

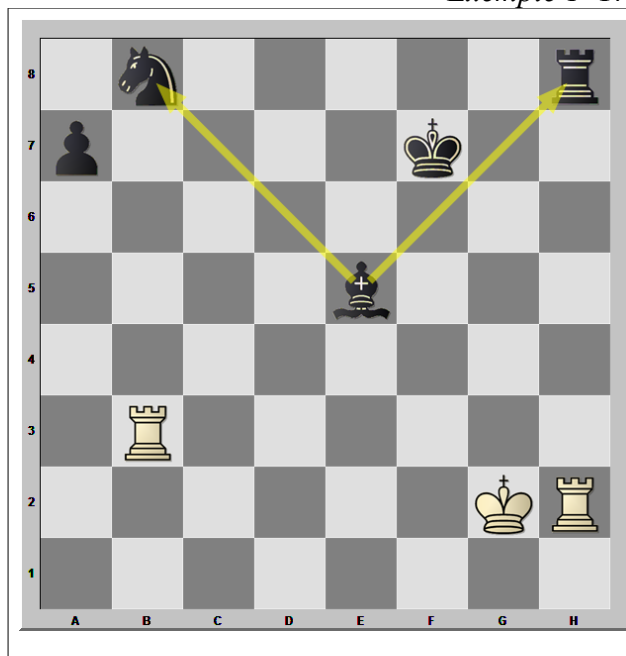
Club Échecs

La surcharge

Lorsqu'une pièce a trop de tâches à faire (protections, attaques, contrôles) elle est surchargée.

Il faut repérer les pièces surchargées afin de les empêcher de tenir leur rôle complètement.

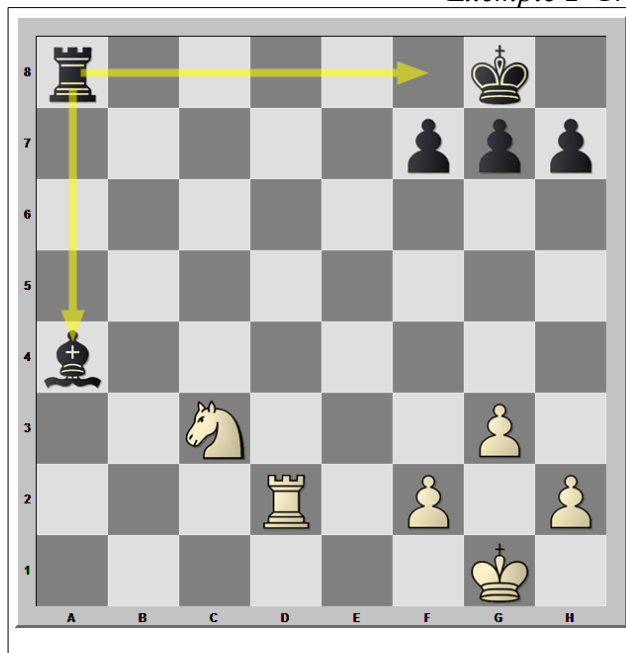
Exemple 1 Trait aux blancs.



Le Fou noir protège à la fois la Tour et le Cavalier.

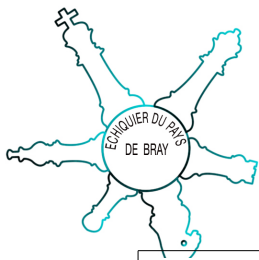
1. Txh8 Fxh8 2. Txb8 les Blancs gagnent une pièce. !

Exemple 2 Trait aux blancs.



La Tour a8 remplit deux fonctions, elle empêche le mat du couloir par la Tour blanche et protège le Fou noir en a4.

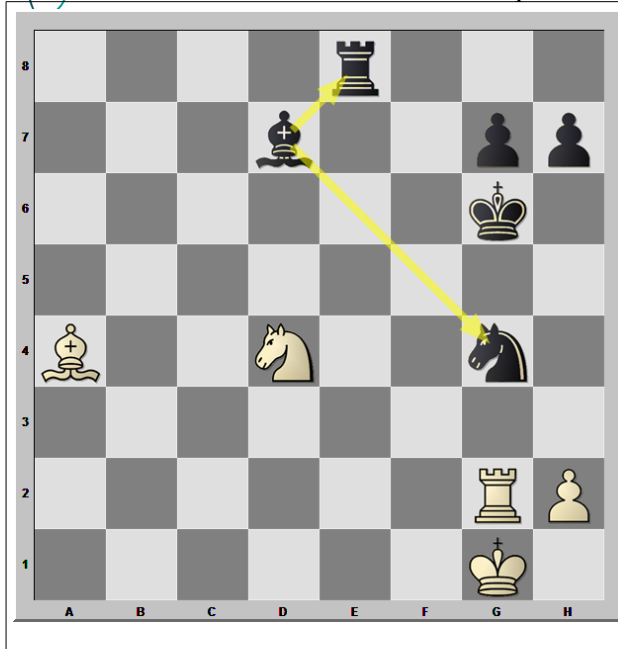
Les Blancs prennent le Fou 1.Cxa4 et la Tour ne peut reprendre sous peine d'être mat.



Club Échecs

La surcharge

Exemple 3 *Trait aux blancs.*



Le Fou Noir protège la Tour et le Cavalier.

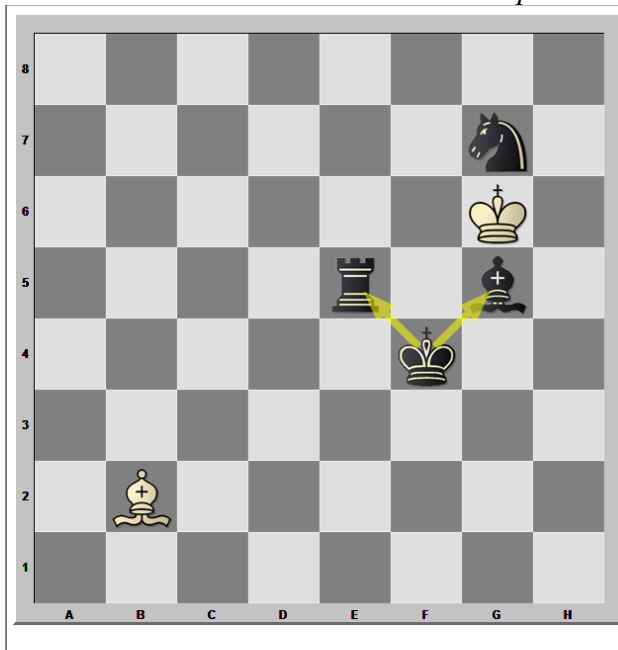
1. Txf4+ et sur

...Fxf4 2. **Fxe8** gain d'une pièce.

Sur

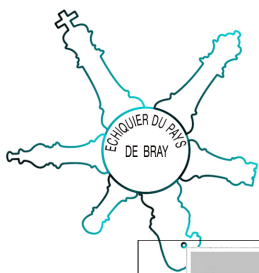
...Rh5 2. **Fxd7** gain de Fou et protection de la Tour attaquée par le Roi.

Exemple 4 *Trait aux blancs.*



Les Blancs ne peuvent plus gagner, mais ils peuvent obtenir la nulle. Le Roi noir est surchargé.

1...Fxe5+ Rxe5 2. **Rxg5** ou **Rxg7**.



Club Échecs

La surcharge

A vous de jouer !

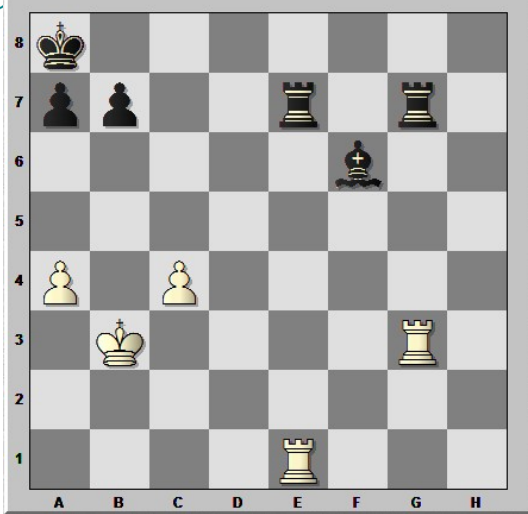


Diagramme 1 : Trait aux Blancs

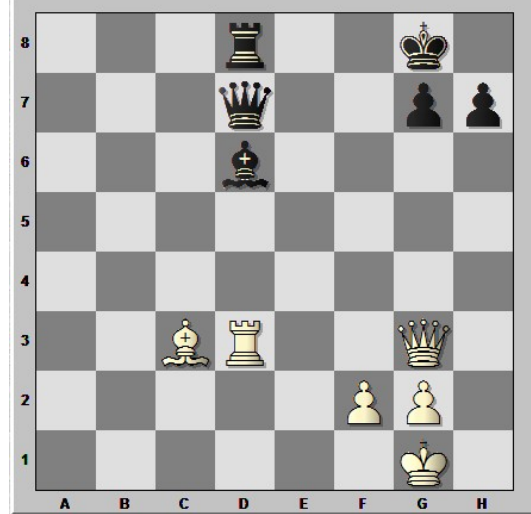


Diagramme 2 : Trait aux Blancs

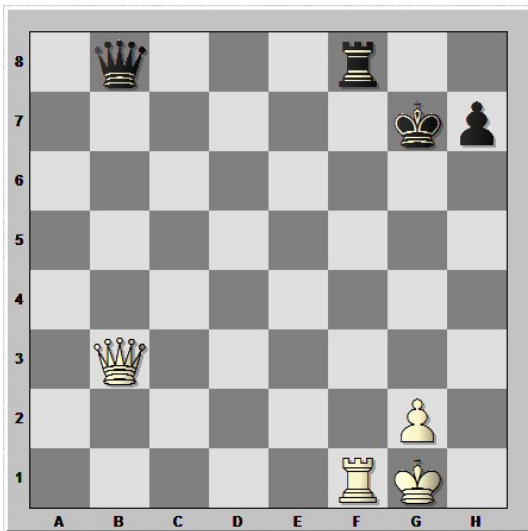


Diagramme 3 : Trait aux Blancs

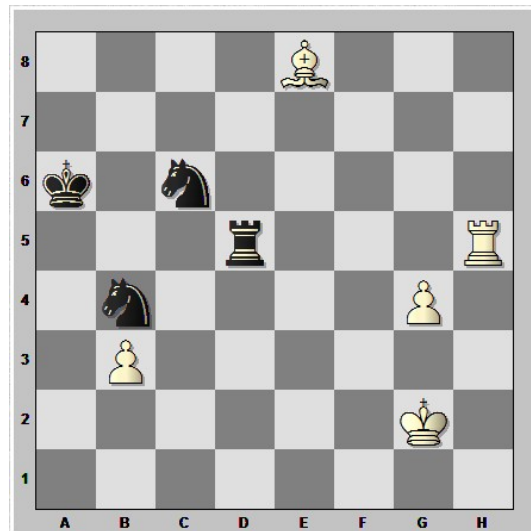


Diagramme 4 : Trait aux Blancs



Club Échecs

La surcharge

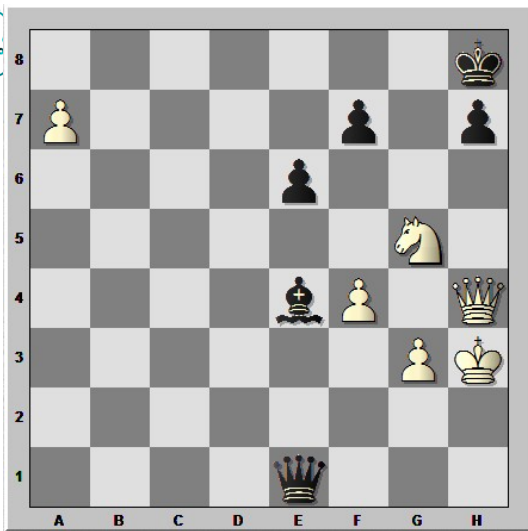


Diagramme 5 : Trait aux Blancs

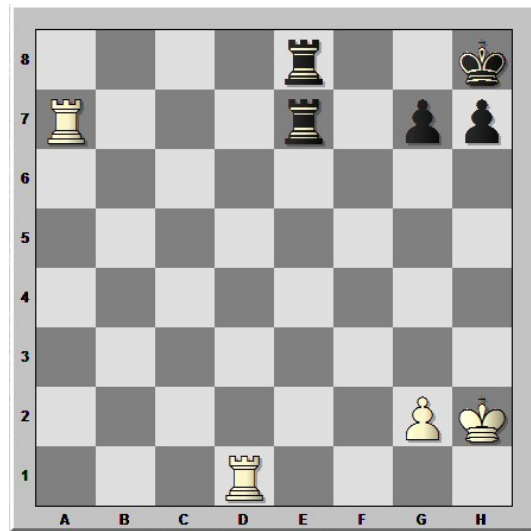


Diagramme 6 : Trait aux Blancs

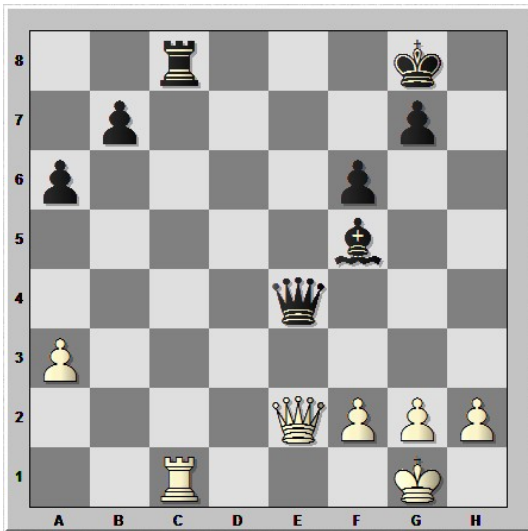


Diagramme 7 : Trait aux Blancs

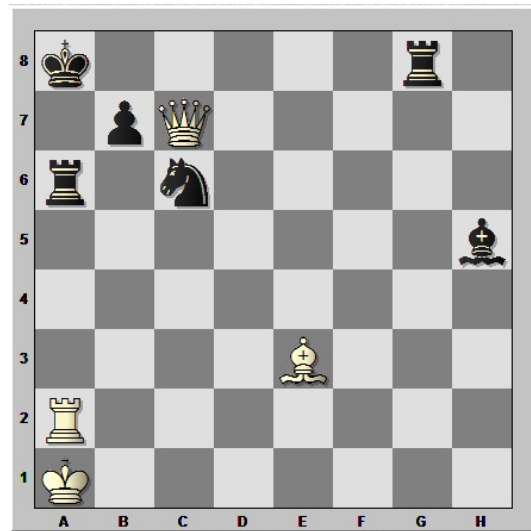


Diagramme 8 : Trait aux Blancs (mat en 7)