

# Neuf armes tactiques pour gagner aux échecs



Chess Miche

# 1. Le clouage

Une pièce clouée est une pièce menacée qui ne peut plus se déplacer où elle veut.



Clouage absolu, les Blancs gagnent.  
Le Cavalier ne peut pas bouger à cause de son Roi en g7.



Clouage relatif, le Cc5 peut bouger,  
mais les Noirs vont perdre leur Dame.

## 2. L'attaque double

On réussit une attaque double (une fourchette) quand on attaque deux pièces de l'adversaire en même temps avec la même pièce.



Les Blancs viennent de jouer  $Cxc7+$ .  
Attaque à la fois le Roi et la Tour.



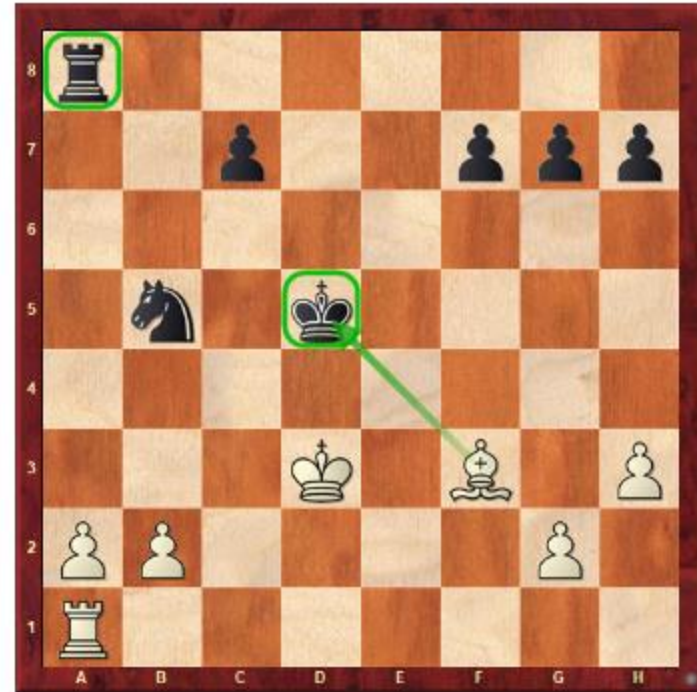
Les Blancs viennent de jouer  $Fe5$  !  
Attaque en même temps les deux Tours noires.

### 3. L'enfilade

Une enfilade est l'attaque de deux pièces sur la même ligne.



Les Blancs viennent de jouer Ta-d1 !  
Les Noirs vont perdre soit leur Cavalier ou  
bien leur Fou (enfilade sur une colonne).



Les Blancs viennent de jouer Fe2-f3+ !  
Le Roi noir est obligé de bouger et les Blancs vont  
capturer la Tour en a8 (enfilade sur une diagonale).

## 4. L'attaque à la découverte

Une attaque à la découverte est une attaque cachée.  
La pièce qui attaque est cachée derrière une autre pièce qui va bouger tout en menaçant, elle aussi, autre chose.



Les Noirs viennent de jouer Dxd5 pour avoir l'avantage matériel.  
Les Blancs répliquent par 1.Fd3-h7+ suivi de Td1xd5 !



Les Blancs viennent de jouer d4-d5 pour attaquer le Fc6,  
découvrant la Dame blanche (cachée) qui menace Dc3xg7+ Mat !

## 5. L'échec double

L'échec double est possible quand on déplace une seule pièce et qu'on attaque deux fois le Roi adverse.



Les Blancs font un échec double au Roi en jouant 1.Ce8-f6++ échec et mat !  
(avec le Ta8+ et le Cf6+)



Les Blancs font échec et mat en jouant 1.Fe5 ++ !  
La Tour en h2 et le Fou en e5 attaquent le Roi noir en double !

## 6. L'enfermement d'une pièce

On peut aussi gagner une pièce en l'enfermant,  
Une pièce trappée risque d'être capturée facilement.



Les Noirs viennent de jouer Fe6xa2 ?

Les Blancs jouent 1.b2-b3 pour enfermer le  
Fa2. Ensuite 2.Rc1-b2 et le Fou noir est perdu !



Blancs à jouer.

Le Ca5 est enfermé, ne peut pas jouer sur aucune case à cause  
du Fou blanc en d5. Le Roi blanc va aller capturer le Ca5.

## 7. La surcharge

Une pièce est surchargée quand elle a trop de responsabilités.  
Elle ne peut pas protéger deux choses en même temps.



Blancs à jouer.

La Tour noire est en surcharge de travail.  
Elle doit défendre le mat du couloir en d8 et le Ca4.  
Les Blancs gagnent en jouant  $Fc2xa4$  !



Blancs à jouer.

Le Roi noir est en surcharge de travail.  
Il doit protéger la Tc6 et le Fe6.  
Les Blancs gagnent en jouant 1.Tc1xc6+ Rxc6 et 2.Cxe6 !



## 8. La déviation

On dévie une pièce quand on la chasse de sa case et qu'elle doit abandonner son rôle.



Les Blancs viennent de jouer 1.Tb2-b6+.  
Le Roi noir est obligé de quitter la protection de sa Tg5 (son rôle) en jouant 1... Rf7.  
Les Blancs gagnent avec 2.Rf4xg5 !



Les Blancs viennent de jouer 1.Rg2-f3, attaque le Tour.  
La Tour noire est obligé d'abandonner son rôle protecteur de son Fb4 en jouant 1... Te6.  
Les Blancs gagnent avec 2.Cc2xb4 !

## 9. L'interception

Il y a interception quand le chemin ou l'action d'une pièce se trouvent bloqués par une pièce adverse.



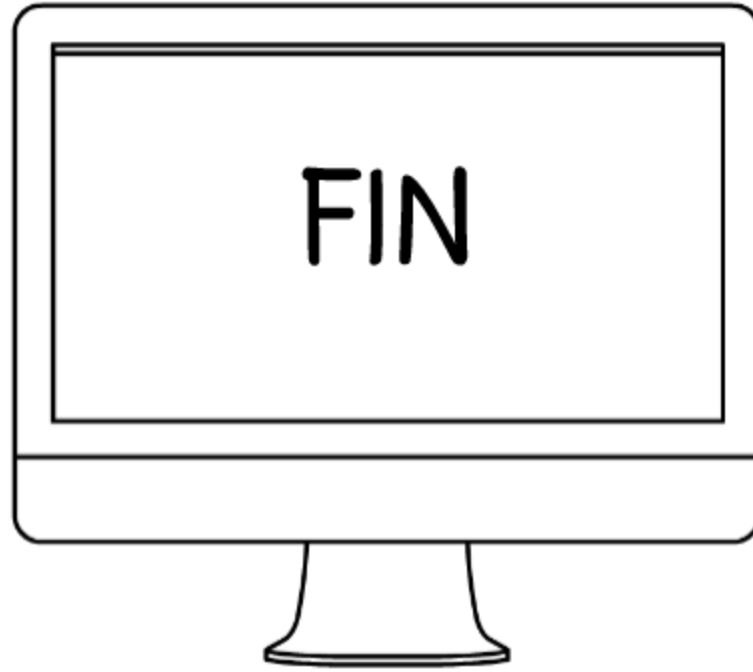
Blancs à jouer.

Les Blancs jouent Ce3-c4 pour bloquer le chemin entre la Tb4 et le Ch4.  
Au prochain coup, le Roi blanc capture le Ch4 !



Blancs à jouer.

Les Blancs jouent Cc3-d5 pour bloquer la trajectoire du Fg2,  
Au prochain coup, les Blancs jouent a7-a8 = Dame !



Partagez ce vidéo et abonnez-vous à ma chaîne.

Vous pouvez télécharger ce vidéo en format PDF en allant  
sur mon site WEB [www.ChessMichel.com](http://www.ChessMichel.com)