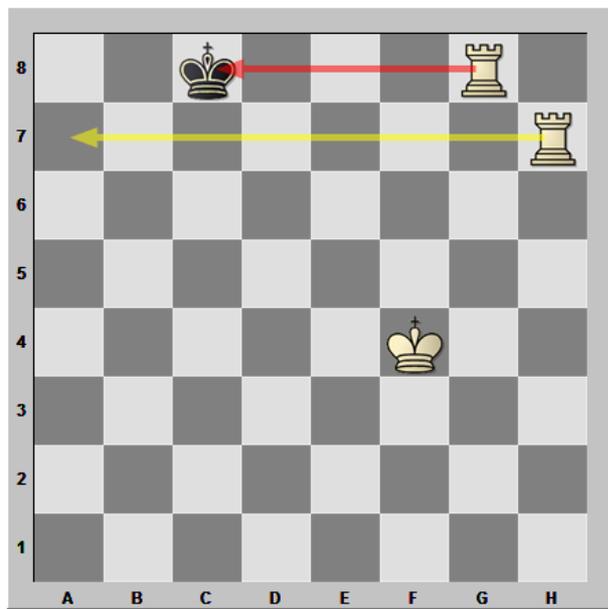


Club Échecs

Mat des deux tours

C'est un mat simple à condition que les Tours ne se gênent pas. Plusieurs schémas type sont possibles

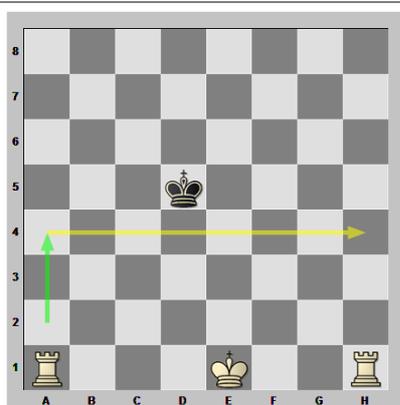
Schéma Type du mat de l'escalier



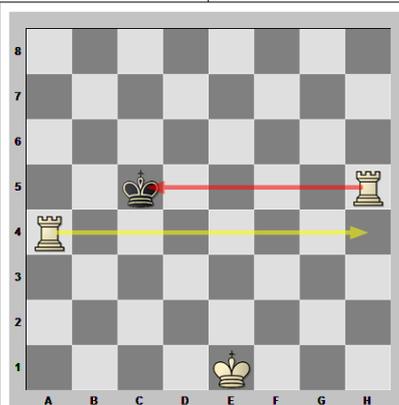
Pour arriver à cette position, chaque Tour va jouer alternativement le rôle de bloqueuse et le rôle de chasseuse. Le mat final présenté ici est l'aboutissement d'une 'montée d'escalier' par les deux Tours. La Tour h7 joue le rôle de la tour de contrôle, la Tour g8 joue le rôle de chasseur et fait échec.

Voyons ci-dessous, comment procéder.

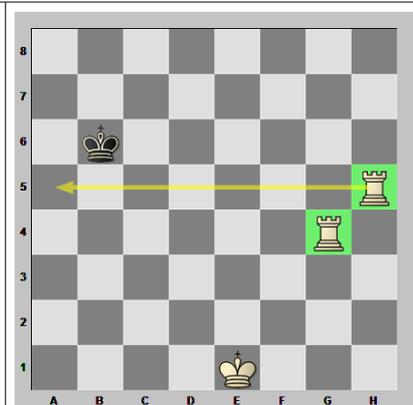
(Il existe d'autres méthodes, souvent plus rapides, mais celle-ci présente l'avantage de la simplicité).



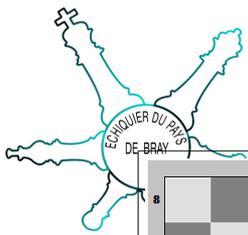
La première manœuvre va consister à empêcher le Roi de descendre, la seconde à le forcer à remonter. De façon dans ce cas, à le mater sur la huitième rangée. Les Blancs vont donc jouer 1.Ta4 pour contrôler la 4ème rangée.



Le Roi Noir, va rester sur la cinquième et essayer de se rapprocher de la Tour bloqueuse. 1. ...Rc5. A ce moment, les Blancs vont pouvoir attaquer le Roi en jouant la deuxième tour sur la marche supérieure à la première Tour en jouant 2.Th5+

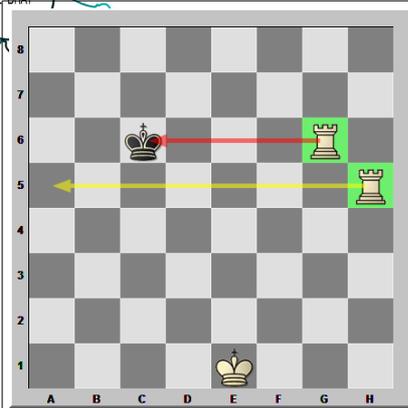


Le Roi noir est forcé de remonter, il se place en b6 (2. ...Rb6) afin d'empêcher la Tour de venir en a6. Pour les Blancs la tour qui bloque et ne doit pas bouger maintenant est la tour qui chassait au coup d'avant, il faut désormais jouer la Tour a4. Mais comme elle ne peut aller en a6, elle va fuir :3.Tg4 pour pouvoir mieux attaquer le coup d'après.

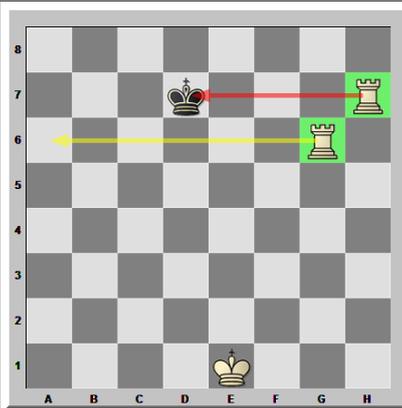


Club Échecs

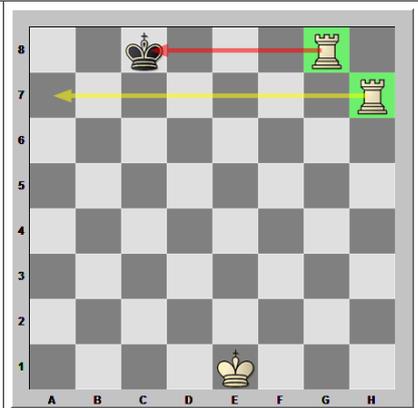
Mat des deux tours



Le Roi noir ne voulant pas remonter, se rapproche des Tours en jouant 3. ...Rc6. Maintenant les Blancs peuvent à nouveau attaquer en jouant la Tour en 4. Tg6



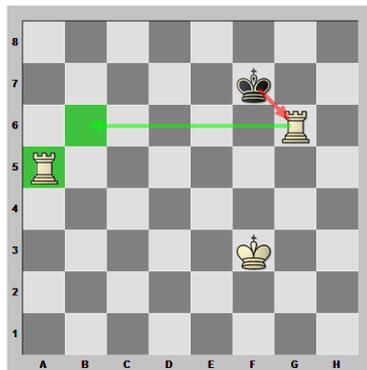
Le Roi Noir doit remonter, 4. ...d7. Les Tours montent une marche en changeant de rôle. 5. Th7+ et forcent le Roi à atteindre la dernière rangée.



Il ne reste plus aux Blancs qu'à monter la dernière marche et à faire échec et mat. 6. Tg8#



- Pour bien monter les marches, les Tours ne doivent pas se trouver sur la même colonne (ou rangée).
- Dans certains cas, le Roi attaqué peut aller jusqu'à se rapprocher à une case d'une Tour, il faut alors mettre cette Tour le plus loin possible du Roi, sur la même rangée. Ci-dessous, le Roi attaque la Tour g6 qui doit s'enfuir en b6 (le plus loin du Roi en gardant le contrôle de la rangée et sans se mettre sur la même colonne que l'autre Tour).



NB. Bien sûr en fonction de la position initiale du Roi à attaquer, les Tours peuvent choisir d'effectuer le même type de manœuvre en poussant le Roi vers la première rangée, la première colonne ou la dernière colonne.