

MARC QUENEHEN



MATS EN FOLIE

Devenez un crack de l'échec et mat !

Sommaire

■ INTRODUCTION	7
■ TABLEAUX DE MATS	8
MATS PAR PIÈCE	
■ Mats de la Dame	18
■ Mats de la Tour	24
■ Mats du Fou	30
■ Mats du Cavalier	36
■ Mats du pion	42
■ Mats spéciaux	48
MATS DE CHAMPIONS	
■ Mats de Carlsen	52
■ Mats de Kasparov	58
■ Mats de Morphy	64
■ Mats de Tal	70
■ Mats d'Alekhine	76
■ Mats de MVL	82
SÉRIE DE TESTS DE MATS	
■ Série de tests de mats en 1 coup	88
■ Série de tests de mats en 2 coups	92
■ Série de tests de mats en 3 coups	96
■ Série de tests de mats en 4 coups	100
■ Série de tests de mats en 5 coups	104
■ Série de tests de mats en 6 coups	108
■ SOLUTIONS	112
■ NOTES	125



MATS DE LA DAME

Histoire

Dans le Chatrang چترنگش (version perse du jeu indien Chaturanga et ancêtre du jeu d'échecs), la Dame était une pièce assez faible, appelée Vizir, qui ne se déplaçait que d'une seule case en diagonale.

Vers 1300, la Dame a vu ses possibilités de jeu s'améliorer mais c'est au XV^e siècle que son déplacement actuel est apparu en Europe.

Il est possible que la montée en puissance de cette pièce soit corrélée à l'importance des reines médiévales telles qu'Aliénor d'Aquitaine (1122-1204), Blanche de Castille (1188-1252) et Isabelle F^e de Castille dite « Isabelle la Catholique » (1451-1504). C'est d'ailleurs en Espagne, sous le règne d'Isabelle la Catholique, que le mouvement moderne de la Dame s'est propagé en Europe en raison de l'invention de l'imprimerie et de l'expulsion des juifs de l'Espagne (1492) qui emportèrent dans leur fuite la nouvelle règle des échecs.

De nos jours, dans la plupart des langues, elle est désignée sous le nom de « Reine » ou « Dame » (*Queen* en anglais ou *Regina* en italien). Les langues d'Asie et d'Europe de l'Est ont tendance à l'appeler Vizir, Ministre ou Conseiller.



La Dame étant la pièce la plus puissante du jeu d'échecs, il est normal de la retrouver impliquée dans de nombreuses positions de mat.

Je vous invite dans les pages suivantes à résoudre les exercices qui se terminent tous par un échec et mat donné par la Dame.

La flèche verte indique le dernier coup joué par l'adversaire.

Les échiquiers ne sont volontairement pas tournés lorsque le trait est aux Noirs afin de s'entraîner à visualiser les attaques de mats pouvant arriver contre soi.

Exercice 1

★
 Trait aux Blancs : mat en 1 coup



Réponse :

Exercice 2

★
 Trait aux Noirs : mat en 1 coup



Réponse :

Exercice 3

★
 Trait aux Blancs : mat en 1 coup



Réponse :

Exercice 4

★
 Trait aux Noirs : mat en 1 coup



Réponse :

Exercice 5



Trait aux Blancs : mat en 1 coup



Réponse :

Exercice 6



Trait aux Blancs : mat en 1 coup



Réponse :

Exercice 7



Trait aux Blancs : mat en 2 coups



Réponse :

Exercice 8



Trait aux Blancs : mat en 2 coups



Réponse :

Exercice 9



Trait aux Blancs : mat en 2 coups



Réponse :

Exercice 10



Trait aux Blancs : mat en 2 coups



Réponse :

Exercice 11



Trait aux Blancs : mat en 3 coups



Réponse :

Exercice 12



Trait aux Blancs : mat en 3 coups



Réponse :



Exercice 13



Trait aux Blancs : mat en 3 coups



Réponse :

Exercice 14



Trait aux Blancs : mat en 3 coups



Réponse :



SÉRIE DE TESTS DE MATS EN 4 COUPS

Testez votre acuité aux mats avec cette première série de 10 exercices de mats en 4 coups.

1 point par réponse correcte.

- ⊖ 0-2 points : insuffisant
- ⊖ 3-4 points : à améliorer
- ⊖ 5-8 points : encourageant
- ⊖ 9 points : excellent !
- ⊖ 10 points : parfait !

La flèche verte indique le dernier coup joué par l'adversaire.

Les échiquiers ne sont volontairement pas tournés lorsque le trait est aux Noirs afin de s'entraîner à visualiser les attaques de mats pouvant arriver contre soi.

Exercice 193



Trait aux Blancs : mat en 4 coups



Réponse :

Exercice 194



Trait aux Blancs : mat en 4 coups



Réponse :

SOLUTIONS



MATS PAR PIÈCE

Exercice 1

1. ♖h2 mat.

Exercice 2

1... ♗d1 mat.

Exercice 3

1. ♗g6 mat.

Exercice 4

1... ♗c4 mat.

Exercice 5

1. ♗g5 mat grâce à la ♜h8 qui cloue le pion h6.

Exercice 6

1. ♗xg7 mat grâce à la ♜c8 qui cloue le ♜f8.

Exercice 7

1. ♜f8+ ♜xf8 (1... ♗xf8 2. ♗f7 mat) 2. ♗xh7 mat.

Exercice 8

1. ♜h6+ ♗f8 2. ♗f6 mat.

Exercice 9

1. ♜e6+ ♗e8 (1... ♗g8 2. ♗g7 mat) 2. ♗xd8 mat.

Au premier coup, le Cavalier ne peut pas être pris par le pion f7 puisque celui-ci est cloué par la ♗f6.

Exercice 10

1. ♜d7+ ♜xd7 2. ♗g8 mat.

Exercice 11

1. ♜xg6+ ♗xg6 2. ♜e6+ ♗f5 3. ♗f7 mat.

Exercice 12

1. ♜h6+ ♗f5 2. ♗f4+ ♗e6 3. ♗e5 mat grâce au clouage de la ♜h6 sur le pion f6.

Exercice 13

1. ♗h8+ ♗e7 2. ♜xe6+ fxe6 3. ♗g7 mat.

Exercice 14

1. ♜h8+ ♗f7 2. ♜xg7+ ♗xg7 3. ♗h7 mat.

Exercice 15

1. ♜xh6 mat.

Exercice 16

1. ♜g8 mat.

MATS

EN FOLIE

L'échec et mat est essentiel à maîtriser dans toutes les phases de jeu :

- Dans l'ouverture, de nombreux pièges et attaques éclairs s'appuient sur des menaces de mat.
- Dans le milieu de jeu, l'obtention d'atouts positionnels, tels qu'un fort centre de pions ou des faiblesses dans la muraille défensive du roque adverse, doivent être concrétisés par des attaques de mats.
- Dans la finale, il s'agit bien souvent de conclure la partie par la mise à mort du Roi adverse.

Pour calculer correctement les attaques de mats, il est utile d'envisager les coups à jouer selon l'ordre suivant :

1. Calculez les conséquences de tous les échecs possibles, même ceux qui impliquent de lourds sacrifices ou qui semblent, au premier abord, inutiles. Parfois, ces coups peuvent en effet être la clé d'une attaque de mat.
2. Si l'adversaire dispose de défenses (prise, interception ou fuite) sur chacun de vos échecs, il vous faudra alors envisager des coups préparatoires :
 - ↳ En éliminant ou déviant préalablement les pièces adverses qui participent à la défense du Roi ennemi.
 - ↳ En privant le Roi adverse de ses cases de fuite.

Cet ouvrage présente les tableaux de mats et plus de 220 exercices de mats par pièces, de mats de champions et des séries de tests de mats de 1 à 6 coups. À vous de jouer et de progresser pour devenir un crack de l'échec et mat !

ISBN 978-2-4901-6905-4



9 782490 169054

15€ Prix TTC valable en France