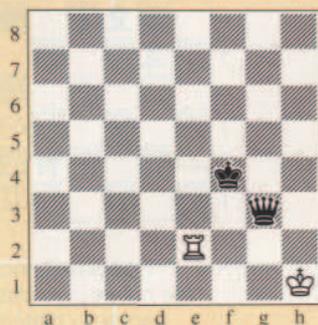


donner des échecs sur les bonnes cases : 3. Tç2! Dxg3 4. Tb2+ et la Tour n'est plus gênée pour donner des échecs sur la 2^e rangée : 4. ... Rç5 5. Tç2+ Rd4 6. Td2+ Re3 7. Te2+ Rf4 (7. ... Rxe2 pat, ou 7. ... Rf3 8. Te3+!).

1168



8. Tf2+! (Que la Dame noire soit en g3 ou f2, le schéma de pat est le même.) 8. ... Dxf2 pat, ou 8. ... Rg4 9. Tg2 et les Blancs donnent la Tour pour la Dame, également avec la nullité à la clé. Autre clouage type ! Si le Roi noir repart vers le grand large, les Blancs continuent à donner échec tout au long de la 2^e rangée.

3. Ta5+ Rb6 4. Ta6+ Rç5 5. Ta5+

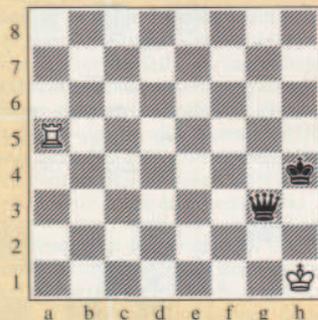
Au lieu de la 2^e rangée, c'est la colonne «a» qui sert maintenant de tringle coulissante à la Tour.

5. ... Rd6 6. Ta6+ Re5 7. Ta5+ Rf6 8. Ta6+ Rf5 9. Ta5+ Rf4 (9. ... Rg4 10. Tg5+!) **10. Ta4+!**

Les Blancs ne se laissent pas tenter et poursuivent imperturbablement leurs échecs sur la colonne «a».

10. ... Rg5 11. Ta5+ Rh4

1169



Maintenant, après 12. Ta4+? Rh3! les Noirs seraient arrivés à leurs fins et gagneraient : 12. Th4+ Dxh4! et il n'y a plus de pat, de même après 12. Ta3 Dxa3.

12. Th5+!! Rg4 13. Tg5+ Rxcg5 pat

Une belle démonstration de tous les effets du clouage de la Tour et du Fou contre la Dame et le Roi.

RETENONS QUE...

- Le clouage est un élément constant du jeu d'Échecs, et on le retrouve dans toutes les parties.
- Dans l'ouverture, le clouage n'est qu'un moyen favorisant le développement et ne peut conduire à un avantage important que si la défense ne prend pas les mesures adéquates.
- En milieu de jeu, le clouage devient une pièce du puzzle positionnel ou tactique et il peut prendre des proportions décisives, car celui qui en est l'objet ne trouve parfois aucune défense convenable.
- En finale, le clouage peut être l'élément-clé, et dégagé du superflu il devient une illustration idéale pour expliquer son fonctionnement.

SOLUTIONS de la page 42

291.- 1. ... Fb6+ 2. Fd4 (2. Rh1 Df1 mat) 2. ... Df6!! et ce joli clouage croisé gagne au moins le Fou (3. Fxb6? Dxb2).

292.- Le Td8 est clouée et si les Noirs parent l'attaque contre leur Dame, Cd7+ gagne la Tb6. Position finale de la partie T. Petrossian - W. Unzicker, Hambourg 1960.

293.- 1. Txh6! Rxh6 2. Dh4+ et l'attaque blanche est décisive, P. Leko - Kharlov, Budapest 1992.

294.- 1. ... Ff3!. Le pion g2 est cloué et les menaces 2. ... Dxh3+ 3. Rg1 Dxg2 mat ou 2. gxf3 Dxh3 mat, ou encore 2. Rg1 Txg2+ 3. Rf1 Dxh3 forcent l'abandon, Levitchenkov - Rotchko, Lettonie 1992.

295.- 1. Txç6! Cxç6 2. Fxf6! Fxf6 3. d5 et les Blancs gagnent du matériel, Kérés - Saidy, Oly. Tel Aviv 1964.

296.- 1. Te6!! (Menaçant 2. Td6, et 1. ... fxe6?? ne va évidemment pas à cause de 2. Dg7 mat.) 1. ... T2b8 2. Td6 Tbd8 3. Td1!! 1-0. Il n'y a pas de défense contre 4. Ff3 gagnant le Cd7, M. Tal - K. Darga, Hambourg 1960.

297.- 1. Txh7+!! Rxh7 2. Dh4+ Rg6 3. Dg4+ Rh7 et les Blancs acceptèrent la nullité en pensant qu'ils n'avaient pas mieux que l'échec perpétuel, alors qu'ils pouvaient gagner par 4. Dh3+! Rg6 5. Dg2+!! Rh7 6. Th3 mat, E. Mednis - J.W. Collins, Championnat de l'Etat de New York 1954.

298.- 1. Da8!! Fe4 (1. ... Fxa8) 2. h8D ou T mat ; 1. ... Fg2 2. Dxg2 mat, A.P. Grin, Echecs en URSS 1964.

LES ECHECS DE A A Z

Bouclier du roque

Terme vieilli pour désigner les pions couvrant le Roi quand celui-ci a effectué le roque : Blancs Rg1, pions f2, g2 et h2. Les trois pions blancs sont le bouclier du roque blanc.

But

On dit aussi «objectif». C'est le résultat visé par une manœuvre ou un plan stratégique. Le but de la partie d'Échecs est le mat. Une partie d'Échecs se compose généralement de plans successifs. Pour désigner chaque objectif distinct, on parlera de «but intermédiaire».

Cadence

Au milieu du siècle dernier, le temps de réflexion était illimité, mais les compétitions commençant à se multiplier, la nécessité de limiter la durée des parties est apparue. Diverses cadences furent adoptées, limitant le temps de réflexion par coup ou pour un certain nombre de coups, chaque joueur gérant alors son temps de réflexion à son gré. Pendant de nombreuses années, la cadence officielle de la FIDE fut de 40 coups en 2 h 30, puis de 16 coups à l'heure. Mais devant le nombre croissant de parties ajournées privant les amateurs des moments les plus intenses du spectacle, la FIDE a adopté récemment une cadence plus exigeante pour les joueurs mais plus intéressante sous l'angle spectacle : 40 coups en 2 h, puis 20 coups à l'heure, reportant le premier ajournement après 60 coups et 6 heures de jeu. Les parties ajournées sont ainsi devenues très rares, ce qui a aussi l'avantage sportif de priver les joueurs du recours aux secondants. Seul le championnat du monde individuel se joue encore à l'ancienne cadence mais on parle aussi de la modifier. Il existe d'autres cadences pour les parties semi-rapides (1 h, 50 minutes, 45 minutes, 30 minutes etc.) et pour les «blitz» dont l'appellation est généralement réservée aux parties de 5, 7 et 10 minutes.

Caïssa

Muse ou déesse des Echecs. A l'origine, c'est le nom d'une nymphe dans un poème de Sir William Jones composé en 1763. Mars, le dieu de la guerre, est tombé amoureux de la nymphe Caïssa, mais il n'est pas payé de retour. Il demande alors au dieu des sports d'inventer un jeu (les Echecs), susceptible d'attendrir le cœur de la cruelle. Jones s'était inspiré du «Scacchistica Ludis» de Vida (1490-1566) poète et écrivain italien, évêque d'Albe, où la nymphe porte le nom de Scacchis.