

KEN WHYLD

LES

# ÉCHECS

EN UN

# WEEK-END



## DIFFICILE

...tent leur avantage  
...rifiant leur Dame sur  
... Puis ils déplacent le  
...tent le Roi en échec.

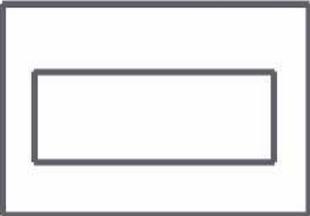
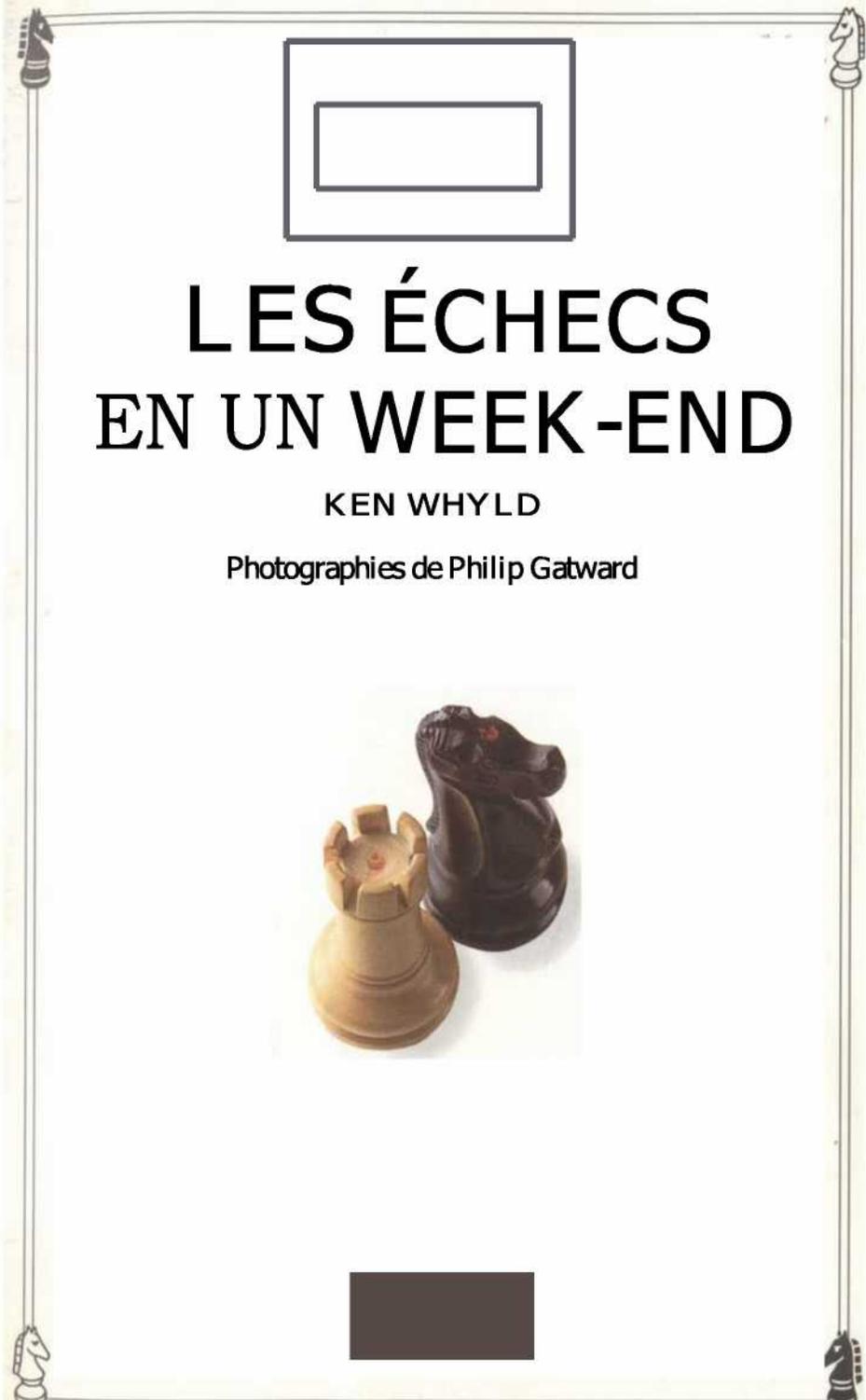
## • DAME BLANCHE

La Dame blanche prend le  
Pion noir en d5, puis est  
prise à son tour par le Pion  
en e6.

EDITIONS  
DU SPORT

LES ÉCHECS  
EN UN WEEK-END





# LES ÉCHECS EN UN WEEK-END

KEN WHYLD

Photographies de Philip Gatward





A DORLING KINDERSLEY BOOK

Copyright © 1993 Dorling Kindersley Limited, Londres  
Text copyright © 1993 Ken Whyld

© Édition du Sport 1996 pour l'édition française  
Traduction : Agence 3i  
Composition et montage : Studio Michel Pluvinage  
Adaptation : Denis Droulers

Denis Droulers,  
joueur international de haut niveau,  
est spécialiste de pédagogie échiquéenne.  
Il travaille actuellement sur l'introduction du jeu dans l'entreprise

ISBN 2 9106-3543 0

Dépôt légal : Septembre 1996

**EDITIONS  
DU SPORT**

36, rue Fontaine - 75009 Paris  
Tél. (1) 49 70 15 55



# SOMMAIRE

Introduction 6

## PRÉPARATION DU WEEK-END 8

L'équipement.....	10	L'échiquier .....	14
Qu'est-ce que		Les pièces	16
le jeu d'échecs ? .....	12	Le placement des pièces ....	18

## LE COURS 20

### JOUR

La Tour, le Fou, la Dame.....	2	Échec .....	42
Le Cavalier .....	28	Partie nulle .....	46
Le Roi .....	32	Notation .....	48
Le Pion .....	36	Jeu .....	50

### 2' JOUR

Matériel .....	54	Fin de partie.....	72
Ouverture .....	58	Maniement des pions .....	76
Tactique .....	62	Les meilleurs coups .....	80
Stratégie .....	68		

## APRÈS LE WEEK-END

Quelques parties célèbres...86	A tour des échecs .....	90
--------------------------------	-------------------------	----

Glossaire 92  
Index 94  
Adresses utiles 96

# INTRODUCTION

LES ÉCHECS EN UN WEEK-END, est-ce possible ? Généraux et simples soldats, hommes de science et paysans, impératrices et servantes, tous se passionnèrent d'une même ardeur pour ce jeu de rois pendant près de mille quatre cents ans. Et pourtant, personne n'a pu à ce jour pratiquer le jeu d'échecs à la perfection. Néanmoins, cela ne vous empêchera pas d'apprendre à jouer aux échecs en un week-end.

En fait, vous saurez déjà jouer à mi-chemin du livre, et vous aurez acquis les principes fondamentaux du jeu d'échecs.

Si vous possédez déjà quelques notions, nous ne saurions trop vous conseiller malgré tout de travailler l'ensemble du programme, même si vous consacrez moins de temps que prévu aux premières leçons. Vous découvrirez probablement quelques lacunes dans vos connaissances. A la fin du week-end, vous pourrez jouer de façon tout à fait honorable. Alors il vous incombera de décider du niveau que vous souhaitez atteindre, et du temps que vous êtes

## CHAMPIONNE D'ÉCHECS

Sur cette photo, Khen Whyld lance un défi à Cathy Forbes, première femme à remporter, à l'âge de dix-neuf ans, le Championnat féminin de Grande-Bretagne. Par la suite, elle représenta son pays aux Olympiades féminin et porte le titre de Maître international féminin.

disposé à prendre pour parvenir à ce niveau. Si vous avez du temps devant vous, vous pouvez par exemple diviser le cours en deux phases : après le premier jour, faites une pause et jouez quelques parties. Vous consoliderez votre maîtrise de la marche des pièces, et prendrez conscience en même temps des domaines qu'il vous faudra perfectionner.

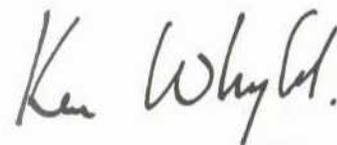
Vous pourrez alors vous tourner vers la seconde phase du cours. L'étude de ce livre vous permettra d'acquérir les techniques à un rythme rapide. Mais seule la pratique du jeu fera de vous un joueur de bon niveau.

Les possibilités du jeu d'échecs sont infinies, c'est là une part de son mystère. En effet, il y a plus de parties possibles qu'il n'y a d'atomes dans l'univers. Aussi

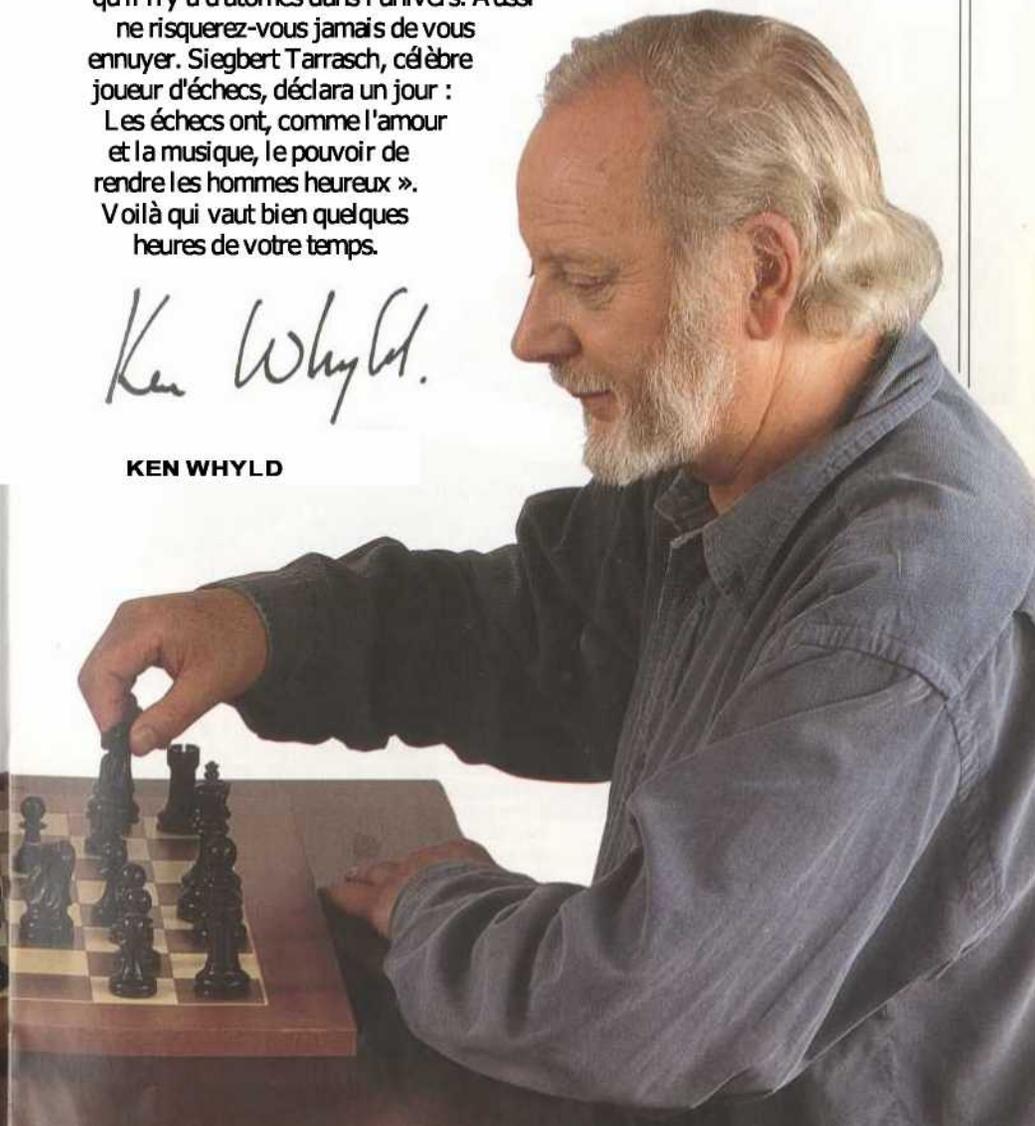
ne risquez-vous jamais de vous ennuyer. Siegbert Tarrasch, célèbre joueur d'échecs, déclara un jour :

Les échecs ont, comme l'amour et la musique, le pouvoir de rendre les hommes heureux ».

Voilà qui vaut bien quelques heures de votre temps.



KEN WHYLD



# PRÉPARATION DU WEEK-END

*Ces quelques préparatifs vous permettront de réussir votre week-end d'échecs*

EN PRÉPARANT LE WEEK-END, vous exercez une des qualités dont il faudra faire preuve dans le jeu : la prévision. Commencez par vous procurer un jeu d'échecs. Il en existe pour tous les budgets, et vous ne réaliserez pas forcément le meilleur achat en déboursant une somme importante. Même si vous avez déjà quelques rudiments, il est important de tout reprendre depuis le début : vos connaissances présentent peut-être quelques lacunes. Lorsque vous serez en mesure de jouer, vous souhaitez disputer le plus grand nombre de parties afin d'accroître vos compétences.

Pour progresser, l'idéal serait de



*Un jeu modèle Staunton relativement abordable*

*Les pièces plus anciennes sont souvent décorées*



*Un petit jeu électronique est idéal pour voyager*

## LE BON MATÉRIEL

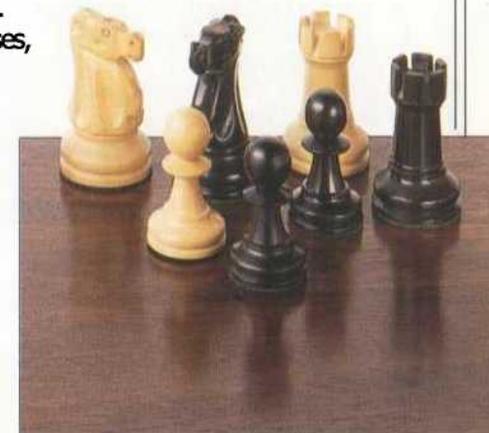
Choisissez votre matériel avec discernement. Achetez un jeu correspondant à votre budget et à l'espace dont vous disposez (voir p.10-11). Seul le modèle Staunton est approprié (voir ci-contre), et l'échiquier devra être adapté aux pièces. Un matériel luxueux n'améliorera pas votre jeu. Ainsi par exemple, les éléments présentés à gauche sont trop fragiles à manier.

## ORIGINES DU JEU

Vous comprendrez mieux la finalité du jeu en vous penchant sur ses origines : les échecs furent inventés en des temps très anciens et mettaient en scène la guerre (voir p.12-13). Il est important de ne pas perdre de vue le but du jeu. Les échecs ont une histoire riche et fascinante.

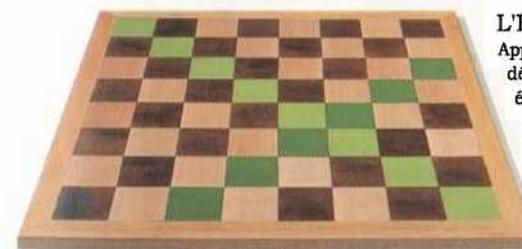
jouer contre une personne plus forte que soi. Mais un tel partenaire n'est pas toujours disponible, ni même prêt à le faire. Le jeu électronique est la solution rêvée : lui ne pourra jamais vous refuser de jouer. Les jeux conçus pour les débutants sont les mieux adaptés car ils comprennent des aménagements particuliers. De plus, leur prix est raisonnable. Certains ont un format de poche pratique pour les personnes qui désirent jouer pendant les voyages. D'autres proposent un modèle de taille courante que l'on peut utiliser pour les parties classiques entre deux joueurs. Par ailleurs, nous vous conseillons de suivre le cours sans interruption, surtout les leçons du premier jour qui étudient la théorie fondamentale.

Une fois que vous maîtriserez ces bases, vous ne les oublierez plus jamais. Les mots en caractères gras sont définis dans le glossaire à la fin du livre (p.92-93).



## PIÈCES STAUNTON

Votre matériel doit provenir de ce modèle, mais la taille, qui renferme de nombreuses particularités, et le poids peuvent différer des exemples que nous proposons (voir p. 16-17). Avant le week-end de cours, apprenez à reconnaître les figures et les pions, pour ensuite être capable d'étudier leurs différents déplacements.



## L'ÉCHIQUIER

Apprenez les termes classiques qui servent à décrire les caractéristiques de l'échiquier, et également à vous placer correctement devant (voir p.14-15). Avant même de savoir jouer, vous pourrez ainsi remarquer que dans bien des films, nombre de joueurs sont mal placés. Mais ce n'est jamais le cas dans les films d'Humphrey Bogart qui était un très bon joueur d'échecs.

## DISPOSER LES PIÈCES

Vous trahirez facilement votre manque d'expérience en mettant trop de temps à disposer les figures, et *a fortiori* en les disposant de manière incorrecte. Pour chaque partie, vous êtes amené à placer les pièces sur les cases de départ adéquates. Apprenez la disposition initiale des pièces avec l'aide de ce guide progressif (voir p.18-19).



*Quatrième étape : une rangée presque complète*



*Deuxième étape : deux paires de figures sont mises en place*



*Tous les Noirs sur leur case de départ*

## L'ÉQUIPEMENT

*L'équipage et les hommes du Roi*

IL VOUS FAUT UN ÉCHIQUIER ET DES PIÈCES. Choisissez-les avec précaution. On classe généralement les échiquiers d'après la dimension de leurs cases. Si les cases sont inférieures à 2,5 cm, vous éprouverez peut-être quelques difficultés à saisir les pièces entre les doigts. En revanche, si l'échiquier est trop grand, vous serez sans cesse contraint d'allonger le bras pour jouer.

La dimension la plus courante des cases est de 5 cm par côté. Les cases de couleur noire et blanche fatiguent les yeux. Aussi, choisissez plutôt le brun ou le vert, et la couleur ivoire. Vous pouvez choisir parmi les équipements les plus divers : l'échiquier pliant en carton au prix très abordable, l'échiquier en vinyle qui s'enroule, et l'échiquier en bois incrusté.

### DIMENSIONS

On classe les jeux suivant la hauteur des Rois. Ce sont les pièces les plus grandes dans la plupart des jeux. Choisissez la taille des pièces en fonction des cases de l'échiquier (voir à droite). Le diamètre du socle de la pièce la plus grande doit occuper environ les trois quarts de l'espace d'une case.



1/8' de la case  
de chaque côté

10 cm

### UN ÉCHIQUIER STABLE

Choisissez un format bien adapté à la table que vous utiliserez le plus souvent. Faites en sorte que votre support soit stable : les échiquiers ont la fâcheuse habitude d'être renversés «accidentellement» lorsqu'un joueur est proche de la défaite !



### LES PIÈCES

Procurez-vous impérativement des pièces Staunton telles qu'elles figurent dans ce livre. Elles sont reconnues à travers le monde, et vous ne pouvez exiger de votre partenaire qu'il connaisse d'autres modèles.

• PIÈCES  
LOURDES  
Leur poids donne  
à ces pièces une  
certaine  
stabilité.

### POUR LE PRIX DE CE LIVRE

Une série dont les Rois mesurent de 9 à 10 cm de hauteur s'adapte bien à un échiquier à cases de 5 cm. Un tel ensemble, avec un échiquier cartonné et des pièces en plastique, devrait correspondre approximativement au prix de ce livre (voir ci-dessous). Par contre, un matériel en bois de bonne qualité peut coûter dix fois plus (voir en bas à gauche).

• MILIEU PLIANT  
Cet échiquier cartonné se plie par le centre. Ainsi, il se range facilement.



• PLASTIQUE  
Des pièces en plastique de bonne qualité sont souvent plus agréables que des séries en bois au même prix.

### JEUX ÉLECTRONIQUES

Pour le prix d'un matériel de bonne qualité, vous pouvez acheter un jeu d'échecs électronique, très souvent proposé avec ses pièces. Nous vous conseillons un jeu d'initiation qui vous permettra de progresser. Ne vous précipitez pas sur un modèle conçu pour défier les champions : ils sont plus forts que 99 % des joueurs. Il existe également des programmes informatiques pour les ordinateurs personnels.

#### PREMIER MODÈLE

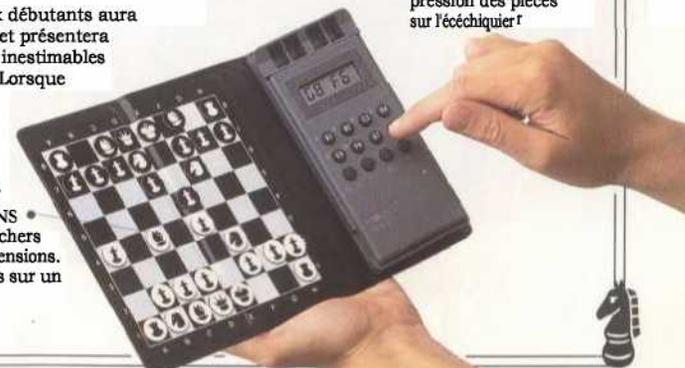
Le jeu électronique destiné aux débutants aura l'avantage d'être peu onéreux, et présentera également des caractéristiques inestimables pour le joueur inexpérimenté. Lorsque vous parviendrez à battre régulièrement votre jeu électronique, vous vous tournerez alors vers des modèles d'un niveau supérieur.

#### PIÈCES EN DEUX DIMENSIONS

Les jeux électroniques les moins chers sont dotés de pièces en deux dimensions. Le joueur repère les déplacements sur un échiquier miniature.



• SERIE DE PIONS  
Le programme de ce jeu est activé par la pression des pièces sur l'échiquier !



## QU'EST-CE QUE LE JEU D'ÉCHECS ?

### La nature du jeu

À L'ORIGINE, les échecs furent créés pour mettre en scène l'art de la guerre. L'unique enjeu est de capturer le Roi ennemi. Pour atteindre ce but, il faut consentir aux épreuves et aux sacrifices qui s'imposent. Le jeu d'échecs remonte à une époque où régnaient des souverains despotiques. Alors, il était sage de ne pas les offenser. C'est pourquoi on ne capture jamais le Roi aux échecs : le jeu prend fin lorsque la capture du Roi ne peut plus être évitée au coup suivant. La présence de la Dame et du Cavalier sur le champ de bataille est relativement récente. La Dame a succédé au conseiller, et le Cavalier à l'éléphant. A l'origine, le jeu fait son apparition en Orient où les éléphants participaient aux campagnes militaires. Les fantassins (Pions), la cavalerie (Cavaliers), et les chars (Tours) constituaient les éléments restants.

### SÉRIE DU XIX<sup>e</sup> SIÈCLE

Cette série orientale fut sculptée au XIX<sup>e</sup> siècle. Elle était destinée au marché européen. On reconnaît parfaitement l'allégorie de la bataille dans ces personnages à l'allure belliqueuse.

**TOUR** •  
Rukh en arabe signifie char. Maintenant, cette figure représente une tour.

**DAME** •  
Sur le champ de bataille symbolique, le conseiller fait place à la Dame au côté du Roi.

**Roi** •  
Le Roi a toujours été la figure la plus importante, et souvent la plus grande.



### BATAILLE SUR L'ÉCHIQUIER

La partie se dispute sur un tableau de 64 cases, et elle oppose deux joueurs. Chacun des adversaires dispose d'une même série de 16 pièces, les Blancs ou les Noirs. Rien n'est laissé à la chance ou au hasard, car tout se

déroule sous leurs yeux. Le premier coup revient toujours aux Blancs. On dit qu'ils ont le trait. Puis les Noirs répliquent, et ainsi va le jeu. Il s'achève sur la victoire d'un des joueurs ou bien sur une partie nulle.



**CAVALIER** •  
À une certaine époque, toutes les pièces représentaient des soldats de métier. Parmi elles, c'est le Cavalier que l'on reconnaît le plus facilement aujourd'hui.

**Fou**  
L'identité de cette figure diffère selon les lieux. Ici, il s'agit d'un homme d'Église.

**PION**  
Comparés aux pions d'aujourd'hui, ces fantassins ont l'air particulièrement féroces.



# L'ÉCHIQUIER

*La scène de guerre se déroule sur l'échiquier*

VOUS IMAGINEZ PEUT-ÊTRE L'ÉCHIQUIER comme un champ de bataille ou bien comme une toile d'artiste sur laquelle vous allez créer d'immenses chefs-d'œuvre. Lorsque vous aurez subi quelques attaques foudroyantes, vous finirez par y reconnaître l'arène d'un combat sans merci.

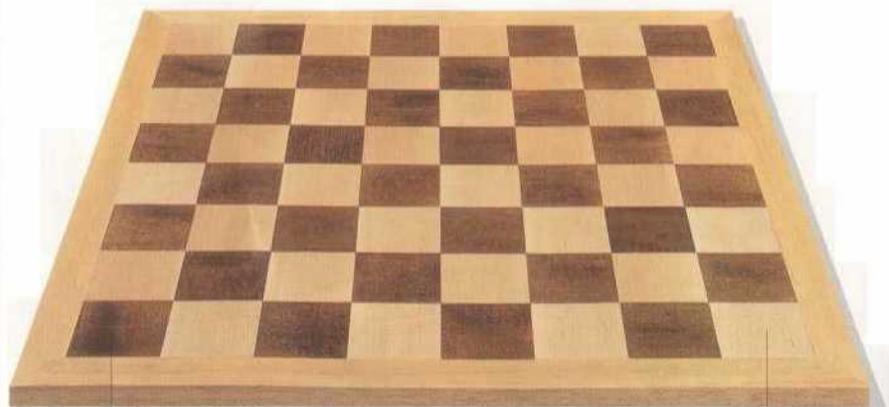
Quoi qu'il en soit, vous devez absolument vous habituer aux 64 cases. Après un certain entraînement, vous découvrirez bientôt que les cases du centre de l'échiquier sont celles qui donnent lieu aux actions les plus intéressantes. Toutefois, ne focalisez pas toute votre attention sur le centre au point de perdre de vue l'ensemble de l'échiquier. Les débutants peuvent souffrir d'un rétrécissement du champ visuel, mais avec une certaine expérience, on arrive à regarder l'ensemble de l'échiquier sans difficulté.

## ORIENTATION

L'échiquier doit être placé de telle sorte que les joueurs de part et d'autre aient une case blanche dans le coin de droite. Si vous l'orientez dans l'autre sens, la nature du jeu ne s'en trouvera pas changée. Toutefois, il s'agit d'une règle conventionnelle obligatoire.

### CASE BLANCHE À DROITE

Essayez de trouver un moyen mnémotechnique pour vous souvenir que chaque joueur a toujours une case blanche à sa droite, sur la première rangée.



#### • CASES FONCÉES

Les cases foncées sont habituellement nommées "noires", même si elles le sont rarement.

#### • CASES CLAIRES

Les cases claires sont habituellement nommées "blanches".

## LES LIGNES DE DÉPLACEMENT

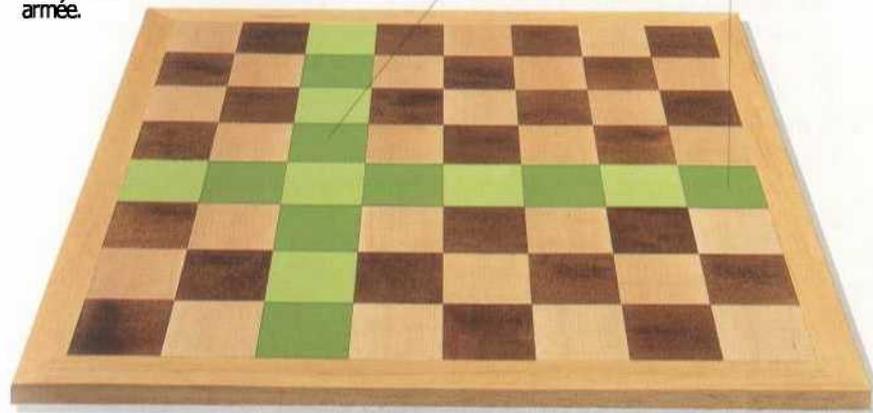
Les lignes comportent des cases alternativement claires ou foncées que l'on nommera « blanches ou « noires ». On distingue les rangées, qui vont de gauche à droite et les colonnes qui traversent l'échiquier verticalement et vont d'un joueur à l'autre. Pour retenir ces termes, pensez aux vocables militaires qui servent à décrire les rangs d'une armée.

#### • RANGÉES

L'échiquier comporte huit rangées, et chaque rangée comporte huit cases.

#### • COLONNES

De même, il y a huit colonnes, composées chacune de huit cases.



### DIAGONALES

La troisième ligne de déplacement de l'échiquier porte le nom de diagonale. Sur chaque diagonale, les cases sont toutes de la même couleur. Il y a quatre diagonales, dont deux blanches et deux noires par nombre de cases. On trouve ainsi deux diagonales de deux, de trois, de quatre, de cinq et de six cases de couleur blanche et de couleur noire. Mais il n'existe que deux diagonales de huit cases : une blanche et une noire.

#### • COMPTER LES DIAGONALES

Vérifiez vous-même : il y a bien, même si cela semble surprenant, vingt-six diagonales différentes, alors qu'il n'y a que huit rangées et huit colonnes.



#### • DEUX DIAGONALES

À partir de cette case se dessine une diagonale de six cases qui part vers la droite (en vert foncé), et une autre de trois cases partant vers la gauche,

#### • UNE DIAGONALE LONGUE

Les diagonales les plus longues de l'échiquier se composent de huit cases.



## LES PIÈCES

*Apprendre à reconnaître les pions et les figures*

UN TRÈS GRAND JOUEUR de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, Howard Staunton, contribua largement à établir une convention universelle destinée à réglementer le jeu d'échecs. Il exprima la volonté de ne conserver parmi les différentes pièces utilisées à cette époque qu'un modèle unique, dont il influença la conception.

C'est d'ailleurs le modèle qui illustre ce livre.

Les pièces Staunton portent son nom, et sont les seules autorisées dans les tournois du monde entier.

Chaque camp dispose de seize pièces de six formes différentes.

Il en existe huit identiques : les Pions.

On regroupe les autres sous le nom de figures.

### LES FIGURES

Chaque camp est doté d'une seule figure de Roi et de Dame. Si le Roi est la figure la plus importante, il est cependant loin d'être le plus fort. La Dame en revanche détient une réelle puissance. Les paires de Fous, de Cavaliers et de Tours composent le reste de l'équipage.

• LE ROI  
Comme il sied à son autorité, le Roi est souvent la pièce la plus grande.

• LA DAME  
On reconnaît la Dame à son diadème.

• LE FOU  
Le personnage du Fou appartient à la cour du Roi. On remarque une encoche à son extrémité.



### LES SÉRIES ORNEMENTALES

Les pièces les plus anciennes que l'on connaisse datent d'une époque marquée par l'Islam. Elles adoptent alors une forme extrêmement simple car le Coran proscrivait toute représentation d'êtres vivants, hommes ou animaux. Dès la Renaissance apparaissent de nombreuses séries magnifiquement sculptées, mais trop fragiles ou trop indifférenciées pour être utilisées. Cette série illustre bien l'image de la bataille. Toutefois, sa valeur inestimable la rend impropre à être utilisée pour de simples parties.

• FOU  
Ici, c'est un évêque qui joue le rôle du Fou blanc. Il revêt une tenue ecclésiastique traditionnelle et porte une crosse à la main.

• CAVALIER  
Ce Cavalier montre un soldat sur son cheval de bataille.

TOUR.—  
Cette Tour présente un porte-étendard immobile sur sa tour. La flamme de guerre, fragile, est agitée par le vent.

• PION  
La forme du Pion blanc diffère complètement du Pion rouge de la même série (voir p.12-13).

• COUPLE ROYAL  
Ce Roi et cette Dame sont censés représenter Napoléon et Joséphine.



• LE CAVALIER  
Le Cavalier, représenté par une tête de cheval, est la seule figure à pouvoir « sauter ».

• LE PION  
Le Pion adopte la forme la plus simple de toutes les pièces.

• LA TOUR  
La Tour ressemble à un château-fort.



## PLACEMENT DES PIÈCES

*"Placer la bonne pièce au bon endroit" — Schiller*

« UNE CASE BLANCHE À VOTRE DROITE », voilà la phrase que vous vous rappellerez avant de commencer à disposer les pièces sur l'échiquier. La première rangée de chaque côté de l'échiquier est réservée aux figures. Dans certaines séries de valeur, un Cavalier et une Tour de chaque camp portent l'empreinte d'une couronne : au départ, ils doivent prendre place du côté du Roi.

### LES ANGLES

Dans la disposition initiale, les Tours, à l'image des tours d'un château-fort, prennent place aux angles de l'échiquier. Comme pour toutes les figures doubles, l'une se trouvera sur une case blanche et l'autre sur une case noire,



• QUATRE CÔTES  
Placez une Tour dans chaque coin de la première rangée.

### LES CAVALIERS VIENNENT ENSUITE

Les Cavaliers se placent sur la première rangée, juste après les Tours. Plus que toutes les autres, ces figures donnent l'impression de regarder dans une direction précise. Mais cette particularité ne joue aucun rôle dans la partie.



### AUTOUR DU COUPLE ROYAL

Les Fous viennent se placer contre les Cavaliers, tout près du centre de l'échiquier. Le Fou, le Roi et la Dame ont tous un socle identique, mais leurs formes sont différentes.



• UNE ENCOCHE  
SUR LA TÊTE DU Fou  
On identifie parfois l'encoche sur la tête du Fou à la mitre de l'évêque.

### LA DAME SUR SA COULEUR

Il reste deux cases vides au centre de l'échiquier. La Dame prend position sur la case de sa couleur. Pour vous en souvenir, il existe un adage mnémotechnique : « La Dame sur sa couleur ».

#### • DAME NOIRE

La Dame noire se trouve sur la case noire du centre de l'échiquier, et fait face sur la même colonne à la Dame blanche du camp adverse.



### LES ROIS FACE À FACE

Le Roi se positionne au milieu, sur la dernière case encore libre. Vu du camp des Blancs, la Dame est à la gauche du Roi, et vu du camp des Noirs, elle est à sa droite.

#### • LA TÊTE DU ROI

Le Roi est habituellement la figure la plus grande. On le reconnaît aussi à la croix qu'il porte à son extrémité.



### LA DEUXIÈME RANGÉE

La deuxième rangée est occupée par les Pions. Ils se placent devant chaque figure. Certes, ils ont tous la même forme, mais vous apprendrez bientôt qu'ils obéissent à une hiérarchie précise.

#### • LES PIONS DU CENTRE

Ces pions « élus », situés au plus près du centre, sont « destinés » à jouer un rôle plus important.



### PRÊT À JOUER

Voici la disposition initiale des pièces et l'échiquier tel qu'il se présente au début de la partie. Les Noirs et les Blancs se font face. Dans la plupart des séries du modèle Staunton, les figures ont une taille qui diminue progressivement à partir du Roi ou de la Dame, jusqu'à la Tour. En plaçant l'échiquier dans le mauvais sens, ou en mettant la Dame sur la mauvaise case, vous passerez inévitablement pour un débutant. Aussi, essayez de retenir toutes les notions énumérées jusqu'ici.



# LE COURS

*Comprendre le déroulement du cours en un coup d'oeil*

LE COURS S'ORGANISE EN QUINZE LEÇONS et s'étend sur deux jours. Lorsque vous aurez atteint la leçon 6 du premier jour, vous serez en mesure de jouer convenablement aux échecs.

Vous pouvez faire à votre guise une pause à ce moment et disputer quelques parties avec un partenaire de force supérieure, ou mieux encore, avec un jeu électronique ou un ordinateur. Vous comprendrez alors qu'il y a une très grande différence entre savoir jouer et être capable de gagner.

La seconde journée sera donc consacrée à améliorer et à affiner la qualité de votre jeu.

1<sup>er</sup> JOUR

Durée

Page

LEÇON 1	La Tour, le Fou, la Dame	¼	22-27
LEÇON 2	Le Cavalier	½	28-31
LEÇON 3	Le Roi	½	32-35
LEÇON 4	Le Pion	¼	36-41
LEÇON 5	Échec	¼	42-45
LEÇON 6	Partie nulle	¼	46-47
LEÇON 7	Notation	1	48-49
LEÇON 8	Le jeu	1	50-53

Le Roi noir



Le Roi



Le Cavalier

Le Cavalier blanc

## SYMBOLES



### HORLOGES

Une petite horloge vous indique le temps nécessaire à l'étude de chaque leçon. Elle montre également où se situe la leçon dans une journée de six heures. Prenons comme exemple l'horloge de la page 28 : la partie en bleu montre qu'il faut une 1/2 heure pour étudier la leçon ; la partie grise précise que vous avez déjà consacré 3/4 d'heure à l'apprentissage de la Leçon 1.

### SYSTÈME D'ÉVALUATION ●●●●

On attribue à chaque leçon un certain degré de difficulté. Deux points (●●) signifient qu'il s'agit d'une leçon relativement facile. Cinq points soulignent un degré de difficulté supérieur. Il sera alors probablement nécessaire de revenir sur une telle leçon à l'issue du week-end.

### ÉCHIQUIERS

Les cases colorées en vert sur l'échiquier indiquent la direction que les pièces doivent prendre pour se déplacer. Les cases en rouge montrent l'emplacement d'une capture. Nous conseillons au lecteur de se munir d'un jeu d'échec classique pour suivre nos explications. L'apprentissage se fera plus facilement. Jouez vous-même tous les exercices et les parties décrites de manière à bien cerner les conséquences de chaque déplacement. De nombreuses subtilités vous échapperont si vous vous réduisez à jouer mentalement.



Des maquettes d'échiquiers vous aideront tout au long du livre



Les parties proposées sont représentées sur un échiquier traditionnel

2<sup>e</sup> JOUR

Durée

Page

LEÇON 9	Matériel	¼	54-57
LEÇON 10	Ouverture	1	58-61
LEÇON 11	Tactiques	1¼	62-67
LEÇON 12	Stratégie	¼	68-71
LEÇON 13	Fin de partie	¼	72-75
LEÇON 14	Maniement des pions	¼	76-79
LEÇON 15	Les meilleurs coups	¼	80-81

Dame blanche

Une Tour vaut cinq Pions

Le Cavalier et le Fou valent chacun trois Pions



LEÇON

1

## LA TOUR, LE FOU, LA DAME

1<sup>er</sup> JOURDéfinition : *La marche de la Tour, du Fou et de la Dame*

LA TOUR, LE FOU ET LA DAME ont en commun le fait de se déplacer sur des lignes droites, et de pouvoir avancer et reculer du nombre de cases souhaité. En observant l'échiquier, vous avez découvert trois sortes de lignes droites : les **diagonales**, sur lesquelles les cases se touchent par les angles et deux sortes de lignes perpendiculaires, les **rangées** et les **colonnes**, sur lesquelles les cases se touchent par les côtés. Ces trois sortes de lignes droites offrent trois possibilités directionnelles.

OBJECTIF : Apprendre à manœuvrer la Tour, le Fou et la Dame. *Évaluation* ••

## LA TOUR

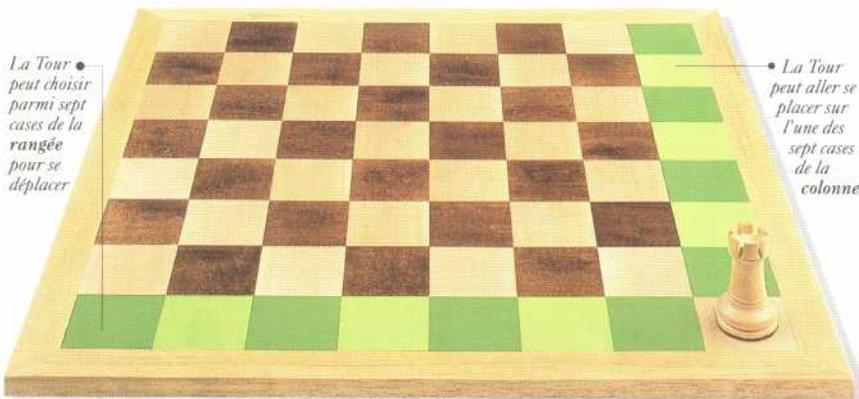
*La Tour est la plus simple de ces trois figures. Elle se déplace indifféremment sur les rangées et les colonnes*

## LA MARCHÉ DE LA TOUR

La Tour peut se déplacer sur les **rangées** et les **colonnes** depuis la case qu'elle occupe. Elle peut avancer ou reculer d'autant de cases qu'elle le désire à condition de ne pas rencontrer de case occupée sur son chemin. Sur votre échiquier vide, placez une Tour sur sa case de départ et comptez le nombre de cases dont elle dispose. Maintenant, faites la même démarche en partant d'autres cases. A la différence des autres figures, la Tour garde la même portée quelle que soit la case qu'elle occupe.



La Tour peut choisir parmi sept cases de la rangée pour se déplacer



La Tour peut aller se placer sur l'une des sept cases de la colonne



## PASSAGE BLOQUÉ

La Tour ne peut pas sauter par-dessus une case occupée, même s'il s'agit d'une pièce de son camp. Sur l'image de droite, la Tour peut avancer de quatre cases, reculer de trois, ou aller à droite sur trois cases, ou encore à gauche sur deux cases. Son passage est bloqué par le Cavalier blanc. Dans cet exemple, la Tour contrôle donc 12 cases.



FIGURE ALLIÉE • Le Cavalier allié bloque le passage de la Tour. Il ne lui laisse à gauche que deux cases possibles au lieu de quatre.

• CONTRÔLE DE LA COLONNE La Tour est entièrement libre sur cette colonne, elle en contrôle donc toutes les cases.

## ATTAQUE DE LA TOUR

Si une pièce ennemie se trouve sur son passage, la Tour peut la prendre, ou la « capturer » : elle enlève la pièce de l'échiquier et la remplace sur sa case. Étudiez sa position sur l'échiquier à droite.



• LA MÊME RANGÉE La Tour blanche peut attaquer le Cavalier noir puisque celui-ci se trouve sur la même rangée.

• REMPLACEMENT La Tour se pose sur la case du Cavalier après l'avoir retiré de l'échiquier.



Le Cavalier

## À VOUS DE JOUER

Si les Blancs ont le trait, où la Tour blanche peut-elle aller ? Si c'est au tour des Noirs de jouer, où la Tour noire peut-elle aller ? De combien de cases disposent-elles l'une et l'autre ?

*Elles ont toutes deux la même portée de dix cases. Si les Blancs prennent le Cavalier, en quoi cela modifie-t-il la portée de la Tour noire ? Réponse : celle-ci peut alors avancer en un coup et prendre la Tour blanche.*





LEÇON  
**1**

# LE FOU

Après la Tour, la marche du Fou est plus simple à retenir

## MARCHE DU FOU

Comme la Tour, le Fou se déplace d'autant de cases qu'il le désire jusqu'à rencontrer un obstacle. S'il s'agit d'une pièce adverse, le Fou peut la capturer. A la différence de la Tour, le Fou se déplace en **diagonale**. S'il se trouve initialement sur une case noire, il reste toujours sur une case noire ; s'il part d'une case blanche, il se posera toujours sur une case blanche.



**ÉLÉPHANT BLANC.**  
Ci-dessus : la figure de l'éléphant a précédé celle du Fou sur le champ de bataille des échecs. Cette figure birmane date du XVIII<sup>e</sup> siècle.



• **CASES NOIRES**  
Le Fou partant de cette case peut aller sur toutes les cases colorées en vert. Il prend uniquement les pièces adverses qui se trouvent sur les cases noires.

**PORTÉE DU FOU**  
Ce Fou ne peut accéder qu'aux 32 cases noires ; le deuxième Fou de sa couleur se trouvera toujours sur les cases blanches. Dans une partie, deux Fous alliés représentent ensemble une valeur supérieure au double de leur valeur individuelle.

**CHAMP DU FOU**  
Ce graphique montre le champ de déplacement du Fou sur l'ensemble de l'échiquier. Comptez le nombre de cases qu'il contrôle depuis sa case de départ. Avancez-le d'une case et comptez à nouveau. Comptez le nombre de coups nécessaires à un Fou partant de sa case initiale près du Roi pour parvenir à la case de départ du Roi adverse. Quelles sont les différentes manières de réaliser ce déplacement en deux coups ? en trois ? Avez-vous trouvé cinq solutions ?

7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9
7	9	11	13	13	11	9
7	9	11	13	13	11	9
7	9	11	11	11	11	9
7	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7

• **CHAMP POTENTIEL**  
Les chiffres en bleu représentent le nombre de cases auxquelles le Fou peut accéder.

• **CENTRE**  
Le Fou a plus de mobilité lorsqu'il se rapproche du centre. Pour la Tour, on ne constate aucune différence.



## PASSAGE BLOQUÉ

Dans la position à gauche, le Fou peut accéder aux deux cases diagonales qui montent et descendent vers la gauche. Il peut également se placer sur l'une ou l'autre des quatre cases de la diagonale qui monte sur sa droite. En revanche, il ne peut se diriger vers le bas à droite : une pièce de la même couleur obstrue complètement le passage.



• **FOU BLANC**  
Le Fou blanc dispose de huit cases seulement.

• **TOUR BLANCHE**  
Le Fou allié n'entrave pas les mouvements de la Tour sur les colonnes et les rangées.

## ATTAQUE DU FOU

Ici, le Fou garde toutes les possibilités de mouvement décrites ci-dessus, mais cette fois, il peut aussi aller se placer sur la case diagonale inférieure droite et prendre ainsi la Tour adverse. La prise du Fou s'effectue de la même manière que celle de la Tour : on retire la pièce adverse de l'échiquier.



• **FOU BLANC**  
En prenant la Tour, le Fou augmente son champ de déplacement.

• **TOUR NOIRE**  
La Tour noire ne peut pas attaquer le Fou blanc.

## DÉLOGEMENT

Le Fou finit par prendre la case de la Tour noire. Dans toutes les captures de figures, l'attaquant prend la place de la victime.



La Tour

## À VOUS DE JOUER

Si les Blancs ont le trait, où le Fou blanc peut-il se rendre ? Si les Noirs ont le trait, où le Fou noir peut-il aller ?

Avez-vous trouvé neuf cases possibles pour les Blancs et cinq pour les Noirs ? Si les Blancs jouent en premier et qu'ils prennent le Cavalier, cela change-t-il le nombre de cases contrôlées par le Fou noir ? Les Noirs peuvent-ils contre-attaquer en prenant le Fou blanc ?





LEÇON

1

## LA DAME

*La Dame se déplace sur les rangées, les colonnes ou les diagonales*

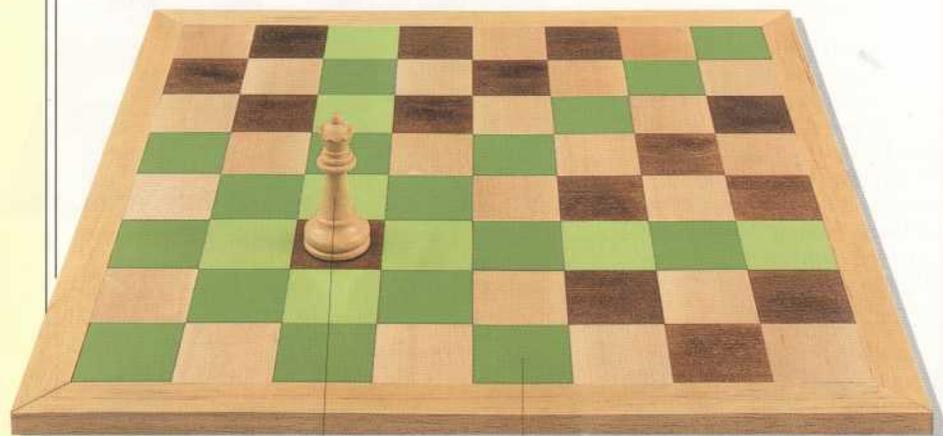
## LA MARCHÉ DE LA DAME

Maintenant que vous savez déplacer la Tour et le Fou, la marche de la Dame vous paraîtra facile. Elle se déplace à la fois comme une Tour et comme un Fou. Dans le monde des échecs plutôt masculin, la Dame est la pièce la plus puissante. Aucune autre figure ne peut l'affronter sur un pied d'égalité.



## CONSEILLER

Ci-dessus : La Dame est une figure relativement récente. Dans cette série birmane du XVIII<sup>e</sup> siècle, c'est un conseiller qui se tient près du Roi.



## RANGÉES ET COLONNES

Comme la Tour, la Dame se déplace le long des rangées et des colonnes, mais elle possède d'autres facultés.

## DIAGONALES

Comme le Fou, la Dame peut parcourir les diagonales. Cette combinaison de mouvements donne à la Dame un vaste champ de déplacement et une grande vitesse d'action.

## CHAMP DE LA DAME

Ce diagramme illustre le pouvoir de la Dame et montre le nombre de cases qu'elle peut atteindre quelle que soit la case de départ, à supposé que l'échiquier soit vide. Ainsi, sur un échiquier vide, elle a à sa disposition 14 cases de plus que la Tour, de 7 à 13 supplémentaires par rapport au Fou à condition de choisir la même case de départ. La Dame est la figure la plus puissante du jeu. Sa grande latitude de mouvement fait d'elle une pièce très appréciée des débutants.

21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21

## BORD

La Dame a un nombre de cases réduit lorsqu'elle se trouve sur une des quatre bandes de l'échiquier.

## CENTRE

À chaque pas effectué en direction du centre, la Dame ajoute deux cases à son champ de déplacement.



## POUVOIR ROYAL

Trouvez le nombre de cases que la Dame contrôle dans cette position. Si vous comptez la case sur laquelle se trouve le Fou noir, vous trouvez un total de 23 cases. Ici, la Dame ne peut pas accéder à 25 cases comme le montrait le diagramme de la page de gauche. En effet, la Dame ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce.



## FOU NOIR

Dans cette position, le Fou ne menace pas la Dame, et n'a aucun moyen de le faire.



## DAME BLANCHE

Après l'avoir capturé et retiré de l'échiquier, la Dame prend la place du Fou.



Le Fou

## À VOUS DE JOUER

Où la Dame peut-elle aller ? Quelles prises peut-elle faire ? Si les Noirs ont le trait, quels sont les mouvements et les prises possibles ? Que se passe-t-il si la Tour et le Fou noirs permutent leurs cases ?

*Si le trait est aux Blancs, la Dame peut prendre la Tour ou bien le Fou. Mieux vaut alors prendre la*

*Tour : non seulement celle-ci a une plus grande valeur que le Fou (voir p. 54-57), mais elle n'est pas protégée. La Tour défend le Fou puisqu'ils se trouvent sur la même rangée. Si les Noirs ont le trait, alors aucune des figures ne peut attaquer la Dame. Si le Fou et la Tour permutaient leur place, ils seraient tous deux en train de la menacer.*





LEÇON

## 2

## LE CAVALIER

**Définition :** *Comment se déplace et comment prend le Cavalier*

1<sup>er</sup> JOUR

APRÈS AVOIR VU AVEC QUELLE SIMPLICITÉ la Tour, le Fou et la Dame se déplacent, le lecteur trouvera la marche du Cavalier plus complexe. Cette figure procure un très grand plaisir au joueur, mais elle peut également être l'objet de quelques surprises désagréables pour le débutant. A la différence des autres pièces, le Cavalier quitte sa case pour se placer indifféremment sur une autre. En d'autres termes, il ne suit pas de ligne droite.

**OBJECTIF :** Maîtriser la marche du Cavalier. *Évaluation* ●●●●

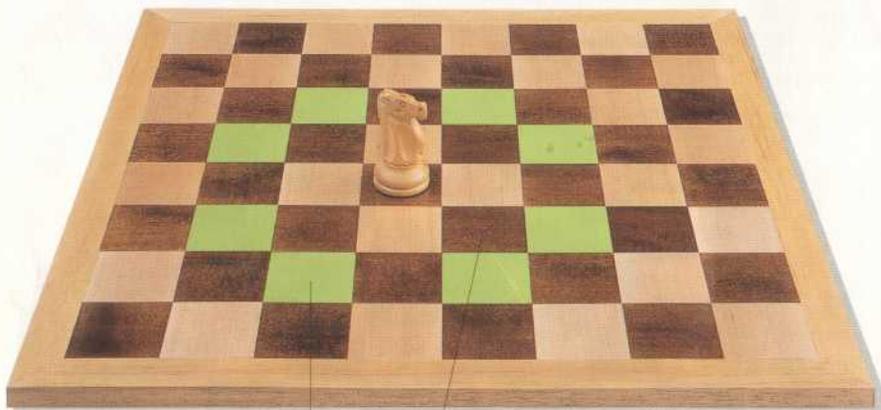
## LA MARCHE DU CAVALIER

La meilleure façon de comprendre la marche du Cavalier est d'observer l'échiquier ci-dessous. Il vous donne une vision claire des cases qu'il peut atteindre. A la manière des figures étudiées précédemment, le Cavalier prend en délogeant la pièce adverse de la case qu'il veut occuper.



## TÊTE DE CHEVAL

Aux origines du jeu d'échecs, cette figure représentait toujours un soldat à cheval.



**CASE D'ARRIVÉE** ●  
Voici une des huit cases d'arrivée possibles pour un Cavalier situé au centre de l'échiquier.

**PAS DE CHEMIN TRACÉ POUR LE CAVALIER**  
Contrairement à la Tour, au Fou et à la Dame, le Cavalier ne suit pas de chemin rectiligne, et il peut sauter par-dessus les pièces qu'il croise sur son trajet.



## CAVALIER BLOQUÉ

À présent, étudiez l'échiquier à droite. Le Cavalier dispose d'une case en moins. La présence d'une Dame de la même couleur sur une des cases limite son champ de manœuvre. Il est impossible de prendre une pièce alliée, même si parfois cela pouvait s'avérer utile. Remarquez que le Cavalier ne bloque pas le passage de la Dame.



**MOUVEMENTS DU CAVALIER** ●  
Ici, le Cavalier a seulement sept destinations possibles.

**DAME ALLIÉE** ●  
Le Cavalier ne peut pas accéder à la case de la Dame.

## ATTAQUE DU CAVALIER

Observez cette position maintenant. Elle est identique à la précédente, mais ici la Dame est une figure adverse. C'est pourquoi le Cavalier peut accéder à huit cases. Remarquez ceci : si un Cavalier se déplace, il perd toutes les menaces et les défenses que lui donnaient sa position antérieure.



**DAME ATTAQUÉE** ●  
Si le Cavalier change de case, la Dame ne sera plus sous sa menace. La Dame ne peut pas attaquer le Cavalier.



**CAVALIER BLANC** ●  
Le Cavalier s'est posé sur la case de la Dame et l'a prise.



La Dame

## COMMENT MARCHE LE CAVALIER

Il existe diverses manières d'apprendre la marche du Cavalier. Nous ne proposons pas de tracer l'itinéraire du Cavalier sur une figure car la visualisation peut conduire à certaines erreurs. Toutefois, voici quelques descriptions citées dans un ordre indifférent. Adoptez celle qui vous convient et oubliez les autres. Retenez que le Cavalier n'est jamais bloqué sur son trajet, sauf s'il s'agit d'une pièce alliée occupant sa case d'arrivée. Le Cavalier :

- saute de deux cases et va se placer sur la

case de la couleur opposée.

- va sur la case la plus proche qu'une Dame ne pourrait atteindre en partant de la même case.
- se pose sur les coins formés par un rectangle de deux cases sur trois.
- se déplace d'une case horizontalement ou verticalement, puis avance de cette case intermédiaire à une case diagonale.
- avance horizontalement ou verticalement de deux cases, puis d'une case adjacente.
- avance d'une case en diagonale, puis d'une case verticalement ou horizontalement.





LEÇON  
**2**

### ATTAQUE DU CAVALIER

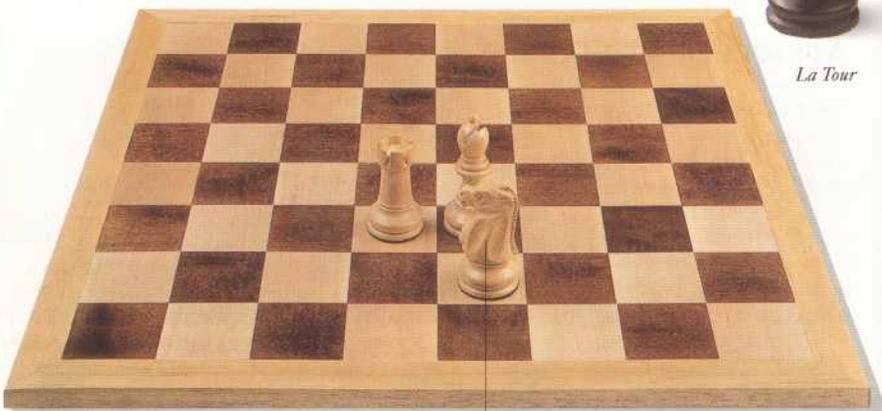
Le Cavalier se trouve sur la même case de départ que l'échiquier précédent (p. 28-29). Les Blancs ont le **trait**. Comptez maintenant les déplacements possibles du Cavalier. Si vous avez hésité avant de voir qu'il pouvait prendre la Tour noire, vous étiez probablement en train de repérer son trajet. Revenez à la page précédente jusqu'au point d'être parfaitement assuré de bien connaître les mouvements.



**TOUR ADVERSE** •  
La Tour noire n'est menacée par aucune autre pièce excepté le Cavalier blanc.



La Tour



#### ATTAQUANT UNIQUE

Le Fou blanc ne menaçait pas la Tour noire : il se trouvait sur la même colonne, mais on sait qu'il se déplace en **diagonale**. La Tour blanche ne la menaçait pas non plus car elle se déplace uniquement horizontalement et verticalement.

• **POSITION DE LA TOUR**  
Le Cavalier blanc a pris la place de la Tour noire sur l'échiquier. Les autres figures blanches n'ont pas gêné le Cavalier dans sa prise.

#### CHAMP DU CAVALIER

Ce diagramme montre le nombre de cases auxquelles le Cavalier peut accéder sur un échiquier vide. Trouvez le nombre minimum de coups nécessaires à un Cavalier partant de la case initiale du Roi et se rendant sur la case de la Dame adverse. Trouvez ensuite d'autres trajets moins directs. Le nombre de coups est toujours pair. Le parcours qui sépare les deux Rois appelle un nombre de coups toujours impair. Toutes les figures ont la possibilité de faire un coup d'attente et de maintenir ainsi leur attaque ou leur défense. Mais cela est interdit au Cavalier.

Cette remarque sera très utile à votre progression.

2	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	3	2

• **CASE 2**  
Un Cavalier que l'on place sur une « case 2 » pour parer un échec a plus de valeur qu'un Cavalier sur une « case 8 » dépourvu de fonction précise.

• **CASE 6**  
Un Cavalier installé sur une « case 6 » du camp adverse peut avoir plus de valeur qu'un Cavalier sur une « case 8 ».



### ATTAQUE COMBINÉE

Cette position ressemble à celle présentée à la page ci-contre. Mais ici, les Blancs peuvent prendre le Fou de trois façons différentes. Si le trait est aux Noirs, la seule possibilité est d'attaquer le Fou blanc. Retenez la remarque suivante : si un Cavalier menace une pièce adverse autre qu'un Cavalier, celle-ci ne peut jamais, en retour, menacer le Cavalier.



**FOU NOIR** •  
Le Fou noir est menacé par toutes les figures blanches, mais il pourrait capturer le Fou blanc si les Noirs avaient le trait.



Le Fou



• **CAVALIER BLANC**  
Le Cavalier blanc prend le Fou noir, et passe d'une « case 8 » à une « case 6 ».

### À VOUS DE JOUER

#### JEU 1

Si les Blancs ont le **trait**, où le Cavalier peut-il aller ? Quelles prises pourrait-il faire ? Si les Noirs ont le trait, combien de pièces le Cavalier noir pourrait-il prendre et combien de cases lui seraient accessibles ?



Les Blancs peuvent faire deux prises, les Noirs aucune.

#### JEU 2

Le Cavalier blanc vient de se déplacer. Quelles sont les pièces attaquées ? Combien de cases le Cavalier peut-il atteindre en partant de cette case ? Les Noirs peuvent-ils capturer le Cavalier ?



Les Noirs peuvent capturer le Cavalier qui menace trois pièces.





LEÇON

## 3

## LE ROI

Définition : *Les pouvoirs du Roi*

VOUS SAVEZ DÉJÀ QUE LE ROI est la figure la plus importante du jeu. Toute autre pièce peut disparaître sans interrompre le cours du jeu. En revanche, le jeu prend fin lorsque le Roi est vaincu. Par conséquent, vous devez imaginer qu'il est doué d'une force colossale. En fait, c'est l'inverse.

Pendant presque toute la partie le Roi a besoin d'être protégé

Il se joint à la bataille lorsque ne restent sur l'échiquier que quelques pièces éparses.

Objectif : Apprendre la marche du Roi y compris le roque. Évaluation ••••

UNE MARCHE  
MAJESTUEUSE

La marche du Roi est la plus facile à décrire. Le Roi se déplace et prend en faisant un pas à la fois, dans n'importe quelle direction. Si cette explication vous paraît facile, il faut tout de même tenir compte de deux points particuliers que nous développerons dans cette leçon.

PARTICULARITÉ  
DU ROI

Voici la première des deux caractéristiques qui distinguent le Roi. La finalité du jeu est de capturer le Roi adverse. Par conséquent, le Roi n'a pas le droit de se placer sur une case où il risquerait d'être mis en échec, c'est-à-dire d'être capturé. Cela signifie par exemple que deux Rois ne peuvent jamais se trouver côte à côte.



• **ROI BLANC**  
La marche du Roi se limite à une case dans la direction de son choix.

• **HUIT CASES**  
Le Roi peut se rendre sur l'une ou l'autre de ces huit cases, à moins qu'elle ne soit attaquée par une pièce adverse.

1<sup>er</sup> JOUR

## ROI BLOQUÉ

Dans la position à droite, le Roi peut atteindre sept cases. Il ne peut pas se placer sur la case occupée par la Tour de son camp. Remarquez que le Roi protège la Tour et peut reprendre si la Tour est prise par un adversaire. Cependant, si cet adversaire est lui-même défendu par une pièce alliée, le Roi ne pourra pas faire de prise car alors il se mettrait en échec.



• **ROI BLANC**  
Cette fois, le Roi blanc dispose d'une case en moins. Il ne peut aller que sur sept cases.

• **TOUR ALLIÉE**  
La Tour entrave le passage du Roi, mais le Roi ne gêne pas le mouvement de la Tour.

## CAPTURE DU ROI

Cette fois, la Tour est une figure adverse, et le Roi peut la prendre. S'il ne le fait pas, il ne lui reste que trois cases possibles pour se déplacer car la Tour contrôle quatre cases dans le champ du Roi, et se trouve sur la cinquième.



## CASE ROUGE

La Tour ne protège pas la case sur laquelle elle se trouve. Le Roi peut ainsi la capturer.

• **ROI BLANC**  
Le Roi prend la Tour qui n'était défendue par aucune pièce de son camp.



La Tour

## À VOUS DE JOUER

Où le Roi blanc peut-il aller, et que peut-il prendre ?

Le Cavalier noir est protégé par son Roi et son Fou. Les cases vides de part et d'autre du Cavalier sont contrôlées par le Roi noir. Les trois cases à la gauche du Roi blanc sont contrôlées par le Fou et le Cavalier. Les Blancs peuvent se déplacer d'une case vers le camp des Noirs sur l'échiquier, ou encore capturer le Fou.





LEÇON

3

## LE ROQUE

*Le roque est la seconde caractéristique propre au Roi*

### LE PETIT ROQUE

Le roque est la seule manœuvre qui oblige à déplacer deux pièces en même temps. Le Roi et la Tour sont mobilisés à cette occasion. Aucune des deux figures ne doit avoir été jouée depuis le début de la partie.



#### CASES VIDES •

Les deux cases situées entre le Roi et la Tour sur l'aile du Roi doivent être vides. Le Roi avance alors de deux cases vers la Tour.

#### • TOUR

Puis on fait passer la Tour par-dessus le Roi et on la place sur la case que le Roi vient de traverser.

#### MOUVEMENT SIMULTANÉ

Pour effectuer un roque correctement, il faudrait théoriquement déplacer le Roi en premier ou alors les deux pièces simultanément.

#### • TOUR

Pour finir le mouvement, la Tour vient se placer près du Roi.

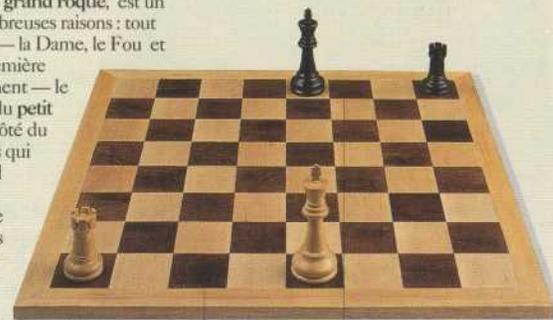
### CONDITIONS SUPPLÉMENTAIRES

Au moment du roque, le Roi ne doit pas être en échec. Le Roi n'a pas le droit de se mettre en échec. Il ne peut donc pas traverser au cours du roque une case contrôlée par l'adversaire. De même, il ne peut pas être placé sur une case où il serait en échec après le roque. Le fait que le Roi ait été mis échec auparavant n'entre pas en ligne de compte : il ne doit pas avoir été déplacé jusque-là, ne doit pas être en échec au moment du roque, ni se retrouver en échec après le roque. Le fait qu'une Tour soit attaquée, ou traverse une case menacée, n'interdit pas le roque. Dans les compétitions, si vous touchez la Tour en premier, votre adversaire peut vous obliger à ne déplacer que la Tour.



### LES DEUX ROQUES

Le roque du côté Dame, appelé grand roque, est un coup exceptionnel pour de nombreuses raisons : tout d'abord, il faut que trois figures — la Dame, le Fou et le Cavalier — aient quitté la première rangée, et non plus deux seulement — le Fou et le Cavalier. Dans le cas du petit roque, c'est-à-dire le roque du côté du Roi, le Roi défend les trois pions qui se trouvent devant lui, et qui, s'il sont toujours en place, forment ainsi une solide défense. Dans le cas du grand roque, un des trois pions a du quitter sa place pour permettre au Fou d'avancer (sauf dans le cas où il a été capturé sur sa case de départ, ce qui ne s'est pratiquement jamais vu). Un tel mouvement de Pion risque d'exposer le Roi à un échec sur la diagonale après le grand roque.



#### TROIS CASES •

Ces trois cases doivent être vides pour réaliser le grand roque.

#### • DEUX CASES

Le Roi noir et la Tour sont séparés par deux cases vides. Le petit roque est possible.

### LE GRAND ROQUE

Ces échiquiers montrent le grand roque. Le mouvement se décompose de la même façon que le petit roque, mais dans le grand roque, la position finale des deux figures est plus proche du milieu de la rangée.



#### • DEUX CASES

Le Roi avance de deux cases en direction de la Tour le long de la rangée.

#### • CASE DE LA TOUR

La Tour avance de trois cases vers la droite et se place sur celle que le Roi vient juste de traverser.

### PIONS SANS DÉFENSES

Remarquez qu'après un grand roque, le pion de la Tour n'est plus protégé ni par le Roi ni par la Tour. Dans le petit roque, le Roi défend les trois pions de la deuxième rangée et participe ainsi à une défense élaborée.

#### CASE DU PION DE LA TOUR •

Sur cette case, un pion sans protection constitue un point faible dans la défense.





LEÇON

## 4

## LE PION

1<sup>er</sup> JOURDéfinition : *Les différents mouvements du Pion*

SOUVENT, LE PION est considéré comme une pièce faible. Les débutants voient en lui une pièce embarrassante, un obstacle au mouvement des puissantes figures. Avec l'expérience, on prend conscience que les Pions jouent un rôle fondamental dans le jeu.

OBJECTIF : Apprendre les mouvements et la façon de prendre des Pions.

Évaluation ●●●●

## LA MARCHÉ DU PION

Savoir manœuvrer les pions avec habileté, c'est là la marque du maître. Le Pion se dirige seulement vers l'avant, et se déplace d'une seule case à la fois. Il ne peut jamais reculer. Depuis quelques siècles, on a donné aux Pions la possibilité, pour le premier coup, d'avancer de deux cases afin d'accélérer le rythme du jeu dans sa première phase. Après ce premier coup, le Pion ne peut effectuer qu'un seul pas en se dirigeant uniquement vers l'avant.



## UNE FORME SIMPLE

Le Pion est généralement la pièce d'échecs la plus petite et la moins décorative. L'ébéniste ou le sculpteur l'ont toujours travaillé avec une extrême simplicité. Les Pions tels que nous les connaissons aujourd'hui sont pratiquement identiques à ceux que l'on peut voir sur des illustrations datant de sept cent cinquante ans.



## DEUX CASES ●

On permet au Pion de franchir deux cases lorsqu'il accomplit son premier pas et si le joueur le souhaite.

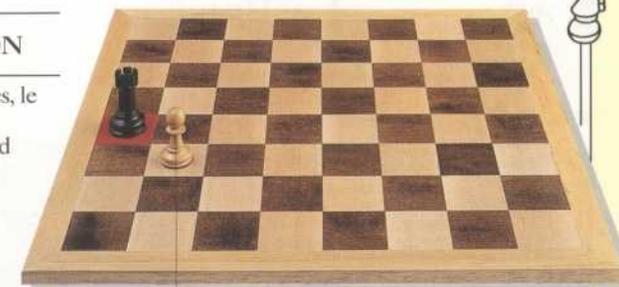
## ● UNE CASE

Pour tous les coups suivants, mais aussi pour le premier si l'on désire, le Pion ne franchit qu'une seule case à la fois.



## ATTAQUE DU PION

Contrairement aux autres pièces, le Pion se déplace et capture de deux façons différentes. Il prend les pièces adverses en avançant en diagonale, sur les cases voisines de la sienne. Il ne peut pas prendre de pièces lorsqu'il avance de deux cases au premier coup, et ne peut pas prendre de pièce qui se trouve droit devant lui. Cette différence entre la marche et la prise fait de lui l'unique pièce à pouvoir être bloquée par un ennemi sans défense.



## ● PION BLANC

Dans l'exemple suivant, si les Blancs ont le trait, le Pion peut choisir d'avancer d'une case ou de prendre la Tour.



La Tour

CASE DE LA TOUR ● En prenant la case de l'adversaire, il vient se placer sur la colonne adjacente et ne peut avancer que sur cette colonne à présent.



## À VOUS DE JOUER

Quels sont les coups possibles pour : a) les Blancs, b) les Noirs ?

Si les Blancs ont le trait, ils ont trois possibilités ; si les Noirs ont le trait, ils en ont quatre. Les Pions blancs et noirs qui se trouvent sur la gauche

se bloquent mutuellement. Aucun des deux ne peut bouger. Le Pion blanc, à droite, peut choisir entre deux options : avancer ou bien capturer un des deux Pions sur les colonnes adjacentes. Si les Noirs ont le trait, les deux Pions de droite peuvent avancer l'un ou l'autre d'une case, ou prendre le Pion blanc.





LEÇON

4

## LA PRISE EN PASSANT

*Une règle destinée à empêcher la fuite d'un Pion qui risque la capture*

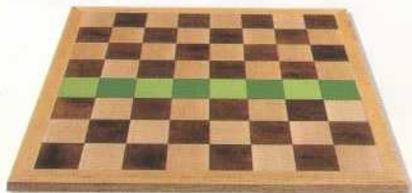
## DOUBLE PAS

On a cherché autrefois à utiliser le double pas pour échapper à la capture du Pion : lorsqu'un Pion adverse était susceptible de prendre un Pion, on lui faisait quitter sa place initiale et on l'avancait de deux cases. Pour remédier à cette dérive, on introduisit la règle de la prise en passant.



• **PION ADVERSE**  
Sur cet emplacement, le Pion adverse a déjà avancé de trois cases.

• **PION BLANC**  
Le Pion blanc est sur le point de faire son pas initial.



## LA CINQUIÈME RANGÉE

Seul un Pion placé sur la cinquième rangée du joueur peut faire une prise en passant. C'est le cas des Noirs ci-dessus. Les débutants éprouvent souvent des difficultés à exécuter cette prise. Il faut garder à l'esprit la raison de son introduction : alors le coup revient naturellement en mémoire.

• **PION EXERÇANT UNE MENACE**  
Le Pion noir contrôle la case que le Pion blanc vient de passer.

• **PION FRANCHISSANT DEUX CASES**  
Le Pion blanc a franchi deux cases pour éviter d'être capturé par le Pion noir.



## PRISE LÉGITIME

Grâce à la règle de la prise en passant, le Pion attaquant est autorisé à capturer le Pion adverse qui franchit deux cases comme s'il n'en avait franchi qu'une seule. Le Pion attaquant va se placer sur la case que le Pion adverse vient de traverser, et sur laquelle il se trouverait s'il n'avait eut la permission d'avancer que d'une case. Le Pion attaqué est alors retiré de l'échiquier.

## AGIR SUR LE CHAMP

La prise en passant doit être exécutée immédiatement après que le Pion ennemi a franchi les deux cases. On pourrait croire des puissantes figures qu'elles ont le droit de prendre en passant. Mais ce n'est pas vrai : la prise en passant est le privilège du Pion.

• **CASE DÉPASSÉE**  
Le Pion noir occupe la case que le Pion blanc a évitée par son double pas.



*Le Pion blanc est capturé*



## À VOUS DE JOUER

Si les Blancs avancent le Pion de droite de deux cases, les Noirs peuvent-ils faire une prise en passant ? Que peut faire le Pion blanc de gauche ?

*la position sera identique à celle de la page ci-contre : les Noirs peuvent prendre en passant si le Pion de droite avance de deux cases. Autrement, si le Pion de gauche avance d'une case, les Noirs ne peuvent pas prendre en passant parce que le Pion blanc aura parcouru son trajet en deux coups distincts.*

*Si l'on retire de l'échiquier le Pion blanc de gauche,*



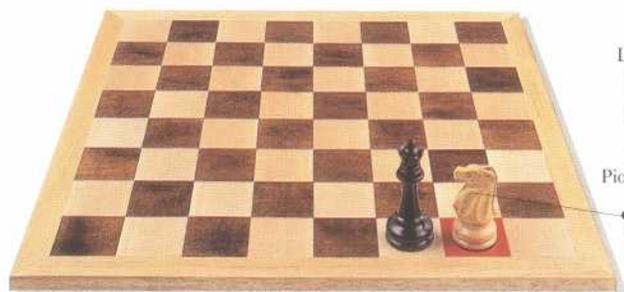
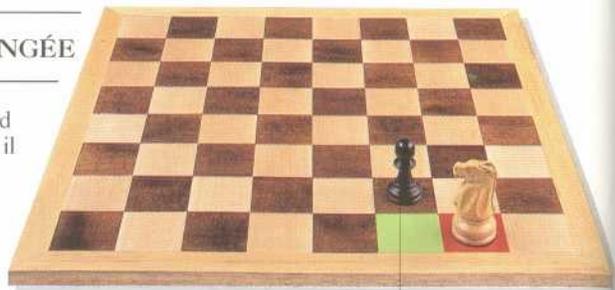
# LEÇON 4

## PROMOTION

*Lorsqu'un Pion se transforme en figure*

### LA DERNIÈRE RANGÉE

Lorsqu'un Pion atteint le bord de l'échiquier sur sa colonne, il poursuit son mouvement en quittant l'échiquier. Une **figure** de sa couleur vient alors se substituer à lui. On dit qu'il y a **promotion** du Pion.



• **PION NOIR**  
Le Pion noir doit avancer d'une case pour être promu. Dans la plupart des cas, on choisit une Dame pour le remplacer. C'est pourquoi les joueurs disent également qu'ils **dament** leur Pion, ou que le Pion va à Dame.

• **CAVALIER BLANC**  
La nouvelle Dame noire peut capturer le Cavalier blanc, mais lui ne peut pas l'attaquer.

### DAME PAR UNE CAPTURE

Dans cette **promotion**, le Pion a pris le Cavalier pour parvenir au bord de l'échiquier. Théoriquement, un joueur peut posséder jusqu'à neuf Dames, mais il est déjà très rare d'en avoir trois.



### PION PROMU

La **promotion** ne dépend pas de la façon dont le Pion atteint la dernière rangée, ni du fait qu'il y ait déjà une Dame sur l'échiquier.

## LA SOUS-PROMOTION

On parle de **sous-promotion** lorsqu'on choisit une figure de moindre valeur à la place de la Dame. Dans certains cas, le joueur peut avoir intérêt à promouvoir son Pion en Cavalier. En effet, le Cavalier peut donner l'échec à partir d'une case à lui seul accessible. Aussi, c'est le choix le plus fréquent après celui de la Dame. Certains jeux électroniques pour débutants ne proposent pas de **sous-promotion**.



*Un Pion peut se transformer en Tour, en Cavalier, en Fou ou en Dame*

### ÉCHEC PAR LE CAVALIER

Ci-dessous : si le Pion avancé des Blancs prend le Fou et se transforme en Cavalier, il met le Roi en échec et peut capturer la Dame noire. En revanche, si le Pion prend le Fou et se transforme en Dame, les Noirs prennent alors le Pion qui se trouve devant le Roi blanc et annoncent **échec et mat** (voir p. 44-45). Autrement, si le Pion blanc avance d'une case et va à Dame, celle-ci sera capturée par la Dame noire.

• **ROI**  
Le Roi noir fuit l'échec, et la Dame est perdue.

• **POSITION DU FOU**  
Un Cavalier blanc placé sur cette case met le Roi noir en échec et peut prendre la Dame noire.



### DEUX DAMES OU PLUS

Si vous n'avez pas de Dame à votre disposition parce que la vôtre est toujours dans le jeu, vous pouvez, en guise de Dame, utiliser une Tour inversée : c'est la seule figure qui garde sa stabilité à l'envers. Vous pouvez également prendre votre Pion et lui donner un signe distinctif, en l'entourant d'un bout de ficelle par exemple. Sur le moment, un objet quelconque fera l'affaire, même une salière. En pratique, une série d'échanges fait immédiatement suite à la **promotion**, cette improvisation se présente très rarement.



*Tour inversée*



*Pion marqué d'un signe distinctif*



LEÇON

## 5

## ÉCHEC

1<sup>er</sup> JOUR

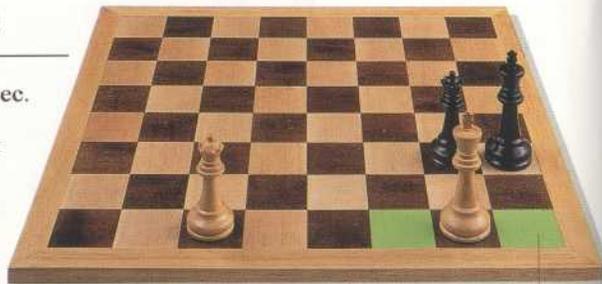
**Définition :** *On dit d'un Roi attaqué qu'il est en échec*

UN ROI EST DIT EN ÉCHEC lorsque sa position est telle qu'il risque d'être pris au coup suivant. Si votre Roi est attaqué, vous devez dès le coup suivant tout faire pour échapper à l'échec. De la même manière, si vous mettez le Roi adverse en échec, il doit tout faire pour y échapper. A une époque, on devait obligatoirement déclarer « échec au Roi », mais cette règle est tombée en désuétude. Les bons joueurs doivent être conscients de la menace qui pèse sur leur Roi. Néanmoins pour les débutants, il est bon d'énoncer la formule « échec au Roi ». Retenez qu'un Roi ne peut pas mettre un autre Roi en échec, et qu'un joueur ne peut pas se mettre lui-même en échec.

**OBJECTIF :** Apprendre à reconnaître un échec. *Évaluation* ●●●

## ROI MENACÉ

Le Roi blanc est mis en échec. S'il se place sur la case angulaire, les Noirs peuvent donner l'échec de deux façons différentes. Ils ne laissent ainsi aux Blancs aucune échappatoire possible.



**CASE ANGULAIRE** ●  
Si le Roi blanc vient se placer dans ce coin, la Dame noire peut avancer d'une case, ou prendre la diagonale de droite. Ces deux coups donnent échec et ne laissent au Roi aucune réplique possible.

## FAIRE UN PAS VERS LA GAUCHE

La meilleure solution pour le Roi est de se déplacer d'une case vers la gauche où il aura plus de liberté. Le Roi est toujours en échec, mais il peut fuir.

**ROI BLANC** ●  
Si le Roi se met sur cette case, il ne peut plus être enfermé. Cette position lui assure une parfaite tranquillité.



## PARER L'ÉCHEC

Il existe jusqu'à trois manières de sortir d'une position d'échec : on peut déplacer le Roi, prendre la figure qui met le Roi en échec, ou interposer une pièce entre cette figure et le Roi. Cette dernière éventualité n'est possible que si la pièce adverse est autre qu'un Cavalier ou un Pion, car ces derniers ont une façon de prendre très particulière. Il est rare qu'un joueur dispose des trois possibilités dans une situation donnée.



## TROIS OPTIONS

Le Roi noir est mis en échec par le Fou blanc. Le Roi dispose des trois possibilités pour échapper à l'échec.

**DÉPLACER LE ROI** ●  
La meilleure solution est de déplacer le Roi vers la case verte.

## INTERPOSER UNE PIÈCE

Il existe ici cinq manières d'interposer une figure. Elles perdent toutes du matériel. Si la Tour pare l'échec, les Blancs la prennent sans rien perdre en retour. Si la Dame s'interpose — sur l'une ou l'autre des deux cases — les Blancs la prennent avec le Fou et donnent échec. Si le Cavalier s'interpose, les Blancs prennent la Dame de la même façon que si le Cavalier avait capturé le Fou. Enfin, on pourrait interposer le Fou.

## FOU ●

Le Fou noir a obturé le passage du Fou blanc qui met le Roi en échec. Mais il ne défend plus la Tour.

**ROI NOIR** ●  
Le Roi noir est protégé contre toute attaque sur la diagonale grâce au Fou noir.

## TOUR BLANCHE ●

Les Blancs peuvent prendre la Tour noire et donner échec. Les Noirs ne peuvent pas reprendre avec le Fou.

## CAPTURE ●

Le Fou blanc pourrait prendre la figure interposée et donner échec.



## PRENDRE LA FIGURE QUI FAIT ÉCHEC AU ROI

La figure qui menace le Roi d'un échec pourrait être prise par le Cavalier. Mais cela permet alors à la Tour blanche de prendre la Tour noire, de donner échec, et de gagner la Dame au coup suivant.

## DAME BLANCHE ●

Si la Dame capture le Cavalier pour donner échec, elle ne gagne rien. Si la Dame blanche prend la Dame noire, les Blancs gagnent, mais moins rapidement qu'en prenant la Tour en premier.





LEÇON

5

## ÉCHEC ET MAT

Lorsqu'on ne peut parer l'échec au Roi, on dit qu'il y a échec et mat

## GAGNER LA PARTIE

Lorsqu'un échec et mat, ou mat, se produit, la partie est terminée. Le joueur qui a donné échec a gagné. La seule façon de gagner est de faire échec et mat. Mais la plupart du temps, une partie s'achève lorsqu'un joueur décide d'**abandonner** au lieu d'agoniser. Toutefois, les débutants ne doivent pas abandonner trop rapidement car un miracle peut toujours se produire.



## • DAME BLANCHE

La Dame n'est pas en mesure de prendre la Tour noire pour sauver le Roi.

## • ROI BLANC

Le Roi blanc est mis en échec par la Tour noire et toutes les voies de fuite sont bloquées.

## LES BLANCS SONT MAT

Dans toutes les positions suivantes, le Roi blanc est **mat**. On ne peut pas capturer la figure qui donne échec, on ne peut pas interposer de pièce, et le Roi ne peut pas prendre la fuite.

## • ROI BLANC

Lorsque la fuite du Roi est empêchée par des pièces de sa propre couleur, on parle de « mat étouffé ».

• CAVALIER NOIR  
On ne peut pas obturer la voie du Cavalier noir.

## • TOUR BLANCHE

Sans la présence de cette Tour, les Blancs pouvaient éviter de perdre, et auraient peut-être même pu gagner !

## ÉCHEC PAR LA TOUR

Comme dans le premier exemple, on ne peut interposer aucune pièce entre le Roi et la Tour, et on ne peut pas prendre la Tour non plus.

## ROI BLANC

À nouveau, les pièces de son camp viennent obturer la fuite du Roi blanc. Ainsi, il est **mat**.



## ÉCHEC À LA DÉCOUVERTE

Il arrive que le Roi soit mis en échec lorsqu'une pièce qui se trouvait entre le Roi adverse et une autre figure quitte sa ligne. On appelle cette situation **échec à la découverte** car la pièce qui se déplace découvre la figure qui donnera échec. Cette forme d'échec est souvent fatale, la pièce qui se déplace attaquant une pièce non protégée. Ici, le Fou blanc avance de deux cases sur sa diagonale de gauche. Il menace ainsi la Dame noire et découvre la Tour qui met le Roi en échec. Ce coup gagne la Dame.



## • MOUVEMENT DU FOU

Le Fou blanc vient se placer ici, et le Roi est mis en échec par la Tour.

## L'ALTERNATIVE MÈNE À LA NULLE

Le Fou aurait pu se placer sur la case de départ de la Dame blanche, il attaquerait ainsi la Dame à nouveau et donnait un échec à la découverte par la même occasion. Cette fois, la Dame noire se replie sur la case située devant le Roi, ce qui amène une partie nulle.



## À VOUS DE JOUER

Le trait est aux Noirs. Combien y a-t-il de possibilités d'échecs à la découverte ? Quelle est la plus efficace ?

## L'ÉCHEC DOUBLE

L'échec double est une variété d'échec à la découverte. Il se manifeste lorsque la pièce qui se déplace met elle-même en échec, ce qui force le Roi à bouger. Il est impossible de capturer deux figures en une fois, ou d'interposer une pièce sur deux lignes différentes en même temps. Dans l'exemple suivant, l'échec double est impossible parce que le Roi blanc se trouve sur une case noire, et seul le Fou se déplace sur des cases blanches.

Si le Fou se rend sur cette case, les Blancs sont **mat** au premier coup

## LE MEILLEUR COUP

Dans l'exemple suivant, une case à laquelle le Fou aurait normalement accès est occupée par le Roi noir. Ici, il y a donc huit échecs à la découverte. Un seul peut conduire à un mat en un seul coup. Trois d'entre eux peuvent conduire à un mat en deux coups, et un échec mène à un mat en trois coups. Trois autres ne donnent pas d'avantages réels.





LEÇON

## 6

## PARTIE NULLE

**Définition :** *Lorsqu'aucun des joueurs ne gagne la partie, on déclare la partie nulle*

TOUTES LES PARTIES ne s'achèvent pas sur une victoire. On parle alors de partie nulle. Les deux joueurs peuvent, par convention mutuelle, déclarer la partie nulle lorsque parfois le matériel est devenu insuffisant. S'il ne reste plus qu'un Roi chez l'un des deux joueurs, son adversaire ne peut pas faire échec et mat avec un Roi uniquement, un Roi et un Cavalier, ou un Roi et un Fou. Faites vous-même l'essai. Il existe dans le règlement trois cas qui peuvent conduire à déclarer une partie nulle. Nous en étudierons deux dans ce chapitre car il y a très peu de chance que vous rencontriez la troisième éventualité.

**OBJECTIF :** Apprendre les règles qui régissent les cas de partie nulle.

*Évaluation* ●●●

## LE PAT

Le premier cas de partie nulle se manifeste lorsqu'un joueur dont le Roi n'est pas en échec se trouve dans une situation telle qu'il ne peut plus effectuer aucun coup. On dit alors que le roi est pat. Cette situation se rencontre fréquemment parmi les débutants lorsqu'un des joueurs a une Dame et un Roi, et l'autre un Roi seulement.



## CHANCE OU CALCUL ?

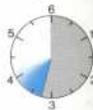
Une telle fin de partie intervient involontairement chez les débutants, tandis que les joueurs expérimentés la recherchent parfois pour se sortir d'une situation désespérée.

## LES BLANCS SONT PAT

Aux Blancs de jouer : ils sont pat. Les règles du jeu interdisent de mettre son propre Roi en échec. Or ici, les trois cases sur lesquelles le Roi blanc aurait pu avancer sont contrôlées par la Dame noire. C'est l'arrêt de la partie, bien que le Roi ne soit pas en échec à cet instant.

## • ROI BLANC

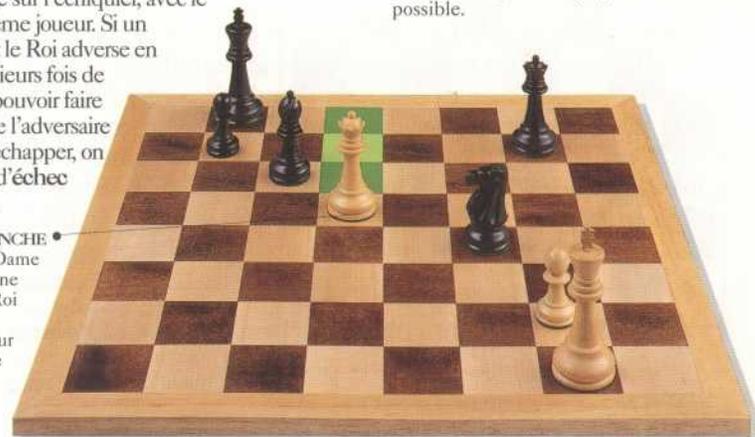
Le Roi blanc n'a pas le droit de se mettre en échec et d'aller se placer sur l'une des trois cases attaquées.

1<sup>er</sup> JOUR

## NULLE PAR RÉPÉTITION

Le second cas de partie nulle intervient lorsque la même position se reproduit trois fois de suite sur l'échiquier, avec le trait au même joueur. Si un joueur met le Roi adverse en échec plusieurs fois de suite sans pouvoir faire mat, et que l'adversaire ne peut y échapper, on parle alors d'échec perpétuel.

**DAME BLANCHE**  
Lorsque la Dame blanche donne l'échec, le Roi noir avance d'une case sur la diagonale de gauche.



## DES COUPS IDENTIQUES

La Dame blanche se replie sur la diagonale la plus courte, et met le Roi en échec. A nouveau, les Noirs ne peuvent y échapper que d'une seule façon. Lorsque ces deux coups se sont reproduit deux fois de suite, la partie est déclarée nulle par répétition de coups avec échec perpétuel.

## • UN COUP

Les Noirs n'ont qu'une seule réplique à chaque coup.

## • DIAGONALE

La Dame blanche progresse sur cette diagonale, en avançant et reculant.

3<sup>e</sup> CAS DE NULLITÉ

Le règlement prend en compte un dernier cas : si après cinquante coups, aucun Pion n'a été déplacé et aucune prise n'a été réalisée. On peut alors réclamer l'arrêt de la partie, mais il n'est pas obligatoire.

## — MAINTENANT, VOUS POUVEZ JOUER —

À présent, vous en savez assez pour jouer une partie d'échecs réglementaire. Vous avez les connaissances indispensables, mais rien de plus. Disputez quelques parties avec un ami ou un ordinateur. Ne vous attendez pas à gagner. Contentez-vous de jouer une partie jusqu'à son terme, et essayez de ne pas commettre d'erreur dans le déplacement de vos pièces. Un ordinateur pourra vous avertir d'une erreur, un débutant ne sera pas en mesure de le faire. Deux débutants peuvent très bien continuer à jouer sans voir que les deux Rois sont en échec.





LEÇON

# 7

## NOTATION

1<sup>er</sup> JOUR



**Définition :** Lire les jeux d'échecs imprimés

VOUS SOUHAITEZ CERTAINEMENT pouvoir gagner plus souvent. Ce sera l'objet de notre cours à présent. Pour progresser de façon significative, vous trouverez une aide capitale dans l'étude de parties instructives. Pour noter la position des pièces, on se sert généralement de **diagrammes**.

On décrit le mouvement des pièces grâce à un système de **notation** universelle qui en rend la lecture accessible à tous les joueurs. Avant de vous mettre à noter vos parties, lisez celles des journaux ou des livres qui vous familiariseront avec cette forme d'écriture.

**OBJECTIF :** Apprendre à utiliser les livres d'échecs. *Évaluation* •••

### PIÈCES ET DIAGRAMMES

Sur les **diagrammes**, on donne aux pièces une représentation de type Staunton, qui ne montre parfois que la partie supérieure de la pièce. En haut du diagramme figurent toujours les Noirs, et en bas les Blancs.



La Tour, T



Le Cavalier, C



Le Fou, F



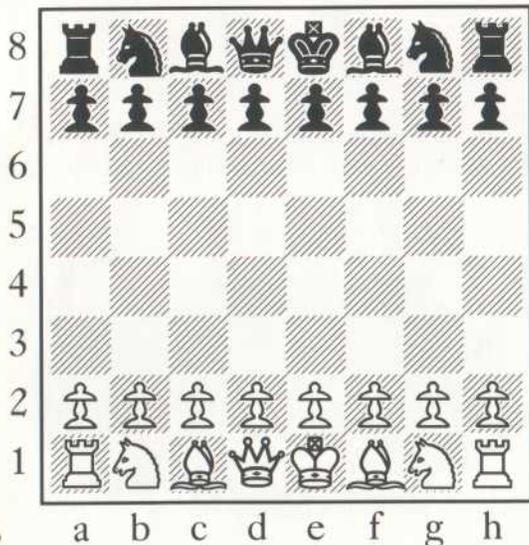
La Dame, D



Le Roi, R



Le Pion



### IDENTIFIER LES PIÈCES

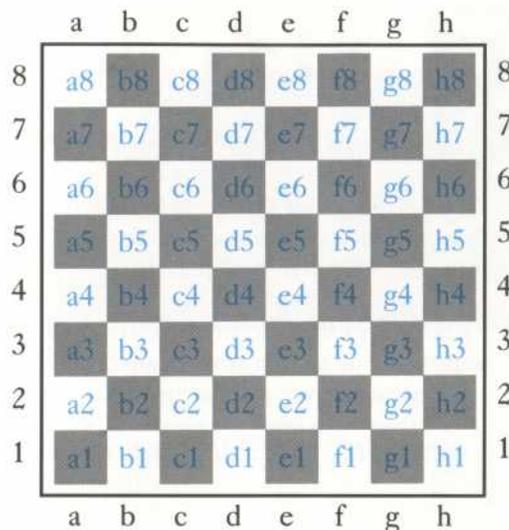
Chaque pièce est désignée par son initiale en lettre majuscule. S'il s'agit d'un Pion, on ne donnera pas l'initiale, et pour décrire son mouvement, on mentionnera simplement la notation de la case d'arrivée.

### COORDONNÉES

Les chiffres et les lettres figurent sur les côtés du **diagramme**. Celui-ci présente les pièces dans leur **disposition** initiale. Ces repères existent sans aucun doute sur votre jeu électronique et peut-être même sur votre échiquier traditionnel. Chaque **rangée** est numérotée de 1 à 8, en partant du côté des Blancs. Chaque **colonne** est notée par une lettre en minuscule, de *a* à *h*, de la gauche vers la droite des Blancs.

### LA NOTATION

Ce **diagramme** vous montre comment on peut désigner chaque case sans aucune ambiguïté, grâce à la combinaison d'un chiffre et d'une lettre. Tous les coups portent un numéro, et chaque numéro correspond à deux coups, un coup blanc et un coup noir. On note donc le coup effectué en donnant l'initiale en majuscule de la pièce que l'on vient de déplacer suivie de la notation, en minuscule, de la case d'arrivée. Si deux figures de même nature peuvent se placer sur la même case d'arrivée, alors on précise également la case de départ. Dans une autre forme de notation, on précise toujours la case de départ.



1 e4 e5

Pour le premier coup de la partie, les Blancs ont déplacé un Pion de la case e2 vers e4, effectuant un double pas. Quant aux Noirs, ils ont répliqué en déplaçant un Pion de e7 à e5.

7... Cxf2 8 Rxf2 dxe3+

Le septième coup des Noirs consiste à déplacer le Cavalier et à faire une prise en f2. Le Roi blanc fait une prise sur la même case ; le Pion noir de la colonne d prend en diagonale sur la colonne en faisant échec.

### COMPRENDRE LA NOTATION

À gauche : le signe x qui précède la notation de la case d'arrivée signifie « prend ». Lorsqu'un Pion est capturé, on donne la lettre qui correspond à sa **colonne** avant d'écrire « x ». Les points de suspension intercalés entre le numéro du coup et sa notation indiquent qu'il s'agit du coup des Noirs. Le signe + signifie « échec ». Le signe = signifie la **promotion** d'un Pion, on le fait suivre de l'initiale de la nouvelle pièce qu'il représente. O-O désigne le petit Roque, O-O-O le grand Roque.

### À VOUS DE DÉCHIFFRER

À présent, vous êtes en mesure de lire les chroniques et les manuels d'échecs, mais il vous faut de l'entraînement. Essayez de lire les coups décrits ci-dessous. Évitez de lire les positions

considérées comme des **problèmes** ou les parties titrées « mat en 2 » — en effet, il n'est pas question de partie d'échecs, mais d'un domaine apparenté.



Si les Noirs prennent le Pion du milieu avec le Fou, on écrit : 1... Fxd4. On commence généralement par noter le coup des Blancs. Ainsi les points de suspension précisent-ils qu'il s'agit du coup des Noirs.



Si les Blancs prennent avec le Cavalier le plus éloigné du Roi, on note : 2 C5xd4. C5 précise simplement qu'il s'agit du Cavalier de la cinquième **rangée** : en effet, tous les deux sont sur la colonne f.



Maintenant, les Noirs déplacent la Tour la plus éloignée du Roi vers la **colonne** e. On note : 2... The8. Th sert à repérer la Tour de la colonne h, car toutes deux sont sur la 8 **rangée**.





LEÇON

# 8

## JEU

1<sup>er</sup> JOUR



**Définition :** *Trouver les coups dans la bataille*

LORS DE VOS PREMIÈRES PARTIES, vous vous efforcerez avant tout de déplacer judicieusement vos pièces sans avoir le loisir d'élaborer des plans grandioses. Soyez sans inquiétude. Il faudra du temps pour que les coups se fassent spontanément. Lorsque vous serez parvenu à ce stade, vous souhaiterez tout mettre en œuvre pour gagner. Mais sachez qu'il est impossible de gagner si votre adversaire ne commet pas de maladresse : vous ne pouvez pas parvenir à la victoire grâce à votre seul génie.

**OBJECTIF :** Apprendre à élaborer des plans et à trouver des coups.

*Évaluation* ●●●●

### DÉFENSE ET ATTAQUE

Dans un jeu bien construit, le joueur essaie de créer des menaces, et de contrecarrer celles de son adversaire. Il arrive finalement que le joueur ne puisse plus faire face à toutes les menaces et qu'il concède un avantage à son adversaire que ce dernier s'efforcera d'accroître.

### PARTIE D'EXPERTS

Dans cette partie qui oppose deux joueurs expérimentés, la partie se déroule de la façon suivante : 9 Ca3 Dc7 10 Fd2 Cc6 11 Cb5 Db8 12 Cd6+ Fxd6 13 exd6 d4 14 c5 a6 15 h4 h5 16 Fd3 b6 17 Fxg6 fxe6 18 Dxe6+ Rf8 19 Cg5 Cd8 20 Ch7+ Rg8 21 Cf6+ Rf8 22 De8 mat.



**L'EMPRISE DES BLANCS ICI**

Par leur 13<sup>e</sup> coup, les Noirs commettent une maladresse qui permet aux Blancs de soutenir le Pion en d6 avec le Pion en e5.

**LE PION EN AVANT-POSTE**

La partie s'est renversée en faveur des Blancs qui tentent de maintenir le Pion en e5. Ainsi, la Dame blanche est légèrement hors-jeu.



### TCHIGORINE / TARRASCH

Il a fallu sept pages à Tarrasch pour expliquer dans un livre qu'il destinait aux joueurs de haut niveau cet âpre combat qui opposa deux joueurs de grande renommée. Si les combinaisons des joueurs sont trop complexes, la stratégie de base reste d'un niveau accessible au débutant.



**POUR ATTEINDRE CETTE POSITION**

Il faut jouer 1 e4 e6 2 De2 c5 3 g3 Cc6 4 Cf3 Fe7 5 Fg2 d5 6 d3 Cf6 7 O-O O-O 8 Cc3 a6 9 Fg5 h6 10 Ff4 b5 11 Tf1 d4 12 Cd1 Cd7 13 Rh1 Te8 14 Tg1 e5 15 Fd2 Cf8 16 Ce1 Ce6 17 f4 Fb7 18 f5 Cg5 19 Cf2 Te8 20 Dh5 Ch7 21 Cf3

### ATTAQUES SUR LES AILES OPPOSÉES

Ci-dessus : les Blancs sont engagés dans une attaque sur l'aile-Roi, et les Noirs exercent une pression sur l'aile-Dame. 21... c4 22 Ff1 exd3 23 cxd3 Cg5 24 Fxg5 Fxg5 25 Cg4 Rf8 26 fe2 Ff6 27 h4 Dd6 28 Cfh2 Ce7 29 Tef1 Cg8 30 Fd1 Te7 31 Fb3 Tec8 32 Cf2 Fd8. Les Noirs doivent échanger le Fou du Roi des Blancs afin de contrôler la colonne c. Ils avancent donc le Pion à a4, et manœuvrent le Fou en six coups : b7-c6-e8-f7-b3-d1.



**POUR ATTEINDRE CETTE POSITION**

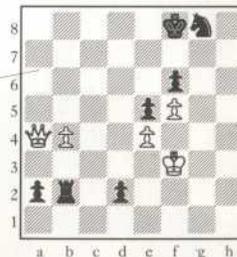
Le jeu se poursuit : 33 De2 a5 34 Cf3 a4 35 Fd1 Fe6 36 g4 f6 37 Ch3 F Fe8 38 Dh2 Ff7 39 a3 Fb3 40 Cf2 Fxd1 41 Cxd1 Te2 42 Dg3 b4 43 axb4 Da6 44 Cf2 Txb2 45 g5 hxe5 46 hxe5 Tec2.

### LES NOIRS JOUENT ET GAGNENT

Ci-dessus : la situation au 46<sup>e</sup> coup montre les principales idées des deux camps en action. La partie s'achève ainsi : 47 Cg7 Dd6 48 gxf6 Fxf6 49 Dh3 a3 50 Cxf6 Dxf6 51 Tg6 a2 — très peu de débutants envisageraient ce coup — 52 Txf6+ gxf6 53 Td1 Tb1 54 Df1 Tcb2 55 Cd2 Txd1 56 Dxd1 Txd2 57 De1 et non 57 Dxd2 a1=D+.

**PERTE DES BLANCS**

Voici la fin de la partie : 57... Txd3 58 Rg2 Tf3 59 Da1 Te2+ 60 Rf3 d3 61 Dd1 Tb2 62 Da4 d2 et les Blancs abandonnent.



### “ PIÈCE TOUCHÉE, PIÈCE JOUÉE ”

Lorsque vous avez le **trait**, ne touchez une pièce que si vous êtes sur le point de jouer. Vous pouvez ajuster une ou plusieurs de vos pièces sur leurs cases, mais à condition de prévenir votre adversaire en utilisant l'expression : « j'adoube ». En effet, les règles du jeu vous imposent de jouer la pièce que vous avez touchée : « pièce touchée, pièce jouée ». S'il vous est impossible de déplacer cette pièce, vous devez alors jouer le Roi. Si aucune des pénalités prévues n'est possible, la partie continue sans autre pénalité. Si vous jouez un coup maladroit, ne demandez pas à votre adversaire si vous pouvez « reprendre » votre coup. De même, évitez les joueurs qui réclament une telle faveur.





LEÇON

8

## POSITION RESSERRÉE

Dans cette position, les Noirs ont le **trait**. Les Blancs ne peuvent pas exercer de menaces importantes, et les Noirs n'ont pas, eux non plus, la possibilité d'en exercer une immédiatement : leur position est inconfortable. Une solution pour en sortir serait de faire des **échanges** que les Blancs à leur tour devraient essayer de limiter. Les Noirs veulent faire rentrer le Fou de la Dame dans le jeu, mais 1...b6 permet 2e4, et ainsi donne aux Blancs trop de liberté au centre. Il vaut mieux jouer 1... Cd5. Alors se produirait sans doute : 2 Fxe7 Dxe7 3 O-O Cxc3 4 Txc3 e5, et les Noirs auraient une position acceptable.



• **LE FOU DE LA DAME**  
Les Noirs doivent essayer de faire entrer ce Fou en jeu sans créer de faiblesse.

• **FOU EXPOSÉ**  
Après 1...Cd5, ce Fou est attaqué par deux fois et défendu par une seule pièce.

• **PION NOIR**  
La principale menace exercée par les Noirs consiste à jouer ce Pion de f7 à f6, où il pourrait aider à briser la position des Pions blancs solidement implantés au centre.

## POSITION TRANQUILLE

Les Blancs ont le **trait**. Contrairement aux apparences premières, on peut jouer 1 Cf4 qui contrarie 1... f6, parce que 1...exd4 2... exd4 Cxd4 3 Cxd4 Dxd4 4 Fxh7+ expose la Dame noire à une capture. C'est ce qu'on appelle une attaque à la découverte.



• **FOU BLANC**  
Le Fou blanc en c1 est lié à la défense du Pion en b2. Il ne peut pas se rendre en e3 pour protéger le Pion en d.

• **PION BLANC**  
Le Pion blanc en d est attaqué par trois fois, et les deux Cavaliers semblent être liés à sa défense.



## MILIEU DE PARTIE

Le **trait** est aux Blancs alors que s'achève la phase de début de partie. Le plan naturel des Blancs est d'attaquer sur l'**aile-Dame**, et les Noirs sur l'**aile-Roi**, où ils exercent respectivement une forte pression. Les suites logiques peuvent être : 1 b4 Ch5 2 c5 Cf4 3 Fxf4 exf4. 1 Ce1 Cd7 2 Cd3 (vise les cases stratégiques b4, c5, e5, et f4). 1 Fd2 Ch5 2 g3 f5 3 exf5 Cxf5. Choisissez la suite que vous préférez.



## UNE AUTRE IDÉE

1 Cd2 est un coup bizarre en apparence. L'idée est de placer, en temps utile, le Cavalier en e4. 1... Cd7 2 b4 f5 3 f3 Cf6 4 e5 f4 5 Ce4.

## POSITION DIFFICILE

Les Blancs ont le **trait** dans cette position délicate. 1 Te2 Tc2, échanger les Tours semble être meilleur que 1... Tc1 2 Txe7 Fxe7 3 Cxd6+ (échec à la découverte) Rg7 4 Df7+ Rh8 5 De8+ Rg7 6 Dxc7+ qui donne une forte attaque. Par 1 Tf2, on consoliderait la défense du Cavalier en f5 en prévision du coup Tc3 des Noirs.



## COUPS INFÉRIEURS

Ne vous inquiétez pas de ne pas gagner rapidement après une erreur de votre adversaire. Réjouissez-vous déjà d'avoir une meilleure position. Si vous avez les Blancs ici, après 1 e4 e5 2 Cf3 f6, vous savez peut-être que les Noirs ont mal répliqué et espérez donc une victoire rapide après 3 Cxe5 fxe5 4 Dh5+ g6 5 Dxe5+ De7 6 Dxh8. Si par contre 3... De7, alors 4 Dh5+ g6 5 Cxg6 Dxe4+ 6 Fe2 Dxg6 est une erreur.



• **DÉPLACER LE CAVALIER**  
Après 3 Cxe5 De7, tentez la réplique la plus simple : 4 Cf3 Dxe4+ 5 Fe2, ou encore 4...d5 5 d3 dxe4 6 dxe4, et les Blancs sont mieux positionnés que les Noirs.

LEÇON

9

## MATÉRIEL

2<sup>e</sup> JOUR

**Définition :** Attribuer une valeur à chaque pièce

IL FAUT TENIR COMPTE DE LA VALEUR DES PIÈCES. En effet, cela permet d'apprécier une position et de voir si l'on peut procéder à des échanges avantageux. N'oublions pas que ces valeurs ne sont qu'une approximation, une sorte d'appréciation globale. De nombreux cas font exception à la règle, et l'évaluation peut alors s'avérer fautive et induire en erreur.

Les valeurs exposées dans cette leçon sont les plus courantes.

Une fois que vous connaîtrez la valeur de chaque pièce, vous serez en mesure de savoir si un échange est intéressant ou non.

**OBJECTIF :** Connaître la valeur relative des pièces. *Évaluation* ••

## VALEUR D'UNE PIÈCE

Pour se rendre compte de la valeur des pièces, on se sert du pion comme unité de valeur. Ce calcul est valable uniquement si d'autres facteurs ne rentrent pas en ligne de compte. Dans certaines situations, il arrive en effet que l'on change complètement l'aspect du jeu en intervertissant des pièces de valeur équivalente. Généralement, s'il y a égalité dans le rapport matériel des forces des deux camps et qu'aucun des deux ne présente un avantage de nature positionnelle, le jeu est alors équilibré.



## UNITÉ DE VALEUR

Le Pion a une valeur minimale. Il sert ainsi d'unité pour déterminer la valeur des autres pièces. N'oublions pas que cette échelle intervient uniquement lorsque d'autres facteurs ne sont pas prioritaires. Un Pion sur le point d'arriver à Dame a évidemment plus de valeur qu'un Pion resté sur sa case de départ.

On assigne une valeur à toutes les figures, sauf à celle du Roi



## LES FIGURES

On ne peut pas faire mat avec un Roi et un Cavalier, ou un Roi et un Fou uniquement. Mais on peut mater avec un Tour et un Roi, ou une Dame et un Roi. En conséquence, on considère le Cavalier et le Fou comme des pièces mineures, et la Dame et la Tour comme des pièces majeures.



## TOUTES LES FIGURES

On donne à chaque figure une valeur relative, excepté à celle du Roi, et l'on prend le Pion comme unité.

## PIÈCES MINEURES

Le Cavalier et le Fou valent chacun environ trois Pions. On dit de ces figures qu'elles sont des pièces mineures. Pour les joueurs expérimentés, le Fou a une valeur légèrement supérieure à celle du Cavalier, et deux Fous valent nettement plus que deux Cavaliers. Les débutants pensent être plus forts avec un Cavalier plutôt qu'avec un Fou.



Trois Pions

Le Cavalier et le Fou ont approximativement la même valeur

## LA TOUR

On attribue à la Tour une valeur de cinq pions. Lorsqu'on prend une Tour à son adversaire et que lui vous prend un Cavalier ou un Fou, on appelle cette opération « gagner la qualité ». En tant que pièce majeure, la Tour peut donner mat avec le Roi. Aucune pièce seule ne peut donner mat sans l'aide du Roi attaquant.



Cinq Pions

Une Tour a plus de valeur qu'une pièce mineure

## LA DAME

La Dame est évaluée à neuf pions. Sa valeur est légèrement inférieure à deux Tours, et est à peu près égale à trois pièces mineures. Mais cette évaluation ne concerne pas les joueurs qui ne maîtrisent pas encore la coordination de leurs pièces. En effet, pour les débutants, la Dame vaut environ onze pions.

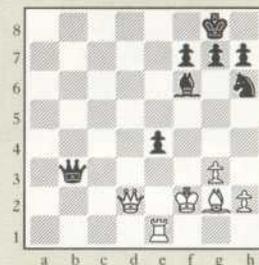


Neuf Pions

Une Dame est l'équivalent de trois pièces mineures

## MAUVAISE APPRÉCIATION DES VALEURS

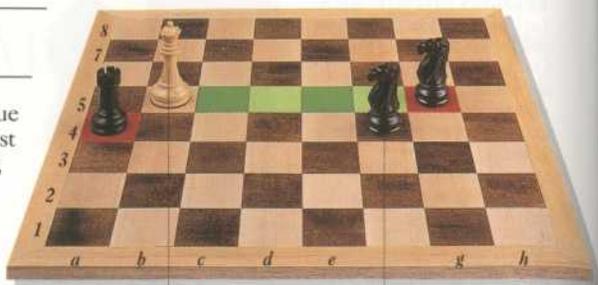
Après 1... e3+ 2 Rg1 exd2 3 Te8 mat, les Noirs gagnent une Dame aux dépens du jeu. Les Noirs peuvent jouer plutôt : 2... Db6 et garder une position équilibrée. Les Blancs ne peuvent pas prendre le Pion après 1... e3+ parce qu'après 2 Txe3 ou 2 Dxe3, les Noirs ripostent par 2... Cg4+.



LEÇON  
**9**

**MENACES**

Vous exercez une menace lorsque vous attaquez une pièce qui n'est pas défendue, ou mieux encore, lorsque vous attaquez deux pièces simultanément. Ici, les Blancs attaquent la Tour noire ainsi que le Cavalier en g5. Ils peuvent l'un ou l'autre se trouver une défense, mais ce n'est pas possible pour les deux en même temps. S'il n'y avait pas de Cavalier en f4, la Tour noire pourrait se placer en g4 et se protéger ainsi du danger, tout en défendant le Cavalier en g5.



• **DAME BLANCHE**  
La Dame blanche menace à la fois la Tour noire et un des Cavaliers.

• **CAVALIER NOIR**  
Ce Cavalier empêche la Tour d'accéder à la case g4 où elle se trouverait hors de danger et protégerait l'autre Cavalier.

**PAS DE MENACES**

Vous n'exercez pas de menace lorsque vous attaquez une pièce défendue de valeur inférieure. À gauche, la Dame blanche ne menace pas la Tour noire. Par contre, la Tour menace la Dame.

Retenez que la Tour a une valeur de cinq pions, alors que la Dame en vaut onze. Après un échange, les Noirs n'auraient plus qu'une pièce mineure, un Fou, et la partie serait déclarée nulle.



• **DAME BLANCHE**  
La Dame blanche est menacée par la Tour noire qui est de moindre valeur.

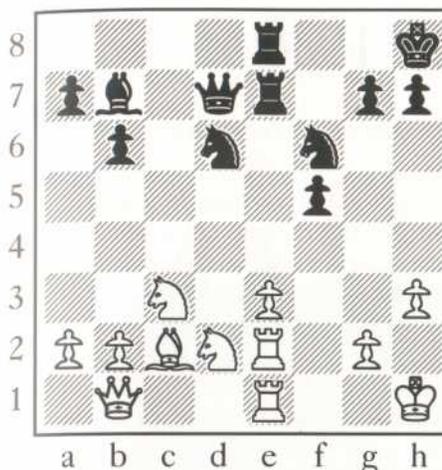
**ATTAQUES MULTIPLES**

Au cours d'une partie, il arrive souvent qu'une pièce soit attaquée et défendue plusieurs fois. Aussi, après une série de prises de part et d'autre, les joueurs peuvent gagner ou perdre du matériel, ou être en égalité matérielle. Examinez cette position afin de voir si les Blancs peuvent gagner un Pion en d4. La réponse est négative, car alors, après tous les échanges possibles, on perd une figure pour un Pion.



• **PION NOIR**  
Trois figures blanches — le Cavalier, le Fou et la Tour — et un Pion blanc menacent le Pion noir de la case d4.

• **CASE DÉFENDUE**  
Quatre figures et un Pion noirs défendent la case d4, et offrent une protection solide au Pion noir qui s'y trouve.



**DÉFENSE**

Essayez de déterminer si les Blancs perdent du matériel en avançant le Pion en e3. On perd rapidement le fil de l'analyse si l'on s'astreint à observer la situation après chaque coup. La solution est de compter combien de fois une pièce est attaquée et défendue. Si le nombre des attaques l'emporte sur celui des défenses, on peut effectuer une prise. Autrement, aucune capture n'est possible.

**PION BLANC**

Si le Pion blanc avance en e4, il est défendu et attaqué de six manières. On peut donc le déplacer en toute sécurité.

**VALEUR DE L'ÉCHANGE**

Avant de vous précipiter sur une capture, veillez à déterminer la valeur des pièces mises en jeu. Ici, les valeurs sont égales. On peut donc effectuer le coup sans provoquer de perte. Si la Dame blanche prenait la place du Fou blanc sur sa case initiale, et inversement, les Blancs perdraient alors le Pion.



Il y aurait un échange à égalité de cinq figures et d'un Pion

**À VOUS DE JOUER**

**LES BLANCS GAGNENT- ILS UNE PIÈCE ?**

Dans la position à droite, les Blancs peuvent-ils gagner une pièce ? Perdent-ils du matériel en le faisant ?

Les Blancs peuvent obtenir deux Pions pour une figure, mais ils n'en tireraient aucun bénéfice. Si les Blancs jouent 1 Cxe4, alors 1... dxe4 2 Txe4, et les Noirs auraient une force matérielle qui s'élève à 8, les Blancs une valeur de 7 points, mais cela ne permettrait pas de gagner. Si l'on procédait à l'échange des Tours, alors seuls les Blancs pourraient gagner.



**LES BLANCS DOIVENT- ILS ÉCHANGER ?**

Si le trait est aux Blancs, quel est le rapport matériel après les échanges ?

Au cours de l'échange, les Blancs peuvent gagner deux figures pour la perte de leur Dame. Le matériel des Blancs s'élève à 15 points, celui des Noirs à 8. Après les échanges, ils restent aux Blancs 5 points, et aux Noirs 0 point. En présence des Rois, un tel échange réduirait considérablement l'avantage matériel des Blancs mais conduirait à un gain forcé.





LEÇON

# 10 DÉBUT DE PARTIE

Définition : *Jouer les premiers coups d'une partie*

PENDANT LA PREMIÈRE PHASE que constitue l'**ouverture**, le joueur doit mobiliser ses pièces, et tenter de contrôler très rapidement le plus grand nombre de cases, et tout particulièrement celles du centre de l'échiquier.

La seule **figure** qui puisse faire le premier coup est le Cavalier.

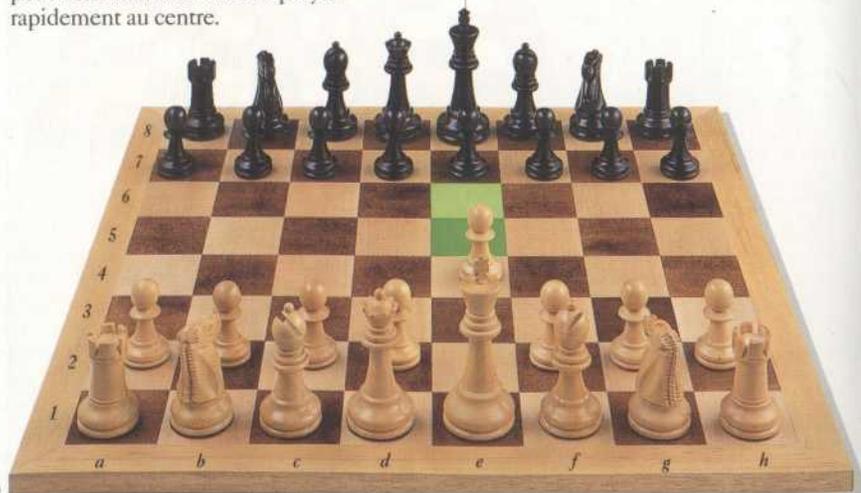
Il a le choix entre deux coups. Après les trois premiers coups de chaque joueur, on peut imaginer neuf millions de combinaisons différentes. C'est pourquoi il est préférable, plutôt que de mémoriser en vain quantités de coups, de comprendre les principes généraux du **début de partie**.

**OBJECTIF** : Apprendre les principes de base d'un début de partie.

Évaluation ●●●

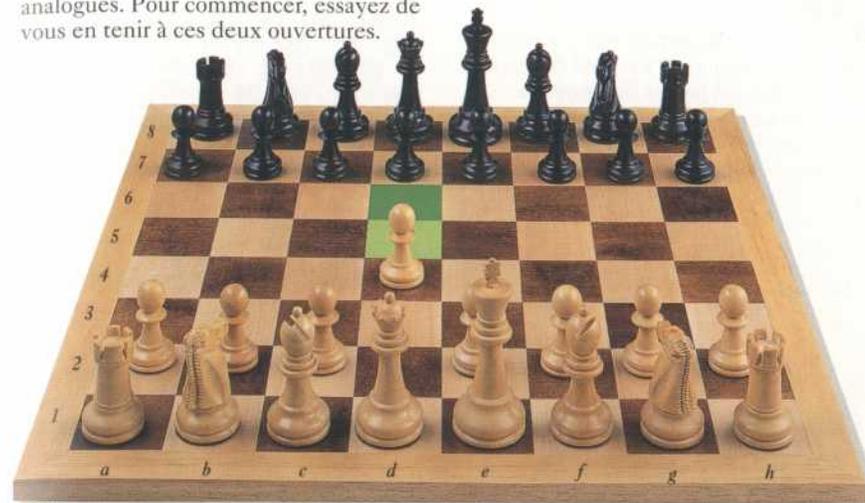
## DÉBUT CLASSIQUE

Observez l'échiquier dans sa **disposition** initiale, et calculez, pour le premier coup, le nombre de coups possibles. Les Blancs ont le choix entre vingt alternatives, et les Noirs peuvent répliquer de vingt manières différentes. N'oublions pas que le Fou et le Cavalier sont beaucoup plus puissants lorsqu'ils se trouvent au centre de l'échiquier (voir p. 24-25 et p. 30-31). On peut donc s'attacher à les déployer rapidement au centre.

2<sup>e</sup> JOUR

## SECONDE OUVERTURE

La **seconde ouverture** la plus classique consiste pour le premier coup à jouer 1 d4, avec des idées stratégiques analogues. Pour commencer, essayez de vous en tenir à ces deux ouvertures.



## RÉPONSE DES NOIRS

La réponse à toute épreuve que nous suggérons est 1... d5. On joue aussi 1... c6 assez fréquemment.

## DES OUVERTURES BIEN CONNUES

Ces trois positions présentent des débuts de parties célèbres et importants. Sur chacun des échiquiers, le coup à jouer est marqué par les cases colorées en vert. Dans la Défense Sicilienne, les Noirs peuvent répondre différemment au coup des Blancs 1 e4, par 1... c5. Sur l'échiquier en bas à gauche, les Blancs offrent leur Pion en sacrifice, le **Gambit du Roi** (voir aussi p. 61). Les premiers coups de l'**ouverture** probablement la plus célèbre, la **Partie Espagnole**, figurent sur l'échiquier en bas à droite. Elle est connue également sous le nom d'un prêtre « Ruy Lopez », d'après le maître espagnol qui la préconisait dans un livre écrit au XVI<sup>e</sup> siècle.



La Défense Sicilienne



Le Gambit du Roi



La Partie Espagnole





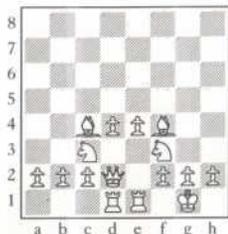
LEÇON  
**10**

**POSITIONS-CLÉS**

Atteindre une bonne position en dépit de l'adversaire

**OBJECTIF IDÉAL**

Il s'agit d'une **ouverture** efficace pour les Blancs. Aucun Pion n'a encore été déplacé inutilement, les **pièces mineures** se trouvent sur de bonnes cases, le **roque** a permis au Roi de quitter le milieu de la **rangée**, où il était exposé au danger, et les deux Tours se soutiennent mutuellement.



**OBSTACLE**  
Votre adversaire va s'opposer à ce que vous obteniez cette position. Vous devez parer les menaces adverses et essayer de tirer profit d'erreurs éventuelles.

**DAME NOIRE** •  
La Dame en f6 supprime la menace qui pèse sur le Fou en c5.



**PARTIE ÉCOSSAISE**

Cette ligne expose les principes fondamentaux du jeu dans l'**ouverture**. Chaque coup vise à contrôler le centre, à accroître la mobilité des **figures**, à créer des menaces, ou à les éliminer. Après 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 d4 exd4 4 Cxd4 Fe5 5 Fe3 Df6 6 c3 Cge7, la position est à peu près équilibrée. Après 5 Fe3, la menace des Blancs est une attaque à la découverte du Fou en c5 par 6 Cxc6. Les Noirs doivent prendre le Cavalier pour sauver la Dame.

**VARIANTE DU DRAGON**

La Défense Sicilienne (voir le cadre réservé aux ouvertures p.59), 1 e4 c5, est une autre façon d'exercer la pression sur le centre. La Variante du Dragon se prolonge ainsi : 2 Cf3 d6 3 d4 exd4 4 Cxd4 Cf6 5 Cc3 g6 6 Fe3 Fg7. Le développement du Fou qui attaque le centre sur la grande diagonale porte également le nom italien de *fianchetto*, terme qui se réfère au flanc. Après 7 Fe2 Ce6, la position reste assez équilibrée. Cette situation peut aussi se présenter sous d'autres formes.

**FOU NOIR** •  
Le Fou noir est allé se placer sur la grande diagonale pour concentrer l'attaque sur le centre.



**DÉFENSE GRÜNFIELD**

Dans cette nouvelle approche, les Blancs essaient de contrôler le centre de façon directe alors que les Noirs exercent une pression à distance. 1 d4 Cf6 2 e4 g6 3 Ce3 d5, la Défense Grünfeld. 4 cxd5 Cxd5 5 e4 Cxc3 6 bxc3 c5. Les Noirs joueront Fg7, coup qu'ils exécutent souvent au 6<sup>e</sup> coup. S'ensuivra une lutte serrée pour le contrôle du centre.

**CONTRÔLE DU PION**

Il n'est pas conseillé de gagner le Pion en jouant 7 dxc5. Les Blancs perdraient le contrôle des cases du centre et la colonne e serait affaiblie. De plus, les Noirs peuvent regagner le Pion facilement.

**FOU NOIR**  
En partant de g7, le Fou noir peut accéder aux cases essentielles e5 et d4, il menacera également le Pion faible en c3 et la Tour en a1.



**GAMBIT DU ROI**

Cette ligne d'ouverture assez démodée présente un grand contenu tactique. 1 e4 e5 2 f4, les Noirs acceptent le Gambit du Roi en jouant 2...exf4. Dès lors, 3 Fc4 Dh4+ semble tout à fait normal, mais à court terme. Le Roi blanc est obligé de se déplacer parce que 4 g3 fxg3 5 hxg3 fait perdre la Tour. Le jeu continue : 4 Rf1 g5 pour défendre le Pion en f4, 5 Cc3 Fg7 6 d4 Ce7. Même s'ils n'ont plus le droit de **roquer**, les Blancs ont une compensation suffisante pour le Pion sacrifié : la Dame noire est hors-jeu et peut être attaquée.

**DAME NOIRE** •  
À présent, la Dame noire se trouve dans une position vulnérable.



**CONTRÔLE DU CENTRE**  
Malgré la perte d'un Pion, les Blancs contrôlent efficacement les cases centrales de l'échiquier.





LEÇON

## 11

## TACTIQUE

2<sup>e</sup> JOURDéfinition : *L'affrontement direct au cours de la partie*

LA TACTIQUE constitue l'ensemble des moyens utilisés pour exercer ou contrer des menaces à court terme. Examinez les chances qui se présentent à vous sans pour autant oublier que votre adversaire établit, tout comme vous, un plan de jeu. Chaque partie exige de faire preuve d'un véritable sens tactique, que l'on développe uniquement à force de pratique. Un certain nombre d'éléments tactiques apparaissent régulièrement sous différentes formes : la **attaque double**, le **clouage**, la **surcharge** et le **sacrifice**. Vous apprendrez au cours de cette leçon le sens de chacun de ces termes. Vous commencerez à les reconnaître sous leurs diverses formes et développerez votre capacité à les prévoir.

**OBJECTIF** : Être prêt à établir et à contrer des menaces. *Évaluation* ●●●

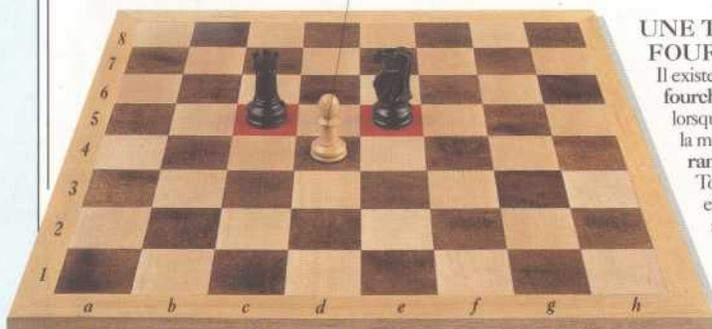
## LA FOURCHETTE

La première sorte d'**attaque double**, étudiée en partie dans la leçon 5 (p.44-45), se produit lors d'un **échec** à la découverte, lorsque le Roi et une autre pièce sont soumis à une attaque simultanée. La seconde forme d'attaque double porte le nom de **fourchette**. Elle peut être exécutée par un Pion, mais elle l'est souvent par un Cavalier. Il arrive que le Cavalier prenne en fourchette le Roi et la Dame, cela s'appelle l'échec familial.



• **FOURCHETTE DU PION**  
Le Pion prend les deux pièces en fourchette, menaçant à la fois le Cavalier et la Tour. Le Pion est à l'abri de toute prise.

• **FOURCHETTE DU CAVALIER**  
Le Cavalier menace la Dame et la Tour. La Dame peut se déplacer pour défendre la Tour.



## UNE TROISIÈME FOURCHETTE

Il existe encore une autre sorte de **fourchette**. Celle-ci se manifeste lorsque deux pièces disposées sur la même **colonne** ou la même **rangée** sont attaquées par une Tour qui vient se loger entre elles. La même situation peut se présenter lorsqu'un Fou vient se glisser entre deux pièces sur une **diagonale**. De la même manière, la Dame peut s'intercaler dans les deux cas.

## L'ENFILADE

L'**enfilade** est une forme d'**attaque double** réalisée par une **figure** telle que le Fou, la Tour ou la Dame. Une pièce menacée qui doit se mettre à l'abri expose une autre pièce qui se trouvait sur la même ligne. Les enfilades deviennent fatales lorsque la pièce menacée est un Roi qui doit sortir de l'**échec**, ou lorsqu'une **pièce** de plus faible valeur menace une Dame.

• **FOU BLANC**  
Le Fou attaque le Cavalier sans défense, et au-delà, la Tour.



## CAVALIER SANS DÉFENSE

Le Fou blanc menace le Cavalier noir dénué de protection. S'il se déplace, les Noirs perdront la **qualité** c'est-à-dire la Tour pour le Fou. L'autre possibilité des Noirs est de perdre le Cavalier sans rien gagner en échange.

## EMPÊCHER LA PROMOTION

Les Blancs jouent la Tour en h8. L'unique façon d'empêcher le Pion blanc d'**aller à Dame** est de le prendre, en répliquant 1...Txa7. Dès lors, les Blancs font une **enfilade** pour gagner la Tour, en jouant 2 Th7+. Ce stratagème est souvent utilisé dans les **fins de partie** avec Tour et Pion. Après 1 Th8, le coup des Noirs 1... Rg7 qui attaque la Tour ne sert à rien : suite à 2 a8=D, la Tour est maintenant défendue. 1... Ta3+ n'est également d'aucune utilité étant donné que le Roi ira simplement en c4.

• **TOUR BLANCHE**  
La Tour blanche se déplace pour libérer l'avance du Pion.



## À VOUS DE JOUER

Les Blancs peuvent effectuer une **fourchette** ou une **enfilade**. Comment ?

*La fourchette se fait par 1 Fh5. La Tour vaut 5, et le Fou 3 points, les Blancs doivent gagner la qualité en procédant à un échange comme 1... Tac4 2 Fxc4 Txc4. Dans les deux cas, les Blancs peuvent poursuivre par 3 Df1+ en gagnant l'autre Tour également. L'enfilade est réalisée par 1 Dh4+, et après le mouvement du Roi noir, par 2 Dxa4.*



LEÇON

## 11

## LE CLOUAGE

Le **clouage** est une tactique classique qui apparaît à plusieurs reprises au cours de la partie. Il s'agit de paralyser une pièce en l'attaquant sur une ligne, de sorte qu'elle ne puisse se déplacer sans mettre en prise une autre figure plus puissante, ou sans mettre le Roi en échec. Toutefois la pièce clouée peut toujours mettre en échec.



## CAVALIER CLOUÉ

Ci-dessus : Le Cavalier noir est cloué sur le Roi. On peut faire intervenir d'autres attaquants pour rendre la menace qui pèse sur la pièce paralysée encore plus forte.

## CAVALIER NOIR

Le Cavalier noir est attaqué deux fois, et défend une seule fois. On doit donc se résigner à le perdre.

## FOU CLOUÉ

À gauche : le Fou noir est cloué. Attaqué de deux côtés et défendu une seule fois, il peut tout de même capturer le Fou blanc. Les Noirs ont le trait ; cette fois-ci, ils ne perdent pas de figure.

## FOU NOIR

Lorsque la pièce qui cloue et celle qui est clouée sont toutes deux des figures de même nature, le défenseur peut prendre son adversaire.



## CLOUAGE POUR PROTÉGER LA DAME

Si la figure protégée est autre qu'un Roi, une Dame par exemple, on peut alors déplacer la pièce clouée. Mais il faut d'abord élaborer un plan d'action. Dans la position à droite, une ouverture célèbre peut survenir, le Gambit de la Dame après le cinquième coup.

## ANTICIPER

Après ce qui semble être une perte majeure, les Noirs répliquent par 7... Fb4+, donnant échec. La seule possibilité des Blancs est 8 Dd2. Ensuite, 8... Fxd2+ 9 Rxd2 Rxd8, les Noirs finissent les échanges en gagnant une figure supplémentaire contre la perte d'un Pion. Regardez bien si l'on peut faire d'autres prises faciles.



## POUR ATTEINDRE CETTE POSITION

Après 1 d4 d5 2 c4 e6 3 Ce3 Cf6 4 Fg5, le Cavalier noir est cloué sur la Dame. Puis 4... Cbd7 5 cxd5 exd5.

## PION SANS DÉFENSE

Le clouage affaiblit le Pion noir en d5, alors que 6 Cxd5 Cxd5 7 Fxd8 gagne la Dame.

## LA SURCHARGE

Lorsqu'on accable une pièce de tâches défensives trop nombreuses, elle peut être **surchargée**. Par exemple, une pièce est chargée de protéger deux pièces, qui sont elles-mêmes attaquées par des pièces ennemies différentes. Si l'une d'entre elles est prise, l'autre ne sera plus protégée et risque d'être perdu.

## TOUR NOIRE SURCHARGÉE

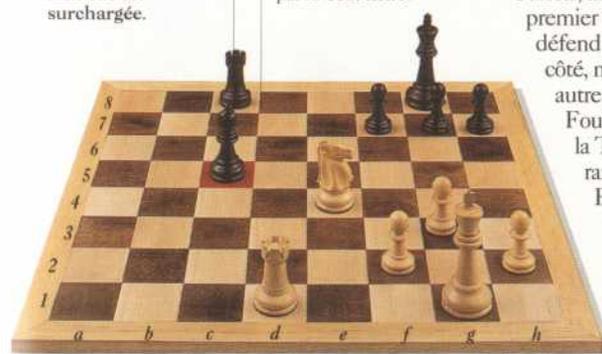
La Tour noire a trop de tâches à assumer : protéger le Cavalier et le Fou. Après 1 Fxb5+ Txb5, le Fou n'a plus aucune défense. Les Blancs peuvent gagner le Cavalier en b5 d'une autre façon, étant donné que celui-ci est cloué sur le Roi : 1 Tg5 et non pas 1 Cd4 (ou c3) Fxd4 (c3).

## TOUR NOIRE

Seule la Tour semble protéger le Fou en e5, mais elle est surchargée.

## RANGÉE N° 8

La rangée n°8 est également protégée par la Tour noire.



## DEUX PIÈCES ATTAQUÉES

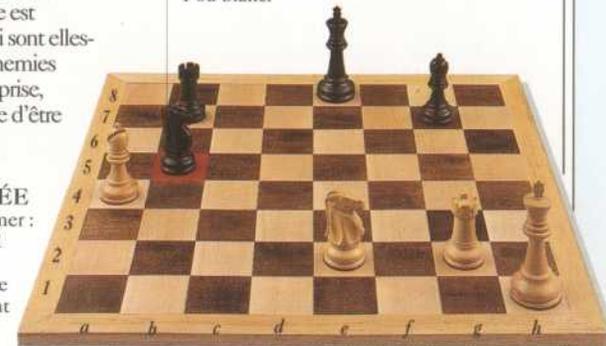
À droite : Paul Morphy, éminente figure du monde des échecs joue les Blancs. À partir de cette position, il continue 1 Db4, menaçant à la fois la Dame et le Fou. Si 1... Dxb4, et 2 Te8+ Df8, 3 Tx8f8 fait mat. Lorsque deux pièces sont attaquées simultanément, le stratagème le plus courant est d'en déplacer une, de sorte que l'une protège l'autre. Ici, 1... De8 ne sert à rien parce que 2 Dxb7 Dxb7 3 Te8 fait mat.

## UNE AUTRE RÉPLIQUE

L'autre possibilité est de déplacer une pièce en donnant échec, ce qui permet de gagner du temps pour déplacer ou pour défendre l'autre pièce. Ici, 1... Df4+ 2 Rb1 ne réussit pas parce que les Noirs ne peuvent pas à la fois sauver le Fou et empêcher le mat par la Tour blanche.

## CAVALIER CLOUÉ

Le Cavalier est cloué au Roi, il doit le protéger d'un échec du Fou blanc.



## MAT DU COULOIR

Parfois, la surcharge n'apparaît pas au premier coup d'œil. Ici, la Tour noire défend une figure attaquée d'un seul côté, mais elle joue également un autre rôle. Si les Blancs capturent le Fou, et que les Noirs reprennent, la Tour blanche se rend sur la rangée n°8 et fait échec et mat. En voici le déroulement : 1 Cxc5 Txc5 2 Td8 mat. Ce schéma de mat est connu sous le nom de **mat du couloir**. Cette menace se produit souvent.





LEÇON  
**11**

**SACRIFICE**

Lorsqu'il est réussi, le sacrifice volontaire d'un pion ou d'une figure procure un sentiment de joie particulier. On exécute un sacrifice dans le but d'acquérir un avantage. Il permet de réaliser ce qui semblait complètement impossible : l'élimination d'une figure défensive, ou l'ouverture d'une ligne d'attaque.



• **FOU NOIR SANS PROTECTION**

Le Fou noir et la Tour ne sont pas défendus. Après 1 Cd6, l'un des deux devrait être perdu, s'il n'y avait le Pion en c7 et la Tour non protégée en f6.

**COUP DES BLANCS**

À droite : si les Blancs commencent par 1 Txb6 cxb6, alors 2 Cd6 est possible. c'est la position à droite. En revanche, si 1...Txe4 alors les Blancs répliquent par 2 Txb5, et non par 2 fxe4 cxb6.



**LES BLANCS FONT ÉCHEC**

Trait aux Noirs. 1...Txe4 ne leur permettrait pas de gagner une figure (2 fxe4 Rxf6) parce que les Blancs répondraient 2 Txb6+.

**SACRIFICE ROYAL**

Dans cette partie, les Blancs ont sacrifié deux Pions pour faciliter le développement des figures. Les Blancs ont un avantage positionnel, les Noirs un avantage matériel. Il faut absolument exploiter les avantages liés à la position au risque de les voir disparaître.



• **SACRIFICE DE LA DAME**

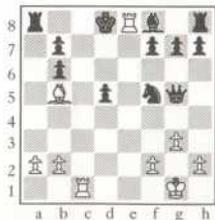
Les Blancs peuvent sacrifier leur Dame — mais ce coup est difficile à trouver pour un débutant — 1 Dxd5+ exd5.

**MEILLEUR DÉVELOPPEMENT**

Ci-dessus : Les figures blanches sont toutes actives, tandis que les Tours noires ne font rien d'utile.

**MAT PAR LA TOUR**

1 Dxd5+ exd5 2 Fb6+ est un coup peut-être plus difficile à imaginer que le sacrifice de la Dame, 2...axb6 est la seule réplique possible.



**SECONDE OPTION**

Les Noirs avaient-ils une autre option que 1...exd5 ? Si 1...Rc7 (ou e8) 2 Fxa7+, la Tour fait échec Fc5 et mat 3 Txc5. Ou alors 1...Cd6 2 Dxc5.



**TROISIÈME MAT**

Finalemnt, si 1...Fd6 2 Dxb7 De7, cela empêchera le mat 3 Dd7. 3 Dxa8+ Re7 4 Dc6+ Rd8 5 Fxd6 débouche rapidement sur un mat.



**FAIRE MAT APRÈS UN SACRIFICE**

Un sacrifice peut exposer le Roi au point d'aboutir à un mat. L'attaque des Blancs est forte, mais 1 Dxb6 est inattendu. 1...gxf6 2 gxf7+ donne un échec double. Si 2...Rf8 alors 3 Tg8 mat, et si 2...Rh7 3 g8=C+, sous-promotion, 3...Rh8 4 Tg8 mat.



**CADEAU EMPOISONNÉ**

Ici, les Blancs font une ouverture dans la position des Noirs par un sacrifice très fréquemment réalisé, le sacrifice du Fou. 1 Fxh7+ Rxh7 2 Th3+ Rg8 3 Dh5. Vous apprendrez que les moyens tactiques permettent plus que toute autre chose de gagner les parties.

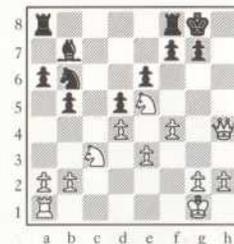


• **FOU BLANC**

Les Blancs sacrifient le Fou pour ouvrir une brèche dans la défense des Noirs.

**EMPÊCHER LE MAT**

Les Noirs peuvent empêcher le mat par 3...Fh4 4 Txb4 Dxh4 5 Dxb4, ce qui donne la position à gauche. 2...Fh4 3 Dh5+ Rg8 4 Txb4 aboutit au même résultat.



**COMBINAISON**

La combinaison constitue l'ensemble des éléments tactiques mis en œuvre pour obtenir un avantage sur l'adversaire. Une combinaison réussie provoque toujours la surprise tellement elle paraît impossible au premier coup d'œil.

**UN GAMBIT**

On appelle gambit la tactique qui consiste à sacrifier un pion en début de partie afin d'accélérer le développement des figures. Après 1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 d4 exd4, c'est la Partie Écossaise. Ici, les Blancs font un gambit, 4 c3 dxc3. Les Blancs peuvent jouer 5 Cxc3, ou élargir le gambit par 5 Fe4, avec une forte attaque après 5...cxb2 6 Fxb2.



LEÇON

## 12

## STRATÉGIE

Définition : *L'art d'organiser un plan général de combat*

2<sup>e</sup> JOUR

PAR PLAISANTERIE, on dit que la tactique est ce que l'on fait quand il y a quelque chose à faire, et la stratégie ce que l'on fait quand il n'y a rien à faire. La tactique peut se définir comme l'ensemble des moyens qui permettent d'exercer des menaces immédiates et de répondre à des menaces éventuelles. La **stratégie** est l'autre aspect du combat, qui a pour objectif d'améliorer la position du joueur ou d'affaiblir celle de son adversaire. Elle consiste à concevoir des plans à longue portée en vue d'une victoire finale.

**OBJECTIF** : Être capable d'élaborer des plans de jeu à longue échéance.

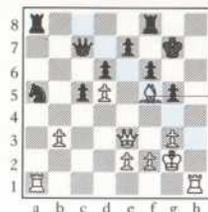
Évaluation ●●●●

## OBJECTIFS STRATÉGIQUES

Les joueurs de haut niveau n'ont pas un seul plan de jeu en tête. Les objectifs stratégiques varient au cours de la partie en fonction des coups de l'adversaire. Par exemple, vous pouvez remarquer une faiblesse des pions de votre adversaire sur l'aile-Dame, et essayer d'exploiter cette situation. Il tentera alors de répondre en créant une diversion sur l'aile-Roi. À vous de décider ensuite si vous commencez par réaliser les plans que vous vous étiez fixés, ou si vous préférez abandonner votre stratégie première.

**CAVALIER SUR LA BANDE**  
Cette figure est mal placée, elle a besoin d'une défense.

**FIN CRUELLE**  
Le jeu continue ainsi : 2...Rf7 3 Th7+ Re8 4 Tah1 Db7 5 Th8 et les Noirs abandonnent. Le Fou puissant, bloque le chemin de fuite du Roi.



## BATAILLE DE HASTINGS

Ci-dessous : cette position est issue d'une partie qui eut lieu à Hastings en 1955. Trait aux Blancs. Pour des raisons stratégiques, les Blancs veulent mener le Fou sur la diagonale h3-c8.

**FOU BLANC**  
La tactique des Blancs consiste à déplacer le Fou : 1 Fg4 Dc7 2 Ff5.



**FOU**  
L'importance du Fou est indiscutable dans cette autre ligne de jeu : 2...Th8 conduit à 3 Txh8 Txh8 4 Txa5 Dxa5 5 Dxe7+ Rg8 6 Fe6 mat.

## STRATÉGIE DE MAT

Si les Noirs avaient riposté par 1...Dxg4 dans la partie ci-contre, 2 Dxe7+ Tf7 aurait été le meilleur coup, étant donné que 2...Rg8 ou Rg6 conduisait au mat par 3 Dh7. Le jeu continue par : 3 Th7+ Rxh7, (vu que 3...Rg8 4 Dxf7 fait mat, et que 3...Rg6 4 Dxf7+ Rf5 5 De6+ Rg6 6 Dxg4 donne un avantage matériel décisif). 4 Dxf7+ Rh8 ou Rh6 5 Th1+ et les Noirs doivent renoncer à leur Dame, 5...Dh4, afin d'éviter un mat immédiat.



**CAVALIER NOIR**  
Après 6 gxf4, les Noirs ont une Tour et un Cavalier inefficace, contre une Dame et une Tour.

**PIONS IMPUISSANTS**  
Les Pions noirs ne peuvent bloquer le passage du Fou car ils ne sont pas sur les bonnes cases.



**FOU DOMINATEUR**  
Une fois qu'il occupe la case f5, le Fou maîtrise les diagonales h3-c8 et b1-h7.

## MAT RAPIDE

Une troisième réponse des Noirs serait 1...f5, puis 2 Dxg5+ Rf7 3 Fh5 mat. Tous les coups comportent un élément tactique, et les coups positionnels contiennent souvent de simples menaces. Une simple menace de mat peut n'être parée qu'au prix d'une faiblesse de Pion (s). Le dessin est stratégique, mais les moyens tactiques.

## QUALITÉ DE LA POSITION

Un Cavalier situé sur une case excentrée peut occuper une place bien meilleure au centre. Il peut y accéder en deux coups. Si vous êtes en mesure d'effectuer ces deux coups tout en exerçant des menaces, vous pouvez gagner du temps.

## AVANTAGE DES BLANCS

1 Cb5 menace 2 Cc7+, prenant le Roi et la Tour en fourchette. 1...Dd8, la Dame se replie sur sa case de départ. Alors, 2 Dd3 Re7 3 c4, les Blancs ont une position forte.



**DÉPLACER LE CAVALIER**  
Les Noirs perdent un Pion en jouant 1 Cb5 Re7. Ensuite, 2 Dd3 Df6 3 Cc7 Tb8, et 4 Cd5+ prend le Roi et la Dame en fourchette. L'objectif de 1 Cb5 est d'améliorer la position des Blancs, mais l'exécution relève de la tactique.

LEÇON

## 12

## TOURS DOUBLÉES

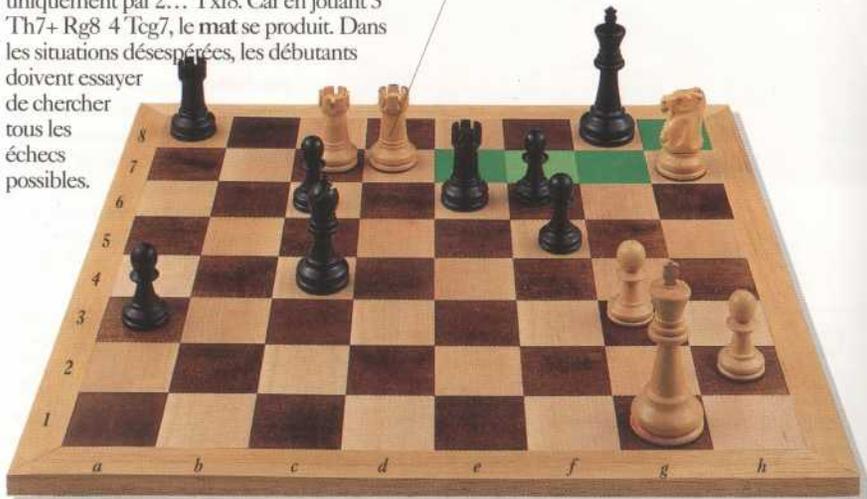
Les coups positionnels permettent d'améliorer la disposition des figures, on peut aboutir à une disposition des figures en leur donnant une plus grande mobilité tout en garantissant leur rayon d'action. Ainsi deux Tours disposées sur la même colonne ont une force redoutable. Cela s'appelle **doubler les Tours**. Dans la position à droite, le jeu finit ainsi : 1 Th1 fxc5 2 Td6+ Rf7 3 Fh5+ Re7 4 Fxc5+ Rf8 5 Tf1+ et les Noirs préfèrent abandonner plutôt que de perdre une figure.



• **TOURS DOUBLÉES**  
Les Noirs ont doublé leurs Tours sur la colonne h. Une colonne ouverte (sur laquelle ne se trouve aucun pion) est encore préférable.

## EMPÊCHER LE MAT

Cette partie s'achève ainsi : 1 Tg7+ Rh8 2 Cf8 et les Noirs peuvent éviter mat de 3 Cg6 uniquement par 2... Txf8. Car en jouant 3 Th7+ Rg8 4 Tcg7, le mat se produit. Dans les situations désespérées, les débutants doivent essayer de chercher tous les échecs possibles.



• **TOURS DOUBLÉES**  
Les Tours blanches, doublées sur la septième rangée, sont très fortes. Si le Pion noir sur la case a3 s'était trouvé en a2, les Noirs auraient pu gagner la partie.

## "ÉCHECS DÉSESÉRÉS"

Il est vrai que les Noirs pouvaient jouer 2...Te1+ 3 Rf2 Te2+ 4 Rf3 Fd5+ 5Rxe2 Fe4+ 6 Rf2 avant la capture du Cavalier, mais ce genre d'échecs a pour seul objet de différer le mat. C'est pourquoi ils sont dits « désespérés ». Avant de savoir bien visualiser les positions, vous aurez tendance à donner cette sorte d'échec. Vous trouverez parfois des ressources inattendues telles que le pat.



• **PAS D'ÉCHEC**  
Les Noirs ont épuisé leurs échecs et peuvent retarder le mat seulement par 6... Ff7 7 Tcx7 Txf8 8 Th7+ Rg8 9 Tfg7 mat.

## AVANT-POSTE

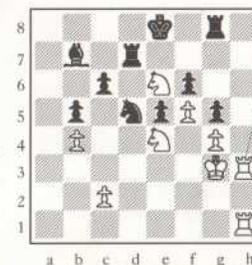
On dit d'une figure qu'elle est en **avant-poste** lorsque, placée dans le camp adverse elle bénéficie de la protection d'un pion, tout en ne pouvant pas être attaqué par un pion adverse. Un célèbre joueur dit à ce sujet que s'il pouvait donner à une de ses figures un emplacement favorable, comme celui du Cavalier en e6, sa position serait tellement forte qu'il pourrait dormir le reste de la partie.



• **CAVALIER BLANC**  
Ce Cavalier en avant-poste, a une force si considérable que lorsqu'il quittera sa case, 20 coups plus tard, l'avantage des Blancs sera décisif. Cette partie opposa le champion du monde Lasker et son successeur, Capablanca.

## ABANDON DES NOIRS

Plus tard dans le courant de la partie, Lasker déplaça le Cavalier blanc de e6 à c5, attaquant à la fois la Tour noire et le Fou. Si la Tour avance sur la colonne, le Fou est sans défense. Si elle avance sur la rangée, les Blancs jouent 38 Cxb7 Txb7 39 Cd6+, prenant le Roi noir et la Tour en fourchette et donnant l'échec. La partie s'acheva ainsi : 37... Fe8 38 Cxd7 Fxd7 39 Th7 Tf8 40 Ta1 Rd8 41 Ta8+ Fc8 42 Cc5 et les Noirs abandonnèrent.



• **COLONNE**  
La position des Blancs est confortée par la présence des Tours doublées sur la colonne h ouverte. Les Blancs contrôlent la plus grande partie de l'échiquier tout en ayant une grande mobilité.

## A VOUS DE JOUER

Vous avez les Blancs : où votre force réside-t-elle ? Que joueriez-vous ?

*Votre force réside dans la domination des cases d5 et e4 associée à la faiblesse du Pion arriéré en d6. Aussi devriez-vous exercer une pression sur la colonne d en doublant les Tours, Td3 puis Td1. Dès lors, vous pouvez gagner le Pion d6 en six coups.*





LEÇON

# 13

## FIN DE PARTIE

Définition : Phase dans laquelle il ne reste que quelques pièces sur l'échiquier

2<sup>e</sup> JOUR

QUELQUES PROFESSEURS TRÈS EXPÉRIMENTÉS commencent par proposer l'étude de la **fin de partie**, qui selon eux permet de maîtriser les **figures** une à une. Mais nous avons préféré vous apprendre à jouer le plus tôt possible. Maintenant que nous avons disputé quelques parties, le moment est venu de s'intéresser à la **finale**.

C'est dans la **fin de partie** que la qualité du jeu révèle le maître.

**OBJECTIF** : Apprendre les principes fondamentaux de la **fin de partie**.

Évaluation ●●●●

## FINALES AVEC FIGURES

Pour tous ces mats élémentaires, le Roi attaquant doit sortir de sa retraite et participer activement au combat

### POSITIONS DE LA DAME

Nombreux sont les débutants qui ne savent pas **mater** le Roi avec une Dame et un Roi uniquement. Ils essaient alors souvent d'y parvenir sans utiliser le Roi, et finissent par faire **pat**. Dans tous les cas, il faut essayer de refouler le Roi adverse sur une bande de l'échiquier. Voici deux positions de mats classiques avec Dame qui ne devrait pas nécessiter plus de dix coups, quelle que soit la position au départ.



**ROI BLANC** •  
Le Roi blanc est pris au piège : il ne peut se rendre sur aucune case sans se mettre de nouveau en échec.

### MAT AVEC LA DAME

À gauche : si la Dame s'était trouvée en d3 au lieu de a1, les Blancs, ayant le trait, auraient été **pat**. Si votre Dame ne donne pas échec, assurez-vous que le Roi adverse peut se déplacer.

**ROI BLANC** •  
N'oubliez pas qu'un Roi ne peut pas se placer sur une case contiguë à celle du Roi adverse.



### POSITIONS DE LA TOUR

On qualifie la Tour et la Dame de **pièces majeures** parce qu'elles sont les seules à pouvoir forcer le **mat** avec l'aide d'un Roi seul. Une **finale** avec Tour est presque aussi facile qu'une finale avec Dame, et se produit régulièrement. Pour obtenir le **mat**, il faut utiliser le Roi activement pour empêcher le Roi adverse de quitter la bande de l'échiquier.



**TOUR NOIRE** •  
La Tour met le Roi blanc en échec sur cette rangée dont il ne peut s'échapper.

**COUPS MINIMUM** •  
Ci-dessus : on peut obtenir ce mat en 16 coups ou moins, quelle que soit la position sur l'échiquier.



**ROI BLANC** •  
Dans cette position, le Roi blanc a seulement deux coups possibles.

**DÉPLACER LA TOUR** •  
Il est plus intéressant de déplacer la Tour en h2 que de rapprocher le Roi.

### COUPS D'ATTENTE

À gauche : parfois, on doit « perdre » un coup pour permettre au Roi de maintenir le Roi adverse sur la bande de l'échiquier. Dans cette position, 1... Rb3 ne mène nulle part car au coup suivant, les Blancs jouent 2 Rc1. Par contre, si l'on déplace la Tour vers e2, g2, ou h2, on obtient le mat. Exemple : 1... Th2 2 Ra1 Rb3 3 Rb1 Th1 mat. Une autre possibilité est de jouer : 1... Tf1+ 2 Ra2 Th1, qui est autre coup d'attente, suivi de 3 Ra3, seul coup possible, et 3... Ta1 mat.

### À VOUS DE JOUER

Vous avez les Blancs, et le trait. En combien de coups pouvez-vous forcer le **mat** ? Essayez plusieurs fois avant de lire la solution. Pouvez-vous faire aussi bien ? Pouvez-vous faire mieux ?

*acculé sur la bande : on doit utiliser le Roi comme une figure active ; la Tour met en place une sorte de cordon qui enserre le Roi progressivement ; près de la fin, un coup d'attente peut être nécessaire pour forcer le Roi à prendre l'opposition directe.*

1 Rh2 Re5 2 Rc3 Re4 3 Th5 Re3 4 Te5+ Rf4 5 Rd4 (Le Roi noir est limité à 12 cases) 5... Rf3 6 Te4 (9 cases maintenant) 6... Rg3 7 Re3 Rg2 8 Tg4+ Rh3 9 Rf3 (plus que 3 cases) 9... Rh2 10 Rf2 Rh3 11 Ta4 Rh2 12 Th4 mat.  
Remarquez que les Blancs font un coup d'attente en jouant 11 Ta4. En fait, toute autre case de la rangée, exceptée h4, aurait pu servir. Cet exemple met en évidence un ensemble de principes : le Roi adverse doit être





LEÇON

## 13

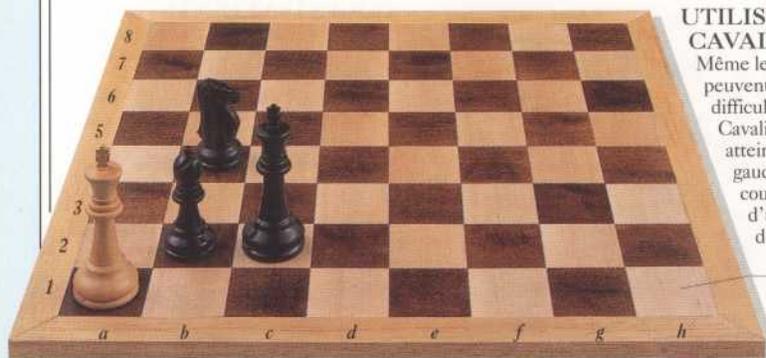
## DEUX FIGURES

Il est plus difficile de forcer le mat avec deux Fous uniquement, ou un Fou et un Cavalier, qu'avec une pièce majeure. On ne peut pas forcer le mat avec deux Cavaliers. Dans les cas où l'on n'a plus que des pièces mineures, il faut essayer d'acculer le Roi dans un angle que peut contrôler le Fou. Des deux mats, le plus facile à réaliser est le mat avec deux Fous, en un maximum de 19 coups.



• **ROI BLANC**  
Pour obtenir le mat avec deux Fous, le Roi blanc doit se trouver sur une case angulaire.

• **DEUX FOUS**  
Avec deux Fous, le camp attaquant peut obtenir le mat sur n'importe quelle case angulaire.



## UTILISER LE CAVALIER

Même les bons joueurs peuvent avoir des difficultés à mater avec un Cavalier et un Fou. Pour atteindre la position à gauche, il faut parfois 33 coups, en partant d'une position défavorable

• **COIN**  
On ne peut pas mater le Roi sur une case blanche, comme a8 ou h1.

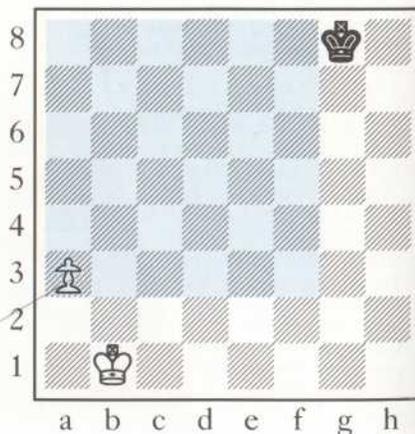
## FINALES AVEC PIONS

*Les finales avec Pions sont assez fréquentes. Un seul Pion suffit parfois pour remporter la victoire s'il parvient à sa case de promotion*

## LE CARRÉ DU PION

La surface peinte en bleu représente le carré du Pion. Si le Roi adverse peut entrer dans le carré, il peut rattraper le Pion. Plus le Pion avance, plus son carré se rétrécit. **Trait aux Noirs** : 1... Rf8 (ou f7), le Roi peut atteindre la case de promotion a8 à temps pour rattraper le Pion.

• **TRAIT AUX BLANCS**  
Si les Blancs ont le trait, alors 1 a4. Le carré prend la forme de 5 x 5 cases au lieu de 6 x 6, et le Roi noir ne peut pas y entrer.



## DEUX PIONS

Ici, les Pions blancs ne peuvent pas avancer sans se mettre en prise tant que le Roi blanc n'entre pas dans le combat. Mais ils sont hors de danger dans cette position. Si le Roi noir prend le Pion arriéré, l'autre Pion avance, et le Roi ne pourra plus entrer dans son carré et le capturer.



• **PION ARRIÉRÉ**  
Ce Pion ne risque pas d'être pris. Le Roi noir doit rester dans le carré du Pion f (f5-c5-e8-f8). Le Roi blanc n'a pas besoin d'agir rapidement.

• **PION AVANCÉ**  
Si les Noirs jouent 1...Rd6, les Blancs peuvent riposter par 2 f6. Ensuite, nous aurons 2...Re6 3 e5.

## PION SEUL

Avec le trait aux Blancs, cette position conduit à un cas de nullité. Mais retenez que si les Noirs ont le trait, ils sont alors perdus. Par conséquent, vous devez essayer dans ce genre de finale, si vous avez les Blancs, de parvenir à cette position avec le trait aux Noirs. 1 Rc6 est pat ; tout autre coup perd le Pion. Si les Noirs ont le trait, alors 1... Rb7 est l'unique possibilité, 2 Rd7 et le Pion va à Dame au prochain coup, donnant une victoire facile aux Blancs.



## POSITION DÉTERMINANTE

Cette position, et d'autres analogues se présentent fréquemment. Soyez bien sûr de savoir si le trait est avantageux ou non.

## POSITION CRITIQUE

Voici le genre de position critique qui se produit régulièrement. Si les Noirs ont le trait, ils perdent, si les Blancs ont le trait, la partie est nulle.

1 Rc5 Rc7 2 Rd5 Rd7 et le Roi noir continue à « prendre l'opposition », c'est-à-dire à se placer en face du Roi blanc. Une autre possibilité serait



## AVANCÉ DU PION

Trait aux Noirs, et après 1... Rc7  
2 Rc5 Rd7 3 Rb6 Rc8 4 Rc6 Rd8  
5 Rb7, le Pion va à Dame.

1 c5 Rc7 2 c6 Rc8 partie nulle. 3 Rb6 Rb8 4 c7+ Rc8 conduit à la position ci-dessus. Ou alors 3 Rc5 Rc7 4 Rd5 Rc8, et l'on reprend comme au début.





LEÇON

## 14

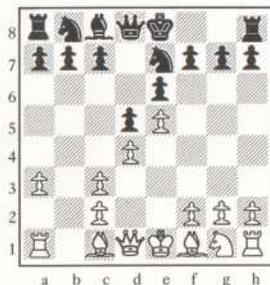
MANIEMENT  
DES PIONS2<sup>e</sup> JOUR**Définition :** Déplacer les Pions dans un but précis

LES DÉBUTANTS ONT TENDANCE à mépriser les Pions et les considèrent comme des pièces sans grand intérêt, venant uniquement freiner le développement des figures. En revanche, les joueurs accomplis leur assignent une place capitale. En effet, le gain d'un Pion peut suffire à conduire à la victoire. La disposition des Pions sur l'échiquier, structure qu'on appelle le squelette de Pions est un élément déterminant pour l'ensemble de la partie. Rappel : les Pions diffèrent des figures notamment par le fait qu'ils se dirigent exclusivement vers l'avant.

**OBJECTIF :** Connaître les bonnes, les mauvaises structures et celles qu'il faut éviter à tout prix. *Évaluation* ●●●●

## CARACTÉRISTIQUES

On parle de **Pions doublés** lorsque deux Pions de la même couleur se trouvent sur la même colonne. Cette configuration constitue souvent une petite faiblesse, mais elle peut offrir quelques compensations. Elle peut par exemple rendre une colonne adjacente accessible à une Tour, ou bien encore renforcer une case importante.



## PARTIE

À gauche : cette structure de Pions (ci-dessous) peut survenir dans une Défense Française 1 e4 e6. Les coups suivants sont 2 d4 d5 3 Cc3 Fb4 4 e5 Ce7 5 a3 Fxc3 + 6 bxc3.

**PION ISOLÉ** ●  
Les Blancs ont un Pion isolé sur la colonne a. Il ne peut donc être défendu que par des figures.

**DEUXIÈME COLONNE** ●  
Les Blancs peuvent exercer une pression sur la colonne b, avec l'aide d'une Tour en b1 par exemple.

## LE SQUELETTE DE PIONS

Avec une telle structure, les Blancs semblent envisager une attaque sur l'aile-Roi où le Cavalier adverse ne peut pas utiliser sa case naturelle de développement f6.

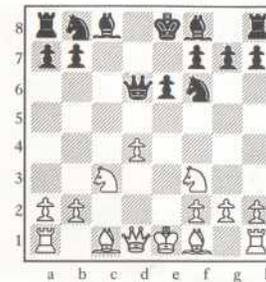
## ● PIONS DOUBLÉS

Les Blancs ont des Pions doublés sur la colonne c. Aucun ne peut être défendu par des Pions alliés.



## DUALITÉ DU PION

Lors de l'ouverture, on ne doit pas avancer les Pions sans intention bien définie. En début de partie, ils ont une fonction principalement défensive. En fin de partie leur valeur augmente, ils deviennent plus offensifs et jouent un rôle prédominant du fait de leur promotion éventuelle.



## PARTIE

Cette position apparaît parfois dans la Défense Caro-Kann : 1 e4 e6. Les coups ont peut-être été 2 c4 d5 3 exd5 cxd5 4 exd5 Dxd5 5 Cc2 Dd6 6 d4 Cf6 7 Cf3 e6.



● **PIONS NOIRS**  
Les Pions noirs ne sont pas faibles, mais ils contrôlent moins le centre que le Pion blanc.

● **PION NOIR**  
Le Pion en e6 ne peut avancer en raison de la présence du Pion en d4.

## ● PION ISOLÉ

Les Pions blancs ont isolé le Pion de la Dame c'est-à-dire le Pion de la colonne d. Il ne peut être défendu par aucun autre Pion.

## ● PION DE LA DAME ISOLÉ

La présence d'un Pion de la Dame isolé est très fréquente sur l'échiquier.

## À VOUS DE JOUER

Étudiez la structure suivante. Vous avez les Blancs. Comment allez-vous jouer ? Un indice : si le Roi noir changeait de case, vous pourriez gagner le Pion en f6.

La solution est de contrarier le mouvement des Pions noirs jusqu'à forcer le Roi à se déplacer : 1 g4 h6 2 h3 a6 3 a3 a5 4 a4 b6 5 b3. À présent, les Noirs peuvent choisir le chemin à prendre, 5... h5 6 gxh5, ou 5... Re8 6 Rxf6 Rf8 7 f5 Rg8 8 Re7 Rg7 9 h4 Rg8 10 f6 Rh7 11 Rxf7 et les Blancs pourront bientôt promouvoir le Pion f.

## PRÉCISIONS POUR LES COUPS SUIVANTS

Le Pion ne peut pas reculer. Les coups ne peuvent pas être repris ce qui n'empêche pas les novices de jouer souvent un pion sans raison, lorsqu'ils ne savent pas comment manœuvrer leurs figures. Dans cette position, les quelques coups dont disposent les Blancs leur permettent de gagner.

## UNE SOLUTION

● **PIONS BLANCS**  
Utilisez les Pions blancs pour contrarier le mouvement des Pions noirs.





LEÇON

## 14

## PION PASSÉ

Un Pion qui n'a pas de Pion ennemi devant lui sur la colonne qu'il occupe ou sur les colonnes adjacentes est appelé **Pion passé**. Seules les figures peuvent alors empêcher sa promotion. On le considère généralement comme un avantage, même s'il est isolé.

• **PION PASSÉ DES BLANCS**  
Les Blancs ont deux Pions passés, sur les cases a5 et e5.

• **PIONS PASSÉS NOIRS**  
Les Noirs ont un Pion passé en d5 et un Pion isolé en g7.

## MAT AVEC PION PASSÉ

Pour obtenir un Pion passé, les Blancs sacrifient une figure, 1 Cxd6 2 Txd6 2 Ted3 doublent les Tours, 2... Tfd8 (2... Txc6 3 Dxf8 mat) 3 Txd6 Txd6 4 Txd6 cxd6 5 c7, le Pion avance, 5... De6 (pour couvrir la case de promotion) 6 Dxd6 De8 (6... Dxd6 7 c8=D+) 7 Dd8+ Dxd8 8 cxd8=D mat.



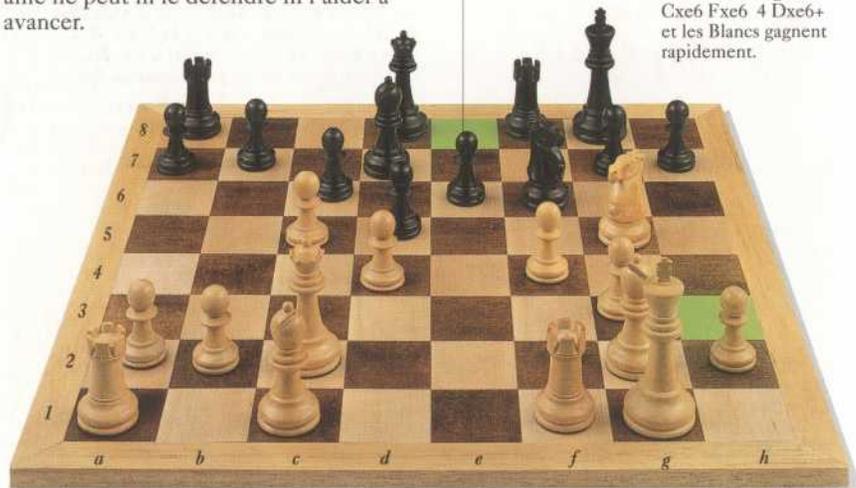
## PIONS ARRIÉRÉS

Un Pion arriéré est un Pion placé sur une colonne ouverte, mais retenu en arrière par un Pion ennemi sur une colonne adjacente. De surcroît, un Pion allié ne peut ni le défendre ni l'aider à avancer.

## FAIBLESSE DU PION

Généralement, un Pion arriéré constitue une faiblesse, surtout lorsqu'une pièce ennemie peut avancer sur sa colonne, sans crainte d'être écartée par un Pion.

• **PION ARRIÉRÉ**  
Les Noirs ont un Pion arriéré en e6. Il ne peut pas être défendu longtemps : 1 Fh3 De8 2 De2 Dg6 3 Cxe6 Fxe6 4 Dxe6+ et les Blancs gagnent rapidement.



## TROU DANS LA STRUCTURE

Si dans un camp se trouve une case pouvant être envahie par une figure adverse sans qu'aucun Pion ne puisse l'écarter, on dit que la structure comporte un trou. Votre adversaire a alors une pièce en avant-poste. Une colonne ouverte est une colonne sans aucun Pion.

• **TROU DANS LE CAMP DES NOIRS**  
Les cases d6 et g5 constituent des trous dans la structure des Pions noirs. Ils sont occupés par des avant-postes blancs.

• **TROUS BLANCS**  
Les Blancs ont un trou en e4, et un autre en g4, mais ils sont moins importants que ceux des Noirs, car ici, les Noirs sont incapables de les utiliser.



## FOU CLOUÉ

Il est impossible au Fou noir en c6 d'occuper la case d'avant-poste e4 en raison de son clouage par la Dame blanche, sur la Tour noire.

## SQUELETTE DE PIONS

Les Pions des colonnes d, e, et f empêchent les quatre figures noires de combiner une action. Les pièces blanches sont toutes bien placées.

## À VOUS DE JOUER

Étudiez cette position : elle est issue d'un championnat du monde. Les Noirs ont le trait. Vous éprouverez une grande difficulté à évaluer les coups, mais vous aurez dès à présent un avant-goût de la subtilité des parties de maître. Tout va se jouer par rapport à la structure des Pions. La plupart des joueurs seraient tentés de préférer la position des Blancs. Ils seraient de même peu nombreux à trouver le coup joué par les Noirs.

à l'aile-Dame. Les Blancs ne peuvent pas jouer 43 dxc5 parce que la Tour en d2 est sans défense. La partie est finalement remportée par les Noirs (Petrosian), mais les experts pensent malgré tout que les Blancs pouvaient obtenir la nulle en sacrifiant un Pion du centre.

42...c5, ce coup des Noirs semble donner aux Blancs un solide Pion passé après 43 d5, mais les Noirs postent leurs Cavaliers en e5 et d6. Bloquant ainsi l'avancée des Pions, ils utilisent au moment adéquat leur majorité de Pions

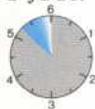




LEÇON

## 15

## LES MEILLEURS COUPS

2<sup>e</sup> JOUR

Définition : Analyser les positions courantes

SI L'ON POUVAIT TROUVER FACILEMENT le coup parfait et la tactique idéale, le jeu d'échecs aurait disparu depuis des siècles. Il est impossible de jouer constamment à la perfection, et il est même difficile de bien jouer régulièrement. Même les champions ne peuvent expliquer pourquoi.

OBJECTIF : Apprendre une approche systématique de l'analyse.  
Évaluation ●●●

## TROUVER DES COUPS

S'il existe pour un coup précis 30 possibilités, un joueur de bon niveau en étudiera deux ou trois de manières approfondies. Les jeux électroniques évaluent tous les coups possibles, et les joueurs faibles sont tout aussi peu sélectifs. Parfois, il n'existe qu'une seule issue pour échapper à l'échec. On parle alors de coups forcés. On utilise également ce terme pour désigner un coup qui apparaît comme l'unique réplique sensée. Mais on gagne parfois à réfléchir à deux fois avant d'effectuer un coup prétendument « forcé ».



## CINQ FAÇONS DE MATER

Ci-dessus : Le coup des Blancs 1Rh1 est forcé. Maintenant, les Noirs doivent éviter de faire des coups inconsidérés comme 1...Rf2 — pat. Il vaut mieux jouer 1...Dg4 2 Rh2 (forcé) Rf2 3 Rh1 (forcé), les Noirs ont alors cinq possibilités de faire mat.

## RÉPLIQUE FORCÉE

Les Blancs viennent de jouer 1 Db5+. Les Noirs pourraient jouer 1...Dc6, mais ils auraient alors deux Pions isolés après 2 Dxc6+. Aussi préfèrent-ils 1...Dxb5. Les Blancs pourraient jouer 2 Tfe1+, mais il est préférable de garder ce coup en réserve et de jouer 2 Cxb5 Te8 3. Tfe1+ Fe7 4 Cd6+ qui gagne la qualité

## CAVALIER « FORCÉ »

La réponse des Blancs est plus ou moins forcée, 2 Cxb5, même s'ils pouvaient jouer 2 Te1+.



## STRATAGÈME

Parfois, on peut élaborer un petit stratagème qui permet de transformer la situation. Dans une partie de championnat du monde entre Fischer et Spassky, les Noirs jouèrent 1...Dxd2. Après 2 Cxe7+ Rf8 3 Txd2 Rxe7 4 Txc4, les Blancs ont gagné le Pion e.



## MATÉRIEL ●

La valeur matérielle des pièces blanches s'élève à 31 points contre 30 pour les Noirs.

## ACTION RÉFLEXE

Lorsque votre Dame est capturée par la Dame adverse, vous pensez instinctivement à la reprendre. Toutefois, il peut y avoir un meilleur coup à jouer.

## PION ISOLÉ

À droite : Voici la position qui suit la combinaison. Les Blancs ont gagné un Pion et laissé les Noirs avec un Pion d isolé. A ce niveau, les Blancs ont un avantage déterminant. Plus tôt, les Noirs ont fait un sacrifice de qualité car ils avaient l'intention de gagner un Pion et d'exercer une pression. Maintenant, ils ont perdu ces deux avantages.



## MATÉRIEL ●

À présent, les Blancs ont un matériel de 18 points contre 16 points pour les Noirs.

## À VOUS DE JOUER

Trait aux Blancs. Quelle est la meilleure façon de contrer la menace qui pèse sur la Dame ? Les Blancs ont trouvé un coup qui force les Noirs à abandonner sur-le-champ. Pouvez-vous le découvrir ? Lorsque la Dame est attaquée, le joueur a tendance à retirer instinctivement sa Dame sans considérer un autre coup (voir ci-dessous). Prenez le temps de bien analyser la position. Pouvez-vous répondre à l'attaque en montant vous-même une attaque ?

avaient été forcés de déplacer leur Dame, par exemple 1 Dc3, les Noirs auraient pu gagner un Pion en jouant 1...fxc4. En effet, après 2 Dxe4 Dxe4 3 Cxe4 Fxb2, les Noirs gagnent une pièce. Après 1 Cd5 Fxd4 2 Cxe7+, le Roi noir doit aller en g7 ou h8. 3 Fxd4 fait échec et permet la capture d'un Pion, 4 Cxc6.

Après 1 Cd5, les Blancs menacent de mater par 2 Dxc7. Si les Noirs répliquent 1... Fxd4, alors 2 Cxe7+, puis 3 Fxd4, et les Blancs gagnent une figure. Vous devez donc retenir la leçon suivante : ne pas se limiter à des coups défensifs lorsqu'on subit une attaque. Si les Blancs





LEÇON

15

## SUITE DE COUPS

Vous devez toujours vous poser deux questions : quelles exigences la position fait-elle apparaître ? Quels sont les premiers coups dont il faut tenir compte ? Si vous êtes dans une phase de **combinaison**, vérifiez avant d'exécuter le coup que vous avez imaginé auparavant qu'il s'agit toujours du meilleur coup possible. Dans cette position, les Blancs ont calculé qu'ils pouvaient gagner une **figure**. Après 1 Cg3 Dxf4, ils continuèrent par 2 Cxe4 et gagnèrent en 16 coups.

## COUP DU ROI •

Les Noirs jouent 1... Rf5. Si vous devinez leur intention, vous jouerez alors 2 Tc5+ et obtiendrez une victoire facile.



## ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE

Dans une situation purement tactique, pensez aux coups qui constituent des menaces pour vous ou pour votre adversaire. Trait aux Blancs. La Dame noire attaque la Tour et le Cavalier en f6. Les Blancs ne peuvent pas déplacer l'un pour défendre l'autre, ni les protéger tous deux avec l'aide d'une troisième **figure**. Toutefois, la Dame noire n'étant pas défendue, le Cavalier blanc peut donner l'échec en se déplaçant, et ouvrir la **diagonale** entre les Dames. Les Blancs peuvent y parvenir de deux façons d'inégales valeurs : 1 Cd5+ est d'inégale valeur, étant donné que les Blancs, après 1... exd5, gagnent en jouant 2 Dxb2.



## CASE DANGEREUSE •

Il faut éviter que le Cavalier ne joue en g8, car la réponse serait 1... Txcg8, qui clouerait la Dame blanche et rendrait ainsi 2 Dxb2 impossible.



## CAVALIER BLANC •

Après 1 Cg3 Dxf4, les Blancs pouvaient trouver 2 Ch5+, et prenant en fourchette le Roi noir et la Dame, ils gagnaient sur-le-champ.

## RÉPLIQUE INATTENDUE

Même si le dernier coup de votre adversaire vous semble anodin, vous devez essayer de découvrir le plan qu'il dissimule. Vous avez les Blancs. La victoire vous paraît proche après 1... Ta8 2 c7 Rd7 3 Rg6 Tc8 4 Rxcg7. Les Noirs jouent 1... Rf5, un coup inutile en apparence, et qui facilite la **promotion** de votre Pion. Mais en fait, 2 c7 Th6+ et 3 gxh6 (**forcé**) g6 fait mat !



## LIGNES DE JEU

Avant de vous lancer dans une analyse en profondeur, essayez de trouver rapidement les quelques coups qui méritent d'être étudiés. Repérez tout **échec** que vous ou votre adversaire pourriez donner, et essayez de découvrir s'ils ne comportent pas quelque menace insoupçonnée. Approfondissez le coup candidat qui vous semble le meilleur. Quelques coups plus tard, examinez à nouveau la position sur l'échiquier. Essayez, de la même façon, de trouver quel serait le meilleur coup suivant, et ainsi de suite. Même si vous pensez avoir effectué le meilleur choix, n'hésitez jamais à vérifier brièvement, de façon à voir si votre analyse se confirme.



## MENACE DE LA TOUR •

Les Noirs gagnent deux Cavaliers pour une Tour en jouant Txd2, après 2 T(ou D)xd2 Dxb3. 2 Cxd2, les Blancs perdent la Tour en a2 par 2... Dxa2.

## • MENACE DU FOU

La menace des Noirs est exercée par Fd3. Un mouvement de la Dame ou de la Tour en f1 serait une façon d'éviter la perte la qualité.

## COUPS CANDIDATS

Voici les coups plausibles : 1 Cc1, 1 Tfa1, 1 Td1 et 1 Dd1. En fait, 1 Cc1 permet toujours 1... Fd3 (2 Cxd3 Dxa2), et 1 Td1 paraît suspect (voir ci-dessous). Les deux autres alternatives semblent fonctionner. Toujours dans l'idée d'approfondir l'étude de votre position, essayez de trouver d'autres coups candidats.



## • COUP POSSIBLE

1 Tfd1 est douteux après 1... Txd2 2 Taxd2 Dxb3 3 Td7, bien que le contrôle de la colonne d puisse être probablement une compensation suffisante.

## COUP DE MAÎTRE

Imaginons que vous avez le trait avec les Blancs. Faites alors une liste des différents coups possibles. Votre Tour en f3 est attaquée, et les Noirs exercent par ailleurs une lourde menace avec Te4+. Vous pouvez choisir 1 Tbx7 ou 1 Tfx7, mais ce ne sont pas les meilleures solutions. En effet, si 1 Tbx7 Te4+ 2 T3f4+ Df2+ (la Tour en f4 est **clouée**), 3 Rg5 Dg3+ 4 Tg4 Dc3+ 5 Tff4, et les Blancs devraient gagner. Après 1 Dg7+, les Noirs sont perdus. Le mat est obtenu avec 1... Rxcg7 2 Tfx7+ Rg8 3 Tg7+ Rh8 4 Th7+ Rg8 5 Tbg7 mat.



## UN COUP FAIBLE •

1 Tfx7 Te4+ 2 Tf4 Df2+ 3 Rg4 Dg2+ échec perpétuel qui ne mène qu'à la nulle.

# APRÈS LE WEEK-END

*Avancer à grands pas*

À PRÉSENT, C'EST À VOUS DE DÉCIDER jusqu'à quel point vous souhaitez perfectionner votre jeu. Peut-être désirez-vous simplement jouer en amateur. Quelques parties occasionnelles disputées entre amis suffiront à renforcer les connaissances acquises au cours du week-end. En revanche, si votre perspective est d'atteindre un niveau supérieur, vous devrez étudier les parties que vous avez jouées, et donc noter au fur et à mesure tous les coups effectués. Vous tirerez également profit de l'étude des parties de maîtres dans les livres et revues d'échecs.

## LES ÉCHECS DANS LE MONDE

Les échecs sont un véritable passeport international. Partout où vous irez, vous rencontrerez des personnes enchantées de partager une partie, même si vous ne parlez pas la même langue. Vous pouvez jouer sur les supports les plus divers, de l'échiquier géant à l'échiquier flottant sur les eaux d'une piscine !

## Littérature échiquéenne

Si vous devenez assidu, vous souhaiterez en savoir plus sur les complexités du jeu. Les livres anciens peuvent sembler incompréhensibles car ils n'utilisent pas le procédé de notation classique. Avant qu'il n'y ait un système codifié, les coups étaient décrits. Ainsi pour noter les coups 114 C5, dans un livre écrit en 1614, on peut lire : "Le Roi Blanc à son premier coup joue son propre Pion à la quatrième case devant lui et le Roi Noir à son premier coup joue son Pion de la même manière."

## Notation descriptive

Au fil des ans, on vint à établir des systèmes de notation abrégée. Ainsi, on mit en place au cours du XIX<sup>e</sup> siècle un procédé avec les initiales pour base. Chaque pièce était désignée par son initiale suivie de la notation de la case d'arrivée. Les déplacements étaient codés de la façon suivante : P-R4 P-R4, ce qui signifiait : le Pion blanc va à la quatrième case sur la colonne du Roi, et de même pour le Pion noir. Ce système présente l'inconvénient de donner à chaque case deux noms différents, selon que l'on observe le déplacement du côté des Blancs ou des Noirs. Il est donc difficile de distinguer deux pièces de même nature se rendant sur une même case.

## Entrez dans le jeu

Les progrès que vous pouvez réaliser dépendent en partie de la diversité et de la qualité des joueurs que vous rencontrerez. Les joueurs doués d'une grande imagination peuvent inventer des attaques ahurissantes, alors que d'autres joueront avec une extrême précision. Peu à peu, vous verrez votre jeu exprimer votre personnalité de façon surprenante. Tout bon joueur commence par perdre des centaines de parties. Aussi, n'hésitez pas à tenter votre chance, car vous ne progresserez que grâce à votre expérience.



## QUELQUES PARTIES CÉLÈBRES

*Parties agréables et instructives*

MAINTENANT QUE VOUS MAÎTRISEZ les techniques et les règles du jeu, vous ferez des progrès en étudiant avant tout les parties des maîtres. Elles sont reproduites dans les chroniques d'échecs des journaux et dans les livres. Par convention, on cite les joueurs qui s'affrontent en traçant un tiret entre les deux noms, dans le sens Blancs-Noirs. Pour commencer, vous aurez besoin d'explications. Aussi, choisissez des parties annotées qui proposent un commentaire des coups difficiles. De même, vous aurez moins de difficulté si des diagrammes ont été reproduits. Les parties que nous vous présentons ici

sont plus courtes que la moyenne, mais elles sont très attrayantes et idéales pour l'entraînement.

Elles proviennent toutes de rencontres amicales, excepté la première, issue d'un tournoi de maîtres de 1950. Quand vous pourrez rejouer une partie en reproduisant des coups sans faire d'erreur, alors concentrez votre attention sur les idées du joueur. Essayez de cacher les coups suivants pour les découvrir par vous-même.

### APPRENDRE CHEZ LES MAÎTRES

Au commencement, vous commetrez sans doute quelques erreurs en jouant les coups à partir d'une notation imprimée. Munissez-vous d'un échiquier sur lequel sont imprimés les lettres et les chiffres. Vous parviendrez à la bonne position avec plus de facilité. Jouez plusieurs fois les parties suivantes. Plus vous les étudierez, et plus l'enseignement que vous en retirerez sera profitable.



### KERES-ARLAMOWSKI



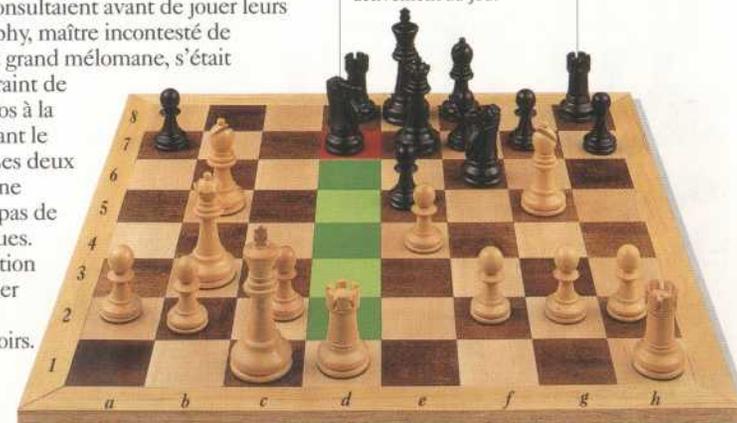
1 e4 c6 2 Cc3 d5 3 Cf3 dxe4  
4 Cxe4 Cf6 5 De2 Cbd7  
6 Cd6+ mat. Les Noirs n'ont  
vu qu'un échange de  
Cavalier. Il leur a échappé  
que le Pion e resterait cloué  
pour protéger le Roi si le  
Cavalier en e4 se  
déplaçait. Le Cd7 a  
bloqué également toute  
fuite du Roi.

### UNE NUIT À L'OPÉRA

En 1858, Morphy joua contre le Duc de Brunswick et le Comte Isouard à Paris. Ce fut la partie sans doute la plus brillante de toute la littérature échiquéenne. Elle se déroula dans des conditions particulières, lors d'une représentation du « Barbier de Séville » à l'Opéra Garnier. Le Duc et le Comte se consultaient avant de jouer leurs coups. Morphy, maître incontesté de l'époque, et grand mélomane, s'était trouvé contraint de tourner le dos à la scène pendant le spectacle. Les deux aristocrates ne commentèrent pas de grosses bêtises. Voici la position de l'échiquier après le 12<sup>e</sup> coup des Noirs.

• **CAVALIER NOIR**  
Morphy sacrifie une Tour pour prendre ce Cavalier noir, et permet ainsi à la dernière figure de rentrer en jeu. Malgré une Tour en moins, toutes les figures participent activement au jeu.

• **TOUR**  
La Tour noire et le Fou du Roi n'ont jamais participé au combat.



### MORPHY-DUC DE BRUNSWICK ET COMTE ISOUARD

1 e4 e5 2 Cf3 d6 est ce qu'on appelle la Défense Philidor. 3 d4 Fg4 n'est pas parfait, mais ce n'est pas une erreur. 4 dxe5 Fxf3 5 Dxf3 dxe5 6 Fe4 Cf6. Les Noirs ont pensé qu'ils pourraient reprendre leur Pion. 7 Db3 attaque les Pions b7 et f7, 7... De7 8 Cc3 développe le Cavalier, plutôt que de gagner un Pion. 8... c6 9 Fg5 b5 10 Cxb5 cxb5 11 Fxb5+ Cbd7 12 0-0-0. Les figures de Morphy sont beaucoup plus actives que celles de ses adversaires. 12... Td8 13 Txd7 Txd7 14 T d1c6

tente par là de déclouer le Cavalier, mais à cet endroit, la partie est perdue. 15 Fxd7+. Un joueur ordinaire aurait continué ainsi : 15 Dxe6+ fxe6 16 Fxf6 gxf6 17 Fxd7+ avec un gain laborieux. Mais Morphy fait preuve de génie en jouant un coup qui permet de reprendre le Pion avec le Cavalier. 15... Cxd7 16 Db8+. Le sacrifice de la Dame est évident après coup. Il échapperait en fait à un grand nombre de joueurs. 16... Cxb8 17 Td8+ mat.



## COUPS INCISIFS

Voici l'extrait d'une partie disputée à Londres en 1853. L'échiquier montre la position du jeu après le 14<sup>e</sup> coup des Blancs. À cet égard, nous vous rappelons une petite astuce : si une de vos figures est attaquée, vous pouvez quelquefois, au lieu de déplacer votre figure, attaquer une pièce ennemie en retour, comme le font les Blancs au sixième coup de cette partie.



### SCHULDER-BODEN

1 e4 e5 2 Cf3 d6, la Défense Philidor, 3 e3 f5 4 Fc4 Cf6 5 d4 fxe4 6 dxe5 exf3 7 exf6 Dxf6 8 gxf3, les Pions blancs sur l'aile du Roi sont maintenant affaiblis, isolés et doublés. 8...Cc6 9 f4 pour empêcher

9...Ce5 d'attaquer le Fou et le Pion en f3. 9...Fd7 10 Fe3 0-0-0 11 Cd2 Te8 12 Df3 Ff5 13 0-0-0 d5 — un coup incisif ! 14 Fxd5 Dxc3+ 15 bxc3 Fa3+ mat ; on appelle ce schéma de mat le Mat Boden.

• **FOU**  
Le Fou noir, placé en f5 est très puissant ; il exerce une pression sur la diagonale b1-h7 et ne permet plus aucun mouvement au Roi blanc.

### 18<sup>e</sup> COUP

Pour répondre au 18<sup>e</sup> coup des Blancs, le Fou noir capture la Tour.



## « L'IMMORTELE »

« L'Immortelle » opposa Anderssen et Kieseritzky à Londres, en 1851. Voici la position au moment crucial de la partie. Si les Noirs avaient joué 18...Fxd6 au 18<sup>e</sup> coup au lieu de 18...Fxf7, alors 19 Cxd6+ Rd8 20 Cxf7+ Re8 21 Cd6+ Rd8 22 Df8 mat. 18... Dxa1+ 19 Re2 Db2 serait une meilleure idée.

### ANDERSSSEN-KIESERITZKY

1e4 e5 2f4 exf4. Le gambit du Roi est accepté. 3 Fc4 Dh4+ 4 Rf1 b5. Les Noirs espéraient détourner le Fou de f7, et pouvoir jouer le Pion en c6. 5 Fxb5 Cf6 6 Cf3 Dh6. Habituellement, on joue à cet endroit 6... Dh5, mais Kieseritzky voulait garder la case vide pour son Cavalier. 7 d3 Ch5 8 Ch4. La menace de 8... Cg3+, venant prendre le Roi et la Tour en fourchette était évidente. C'est pourquoi il fallait peut-être mieux développer les figures. 8... Dg5 attaque

en même temps deux pièces non défendues. 9 Cf5 c6 10 g4 Cf6 11 Tg1 cxb5 12 h4 Dg6 13 h5 Dg5 14 Df3 menace par 15 Fxf4 de gagner la Dame. La réponse des Noirs est la seule façon d'éviter la perte d'une figure. 14... Cg8 15 Fxf4 Df6 16 Cc3 Fe5 16... De6 est meilleur. 17 Cd5 Dxb2 18 Fd6 — un coup brillant. 18... Fxf7 19 e5 Dxa1+ 20 Re2 les Noirs abandonnent, parce que si 20... Ca6, alors 21 Cxg7+ Rd8 22 Dxf7 Ch6 23 Ce6+ dxe6 24 De7+ Re8 25 Dc7 mat.



## LA "TOUJOURS JEUNE"

Anderssen disputa la partie suivante contre Dufresne en 1852, à Berlin. Après Morphy, Anderssen fut à son tour le deuxième meilleur joueur du monde. Au 19<sup>e</sup> coup, Tad1, les Blancs espèrent tirer un avantage de la colonne ouverte (voici la position à droite). Un grand maître contemporain, Fine, dit de cette partie qu'elle inventa probablement le concept le plus élaboré des échecs pour l'époque.



### DAME NOIRE

La Dame menace de mater immédiatement après la prise du Cavalier en f3. Tous les coups des Blancs doivent donner échec.

### ANDERSSSEN-DUFRESNE

1 e4 e5 2 Cf3 Cc6 3 Fc4 Fe5 4 b4 le Gambit Evans. 4... Fxb4 5 c3 Fa5 6 d4 exd4 le Pion c des Blancs est cloué. 7 0-0 d3. Normalement, on jouerait ici 7...d6 8 exd4 ou 7...dxc3 et les Blancs reprendraient avec le Cavalier en b1 ; mais Dufresne voulut rendre Ce3 difficile aux Blancs. 8 Db3 Df6 9 e5 Dg6. Si les Noirs jouaient 9...Cxe5 10 Te1 d6 11 Db5+ leur coûterait une figure. 10 Te1 Cge7 11 Fa3 b5 qui sacrifie un Pion

pour rendre les figures plus actives et restreindre les mouvements de la Dame blanche. 12 Dxb5 Tb8 13 Da4 Fb6. Si les Noirs jouaient 13...0-0, alors 14 Fxe7 et le Cavalier en c6 serait surchargé. Aucune reprise ne serait possible en e7, le Fou en a5 perd sa défense. 14 Cbd2 Fb7 15 Ce4 Df5 16 Fxd3 Dh5 17 Cf6+. Le Cavalier en e7 est cloué après la reprise du Pion, 18 exf6. 17...gxf6 18 exf6 Tg8 19 Tad1.

## POSITION DE MAT

Lorsque Anderssen effectua son 19<sup>e</sup> coup, il dut prévoir tout le déroulement de la partie avec précision et calculer toutes les variantes possibles. A chaque coup, les Noirs étaient prêts à jouer Dxc3 mat. Il n'y avait donc plus d'échappatoire, chaque coup devait donner échec.



### LES COUPS DE MAT D'ANDERSSSEN

#### QUATRE FOUS

Les Fous noirs ont une position idéale pour attaquer, mais il est trop tard. Les Fous blancs, soutenus par un modeste Pion, font échec et mat.

19... Dxf3. A présent, les Noirs menacent de mater immédiatement avec la Dame, en capturant le Pion g cloué. 20 Txe7+ Cxe7. Si les Noirs jouent 20... Rf8, alors 21 Te3+ échec à la découverte gagne la Dame. Si 20... Rd8, alors 21 Txd7+ Re8

22 Td8+ Cxd8 23 Dd7+ Rxd7 24 Ff5+ Re8 25 Fd7 mat. 21 Dxd7+ Rxd7 22 Ff5+. Échec double très puissant. Les Noirs jouent 22... Re8 étant donné que 22... Rc6 23 Fd7 mat. 23 Fd7+ Rf8 24 Fxc7+ mat.



# AUTOUR DES ÉCHECS

Puisque vous arrivez à la fin du livre, voici par où commencer !

LES ACTIVITÉS LIÉES AUX ÉCHECS se pratiquent en famille, dans les cafés ou dans des clubs. Vous pouvez vous renseigner auprès de votre bibliothèque municipale, dans la presse locale, ou au syndicat d'initiative de votre ville. Vous pouvez également contacter la fédération nationale d'échecs qui vous donnera des informations précises sur les clubs d'échecs. La littérature échiquéenne est très vaste. Des ouvrages complets, mais aussi de nombreuses publications périodiques de qualité sont disponibles. Vous pouvez même consulter les magazines rédigés en langue étrangère : la notation classique est internationale. Ainsi, les échecs peuvent même faciliter l'apprentissage d'une langue étrangère.

## LES ÉCHECS PAR CORRESPONDANCE

De nombreux joueurs (personnes invalides, habitants de régions isolées, personnes disposant de peu de temps libre, ou travaillant à des heures inhabituelles) ont la possibilité de jouer par correspondance. Les joueurs choisissent leurs coups et les envoient par la poste, par télex, fax, ou par téléphone. Le niveau de jeu peut être élevé car les joueurs étudient souvent leurs coups sur un échiquier ou les testent sur ordinateur, ce qui évite les maladroites majeures.



- **NOTATION**  
Il faut retourner la feuille de partie pour voir apparaître l'adresse de chaque joueur dans la fenêtre de l'enveloppe.
- **FEUILLES DE NOTATION**  
Voici le type de feuillet utilisé pour inscrire les coups d'une partie.



Juniors jouant sur le toit d'un autocar

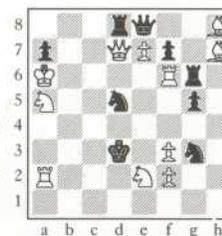
## COMPÉTITIONS

Si vous êtes passionné, vous pourrez mettre votre jeu à l'épreuve en participant à un match ou à un tournoi. Il existe différents niveaux de jeu qui vous permettront de tester votre maîtrise. Vous avez la possibilité de vous inscrire dans un cercle d'échecs et de participer à des compétitions locales. Des tournois et des matches sont organisés régulièrement à travers le monde entier. Ils regroupent des centaines de compétiteurs en catégories différentes selon leur niveau.

## PROBLÈMES

On appelle **problème** une position composée, et généralement assortie d'une condition telle que les Blancs jouent et font mat en deux coups ». Il apparaît souvent clairement que la victoire ira aux Blancs. La difficulté réside dans la réalisation du nombre de coups spécifié. La résolution de problèmes ne fait pas appel aux critères habituels du jeu d'échecs : les positions présentées sont invraisemblables dans une partie classique. C'est pourquoi cette pratique ne permet pas d'améliorer la qualité de jeu. Elle offre tout de même une occasion de s'entraîner.

**PROBLÈME**  
Ce problème a été imaginé par John Rice. Il fut publié pour la première fois en 1982, dans « The Problemist », magazine spécialisé dans ce domaine. Les Blancs ont le trait et doivent faire mat en deux coups. Le coup-clé est 1 Tb6. On trouve un plaisir tout particulier à résoudre les problèmes. Ce plaisir réside pour une grande part dans la compréhension du rôle joué par chaque pièce au sein de la composition, et dans l'élimination des fausses solutions. Les problèmes constituent un domaine parfaitement autonome dans le monde des échecs. De nombreux joueurs ont succombé au plaisir qu'ils procurent. Ils ont renoncé aux parties classiques et s'y adonnent exclusivement.



## COLLECTIONS

En outre, il existe de nombreuses activités annexes nées de la passion pour les échecs. Elles s'organisent la plupart du temps en associations. Citons par exemple les collectionneurs de timbres, de livres ou de séries de pièces.



- **CARTES POSTALES**  
Cartes postales et enveloppe "premiers jours" représentant des aspects du jeu d'échecs.

• **TIMBRES**  
Près de 300 timbres ont été émis, ayant le jeu d'échecs pour thème.



## ÉTUDES

Certains joueurs se consacrent aux études. Il s'agit, comme dans les **problèmes**, de positions composées. Elles explorent généralement les coups des **finales**. L'objectif à atteindre n'est pas d'obtenir le mat en un nombre précis de coups, mais de parvenir à une victoire ou à une partie nulle lorsque la position semble conduire respectivement à une partie nulle ou à une défaite. Les positions présentées ne correspondent pas à des positions rencontrées dans l'expérience du joueur, mais elles conservent tout de même l'esprit de la partie. Elles constituent par ailleurs un excellent moyen de perfectionnement. L'étude suivante a été élaborée par Emanuel Lasker en 1890.



## ÉTUDIER L'ÉCHIQUIER

Les Blancs peuvent obtenir facilement une partie nulle. Mais comment faire pour gagner ?  
1Rb7 Tb2+ 2 Ra7 Tc2 3 Th5+ Ra4 4 Rb7 Tb2+ 5 Ra6 Tc2 6 Th4+ Ra3 7 Rb6 Tb2+ 8 Ra5 Tc2 9 Th3+ Ra2. C'est le 10<sup>e</sup> coup qui provoque la surprise 10 Txb2 Txb2 11 c8=D, avec une victoire incontestable.

## COLLECTION DE SÉRIES

Quelques séries décoratives ont marqué l'histoire des échecs. Certaines, destinées au jeu, sont agréables à manier. Toutes, par leur beauté et leur diversité, sont un plaisir pour les yeux.



Cavalier arabe

Roi français

Fou tyrolien

Tour allemande

# GLOSSAIRE

Les mots en *italique* sont définis dans ce glossaire.

## A

- **Abandonner** Demander l'arrêt de la partie.
- **Adouber** Si un joueur a le *trait* et qu'il veut rectifier la position d'une ou plusieurs pièces sur leurs cases, il doit auparavant utiliser l'expression « j'adoube ».
- **Aile-Dame** Côté gauche de l'échiquier considéré du point de vue des Blancs. Il s'agit des colonnes a, b, et c, et parfois même la colonne d.
- **Aile-Roi** Côté droit de l'échiquier considéré du point de vue des Blancs. Il s'agit des colonnes f, g, et h, et parfois même la colonne e.
- **Avant-poste** Il s'agit d'une case située dans le camp ennemi offrant une position avantageuse. Elle peut être occupée par une *figure* mais ne peut être attaquée par un Pion.

## B

- **Bande** Ensemble des cases qui constituent chaque bord de l'échiquier. L'échiquier se compose de quatre bandes.

## C

- **Clouage** Le fait de paralyser une pièce en l'attaquant de sorte qu'elle ne puisse se déplacer sans mettre le Roi en *échec*, ou bien encore sans mettre *en prise* une autre pièce plus puissante.
- **Code** Transcription des coups d'une partie. Elle se fait communément sur une feuille de notation.
- **Colonne** Ligne qui traverse l'échiquier verticalement, désignée par une lettre allant de a à h.
- **Colonne ouverte** *Colonne* sur laquelle ne se trouve aucun Pion.
- **Colonne semi-ouverte** *Colonne* sur laquelle un seul des joueurs possède un ou plusieurs Pions.



Le Pion promu est entouré d'une ficelle pour remplacer une figure.

- **Combinaison** Ensemble d'éléments tactiques réunis dans l'élaboration d'un plan comprenant généralement un *sacrifice*.
- **Coup forcé** Coup que le joueur est obligé de faire parce qu'il n'a pas d'autres choix.

## D

- **Damer** Mener un Pion blanc jusqu'à la huitième *rangée*, ou un Pion noir jusqu'à la première *rangée*. Voir *Promotion*.
- **Diagonale** Ligne oblique composée de cases qui se touchent par les angles.
- **Diagramme** Représentation conventionnelle de l'échiquier et des pièces. On utilise les diagrammes dans la littérature échiquéenne.
- **Double attaque** Attaque simultanée de deux cibles différentes.

## E

- **Échange** Le fait de prendre à son adversaire une pièce d'une valeur égale à celle qu'il vous prend.
- **Échec** Mettre le Roi en échec signifie attaquer le Roi.
- **Échec et mat** Situation où le Roi est mis en échec et où il ne peut y échapper.
- **Échec perpétuel** Suite interminable d'échecs. L'échec perpétuel aboutit souvent à une partie nulle lorsque la même position se répète trois fois de suite. On le recherche parfois pour éviter une défaite.
- **Enfilade** Attaque menée par la Tour, le Fou ou la Dame sur une *figure* ennemie de valeur inférieure. Celle-ci, contrainte de se déplacer, expose ainsi à la capture une autre pièce placée sur la même ligne.
- **En prise** Une pièce est dite en prise lorsqu'elle peut être prise par l'adversaire au coup suivant.
- **Étude** Position composée qui observe les règles du jeu d'échecs.

## F

- **Figure** Se dit de toutes les pièces qui ne sont pas des Pions : le Roi, la Dame, le Fou, le Cavalier et la Tour.
- **Fin de partie** Phase finale du jeu caractérisée par la présence d'un petit nombre de pièces sur l'échiquier.
- **Finale** Synonyme de fin de partie. On parle souvent d'*étude* de finale.
- **Fourchette** Le fait pour un Pion ou un Cavalier d'attaquer deux pièces à la fois.

## G

- **Gambit** Sacrifice volontaire d'un pion au début d'une partie afin d'acquérir un avantage quelconque.

## M

- **Mat** Abréviation de *Échec et mat*
- **Mat des sots** Le schéma de mat le plus

court. Il se produit rarement car le second coup des Blancs est tout à fait inconsideré : 1 f4 e6 2 g4 Dh4+ *mat*.

- **Mat du berger** *Mat* obtenu en quatre coups, au début d'une partie. Il se produit fréquemment chez les débutants, 1e4 e5 2 Fc4 Fc4 3 Dh5 Cc6 4 Dxf7+ *mat*. Le troisième coup des Noirs est particulièrement mauvais. Ils auraient dû jouer 3... De7, qui permettait de défendre le Pion et empêchait le *mat*.
- **Mat du couloir** *Mat* réalisé sur la *bande* de l'échiquier du camp adverse.
- **Mat étouffé** *Mat* dans lequel le Roi est bloqué par ses propres pièces.
- **Matériel** Chaque joueur dispose du même matériel constitué par les *figures* et les pions de l'échiquier, excepté le Roi.
- **Milieu de partie** Phase du jeu située entre l'ouverture et la fin de partie.

## N

- **Notation** Système codé d'écriture des coups d'une partie.

## O

- **Ouverture** Première phase du jeu au cours de laquelle on exécute des coups bien connus à partir de parties déjà disputées.

## P

- **Pat** Situation particulière où le Roi n'est pas en échec, mais où il ne peut plus effectuer aucun mouvement. C'est un cas de nullité de partie.
- **Pièce majeure** Les Tours et les Dames sont des pièces majeures.
- **Pièce mineure** Les Fous et les Cavaliers sont des pièces mineures.
- **Pion arriéré** Pion dépourvu de toute protection d'un Pion allié qui se trouverait derrière lui ou à son niveau sur une *colonne* adjacente.
- **Pion isolé** Pion sans aucun Pion allié sur l'une ou l'autre des *colonnes* adjacentes.
- **Pion passé** Pion dont la course à Dame, c'est-à-dire la promotion, ne peut plus être arrêtée par des Pions adverses. Le Pion passé n'a plus devant lui de Pion ennemi sur la colonne qu'il occupe, ni sur une colonne adjacente.
- **Pions doublés** Pions de même couleur placés sur la même *colonne*. Ils constituent généralement une faiblesse.
- **Pions liés** Pions placés sur des *colonnes* adjacentes et capables de se soutenir mutuellement.
- **Prise en passant** Forme particulière de capture qui autorise à prendre un Pion adverse lorsque celui-ci effectue un double pas initial.
- **Problème** Position composée destinée à être résolue. Le problème n'applique pas les règles conventionnelles des échecs.

## R

- **Rangée** Ligne qui traverse l'échiquier horizontalement, désignée par un chiffre allant de 1 à 8.
- **Roque** Mouvement particulier qui consiste à déplacer en un seul coup deux *figures* du même camp, le Roi et la Tour. On distingue le petit roque du grand roque.

## S

- **Sacrifice** Le fait d'accepter de perdre du *matériel*, parfois momentanément, dans le but de faire ou de parer une attaque.
- **Septième rangée** La septième rangée est celle occupée par les Pions ennemis dans la disposition initiale.
- **Sous-promotion** Promotion d'un Pion en Tour, Cavalier ou Fou.
- **Surcharge** On parle de surcharge lorsque l'on donne à une *figure* de trop nombreuses tâches à accomplir simultanément.
- **Surprotection** Défense volontaire d'un point déterminant, sur lequel on concentre une force plus importante que nécessaire.

## T

- **Tours doublées** Deux Tours de la même couleur qui se soutiennent mutuellement sur la même *rangée* ou la même *colonne*. Elles représentent généralement un point fort.
- **Trait** Initiative d'un coup. Au premier coup, ce sont, selon l'usage, les Blancs qui ont le trait.
- **Trou** Case qui peut être occupée par une *figure* adverse sans pouvoir être défendue par un Pion. La brèche, que l'on appelle également trou, constitue souvent une faiblesse.



On utilise souvent une Tour inversée pour marquer la promotion d'un Pion.

ADRESSE UTILE

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS  
3, place Jean-Jaurès  
BP 2022  
34024 Montpellier Cedex 1  
Tél. : 67 60 02 20 - Fax : 67 60 02 25

TITRES DISPONIBLES DANS CETTE COLLECTION

- Le Bridge en un Week-End
- L'Équitation en un Week-End
- L'Escalade en un Week-End
- Le Golf en un Week-End
- Le Massage en un Week-End
- La Plongée sous-marine en un Week-End
- Le Ski en un Week-End
- Le Tennis en un Week-End
- Le Vélo Tout Terrain en un Week-End
- La Voile en un Week-End
- Le Yoga en un Week-End



KEN WHYLD

LES

# ÉCHECS

EN UN

# WEEK-END



La série *En un Week-End* est fondée sur un concept unique et conçue pour les gens très occupés.

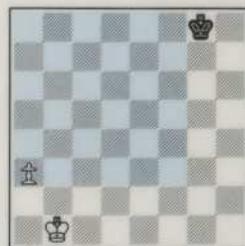
À l'aide d'un spécialiste, vous pouvez apprendre les bases essentielles d'un loisir ou d'un sport en peu de temps.

Prenez vos premières leçons d'échecs grâce aux nombreuses illustrations et aux techniques décrites heure par heure dans ce guide.



### Perspective remarquable

Un échiquier modèle de 64 cases, présenté en trois dimensions, vous montre le sens des déplacements et les prises opérées au cours d'une partie, avec clarté et simplicité, grâce au coloriage des cases.



### Auto-évaluation

Des sections spécifiques figurent après chaque leçon pour vous permettre d'observer les progrès réalisés et de comprendre toute la complexité du jeu.



### Enseignement du maître

Ce cours a été élaboré par un spécialiste des échecs. Il propose une progression par étapes, et, définissant des objectifs précis, vous guide dans l'apprentissage des règles et des stratagèmes de ce jeu prodigieux.

ISBN 2-9106-3543-0



9 782910 635435

EDITIONS

LES ÉCHECS EN UN WEEK-END

KEN WHYLD

LES

# ÉCHECS

EN UN

# WEEK-END



### DIFFICILE

...tent leur avantage  
...sacrifiant leur Dame sur  
... Puis ils déplacent le  
...ent le Roi en échec.

### • DAME BLANCHE

La Dame blanche prend le  
Pion noir en d5, puis est  
prise à son tour par le Pion  
en e6.

EDITIONS