

# L'ÉCHEC À LA DECOUVERTE ET L'ÉCHEC DOUBLE

*Ce que vous trouverez dans ce chapitre*

## La théorie

---

### Les combinaisons à connaître pour mater

- I) Les combinaisons de mat sur la dernière rangée
- II) Les combinaisons de mat à l'étouffée
- III) Les combinaisons de mat des Arabes
- IV) Les autres combinaisons de mat sur la colonne h
- V) Les sacrifices d'extraction du Roi
- VI) Les autres combinaisons de mat par échec double

## La mise en œuvre

---

- I) 13 extraits de parties
- II) 7 parties modèles

## La pratique

---

- I) 37 exercices
- II) Les solutions

## La théorie

Nous abordons maintenant l'étude de l'échec à la découverte et de l'échec double. Ces procédés très efficaces permettent de gagner des temps d'attaque importants, souvent vitaux, et facilitent la mise en œuvre de mats difficiles à obtenir autrement.

### L'échec à la découverte et l'échec double

Quand une pièce découvre, en bougeant, un échec d'une pièce amie qu'elle masquait, elle donne échec à la découverte, mais il y a échec double si la pièce qui se déplace fait elle-même échec. Le défenseur a généralement plusieurs façons de parer l'échec à la découverte (en bougeant son Roi, en capturant la pièce attaquante, en couvrant l'échec par l'interposition d'une pièce), alors qu'il doit mouvoir son Roi pour se défendre contre l'échec double, raison pour laquelle celui-ci est si fort : il force la réponse, sans laisser d'option à la défense.

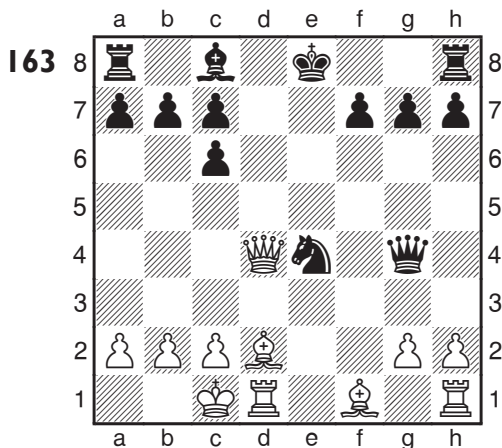
### Les combinaisons à connaître pour mater

Il est impossible de répertorier toutes les situations où un échec double permet de gagner une partie, car on pourrait construire autant de positions que voulu sur ce thème, la seule limite à l'exercice étant l'imagination. Toutefois on rencontre régulièrement certains types de combinaisons ou sacrifices que nous allons détailler maintenant.

#### 1) Les combinaisons de mat sur la dernière rangée

Des pièces lourdes doublées sur une colonne (généralement la colonne d) donnent souvent lieu au type de combinaison illustré au diagramme 163.

Maczuski - von Kolisch, Paris 1864



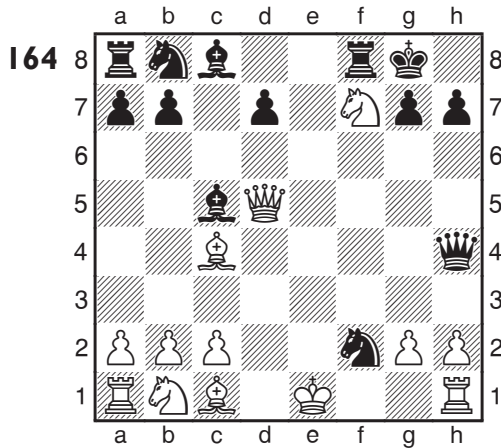
Les Blancs matent en 3 coups

Une fois que les Blancs ont armé leur échec double par l'énergique 1. ♖d8+, les Noirs sont perdus : 1... ♙xd8 2. ♙g5+ ♚e8 3. ♜d8#.

## II) Les combinaisons de mat à l'étouffée

Inutile d'insister longtemps sur la position du diagramme 164 : depuis le temps qu'on rencontre la position de Lucena, elle n'a certainement plus aucun secret pour vous.

Witt - Wilke, Neureichenau 1947



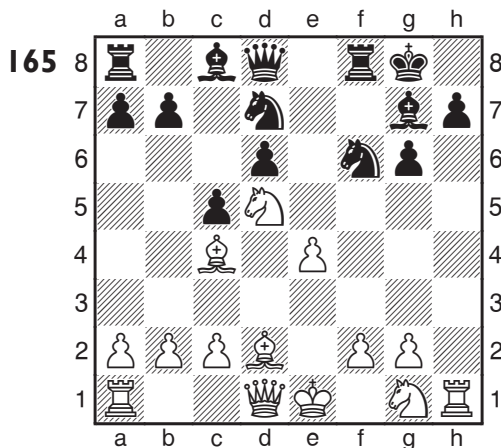
Les Blancs matent en 3 coups

Vous gagnez sans émotions par 1. ♖h6+ ♔h8  
2. ♚g8+ ♜xg8 3. ♘f7#. Et dire que ce mat, qui a dû vous sembler magique la première fois que vous l'avez vu, fait tout simplement partie de votre bagage technique maintenant...

## III) Les combinaisons de mat des Arabes

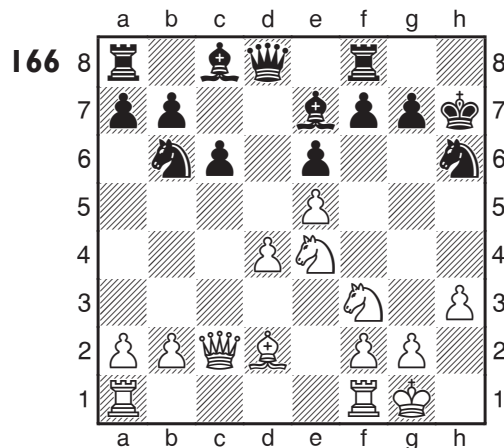
Quand un Cavalier parvient en f6 (f3) grâce à un échec double, il appuie souvent une attaque de pièce lourde sur la case h7 (h2) qui conduit au mat, comme aux deux diagrammes suivants.

Shorman - Kohl, Hayward 1968



Les Blancs matent en 2 coups

Sonntag - Gibki, Verden 1999



Les Blancs matent en 2 coups

Commençons, au diagramme 165, par un mat des Arabes administré dans les règles, **1. ♖xf6+ ♔h8 2. ♜xh7#**.

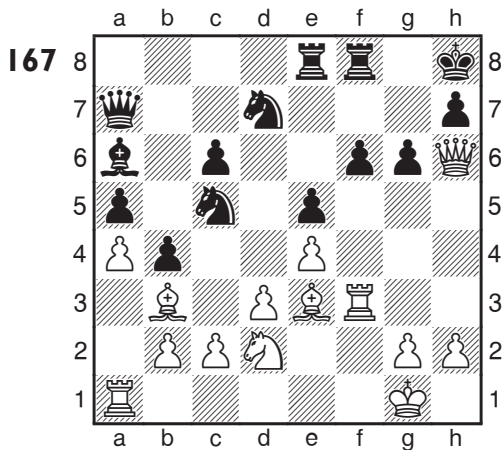
Au diagramme 166, les Blancs remplacent la Tour par la Dame pour mater en h7 : **1. ♖f6+ ♔h8 2. ♜h7#**. Un « super mat » des Arabes !

#### IV) Les autres combinaisons de mat sur la colonne h

Au chapitre précédent, nous avons déjà vu certains des types d'attaques sur la colonne h qui permettent aux Blancs de l'emporter maintenant. Cela nous fera réviser un peu...

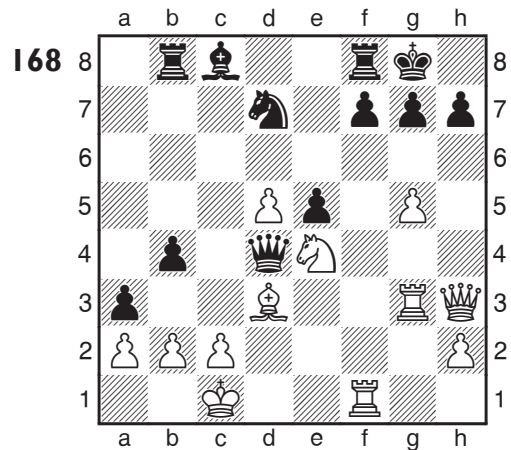
La faiblesse de la diagonale a2-g8, au diagramme 167, permet **1. ♜xh7+ ♔xh7 2. ♜h3+ ♔g7 3. ♕h6+ ♔h8, suivi de l'échec à la découverte fatal 4. ♕xf8#**. Cette combinaison fut jouée sur l'échiquier même, spécialement apporté pour honorer Blackburne, où Morphy avait remporté une brillante victoire contre Paulsen trente-deux ans plus tôt, également en sacrifiant sa Dame.

Blackburne - Hanham, New York 1889



Les Blancs matent en 4 coups

Medvegy - Hilmer, Stockerau 1992

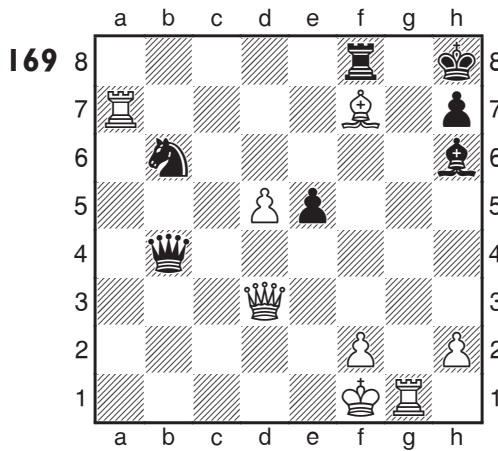


Les Blancs matent en 4 coups

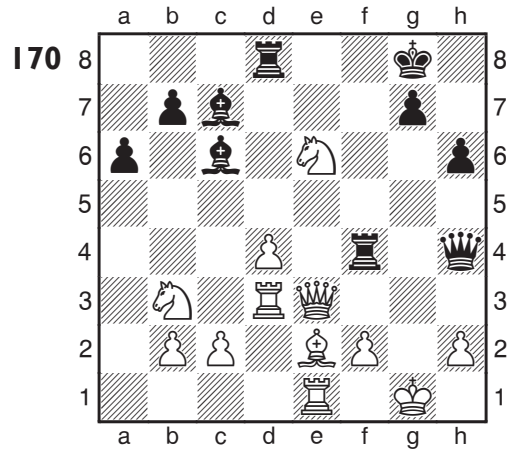
Il n'est pas rare que la Dame puisse s'immoler avec profit pour ouvrir des lignes et armer un puissant échec double, comme au diagramme 168 où les Blancs s'adjugèrent le gain par **1. ♜xh7+ ♔xh7 2. ♖f6+ ♔h8 3. ♜h3+ ♜h4 4. ♜xh4#**.

L'attaquant peut parfois amener un mat de pièces lourdes grâce à la combinaison illustrée au diagramme 169 : **1. ♜xh7+! ♔xh7 2. ♕g8+ ♔h8 3. ♜h7#**.

Hansen - Mortensen, Vejle 1994



Les Blancs matent en 3 coups



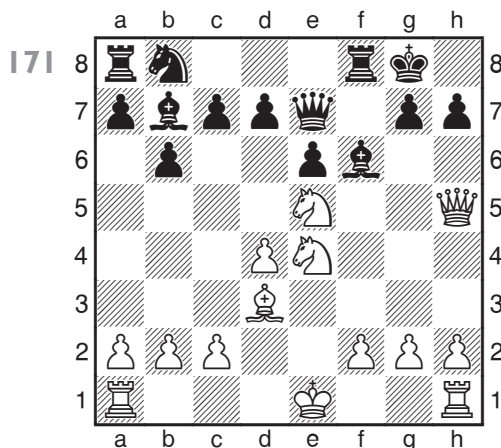
Les Noirs matent en 3 coups

Pour conclure les attaques sur h7, voici un sacrifice exploitant l'affaiblissement de la grande diagonale du roque (diagramme 170). Retenez-le, car vous le retrouverez souvent : 1...♙xh2+ 2.♙xh2 ♖h4+ 3.♙g1 ♖h1#.

## V) Les sacrifices d'extraction du Roi

Quand de nombreuses pièces pointent sur le roque ennemi, on peut parfois attirer le Roi au centre de l'échiquier par un sacrifice, le plus souvent de Dame. Cette balade est généralement mortelle (je vais vous confier un secret : c'est précisément la raison d'être de ce sacrifice !).

Lasker Ed. - Thomas, Londres 1912



Les Blancs matent en 7 coups

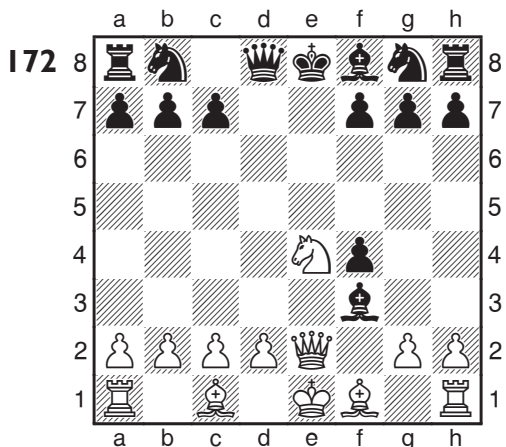
En voici un exemple célèbre (diagramme 171), dans une position où les Blancs forcèrent une décision artistique par le magnifique 1.♙xh7+! ♙xh7 2.♘xf6+ ♙h6 (2...♙h8 3.♘g6#) 3.♘eg4+ ♙g5 4.h4+. Possible aussi était 4.f4+ ♙h4 (4...♙xf4 5.g3+ ♙f3 6.0-0#) 5.g3+ ♙h3 6.♙f1+ ♙g2 7.♘f2#). La partie s'acheva par 4...♙f4 5.g3+ ♙f3 6.♙e2+ (6.♙f1 ♙xf6 7.♘h2# ou 6.0-0 ♙xf6 7.♘h2# seraient plus rapides) 6...♙g2 7.♖h2+ ♙g1 8.♙d2#. Une fin spirituelle.

## VI) Les autres combinaisons de mat par échec double

Voici, pour conclure, des classes de positions que l'on retrouve fréquemment et qu'il est donc utile de voir au moins une fois. Les positions et les combinaisons de mat sont simples, mais cela n'empêche pas de nombreux joueurs de tomber, encore et toujours, dans leurs pièges.

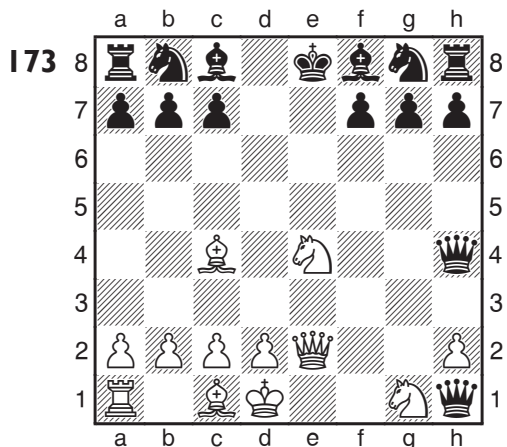
Au diagramme 172, les Noirs pensaient n'avoir pas grand-chose à craindre, la Dame blanche étant attaquée. À leur plus grande consternation, il suivit **1. ♖f6#** !

Meek - Adbor, La Nouvelle-Orléans 1855



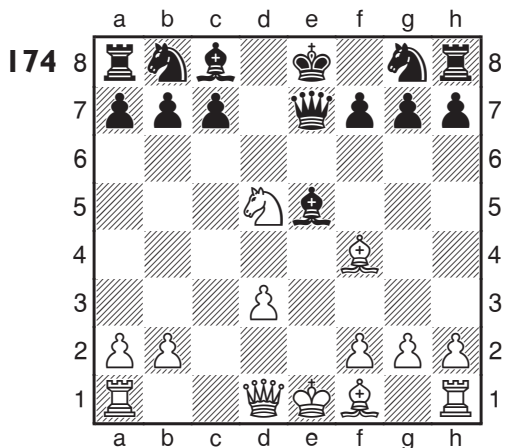
Les Blancs matent en 1 coup

Sanders - Amateur, New York 1910



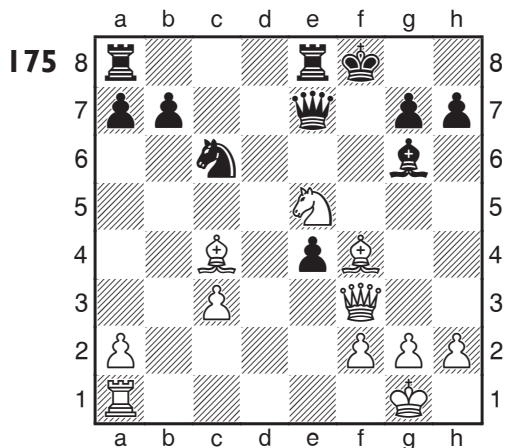
Les Blancs matent en 2 coups

De Negri - Otero, Buenos Aires 2004



Les Noirs matent en 1 coup

Pachman - Horníček, Mlada Boleslav 1994



Les Blancs matent en 2 coups

Le Roi noir et la Dame blanche sont encore en vis-à-vis au diagramme 173. Cette situation particulièrement inconfortable se dénoua par un décès aussi prompt que précoce : **1. ♖f6+ ♔d8 2. ♚e8#**. Le diagramme 174 est une variante des mats précédents. Le Fou, qui est ici à la manœuvre, se révèle aussi performant que les puissants étalons auxquels il succède dans ces divers exemples, puisqu'il délivre immédiatement mat par **1... ♗c3#**.

Si vous êtes sous l'impression que gagner est facile pour peu qu'on dispose d'un échec à la découverte, le diagramme 175 montre que la solution est parfois plus compliquée. Ici, les échecs dont disposent les Blancs semblent d'autant moins intéressants que leur Dame est attaquée. La clé consiste à forcer, par un premier coup introductif, une position où il sera possible de placer non pas un échec à la découverte, mais un échec double. Les Blancs gagnèrent ainsi par **1. ♖d7+!**, forçant **1... ♜xd7**, après quoi **2. ♗d6#** infligea un double échec cuisant au malheureux Roi noir, qui ne s'en remit pas.

## LA MISE EN ŒUVRE

Parce qu'il n'y a pas de théorie proprement dite concernant les échecs double ou à la découverte, les exemples pratiques n'en auront que plus d'importance. Tâchez de tirer le meilleur parti des positions et parties qui suivent.

### 1) Extraits de parties

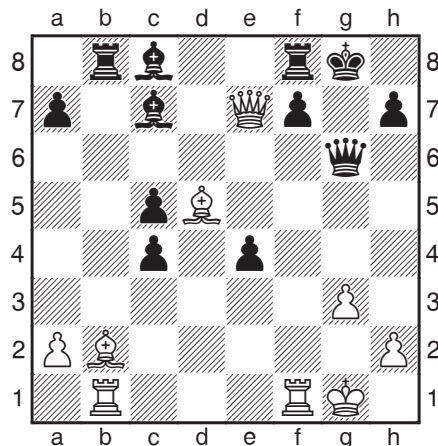
Il y a toujours un monde entre la théorie et la pratique, raison pour laquelle il faut voir de nombreux exemples de mats en situation réelle. Cela permet de mieux assimiler des mécanismes qui, lorsqu'ils sont trop simplifiés – par exemple lorsqu'ils sont représentés par un schéma de mat élémentaire – rendent mal compte des problèmes pratiques rencontrés tant en attaque qu'en défense.

#### FIN DE PARTIE 139

##### Trop subtil pour son propre bien

Werbeck - Steinkühler, Open Hitdorf 1998

Au lieu de jouer **1... ♗h3 2. ♖xf7** (2... ♗xe4 ♚h6 est inférieur) **2... ♜xf7 3. ♚xc7**, avec une meilleure partie, les Noirs tentèrent de peaufiner et attaquèrent la Dame blanche en jouant leur Fou de c7 en d6. Le ciel leur tomba sur la tête car ils se firent promptement mater : **1... ♗d6 2. ♖xf7! ♗xe7 3. ♜g7+ ♔h8 4. ♜g8#**. Également perdant eut été **2... ♜xf7 3. ♗xf7+ ♚xf7 4. ♚xd6 ♜b6 5. ♚e5 ♜xb2 6. ♜xb2**.

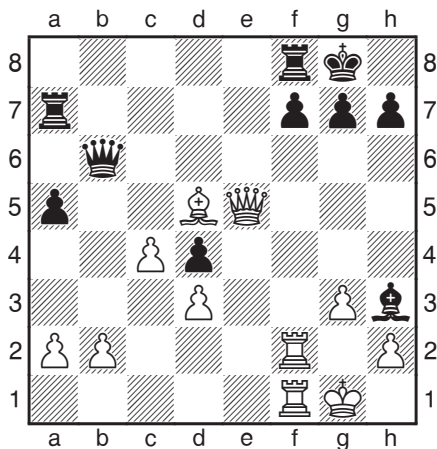


**1... ♗c7-d6 est-il une bonne idée ?**

FIN DE PARTIE 140

Crime et châtiement

Velecký - Michel, Nachod 1998



Les Blancs matent en 5 coups

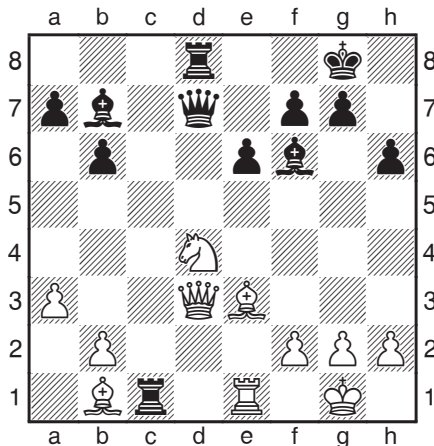
Pour convaincre les Noirs de la nécessité d'abandonner, les Blancs sortirent le grand jeu : 1. ♖xf7 ♜axf7 2. ♖xf7. La prise en f7 étant sanctionnée du mat connu 2... ♜xf7 3. ♖e8#, 2... ♖h6 devint nécessaire pour parer la menace en g7 (2... ♖f6 3. ♖xf6+ ♙e6 4. ♖xe6+ ♜f7 5. ♖e8# tenait un coup de plus), mais le monarque d'ébène rendit l'âme après 3. ♖xg7+ ♚h8 4. ♖g8#. Ô puissance de l'échec double !

FIN DE PARTIE 141

Perdrais-je contre cet idiot ?

Taylor - Winter, Hasting 1933

Les Noirs avaient eu du mal à dissimuler leur air radieux en prenant votre Tour c1, tant ils étaient certains de s'adjuger ensuite votre Cavalier d4. Mais ils avaient tort de se croire gagnants, et durent ravalier leur joie quand vous jouâtes 1. ♖h7+ ♚f8 2. ♖h8+ ♚e7 3. ♘f5+ exf5 4. ♙c5# sans retenir un seul instant le sou-



Les Blancs matent en 4 coups

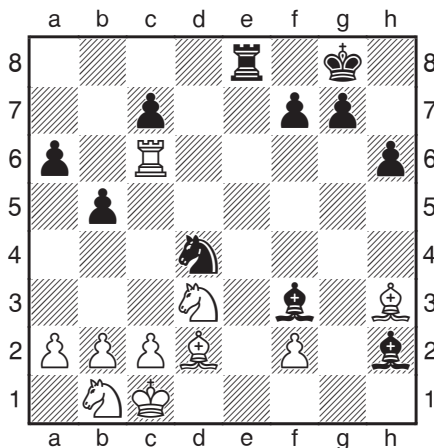
rrire narquois qui vous montait aux lèvres. Vous vous êtes fait un ennemi pour la vie.

FIN DE PARTIE 142

Des échecs, encore et toujours...

Rehfeld - Jensen, Corr. 1987

Certes, les Noirs peuvent paresseusement cueillir la Tour c6, après quoi leur gain ne fait plus de doute, mais ils ont tellement mieux...



Les Noirs matent en 3 coups

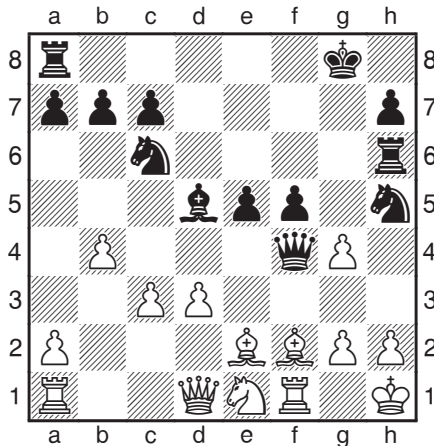


Trois échecs portés avec précision suffisent en effet pour clore le dossier : 1...♖e2+ 2.♔d1 ♘c3+ 3.♕c1 ♘xa2#.

FIN DE PARTIE 143

Les femmes et les enfants d'abord

Kosolapov - Nezhmetdinov, Open Kazan 1936



Les Noirs matent en 3 coups

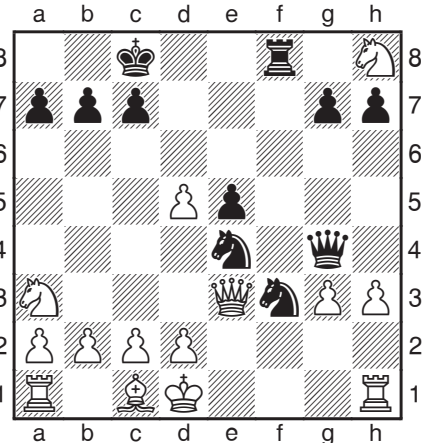
Quand vous voyez une telle accumulation de force sur le pion h2, qui n'est défendu que par son monarque, envisagez les sacrifices. Vous l'emportez ici avec brio en expédiant d'abord votre épouse au front, 1...♖xh2+ 2.♔xh2, puis vos forces montées, 2...♘g3+ 3.♕xg3 (3.♕g1 ♗h1#), et pour finir votre petit dernier, qui assène le coup de grâce par 3...f4#. Se faire porter l'estocade par un enfant, quelle infamie !

FIN DE PARTIE 144

*Audaces fortuna juvat*

Reichmann - Heinz, Berlin 1961

La Dame noire est attaquée mais, intrépide comme vous l'êtes, vous n'en tenez pas compte et vous avez raison. L'attaque perce en effet par



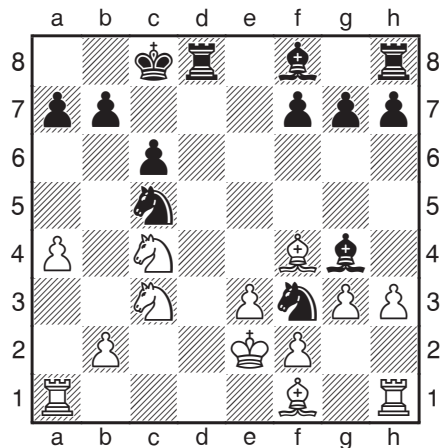
Les Noirs matent en 4 coups

1...♘g1+ 2.hxg4 (la défense 2.♕e1 ♗d1+ 3.♕xd1 ♗f1+ 4.♗e1 ♘f2# tient un coup de plus) 2...♗f1+ 3.♗e1 ♘f2#. Quel talent !

FIN DE PARTIE 145

Élémentaire, mon cher Watson...

Fine - Pettersson, Örebro 1937



Les Noirs matent en 3 coups

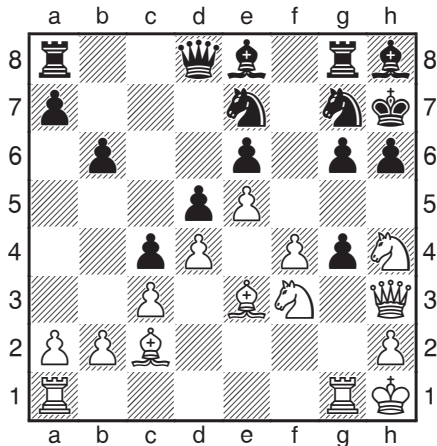
Pour mater, la recette est simple : commencez par bloquer la case d2 par 1...♗d2+ 2.♘xd2, repositionnez ensuite votre Cavalier grâce à

l'échec double 2...♖d4+ 3.♜e1, enfin portez le coup de grâce par 3...♖c2#.

FIN DE PARTIE 146

Les frères ennemis

Alekhine - Tartakover, Saint-Petersbourg 1914



Les Blancs jouent et gagnent

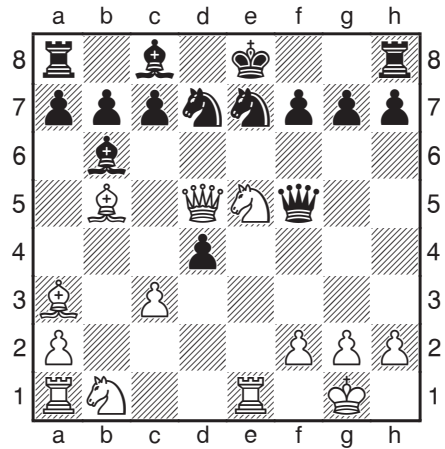
Lors de cette partie amicale, Alekhine – dont la Dame était attaquée – poursuivit l’assaut par le superbe 1.♖g5+ hxg5 2.♖xg6+ gxh3. Pour durer, il fallait jouer 2...♗h5 3.♖f8+ ♜g7 4.♖xe6+ ♜f7 5.♖xd8+ ♜xd8 6.♜xh5+, mais les Blancs auraient alors eu un gain facile. Après le coup du texte, Alekhine mata en quatre coups, mettant un terme au cauchemar de son futur double compatriote (français et russe) : 3.♖f8+ ♜h6 4.fxg5+ ♜h5 5.♜d1+ ♜h4 6.♜f2#. De la belle ouvrage.

FIN DE PARTIE 147

Combinaison ou gaffe ?

Steinitz - Pilhal, Vienne 1862

Steinitz l’emporta ici par un petit tour de passe-passe. Il joua 1.♖xd7, attaquant la Dame



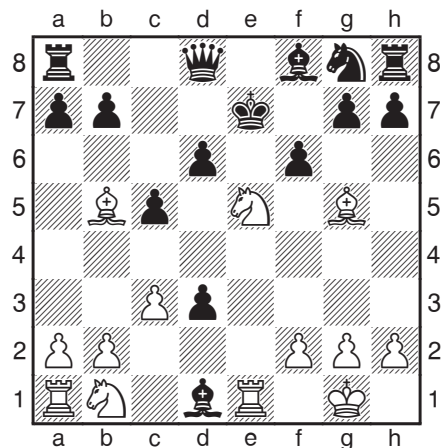
Les Blancs jouent et gagnent

f5 que le Cavalier cloué en e7 ne protégeait plus, mais laissant aussi sa propre Dame en prise. Les Noirs, croyant à une erreur de leur redoutable adversaire, s’emparèrent instantanément de la pâle souveraine par 1...♜xd5, avant de tomber de haut quand Steinitz leur dessilla les yeux par 2.♖f6+ ♜d8 3.♜xe7#.

FIN DE PARTIE 148

Mythe et réalité

Potter - Matthews, Londres 1868



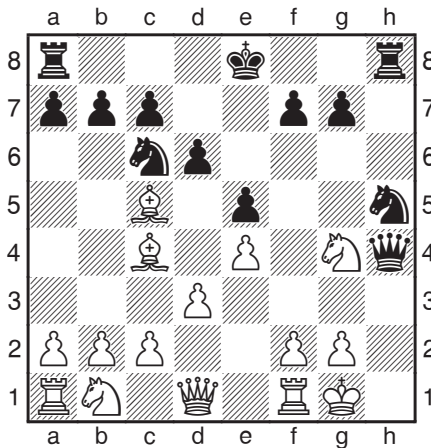
Les Blancs matent en 2 coups

Les Noirs, qui venaient de s'emparer de la Dame d1 avec leur Fou – en supposant sans doute que les Blancs récupéreraient leur pièce par un échec de Cavalier en c6, suivi de la prise en d8 – déchantèrent subitement après 1. ♖g6+ ♔f7 2. ♗xh8#.

FIN DE PARTIE 149

Vite fait, bien fait

Schwarz - Hartlaub, Brême 1918



Les Noirs matent en 3 coups

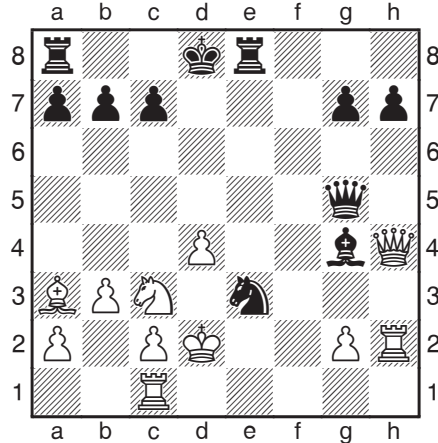
Pour amener un mat classique concluant énergiquement l'attaque initiée sur la colonne h, les Noirs activèrent leur Tour h8 avec gain de temps en armant un échec double par le sacrifice de Dame 1... ♙h1+. La réponse était forcée et le mat suivit sans surprise : 2. ♖xh1 ♘g3+ 3. ♖g1 ♗h1#.

FIN DE PARTIE 150

Choisis ta voie...

Piastowski - Herschel, Corr. 1985

Pour qui ne l'aurait pas encore compris, les échecs doubles sont des coups si puissants



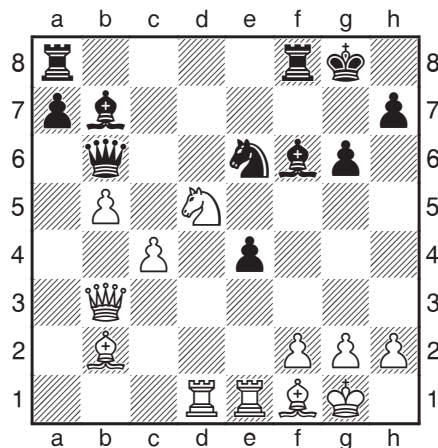
Les Noirs matent en 5 coups \*\*

qu'ils doivent être analysés à fond. Ici deux échecs doubles différents mènent chacun au même mat en cinq coups : 1... ♗c4+! (ou 1... ♘f1+, au choix) 2. ♖d3 ♙e2+! (dévie le protecteur de la case b5) 3. ♗xe2 ♗e3+ 4. ♖xc4 b5+ 5. ♖b4 a5#. Finement joué.

FIN DE PARTIE 151

Un coup inattendu

Morales - Gonzalez, Cuba 1999



Les Noirs jouent et gagnent

Pour clore cette série de petits problèmes, voyez-vous comment gagner le Fou b2 avec les Noirs ? Observez la jolie solution 1... ♖xf2+! 2. ♖xf2 (sur 2. ♖h1, le ♗b2 tombe) 2... ♗d4+

3. ♖g3 (3. ♖e2 ♜f2#) 3... ♗f2+ 4. ♖h3 (4. ♖g4 h5+ 5. ♖h3 ♗g5#) 4... ♗g5+ 5. ♖g4 ♗c8+ 6. ♖xg5 ♜f5+ 7. ♖g4 h5+ 8. ♖h3 ♜f3#.

## II) Parties modèles

Voici venu le temps des parties où l'on peut suivre, de bout en bout, les péripéties du combat et voir comment l'assaillant parvient à amener les positions de gain qui font l'objet de ce chapitre, en forçant l'échec double ou à la découverte qui sera capable de forcer l'abandon.

### PARTIE 101

Ignatz von Popiel, un bon joueur austro-hongrois né en 1863, débuta sa carrière échiquéenne à Vienne et finit par s'établir à Lvov, alors en Pologne, sans jamais signer de prouesses au niveau international. Mais bien combiner n'exige pas nécessairement d'être une très fine lame, et un second couteau peut très bien se montrer inspiré à l'occasion, comme dans cette partie où Popiel défit brillamment un Lasker méconnaissable.

Lasker - von Popiel, Berlin 1889  
Début Viennois

1.e4 e5 2. ♘c3 ♗f6 3.g3 ♘c6 4. ♗g2 ♗c5 5. ♗ge2 d6 6.h3 ♗e6 7. ♗d5 ♗xd5 8.exd5 ♗e7 9.c4 ♜d7 10.d4 exd4 11. ♗xd4 0-0 12.0-0 ♗f5 13. ♗xf5

Les Blancs n'ont pas joué le début de façon très active, et poursuivent en développant les Noirs. Meilleur était 13. ♗b3, avec la suite possible 13... ♗b6 14. ♜d3, et les Blancs ont une position tout à fait correcte. Les Noirs s'emparent maintenant d'un léger avantage.

13... ♜xf5 14. ♗d2 ♗e4 15. ♖h2?

Ce coup permet aux Noirs de confisquer un

pion. Les Blancs tenaient après 15. ♗xe4 ♜xe4 16. ♜b3.

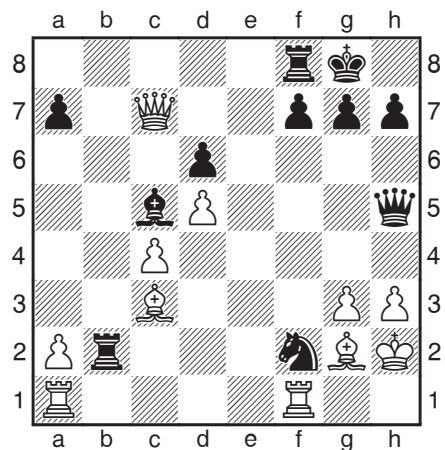
15... ♗xf2 16. ♜b3 ♜h5 17. ♜xb7??

La gaffe. Après 17. ♜f3, par exemple, les Blancs sont nettement moins bien seulement.

17... ♜ab8 18. ♜xc7 ♜xb2 19. ♗c3

Ce coup permet aux Noirs de mater. (D)

### Position après le 19<sup>e</sup> coup blanc



Les Noirs matent en 3 coups

19... ♜xh3+

Les Noirs gagnent aussi, mais de façon un peu moins élégante, par la suite 19... ♗g4+

20.♖h1 ♗xh3+ 21.♙xh3 ♜h2#, qui constitue une interversion de coups.

20.♖g1

Ici 20.♙xh3 ♜g4+ 21.♖h1 ♜h2# ramène à la note précédente.

20...♗h1+ 21.♙xh1 ♜h3#.

Un Lasker en petite forme ce jour-là...

### NOS CONSEILS

Évitez de jouer passivement et mûrissez tout échange de pions ou de pièces. Vérifiez qu'il ne renforce pas l'activité des forces adverses, ou qu'il n'accroît pas la présence ou l'influence ennemie au centre.

## PARTIE 102

Cette partie a été jouée en 1860, c'est-à-dire l'année où Morphy s'était retiré des échecs actifs. Steinitz commença alors à être considéré comme le meilleur joueur au monde, même si la preuve de cette supériorité supposée ne fut clairement établie que beaucoup plus tard, lorsqu'il vainquit Blackburne en 1874 sur le score retentissant de 7 à 0. Joueur très tactique dans son jeune âge – il fut surnommé le Morphy autrichien – Steinitz n'en était pas moins attentif, déjà, aux considérations positionnelles : au Gambit du Roi, qui invite les Noirs à jouer le désagréable contre-gambit Falkbeer (1.e4 e5 2.f4 d5), il préfère le gambit Viennois, où la sortie précoce du Cavalier dame en c3 empêche la réaction noire centrale ...d5.

**Steinitz - Amateur, 1860**  
Gambit Viennois

1.e4 e5 2.♖c3 ♜c6 3.f4 exf4 4.♜f3 ♙b4 5.♜d5  
♙a5 6.♜xf4

Steinitz s'essaye déjà aux manœuvres un

peu alambiquées, qui deviendront sa marque de fabrique plus tard. Plus direct était 6.♙c4 ♜f6 7.0-0, voire 6.c3 ♜f6 7.d4 0-0 8.♙d3.

6...d6 7.c3 ♙g4?!

Meilleur était le développement rapide de l'aile roi, pour roquer au plus vite. Par exemple 7...♜f6 8.d4 0-0 9.♙d3 ♜xe4 10.♙xe4 ♜e8 11.♗e2 d5 12.♜xd5 ♙f5, avec un jeu approximativement égal.

8.♙b5

Là encore, 8.b4 ♙b6 9.d4 ♜f6 10.b5 ♜e7 11.♙d3 semblait plus naturel.

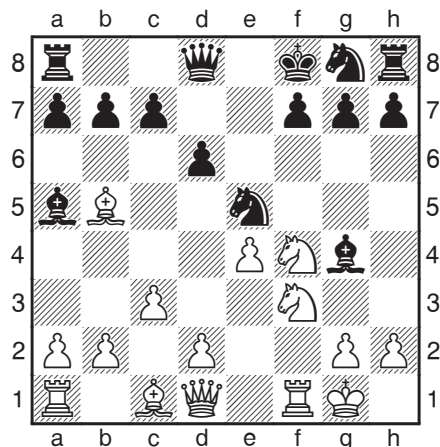
8...♖f8?

Les Noirs renoncent au roque, mais une telle grandeur d'âme n'était pas de mise. La suite normale 8...♜f6 9.♗a4 ♙b6 10.d4 (ou 10.♙xc6+ bxc6, et si 11.♗xc6+ alors 11...♙d7 procure un bon jeu pour le pion) 10...0-0 leur donnait une partie tenable.

9.0-0 ♜e5?

Une faute en appelle une autre. Il fallait faire le dos rond par 9...♜f6 10.d4 ♙b6, car maintenant les Blancs gagnent. (D)

Position après le 9<sup>e</sup> coup noir



Les Blancs jouent et gagnent