

1. f2-f4 d7-d6 2. ♖g1-f3 Fc8-g4 3. e2-e3 e7-e5 4. h2-h3 ♙g4xf3 5. ♖d1xf3 c7-c6 6. f4xe5 7. ♙f1-c4

Ceci pour vous montrer qu'une fourchette peut se produire très tôt dans la partie, occasionnant un gain des plus faciles.

N° 2 : 26. ♜h1-h7+ ♔g7xh7 (ou 26. ...♔g7-g8) 27. ♖e4xf6+ gagnant la dame noire sur une fourchette de cavalier. Si 26. ...♔g7-f8 27. ♖e4xf6 gagne le fou noir tout en créant une fourchette sur la dame d5 et la tour e8.

N° 3 : Les pions c5 et f6 sont défendus une fois par la dame noire. Cependant, ils sont tous les 2 mis sous tension respectivement par le fou e3 et la tour en f1.

En jouant 16. ♖c2-f2, la dame blanche ajoute une 2^{ème} attaque en fourchette sur ces 2 pions qui se retrouvent mécaniquement en prise.

Les Noirs perdent l'un des 2 pions et subissent une forte attaque. La suite pouvant être : 16. ...f6-f5 17. ♙e3xc5 ♖e7-c7 18. e4xf5 ♙c8xf5 19. ♜a1-d1 avec l'idée de mener le pion d5 à promotion.

Les Noirs abandonnèrent : 16. ... 1-0.

N° 4 : 34. ♜d6-d7+ ♖a7xd7 (forcé sinon, 35. ♜d7xa7) 35. ♖g6-e5+ ♔f7-e8 36. ♖e5xd7 ♔e8xd7

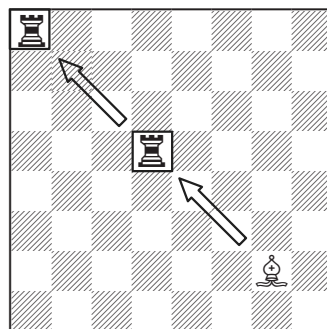
Les Blancs gagnent une dame contre une tour et un fou. Ils récupèrent encore 2 pions supplémentaires : 37. ♖b2xg7+ ♔d7-d6 38. ♖g7xh6. Gain 11 coups plus tard.

L'ENFILADE

DÉFINITIONS ET PRINCIPES :

L'enfilade consiste à attaquer 2 cibles alignées l'une derrière l'autre avec la même pièce.

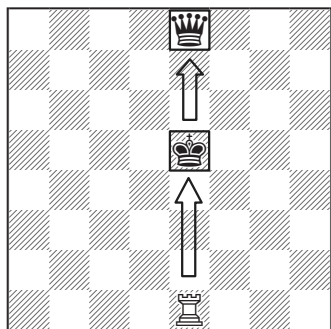
L'enfilade est "l'inverse" de la fourchette. **Elle est uniquement produite par des pièces à longue portée** : dame, tour et fou. Comme pour la fourchette, deux pièces prises en enfilade sont la quasi-garantie d'un gain matériel immédiat.



Ci-dessus, le fou attaque les 2 tours en enfilade. Les Blancs ont l'assurance de gagner au moins une qualité...

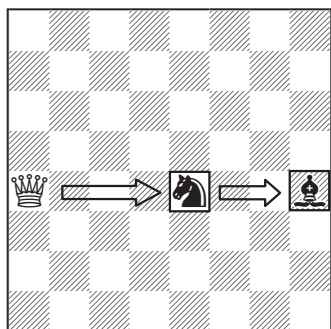
L'enfilade est moins fréquente que la fourchette. Même si elle se produit quelquefois dans l'ouverture, elle a beaucoup plus de chance de se produire lorsque l'échiquier commence à se vider, notamment à partir de la transition du milieu de jeu vers la finale.

Par contre, l'enfilade impliquant un roi (ci-dessous) est plus beaucoup plus fréquente. Nous la rencontrons couramment en finale...



Ci-dessus, la tour blanche attaque le roi et la dame noire en enfilade. Après avoir paré l'échec, la dame sera capturée par la tour au coup suivant.

Après avoir vu 2 exemples d'enfilade sur une diagonale et une colonne, voici un 3^{ème} exemple d'enfilade sur une rangée...

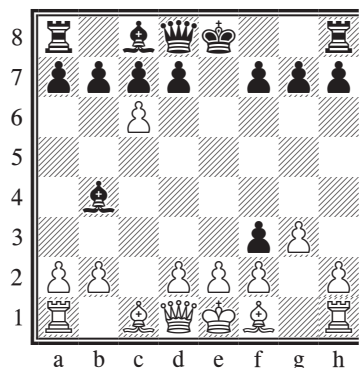


La dame blanche capture soit le cavalier, soit le fou, selon la réponse des Noirs.

Comme pour la fourchette et tous les autres outils tactiques primaires en général, une enfilade pourra elle aussi être préparée (le plus souvent par l'attraction).

EXERCICES DIRIGÉS :

Petrosian - Ree
Wijk aan Zee, 1971



Trait aux Blancs

Les Blancs jouèrent : 8. ♖d1-b3 !!

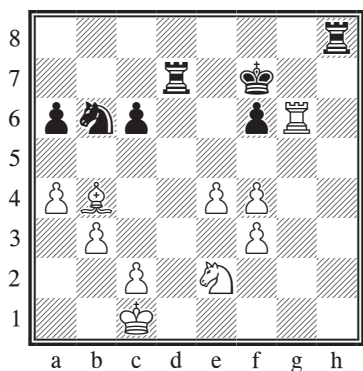
Certes il s'agit d'une fourchette entre le fou b4 et le pion f3. Mais encore mieux :

Les Blancs prennent en enfilade le fou b4 et le pion b7. Si le fou b4 se retire, suivra l'attaque en b7 par 9. c6xb7, réalisant en second lieu une fourchette sur la tour et le fou.

Si les Noirs protègent le fou (8. ... ♗d8-e7 ou 8. ... a7-a5), suivra 9. a2-a3, attaquant le fou avec les mêmes problèmes...

Autre application de l'enfilade :

Chudasama - Bhayashree
Udaipur, 2019



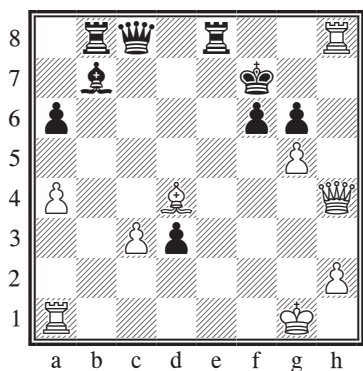
Trait aux Blancs

Sur ce tableau, les Blancs augmentent légèrement leur avance matérielle. Ils préparent une enfilade par un sacrifice d'attraction en jouant : 28. ♖g6xf6+ ♔f7xf6 29. ♕b4-c3 (enfilade du roi et de la tour h8) 29. ...♔f6-f7 30. ♕c3xh8 ♖d7-d8 augmentant leur avance d'un pion tout en simplifiant la position.

Gain facile des Blancs 9 coups plus tard avec leurs pions passés de l'aile roi...

Dans le diagramme ci-dessous, les Blancs gagnent en provoquant une enfilade sur le roi par une attraction...

De Guelde - Buhr
Belgique, 2006

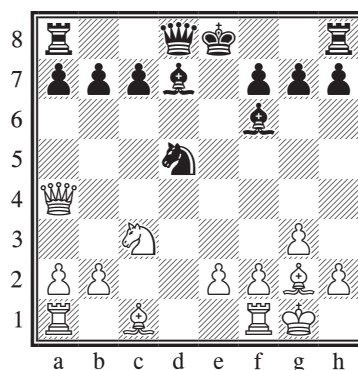


Trait aux Blancs

36. ♖h4-h7+ ♔f7-e6 le roi noir est refoulé sur la colonne "E". 37. ♖h8xe8+ ♖c8xe8. La dame noire est aussi attirée sur la colonne "E". 38. ♖a1-e1+ : enfilade du roi et de la dame par la tour ! 38. ...♔e6-d6 39. ♖e1xe8 ♖b8xe8 +- . Les Blancs ont gagné une dame en échange d'une tour.

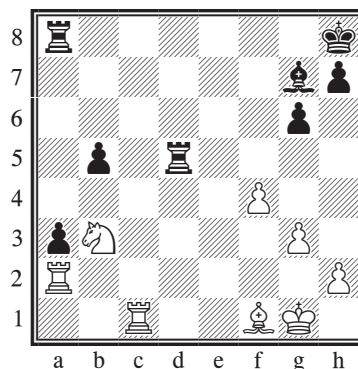
EXERCICES

N° 1 : Havlicek D. - Svabensky
URSS, 1946



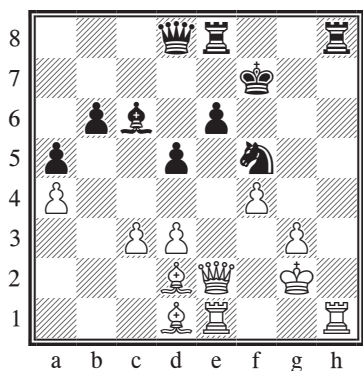
Trait aux Blancs

N° 2 : Turner - Philippe
Metz, 1998



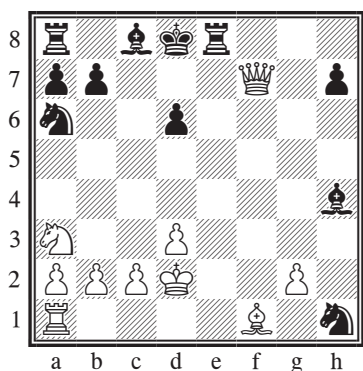
Trait aux Blancs

N° 3 : Colijn - Overeem
Vlissingen, 2004



Trait aux Noirs

N° 4 : Morphy - Anderssen
Paris, 1858



trait aux Blancs

Il suivit : 13. ...c7-c6 14. ♖f1-d1 ♜b7-c8 ? 15. ♜d1xd7 1-0.

13. ...♜a8-b8 résistait un peu plus. Mais après 14. ♜b7xa7+, les Noirs ne peuvent plus rien espérer dans cette finale avec 2 pions de moins.

N° 2 : Sur ce tableau, les Noirs viennent juste de jouer 35. ...b7-b5 ?? Erreur qui permet aux Blancs de répondre : 36. ♕f1-g2 prenant les deux tours en enfilade. Les Noirs abandonnèrent : 36. ...1-0.

N° 3 : 30. ...d5-d4+. Les Noirs attaquent le roi à la découverte et prennent la tour h1 en enfilade avec lui. Il suivit : 31. ♔g2-f2 ♜h8xh1 32. ♜e1xh1 ♕c6xh1+- Les Noirs gagnent une tour.

N° 4 : 19. ♜f7-h5. Les Blancs attaquent en enfilade le fou h4 et le cavalier h1. Les Noirs perdent une pièce. Gain quelques coups plus tard.



SOLUTIONS DES EXERCICES

N° 1 : 12. ♜a4-e4+

La dame prend en enfilade le cavalier et le pion b7 non défendu. L'échec doit obligatoirement être paré par : 12. ...♘d5-e7 (sinon 13. ♜e4xc5). Les Blancs jouent ensuite : 13. ♜e4xb7, gagnant un pion tout en déstructurant la chaîne des pions noirs de l'aile dame.

d) La surcharge

DÉFINITION ET PRINCIPE :

La surcharge consiste à attribuer une mission défensive supplémentaire à une pièce de l'adversaire déjà occupée par une mission défensive de manière qu'elle ne puisse jamais assurer ces 2 missions en même temps.

Ainsi la pièce surchargée sera placée devant un choix cornélien : soit elle continue sa mission défensive d'origine, ignorant la nouvelle, soit elle accepte la nouvelle tâche défensive, délaissant l'ancienne. Dans les 2 cas se produira une perte matérielle ou une attaque de mat.

Nous entendons par mission défensive aussi bien la défense d'une pièce que celle d'une case.

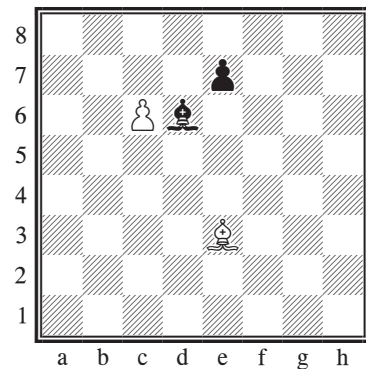
La surcharge n'est pas une élimination de défense puisque nous ne supprimons pas la première mission défensive. Au contraire : nous en rajoutons une deuxième. D'où le terme "surcharger". La pièce ainsi attaquée ne pourra jamais défendre 2 points à la fois.

Souvent, la 2^{ème} menace consistera en l'attaque directe de la pièce défensive que l'on voudra surcharger pour la divertir de sa mission de défense originelle. Deux possibilités se présenteront alors : soit la pièce attaquée restera en place et sera capturée, soit elle esquivera

l'attaque, auquel cas elle ne pourra plus empêcher de défendre son camp contre la 1^{ère} menace.

La surcharge est en quelque sorte une élimination de défense fonctionnant à l'envers.

En voici une illustration caricaturale :



Trait aux Blancs

Ici, le fou d6 a pour mission de protéger la case c7. Si cette dernière n'était plus défendue, le pion c6 avancerait d'une case sans aucun danger puis irait à promotion au coup suivant sur la case c8.

En jouant 1. ♖e3-c5 !! le fou blanc surcharge le fou noir en attaquant le pion e7 à travers lui. Les Noirs doivent donc choisir : soit abandonner la défense de la case c7, ouvrant un boulevard à la promotion du pion c6, soit laisser leur pion e7.

Si 1. ... ♜d6xc5, le fou noir quitte sa mission de protection de la case c7. Les Blancs jouent alors 2. c6-c7 qui sera fatalement suivi de 3. c7-c8=♔.

