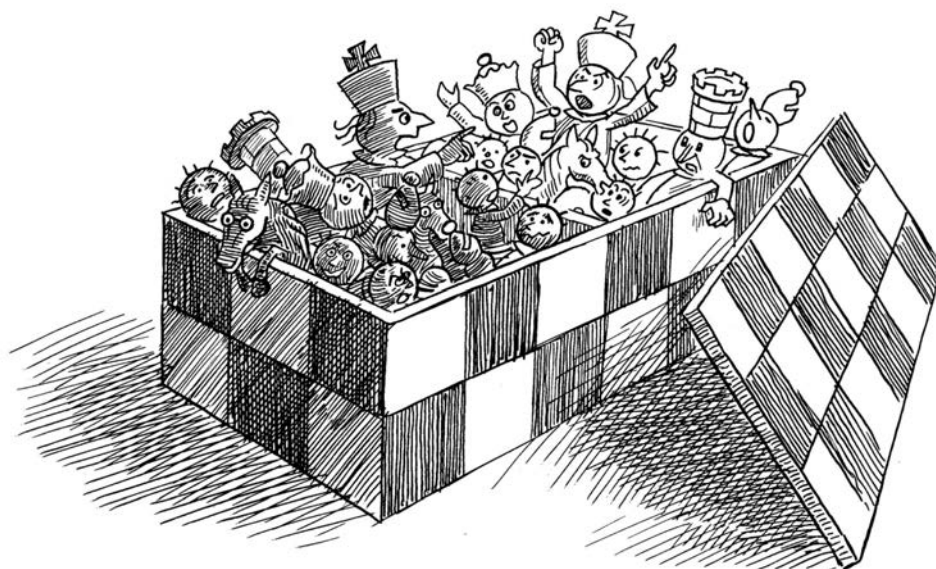


Étape 5

Mémentos



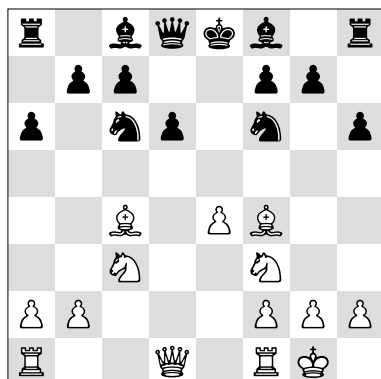
La 3^e édition du livre de travail Étape 5 apparaît pour la première fois en version internationale. Les mémentos sont disparus, mais peut être téléchargé en format PDF. Cela signifie plus d'exercices sur les pages qui sont devenues disponibles.

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 5)

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/>

Au bas de chaque page, il est indiqué à quelles pages du cahier d'exercices le memento fait référence.

Il est facile d'évaluer une position à partir du matériel présent. Il suffit de compter 9 points pour la dame, 5 pour la tour, etc.. Or, un joueur de niveau sait que ce genre d'évaluation est un peu simpliste. L'avantage de temps (non pas à la pendule, mais sur l'échiquier) est un aspect tout aussi important.

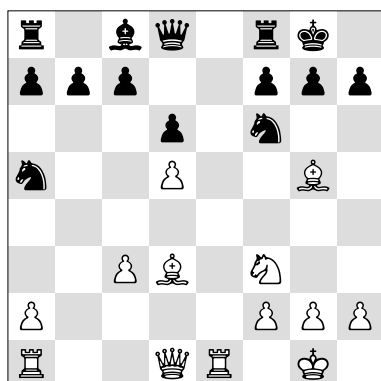
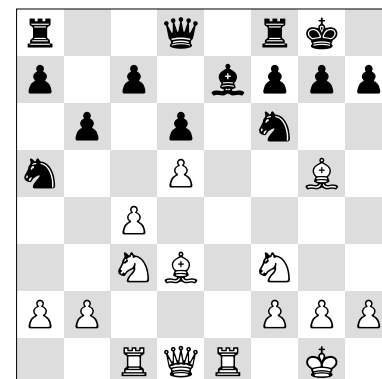


Avantage de développement

À gauche, les Blancs ont un avantage de trois coups. Ils ont développé leurs deux fous et ils ont déjà roqué.

Avantage dû à des pièces adverses mal placées

Il faut deux coups avant que le cavalier en a5 puisse à nouveau se mêler au jeu.



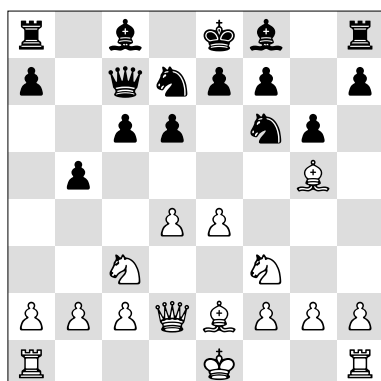
Les Blancs ont une petite avance de développement et ils peuvent profiter de la mauvaise position du cavalier noir. En effet, plusieurs pièces blanches visent le roque ennemi, tandis que le cavalier noir n'est pas prêt à défendre son roi. Le plan logique des Blancs est par conséquent : attaque contre le roi adverse.

1. Da4 (se dirige vers l'aile-Roi avec gain de tempo) **1. ... b6 2. Dh4 h6 3. Fxh6 gxh6 4. Dxb6 Cb7** (y a-t-il mieux ?) **5. Cg5 Cc5 6. Fh7+ Rh8 7. Fc2+ Rg8 8. Te3 et 9. Tg3.** Ce qui frappe, c'est la domination blanche à l'aile-Roi. Impossible pour le cavalier noir de participer à temps à la défense.

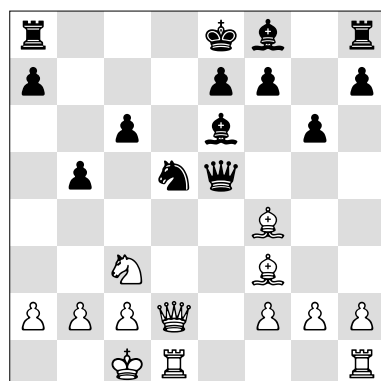
Les positions suivantes sont issues d'une partie dans laquelle les Blancs, Leo Kerkhoff, parviennent habilement à tirer profit de leur avantage de développement. Les Noirs, Eddie Scholl, sont quelque peu nonchalants quant à leur développement. Après **1. e4 d6 2. d4 Cf6 3. Cc3 g6 4. Fg5 c6 5. Fe2 Cbd7 6. Cf3 Dc7 7. Dd2 b5?** Il était temps de jouer **7. ... Fg7.** (le diagramme ci-dessous à gauche)

La stratégie en cas d'avance de temps :

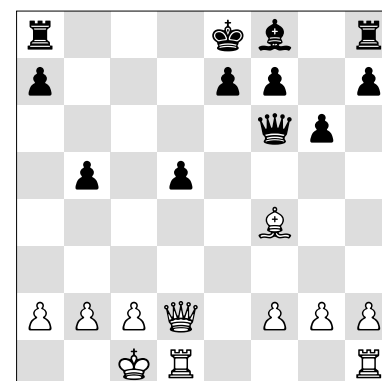
- chercher une cible d'attaque concrète
- ouvrir la position



Le roi au milieu est une cible d'attaque, c'est pourquoi les Blancs ouvrent les lignes. La perte du pion n'est pas grave : **8. e5 dxe5 9. dxe5 Cxe5 10. Cxe5 Dxe5 11. 0-0-0 Fe6 12. Ff3 Cd5 13. Ff4!**

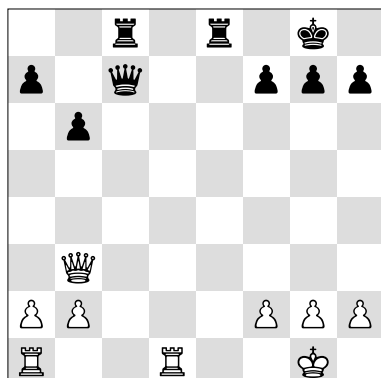


Le sacrifice du fou ne peut être accepté. Après **13. ... Dxf4 14. Dxf4 Cxf4 15. Fxc6+ Fd7 16. Txd7** les Blancs gagnent. **13. ... Df6 14. Fxd5 Fxd5 15. Cxd5 cxd5.**

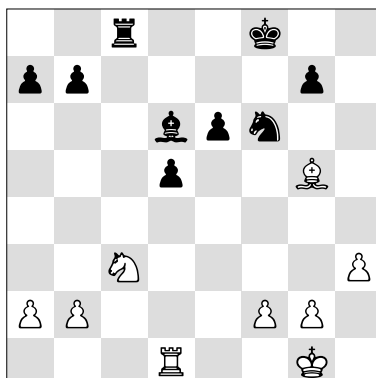


La position est ouverte et les Noirs n'ont plus eu le temps de se développer. Les Blancs n'y vont pas de main morte : **16. Dxd5 Dxf4+ 17. Rb1** et 1-0. Les pertes matérielles des Noirs sont trop lourdes.

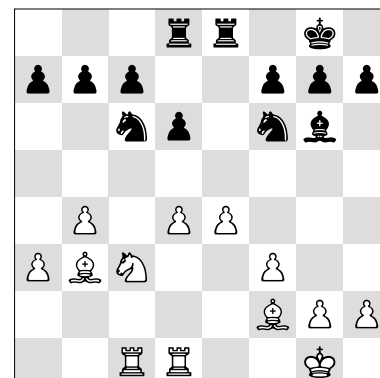
Aux échecs, les pions sont très importants. Ils ont plusieurs fonctions :



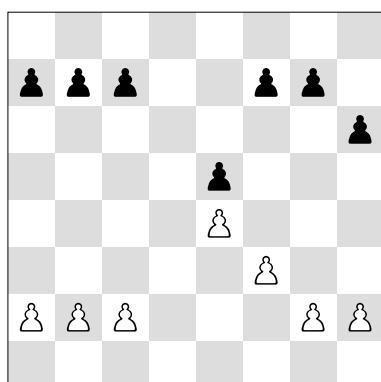
Protéger le roi après le roque.



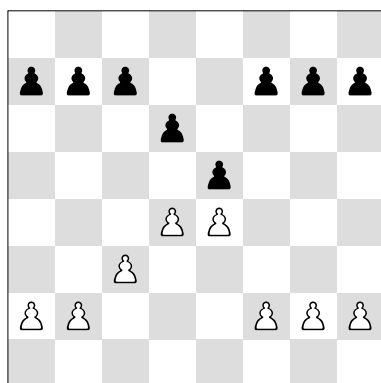
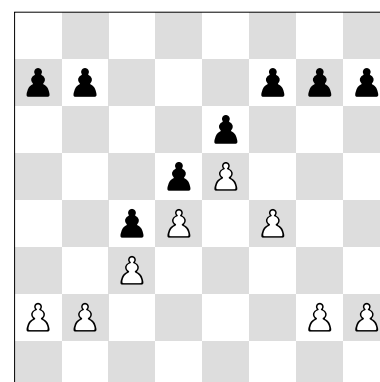
Protéger des pièces en les défendant (Cf6 et Cc3) ou en leur servant d'abri (Fd6).



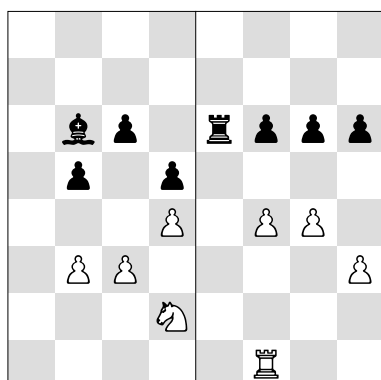
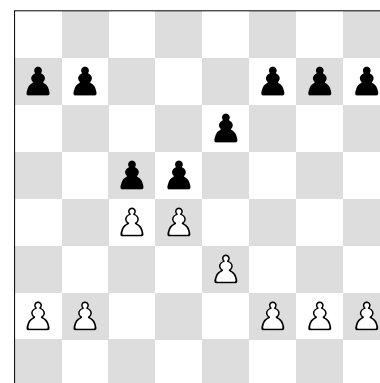
Dominer des cases, de sorte que les pièces ennemies soient moins mobiles.



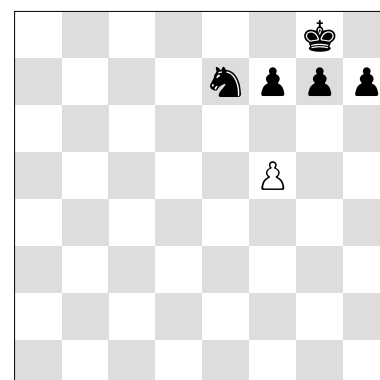
Les pions font partie d'une formation que nous appelons la **structure des pions**. Parfois, cette structure n'est pas tout à fait déterminée. À gauche, seuls les pions e4 et e5 sont fixés. À droite, la structure est presque entièrement fixée.



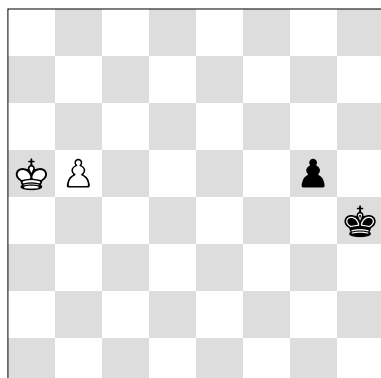
Si les pions s'attaquent mutuellement, nous parlons de **tension**. À gauche, d4 et e5 s'attaquent mutuellement. Tension au centre. À droite, tension dans le carré de pions c4, d4, c5 et d5. Il est souvent bien de maintenir la tension, afin de garder plusieurs options.



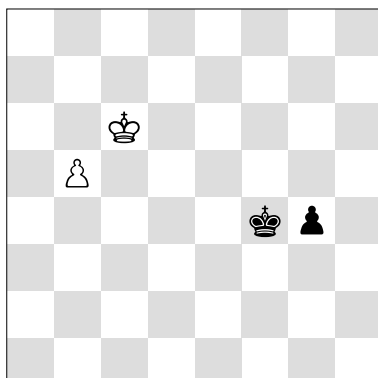
Il est avantageux de briser la structure adverse. On appelle cela **démolir**. À gauche, 1. ... b4 démolit la structure blanche. Les pions doublés sont faibles. Pour démolir les pions noirs, les Blancs jouent f6 afin d'isoler les pions adverses. À droite, 1. f6 démolit le roque.



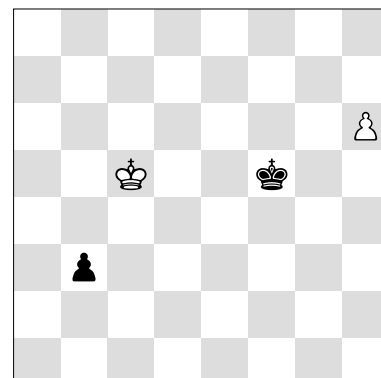
Quand des pions adverses se font la course pour arriver en premier de l'autre côté, tout peut arriver.



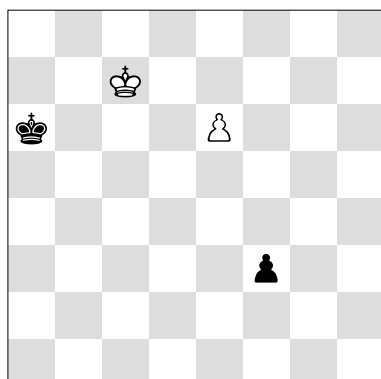
Ici, le résultat de la course n'a rien de surprenant. Les Blancs promeuvent et le pion noir n'atteint que la deuxième rangée : **1. b6 g4 2. b7 g3 3. b8D.**



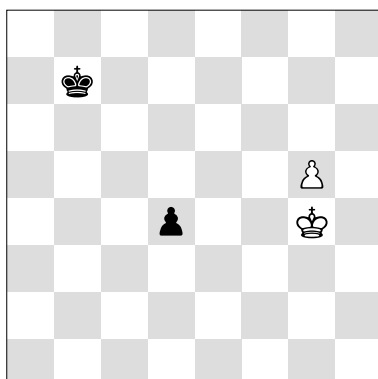
Les deux pions ont besoin de 3 coups. Pourtant, cela ne signifie pas qu'ils arriveront en même temps. Les Blancs promeuvent en faisant échec : **1. b6 g3 2. b7 g2 3. b8D+.**



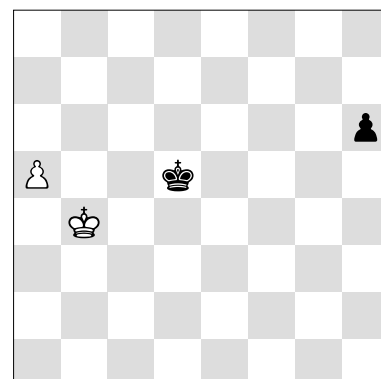
Même s'ils arrivent en même temps, la partie n'est pas nécessairement nulle. Après **1. h7 b2 2. h8D b1D**, les Blancs gagnent grâce à l'échec rayons X : **3. Dh7+.**



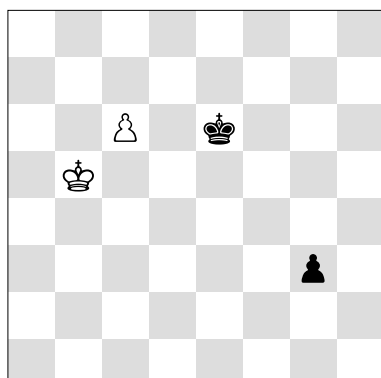
Les pions arrivent à nouveau en même temps, sans échec ni échec rayons X. Nulle ? Non, car les Blancs peuvent mater. **1. e7 f2 2. e8D f1D 3. Da4#.**



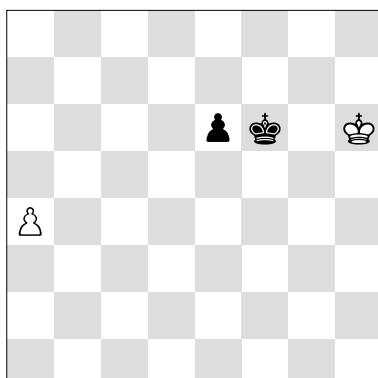
Quelle course malhonnête ! Le pion blanc a le champ libre (le roi noir se trouve en dehors du carré), tandis que le pion noir est arrêté : **1. g6 d3 2. Rf3** et gagne.



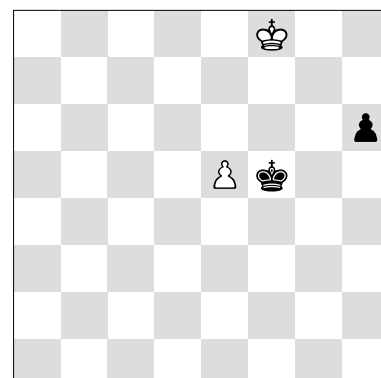
Le pion blanc a bien avancé, mais les Noirs sont dans le carré. Or, les Blancs peuvent bloquer le roi et ils finissent par gagner : **1. Rb5 Rd6 2. Rb6 Rd7 3. a6 Rc8 4. a7.**



Que faire ? Après **1. Rb6**, le pion noir fera échec. Il faut s'y prendre autrement : **1. Ra6 g2 2. c7 Rd7 3. Rb7.**



1... e5 se bute à **Df8+** et **De8+** (après la promotion). Il est plus facile de chercher le pion après **1. ... Re7 (e5).**

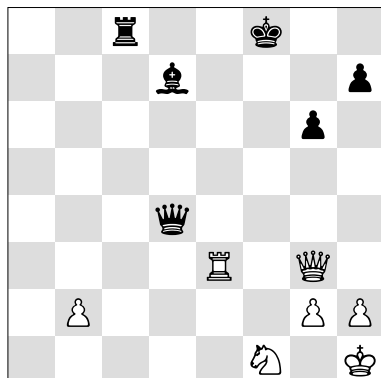


Malgré les apparences (pion blanc perdu et pion noir intenable), la position est nulle : **1. Rf7 Rxe5 2. Rg6.**

Pour la double attaque, nous avons vu cinq types de coup préparatoire :

- attirer • éliminer le défenseur • diriger
- viser • évacuer

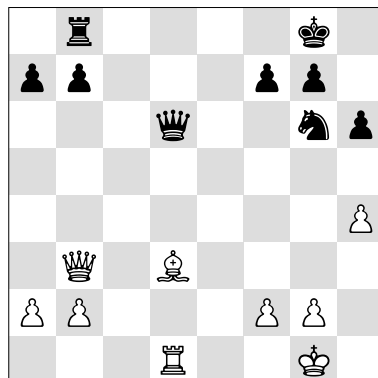
Nous retrouvons exactement les mêmes dans l'attaque à la découverte. Songez-y : vous pourriez y avoir recours lorsque la batterie, dont vous avez besoin dans une attaque à la découverte, ne marche pas ou qu'elle ne rapporte rien ou qu'il n'y a même pas de batterie.



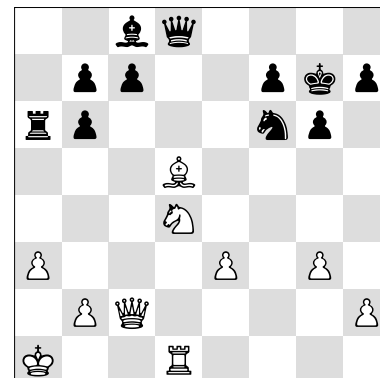
Comme il n'y a pas de batterie efficace, il faut en créer une en dirigeant la dame :

1. Df2+. La cible (la dame en d4) se trouve déjà en place. Quel que soit le coup de défense noir, la tour blanche fait échec et la dame en d4 tombe.

Coup préparatoire : **diriger.**

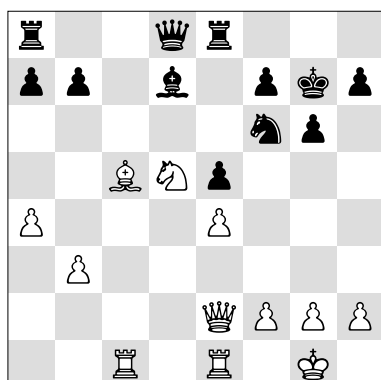


La batterie Td1/Fd3 est en place. Seulement... elle ne fonctionne pas, car **1. Fxg6 Dxd6** ne mène à rien. Il faudra chasser le cavalier en g6 par **1. h5**. Le cavalier ne peut partir sans que la batterie tape dans le mille : **2. Fh7+.** Coup préparatoire : **éliminer le défenseur.**



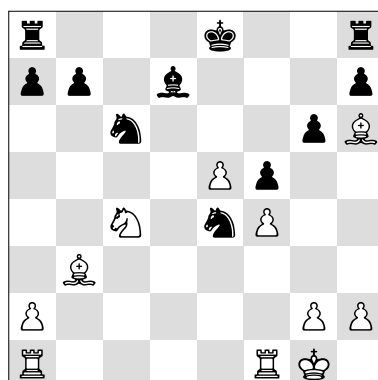
À nouveau une batterie sur la colonne d. Elle ne marche pas, car deux pièces blanches masquent la tour. En fait, les Blancs doivent tirer deux coups. La façon la plus efficace est **1. Fxb7 Fxb7 2. Cf5+** et gain de la dame.

Coup préparatoire : **évacuer.**

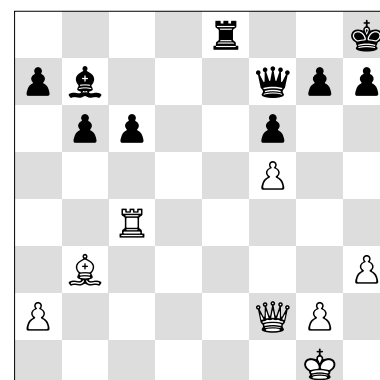


La batterie sur la colonne c n'a pas de cible. Avec **1. Cc7**, les Blancs attirent la dame sur cette colonne pour la gagner après **1. ... Dxc7 2. Ff8+.** Si les Noirs ne succombent pas à la tentation et qu'ils ne prennent pas en c7, ils perdent la qualité.

Coup préparatoire : **attirer.**

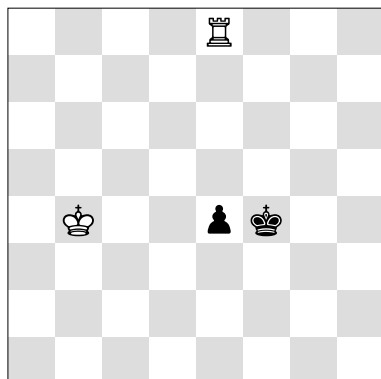


La batterie Fb3/Cc4 ne dispose pas de cible, elle non plus. La pièce avant, le cavalier, peut faire échec. La pièce arrière cherche une cible, désespérément. Outre la déviation, il existe une façon brutale pour en trouver une : **viser. 1. Fg7 Tg8 2. Cd6+** et gain de qualité. Coup préparatoire : **viser.**

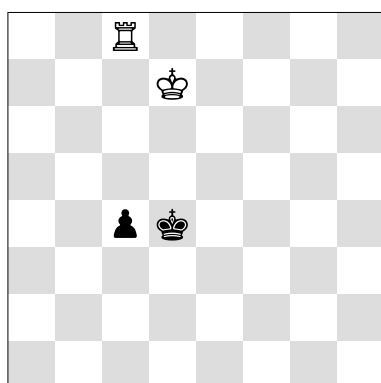
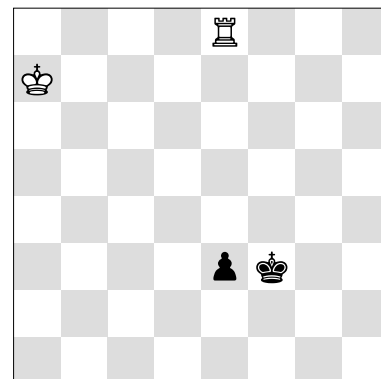


Pas de coup préparatoire... nous les avons tous utilisés. Pourtant, la cible de la pièce arrière (Df7) est déjà présente. Et celle de la pièce avant ? Ce n'est ni le roi, ni une pièce. Une case alors ? Oui, **1. Th4 De7 2. Txb7+ Rxb7 3. Dh4#.** Après 1.Th4, il y a mat en deux coups au lieu d'un.

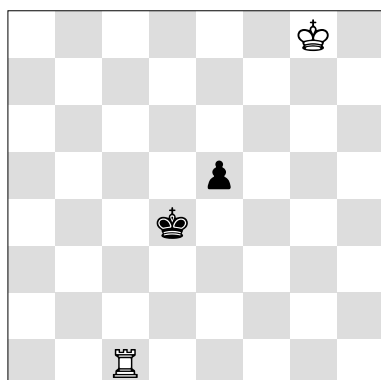
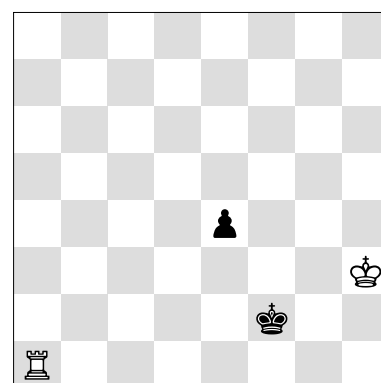
La lutte entre tour et pion est passionnante, lorsque le roi du camp de la tour ne se trouve pas trop près du pion. Celui qui connaît et applique les principes ci-dessous, pourra jouer la finale correctement.



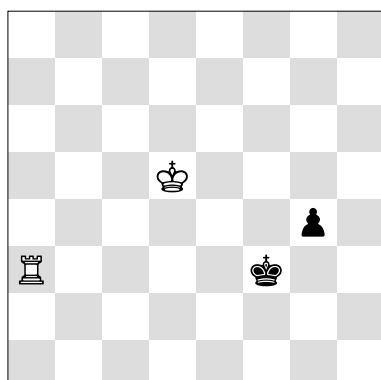
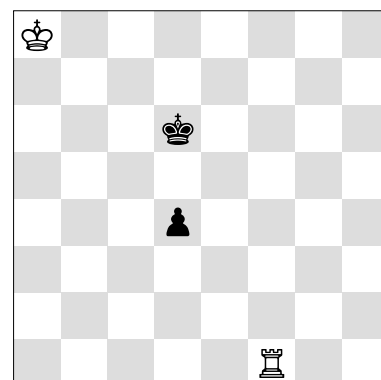
Si le roi de la tour se trouve dans le carré du pion et qu'il peut se rapprocher sans être gêné, le gain ne pose pas de problèmes. À gauche, le pion doit se rendre : **1. Rc3 e3 2. Rd3**. Si le roi est trop éloigné, le résultat est également connu d'avance. À droite, les Noirs annulent après **1. Rb6 e2 2. Rc5 Rf2**.



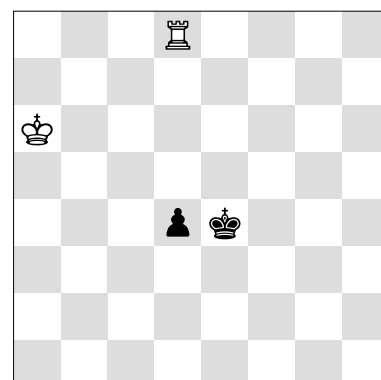
Stratégie camp de la tour :
Le roi doit rapprocher le pion de l'autre côté du roi ennemi. À gauche : **1. Rc6 c3 2. Rb5 Rd3 3. Rb4 c2 4. Rb3** et le pion tombe. Si le roi ne peut se rapprocher, le roi adverse doit être chassé (à droite) : **1. Ta2+ Rf3 2. Ta8 e3 3. Tf8+ Re2 4. Rg2**. Et non pas **1. Ta8 e3 2. Tf8+ Rg1**.



À gauche, même si le roi se trouve du bon côté, l'attaque directe contre le pion ne mène à rien : **1. Rf7 e4 2. Rf6 e3 3. Rf5 e2 4. Rf4 Rd3 5. Rf3 Rd2**, car la tour est mal placée. Correct est **1. Td1+ Rc3 2. Te1 Rd4 3. Rf7** et les Blancs arrivent à temps. À droite : couper le roi à partir de la 5^{ème} rangée ou plus haut gagne toujours : **1. Tf5 d3 2. Tf3**.

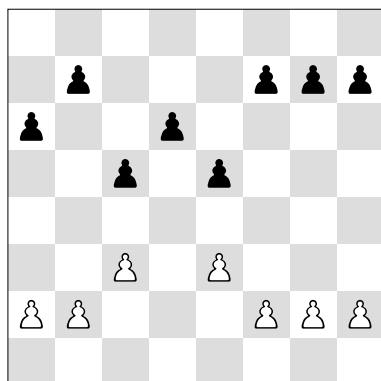


● **Stratégie camp du pion :**
Avancer et gêner : il est plus important de **gêner** l'adversaire que d'avancer son pion. À gauche, les Noirs doivent jouer **1. ... Rf4** pour annuler. **1. ... Rf2 2. Re4 g3 3. Ta2+** est mauvais. À droite, **1. ... d3** perd. Correct est **1. ... Rd3 2. Rb5 Rc3 3. Tc8+ Rb3 4. Td8 Rc3**.



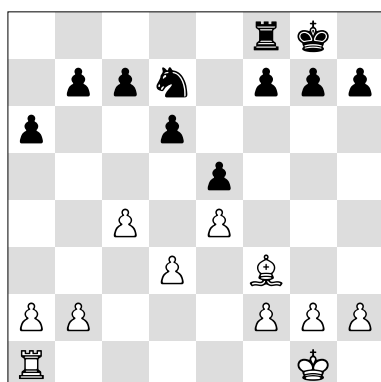
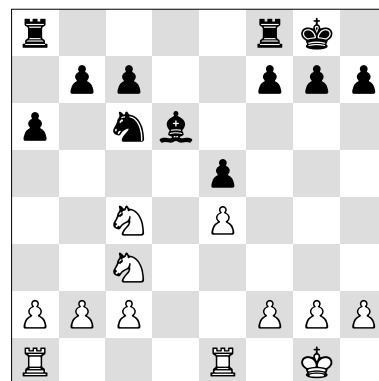
Une case est forte quand : • la case ne peut être contrôlée par un pion ennemi
• une des propres pièces occupe ou peut occuper cette case

Il est important que cette case forte se trouve au centre ou dans les environs du champ de bataille. La lutte pour les cases fortes se compose des éléments suivants :



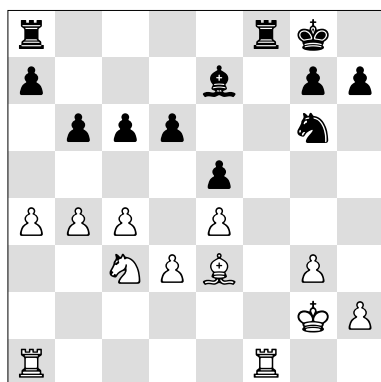
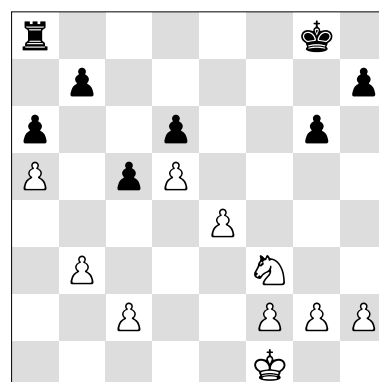
Créer une case forte

Grâce à **1. c4**, les Blancs prennent contrôle de la case d5. Aucun pion noir ne peut plus exercer d'influence sur d5. À droite, les Blancs créent une case forte en d5 en prenant en d6. Le pion c7 ne peut plus contrôler la case d5.



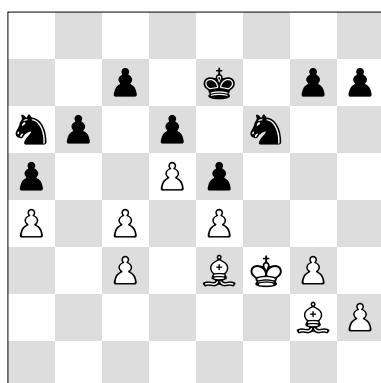
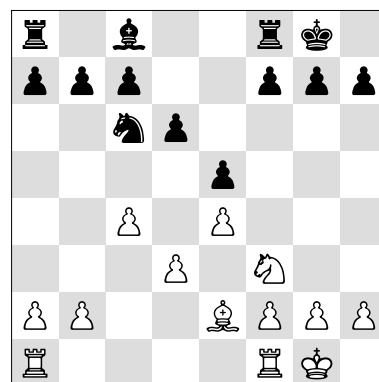
En route vers une case forte

Il vaudrait mieux placer le cavalier de d7 sur la case forte d4. Jouons donc **Cb8-c6-d4**, ou, mieux encore : **Cd7-c5-e6**. Quelle compensation les Blancs n'ont-ils pas pour la qualité à droite! **1. Cd2** se dirige vers c4. Remarquez la fonction du pion a5.



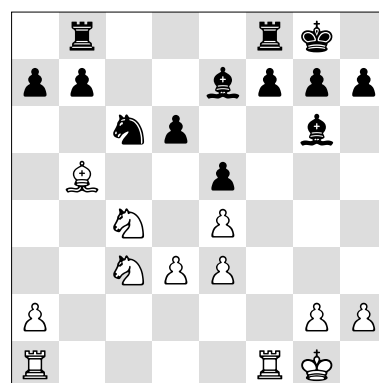
Éliminer les défenseurs

Le pion c6 empêche les Blancs de prendre contrôle de la case d5. **1. b5** permet d'échanger ce défenseur et de pouvoir accéder à d5. À droite, le défenseur de d4 peut être éliminé par sa prise. Les Noirs jouent **1. ... Fg4** et prennent ensuite en f3.

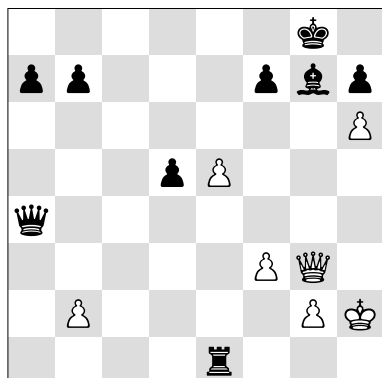


Se défendre contre une case forte

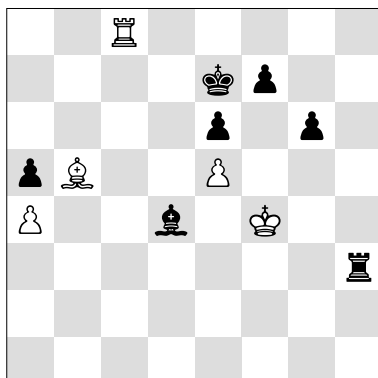
À gauche, les Noirs menacent d'occuper la case forte après **1. ... Cd7** et **2. ... Cc5** (avec gain d'un pion). C'est pourquoi il faut jouer **1. Fh3**. À droite, les Blancs menacent d'occuper d5. Après **1. ... a6** **2. Fxc6** (sinon **2. ... b5**) **2. ... bxc6**, cette menace a disparu.



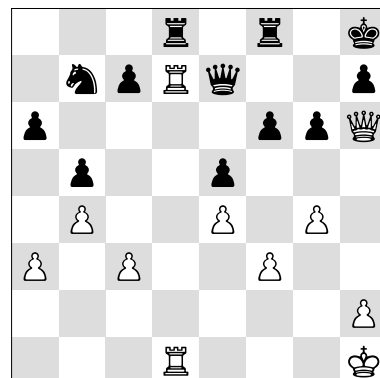
Les 9 exemples suivants montrent des moyens de défense contre différents types de menaces adverses : menaces de mat, menaces de gain de matériel et menaces de promotion.



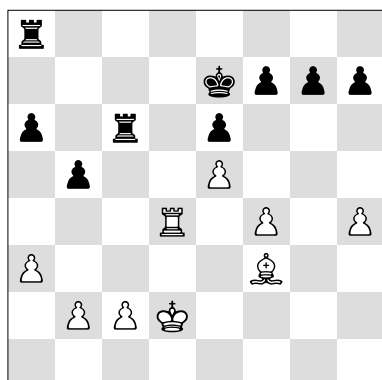
Comment se défendre contre le mat en g7 ? Seul le **contre-clouage** 1. ... Df4 2. Dxf4 Fxe5 sauve la partie.



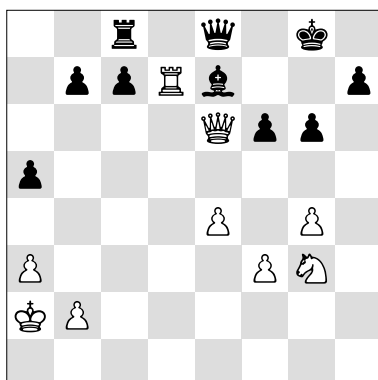
Les Blancs menacent de faire mat en e8. Une **double attaque** porte sauvetage : 1. ... Th4+ 2. Rg3 Th8.



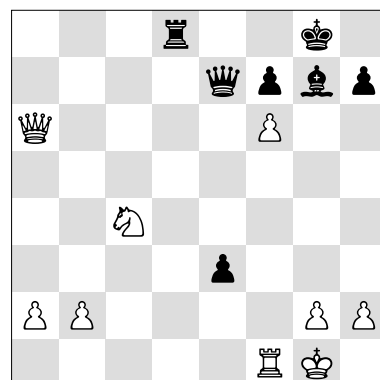
Grâce à un **clouage** et un **coup intermédiaire**, les Noirs ne perdent pas : 1. ... Df7 2. Txf7 Txd1+.



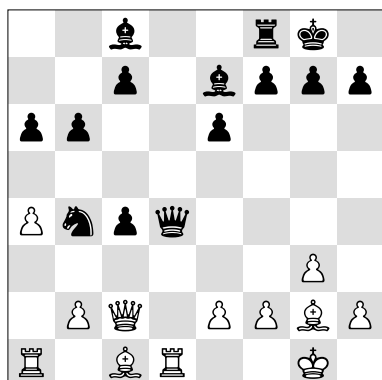
Un tempo permet aux tours de se sauver de l'attaque rayons X : 1. ... Tc4 2. Txc4 Td8+ (échec intermédiaire) et 3. bxc4 et les Noirs conservent la qualité.



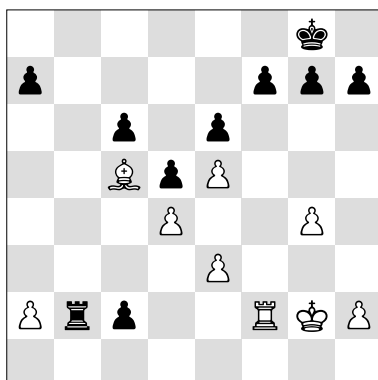
1. ... Rf8 2. Txe7 Dxe7 3. Dxc8+ ne marche pas. La double attaque est contrée par un **encercllement** : 1. ... Df7 2. Txe7 Dxe6+ 3. Txe6 Rf7.



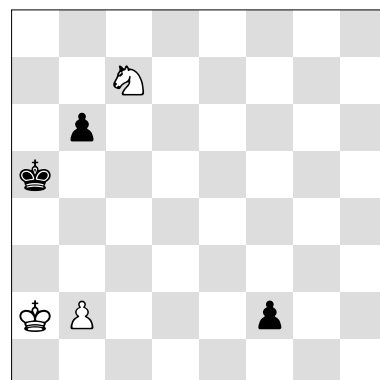
Après 1. ... e2 (1. ... Fxf6!), les Noirs ont eu la chance de voir les Blancs abandonner après 2. fxe7 Fd4+, car 3. Ce3! gagnait (**protection rayons X** de f1 par Da6).



Les Noirs ont lancé la contre-attaque. Faut-il jouer 1. Dd2? Non ! 1. Dxb7+ Rxb7 2. Txd4 et maintenant 2. ... Cc2 est suivi de 3. Fe4+. Les Blancs conservent la qualité.

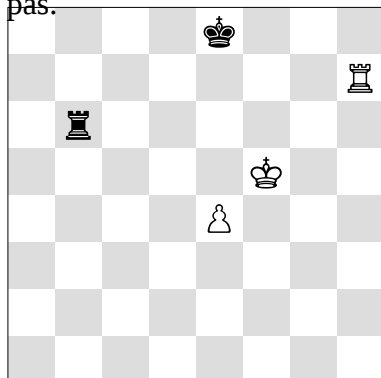


La prise du pion c signifie une perte de matériel, celle de la dame par contre... Après 1. Fa3 c1D 2. Txb2 l'attaque à la **découverte** (menace de mat en b8) gagne.

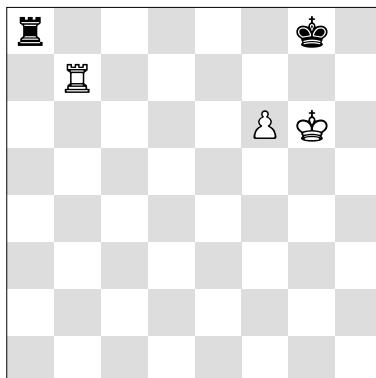


Comment le cavalier arrive-t-il à temps en f1 ? 1. Ra3! b5 2. b4+ Rb6 3. Cd5+ Rc6 4. Ce3 est gagnant. Grâce au gain de tempo par la double attaque, le pion est arrêté.

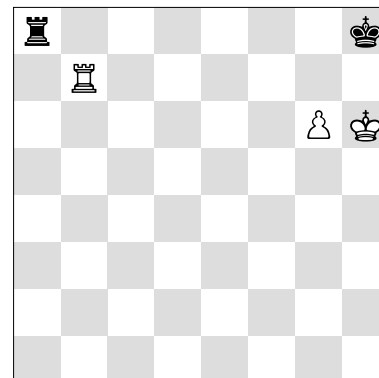
Il n'est pas rare de voir une finale de tours. Mieux vaut donc connaître les positions de gain et de nulle. Dans toutes les positions, les Blancs ont un pion de plus. Parfois cela suffit pour le gain, parfois pas.



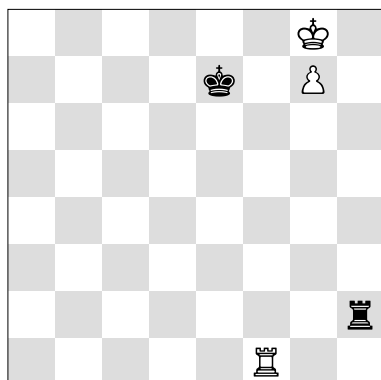
Le roi noir se trouve **devant** le pion. Pour le défenseur, c'est la position idéale. Il suffit de jouer la tour noire sur la sixième rangée jusqu'à ce que le pion s'avance vers e6. Alors, la tour court comme un lièvre vers le bas pour y faire échec : **1. ... Ta6 2. e5 Tb6 3. Ta7 Tc6 4. e6 Tc1 5. Rf6 Tf1+**. Les Noirs continuent à faire échec ou ils gagnent le pion. Nulle.



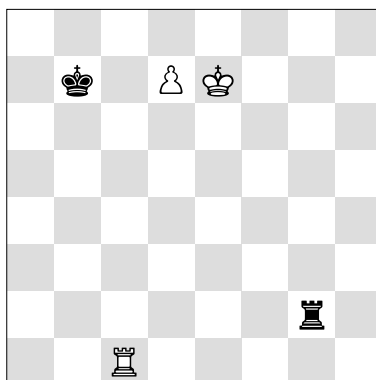
Même situation, mais moins favorable pour les Noirs, qui sont repoussés sur la dernière rangée. Comme la tour ne peut plus la quitter, la défense du diagramme précédent ne fonctionne plus. Les Blancs gagnent facilement : **1. Tg7+ Rf8 2. Th7 Rg8 3. f7+ Rf8 4. Th8+**. Après l'échec rayons X, la tour noire périt.



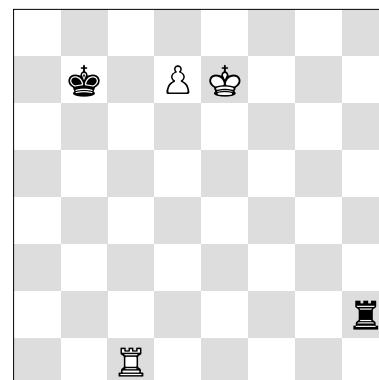
Pourquoi traiter la position ci-dessus ? Elle ne diffère qu'à un point de la précédente : les rois et le pion ont fait un pas vers la droite. C'est la différence entre le gain et la nulle. L'échiquier est devenu trop étroit. Après **1. Th7+ Rg8 2. Tg7+ Rh8**, les Blancs ne progressent pas. La tour n'a pas assez de place à droite du roi.



Le roi défenseur est bloqué. Il sera difficile d'annuler. Les Blancs gagnent : **1. Te1+ Rd7 2. Te4!** (à retenir) **2. ... Th1 3. Rf7 Tf1+ 4. Rg6 Tg1+ 5. Rf6 Tf1+ 6. Rg5 Tg1+ 7. Tg4**. Cette méthode s'appelle 'construire un pont'. Sans 2. Te4, cela ne marche pas. Après 2. Rf7, la suite pourrait être 2. ... Tf2+ 3. Rg6 Tg2+ 4. Rf6 Tf2+ 5. Re5 Tg2 et le roi doit retourner.



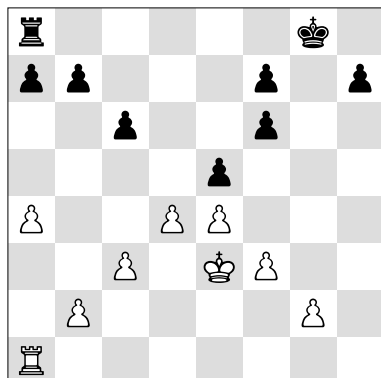
La distance entre roi et tour ennemie joue un rôle primordial dans les finales de tours. La tour doit s'éloigner le plus possible pour faire échec. Ici, la tour est trop près. Après **1. ... Tg7+ 2. Re8 Tg8+ 3. Rf7 Th8** (3. ... Td8 4. Re7) **4. Th1 Td8 5. Re7**. 4. ... Txb1 est meilleur, mais après 5. d8D, les Noirs finiront par perdre.



La distance entre le roi blanc et la tour noire est assez grande pour le défenseur. Les Noirs au trait annulent en faisant échec sans arrêt ; **1. ... Th7+ 2. Re6 Th6+ 3. Re5** (3. Rf5 Td6) **3. ... Th5+ 4. Re4 Th4+ 5. Rd3 Th8** et les Noirs récupèrent le pion. Faites attention à ce que le roi défenseur se trouve à la 7^{ème} et non pas à la 8^{ème} rangée dans de telles positions.

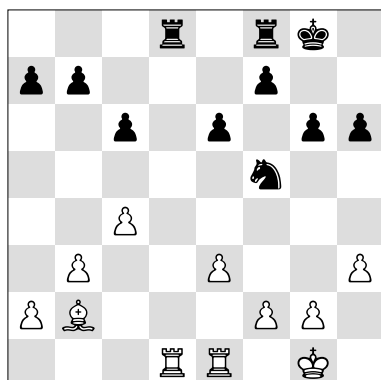
Une colonne ‘ouverte’ est une colonne sans pions. Une telle colonne peut permettre de pénétrer dans le camp adverse. De préférence à la septième rangée, car c’est là que se trouvent la plupart des pions. Pour profiter au maximum des colonnes ouvertes, nous devons tenir compte de 4 points importants :

- ouvrir les colonnes
- employer un point d’appui
- conquérir une colonne ouverte
- empêcher l’adversaire d’utiliser une colonne ouverte



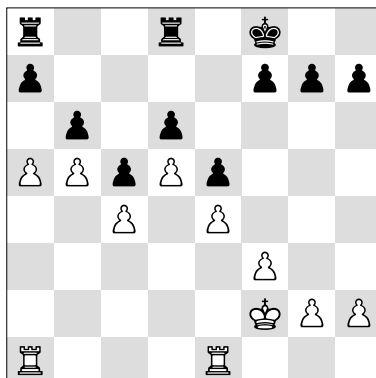
Ouvrir les colonnes

En prenant en e5, les Blancs ouvrent la colonne d. Même s’ils résolvent ainsi le problème du pion doublé noir, ils parviennent avant tout à occuper cette colonne. Après **1. dxe5 fxe5 2. Td1**, c’est chose faite. La leçon sur la 7^e rangée nous a appris que la tour peut y faire pas mal de dégâts.



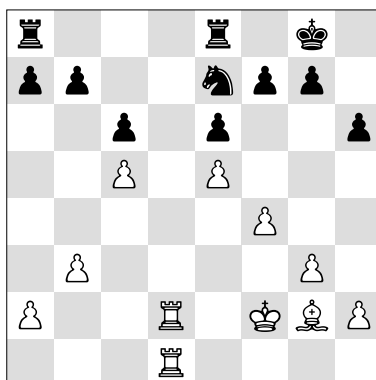
Conquérir une colonne ouverte

Qui devient maître de la colonne d ? Les Blancs, car ils peuvent chasser la tour noire en jouant **1. Ff6**. Les Blancs prennent possession de la colonne d, aussi bien après la prise en d1, qu’après un autre coup de la tour.



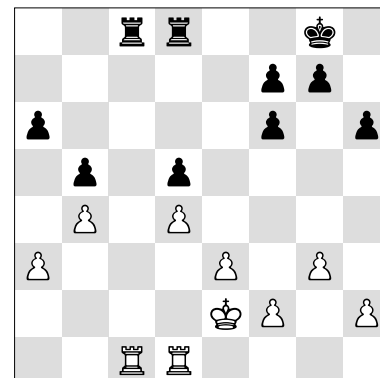
Ouvrir les colonnes

Les Blancs peuvent ouvrir la colonne a par **1. axb6**, mais après **1. ... axb6**, ils n’en tirent aucun avantage. La stratégie correcte dans de telles positions est de mieux préparer la prise en b6 : les Blancs jouent d’abord **1. Ta3** et **2. Te1** et prennent ensuite en b6. La tour en a8 devra alors se déplacer.



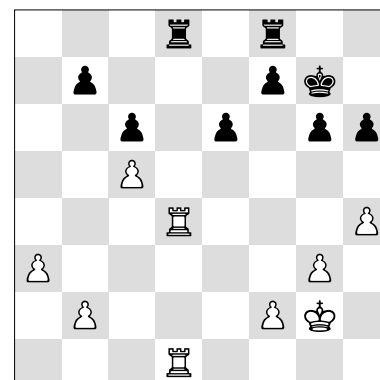
Se défendre contre une colonne ouverte

On dirait que la colonne d est en mains des Blancs. Les Noirs ne peuvent pas s’y opposer avec leurs tours. Pourtant, en verrouillant la colonne par **1. ... Cd5**, ils empêchent les tours blanches de pénétrer dans leur camp.



Employer un point d’appui

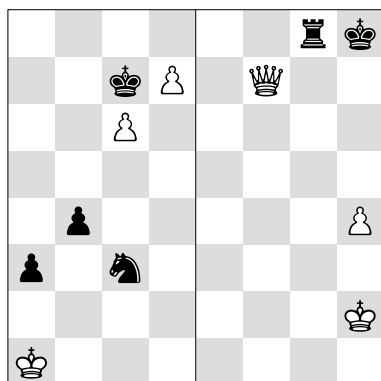
Pas moyen de conquérir la colonne c. Avec **1. Tc5**, les Blancs menacent de doubler les tours. Si les Noirs optent pour **1. ... Txc5 2. dxc5**, les Blancs obtiennent un pion passé protégé et ils peuvent attaquer le pion d5, devenu faible. Si les Noirs ne prennent pas, ils perdent le contrôle de la colonne c.



Se défendre contre une colonne ouverte

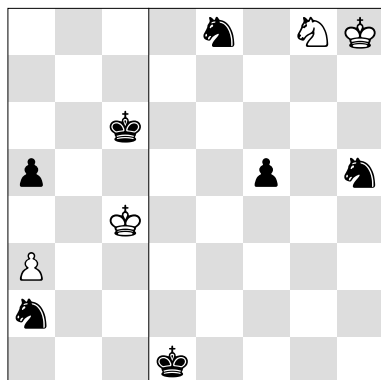
La tour blanche menace de semer la terreur dans le camp noir. L’échange en d4 ne l’en empêche pas. L’occupation d’un point d’appui, **1. ... Td5**, par contre, permet de contrôler tous les accès : **2. Txd5 exd5 3. Te1 Rf6**.

Dans de mauvaises positions, on peut toujours essayer de s'en sortir par une nulle. Cela est possible en forçant le pat ou en veillant à ce que l'adversaire n'ait pas assez de matériel pour gagner.



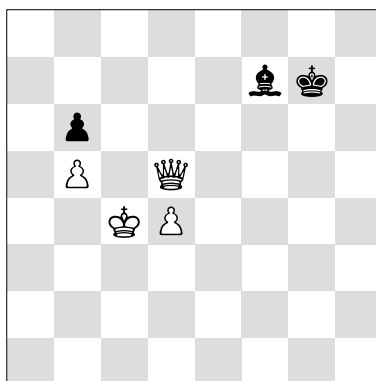
Le roi est déjà 'pat'

Il n'est pas difficile de forcer le pat quand son propre roi est immobile. Il suffit de se débarrasser de ses autres pièces. À gauche, les Blancs sacrifient leurs pions : **1. d8D+ Rxd8 2. c7+** et les Noirs n'ont rien de mieux que d'accepter le pat. À droite, les Noirs ont une tour 'folle' **1. ... Tg2+ 2. Rh3 Tg3+**. Si les Blancs la prennent, c'est pat.



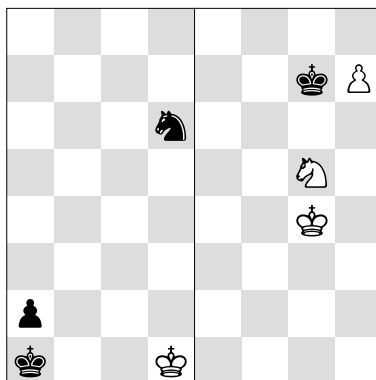
Le mat n'est plus possible

Impossible de gagner avec un cavalier seul. Il suffit donc aux Blancs de gagner le pion a. Après **1. Rb3 Cc1+ 2. Ra4** les Noirs perdent le pion a ou ils doivent se résigner au pat après **2. ... Rb6**. À droite, les Blancs partent à la chasse du pion f. Après **1. Ce7 f4 2. Cg6 f3 3. Ce5 f2 4. Cg4 f1D (4. ... f1C 5. Cf6!) 5. Ce3+** la nulle est un fait.



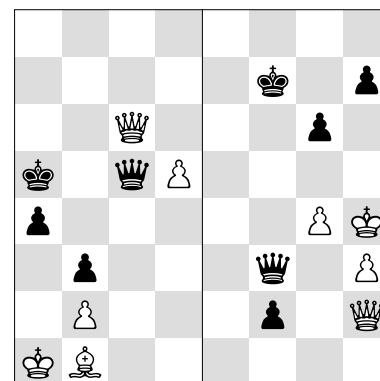
Le roi peut toujours jouer

Le fou noir peut prendre la dame, mais la finale de pions qui en découle est perdue pour les Noirs. Ils peuvent encore se sauver en forçant le pat. Après **1. ... Rh8**, les Blancs n'ont rien de mieux que **2. Dxf7** (un coup du roi ferait même perdre les Blancs) et les Noirs sont pat.



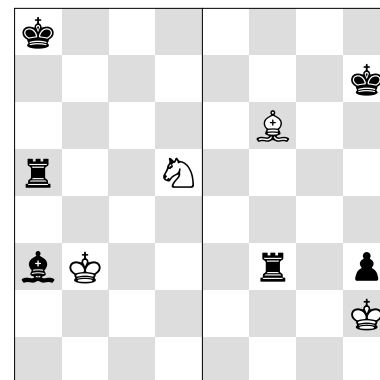
Le pion est trop avancé

Dans les deux cas, un avantage de quatre points ne suffit pas pour le gain. À gauche, les Noirs ne peuvent plus sortir du coin après **1. Rc1**. Le cavalier ne peut pas chasser le roi de c1 ou c2. À droite, le roi noir manœuvre entre g7 et h8. Les Blancs ne progressent plus sans perte du pion h ou ils doivent faire pat.



Les pièces sont mobiles

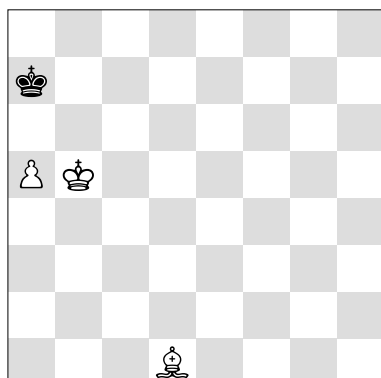
À gauche, le roi, la dame et le pion a des Noirs peuvent encore jouer. Avec **1. ... Da3+**, les Noirs font coup triple. La dame est prise, le pion a3 bloque le pion a et il prend la case b4 au roi. Après **2. bxa3 b2+**, la partie est nulle. À droite, les Blancs jouent le très fort **1. Df4+**. Après **1. ... Dxf4**, le pion g est cloué et les Blancs sont pat.



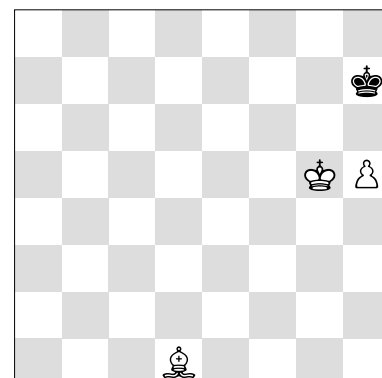
L'avantage matériel est insuffisant

Souvent, une qualité de plus (sans pions sur l'échiquier) ne permet pas de gagner. À gauche, les Blancs annulent par **1. Cb6+ Rb7 2. Cc4 et 3. Cxa3**. À droite, **1. Fh4 Rg6 2. Fg3 Rg5 3. Rxh3** mène au gain du pion. L'avantage matériel des Noirs ne devrait pas suffire pour le gain.

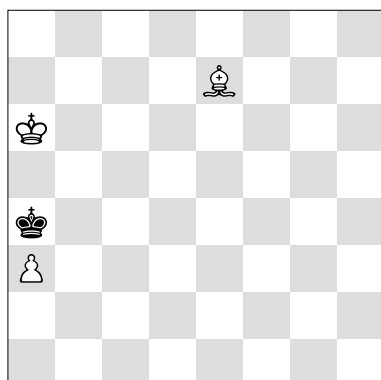
Votre adversaire n'a plus que son roi. Vous, vous disposez d'un cavalier ou d'un fou ou même de deux cavaliers. Matur ne sera plus possible. Le fou + le pion a ou h peuvent aussi faire partie de cette liste. C'est le cas lorsque le fou est 'mauvais'.



À gauche, le gain avec fou + pion ne pose aucun problème. Après **1. a6 Rb8 2. Rb6 Ra8 3. Fe4+ Rb8, 4. a7+** gagne.



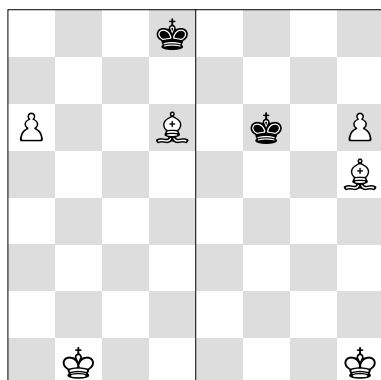
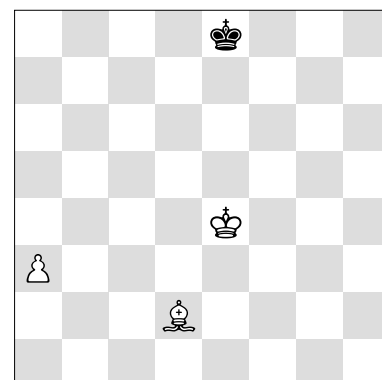
À droite, le fou n'a pas la couleur de la case du coin. Une grande différence. Après **1. h6 Rh8 2. Rg6 Rg8 3. h7+** ou **3. Fb3+**, le roi noir est à l'abri dans le coin. Nulle.



Un mauvais fou est un fou qui n'a pas la couleur de la case du coin. La partie est nulle si le roi se trouve dans le coin ou s'il peut y arriver.

À gauche, il n'y parvient pas :

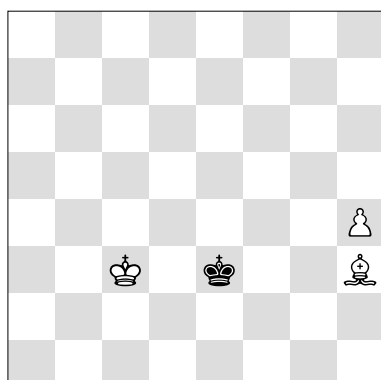
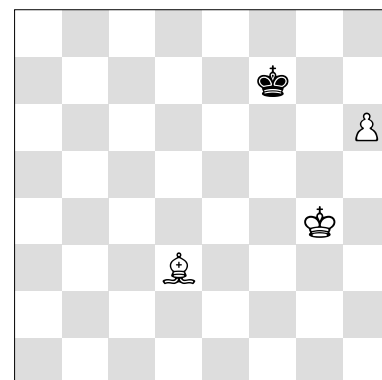
1. Fb4 Rb3 2. Rb5 et le pion avance.
À droite, le roi noir n'arrive pas en a8 : **1. Rd5 Rd7 2. Ff4! Rc8 4. Rc6.**



À gauche, fou et pion collaborent si bien qu'ils n'ont pas besoin de leur roi pour empêcher l'adversaire d'atteindre le coin. Les Noirs peuvent abandonner après **1. ... Rc8 2. Rb2.**

Pareil à côté : **1. Rh2 Re7 2. h7.**

À droite, le roi doit donner un coup de pouce : **1. Fh7! Rf6 2. Rf4 Rf7 3. Rf5 Rf8 4. Rf6.**



● Tiens, est-ce qu'un mauvais fou gagne ? Non, si le roi atteint le coin. À gauche, le roi noir se dirige vers le coin en commençant par : **1. ... Re4** (et non pas **1. ... Rf4 2. Rd4**) **2. h5 Re5** en route vers h8. À droite, **1. ... Re7** est correct. Après **1. ... Re8? 2. Fd5 Re7 3. Rg5**, les Noirs n'atteignent pas le coin.

