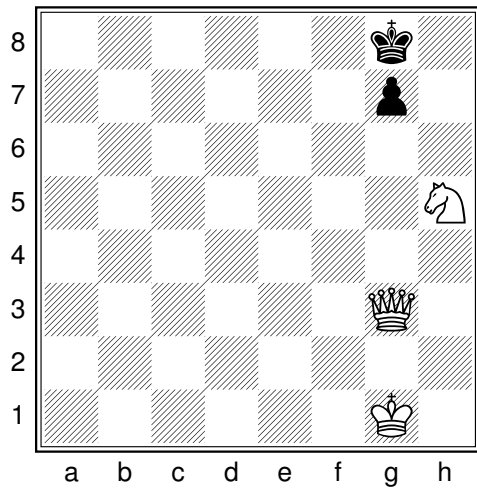
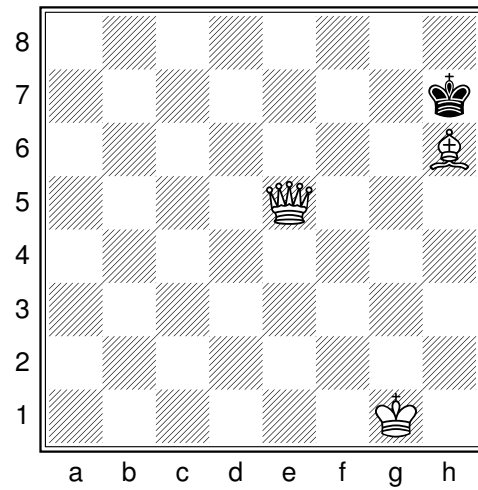
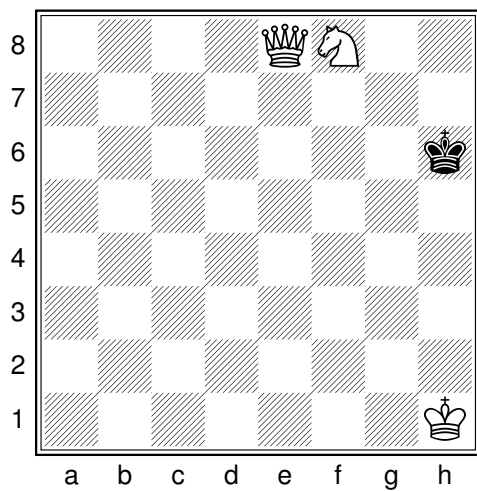
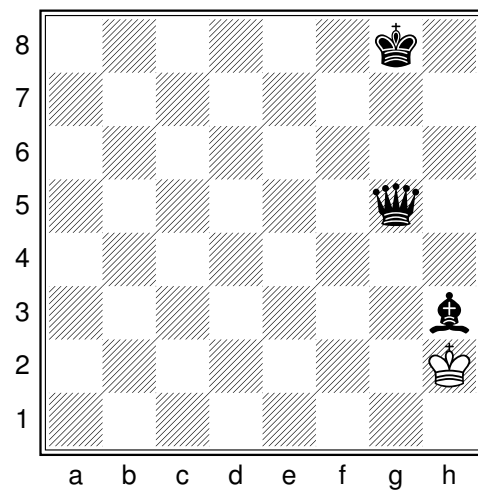
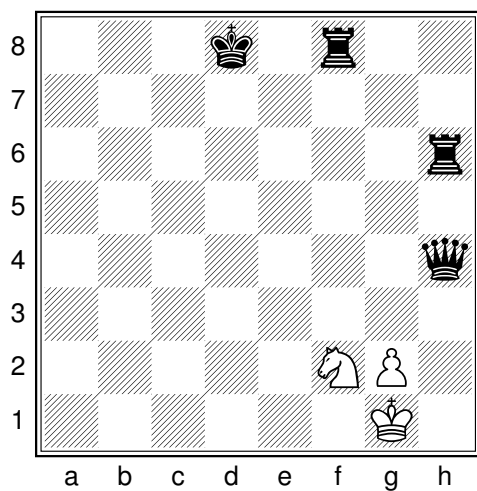
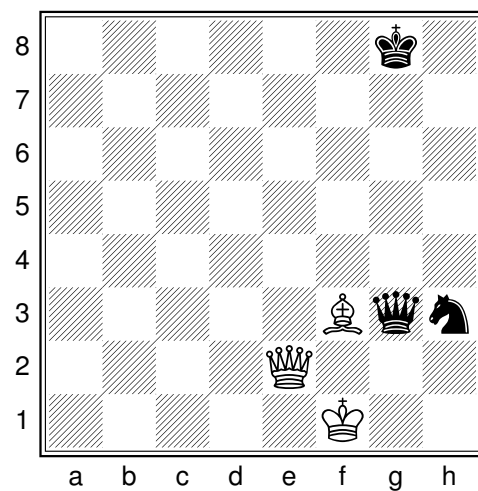


**Diag. 2** - Trait aux Blancs**Diag. 3** - Trait aux Blancs**Diag. 4** - Trait aux Blancs**Diag. 5** - Trait aux Noirs**Diag. 6** - Trait aux Noirs**Diag. 7** - Trait aux Noirs

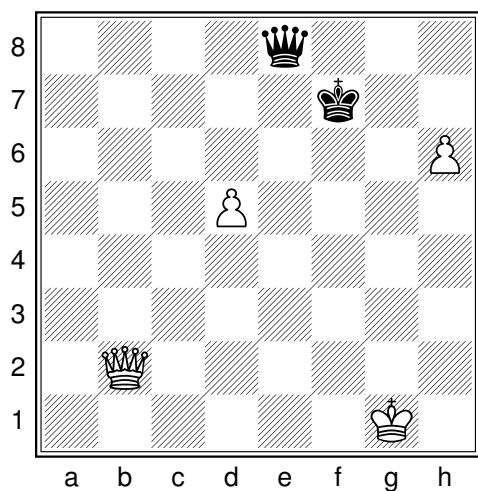
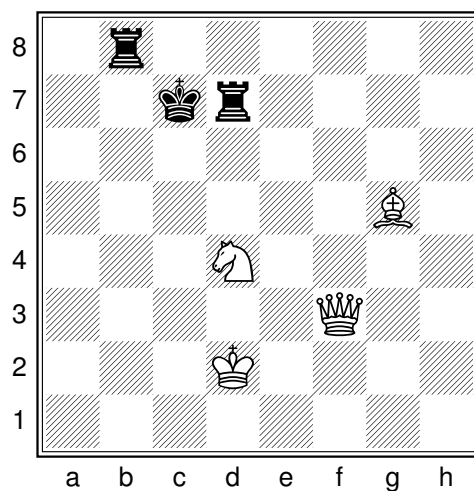
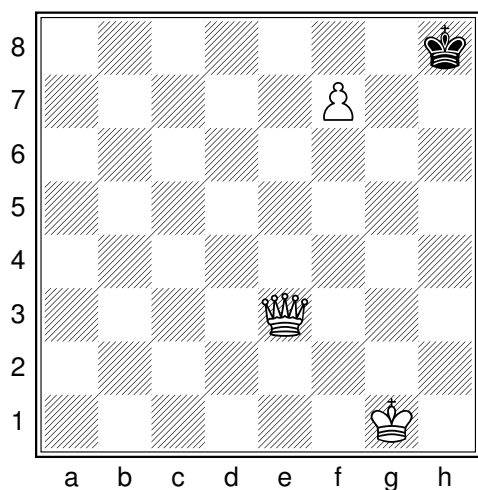
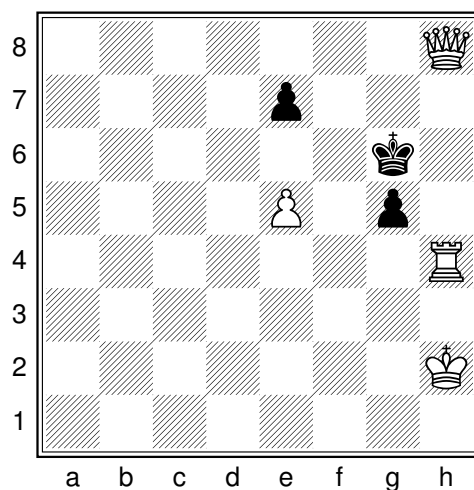
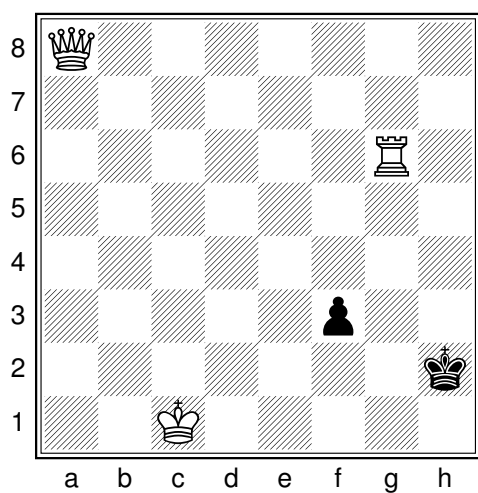
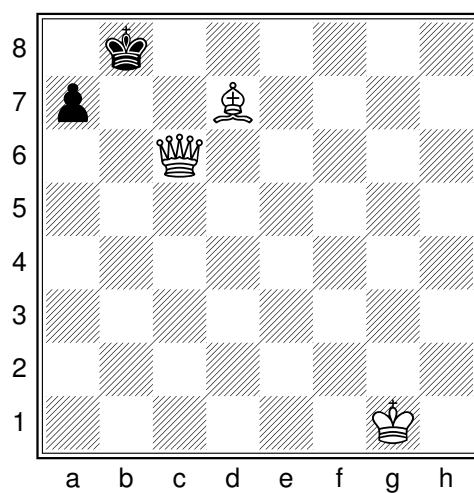
**Diag. 8** - Trait aux Blancs**Diag. 9** - Trait aux Blancs**Diag. 10** - Trait aux Blancs**Diag. 11** - Trait aux Blancs**Diag. 12** - Trait aux Blancs**Diag. 13** - Trait aux Blancs

Diagramme 2

1. ♖b8+ peut-être paré par 1... ♔f7 ou ♔h7

1... ♘f6+ peut-être paré par 1... ♔f8, ♔f7, ♔h8 et ♔h7. Notons que les Noirs ne peuvent pas prendre le Cavalier à cause du clouage du pion par la Dame.

Le coup qui mate est 1. ♖xg7#

Diagramme 3

Les Blancs ont de nombreuses façons de faire échec avec leur Dame : en e7, c7, f5, e4 (dans tous les cas les Noirs peuvent parer l'échec par exemple en prenant le Fou), et en h8 (dans ce cas les Noirs peuvent prendre la Dame).

Le coup qui mate est 1. ♖g7#

Diagramme 4

Ici aussi les Blancs peuvent faire de nombreux échecs avec la Dame : en h5 (les Noirs prennent la Dame), en e6, c6, e3 (les Noirs peuvent fuir dans tous les cas).

Le coup qui mate est 1. ♖g6#

Diagramme 5

Cet exercice est similaire aux précédents, avec de nombreux échecs possibles de la Dame noire.

Le coup qui mate est 1... ♖g2#

Diagramme 6

Les Noirs peuvent faire échec en jouant 1... ♖h2+ (les Blancs disposent de 2. ♔f1, seul coup) ou en jouant 1... ♖h1+ (les Blancs disposent de 2. ♘xh1, seul coup).

Le coup qui mate est 1... ♖xh2#

Diagramme 7

Les Noirs peuvent faire échec avec la Dame en jouant 1... ♖xh3+, ♖f2+, ♖g2+ ou ♖e1+. Dans tous ces cas, les Blancs peuvent parer l'échec en prenant la Dame.

Les Noirs matent en jouant 1... ♖g1#

Diagramme 8

Les Blancs peuvent faire échec avec leur Dame en b7, en f2 (dans les deux cas le Roi noir peut fuir) ou en f6 (mais le Roi noir peut prendre la Dame).

Le coup qui mate est 1. ♖g7#. Les Noirs ne peuvent pas prendre la Dame, qui est protégée par le pion, ni fuir en e6 (la case est protégée par le pion blanc) ou en e8 (la case est occupée par la Dame noire).

Diagramme 9

Les Blancs disposent de nombreux échecs non seulement avec leur Dame mais aussi avec le Cavalier (en b5 ou en e6) et avec leur Fou (en f4 et d8).

Le coup qui mate est 1. ♖c6# : le Roi ne peut ni prendre la Dame ni fuir en d8 (à cause du Fou).

Diagramme 10

Les Blancs peuvent faire échec avec leur Dame en e8, e5, d4 ou h3 (le Roi noir à une case de fuite dans tous les cas). Ils peuvent aussi faire échec en jouant 1. f8 ♖+ ou 1. f8 ♗+ mais le Roi noir peut fuir en h7.

Le coup qui mate est **1.♔h6#** . Le Roi ne peut pas fuir en g8 à cause du pion blanc.

Diagramme 11

Les Blancs peuvent faire échec en jouant ♖h6 , ♔h6 , ♔h5 , ♔g8 , ♔e8 ou ♔g7 . Dans tous ces cas, le Roi noir peut au moins fuir en f5. Les Blancs peuvent aussi faire échec en jouant 1.♕f6 , mais les Noirs peuvent prendre la Dame avec leur pion.

Le coup qui mate est **1.♕h7#** . La Dame eest protégée, et empêche la fuite du Roi en f7 ou f5.

Diagramme 12

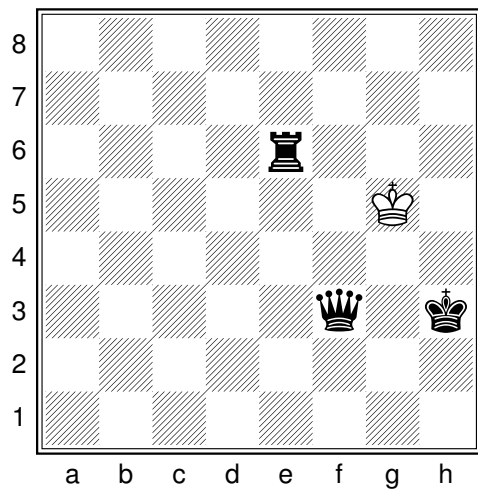
Les Blancs peuvent faire échec avec la Tour en g2 (mais le pion noir peut la prendre) ou en h6 (mais le Roi noir peut fuir sur la colonne g). Les Blancs peuvent aussi faire échec avec leur Dame en a2 ou b8, mais le Roi noir peut fuir en h1 ou h3.

Le coup qui mate est **1.♕h8#** . La Dame contrôle toute la colonne h pendant que la Tour empêche le Roi de fuir sur la colonne g.

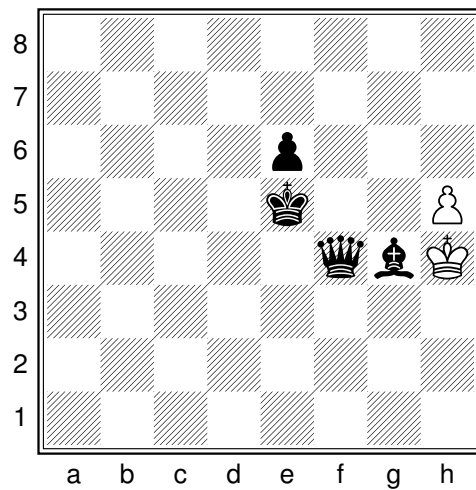
Diagramme 13

Les Blancs peuvent faire échec avec leur Dame en a8, b7, c7 ou b6, mais les Noirs peuvent prendre la Dame. Ils peuvent aussi faire échec avec la Dame en b5, mais le Roi noir peut fuir en c7.

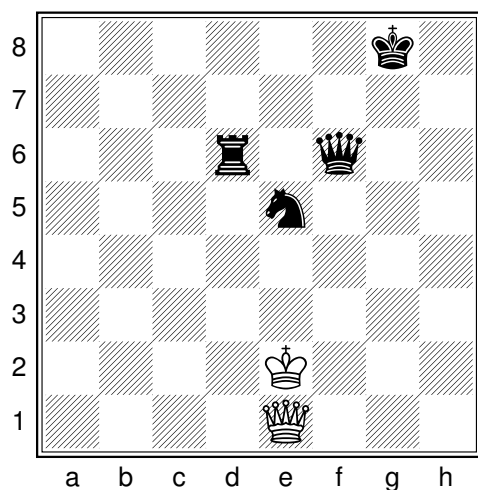
Le coup qui mate est **1.♕c8#**



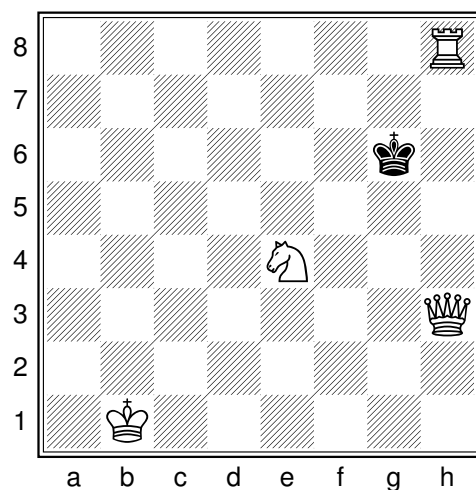
Diag. 14 - Trait aux Noirs



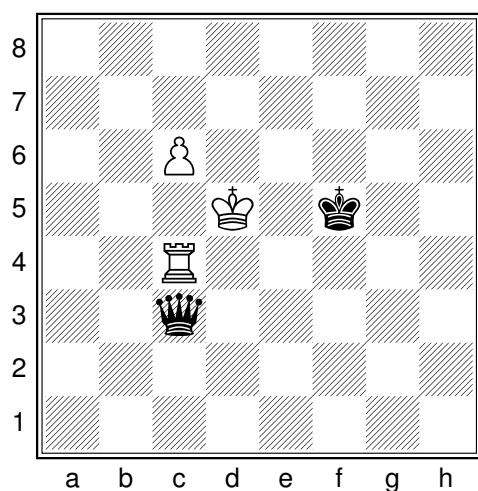
Diag. 15 - Trait aux Noirs



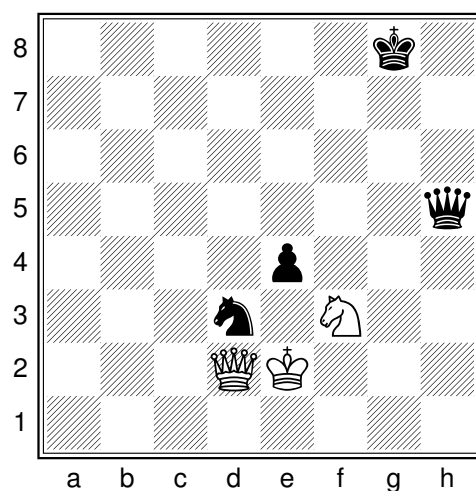
Diag. 16 - Trait aux Noirs



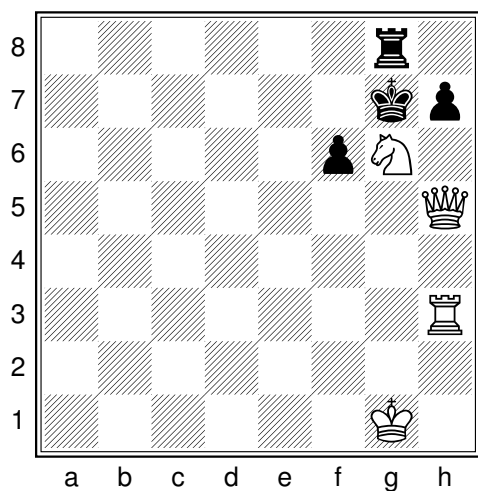
Diag. 17 - Trait aux Blancs



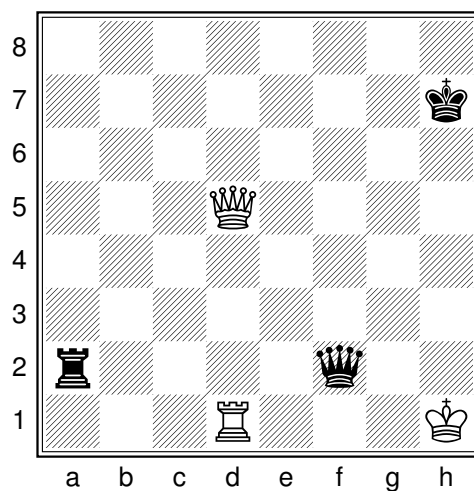
Diag. 18 - Trait aux Noirs



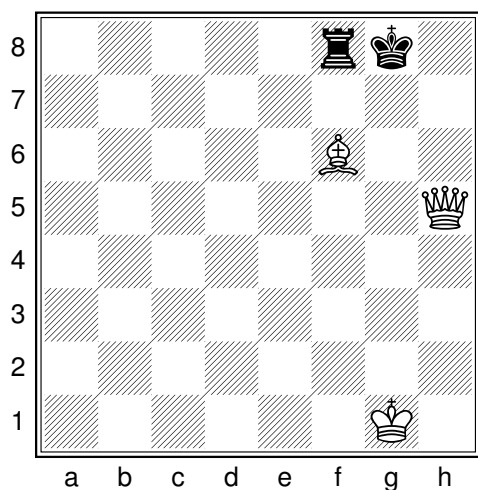
Diag. 19 - Trait aux Noirs



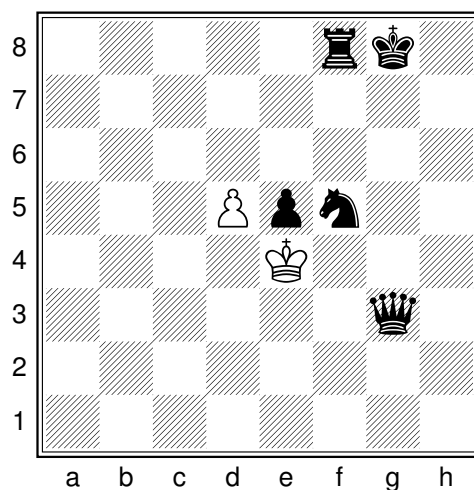
Diag. 20 - Trait aux Blancs



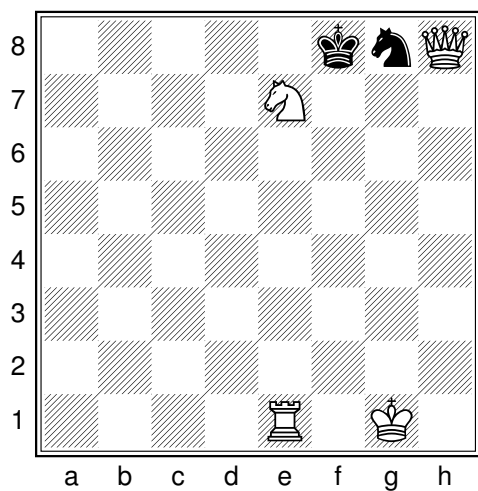
Diag. 21 - Trait aux Noirs



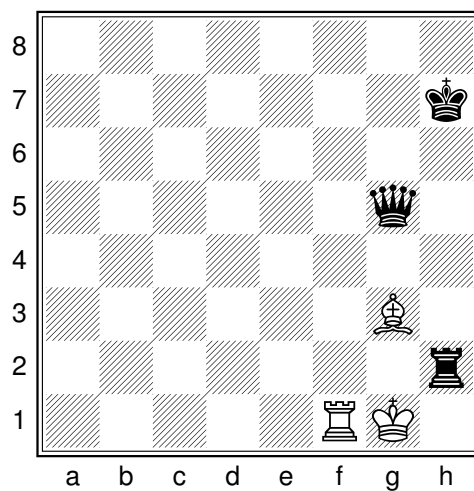
Diag. 22 - Trait aux Blancs



Diag. 23 - Trait aux Noirs



Diag. 24 - Trait aux Blancs



Diag. 25 - Trait aux Noirs

Diagramme 14

Les Noirs ont deux façons de faire échec avec la Tour et 9 façons de faire échec avec la Dame. Les avez-vous toutes vues ?

Le coup qui mate est **1...♔g4#**

Diagramme 15

Les Noirs peuvent faire échec avec leur Dame en g5 ou g3 (dans les deux cas les Blancs peuvent prendre la Dame) ou en h2, f2 ou f6 (dans les trois cas les Blancs peuvent prendre le Fou). Les Blancs peuvent aussi faire échec à la découverte en bougeant le Fou.

Le coup qui mate est **1...♕f5#** car le Fou continue à contrôler la case de fuite h3.

Diagramme 16

Les Noirs peuvent faire échec en mettant leur Tour en d2 et avec leur Dame en f3, f2 et f1.

Le coup qui mate est **1...♔f3#**. La Dame est protégée par le Cavalier et le Roi blanc ne peut pas fuir sur la colonne d à cause de la Tour noire.

Diagramme 17

Les Blancs peuvent faire échec avec leur Tour en h6 ou g8 (dans les deux cas le Roi peut fuir par exemple en f7). Ils peuvent aussi faire échec de nombreuses façons avec la Dame.

Le coup qui mate est **1.♔h7#**. Remarquez comment la Dame et le Cavalier créent un joli motif géométrique pour contrôler l'ensemble des cases de fuite.

Diagramme 18

Les Noirs peuvent faire échec avec leur Dame en a5, d2, d3, d4, f3 ou en prenant la Tour en c4.

Le coup qui mate est **1...♔e5#**. Remarquez comment le Roi est empêché de fuir en c4 ou c6 à cause de ses propres pièces.

Diagramme 19

Les Noirs peuvent faire échec avec leur Cavalier en c1 ou f4. Ils peuvent aussi faire échec avec leur pion en prenant le Cavalier blanc. Ils peuvent faire échec avec leur Dame en h2.

Le coup qui mate est **1...♔xf3#**

Diagramme 20

Les Blancs n'ont que deux façons de faire échec.

La bonne façon est **1.♔xh7#**

Diagramme 21

Les Noirs ont plusieurs façons de faire échec avec leur Dame : en h4 (le Roi blanc peut fuir en g1, seule défense), en e1, f1 ou g1 (la Tour blanche doit prendre la Dame) ou en g2 (cette case est protégée par la Dame blanche).

1.♔h2#

Diagramme 22

Les Blancs peuvent faire échec avec leur Dame en h7, h8, g4, g5, d5

Le coup qui mate est 1.♔g6#

Diagramme 23

Dans cet exemple, les Noirs ont deux façons de faire mat : 1...♘d6# ou 1...♔e3# .
Les aviez-vous vues toutes les deux ?

Diagramme 24

Les Blancs peuvent faire échec avec le Cavalier en g6, avec la Tour en f1, avec la Dame en g7, f6 ou h6

Le coup qui mate est 1.♔xg8#

Diagramme 25

Les Blancs peuvent faire échec avec la Tour en h1 ou h2, et avec la Dame en f3 ou c5

Le coup qui mate est 1...♔xg3#

Comme vous l'avez vu dans ces exemples, la Dame a souvent de nombreux coups pour faire échec. Souvent, le coup qui mate est le coup qui amène la Dame le plus près du Roi adverse. En effet, une Dame sur une case adjacente au Roi adverse contrôle cinq des huit cases de fuite.