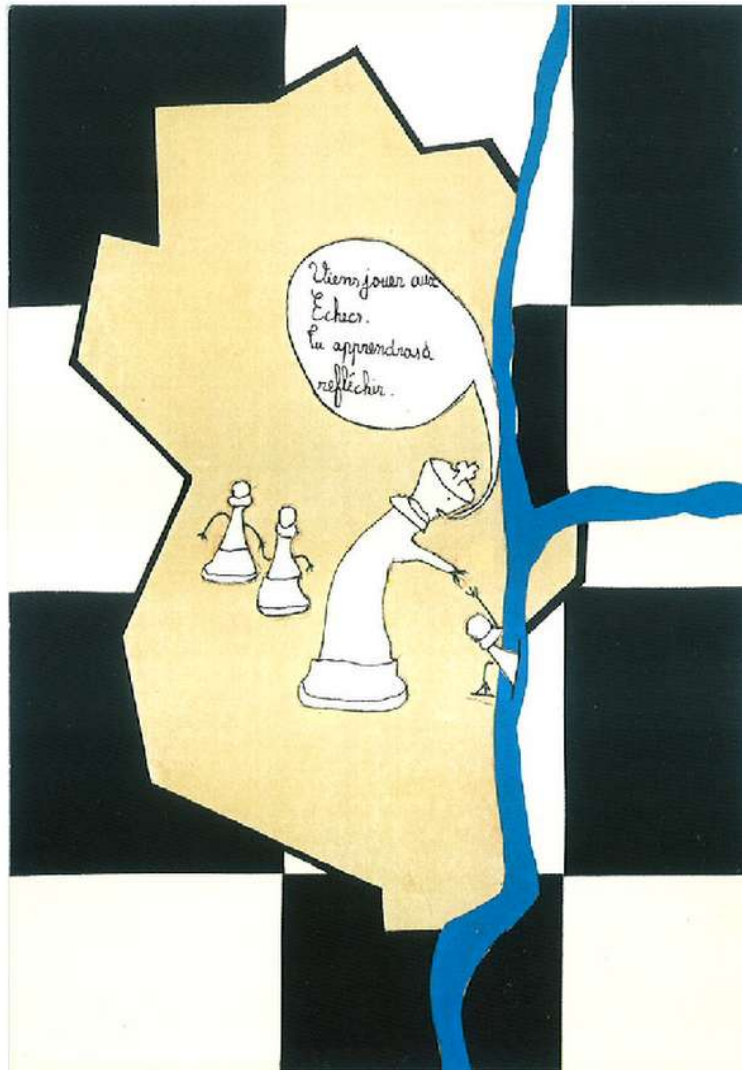


Dessin : AUGUSTE Dimitri âgé de 9 ans, école primaire Victor Hugo Lyon 1er



D
E
B
U
T
A
N
T

3

Auteur de ce cahier Christophe LEROY

DIFFE 2014 – Cahier n°3

Direction Nationale du Développement par l'Emploi et la Formation (DND)

SOMMAIRE

SAVOIR MATER

Sommaire :

Mats élémentaires : Dame, Tours et Fous :

- Roi contre Roi et Dame. (Mat 1 et Mat 1 - Bis)
- Le Mat avec Roi et Dame - Exercices. (Mat 2)
- Le Mat de « l'escalier » ou Mat avec 2 Tours - Exercices. (Mat 3)
- Roi contre Roi et Tour - Exemple. (Mat 4)
- Roi contre Roi et Tour - Exercices. (Mat 5)
- Roi contre Roi et Fous - Exemples. (Mat 6 et Mat 6 - Bis)
- Exercices de mat. (Mat 7)

Tableaux de Mat :

- Mat avec la Dame (Mat 8)
- Mat avec la Tour (Mat 9)
- Mat avec le Fou (Mat 10)
- Mat avec le Cavalier (Mat 11 et Mat 11 - Bis)

Les mats types :

- Le Mat du Couloir (Mat 12)
- Le Mat du Couloir - Bis (Mat 13)
- Le Mat de Damiano (Mat 14)
- Le Mat de Lolli (Mat 15)
- Échec à la découverte (Mat 16)
- Échec à la découverte avec Échec double (Mat 16 Bis et 16 Bis 2)
- Le Mat d'Anastasia (Mat 17)
- Le Mat de Gréco (Mat 18 et Mat 18 Bis)
- Le Mat Arabe (Mat 19 et Mat 19 Bis)
- Le Mat de Legal (Mat 20)
- Le Mat à l'étouffée ou Mat de Lucena (Mat 21)
- Le Mat de Boden (Mat 22)
- Le Mat des épauettes (Mat 23)
- Le Mat de Pillsbury (Mat 24)
- Le Mat de Blackburne (Mat 25)

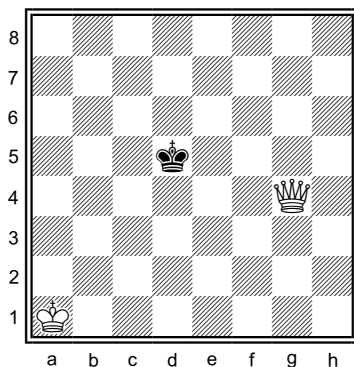
Solutions :

- Solutions (Mat 26)

ROI CONTRE ROI ET DAME

Comment mater avec Roi et Dame contre Roi

Diagramme n°1

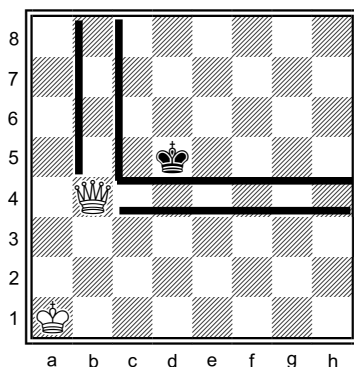


Un premier conseil : il est inutile de faire « Échec - Échec - Échec ... », cela ne sert à rien et c'est le plus souvent mauvais !

Il faut enfermer le Roi noir dans le « rectangle de la mort » à l'aide des barrières interdites.

En regardant le diagramme n°1, il suffit de mettre sa Dame blanche en b4 afin de former ce rectangle avec ces barrières interdites (voir diagramme n°2).

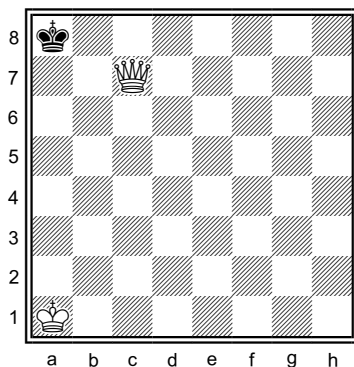
Diagramme n°2



A chaque coup, il faut essayer de resserrer les barrières, indiquées par les colonnes et notées à l'aide des traits horizontaux et verticaux (voir diagramme 2). Il ne faut jamais que le Roi noir ressorte des barrières sinon c'est tout le travail accompli jusque là qui disparaît !

- 1 ... Re5
- 2 Dc4 Rd6 le rectangle se resserre.
- 3 Db5 ! Re7
- 4 Dc6 ! Rd8
- 5 Db7 ! Re8
- 6 Rb2 Rf8

Diagramme n°3



Pour que le Roi puisse circuler de f8 à h8, attendons patiemment sa mort et approchons le Roi avec la manœuvre Rc3, Rd4, Re5 etc...

Un exemple :
 7 Rc3 ! Rg8 8 Rd4 ! Rf8 9 Re5 ! Rg8 10 Rf6 ! Rh8 11 Dg7 Mat.

Attention ! Le rectangle doit toujours comporter 3 cases pour que le Roi noir ne soit pas PAT ! Le diagramme n°3 est un exemple des choses à ne pas faire ! Les Noirs ne peuvent plus jouer sans mettre leur Roi en Échec !

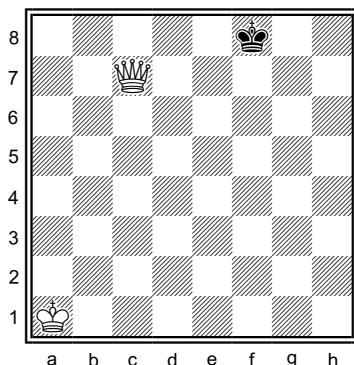
Nom : _____

ROI CONTRE ROI ET DAME

Comment mater avec Roi et Dame contre Roi.

« Cas où le Roi est coincé sur la dernière rangée »

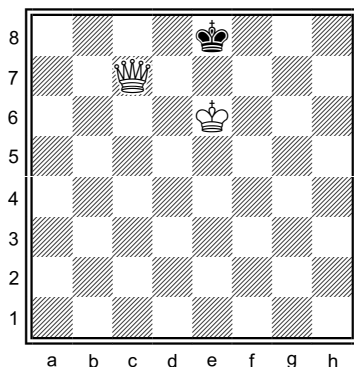
Diagramme n°4



Nous voici dans le diagramme n°4. Il faut maintenant amener tranquillement le Roi blanc en face du Roi noir.

- 1 ... Re8
- 2 Rb2 Rf8
- 3 Rc3 Re8
- 4 Rc4 Rf8
- 5 Rd5 Re8
- 6 Re6 (voir diagramme 5)

Diagramme n°5

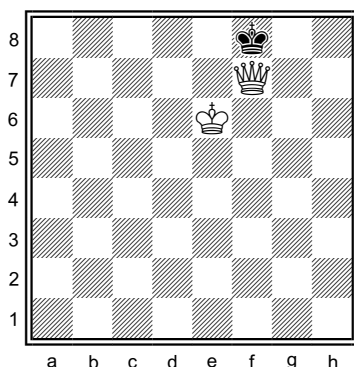


Et voici le début du face à face mortel ! Le Roi noir n'a plus qu'une possibilité ! Un face à face mortel du Roi noir et de la Dame blanche terminera la partie !

- 6 ... Rf8 forcé

Diagramme n°6

POSITION FINALE



- 7 Df7 Mat (voir diagramme 6).

Et maintenant il faut s'entraîner sur son échiquier !

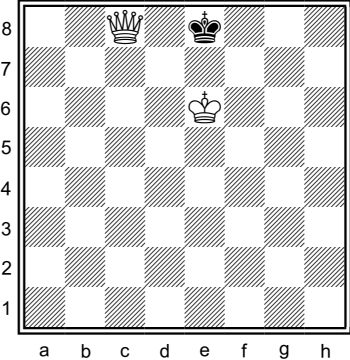
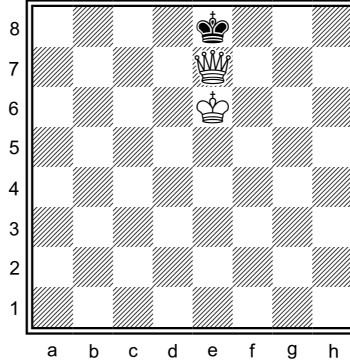
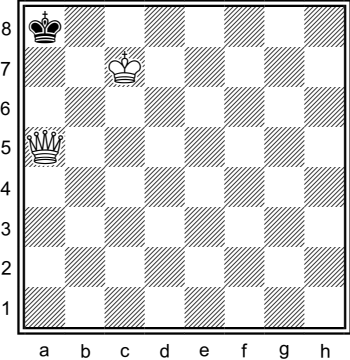
Nom : _____

MAT 2

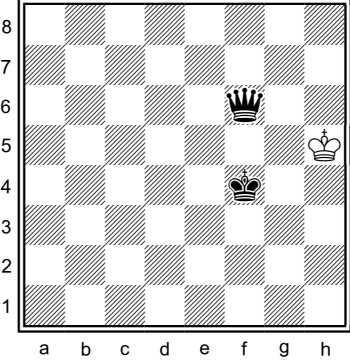
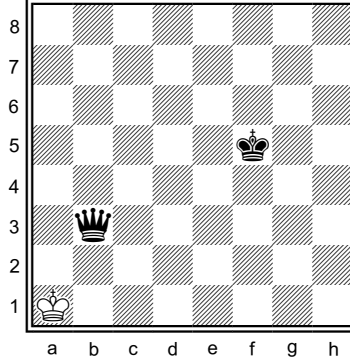
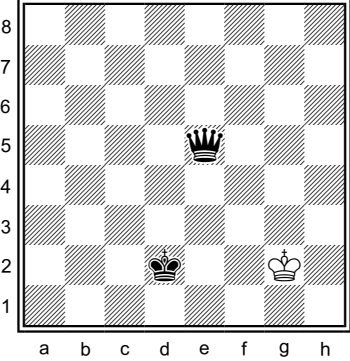
LE MAT AVEC ROI ET DAME

L'objectif est donc de contraindre le Roi adverse à rester sur l'une des bandes de l'échiquier par l'intermédiaire de la Dame, puis le Roi viendra prendre l'opposition. Les quelques conclusions possibles sont illustrées dans les diagrammes 1, 2 et 3. La réalisation sera plus facile que dans les exercices Roi et Tour contre Roi, la Dame se déplaçant plus aisément qu'une Tour ! Mais attention tout de même au Pat !

Illustrations de divers tableaux de Mat :

<p>1</p> 	<p>2</p> 	<p>3</p> 
--	--	--

Exercices d'application, trait aux Noirs :

<p>4</p>  <p>_____</p>	<p>5</p>  <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>6</p>  <p>_____</p> <p>_____</p>
--	---	---

Nom : _____

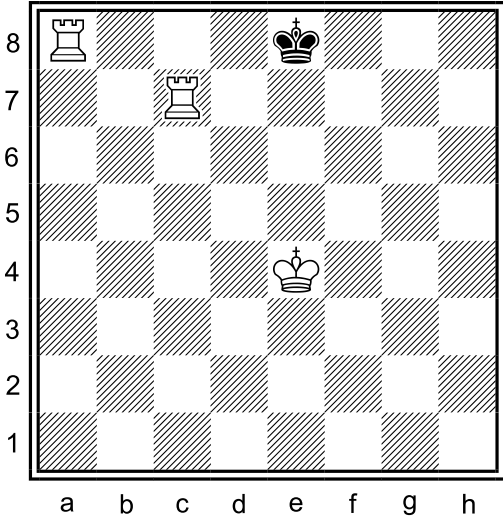
MAT 3

LE MAT AVEC 2 TOURS OU « MAT DE L'ESCALIER »

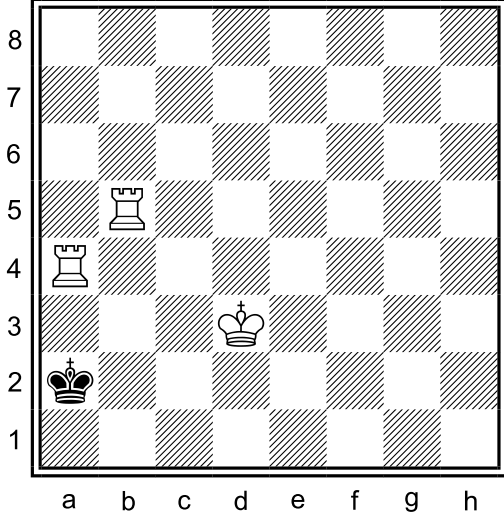
L'objectif est de contraindre le Roi adverse à se rendre sur une des quatre bandes de l'échiquier. Puis l'action combinée des deux Tours fera le reste ... Ce Mat est appelé plus communément le « Mat de l'Escalier ».

Illustrations :

1



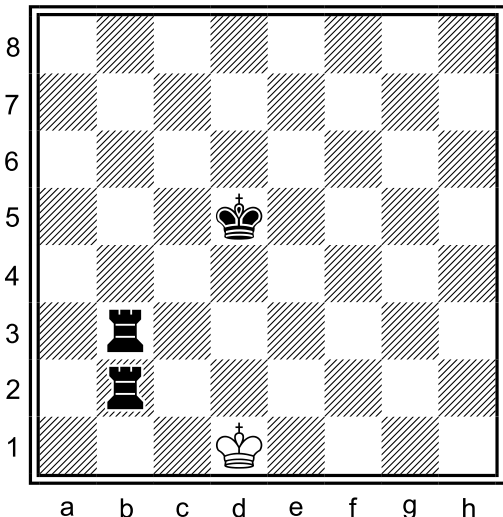
2



Il y a Échec et Mat !!

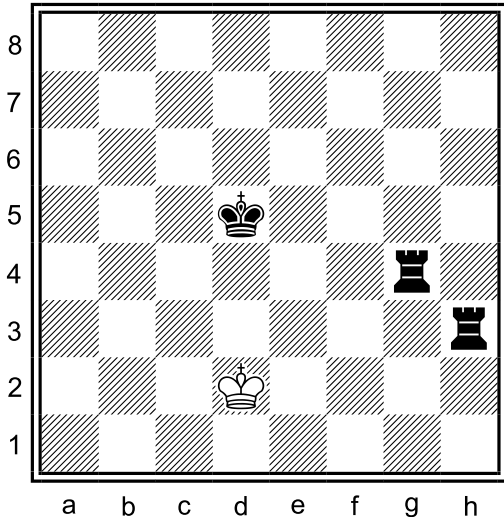
Exercices d'application :

3



Les Noirs font mat en deux coups !

4

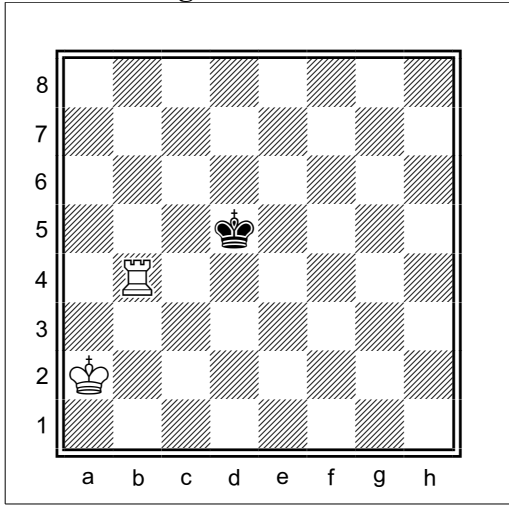


Les Noirs font mat en deux coups !

Nom : _____

ROI CONTRE ROI ET TOUR

Diagramme n°1



Il faut enfermer le Roi adverse dans les fameuses barrières interdites ! Mais le Roi adverse peut, contrairement au mat avec la Dame, encore attaquer la Tour.

1 Rc5

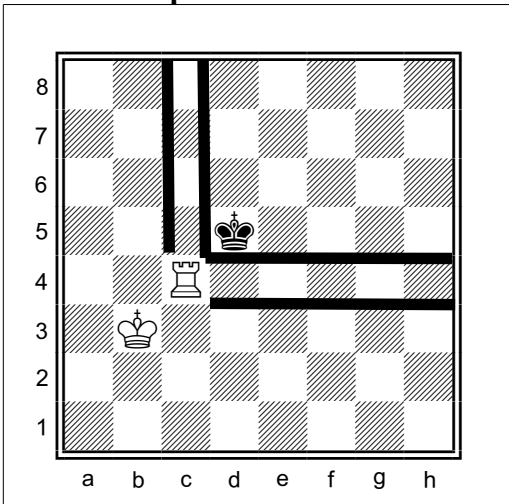
Il faut à présent accompagner la Tour à l'aide de son Roi.

2 Rb3

Il existe trois possibilités pour le Roi noir. Analysons le coup 2...Rd5

Si tu joues 3 Tb5+ ?, il sort « du rectangle de la mort. » Il faut jouer dans ce cas 3 Tc4 (voir diagramme N°2)

Diagramme n°2
Après 3 Tc4 !

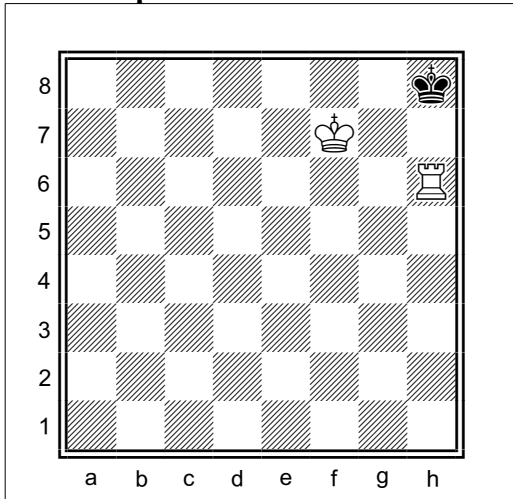


3...Re5 4 Rc3 Rd5 5 Rd3

On dit que le Roi Blanc prend l'opposition. Grâce à cette opposition, on peut faire reculer le Roi noir dans « le rectangle de la mort », avec ses fameuses barrières interdites.

Il faut continuer ainsi à faire reculer le Roi noir en resserrant le rectangle ou en prenant l'opposition.

Diagramme n°3
Après 18 Th6 Mat !



5 ... Re5 6 Td4 Rf5 7 Te4 Rg5 8 Re3 Rf5 9 Rf3 Rg5 10 Tf4 Rh5 11 Tg4 On a réussi à coincer le Roi à la bande. 11 ... Rh6 12 Rf4 Rh5 13 Rf5 Rh6 et on atteint une nouvelle position intéressante : tu ne peux ni resserrer le rectangle, ni prendre l'opposition ! Eh bien tu attends tranquillement que ça se passe en jouant un coup d'attente avec la Tour.

14 Tg5 Rh7 15 Tg6 (bien joué !) Rh8 16 Rf6 Rh7 17 Rf7 Rh8 18 Th6 Mat !

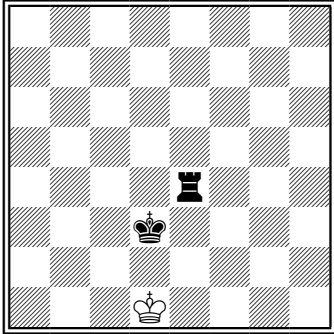
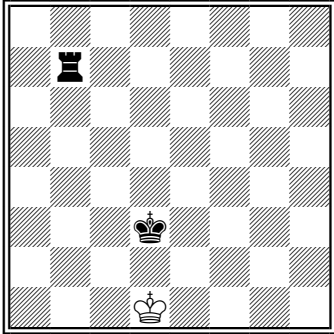
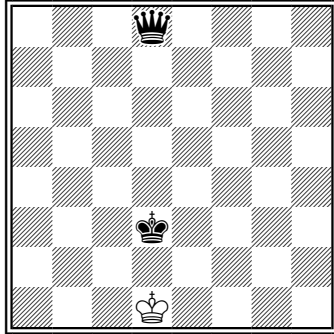
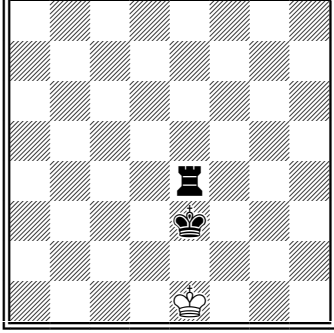
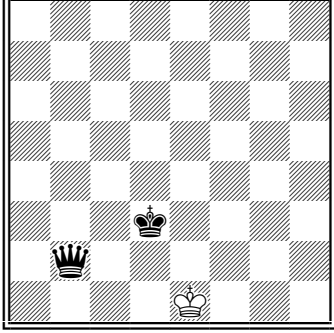
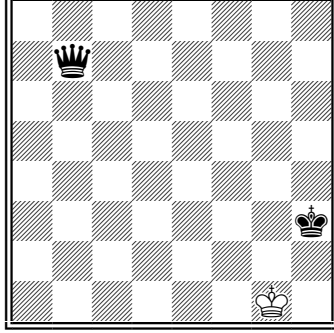
Nom : _____

MAT 5

ROI CONTRE ROI ET TOUR

Dans la méthode indiquée précédemment, quels sont les grands choix possibles dans toutes ses positions et combien faut-il de coups pour mater l'adversaire ? Attention, certaines manœuvres sont assez compliquées !

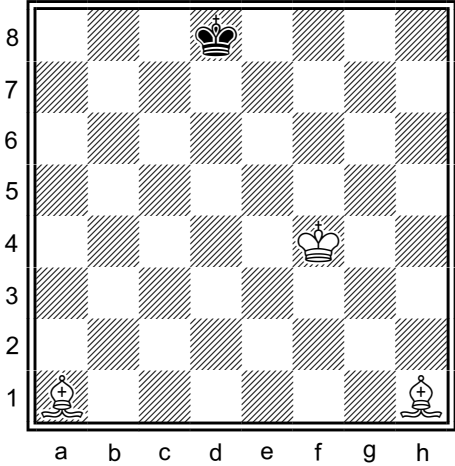
Dans toutes ces positions les Noirs ont le trait !

<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>
<p style="text-align: center;">4</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">5</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">6</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>

Nom : _____

ROI CONTRE ROI ET FOUS

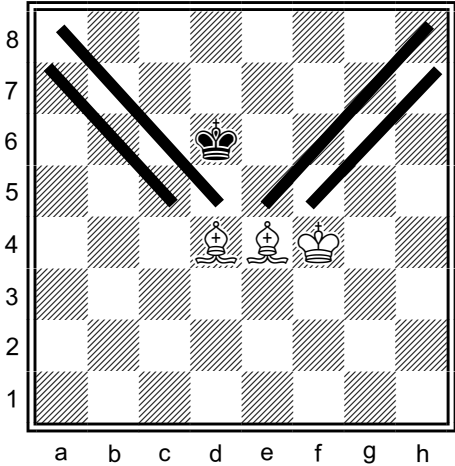
Diagramme n°1



1ère Phase

Il faut réunir les deux Fous au centre :
1 Fd4 ! Re7
2 Fe4
Voilà qui est fait ! (Voir le diagramme 2)

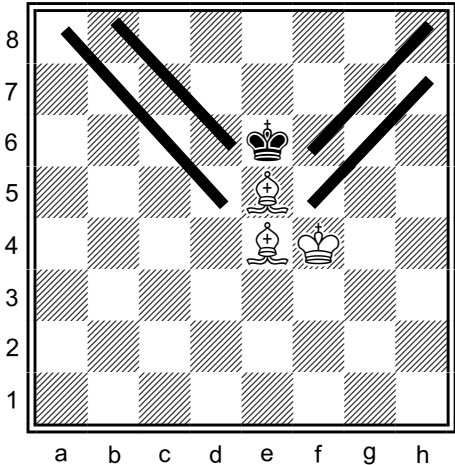
Diagramme n°2



2ème Phase

Il faut refouler le Roi adverse sur le bord de l'échiquier.
Pour cela tu utilises tes Fous qui créent comme une barrière d'épines et ton Roi comme un soutien supplémentaire pour une lente descente du Roi adverse vers une des dernières traverses.

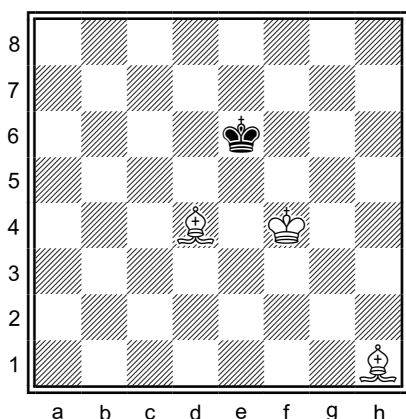
Diagramme n°3



Regarde bien les positions ci-contre avec les Fous et leurs barrières d'épines.

ROI CONTRE ROI ET FOUS

Diagramme n°4

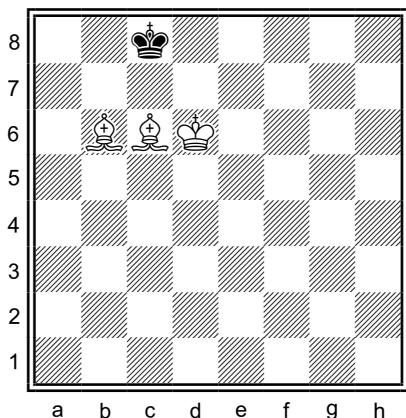


Voici un exemple :

- 1 Fe4 ! (la première barrière d'épines). Rd6
- 2 Rf5 Rd7
- 3 Fc5 Rc7
- 4 Fd5 Rd7
- 5 Re5 Rc7
- 6 Re6 Rb8
- 7 Fb6 Rc8
- 8 Fc6 Rb8
- 9 Rd6 Rc8

Nous arrivons à la phase suivante.

Diagramme n°5



3ème phase :

Nous sommes arrivés à la position « clé » de la finale. Le Roi est sur la bordure de l'échiquier, prisonnier des deux Fous et du Roi Blanc.

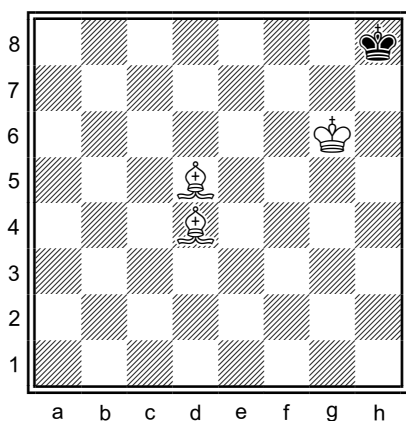
- Il ne reste plus qu'à chasser le Roi noir dans le coin qui se trouve du côté du Roi blanc.

A chaque fois, il faut bien penser au Pat !

Diagramme n°6

Position finale.

Position finale à bien visualiser !



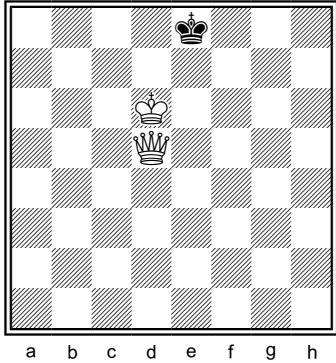
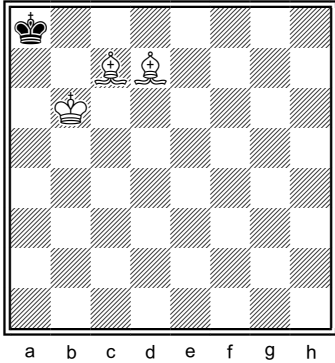
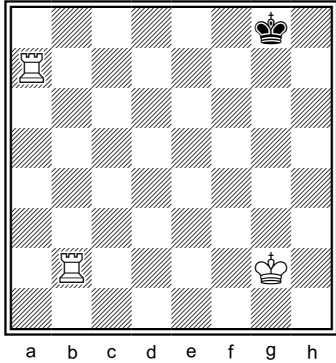
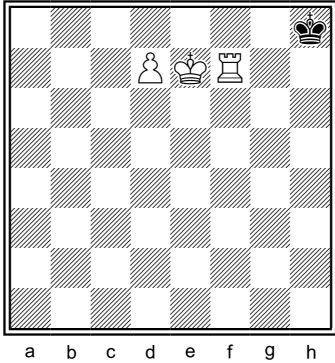
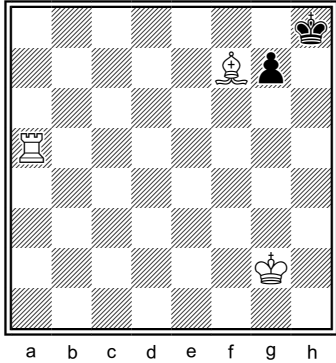
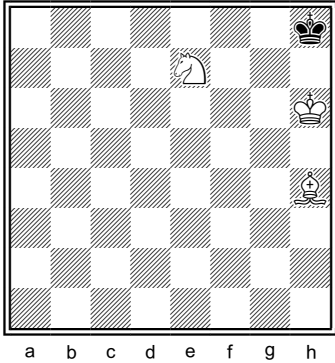
- 8 Fa7 ! (coup d'attente) Rd8
- 9 Fb7 ! (force le Roi noir à se rapprocher du coin où il trouvera la mort).
- 9 ... Re8
- 10 Re6 (opposition !) Rd8
- 11 Fb6+ Re8
- 12 Fc6+ Rf8
- 13 Rf6 Rg8
- 14 Rg6 Rf8
- 15 Fc5+ Rg8
- 16 Fd5+ Rh8
- 17 Fd4+ Mat.

Nous arrivons à la 4ème phase : la mise en pratique ! Il te faut, à présent, t'entraîner avec ton camarade, sur ton échiquier.

MAT 7

EXERCICES DE MAT

Dans chaque diagramme, les Blancs ont le trait et font Mat en un coup. Trace à l'aide d'une flèche, le mouvement de la Pièce qui donne le Mat.

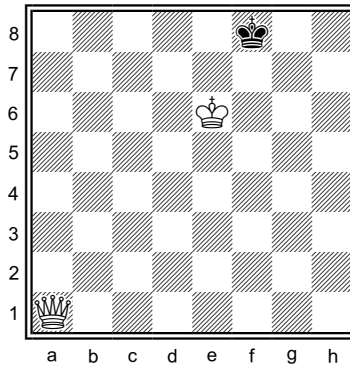
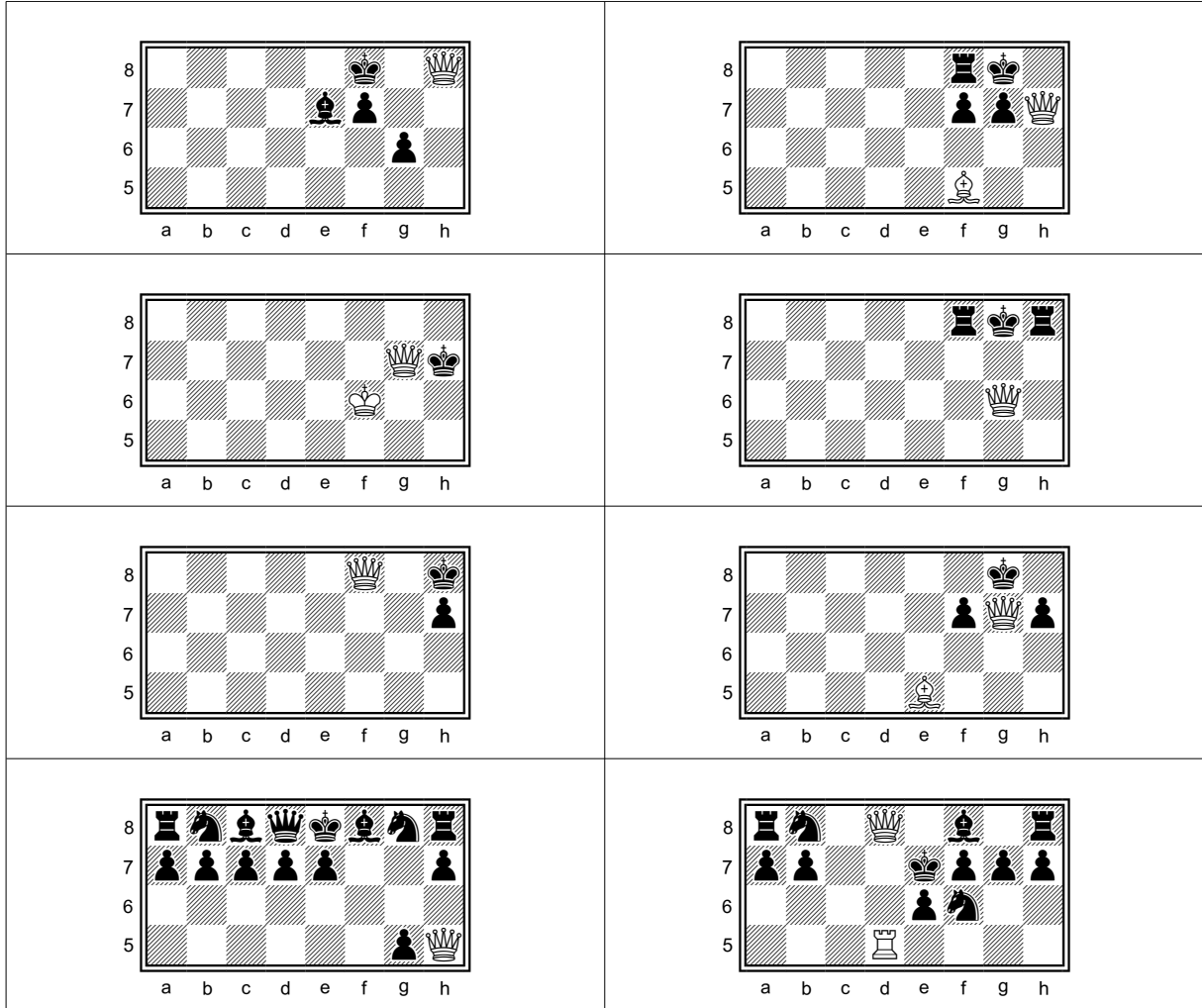
<p style="text-align: center;">1</p> 	<p style="text-align: center;">2</p> 
<p style="text-align: center;">3</p> 	<p style="text-align: center;">4</p> 
<p style="text-align: center;">5</p> 	<p style="text-align: center;">6</p> 

Nom : _____

MAT 8

MAT AVEC LA DAME

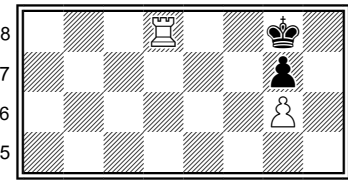
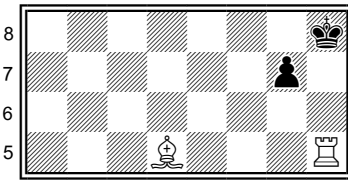
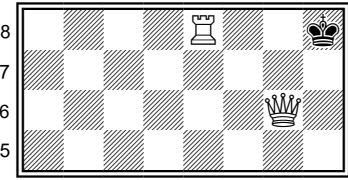
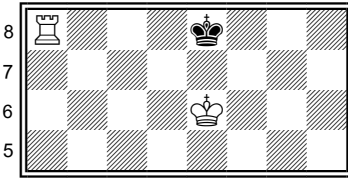
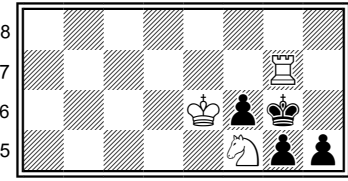
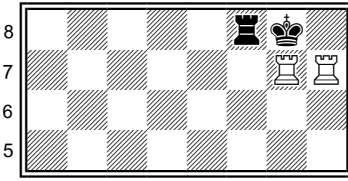
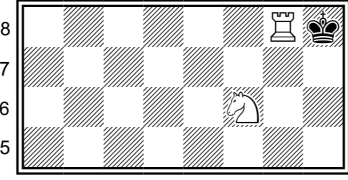
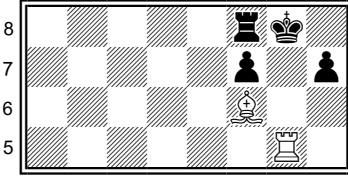
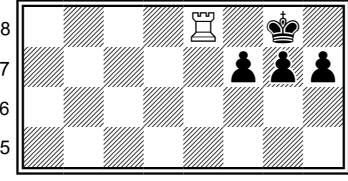
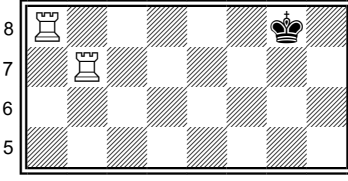
Exemples de mat avec la Dame



Les Blancs jouent et font mat en un coup

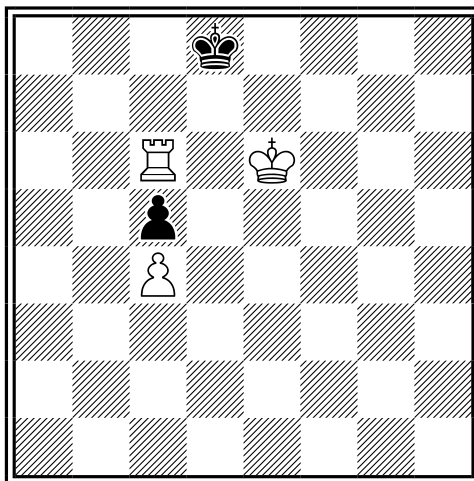
Nom : _____

Exemples de Mat avec une Tour

 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>

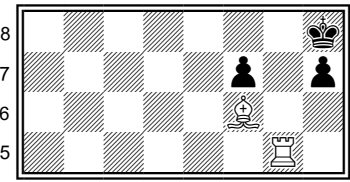
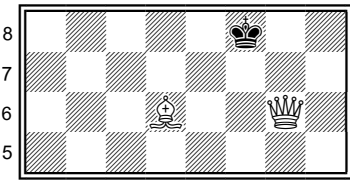
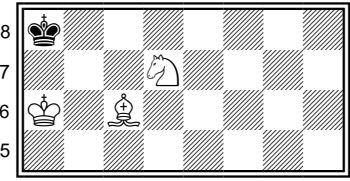
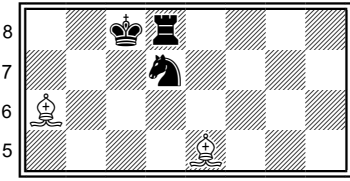
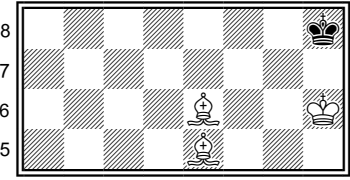
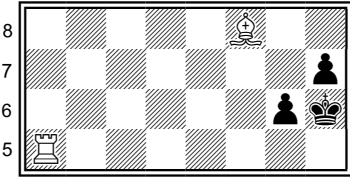
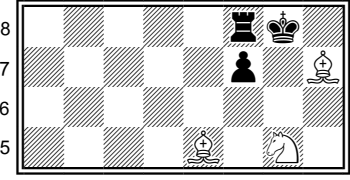
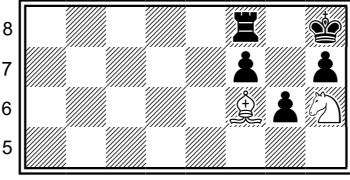
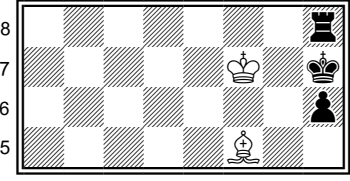
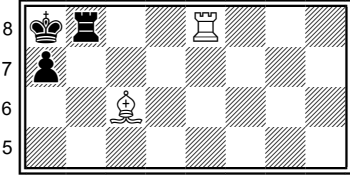
EXERCICE

Mat en deux coups



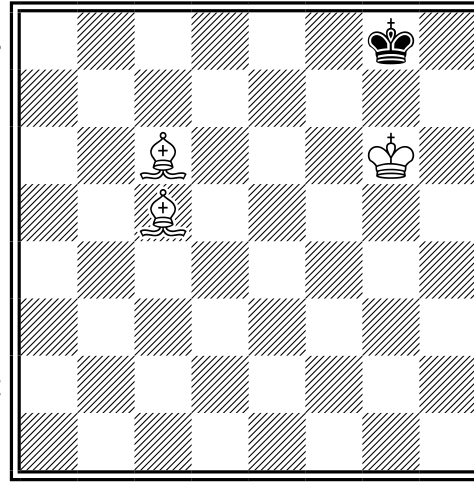
a b c d e f g h

Exemples de Mat avec un Fou

 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>

EXERCICE

Les Blancs matent en deux coups

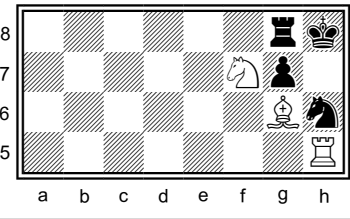
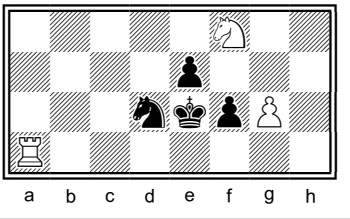
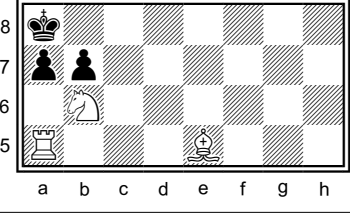
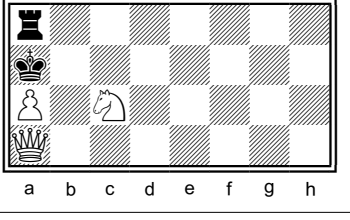
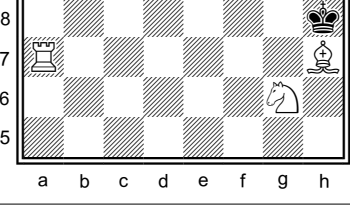
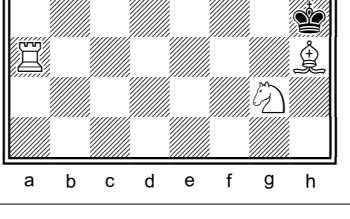
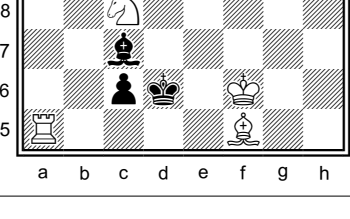
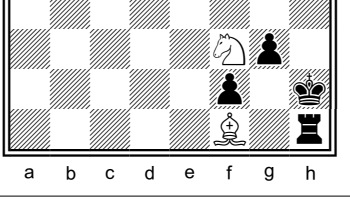
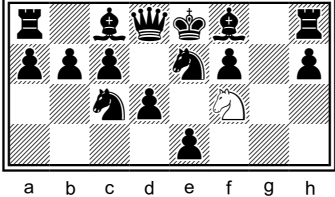


a b c d e f g h

MAT 11

MAT AVEC LE CAVALIER

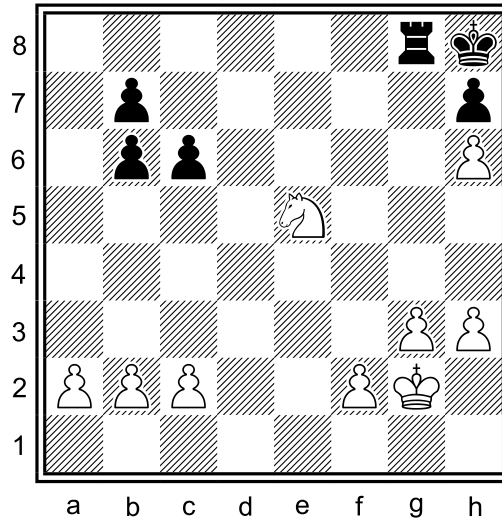
Exemples de Mat avec un Cavalier

 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	

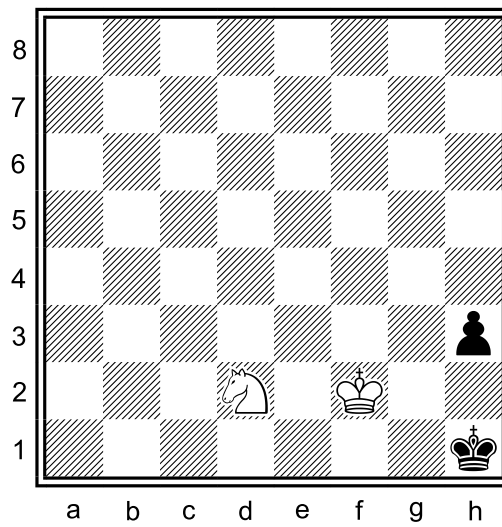
Nom : _____

EXERCICES

Les Blancs matent en un coup.



Les Blancs matent en deux coups !

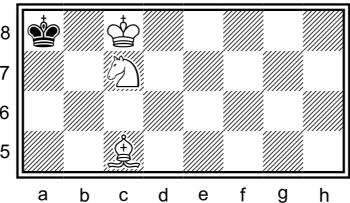
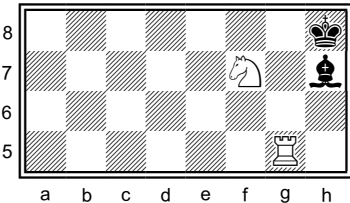
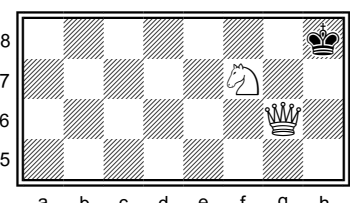
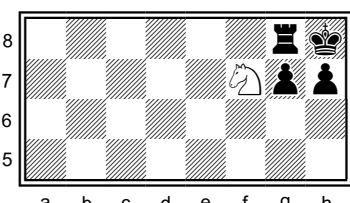
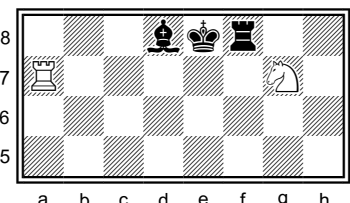
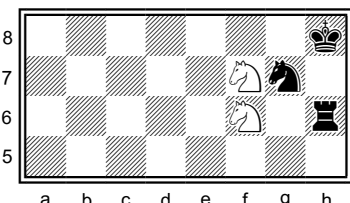
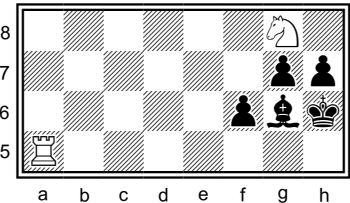
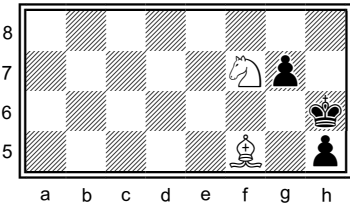
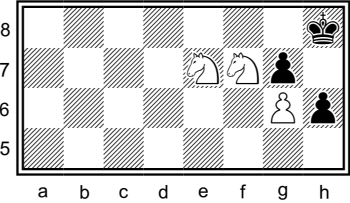
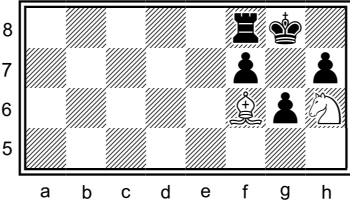


Nom : _____

MAT 11 - Bis

MAT AVEC LE CAVALIER

Exemples de Mat avec un Cavalier

 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>
 <p>a b c d e f g h</p>	 <p>a b c d e f g h</p>

Nom : _____

MAT 12

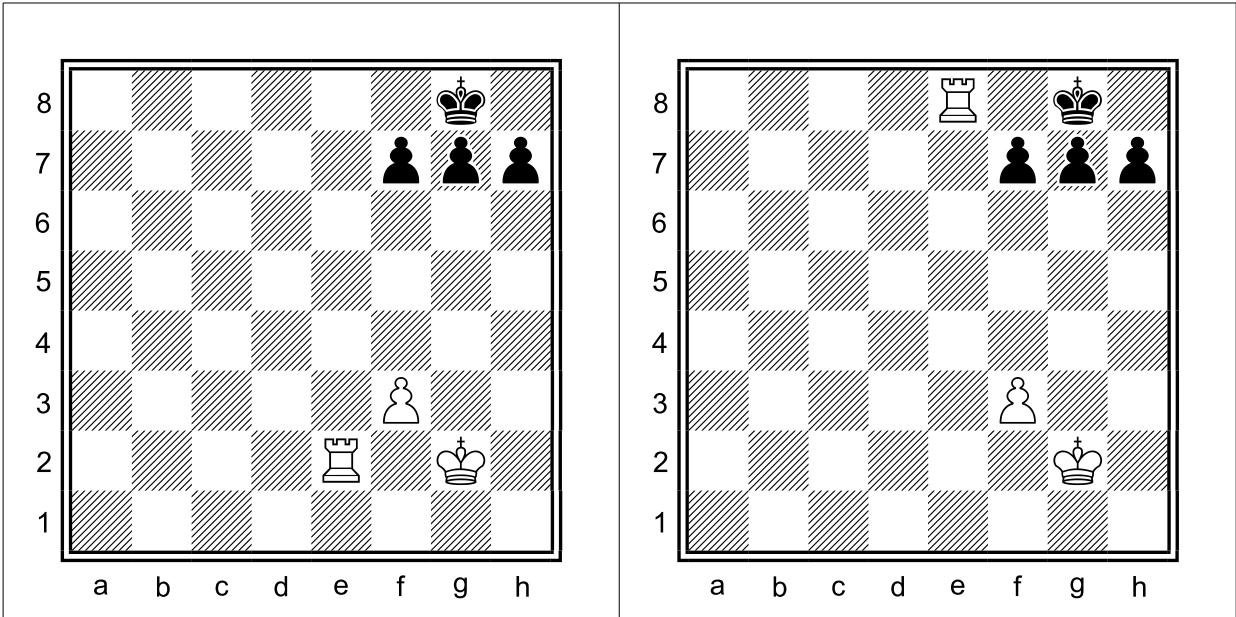
LE MAT DU COULOIR

L'un des Mats les plus connus, après le Mat du Berger. Ce Mat est donné uniquement par la Dame ou la Tour, le long d'une rangée ou d'une colonne. Le Roi se retrouve bloqué sur cette ligne par ses propres Pièces.

Dans le diagramme 1, les Blancs peuvent gagner immédiatement en jouant 1 Te8 Mat ! Regarde bien la position finale, sur le diagramme 2.

1

2

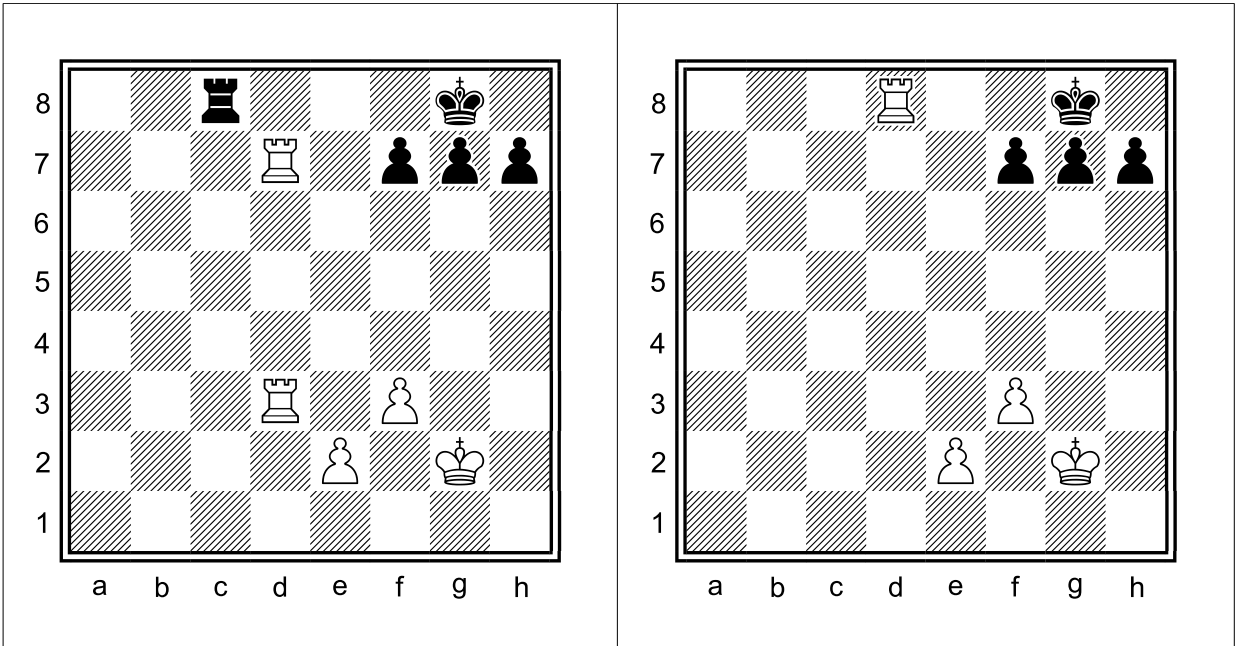


Après 1 Te8 Mat !

Dans le diagramme 3, le Mat est à peine plus compliqué. Les Blancs jouent 1 Td8+ Txd8+ 2 Txd8 Mat (voir diagramme 4).

3

4

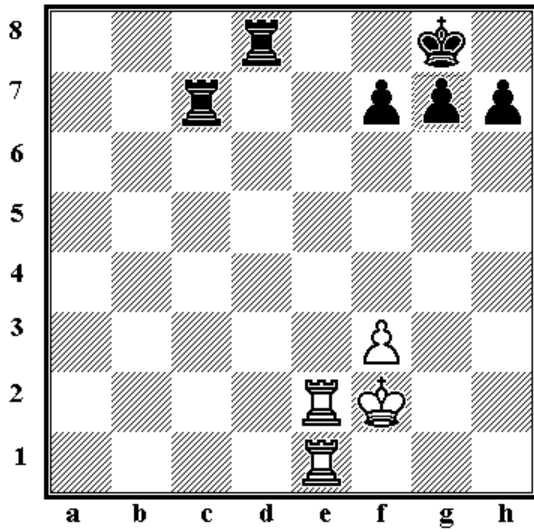


MAT 13

LE MAT DU COULOIR - Bis

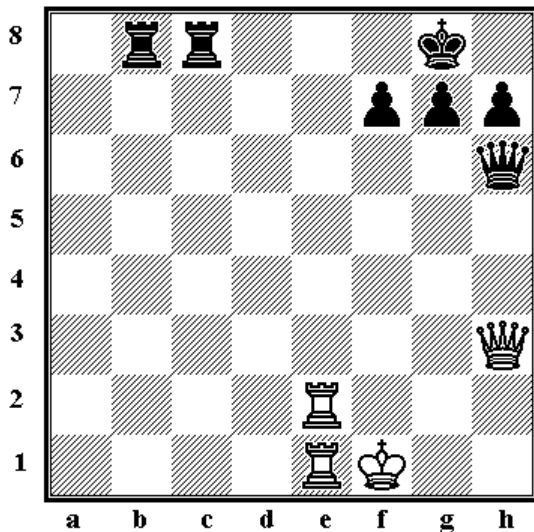
Dans tous les diagrammes qui suivent, les Blancs jouent et gagnent.

1 _____



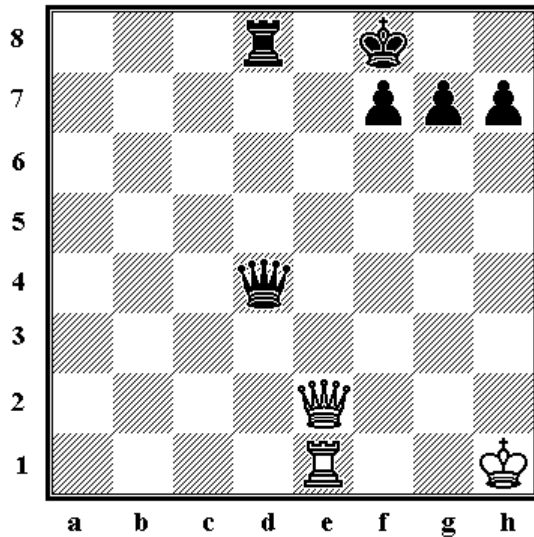
Mat en deux coups

2 _____



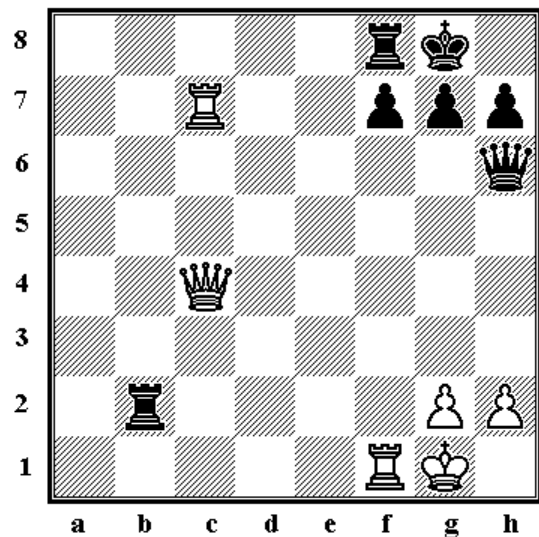
Élégant Mat en trois coups

3 _____



Mat en deux coups : pas si facile !

4 _____



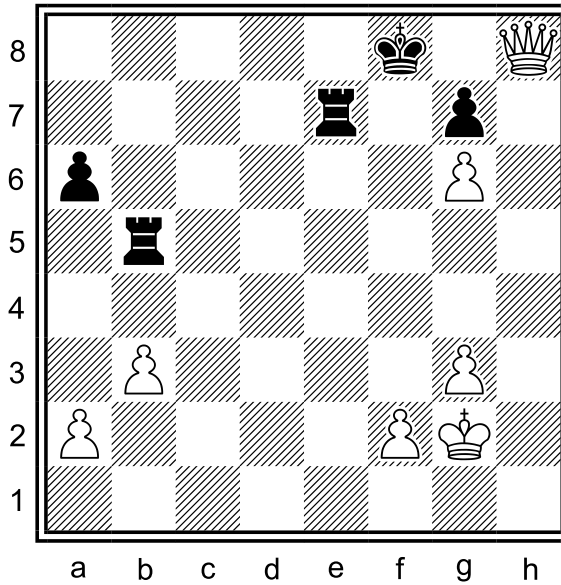
Mat en trois coups. Un sacrifice de Dame est impératif.

Nom : _____

LE MAT DE DAMIANO

Le joueur Pedro DAMIANO (XVIème siècle) nous a légué son Mat favori. Il se produit à l'aide d'une Dame ou d'une Tour avec le soutien d'un fantassin (Pion). Dans la position 1, la Dame blanche h8 donne l'Échec et Mat. Le Roi Noir f8 ne peut s'échapper par la case f7 contrôlée par le Pion blanc g6.

1 - Le mat de DAMIANO

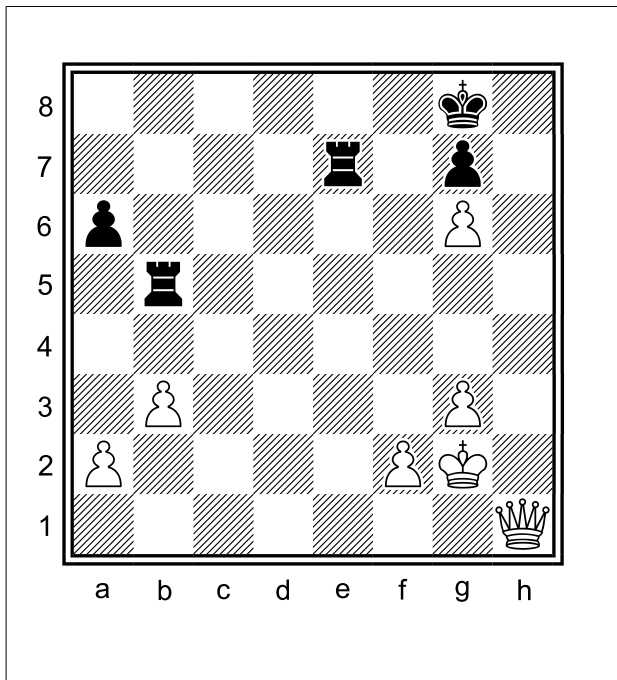


Position finale

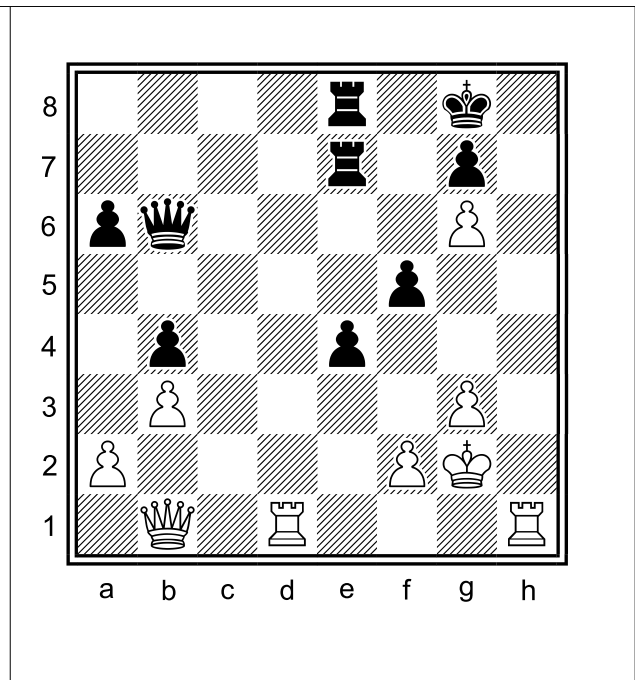
Dans ces deux positions les Blancs jouent et gagnent.

2 _____

3 _____



Mat en deux coups

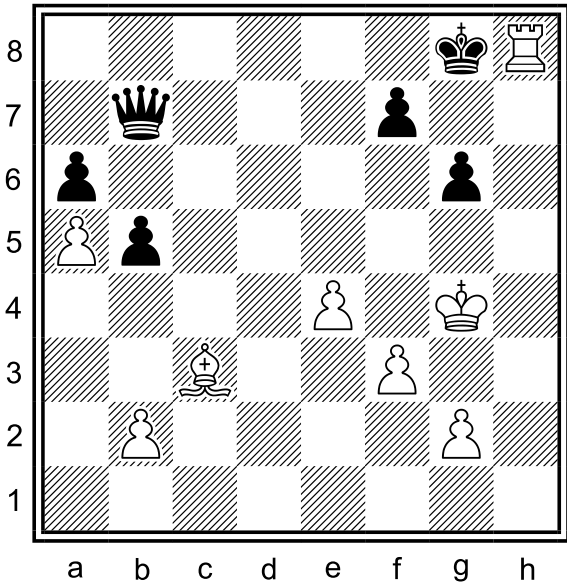


Mat en six coups !

LE MAT DE LOLLI

Giambattista LOLLI était un joueur italien du XVIIIème siècle. Ce Mat intervient généralement après un sacrifice d'attraction sur h7. L'action combinée du Fou blanc c3 et la Tour blanche h8 permet le célèbre Mat de LOLLI. (voir diagramme 1)

1 - Le mat de LOLLI

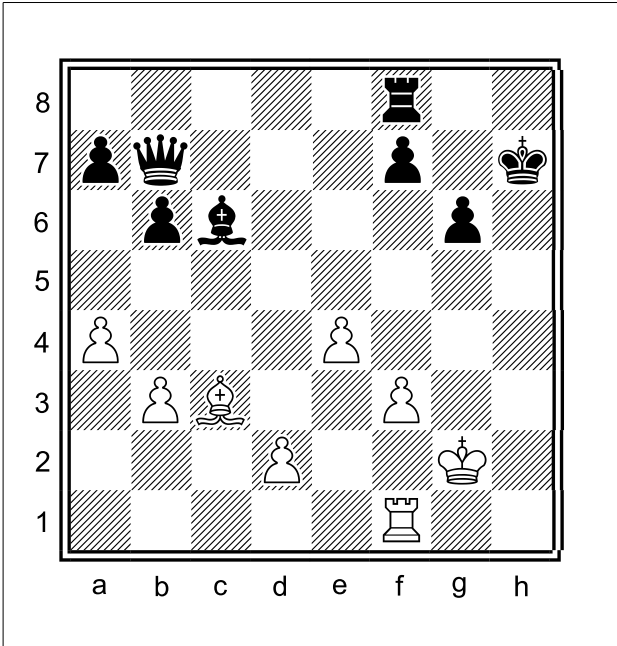


Position finale

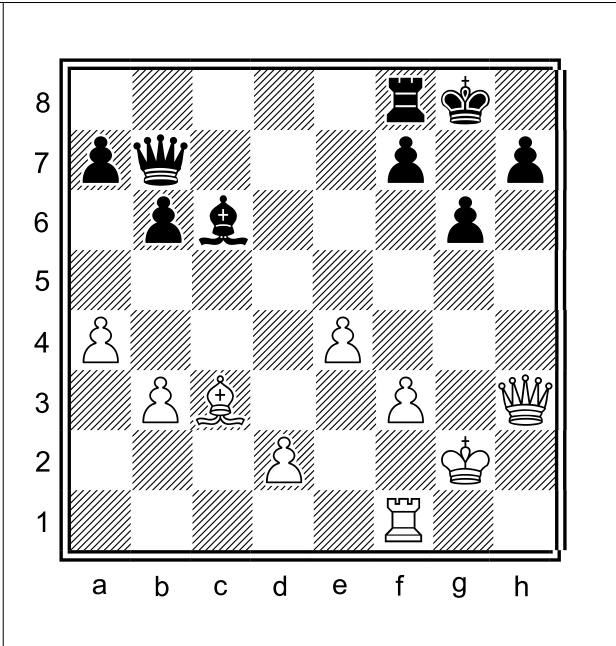
Dans ces deux positions les Blancs jouent et gagnent.

2 _____

3 _____



Mat en deux coups



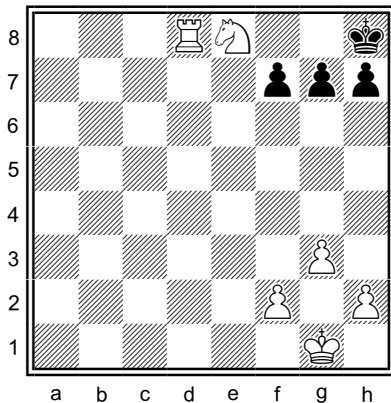
Mat en trois coups

Nom : _____

ÉCHEC A LA DECOUVERTE

L'Échec à la découverte est un Échec au Roi effectué par une Pièce que l'on démasque. Dans le diagramme A les Blancs peuvent jouer 1 Cf6+. Le Cavalier blanc e8 en se déplaçant découvre la Tour blanche qui fait Échec et Mat au Roi noir.

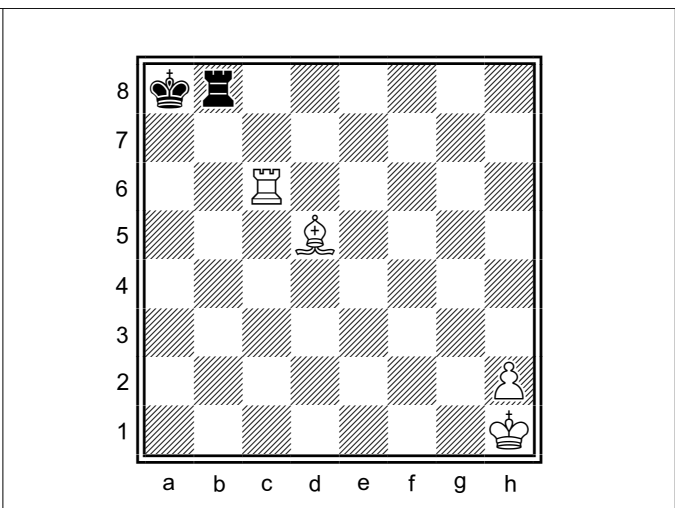
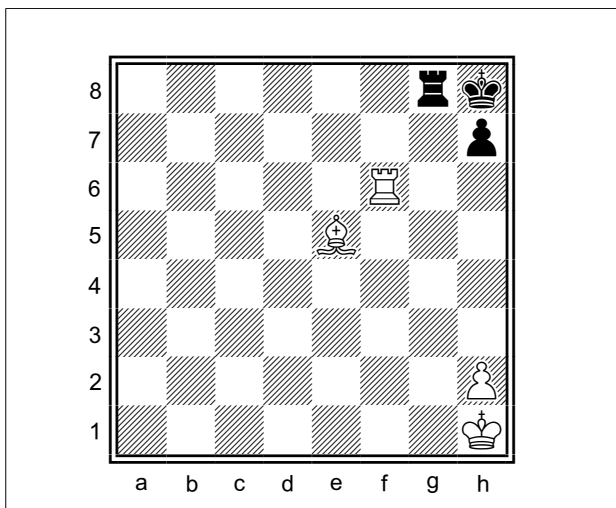
A



Dans ces quatre positions les Blancs jouent et font Mat en un coup !

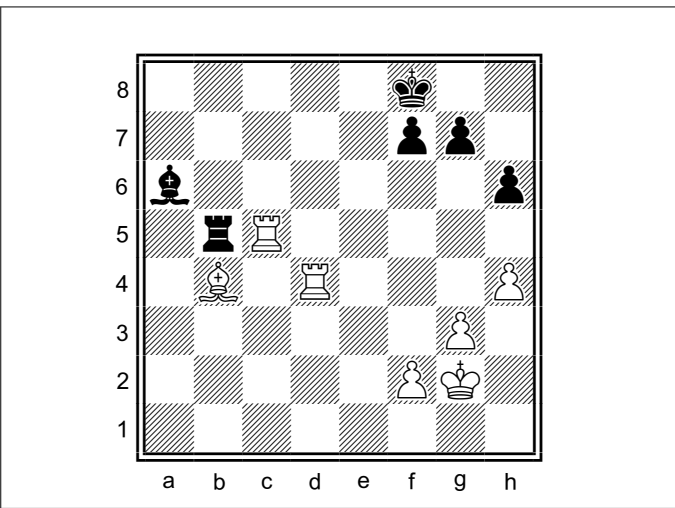
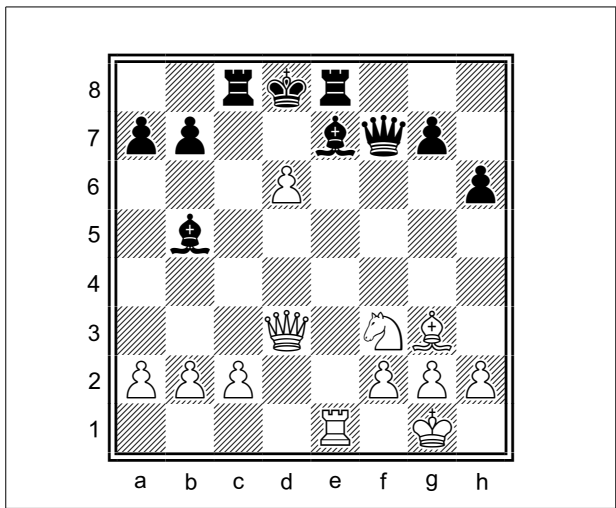
1 _____

2 _____



3 _____

4 _____



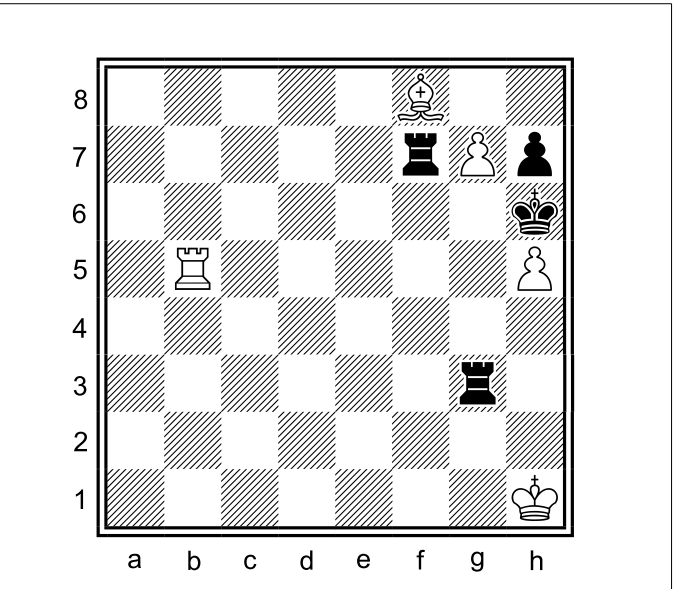
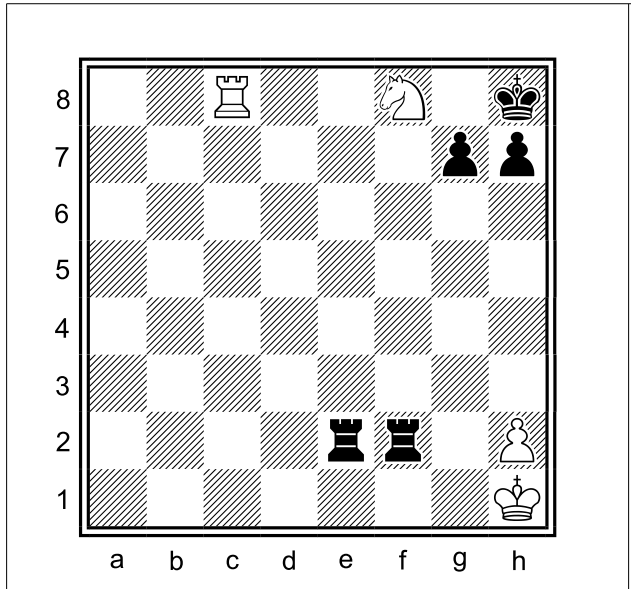
Nom : _____

ÉCHEC A LA DÉCOUVERTE AVEC ÉCHEC DOUBLE

L'Échec à la découverte est très puissant quand il réalise un Échec double. Dans ces quatre exemples, les Blancs jouent et font Mat en un coup. Comment ?

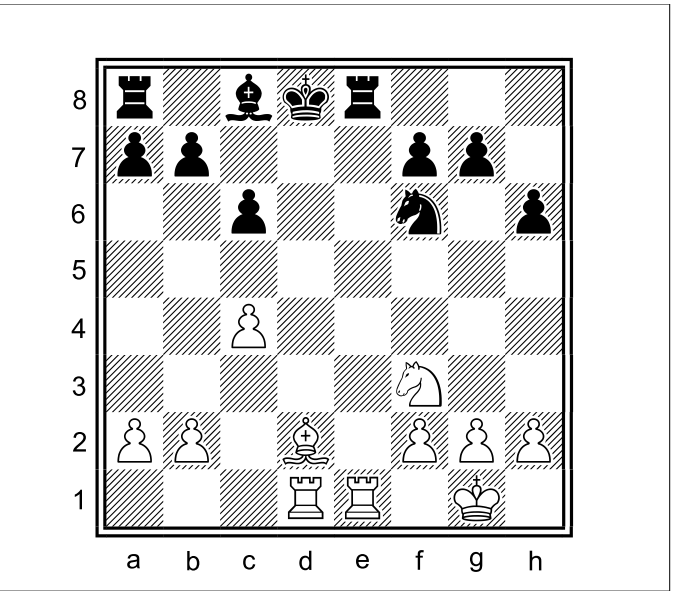
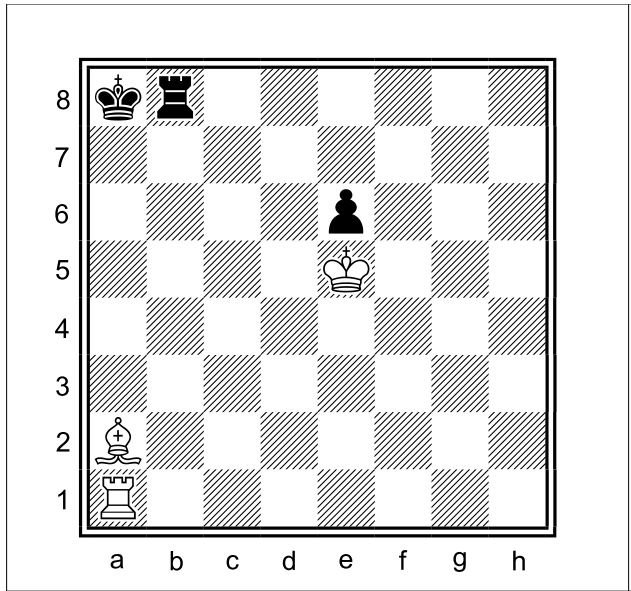
1 _____

2 _____



3 _____

4 _____



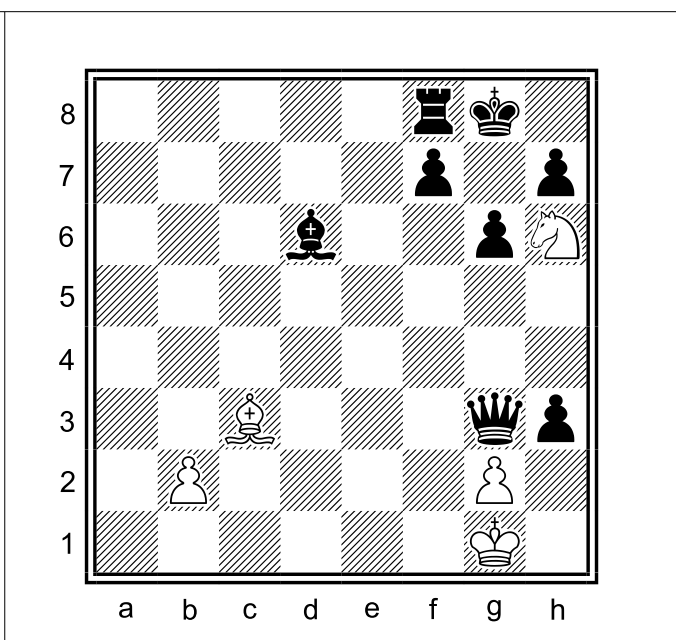
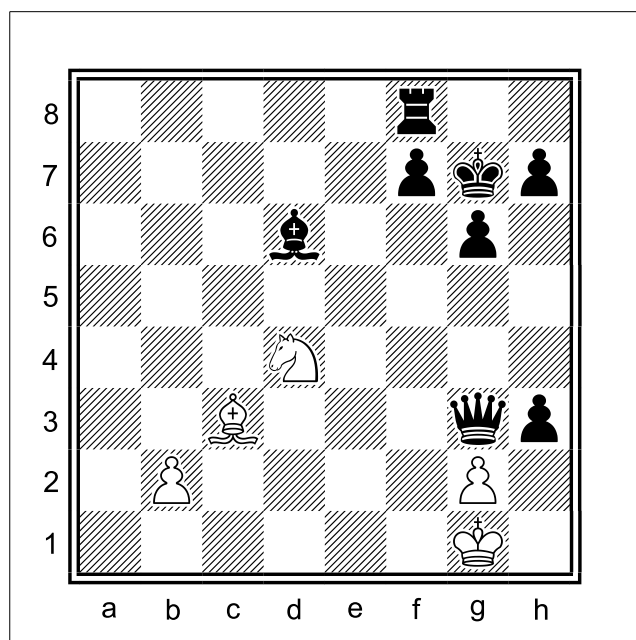
Nom : _____

ÉCHEC A LA DECOUVERTE AVEC ÉCHEC DOUBLE

Dans le diagramme 1, les Blancs jouent 1 Cf5. Les Noirs sont victimes d'un Échec double par le Cavalier et le Fou blanc. Ils n'ont pas d'autre choix que 1 ... Rg8. Les Blancs jouèrent 2 Ch6 avec le Mat à la « clé ». (voir diagramme 2)

1

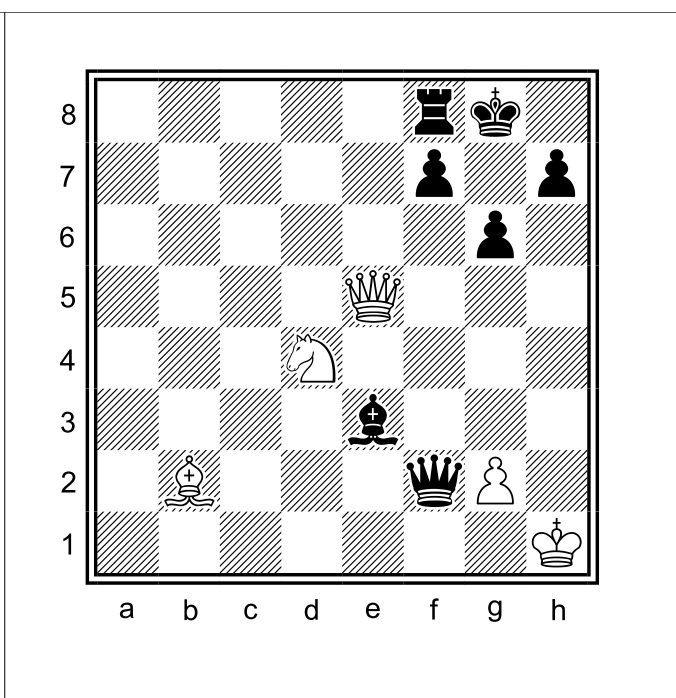
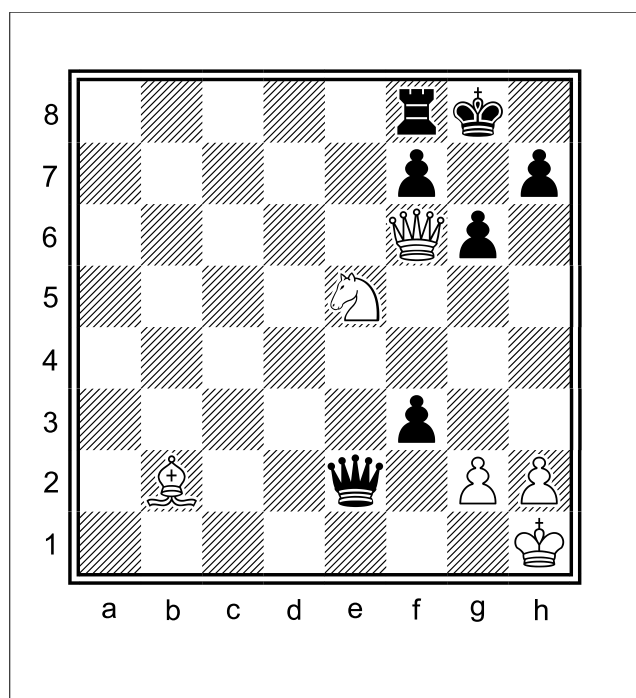
2



Dans les exemples 3 et 4, les Blancs jouent et font Mat en trois coups en attirant le Roi sous un Échec à la découverte avec Échec double. Ces exercices demandent une bonne vision dans l'espace. Attention ! Difficile !

3

4

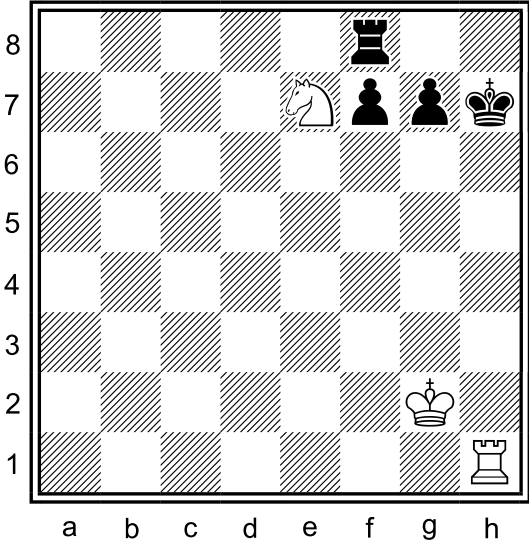


Nom : _____

LE MAT D'ANASTASIE

Ce mat est aussi donné à l'aide de deux Pièces : le Cavalier et la Tour. Dans la position 1, le Roi Noir est Mat. Il s'agit du Mat d'Anastasia.

1 - Tableau de Mat

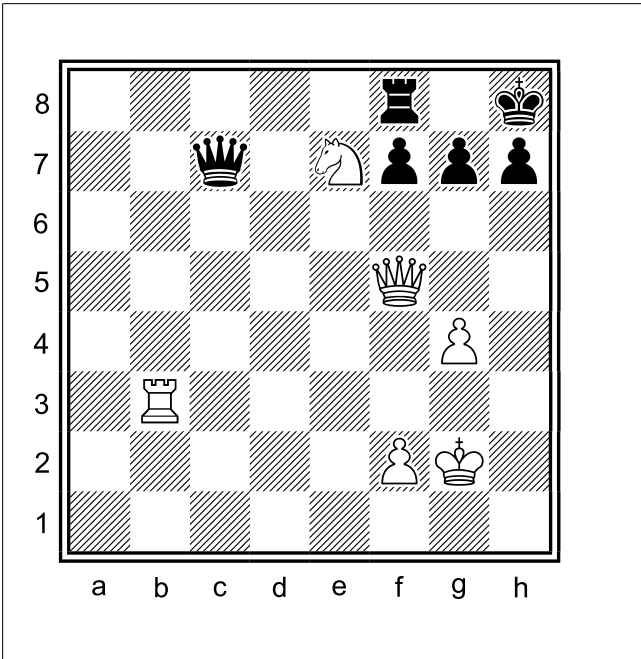


Le mat d'ANASTASIE.

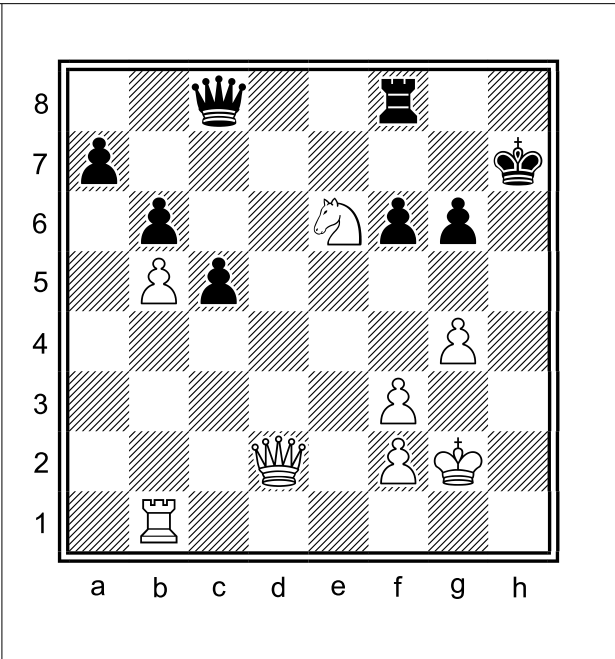
Dans ces deux positions les Blancs jouent et gagnent.

1 _____

2 _____



Mat surprise en deux coups !



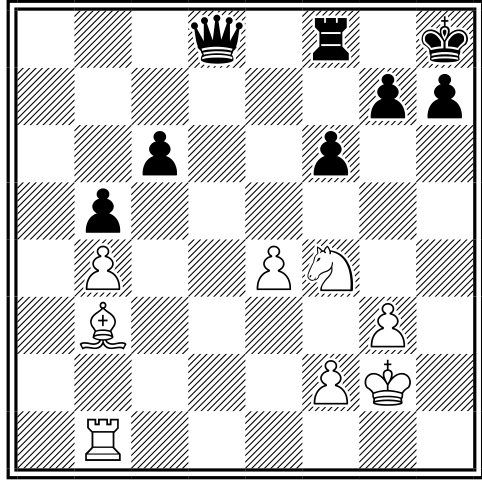
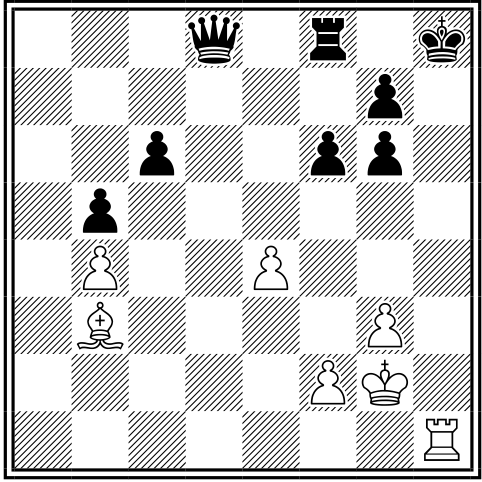
2ème Mat surprise en deux coups.

Nom : _____

LE MAT DE GRECO

Dans la position 1, le Roque Noir est affaibli gravement : le Cavalier Roi défensif a disparu, la diagonale a2-g8 a été ouverte et le puissant Fou blanc b3 la contrôle. Les Blancs ont la possibilité de faire un joli Mat.

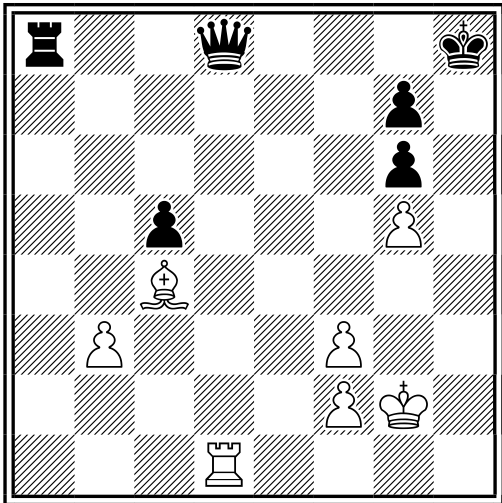
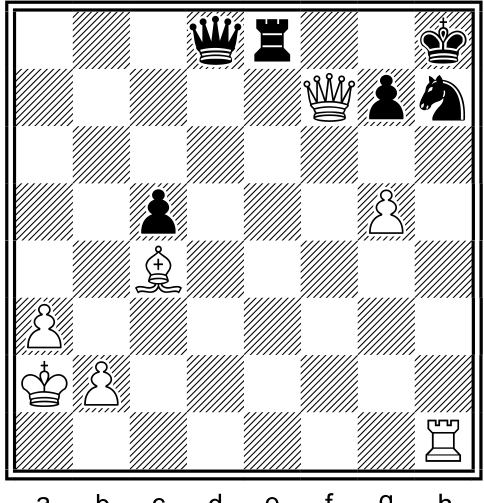
1 - Le Mat de GRECO

 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">1 Cg6+ ! hxg6 2 Th1 Mat !</p>	 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p> <p style="text-align: center;">Et donc 2 Th1 Mat !</p>
--	---

Dans ces deux positions, les Blancs jouent et gagnent.

1 _____

2 _____

 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	 <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>
--	---

Mat en un coup.

Mat en deux coups.

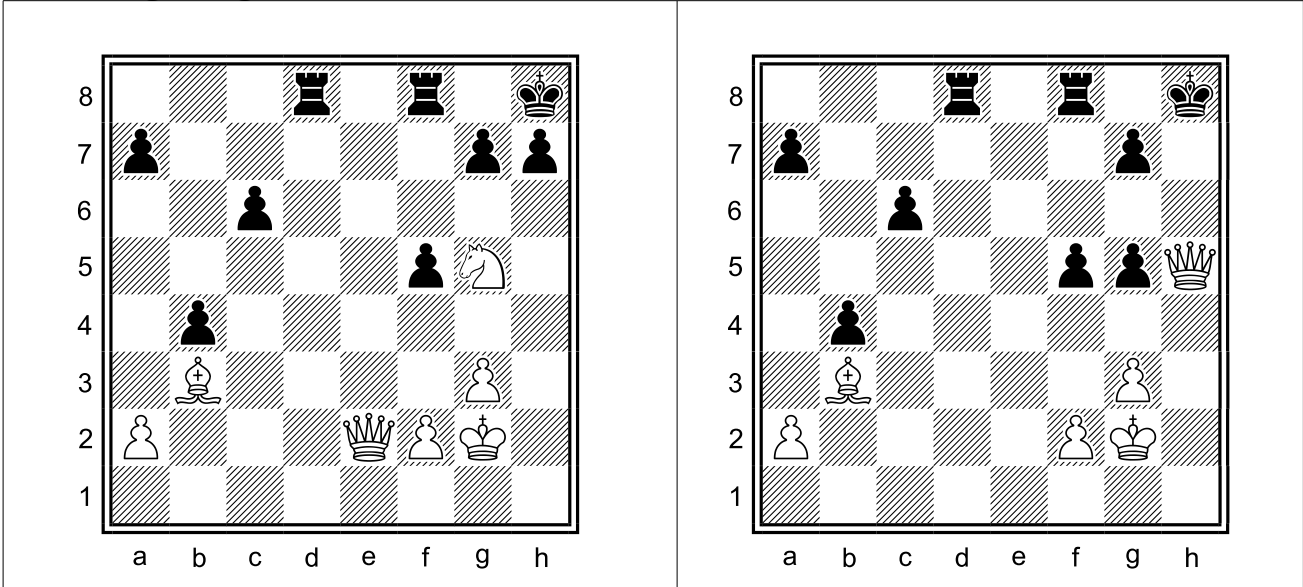
Nom : _____

LE MAT DE GRECO - Bis

Voici un Mat qui se termine par le même tableau que le Mat de Gréco, mais dont le mécanisme est différent. L'idée est simple : si le Pion h7 n'était pas là, les Blancs feraient Mat par Dh5 Mat. Donc la manœuvre va consister à forcer l'ouverture de la colonne h.

**1 Dh5 ! (avec l'idée 2 Dxh7 Mat) h6 !
2 Dg6 ! hxg5 3 Dh5 Mat !**

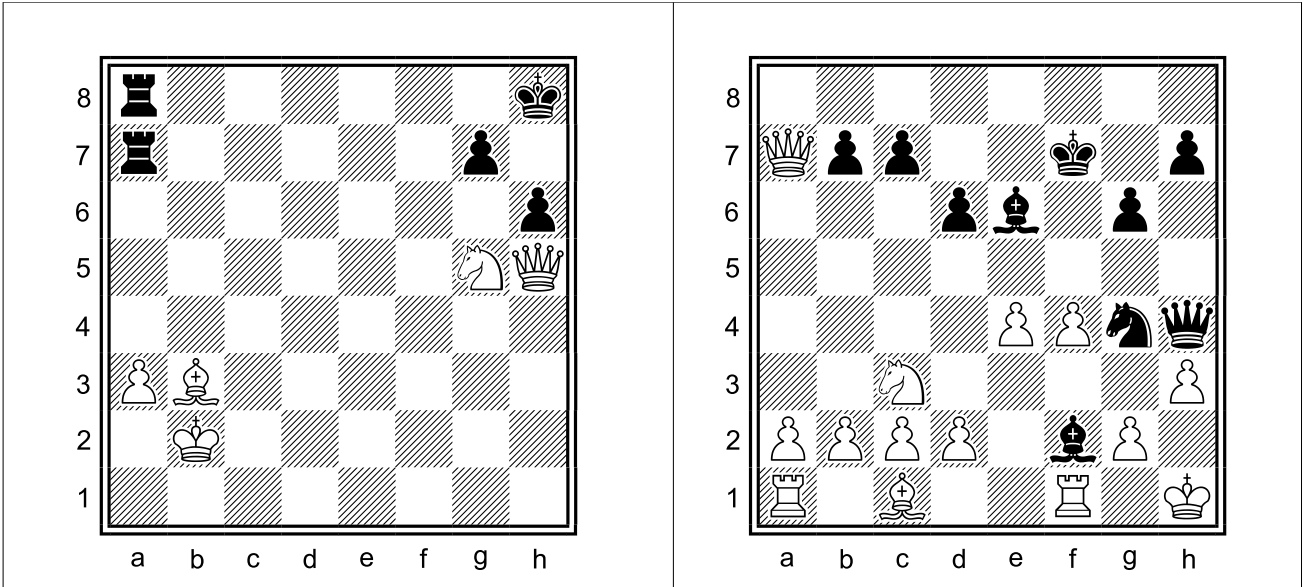
Tableau de Mat final



Deux Mats en deux coups !

1 _____

2 _____



Les Blancs matent en deux coups.

Les Noirs matent en deux coups.

Nom : _____

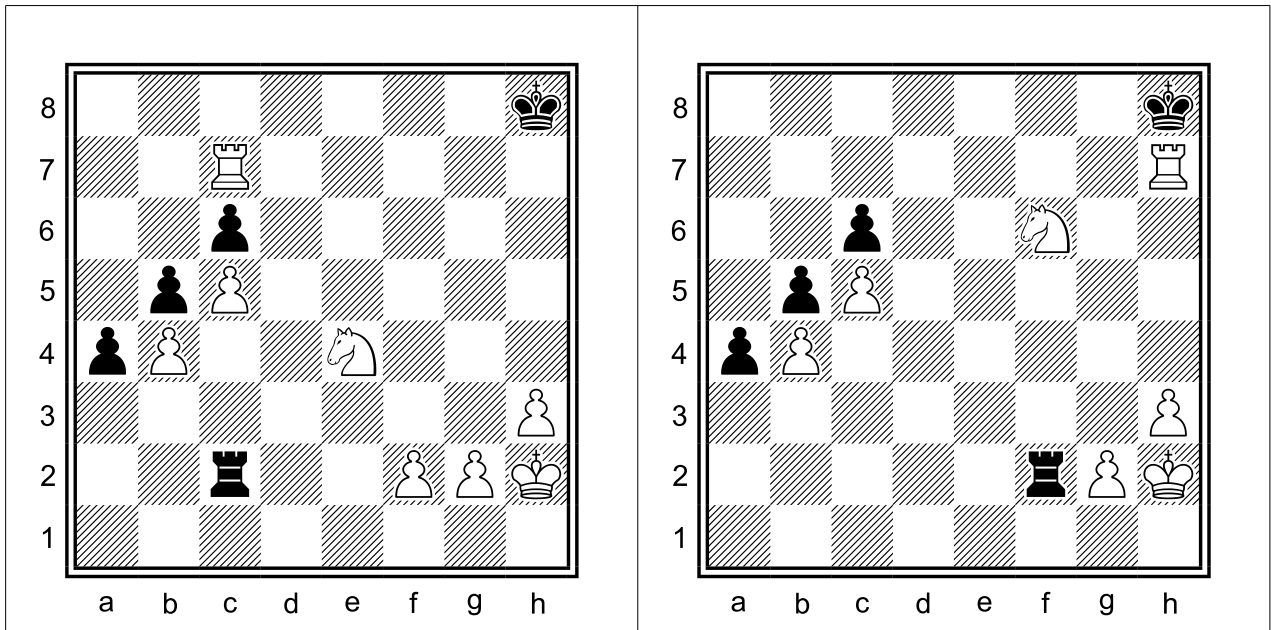
LE MAT ARABE

Ce Mat est donné à l'aide de deux Pièces : La Tour et le Cavalier. C'est l'un des Mats qui exprime au mieux l'action combinée de deux Pièces. Dans l'exemple N°1, voir les diagrammes 1 et 2, les Blancs jouèrent 1 Cf6 ! les Noirs se retrouvèrent ainsi dans une impasse totale et ne purent rien opposer devant la menace 2 Th7 Mat ! (voir le diagramme 2).

EXEMPLE 1

1

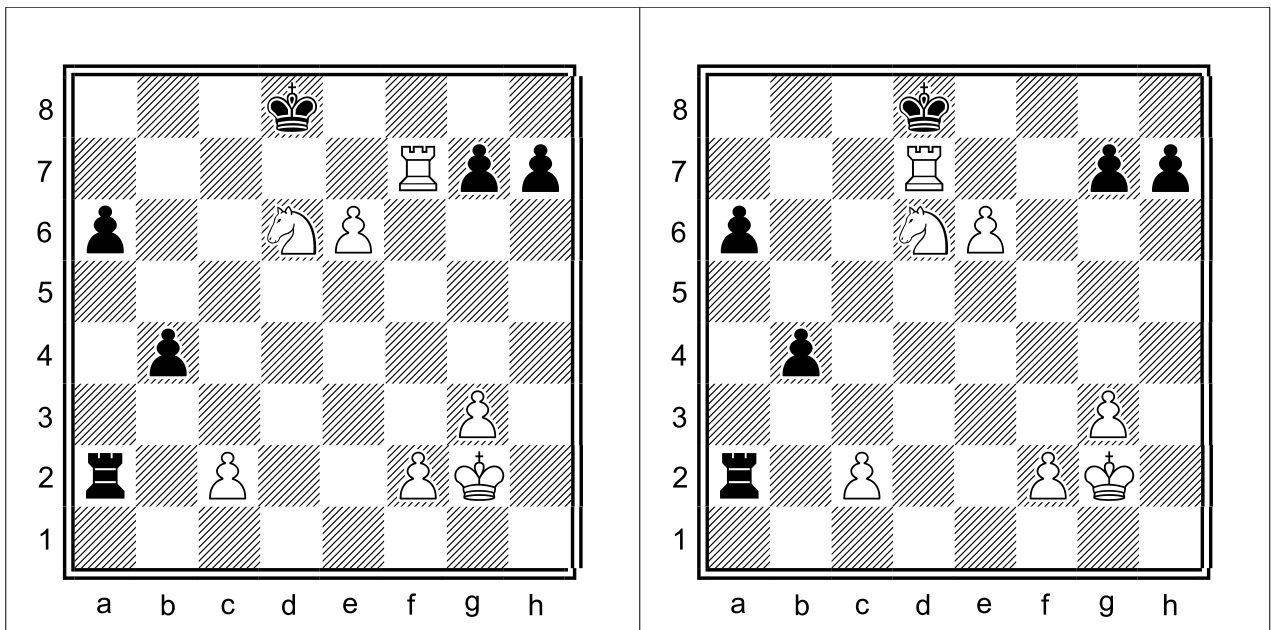
2



EXEMPLE 2 - Voici un autre exemple de Mat arabe

3

4



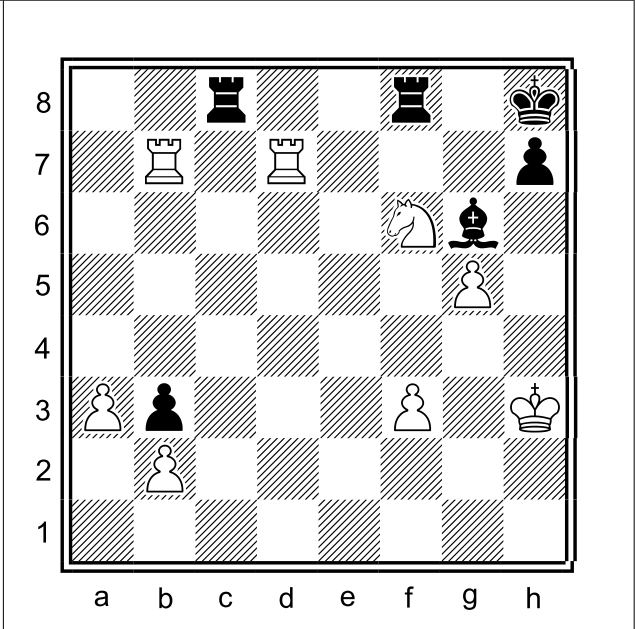
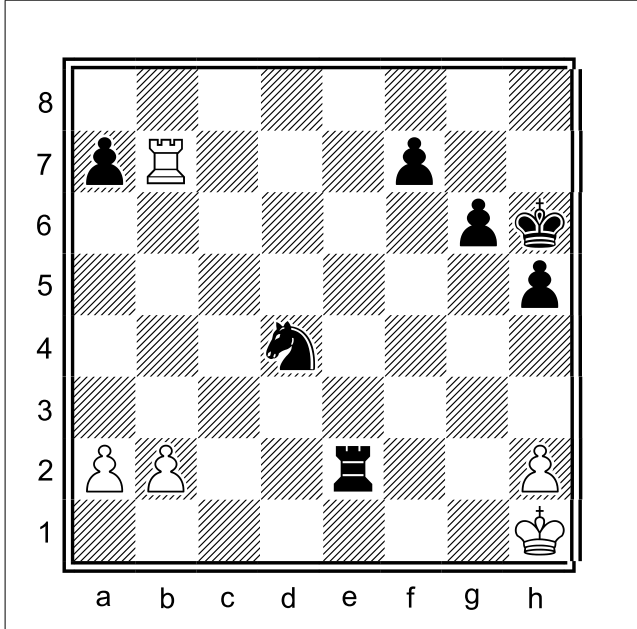
Les Blancs jouèrent 1 Tf7 ! (voir le diagramme 3), et les Noirs déposèrent immédiatement les armes. Ils ne peuvent plus rien opposer à 2 Td7 Mat (voir le diagramme 4).

Nom : _____

LE MAT ARABE - Bis

Les Noirs matent en deux coups !

Les Blancs matent en deux coups

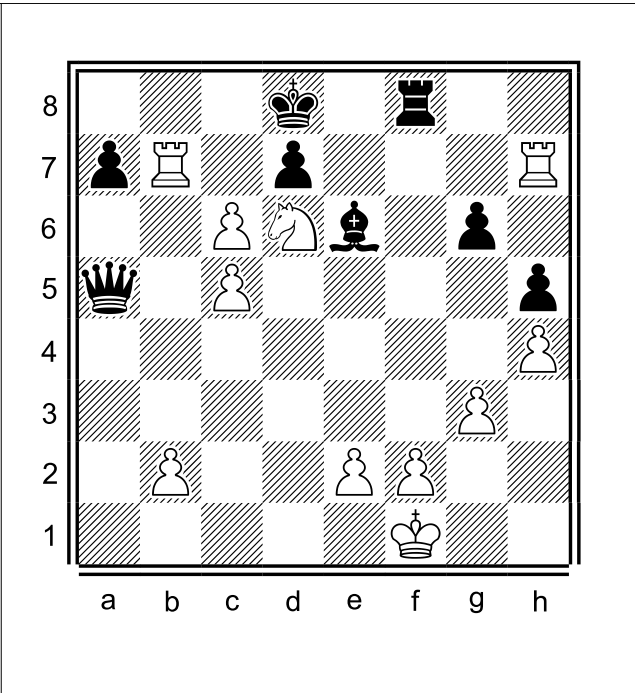
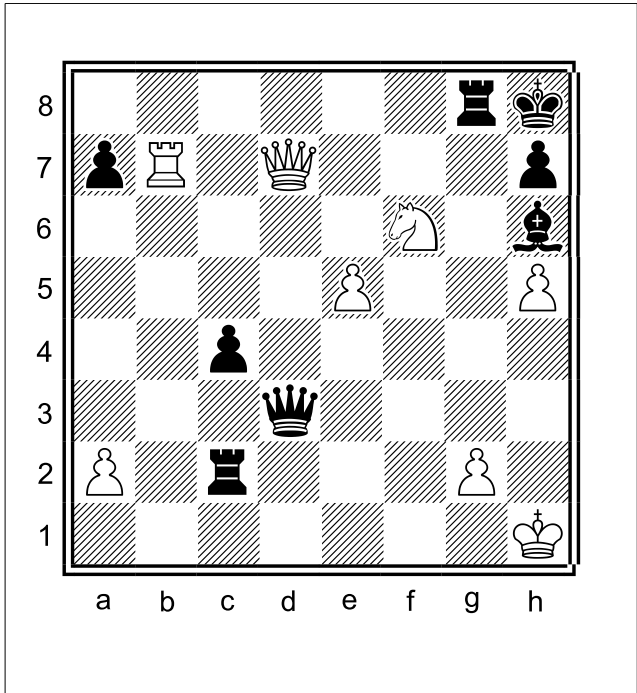


1 _____

2 _____

Les Blancs matent en deux coups

Les Blancs matent en deux coups



3 _____

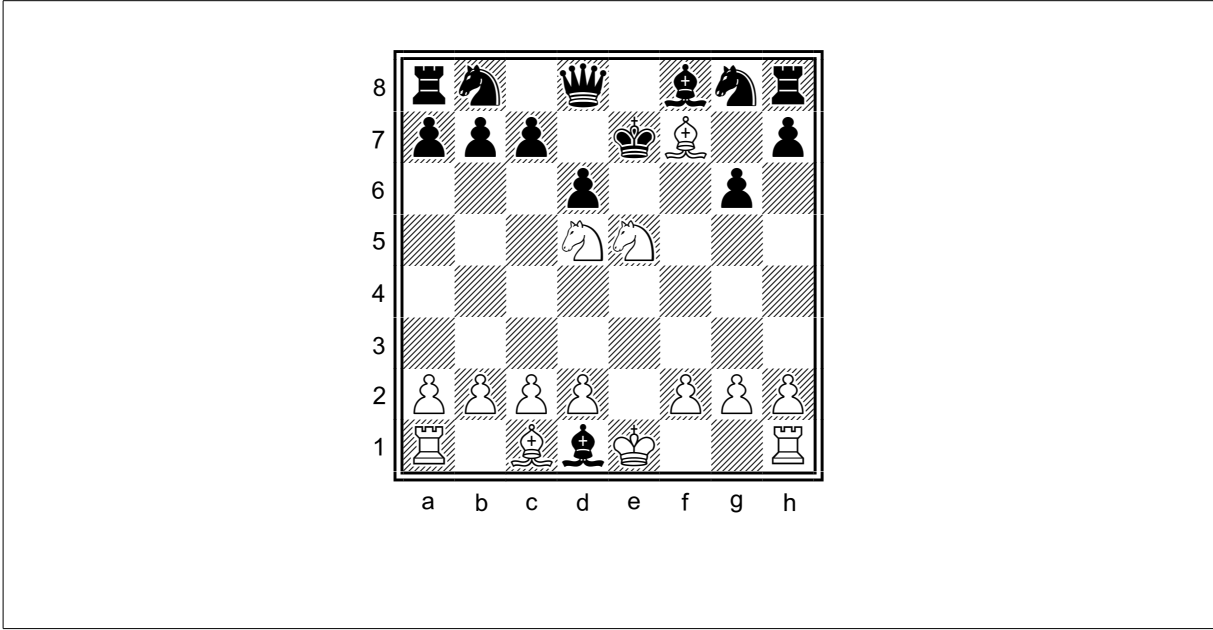
4 _____

Nom : _____

LE MAT DE LEGAL

Ce Mat a été joué pour la première fois par le Sieur DE LEGAL (1710-1792), joueur talentueux du XVIII siècle, au café de la Régence là où les meilleurs joueurs du moment se rencontraient dans des combats très intenses. Ce Mat intervient à l'aide de deux Cavaliers et d'un Fou. Regardez la position fascinante du diagramme 1 et essayez de réaliser les exercices 1 et 2. Difficile !

1 - Tableau de Mat

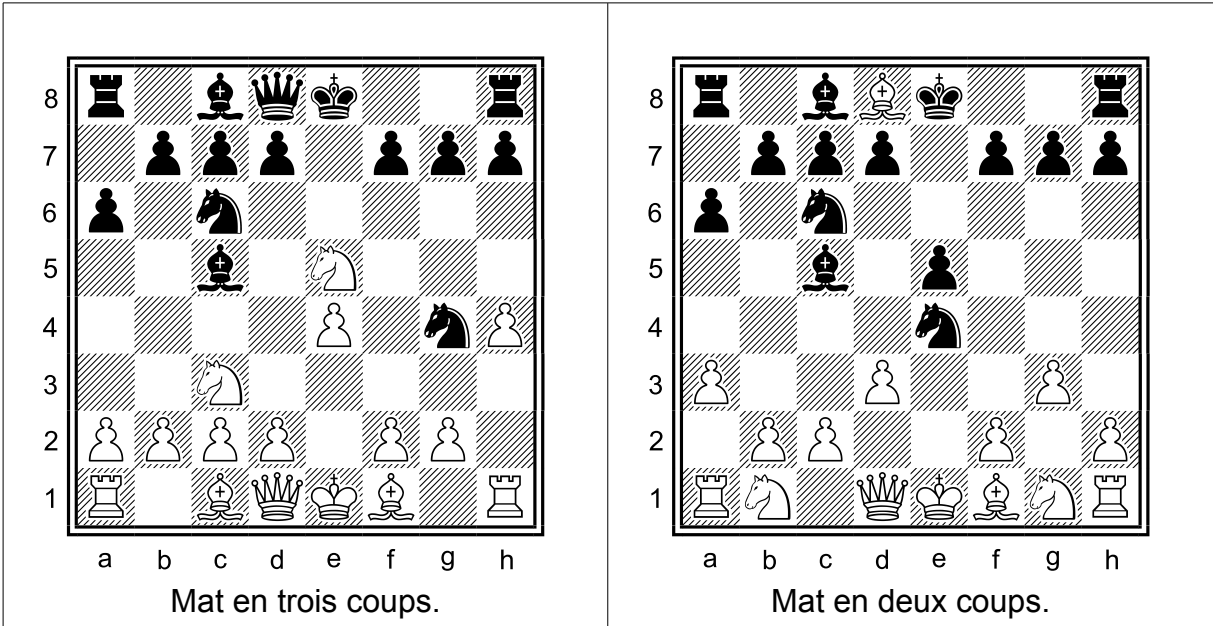


Le Mat de LEGAL.

Dans ces deux positions, les Noirs jouent et gagnent.

1 _____

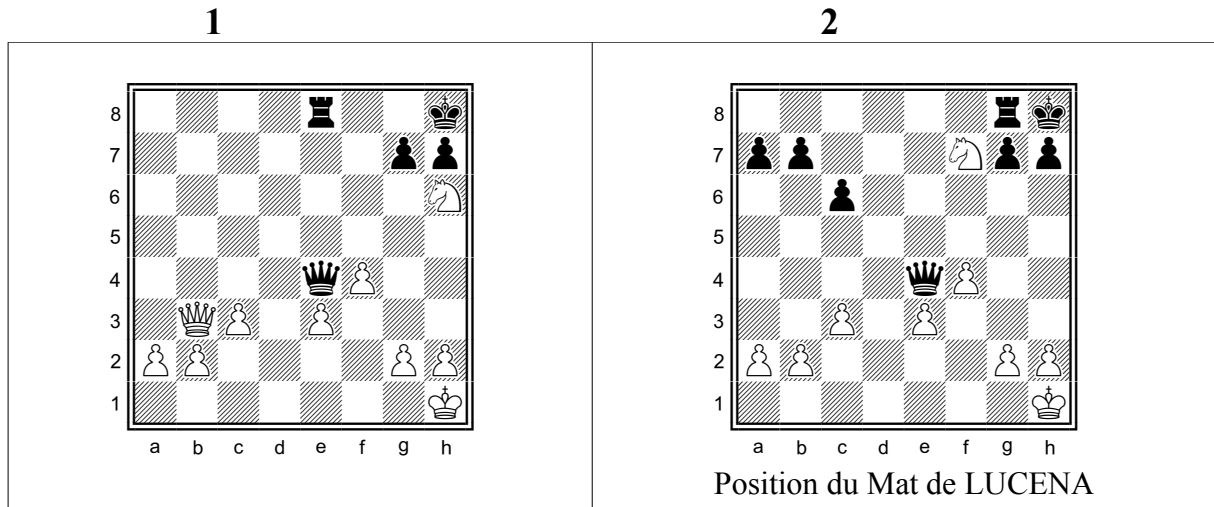
2 _____



Nom : _____

LE MAT A L'ÉTOUFFÉE

Ce Mat, aussi appelé Mat de LUCENA, ne peut être donné que par le Cavalier. Il se produit lorsque le Roi adverse est trop bien entouré par ses propres Pièces ! Dans le diagramme 1 et 2 un sacrifice de Dame commençant par 1 Dg8+ finit d'étouffer le Roi noir. Les Blancs jouèrent après 1 ... TxDg8 forcé 2 Cf7 Mat. La Tour noire g8 a étouffé son propre Roi !

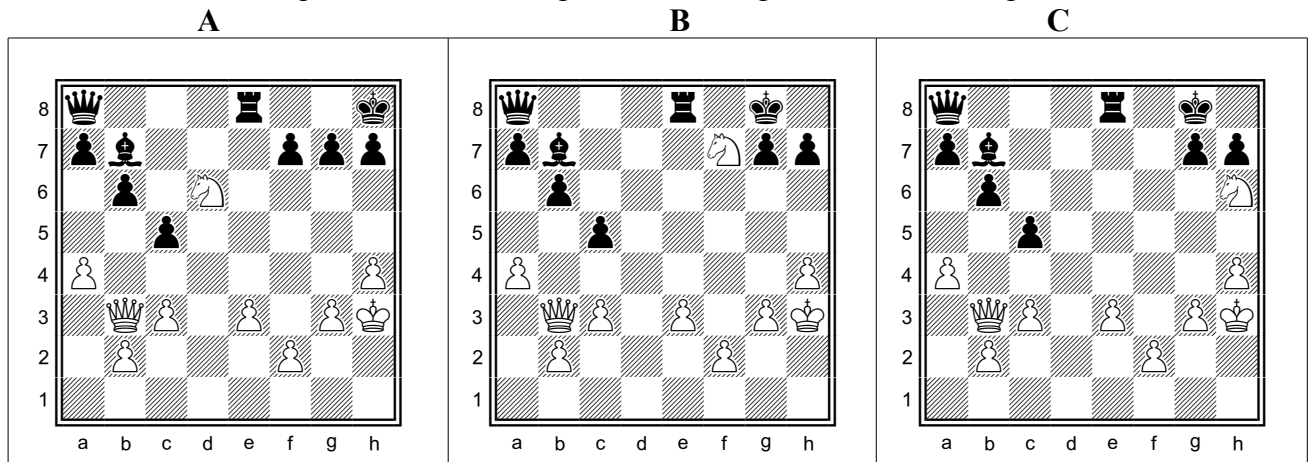


Le Mat de LUCENA, très important et pas à pas...

Position de départ

Après 1 Cxf7+ Rg8

Après 2 Ch6++ !

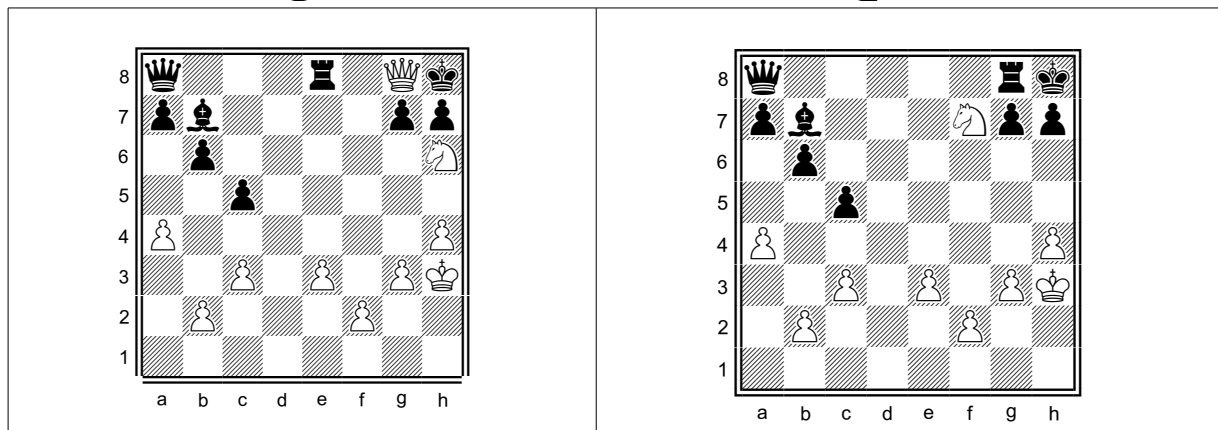


Après 2 ... Rh8 3 Dg8+ !

D

Après 3 ... Txg8 4 Cf7 Mat !

E

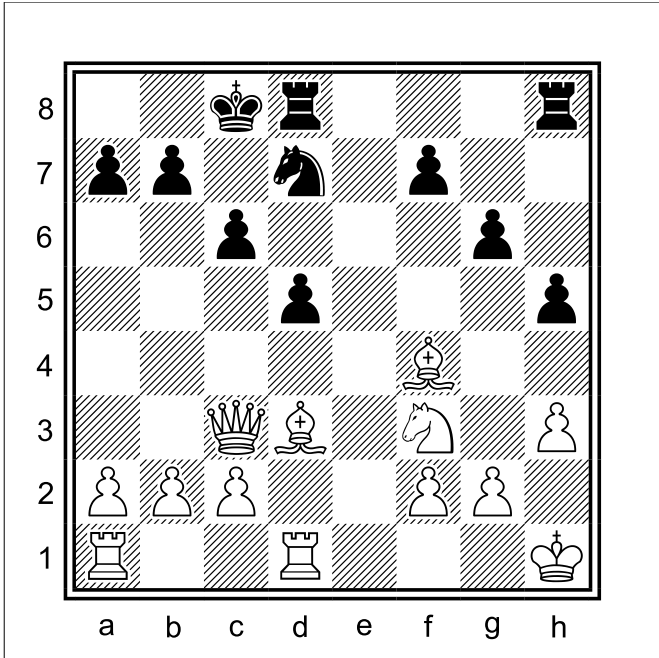


Nom : _____

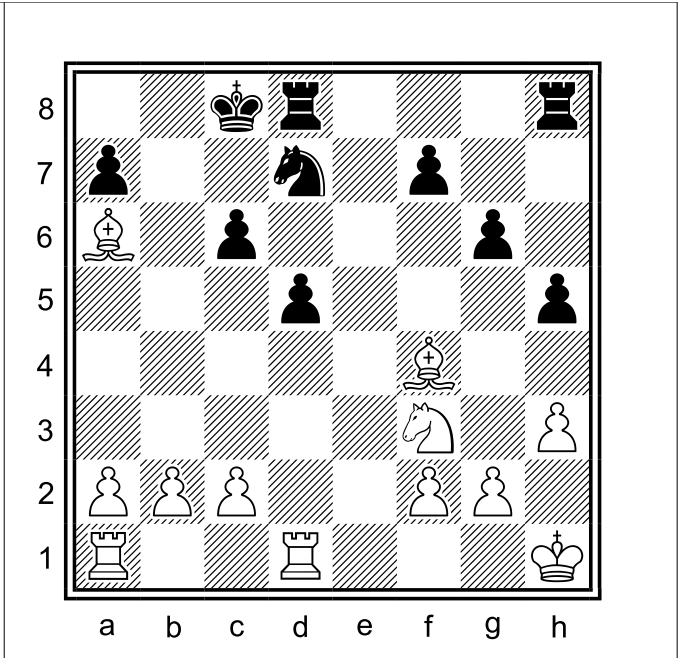
LE MAT DE BODEN

Ce Mat est réalisé à l'aide des deux Fous. Il est très spectaculaire, lorsqu'un sacrifice de Dame survient pour sa réalisation. Dans le diagramme 1 les Blancs jouèrent 1 Dxc6+ ! les Noirs répliquèrent par 1 ... bxc6 forcé sur quoi les Blancs jouèrent 2 Fa6 Mat !

1

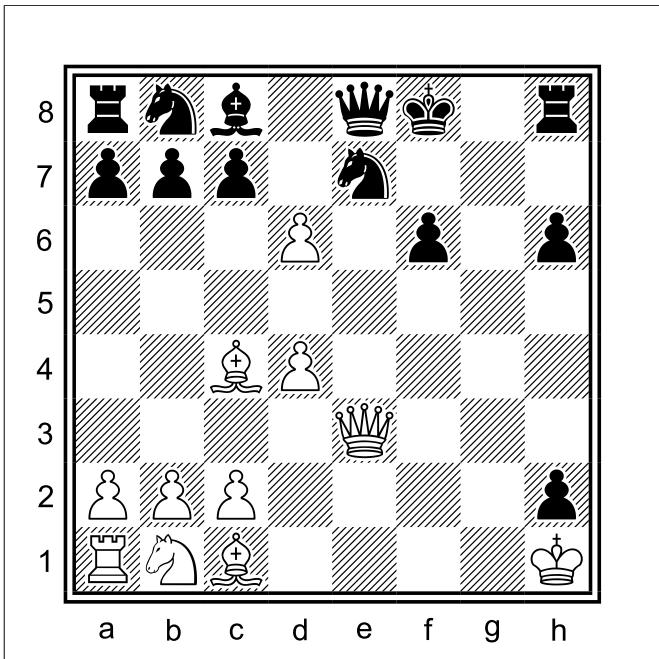


2 - Le Mat de Boden

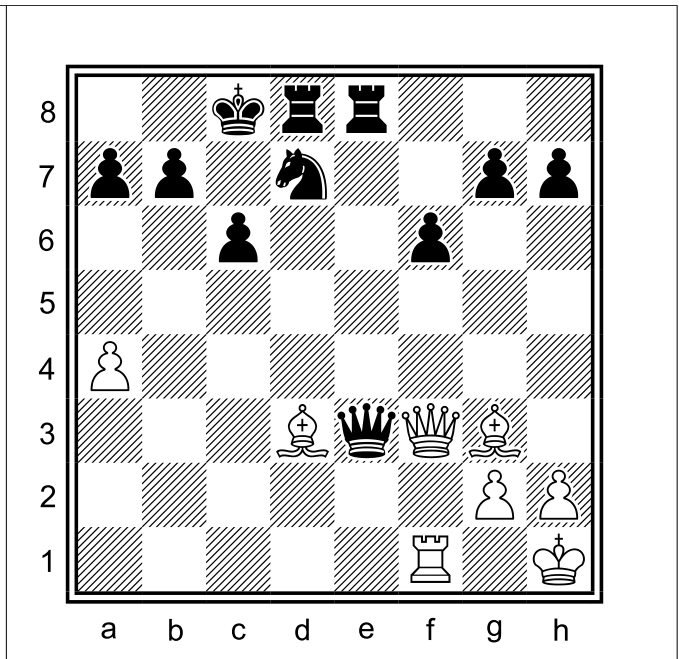


Dans ces deux positions, les Blancs jouent et font Mat en deux coups !

3



4

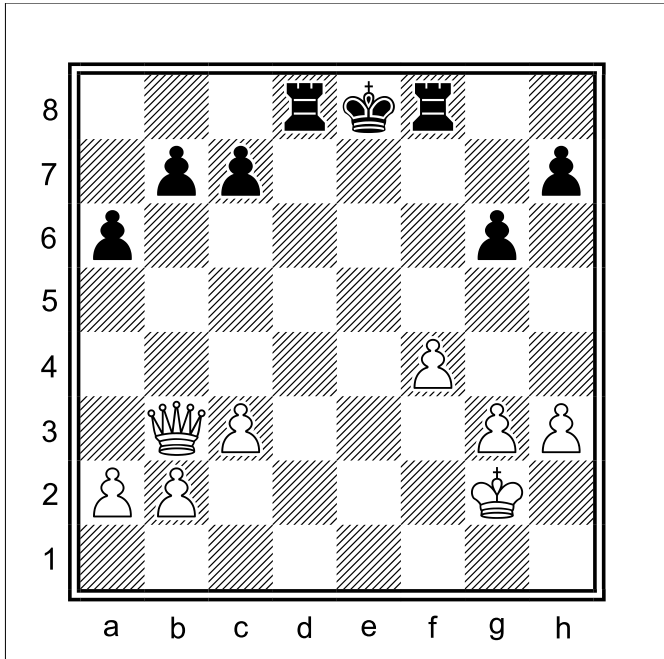


Nom : _____

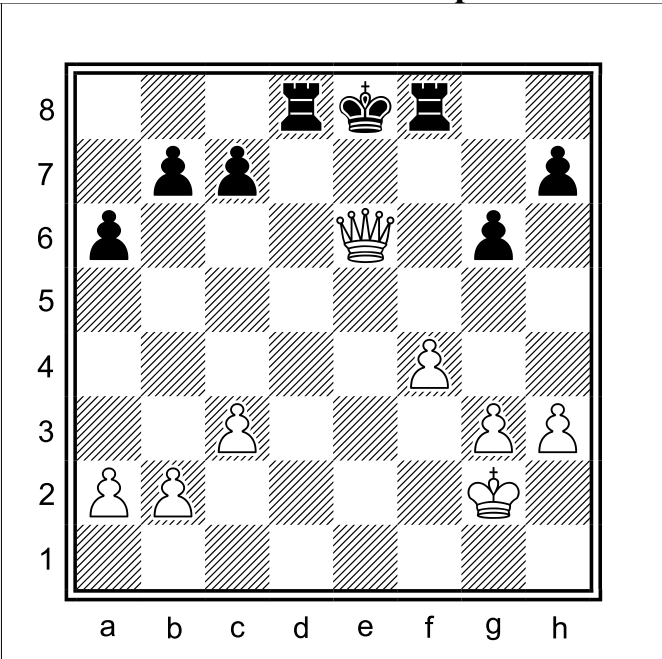
LE MAT DES ÉPAULETTES

Dans le diagramme 1, les Blancs peuvent jouer 1 De6 ! et obtenir une curieuse position de Mat. En effet, le Roi noir est coincé par ses propres Tours (voir le diagramme 2). Ce Mat est appelé le Mat des épaulettes.

1

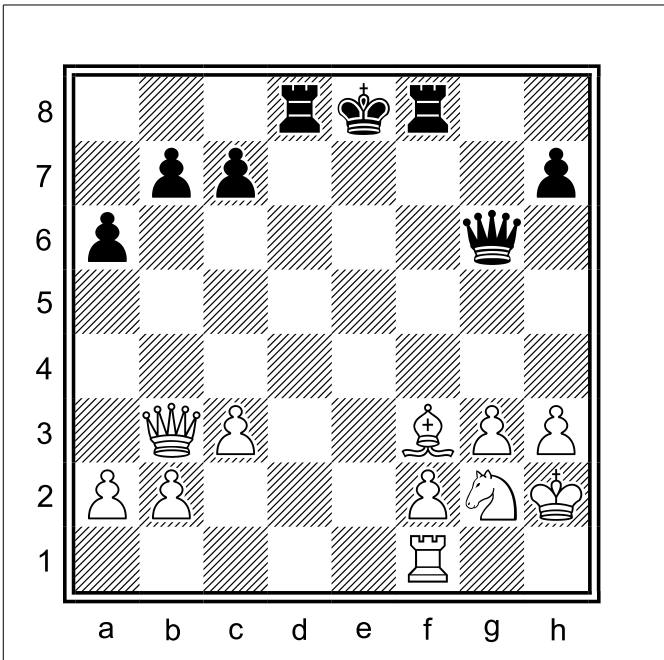


2 - Tableau du Mat des épaulettes

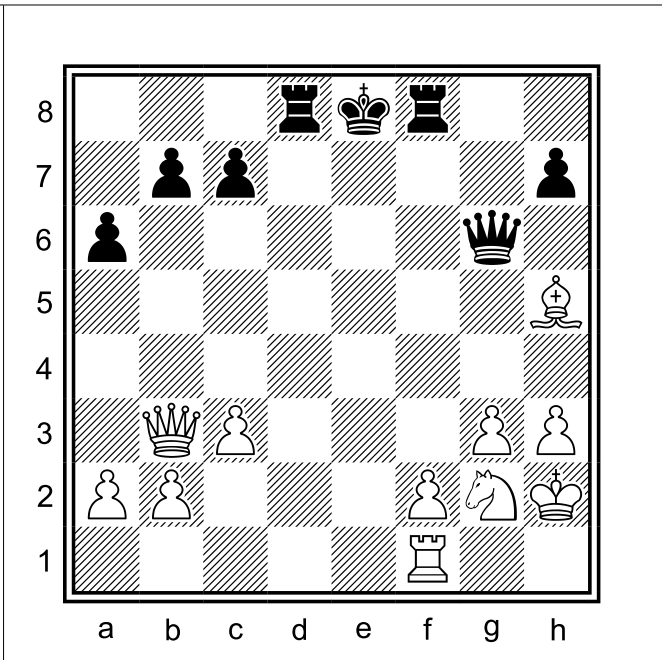


Dans le diagramme 3, la Dame noire « couvre » la case e6. Les Blancs jouèrent un fort coup tactique, (voir le diagramme 4), avec 1 Fh5 ! La Dame est ainsi déviée de sa case et par la même occasion de la case e6. A noter que la Dame ne peut pas s'échapper sur la traverse a6 - h6 afin de toujours contrôler cette case importante. En effet, dès le départ de la Dame noire le Fou mettrait le Roi noir en Échec.

3



4

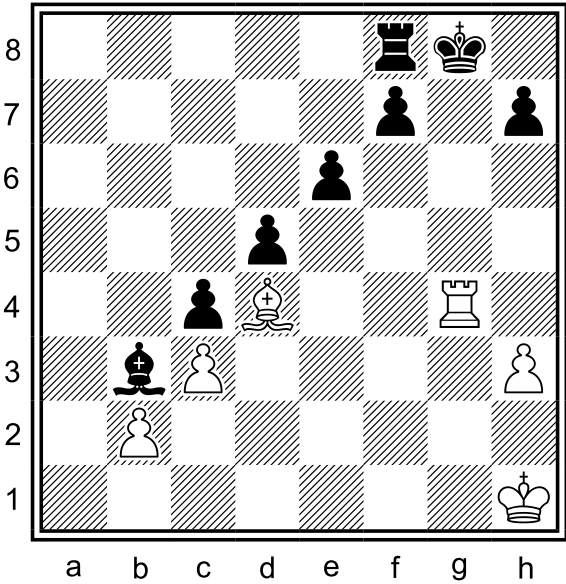


Nom : _____

LE MAT DE PILLSBURY

Harry Nelson PILLSBURY est un célèbre joueur américain du XIXème siècle. Il fut un joueur tactique hors pair et un très fort joueur de parties à l'aveugle. Ce Mat met aussi en action une Tour et un Fou, comme le mat de LOLLI, mais avec un mécanisme différent. Dans la position n°1, la Tour g4 donne le Mat au Roi noir. Le Fou blanc d4 empêche la fuite du Roi vers la case h8.

1 - Le mat de PILLSBURY



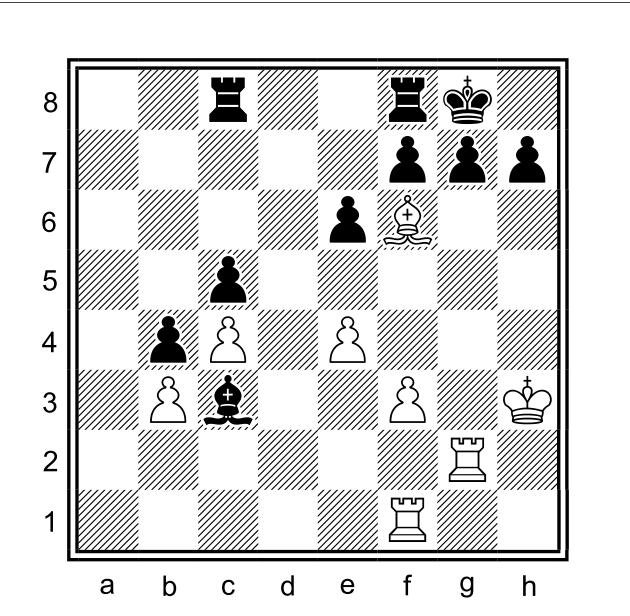
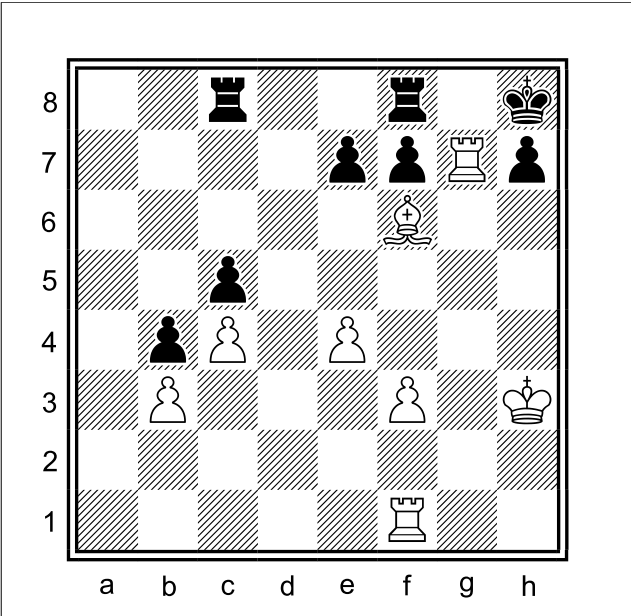
Dans ces deux positions, les Blancs jouent et gagnent.

Mat en deux coups

2 _____

Mat en trois coups

3 _____

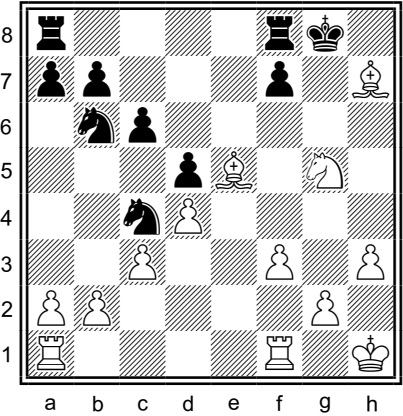


Nom : _____

LE MAT DE BLACKBURNE

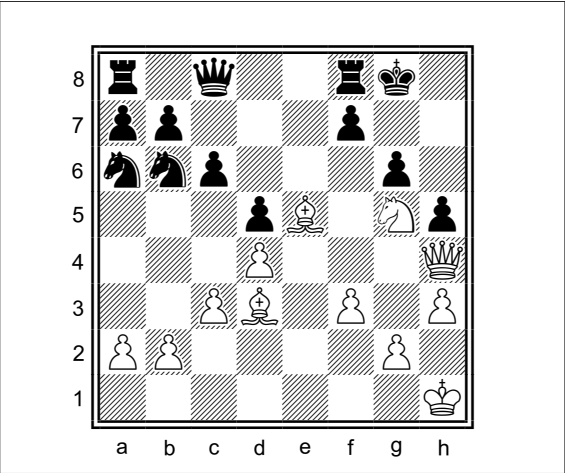
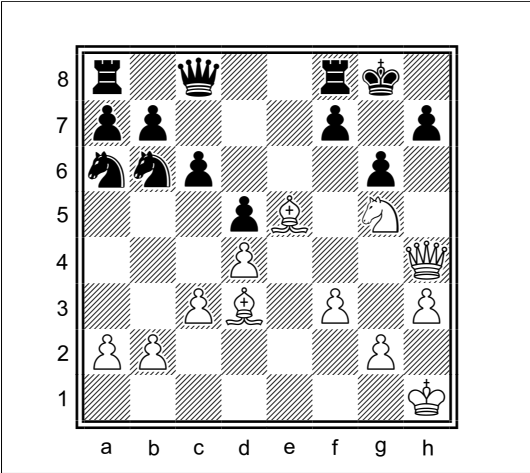
Ce Mat très spectaculaire donné à l'aide des deux Fous et du Cavalier était très souvent pratiqué par le talentueux joueur anglais Joseph Henry BLACKBURNE (1841-1924). C'est tout naturellement que les joueurs d'Échecs ont nommé ce mat spectaculaire le Mat de « BLACKBURNE ».

Tableau du Mat de BLACKBURNE



1

2

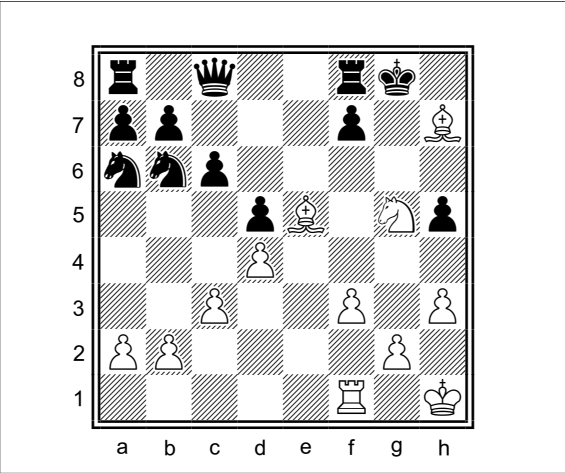
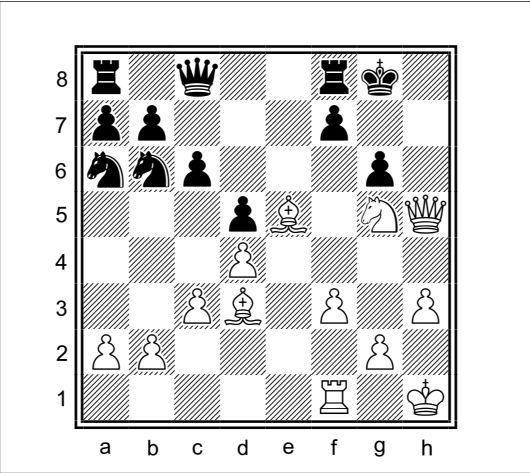


Les Blancs menacent 1 D_xh7 mat !
(forcé)

Les Noirs répondirent 1 ... h5

3

4



Les Blancs jouèrent 2 D_xh5 ! Les Noirs 2 ... g_xh5 (forcé) et les Blancs finirent par le Mat de BLACKBURNE par 3 F_h7 mat !

Nom : _____

MAT 26**SOLUTIONS DES EXERCICES****Mats élémentaires : Dame, Tours et Fous :****- Mat 2**

- 4 1 ... Dg5 Mat.
5 1 ... Db4 2 Ra2 Re4 3 Ra1 Rd3 4 Ra2 Rc2 5 Ra1 et Db2 Mat ou 5 ... Db1 Mat ou 5 ... Da4 Mat ou Da3 Mat ou Da5 Mat.
6 1 ... Re3 2 Rh3 Dg5 (On bloque le Roi blanc sur la colonne h) 3 Rh2 Rf2 4 Rh3 ... Dg3 Mat. Si 2 Rg1 Db2 (On bloque le Roi blanc sur la première ligne) 3 Rg1 ... Rf3 4 Rh1 Dg2 Mat.

- Mat 3

- 3 1 ... Tc3 ! 2 Re1 et Tc1 Mat.
4 1 ... Tg2+ 2 suivi de 2 ... Th1 Mat.

- Mat 5

- 1 Mat en deux coups : 1 ... Rc3 2 Rc1 Te1 Mat.
2 Mat en un coup : 1 ... Tb1 Mat.
3 Mat en deux coups : 1 Dd4 ! (la solution la plus élégante : Da5 et Dg5 gagne aussi) Re1 2 Dg1 Mat. Si 2 Rc1 Da1 Mat.
4 Mat en trois coups : 1 ... Td4 2 Rf1 Tg4 3 Re1 Tg1 Mat.
5 Mat en un coup : 1 ... De2 Mat.
6 Mat en un coup : 1 ... Dg2 Mat.

- Mat 7

- 1 1 Dg8 Mat.
2 1 Fc6 Mat.
3 1 Tb8 Mat
4 1 d8 = Dame ou Tour Mat
5 1 Th5 Mat.
6 1 Ff6 Mat

Tableaux de Mat :**- Mat 8**

- 1 1 Dh8 Mat

- Mat 9

- 1 1 Txc5 Re8 2 Tc8 Mat

- Mat 10

- 1 1 Fd5+ Rh8 2 Fd4 Mat

- Mat 11
1 1 Cf1 h2 2 Cg3 Mat

- Mat 11 - Bis
1 1 Cf7 Mat

Les mats types :

- Mat 13
1 1 De7+ Rg8 2 De8+ Txe8 3 Txe8 Mat
2 1 Dxc8+ Txc8 2 Te8+ Txe8 3 Txe8 Mat
3 1 Te8+ Txe8 2 Txe8 Mat
4 1 Dxf7+ Txf7+ 2 Tc8+ Tf8 3 Txf8 Mat

- Mat 14
2 1 Dh7+ Rf8 2 Dh8 Mat
3 1 Th8+ Rxh8 2 Th1+ Rg8 3 Th8+ Rxh8 4 Dh1+ Rg8 5 Dh7+ Rf8 6 Dh8 Mat

- Mat 15
2 1 Th1+ Rg8 2 Th8 Mat
3 1 Dxb7+ Rxb7 2 Th1+ Rg8 3 Th8 Mat

- Mat 16
1 1 Tf8 Mat
2 1 Ta6 Mat
3 1 d6 x e7 Mat
4 1 Tc5-c8 Mat

- Mat 16 - Bis
1 1 Cg6++ Mat
2 1 g8 = Cavalier ++ Mat
3 1 Fd5++ Mat
4 1 Fa5++ Mat

- Mat 16 - Bis 2
3 1 Dh8+ ! Rxh8 2 Cxf7++ Rg8 3 Ch6 Mat
4 1 Dg7+ ! Rxg7 2 Cf5+ Rg8 3 Ce7 Mat

- Mat 17
1 1 Dxb7+ Rxb7 2 Th3 Mat
2 1 Dh6+ Rxh6 2 Th1 Mat

- Mat 18
1 1 Th1 Mat
2 1 Txb7+ Rxb7 2 Dh5 Mat

- Mat 18 - Bis

- 1 1 Dg6 hxg5 2 Dh5 Mat
- 2 1 ... Dg3 2 hxg4 Dh4 Mat

- Mat 19 - Bis

- 1 1 ... Cf3 suivi de 2 ... Txx2 Mat
- 2 1 Txx7+ Fxx7 2 Txx7 Mat
- 3 1 Dxx7+ Dxx7 2 Txx7 Mat
- 4 1 Txx7+ Fxx7 2 Txx7 Mat

- Mat 20

- 1 1 ... Fxf2+ 2 Re2 Cd4+ 3 Rd3 Cxe5 Mat.
- 2 1 ... Fxf2+ 2 Re2 Cd4 Mat

- Mat 22

- 3 1 Dxx6 ! + Txx6 2 Fxx6 Mat.
- 4 1 Dxx6 ! + bxx6 2 Fxx6 Mat.

- Mat 24

- 2 1 Tg8++ Rxx8 2 Tg1 Mat
- 3 1 Txx7+ Rh8 2 Tg8++ Rxx8 3 Tg1 Mat

Nom : _____