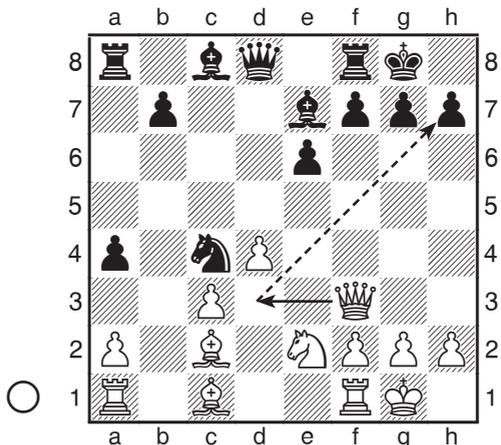


1

La récolte de pièces

La batterie Dame-Fou, avec menace de mat, est une formation d'attaque standard. Le but est généralement de faire une attaque de mat – mais il est parfois possible de récolter une pièce égarée sur l'aile dame.

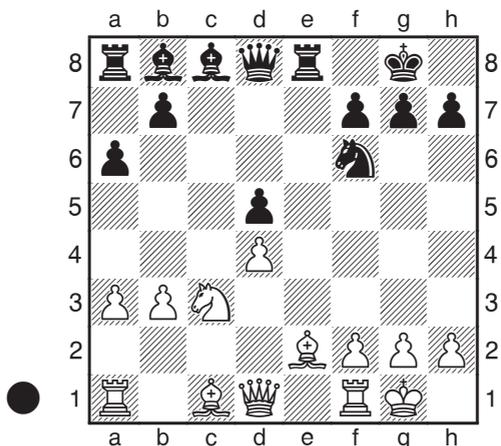


1a) Les Blancs jouent

Kernazhitsky-A. Yanovsky, Ch de Kiev 2007

Le Cavalier noir est sans protection en c4. On peut s'en emparer grâce à une *fourchette* – une attaque double.

1. ♖d3 et les Noirs abandonnent. La Dame a formé une batterie en se plaçant devant le Fou pour menacer ♖xh7 mat. On peut parer le mat – mais le Cavalier est perdu ; par ex. 1...g6 2. ♖xc4.



1b) Les Noirs jouent

Nadir-Magerramov, Abu Dhabi 2003

Le Cavalier c3 n'est pas protégé. Vois-tu la fourchette gagnante pour les Noirs ?

1... ♞c7 et les Blancs abandonnent. Le Cavalier est perdu, il n'y a plus qu'à abandonner. Après 2.g3 (pour empêcher 2... ♞xh2 mat), il y a 2... ♞xc3.

Un classique : la fourchette ♔e4

2

Par manque d'expérience, on perd facilement une Tour sur ce piège. La Dame blanche arrive en e4, d'où elle menace mat tout en attaquant une Tour noire. Il y a fourchette – attaque double – et les Noirs ne peuvent parer qu'une menace à la fois.

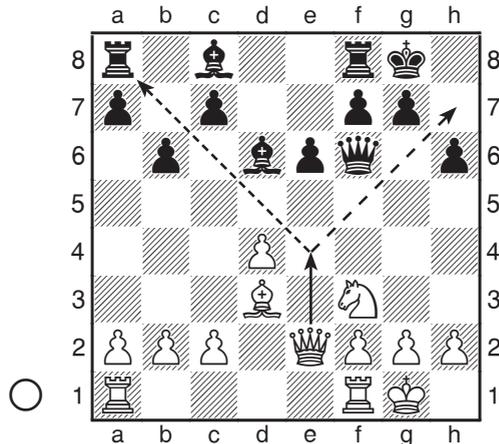
2a) Les Blancs jouent

Wainwright-A. Robinson

Match télégraphique Angleterre-USA 1907

Un piège connu depuis plus de 100 ans.

1. ♔e4 et les Blancs menacent 2. ♔h7 mat, mais aussi 2. ♔xa8 – superbe fourchette !
1... ♖d8 2. ♔xa8 et les Blancs gagnent. Les Noirs ont paré l'échec, mais n'ont pu sauver la Tour.

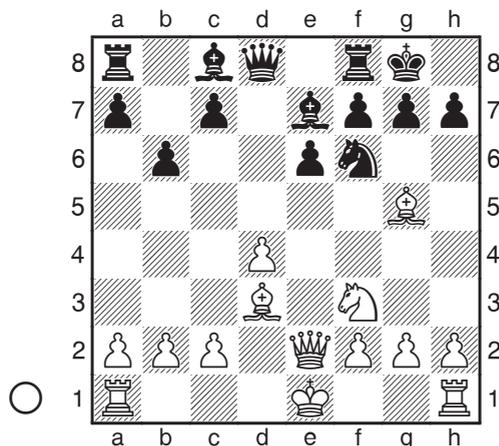


2b) Les Blancs jouent

Un piège d'ouverture classique

Ce piège est fréquent dans les parties d'amateurs. Pour préparer la fourchette gagnante, il faut d'abord éliminer un défenseur. Vois-tu comment faire ?

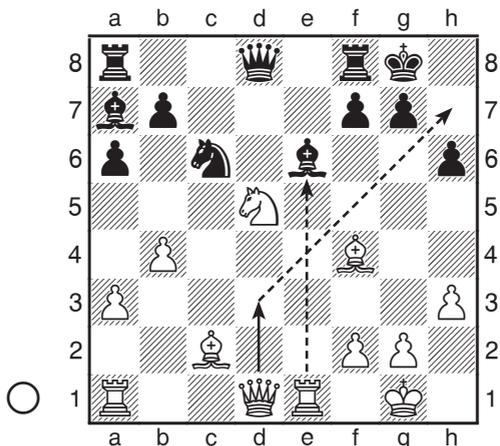
1. ♗xf6 (l'échange est bien vu – le Cavalier défendait les cases e4 et h7) 1... ♗xf6 2. ♔e4 et les Blancs gagnent.



3

Le KO en deux coups

Une combinaison fatale en deux temps. D'abord la Dame s'active en menaçant mat. Les Noirs se défendent par un coup de pion, mais c'est alors que survient le sacrifice qui provoque le KO en détruisant l'aile roi.

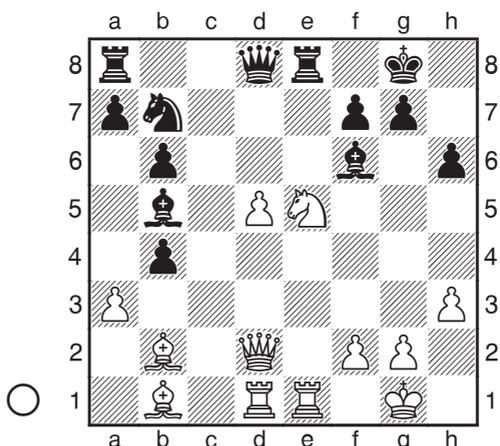


3a) Les Blancs jouent

Cuenca Jimenez-Cabrera Galeano
Albacete 2005

Pour commencer, on menace ♕h7 mat. Ensuite, un sacrifice de Tour fait exploser la position des Noirs.

1. ♕d3 g6 2. ♖xe6! et les Noirs abandonnent. Après 2...fxe6 – sinon le Fou est perdu – survient 3. ♕xg6+ ♖h8 4. ♕h7 mat.



3b) Les Blancs jouent

S. Ernst-R. Odendahl, Dieren 2004

Les Blancs gagnent en deux coups grâce à une menace décisive de pénétration de la Dame.

1. ♕c2 g6 (sans quoi 2. ♕h7+ est écrasant) 2. ♞xf7! et les Noirs abandonnent. Sur 2... ♖xf7, 3. ♕xg6+ est décisif. Pas de chance si tu as choisi 2. ♞xg6? : la réponse n'est pas forcée, car 2... ♙xb2 défend.

