

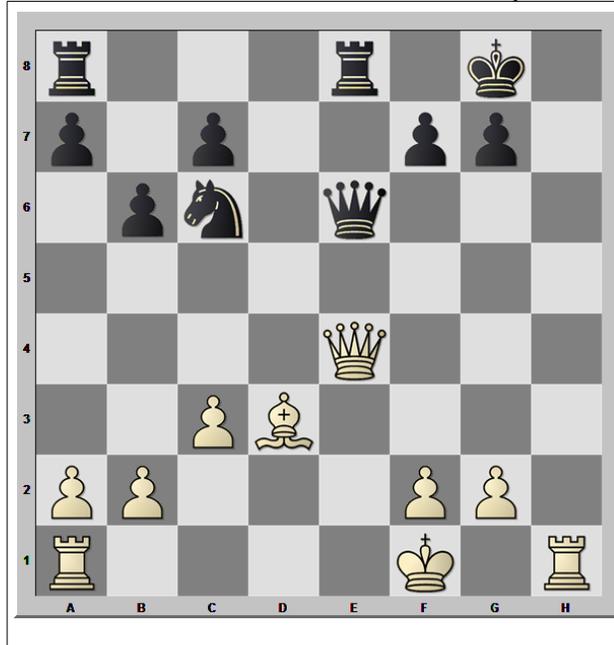


Club Échecs

L'attraction

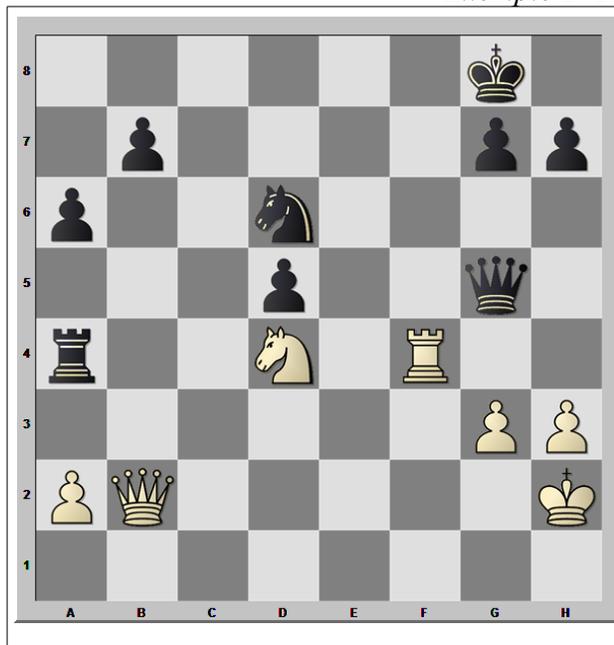
L'attraction vise à forcer l'adversaire à se déplacer et à délaisser la protection d'une case pour subir une perte matérielle ou un mat. L'attraction est souvent combinée avec d'autres thèmes tactiques comme la fourchette, l'enfilade etc...

Exemple 1 Trait aux blancs.



Ici, le Roi va être attiré sur une case fatale.
1. Th8+ Rxh8 2. Dh7#

Exemple 2 Trait aux blancs.



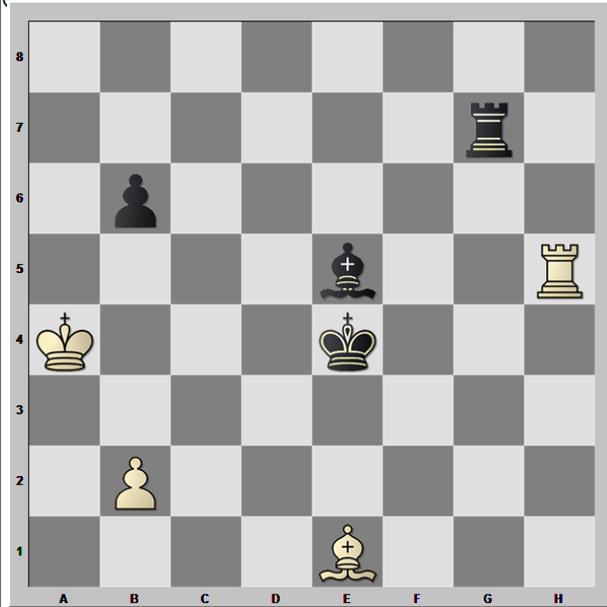
Ici, il faut attirer le Roi noir sur une case pour administrer une Fourchette royale.
1. Tf8+ Rxf8 2. Cf6+ et gain de la Dame.



Club Échecs

L'attraction

Exemple 3 *Trait aux blancs.*



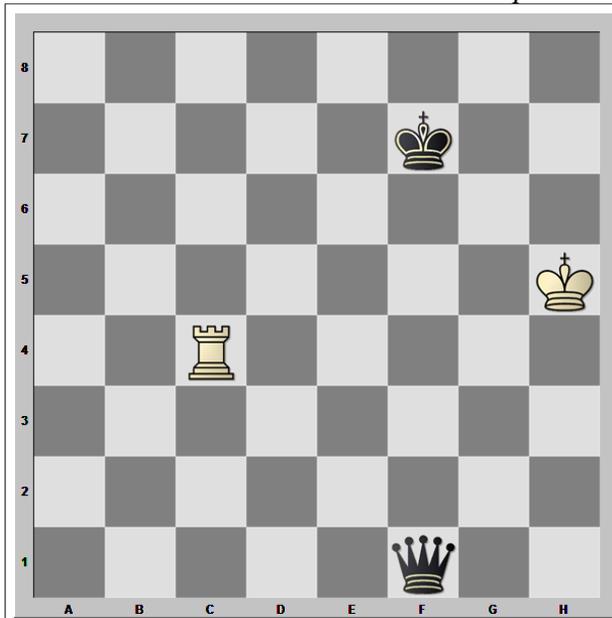
Les Blancs vont gagner une pièce en attirant le monarque Noir.

1. Txe5+ Rxe5

2. Fc3+ et gain de la Tour.

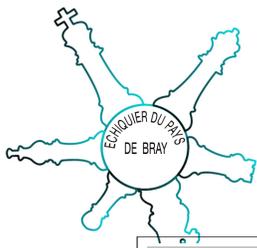
Les Blancs avec un Fou de plus vont gagner la partie.

Exemple 4 *Trait aux blancs.*



Les Blancs ont un gros désavantage matériel, mais l'attraction peut leur permettre d'obtenir la nulle.

1. Tf4+ Dxf4 Pat



Club Échecs

L'attraction

A vous de jouer !

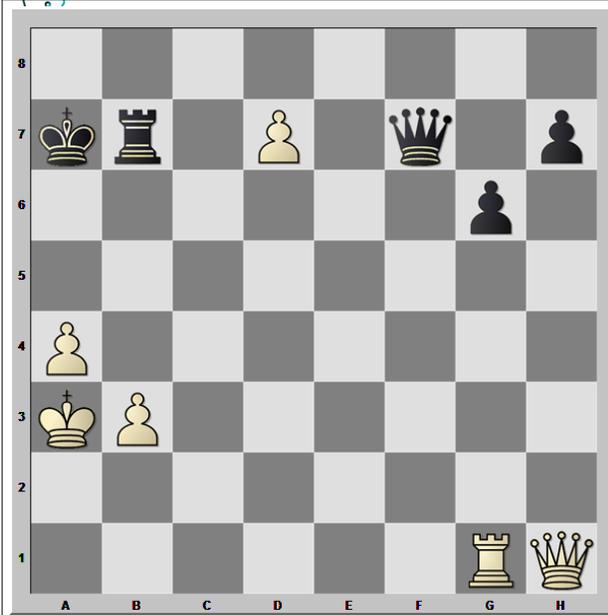


Diagramme 1 : Trait aux Blancs
On finira par une Fourchette

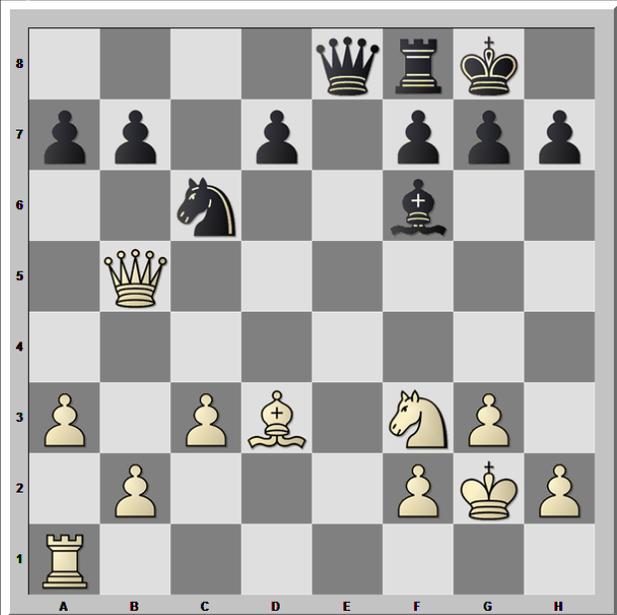


Diagramme 2 : Trait aux Blancs
Comment gagner le Fou f6 ?

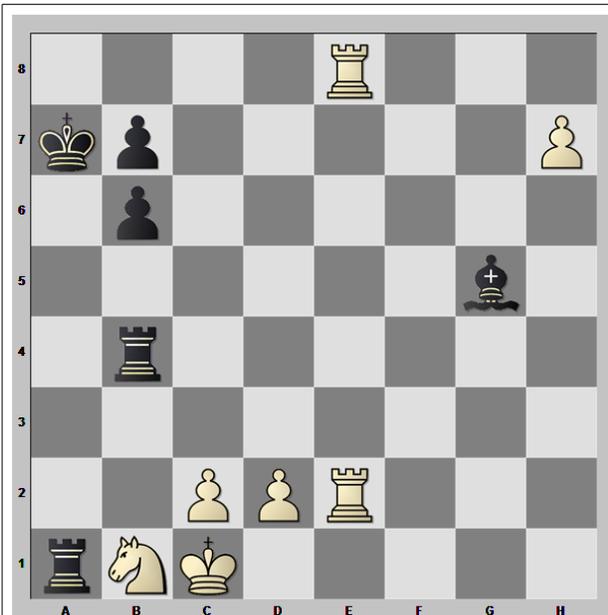


Diagramme 3 : Trait aux Blancs
Il faut réagir sinon les Noirs matent.

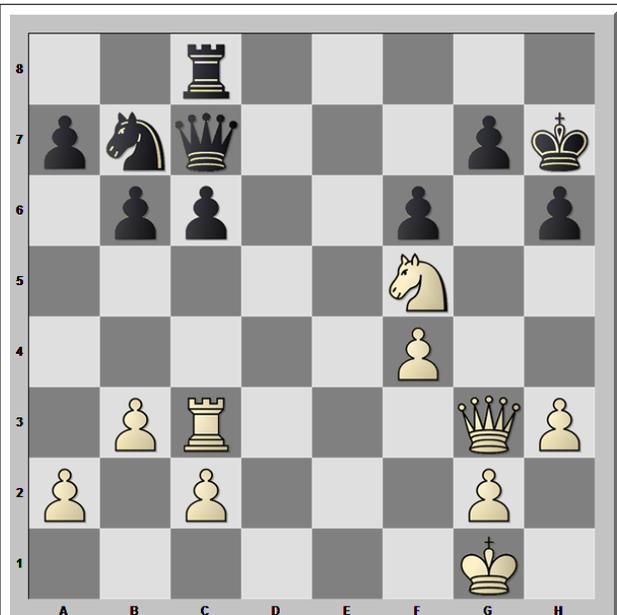


Diagramme 4 : Trait aux Blancs
La Dame noire empêche le mat en g7 et protège sa Tour



Club Échecs

L'attraction

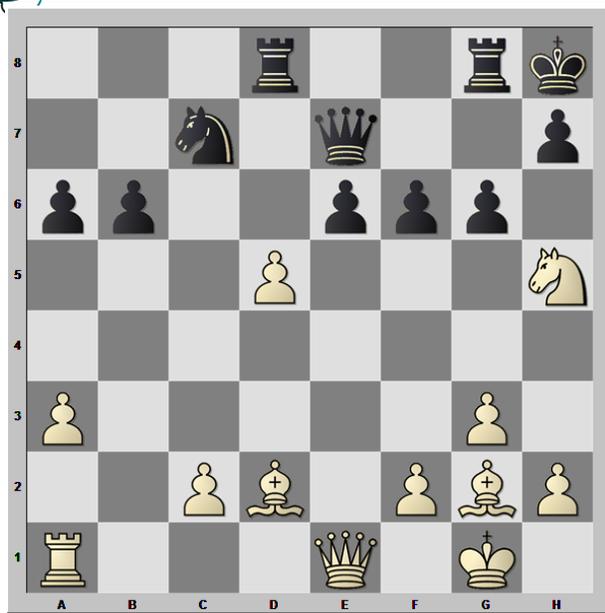


Diagramme 5 : Trait aux Blancs

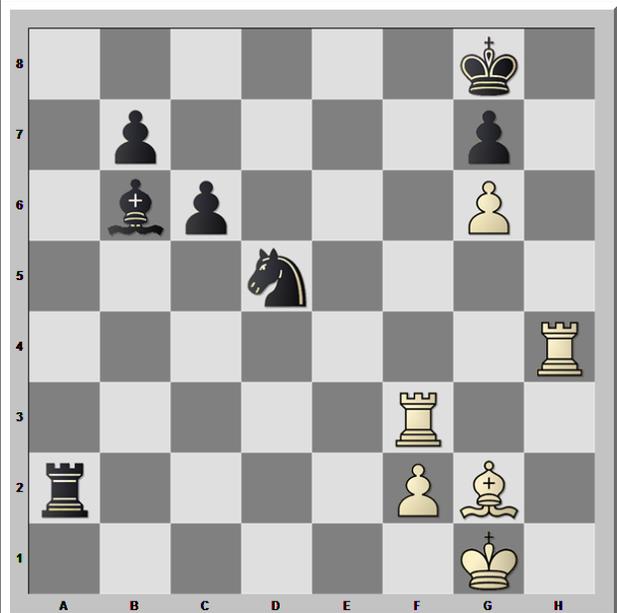


Diagramme 6 : Trait aux Blancs
Très simple.

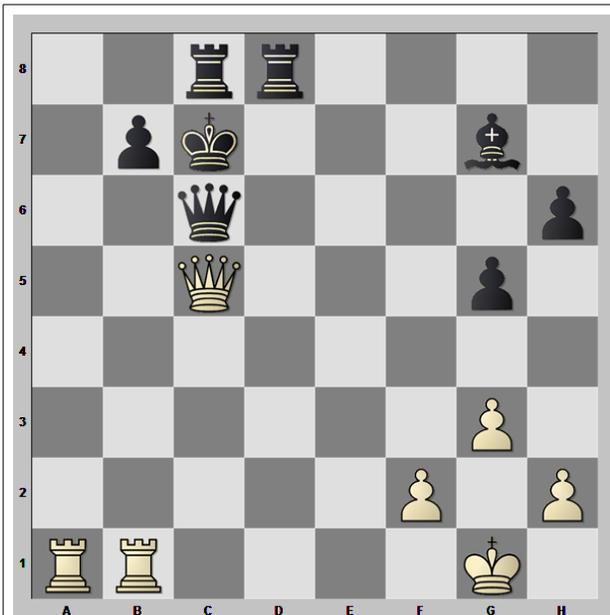


Diagramme 7 : Trait aux Blancs

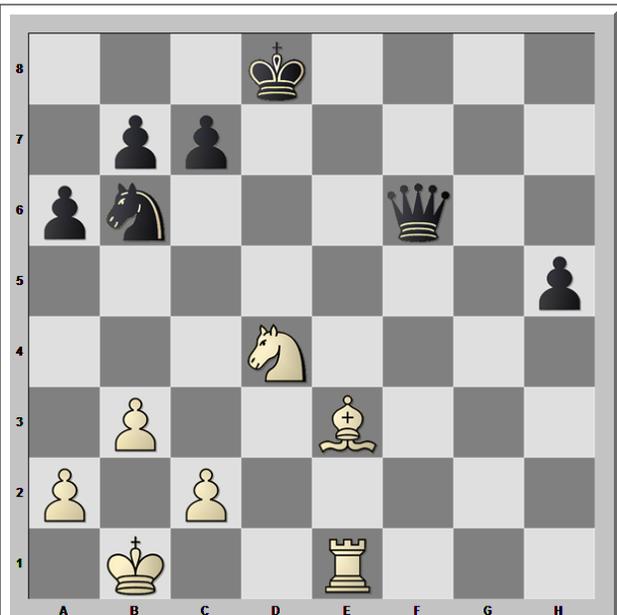


Diagramme 8 : Trait aux Blancs