

Il sort du cadre de cet ouvrage d'étudier les conséquences de la sortie du R. Disons que lorsque le sacrifice est correct elle mène soit au mat à plus ou moins lointaine échéance, soit à une reprise de matériel et à une attaque comprenant largement le F initialement sacrifié. La manœuvre la plus générale consiste après que le R est à g6 : 1<sup>o</sup> à amener la D à g4 (ou 93) avec menace d'un échec à la découverte : Cg5 joue, attaquant la D ; 2<sup>o</sup> à faire intervenir le CD via c3 et e2.

Il existe bien moins en théorie toutefois que dans l'ouvrage initial. Si nous nous intéressons aux mat en un temps très court, nous trouvons des séries de positions qui sont assez rares mais qui sont toutefois assez courantes.

## CHAPITRE VI

### EXERCICES

Ce n'est pas tout que de lire les explications, si détaillées soient-elles, que nous donnons sur chaque position de mat. Il faut encore s'entraîner à les reconnaître, si déguisées qu'elles puissent être et ensuite les résoudre. C'est pourquoi, au cours de cet ouvrage, on trouvera des exercices pratiques, dont les solutions sont données à part, loin du diagramme, en fin de volume.

Comment faut-il procéder pour en rechercher avec fruit la solution ? Cela dépend de la force du lecteur. Si c'est un joueur entraîné, il ne faut, à aucun prix, placer les pièces sur l'échiquier. La position doit être analysée et résolue mentalement, sur la vue du diagramme, quel que soit le nombre de coups du mat annoncé. Si c'est un joueur non entraîné, il convient de placer les pièces sur l'échiquier et de s'efforcer de trouver la solution, en s'imaginant que l'on joue contre un adversaire et, par conséquent, sans toucher aux pièces, sans promener les mains sur le plateau. C'est avec la tête que l'on doit jouer aux échecs et non pas avec les doigts.

Mais, une fois la solution trouvée mentalement, il est au contraire bon de la contrôler soigneusement en touchant les pièces. Une longue expérience nous a en effet prouvé que les gestes que l'on fait en jouant facilitent l'acquisition par la mémoire des variantes que l'on étudie, tout au moins pour nombre de joueurs.

Il va de soi que, surtout pour les premiers exercices, la tâche du chercheur sera trop aisée, si tous les mats à découvrir se rapportent strictement aux chapitres qui précèdent. Aussi avons-nous cru de bonne guerre de les mêler à d'autres mats annoncés et de résolution aisée.

A moins d'indication contraire, les positions que nous soumet-