

Echec et mat !

64 mats élémentaires
pour les enfants
et les adultes débutants



Que contient ce cours ?

En regardant les parties des enfants ou des joueurs débutants, on constate que celles-ci se décident souvent par une (ou plusieurs !) faute tactique très grave (laisser ou mettre une pièce en prise), ou brutalement par un mat en 1 coup que l'un des joueurs n'a pas vu.

Si vous êtes vous-même un joueur débutant, vous en avez sûrement aussi déjà fait l'expérience, et vous vous êtes demandé *Comment ne plus me faire mater bêtement*, ou encore *Est-ce que je peux gagner avec cette Tour de plus ?*

Le but de ce cours est de répondre à ces questions en vous présentant les positions de mat les plus courantes (on appelle parfois cela des *tableaux de mat*). Les 64 positions sont classées en trois grandes catégories :

- les mats élémentaires en finale (diagrammes 1 à 16) : à connaître absolument pour pouvoir finir rapidement une partie si vous avez un avantage matériel important ;
- les motifs de mat en milieu de partie (diagrammes 17 à 58) : le baiser de la mort, le mat du couloir, le mat des Arabes, ... Rassurez-vous : si vous ne connaissez pas ces noms, ce livre est vraiment fait pour vous !
- des exemples de mats dans les ouvertures (diagrammes 59 à 64) : le mat du berger, le mat de l'idiot, le mat de Legal...

Comment bien l'utiliser ?

Les pages suivantes contiennent des groupes de 6 diagrammes. L'idéal est de placer une position sur un échiquier, comme dans une vraie partie, et de réfléchir à cette position, et en particulier vérifier les deux choses suivantes :

- Pour mater, il faut faire échec. Il faut donc toujours vérifier tous les échecs pour ne pas rater un mat ;
- Il faut ensuite vérifier que l'adversaire n'a pas de défense : peut-il prendre la pièce qui fait échec ? Peut-il fuir l'échec ? Peut-il interposer une pièce ?

Si vous avez trouvé tout seul et rapidement la solution, c'est parfait. Sinon, regardez les explications (j'ai essayé de les détailler) et assurez-vous de bien les comprendre, en vérifiant en particulier que le Roi adverse n'a plus de case de fuite. En comprenant chaque position, vous apprendrez à reconnaître les motifs de mat et à les utiliser vous-même.

Remarque : les noms des différents tableaux de mat sont indiqués : mat des Arabes, mat de Damiano... ne vous inquiétez pas si vous ne retenez pas ces noms ! L'important est de retenir le tableau de mat et de savoir l'appliquer.

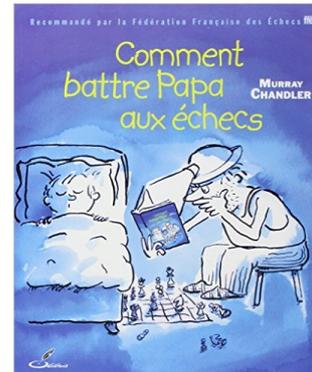
Remarque 2 : par simplicité (pour moi !), ce sont les Blancs qui gagnent dans la plupart des diagrammes. Evidemment, les Noirs ont les mêmes façons de mater !

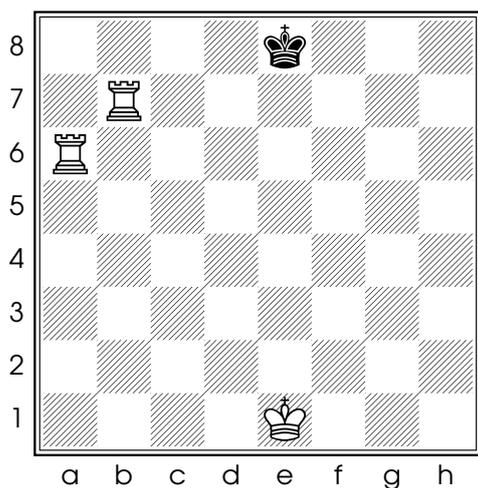
Pour aller plus loin

Une fois que vous maîtriserez les exemples de ce livre, je vous conseille de lire **Comment battre papa aux échecs**, de Murray Chandler. Vous y retrouverez, sous une forme plus complexe mais avec des descriptions pas à pas, la plupart des tableaux de mats décrits ici, ainsi que des exemples de sacrifices permettant de détruire le roque adverse.

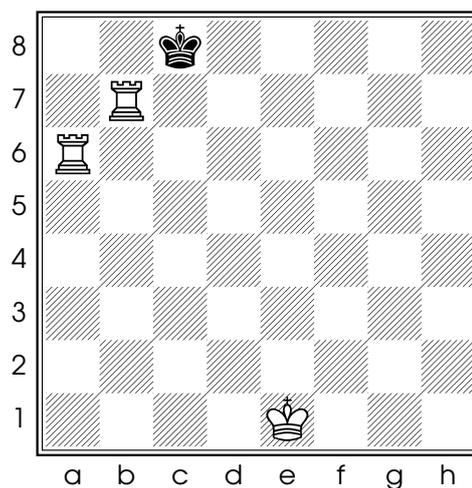
Copyright

Ce document est distribué gratuitement sur le site apprendre-les-echecs.com, qui propose de nombreux cours et conseils pour progresser aux échecs. Vous pouvez redistribuer ce document, sans modifications, sur votre site web ou l'imprimer pour le redistribuer librement.

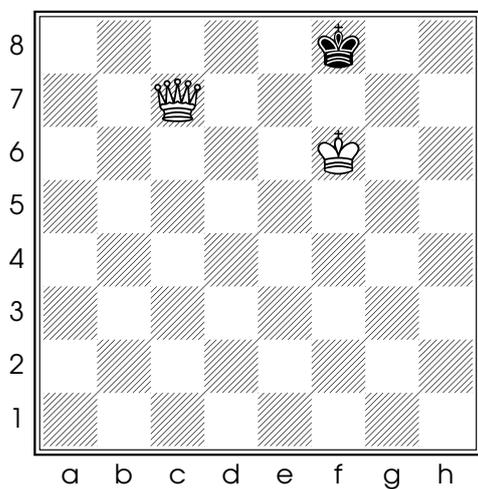




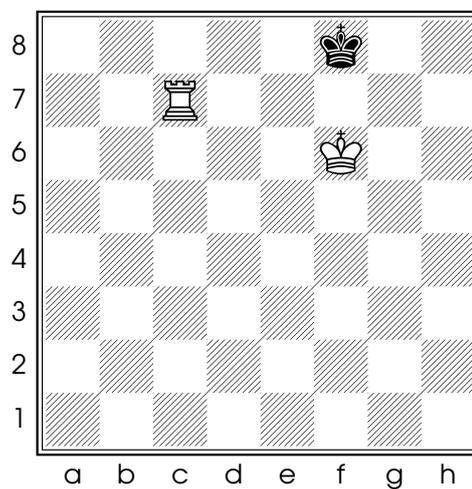
Diag. 1 - Trait aux Blancs



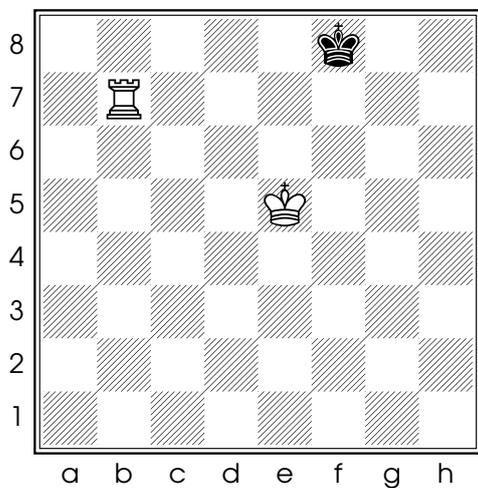
Diag. 2 - Trait aux Blancs



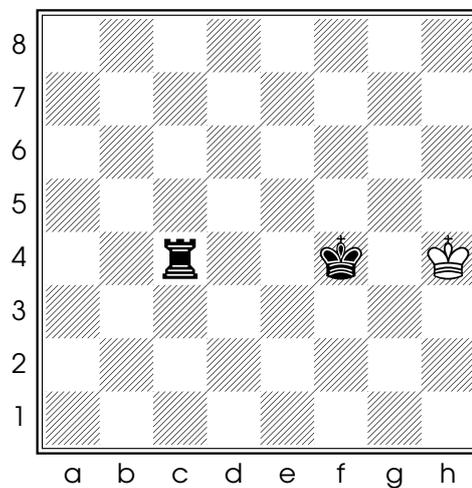
Diag. 3 - Trait aux Blancs



Diag. 4 - Trait aux Blancs



Diag. 5 - Trait aux Blancs



Diag. 6 - Trait aux Noirs

Diagramme 1

Deux Tours matent facilement le Roi adverse après l'avoir forcé à reculer au bord de l'échiquier : pendant que l'une des Tours contrôle les cases de fuite sur l'avant-dernière rangée (ou colonne), la deuxième Tour mate par ♖a8#

Diagramme 2

Attention tout de même à ne pas jouer de façon trop automatique. Dans cette position, 1.♖a8+ ne mate pas à cause de 1...♔xb7. La Tour blanche est en effet en prise, et les Blancs doivent d'abord la mettre à l'abri, tout en continuant à contrôler la 7e rangée, en jouant 1.♗h7, après quoi il peut suivre 1...♕b8 2.♖g6 ♕c8 3.♗h8#

Diagramme 3

Le Roi noir est coincé au bord de l'échiquier. Les Blancs peuvent faire mat en jouant ♖f7, mais aussi en mettant la Dame sur la 8e rangée par ♕b8, ♕c8 ou ♕d8

Diagramme 4

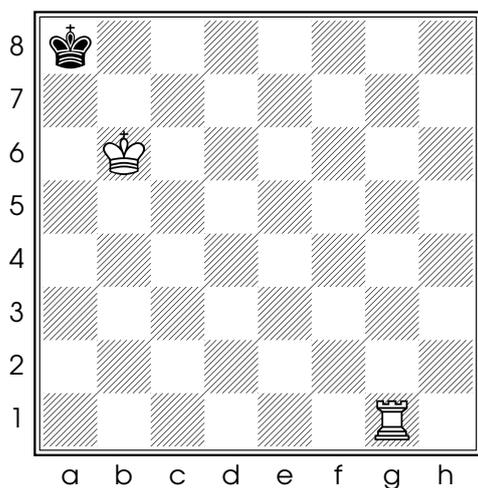
Contrairement au diagramme précédent, les Blancs ne matent pas en jouant ♖f7+ car le Roi noir peut se sauver en e8 ou g8. Les Blancs matent cependant en faisant échec sur la 8e rangée par ♖c8 : la Tour et le Roi blancs collaborent pour contrôler les cases des septième et huitième rangées.

Diagramme 5

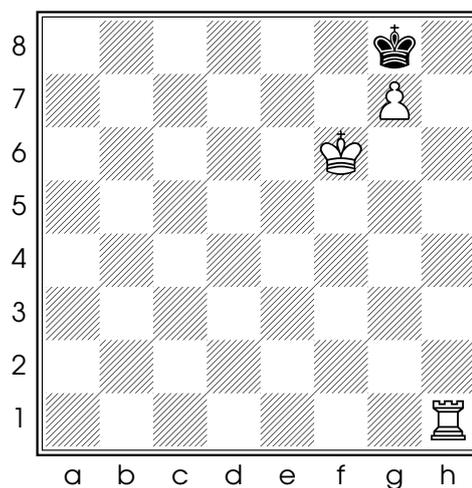
1.♕f6 n'est pas la bonne façon de gagner rapidement, car après 1...♕e8 ou 1...♕g8 les Blancs ne matent pas en administrant un échec sur la huitième rangée. La bonne façon de procéder est 1.♕e6 ♕g8 (1...♕e8 2.♖b8#) 2.♕f6 ♕h8 3.♕g6 ♕g8 4.♖b8# : il faut laisser le Roi adverse venir en face de son propre Roi pour pouvoir le mater.

Diagramme 6

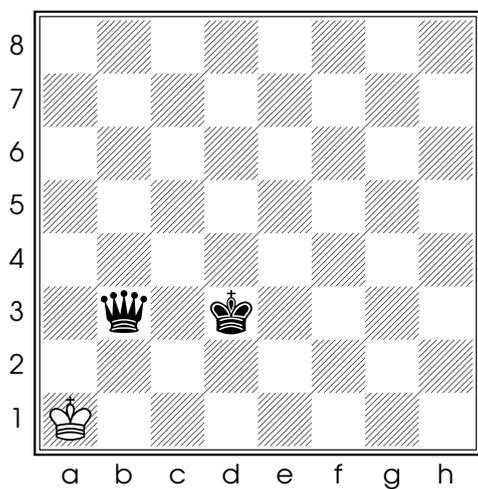
N'importe quel coup d'attente de la Tour permet aux Noirs de faire mat en 3 coups. Par exemple 1...♖c1 2.♕h5 (2.♕h3 ♖c2 3.♕h4 ♖h2#) 2...♖c6 3.♕h4 ♖h6#



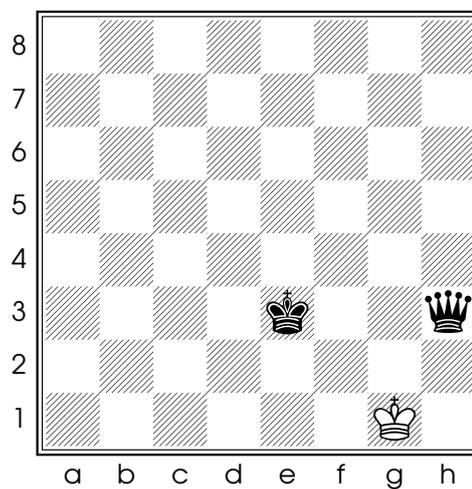
Diag. 7 - Trait aux Noirs



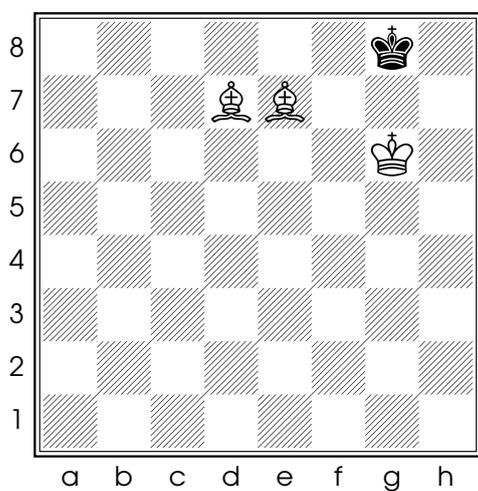
Diag. 8 - Trait aux Noirs



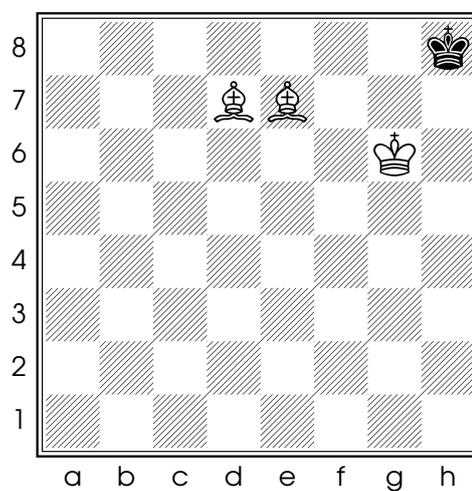
Diag. 9 - Trait aux Noirs



Diag. 10 - Trait aux Noirs



Diag. 11 - Trait aux Blancs



Diag. 12 - Trait aux Blancs

Diagramme 7

Le mat est encore plus simple quand le Roi adverse est dans un coin : **1. ♖g8#**

Diagramme 8

Dans ce diagramme, la Tour est soutenue par un pion : **1. ♖h8#**

Diagramme 9

Attention au pat : après n'importe quel coup du Roi noir ou après **1... ♖c2**, les Blancs sont pat. La bonne technique pour mater est **1... ♗b4** (donne juste un peu d'air au Roi blanc) **2. ♘a2** (seul coup) **♙c2** **3. ♘a1** (seul coup) **♚b1#** (ou en mettant la Dame en b2, a3, a4 ou a5).

Diagramme 10

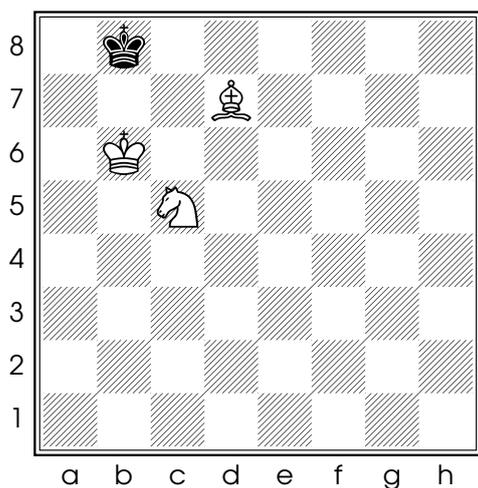
Ici aussi, il faut faire attention : rapprocher le Roi en jouant **1... ♙f3** avec l'idée de mater en g2 fait pat. Une façon de gagner est **1... ♗g3+** **2. ♘h1** (**2. ♙f1 ♚f2#**) **2... ♗g4** etc, comme dans le diagramme précédent.

Diagramme 11

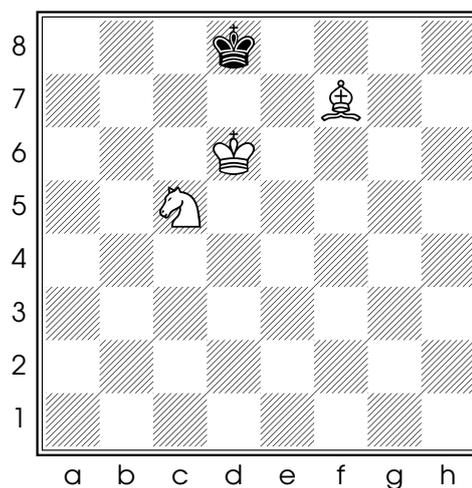
Les Blancs matent en deux coups en jouant **1. ♗e6+** **♙h8** **2. ♗f6#**

Diagramme 12

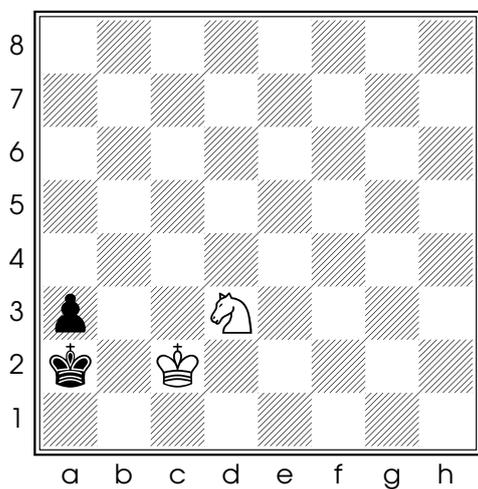
Ce diagramme est similaire au diagramme précédent, mais il faut faire attention de ne pas se précipiter : **1. ♗e6** pat, et **1. ♗f6+** ne sert à rien car après le coup forcé **1... ♙g8** le Roi noir menace de se sauver en f8. La bonne solution est de jouer un coup d'attente tel que **1. ♗c8** et après **1... ♙g8** **2. ♗e6+** etc.



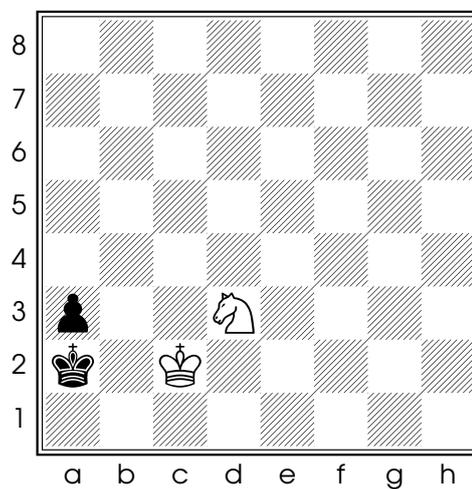
Diag. 13 - Trait aux Blancs



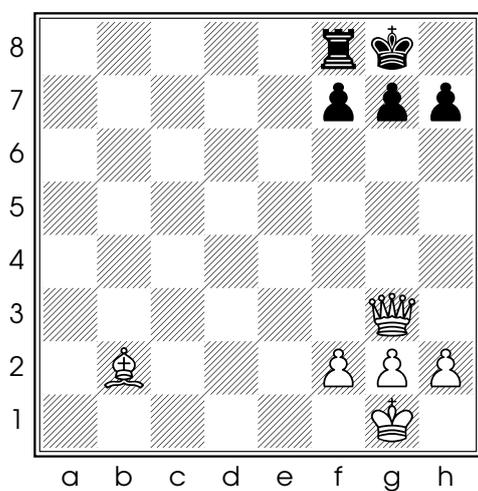
Diag. 14 - Trait aux Blancs



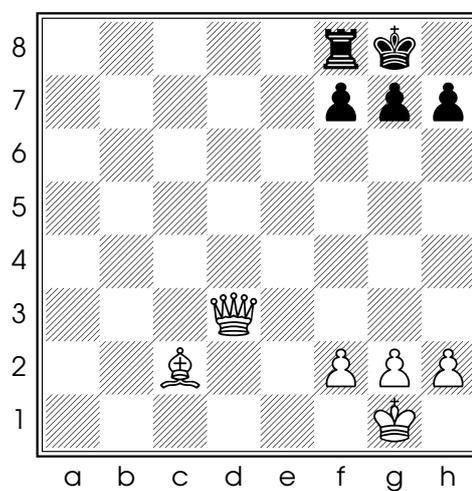
Diag. 15 - Trait aux Blancs



Diag. 16 - Trait aux Noirs



Diag. 17 - Trait aux Blancs



Diag. 18 - Trait aux Blancs

Diagramme 13

Un Fou et un Cavalier, avec l'aide de leur Roi, suffisent en principe pour mater, à condition de forcer le Roi défensif dans un coin de l'échiquier de la couleur du Fou. Dans la position du diagramme, les Blancs matent en jouant **1. ♖a6+ ♔a8 2. ♗c6#**

Diagramme 14

Les Blancs gagnent facilement : **12. ♖b7+ ♔c8 13. ♖c6 ♔b8 14. ♖b6 ♔c8 15. ♗e6+ ♔b8 16. ♖c5 ♔a8 17. ♗d7 ♔b8** et nous sommes dans la position du diagramme précédent.

Diagramme 15

Un Cavalier seul ne permet pas de mater. Toutefois, si l'autre camp a encore un pion, son Roi peut se retrouver bloqué et le mat devient possible : **1. ♖b4+ ♔a1 2. ♖c1 a2 3. ♖c2#**

Diagramme 16

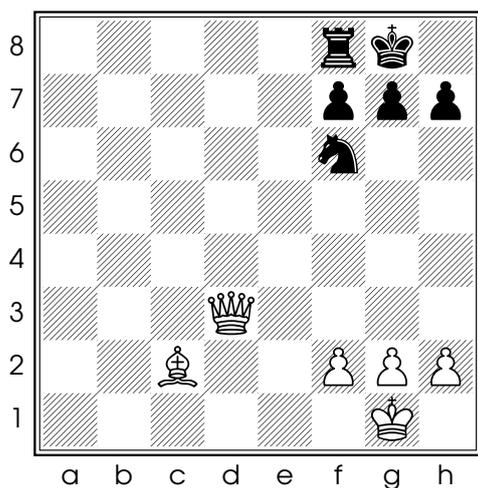
La même position, mais le trait est aux Noirs : **1... ♖a1** (seul coup) **2. ♖c1 a2** (seul coup) **3. ♖b3#**

Diagramme 17

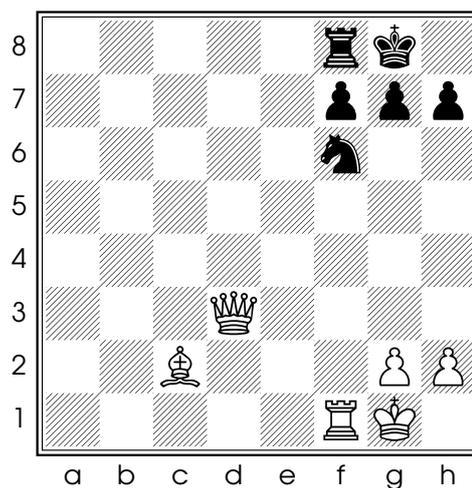
Dans ce genre de positions, les Blancs matent en jouant **1. ♕xg7#** : la Dame blanche est protégée par le Fou en b2.

Diagramme 18

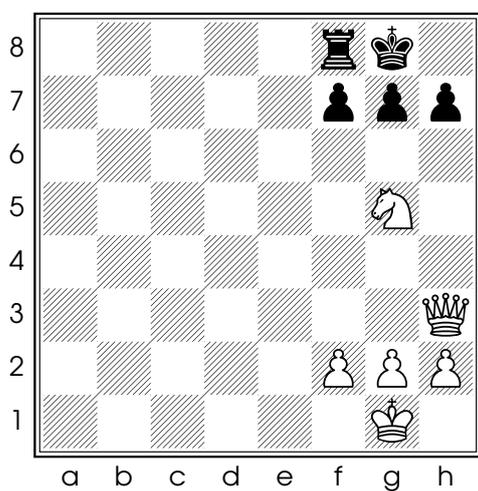
Cette fois, la batterie Dame + Fou permet de mater en h7. Notons que si la Tour noire ne se trouvait pas en h8, les Noirs disposent (après de **1. ♕xh7+**) de la fuite **1... ♖f8**



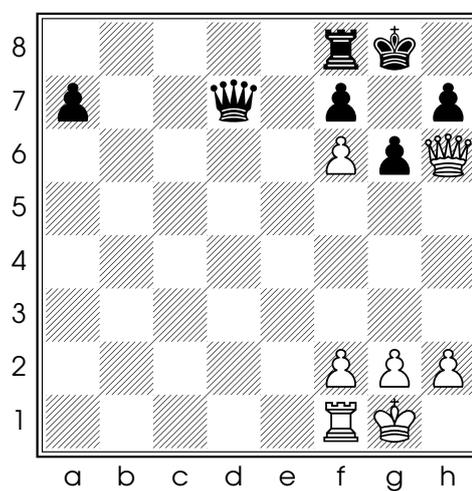
Diag. 19 - Trait aux Blancs



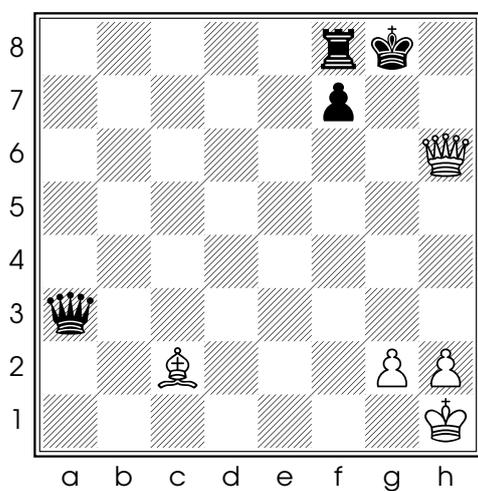
Diag. 20 - Trait aux Blancs



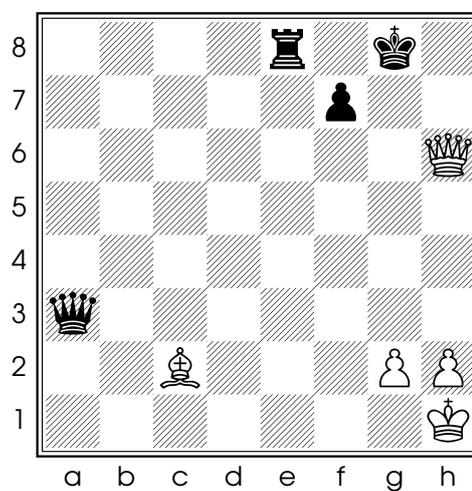
Diag. 21 - Trait aux Blancs



Diag. 22 - Trait aux Blancs



Diag. 23 - Trait aux Blancs



Diag. 24 - Trait aux Blancs

Diagramme 19

Ce diagramme ressemble au diagramme précédent, mais cette fois le coup $1.\text{♖}\times\text{h7+}$ est une erreur grave car la case h7 est protégée par le Cavalier en f6.

Diagramme 20

$1.\text{♖}\times\text{h7+}$ est toujours une grosse erreur car la case h7 est défendue par le Cavalier en f6, mais les Blancs peuvent cette fois éliminer ce défenseur en jouant $1.\text{♗}\times\text{f6}$. Si maintenant $1...\text{g}\times\text{f6}$ $2.\text{♖}\times\text{h7}\#$. Le mat n'est pas forcé, car les Noirs ne sont pas obligés de reprendre en f6, mais ils restent alors avec encore une pièce de moins.

Diagramme 21

La Dame peut aussi mater en h7 si elle est soutenue par une pièce autre qu'un Fou. Dans l'exemple du diagramme, c'est le Cavalier en g5 qui permet $1.\text{♖}\times\text{h7}\#$

Diagramme 22

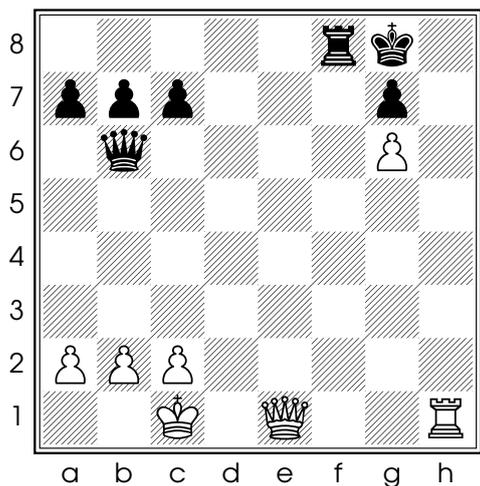
Il arrive que la Dame puisse mater en g7 soutenue par un pion qui se trouve en f6 : $1.\text{♖}\text{g7}\#$

Diagramme 23

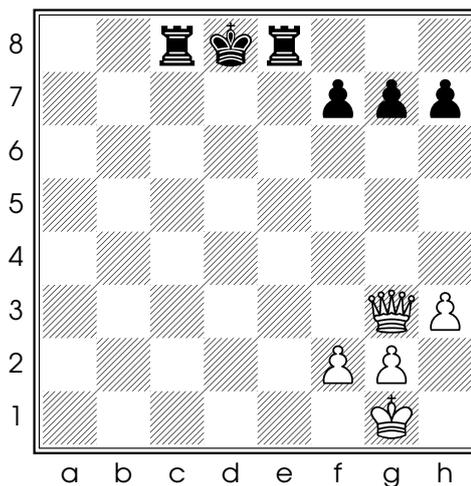
Ici le mat est facile : $1.\text{♖}\text{h7}\#$. Notons que le Roi noir ne peut pas fuir à cause de la Tour en f8.

Diagramme 24

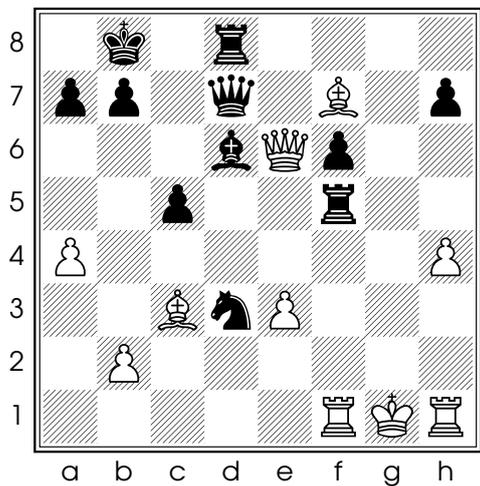
Sans la Tour en f8, le coup $1.\text{♖}\text{h7+}$ ne mène plus au mat car le Roi noir se sauve. Les Blancs doivent être plus astucieux pour mater : $1.\text{♕}\text{g7+}$ $\text{♔}\text{h8}$ (forcé) $2.\text{♕}\text{g6+}$ (échec à la découverte) $\text{♔}\text{g8}$ (forcé) $3.\text{♖}\text{h7+}$ (seulement maintenant que le Fou est mieux placé) $\text{♔}\text{f8}$ $4.\text{♖}\times\text{f7}\#$



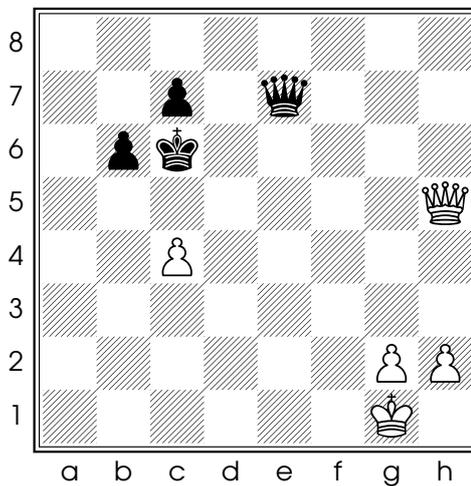
Diag. 25 - Trait aux Blancs



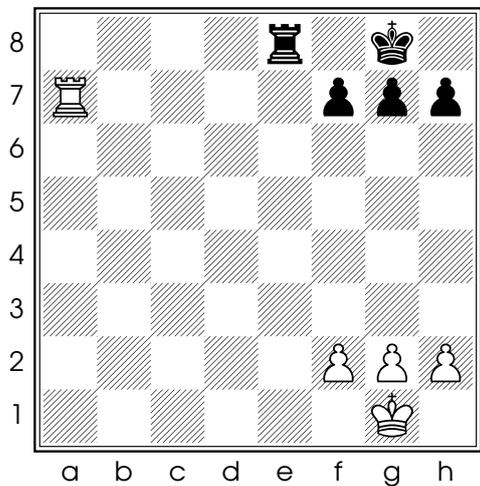
Diag. 26 - Trait aux Blancs



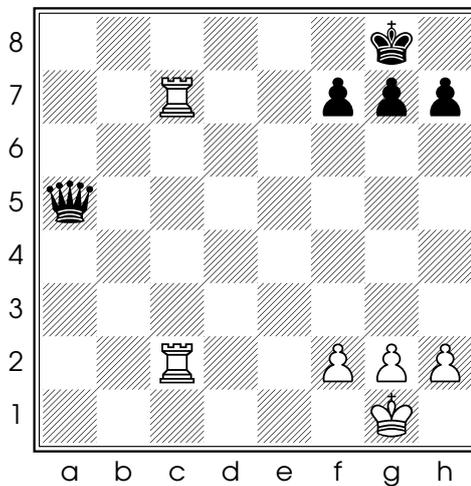
Diag. 27 - Trait aux Noirs



Diag. 28 - Trait aux Blancs



Diag. 29 - Trait aux Noirs



Diag. 30 - Trait aux Noirs

Diagramme 25

Le mat suivant s'appelle le *mat de Damiano* : **1.♖h8+ ♕xh8** (forcé) **2.♗h1+ ♕g8** (forcé) **3.♗h7#**

Diagramme 26

Dans le diagramme précédent, la Dame était aidée par un pion pour mater. Ici, elle se débrouille seule : **1.♗d6#** . Ce tableau de mat s'appelle le *mat des épaulettes*.

Diagramme 27

Une situation comparable s'est produite dans une partie jouée en 2001 entre Loek van Vely et Alexander Morozevich : les Blancs ont abandonné après **21...♖g8+** , car après **22.♕xg8** il suit **22...♗g7#**

Diagramme 28

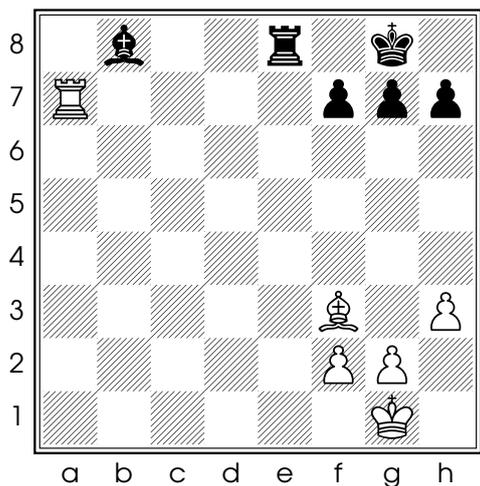
Une dame peut aussi mater en diagonale : **1.♗d5#** . Notons que, au trait, les Noirs pourraient mater en joant **1...♗e1#**

Diagramme 29

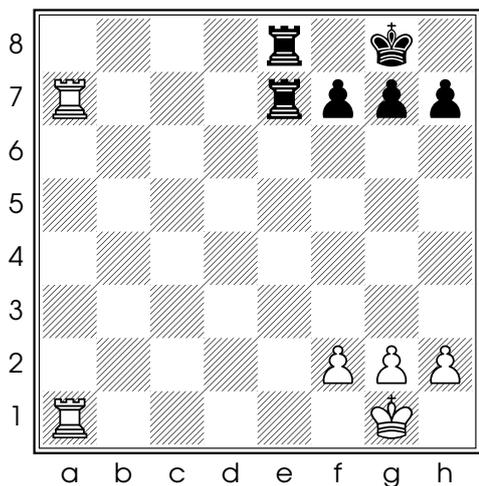
Les Noirs matent en jouant **1...♖e1#** : la Tour contrôle toutes les cases de la dernière rangée, et le Roi ne peut pas se sauver à cause de ses propres pions. Ce type de mat est appelé *mat du couloir*.

Diagramme 30

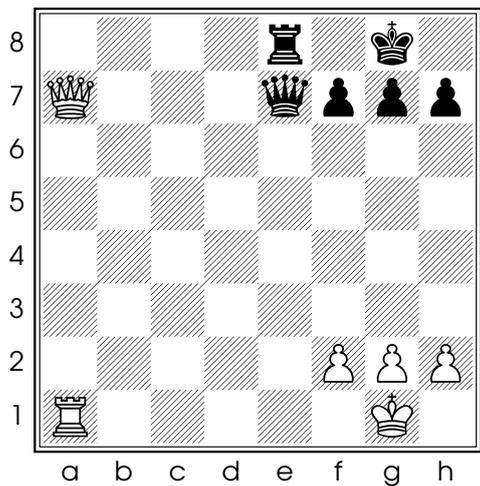
La Dame aussi peut infliger le mat du couloir : **1...♗e1#** . Notons que **1...♗a1+** ne mate pas à cause de **2.♖c1** . Notons également que, au trait, les Blancs matent par **1.♖c8+ ♗d8** **2.♖x d8#**



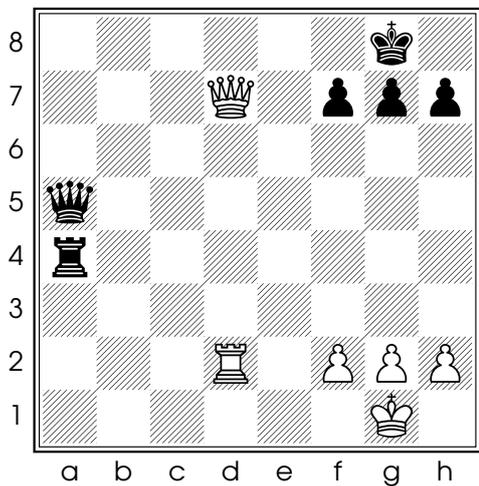
Diag. 31 - Trait aux Noirs



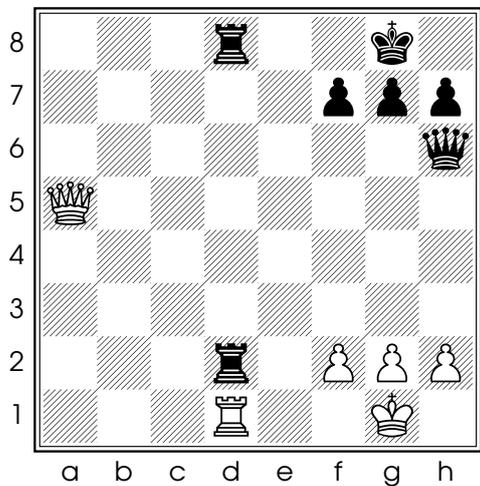
Diag. 32 - Trait aux Noirs



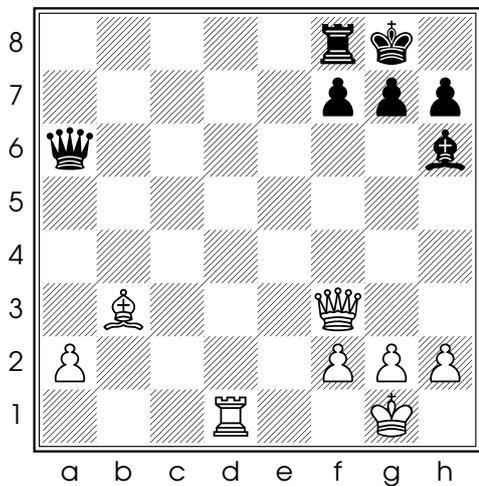
Diag. 33 - Trait aux Noirs



Diag. 34 - Trait aux Noirs



Diag. 35 - Trait aux Blancs



Diag. 36 - Trait aux Blancs

Diagramme 31

Le mat du couloir par $1...♖e1\#$ fonctionne toujours : même si les Blancs ont une case de fuite en h2, celle-ci est contrôlée par le Fou en b8.

Diagramme 32

Le mat du couloir fonctionne parfois après un échange de Tours sur la dernière rangée :
 $1...♖e1+$ $2.♖xe1$ $♖xe1\#$

Diagramme 33

Dans cet exemple, la Dame noire se sacrifie pour permettre à la Tour de mater : $1...♕e1+$
 $2.♖xe1$ $♖xe1\#$

Diagramme 34

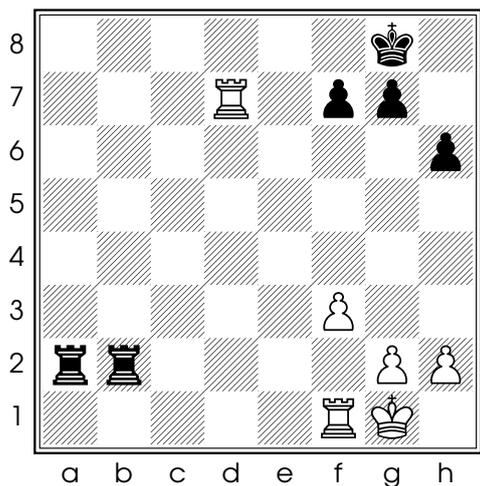
Les Noirs, au trait, gagnent par $1...♖a1+$ $2.♖d1$ (forcé) $♕e1+$ $3.♖xe1$ $♖xe1\#$.
 Les Blancs, au trait, gagnent par $1.♕d8+$ $♕xd8$ $2.♖xd8\#$

Diagramme 35

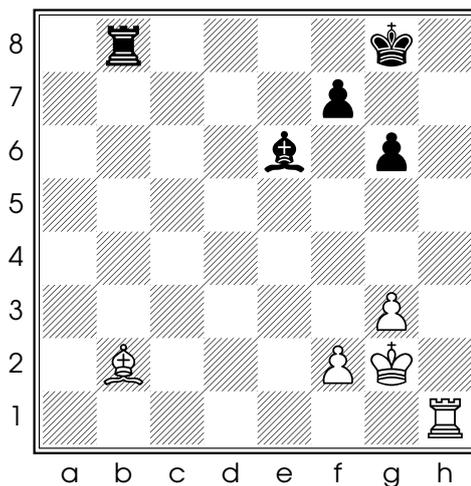
Les Noirs, au trait, gagneraient par le simple $1...♖xd1+$ qui force $2.♕e1$ $♖xe1\#$.
 Mais le trait est aux Blancs, et ce sont eux qui gagnent par le spectaculaire $1.♕xd8+$
 $♖xd8$ $2.♖xd8\#$.

Diagramme 36

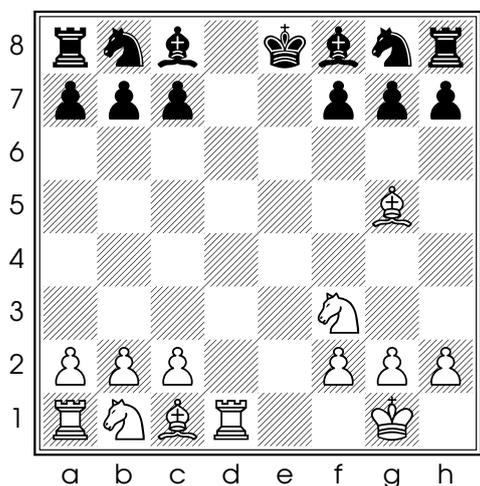
Cet exemple est également spectaculaire $1.♕xf7+$ laisse deux choix aux Noirs : $1...♔h8$
 $2.♕xf8\#$ ou $1...♖xf7$ $2.♖d8\#$ grâce au clouage de la Tour par le Fou blanc.



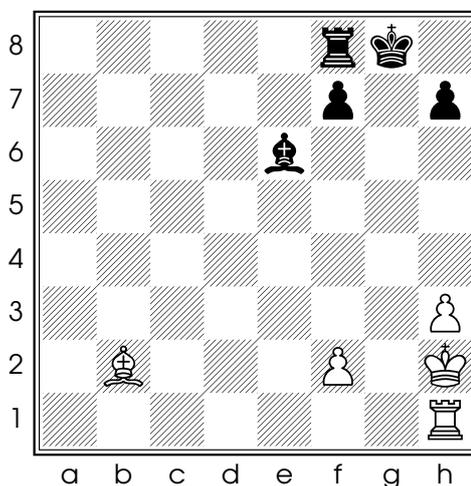
Diag. 37 - Trait aux Noirs



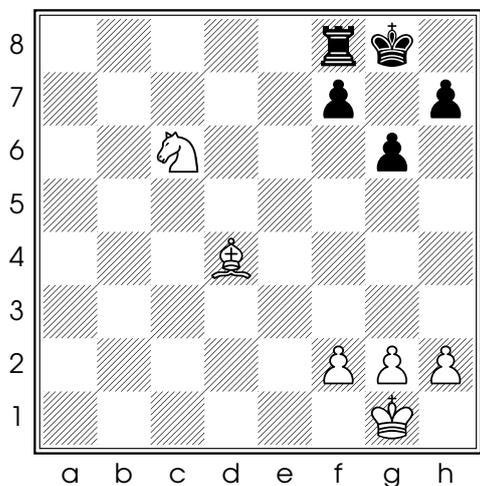
Diag. 38 - Trait aux Blancs



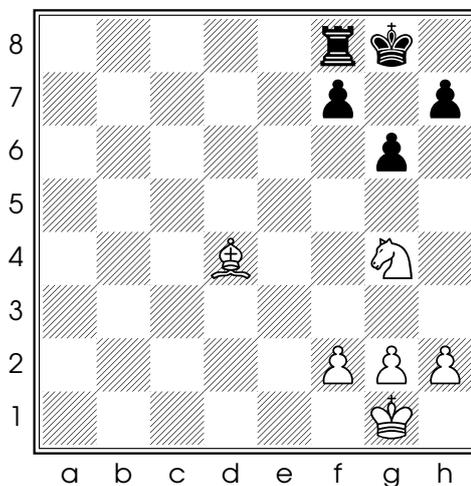
Diag. 39 - Trait aux Blancs



Diag. 40 - Trait aux Blancs



Diag. 41 - Trait aux Blancs



Diag. 42 - Trait aux Blancs

Diagramme 37

Deux Tours sur l'avant-dernière rangée peuvent créer de graves menaces sur le Roi adverse. Les Noirs matent pas 1...♖×g2+ 2.♔h1 ♖×h2+ 3.♔g1 ♖ag2#

Diagramme 38

Les Blancs matent grâce à la collaboration de la Tour et du Fou en jouant 1.♖h8#

Diagramme 39

Ce genre de mat peut également apparaitre au milieu de l'échiquier. Dans ce diagramme, les Blancs profitent du mauvais développement des Noirs pour jouer 1.♖d8#

Diagramme 40

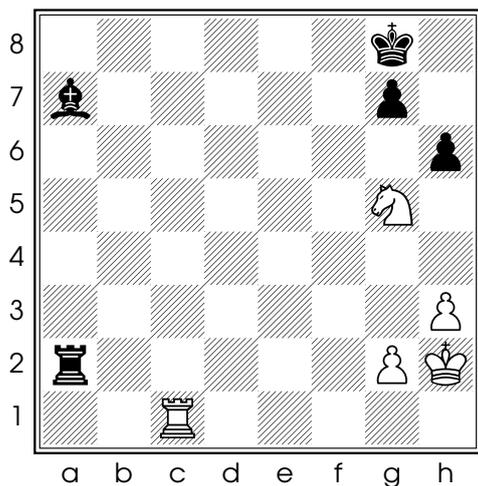
Un autre exemple de collaboration entre la Tour et le Fou : 1.♖g1+ ♗g4 2.♖×g4#

Diagramme 41

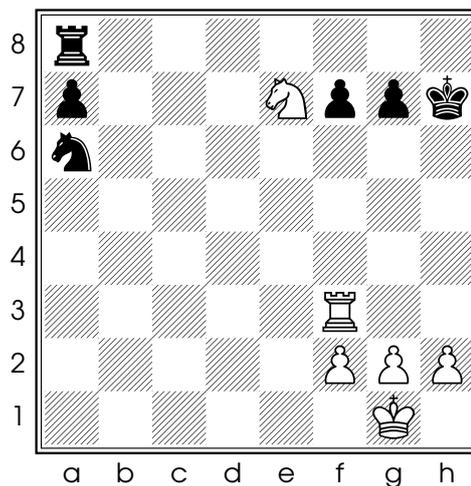
La Cavalier et le Fou, qui contrôle les cases noirs autour du Roi, collaborent pour mater : 1.♘e7#

Diagramme 42

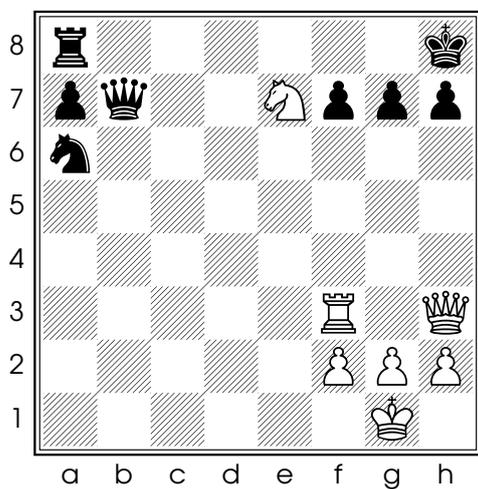
Le Cavalier peut aussi mater depuis la case h6 : 1.♘h6#



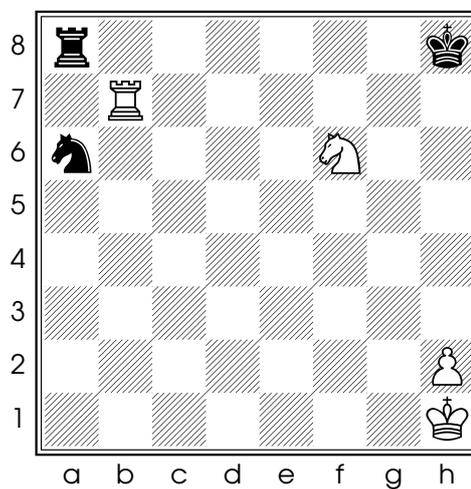
Diag. 43 - Trait aux Blancs



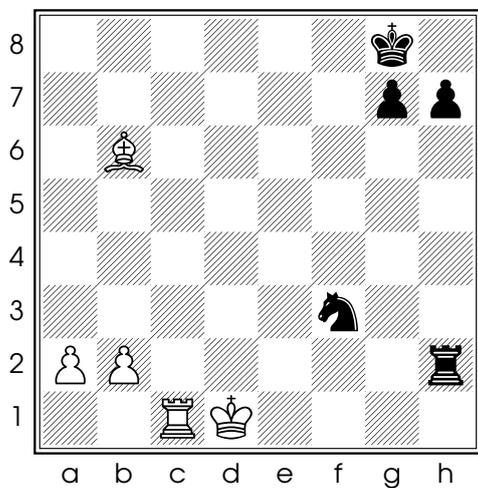
Diag. 44 - Trait aux Blancs



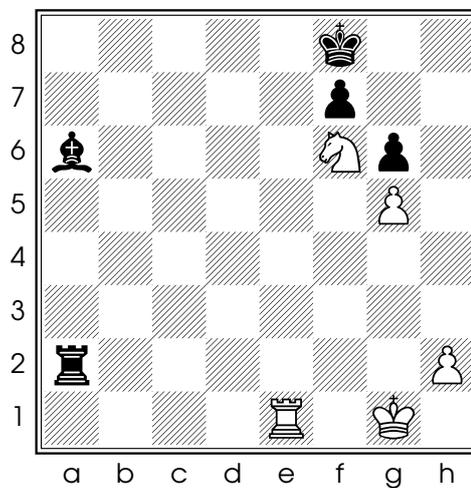
Diag. 45 - Trait aux Blancs



Diag. 46 - Trait aux Blancs



Diag. 47 - Trait aux Noirs



Diag. 48 - Trait aux Blancs

Diagramme 43

Ici, c'est le Cavalier et la Tour des Blancs qui collaborent pour infliger une variante du mat du couloir : $1.\text{♖c8}\#$. On appelle ce type de collaboration *le mat d'Anastasia*.

Diagramme 44

Un autre exemple du mat d'Anastasia : le Cavalier blanc contrôle les cases g6 et g8, ce qui permet $1.\text{♞h3}\#$

Diagramme 45

Le mat d'Anastasia peut parfois survenir après un sacrifice : $1.\text{♞xh7+ ♔xh7 2.\text{♞h3}\#$

Diagramme 46

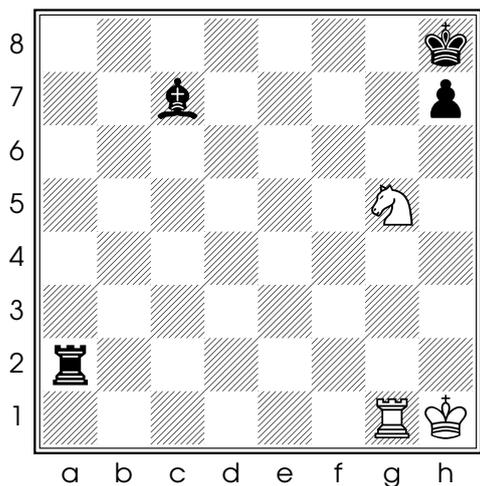
Une autre possibilité de collaboration entre une Tour et le Cavalier : $1.\text{♞h7}\#$ s'appelle *le mat des Arabes*.

Diagramme 47

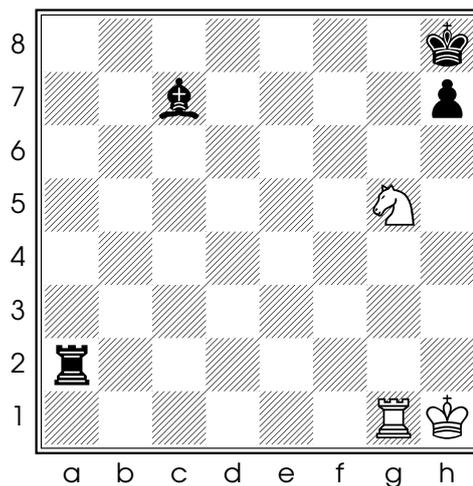
Dans cet exemple, le Roi blanc n'est pas dans un coin, mais se fait mater tout de même par $1...\text{♞d2}\#$

Diagramme 48

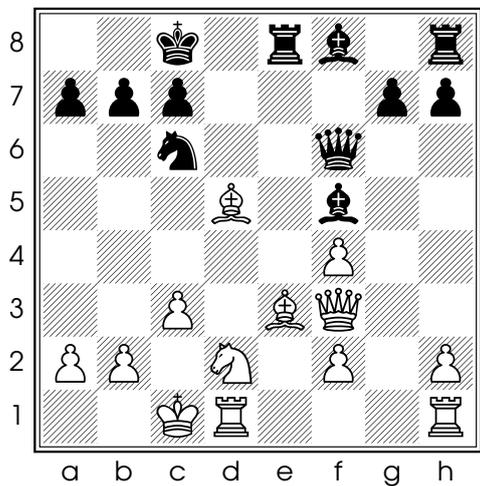
Les Blancs matent par $1.\text{♞e8+ ♔g7 2.\text{♞g8}\#$



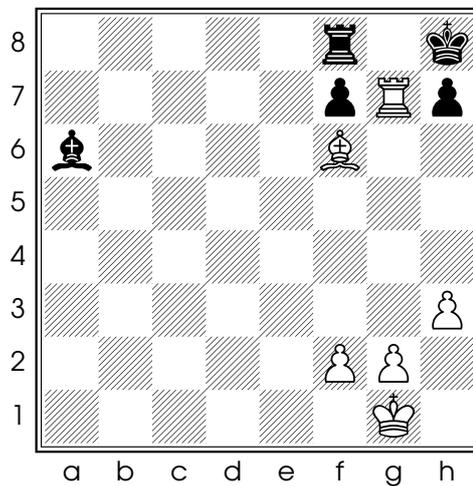
Diag. 49 - Trait aux Blancs



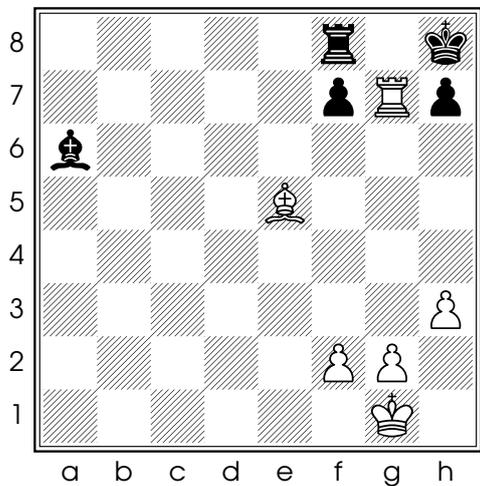
Diag. 50 - Trait aux Noirs



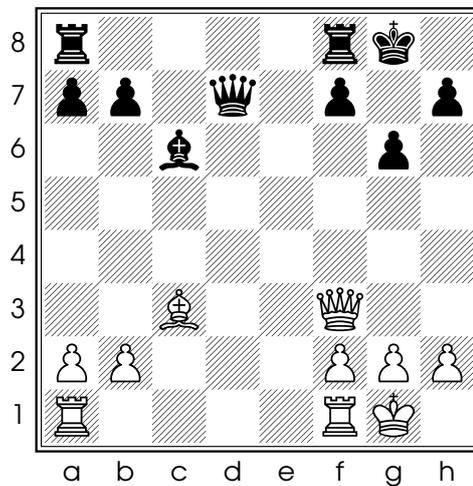
Diag. 51 - Trait aux Noirs



Diag. 52 - Trait aux Blancs



Diag. 53 - Trait aux Blancs



Diag. 54 - Trait aux Blancs

Diagramme 49

Trait aux Blancs, voici encore un exemple de collaboration entre une Tour et un Cavalier :
1. ♖f7#

Diagramme 50

Trait aux Noirs, c'est le Fou qui collabore avec la Tour pour mater : 1... ♜h2#

Diagramme 51

Les Noirs ont gagné en jouant 14... ♔xc3+ 15. bxc3 ♕a3# (Schulder - Boden, 1860).
Ce mat est ainsi appelé *mat de Boden*.

Diagramme 52

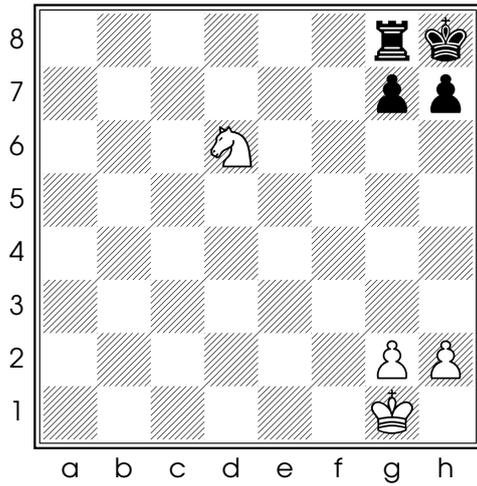
Ce n'est pas toujours la pièce qui bouge qui fait mat : dans cette position, reculer la Tour blanche (sur n'importe quelle case, mais pas l'avancer en g8) fait mat grâce à l'échec du Fou blanc.

Diagramme 53

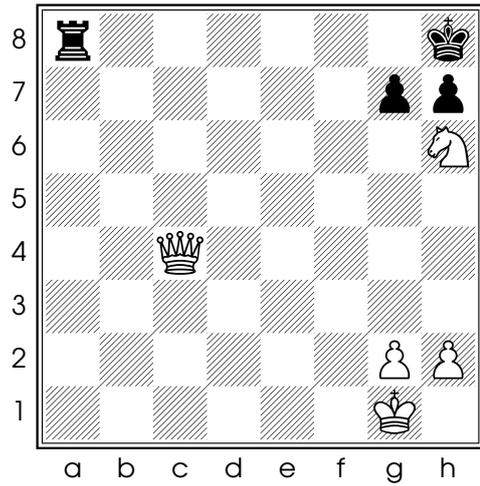
Avec le Fou sur la même diagonale mais ailleurs qu'en f6, les Blancs ne matent plus en reculant leur Tour car les Noirs disposent de 1... f6 pour parer l'échec en interposant leur pion. Les Blancs gagnent toutefois en éliminant d'abord ce pion : 1. ♜xf7+ ♔g8 2. ♜g7+ ♔h8 : on se retrouve dans la position du diagramme sans le pion f7. Maintenant 3. ♜g3+ (par exemple) mate après 3... ♜f6 4. ♕xf6#

Diagramme 54

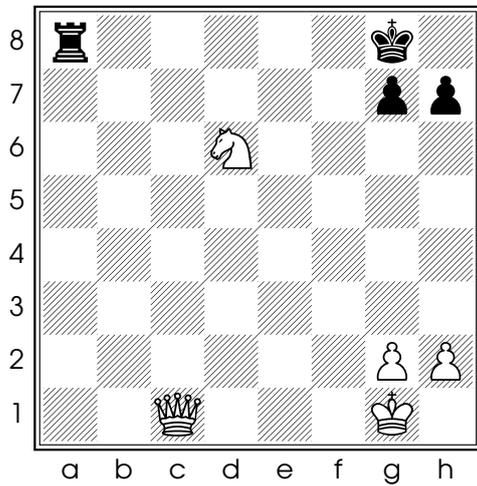
Les Noirs ont joué g6, ce qui a affaibli leur roque (il leur faudrait un Fou en g7). Les Blancs en profitent : 1. ♜f6+ menace de mat en g7 et h8. Les Noirs ne peuvent plus le parer.



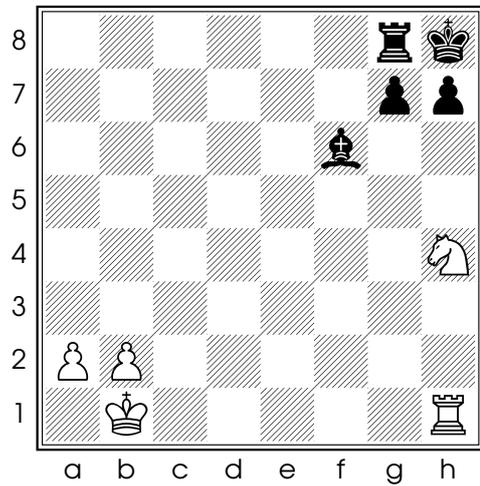
Diag. 55 - Trait aux Blancs



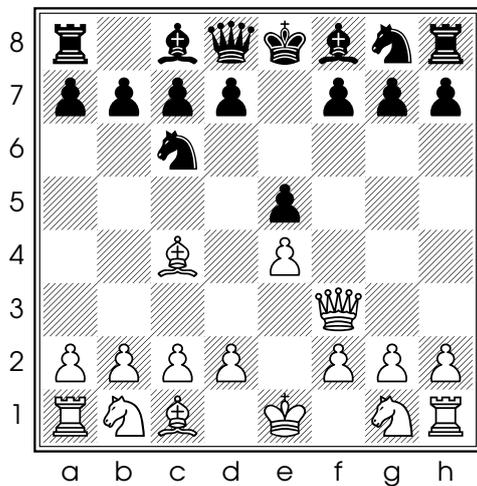
Diag. 56 - Trait aux Blancs



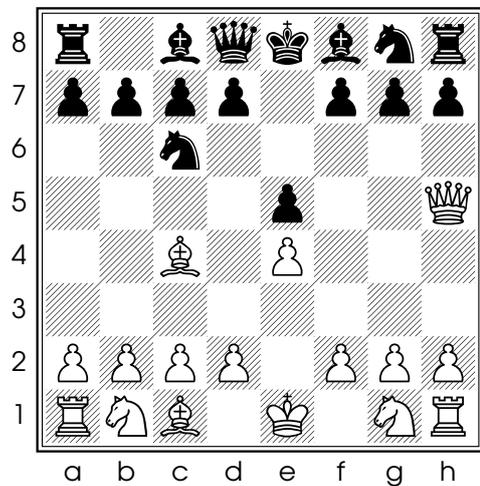
Diag. 57 - Trait aux Blancs



Diag. 58 - Trait aux Blancs



Diag. 59 - Trait aux Noirs. Quelle est la menace ?



Diag. 60 - Trait aux Noirs. Quelle est la menace ?

Diagramme 55

Les Blancs gagnent en jouant **1. ♖f7#** . Cette façon de mater s'appelle le *mat à l'étouffée*, car le Roi noir est bloqué par ses propres pièces. Il ne peut être réalisé que par le Cavalier, seule pièce à pouvoir faire échec au-dessus des autres pièces.

Diagramme 56

Un sacrifice de Dame permet parfois d'arriver à un mat à l'étouffée : **1. ♕g8+ ♖xg8** (forcé) **2. ♖f7#**

Diagramme 57

La position précédente survient après les coups **1. ♖c4+ ♔h8** (**1... ♔f8 2. ♖f7#**) **2. ♖f7+ ♔g8** . Les Blancs peuvent faire maintenant un échec à la découverte en bougeant leur Cavalier, mais il faut bien choisir sur quelle case : **3. ♖h6+** . De h6, le Cavalier peut retourner en f7 mais contrôle également la case g8 : **3... ♖h8** (à nouveau **3... ♔f8 4. ♖g7#**) **4. ♖g8+ ♖xg8 5. ♖f7#**

Diagramme 58

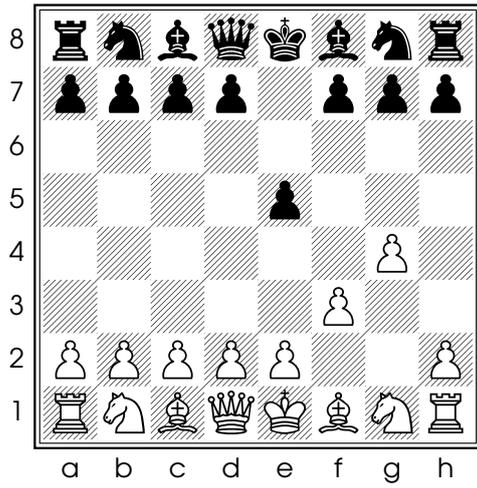
Ici la Tour blanche aide le Cavalier en clouant le pion h7 : **1. ♖g6#**

Diagramme 59

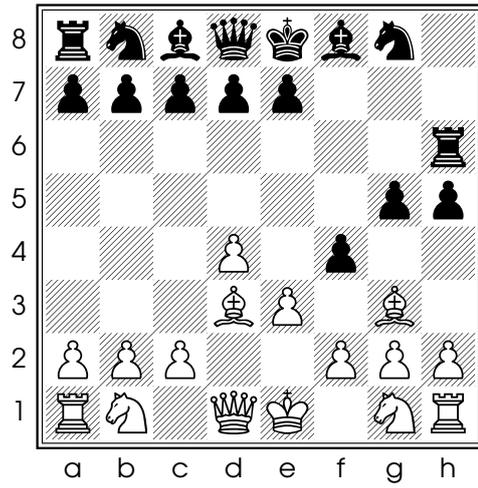
Cette position peut survenir après les coups **1. e4 e5 2. ♗c4 ♖c6 3. ♖f3** . Les Blancs menacent de jouer **4. ♖xh7#** . Ce mat, l'un des favoris des enfants, s'appelle *le mat du berger*. Au trait, les Noirs ont de nombreuses façons de le parer. Le mieux est de développer le Cavalier par **3... ♖f6** .

Diagramme 60

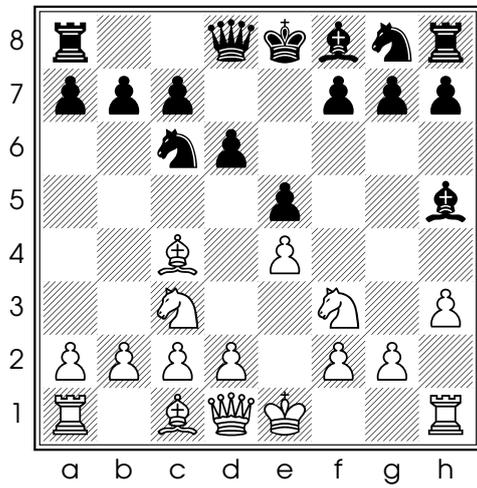
Cette fois les Blancs ont joué **3. ♖h5** . Ils menacent à nouveau du mat du berger par **4. ♖xh7#** , mais cette fois-ci **3... ♖f6** ne pare pas la menace (même s'il est tentant d'attaquer la Dame blanche développée trop tôt). Une bonne défense est **3... g6** .



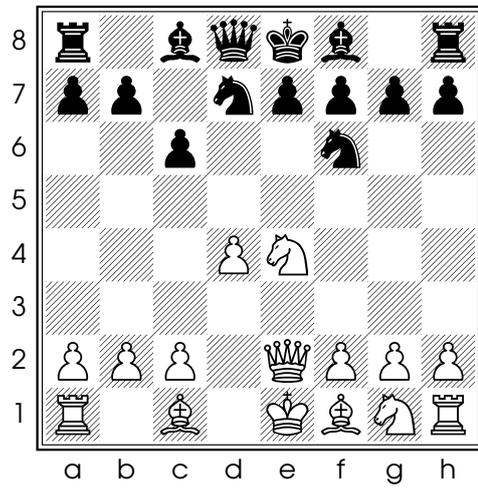
Diag. 61 - Trait aux Noirs



Diag. 62 - Trait aux Blancs



Diag. 63 - Trait aux Blancs



Diag. 64 - Trait aux Blancs

Diagramme 61

Après la séquence de coups **1.f3 e5 2.g4**, les Noirs matent en jouant **2...♞h4#**. Ce mat s'appelle *le mat du sot*, ou *mat de l'imbécile*, car les Blancs doivent jouer deux coups très mauvais pour autoriser ce mat. Il s'agit aussi, sous cette forme, du mat le plus rapide qui peut intervenir dans une partie.

Diagramme 62

Le mat de l'idiot tel que décrit dans le diagramme précédent n'arrive presque jamais, mais des mats similaires sont possibles : après **1.d4 f5 2.♙g5 h6 3.♙h4 g5 4.♙g3 f4**, les Noirs semblent devoir gagner le Fou Blanc. Les Blancs ont toutefois la défense indirecte **5.e3** (qui menace **6.♞h5#**) **5...h5 6.♙d3** (menace **7.♙g6#**) **6...♞h6**. Cette position est la position du diagramme, où les Blancs matent en deux coups : **7.♞xh5+ ♞xh5** (forcé) **8.♙g6#**

Diagramme 63

La position du diagramme survient après les coups **1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 d6 4.♘c3 ♙g4 5.h3 ♙h5**. Avec leur dernier coup, les Noirs perdent au moins un pion car ils autorisent **6.♘xe5**. Si les Noirs prennent la Dame par **6...♙xd1**, il suit **7.♙xh7+ ♔e7 8.♘d5#**. Ce tableau de mat est appelé *mat de Légal*, du nom d'un joueur français du 18e siècle, François Antoine de Legall de Kermeur. Notons qu'au 6e coup, les Noirs ne sont pas obligé de prendre la Dame et de se faire mater, mais ils ont alors perdu un pion.

Diagramme 64

Cette position survient après les coups **1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♘d7 5.♞e2 ♘gf6**. Les Blancs matent (mat à l'étouffée) en jouant **6.♘d6#**