

CHAPITRE IV

LE GUERIDON ET LES EPAULETTES

Certains mats ont reçu des noms pittoresques : mat des Epaulettes, mat du Guéridon. Ce sont des positions typiques, mais dont on ne peut faire la théorie car elles se produisent accidentellement et non pas comme conséquence d'un affaiblissement systématique du roque ou d'une attaque centrale sur le R.

LE MAT DU GUERIDON

Tableau du mat du Guéridon



Les Noirs sont mat

Lorsque les deux cases angulaires arrière du champ du R sont obscurcies par des pièces de sa propre couleur et que la D assaillante commande les six autres cases, ce mat se nomme le **mat du Guéridon**, parce que les pièces figurent, si l'on veut, une sorte de guéridon, ainsi que le montre le schéma ci-contre. Ce mat, dont on ne peut évidemment pas établir une technique parce qu'il peut provenir de

bien des positions, se force parfois dès les premiers coups de la partie, à la suite d'une lourde faute de début de l'adversaire. En voici un amusant exemple :

PARTIE N° 37

Défense Philidor

1. e2—e4 a7—o5
2. Cg1—f3 d7—d6
3. Ff1—c4 Ff8—o7
4. d2—d4 e5 X d4
5. Cf3 X d4 Cb8—d7 ?



Après le 5^e coup des Noirs

Le dernier coup des Noirs est une faute. Pourquoi ? Parce que :
1° Il masque la D et le FD ;
2° En masquant le FD, il supprime une des défenses de la case e6.

Si par un moyen quelconque nous

arrivions à supprimer (ou à faire avancer) le Pf7 qui commande la case e6, le coup Cd4—e6 gagne-rait la D qui est enfermée. Cette remarque suggère la manœuvre qui suit :

6. Fc4 X f7 + Re8 X f7

Cette prise est forcée car sur Re8—f8 ; 7. Cd4—e6+ gagne la D.

7. Cd4—e6 !

Les Blancs s'emparent de la case faible. Les Noirs peuvent accepter ou refuser le sacrifice. S'ils l'acceptent...

7. ... Rf7 X e6

... les Blancs annoncent mat en deux coups :

8. Dd1—d5 + Re6—f6
9. Dd5—f5 mat.



Les Noirs sont mat

C'est le mat du Guéridon. Si les Noirs avaient refusé le sacrifice, ils auraient perdu la D.

7. ... Dd8—e8
8. Ce6 X e7 De8—d8
9. Dd1—d5 +

On peut également commencer par 9. Dd1—h5+ pour forcer g7—g6 ; 10. Dh5—d5+ ; Rf6 ; 11. Fc1—g5+ ; Rg7 ; 12. Ce6+ et gagnent.

9. ... Rf7—f8
- Si Rf6 ou g6 ; 10. Df5 mat.
10. Cc7—e6 + Rf8—e8 ?

Par ce coup les Noirs tentent d'avoir deux pièces mineures pour la D. Mais ils ne réussissent qu'à se faire mat. Le coup juste est 10. ... Rf8—f7 ; 11. Ce6 X d8+ et gagnent (Le coup correct est, évidemment, 10. ... abandonne !).

11. Ce6 X g7 + Re8—f8
12. Cg7—e6 + Rf8—f7

Si 11. ... Rf8—e8 ; 12. Dd5—h5 mat.

13. Dd5—h5 + R joue
14. Dh5—f5 mat.

LE MAT DES EPAULETTES

En supposant que le R assailli soit noir, les Epaulettes ce sont deux pièces noires le flanquant à sa droite et à sa gauche sur une colonne ou une traverse, et l'empêchant de fuir.

Les trois schémas ci-après, A, B, C montrent mieux qu'une longue explication ce qu'est le mat des Epaulettes.

Tableau du mat des Epaulettes A des Epaulettes B



Tableau du mat des Epaulettes C



Les Noirs sont mat