

Echec et mat !

Introduction

Le but ultime d'une partie d'Échecs est le **mat**.

Il est rare qu'il se produise réellement dans la pratique car généralement le joueur placé face à une défaite inéluctable abandonne.

Un *avantage matériel important* peut également mener à la victoire mais en fin de compte cela conduira également au mat. L'obtention d'un avantage matériel n'est donc qu'un but *intermédiaire*. Ainsi, de façon directe ou indirecte, le mat est la seule façon de gagner sur l'échiquier.

C'est pourquoi, pour tout joueur d'Échecs, il est important de connaître les différents *tableaux de mat* afin de pouvoir détecter la possibilité de les appliquer dans une situation donnée.

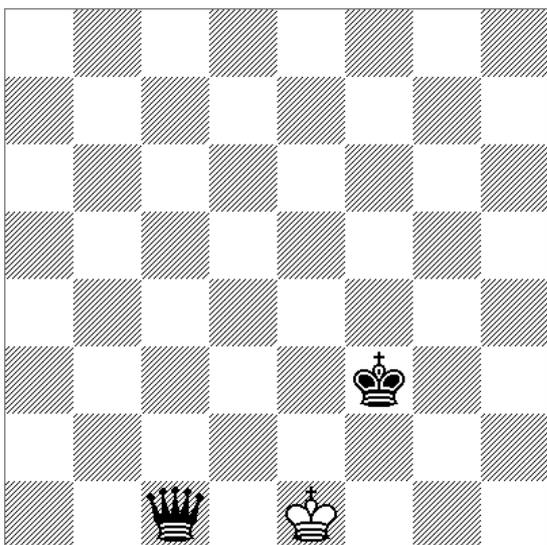
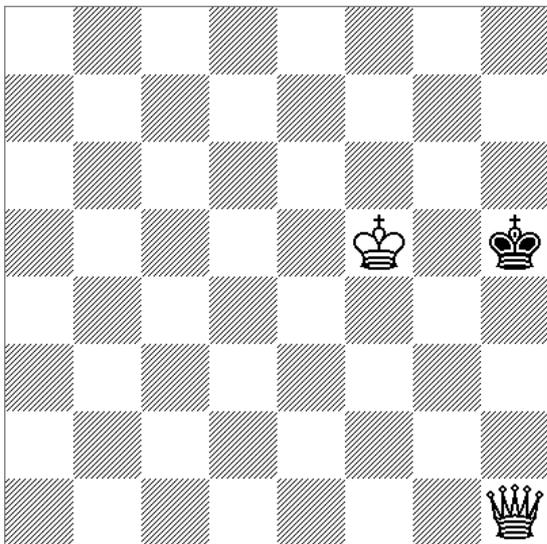
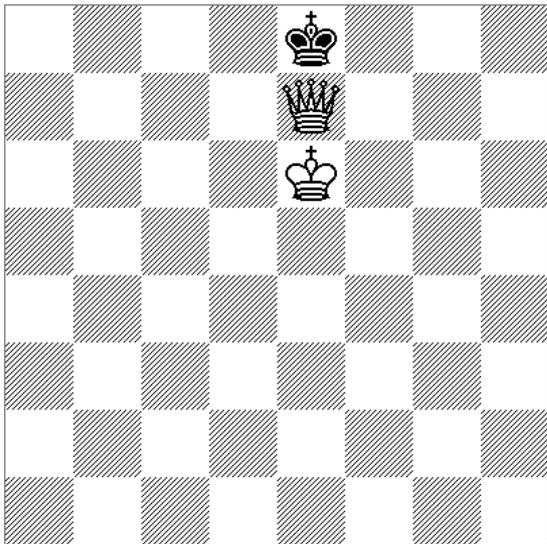
Remarquons que, pour que le mat soit possible, il faut que plusieurs pièces combinent leur action. Un mat par une seule pièce n'est possible que lorsque les pions ou pièces adverses prennent des cases de fuite à leur propre Roi (mat du couloir, mat étouffé, etc.)

Exercice : quels sont les couples de pièces qui peuvent mater un Roi isolé ?

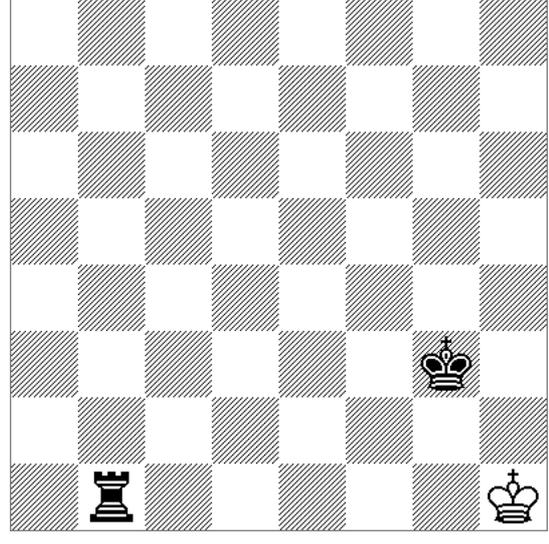
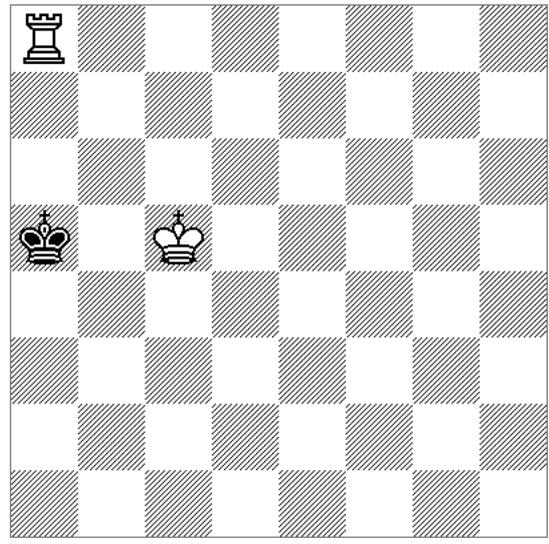
Réponse : une Dame et n'importe quelle pièce ; Roi et Tour ; Dame et Tour ; deux Tours.

...et c'est tout ! En effet, Tour et Fou ne peuvent mater qu'avec l'aide du Roi, ce qui fait trois pièces. On remarque que seul des couples de pièces particulièrement puissants peuvent mater un Roi isolé.

Tableaux de mat avec Roi et Dame

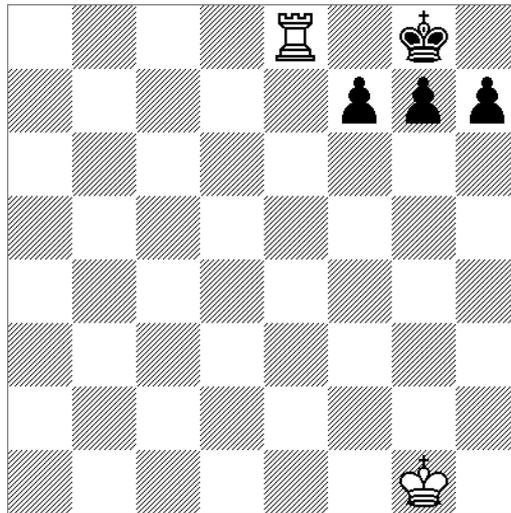


Tableaux de mat avec Roi et Tour

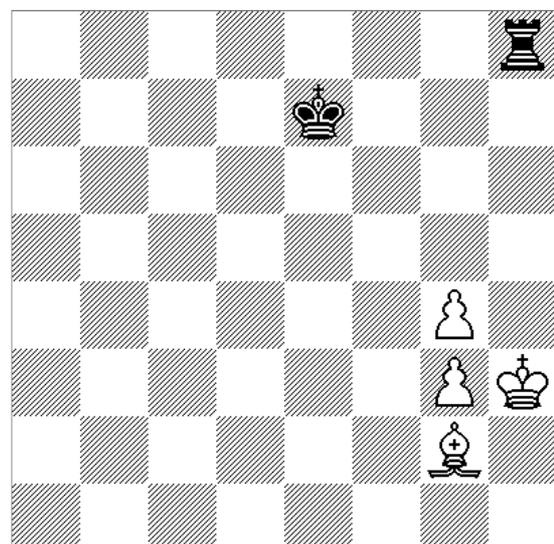
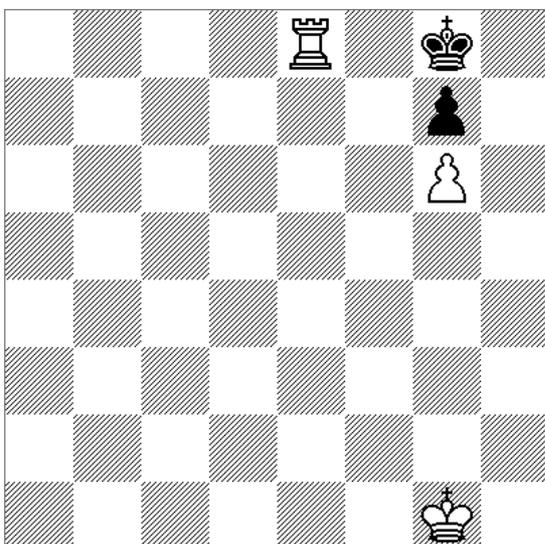
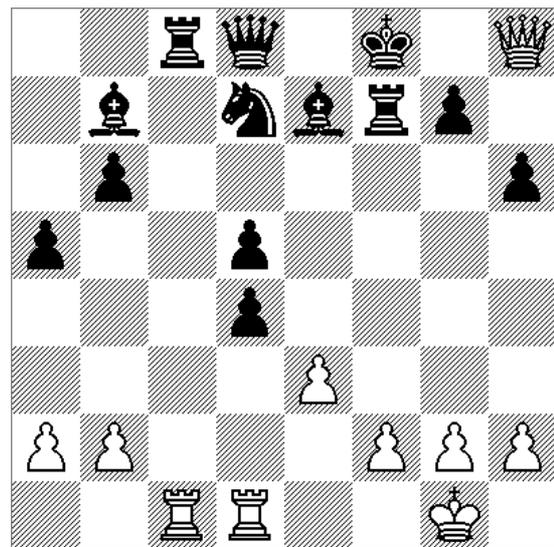
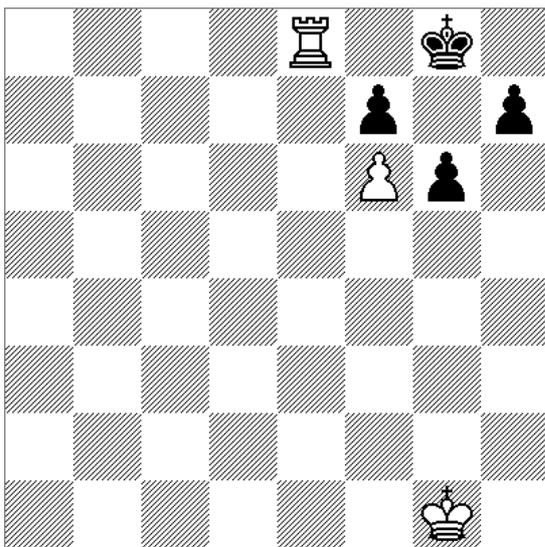


Le mat du couloir

Schéma de base

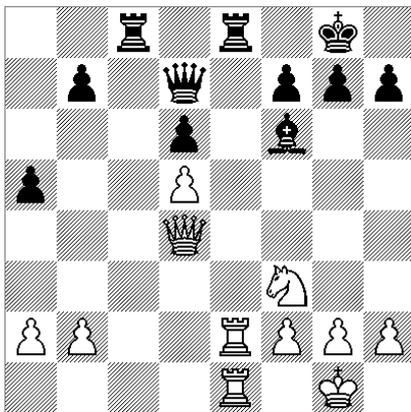


Variations



Partie exemple :
Adams - Torre
Nouvelle Orléans, 1921
Défense Philidor

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Dxd4 Cc6
 5.Fb5 Fd7 6.Fxc6 Fxc6 7.Cc3 Cf6 8.0-0
 Fe7 9.Cd5 Fxd5 10.exd5 0-0 11.Fg5 c6
 12.c4 cxd5?! [12...Cxd5 13.cxd5 Fxg5
 14.Cxg5 Dxg5 15.dxc6 bxc6 16.Dxd6 =]
 13.cxd5 Te8 14.Tfe1 a5 15.Te2 Tc8
 16.Tae1 Dd7 17.Fxf6 Fxf6



18.Dg4! Db5 [si 18...Dxg4 19.Txe8+ Txe8
 20.Txe8#] **19.Dc4! Dd7**

La Dame blanche ne peut être prise :

19...Dxc4 20.Txe8+ Txe8 21.Txe8 #

19...Txc4 20.Txe8+ Dxe8 21.Txe8 #

20.Dc7! Db5

A nouveau, la Dame est tabou car les
 pièces noires sont surchargées :

20...Dxc7 21.Txe8+ Txe8 22.Txe8 #

20...Txc7 21.Txe8+ Dxe8 22.Txe8 #

et si 20...Da4 21.Te4! Db5 22.Dxb7!

21.a4!!

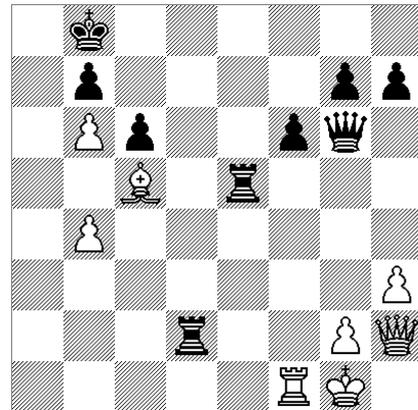
Un coup intermédiaire très subtil car si
 immédiatement 21.Dxb7?? ce sont les
 Noirs qui gagnent grâce au mat du couloir :
 21 ...Dxe2! 22.Txe2 Tc1+ 23.Ce1 Txe1+!
 (23...Txe2?? retournerait à nouveau la
 situation après 24.Db8+) 24.Txe1 Txe1 #

21...Dxa4 [21...Dxe2 ne marche plus car
 après 22.Txe2, 22 ...Tc1+ est impossible.]

22.Te4 Db5 23.Dxb7 et les Noirs
 abandonnèrent.

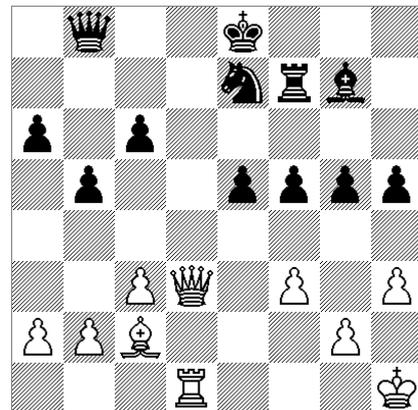
Exercices :

1



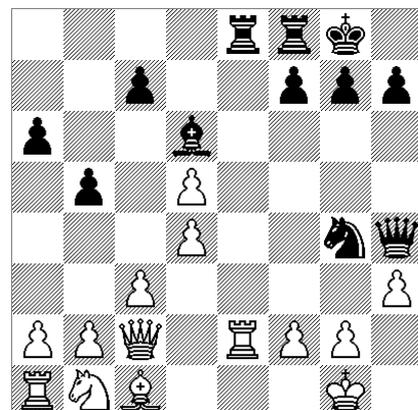
Les Blancs jouent et gagnent

2



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups

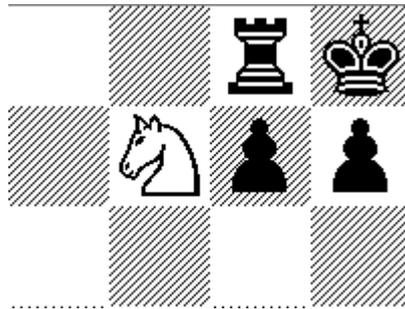
3



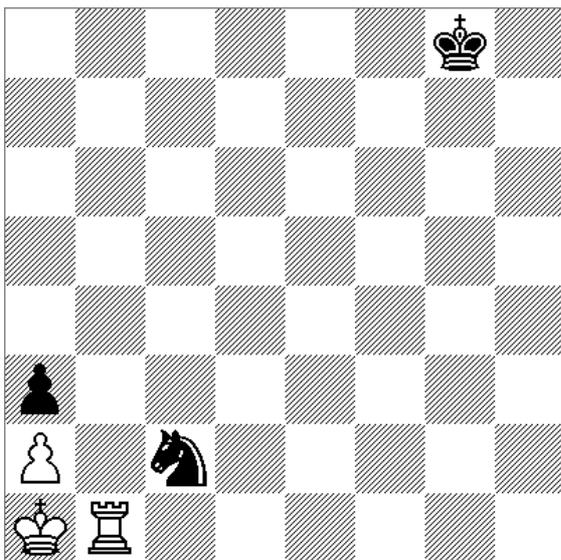
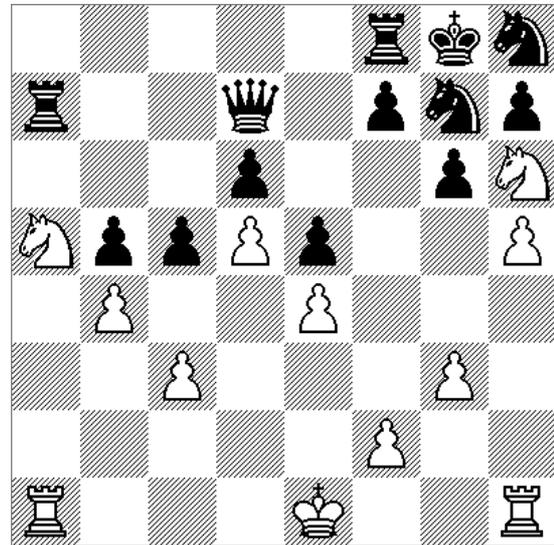
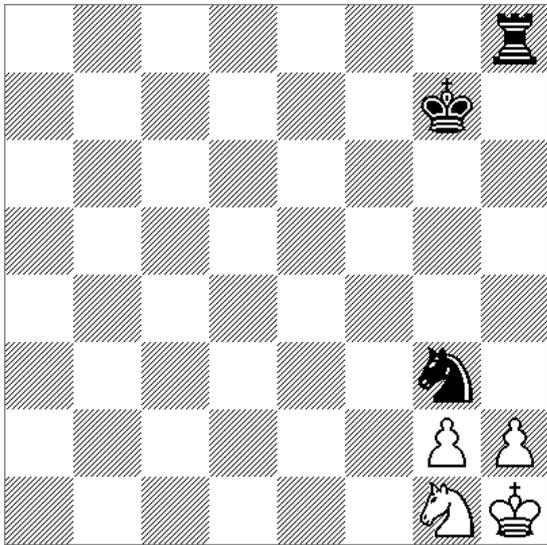
Les Noirs jouent et font mat en 4 coups

Le mat étouffé

Schéma de base



Variations

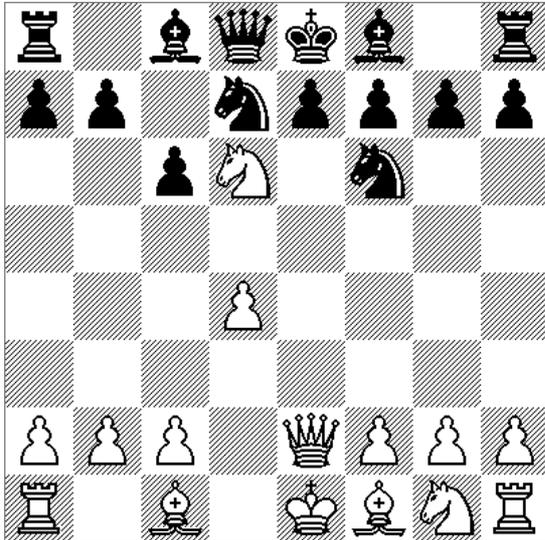


Mat « semi-étouffé »

Partie exemple :

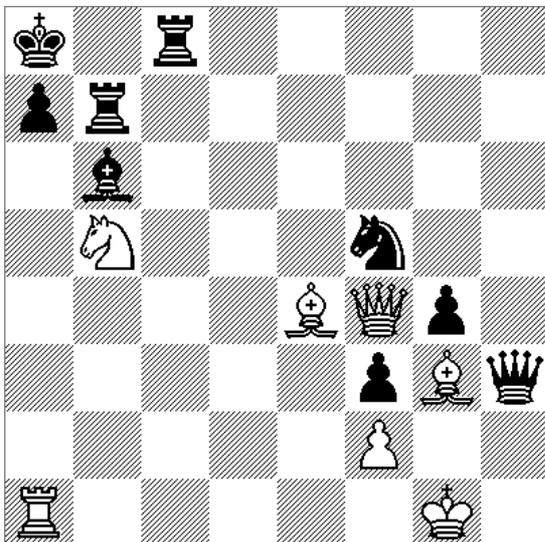
Une miniature dans la défense Caro-Kann

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7
5.De2?! Cgf6?? 6.Cd6 #



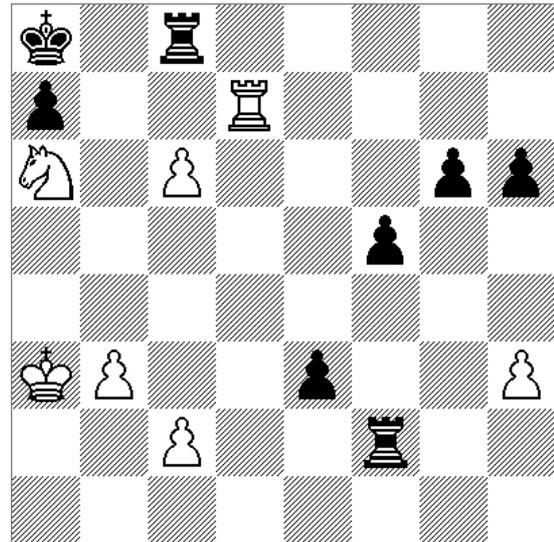
Exercices

4



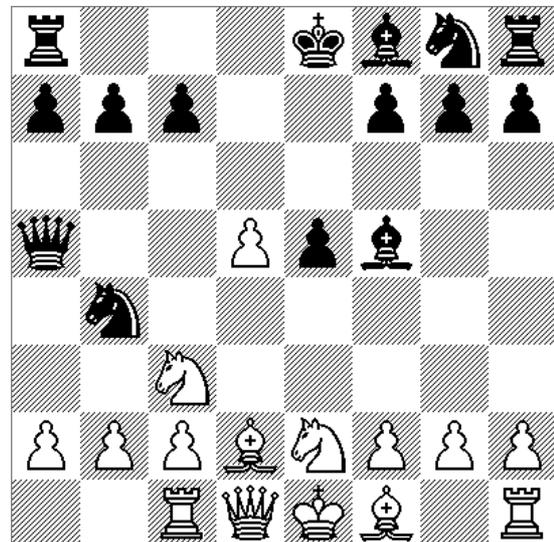
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups

5



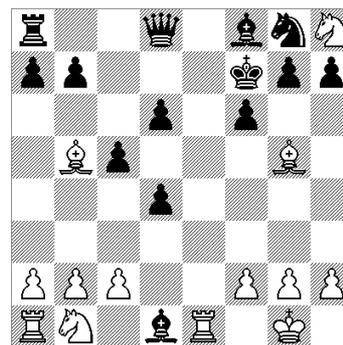
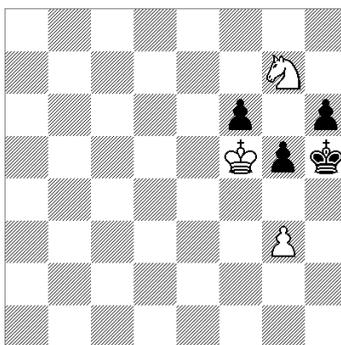
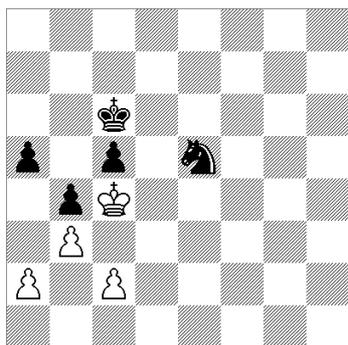
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups

6

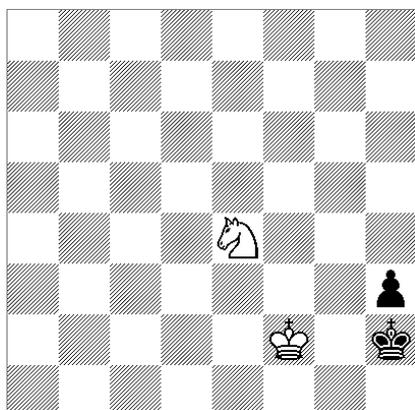


Les Noirs jouent et gagnent

Autres mats avec un Cavalier



Une finale théorique



1. Cd2 Rh1 2. Cf1 h2 3. Cg3 mat !

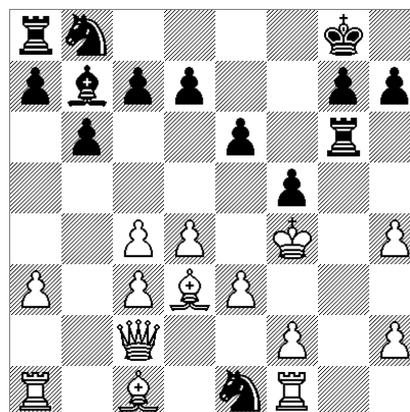
Exercices :

**Defosse - Franck
Bruxelles, 1947**

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Fb4
5.Dc2 Fb7 6.e3 Ce4 7.Fd3 f5 8.a3?!
Fxc3+ 9.bxc3 0-0 10.0-0 Tf6 11.Cd2?!
Th6 12.g3 Dh4! 13.Cf3 [13.gxh4 Tg6+
14.Rh1 Cxf2#] 13...Cg5!! 14.gxh4
[14.Cxh4 Ch3#] 14...Cxf3+ 15.Rg2 Ce1+
16.Rg3 Tg6+! 17.Rf4 [17.Rh3 Fg2#]

(diagramme 7)

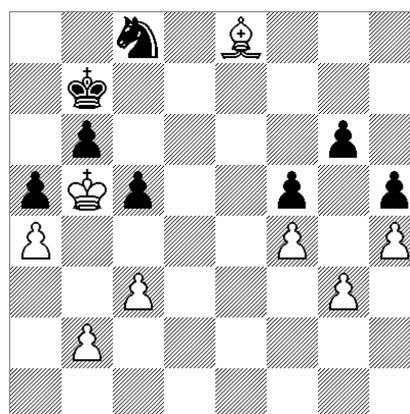
7



Les Noirs font mat en deux coups

8

Fischer-Taimanov, Vancouver 1971

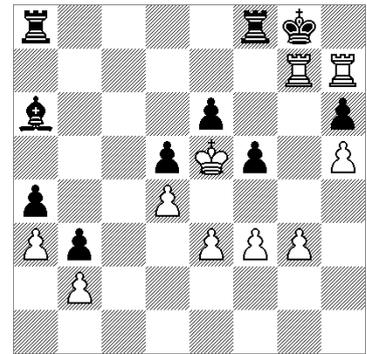
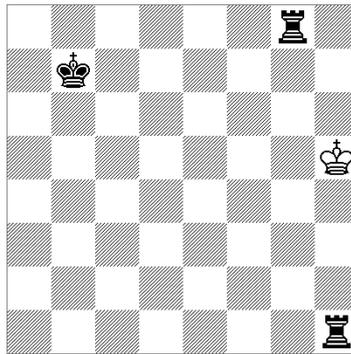
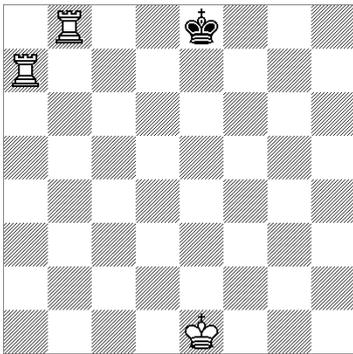


Trait aux Blancs

Selon vous, il faut jouer :

- a) Fxg6
- b) Fc6+
- c) Rc4

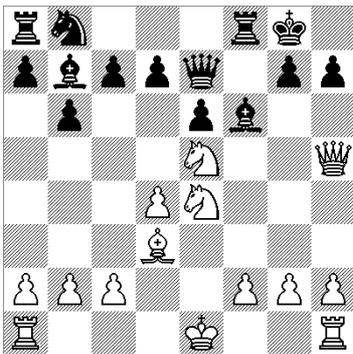
Mats avec deux Tours



Partie exemple:

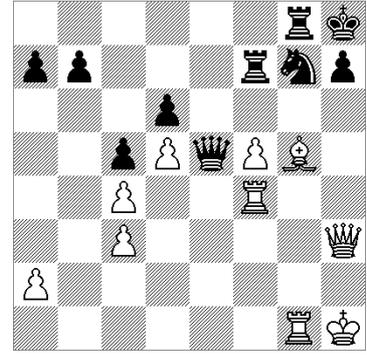
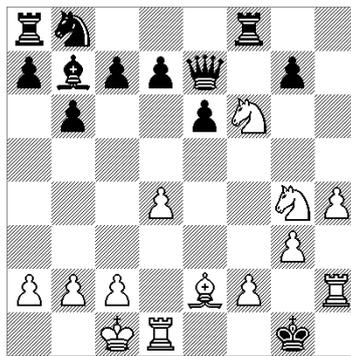
**Edward Lasker -
Thomas**
Londres, 1912
Défense hollandaise

1.d4 f5 2.Cf3 e6 3.Cc3
Cf6 4.Fg5 Fe7 5.Fxf6
Fxf6 6.e4 fxe4 7.Cxe4 b6
8.Fd3 Fb7 9.Ce5 0-0
10.Dh5 De7



11.Dxh7+!! Rxh7
12.Cxf6+ Rh6 13.Ceg4+
Rg5 14.h4+ Rf4 15.g3+
Rf3 16.Fe2+ (plus rapide
était 16.Rf1 suivi de 17
Fe2 ou 17 Ch2 #)
16...Rg2 17.Th2+ Rg1
18.0-0-0 #!

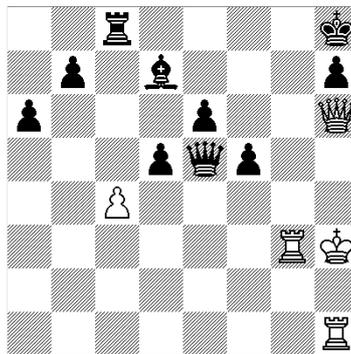
10



*Les Blancs jouent et font
mat en 5 coups*

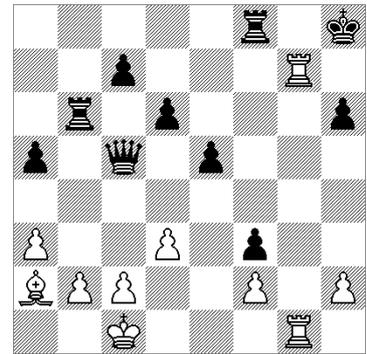
Exercices :

9



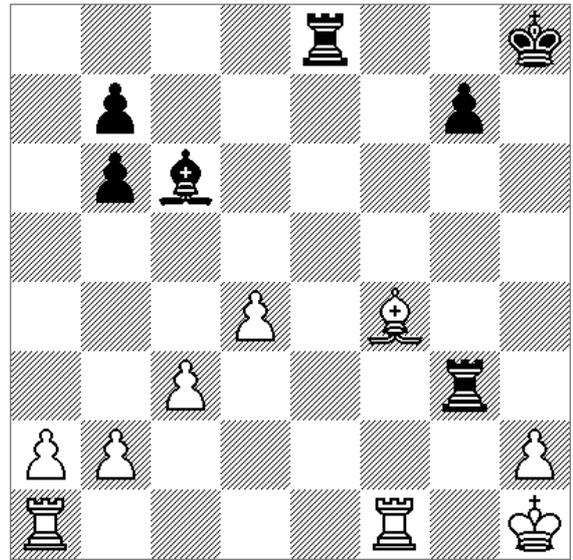
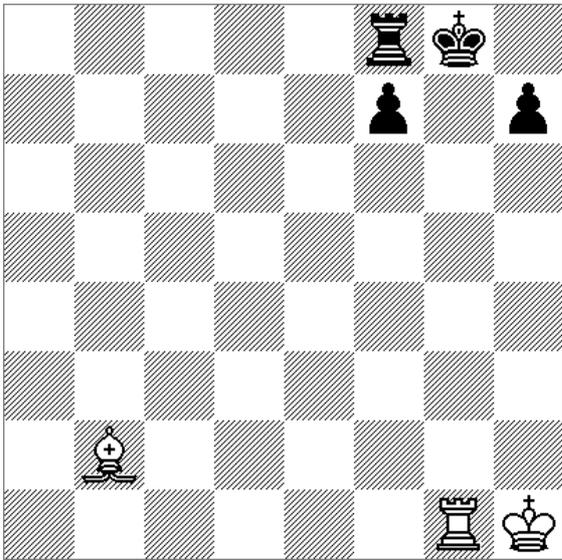
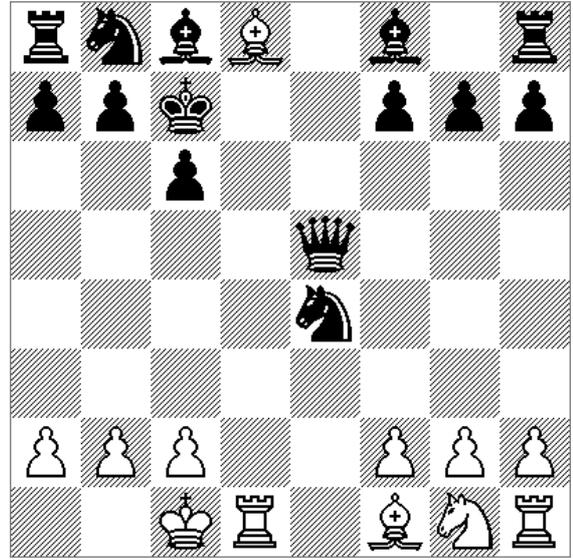
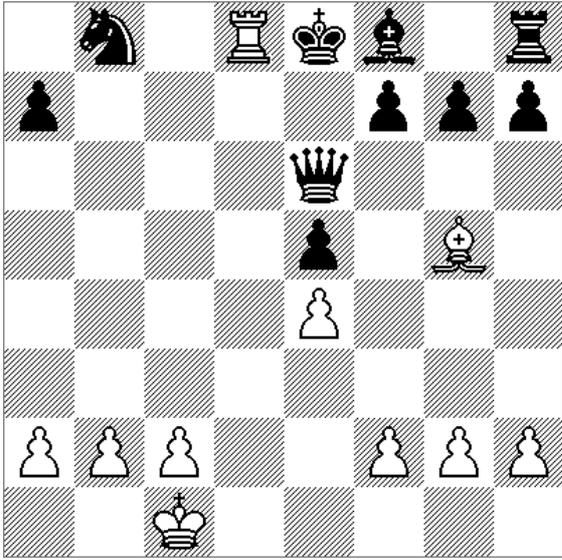
*Les Blancs jouent et font
mat en 2 coups*

11



*Les Blancs jouent et font
mat*

Mats avec Tour et Fou



Partie exemple :

**Morphy – Duc de Brunswick & Comte
Isouard**

Paris, 1858

Défense Philidor

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Fg4?! 4.dxe5 Fxf3

Si **4...dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 6.Cxe5 +-**

4...Cd7!? 5.exd6 Fxd6 est un gambit peu recommandable...

5.Dxf3 dxe5 6.Fc4 Cf6?

Il fallait jouer **6...Df6 7.Db3 Fc5 8.0-0 Fb6** etc.

7.Db3 De7 8.Cc3!

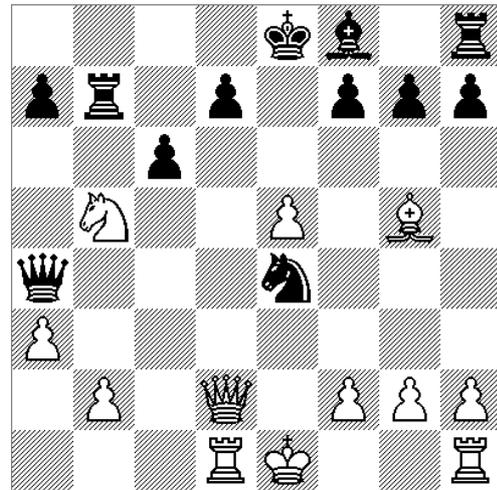
Encore meilleur que **8.Dxb7 Db4+ ±**

8...c6 9.Fg5 b5? 10.Cxb5! cxb5 11.Fxb5+

Cbd7 12.0-0-0 Td8 13.Txd7! Txd7

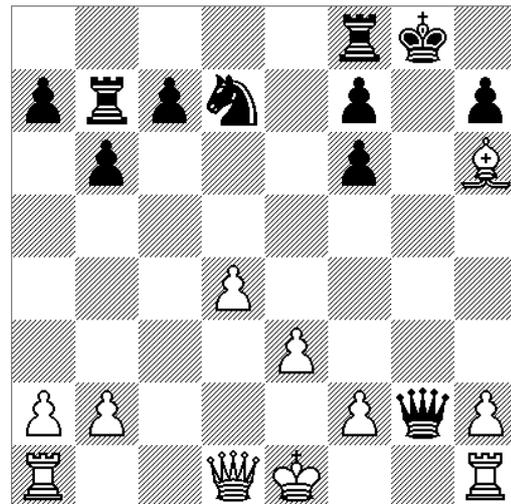
14.Td1 De6 15.Fxd7+ Cxd7

13

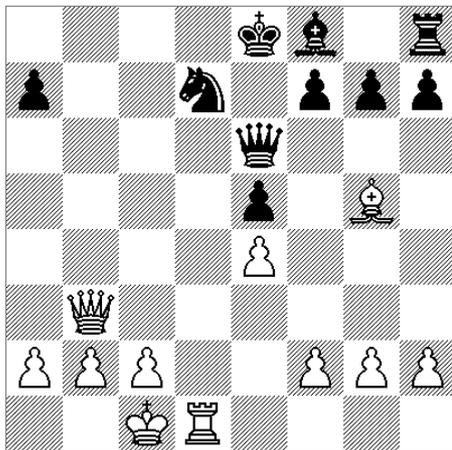


Trait aux Blancs, mat en 3 coups

14



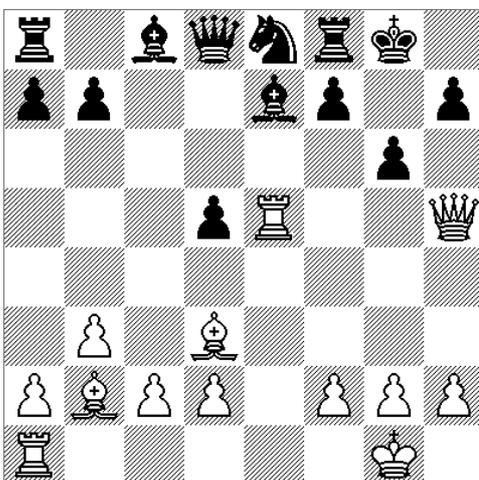
Les Blancs jouent et gagnent



16.Db8+!! Cxb8 17.Td8 mat

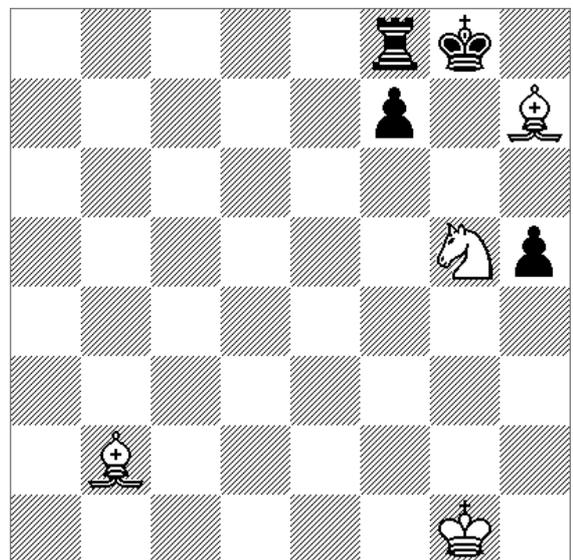
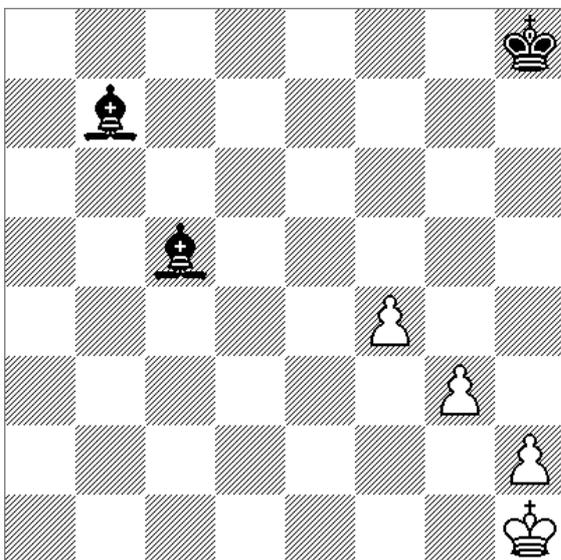
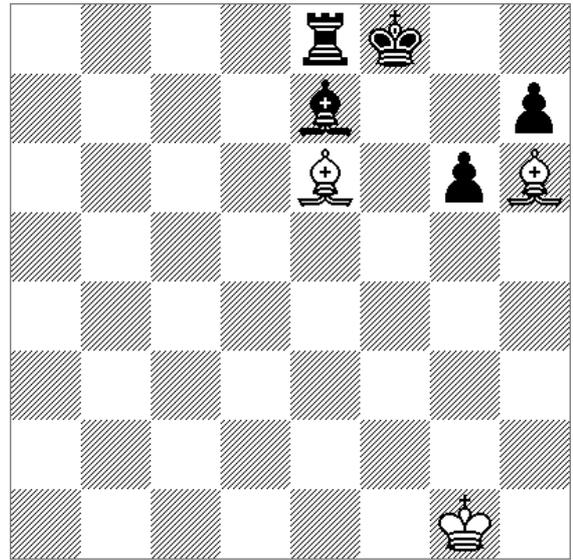
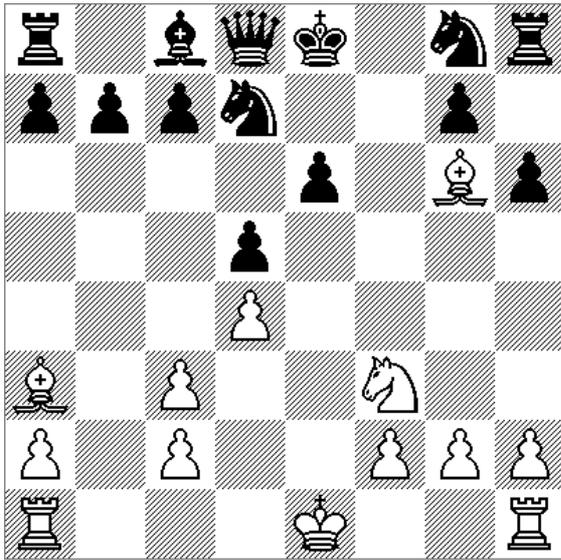
Exercices :

12



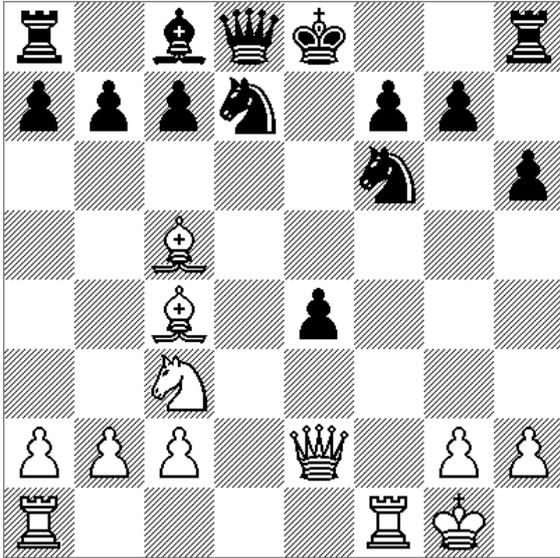
Trait aux Blancs, mat en 3 coups

Mats avec deux Fous



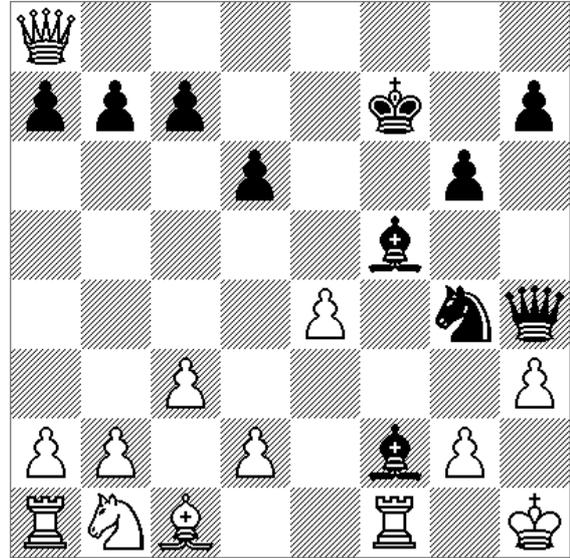
Exercices

15



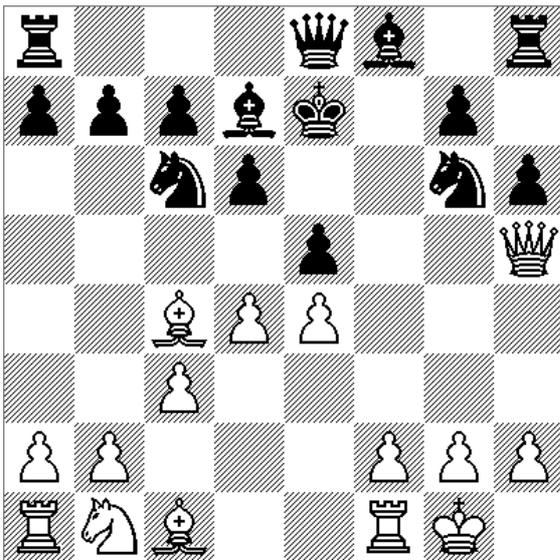
Les Blancs jouent et font mat en 2 coups

17



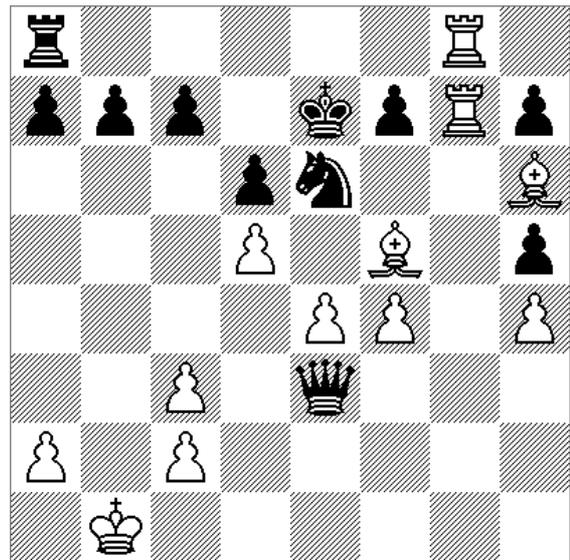
Les Noirs jouent et font mat en 2 coups

16



Les Blancs jouent et matent en 2 coups

18



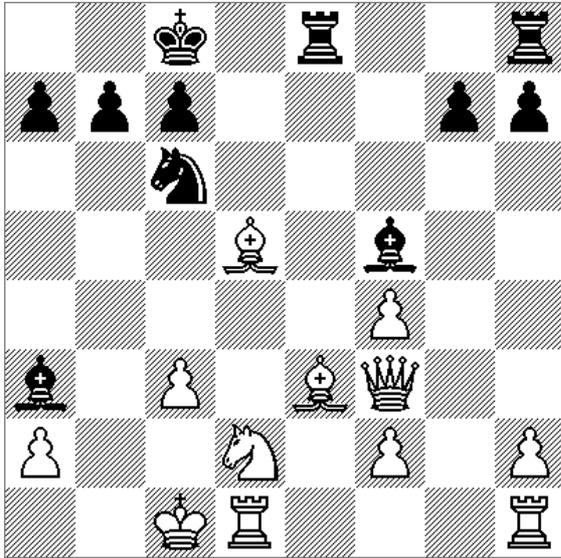
Trait aux Blancs : mat en trois

Le mat de Boden

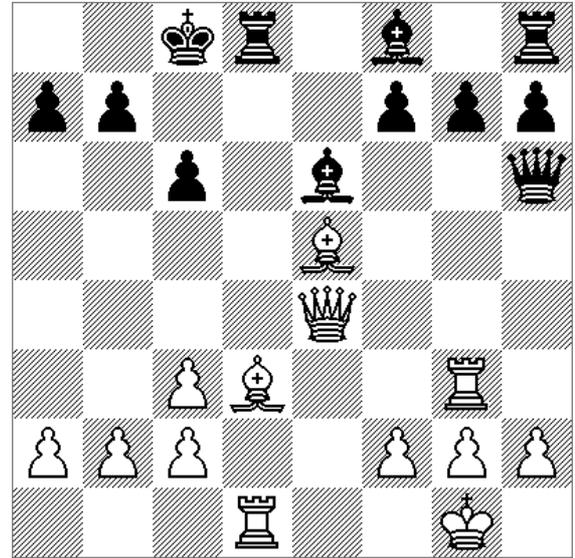
C'est un mat particulier avec les deux Fous qui se produit généralement sur le grand roque.

Exercices :

Exemples :

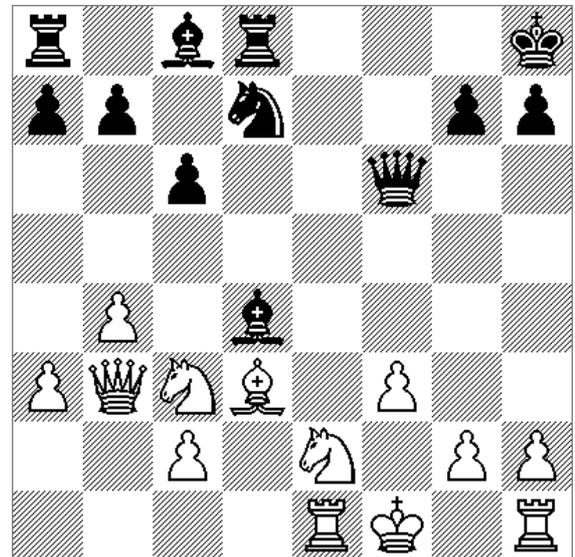
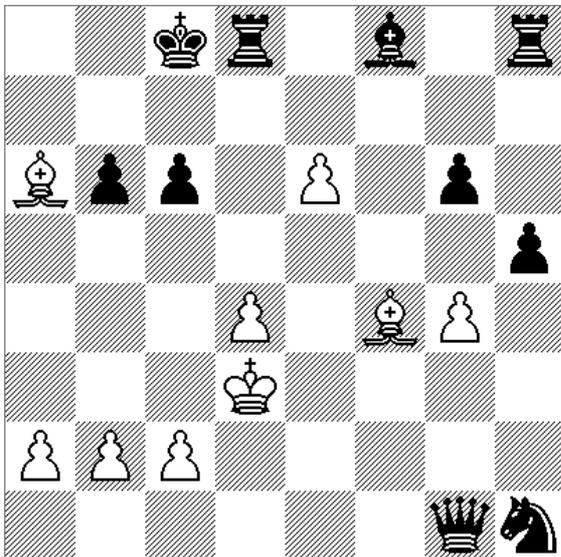


19



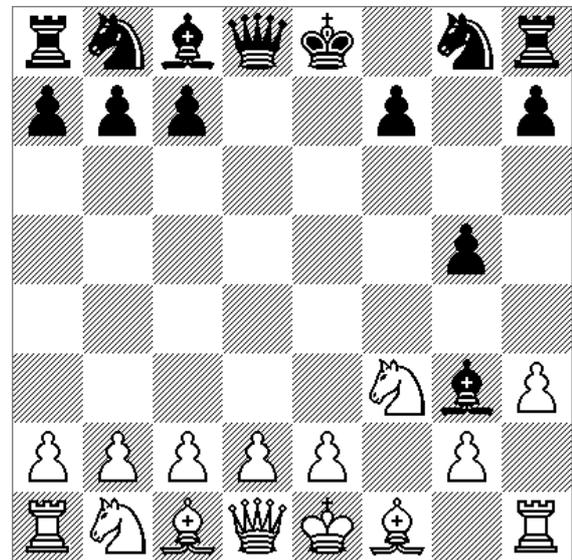
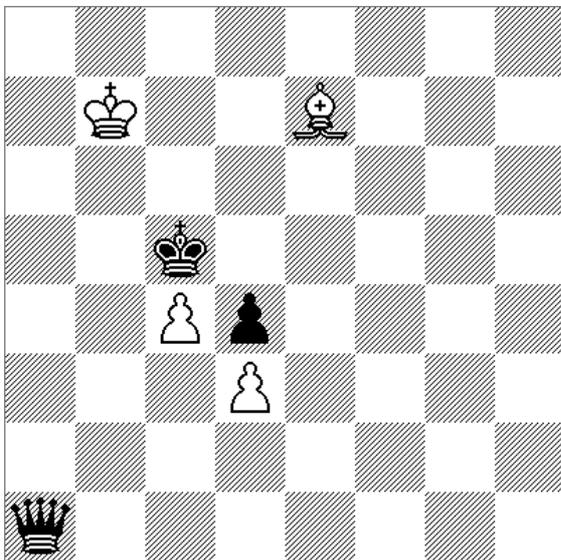
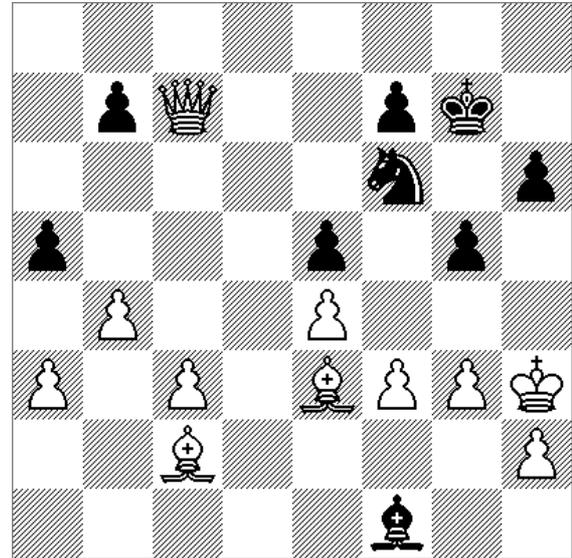
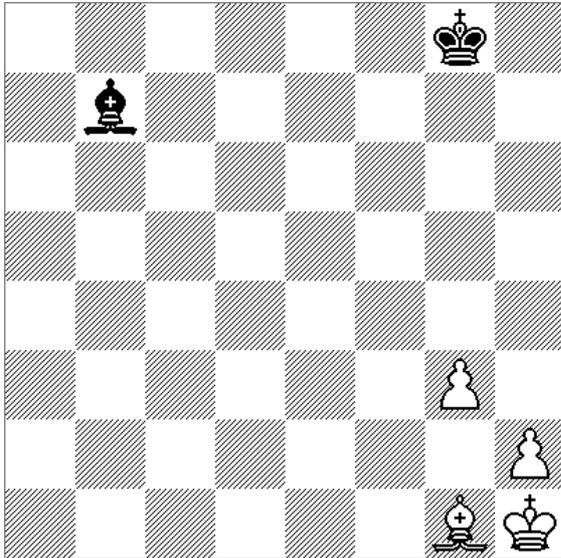
Trait aux Blancs...

20



Les Noirs jouent et gagnent

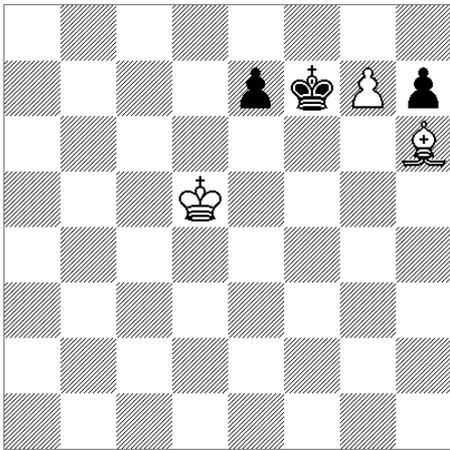
Mats avec un Fou



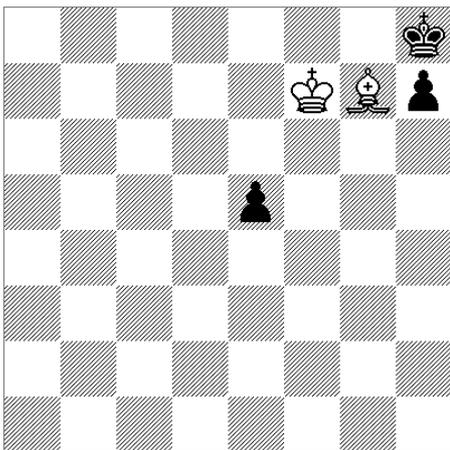
1. f4 e5 2. fxe5 d6 3. exd6 Fxd6 4. Cf3 g5
5. h3?? Fg3 mat

Exemple :

Etude de Troitzky

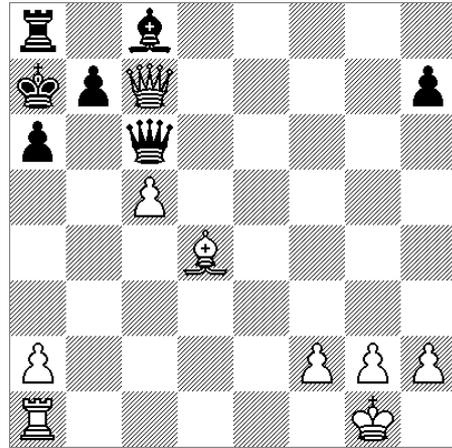


1. g8D+ ! R xg8 2. Re6 Rh8 3. Rf7 e5
4. Fh6 mat !



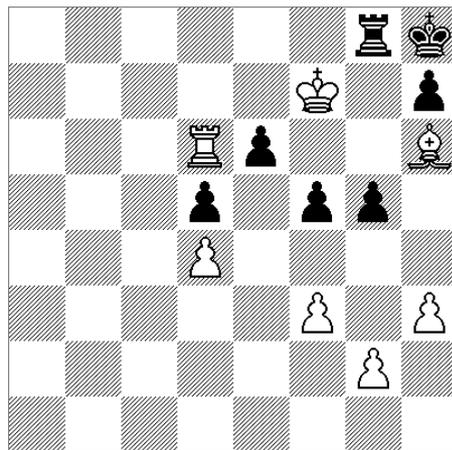
Exercices :

21



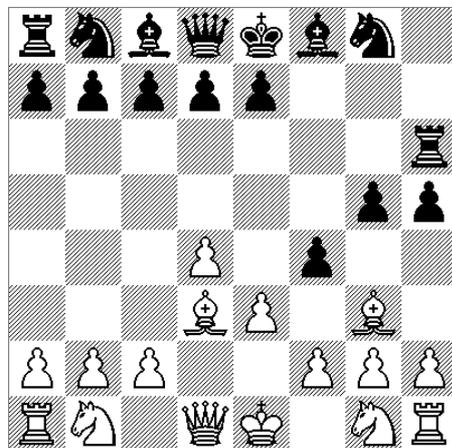
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups

22



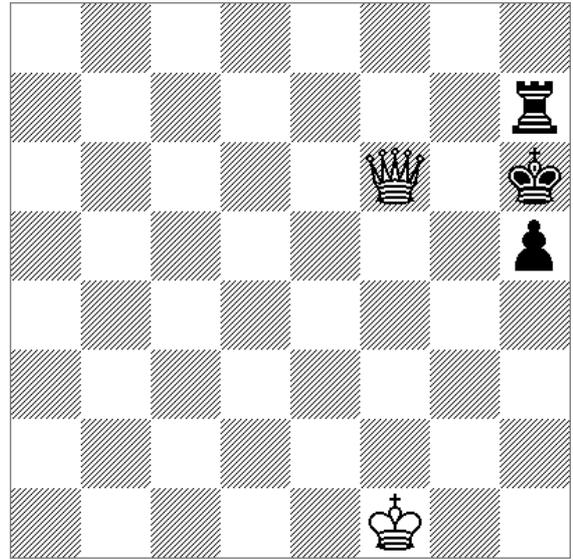
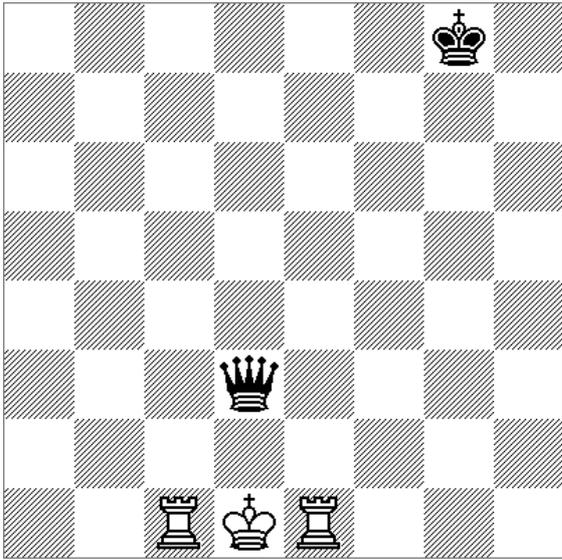
Trait aux Blancs

23



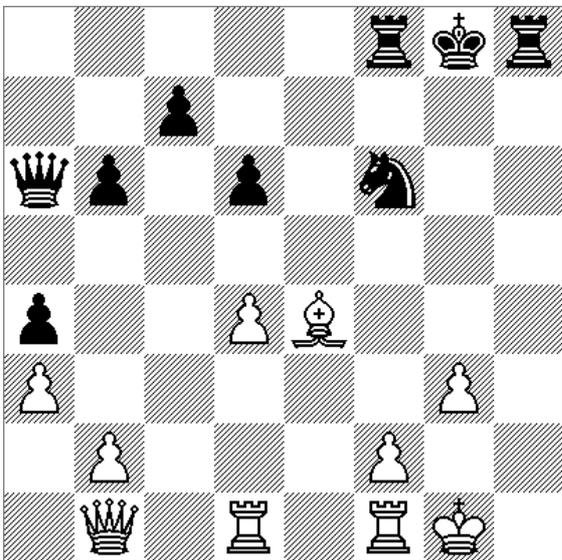
Trait aux Blancs

Le mat des épaulettes

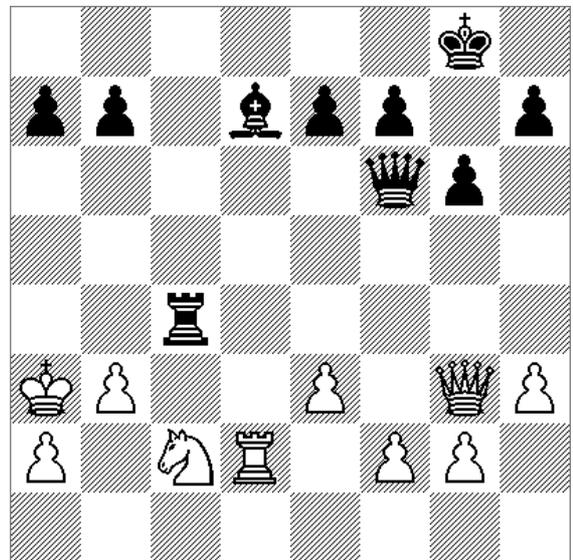


Exercices :

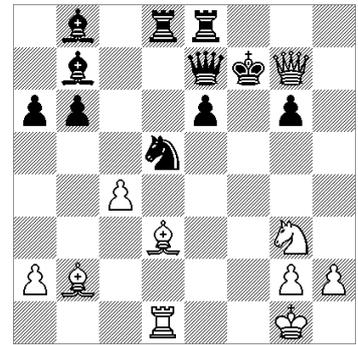
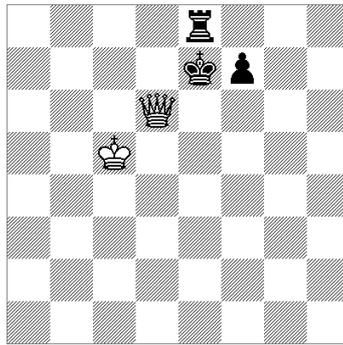
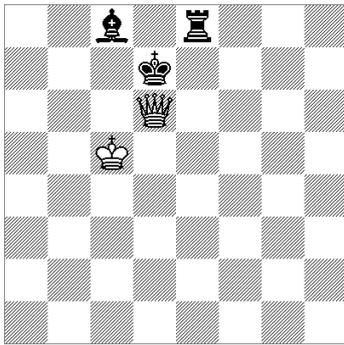
24



25



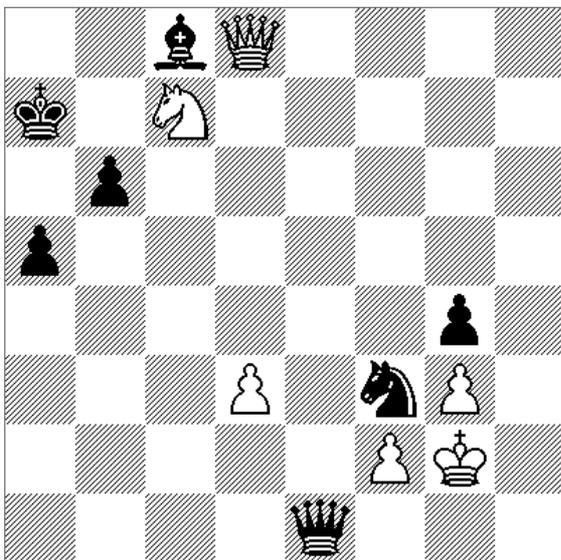
Le mat du guéridon



Exercices

26

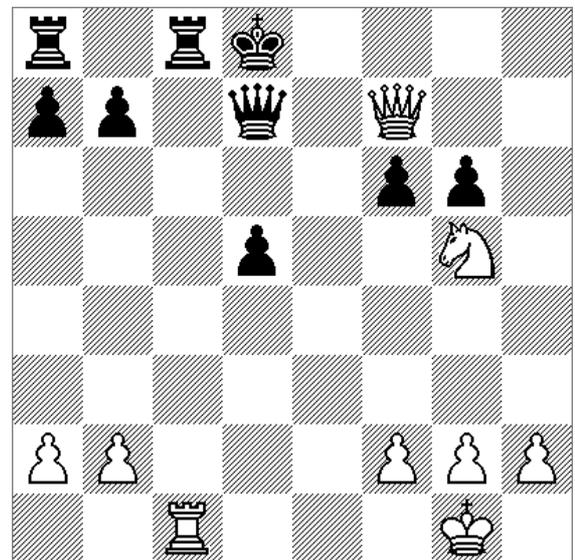
Fin d'une étude de Stamma



Trait aux Blancs : mat en trois

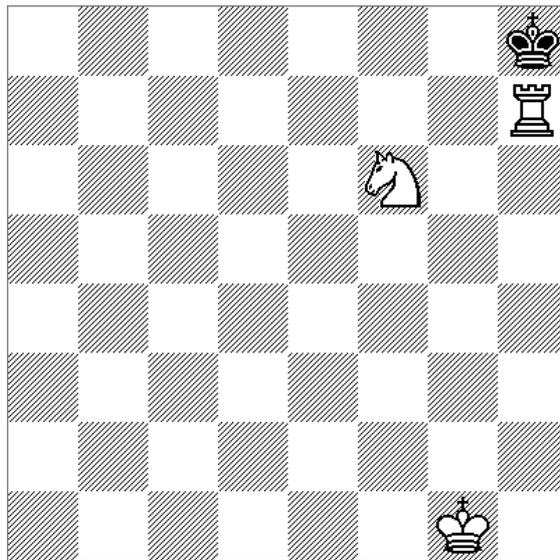
27

Steinitz – Bardeleben, Hastings 1895

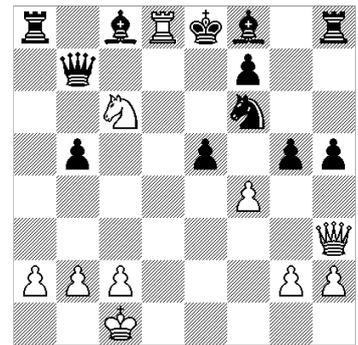
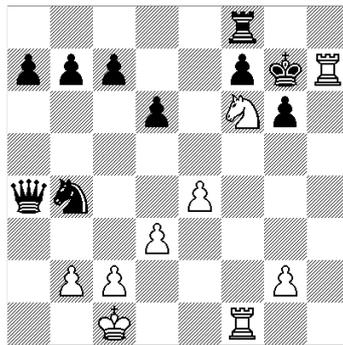
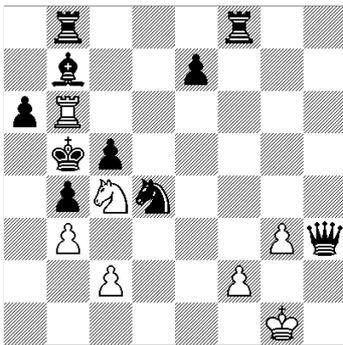


Même énoncé que le précédent

Le mat arabe



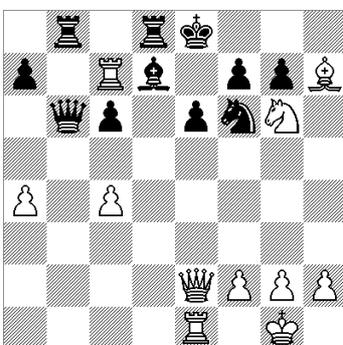
Variations



Exercices

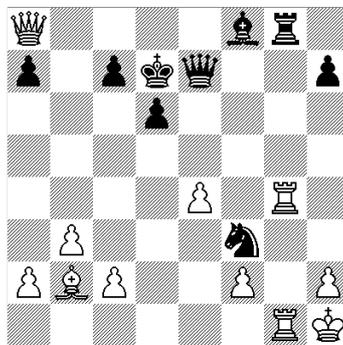
30

Trait aux Blancs : mat en 3



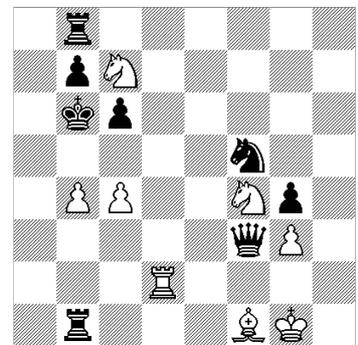
31

Les Noirs jouent et gagnent

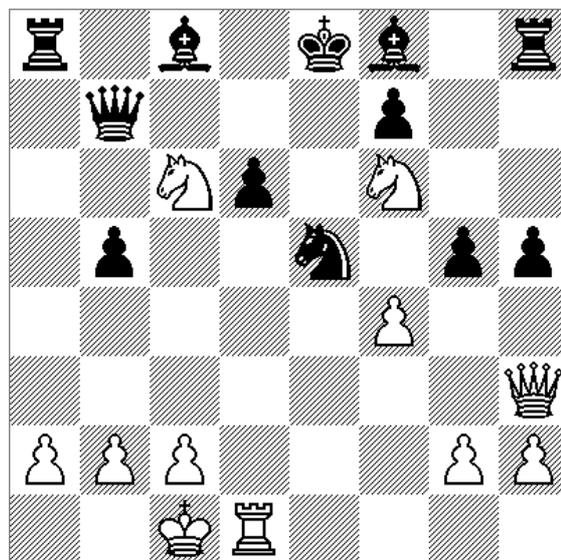
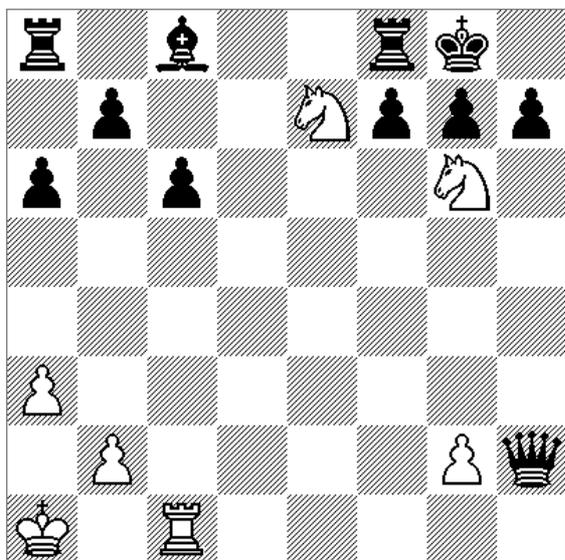
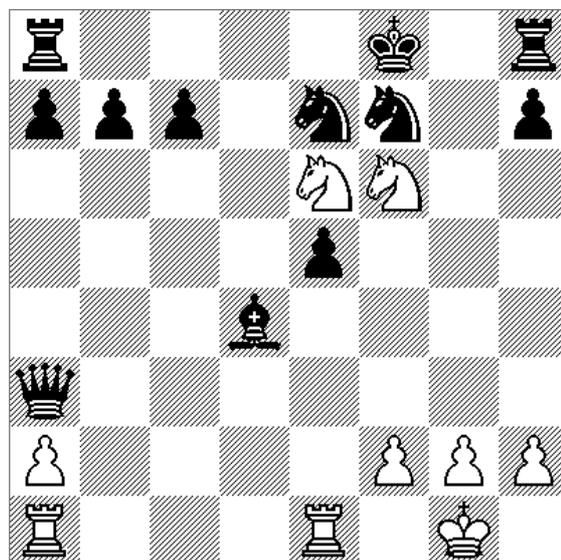
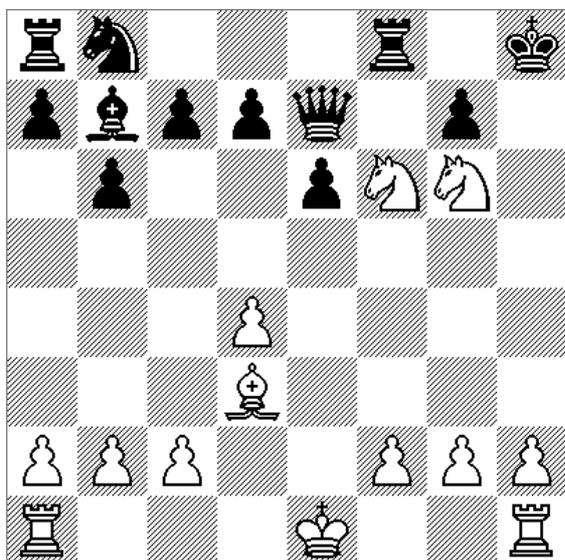


32

Trait aux Blancs : mat en 3



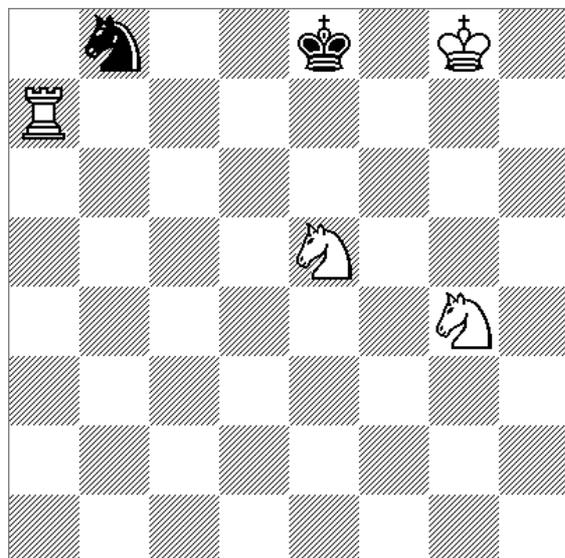
Mats avec deux Cavaliers



Exemple

Problème d'Alfred de Musset

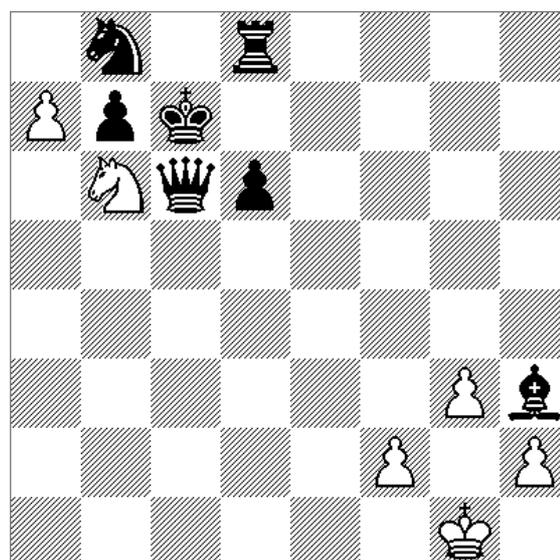
Les Blancs jouent et font mat en 3 coups



1. **Td7 !** (menace Cf6 mat) 1 ... Cxd7
2. **Cc6!!** (Zugzwang) Cd7 joue
3. **Cf6** mat

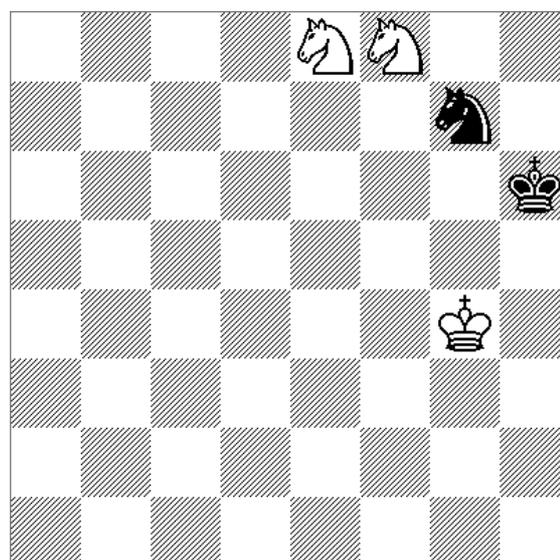
Exercices

33



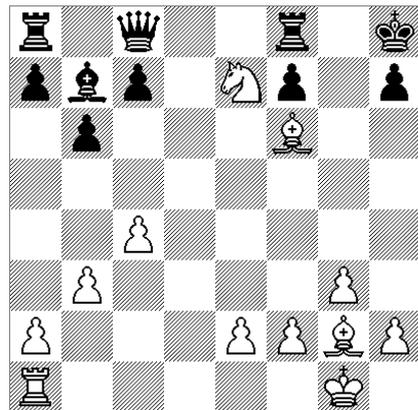
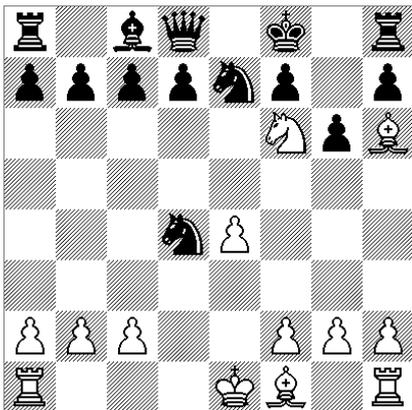
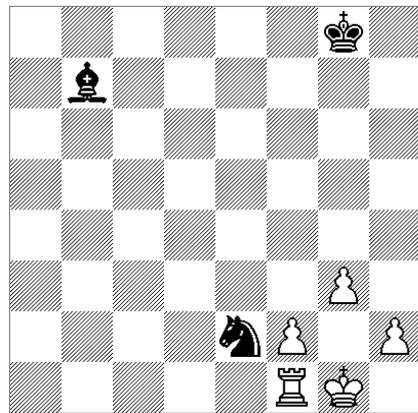
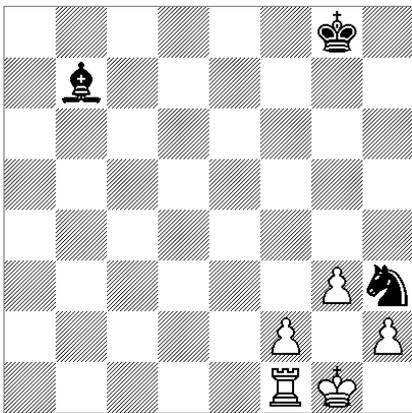
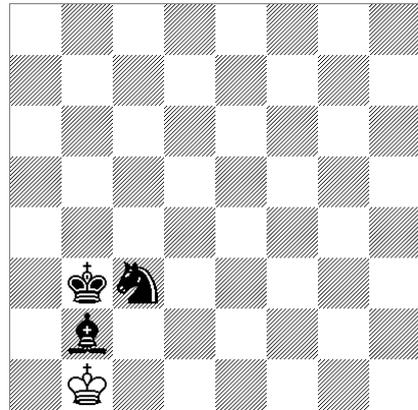
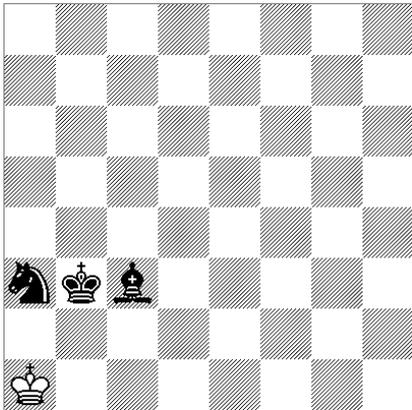
Trait aux Blancs...

34



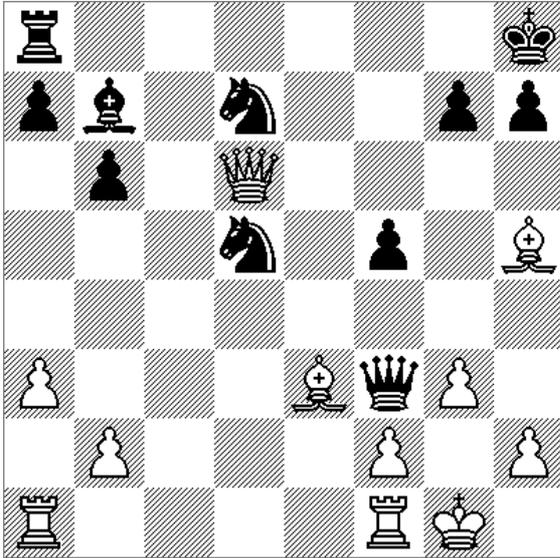
Les Blancs jouent et matent en deux coups

Mats avec Fou et Cavalier



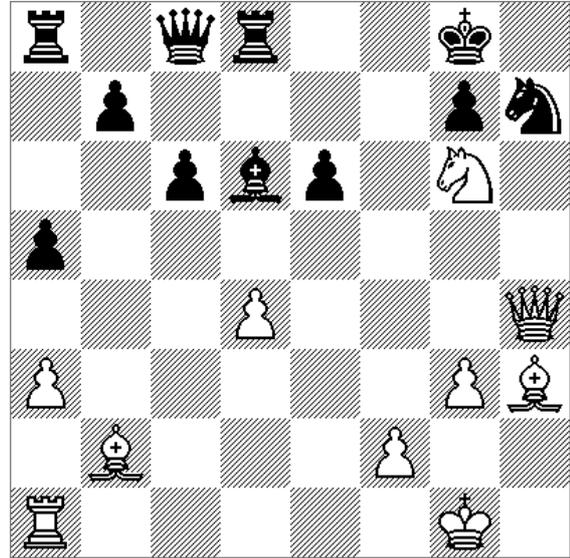
Exercices

35



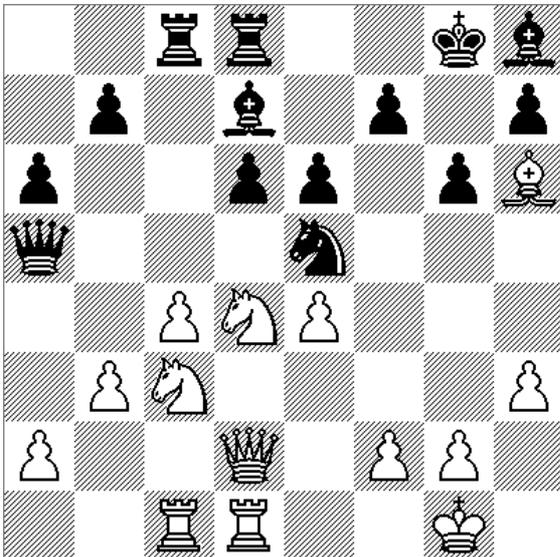
Les Noirs au trait matent en trois coups

37



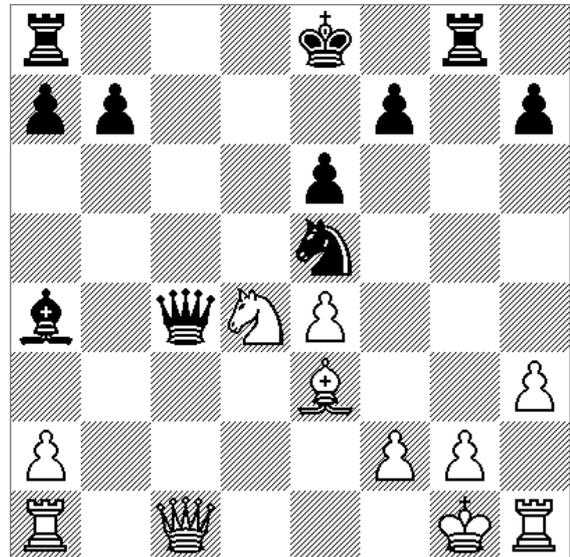
Les Blancs jouent et gagnent

36



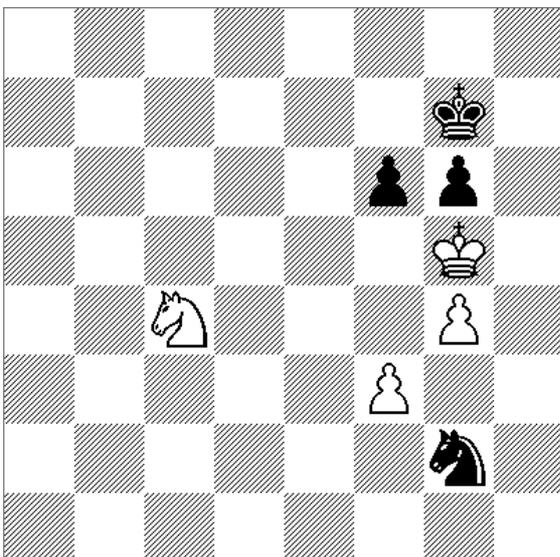
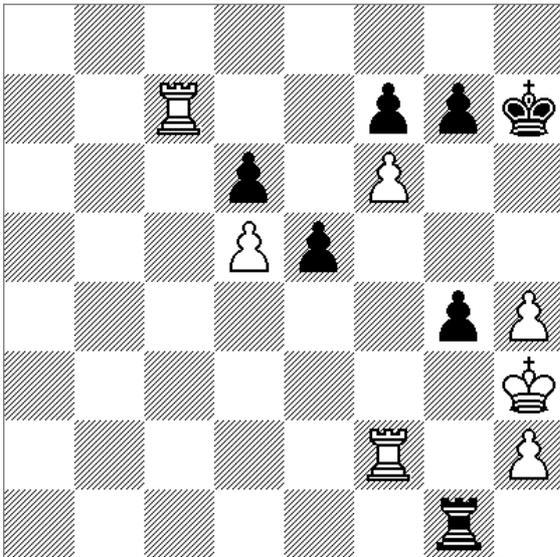
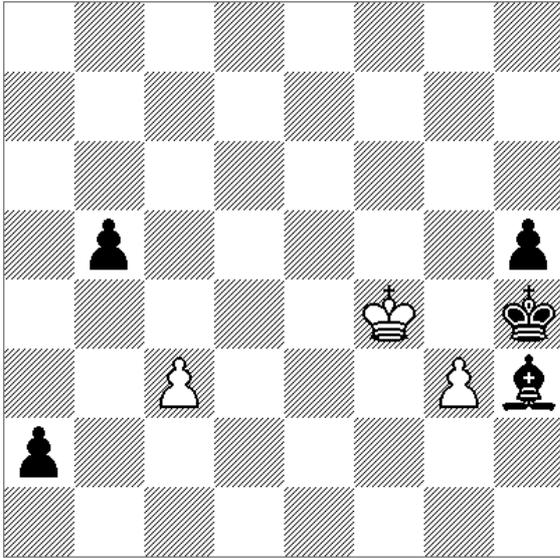
Les Blancs jouent et gagnent

38



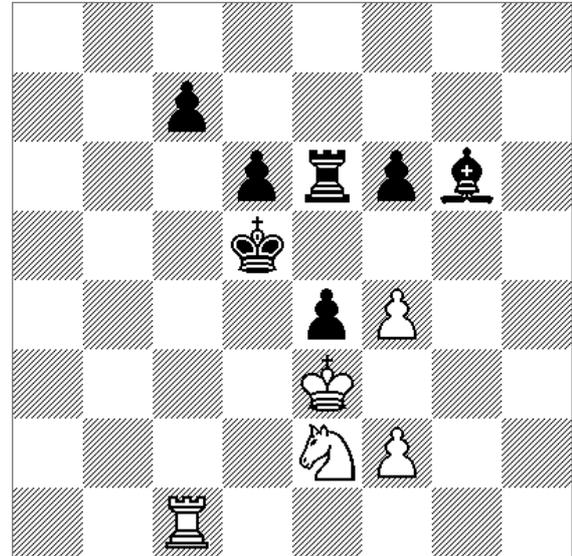
Les Noirs jouent et gagnent

Mats avec un pion



Exemple :

Le mat du placard

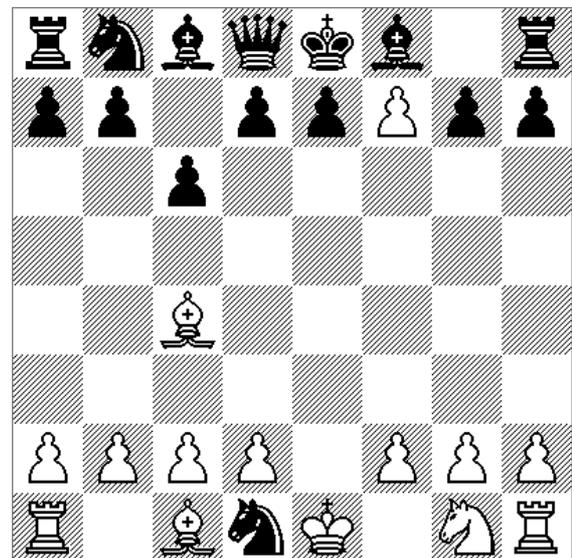


Les Blancs jouent et gagnent

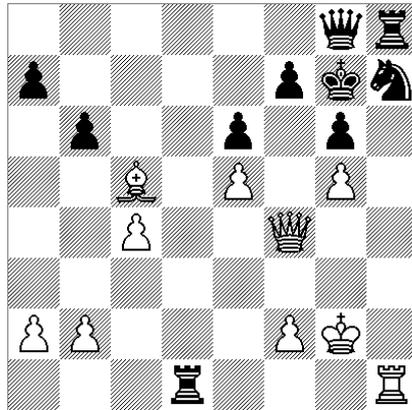
1.f5! (fourchette et dégagement de la case f4) **1...Fxf5** **2.Cf4+** **Re5** **3.Td1!** (menace Td5 mat) **3...c6** **4.Td5+!** **cxd5** **5.Cd3+!** (dégagement de la case f4 et déviation du pion noir e4) **5...exd3** **6.f4 #**

Une miniature, jouée en 1975 :

1.e4 Cf6 **2. e5 Cd5** **3. Fc4 c6** **4. Cc3 Cxc3**
5. e6?! Cxd1?? **6. exf7 mat !**

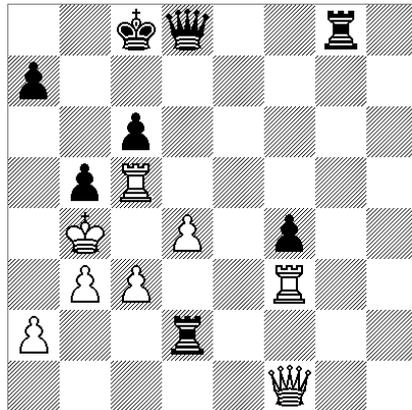


39



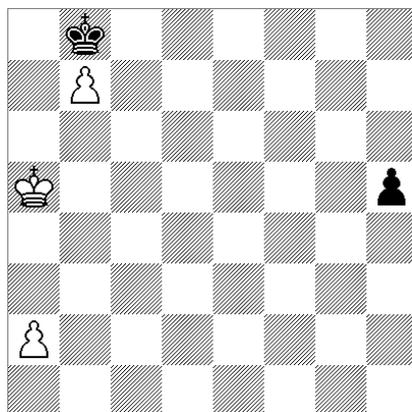
Trait aux Blancs – mat en deux coups

40



Les Noirs jouent et font mat en 3 coups

41



Les Blancs jouent et gagnent