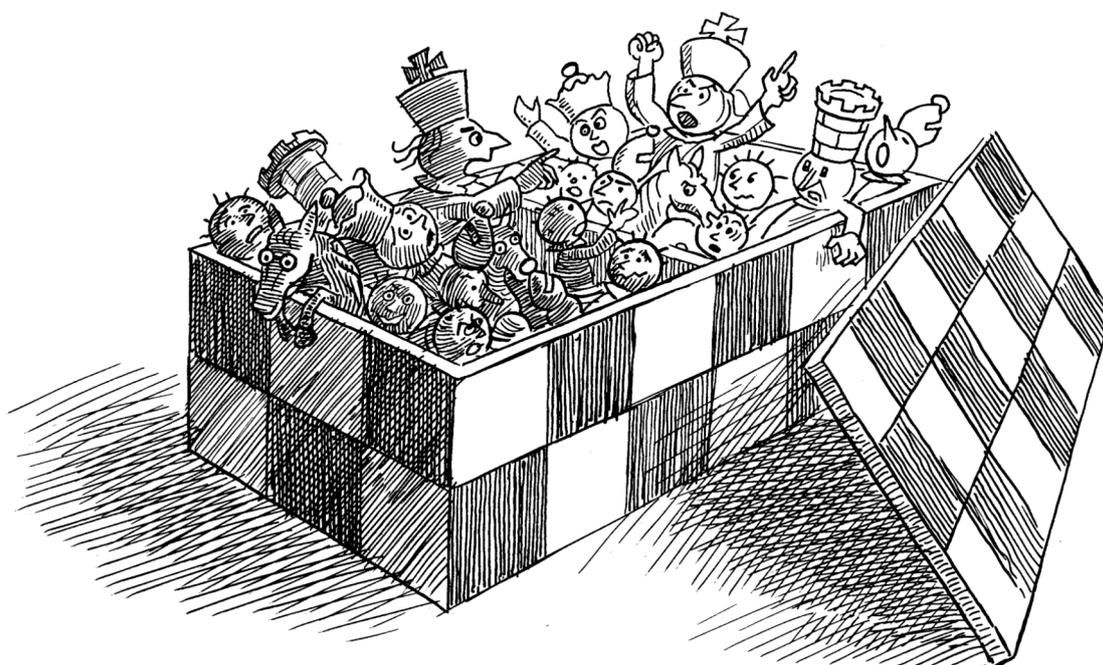


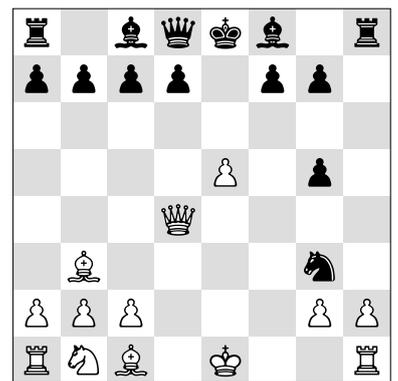
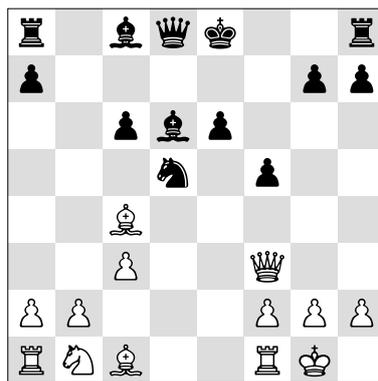
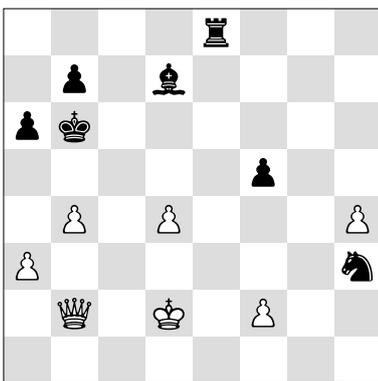
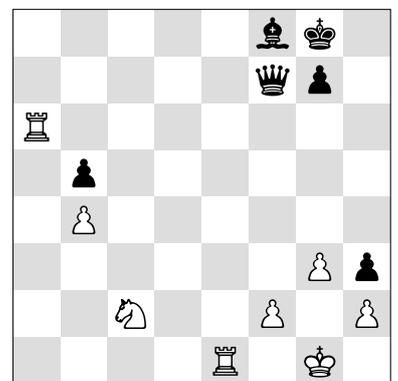
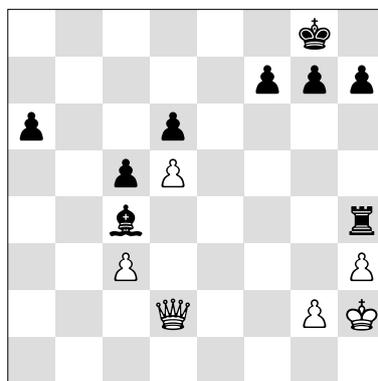
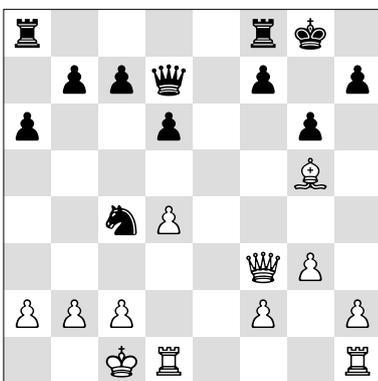
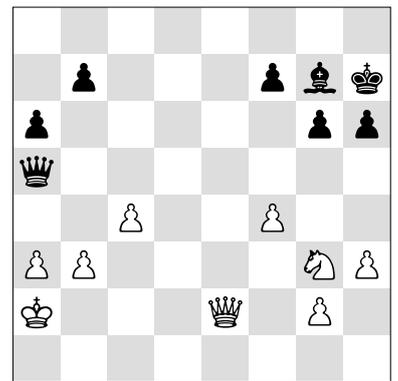
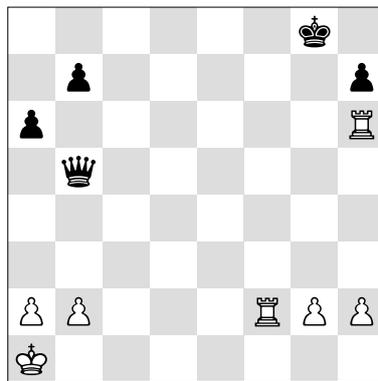
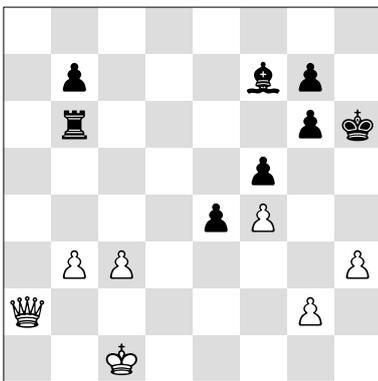
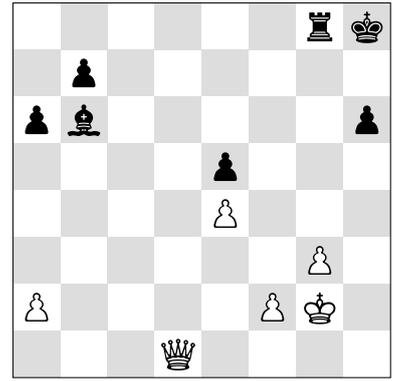
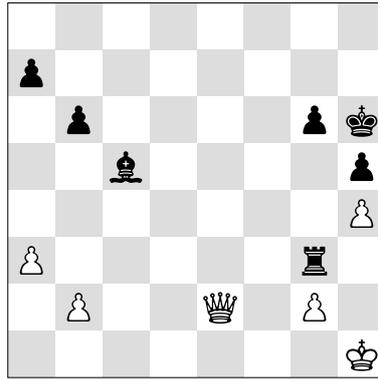
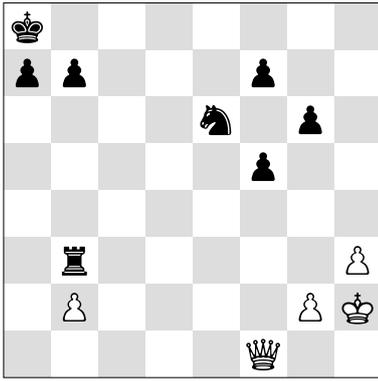
Étape 2



Nom :	Date de naissance :
École :	Adresse complète :
Club :	Instructeur :
Diplôme Étape 1 obtenu le :	Diplôme Étape 1 plus obtenu le :

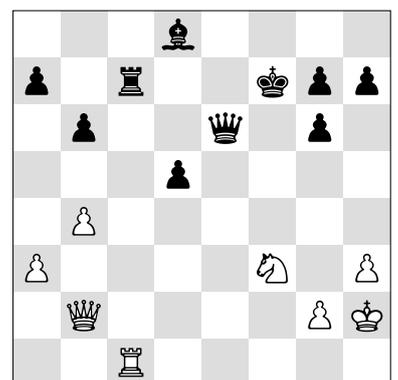
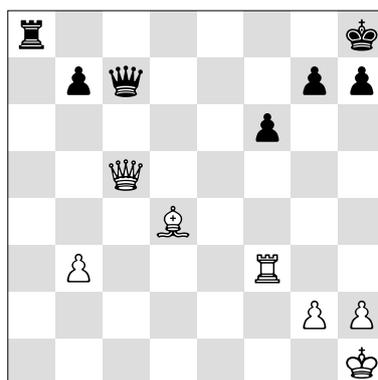
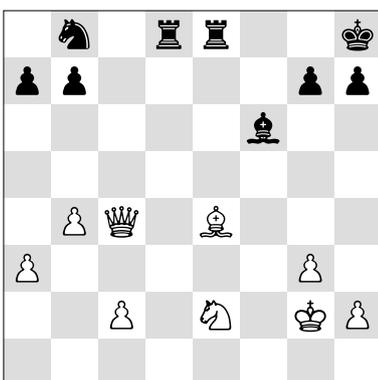
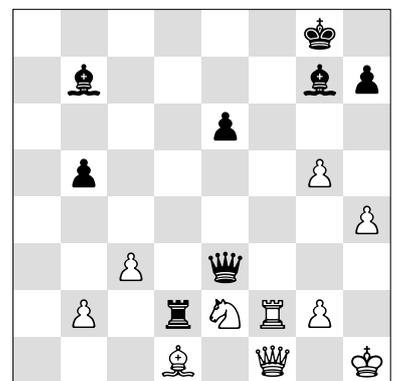
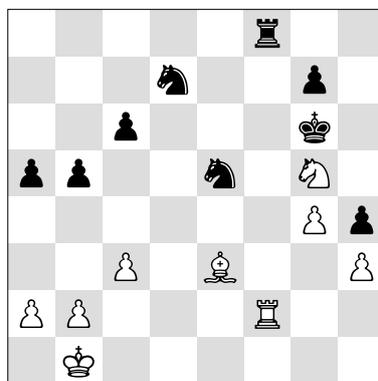
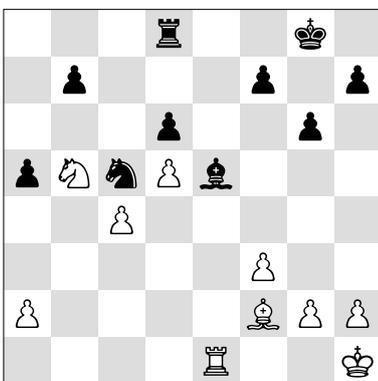
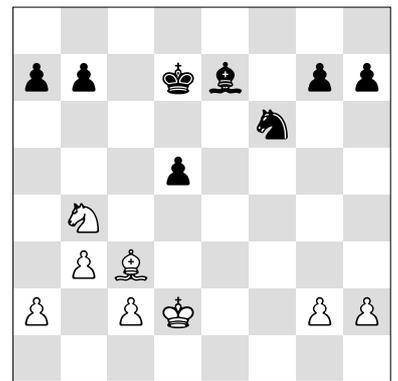
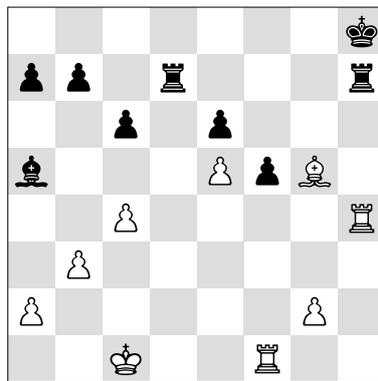
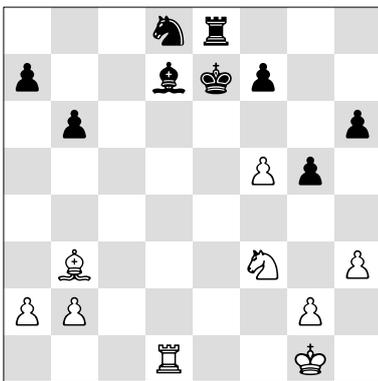
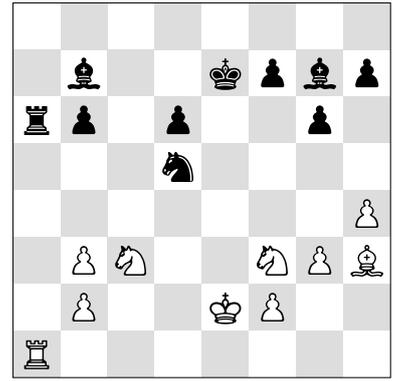
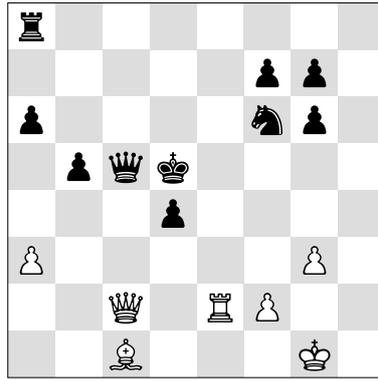
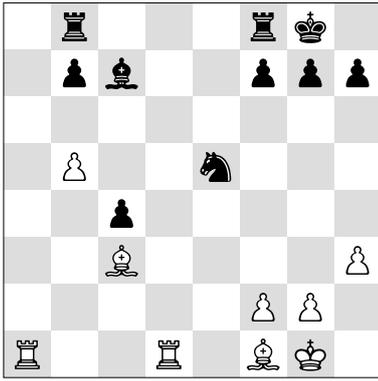
L'attaque double

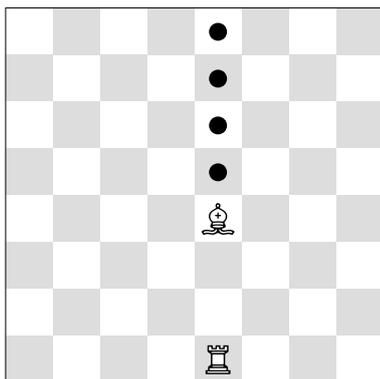
Dame : C



L'élimination de la défense

Dévier + pièce : A

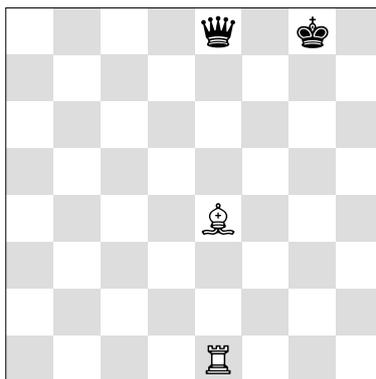




La tour et le fou se trouvent sur la même ligne. Si on joue le fou en e4, la tour attaque les cases indiquées par un point. Ces cases sont indirectement attaquées.

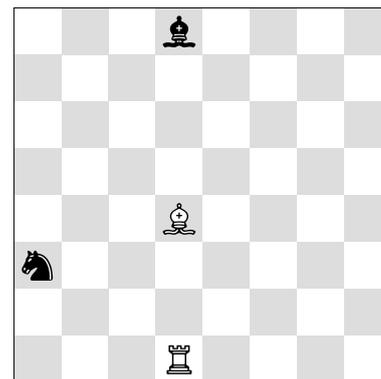
Le fou doit trouver une cible d'attaque pour rendre possible une attaque double. Cela signifie une attaque avec la tour et le fou.

Cette attaque double, où deux pièces de la même couleur jouent un rôle, s'appelle **attaque à la découverte**.



Lors d'une attaque à la découverte, deux pièces attaquent au même moment : la pièce avant et la pièce arrière. Pièce avant + pièce arrière forment une **batterie**. Lors d'une attaque à la découverte, nous 'lançons' d'abord la pièce avant. Ci-dessus, les Blancs jouent **1. Fd5+**. Maintenant le fou attaque le roi et la tour la dame.

Une attaque double contre **roi + pièce**.

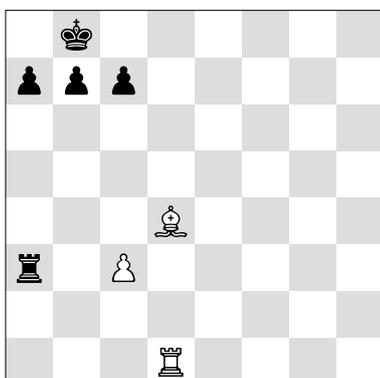


Le deuxième type d'attaque est pièce + pièce, tout comme les autres types de l'attaque double.

Les Blancs jouent **1. Fc5** et attaquent ainsi le fou grâce à leur tour et le cavalier grâce à leur fou.

1. Fb2 ne serait pas une bonne attaque à la découverte. Les Noirs pourraient sauver leur fou et leur cavalier en jouant 1. ... Fe7.

Une attaque double contre **pièce + pièce**.

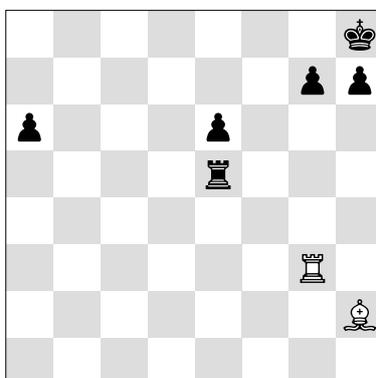


Le troisième type d'attaque est **pièce + case**.

La batterie vise maintenant une case importante.

En d8 la tour blanche peut faire mat, mais pour l'instant, le fou se trouve dans le chemin. Le fou doit attaquer la tour par **1. Fc5**.

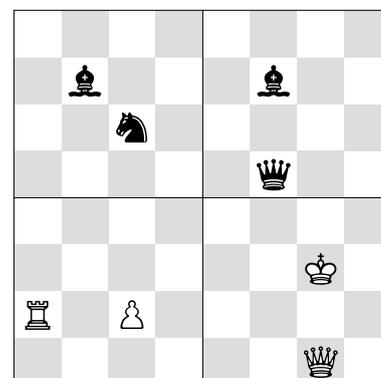
La pièce arrière menace de faire mat. Une attaque double contre **pièce + case**.



Il y a à nouveau un mat de couloir dans la position. Les Noirs perdent du matériel après le coup **1. Tc3**. Les Blancs menacent maintenant de faire mat avec leur pièce avant.

Avant de faire une attaque à la découverte, regardez bien les éventuelles défenses :

- 1. Tb3 Tb5
- 1. Td3 Td5
- 1. Tf3 Tf5

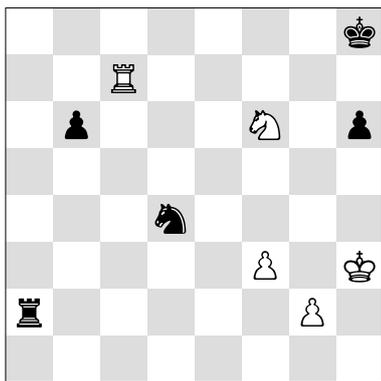


Il existe toutes sortes de batteries, mais seuls la dame, la tour et le fou peuvent servir de pièce arrière. Par contre, chaque pièce, y compris le roi, pourra être la pièce avant.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, vous voyez **Fb7, Df5, Dg1** et **Ta2** comme pièce arrière. Les batteries (aux échecs) peuvent tirer dans toutes les directions, même en arrière !

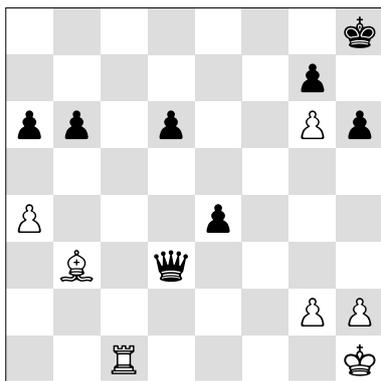
La défense

Défendez-vous contre le mat : B



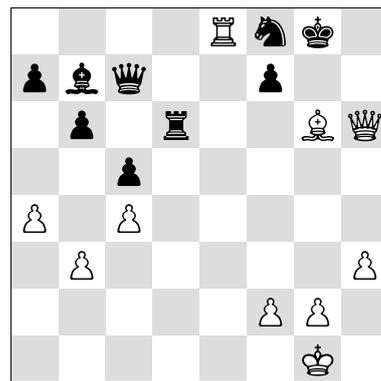
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



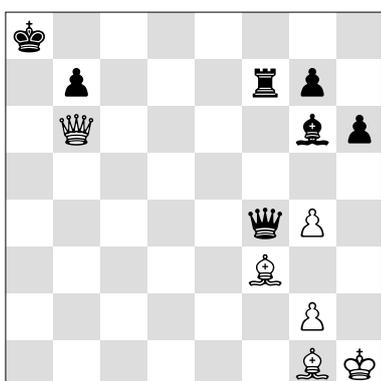
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



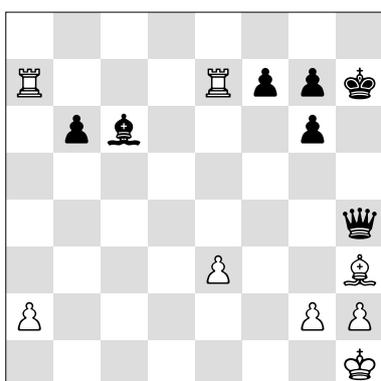
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



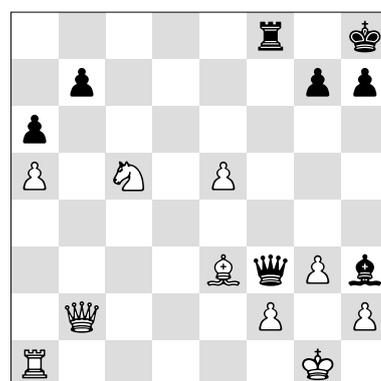
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



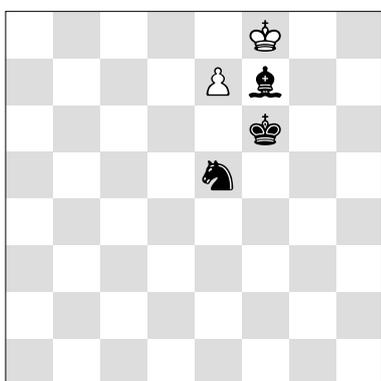
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



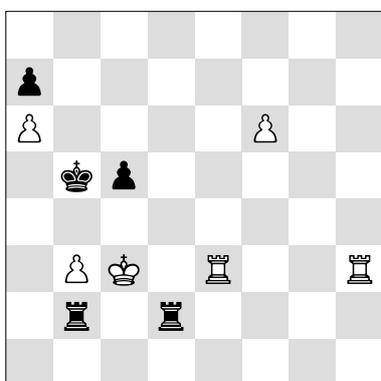
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



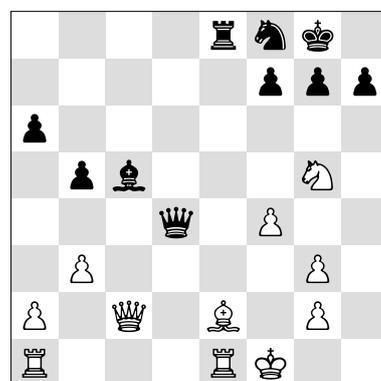
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



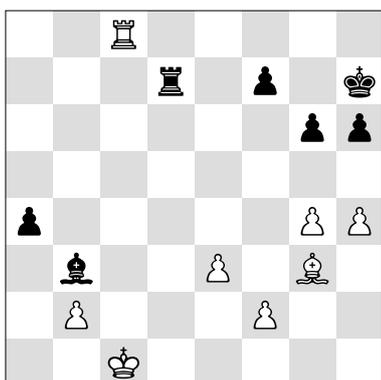
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



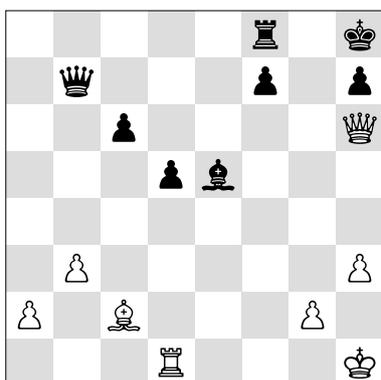
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



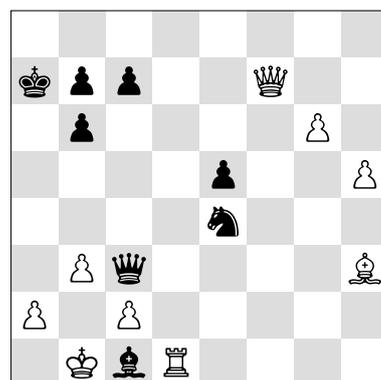
Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non



Peut-on éviter le mat ?

- oui, par non