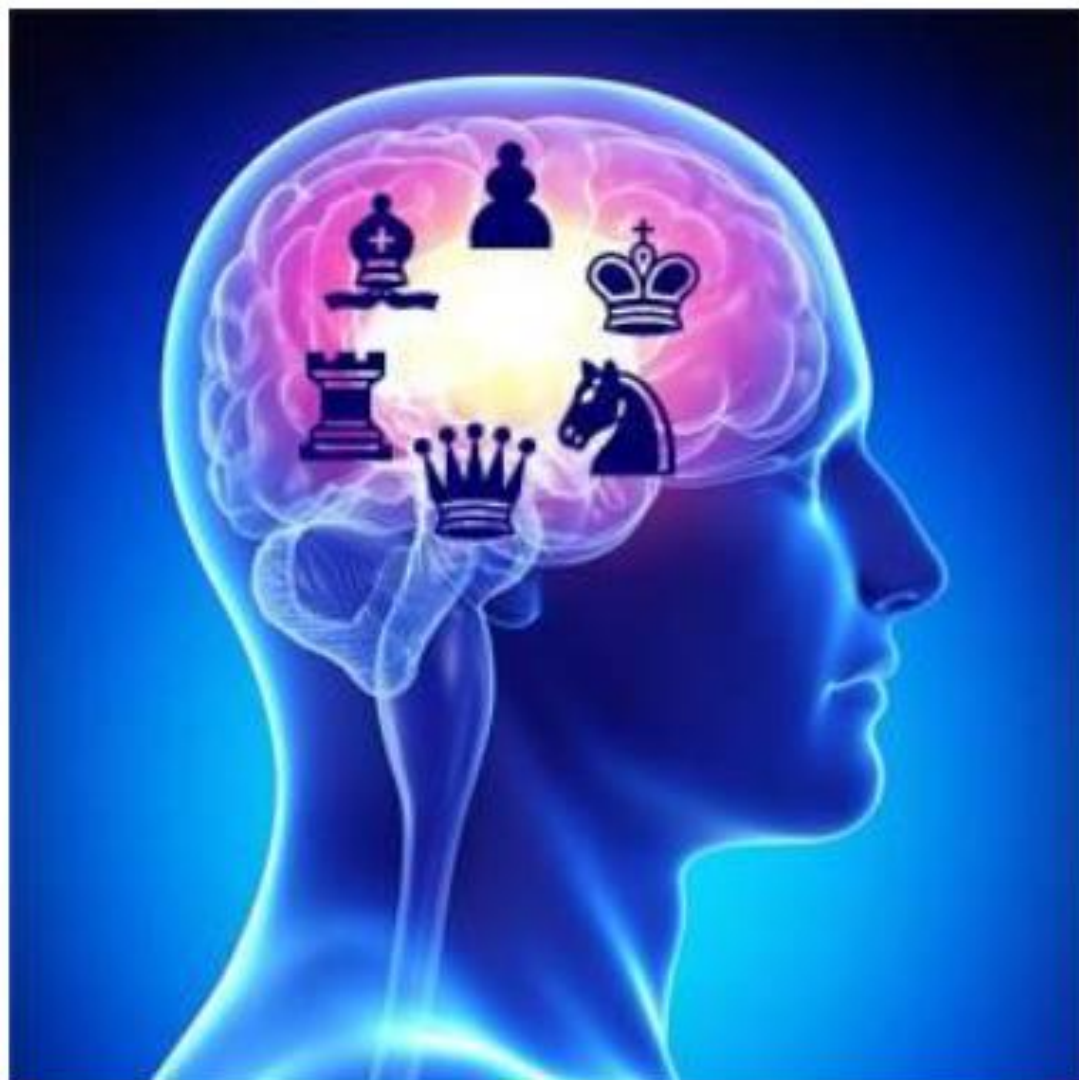


6. D'autres armes tactiques pour gagner aux échecs



Chess Miche 

1. Le sacrifice

Sacrifier, c'est donner une pièce, ou plusieurs, pour avoir une meilleure position ou bien pour mater le Roi adverse.



Les Blancs viennent de jouer 1.Ce4-f6+.
Ils sacrifient leur Cavalier pour ensuite mater le Roi adverse en jouant 2.Dd3-h7+ mat.



Les Blancs vont sacrifier leur Tour en h1 en jouant 1.Th1xh7+ Rxh7 et 2.Td1-h1 + mat.

2. L'élimination du défenseur

L'élimination du défenseur consiste à supprimer une pièce adverse qui empêche une combinaison gagnante.



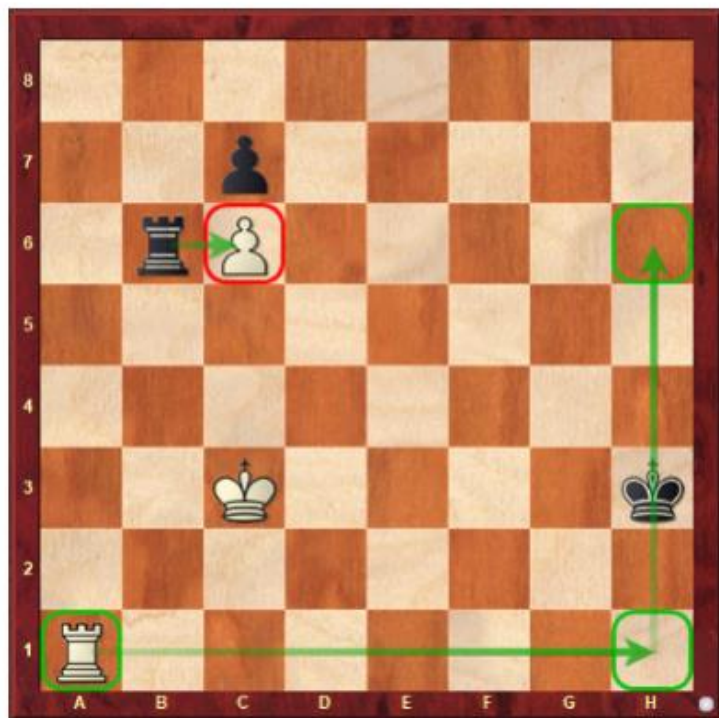
Les Blancs aimeraient jouer Cc6-e7+, une fourchette entre le Roi et la Tour, mais ils doivent en premier éliminer le défenseur de la case e7 en jouant 1.Td1xd5 !



Les Blancs aimeraient jouer Td1xd7, mais il est protégé par le Cb6. Pour gagner, les Blancs jouent 1.Fe3xb6, éliminant le défenseur, suivi de Td1xd7 !

3. L'échec intermédiaire

L'échec intermédiaire est une attaque sur l'adversaire à un moment où on a soi-même des problèmes.



Les Noirs menacent $Tb6xc6+$.
Grâce à l'échec intermédiaire, les Blancs sauvent leur pion en jouant $1.Ta1-h1+$ suivi de $Th1-h6$!



Le Fou noir en c2 attaque les deux Tours blanches.
Grâce à l'échec intermédiaire, les Blancs sauvent leurs deux Tours en jouant $1.Td3-d8+$ suivi de $Tb1-e1$!

4. Deux tours sur la 7e rangée

Deux Tours sur la 7e rangée vous permettent de gagner du matériel ou de mater le Roi adverse.



Avoir deux Tours sur la 7e rangée, c'est extrêmement puissant.

Les Blancs gagnent en jouant 1. Te7xf7+ Re8,

2. Tf7xg7 Th5-d5 et 3. Tc7xa7 !



Les Blancs gagnent en jouant 1. Dxg6 fxg6,
2. Txc6+ Rh8, 3. Th7+ Rg8 et 4. Tc7-g7+ mat !

5. L'échange des pièces

Échangez des pièces de même valeur si ceci vous donne un avantage positionnel.



En jouant 1.Ce4xCf6, les Blancs s'assurent de gagner la finale en allant chercher une Dame !



Deux simples échanges, 1.Fh4xf6 g7xf6, 2.Ce5xc6 b7xc6, donnent la victoire aux Blancs. Le pion a2 va aller se promouvoir en Dame !

6. Un sacrifice d'évacuation

Quand on sacrifie une pièce pour libérer une case dont on a besoin pour une combinaison gagnante.



Si la Dame blanche n'était pas sur la case e6,
les Blancs pourraient jouer Ce6+, fourchette !



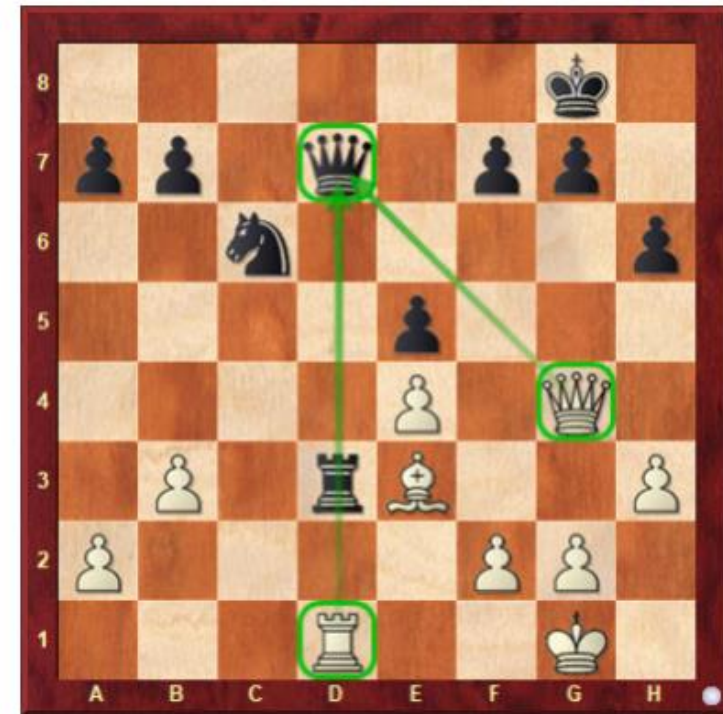
Les Blancs sacrifient leur Dame en jouant Dxf5
pour libérer la case e6 pour leur Cavalier !

7. Le rayon X

Manoeuvre d'une pièce à longue portée qui consiste à contrôler une case momentanément occupée par une pièce adverse.



Le Fou en f3 contrôle la case a8 grâce au rayon X.
Les Blancs jouent 1.Txa8, Fxa8 et 2.Fxa8 !



Les Blancs gagnent grâce au rayon X.
1.Dxd7 (protégée par la Tour) Txd7 et 2.Txd7 !

8. Le Roi exposé (mal défendu)

Le Roi adverse est exposé quand vous êtes en supériorité pour l'attaquer.



Les Blancs viennent de jouer Dd1-h5. Les Blancs attaquent le Roi adverse avec quatre pièces. Les pions g7 et h7 ne sont défendus que par leur Roi en g8.



Les Noirs sont perdus dans toutes les variantes possibles. Sur 1... g6 les Blancs gagnent en trois coups :
2.Txg6+ Rh8, 3.Tg8+ Txg8, Dxh7 Mat.