

Étape 3 prévoir sans voir



Dans les versions quadrilingues des livres de travail, nous avons limité la quantité de texte. Mais les livres de travail Prévoir sans voir requièrent un peu plus d'explications que les autres livres (base, extra, plus ou mix).

Tout d'abord, à la page 2 vous retrouverez un bref aperçu du genre d'exercices. Pour la plupart des lecteurs, cela suffira, mais il y a plus. Les pages 3 et suivantes indiquent le contenu du livre en entier et des explications sur les pages séparées.

Nous nous référons éventuellement aussi à la page du memento (7 au total). Pour les exercices à l'aveugle, que vous retrouverez un peu partout dans le livre, il nous semblait utile de donner quelques explications supplémentaires, outre un exemple avec sa réponse.

Prévoir sans voir

Ce livre de travail Prévoir sans voir ressemble fortement à Prévoir sans voir Étape 2, mais certains exercices sont différents.

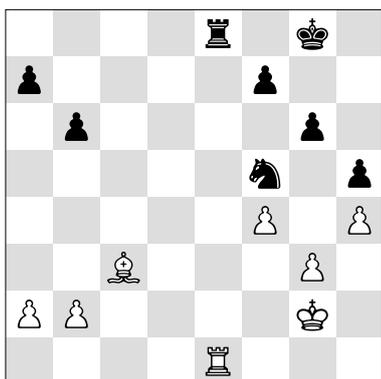
Échecs à l'aveugle

Beaucoup de pages contiennent des exercices à l'aveugle dans leur partie inférieure. Vous y verrez un échiquier vide. La position est définie par des figurines noires et blanches. Exemple d'un 'mat en deux' : ♔f7 ♚f1 ♜h6

Imaginez-vous la position (en fixant l'échiquier vide à côté de l'exercice ou sans échiquier). Le roi ne peut pas fuir vers g5 ou h5. Malheureusement, Df5 fait pat, mais Db5 fonctionne.

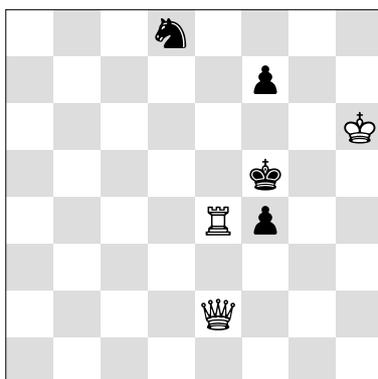
Parties à l'aveugle

Vous voyez les coups d'une partie et vous devez remplir le dernier coup. Le thème est indiqué.



Exercices de réflexion anticipée

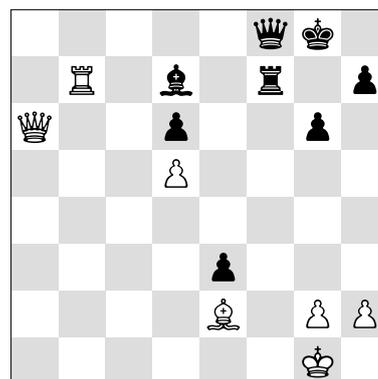
1. ... Ce3+ 2. _____
 Les Noirs ont le trait, mais il faut trouver le coup blanc après l'échec du cavalier. Il faut remplir Rf3. Ce genre d'exercices est le plus fréquent.



Visualiser le mat

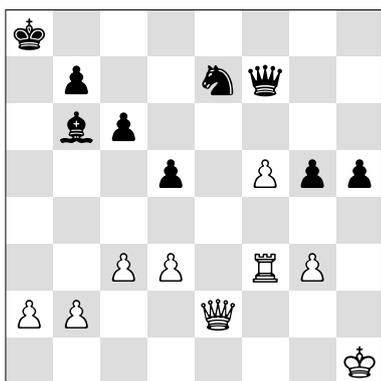
- | | |
|------------|----------|
| 1. Te7 Ce6 | 2. _____ |
| 1. Te7 f6 | 2. _____ |
| 1. Te7 f3 | 2. _____ |
| 1. Te7 Rf6 | 2. _____ |

Remplissez les coups de mat:
Txf7#, Dh5#, Dxf3#, De5#.



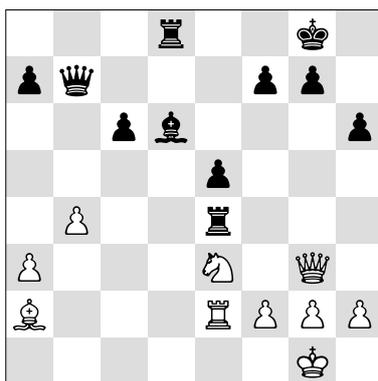
Le mat : oui ou non?

1. ... Tf1+ 2. Fxf1 Df2+ 3. Rh1 Dxf1 _____
 Les Blancs sont mat après ces coups ? Non, car la case f1 est toujours protégée par la dame en a6.
 Remplissez : non 4. **Dxf1.**



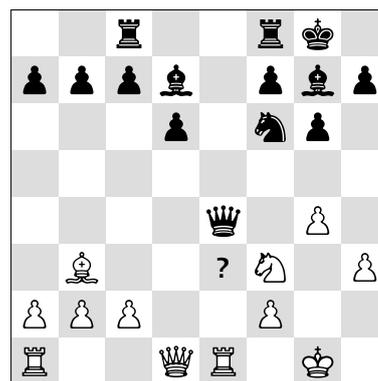
Le clouage : tentation

1. ... Cxf5 2. _____ !
 1. ... Cxf5 2. _____ ? _____
 Le coup avec le point d'exclamation est correct et vous remplissez : **De5.**
 Le point d'interrogation indique le coup incorrect. L'autre attaque contre la pièce clouée ne fonctionne pas : **Df1 Cxg3+.**



Menace et défense

1. Cf5 menace
 a) 2. _____
 b) 2. _____
 mais les Noirs jouent 1. ... _____
 Vous remplissez les menaces **Dxg7#** et **Txe4**. Il faudra aussi trouver la bonne défense : **Ff8** (menace 2. ... Td1+).



La pièce avant correcte

♙e3

 ♘e3

 Quelle pièce vient en e3 et pourquoi ?
 Fe3xa7 ne récupère que le pion.
Ce3-d5 enferme la dame.

Contenu livre de travail

Les chiffres en gras devant le titre (3+4) se réfèrent aux pages dans le livre de travail.

3+4 Le clouage

Sur ces pages, les exercices sont clouer, l'attaque contre une pièce clouée et une pièce clouée n'est pas un bon défenseur. Regardez éventuellement les mémentos de l'Étape 3.

5+6 Défendre contre le clouage

Voir 6.

7+8 L'attaque contre une pièce clouée

1. ♙d8 ♜xb2 2. _____ !

2. _____ ? _____

Après le point d'exclamation (!), vous mettez le bon coup. Après le point d'interrogation (?), vous mettez le coup qui attaque la pièce clouée qui ne gagne pas de matériel.

Dans l'exercice à l'aveugle à la page 7 *Attaquez toutes les cases*, trois cases sont marquées. Sur quelle case la dame blanche doit-elle se trouver pour contrôler ces trois cases ? La première réponse est déjà offerte.

L'exercice à l'aveugle à la page 8 est un mat en deux. Le premier coup blanc est indiqué et les Noirs n'ont qu'une réponse. Le deuxième coup fait mat.

9+10 Le mat : visualiser A+B

Voir le mémento de l'Étape 2 Prévoir sans voir à la page 9.

L'exercice à l'aveugle à la page 9 est un mat en un coup. Combien de fois les Blancs peuvent-ils mater ? Notez le nombre, ainsi que tous les coups.

L'exercice à l'aveugle à la page 10 est *Défendre contre le mat*. Le premier exercice a déjà été résolu.

11 L'attaque double: pièces clouées A

Voir le mémento à la page 7, diagrammes 1 et 2.

12+13 Défendre contre l'attaque double A+B

Voir le mémento à la page 7, diagrammes 3 et 4.

L'exercice à l'aveugle à la page 13 est également *Défendre contre l'attaque double*. Le premier exercice a déjà été résolu.

14+15 L'attaque double

Voir le mémento à la page 7, diagrammes 5 et 6.

Dans les parties à l'aveugle des pages 14 et 15, les Blancs gagnent grâce à une attaque double.

16+17+18 Menace et défense

Voir le mémento à la page 8.

19+20 Test: mix

Exercices avec différents thèmes. Ceux-ci sont indiqués dans les réponses.

21+22+23 Défendre contre une menace A B C

Voir le mémento à la page 8.

24+25 Le mat : visualiser C D

Voir le mémento de l'Étape 2 Prévoir sans voir à la page 9. La feuille D est mat en trois. Il faudra donc 'voir' un coup de plus.

L'exercice à l'aveugle de la page 25 est un mat en deux.

26+27+28 Choisir le bon coup A B C

Un exercice semblable au mat : visualiser, mais ici, il n'est pas encore clair ce qui doit se passer.

29+30 Enfermer A B

Voir le mémento à la page 9.

31 Mat oui ou non A

Est-ce que les Noirs sont mat après les coups sous l'échiquier. Cochez la bonne case. S'il n'y a pas mat, indiquez le coup qui peut être joué.

L'exercice à l'aveugle de la page 31 est *Où le roi est-il maté ?*. La première solution est déjà indiquée.

32+33+34+35 La finale de pions : la règle du carré, le pion-tour, cases-clés A A A B

Voir le mémento à la page 10.

Dans l'exercice à l'aveugle de la page 32, il faut remplir le résultat.

Dans l'exercice à l'aveugle de la page 33, il faut écrire un coup (et éventuellement le résultat).

Dans l'exercice à l'aveugle de la page 34, à gauche, il faut remplir un coup et à droite, il faut déterminer si la position est gagnante (1-0) ou nulle (1/2-1/2).

L'exercice à l'aveugle de la page 35 est le mat en deux.

36 Test: mix C

Les exercices aux thèmes différents. Ceux-ci sont indiqués dans les réponses.

37 L'attaque double: oui ou non (♞ ou ♜) A

38 Le clouage (♞ ou ♜) A

39+40 Éliminer la défense (♞ ou ♜) A B

Voir le mémento à la page 11.

41+42 Le mat : visualiser E F

Ces pages sont à nouveau un peu plus difficiles : 4 et 5 alternatives par exercice.

43 Pat: oui ou non

Est-ce que les Noirs sont pat après les coups sous l'échiquier ? Cochez la bonne case. S'il n'y a pas pat, indiquez alors le coup qui peut être joué.

Les exercices sur cette page sont consacrés au même thème.

44+45 La partie nulle: pat A B

Les Blancs peuvent forcer le pat dans toutes les positions. Parfois, les Noirs peuvent l'éviter (en ne prenant pas la pièce), mais la position est toujours nulle.

46 Éviter le pat A

Les Blancs essaient de forcer un pat. Le bon coup les en empêche.

47 L'attaque à la découverte : la pièce avant ?

Dans le diagramme, il y a un point d'interrogation (?) sur une case. Laquelle des deux pièces sous l'échiquier doit se trouver sur cette case ? Donnez une variante pour expliquer pourquoi l'une pièce est bonne et l'autre pas.

48+49+50 L'attaque à la découverte

Mettez le bon coup derrière le point d'exclamation (!). Derrière le point d'interrogation (?), vous indiquez une attaque à la découverte contre laquelle les Noirs ont une bonne réponse.

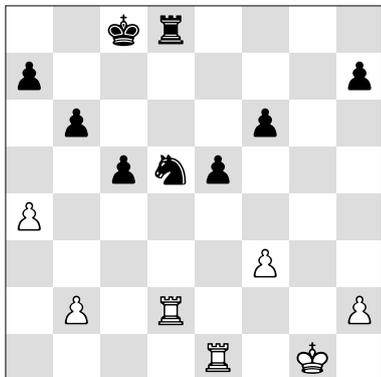
L'exercice à l'aveugle de la page 48 traite le même thème : attaque à la découverte.

L'exercice à l'aveugle de la page 49 est un mat en deux. A gauche, les Noirs n'ont qu'une réponse. A droite, il faut trouver le mat contre les deux coups noirs (qu'il faudra également trouver).

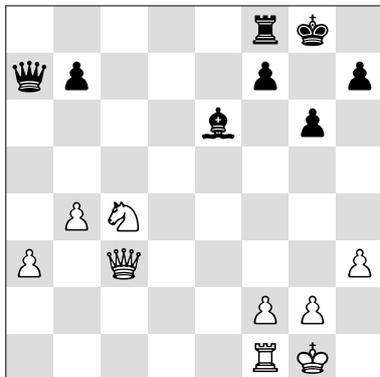
Dans les parties à l'aveugle de la page 50, les Blancs gagnent (différents thèmes).

Défendre contre le clouage a été traité dans l'Étape 3. Outre les quatre types de défense de la première étape (protéger, fuir, interposer et prendre), vous avez aussi appris à utiliser la contre-attaque:

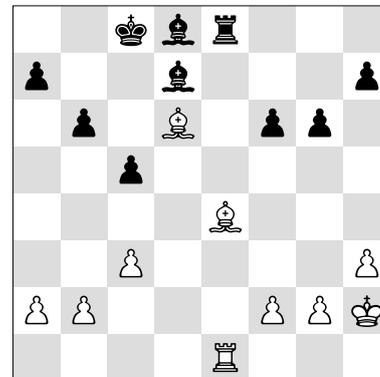
- le roi
- une pièce
- une case (de mat)



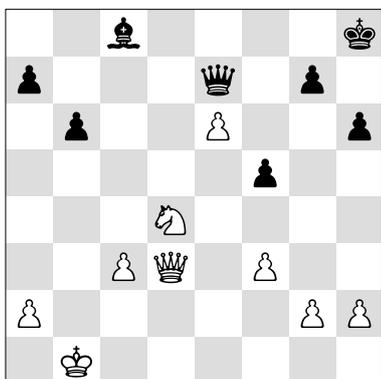
Les Blancs peuvent clouer le cavalier par **1. Td1**. Les Noirs doivent chercher une cible pour la pièce avant (cavalier) ou pour la pièce arrière (tour). Le roi blanc est une cible d'attaque importante. Les Noirs sauvent leur pièce arrière grâce à **1. ... Tg8+**. Les Blancs doivent parer l'échec après quoi les Noirs peuvent sauver leur cavalier.



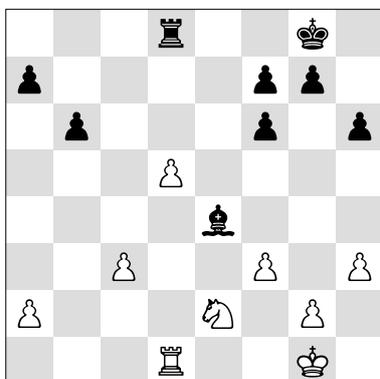
Le clouage du cavalier après **1. ... Tc8** ne se résout pas par un simple échec. La contre-attaque doit viser une pièce. La dame noire sans protection est la clé de la solution, car après **2. De3**, les Noirs n'ont pas le temps de prendre le cavalier et après **2. ... Dxe3 3. Cxe3**, le cavalier est aussi en sécurité.



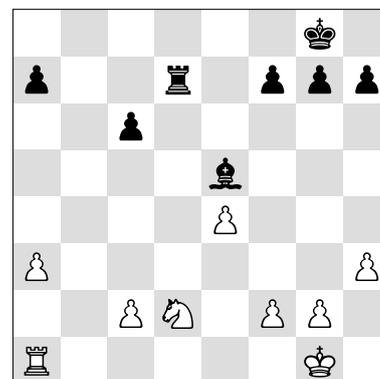
Les Noirs attaquent le fou cloué par **1. ... f5**. Le roi noir n'a pas beaucoup de cases et cela le rend vulnérable. En jouant intelligemment **2. Fd3**, la pièce avant des Blancs attaque une case de mat. Les Noirs doivent donc se défendre contre le mat en a6. Cela permet aux Blancs d'échanger ou de déplacer leur tour.



Après **1. ... Fxe6**, les pièces noires se trouvent sur la même colonne, prêtes à être clouées. Les Blancs peuvent clouer le fou grâce à un coup de dame prudent vers la colonne e. Après **2. De3**, le clouage devient une batterie : **2. ... Fxa2+** ! C'est pourquoi il faut jouer **2. De2**, après quoi les Noirs ne gagnent plus de matériel après une attaque à la découverte.

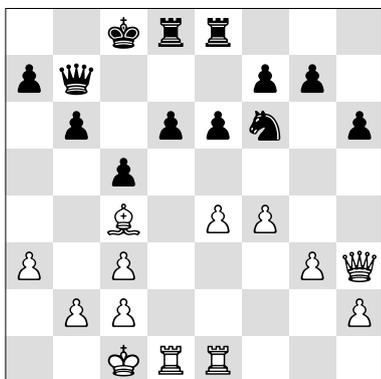


Après **1. ... Fxd5**, les Blancs ont deux options pour continuer à attaquer la pièce clouée. Le cavalier non protégé en e2 s'avère mal positionné, car après **2. c4**, les Blancs ne gagnent rien à cause de **2. ... Te8** ! Attaquer la pièce clouée par **2. Cf4** fait gagner une pièce.



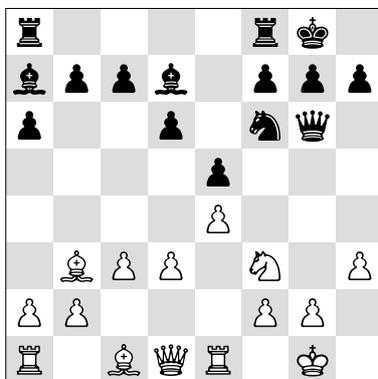
Les Noirs attaquent deux pièces et les Blancs doivent se sauver en se mettant dans le clouage par **1. Td1**. Aux Noirs de faire attention au mat du couloir. C'est pourquoi seul **1. ... Ff4** gagne une pièce. **1. ... Fc3** ne marche pas, car après **2. Tb1** !, le fou noir ne protège plus b8.

L'attaque double : vous cherchez deux cibles et vous les attaquez en même temps. Vous pouvez profiter des pièces clouées. Parfois, il y a encore une défense et cela est d'autant plus agréable si c'est vous qui devez défendre. Comme attaquant, il faut cependant aussi envisager les coups de défense : ne cédez donc pas à la tentation !



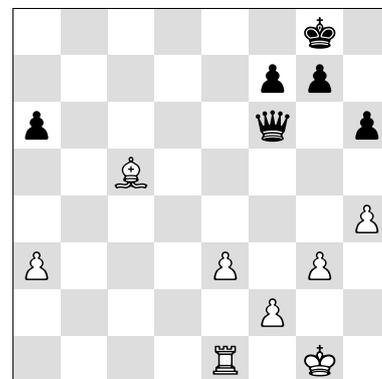
Une pièce clouée

Les Noirs ne voient pas de mal dans une prise en e4. Certes, après **1. ... Cxe4**, le cavalier devient une cible, mais les Blancs n'ont pas de deuxième cible. En regardant la position d'un peu plus près, les Blancs découvrent que le clouage du pion e6 permet d'attaquer une deuxième cible : **2. Fd5** et les Noirs perdent le cavalier.



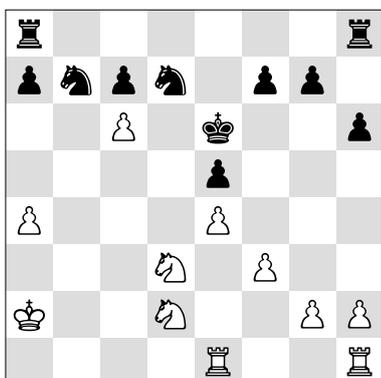
Mauvaise solution

Les Noirs menacent de prendre en h3, car le pion g est cloué. Jouer le roi en f1, est un bon coup. Les Blancs ne pensent pas à défendre et attaquent en jouant **1. Ch4**. La dame noire doit-elle aller en h5 ? Non, grâce au clouage du pion f, les Noirs gagnent du matériel après l'attaque double **1. ... Dg3**.



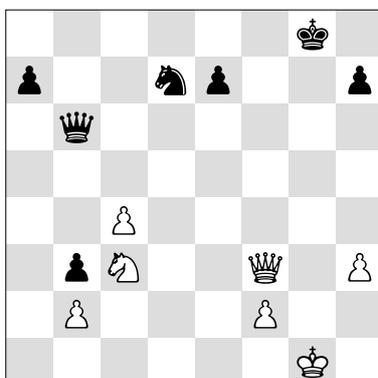
Se défendre

Une attaque double ne résulte pas toujours en gain de matériel. Ici, les deux pièces blanches ne sont pas protégées. Les Noirs peuvent les attaquer facilement grâce à **1. ... Dc3**. Les Blancs sont heureux d'avoir le fou. La protection par rayons X par **2. Fb4** sauve les deux pièces. Défendre par fuir + protéger. .



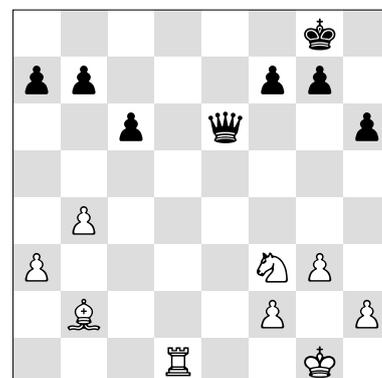
Contre-attaque

La fourchette du pion menace les deux cavaliers. Les Noirs ont la chance que le cavalier en d3 ne soit pas protégé. Un saut du cavalier en c5 empêche la perte d'une pièce. Peut-on jouer n'importe quel cavalier ? Non, car après **1. ... Cdc5** **2. cxb7**, la tour en a8 est menacée. L'autre cavalier est correct : **1. ... Cbc5** **2. cxd7 Cxd3** ou **2. Cxc5 Cxc5**.



Tentation

Les Noirs ont un roi vulnérable et un cavalier non protégé en d7. Ils espèrent le coup **1. Dg4+**, car ils ont vu **1. ... Dg6** et la dame blanche est clouée. Malheureusement pour eux, les Blancs peuvent attaquer d'une autre façon : **1. Dd5+** et les Noirs perdent une pièce.

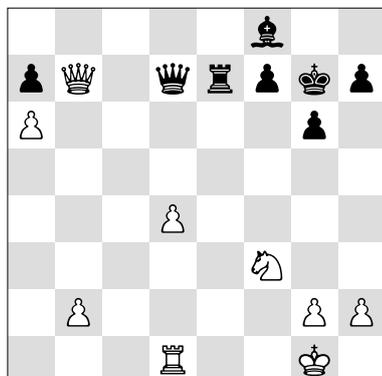


Tentation

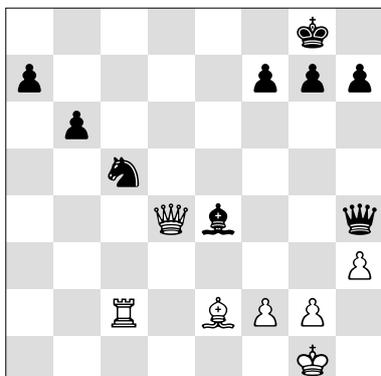
Les Blancs ont trois pièces sans protection. Pourtant, le gain de matériel n'est pas simple pour les Noirs. Le coup **1. ... De2** attaque les trois cibles. Les Blancs peuvent encore se sauver par **2. Td8+ Rh7** **3. Cd2**. L'attaque double correcte est **1. ... Db3**. Les Blancs peuvent sauver la tour avec un tempo : **2. Td8+**, mais ils perdent quand même une pièce après **2. ... Rh7**.

Le premier coup auquel vous pensez, a l'air fort : il y a deux menaces. Ensuite, il est important de tranquillement analyser toutes les menaces et de chercher la meilleure défense.

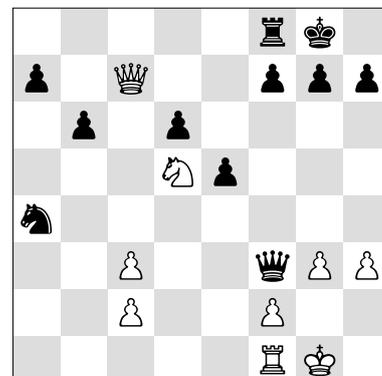
Sur les trois premières feuilles d'exercices, il faudra d'abord noter les deux menaces. Cherchez ensuite le coup qui résout les problèmes et qui ne perd pas de matériel. Notez-le. Pour les autres exercices, vous ne devez pas noter les menaces, mais vous devez procéder de la même façon dans votre tête.



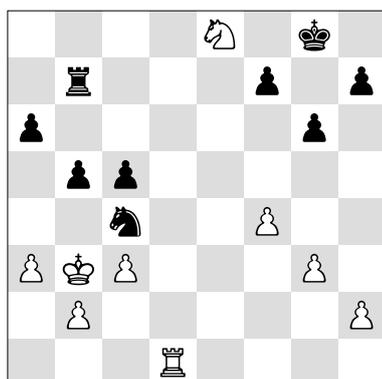
Les Noirs peuvent gagner un pion après 1. ... Dxb7 2. axb7 Txb7. Mais, les Noirs veulent gagner plus de matériel après 1. ... **Da4**. Que faire contre les menaces 2. ... Txb7 et 2. ... Dxd1+. La dame blanche et la tour ne peuvent rien faire pour s'entraider. Grâce au gain de temps 2. **b3!**, les Blancs peuvent encore laisser leur dame à sa place.



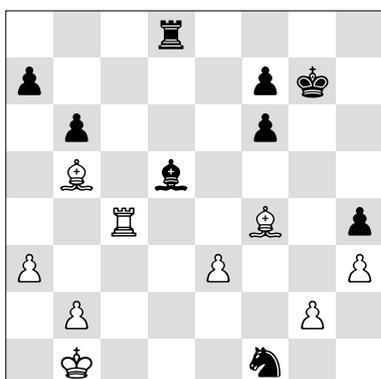
Les Noirs aimeraient prendre en c2. Malheureusement, le fou est cloué. Jouer la dame vers g5 est une option. En effet, 1. ... **Dg5** menace mat en g2 et la tour est en prise. Allons-y ! Non, quelle bêtise ! Regardez d'abord s'il y a une défense. Les Blancs prennent un attaquant : 2. **Dxe4**. Les Noirs ne peuvent pas reprendre 2. ... Cxe4 3. **Tc8+**.



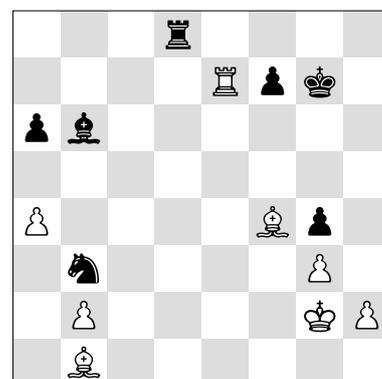
Les Blancs ont une batterie après 1. **Dc6** et ils menacent de gagner la dame après 2. Ce7+. Les Noirs ne peuvent pas bouger la dame, sinon ils perdent le cavalier en a4. Bouger l'autre cible est cependant possible : après 1. ... **Rh8**, l'attaque à la découverte ne fonctionne plus et après 2. **Dxa4**, les Noirs peuvent récupérer la pièce : 2. ... **Dxd5**.



Les Noirs voient le réseau de mat en b2 et c'est pourquoi ils veulent ramener leur tour. Après 1. ... **Te7**, ils menacent 2. ... Te2 et 2. ... Txe8. Les Blancs ont une façon originale pour se défendre. En jouant 2. **Td8**, le plan des Noirs ne fonctionne plus : 2. ... **Te2** 3. **Cd6+** et les Blancs échangent les cavaliers.

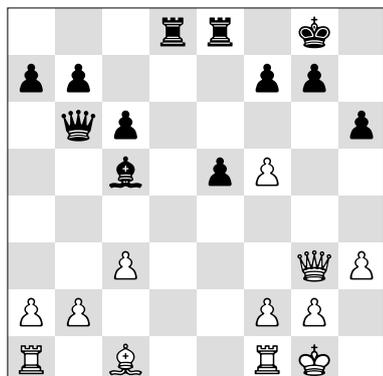


Après 1. **Td4**, les Blancs menacent d'attaquer le fou cloué en d5. En plus, le cavalier est en prise. Les Noirs se sauvent en jouant 1. ... **Fe4+**. Après un coup du roi, les Noirs peuvent échanger en d4 et jouer Cg3 ensuite. Le fou est invulnérable, car après 2. **Txe4** **Cd2+**, les Noirs gagnent une qualité.

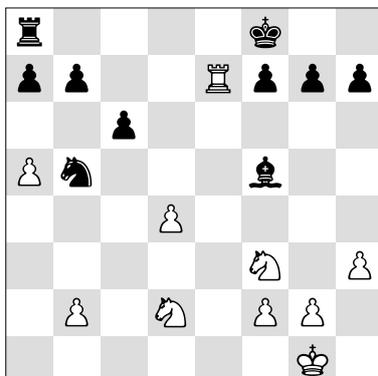


Dans certaines positions, il faut calculer plus d'un coup. Après 1. ... **Td1**, les Noirs menacent non seulement de prendre le fou blanc, mais il y a aussi mat en g1. Grâce à un tempo (2. **Fe3**), les Blancs peuvent se défendre contre le mat, car ils se sauvent aussi bien après 2. ... **Txb1** 3. **Fxb6** qu'après 2. ... **Fxe3** 3. **Txe3** **Txb1** 4. **Txb3**.

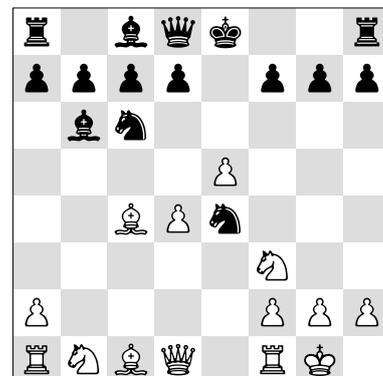
Collaborer signifie ne pas se gêner. Analysez après un coup adverse si d'autres pièces ont toujours suffisamment de mobilité. Sinon, enfermer devient une possibilité. Dans certains exercices, il faudra à nouveau calculer un coup de plus.



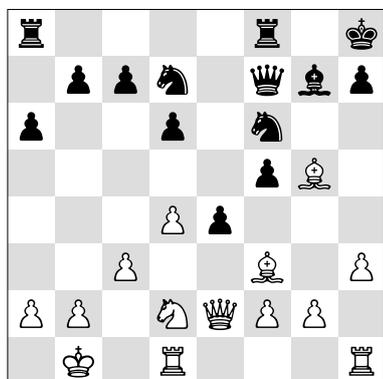
Les Blancs menacent $Fxh6$. Les Noirs décident de protéger $h6$ par **1. ... Td6**. Une bonne défense contre la menace, mais le fou en $c5$ est d'un autre avis. La tour le gêne et les Blancs parviennent à enfermer le fou en jouant **2. b4**.



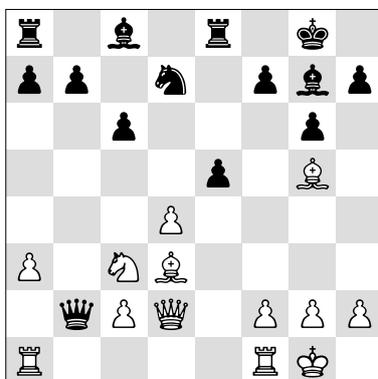
La tour en $e7$ est active et attaque les pions noirs de la septième rangée. Les Noirs chassent la tour active avec leur roi. La tour doit reculer, car le pion $b7$ s'avère empoisonné après **1. Txb7 Fc8**. La tour blanche n'a plus de cases de fuite et après **2. Txb5 cxb5**, les Blancs perdent la qualité.



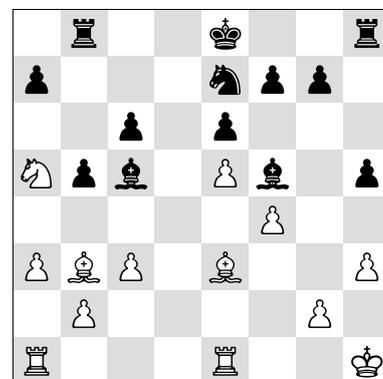
Le cavalier en $e4$ ne peut pas jouer, mais les Noirs peuvent toujours le protéger par $d5$ ou $f5$. C'est pourquoi ils jouent tranquillement **1. ... 0-0**, mais les Blancs répondent **2. Fd5 !** et ainsi, ils empêchent $d5$ et en même temps, $f5$ est devenu impossible à cause du clouage. Les Noirs perdent une pièce.



Le fou en $f3$ est enfermé. La case de fuite $h5$ est attaquée deux fois. Les Blancs essaient d'éliminer un de leurs attaquants en jouant **1. Fxf6**. Maintenant, les Noirs perdent du matériel après **1. ... exf3 2. Fxg7+**. Reprendre par **1. ... Cxf6** est meilleur. Le fou en $f3$ n'a toujours pas de bonne case de fuite.

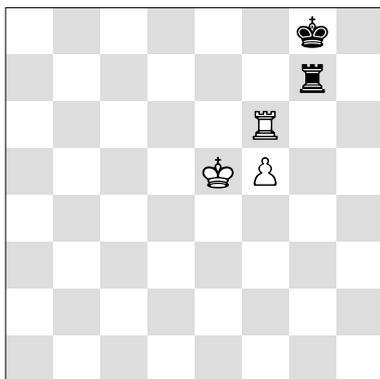


Les Blancs menacent **1. Tfb1**. **1. Ca4** n'est pas une menace, car la dame se sauve après **1. ... Dxd4**. Maintenant, il est intelligent de se replier par **1. ... Db6**, mais les Noirs veulent créer une case de fuite en $c3$ en jouant **1. ... cxd4**. Ils n'ont cependant pas tenu compte de **2. Ca4 !** La case de fuite $d4$ est maintenant bloquée par un pion noir.

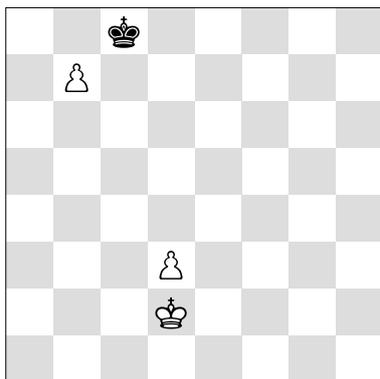


Le cavalier blanc n'a pas de cases de fuite. Attaquer le cavalier avec le fou semble évident, même si les Blancs ont un fou en $e3$. Les Noirs doivent cependant calculer un coup de plus : **1. ... Fb6** et **2. Fxb6** ne sauve pas le cavalier, car après **2. ... axb6**, il sera pris au prochain coup.

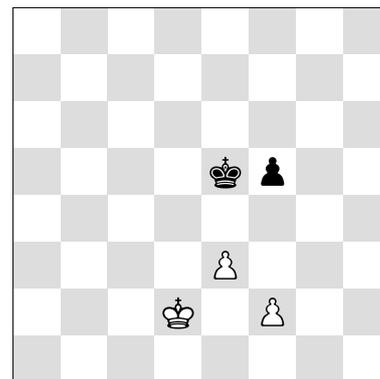
Les finales de pions de l'Étape 3 et 3 plus sont passées en revue : le carré, les cases-clés et le pion-tour.



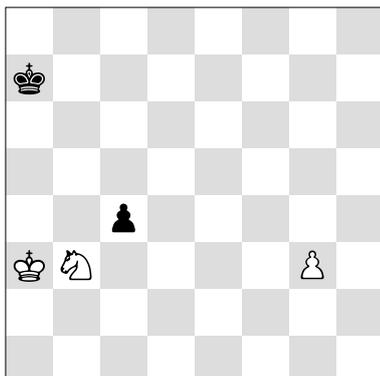
Les Blancs veulent entrer en finale par **1. Tg6**. Les Noirs doivent être précis. **1. ... Rf7** **2. Txf7+ Rxf7** **3. Re6** perd. Correct est **1. ... Txf6** **2. fxf6 Rg7**.



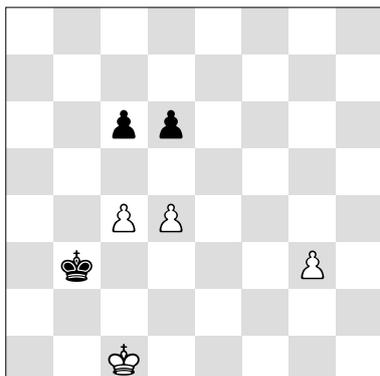
Après **1. ... Rxb7**, le roi blanc veut atteindre une case-clé. **2. Rc3 Rc7** mène à la nulle. Il vaut mieux passer de l'autre côté du pion : **2. Re3 Rc6** **3. Re4**. Les Blancs gagnent.



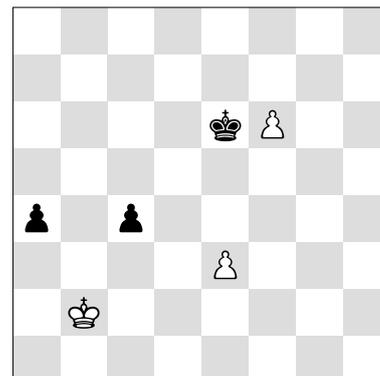
Après **1. ... f4** **2. Re2 Rf5**, les Noirs prennent en e3 au prochain coup et annulent. Mais après **2. Rd3!**, la prise en e3 perd et après **2. ... Rf5** **3. e4+**, les Blancs gagnent aussi.



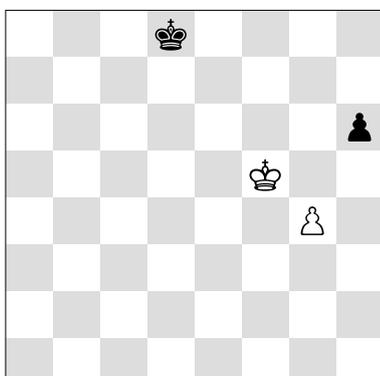
Après **1. ... cxb3**, beaucoup de joueurs joueraient **2. Rxb3** sans réfléchir. Mais les Noirs annulent grâce à **2. ... Rb7**. Le simple **2. g4** est pourtant gagnant pour les Blancs.



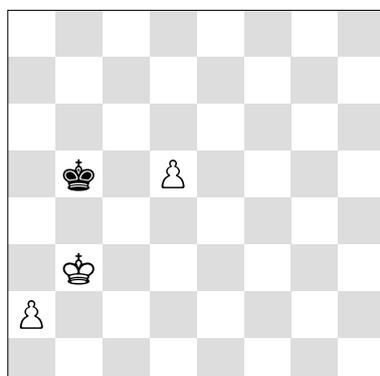
Les Blancs espèrent qu'après **1. d5 cxd5** **2. g4 Rxc4** **3. g5**, le roi noir ne pourra pas aller en d5. Les Noirs ont mieux en jouant **1. ... c5** et les Blancs perdent. Les Blancs gagnent après **1. c5 dxc5** **2. d5 exd5** **3. g4**.



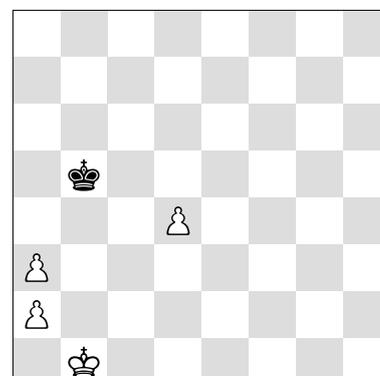
En jouant **1. Rc3**, les Blancs veulent gagner les deux pions passés. Même si les pions noirs ne peuvent pas se protéger, ils peuvent toujours s'aider : **1. ... a3** gagne.



Les Noirs jouent **1. ... h5** (sinon **2. Rg6**) et dégradent le pion g en pion-tour inutile. Après **2. gxh5 Re7** **3. Rg6 Rf8**, les Noirs forcent la nulle.

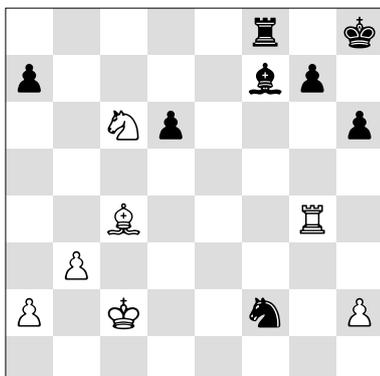


Le roi noir ne peut pas s'abriter dans le coin. Les Blancs y parviennent grâce à **1. a3** (ou **1. Ra3**) **1. ... Rc5** **2. Ra4 Rxd5** **3. Rb5**. Tenir à l'écart et gagner.



Le chemin vers le gain est tenu : **1. a4+** (**2. Rb2 Rc4** et il ne reste plus que les pions a) **1. ... Rxa4** (**2. ... Rc4** **3. a5**) **2. Rc2** ; en route vers le pion d.

Il y a un coup attrayant dans la position. À vous de découvrir ce coup (le thème de la feuille d'exercice vous donnera déjà un indice). Contrôlez si ce coup est bon (et s'il gagne du matériel) ou s'il est mauvais (et perd du matériel à cause d'une contre-attaque). Bref : il est important de ne pas arrêter ses analyses après ses propres coups.



L'attaque double

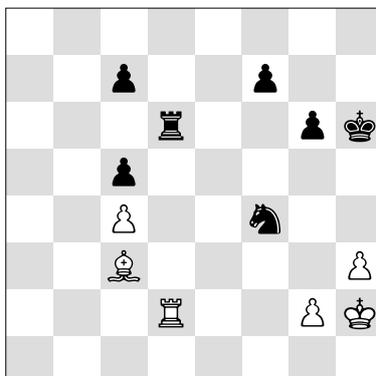
Les deux cibles sur la colonne f sont évidentes. Après 1. Tf4, le fou est même cloué. Mais, si on regarde d'un peu plus près, on verra que le clouage fonctionne dans l'autre sens : comme une batterie ! 1. ... Fg6+ et ce sont les Blancs qui perdent du matériel. .

Vous remplissez :

1. Tf4

○ bon ● mauvais

car 1. ... Fg6+



L'attaque double

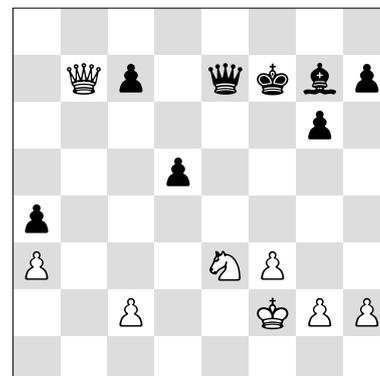
L'attaque double par 1. Fe5 semble incorrecte. La tour blanche n'a plus de protection. Les Blancs calculent cependant un coup de plus et trouvent 1. ... Txd2 2. Fxf4+ et à la fin de la variante, les Blancs auront une pièce de plus. .

Dans les exercices, vous écrivez :

1. Fe5

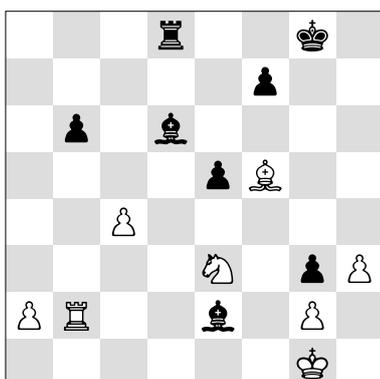
● bon ○ mauvais

car 1. ... Txd2 2. Fxf4+



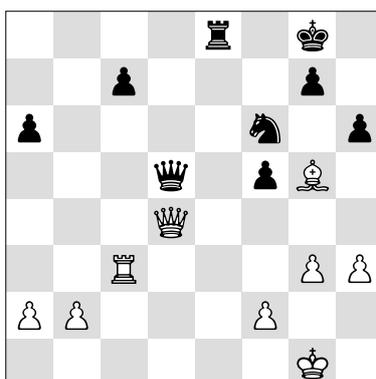
Le clouage

Le roi blanc et le cavalier se trouvent sur la même diagonale. Les Noirs pensent pouvoir en profiter en jouant 1. ... Fd4. En analysant bien la position, les Blancs remarqueront que le fou en d4 n'est pas protégé. Ils peuvent gagner une pièce par une attaque double : 2. Dxd5+. Le clouage par 1. ... Fd4 était donc incorrect.



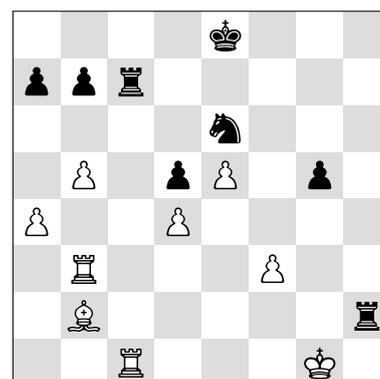
Le clouage

Les Blancs menacent de prendre le fou en e2. Les Noirs estiment qu'il peut bien rester où il est et ils ont raison. Il peut faire gagner du matériel en clouant le cavalier en e3. Après 1. ... Fc5, les Blancs protègent le cavalier par 2. Txe2, mais comme le cavalier cloué n'est pas un bon défenseur, les Blancs seront vite matés après 2. ... Td1+.



Éliminer la défense

Les Blancs veulent d'abord échanger en f6 pour ensuite gagner la dame en d5. Ils ont vu correctement que 1. Fxf6 Dxd4 2. Fxd4 gagne une pièce. Or, les Noirs ont un meilleur coup après 1. Fxf6. Aux échecs, on n'est pas obligé de prendre et les Noirs peuvent mater : 1. ... Te1+ 2. Rh2 Dh1#.



Éliminer la défense

1. ... Txb2 permet aux Noirs d'éliminer le défenseur de la tour en c1. La combinaison fonctionne après 2. Txb2 Txc1+. Une tentative des Blancs d'échanger d'abord la tour en c1 ne fonctionne pas : 2. Txc7 Txb3 et les Noirs gagnent une pièce. L'élimination du défenseur par 1. ... Txb2 était correcte.

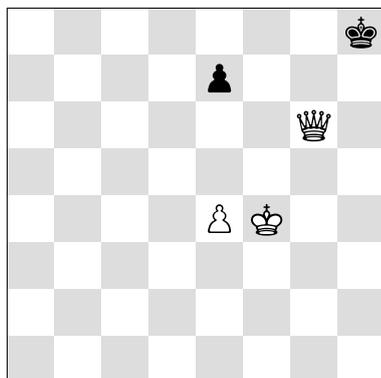
Tracer l'itinéraire : mat

C'est une forme d'itinéraire qui apparaît pour la première fois dans Prévoir sans voir Étape 3.

Demandé : le bon chemin vers le mat. La position de base et le dernier coup sont indiqués. Dans les autres itinéraires, on joue uniquement avec les Blancs, mais ici, il faut aussi tenir compte des coups noirs.

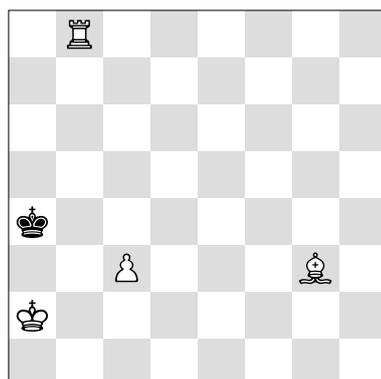
Ici, les Noirs n'ont toujours qu'un seul coup et au total deux, et cela permet bien sûr de trouver la bonne réponse. Le coup du mat donne déjà beaucoup d'informations. Il suffit alors de réfléchir de façon logique. Ne perdez pas trop vite courage, si la bonne réponse ne vous vient pas directement à l'esprit.

Quelques exemples illustreront l'exercice de façon plus claire.



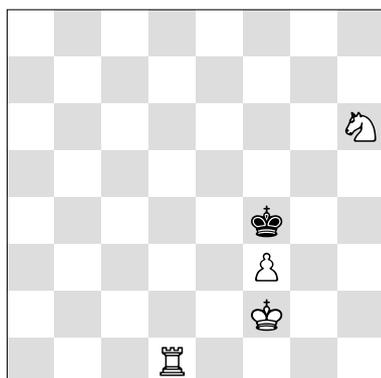
1. _____ 2. _____ 3. ♔g7#

La première position est facile. Le coup du mat en g7 n'est possible que si le roi protège la dame. C'est pourquoi il semble logique de jouer 1. Rg5, en route vers h6. Mais les Noirs jouent 1. ... e5 et les Blancs doivent parer le pat. C'est pourquoi **1. Re5** est intelligent et les Noirs sont obligés d'abandonner la protection de f6. Après **1. ... e6** (seul coup) **2. Rf6**, les Noirs ont toujours un coup. Le reste est clair.



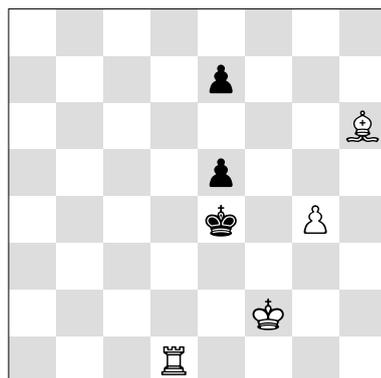
1. _____ 2. _____ 3. ♖b4#

Qu'est-ce que le mat 3. Tb4# nous apprend ? Les Blancs doivent contrôler la case de fuite a5. En plus, les Blancs ne peuvent pas pousser le pion c, car la case b4 doit rester protégée. Le coup direct 1. Fc7 est trop enthousiaste, car les Noirs sont pat. Il est évident aussi que le roi noir ne peut pas fuir par a6. Donc, **1. Tb6** est logique et bon. Après 1. ... Ra5 2. Fc7, le fou protège la tour et il contrôle indirectement aussi la case a5. Le roi doit retourner en a4 et c'est là qu'il est maté : **2. ... Ra4** **3. ♖b4#**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖f6#

Dans cette position, le roi noir n'a plus de cases de fuite. Tout d'abord, les Blancs doivent veiller à ce que le roi noir ait toujours un coup. Seul **1. Cf7** permet de le lui donner (1. Te5 est synonyme de pat). Le cavalier abandonne la case f5, mais il contrôle les cases e5 et g5. Les Noirs ne peuvent jouer que **1. ... Rf5** et alors, **2. Te6** permet de couper le roi. Celui-ci doit donc retourner en f4 et c'est là que se termine la partie : **2. ... Rf4** **3. ♖f6+**.



1. _____ 2. _____ 3. ♖d4#

Le mat suscite immédiatement quelques questions. Comment la tour en d4 peut-elle faire échec en toute sécurité, sans que les Noirs puissent la prendre ? Le temps manque pour faire disparaître le pion e ou pour le clouer (avec le roi en f4). La seule possibilité est donc un échec à la découverte. Les Blancs y parviennent en toute beauté : **1. Fc1 e6** **2. Td2**. Les Blancs préparent une batterie et offrent au roi noir une case de fuite. Car n'oubliez pas... il faut éviter le pat) **2. ... Rf4** **3. Td4#**. C'est comme de la magie.