce dite « clouée » bouge elle provoque donc la perte de la pièce de valeur supérieure c'est donc un « clouage relatif ». Si la pièce indirectement attaquée est le roi on parle de « clouage absolu ».

Facile,
si tu as compris ce qu'est le clouage.



Voici une petite mise en jambes assez facile pour commencer et s'assurer que tu sais ce qu'est un clouage. Tu as les Blancs dans toutes les positions, et tu dois trouver un coup qui permette de clouer une pièce noire. Il ne s'agit pas de mater.

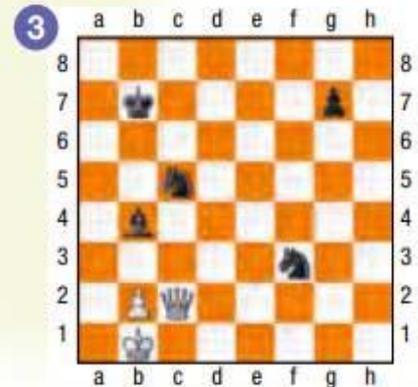
Tu as un indice : il s'agit à chaque fois d'un clouage absolu.

Si tu ne sais pas coder les coups, tu peux mettre une flèche pour indiquer ce que tu jouerais.

Clouage sur la diagonale ou la colonne ? Attention à trouver le meilleur coup. Il y a un peu plus de pièces.



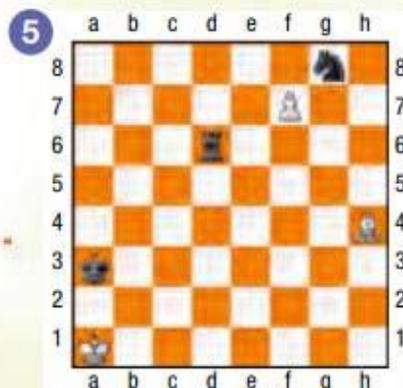
La Dame est bien évidemment une pièce redoutable pour asséner des clouages sur les diagonales, les colonnes et les rangées.



Un clouage ... à la découverte.



Attention à ne pas se précipiter.



Le Roi peut-il lui-même faire un clouage ? La réponse est non, bien sûr. Mais il peut néanmoins y contribuer.



Le Clouage : 2



Le Roi noir commence à manquer d'air. En plus de ça, un Cavalier blanc rôde dans les parages. Ça doit donner des idées.

Tu as les Blancs et il faut désormais mater en un coup. Il y a forcément du clouage dans l'air.

Les trois premières positions sont relativement faciles, mais attention, ça se complique dans les trois dernières. Essaie de bien repérer toutes les pièces noires qui sont clouées.

Tu peux toujours te contenter d'indiquer par une flèche le coup que tu jouerais si tu ne sais pas coder.

Le Roi noir s'est aventuré à découvert, mais semble encore relativement bien protégé. Est-ce vraiment le cas ?

Le Roi noir n'a pas roqué et les trois pièces lourdes des Blancs lui font face. Ses jours sont forcément comptés.

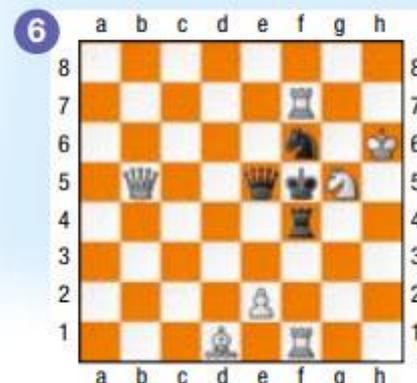


Les Blancs n'ont pas moins de 9 échecs différents. Mais un seul fait mat.



Le point le plus faible n'est pas forcément celui qu'on croit.

Le Roi noir est bien entouré. Mais qui va donner le coup de grâce ?



Le Clouage : 3

Les Noirs viennent de jouer h6 pour prévenir le mat du couloir.
Pas une très bonne idée.



Dans toutes les positions, tu as les Blancs et il faut désormais mater en deux coups.
À chaque fois grâce à un clouage, bien évidemment.

Les positions ne sont pas particulièrement difficiles, mais il faut calculer précisément sans oublier la réponse de l'adversaire. Attention, celui-ci joue bien évidemment les meilleurs coups, même si la plupart du temps il n'a pas le choix.

Défenses illusoires.



Une partie jouée par le grand-maître américain William Lombardy qui a la double particularité d'être un prêtre catholique et d'avoir été le secondant de Bobby Fischer. William Lombardy est à l'affiche du film «Le Prodiges» actuellement sur les écrans.



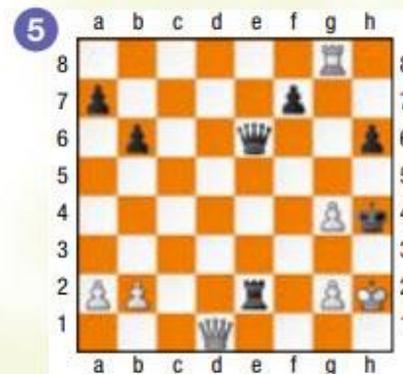
Le roque noir semble être très bien protégé.
Et pourtant...



On serait bien évidemment tenté de commencer à chercher un échec à la découverte sur la colonne e.
Mais tout ce qui brille n'est pas forcément or.



si le pion g2 n'était pas cloué...



L'Enfilade : 1

L'Enfilade :

La tactique de l'enfilade est similaire à celle du coulage mais ici la pièce attaquée est de valeur supérieure à la pièce convoitée. Le joueur subissant l'enfilade se voit alors obligé de déplacer la pièce attaquée sous peine de la perdre, contrairement au clouage qui lui, oblige le joueur à laisser la pièce attaquée sur sa case.

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



Par quel moyen, un peu différent, les Blancs peuvent-ils faire une Enfilade ?



L'Enfilade : 2

L'Enfilade :

L'Enfilade est donc une attaque simultanée de deux pièces alignées l'une derrière l'autre, de façon que la pièce attaquée directement soit celle qui possède la plus grande valeur.

La pièce attaquée devra (pour limiter les dégâts) forcément être déplacée, ce faisant elle découvrira la seconde pièce, qui sera capturée.

Le Roi n'est évidemment pas la seule pièce sujette à une enfilade.

Ici les Blancs jouent et font un petit gain !



Comment les Blancs peuvent-ils parer la menace noire ?



Les Blancs jouent et placent une Enfilade



Les Blancs trouvent la bonne Enfilade



L'Enfilade : 3

L'Enfilade :

Pour cette fiche nous allons passer à un niveau supérieur.
Il vous faudra parfois mettre en place les motifs de l'Enfilade avant de pouvoir l'exploiter.

Les Blancs ont le trait dans tous les diagrammes de cette page.



Pas d'indices pour vous aider, mais seulement vous dire que 3 coups vous seront nécessaire à chaque fois.



