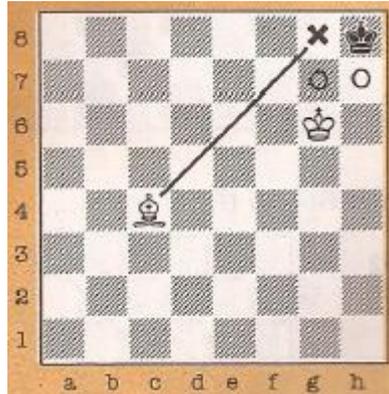


Le mat des deux Fous

Le Fou se déplace en diagonale, et cette particularité fait de lui la seule pièce qui ne pourra jamais sortir de la couleur sur laquelle il a été placé au départ.

Un fou seul ne peut mater, même aidé de son Roi.



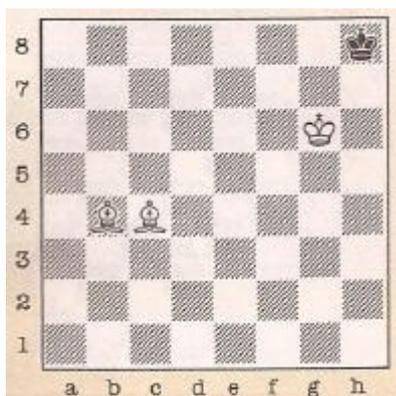
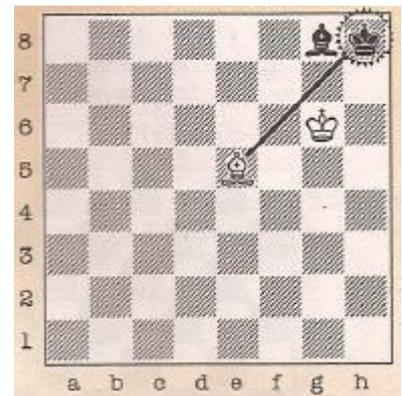
Si le Fou Blanc reste sur la diagonale a2-g8
Le Roi noir est pat. On ne peut pas mater avec un
seul Fou.



<<< Cette position est nulle,
personne ne peut gagner si les deux
camps jouent correctement.

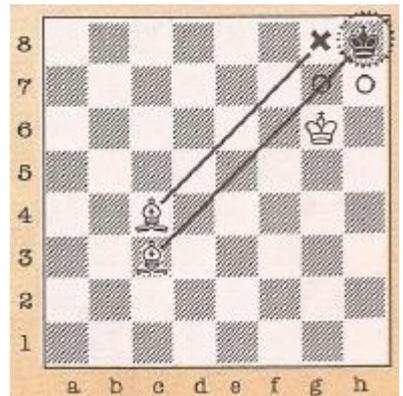
Mais les noirs peuvent perdre >>>
en un coup en jouant le seul coup
qui perde !

1. ... Fg8
2. Fe5 mat



Deux Fous avec l'aide de leur
Roi peuvent mater facilement.
Le Roi noir est dans le coin et le
Fou de cases blanches lui
interdit toute fuite.

1. Fc3 mat

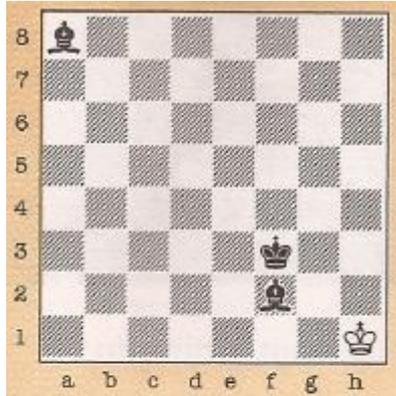


Retenons que :

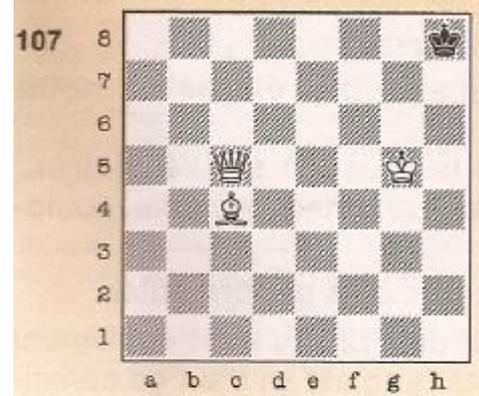
1. Le Fou marche en diagonale
2. Il reste toujours sur la couleur de sa case d'origine.
3. On le désigne par l'appellation Fou de cases blanches et Fou de cases noires.
4. Un fou seul ne peut donner mat.
5. Les deux Fous le peuvent avec l'aide de leur Roi.
6. Les deux Fous sont une arme très puissante, en particulier quand ils travaillent de concert. C'est l'avantage de la paire de Fous elle est supérieur à Fou et Cavalier ou à deux Cavaliers (en général).
7. Les Fous font partie des pièces légers ou mineures.



Les Noirs jouent et font mat en 2 coups



Les Noirs jouent et font mat en 1 coup



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups, mais sans jouer le Roi !