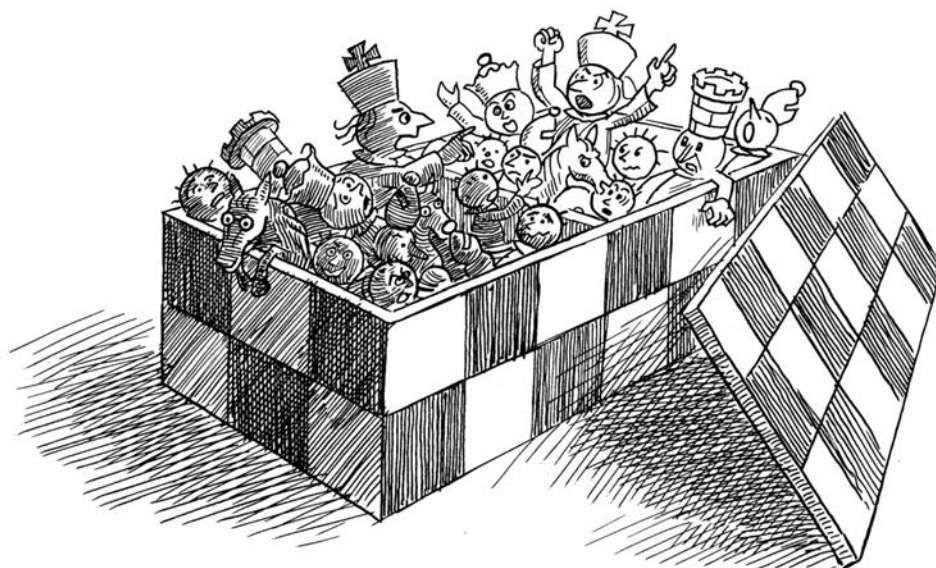


Étape 2 plus

Mémentos



La 3^e édition du livre de travail *Étape 2 plus* 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.

Au bas des pages, il est indiqué à quelles pages du livre de travail renvoie le memento.

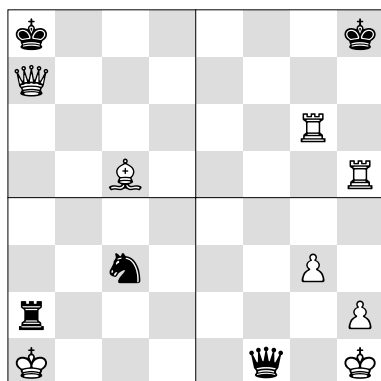
Veuillez noter qu'un memento ne peut jamais remplacer les leçons du manuel !

(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/>

Chaque pièce a son rôle à jouer pour mater le roi adverse. Il y a celle qui fait échec (le chasseur), celle qui protège le chasseur, si nécessaire, (l'assistant) et celle qui contrôle les cases de fuite du roi adverse (le gardien). En plus, les pièces adverses peuvent également gêner leur propre roi (le au mat du couloir).



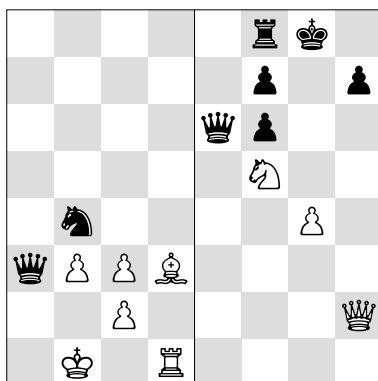
Chasseurs: Da7, Th5, Ta2, Df1

Assistants: Lc5, Cc3

Gardiens: Tg6, Cc3, Df1

Remarquez le double rôle du cavalier en c3 (assistant et gardien) et de la dame en f1 (chasseur et gardien).

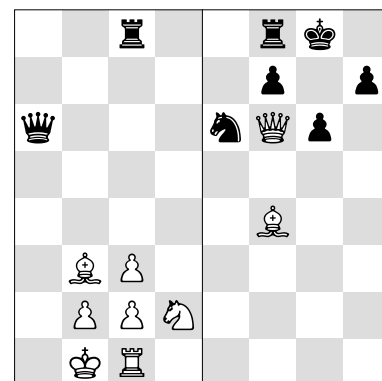
Envoyez vos pièces vers le roi adverse. Une fois qu'elles se trouvent dans ses environs, elles peuvent jouer leur rôle.



Faire venir le chasseur

À gauche, les pièces noires sont prêtes pour le coup final. Le coup 1. ... Da2+ est la première idée qui nous passe par la tête, mais il permet au roi de fuir. En fait, la dame est une gardienne parfaite. Les Noirs doivent faire venir le chasseur : 1. ... Ca2.

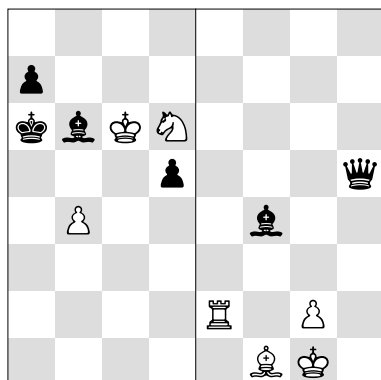
A droite, la dame vient en renfort : 1. Dh6. Les Noirs doivent donner la dame.



Faire venir un assistant

Dans la partie gauche, les Noirs font appel à la tour. Après 1. ... Ta8, les Blancs devront donner des pièces pour retarder le mat.

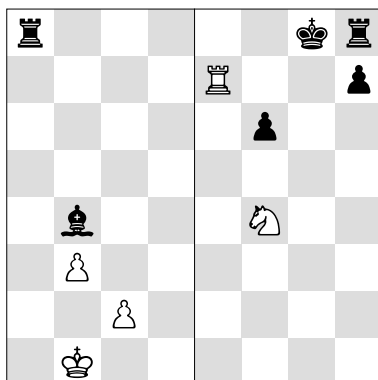
A droite, 1. Fh6 n'a pas de sens ; le cavalier protège g7. 1. Fe5 est bien meilleur. Les pièces qui ont la même marche et qui se trouvent sur la même ligne sont très puissantes.



Faire venir un gardien

A gauche, les Blancs veulent mater 1. b5+. Après ce coup, le roi dispose de la case a5. Les Blancs doivent d'abord contrôler la case de fuite par 1. Cb7. Les Noirs ne peuvent plus empêcher la menace 2. b5#.

A droite, les Noirs jouent d'abord 1. ... Fg3 et alors seulement 2. ... Dh2#.

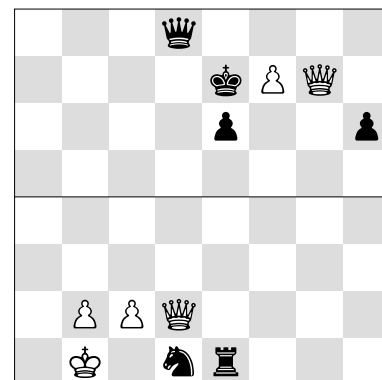


Faire venir assistant et gardien

A gauche, les Noirs jouent 1. ... Fc3. Le fou garde la case b2 et aide la tour à tisser le réseau de mat : 2. ... Ta1#.

A droite, la même idée.

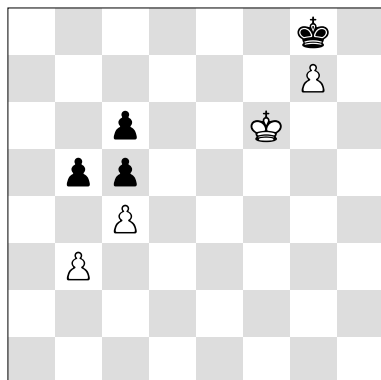
1. Ce6 contrôle la case de fuite f8. En plus, le cavalier aide la tour à mater : 2. Tg7#.



Deux chasseurs

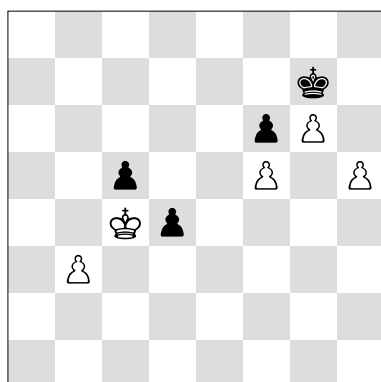
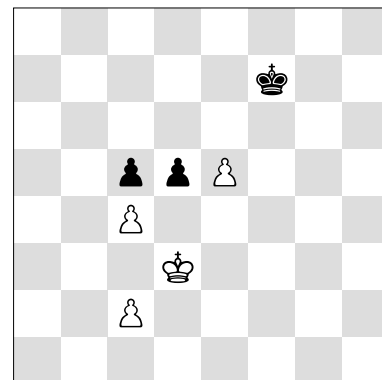
Il existe un réseau de mat où il y a deux chasseurs. Vous avez sans doute déjà rencontré ce genre de positions. En haut, les Blancs jouent 1. f8D#. Tout à coup, le roi se trouve deux fois en échec (l'échec double est le terme technique) et même mat. En dessous, les Noirs jouent le surprenant 1. ... Cc3#

Toutes les pièces ont été échangées. Il ne reste que les pions. Nous voilà donc dans une finale de pions. Voici quelques conseils, mais en réfléchissant bien, vous trouverez de bons coups vous-même.



Le roi est important

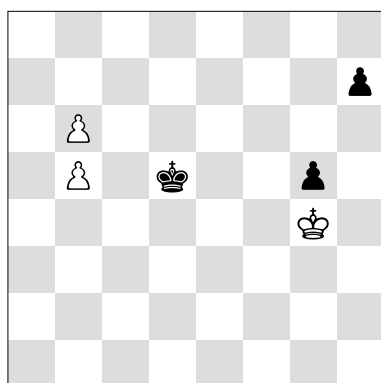
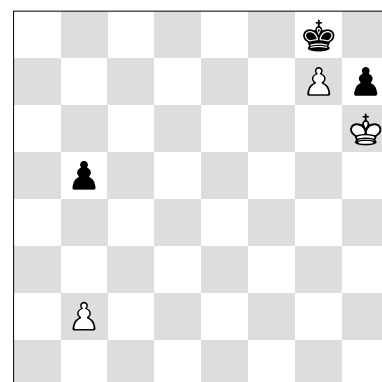
Les rois doivent faire leur travail. À gauche, le roi blanc prend tous les pions noirs après **1. Re6**. Mauvais est 1. Rg6 bxc4 2. bxc4 pat. À droite, les Noirs annulent facilement s'ils rapprochent directement leur roi : **1. ... Re6** **2. cxd5+ Rxd5**.



Les pions sont importants

À gauche, les Blancs ne peuvent pas prendre en c5. Le pion d aurait le champ libre. Le pion b sépare les pions noirs : **1. b4**.

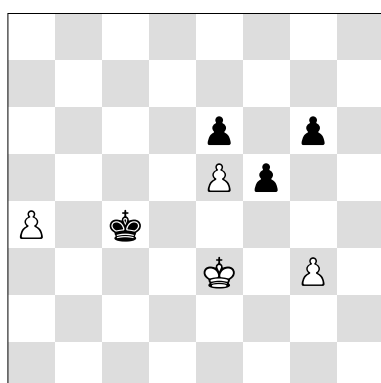
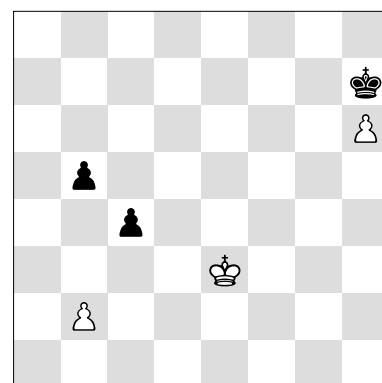
À droite, nous voyons une autre astuce du pion. Grâce au double pas du pion b, le roi noir doit céder : **1. b4**.



Faites attention

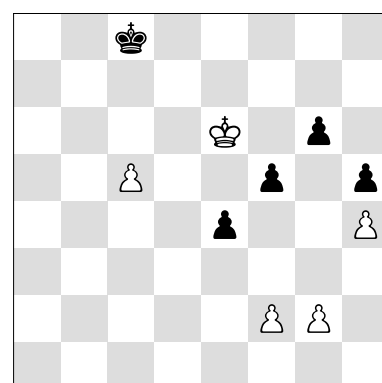
À gauche, le pion g noir est en danger. Les Noirs peuvent protéger le pion par 1. ... h6. Ce n'est pas intelligent, car le pion b devient dame. Correct : **1. ... Rd6** **2. Rxg5 Rd7**.

À droite, les Noirs perdent les deux pions après 1. ... Rxh6 2. Rd4. **1. ... b4** annule.



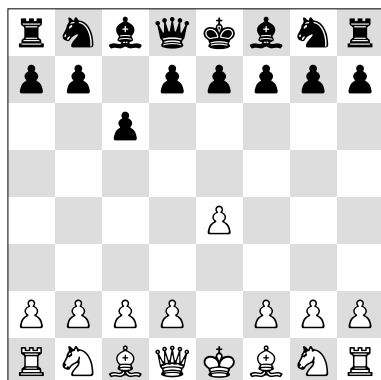
Se défendre avant d'attaquer

À gauche, les Noirs vont prendre le pion a par 1. ... Rb4. Le roi blanc pénètre alors la position noire par f4. Correct est **1. ... g5** et ensuite **2. ... Rb4**. À droite, la chasse aux pions du roi blanc est prématurée : 1. Rf6 ? f4 et les Noirs se créent un pion passé. Correct est **1. g3**.

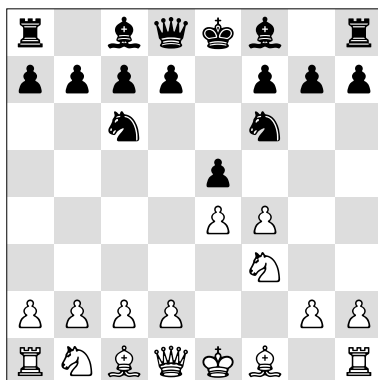


Dans l'ouverture, vous devez appliquer les trois règles d'or : le pion au centre, sortir les pièces et le roi en sécurité. Voici d'autres règles à appliquer (obligatoirement !) :

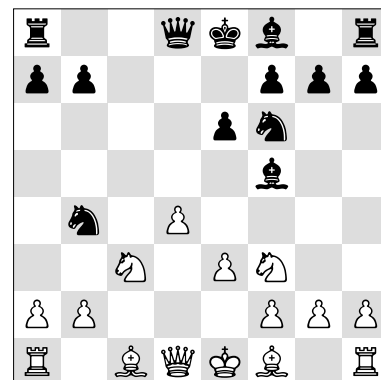
- Développez **toutes** les pièces.
- Ne jouez pas deux fois la même pièce (parfois c'est possible, comme dans le diagramme 2).
- Ne sortez pas la dame trop tôt (vu sa valeur, elle est vulnérable).
- Si possible, mettez vos pièces sur des cases où elles sont protégées.



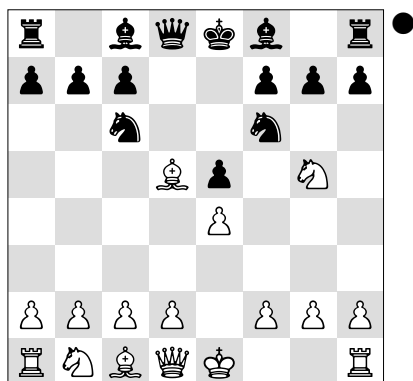
Votre adversaire a joué un coup surprenant : 1. ... c6 et non pas 1. ... e5. Vous pouvez sortir un cavalier 2. Cf3 ou 2. Cc3. Très bon est aussi 2. d4 pour mettre un deuxième pion dans le centre. Un mauvais coup de développement est 2. Fc4 (pour essayer un petit mat de berger). Après 2. ... d5 et l'échange des pions, le fou doit à nouveau jouer.



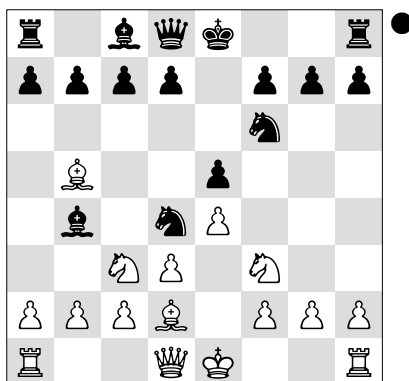
Un coup de développement qui attaque est souvent très fort. L'adversaire doit parer l'attaque et ne peut pas donc plus se développer. Les Blancs jouent d'abord 1. fxe5 et après 1. ... Cxe4, il y a le surprenant 2. d3. Le fou f1 n'est-il pas enfermé ? Non, après 2. ... Cc5 3. d4 Ca6, les Blancs poursuivent leur développement ou ils jouent même 4. d5.



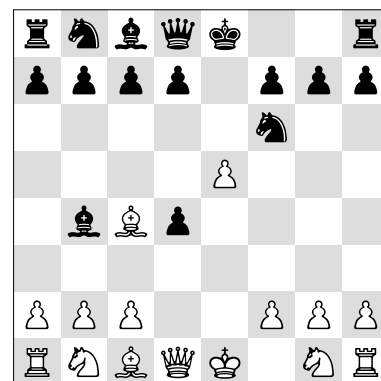
Que faire contre les menaces adverses ? Les Noirs viennent de jouer Cb4. La menace Cc2+ est évidente. Les Blancs jouèrent le malheureux 1. Rd2. Le roi n'est pas en sécurité et gêne les propres pièces. Se développer en attaquant (avec tempo) est la voie indiquée : 1. Fb5+. Le cavalier doit retourner en c6.



Dans l'ouverture, beaucoup d'attaques visent f7. Parfois, cette case est difficile à défendre. Les Blancs sont trop optimistes. Les Noirs peuvent prendre un attaquant: 1. ... Cxd5. Après 2. exd5 Dxd5 3. dxc6 Dxd5, ça se terminera mal pour les Blancs.

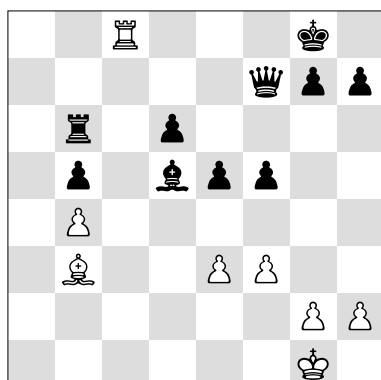


Pendant l'ouverture, les armes de l'Étape 2 s'avèrent souvent bien utiles : attaque double, clouage, élimination du défenseur et attaque à la découverte. Le coup Fd2 ne pare pas la menace Cxb5 : 1. ... Fxc3, et les Noirs perdent une pièce.

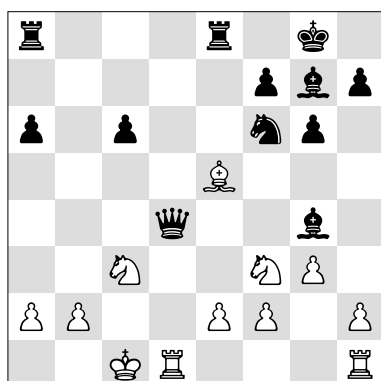
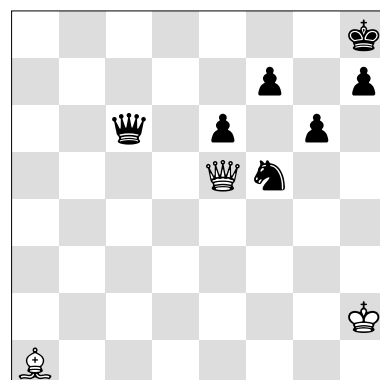


Les joueurs de 2^e étape adorent faire échec. Dans l'ouverture, ce coup est plus souvent mauvais que bon, surtout lorsque l'adversaire peut parer l'échec par une attaque. Deux pièces noires sont attaquées après 1. c3 dxc3 2. bxc3 : Cf6 et Fc3.

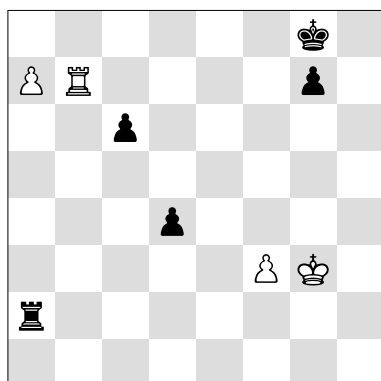
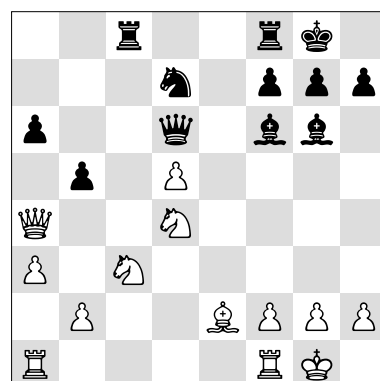
Répetons-le une fois de plus ! Avant de faire un coup : faites attention, regardez si plusieurs (bons) coups sont possibles, faites un choix, vérifiez et jouez le coup. Surtout en défense, la moindre mauvaise décision pour parer une attaque adverse peut mener à une position perdante.



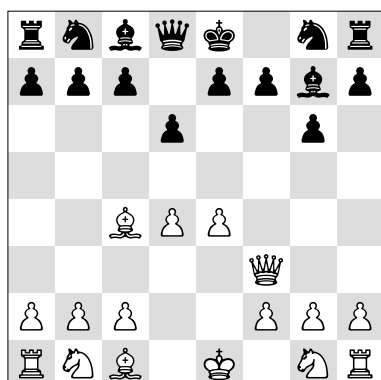
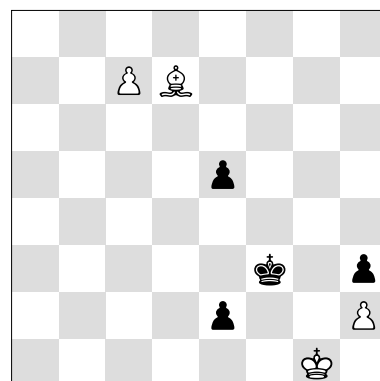
- **Parer l'échec**
Les Noirs doivent-ils se faire mater après le logique 1. ... Df8, suivi de 2. Fxd5+ Rh8 3. Txf8# ? Non ! Après 1. ... **De8** 2. **Txe8+ Rf7**, ils gardent l'avantage matériel.
À droite, 1. ... Rg8 2. Dh8#, mais 1. ... **f6** 2. **Dxf6+ Rg8** fait continuer la partie.



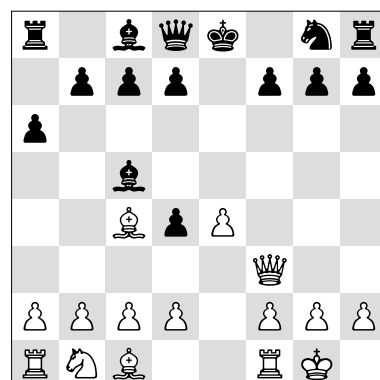
- **Pertes de matériel**
A gauche, les Blancs doivent reprendre la dame. 1. Txd4 permettrait de jouer l'autre tour en d1, mais coûterait une pièce : 1...Fxf3 et 2. ... Txe5.
1. Fxd4 est correct.
A droite, la dame doit rentrer chez elle (d1). Elle doit défendre le cavalier en d4.



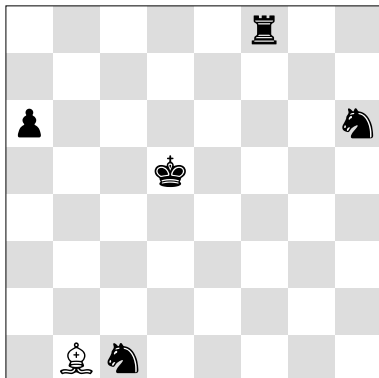
- **Se défendre : un pion passé**
À gauche, il est tentant de faire avancer ses pions au plus vite. Mais après 1. ... d3 2. Tb8+ et 3. a8D, ces pions n'iront pas loin. Le prudent 1. ... **Kh7** est nécessaire.
À droite, la promotion par 1. c8D n'est pas très maligne. Les Noirs font mat. **1. Fg4+** gagne.



- **Le mat du berger**
Jouez toujours des coups sains en cas de menace en f7. A gauche, 1. ... **Cf6** est un bon coup de développement, car 2. **e5 dxe5** 3. **dxe5 Fg4** est très bon pour les Noirs.
À droite, les Noirs doivent protéger f7 par 1. ... **De7** car 1. ... **Cf6** 2. **e5** est mauvais.



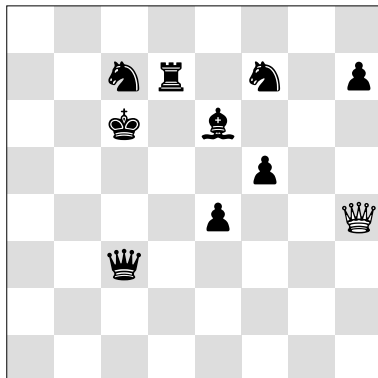
Inventer de petits plans est amusant. Dommage que notre adversaire ait lui-aussi ses propres plans. Il faudra en tenir compte. L'exercice de l'itinéraire est un excellent jeu pour y parvenir. Vous devez trouver la bonne route pour vos pièces. Il faut cependant toujours respecter la consigne : sécurité d'abord. Votre pièce ne peut pas être prise. L'adversaire est bien présent (il peut vous prendre), mais il n'y est pas vraiment (il ne peut pas contrer vos plans, car il ne peut pas jouer).



Faites échec

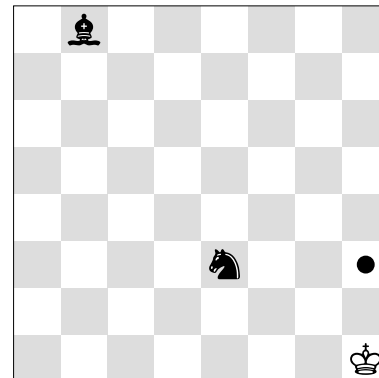
Le fou blanc doit faire échec. Il est malin de chercher d'abord les cases (sûres !) où il y a échec. Il s'agit de b7 et g2 (h1 n'est accessible que par g2). Toutes les cases d'où le fou peut aller en b7 sont en mains des Noirs. Nous cherchons d'autres cases sûres et parvenons à tracer la route suivante :

Fc2-a4-d7-h3-g2+.



Faites échec

Une dame peut facilement harceler le roi. Pour lui rendre la tâche plus difficile, nous avons appelé de nombreuses pièces noires en renfort du roi. Commençons par la case d'échec. Seule la case a4 est sûre. Pour y arriver, la dame doit venir d'a7. La seule case de départ sûre pour accéder à a7 est f2. Jouer Dh4 vers f2 est simple.

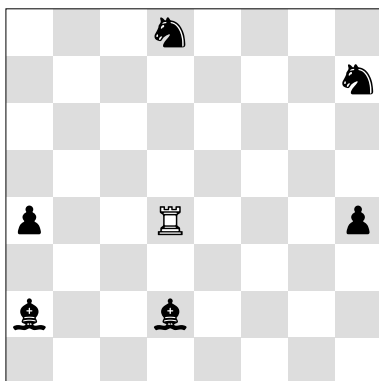


Allez à la bonne case

Le roi n'est pas loin de h3. Pourtant les cases g2 et h2 ne sont pas accessibles. Quelle route le roi devra-t-il suivre ? Marquez éventuellement les cases protégées par un -.

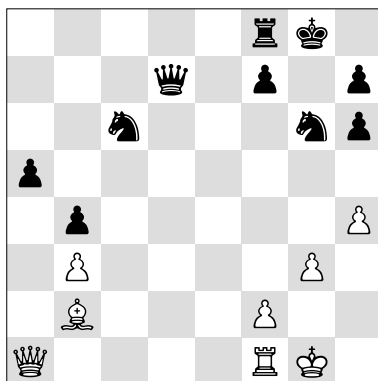
Rg1-f2-e2-d3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3.

Enfin à destination !



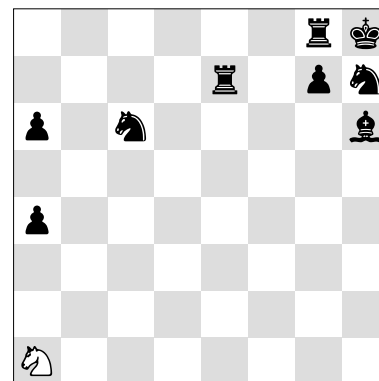
Prenez toutes les pièces

La tour prend toutes les pièces noires. Il faut d'abord tracer la route correcte. La tour doit prendre toutes les pièces noires sur la même ligne. A partir du cavalier en d8, il n'y a plus de suite. Le voyage commence donc en d8 : **Txd8xd2xa2xa4xh4xh7.**



Faire mat

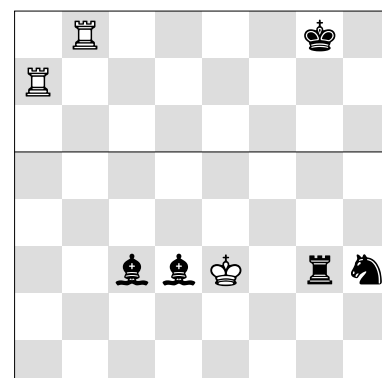
Seules les pièces blanches peuvent jouer, mais sans se mettre en prise et sans prendre des pièces adverses. Les Blancs doivent appliquer une astuce connue. Ils doivent inverser la dame et le fou : **1. Fc1 2. Df6 3. Fb2 et 4. Dg7#.**



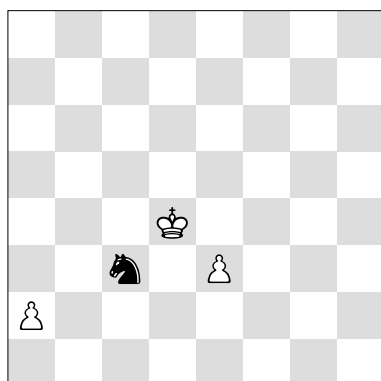
Faire mat

Une seule pièce peut suffire pour mater. Il est clair que le cavalier doit aller en g6. Le début du voyage est également simple. Le cavalier blanc n'a pas le choix : **Ca1-c2-a3-c4.** De là, le chemin n'est plus très long : **Cc4-d6-f5-h4-g6#.**

Mater son adversaire devient plus facile si vous avez en tête le mat qu'il faut jouer. Vous connaissez le réseau de mat et vous savez quelle fonction chaque pièce doit remplir. Dans ce memento, nous inventerons nous-mêmes des réseaux de mat. Nous mettons les pièces sur l'échiquier et veillons à tisser correctement le réseau de mat.



Commençons par deux exemples. Un réseau de mat tout simple dans la partie supérieure du diagramme. En bas, un réseau moins évident.

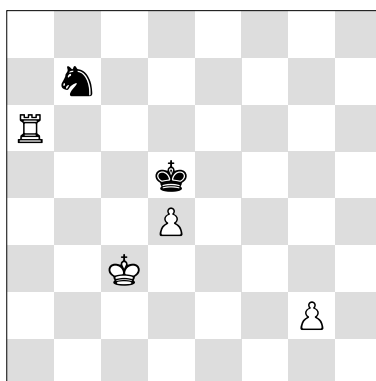


Inventer un mat avec 2 pièces

Dans le diagramme, il faut ajouter ♔ et ♖.

Le roi noir doit contrôler le plus possible de cases. Sur b4 et d6, le roi contrôle trois cases de fuite. En b4, il protège aussi le cavalier et cela semble être la bonne case.

La tour doit contrôler le reste des cases et faire échec (et mat). Le roi étant en b4, les cases e5 et d3 ne sont toujours pas contrôlées. La tour doit donc se trouver en d5.



Inventer un mat avec 1 pièce

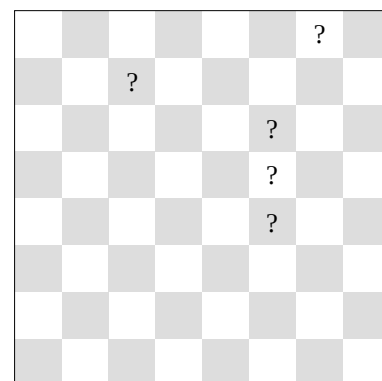
Dans ce diagramme, il ne faut à chaque fois ajouter qu'une seule pièce, soit une ♖ un ♙ ou un ♞.

Le roi noir ne peut fuir que par e4. Il ne se trouve pas en échec non plus. Reste à savoir : où la pièce fait-elle échec et contrôle-t-elle la case e4 ? Il suffit de réfléchir un instant pour trouver :

♖ = e5

♙ = f3

♞ = f6

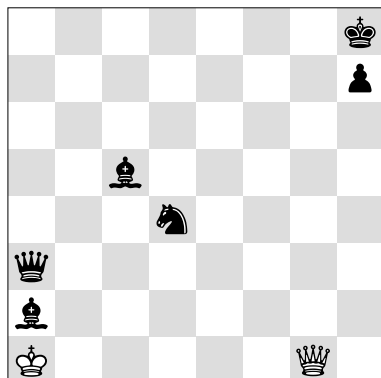


Inventer un mat

Les pièces ♔ ♖ ♞ ♙ ♔ doivent être disposées sur les boules. Le roi noir doit être maté.

Il est indiqué de commencer par le roi perdant. Il est entouré d'ennemis. C'est pourquoi il semble logique qu'il se trouve en f6. La dame se trouve en c7. Une autre pièce n'aura aucune fonction sur cette case. Le cavalier fait échec en g8. Le roi blanc se trouve en f4 et le pion en f5. Voilà, le tour est joué.

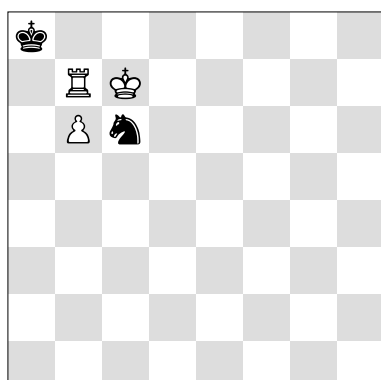
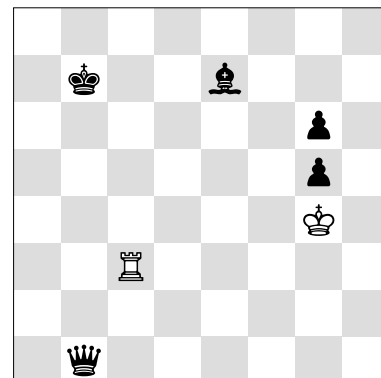
Normalement, vous prenez soin de vos pièces. Pourtant, dans certaines positions, vous préférez ne plus en avoir. C'est le cas lorsque vous êtes dans une position perdante, que vous n'avez presque plus de pièces et que votre roi ne peut plus ou presque plus jouer. Vous pouvez alors essayer de forcer le pat et de sauver un demi-point. Même dans une position gagnante, vous pouvez perdre un demi-point.



Forcer le pat

À gauche, le roi blanc ne peut plus jouer. Les Blancs doivent donc se débarrasser de leur dame : **1. Dg7+** force le pat après **1. ... Rxc7**. Il ne serait pas malin de jouer **1. Dxd4+ Fxd4#** et **1. Dg8+ Fxg8+**.

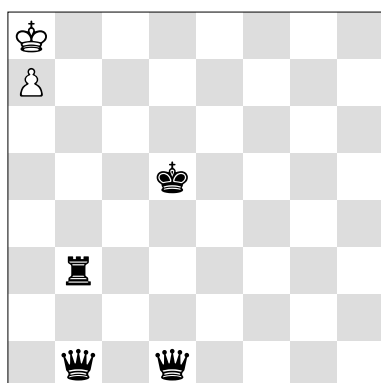
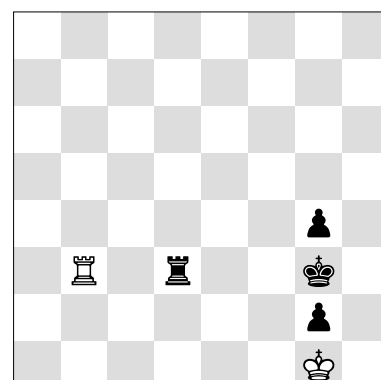
À droite, le roi blanc peut toujours jouer. Il faut un échec intelligent : **1. Tb3+ Dxb3 pat.**



Éviter le pat

À gauche, **1. Rxc6** mène au pat, mais le sacrifice de la tour mène au mat : **1. Ta7+ Cxa7 2. b7#**.

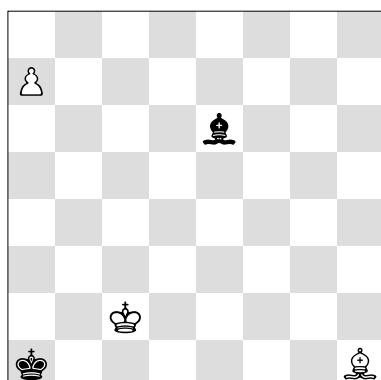
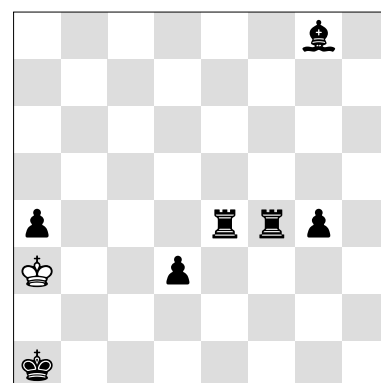
À droite, les Noirs ne prennent pas la tour (pat !), mais ils jouent **1. ... Tf3**. Après **2. Ta3** les Noirs gagnent après **2. ... Rh3**. Maintenant, les Noirs menacent de prendre la tour et après **3. Ta1**, il y a **3. ... Tf1+**.



Parer le pat

À gauche, les Noirs ont cherché une deuxième dame. Maintenant, il est temps de mater. Le pat est presque inévitable, mais il y a encore **1. ... Tb8+** qui mène au gain.

À droite, la position sans le Fg8 est nulle. Les Noirs sauvent le point en jouant **1. ... Fc4**.

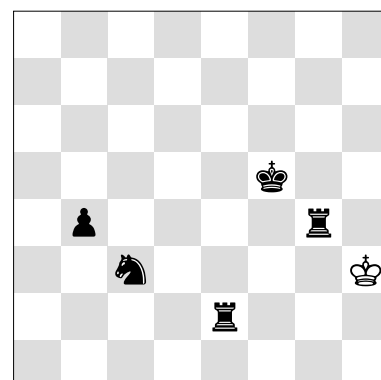


Pat comme arme

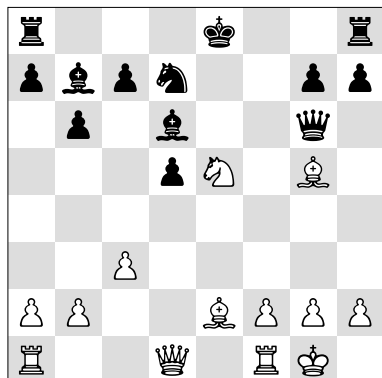
Le pat peut être une arme utile pour vous-même et pour votre adversaire. À gauche, les Noirs arrêtent le pion passé : **1. ... Fd5 2. Fxd5 pat.**

Où le roi est-il pat ?

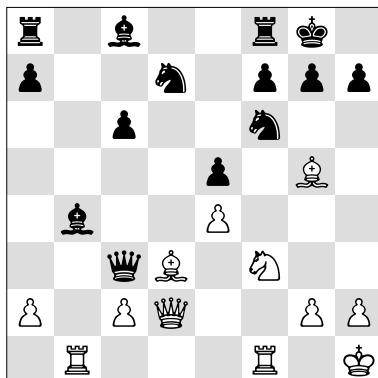
À droite, le roi blanc est pat. Sur 7 autres cases, il serait également pat ! (a1, b3, c1, d3, f1, f3, h1)



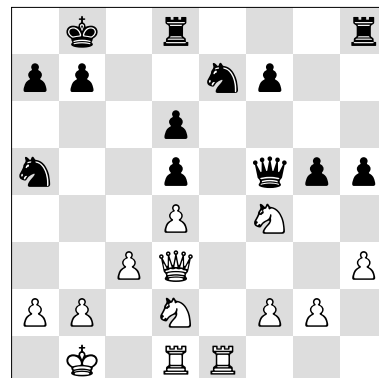
Dans les 9 positions suivantes, vous verrez différentes façons pour gagner du matériel. Les mêmes astuces apparaîtront aussi dans vos parties. Regardez ... regardez encore. Et ne jouez pas votre coup tout de suite.



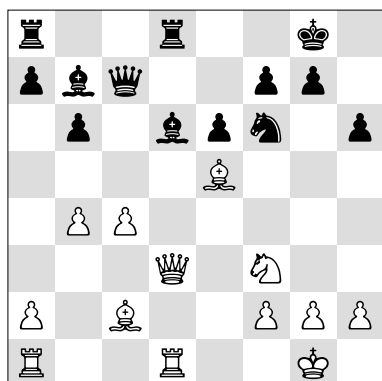
Les Blancs croyaient avoir trouvé une finesse en jouant 1. Ce5 (1. ... Cxe5 2. Fh5). Les Noirs jouent 1. ... Dxc5.



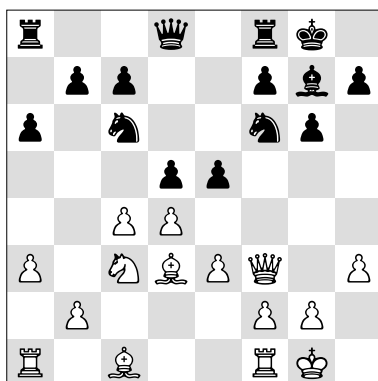
Échanger les dames ne mène à rien, mais les Blancs peu-vent gagner une pièce : 1. Txb4. La dame protège.



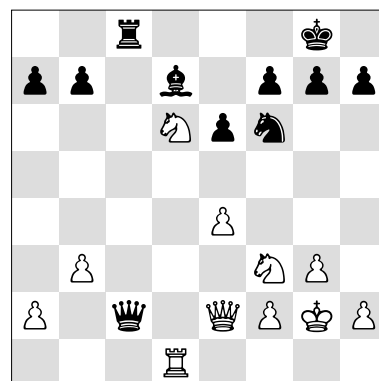
Les deux parties ont un cavalier en prise. Après 1. ... gxf4, les Noirs ont un cavalier de plus, car la dame est en prise.



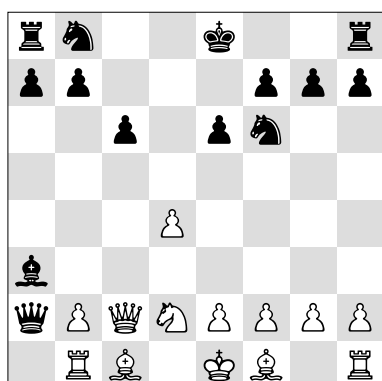
Vous connaissez l'attaque à deux reprises. Ici, Fd6 est attaqué à trois reprises et il n'est défendu qu'à deux reprises : 1. Fxd6.



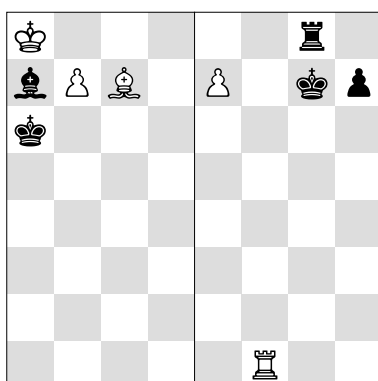
Comptez bien. Les pions d4 et d5 sont attaqués à plusieurs reprises. Seuls 1. cxd5 gagne du matériel : l'attaque à trois reprises.



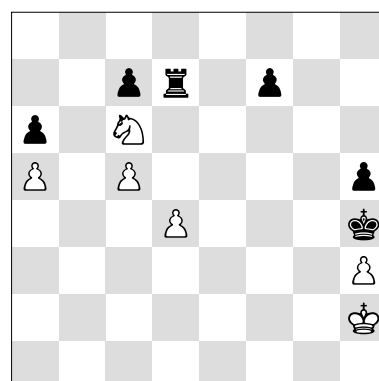
Les Blancs aimeraient prendre la tour en c8, mais leur dame est en prise. 1. Dxc2 Txc2 n'est pas une solution. Bien meilleur est 1. Td2 et alors 2. Cxc8.



Les Blancs peuvent gagner du matériel grâce à un clouage : 1. Da4 cloue le fou. Le fou est protégé, mais il est attaqué à deux reprises.



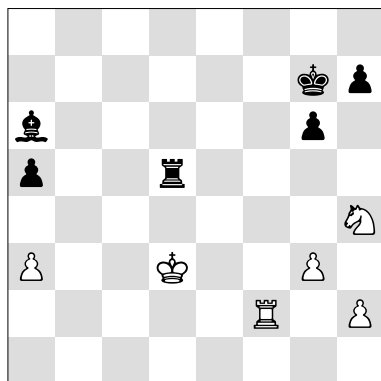
La promotion est un moyen utile d'obtenir plus de points. A gauche, 1. Fd8 est la solution la plus pratique et à droite, les Blancs échangent le défenseur après 1. Tg1+.



L'attaque double est souvent possible dans les finales aussi. Surtout le type case + pièce peut faire mal. Ici, les Blancs gagnent après 1. Ce5 (menace Cxd7 et Cf3#).

Règles de jeu

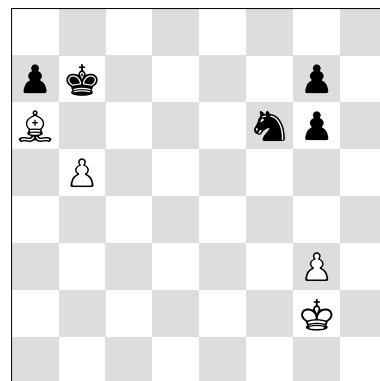
Position réglementaire (oui ou non) : A



Oui, Tb5-d5+

Avez-vous l'esprit logique à cette fin de l'Étape 2 ? À gauche, les Blancs sont deux fois en échec. Est-ce possible sans qu'on ait triché ? Oui, le dernier coup est **1. Tb5-d5+**. La position est donc réglementaire et elle peut apparaître dans une vraie partie.

Et la position à droite ? Non ! Le fou ne peut jamais venir en a6 de façon réglementaire. Indiquez pourquoi 'oui' ou 'non'.



Non, le fou ne peut pas venir en a6 si le roi est en b7 et le pion en b5.

