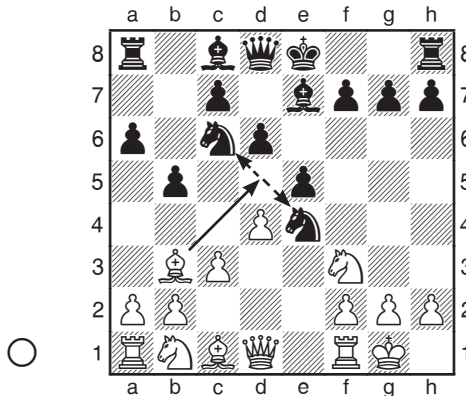


1. La fourchette

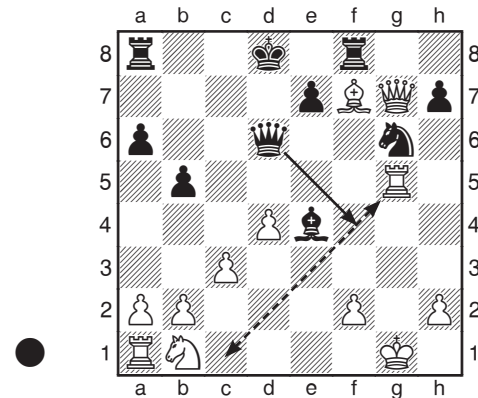
La *fourchette* est la combinaison tactique la plus élémentaire aux échecs. Sous sa forme basique, une de tes pièces attaque deux pièces adverses en même temps. Le diagramme suivant en donne un exemple typique.



Les deux Cavaliers ne sont pas défendus et se trouvent sur la même diagonale. En jouant **1. ♖d5**, les Blancs attaquent les deux Cavaliers. Il est impossible pour les Noirs de défendre les deux en même temps. Du coup, un des deux Cavaliers est perdu. Les pièces non protégées, comme ici les Cavaliers, sont souvent exposées à des fourchettes. Une fourchette qui fait échec sera particulièrement efficace, car un échec exige une réponse immédiate.

Une fourchette n'impliquera pas toujours forcément une attaque sur deux pièces adverses. Il est possible, par exemple, qu'une « dent » de la fourchette vise une pièce, tandis qu'une autre crée une menace de mat. Le concept reste toutefois le même – une pièce instaure deux menaces simultanées qui ne peuvent être parées toutes les deux – mais cette version plus raffinée peut

être plus difficile à repérer pour l'adversaire. Le diagramme suivant nous montre un bon exemple.

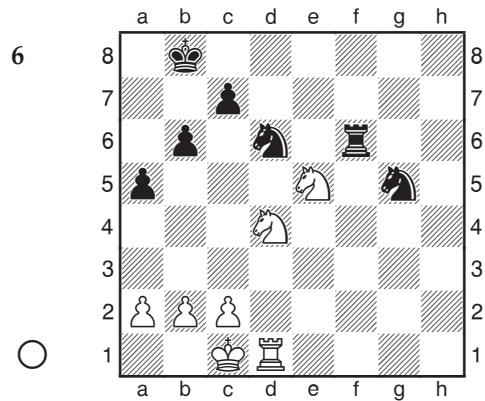
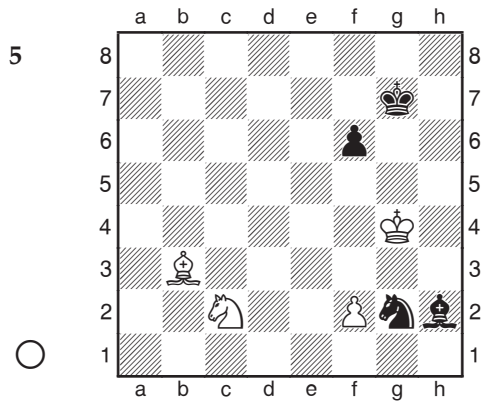
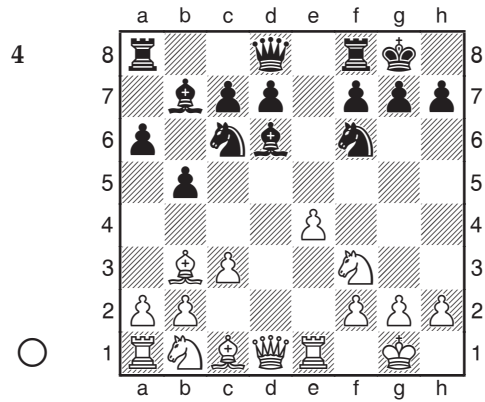
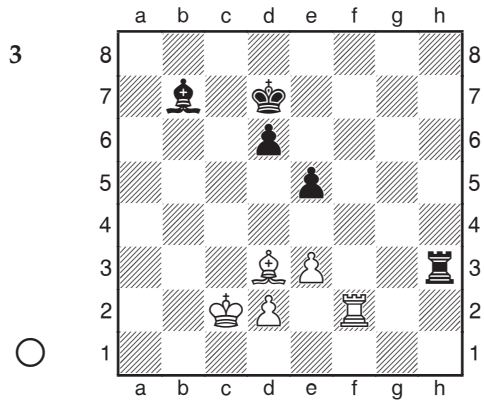
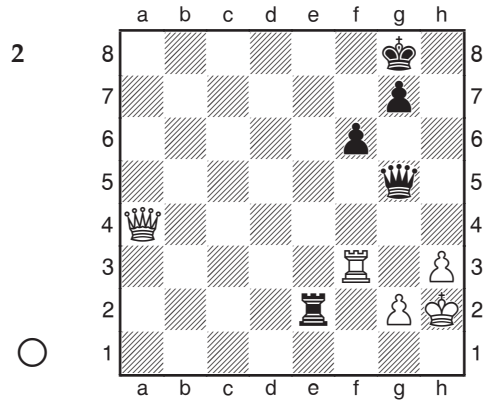
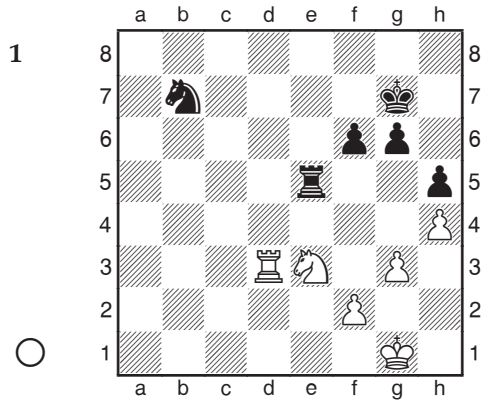


Les Noirs jouent **1... ♖f4**, menaçant à la fois **2... ♖c1#** et **2... ♖xg5+**. Les Blancs ne peuvent pas parer la menace de mat et l'attaque sur la Tour non protégée. La Dame et le Cavalier sont les meilleures pièces pour délivrer des fourchettes, dans la mesure où elles peuvent toutes deux opérer dans huit directions différentes. Mais toutes les pièces sont capables de faire des fourchettes.

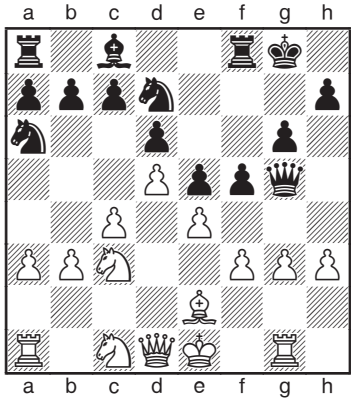
Voici quelques conseils pour résoudre les exercices :

- Repère les pièces adverses qui ne sont pas défendues. Elles peuvent être la cible d'une fourchette. D'un autre côté, si tu as des pièces non protégées, fais attention que ton adversaire ne puisse pas les prendre en fourchette.
- Chaque échec est une fourchette potentielle.
- Dans la plupart des exercices, la fourchette doit être amenée par un coup préparatoire, généralement forcé pour l'adversaire, tels un échec ou une prise.

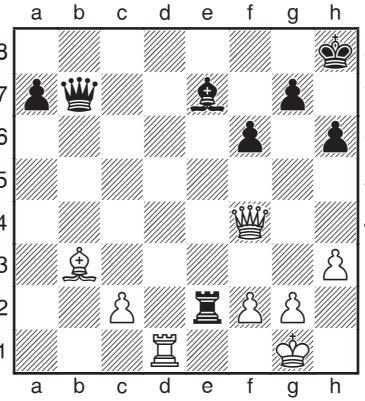
Exercices



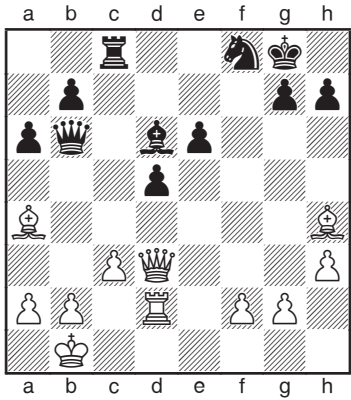
7



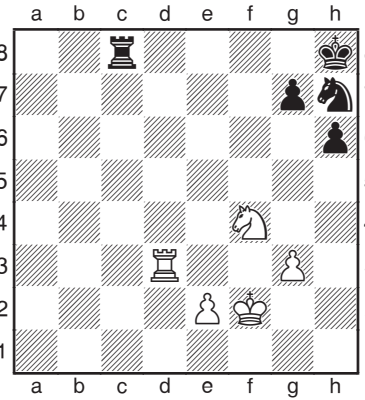
8



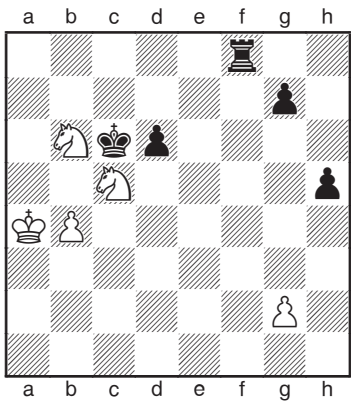
9



10



11



12

