

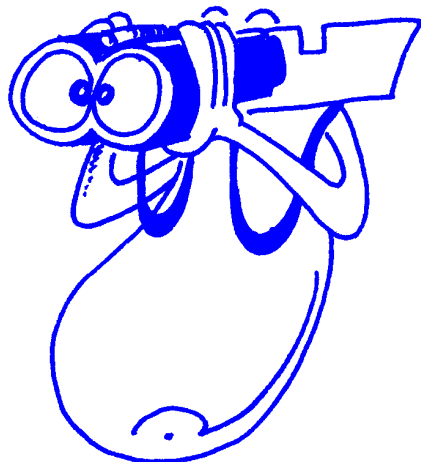
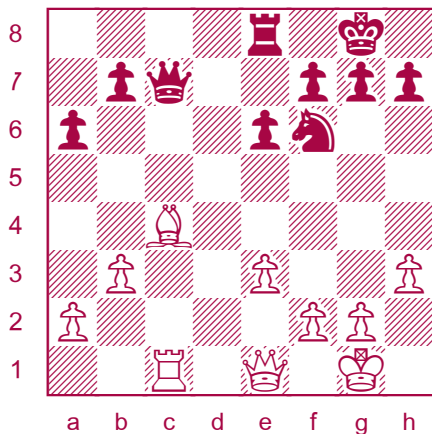
PROF KIRIL

L'ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE

Faisant suite à l'Échec à la découverte présenté au numéro 101, Kiril te présente aujourd'hui **l'Attaque à la découverte!**

Dans mon premier exemple, les Blancs jouent 1.Fc4-b5 pour attaquer la Tour noire. Mais les Noirs doivent surtout faire attention à leur Dame puisqu'elle se trouve maintenant attaquée par la Tour blanche en c1 dont l'action vient tout juste d'être dégagée par le déplacement du Fou. Remarque bien également que le Fou ne se laisse pas impressionner par le pion noir qui se trouve en a6, car dans une attaque à la découverte, c'est la **pièce découverte** qui est la **plus menaçante**.

Diagramme 1

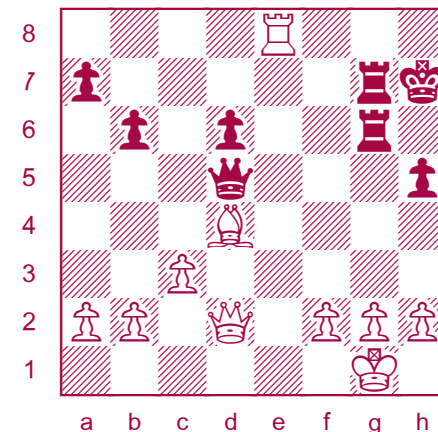


Un exemple de combinaison maintenant? Les Blancs doivent dégager leur Fou sans que la Dame noire ait le temps de se sauver. Observe bien comment ils s'y prennent.

1. **Te8-h8+! Rh7xh8**
2. **Fd4xg7+ Rh8xg7**
3. **Dd2xd5**



Diagramme 2

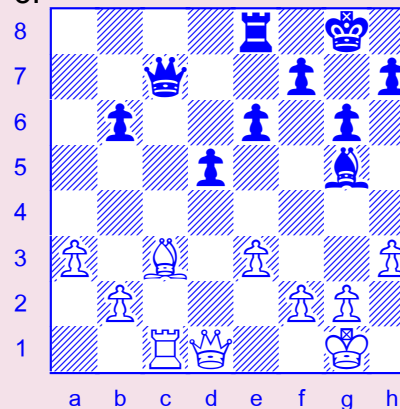


EXERCICES

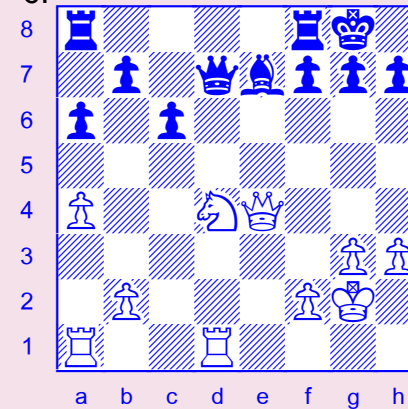
ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE

Aux Blancs à jouer. (Facile)

5.



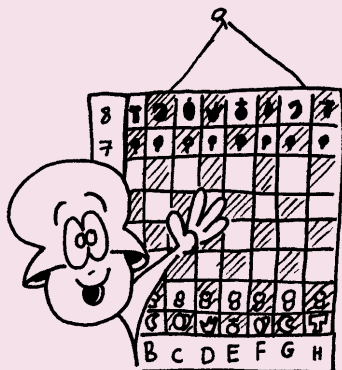
6.



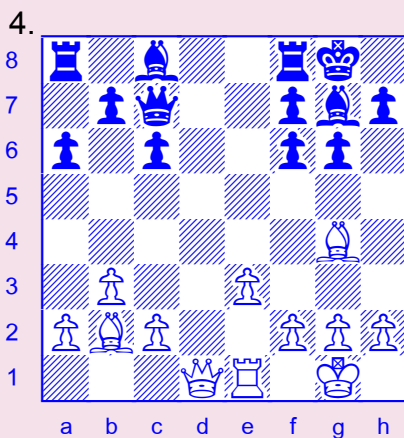
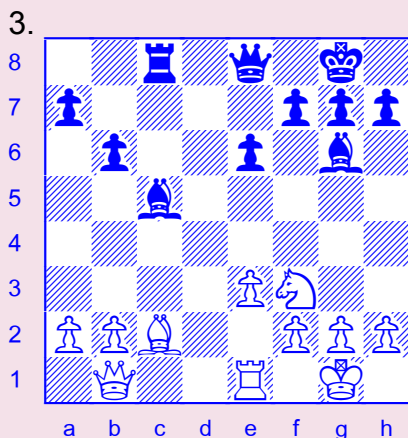
Solutions page 49

EXERCICES SUR L'ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE

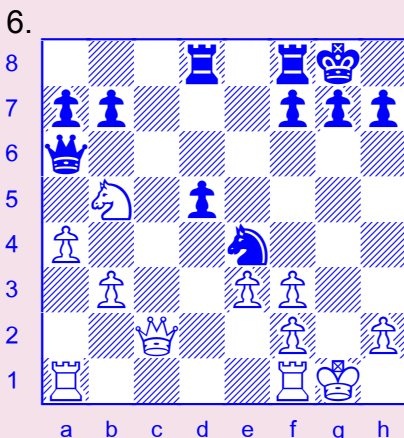
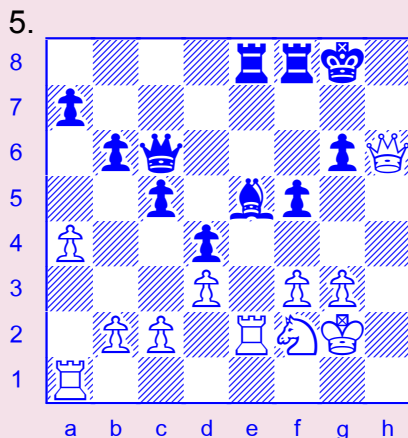
Solutions page 49



Aux Noirs à jouer. (Moyen)



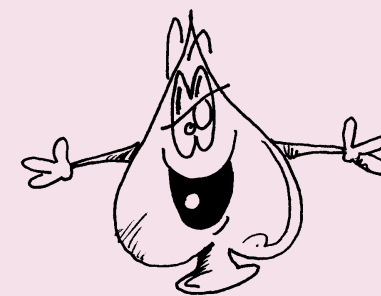
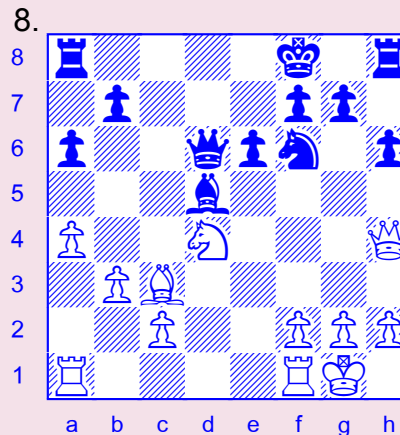
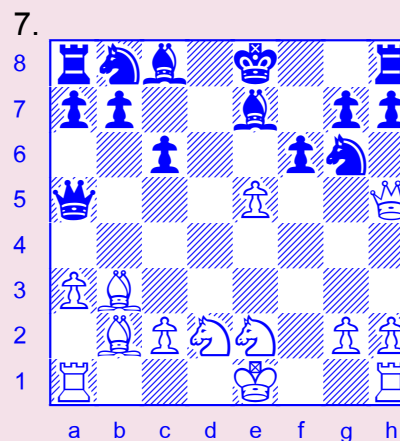
Aux Noirs à jouer. (Difficile)



EXERCICES SUR L'ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE

LE COIN DES AS

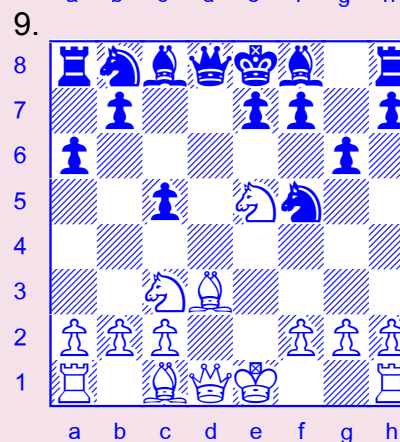
Drôle de position où les deux Dames se font presque face! Comment dégager efficacement la cinquième traverse?



Encore un face à face de Dames? Cette fois, il faut le construire soi-même.

Solutions page 49

Une belle attaque à la découverte est au coeur de cette combinaison. On y retrouve aussi une fourchette et une déviation de défenseur.

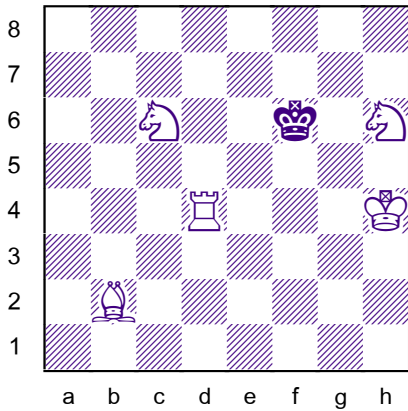


MAT EN 1

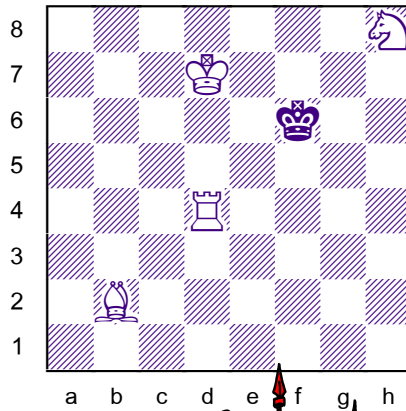
LES BLANCS FONT MAT
EN 1 COUP.



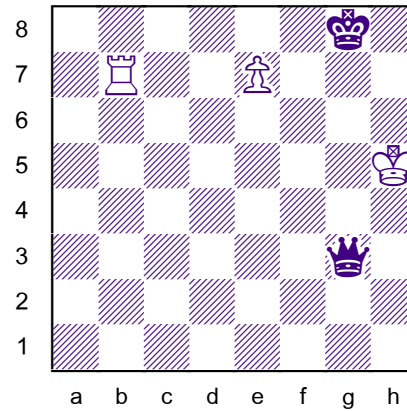
1



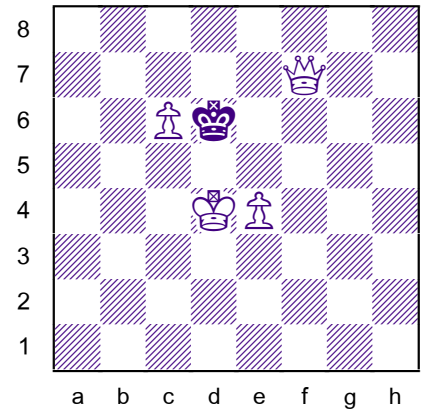
2



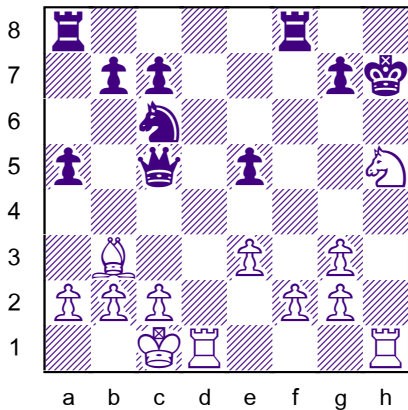
5



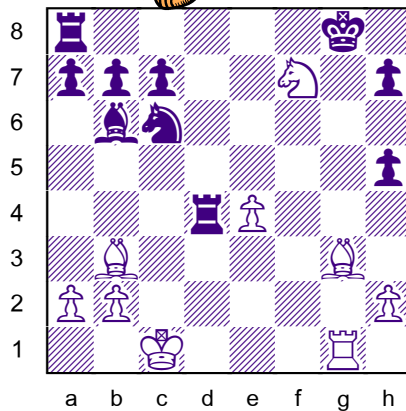
6



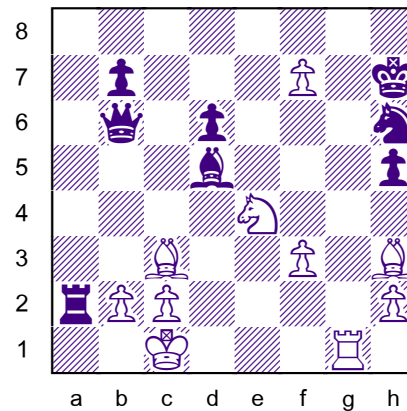
3



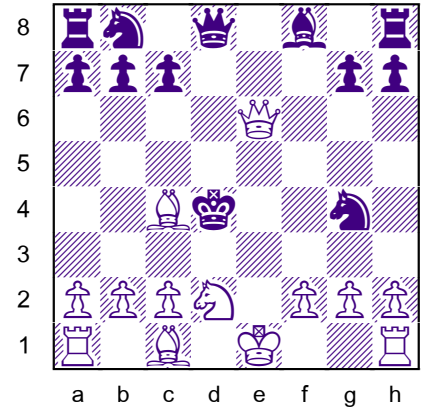
4



7



8

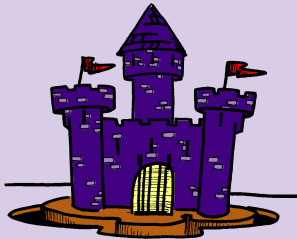


SOLUTIONS
PAGE 49

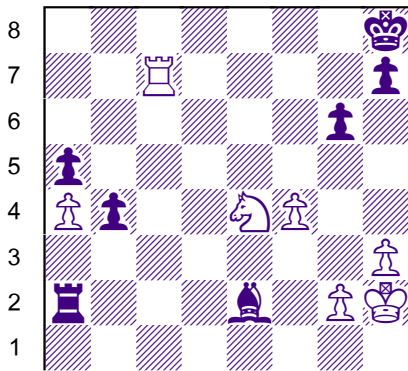
SOLUTIONS
PAGE 49

MAT EN 2

LES BLANCS FONT MAT
EN 2 COUPS.

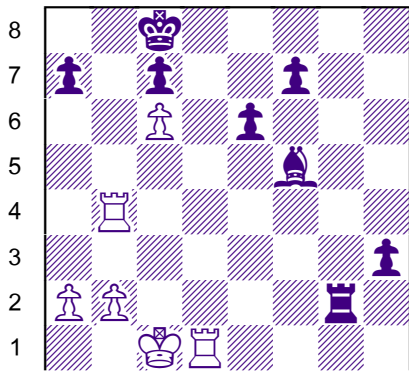


1



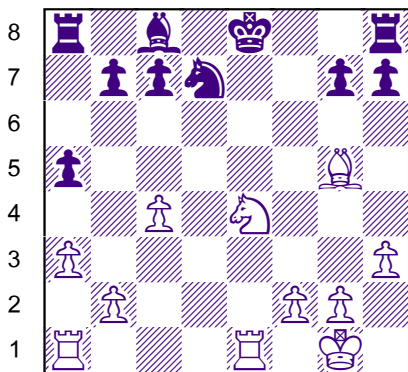
a b c d e f g h

2



a b c d e f g h

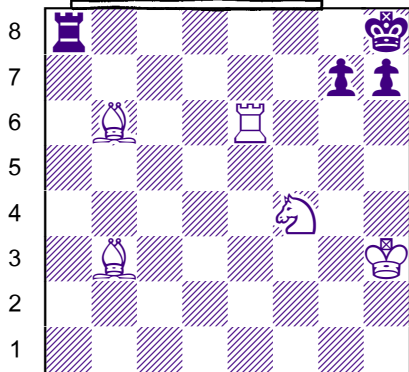
3



a b c d e f g h

**SOLUTIONS
PAGE 49**

4



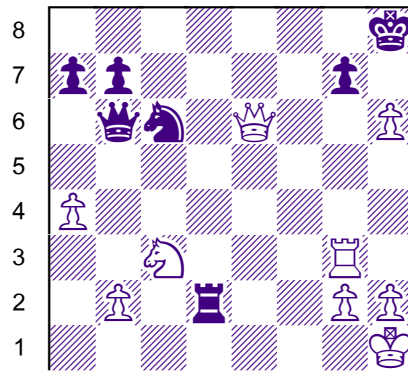
a b c d e f g h

MAT EN 3

LES BLANCS FONT MAT
EN 3 COUPS.

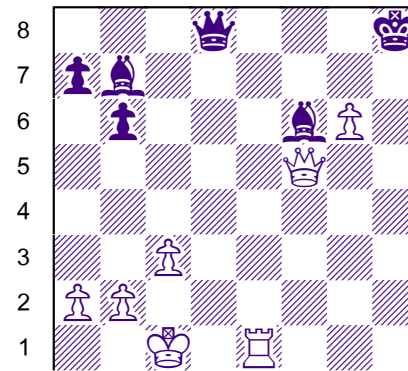


1



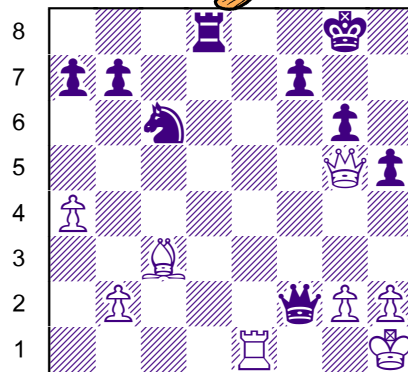
a b c d e f g h

2



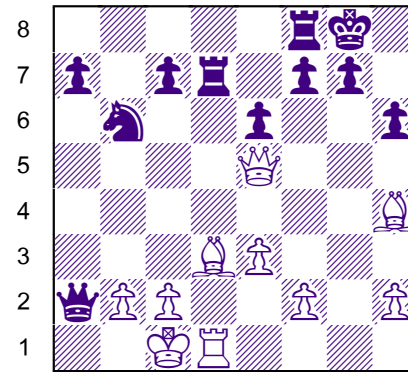
a b c d e f g h

3



a b c d e f g h

4



a b c d e f g h

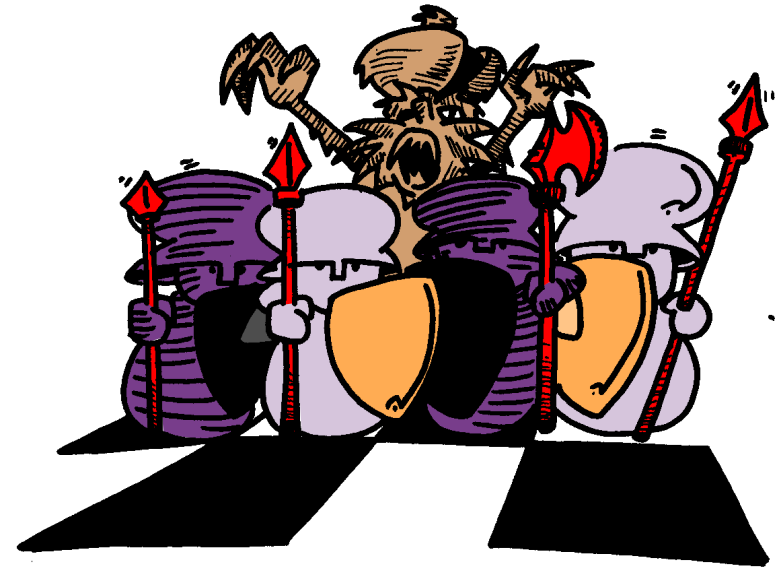
**SOLUTIONS
PAGE 48**

LA LÉGENDE DU FOUGAROU!

Il y a très longtemps, avant même que Pionville n'existe, une chaîne de pions traversa tout l'échiquier. Dans les villages des alentours, des rumeurs circulèrent. Il y eut, paraît-il, à l'intérieur de chaînes de pions, un Fou qui



craignit la lumière du jour. Certains habitants l'appelèrent le Mauvais Fou, d'autres en parlèrent comme du Fougrou.



Le soir venu, dans les petites maisons de l'échiquier, on raconta des histoires à propos du Fougrou. Il fut, paraît-il un vaillant et noble Fou qui servi son royaume avec une bravoure incomparable. Un jour, hélas, la princesse qu'il aima tant se fit capturer. Pris d'une douleur insoutenable, le Fou se réfugia derrière la chaîne de pions et n'en sortit plus jamais. Depuis ce temps, on entendit la nuit les hurlements du Fou. Les rumeurs les plus folles circulèrent.

« On dit qu'il a les dents longues comme ça », mentionna l'un des habitants.

« Il a aussi des griffes pointues comme des poignards », dit l'autre.

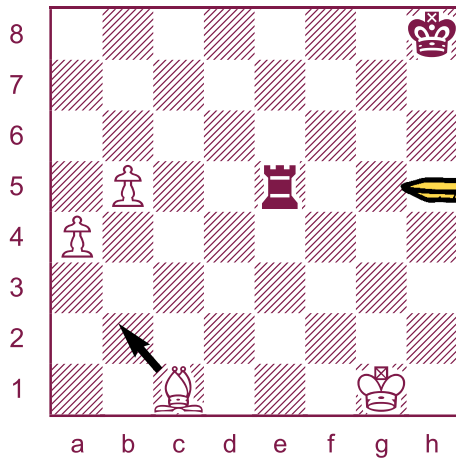
« Il se transforme en monstre les soirs de pleine lune,

Gare au Fou! »

Comme personne ne revit plus jamais le pauvre Fou, on put imaginer n'importe quoi.

Un jour, un Fou se leva en refusant de croire à ces superstitions. C'était un bon Fou. Son nom: Bobby Le Fou, dit Le Bon, car il était bon. Ses exploits furent connus et chantés de tous. On raconta même qu'il avait tenu tête à une Tour adverse grâce à son fameux clouage.

Clouage



1. Fc1-b2

Par ce mouvement, le Fou cloue la Tour sur sa case. Elle ne peut pas bouger car elle met son propre Roi en échec.

Il décida de partir en expédition derrière la chaîne de pions, là où personne ne mit jamais le pied.

« C'est de la folie! Pauvre Fou! », dirent les gens du village. Tout le royaume craignit pour sa vie.

La nouvelle vint jusqu'au Roi qui en fut fort attristé. Il le

fit venir dans son château et lui dit: « Cher ami, je sais que rien ne peut te faire changer d'idée car tu es un Fou, mais avant de partir, accorde-moi l'honneur d'une dernière partie. »

« Avec plaisir, votre Majesté. »

Blancs: Bobby Le Fou

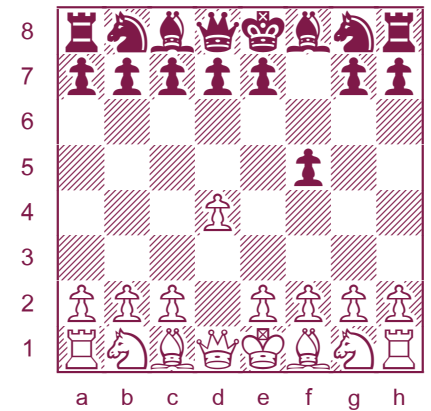
Noirs: Majesté Le Roi

1. d2-d4

Bobby Le Fou joue le pion devant la Dame de deux cases. « Avec ce coup, je pourrai sortir mon Fou au coup suivant. »

1. ... f7-f5

Le Roi joue sans hésiter sa défense favorite: la **défense hollandaise**.



« Sa Majesté attaque le centre mais ne pourra point sortir de Fou au prochain coup! », se dit Bobby.

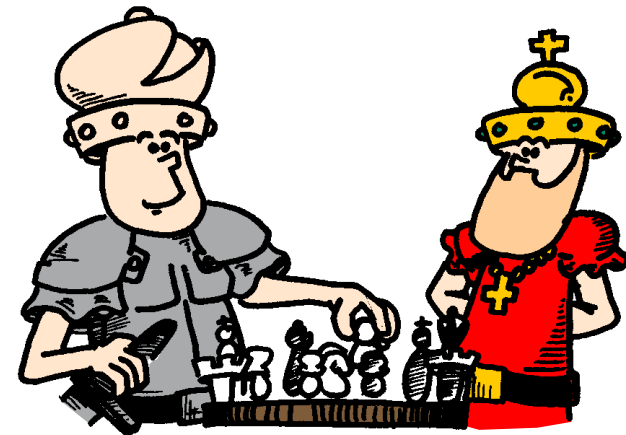
2. Fc1-g5 h7-h6

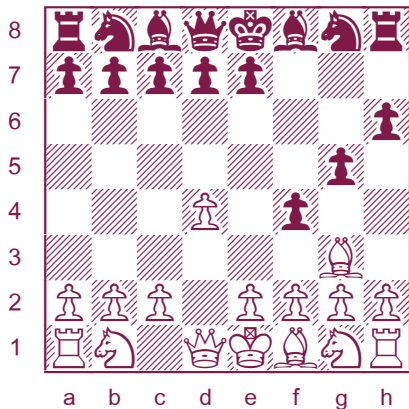
« Comment! Il ose attaquer mon Fou? Je ne me laisserai pas faire!

3. Fg5-h4 g7-g5

« Encore! »

4. Fh4-g3 f5-f4





Fier de son coup, le Roi pensa: « Tu seras bientôt à moi, gentil petit Fou, et sans leur paire de Fous, les Blancs seront beaucoup moins dangereux. »

5. e2-e3

Le Roi s'apprête à prendre

le Fou quand il réalise qu'il perdra la partie s'il le capture (5...f4xg3 6.Dd1-h5#). « Oh non, il faut que j'empêche sa Dame d'arriver à mon Roi. »

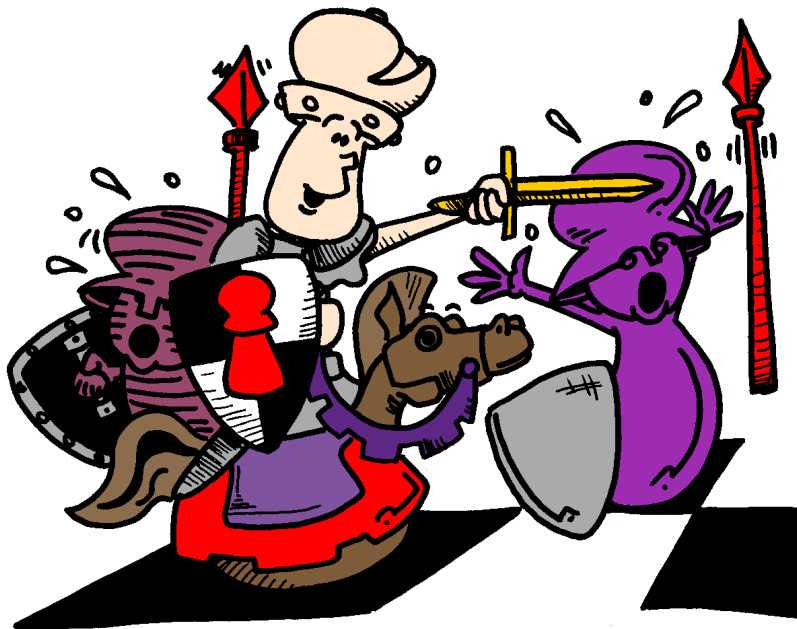
5. ... h6-h5

6. Ff1-d3 Th8-h6

Sa Majesté doit bouger sa Tour en h6 pour empêcher le Fou adverse de le mater en g6.

7. Dd1xh5+ Th6xh5

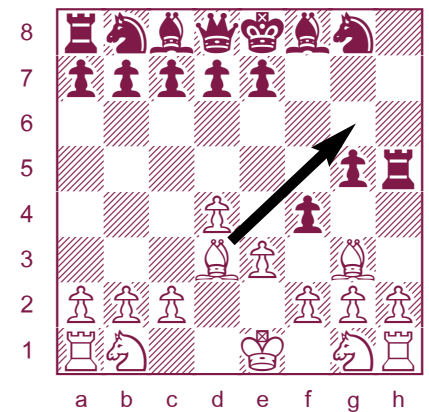
« Bobby Le Fou devient-il complètement fou? pensa le Roi. Voilà qu'il me donne sa Dame. »



Mais Bobby Le Fou, dit le Bon, annonça fièrement mat en un coup.

8. Fd3-g6#

« Voilà qui vous servira de leçon, votre Majesté. Au début de la partie, il faut toujours sortir vos Fous et non vos Tours! »



Le lendemain, Bobby le Fou dit Le Bon se lança à l'assaut de la chaîne de pions. Il captura tous les pions et aperçut soudain le Fou que tous craignirent tant. Le mauvais Fou ne fut pas du tout le monstre que les gens du village imaginèrent. Il n'était qu'un pauvre Fou au coeur brisé englouti par une chaîne de pions.

« Enfin! Mon sauveur! Comment vous remercier? J'avais perdu tout espoir! »

« Tout le plaisir est pour moi », répondit Bobby le Fou.

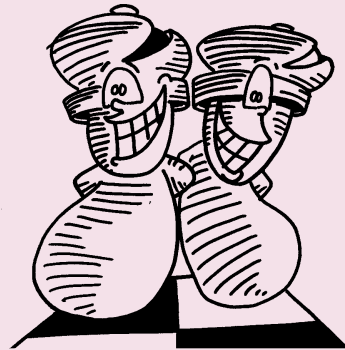


De retour au village, les deux Fous furent accueillis comme des Rois et à partir de ce jour on appela le Mauvais Fou:

« Sam le Fou, dit le Doux ».

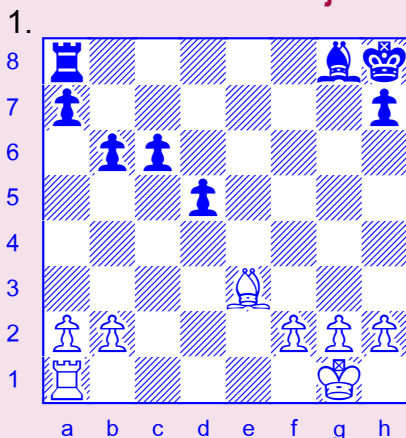
FIN

EXERCICES PUISSANCE DU FOU

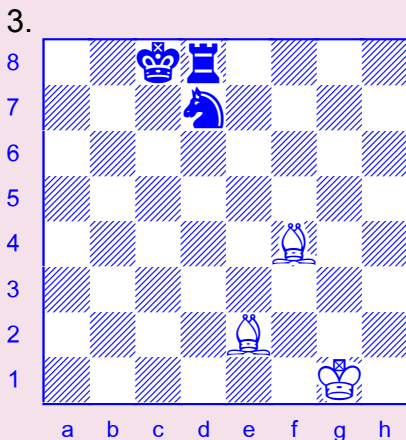


Solutions page 48

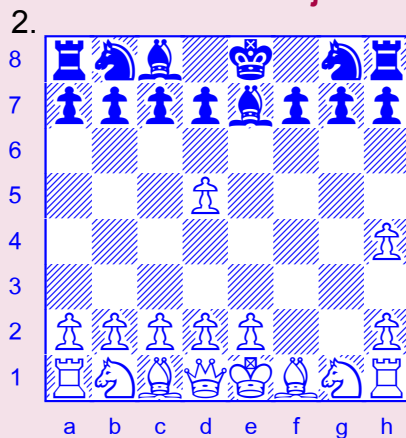
Mat en 1. Blancs à jouer



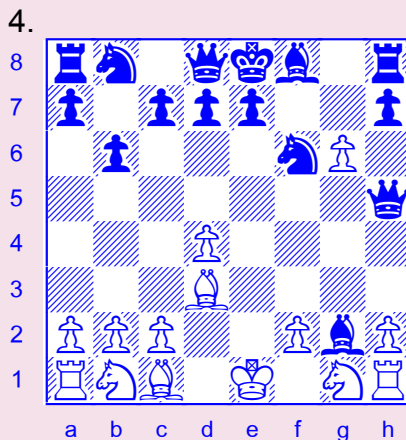
Mat en 1. Blancs à jouer



Mat en 1. Noirs à jouer

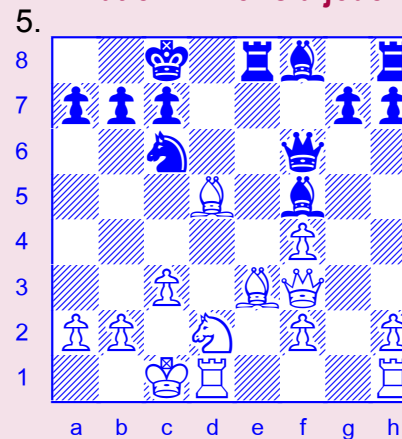


Mat en 2. Blancs à jouer

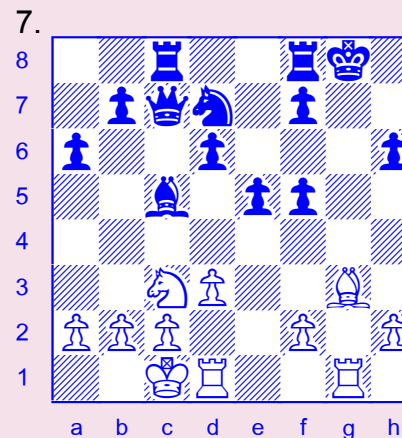
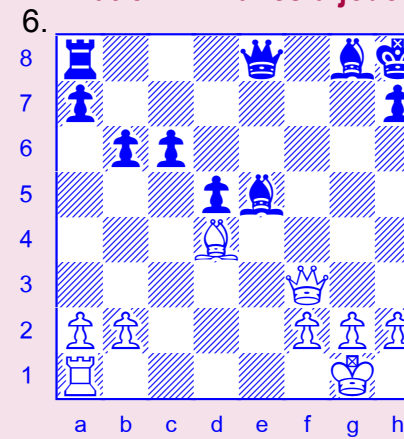


EXERCICES - PUISSANCE DU FOU

Mat en 2. Noirs à jouer

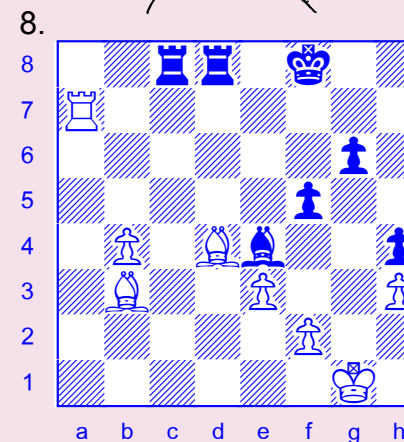


Mat en 2. Blancs à jouer



Mat en 2. Blancs à jouer

Solutions page 48



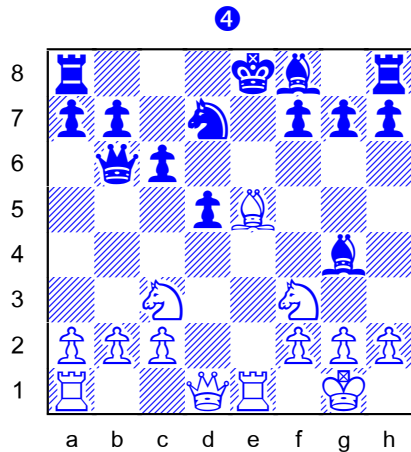
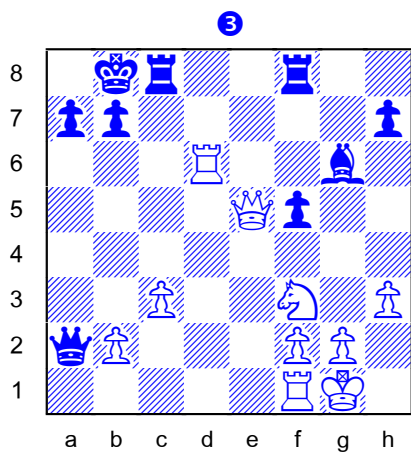
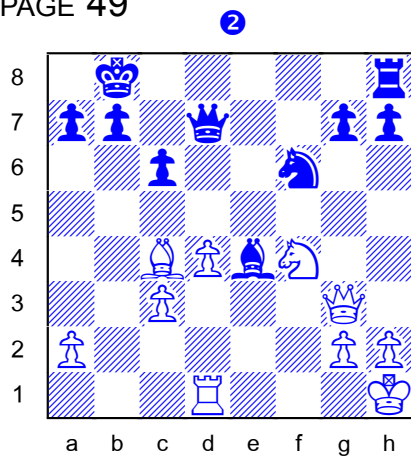
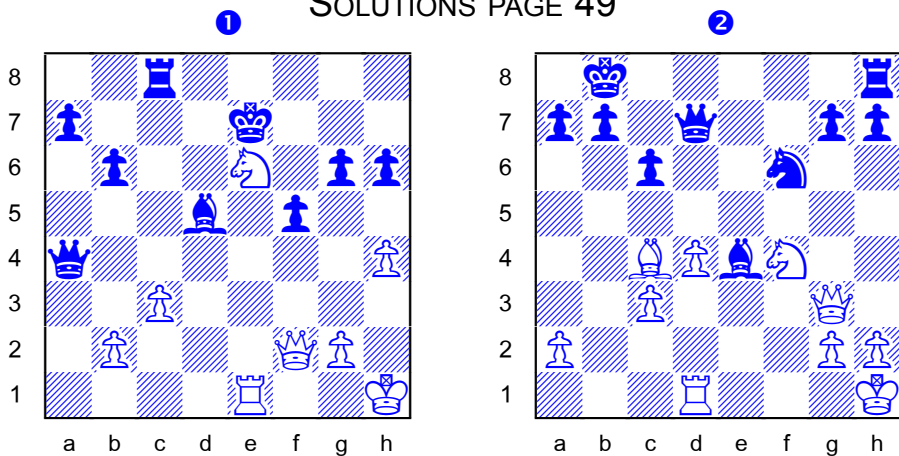
TACTIQUES 101

TROUVE les ÉCHECS À LA DÉCOUVERTE

Les Blancs jouent et gagnent du matériel

On parle d'**Échec à la découverte** lorsque le déplacement d'une pièce démasque une autre pièce du même camp qui se retrouve alors en position d'attaquer le Roi adverse.

SOLUTIONS PAGE 49



TROUVE 2
ÉCHECS À LA DÉCOUVERTE

TROUVE 3
ÉCHECS À LA DÉCOUVERTE

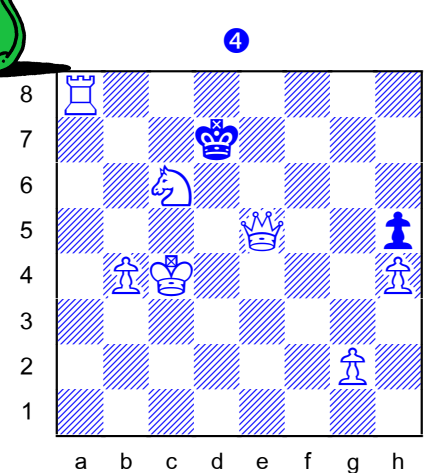
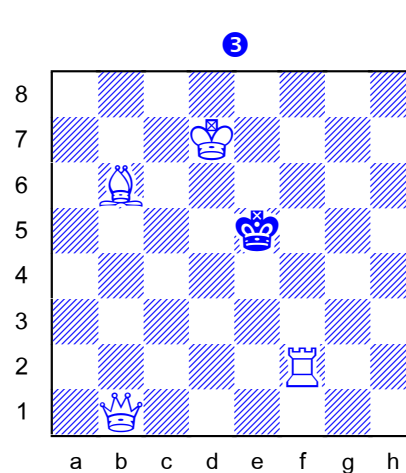
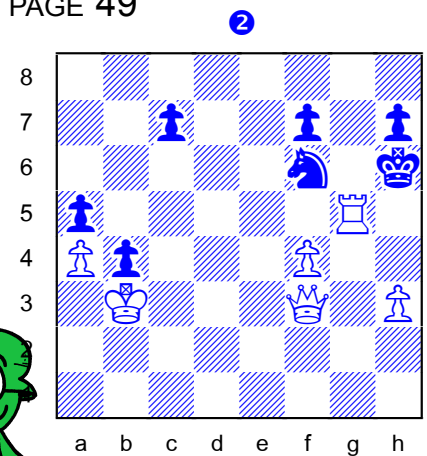
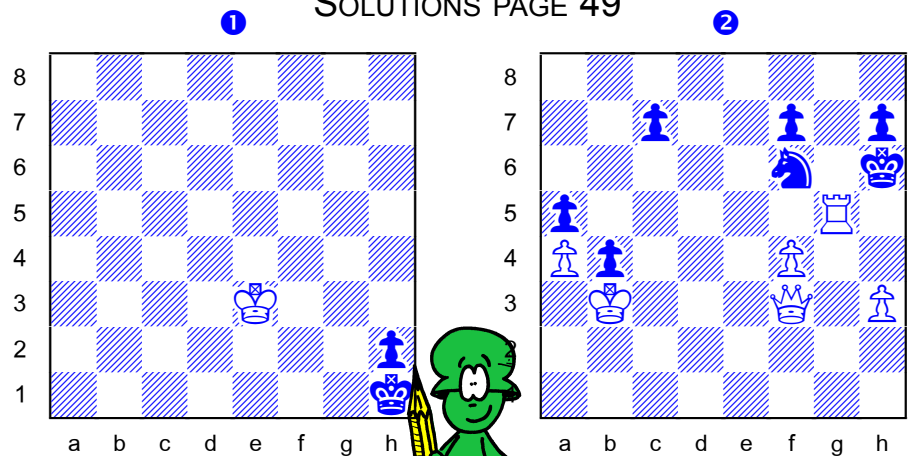
TACTIQUES 101

TROUVE les PATS

Les Blancs jouent et forcent le pat aux Noirs

Lorsque le joueur qui a le trait ne peut déplacer aucune pièce, ni même son Roi sans mettre ce dernier en position d'échec, on dit qu'il est **pat** et la partie est nulle.

SOLUTIONS PAGE 49



TROUVE 2 PATS

TROUVE 9 PATS



SOLUTIONS (suite)

MAT EN 3

1. 1. De6-e8+ Rh8-h7 2. De8-g6+ Rh7-g8 3. Dg6xg7#
 2. 1. Df5xh5+ importe 2. Dh5-h7+ Rg8oug7-f8 3. Dh7-f7#
 3. 1. Dg5xd8+ Cc6xd8 2. Te1-e8+ Rg8-h7 3. Te8-h8#
 1. ... Rg8-h7 2. Dd8-h8#
 4. 1. De5xg7+ Rg8xg7 2. Td1-g1+ Rg7-h8 3. Fh4-f6#

PUISSANCE DU FOU

1. Fe3-d4# 2. ... Fe7xh4# 3. Fe2-a3# 4. 1.g6xg7+ Cf6xh5
 2. Fd3-g6# 5. 1... df6xc3+ 2. b2xc3 Ff8-a3# 6. 1. Df3-f6+
 Fe5xf6 2. Fd4xf6# 7. 1. Fg3xe5+ Rg8-h7 2. Fd3xf5#
 8. 1. Fd4-g7+ Rf8-e8 2. Fb3-f7#

LES POSITIONS BIDONS DE TI-PION

- Le Roi blanc et la Dame ont changé de place.
- Les Blancs ont 3 Fous. Le troisième Fou ne peut avoir été promu car il y a toujours 8 pions
- Les Blancs sont dans un impossible double échec.
- Les Blancs ont des pions doublés sur la colonne «f». Pour obtenir cette position, il aurait fallu 2 captures et pourtant il ne manque qu'une pièce aux Noirs.



SOLUTIONS

MAT EN 2

1. 1. Ce4-f6 importe 2. Tc7xh7#
 2. 1. Tb4-b8+ Rc8xb8 2. Td1-d8#
 3. 1. Ce4-d6+ Re8-f8 2. Te1-e8#
 4. 1. Te6-h6 g7xh6 2. Fh6-d4#
 4. 1. Te6-h6 g7-g6 2. Fh6-d4#
 4. 1. Te6-h6 importe 2. Cf4-g6#

LES ENQUÊTES DE FRIZOUNE

- 1) Tb7-b2 2) Tg1-g7 3) Fd5-f7
 4) Fd5-g2 5) Rf4-e5

TACTIQUES 101 - PATS

1. 1. Re3-f2 4. 1. Cc6-e7
 2. 1. Df3-c6 1. Cc6-d8
 3. 1. Db1-d3 1. Cc6-a7
 1. Db1-h1 1. Rc4-c5
 1. Cc6-d4
 1. Cc6-a5

MAT EN 1

1. Td4-d6# 1. Rc4-d5
 2. Td4-d5# 1. Rc4-b5
 3. Ch5-f4# 1. b4-b5
 4. Fg2-d6#
 5. e7-e8=D ou T#
 6. e4-e5#
 7. f7-f8=C#
 8. c2-c3#

TACTIQUES 101

ÉCHEC DÉCOUVERTE

1. 1. Ce6-c5+
 2. 1. Cf4-g6+
 3. 1. Td6-a6+
 1. Td6xg6+
 4. 1. Fe5-c7+
 1. Fe5-d4+
 1. Fe5xg7+

OUVERTURE DU FOU

- 1) B 2) Dd4-d8#

ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE

1. 1. Fc3-f6
 2. 1. Cd4-f5
 3. 1. ... Fg6xc2
 2. Db1xc2 Fc5-b4
 4. 1. ... Fc8xg4
 2. Dd1xg4 f6-f5
 (1... f6-f5 ne vas pas à cause de 2. Fb2xg7)
 5. 1. ... Fe5-f4
 2. Dh6xf4 Te8xe2
 (1... Fe5-g7 ne va pas à cause de 2. Dh6-d2)
 6. 1. ... Da6-g6+
 2. Rg1-h1 Ce4-g3+
 3. f2xg3 Dg6xc2
 7. 1. Fb3-f7+! Re8xf7
 (si 1... Re8-f8 2. Ff7xg6 gagne une pièce)
 8. 1. Fc3-b4! Dd6xb4
 2. Cd4xe6+ Fd5xe6
 3. Dh4xb4+
 9. 1. Ce5xf7 (fourchette)
 1. ... Re8xf7
 2. Fd3-c4+ (attaque à la découverte)
 2. ... Rf7-e8
 3. Fc4-f7+ (déviation du défenseur)

LE GRAND DÉMÉNAGEMENT

1. Cd7 et Rh8
 2. Fg6 et Th1
 3. Cf6 et Rg8
 4. Tc5 et Ff5

