

Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

LA MEILLEURE FAÇON D'APPRENDRE LES ÉCHECS !

① Les mats qu'il faut connaître



 Olibris

SUSAN POLGAR
Championne du monde d'échecs

CONTIENT
500
EXERCICES

EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

Sommaire

Symboles	6
Introduction	7
Chapitre 1 – Mat en 1 coup avec la Dame	9
Chapitre 2 – Mat en 1 coup avec une Tour	29
Chapitre 3 – Mat en 1 coup avec un Fou	47
Chapitre 4 – Mat en 1 coup avec un Cavalier	67
Chapitre 5 – Mat en 1 coup avec un pion	81
Chapitre 6 – Mat en 1 coup avec un clouage	93
Chapitre 7 – Mat en 1 coup avec un échec à la découverte ou un échec double	101
Chapitre 8 – Mat en 1 coup avec un coup spécial	109
Chapitre 9 – Divers mats en 1 coup	115
Chapitre 10 – Mats en 2 coups faciles	141
Questions et réponses	159
Solutions	161

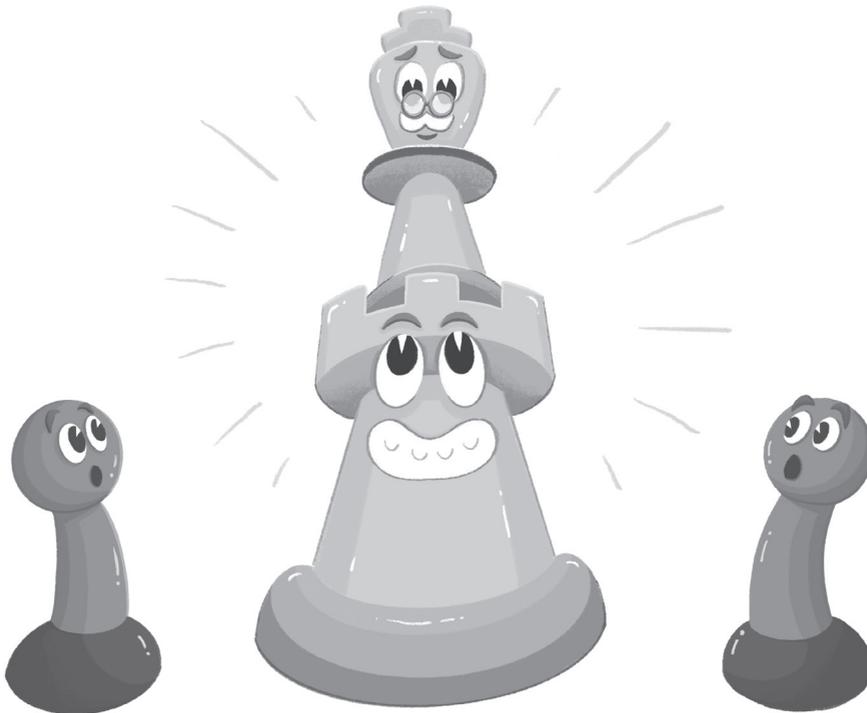


Symboles

♔	Roi
♚	Dame
♖	Tour
♗	Fou
♘	Cavalier
x	prise
e.p.	prise en passant
+	échec au Roi
#	échec et mat
0-0	petit roque
0-0-0	grand roque

À côté d'un diagramme:

- Trait aux Blancs (aux Blancs de jouer)
- Trait aux Noirs (aux Noirs de jouer)



Introduction

Je me souviens que dès l'âge de quatre ans, je prenais plaisir à résoudre des exercices d'échecs. J'ai écrit mon premier livre d'exercices à 15 ans à peine, et j'ai depuis écrit plusieurs best-sellers comme Le guide des échecs d'une championne du monde, La tactique aux échecs pour les champions, La percée, etc.

En m'appuyant sur plus de 40 ans d'expérience en tant que joueuse de top niveau et entraîneur, j'ai mis au point la façon la plus efficace d'aider les jeunes joueurs et les débutants – la meilleure façon d'apprendre. Comprendre les motifs les plus courants et les plus importants va vous aider à progresser beaucoup plus vite.

Dans la série La meilleure façon d'apprendre les échecs, je vais vous montrer la manière optimale d'apprendre et de progresser à l'aide de la reconnaissance de motifs.

Dans le tome I, vous allez découvrir 500 idées de mat qu'il faut connaître. Dans la première moitié du livre, chaque chapitre compte 60 exercices classés en fonction de la pièce qui fait mat : la Dame, la Tour, le Fou, le Cavalier et enfin le pion (40 exercices). Chaque chapitre commence par quelques exemples et des explications sur ce qu'il faut rechercher dans les exercices qui suivent.

Ensuite, viennent des motifs de mat plus complexes. Deux des outils tactiques les plus puissants aux échecs sont le clouage (chapitre 6) et l'échec à la découverte (chapitre 7). Nous en avons parfois besoin pour donner échec et mat et gagner la partie.

Dans le chapitre 8, vous trouverez une douzaine d'exemples de mats avec des promotions de pions, des roques et des prises en passant qui mettent le Roi adverse échec et mat.

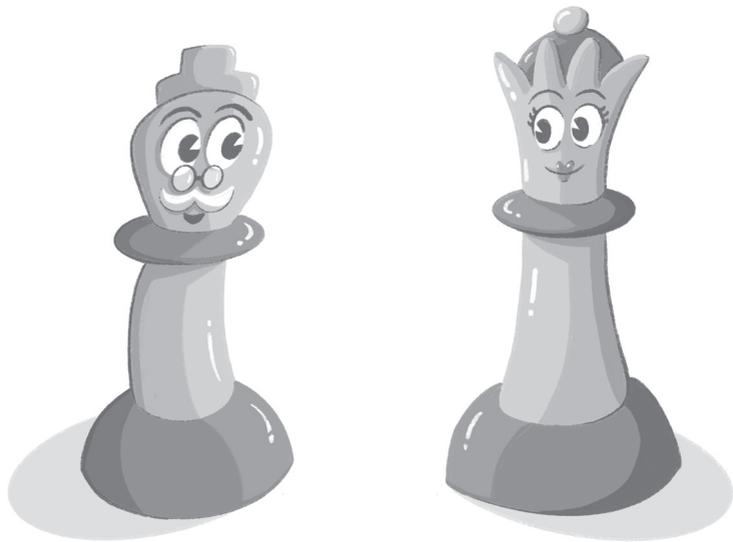
Dans le chapitre 9, vous trouverez 100 mats en un coup, sans indication. On ne vous dira pas quelle pièce fait mat ni s'il faut utiliser un clouage ou une découverte.

Enfin, dans le dernier chapitre, vous trouverez 60 exemples de mats simples en deux coups, pour aller plus loin en vous appuyant sur les connaissances acquises dans les chapitres précédents.

Dans certains exemples, ce sera « trait aux Blancs », c'est-à-dire que ce sera aux Blancs de jouer (de faire mat), tandis que dans d'autres, il faudra trouver le coup gagnant pour les Noirs (avec le « trait aux Noirs »). Remarquez aussi, s'il vous plaît, que vous pourrez noter sous chaque diagramme le temps qu'il vous aura fallu pour résoudre l'exercice. Cela vous permettra de suivre vos progrès quand vous recommencerez les exercices, car vous allez plus vite reconnaître les motifs de mat.

Aux échecs, la reconnaissance de motifs est un élément essentiel du perfectionnement. Je vous suggère par conséquent de faire les exercices plusieurs fois, jusqu'à pouvoir trouver les solutions correctes en une minute par page (quatre exercices). Au début, il peut être bon de placer les pièces sur un échiquier (veillez à ce qu'elles soient toutes exactement à la même place que sur le diagramme !), mais dès le deuxième essai, je vous recommande de chercher la solution directement à partir des diagrammes.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir au moment d'embarquer pour « la meilleure façon d'apprendre les échecs » !



Chapitre 1

Mat en 1 coup avec la Dame

La Dame est la pièce la plus forte de l'échiquier, parce qu'elle peut aller loin dans toutes les directions, en haut, en bas, à droite, à gauche, en ligne droite ou en diagonale. En d'autres termes, elle combine les possibilités d'une Tour et d'un Fou.

Dans ce chapitre, nous allons apprendre les différents motifs de mat avec une Dame.

Pour mater le Roi adverse, on doit toujours attaquer le Roi directement, et de façon que :

- 1) la Dame ne puisse pas être prise ;
- 2) le Roi adverse ne puisse pas s'enfuir sur une case sûre ;
- 3) on ne puisse pas bloquer l'échec en interposant une pièce.

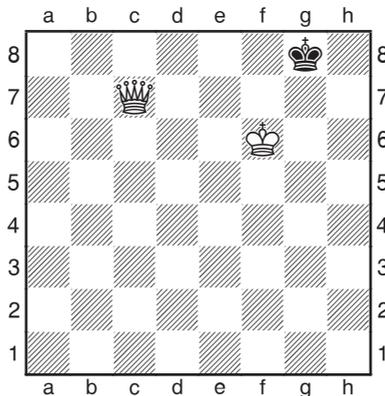
Il faut que toutes ces conditions soient réunies pour qu'il y ait échec et mat. Dans certains cas, il peut être nécessaire de prendre une pièce adverse pour faire mat.

Voici différentes façons de mettre l'adversaire échec et mat avec la Dame :

- a) Une de vos pièces protège la Dame, si bien qu'elle ne peut pas être prise par le Roi adverse.
- b) Une (ou plusieurs) de vos pièces aident la Dame en interdisant les cases de fuites potentielles au Roi adverse.
- c) Les pièces de votre adversaire obstruent les cases de fuite de leur Roi.
- d) Plusieurs des éléments ci-dessus sont combinés.
- e) En utilisant une tactique spéciale comme le clouage ou l'échec double (voir les chapitres 6 et 7)

Voyons quelques exemples des divers scénarios.

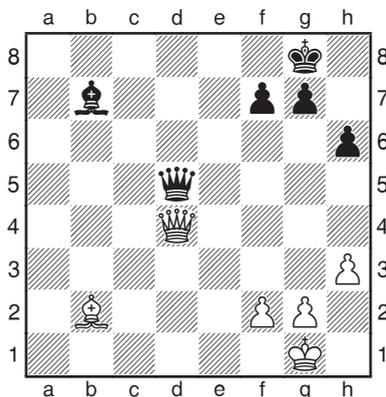
Scénario a) :



C'est aux Blancs de jouer. Les Blancs peuvent attaquer le Roi noir de multiples façons : en mettant la Dame en b8, c8, d8, f7, g7, h7, c4 ou g3. Cela fait huit façons différentes ! Cependant, une seule d'entre elles atteint l'objectif de faire mat en un coup. Attaquer le Roi (lui faire échec) en allant en h7 serait une grosse gaffe, car le Roi pourrait simplement prendre la Dame en h7. Si l'attaque (l'échec) vient de f7, le Roi peut s'échapper en h8. Si les Blancs font échec en b8, c8 ou d8, le Roi s'échappera en h7. Après des échecs en c4 ou g3, le Roi noir aurait trois cases de fuite différentes : f8, h8 or h7.

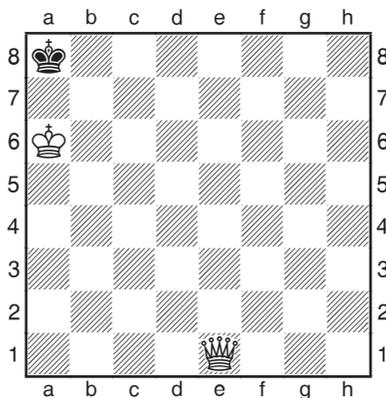
Par conséquent, la seule solution correcte est $1. ♖g7$ échec et mat. Cela marche parce que le Roi blanc protège la Dame, qui ne peut donc pas être prise. Dans certaines positions, le coup qui fait mat peut en même temps prendre une pièce adverse.

Voyons-le à l'exemple suivant :



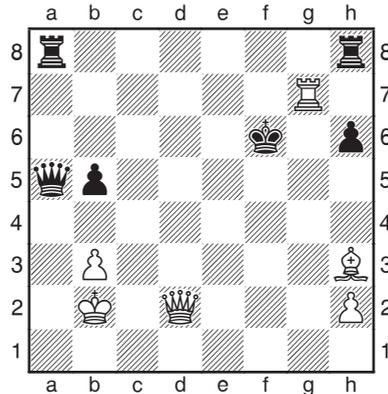
Dans cette position, celui à qui c'est de jouer gagne ! Si c'est aux Blancs de jouer, la réponse est $♖xg7$ échec et mat, parce que le Fou en b2 protège la Dame. De même, si c'est aux Noirs de jouer, la solution est $♖xg2$ et les Noirs gagnent la partie.

Voyons maintenant quelques exemples du scénario b).



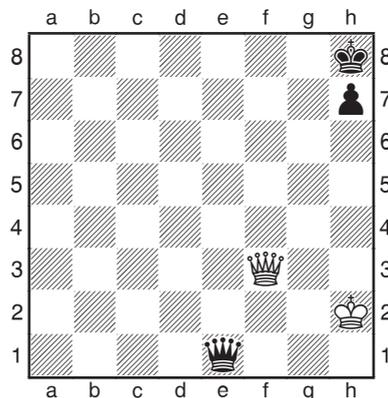
La solution est ici ♔e8, qui attaque directement le Roi noir tandis que le rôle du Roi blanc est d'empêcher le Roi noir de s'échapper en a7 ou b7.

L'exemple suivant est plus compliqué, car deux pièces différentes et de la Dame à faire échec et mat.

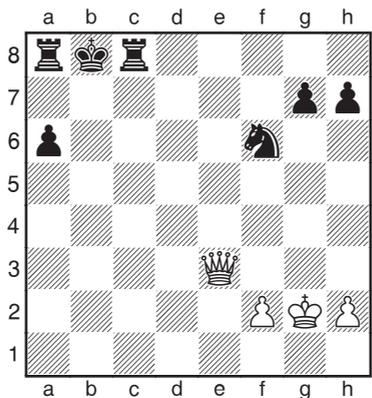


Dans cette position, la Dame blanche a beaucoup de façons d'attaquer le Roi noir. Encore une fois, une seule est la bonne solution. L'échec en g5 ne marche pas, car le pion en h6 prendrait la Dame. Les échecs en d6, f4 ou f2 se heurtent tous au même problème : le Roi noir prendrait la Tour en g7 et s'échapperait. Si la Dame blanche fait échec en c3, elle sera prise par la Dame noire. La seule bonne réponse est 1. ♔d4 échec et mat. Avec cette attaque sur le Roi noir, la Dame protège en même temps la Tour en g7. Le Fou blanc en h3 participe en couvrant les cases e6 et f5, tandis que la Tour en g7 s'occupe des cases de fuite potentielles e7, f7, g6 et g5.

Voyons maintenant quelques exemples du scénario c).

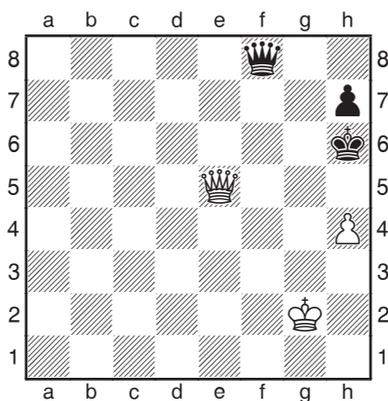


Ici, la bonne solution faire mat en un coup est: 1.♔f8. Le Roi noir ne peut pas s'échapper car son propre pion en h7 occupe la case de fuite. Si ce pion n'était pas en h7, les Blancs ne pourraient pas faire mat et gagner la partie.



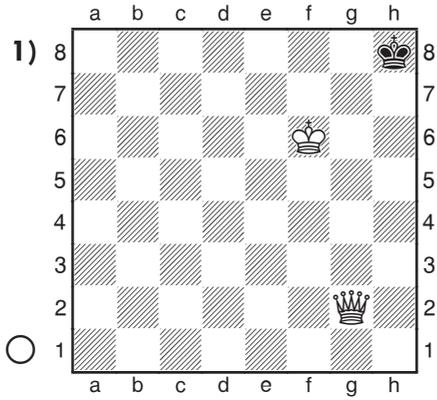
Dans cet exemple, les deux Tours noires de part et d'autre de leur Roi gênent la mobilité de celui-ci. Les Blancs peuvent faire échec et mat par 1.♖b6.

Enfin, voyons un exemple où l'issue résulte de la combinaison de plusieurs éléments – le scénario d).



Dans cette position, la Dame blanche a besoin non seulement de l'aide de son pion en h4 (qui surveille la case g5), mais aussi de celle du pion noir en h7, pour empêcher le Roi de s'échapper après 1.♕g5 (échec et mat).

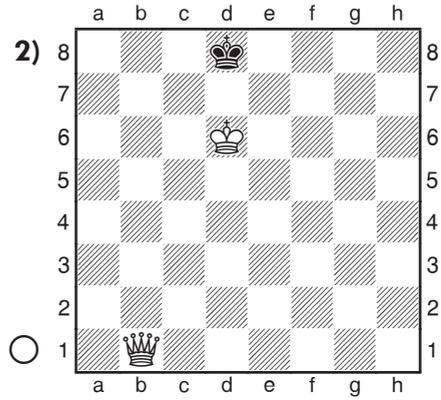
Et maintenant, à vous de résoudre les 60 exercices suivants. Dans chacun d'entre eux, la Dame va faire mat. Amusez-vous bien !



1. _____

🕒 1. _____ 🕒 2. _____

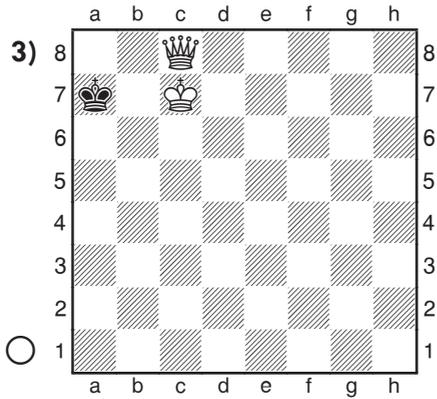
🕒 3. _____ 🕒 4. _____



1. _____

🕒 1. _____ 🕒 2. _____

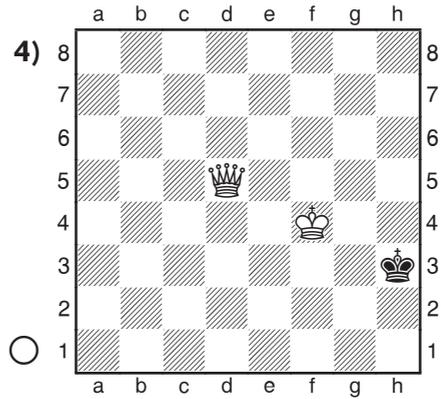
🕒 3. _____ 🕒 4. _____



1. _____

🕒 1. _____ 🕒 2. _____

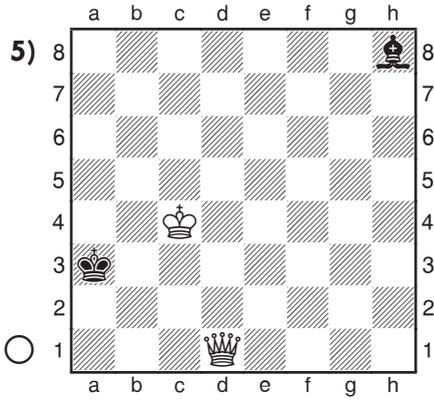
🕒 3. _____ 🕒 4. _____



1. _____

🕒 1. _____ 🕒 2. _____

🕒 3. _____ 🕒 4. _____



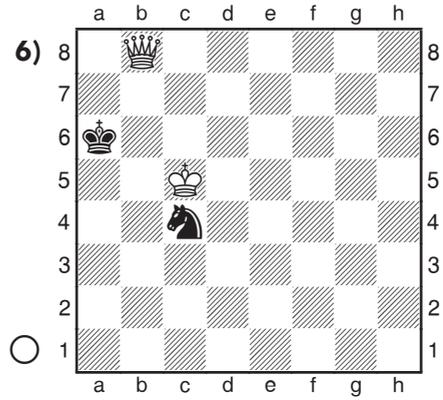
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



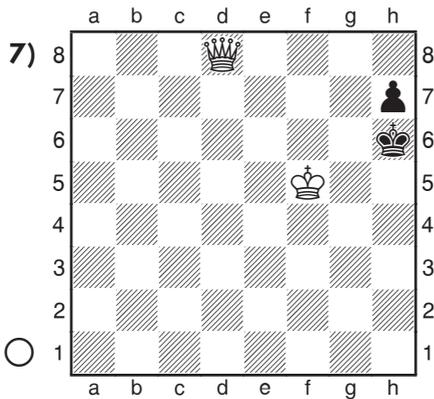
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



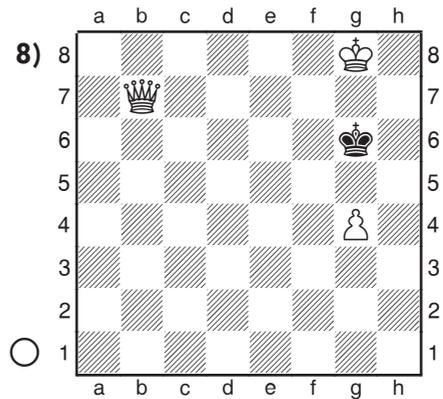
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



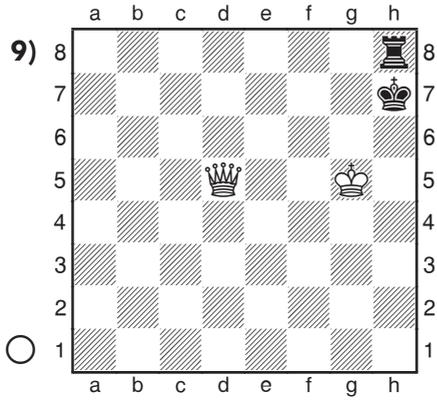
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

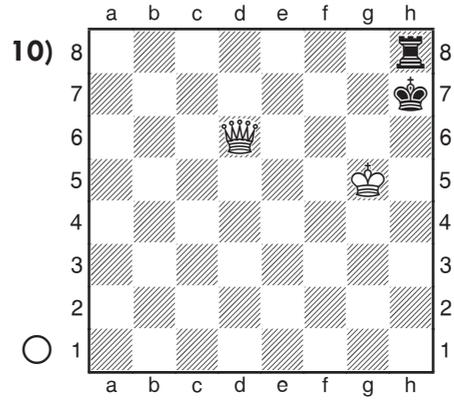
⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

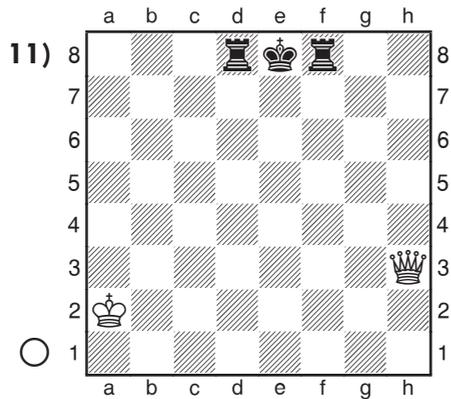
⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

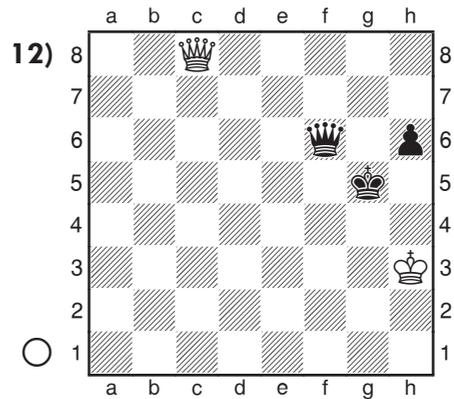
⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



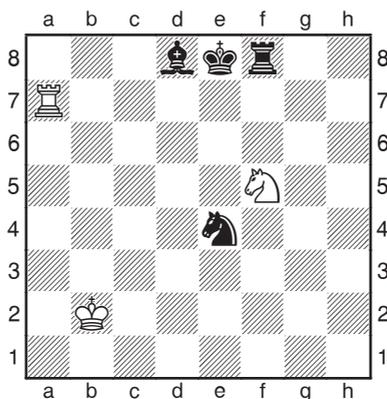
Chapitre 4

Mat en 1 coup avec un Cavalier

Tout comme le Fou, le Cavalier est considéré comme une pièce « mineure ». Sur l'échelle numérique des valeurs relatives, on considère le Fou et le Cavalier comme à peu près égaux. Le Cavalier est une pièce complètement différentes des trois que nous avons vues dans les chapitres précédents. C'est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus les autres, et il ne se déplace d'ailleurs que par bonds. Cela rend les coups de Cavaliers très particuliers et souvent très puissants.

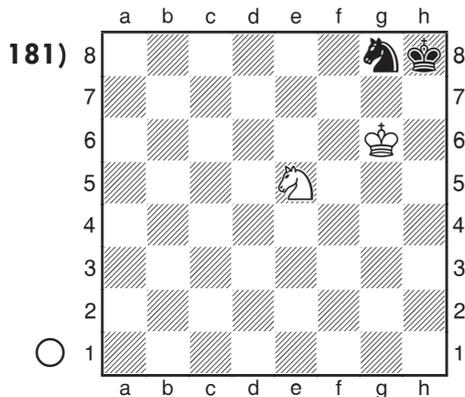
Dans ce chapitre, nous allons nous entraîner à reconnaître les différents motifs de mat avec un Cavalier. Les principes du mat avec le Cavalier sont les mêmes que ceux que nous avons vus dans les chapitres antérieurs. Une différence, c'est que l'on n'a pas besoin d'une autre pièce pour protéger le Cavalier contre le Roi, parce que le Cavalier ne peut jamais attaquer le Roi adverse depuis une case adjacente à celui-ci.

Voyons des exemples des différents scénarios de mat avec un Cavalier. Examinez la position suivante :



Dans l'exemple ci-dessus, le Cavalier peut apparemment attaquer le Roi noir depuis deux cases, d6 ou g7. Mais une seule est correcte. Pouvez-vous trouver laquelle ? ♞d6 ne serait pas bon car le Cavalier noir prendrait le Cavalier blanc en d6. Par contre, après ♞g7, les Noirs sont cuits : échec et mat !

Et maintenant, à vous de trouver la solution des 60 exercices suivants. Si deux Cavaliers peuvent se rendre sur la même case, précisez bien lequel vous voulez jouer. Bon amusement !



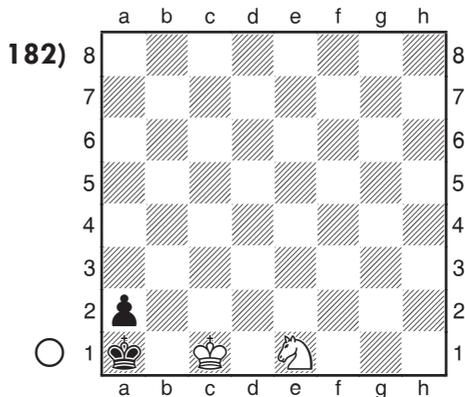
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



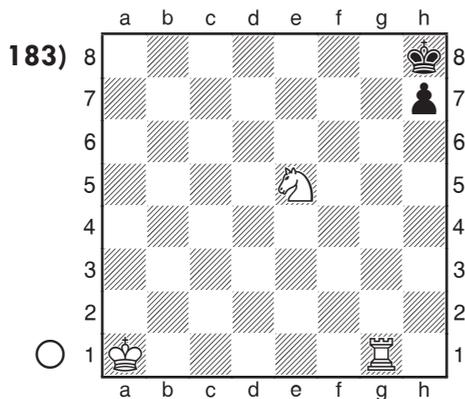
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



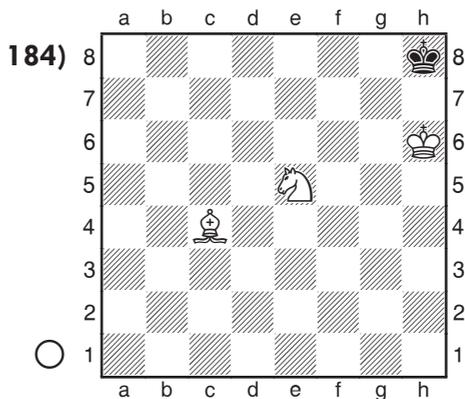
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



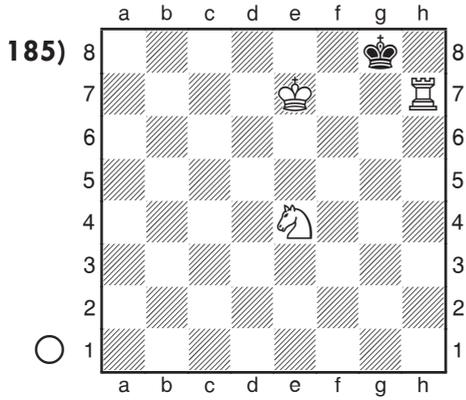
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

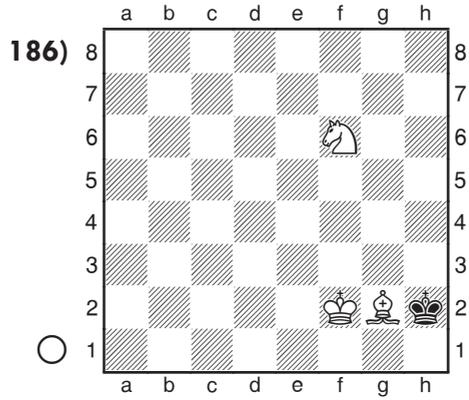
⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

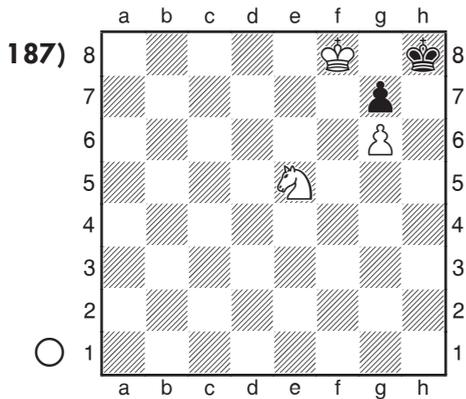
⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

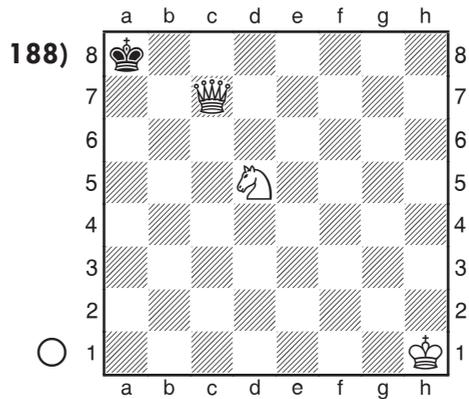
⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

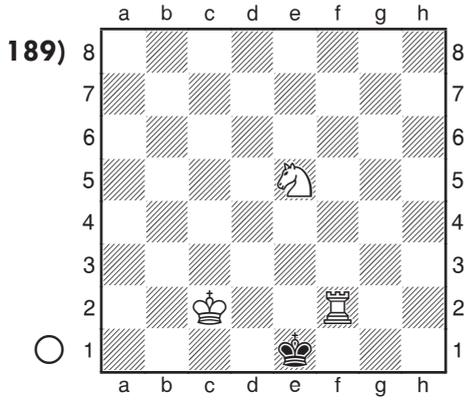
⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



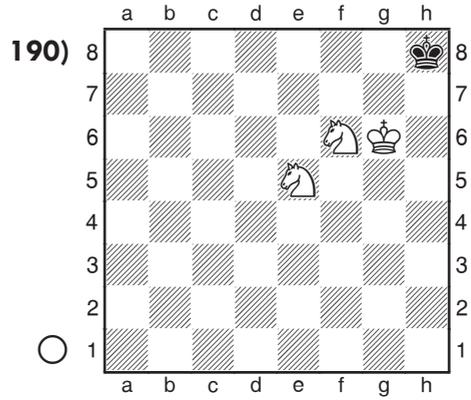
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



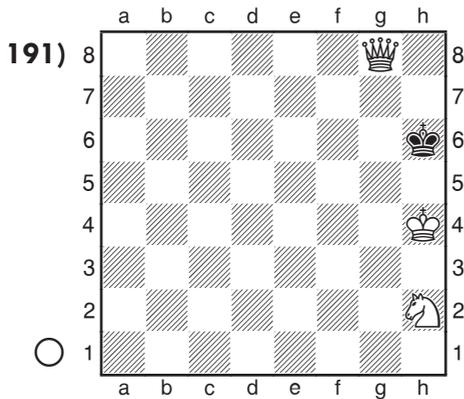
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



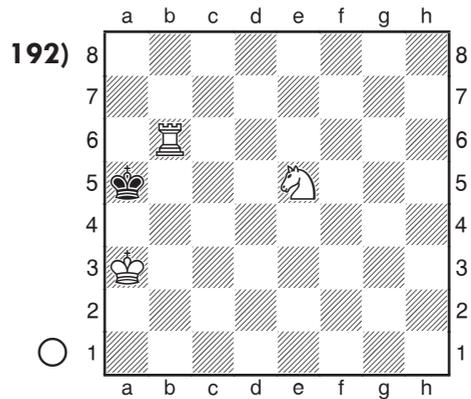
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____

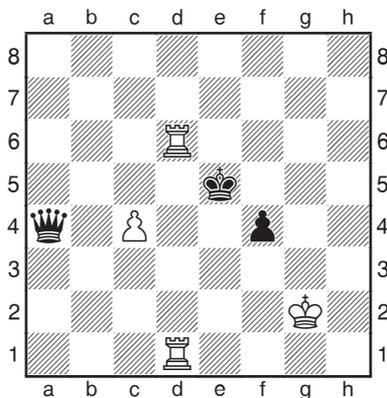
Chapitre 10

Mats en 2 coups faciles

En terminant le chapitre précédent, vous avez obtenu votre diplôme de spécialiste des mats en 1 coup. Vous êtes maintenant prêt à passer aux exercices demandant de faire échec et mat en 2 coups. Ce que cela veut dire, c'est qu'un camp joue un coup (en général un échec au Roi), l'adversaire répond, puis, boum, échec et mat !

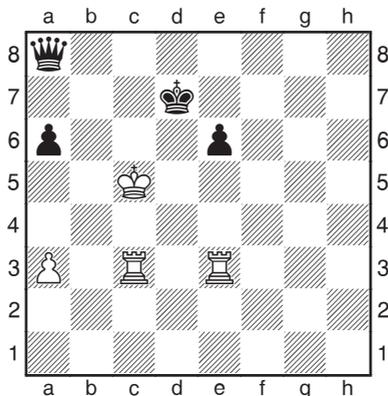
Assurez-vous bien que votre premier coup vous permette de faire échec et mat au coup suivant quelle que soit la réponse adverse.

Voyons deux exemples :



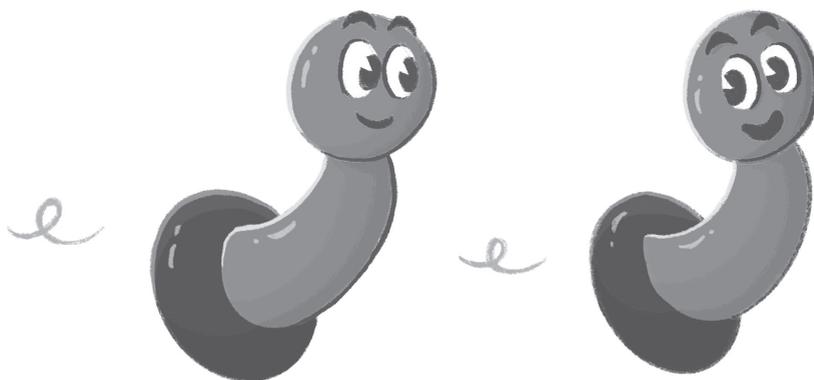
C'est aux Blancs de jouer. Ils peuvent ici faire échec de différentes façons. Commençons par éliminer les deux plus mauvaises : ♖e1 échec perdrait la Tour en d6, tandis qu'après ♗e6 échec, le Roi noir peut simplement prendre la Tour. Dans aucun de ces deux cas les Blancs ne peuvent continuer en faisant échec et mat. En termes échiquéens, nous dirions que ces deux coups sont des gaffes. Examinons maintenant les deux autres options, qui semblent toutes les deux raisonnables : faire échec en d5 avec l'une des deux Tours. Mais une seule marche ! Si la Tour en d6 vient en d5 et si le Roi noir va ensuite en e4, alors les Blancs gagnent parce qu'ils peuvent faire mat au deuxième coup par ♗e1 ; le problème est cependant qu'après le premier échec (♗d5), les Noirs peuvent aussi partir dans l'autre direction, en e6 ou f6 – après l'une ou l'autre de ces réponses, les Blancs n'ont pas d'échec et mat en vue. Il n'y a donc qu'une seule solution : ♗d1 en d5 échec, après quoi les Noirs n'ont qu'un seul coup légal, ♗e4 , et il suit 2. ♗e6 échec et mat.

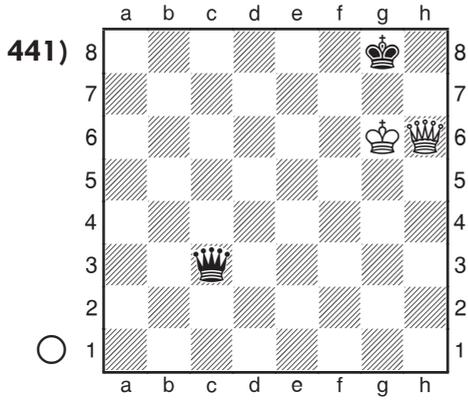
Dans l'exemple suivant, c'est aux Noirs de jouer :



Les Noirs commencent ici par $1... \text{♚c6}$ échec. Les Blancs ont alors deux options, mais après chacune d'entre elles, le mat suit. Si $2. \text{♜b4}$, alors ♚b5 , et si $2. \text{♜d4}$, $2... \text{♚d5}$ et la partie est terminée. Par contre, ce serait une erreur de commencer par $1... \text{♚d5}$ échec, parce que le Roi blanc peut aller non seulement en b4 (où il se ferait encore mater par ♚b5), mais aussi en b6, où il serait en sécurité.

Vous trouverez dans ce chapitre 60 exercices comme ceux-ci, ce qui vous permettra de vous entraîner à réfléchir plusieurs coups à l'avance ! Amusez-vous bien !



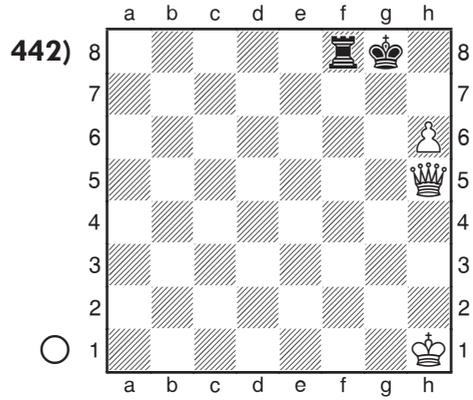


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

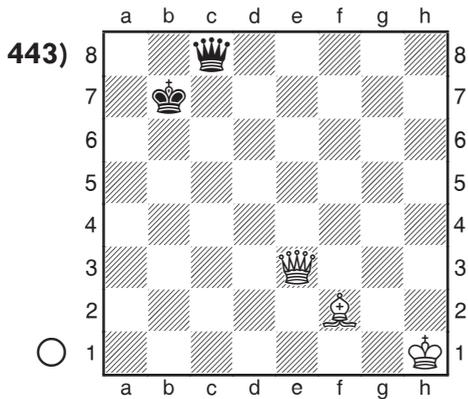


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

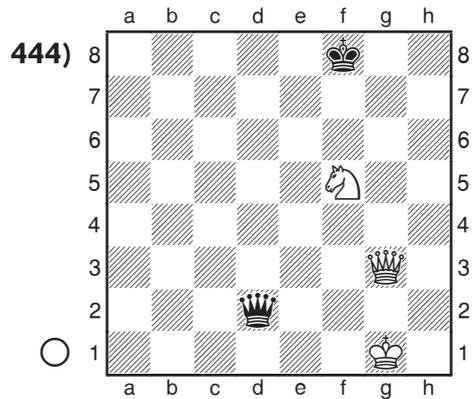


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

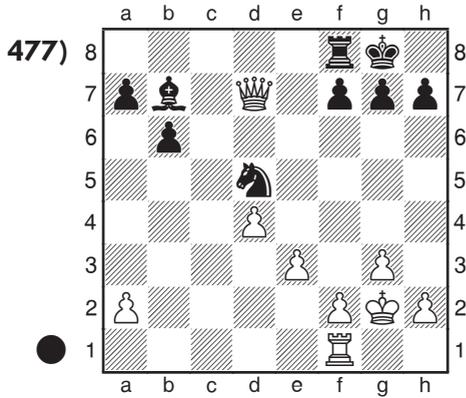


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1... _____

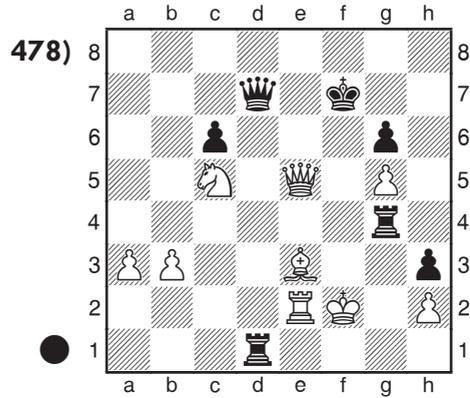
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1... _____

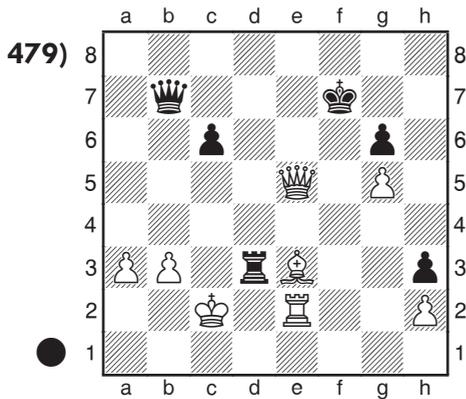
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1... _____

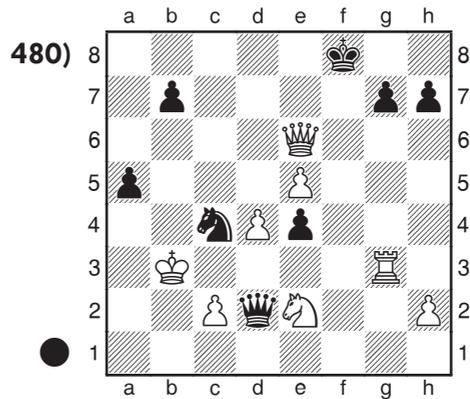
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1... _____

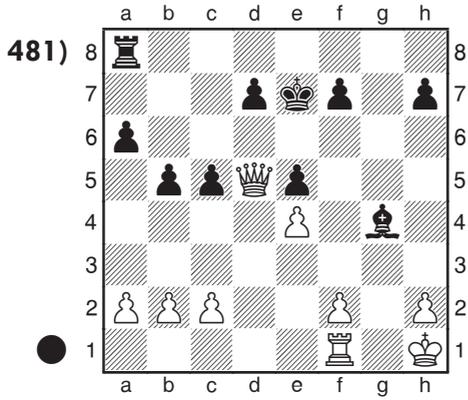
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____

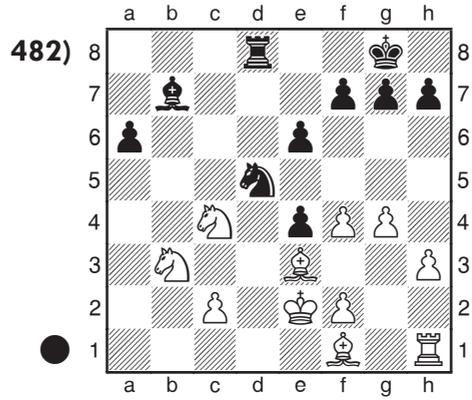


1... _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

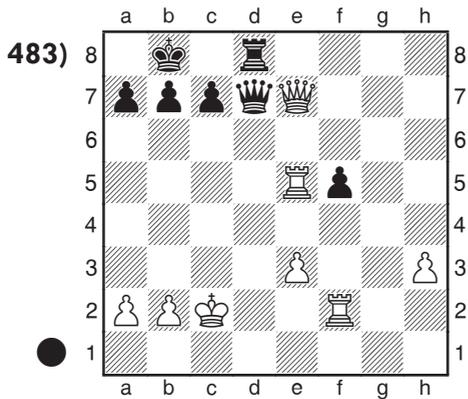


1... _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

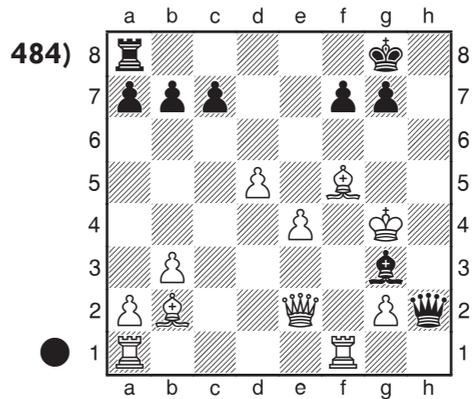


1... _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1... _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

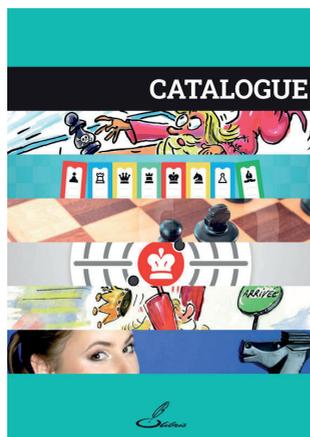
OLIBRIS.FR

Dans la même série :



La meilleure façon d'apprendre les échecs
Tome 2 : Gagner des pièces

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

CLIQUEZ ICI !



SUSAN POLGAR

La meilleure façon d'apprendre les échecs, tome 1

Votre enfant a appris les règles du jeu d'échecs, a joué quelques parties et y prend goût. Maintenant, comment l'aider à progresser ?

La réponse est la même que pour un adulte : l'idéal est de développer au plus tôt **la reconnaissance de motifs** qui permet de réfléchir de façon plus efficace. Pour atteindre cet objectif, le mieux est de résoudre quantité d'**exercices** conçus à cet effet. C'est la méthode dans laquelle **Susan Polgar** a baigné dès la tendre enfance, et qu'elle a perfectionné plus tard avec ses élèves, obtenant des résultats exceptionnels.

Le premier tome de cette série est consacré au but du jeu : **l'échec et mat**. Ce livre permet de :

- s'entraîner à **voir** non pas chaque pièce isolément, mais **l'ensemble des pièces** qui composent le tableau de mat, et comment elles **se coordonnent** (c'est la meilleure préparation possible à l'apprentissage ultérieur de la stratégie) ;
- s'habituer non seulement à **repérer ses possibilités d'attaque**, mais aussi à **se demander ce que l'adversaire peut faire** pour se défendre ;
- apprendre à faire mat en tirant parti des **clouages**, des **échecs à la découverte**, des **échecs doubles** et même de règles spéciales comme la **promotion**, le **roque** ou la **prise en passant**.

Il comprend **500 exercices**, et l'objectif est toujours de faire échec et mat. Souvent, il y a plusieurs façons de faire échec au Roi, mais une seule permet de faire échec et mat – si la solution proposée n'est pas celle donnée dans le livre, c'est qu'un détail a été oublié : chercher lequel accélérera grandement les progrès. Faire les exercices plusieurs fois permettra de mesurer ses progrès et de renforcer sa reconnaissance de motifs.

Pour progresser à son rythme, de la meilleure des façons !

L'ancienne championne du monde **Susan Polgar** fut n° 1 mondiale dès l'âge de 15 ans et est restée pendant plus de 20 ans parmi les trois meilleures mondiales. Reconvertie en ambassadrice du jeu d'échecs auprès des enfants, elle a obtenu en 2014 le titre d'« Entraîneur de l'année » de la fédération internationale des échecs. Elle est la sœur aînée de Sofia Polgar (artiste et championne d'échecs) et de Judit Polgar (la meilleure joueuse d'échecs de tous les temps).

Grands débutants
Débutants avancés
Joueurs occasionnels
Joueurs de club
Experts
Maîtres



NIVEAU

olibris.fr



Chez le même éditeur :

Philippe Pierlot : *Vive les échecs !*

Murray Chandler & Helen Milligan : *Les échecs, un jeu d'enfant !*

Murray Chandler : *Comment battre Papa aux échecs*

Olibris – Diffusion GEODIF - Distribution SODIS



19 €