

LES MATS SIMPLES



II - LES MATS SIMPLES

Mater son adversaire est l'objectif ultime aux échecs, il met un terme à la partie. Pour y parvenir, il est utile de connaître les différents types de mat existants selon les pièces à votre disposition. Les différents types de mat sont des mouvements ou des enchainements de mouvements que vous pouvez reproduire dans vos parties à partir d'une situation donnée. Chacun d'entre eux est spécifique et possible grâce à l'utilisation de vos pièces disponibles sur l'échiquier mais aussi parfois en profitant d'un positionnement inadéquat des pièces adverses sur l'échiquier.

Echec et mat en finale

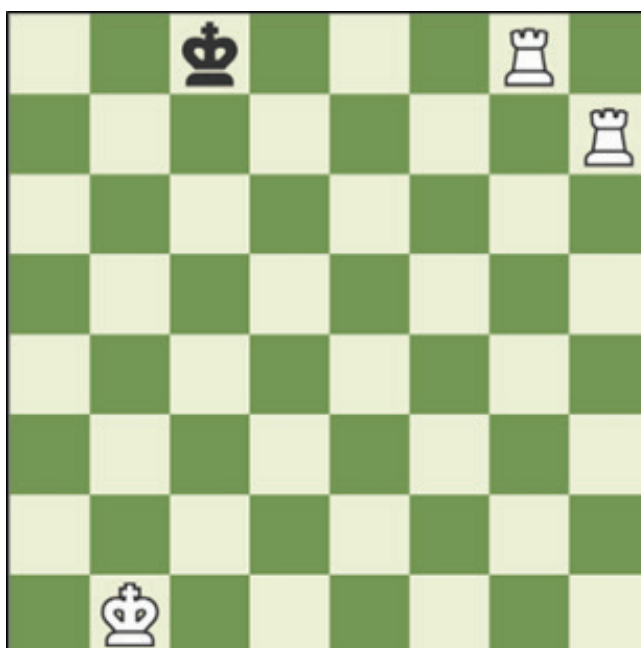
Après avoir éliminé toutes les pièces adverses de l'échiquier, il convient que vous puissiez gagner la partie en mettant le roi adverse en échec et mat. Le roi ennemi se retrouve privé de son armée mais tentera de sauver sa vie et sécuriser la nulle en fuyant là où il le peut.

Pour les joueurs débutants, apprendre à gagner ce type de positions (le roi adverse seul contre vos forces) est primordial et l'une des bases nécessaires pour pouvoir progresser. Cette section vous donnera la technique à exécuter dans ce type de scénario.

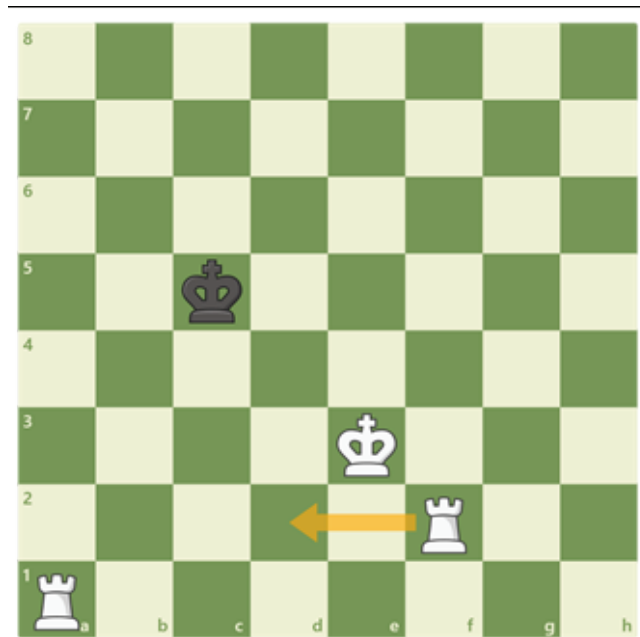
En général, pour arriver à ce but, il faut exécuter 2 phases, premièrement il convient de repousser le roi adverse du centre vers la périphérie de l'échiquier pour limiter ses cases de fuite, puis assainir le coup de grâce et souvent cela doit se faire en mobilisant votre propre roi afin de couper la retraite de son homologue.

Deux tours

Mater avec deux tours est une des techniques les plus basiques dans le monde des échecs. Il existe plusieurs façons de parvenir à ses fins mais celle dite du "mat de l'escalier" est la plus simple à mettre en œuvre. Elle consiste d'abord à couper l'échiquier en 2 en bloquant le roi au niveau d'une rangée qu'il ne peut traverser, puis à le repousser méthodiquement étage (rangée) après étage jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier où il sera coincé, le dernier échec assurant la victoire finale. Ainsi, voici la position ultime souhaitée.



Prenons un exemple pour illustrer cette technique (diagramme ci-dessous). Dans cette position de départ, 1.Td2. d'abord bloque le roi noir entre la colonne b et c. Puis le travail en concert des 2 tours commence.

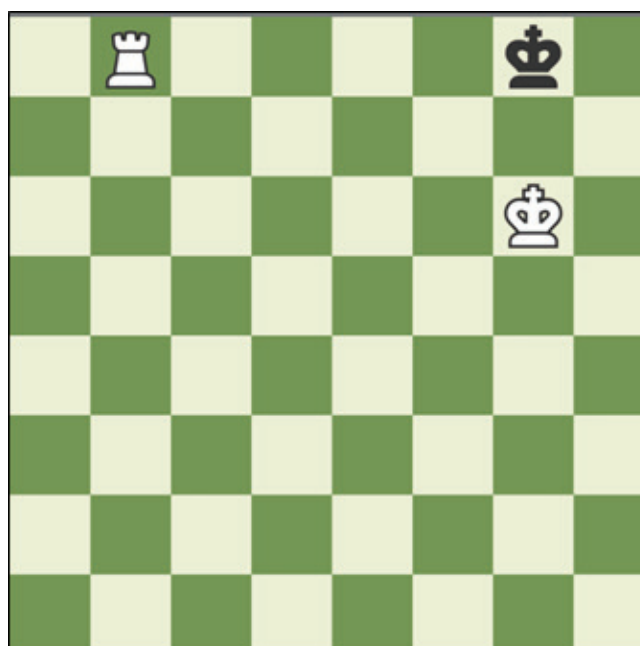


1.Td2. Rc4. 2.Tc1+. Rb3. 3.Td8. Rb2. 4. Tc7. Rb3. 5. Tb8+. Ra3. 6. Ta7#

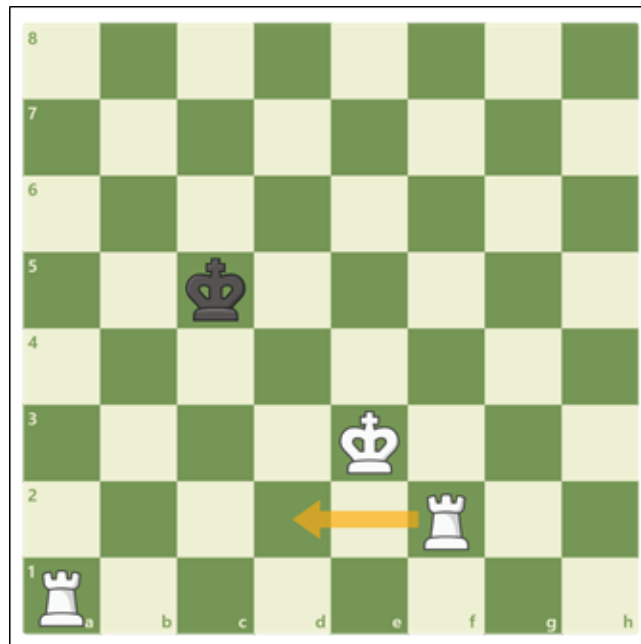
Vous remarquerez comment les tours sont obligées à un moment de reprendre de la distance avant de poursuivre les échecs en escalier parce que le roi noir devenait trop proche.

Tour et Roi :

Une situation très courante en fin de partie est de se retrouver avec une tour et un roi pour gagner. Comme dans l'exemple précédent, il va falloir repousser le roi ennemi jusqu'à une bande de l'échiquier avant de délivrer l'échec et mat salvateur quand les deux rois sont en opposition. Voici le schéma que l'on souhaite obtenir.



Prenons un exemple pour illustrer cette technique (diagramme ci-dessous). Dans cette position de départ, 1.Td2. d'abord bloque le roi noir entre la colonne b et c. Puis le travail en concert des 2 tours commence.

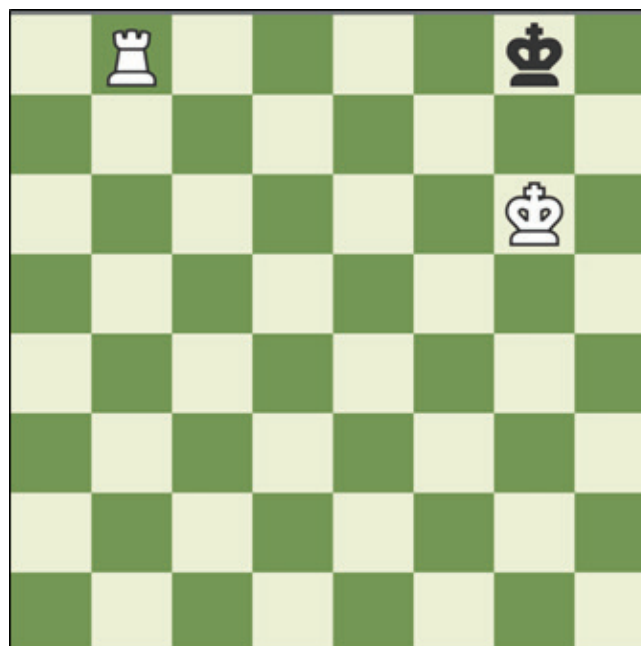


1.Td2. Rc4. 2.Tc1+. Rb3. 3.Td8. Rb2. 4. Tc7. Rb3. 5. Tb8+. Ra3. 6. Ta7#

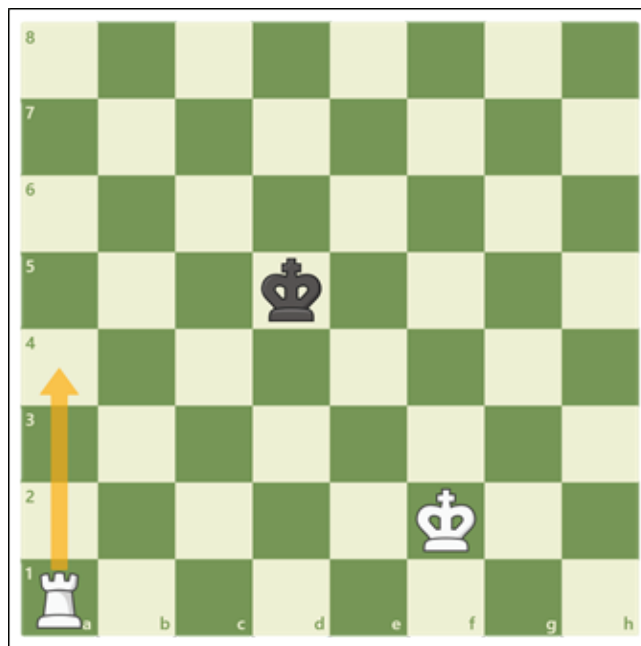
Vous remarquerez comment les tours sont obligées à un moment de reprendre de la distance avant de poursuivre les échecs en escalier parce que le roi noir devenait trop proche.

Tour et Roi :

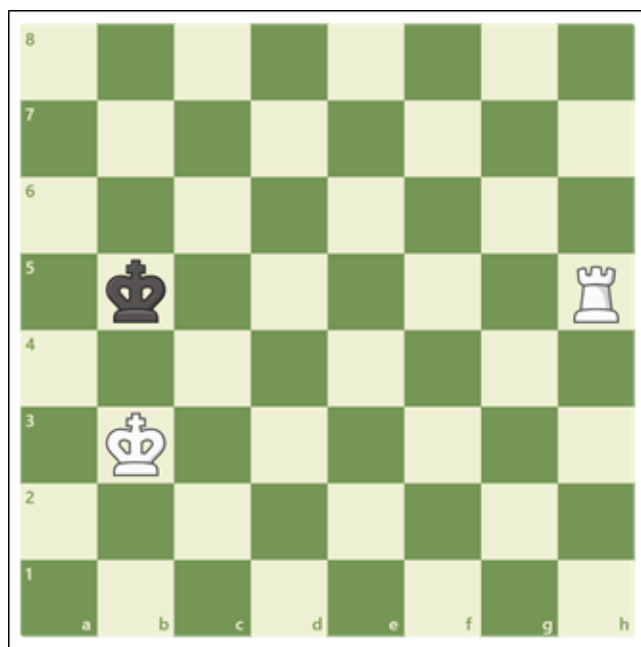
Une situation très courante en fin de partie est de se retrouver avec une tour et un roi pour gagner. Comme dans l'exemple précédent, il va falloir repousser le roi ennemi jusqu'à une bande de l'échiquier avant de délivrer l'échec et mat salvateur quand les deux rois sont en opposition. Voici le schéma que l'on souhaite obtenir.



Pour y arriver, il y a lieu d'utiliser la tour pour restreindre les rangées auquel accède le roi adverse, puis itérativement amener votre roi, et en combinaison avec la tour, faire reculer le roi adverse d'une rangée jusqu'à ce qu'il soit coincé au bout de l'échiquier. Prenons un exemple pour illustrer cette technique.



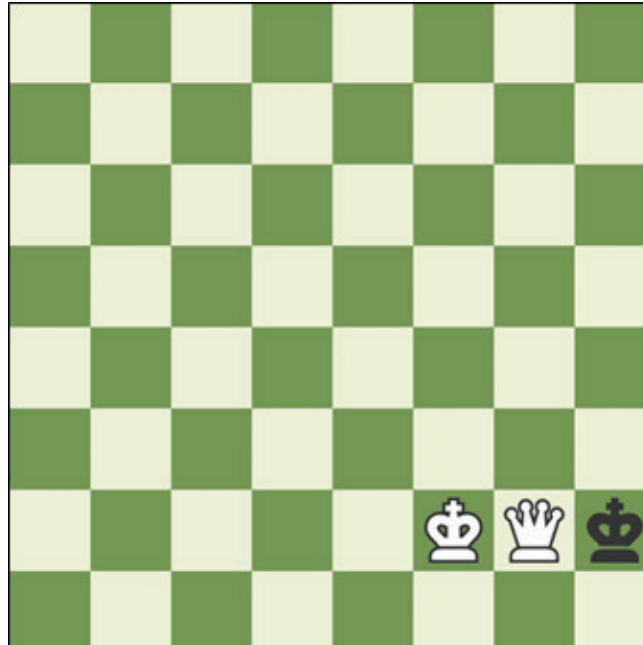
1. Ta4 permet de contenir le roi noir aux rangées 5 à 8. Puis le roi blanc se rapproche pour aider à repousser le roi noir de rangée en rangée. 1. Ta4. Rc5. 2. Re3. Rb5. 3. Th4. Rc5. 4. Rd3. Rb5. 5. Rc3. Ra5. 6. Rb3. Rb5. 7. Th5+. (le roi noir est maintenant obligé de reculer).



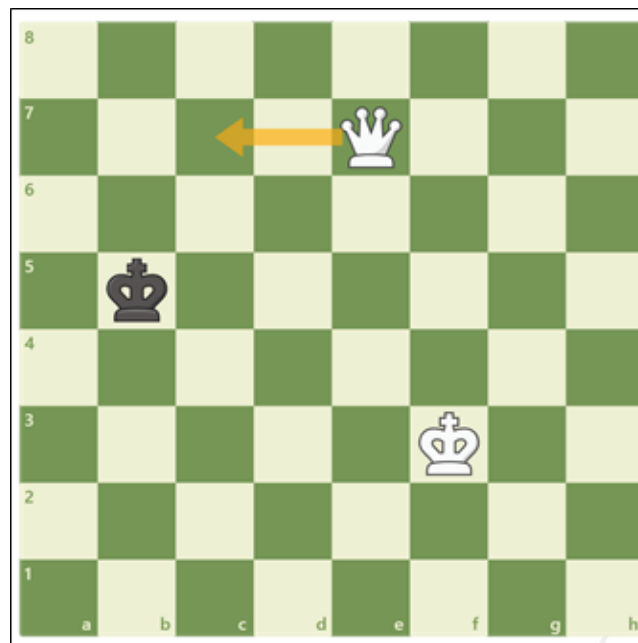
7. Th5+. Rc6. 8. Rc4. Rb6. 9. Tg5. (il faut perdre un temps pour que les rois soient parfaitement en face lorsqu'on donne un échec). Ra6. 10. Rb4. Rb6. 11. Th6+. Rc7. 12. Rc5. Rd7. 13. Rd5. Re7. 14. Ta6. Rf7. 15. Re5. Rg7. 16. Rf5. Rh7. 17. Rg5. Rg7. 18. Ta7+. Rg8. 19. Rf6. Rh8. 20. Rg6. Rg8. 21. Ra8#

Dame et roi :

Très souvent, nous parvenons à promouvoir un pion en dame en finale. C'est pourquoi il est indispensable de savoir mater dans une telle situation. Heureusement, la dame a les qualités d'une tour et plus, ce qui veut dire qu'on peut reproduire la même technique de "cantonement" vue plus tôt qui consiste à repousser le roi adverse sur une bande de l'échiquier avant d'amener votre roi en renfort pour réaliser l'Echec et Mat. Voici un des schémas qui permet de conclure.



Prenons une position de départ aléatoire pour illustrer cette technique.

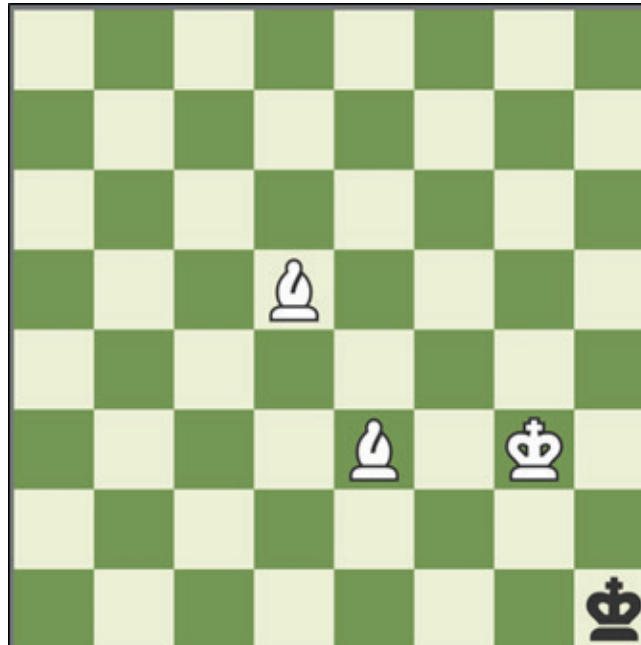


Le premier coup coince le roi sur les colonnes a et b, puis on rapproche le roi pour conclure. 1. Dc7. Rb4. 2. Re3. Rb5. 3. Rd4. Rb4. 4. Db6+. Ra4. 5. Rc4. Ra3. 6. Db3#

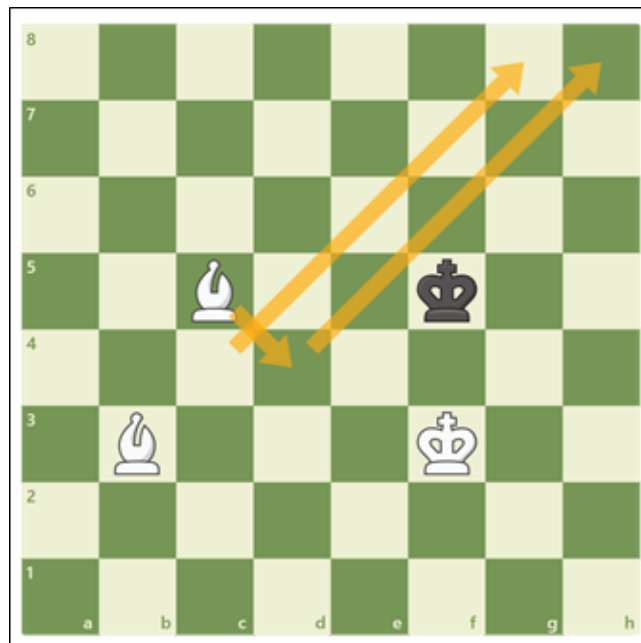
Roi et deux fous

Moins fréquent mais toujours utile à maîtriser, le mat avec la paire de fous est légèrement plus complexe. Cette fois-ci, le roi adverse doit être chassé jusqu'à un coin de l'échiquier, où il ne pourra plus échapper aux rayons mortels des fous.

Conceptuellement, c'est la même méthode qu'avant juste qu'on joue avec les diagonales des 2 fous pour pousser petit à petit le roi adverse vers le coin avant le mettre à mort. La position souhaitée est celle-ci.



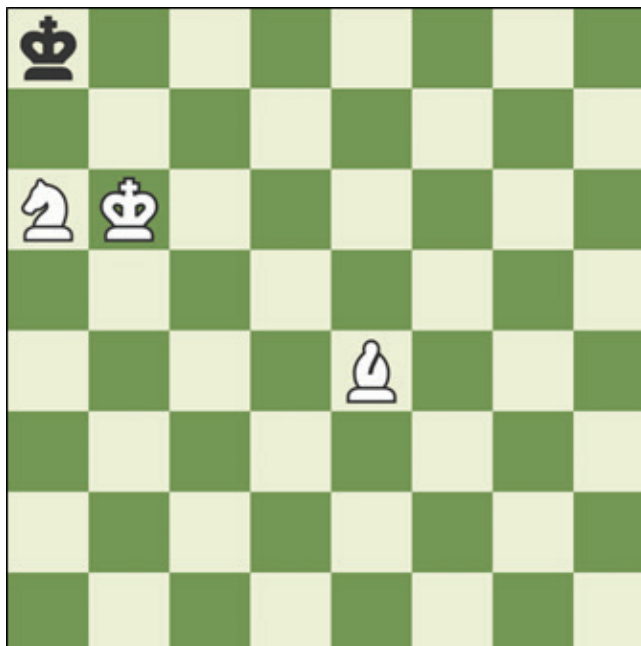
Illustrons cette technique à partir d'une position au hasard.



Le premier coup 1. Fd4. va établir une bande infranchissable. Puis le travail combiné des 3 pièces blanches repousse le roi noir au coin, où il sera maté. 1.Fd4. Rg6. 2. Rg4. Rh6. 3. Ff7. Rh7. 4. Rf5. Rh6. 5. Rf6. Rh7. 6. Fe3. Rh8. 7. Fc4. Rh7. 8. Rf7. Rh8. (attention ici, jouez le coup naturel 9. Fd3 et le roi noir ne peut plus bouger, c'est pat! Les noirs arrachent la nulle) 9. Fb3. Rh7. 10. Fc2+. Rh8. 11. Fd4#

Fou, cavalier et roi

Cette situation se produit rarement, de plus la technique pour réaliser ce mat est très complexe. Afin de réaliser ce mat, une coordination chirurgicale des trois pièces doit être faite, pour créer une "boîte" de laquelle le roi adverse ne pourra s'échapper. La situation cible est la suivante.



Cependant, nous recommandons fortement aux joueurs qui débutent de ne pas perdre de temps à apprendre cette technique. Considérant son intérêt pratique quasiment nulle et sa grande complexité, des joueurs confirmés préfèrent étudier d'autres aspects du jeu (ouvertures, finales, schémas tactiques...) plutôt que d'investir du temps sur son apprentissage.

Autres situations

Si vous avez éliminé toutes les pièces de votre adversaire, tant qu'il vous reste un pion sur l'échiquier, vos chances de victoire sont intactes en espérant damer ce pion.

S'il ne reste plus de pions, et s'il ne vous reste qu'un fou, ou bien un cavalier, ou bien 2 cavaliers, vous ne pourrez pas gagner, la partie est nulle. Dans tous les autres cas, la victoire existe pour peu que vous vous inspiriez des techniques que nous vous avons exposées dans cette section, et que vous évitiez les pats.

Echec et Mat en milieu de partie

Il est également possible et souhaitable de gagner la partie en administrant un échec et mat quand il y a encore beaucoup de pièces sur l'échiquier. Dans certains cas, ces combinaisons profitent également du positionnement des pièces adverses qui peuvent gêner la retraite du roi ou bien le champ de défense de ses pièces.

Vous trouverez ci-dessous une liste des mats non exhaustive, qu'il ne s'agit pas d'apprendre par cœur. Par contre, il est recommandé que vous les observiez attentivement et les étudiez mûrement pour comprendre pourquoi c'est un mat et par quel moyen il a été administré. Cela peut vous inspirer pour vos propres parties, et vous donner des idées pour tenter de reproduire certaines de ces attaques sur le roi adverse.

Mat de l'imbécile

Le mat de l'imbécile est le plus rapide possible aux échecs, il intervient après seulement deux coups. Seuls les noirs peuvent le réaliser aussi vite (les blancs ont besoin de 3 coups pour le même schéma) et ont besoin d'une coopération plus que totale des blancs qui doivent affaiblir volontairement leur diagonale e1-h4 pour perdre de la sorte :



Mat du berger

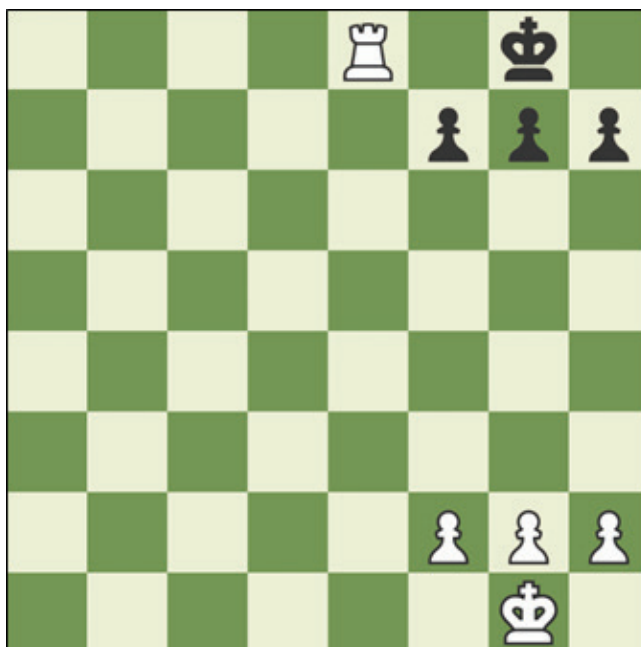
Le mat du berger est l'un des pièges les plus classiques. C'est un mat rapide puisqu'il se produit dans la phase de l'ouverture quand la dame et le fou combinent pour attaquer f7 (ou f2 couleurs inversées).



Mat du couloir

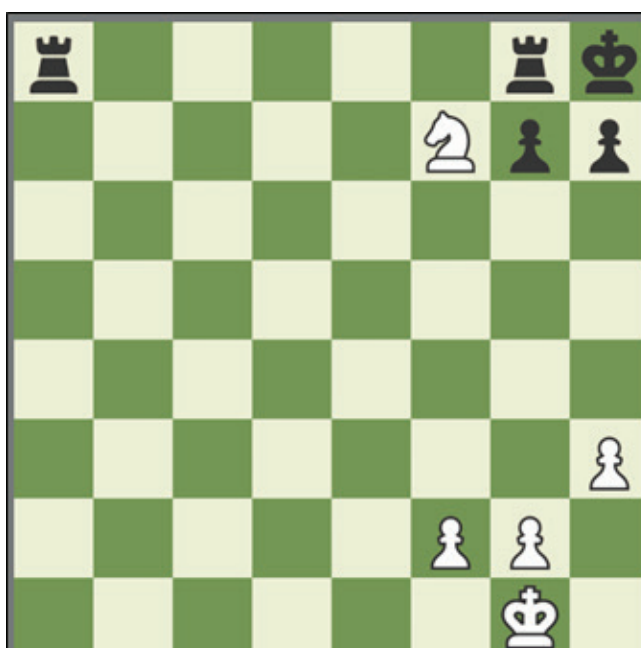
Le mat du couloir est très commun aux Echecs et peut se révéler être une arme tactique redoutable avec laquelle il faut rester vigilant.

Ce mat est rendu possible par un bouclier de pièces adverses (généralement des pions) qui bloquent leur roi sur la dernière rangée, et empêchent sa fuite. Vous pouvez le délivrer sur la dernière rangée soit avec une tour soit avec une dame.



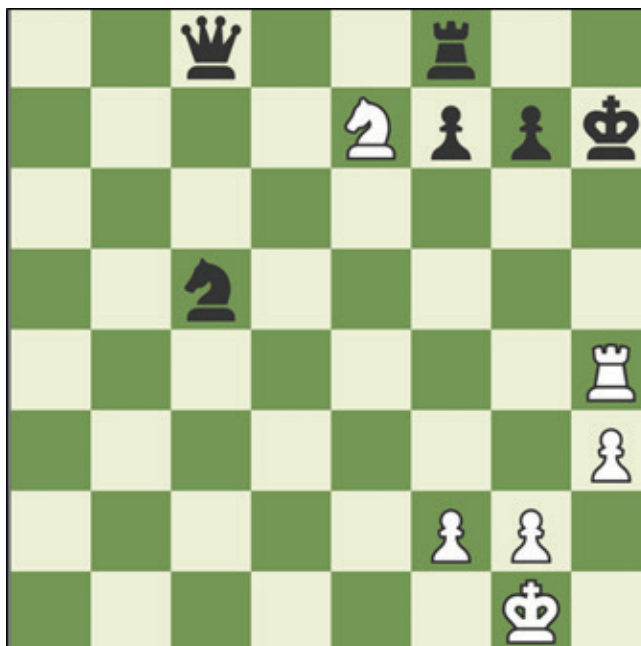
Mat à l'étouffée

Comme son nom l'indique le mat à l'étouffée fait référence au concept que le roi manque d'air, étouffé par ses propres pièces, il ne peut plus respirer et un seul ennemi suffit à lui régler son compte. Cet ennemi c'est le cavalier qui peut attaquer à distance ! Le mat en question est souvent des plus satisfaisants à assainir.



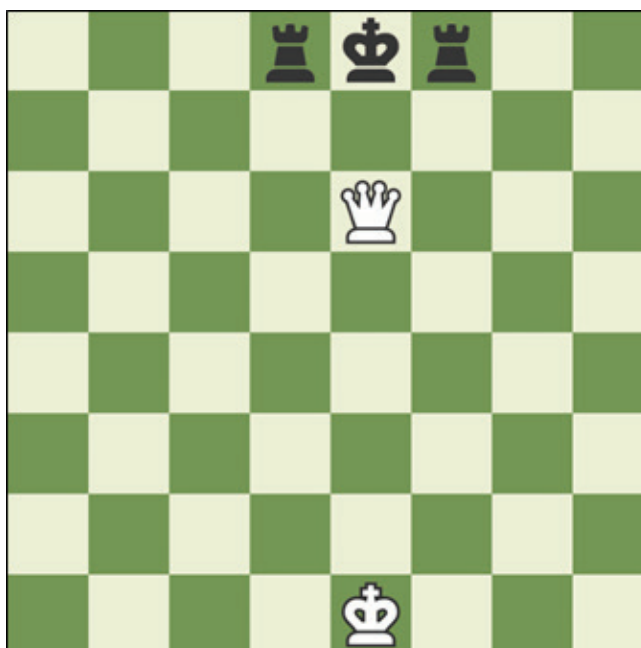
Mat d'Anastasia

Ce mat implique généralement que sa victime ait roqué. Une pièce alliée (souvent un pion) doit bloquer la case latérale du roi tandis qu'un cavalier contrôle les deux issues en diagonale et qu'une tour délivre le mat sur la dernière colonne.



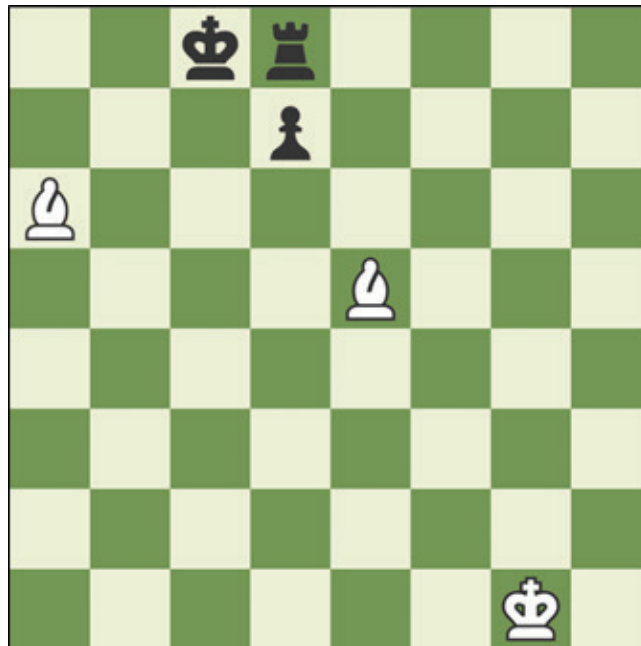
Le mat des épaulettes

Le nom de ce mat s'explique par son tableau final qui rappelle sur l'échiquier les épaulettes que portent certains membres des forces armées. Il implique deux pièces ennemies qui bloquent les deux côtés du roi (ses "épaules", tout comme l'ornement des forces armées) pendant qu'une dame adverse lui inflige le coup gagnant.



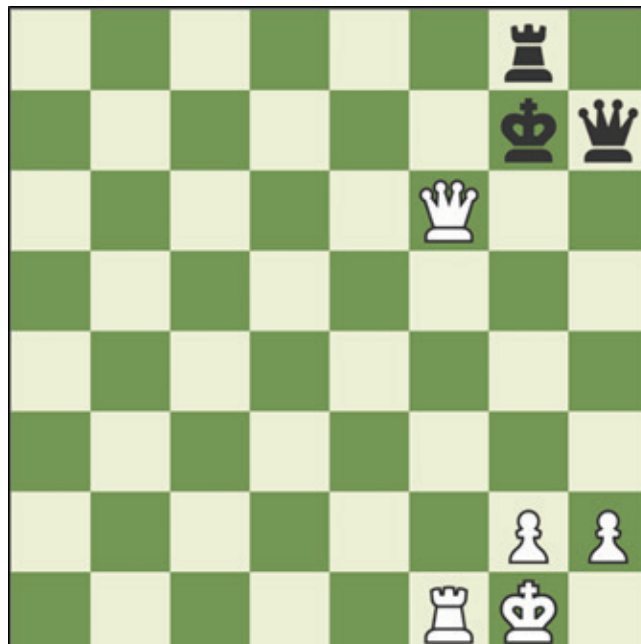
Le mat de Boden

Si le roi adverse a des pièces qui bloquent sa fuite de l'autre côté de l'échiquier, il y a une chance de réaliser ce superbe mat en ayant recours à l'action combinée de la paire de fous.



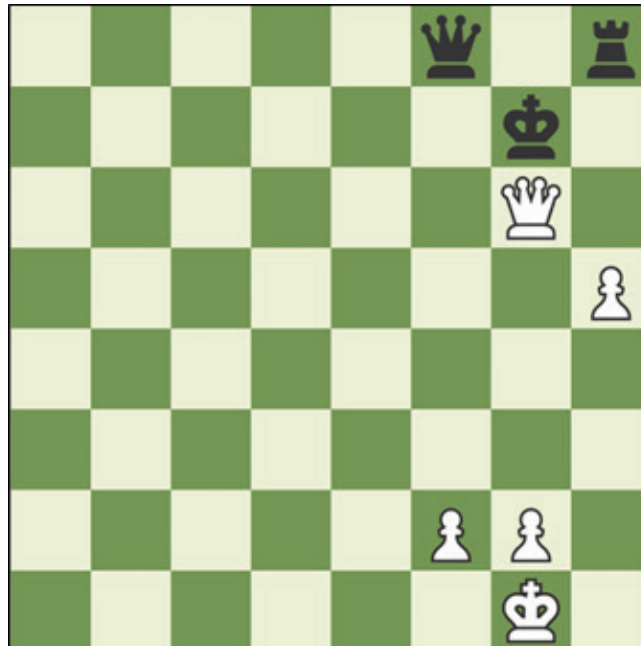
Le mat "Dovetail"

Ce mat intervient quand les pièces ennemies restreignent les issues de leur propre roi et que la dame vient porter son embrasse mortelle en diagonale.



Le mat en queue d'hirondelle

Ce motif tire son nom du fait que la position qui en résulte ressemble à la "forme en V" de la queue d'une hirondelle. Pour ce mat, il va falloir protéger la dame qui intervient pour mater le roi adverse sous la protection d'une autre pièce (un pion dans ce cas).



Le mat de l'Opéra

Ce mat s'inspire de la génialissime victoire de Paul Morphy présentée plus tard dans ce guide.

