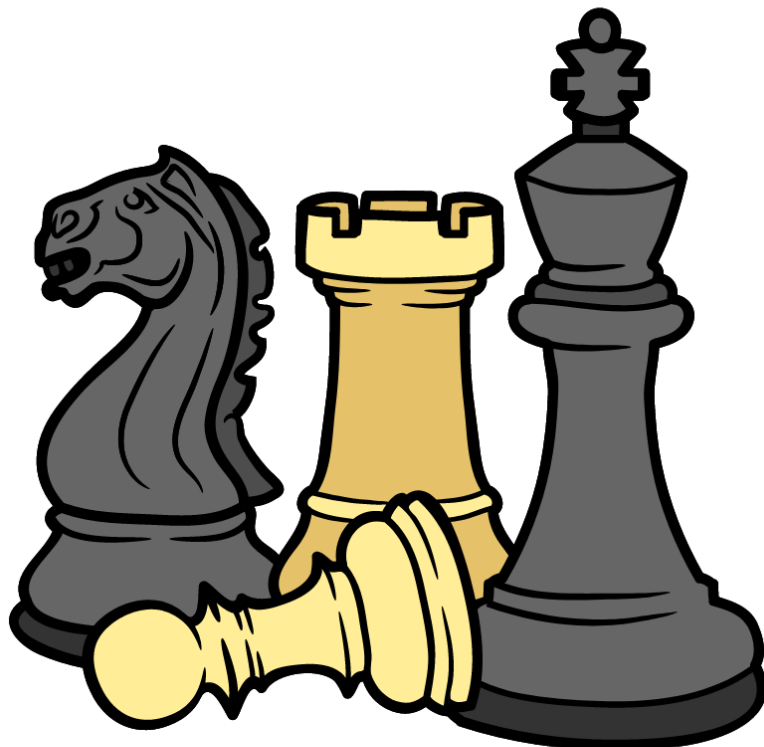




# Les échecs



FICHER N° 2



Prénom.....



# LA FOURCHETTE

Une fourchette est une combinaison spectaculaire qui te permet à l'aide d'une Pièce d'attaquer plusieurs Pièces adverses. La palme d'or revient au Cavalier : c'est lui qui pratique, avec le plus de dextérité, ce thème bien connu du joueur de combinaisons.

Pour chaque diagramme, trouve une façon pour les Blancs de faire une fourchette.

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_

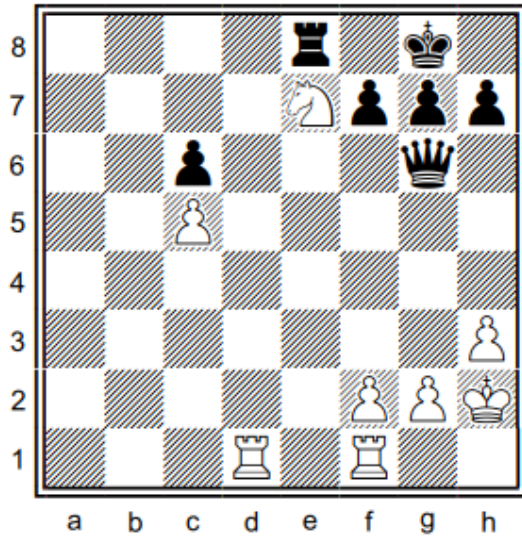
5 \_\_\_\_\_

6 \_\_\_\_\_

Nom :

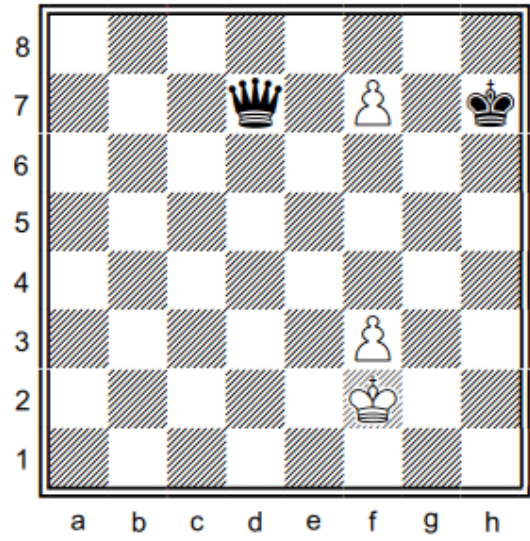
# LA FOURCHETTE - EXERCICES

**1**



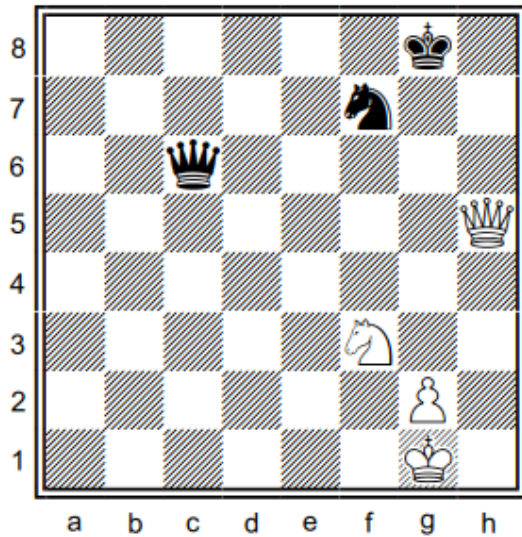
Les Blancs viennent de jouer Ce7+. Est-ce un bon coup ? Oui  Non   
 Pourquoi ? \_\_\_\_\_

**2**



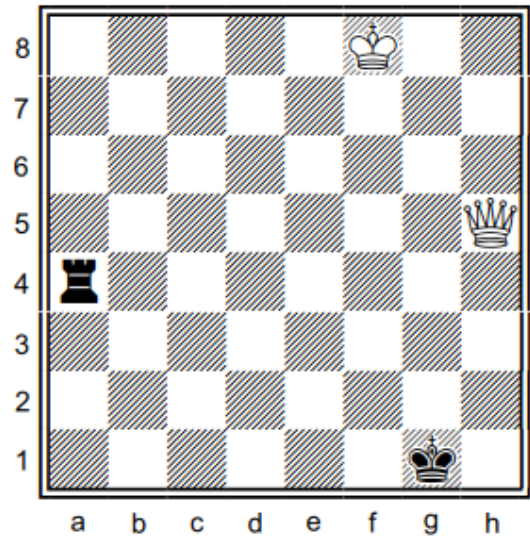
Trouve le coup le plus fort pour les Blancs.  
 \_\_\_\_\_

**3**



Les Blancs peuvent faire une jolie combinaison finale en se servant du thème de la fourchette. Comment ?  
 \_\_\_\_\_

**4**

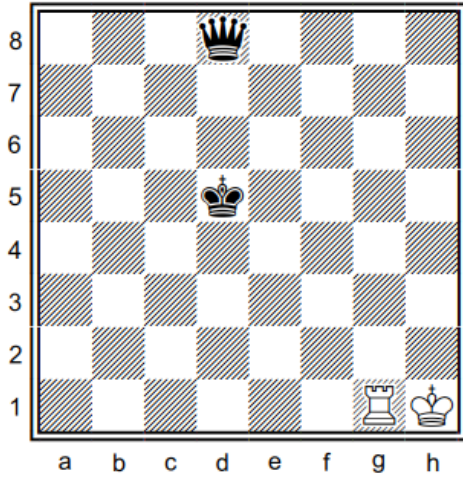


Quel est le coup qui permet aux Blancs de capturer la Tour noire ? \_\_\_\_\_

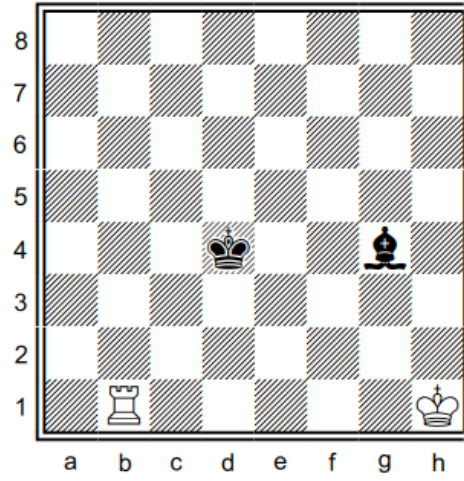


# L'ENFILADE - EXERCICES

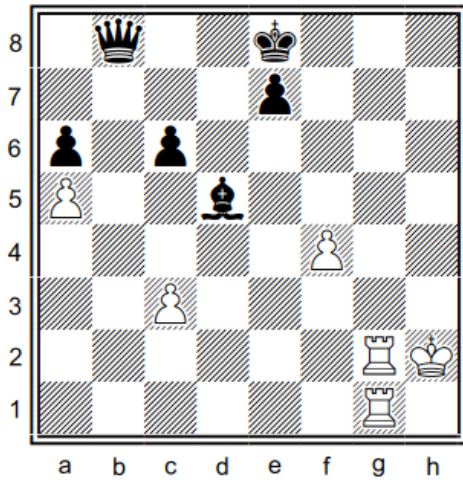
**Les Blancs jouent et gagnent une Pièce grâce à l'enfilade. Comment ?**



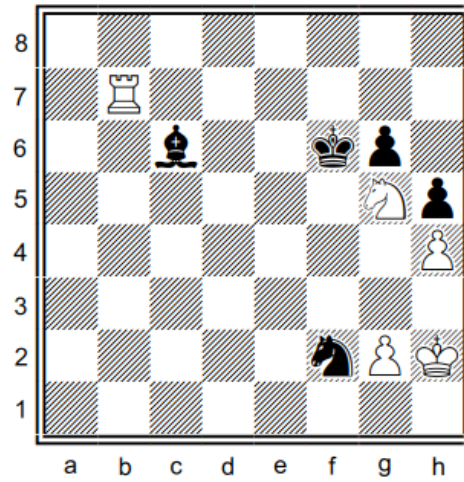
1. \_\_\_\_\_



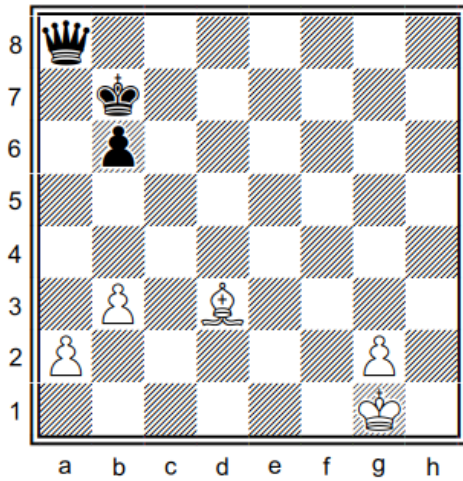
2. \_\_\_\_\_



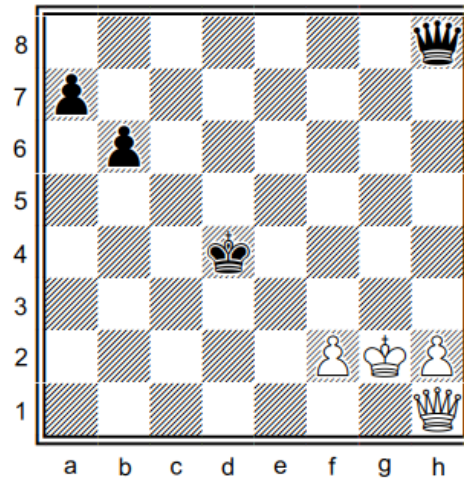
3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_



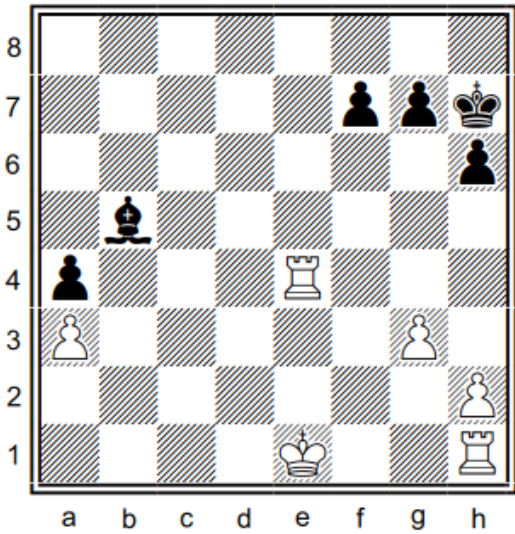
5. \_\_\_\_\_



6. \_\_\_\_\_

# L'ENFILADE - EXERCICES bis

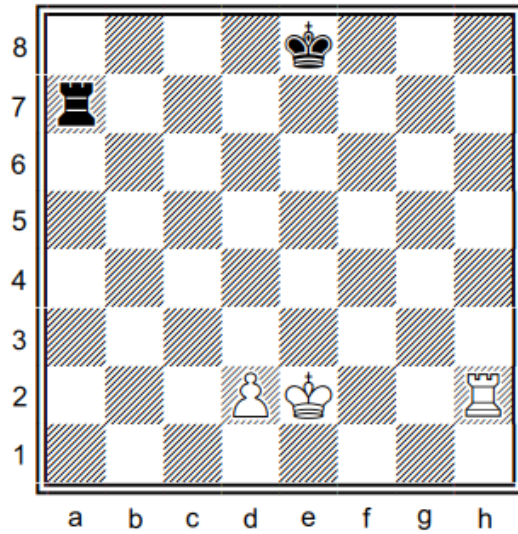
**1**



Le Roi n'est pas la seule pièce sujette à une enfilade. Quelle enfilade les Noirs ont-ils leur disposition ?

1. \_\_\_\_\_

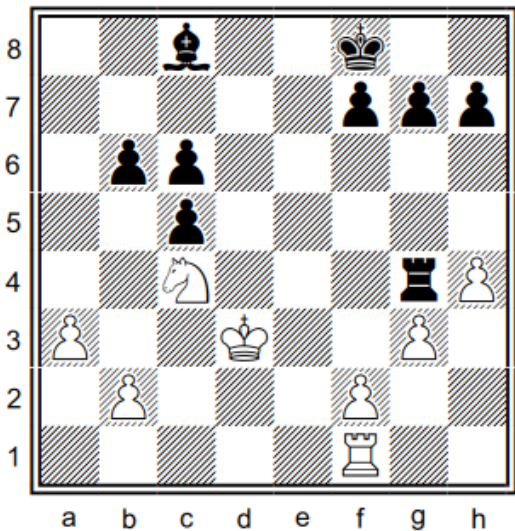
**2**



Comment les Blancs peuvent-ils gagner la Tour noire en 3 coups ?

2. \_\_\_\_\_

**3**



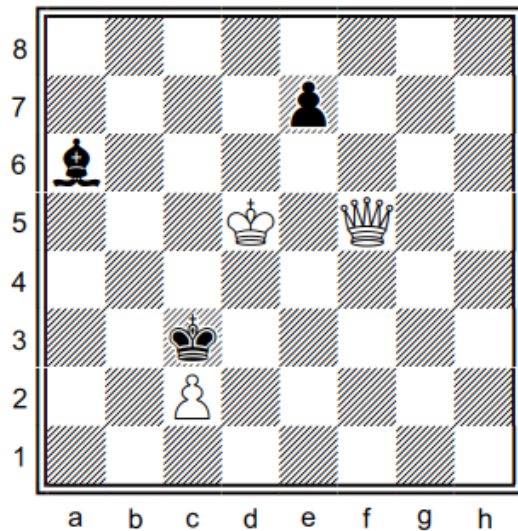
Comment les Noirs peuvent-ils gagner une pièce à l'aide d'une combinaison basée sur l'enfilade ? Notez la suite de coups

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

**4**



Comment les Noirs peuvent-ils gagner la Dame en 3 coups ? Notez la suite de coups

1. \_\_\_\_\_

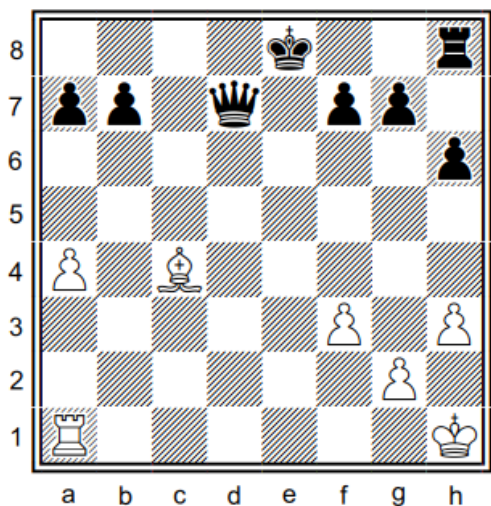
2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_



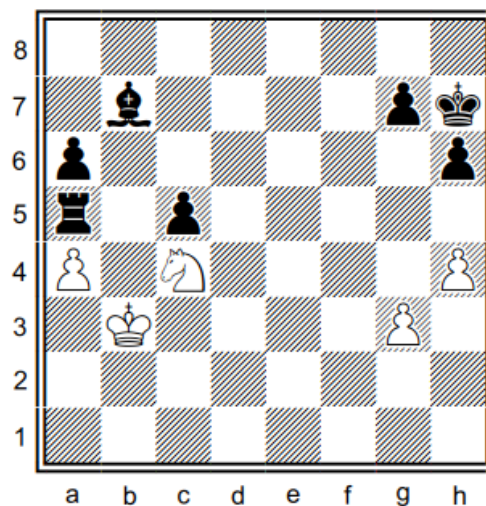
## LE CLOUAGE - EXERCICES

**1**



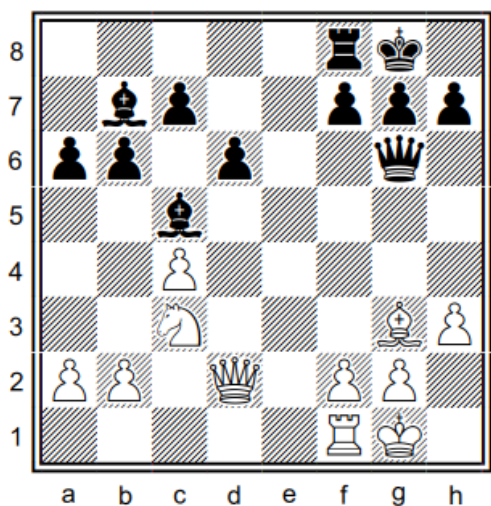
1- Que jouer pour piéger la Dame noire ?

**2**



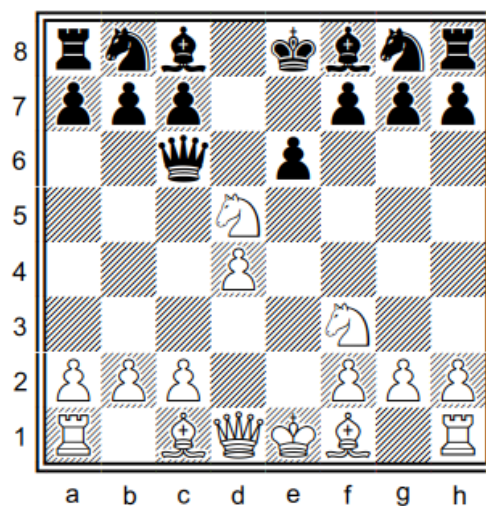
2- La Tour noire est capturée.  
Comment empêcher sa perte ?

**3**



3- Les Noirs jouent et gagnent une Pièce.

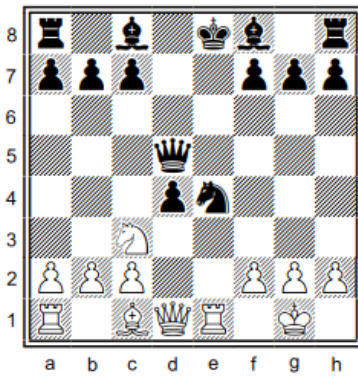
**4**



4- Que faire pour piéger la Dame noire ?  
Clouage, attraction et fourchette !

# LE CLOUAGE - EXERCICES

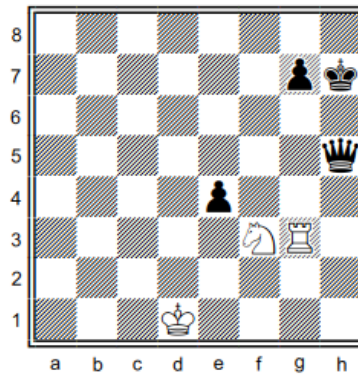
1



Est-ce que le Cavalier noir a le droit de prendre le Cavalier blanc sans danger ?

OUI  NON

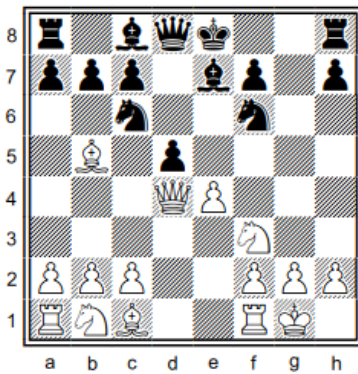
2



Est-ce que le Cavalier blanc a le droit de se libérer de l'action de la Dame ?

OUI  NON

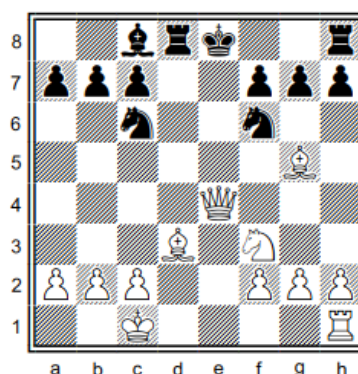
3



Est-ce que le Cavalier noir peut prendre la Dame blanche sans danger ?

OUI  NON

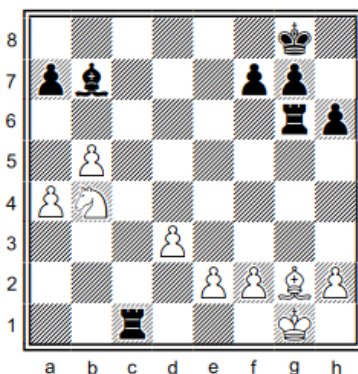
4



Est-ce une bonne idée de prendre la Dame blanche avec le Cavalier noir f6 ?

OUI  NON

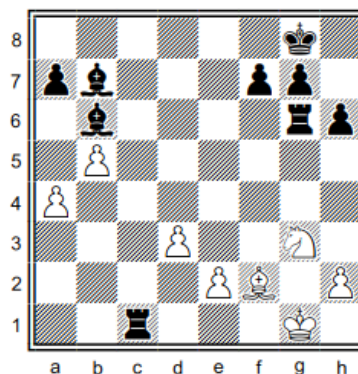
5



Est-ce que le Fou blanc g2 peut « couvrir » l'Échec de la Tour noire c1 sans danger ?

OUI  NON

6



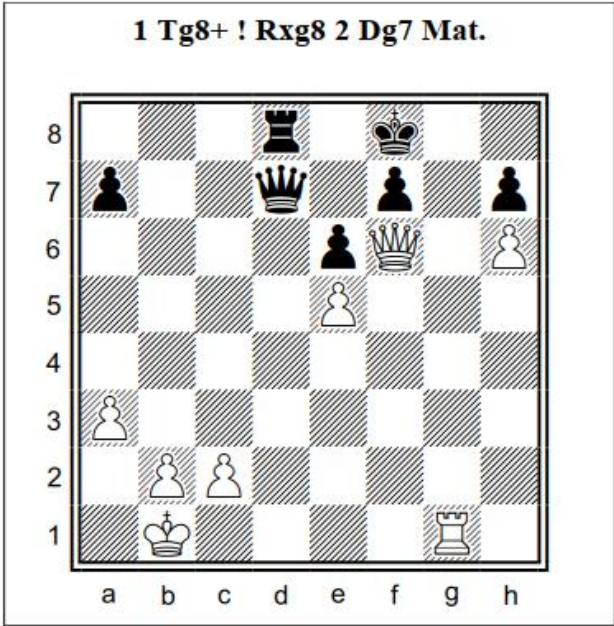
Est-ce que le Fou blanc f2 peut « couvrir » l'Échec de la Tour noire c1 sans danger ?

OUI  NON

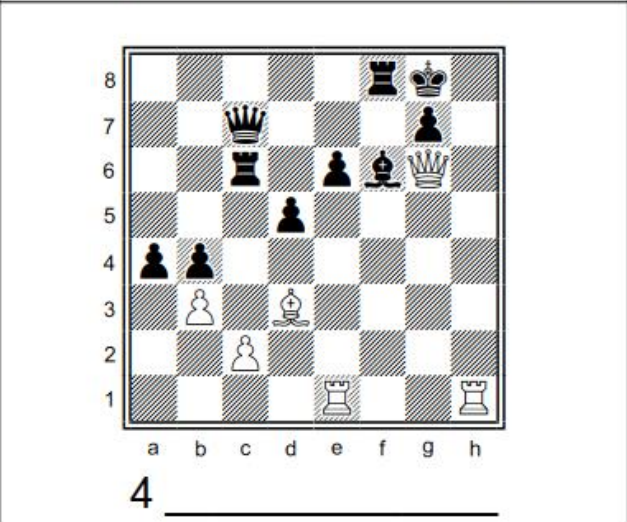
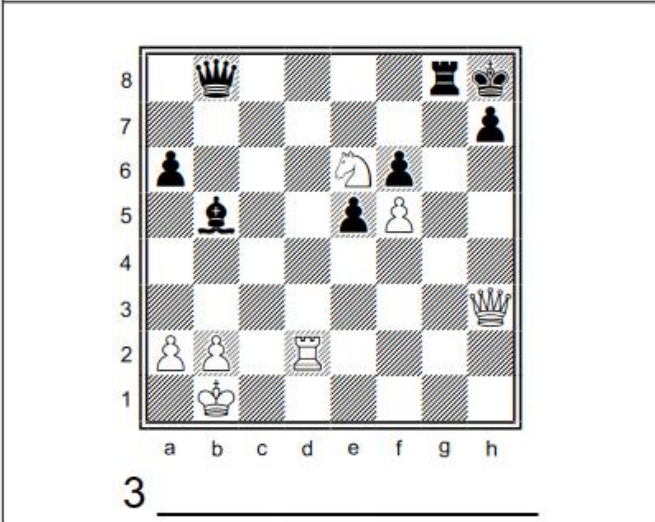
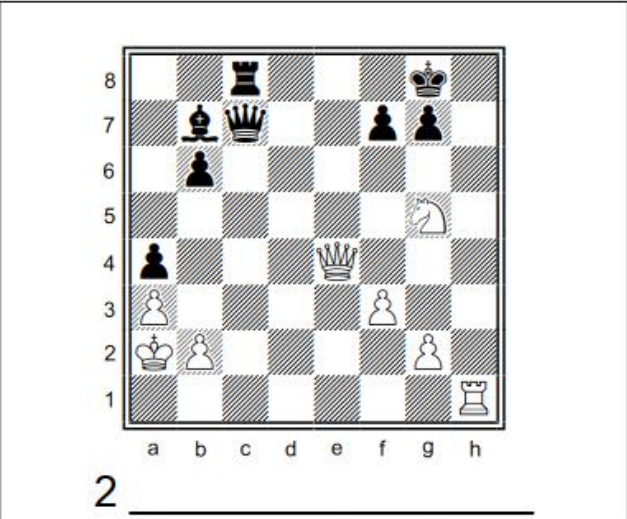
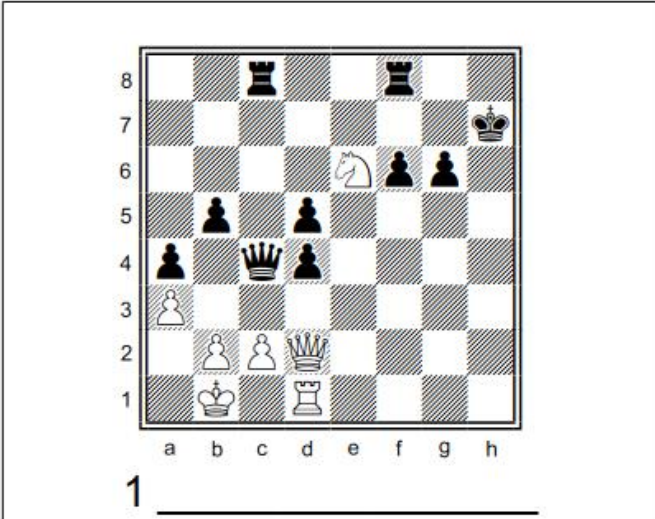


# LE SACRIFICE D'ATTRACTION

Il s'agit d'attirer le Roi adverse, ou une Pièce, sur une case fatale (Mat ou gain matériel). Si le Roi Noir était en g8 tu pourrais le mater. Un beau sacrifice va l'amener sur la case de sa mort...



**Essaie de réaliser d'autres belles attractions !**

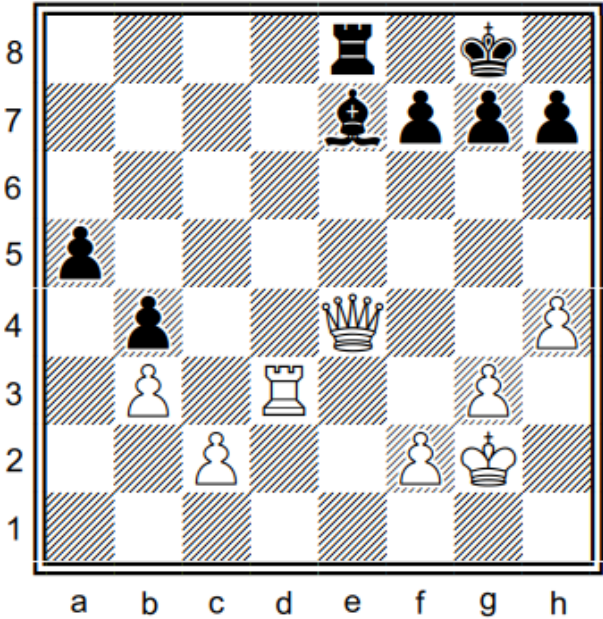




## LE SACRIFICE DE DEVIATION

Le sacrifice de déviation est une arme tactique très courante dans l'arsenal du joueur d'attaque. Il s'agit de forcer une Pièce adverse à se déplacer afin de, soit mater le Roi adverse, soit de gagner du matériel de manière décisif. Dans l'exemple ci-dessous, les Blancs jouèrent :

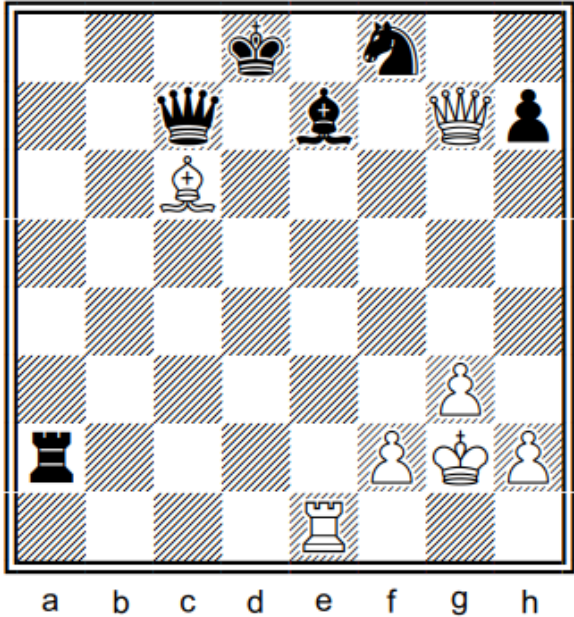
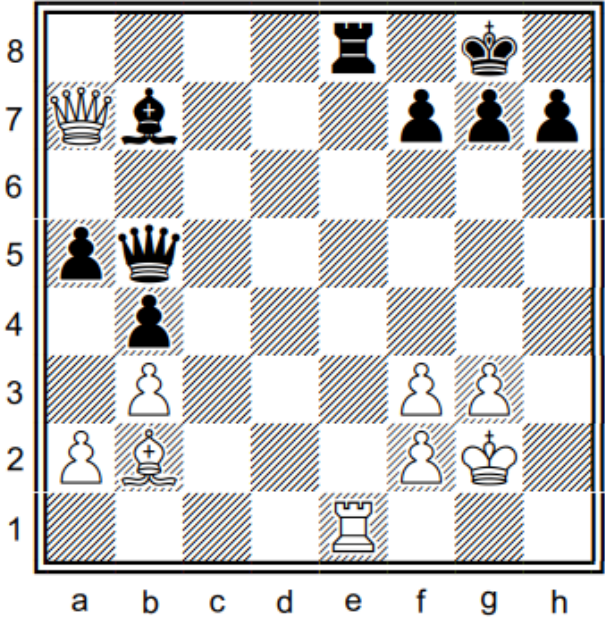
**Un sacrifice de déviation !**  
**1. Dxe7 ! et Si Txe7 2. Td8+ Te8 3. Txe8 Mat.**



**Essaie de réaliser d'autres belles déviations !**

1 \_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_



# TACTIQUE 14

## LE SACRIFICE DE DÉVIATION - SURCHARGE

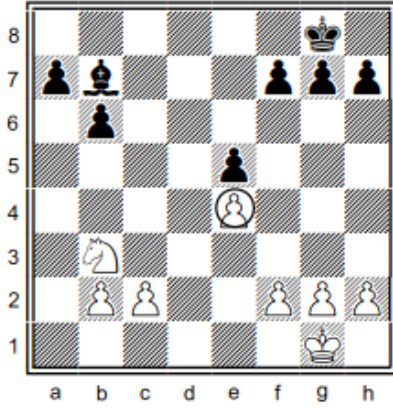
Le sacrifice de déviation est souvent accompagné d'une surcharge. Essaie de réaliser de belles déviations dans les quatre positions suivantes : les Blancs jouent et gagnent !

1 _____	2 _____
3 _____	4 _____
	Mat en deux coups

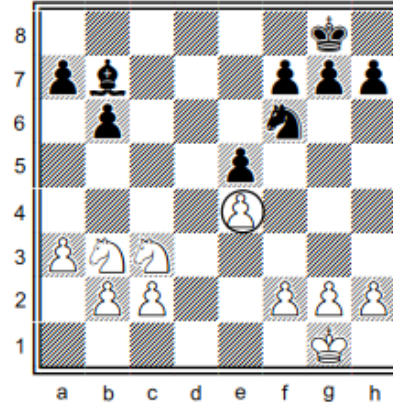


# NOMBRE D'ATTAQUANTS ET DE DEFENSEURS - EXERCICES

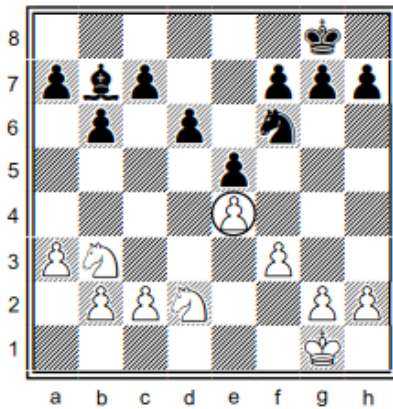
Comptez le nombre de Pièces noires qui attaquent la Pièce blanche encerclée, et comptez aussi le nombre de Pièces blanches défensives. Dites maintenant (par OUI ou par NON) si les Noirs gagnent du matériel en prenant la Pièce sur cette case.



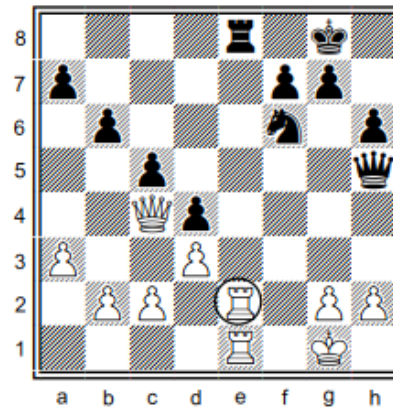
**1** OUI  NON



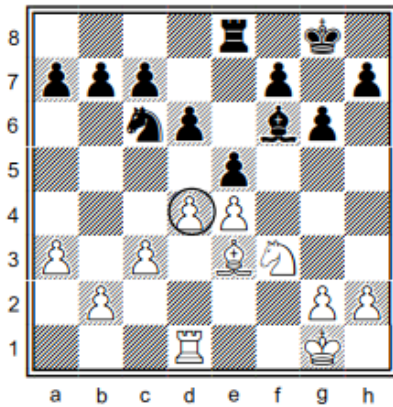
**2** OUI  NON



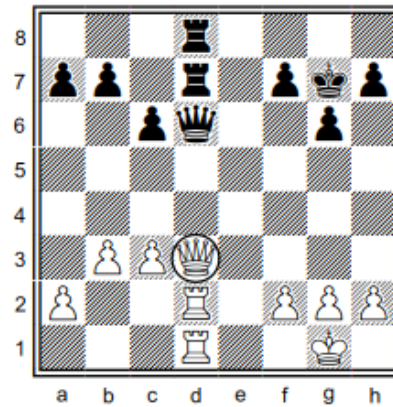
**3** OUI  NON



**4** OUI  NON



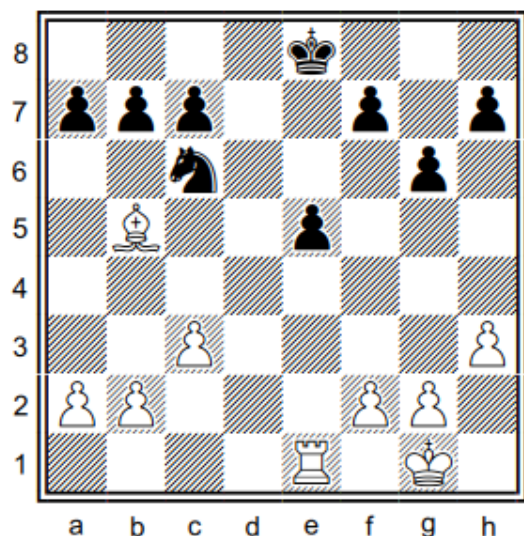
**5** OUI  NON



**6** OUI  NON

# NOMBRE D'ATTAQUANTS ET DE DEFENSEURS - EXERCICES Bis

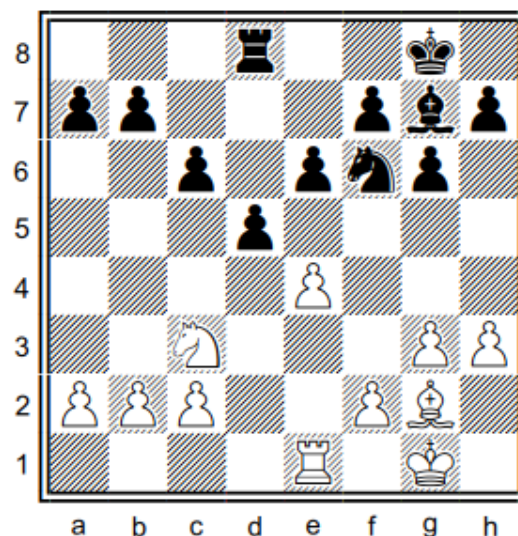
1



Est-ce bon pour les Blancs de capturer le Pion e5 ?

OUI  NON

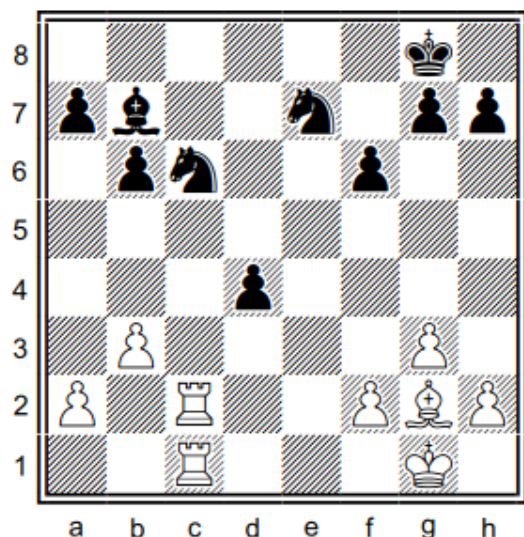
2



Les Blancs attaquent 3 fois le Pion d5. Peuvent-ils gagner du matériel ?

OUI  NON

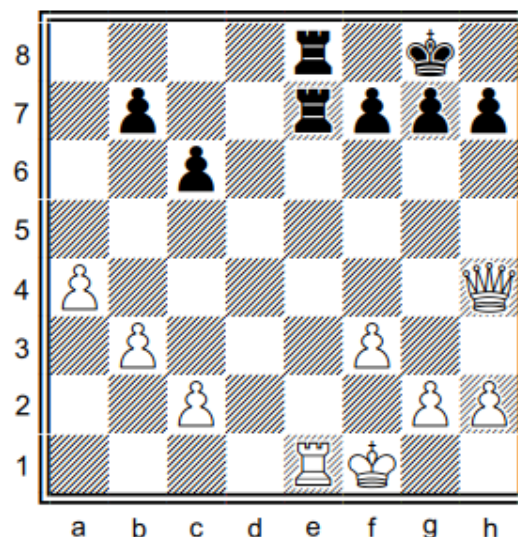
3



Est-ce que l'attaque des Blancs est suffisante sur la case c6 pour gagner du matériel ?

OUI  NON

4



Est-t-il bon de prendre la Tour blanche e1 ?

OUI  NON



