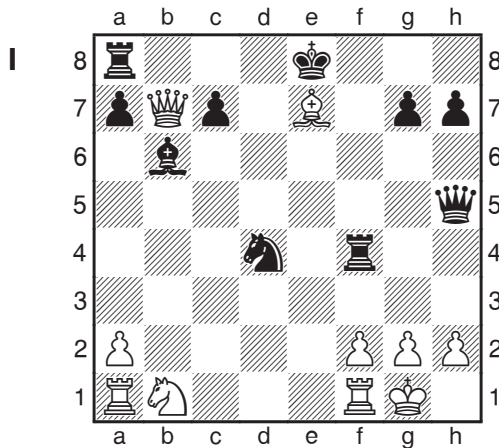


INTRODUCTION

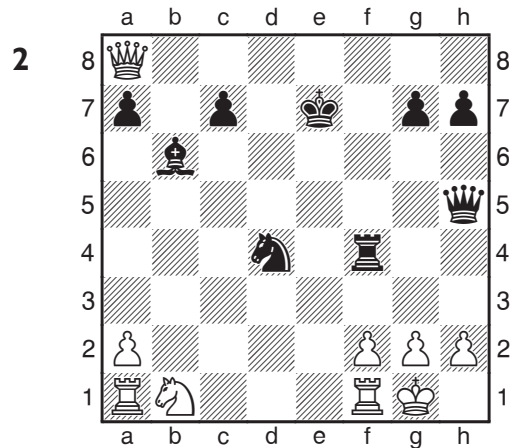
Connaître ses tableaux de mat, c'est amusant, rentable... mais c'est surtout indispensable car il faut savoir conclure une attaque. À quoi sert en effet de monter une action brillante si c'est pour piétiner devant les buts adverses, sans pouvoir marquer contre un gardien solitaire ? Si vous croyez que le plus dur est d'obtenir la position de mat et que le reste va de soi, détrompez-vous : même les grands maîtres peinent parfois à mener une offensive à terme, témoin cette partie entre Bayer et Falkbeer (l'inventeur du contre-gambit qui porte son nom), disputée à Vienne en 1852. Celui-ci joua 1...♔xe7? au diagramme 1, sans s'apercevoir qu'il pouvait mater en cinq coups par 1...♖e2+ 2.♔h1 ♖g3+ 3.♔g1 ♕xf2+ 4.♖xf2 ♗d1+ 5.♗f1 ♘xf1#. Cette omission n'altéra pas le cours de la partie car, son adversaire n'ayant pas paré la menace, il mata en trois coups après 2.♗xa8? (diagramme 2) : 2...♖e2+ 3.♔h1 ♗xh2+ 4.♔xh2 ♖h4#.

Bayer - Falkbeer, Vienne 1852



Exemple 1 : les Noirs matent en 5 coups

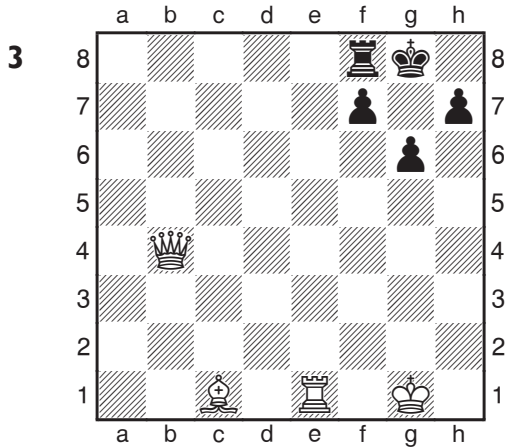
Bayer - Falkbeer, Vienne 1852



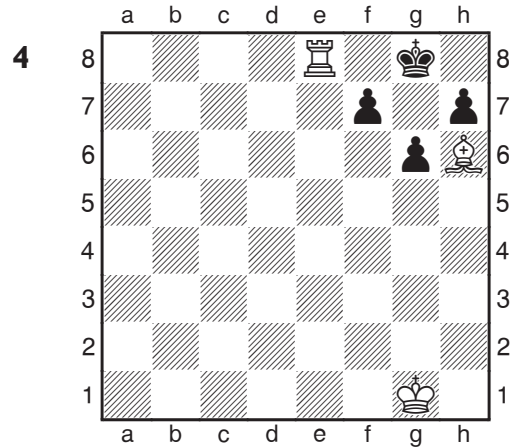
Exemple 2 : les Noirs matent en 3 coups

Pour vous familiariser avec la structure de ce livre, sachez que j'ai organisé les mats par affinités : certains sont classés en fonction du matériel utilisé, d'autres selon la zone attaquée ou les moyens employés, même si ces regroupements ne sont pas au-dessus de toute critique. Ainsi, certaines positions où la présence d'une pièce légère était nécessaire au mat ont-elles été rangées avec le mat du couloir (un mat de pièce lourde) ! Mais cette contradiction s'évanouit en pratique quand leurs combinaisons sont très proches de celles de leur catégorie de rattachement. Au diagramme 3, les Blancs matent en trois coups par 1.♗xf8+ ♔xf8 2.♕h6+ (recréant un couloir) 2...♔g8 3.♗e8#. La position finale (diagramme 4) est un simple mat du couloir, où l'avance du pion g7, qui

a donné une case de fuite au Roi, a été compensée par l'arrivée d'un Fou en h6. Mais on pourrait aussi soutenir qu'il s'agit d'un mat de pièce lourde et pièce légère, et l'on n'aurait pas tort. Dans quel chapitre faire figurer cette position ? Il y a toujours une part d'arbitraire.



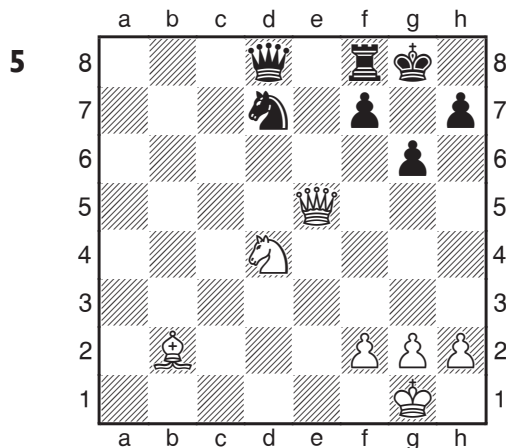
Exemple 3 : les Blancs matent en 3 coups



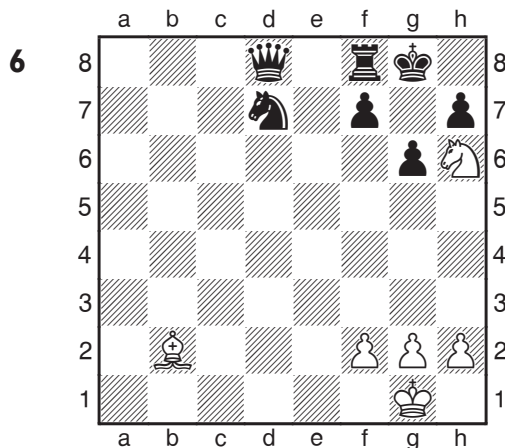
Exemple 4 : position finale

Par ailleurs, une attaque sur une case conduit fréquemment à un mat sur une autre case ou à un type de mat différent, ce qui ne facilite pas non plus une classification d'une étanchéité parfaite. Au diagramme 5, où l'attaque blanche sur la grande diagonale a1-h8 est clairement le facteur déterminant de la position, les Blancs l'emportent par 1. ♖g7+ ♔xg7 2. ♗f5+ ♔g8 3. ♗h6#, aboutissant au joli mat de pièces mineures du diagramme 6. Là encore, on peut discuter : cette position est-elle un bon exemple de mat de pièces mineures ou bien d'attaque sur g7 ? Les deux points de vue se défendent, et ne s'excluent d'ailleurs pas l'un l'autre. Cela dit, l'important est de voir tous les mats, et de s'imprégner de leur mécanisme pour que les combinaisons qui y conduisent deviennent une seconde nature.

Côté terminologie, j'ai conservé aux mats tous les noms que l'usage avait consacrés, et notamment ceux que Renaud et Kahn, à qui l'on doit l'excellent *Art de faire mat*, ont proposés. J'en ai même ajouté un nouveau, le mat du traître, que vous découvrirez au chapitre quatre ! Si l'intitulé des chapitres semble indiquer que seules les attaques portant sur le petit roque sont étudiées, rappelez-vous que les joueurs roquent très majoritairement du côté Roi et que, l'échiquier étant symétrique, aux attaques sur f7, g7 et h7 correspondent des attaques de même type à l'aile dame, ce qui traite le cas du grand roque. Les assauts visant un Roi au centre, pour leur part, dépendent trop de la disposition des forces pour être étudiés de façon systématique, et représentent un pourcentage trop faible des mats pour que cette carence soit dommageable : on appliquera alors, de façon



Exemple 5 : les Blancs matent en 3 coups



Exemple 6 : position finale

créative, les principes et connaissances acquis en étudiant cet ouvrage. Les derniers chapitres vous aideront à vous orienter dans cette voie moins balisée en vous proposant des positions où l'attaquant doit combiner les particularités de plusieurs mats types.

Comment utiliser cet ouvrage

Chaque chapitre est introduit par une partie théorique présentant les mats étudiés et les manœuvres et sacrifices à connaître pour mater, suivie de positions commentées, de parties modèles et d'exercices. Chaque position est tirée d'une partie jouée, pour rester proche du jeu réel (quand il n'y a pas de référence, j'ai composé le diagramme pour la circonstance). Pour profiter au mieux de cet ouvrage, étudiez soigneusement chaque mat dépouillé et tâchez de résoudre tous les diagrammes, notamment les exercices situés en fin de chapitre. Leur difficulté est annoncée par des étoiles allant de * pour facile à **** pour très difficile (en passant par moyen et difficile). Les gradations (demi-étoiles) sont indiquées entre parenthèses : *(*) signifie ainsi que la position est d'un niveau intermédiaire entre facile et moyen.

Pour résoudre les positions, reproduisez-les sur un échiquier ou travaillez à partir du diagramme si vous êtes de bonne force, et évitez de « penser avec les mains » en bougeant les pièces. Réflexion et concentration s'accommodent mal de déplacements incessants, sans compter que les pièces sont souvent replacées dans un ordre approximatif, ce qui rend les problèmes insolubles ! Déterminez la position à atteindre, faites l'inventaire des coups qui y mènent, voyez si vous pouvez les combiner pour atteindre votre objectif. Si vous peinez, faites le tour des coups « forçants », à savoir les prises, les échecs et les sacrifices. Il est bien rare que la clé du problème ne soit pas l'un d'eux.

Ne vous précipitez jamais sur les solutions des problèmes faciles ou moyens avant d'avoir cherché à les résoudre. Regardez la clé des exercices difficiles (et uniquement la clé) si vous « séchez » longtemps, puis tâchez de la justifier, mais ne vous laissez aller à la facilité consistant à lire toute la solution. Seule exception : si certains exercices sont vraiment trop durs pour vous, vous pourrez les étudier en regardant leurs solutions, sans vous fatiguer exagérément à les chercher. Mais il faudra les reproduire « en vrai » sur l'échiquier, pour visualiser leurs variantes et en tirer des enseignements.

Un avertissement, pour finir : de la même façon que les fabricants de pneus incorporent des « témoins d'usure » à leurs pneumatiques, pour permettre d'en vérifier l'état de fonctionnement, j'ai mis une poignée d'exercices en double exemplaire, pour voir si vous progressiez correctement : si un de ces doublons (dont vous avez déjà vu la solution) vous donne du mal, c'est que vous avez un problème ou que vous parcourez trop rapidement les pages de ce livre, sans prendre le temps de digérer ce que vous apprenez. À vous de diagnostiquer la cause de ces ratés et de rectifier le tir en conséquence. Maintenant que vous êtes averti, ne vous laissez pas prendre à ces petits pièges... Maintenant, bonne lecture !