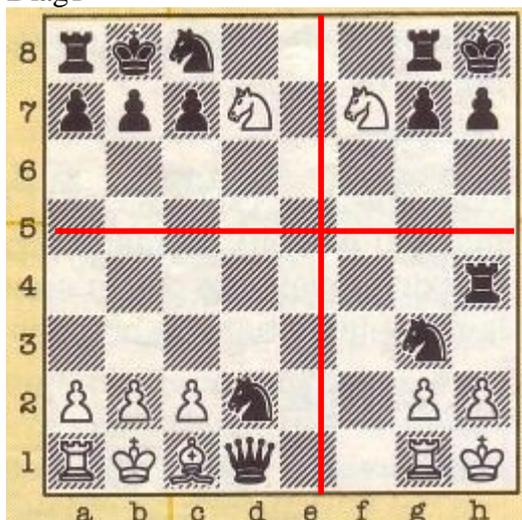


Le Mat étouffé

Le mat étouffé est le fait du Cavalier. Le Roi se retrouve mat parce que toutes ses cases de fuite sont occupées par des pièces de son camp.

Diag1



Le diagramme ci-contre montre quatre positions de mat étouffé :

En haut à droite

C'est la position type. Le roi a été refoulé dans le coin et il est bloqué par ses pions et sa tour.

Le Cavalier blanc uli donne échec et comme la seule façon de parer un échec du cavalier est soit de partir soit de prendre le Cavalier, le roi noir est mat

En haut à gauche

Nous voyons qu'il n'est pas nécessaire que le roi soit bloqué dans un coin.

Dans cette position il a été repoussé vers sa Tour que les noirs n'ont pas eu le temps de développer.

La seconde figure qui le bloque n'est pas nécessairement une Tour, un Cavalier fait très bien l'affaire.

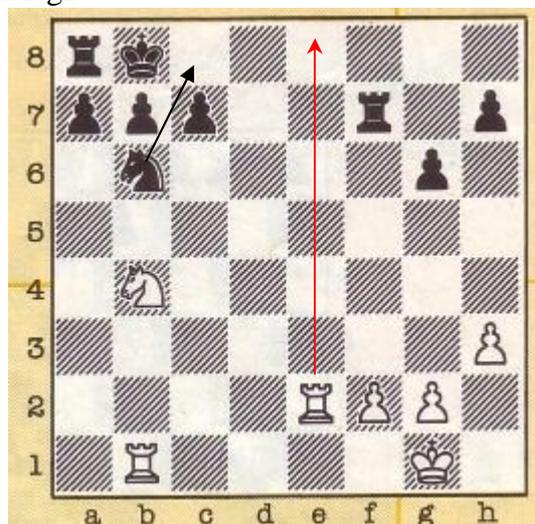
En bas à droite

Le mat à l'étouffé est ici donné grâce au clouage du pion « h ».

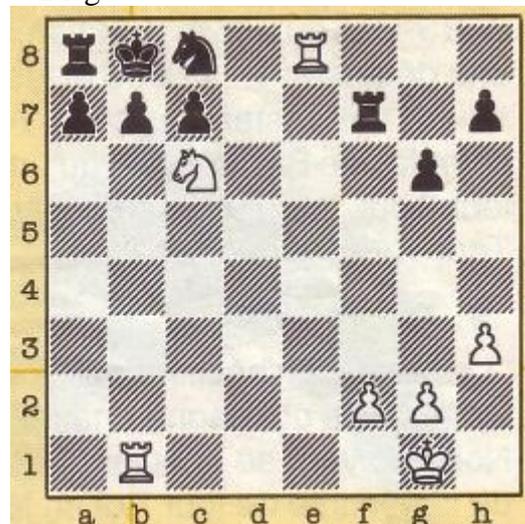
En bas à gauche

Même thème qu'en haut à gauche. Cette fois le couvercle qui emprisonne le Roi blanc est son propre Fou qui perd toutes ses facultés par suite du clouage absolu.

Diag2



Diag3



Dans cette position(Diag2) les Noirs ont l'avantage matériel, mais la situation catastrophique de leur Roi entraîne un mat en deux coups.

La 8eme rangée qui est très faible attire le premier coup blanc.

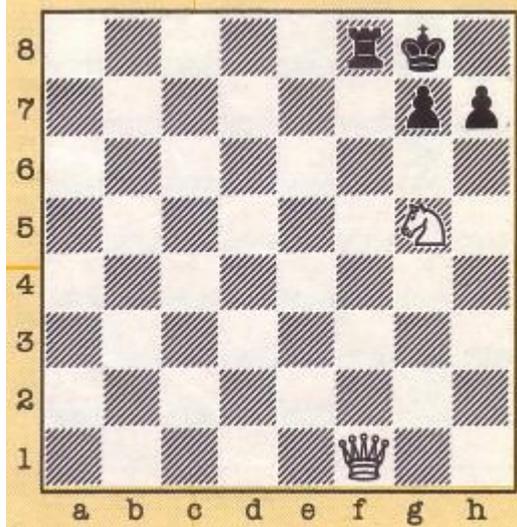
1. **Te8+** Sans le cavalier noir ce serait le mat du couloir. La réponse est forcée.
2. ... **Cç8** Mais à présent le Roi noir a face à lui une batterie menaçante composée de la Tour et du Cavalier blancs, la présence de la tour cloue le pion b7. Le Cavalier peut donner échecs sans risque de se faire prendre et par la même occasion Mat.
3. **Cç6** ou **Ca6** Mat (diag3)

Le Mat de LUCENA

Le mat étouffé est souvent amené par une combinaison très caractéristique dont les trois acteurs importants sont le Cavalier, la Dame et une diagonale ouverte.

C'est la position de départ qui aboutit au mat du quart supérieur droit du 1^{er} diagramme.

Diag4



La dame blanche est attaquée elle doit partir. Elle peut attaquer par 1.Dh3 menaçant 2.Dxh7 mat, mais les Noirs se défendent par 1. ... h6.

Mais il y a mieux un échec au Roi sur la diagonale ouverte (il faut toujours rechercher la possibilité d'un échec).

1. Dç4+ ! Les Noirs n'ont pas le choix.

Si 1. ... Tf7

2. Dxf7+ Rh8

3. Df8 ou De8 mat du couloir.

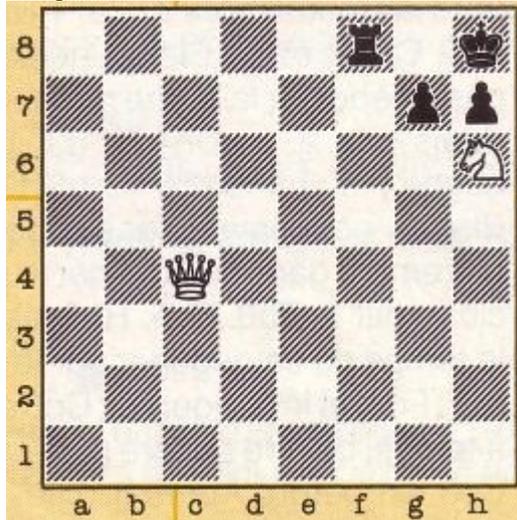
1. ... Rh8

2. Cf7+ Rg8 (le coup Txf7 ne marche pas (mat du couloir)

Et maintenant les Blancs disposent d'un échec à la découverte mais comment le donner ?

3.Ch6+ ! Rh8(échec double une seule solution pour le Roi noir la fuite)

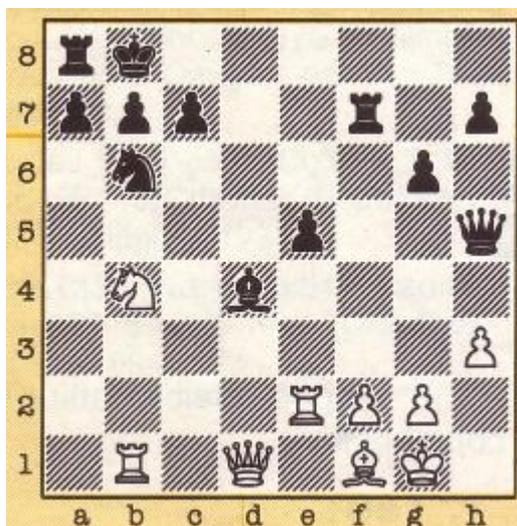
Diag5



Maintenant les Blancs jouent et font mat en 2 coups.(Diag5)

Vous devez trouver facilement la solution en vous reportant au Diag1 de la leçon avec le mat en haut à droite.

Votre solution :



J'ai un peu compliqué la position du diag2 du début de la leçon, avec l'ajout d'une Dame et d'un fou dans chaque camp.

Mais j'ai gardé ses caractéristiques.

Essayez de trouver la solution en vous reportant à la solution du diag2.

Solution :