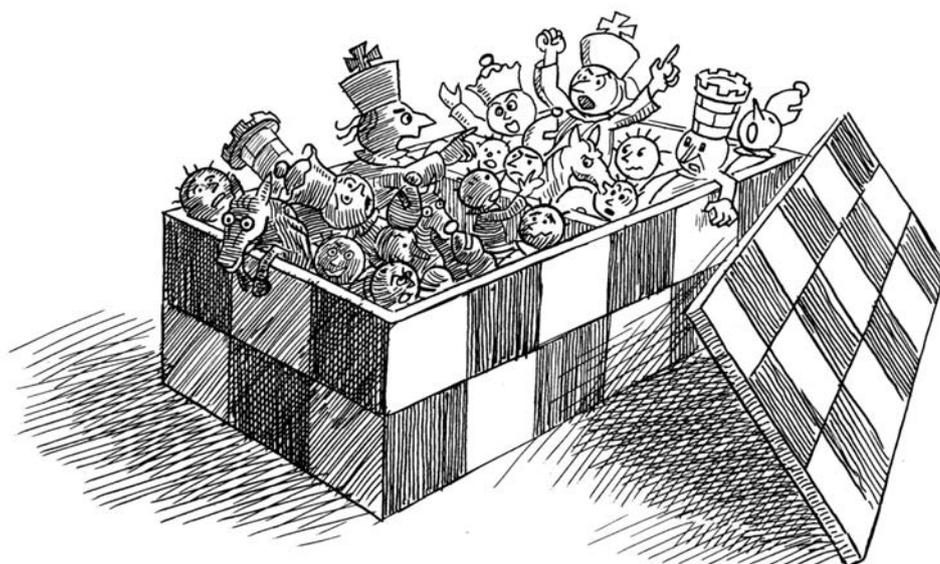


Étape 3

Mémentos



La 4^e édition du livre de travail *Étape 3* apparaît pour la première fois en version internationale. Les mémentos sont disparus, mais peut être téléchargé en format PDF. Cela signifie plus d'exercices sur les pages qui sont devenues disponibles.

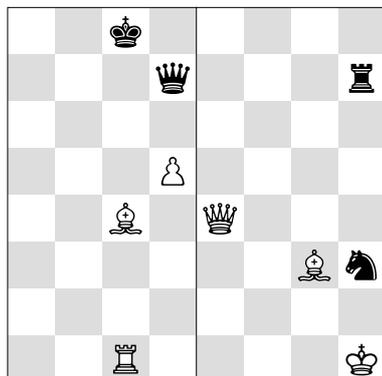
Le traîneur peut distribuer le memento un par un au bon moment. Veuillez noter qu'un memento ne peut jamais remplacer les leçons du manuel !

(Manuel de l'entraîneur d'échecs Étape 3)

Les réponses aux exercices se trouvent sur <http://www.stappenmethode.nl/fr/reponses.php>

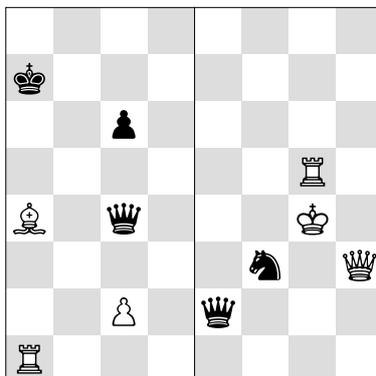
Pour plus d'informations et pour commander, nous vous invitons à consulter notre site Internet : <http://www.stappenmethode.nl/fr/>

Nous avons déjà rencontré ce thème dans l'Étape 1 et 2 plus : mat par l'échec à la découverte ou l'échec double. Deux armes redoutables qui nous permettent aussi de gagner du matériel.



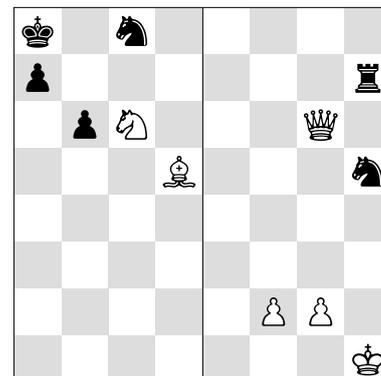
L'échec à la découverte est une variante de l'attaque à la découverte, avec le roi comme cible. À gauche, la pièce avant gagne du matériel par **1. Fb5+**. La tour fait échec et le fou attaque la dame.

À droite, il faut faire appel à un échec double, car la tour est attaquée : **1. ... Cf2+** (1. ... Cg5+? 2. Dxh7).



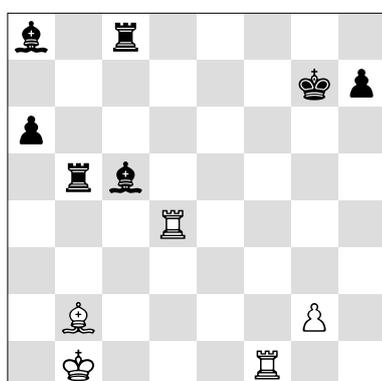
L'échec à la découverte nous oblige parfois à faire des choix. À gauche, **1. Fb5+** gagne. Grâce à l'échec, le fou peut être mis sur une case où il est menacé. Moins bien est **1. Fb3+ Da6**.

À droite, il vaut mieux jouer **1. ... Cg1+**, au lieu de prendre la tour sans réfléchir **1. ... Cxg5+ 2. Rxg5**.



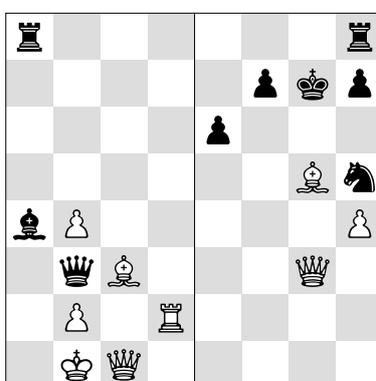
Pour mater, il y a – selon la position – un chasseur, un gardien et/ou un assistant. À gauche, les Blancs jouent **1. Cb4+** et forcent le roi à aller en b8. Ensuite, le cavalier fait mat en a6 (chasseur et gardien).

À droite, il y a mat par **1. ... Cg3+ 2. Rg1 Th1#**. La tour est protégée par le cavalier, son assistant.



Les Blancs ont une pièce de moins. Hélas, la pièce arrière (le fou) est attaquée et clouée. Chercher à gagner du matériel par **1. Td8+** n'est pas une bonne idée à cause de **1. ... Txb2+**.

Les pièces de la batterie ne suffisent donc pas. Une 3e pièce devra venir en aide. La batterie permet cependant de chasser le roi vers une case fatale **1. Tg4+ Rh6 2. Th1#**.

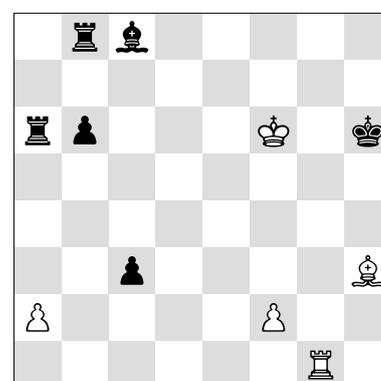


On peut chasser une pièce, on peut l'attirer aussi. Vous la sacrifiez pour attirer le roi vers une case fatale.

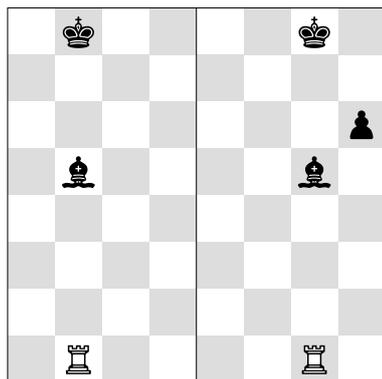
À gauche, le sacrifice de la dame permet un échec à la découverte : **1. Da2+ Kxa2 2. Fc2#**.

À droite, le roi survit après **1. Ff6+ Kf8**.

Ce n'est pas le cas après **1. Fh6+ Rxh6 2. Dg5#**, ou **1. ... Re5 2. Dg5#**.

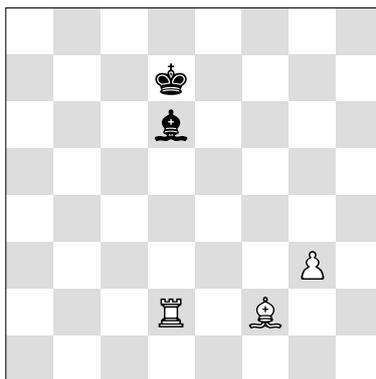


Les Blancs n'ont pas de batterie : impossible de faire un échec à la découverte ou un échec double. Le coup futé **1. Fe6** (et mat en h1), n'est pas assez futé. Les Noirs jouent **1. ... Ta5** pour pouvoir interposer la tour. Les Blancs gagnent pourtant en mettant en place une batterie. Ils choisiront l'échec à la découverte approprié : **1. Th1**. Les Noirs sont matés : **1. ... Rh7 2. Fe6#** ou **1. ... Ta5 2. Ff5#**.



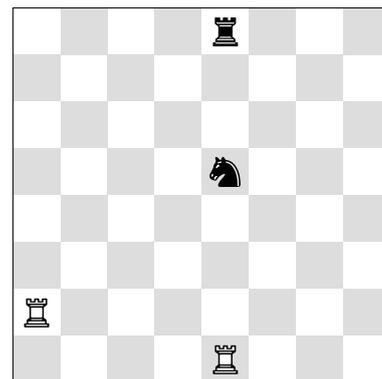
Le diagramme montre deux clouages.

À gauche, les Noirs se trouvent en mauvaise posture. Le fou cloué ne peut pas être protégé et il sera capturé. À droite, le clouage est beaucoup moins dangereux. Le fou est protégé et les Blancs ne peuvent pas profiter du clouage.

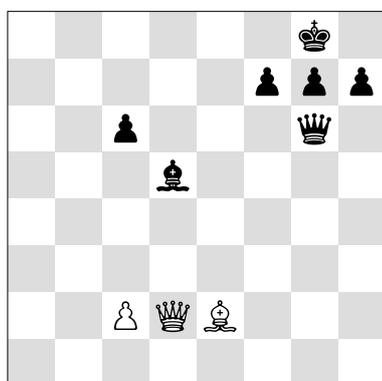


La tour cloue le fou en d6, qui est protégé par le roi. Pour profiter du clouage, les Blancs peuvent attaquer la pièce clouée une deuxième fois.

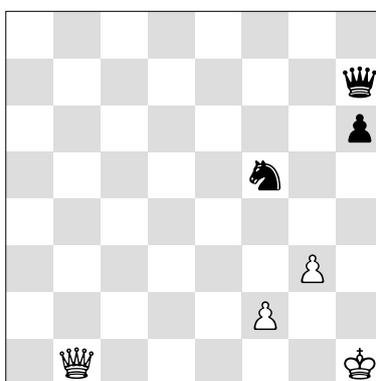
Après **1. Fc5**, le fou noir n'est pas suffisamment protégé et l'attaque à deux reprises mène au gain.



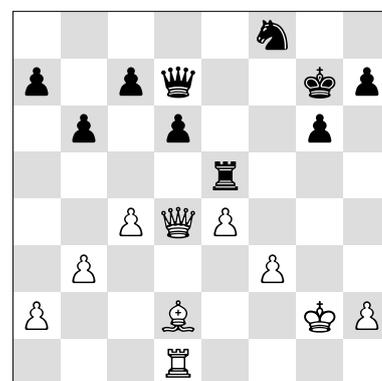
Avec **1. Tae2**, les Blancs augmentent la pression sur le cavalier cloué. Pour le clouage sur le matériel, il faut appliquer les mêmes règles que celles pour le clouage sur le roi, c.-à-d. ramener un nouvel attaquant contre la pièce clouée. Ici, le cavalier peut jouer, c'est pourquoi les Blancs doivent s'y prendre avec précaution : **1. Ta5** n'est pas bon à cause de **1. ... Cc4**.



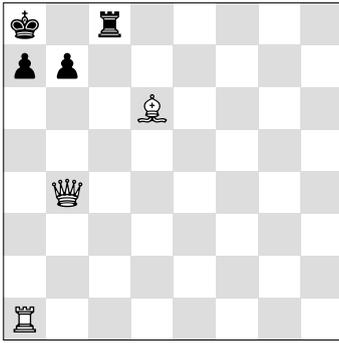
Le fou en d5 est cloué sur la case d8. Sans fou, la dame blanche pourrait faire mat sur cette case. Les Blancs doivent attaquer d5 une deuxième fois. Le coup **1. Ff3** n'a pas de sens, les Noirs se défendant par **1. ... Df5**. L'attaque correcte contre le fou cloué commence par **1. c4**. Attaquer avec un pion est bien, car le pion vaut moins que le fou.



Il est traître que la pièce avant d'un clouage du type 'matériel + matériel' ait le droit de se déplacer. Si – en plus – la pièce arrière est une dame, une tour ou un fou, vous obtenez une vraie batterie qui rend possible une attaque à la découverte. Les Blancs ont intérêt à ne pas jouer **1. g4** à cause de **1. ... Cg3+**.

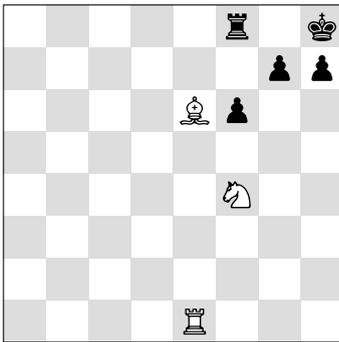
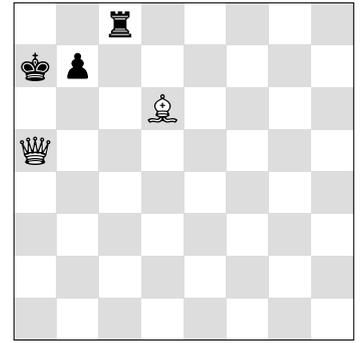


Ci-dessus, la tour en e5 est clouée. Les Blancs peuvent l'attaquer de deux façons : avec le pion et avec le fou. L'attaque avec le pion est souvent plus forte, mais il faut toujours voir ce que peut faire l'adversaire. Après **1. f4**, les Noirs répondent par l'attaque double **1. ... Dg4+**. Correct est donc **1. Ff4**.



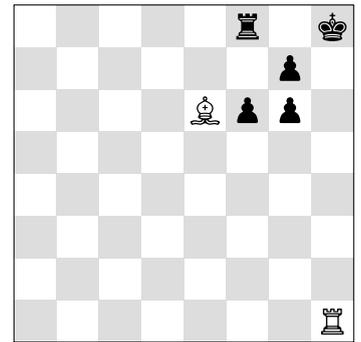
La position du roi noir n'est pas affaiblie. Pour gagner, les Blancs doivent forcer une brèche dans le roque adverse. Les Blancs peuvent prendre a7 avec leur tour. Les Blancs forcent l'accès au roi noir grâce à **un sacrifice**.

La position à droite est le résultat des coups : **1. Txa7+ Kxa7 2. Da5#**.

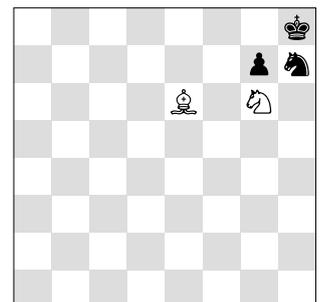
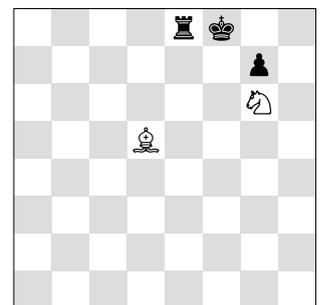
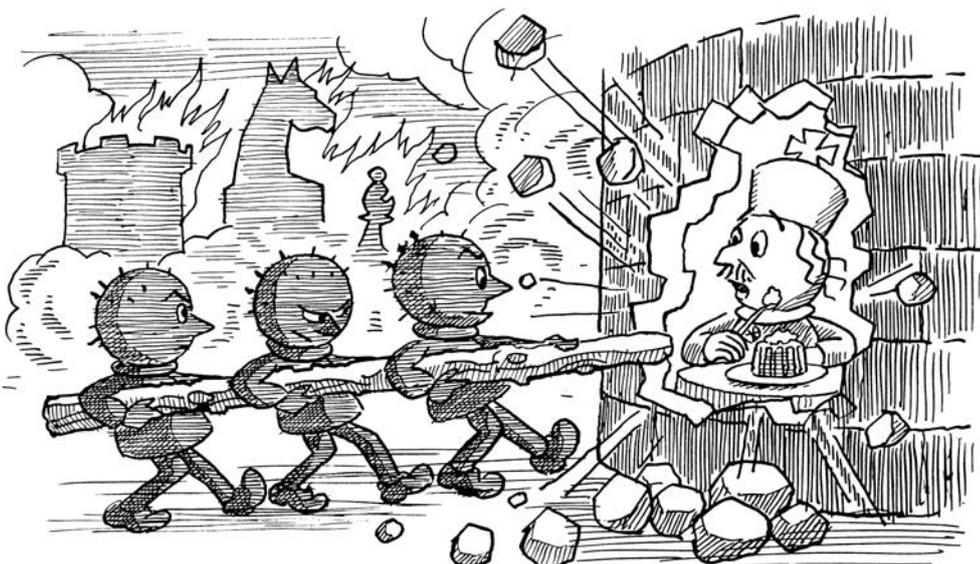
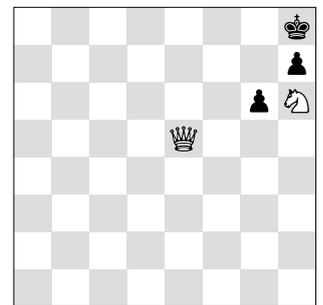
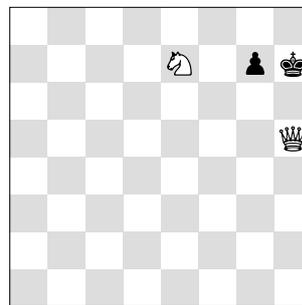
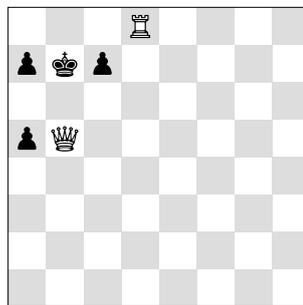
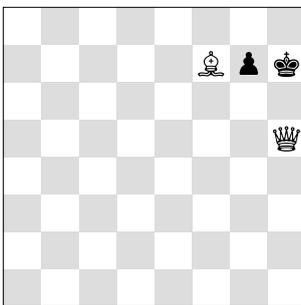


La position du roi à gauche est déverrouillée d'une autre façon que dans la première position. Avec **1. Cg6+**, les Blancs forcent leur adversaire à ouvrir la colonne h. Ici aussi, les Blancs forcent l'accès au roi adverse grâce à un sacrifice.

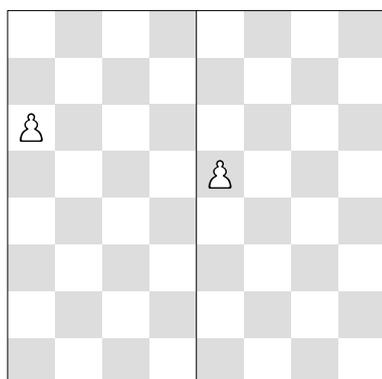
La position à droite est le résultat des coups : **1. Cg6+ hxg6 2. Th1#**.



Pour savoir si un sacrifice force la victoire, il faut reconnaître les réseaux de mat. Si l'on connaît le réseau de mat, on peut essayer de l'atteindre. Quelques exemples.

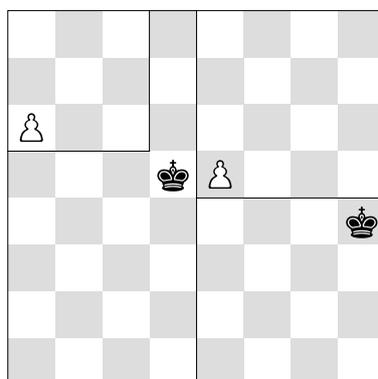


La finale est la dernière phase d'une partie d'échecs. La plupart des pièces ont été échangées et les rois sont devenus plus actifs. Nous parlons d'une finale de pions lorsque toutes les pièces ont disparu de l'échiquier, mais même avec un pion, il est toujours possible de gagner.



À gauche, nous comptons deux cases à partir du pion a6 jusqu'à la case de promotion; ensuite nous comptons également deux cases à côté du pion.

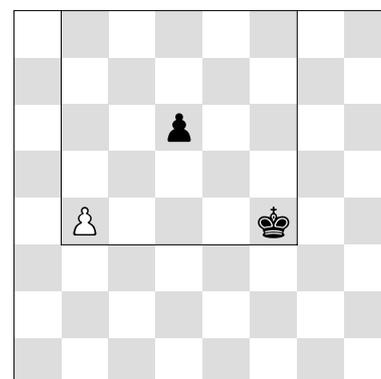
Dans la moitié droite, nous faisons la même chose avec le pion en e5. Trois cases en avant, et donc, également trois cases vers le côté.



En comptant les cases, nous pouvons déterminer le carré d'un pion.

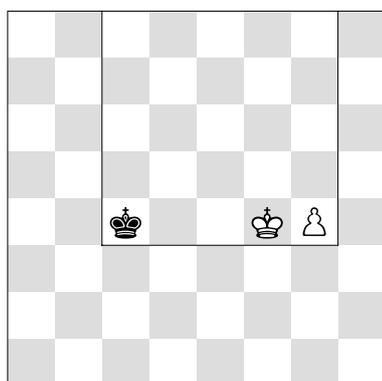
Le carré du pion a6 est **a6-a8-c8-c6** et le carré du pion e5 est **e5-e8-h8-h5**.

Dans les deux moitiés, le roi se trouve en dehors du carré. Les Blancs au trait font marcher leur roi dans le carré et rattrapent le pion.



Le roi noir dans le diagramme se trouve à l'intérieur du carré (b4-b8-f8-f4), mais il n'attrape pas le pion. Son propre pion le gêne et le roi doit faire un détour :

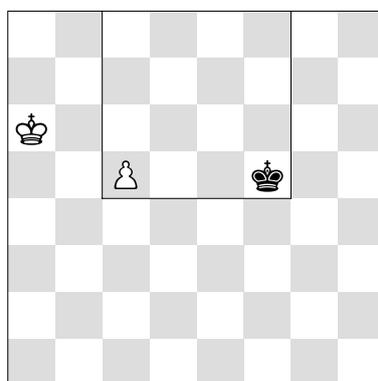
1. b5 Re5 2. b6 Re6 3. b7 Kd7 4. b8D Rd7 4. b8D.



Le roi noir se trouve dans le carré, mais il ne peut pas rattraper le pion g. Le roi blanc tient le noir à l'écart :

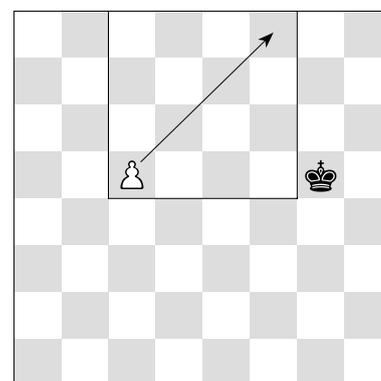
1. g5 (ou directement **1. Re5**)
1. ... Rd5 2. Rf5 Rd6 3. Rf6 Rd7 4. Rf7 et le pion peut avancer librement.

Tenir le roi à l'écart est une technique pratique lors des finales de pion. Il permet d'éliminer l'ennemi le plus puissant.

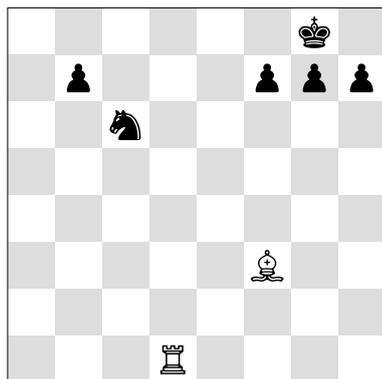


Le roi noir se trouve dans le carré, mais le pion bénéficie du soutien de l'autre roi.

Après **1. c6 Re6 2. c7 Rd7 3. Rb7**, le roi blanc soutient son pion qui va promouvoir. **Le soutien** est également un moyen d'aide pour éliminer le roi adverse.



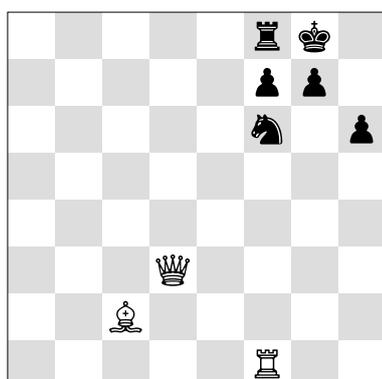
Nous pouvons voir en un coup d'œil si le roi se trouve dans le carré. Nous dessinons une diagonale vers l'autre côté de l'échiquier et ceci dans la direction du roi adverse. (case f8 dans ce cas). Nous fixons ainsi le coin supérieur du carré. Le carré est donc **f8-f5-c5-c8**. Le roi noir se trouve juste en dehors.



Prendre

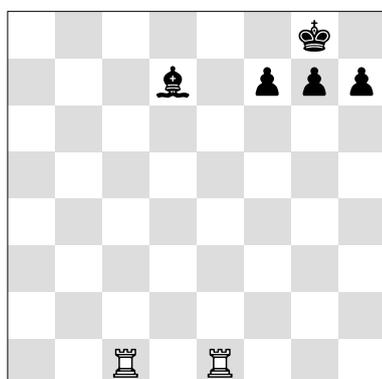
Sans le cavalier en c6, les Blancs pourraient mater par 1. Td8. Le cavalier est donc un défenseur important. Après 1. Fxc6, la case d8 n'est plus protégée, de sorte qu'après 1. ... bxc6 les Blancs joueraient 2. Td8#. Bien sûr, les Noirs ne sont pas obligés de se faire mater; ils peuvent faire une issue de secours pour leur roi (1. ... g6). Ils auront toutefois perdu une pièce.

Nous appelons cette combinaison : **prendre + mat**.



La case h7 est attaquée à deux reprises et elle est défendue à deux reprises. Le cavalier en f6 empêche le mat en h7. Avec le sacrifice 1. Txf6, les Blancs gagnent le défenseur, car après 1. ... gxf6, h7 ne serait plus défendue de façon satisfaisante. Ici aussi, les Noirs ne sont pas obligés de prendre, mais ils perdent de toute façon une pièce.

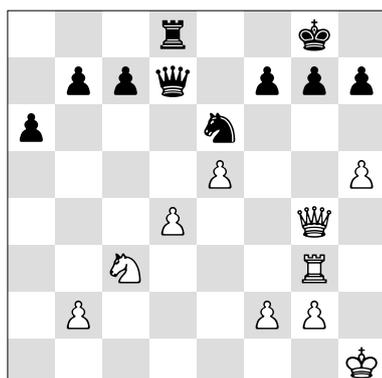
Prendre + mat : les Blancs prennent le défenseur avec l'intention de faire mat.



Dévier

Sans Fe6, les tours pourraient faire mat en c8 et e8. Le fou protège c8 et masque e8. Après le puissant 1. Tc8+ les Noirs sont bien obligés de prendre; les Blancs font alors mat par 2. Te8#. Le défenseur a été dévié par un sacrifice de la tour.

Cette combinaison s'appelle : **dévier + mat**.



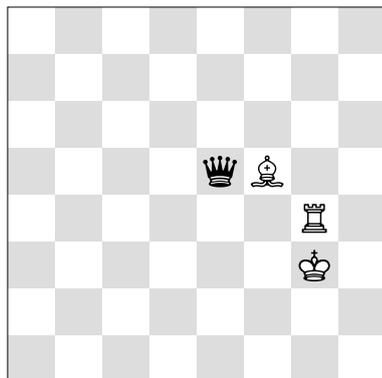
Chasser

Les Blancs ont une forte attaque le long de la colonne g. Hélas, ils ne peuvent pas faire mat en g7, parce que le cavalier en e6 défend cette case. Avec 1. d5, les Blancs chassent le cavalier pour mater ensuite. Si les Noirs jouent 1. ... g6 pour empêcher le mat, les Blancs gagnent un cavalier.

Chasser + mat : chasser un défenseur pour faire mat.

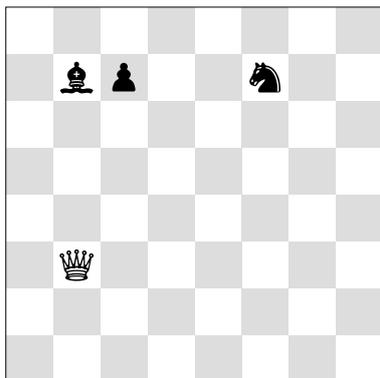
Dévier se fait par une prise ou un sacrifice, chasser par une attaque contre une pièce non protégée ou une pièce avec une plus grande valeur.

L'attaque double est une arme dangereuse, mais pas toute attaque double ne gagne de matériel. Parfois, il existe des moyens de défense



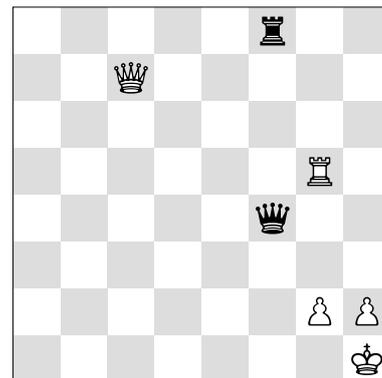
Interposer + protéger

La dame noire fait échec et attaque le fou par la même occasion (roi + matériel). Les Blancs se défendent par **1. Tf4**, après quoi il n'est plus en échec. Le fou est maintenant protégé par la tour.



Se déplacer + protéger

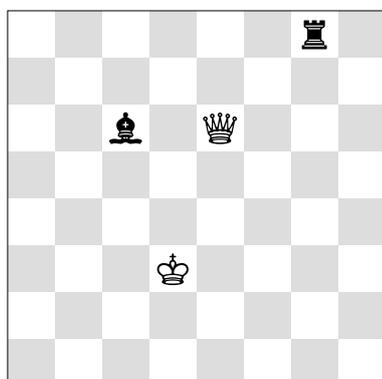
Les deux pièces noires sont menacées par la dame blanche. Les Noirs jouent leur cavalier vers d6. Ils anéantissent ainsi l'attaque contre leur cavalier. Le cavalier en d6 protège le fou en même temps le fou.



Prendre (échanger)

Outre le mat en f1, les Noirs menacent de prendre la tour en g5. Les Blancs échangent les dames avec **1. Dxf4** et se protègent ensuite du mat en f1 en avançant un de leurs pions.

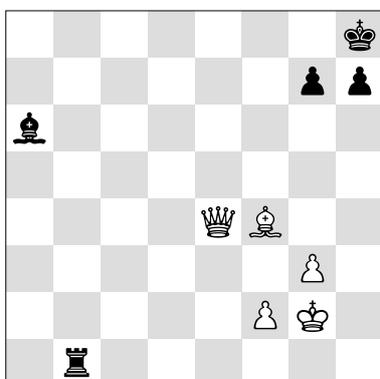
La contre-attaque



Attaque contre le roi

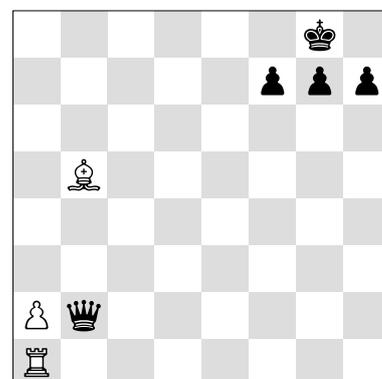
La dame attaque deux pièces. Les Noirs peuvent sauver leurs pièces en faisant échec. Ils peuvent choisir parmi :

- 1. ... Fb5+**
- 1. ... Td8+**
- 1. ... Tg3+**



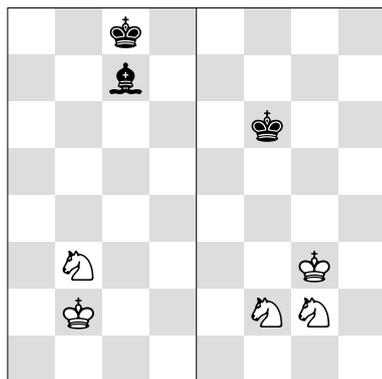
Attaque contre le matériel

La dame menace de faire mat en e8 et attaque en même temps la tour en b1. Les Noirs disposent d'une défense magnifique sous forme de **1. ... Fb7** qui cloue la dame blanche.



Attaque d'une case

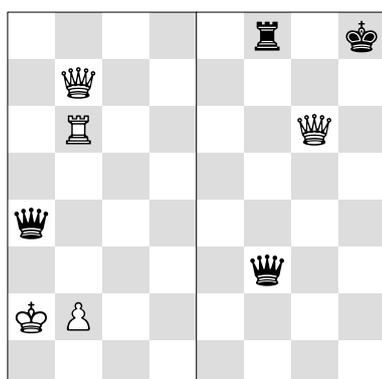
La tour et le fou blancs sont attaqués. Les Blancs peuvent d'abord menacer de faire mat en jouant **1. Td1**, de sorte que les Noirs n'aient pas le temps de prendre le fou. Il ne serait pas malin de jouer **1. Te1**; après **1. ... Dxb5**, les Blancs ne peuvent pas mater.



Insuffisance de matériel

À gauche, les Blancs ont un cavalier et les Noirs un fou. Aucun des deux camps ne pourra forcer le mat.

À droite, les Blancs ont même deux cavaliers de plus. Pourtant, la position est nulle, car les Blancs ne peuvent pas forcer le mat. Il est toutefois possible de faire mat avec 2 cavaliers, mais alors il faudrait que les Noirs jouent vraiment mal. Nulle par insuffisance de matériel :

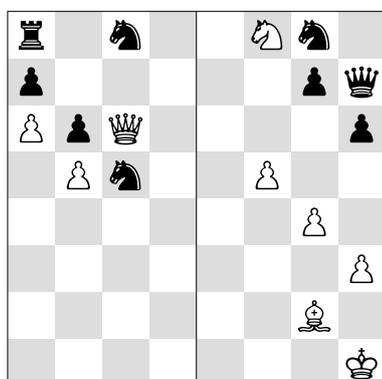


Échec perpétuel

Dans le diagramme de gauche, les Blancs peuvent aller en b1 avec leur roi, mais la dame fait alors échec en d1. Nous obtenons : **1. Rb1 Dd1+** **2. Ra2 Da4+** etc.

Cela peut continuer perpétuellement, de là, le nom 'échec perpétuel'.

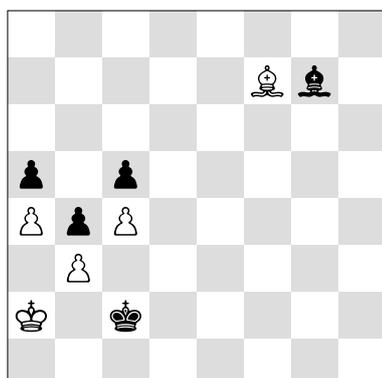
À droite, les Blancs continuent à faire échec en g6 et h6, sans que le roi noir puisse s'échapper. Si vous avez un retard matériel ou que vous risquez de perdre, un échec perpétuel pourra vous sauver !



Attaque perpétuelle

Dans le diagramme de gauche, les Blancs ont un retard matériel et seraient donc contents de la nullité. Les Noirs sauvent leur tour par **1. ... Tb8**, les Blancs répondent **2. Dc7** et la tour doit retourner vers a8. Les Blancs forcent une répétition de coups.

À droite, les Blancs ont une dame de moins pour une pièce et un pion. La dame menacée va vers h8, mais les Blancs la poursuivent par **2. Cg6**. Nulle par répétition de coups.

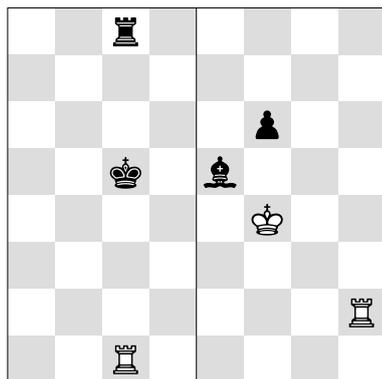


Consentement mutuel

Les deux parties sont à égalité de matériel, mais les Noirs semblent avoir une meilleure position, car leur roi est parvenu à pénétrer dans le camp blanc. Mais comment peut-il progresser ? Les Blancs continuent à jouer leur fou de f7 vers g8.

C'est pourquoi les Noirs proposent la nulle. Nulle par consentement mutuel, parce qu'aucun des deux camps pense pouvoir gagner la partie.

Pensez-y : vous ne pouvez proposer la nulle que lorsque vous avez le trait. Vous jouez votre coup et vous proposez la nulle.

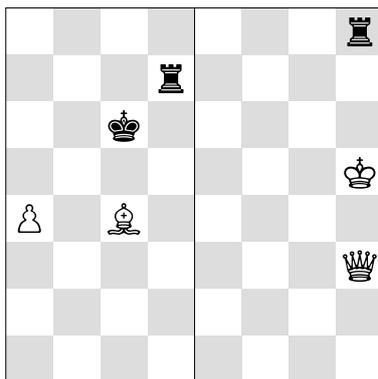


L'échec rayons X

À gauche, la tour fait échec, le roi doit se déplacer et la tour en c8 est capturée. L'attaque de la tour a un effet à travers le roi, comme des rayons X.

Le nom de cette attaque : l'échec rayons X.

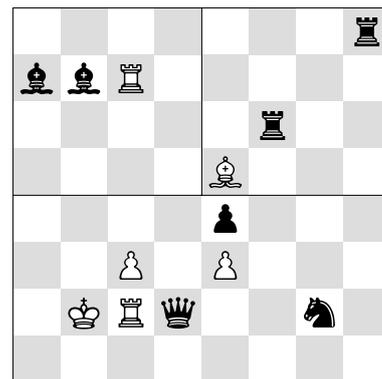
À droite, l'attaque du fou vise le cavalier à travers le roi. La pièce arrière n'est pas protégée et le roi ne pourra pas la protéger non plus. Le fou se sert d'ailleurs d'un assistant pour faire l'échec rayons X.



À gauche, les positions du roi noir et de la tour invitent les Blancs à jouer **1. Fb5+**. Ceux-ci gagnent la qualité, car la tour vaut plus que le fou.

Dans de telles positions, il n'est pas important que la pièce arrière soit protégée ou puisse être protégée par la pièce avant.

À droite, les Noirs gagnent du matériel grâce à l'échec rayons X. Pas la dame entière, car le roi peut protéger la dame.

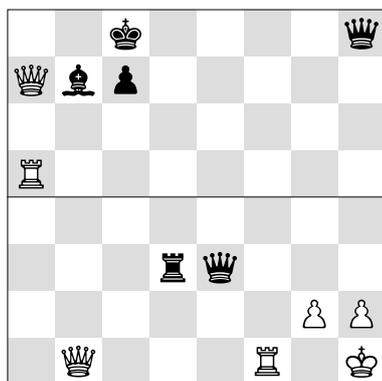


L'attaque rayons X

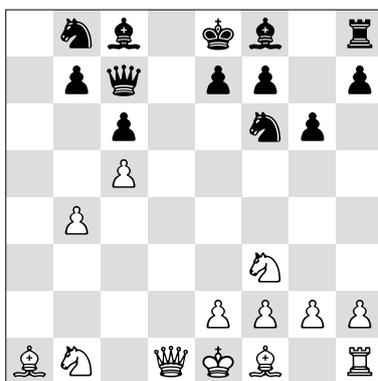
En haut, à gauche, la tour attaque le fou en b7: une attaque rayons X.

En haut, à droite, les tours ont beau pouvoir se protéger mutuellement, les Noirs perdent du matériel.

En dessous, la dame noire ne peut plus protéger le cavalier. Lors d'une attaque rayons X, la pièce avant vaut plus que la pièce arrière ou les deux ont la même valeur. De toute façon, la pièce avant n'est pas protégée.

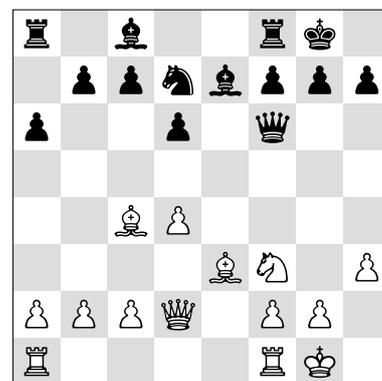


L'attaque à deux reprises est un outil utile lors d'un échec ou d'une attaque rayons X. En haut, les Blancs l'emportent grâce à **1. Da8+ Fxa8 2. Ta8+**. La case a8 est attaquée à deux reprises. En bas, la tour en d3, est attaquée à deux reprises après **1. Tf3**, alors qu'elle n'est défendue qu'une seule fois.



Parfois, une attaque rayons X permet de gagner une pièce à première vue protégée. Dans cette position, les Blancs jouent le fort **1. Fe5**.

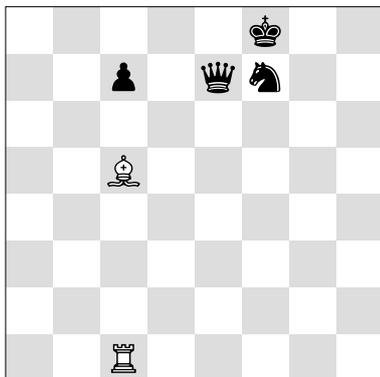
La dame est fortement gênée par ses propres pièces.



Après **1. Fg5**, la dame doit abandonner la protection du Fe7, à cause des propres pièces et des pièces ennemies.



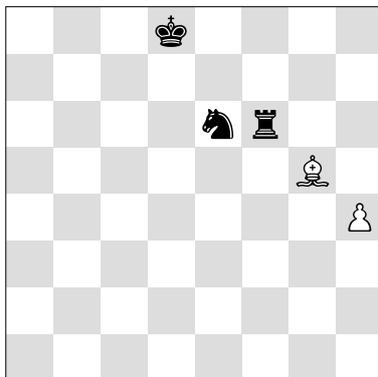
Les clouages sont ennuyeux et ils mènent souvent à une perte de matériel. Heureusement, ici aussi, les moyens de défense que vous connaissez, permettent d'éviter une perte de matériel.



La dame noire est clouée par le fou. Avec **1. ... Cd6**, les Noirs interposent leur cavalier entre le fou ennemi et leur dame.

Le clouage est levé par :

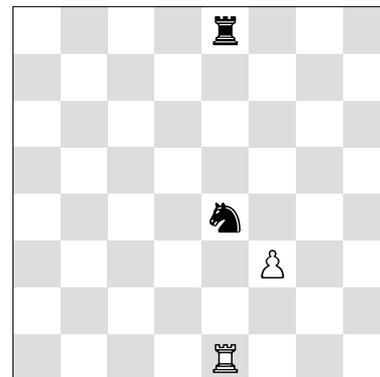
une interposition



La tour noire se trouve dans un clouage ennuyeux. En prenant le fou avec le cavalier noir, le clouage sera anéanti.

Le clouage est rendu inoffensif par :

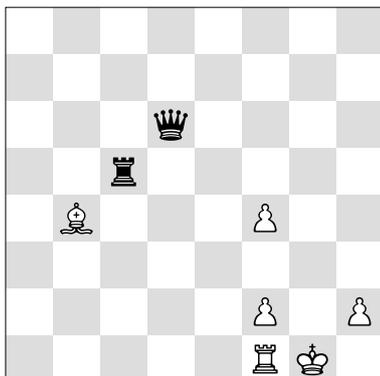
une capture



Le cavalier est cloué et attaqué à deux reprises. Avec **1. ... Cf6**, les Noirs sauvent leur cavalier, lèvent le clouage et protègent leur tour.

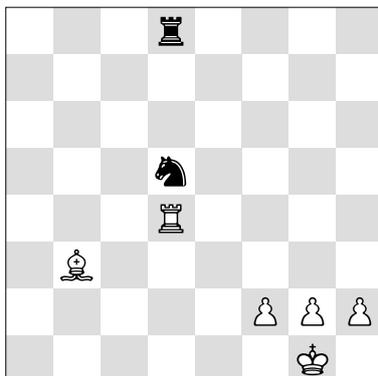
Le clouage est rendu inoffensif par :

un déplacement qui protège

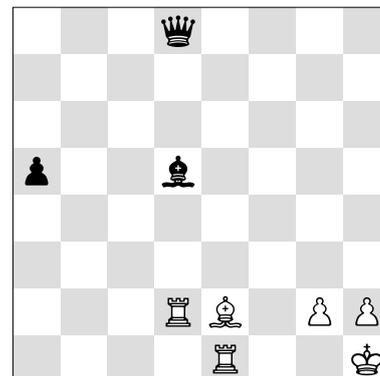


La tour clouée des Noirs risque d'être capturée. Avec **1. ... Dg6+**, la dame se sauve avec un échec. Après un coup du roi, les Noirs déplacent leur tour.

Le clouage est rendu inoffensif par une **contre-attaque**, dans ce cas contre le roi ennemi.



Le clouage de d5 est embêtant. En jouant **1. ... Te8**, avec menace de mat en e1, les Noirs déclouent leur cavalier. L'attaque contre le fou après **1. ... Tb8** est aussi possible, mais bien moins contraignante. Le clouage est rendu inoffensif par une contre-attaque, qui vise une case ou du matériel.



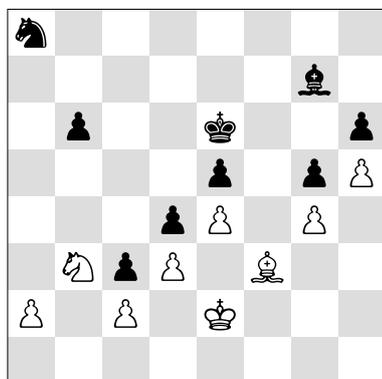
Le fou en d5 est en danger. Les Blancs menacent Ff3. Or, les Noirs ont le trait et comme la tour en d2 n'est pas protégée, ils en profitent de jouer le coup **1. ... Fxg2+**. Le clouage est rendu inoffensif par une **contre-attaque**, dans ce cas une attaque à la découverte.

- interposant
- capturant
- déplaçant une pièce de sorte qu'elle protège
- contre-attaquant le roi, du matériel ou une case
- contre-attaquant par une attaque à la découverte

Défendez-vous contre le clouage en :

Sur un échiquier vide, une dame peut jouer vers pas moins de 27 cases; à partir d'un coin il n'en reste plus que 21. Sur un échiquier plus rempli, cela ne réussit jamais : le camp adverse contrôle des cases et les propres pièces peuvent aussi se trouver dans le chemin. La mobilité d'une pièce dépend donc :

- de sa place sur l'échiquier (de préférence pas au bord)
- du nombre de pièces ennemies
- de la présence des propres pièces et pions



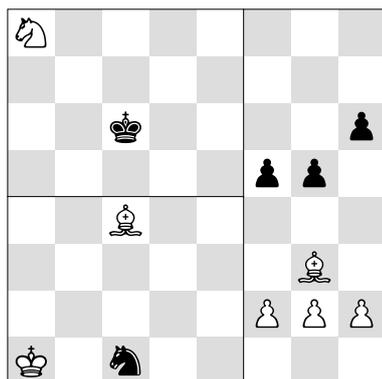
Analysons la mobilité :

Ca8 : mauvaise par sa position sur l'échiquier (temporaire)

Cb3 : mauvaise par les pions ennemis (temporaire)

Ff3 : mauvaise par les propres pions qui gênent (permanent)

Fg7 : mauvaise par les propres pions qui gênent (avenir par f8)

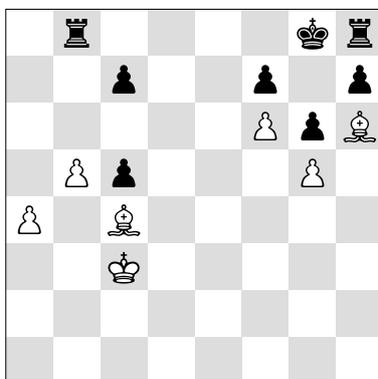


On peut enfermer les pièces ennemies qui n'ont aucune liberté de mouvement.

En haut à gauche, les Noirs gagnent après **1. ... Rb7**.

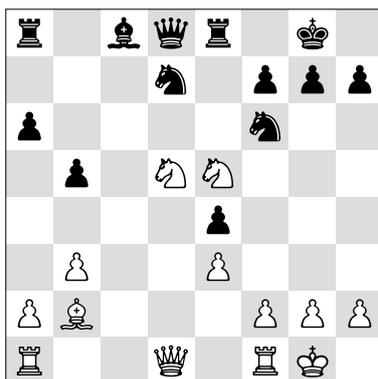
En bas à gauche, le cavalier est capturé après **1. Rb1**.

À droite, le fou est protégé, il suffit cependant de l'attaquer avec une pièce qui vaut moins : **1. ... f4**.



Le roi noir et la tour en h8 sont dans de mauvais draps. Ils ne peuvent pas jouer. Le fou en h6 ne peut pas jouer non plus. Pourtant, il y a une grande différence : le fou en h6 est très actif, parce qu'il contrôle les deux pièces noires.

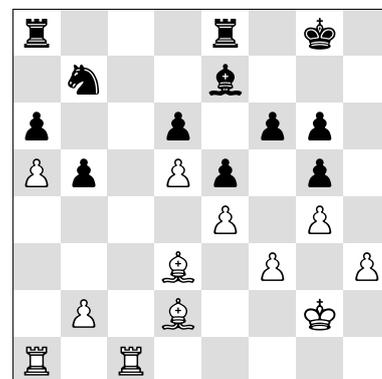
Même si les Noirs ont matériel de plus, leur position est mauvaise.



Dans tes vos, il est utile de regarder quelles pièces adverses ne disposent que de peu de cases. Il faut alors essayer :

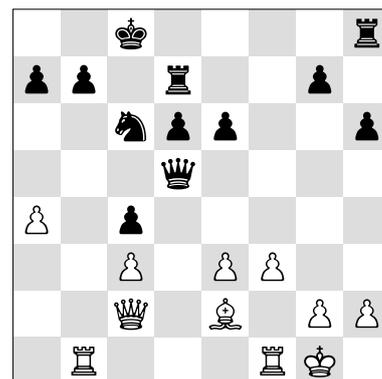
- d'attaquer cette pièce.
- de contrôler les cases vers lesquelles cette pièce peut aller.

Les Blancs enferment la dame noire par **1. Ce6**.

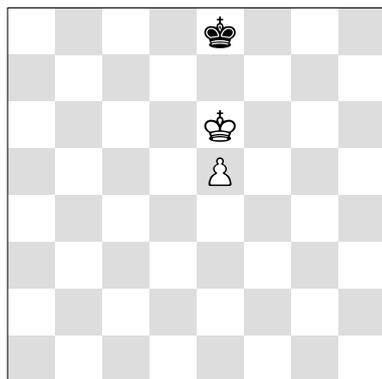


Le cavalier en b7 peut encore sauter vers c5. Il y serait bien mieux placé que sur b7. Les Blancs au trait s'en aperçoivent et jouent **1. b4!**

Tout à coup le cavalier n'a plus d'avenir, car sauter vers d8 et f7 n'est pas une amélioration. Le fou blanc ne peut plus aller en b4. C'est dommage, mais il est plus important d'enfermer le cavalier.



Parfois, on dirait qu'aucune pièce ne peut être enfermée. Vous pouvez facilement attaquer la dame noire, mais elle dispose encore de 6 cases pour s'en aller. Ces cases se trouvent toutes sur la 5^{ème} rangée. Une pièce à longue portée telle que la tour peut attaquer et en même temps contrôler toutes ces cases : **1. Tb5**.



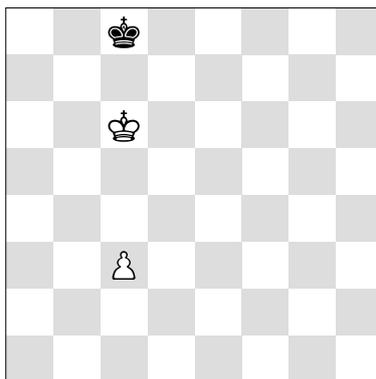
La position de gain standard
Le roi se trouve devant son pion sur la 6^e rangée. Le roi peut aussi aller en d6 ou f6. Les Blancs gagnent toujours !

Trait aux Blancs :

1. Rf6 Rf8 2. e6 Re8 3. e7 Rd7 4. Rf7 Rc7 5. e8D.

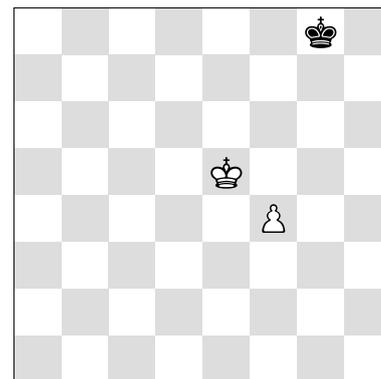
Trait aux Noirs :

1. ... Rf8 2. Rd7 Rf7 3. e6+ Rg7 4. e7 Rf6 5. e8D.



Si le roi arrive sur la 6^e rangée avant que son pion y arrive, les Blancs gagnent toujours.

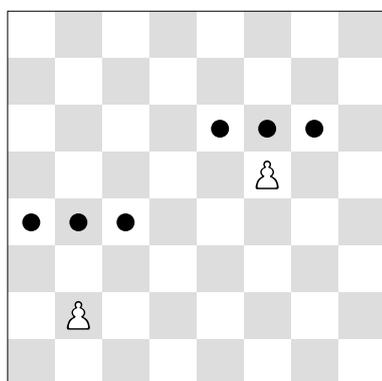
Dans cette position, les Blancs ne doivent qu'avancer leur pion pour atteindre la position du premier diagramme.



Le roi doit **toujours** conquérir la 6^e rangée avant que le pion puisse être avancé. Après **1. Rf6**, le gain est facile.

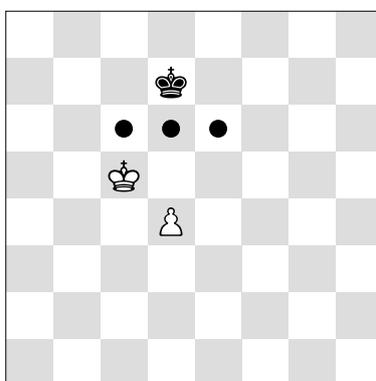
Pas bon est **1. f5**, car après **1. ... Rf7**, les Blancs ne peuvent plus gagner. Regardez : **2. f6 Kf8!**

Le roi doit aller tout droit en arrière ! Retenez bien ce coup ! **3. Re6 Re8 4. f7+ Rf8** et nulle.

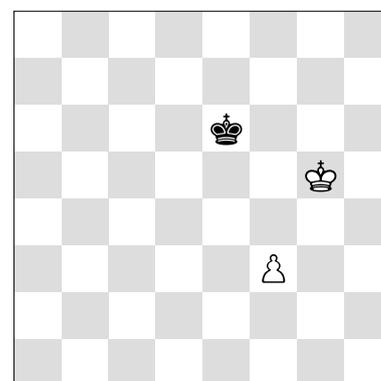


Si le roi blanc se trouve sur une des cases marquées, les Blancs gagnent. Pour le pion b2, il s'agit des cases a4, b4 et c4, pour le pion f5 les cases e6, f6 et g6. Les cases sur lesquelles le roi doit se trouver pour gagner, sont les cases-clé. Peu importe alors qui a le trait.

Remarquez la différence ! Pour les pions sur la 5^e rangée ou plus haut, les cases-clé se trouvent directement devant le pion.



Les cases-clé du pion d4 sont : c6, d6 et e6. Le roi blanc doit donc d'abord conquérir une de ces cases. **1. Rd5!** permet de le faire. Les Noirs doivent reculer leur roi : **1. ... Rc7 2. Re6 Rd8 3. d5**. Le roi reste sur une des cases-clé. Celles-ci se trouvent juste devant le pion sur la 5^e rangée. **3. ... Re8 4. d6 Rd8 5. d7 Rc7 6. Re7**.

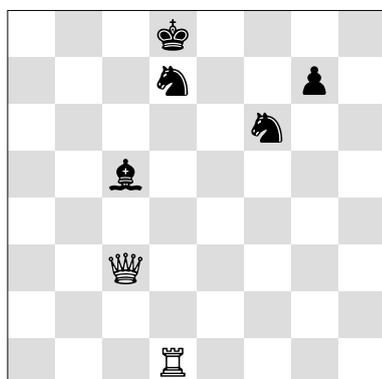


Les Blancs ont mis leur roi sur une case-clé. Comment doivent-ils progresser maintenant ? Sur **1. Rg6** suit **1. ... Re5**.

Avec le pion f4, les cases-clé sont e6, f6 et g6.

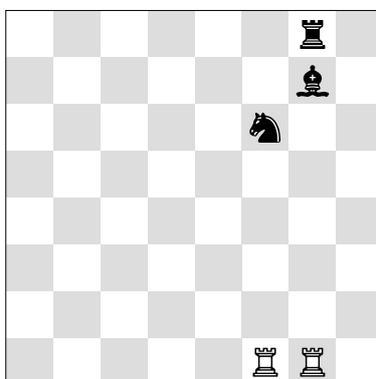
Après **1. f4 Rf7**, les Blancs ne peuvent occuper aucune case-clé. Mais après **2. Kf5** ils prennent à nouveau possession d'une d'elles. Regardez seulement : **2. ... Rg7 3. Re6** avec gain facile.

Les pièces clouées ne peuvent pas jouer et même si elles sont autorisées à le faire, ce n'est souvent pas la meilleure option. Et ce n'est pas tout... dans ce memento, nous verrons que les pièces clouées ont un autre inconvénient.



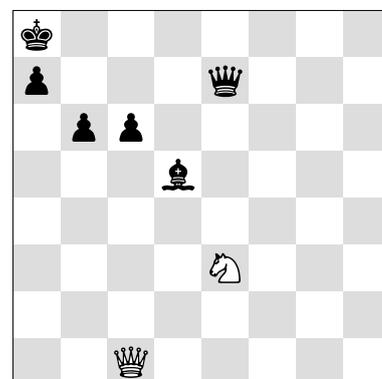
Dans le diagramme, le cavalier en d7 est cloué et il ne peut donc pas jouer. La dame blanche peut simplement prendre le fou en c5, parce que le clouage empêche le cavalier d'exercer sa fonction de défenseur.

Une pièce clouée n'est pas un bon défenseur. C'est certainement le cas pour un clouage sur le roi.

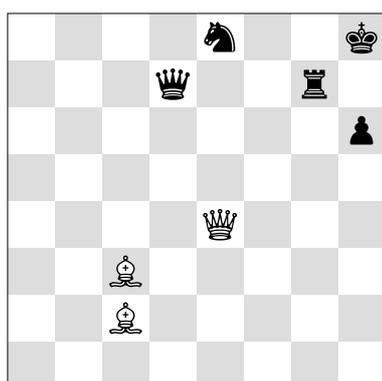


Le fou en g7 est cloué. Les Blancs en profitent pour jouer **1. Txf6**. Les Noirs peuvent reprendre par **1. ... Fxf6**, mais perdent du matériel après **2. Txxg8**.

En cas de clouage sur du matériel, vous avez le choix : ne pas prendre ou perdre la pièce arrière. Peu importe, en fait, les Noirs perdent toujours une pièce.



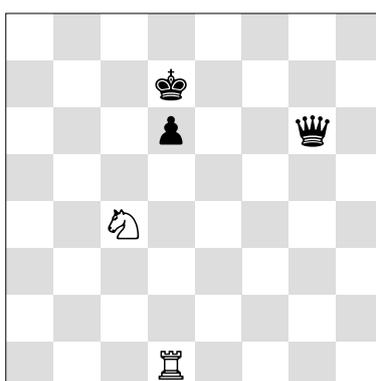
En cas de clouage sur une case importante, la pièce clouée est très limitée dans ses fonctions. Les Blancs peuvent gagner le fou après **1. Cxd5**. Si les Noirs reprennent avec leur pion c, les Blancs joueront évidemment **2. Dc8** mat. Le pion c est donc cloué et ne peut pas reprendre. Donc : **Les pièces et les pions cloué(e)s ne sont pas de bons défenseurs.**



La tour est clouée sur son roi par le fou en c3. Elle ne peut jouer aucun coup.

Les Blancs en profitent pour faire mat après **1. Dh7**.

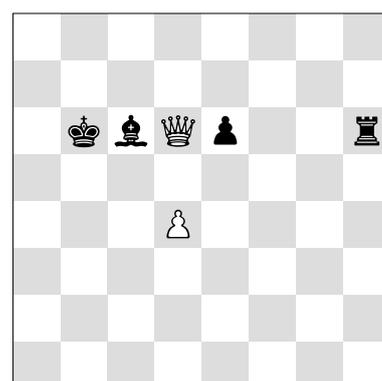
Une pièce clouée sur son roi ne peut pas exercer sa tâche défensive.



Toutes les formes d'attaques doubles adorent profiter du handicap des pièces clouées.

Les pièces ou les pions qui sont cloués sur le roi, ne défendent même pas du tout.

Dans le diagramme les Blancs gagnent la dame par la fourchette du cavalier **1. Ce5+**.



Ces trois types de clouage (clouage, attaque d'une pièce clouée, une pièce clouée n'est pas un bon défenseur) peuvent aussi se combiner. Avec **1. d5**, les Blancs profitent du clouage du pion e et ils attaquent également le fou cloué. Les Blancs gagnent une pièce.