



Alain Benlolo - entraîneur de la Fédération Française des Echecs - a enseigné les échecs durant de nombreuses années (de 1987 à 2013).
Une première édition de cet ouvrage est paru en 2012.
Les échecs n'ont pas paru si faciles à nombre de lecteurs !
C'est pourquoi cette nouvelle édition a été enrichie en commentaires.

le pion passé
éditions

Débutants

Confirmés

Experts



19,00 €

LES ECHECS FACILES

A. Benlolo

le pion passé
éditions

Alain Benlolo

LES ECHECS FACILES

30 leçons pour bien débuter
3e édition

le pion passé
éditions

Le pion passé éditions®
5, rue Vernier, 06000 Nice (France)

www.lepionpasse.com

Nouvelle édition revue, corrigée et enrichie.

Tous droits réservés pour tous pays.
© Alain Benlolo, 1995, 2012, 2014, 2016
Dépôt légal de la présente édition : 4^e trimestre 2014
ISBN : 978-2-9549643-2-4

LES ECHECS FACILES

*30 leçons pour bien débuter
3^e édition*

Alain BENLOLO

le pion passé éditions 

Sommaire

Leçon 1	Déplacement des pièces	9
Leçon 2	Roque, prise en passant, promotion....	25
Leçon 3	Mat du couloir, à l'étouffé, en escalier.	32
Leçon 4	Coup du berger et mat de Legal	39
Leçon 5	Clouage	46
Leçon 6	Fourchette	48
Leçon 7	Découverte	50
Leçon 8	Comment se développe une partie.....	52
Leçon 9	Mats en 1 et 2 coups.....	60
Leçon 10	Attaque sur le roque	63
Leçon 11	La nulle pour sauver la partie : pat et échec perpétuel.....	65
Leçon 12	Aller à Dame.....	67
Leçon 13	Partie test : Kérès-Friedrich	68
	Petites combinaisons pour les cracks	70
Leçon 14	La défense Damiano	72
Leçon 15	La partie italienne.....	74
Leçon 16	La défense des 2 Cavaliers et le gambit Evans	77
Leçon 17	La défense sicilienne, variante du dragon	81
Leçon 18	Le gambit de la Dame	86
Leçon 19	Quelques paradoxes dans les ouvertures.	90
Leçon 20	Partie test : Kérès-Pomar	94
Leçon 21	Différents thèmes tactiques	97
Leçon 22	Mats classiques	101
Leçon 23	Exercices sur des positions tactiques .	105
Leçon 24	Finale Roi+pion contre Roi.....	107
Leçon 25	Le pion passé	111
Leçon 26	Finales de Tours	113

Leçon 27 La Tour en 7 ^e	116
Leçon 28 Finale Roi+Fou+Cavalier contre Roi et Roi+2 Cavaliers contre Roi	118
Leçon 29 Exercices sur des positions de finales	122
Leçon 30 Comment analyser une position ?.....	124
Solutions	126

Dans l'édition de 2012, j'avais fait la synthèse de deux opuscules parus au début des années 90. 32 leçons aux thèmes essentiels.

A l'usage, avec mes élèves, j'ai remarqué que tout n'était pas aussi clair qu'il me semblait et que par conséquent le titre « les échecs faciles » n'était pas adéquat !

J'ai donc repris ces leçons en les enrichissant de façon utile je l'espère. A la fois en commentaires et en exercices.

Alain Benlolo
Juillet 2014

Rappel des symboles usuels

oo	petit roque
ooo	grand roque
!	bon coup
!!	très bon coup
!?	coup intéressant
?!	coup douteux
?	mauvais coup
??	très mauvais coup
+	échec
#	mat
x	prend
=	avec égalité
+/-	les Blancs sont mieux
-/+	les Noirs sont mieux

Légende sous les diagrammes

B?	trait aux Blancs
N?	trait aux Noirs
+-	les Blancs gagnent
-+	les Noirs gagnent

Si rien n'est indiqué, le trait est aux Blancs.

LECON 1

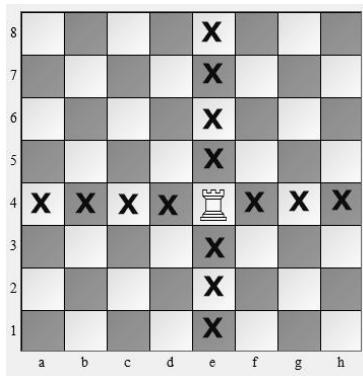
Déplacement des pièces

Le jeu d'échecs semble a priori compliqué parce que chaque pièce possède son propre déplacement.

En fait, elles ne font que suivre des lignes. Vous-même n'aurez donc qu'à garder l'œil sur ces lignes : horizontale, verticale et diagonale.

La **Tour** (symbolisée par la lettre T) se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle le veut. Cela signifie qu'elle peut bouger d'une case, de deux cases, de trois cases, etc ... tant que la rangée ou la colonne le permet.

Elle peut donc se rendre ou prendre sur chacune des cases situées sur sa rangée ou sur sa colonne.



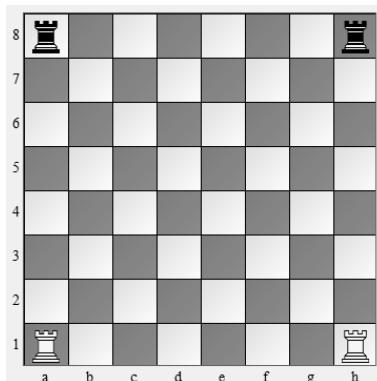
Les colonnes, au nombre de huit, sont identifiées par une lettre : de a à h.

Les rangées, au nombre de huit, sont identifiées par un chiffre : de 1 à 8.

A l'intersection d'une colonne et d'une rangée, une case. L'échiquier compte 64 cases, toutes identifiées par la lettre de la colonne et le chiffre de la rangée. Par exemple, la Tour se trouve ici sur la case e4.

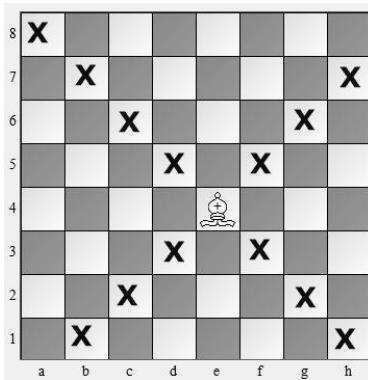
A noter que l'échiquier est correctement posé devant vous lorsque la case qui est au coin droit est blanche. Avec les Blancs devant soi, c'est la case h1. Avec les Noirs devant soi, c'est la case a8 qui est blanche.

Au départ de la partie, les Tours se trouvent aux quatre coins de l'échiquier.

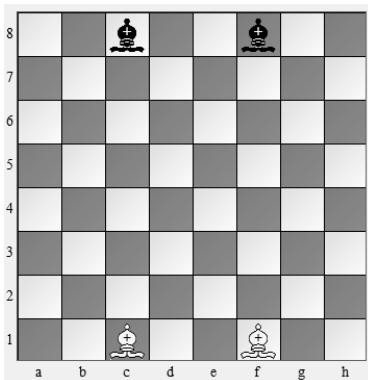


Le **Fou** (F) se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il le veut. Il peut donc se rendre ou prendre sur chacune des cases situées sur ses diagonales.

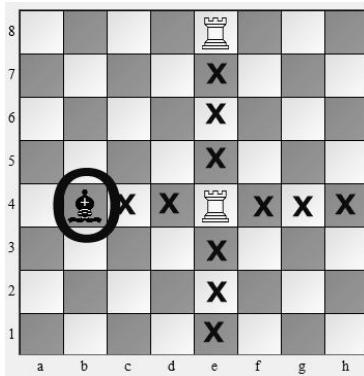
A noter que l'on possède deux Fous, chacun sur une couleur de ligne différente. L'un est sur blanc, l'autre est sur noir.



Au départ de la partie, les Fous se font face sur les colonnes c et f.



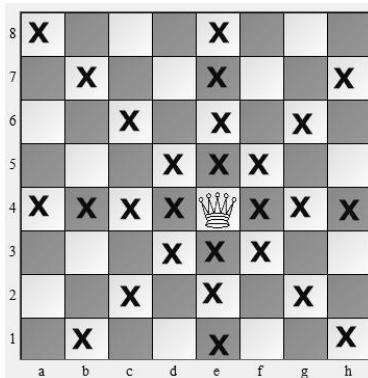
Regardons la position suivante et intéressons-nous à la Tour en e4.



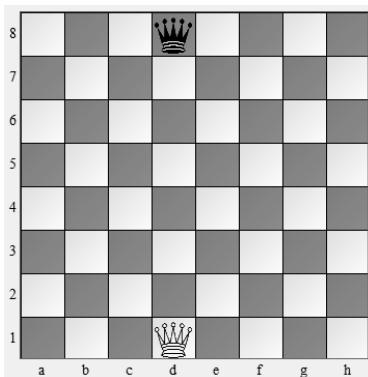
Que peut-elle faire ? Elle peut se rendre sur chacune des cases marquées d'une croix. Mais pas en e8 qui est occupée par l'autre Tour, ni en a4 parce qu'il faudrait passer par-dessus le Fou. Par contre, elle peut capturer le Fou sur la case b4.

A l'exception du Cavalier que nous verrons bientôt, aucune pièce ne peut sauter par-dessus une autre.

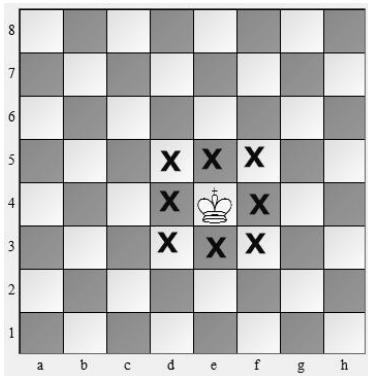
La **Dame** (D) réunit le mouvement de la Tour et du Fou. Elle se déplace donc sur chacune des trois directions (verticale, horizontale et diagonale), d'autant de cases qu'elle le veut.



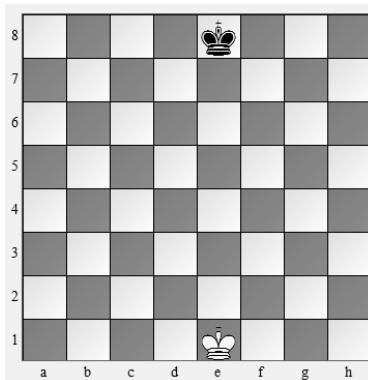
Au départ de la partie, les Dames se font face sur la colonne d. Une astuce pour bien positionnée sa Dame ? Elle est placée à côté du Roi, sur une case de sa couleur : la Dame blanche sur une case blanche (d1) et la Dame noire sur une case noire (d8).



Le **Roi** (R) se déplace dans tous les sens (horizontal, vertical et diagonal) mais d'une seule case à la fois. Il peut donc se rendre ou prendre sur chacune des cases contigües à la sienne.

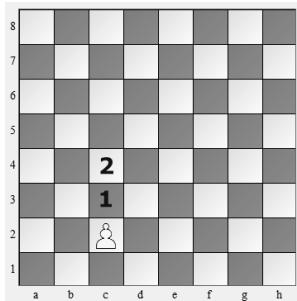


Au départ de la partie, les Rois se font face sur la colonne e.

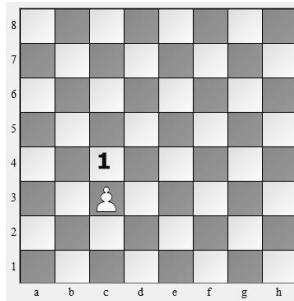


Le **pion** nécessite un peu plus d'attention. Plusieurs règles le concernent.

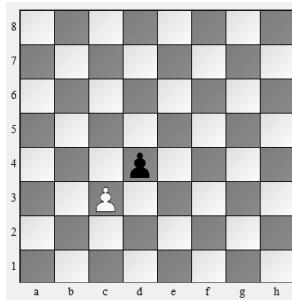
- 1- Il a cela de particulier qu'il ne recule jamais. Il ne va pas non plus sur le côté.
- 2- Il se déplace d'un pas devant lui. Au premier mouvement d'un pion, il est possible de l'avancer de deux cases.
- 3- Il prend en diagonale en effectuant un seul pas.



Depuis sa case de départ,
le pion avance d'1 pas
ou de deux.

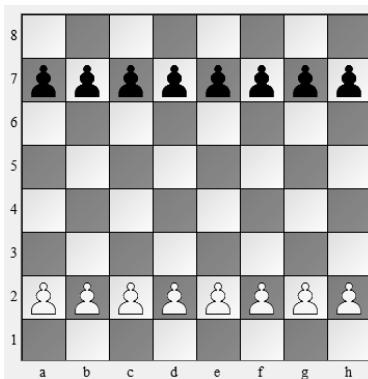


Lorsqu'il a déjà bougé, il n'a plus le droit qu'à 1 seul pas devant lui.



Les pions prennent en diagonale.
Ici celui qui joue peut prendre l'autre !

Au départ de la partie, les pions forment une ligne : les blancs sur la 2^e rangée et les noirs sur la 7^e rangée.



Nous regarderons à la leçon 2 deux autres règles propres aux pions : la promotion et la prise en passant.

Valeur des pièces :

A partir du moment où des échanges vont se produire (je donne une pièce et j'en prends une autre), une notion de valeur est à considérer. On considère que le pion vaut 1 point

le Cavalier et le Fou valent 3 points

la Tour vaut 5 points

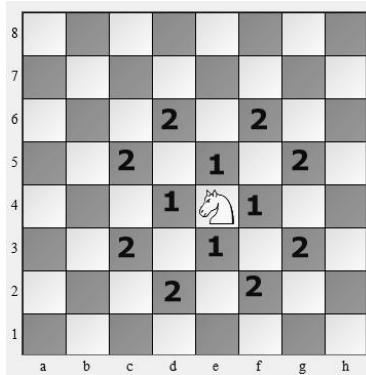
la Dame vaut 10 points

le Roi est hors concours.

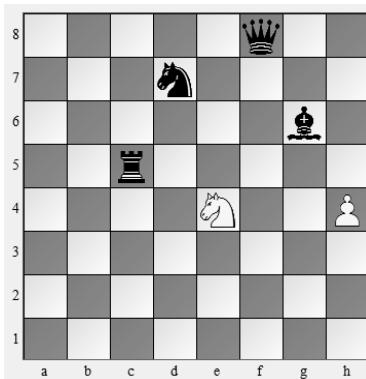
C'est arbitraire et on ne compte bien sûr pas les points. C'est juste un repère pour évaluer, à vos débuts, si ce que vous donnez vaut ce que vous prenez.

Le **Cavalier** (C) est la seule pièce qui se déplace par bond. Aussi bien au dessus d'une case vide que d'une pièce. Ce bond s'effectue sur deux cases. La première est survolée ; sur la seconde, le Cavalier atterrit.

Pour atteindre la première case, il suffit d'un pas vertical ou horizontal. De là, pour atteindre la seconde case, il suffit encore d'un pas en diagonale.
Cette seconde case, seule, compte.



Vous trouverez d'autres façons d'expliquer le déplacement du Cavalier. Cette façon me semble la plus simple.



Si le Cavalier blanc pouvait jouer autant de fois qu'il le souhaite, vérifiez qu'il prendrait la Tour noire, puis le Cavalier, puis la Dame, puis le Fou. Mais pas le pion, puisque c'est le sien !

En résumé,

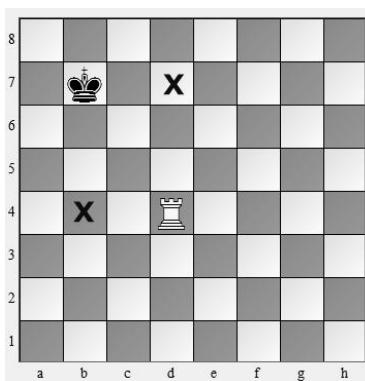
- 1- les pièces suivent des lignes :
 - a. verticales et horizontales pour la Tour
 - b. diagonales pour le Fou
 - c. les trois pour la Dame
 - d. idem pour le Roi mais une case à la fois
- 2- sauf le pion qui va devant lui
 - a. d'1 case en général
 - b. d'1 case ou de 2 s'il est sur sa case de départ
 - c. en diagonale d'1 case pour prendre
- 3- sauf pour le Cavalier qui fait des bonds
 - a. d'1 case verticalement ou horizontalement puis d'1 case en diagonale. Seule cette 2^e case compte !
 - b. il est le seul à pouvoir sauter par-dessus les autres pièces.

Au fait, c'est quoi le but du jeu ?

Eh oui, bouger les pièces c'est bien mais pourquoi faire ?

Le Roi, on s'en doutait, est la pièce la plus importante. C'est lui que l'on va chercher à emprisonner. D'abord en lui faisant échec ensuite en lui faisant échec et mat.

Échec signifie qu'on attaque le Roi. On attaque le Roi de la même façon qu'on attaque n'importe quelle autre pièce. Mais c'est le Roi, donc on dit échec !



Comment la Tour fait-elle échec au Roi ? La Tour se déplace horizontalement ou verticalement. Donc 2 solutions : soit monter en d7 et attaquer le Roi horizontalement, soit aller en b4 et attaquer le Roi verticalement.

Que fera le Roi ? Il bougera sans rester en face de la Tour.

Par exemple si 1. Tb4+ Rc6. Comment lire ces signes cabalistiques ?

1. indique le premier coup joué par les Blancs et les Noirs.

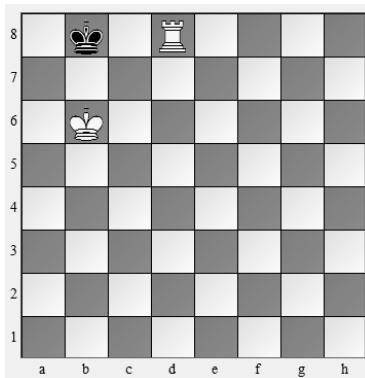
Tb4+ indique que les Blancs jouent leur Tour sur la case b4 et le + indique qu'il y a échec au Roi.

Rc6 indique que les Noirs jouent leur Roi sur la case c6.

Dans ce cas, il n'y a d'autre choix que de bouger le Roi. Dans la pratique, il existe trois manières de se défendre : prendre la pièce qui fait échec, bouger le Roi ou interposer une pièce entre le Roi attaqué et la pièce qui attaque.

Selon les cas, on choisira l'une ou l'autre de ces trois solutions.

Il y a échec et mat lorsque le Roi attaqué ne dispose d'aucune de ces trois solutions.



Le Roi est attaqué par la Tour blanche. Il ne peut rester où il est. Il ne peut aller en a8 ou c8 parce que la Tour attaque aussi ces cases-là. Et il ne peut aller en a7, b7 ou c7 à cause du Roi blanc.

Il n'a pas de solution pour s'enfuir, il est donc échec et mat. La partie est finie. Les Blancs ont gagné !

On dit échec ou échec au Roi, c'est pareil. En général, on ne le dit pas. Vous n'avez qu'à le voir !

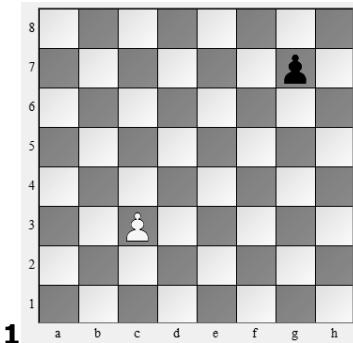
On dit échec et mat ou mat, c'est pareil aussi.

Une partie est terminée lorsque l'un des deux Rois est échec et mat. Ou lorsque l'un des deux joueurs décident d'abandonner.

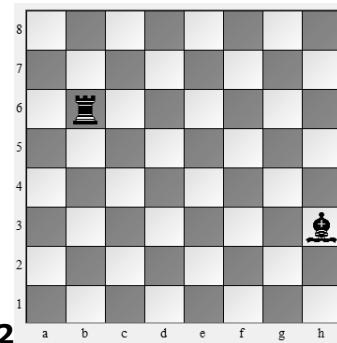
Règles propres aux Rois.

- 1- les deux Rois n'ont pas le droit de se toucher ; une case au moins doit toujours les séparer.
- 2- le Roi n'a pas le droit de rester en échec ou de se mettre en échec.

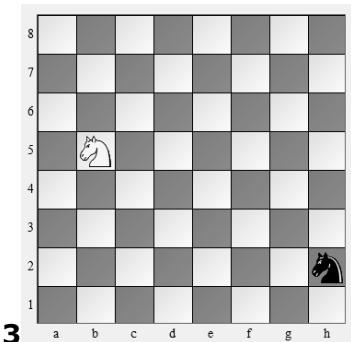
Indiquez avec une croix les cases où chacune des pièces peut bouger.



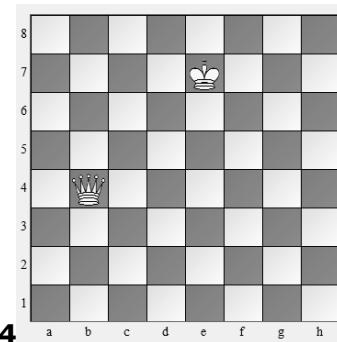
1



2

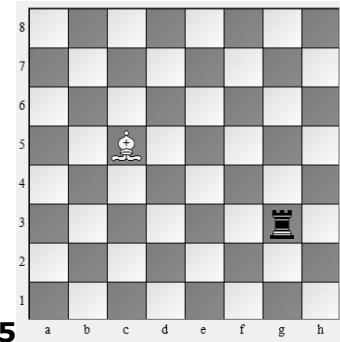


3

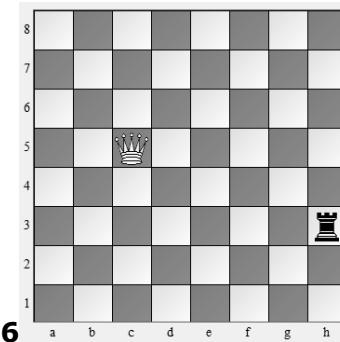


4

Montrez comment chaque pièce attaque l'autre.

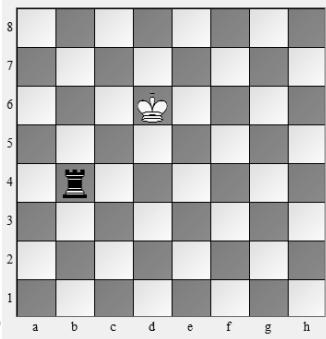


5

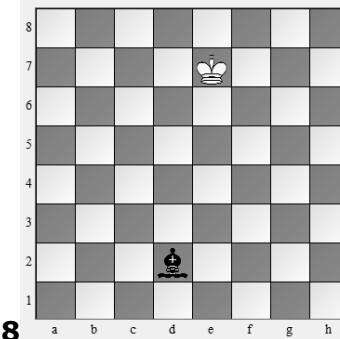


6

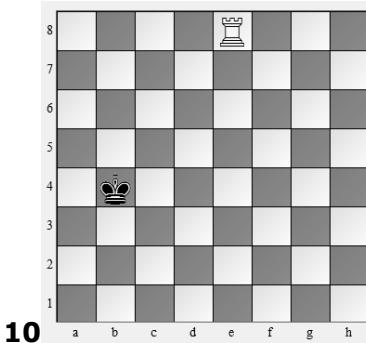
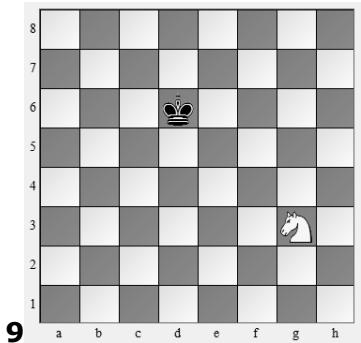
Notez sous chaque position les 2 échecs au Roi possibles.



7



8



LECON 2

Roque, prise en passant, promotion

Le **roque** est un mot du vieux français qui signifie château. On le retrouve dans Roquefort par exemple. Aux échecs, le roque est un mouvement particulier du Roi dont le but est de créer autour du monarque une sorte de château qui servira à le protéger.

Le roque est un mouvement très particulier :

- 1- le Roi va se rapprocher latéralement d'une Tour de 2 cases.
- 2- la Tour va passer par-dessus le Roi pour se poser à côté de lui.

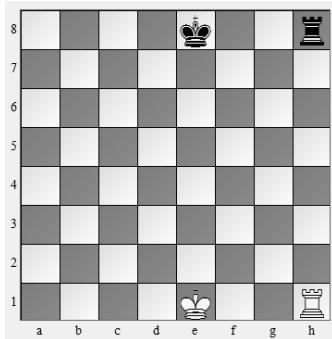
Le roque ne s'effectue qu'une seule fois au cours de la partie.

Le Roi peut donc choisir d'aller vers la Tour la plus proche de lui, c'est le petit roque (il n'y a que deux cases entre ces deux pièces).

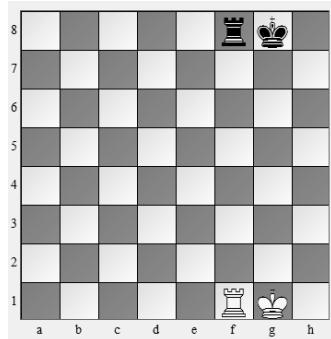
Il peut choisir de se diriger vers la Tour du côté Dame, c'est le grand roque (il y a alors trois cases entre les deux pièces).

Dans tous les cas, les cases situées entre le Roi et la Tour intéressée doivent être libres.

Autre impératif, le Roi ne doit pas être en échec. Et enfin, les cases traversées par le Roi ne doivent pas être attaquées.

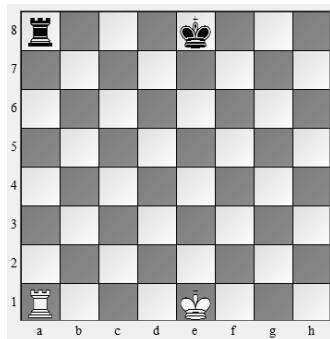


Avant

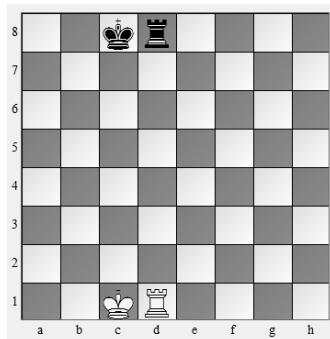


Après

Le petit roque



Avant



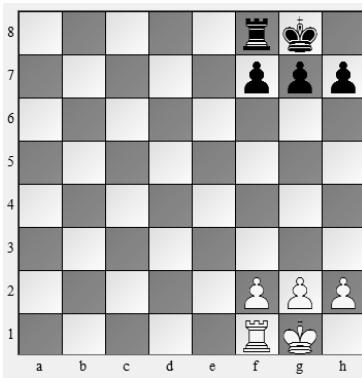
Après

Le grand roque

26

En quoi le roque forme-t-il un « château » ? En quoi est-ce important ?

Faire le roque constitue l'une des règles fondamentales du début de la partie. Le roque permet de mettre son Roi à l'abri. On le range dans un coin pendant le début des hostilités. Il sortira de son repère lorsque l'orage sera passé.

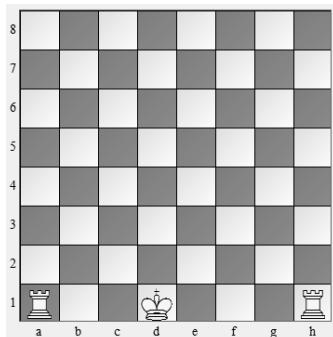


Cette position montre le petit roque idéal pour chacun des deux camps.

Le Roi est à l'abri derrière ses trois pions qui forment un rempart.

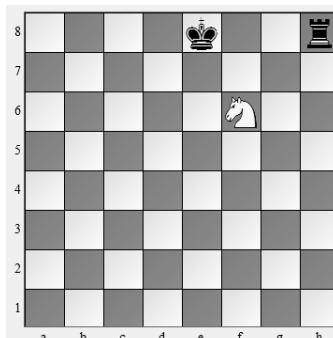
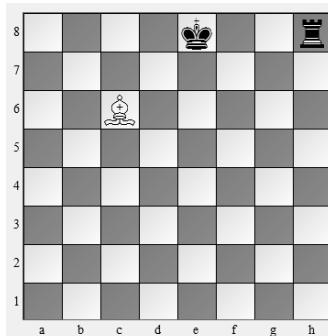
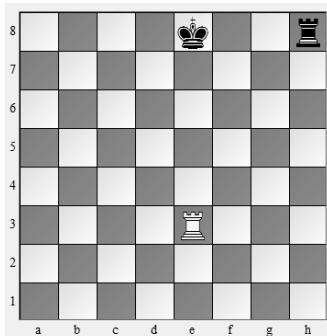
La Tour ferme la porte du château et protège le Roi de toute attaque latérale.

Peut-on faire le roque ?



Non. Le Roi en d1 n'est pas à sa place. Il a bougé : plus de roque !

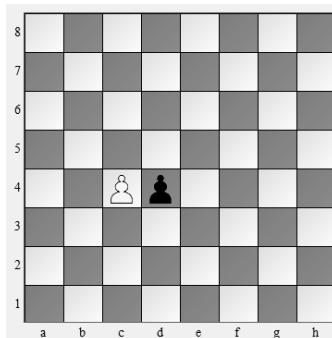
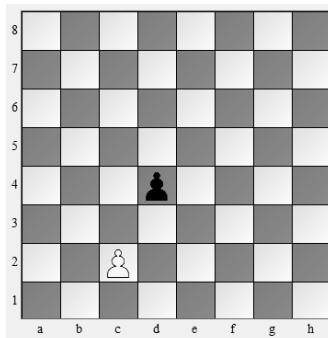
Si l'une ou l'autre des Tours avait bougé, les roques seraient interdits aussi.



Dans ces trois positions, le Roi est en échec. Il ne peut donc roquer mais il doit bouger.

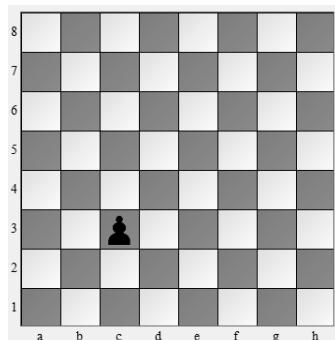
La prise en passant est une façon particulière et propre au pion de capturer. 2 conditions doivent être réunies en même temps :

1. un pion adverse avance de deux cases,
2. il arrive à côté d'un pion, alors, celui-ci peut le capturer.



Le pion blanc avance de deux cases et arrive à côté de son homologue noir.

Celui-ci peut choisir de l'ignorer mais de façon étonnante, il peut aussi choisir de le capturer.



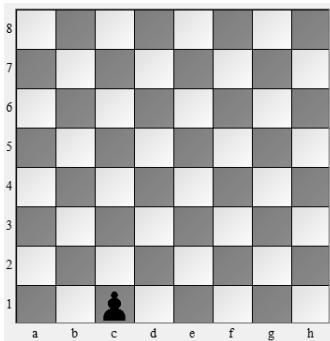
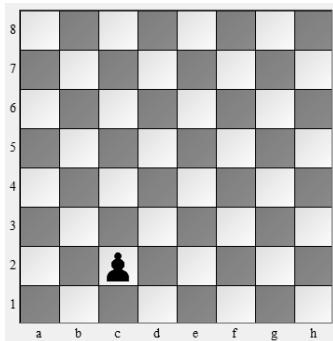
Le pion noir se déplace d'une case en diagonale, en passant sous le pion blanc.

Si le pion blanc avait avancé d'une case au lieu de deux, la position du pion noir serait identique après la prise.

A noter que si les Noirs

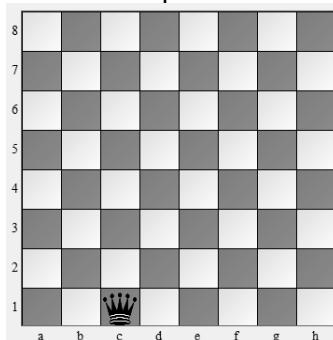
prennent, c'est maintenant ou jamais !
Encore une règle particulière au pion : la **promotion**.

C'est la faculté donnée au pion de se transformer, lorsqu'il arrive au bout de l'échiquier. Le pion est promu au rang de Cavalier, Fou, Tour ou Dame : au choix, quelles que soient les pièces déjà en jeu. Il peut donc y avoir 2 Dames blanches, 3 Fous, etc ...



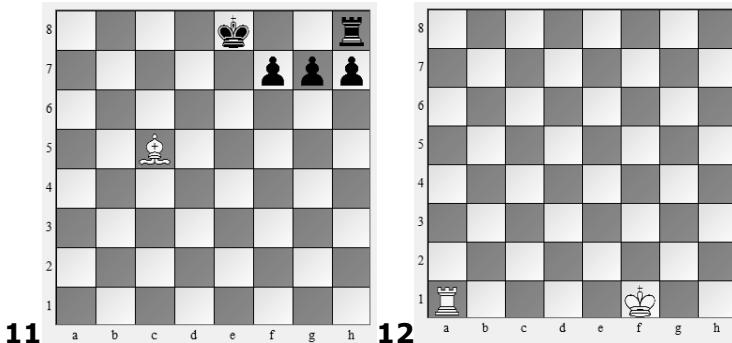
Le brave soldat noir a effectué son ultime pas sur l'échiquier. Il ne peut plus ni avancer ni reculer ni même aller sur le côté. Que faire ? En guise de récompense pour avoir traversé le champ de bataille sans faillir ni défaillir, il est adoubé. Il a le choix des armes pour se métamorphoser. Que choisira-t-il ?

9 fois sur 10, le joueur préférera échanger son pion contre une puissante Dame.

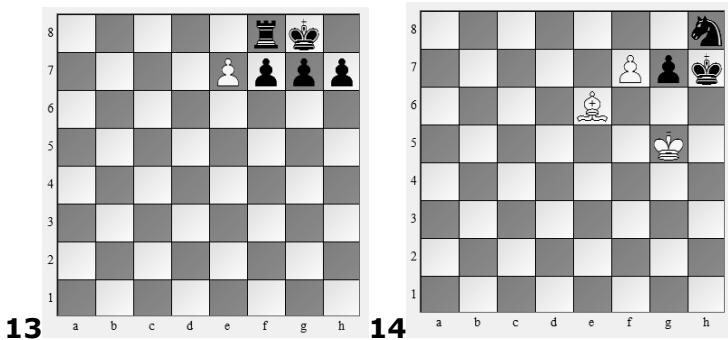


Il peut être utile ou préférable dans des cas rares de choisir une Tour ou un Cavalier par exemple. On parlera alors de sous-promotion.

Avez-vous le droit de faire le roque ? Pourquoi ?



Indiquez quelle promotion vous choisissez.



LECON 3

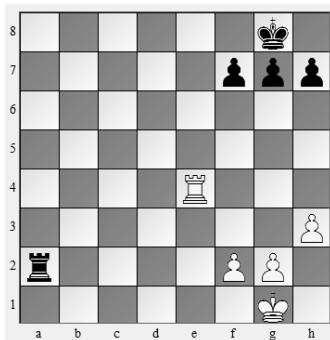
Mat du couloir, à l'étouffé, de l'escalier

Il existe de multitudes façons de perdre une partie ou de gagner une partie selon le côté duquel on se place !

Faire échec et mat, c'est ce que tout joueur d'échecs rêve de réaliser. Les premiers mats à connaître sont ceux basés sur des faiblesses patentées.

Mat du couloir

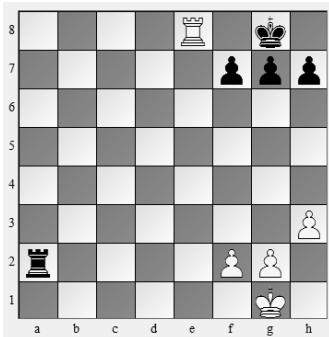
Le mat du couloir c'est un roque qui a mal tourné. Il faut faire son roque pour mettre son Roi à l'abri. Mais il existe quelques précautions à prendre par la suite.



On remarque que les deux côtés ont fait leur roque. On remarque aussi que les deux Tours ont quitté la défense du Roi.

Rappelez-vous que la Tour défend le Roi latéralement : la Tour noire défend la 8^e rangée et la Tour blanche la 1^{ère} rangée.

On remarque enfin que chacune des Tours peut faire échec au Roi adverse. Mais ...



Mais si la Tour blanche joue la première, elle fait mat en e8. Pourquoi ? Parce que le Roi noir ne peut pas s'échapper : il est bloqué par ces propres pions.

Par contre, si la Tour noire jouait la première et faisait échec au Roi blanc, en a1, serait-ce échec et mat ? Eh

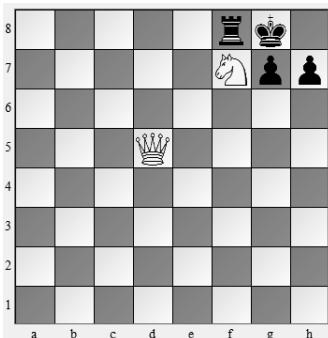
non, car le Roi blanc pourrait s'échapper sur la case h2.

Moralité : faire le roque oui, mais faire attention tout de même !

Deux questions à garder à l'esprit sans cesse : la rangée du Roi (1^{ère} ou 8^e) est-elle protégée ? Si non, le Roi peut-il s'enfuir ?

Mat à l'étouffé

Le mat à l'étouffé est déjà d'un autre niveau. On va profiter là aussi d'un affaiblissement du roque : cette fois-ci, c'est la diagonale sur laquelle se trouve le Roi qui est ouverte. Le couple Dame / Cavalier à l'attaque va faire des ravages.

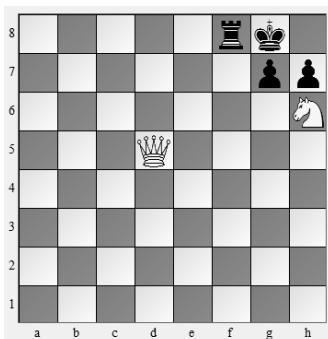


La position typique.

Les Noirs ont fait leur roque mais le pion f a disparu ouvrant ainsi le Roi sur sa diagonale.

La Dame s'y est engouffrée et le Cavalier s'est incrusté.

Comment continuer ?

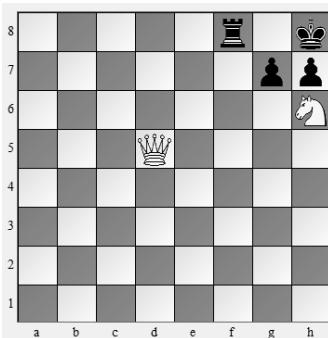


Le Cavalier s'en va en h6. Il y donne échec mais il découvre aussi l'action de la Dame qui donne ainsi échec aussi.

C'est un double échec. Dans un tel cas, on ne peut que bouger le Roi.

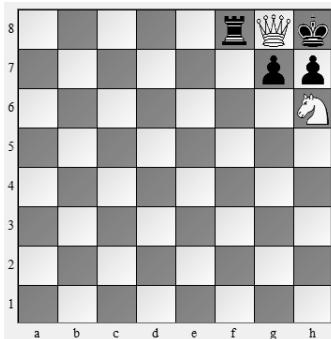
Donc le Roi noir joue en h8.

L'objectif des Blancs va à présent être d'étouffer le Roi avec ses propres pièces.

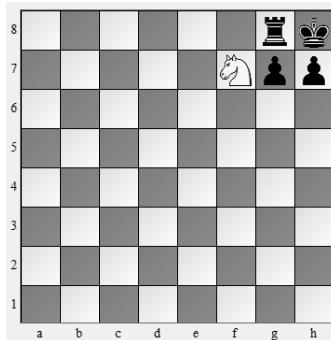


On remarque que le Roi ne peut aller ni en g7 ni en h7 à cause de ses propres pions. Si la case g8 était occupée par la Tour, le Cavalier reviendrait en f7 pour faire échec et mat.

Mais comment forcer la Tour à se rendre en g8 ?



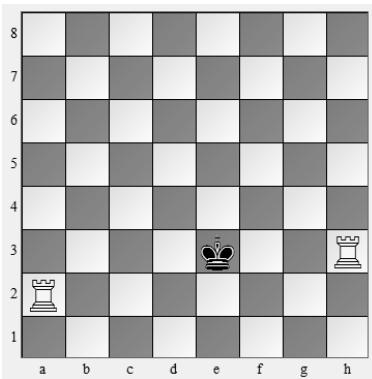
Par un sacrifice de Dame ! La Dame fait échec, il faut réagir. Prendre avec le Roi est interdit car alors le Cavalier ferait échec. La Tour est donc la seule pièce à pouvoir et devoir prendre la Dame.



Le Cavalier peut alors bondir en f7 pour hennir : « échec et mat » !

Mat de l'escalier

Le mat de l'escalier se réalise typiquement avec 2 Tours (ou 1 Tour et la Dame) contre le Roi. Très généralement, cela survient en toute fin de partie, lorsque plus rien ne reste sur l'échiquier.

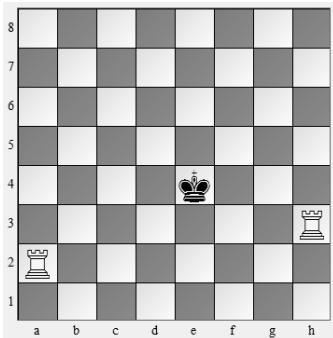


Le principe est simple : une Tour fait échec au Roi pendant que l'autre Tour empêche le Roi de s'enfuir.

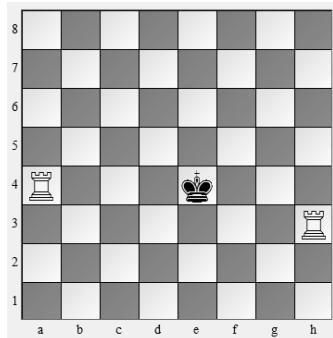
Astuce pour faire mat : on ne mate pas un Roi au centre de l'échiquier ou très difficilement. En effet, il dispose de 8 cases autour de lui pour s'échapper. On cherche à le pousser sur un bord où il ne reste que 5 cases voire dans un coin où il n'aura plus que 3 cases !

Dans notre position, la Tour h3 fait échec. Le Roi ne peut donc rester sur la 3^e rangée et il ne peut non plus aller sur la 2^e rangée à cause de l'autre Tour en a2.

Il va donc aller sur la 4^e rangée, par exemple en e4.

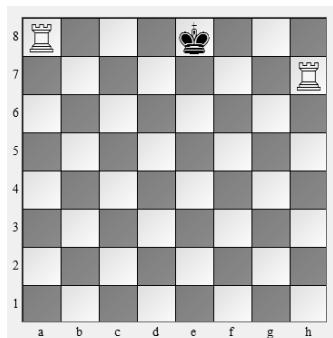


A présent, c'est la Tour en h3 qui empêche le Roi de redescendre et c'est la Tour en a2 qui monte en a4 pour faire échec au Roi.



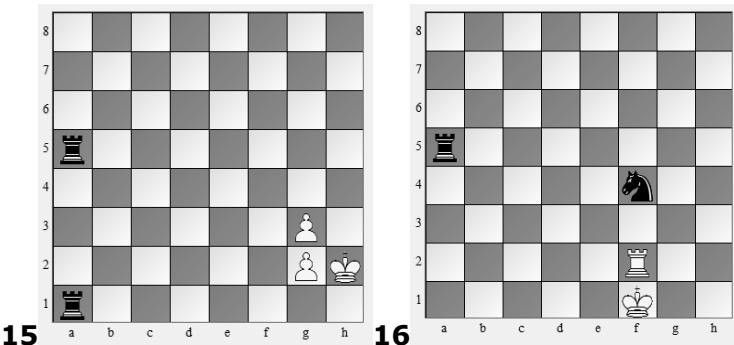
Le Roi doit monter sur la 5^e rangée, par exemple en e5.

Alors la Tour en a4 va empêcher le Roi de redescendre et l'autre Tour prend le relai pour faire échec en h5. Et ainsi de suite ...

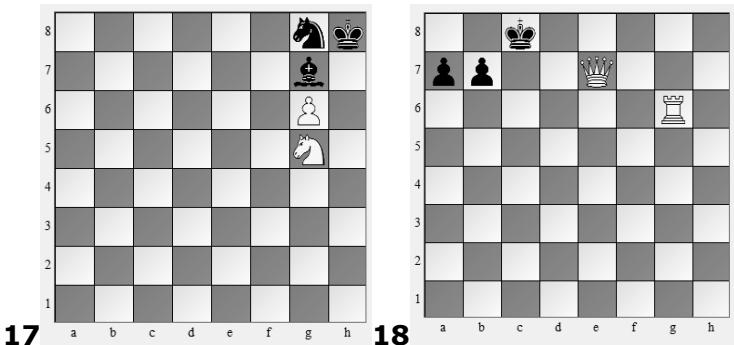


... jusqu'à ce Roi soit obligé de se rendre sur la 8^e rangée.

Notez sous le diagramme le coup qui fait mat.



Notez sous le diagramme le coup qui fait mat à l'étouffé ou le mat de l'escalier.

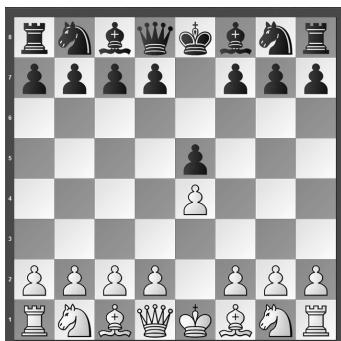


LECON 4

Le coup du berger et le mat de Legal

Cette leçon a pour objet de montrer au travers de deux parties, deux pièges très célèbres que tous les joueurs débutants se sont fait placer et qu'ils rêvent tous de placer à leurs adversaires.

Le coup du berger



1. e4 e5



2. Dh5 Cc6

Au premier coup, chacun des joueurs choisit de jouer un pion du centre. C'est plutôt bien !

Au second coup, de façon agressive les Blancs sortent leur Dame jusqu'en h5. Il faut réaliser qu'elle attaque le pion noir en e5.

D'où Cc6 qui défend le pion. C'est plutôt bien là encore de défendre en sortant une pièce.



3. Fc4 Cf6



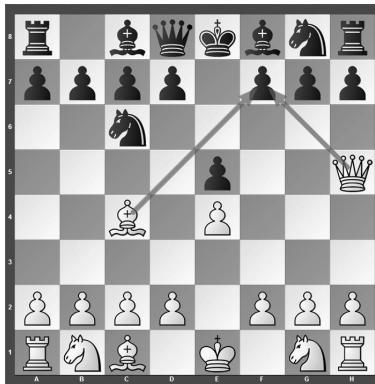
4. Dxf7#

Au troisième coup, les Blancs sortent leur Fou en c4. Qu'attaque-t-il est la question que les Noirs doivent se poser.

Ils répondent par Cf6. C'est normalement un bon coup. Mais pas là !

Au quatrième coup seulement de la partie, les Blancs prennent en f7 avec la Dame pour dire « échec et mat ! ».

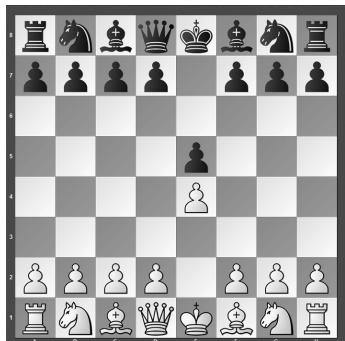
Les Noirs auraient du voir au coup précédent que le Fou attaque le pion f7 qui était déjà visé par la Dame.



La case f7 est la case la plus faible chez les Noirs (f2 chez les Blancs). En effet, elle n'est protégée que par le Roi. Or, le Roi est le plus mauvais défenseur puisqu'il n'a pas le droit de prendre une pièce protégée.

Dans notre exemple, il ne peut capturer la Dame puisqu'elle est protégée par le Fou.

Le mat de Legal



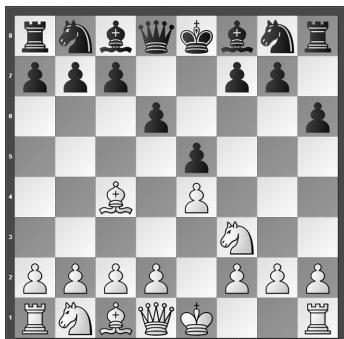
1. e4 e5



2. Cf3 d6

Premier coup identique à la partie précédente : no comment !

Au deuxième coup, les Blancs sortent leur Cavalier en f3. C'est mieux que tout à l'heure (explications à suivre !). Les Noirs défendent avec leur pion en d6 : pourquoi pas ?



3. Fc4 h6 ?



4. Cc3 Fg4

Au troisième coup, les Blancs développent leur Fou en c4 ; on sait maintenant pourquoi ! Ils visent la case faible f7.

Les Noirs réalisent cela et jouent h6 pour empêcher une future incursion du Cavalier de f3 en g5.

Au quatrième coup, chacun développe une pièce. C'est généralement bien de les mettre en jeu. A noter que le Fou noir crée un clouage (leçon suivante) : cela signifie que si le Cavalier bougeait, le Fou prendrait la Dame. Donc, normalement il ne devrait pas bouger une oreille !



5. Cxe5 !! Fxd1



6. Fxf7+ Re7

Et au cinquième coup, voilà que ce Cavalier qui ne devait pas bouger, bouge ! Donc, très logiquement les Noirs capturent la Dame avec leur Fou.

Mais du coup la case f7 est attaquée deux fois, par le Fou et le Cavalier maintenant. Donc, le Fou peut prendre en f7 et faire échec. Le Roi bouge en e7 : c'est sa seule case !



7. Cd5 #

Je vous invite à prendre votre échiquier et à rejouer ces deux parties. Elles sont à connaître par cœur comme l'on sait des poèmes classiques.

Le début de partie est finalement assez simple si l'on respecte **3 règles d'or**.

- 1- jouer au centre
- 2- sortir ses pièces
- 3- faire son roque

Votre armée se compose de 8 fantassins (les pions), de 5 pièces d'artillerie (Fous, Tours et Dame) dont les tirs sont à longue portée et de 2 pièces de cavalerie. De façon évidente, tout ce petit monde doit participer à l'action.

On a vu que certains pions, ceux du côté Roi en général, sont dédiés à la défense du roque : on va donc éviter d'y toucher trop tôt.

Ensuite, il est aisément de constater que pour sortir les Fous, il faut bouger un pion préalablement.

Enfin, si les pions vont former une ligne de défense derrière laquelle les pièces vont agir, encore faudra-t-il que cette ligne soit avancée au plus près du camp adverse.

Pour répondre à ces attentes, je recommande de débuter par 1. e4.

Ce coup de pion va au centre, contrôle des cases (d5 et f5) dans le camp adverse et permet la sortie du Fou.

2. Cf3 suivi de 3. Fc4 met des pièces en jeu tout en libérant des cases pour faire le roque.

Enfin 4. o-o (petit roque).

Si l'on pouvait jouer 4 coups d'affilé, voilà ce qui serait recommandable.

On peut compléter en ajoutant d'éviter de jouer deux fois la même pièce et de sortir sa Dame trop tôt.

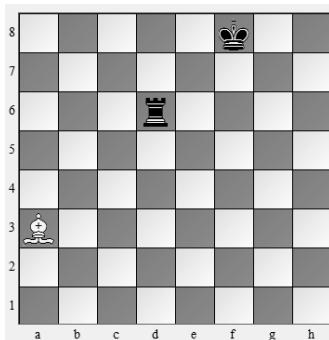
Au cours d'une partie, rien n'est obligatoire : votre adversaire fait ce qu'il veut ! C'est comme ça.

A vous de faire attention à chaque coup et d'adapter ce que vous avez appris et ce que vous voulez faire à ce qui s'impose sur l'échiquier.

LECON 5

Le clouage

Le **clouage** est le premier thème tactique que nous voyons. Il a pour but d'empêcher une pièce de jouer. Il en existe de deux types : le clouage absolu et le clouage relatif.



Comme son nom l'indique, le clouage absolu est absolu. Il n'autorise rien. La pièce clouée (ici la Tour) est coincée entre son Roi et le Fou qui l'attaque. La Tour n'a pas le droit de bouger puisqu'on n'a pas le droit de mettre son Roi en échec.

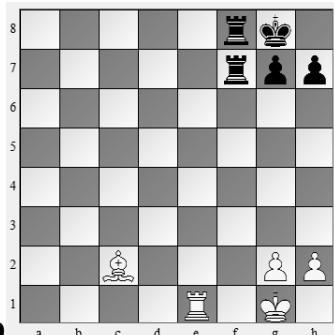


Dans le mat de Legal, nous avons vu un bel exemple de clouage relatif.

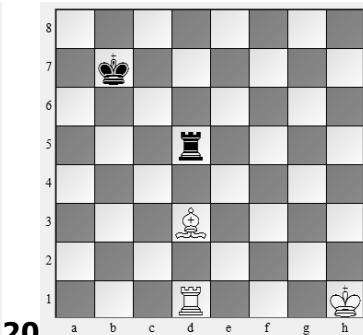
Le Fou en g4 cloue le Cavalier car s'il s'en va le Fou (3 points) s'échange contre la Dame (10 points) ce qui est très avantageux pour les Noirs (en général, pas dans cet exemple !).

Mais le Cavalier a parfaitement le droit de partir. La preuve : Cxe5 !!

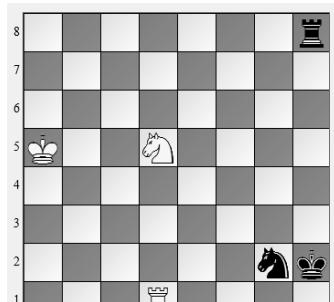
Vous avez les Blancs. Notez sous le diagramme tous les clouages que vous pouvez faire.



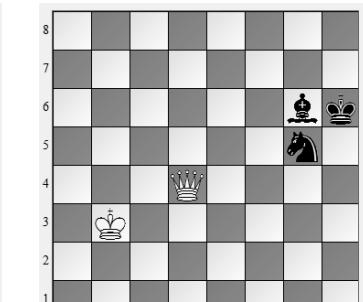
19



20



21

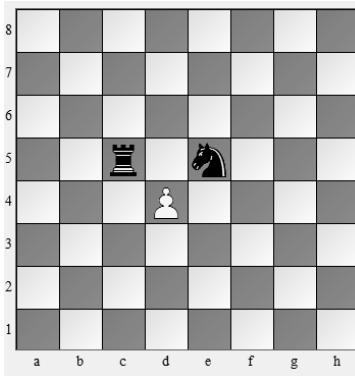


22

LECON 6

La fourchette

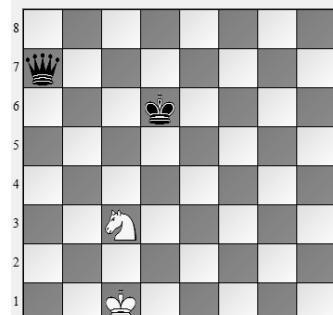
Un autre thème tactique la **fourchette**. Faire une fourchette, c'est attaquer 2 ou plusieurs pièces en même temps.



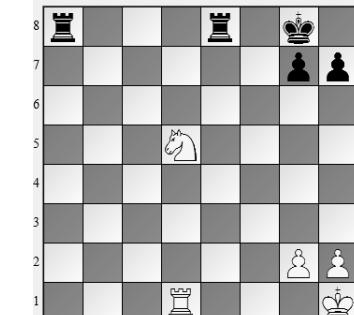
Le pion attaque la Tour et le Cavalier. Il capturera forcément l'une des deux pièces.

Pour sauver les pièces, il faudrait que l'une des deux puisse faire un échec ou qu'elle attaque une pièce encore plus importante, la Dame donc.

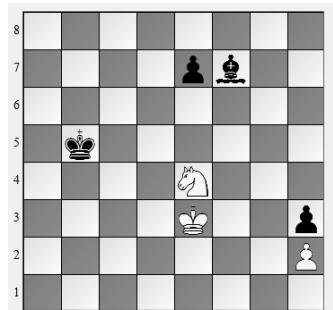
Vous avez les Blancs, notez sous le diagramme les fourchettes que vous pouvez faire.



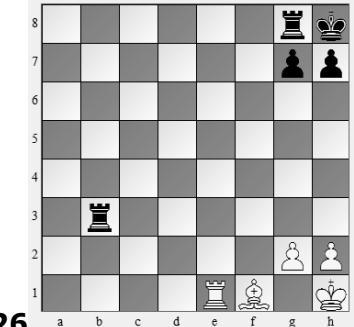
23



24



25

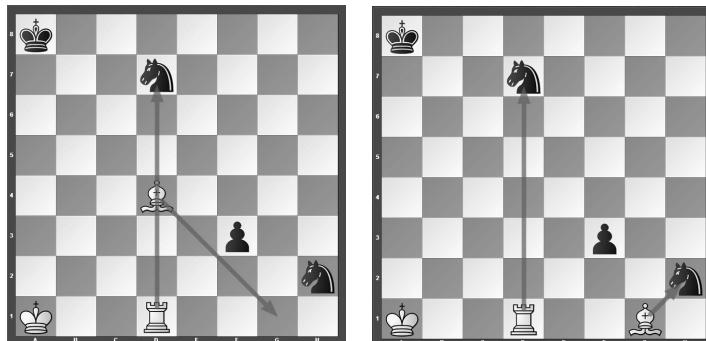


26

LECON 7

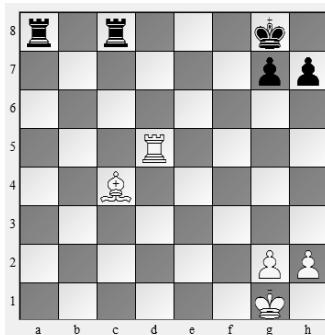
La découverte

3^e thème tactique : la **découverte**.



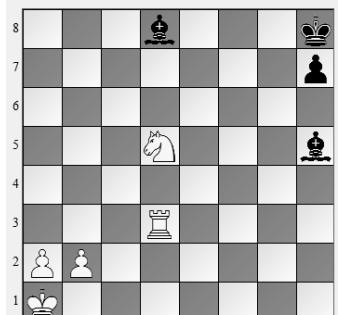
L'attaque à la découverte est initiée par une pièce qui, en bougeant, découvre l'attaque d'une seconde.

Les attaques à la découverte prennent toute leur puissance lorsque l'on découvre un échec.

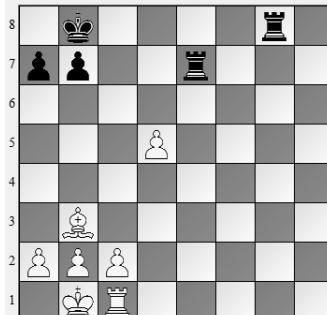


Après Td8, les Blancs font double échec : celui de la Tour et celui du Fou découvert par le mouvement de la Tour. Les deux pièces sont en prise mais aucune n'est prenable. C'est échec et mat !

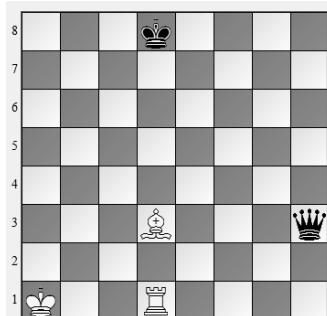
Vous avez les Blancs, notez sous le diagramme l'attaque à la découverte que vous pouvez faire.



27



28



29



30

LECON 8

Comment se développe une partie

Dans les leçons précédentes, différents points ont été abordés :

- les règles à respecter au début de la partie
- différents thèmes tactiques

Pour comprendre comment tout cela se met en place, on peut considérer nos 2 armées sur un champ de bataille.

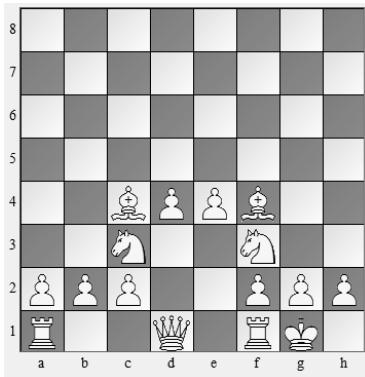
D'une part, ce champ de bataille est finalement très limité. Il est assez évident que si les pièces se placent sur une aile et qu'il leur faut intervenir sur l'autre aile, cela leur prendra du temps. A contrario, si les pièces sont placées au centre, elles auront plus de facilité pour aller à droite ou à gauche.

D'autre part, il paraît tout aussi évident que chacun des éléments de notre armée, à sa façon, doit intervenir. Sinon à quoi bon avoir ces pièces ?

D'où les 2 règles : jouer au centre et sortir ses pièces.

La règle 3, faire son roque, sert non seulement à mettre son Roi à l'abri mais aussi à sortir une Tour de son coin.

Si bien que, si les Blancs jouaient seuls, on obtiendrait la position suivante qui est la position idéale dans laquelle les deux pions d et e ont avancé au centre, les Cavaliers et les Fous sont sortis et contrôlent eux aussi le centre et le Roi a roqué.



Mais bien sûr, on ne joue pas seul !

A présent, voyons cette suite de coups :

1. e4 a5 2. d4 h5 3. Fc4



Côté noir, cela s'appelle la position du bonnet d'âne. Les Blancs ont joué e4 et d4 à la fois pour tenir les cases centrales c5, d5, e5 et f5 mais aussi pour permettre la sortie des Fous.

Dans le même temps, les deux coups noirs a5 et h5 non seulement n'exercent aucune action au centre mais ne permettent le développement d'aucune pièce.

Vous vérifieriez facilement que les Tours ne peuvent sortir en a6 ou en h6 sans se faire prendre par l'un ou l'autre des Fous.

Le 3^e coup blanc Fc4 développe une pièce et commence à viser la fameuse case f7 dont nous avons parlé précédemment.

Même si les Noirs se reprenaient, ils auraient un tel retard de développement qu'il leur serait difficile de lutter.

La partie d'échecs se décompose en trois phases : le début de partie ou l'ouverture, le milieu de partie et la fin de partie ou la finale.

Voyons un début de partie tout à fait classique :

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Fc4 Fc5
4. o-o Cf6
5. d3 o-o
6. Cc3 d6



Je vous invite à prendre un échiquier pour rejouer les coups et suivre les explications plus facilement.

Je ne reviens pas sur le premier coup dont on sait à présent qu'il sert à prendre le centre.

Le deuxième coup blanc attaque le pion e5. Il est possible pour les Noirs de jouer la symétrie (Cf6 attaquerait le pion blanc e4) mais il est souvent beaucoup plus simple de protéger ce qui est attaqué. Dans ce cas, Cc6 est le meilleur. Ce coup défend le pion e5, développe une pièce et exerce un contrôle sur la case centrale d4. Donc il répond à 2 règles d'or de l'ouverture.

Au troisième coup, chacun des joueurs sort son Fou Roi. Un coup parfait qui développe donc une pièce, qui exerce un contrôle du centre et qui participe à l'activation du roque.

De plus, les Fous sont sur d'excellentes diagonales puisque chacun vise la case la plus faible chez l'autre (f2 et f7).

4. o-o Cf6 – Les Blancs font leur roque et les Noirs sortent la deuxième pièce pour roquer dès que possible.

Pour autant le Cavalier ne sort pas n'importe où. En e7 ou en h6, il aurait été moins bien placé. Depuis la case e7, il « regarderait » moins loin que depuis la case f6. Et sur la case h6, il serait en but à l'attaque du Fou blanc en embuscade en c1.

Et là vous me dites, « oui mais un Fou et un Cavalier, ça vaut 3 points chacun ». C'est vrai mais si un échange devait se produire sur la case h6, les Noirs devraient récupérer leur pièce avec le pion g. Or, ce pion devait défendre le Roi que l'on destinait à la case g8. D'où un problème !

5. d3 o-o – Le coup blanc défend le pion e4 attaqué par le Cavalier.

Les Noirs roquent. RAS.

6^e coup. La position est parfaitement symétrique.

C'est une façon de jouer. Il y en a bien d'autres évidemment mais ce n'est pas le propos.

Arrivé là que faire ? C'est justement là que la partie commence vraiment lorsqu'on aborde le milieu de partie.

C'est aux blancs de jouer. Est-ce que toutes les pièces sont sorties ? Non. Un Fou, les Tours et la Dame sont encore à la maison.

En premier lieu, on sort les Cavaliers et les Fous. Et généralement les Cavaliers avant les Fous.

Au 4^e coup noir, on a vu pourquoi il fallait jouer Cf6 et non Ce7 ou Ch6. Pour les mêmes raisons, les Cavaliers sortent presque systématiquement en c3 et f3 pour les Blancs et en c6 et f6 pour les Noirs. Donc, on connaît à l'avance leurs futures adresses !

Quant aux Fous, c'est presque pareil. Prenons pour exemple le Fou blanc en f1. Dans notre partie, il est sorti en c4. Avait-il d'autres choix. Peu. Sur la case e2, il aurait un rôle défensif. Sur la case d3, il gênerait le pion d qui ne pourrait avancer. Su la case b5, au troisième coup ce serait trop tôt mais un ou deux coups plus tard, ce serait possible. En a6, bien sûr, ce n'est pas possible, puisqu'il se fait prendre. Donc, en fait ce Fou a le choix entre deux cases c4 ou b5.

L'autre Fou, pour des raisons similaires que je vous laisse vérifier a le choix entre e3 et g5.

En second lieu, on s'occupe de la Dame. La Dame étant la pièce la plus forte, il ne faut pas la sortir trop

tôt. La sortir trop tôt, c'est l'exposer à l'attaque des autres pièces. Elle sort donc d'un petit pas en soutien d'un Fou. Cela signifie que si le Fou devait s'éloigner, il serait protégé par derrière par la Dame.

De plus, en bougeant la Dame, on met en relation les deux Tours. C'est très important !

Placées en a1 et f1 (après le petit roque), les Tours ne peuvent bouger qu'horizontalement. Si elles veulent partir à l'attaque, elles doivent pouvoir bouger verticalement.

A ce moment, il faut trouver une ligne verticale (une colonne donc) qui est ouverte ou qui peut s'ouvrir. On place une Tour sur cette colonne. On essaiera ensuite de mettre la deuxième Tour derrière la première (cela s'appelle « doubler sur la colonne ») pour que la première Tour puisse avancer en étant protégée par la seconde.

Revenons à notre 7^e coup. Le Fou blanc en c1 n'est pas sorti. Il faut le sortir. On a vérifié que seules les cases e3 et g5 sont envisageables. Comment se départager ?

Si 7. Fe3, les Noirs pourraient prendre : 7... Fxe3 8. fxe3. Bof !

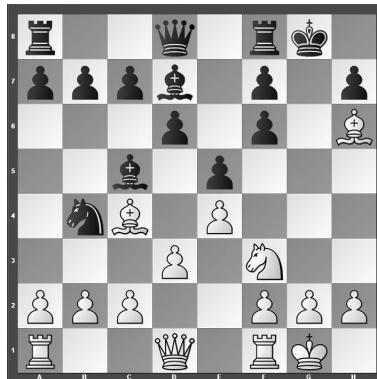
Si 7. Fg5 !



Il faut toujours rechercher le coup actif. Que fait le Fou en g5 ? Il cloue (on l'a vu leçon 5) le Cavalier. Cela signifie que si le Cavalier s'en va, le Fou prend la Dame. C'est un clouage relatif, le Cavalier a parfaitement le droit de partir mais, normalement, on n'échange pas la Dame (10 points) contre le Fou (3 points). Mais, c'est vous qui voyez !

Du coup, les Blancs ont un objectif : jouer sur le clouage.

Imagineons, que les Noirs jouent mal : 7... Fd7
8. Cd5 ! attaque une deuxième fois le malheureux Cavalier noir qui ne peut partir. Au coup suivant les Blancs prennent :
9. Cxf6+ gxf6 10. Fh6
Le roque est ouvert à tous les vents.



Si la Dame blanche pouvait arriver en g4, elle ferait échec au Roi. Et sur la fuite du Roi en h8, la Dame ferait échec et mat en g7, protégée par le Fou en h6.



Oui mais deux détails techniques s'opposent à ce plan. Le Cavalier f3 est au milieu du chemin. D'autre part, la case g4 est attaquée par le Fou en d7. Qu'à cela ne tienne, on bouge le Cavalier pour libérer le passage : Ch4. Puis on ramènera ce Cavalier en f5 pour obstruer la ligne du Fou. Et si on nous laisse faire, on parviendra à réaliser un bel échec et mat !

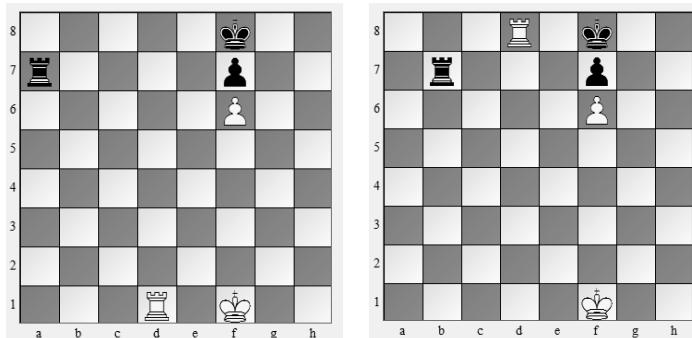


Normalement, on ne nous laisse pas faire. Mais, il faut toujours avoir un objectif, savoir où l'on va.

LECON 9

Mats en 1 et 2 coups

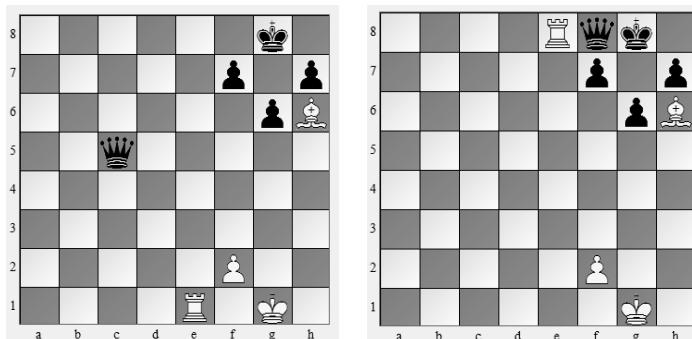
Exemple de mat en 1 coup



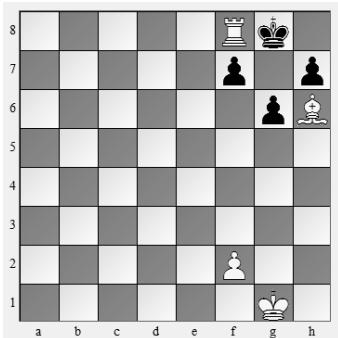
Les Blancs jouent leur Tour en d8. C'est échec et mat car le Roi ne peut s'enfuir sur les cases e7 et g7 à cause du pion blanc.

On note : 1. Td8 #

Exemple de mat en 2 coups



Les Blancs jouent Te8 échec. Le Roi noir ne peut s'échapper en g7 à cause du Fou. Seul coup : Df8.



La Tour prend la Dame et fait échec et mat. Le Roi ne peut prendre la Tour car elle est protégée par le Fou.

On note :

1. Te8 + Df8
2. Txf8 #

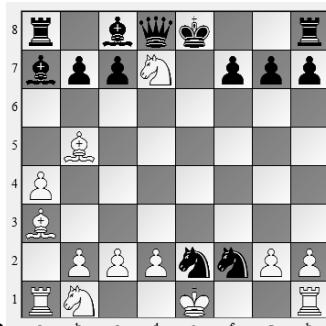
A vous maintenant ...

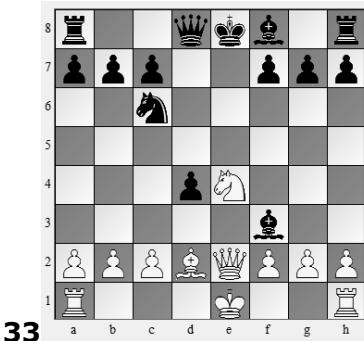
31

1#

32

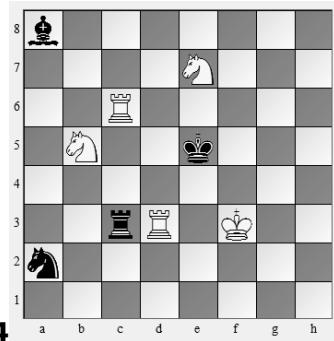
1#





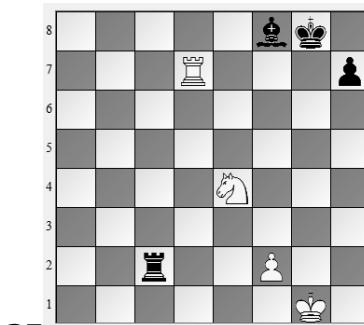
33

1#



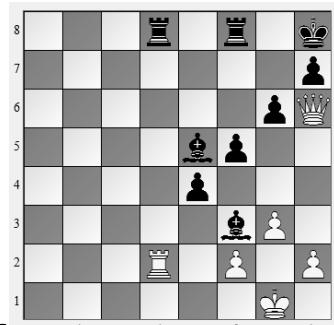
34

1#



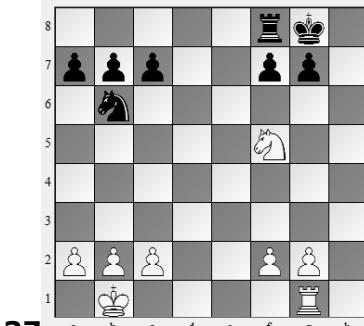
35

2#



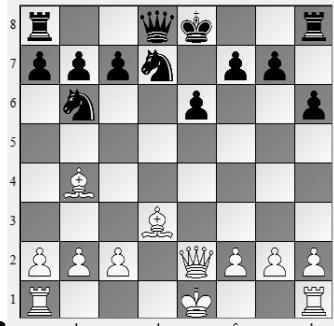
36

2#



37

2#



38

2#

LECON 10

Attaque sur le roque

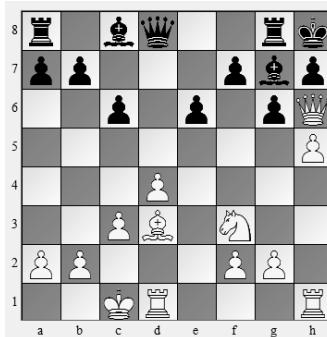
L'attaque sur le roque basée souvent sur un sacrifice de démolition est un autre grand thème tactique.

Comme son nom l'indique, l'attaquant sacrifie une pièce souvent pour ouvrir une ligne fatale au Roi.

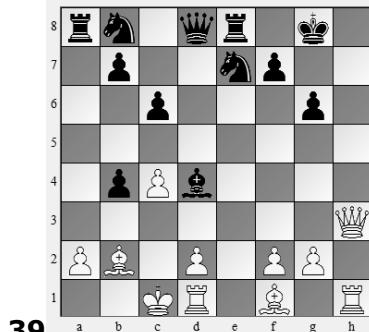
EXEMPLE

Vous devez trouver le coup qui permet la démolition du roque ainsi que le mat.

Ici, 1. Dxh7+ !! Rxh7
2. hxg6#



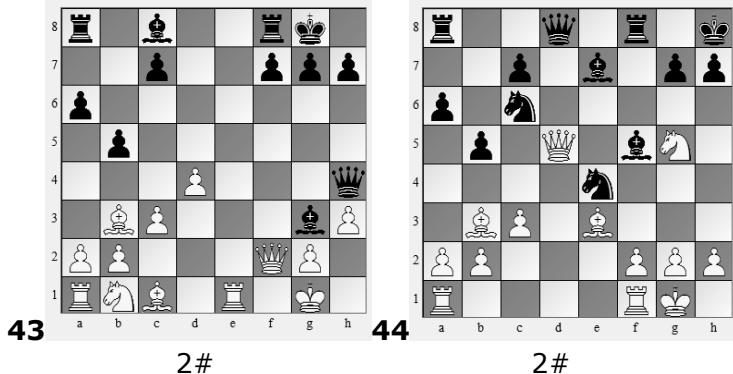
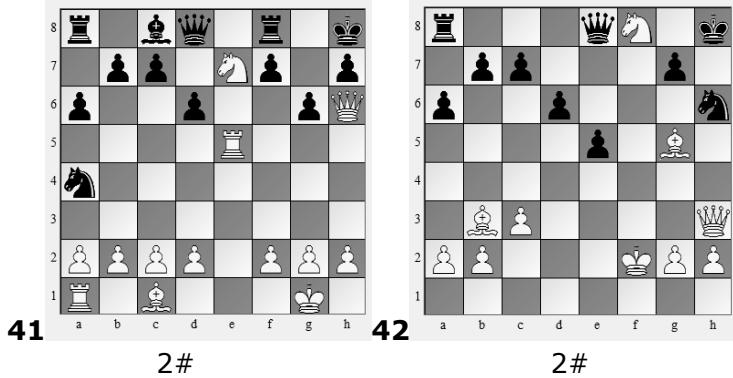
A vous maintenant... Vous avez les Blancs



2#



2#



LECON 11

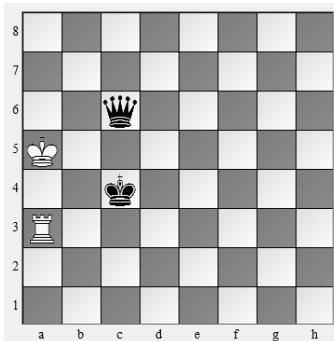
La nulle pour sauver la partie : pat et échec perpétuel

Dans certaines circonstances, apparemment désespérées, un espoir renaît : faire nulle plutôt qu'abandonner.

Proposer nulle dans une position désespérée n'est pas correcte. Forcer la nulle quand c'est possible, fait partie du jeu. Il existe pour cela deux possibilités : le pat et l'échec perpétuel.

Pat désigne une position dans laquelle un des deux camps ne peut plus rien bouger, mais sans être en échec (sinon ce serait mat !). La partie est nulle.

Échec perpétuel désigne le cas où l'un des deux joueurs fait sans cesse échec. Son adversaire ne pouvant les éviter, la partie est déclarée nulle.



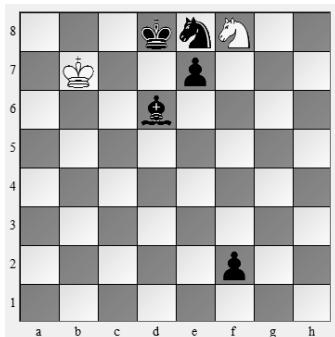
Le trait est aux Blancs. Que faire ?

Les Noirs menacent mat par Db5.

Les Blancs pourraient jouer Ta4+ qui éloignerait le Roi noir et par conséquent la menace de mat, mais le déséquilibre Dame contre Tour joue en faveur des Noirs qui gagneront à la longue. Mais une solution apparaît :

1. Tc3 + Rxc3 (sinon T x D) pat

Le Roi blanc ne peut plus bouger !



existe une solution.

1. Ce6+ Rd7 2. Cf8+ Rd8 3. Ce6+

Et l'on voit qu'il n'est pas possible pour le Roi noir d'échapper à cette suite d'échecs.

Ici encore, les Blancs subissent un lourd déficit matériel. Non seulement, ils ont une pièce contre deux et deux pions, mais l'un des pions est à une case de la promotion. Normalement, les Blancs devraient abandonner.

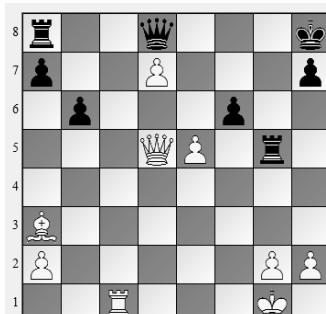
Mais cette fois aussi il

LECON 12

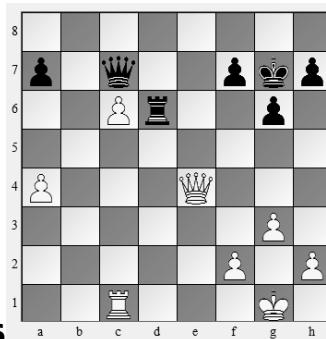
Aller à Dame

Souvent la position ne permet pas de mater. La seule voie pour gagner consiste à amener un pion à Dame. Quelquefois, faire une Tour ou un Cavalier est même meilleur : c'est la sous-promotion.

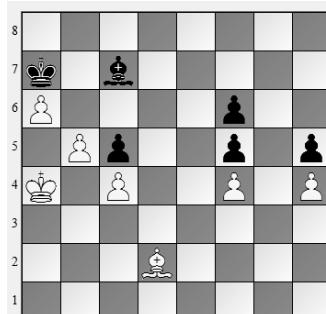
Vous avez les Blancs. A vous de voir ce qu'il est préférable de faire.



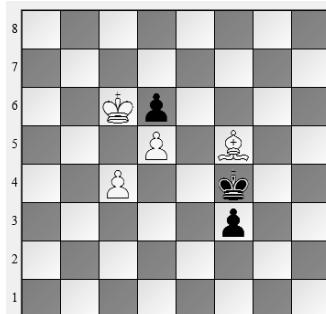
45



46



47



48

LECON 13

Partie test : Kérès-Friedrich

Paul Kérès était un très fort grand-maître soviétique originaire de la république balte de Lettonie.

Cette partie fut jouée en simultanée en RFA en 1956.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4

Nous avons déjà vu les deux premiers coups qui s'emparent du centre. Au troisième coup, au lieu de la sortie du Fou (en c4 ou b5), les Blancs choisissent d'attaquer tout de suite au centre.

3...exd4

Quand deux pions s'affrontent, la meilleure option réside souvent dans l'échange.

4. Cxd4 Cge7

Les Noirs ne veulent pas prendre en d4 : ils ont raison car cela amènerait la Dame blanche au centre du jeu. D'un autre côté, si les Blancs voulaient échanger leur Cavalier en c6, les Noirs préféreraient prendre avec l'autre Cavalier plutôt qu'avec un pion.

5. Cc3 g6 ?

Les Blancs sortent une pièce pendant que les Noirs sont un peu « embouteillés ». Le dernier coup noir crée une faiblesse sur les cases noires près du Roi...

6. Fg5 !

... Et les Blancs en profitent ! Ils clouent le Cavalier et menacent de poursuivre par Ff6 qui empêcherait le roque.

D'où

6... Fg7 7. Cd5 !

Un coup normal à la suite d'un clouage : on attaque une fois de plus la pièce clouée. Mais ... le Cavalier blanc en d4 est attaqué deux fois : par le Cavalier noir en c6 et le Fou en g7. Une faute commise par le grand-maître ? Un piège plutôt !



7... Fxd4 8. Dxd4 !! Cxd4 9. Cf6+ Rf8 10. Fh6 #

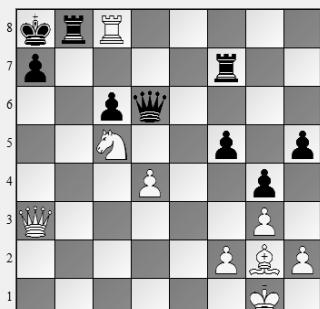
Je vous recommande de reprendre cette partie sur un échiquier et de la jouer et rejouer pour bien en comprendre chacun des coups.

Petites combinaisons pour les cracks

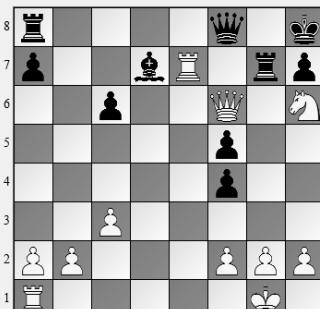
Vous avez les Blancs. Placez les positions sur votre échiquier et ... bon courage !

Vous devez gagner la Dame.

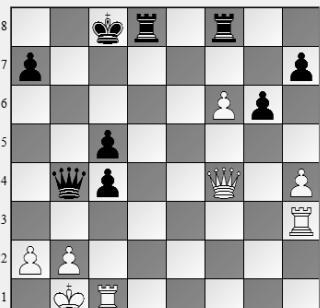
48



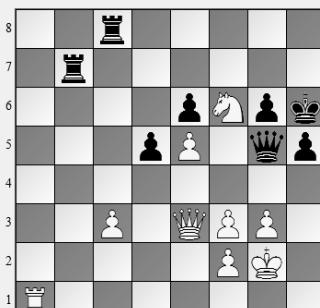
49



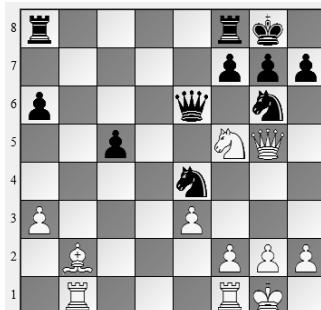
50



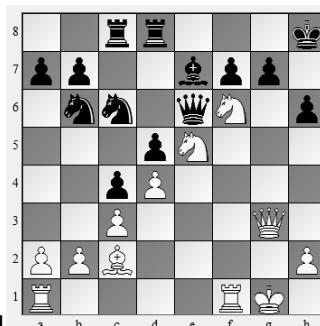
51



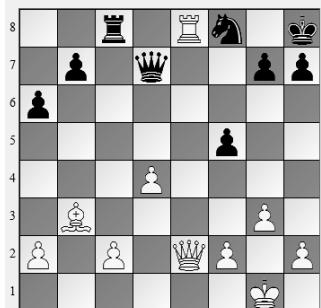
L'attaque sur le roque aboutit.
Mat en 2 coups partout !
Vous avez les Blancs. A vous de jouer.



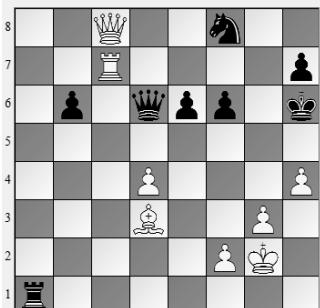
53



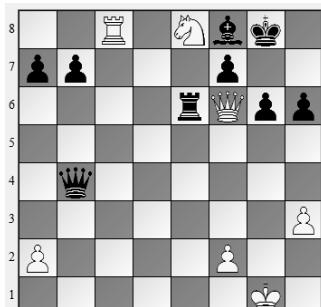
54



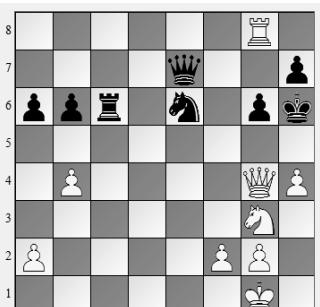
55



56



57



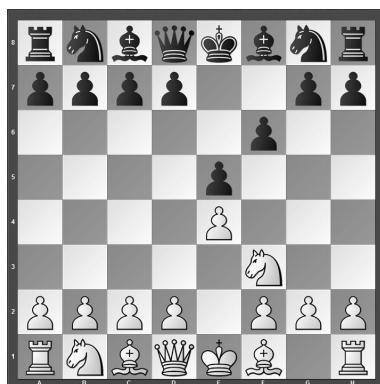
58

LECON 14

La défense Damiano

Voici, non pas une merveilleuse idée à tenter devant l'échiquier, mais une erreur à ne surtout pas commettre. Encore faut-il bien comprendre pourquoi c'est une erreur !

1. e4 e5, 2. Cf3 f6 ?



Question 1 Donnez 3 raisons pour dire que ce coup est mauvais.

3. Cxe5 ! De7

Envisageons, au lieu de ce dernier coup noir, cet autre : 3... fxe5 ?

4. Dh5+ Re7 *Question 2* Trouvez la suite après 4... g6.

5. Dxe5+ Rf7

6. Fc4+ d5 *Question 3* Essayez de trouver la suite jusqu'au mat après 5... Rg6 (5 coups).

7. Fxd5+ Rg6

8. h4 h5 *Question 4 En quoi le coup noir 6... d5 est-il le mieux ?*

9. Fxb7 +- *Question 5 Que se passe-t-il si les Noirs jouent 9... Fxb7 ?*

4. Cf3 d5

Meilleur que 4... Dxe4, 5. Fe2 car la Dame noire se retrouverait exposée au centre. Après 4... d5, les Noirs récupèrent leur pion en essayant de s'installer au centre.

5. d3 dxe4, 6. dxe4 Dxe4+, 7. Fe2 Cc6, 8. oo Fd7,

9. Cc3 Df5

Si 9... Dg6, 10. Ce5 ! +-

Question 6 Expliquez ce qui se passe sur 10... Cxe5.

10. Fd3 +/-

Question 7 Pouvez-vous expliquer ce dernier jugement dans la position (avantage blanc) ? En quoi les Blancs sont-ils mieux ?



LECON 15

La partie italienne

La partie italienne est le premier début sérieux que l'on apprend. On y trouve le développement rapide des pièces, le roque et une certaine harmonie dans la symétrie de la position. Cette même harmonie qui nous fait changer de début plus tard !

Partie Karpov-Korchnoï, Merano 1981

1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. Fc4 Fc5, 4. c3



Au niveau des grands-maîtres, même dans un début "simple", on recherche des possibilités d'attaque ou de contrôle du centre. C'est pourquoi c3 a été choisi au détriment du traditionnel roque ou de d3. Son but est de préparer la poussée d2-d4.

4... Cf6, 5. d3

Si 5. d4 exd4, 6. e5 d5, 7. Fb5 Ce4, 8. cxd4 Fb6 ou bien 6. cxd4 Fb4+, 7. Cc3 Cxe4, 8. oo Fxc3, 9. d5 Ff6, 10. Te1 Ce7, 11. Txe4 d6, 12. Fg5 Fxg5, 13. Cxg5 oo, 14. Cxh7 Rxh7, 15. Dh5+ Rg8, 16. Th4 f5

5... a6

Offre une case de retrait au Fou.

6. oo d6, 7. Te1

En protégeant le pion e4, les Blancs menacent de pousser d3 en d4.

7... Fa7, 8. Fb3

En prévision du coup noir Fe6, le Fou est placé sur une case protégée par la Dame.

8... oo, 9. Cbd2 Fe6, 10. Cf1

Le Cavalier va se recycler en g3 pour le contrôle de la case f5.



Ce début se nomme aussi giucco piano, on comprend pourquoi.

10... Fxb3, 11. Dxb3 Dc8

Ou 11... Tb8, 12. Fg5 h6, 13. Fh4 g5, 14. Cxg5

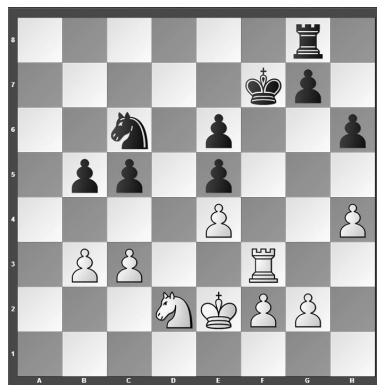
**12. Cg3 Te8, 13. h3 Tb8, 14. Fe3 De6, 15. Dxe6
fxe6**

15... Txe6 ?!, 16. d4

**16. Tac1 Fxe3, 17. Txe3 Tbd8, 18. d4 Td7, 19.
Rf1 Rf8, 20. Td1 h6, 21. dxe5 Cxe5, 22. Cxe5
dxe5, 23. Txd7 Cxd7, 24. Re2 Re7, 25. Cf1 b5,
26. Cd2 c5, 27. Tg3 Tg8**

27... g5, 28. h4

**28. b3 Cb8 !!, 29. a4 Cc6, 30. axb5 axb5, 31. h4
Rf7, 32. Tf3+ ½-½**



LECON 16

La défense des 2 Cavaliers et le gambit Evans

Pourquoi réunir sous une même leçon deux débuts différents ? Parce qu'il s'agit de deux débuts d'attaque.

La défense des 2 Cavaliers

1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. Fc4 Cf6

Le coup constitutif.

4. Cg5 d5

La solution la plus simple contre la menace sur f7.



5. exd5 Ca5 !

Analysons 5... Cxd5 ?, 6. Cxf7 ! Rxf7, 7. Df3+ Re6 (si 7... Rg8 ??, 8. Fxd5# ou si 7... Re8 ?, 8. Fxd5 qui menace 9. Df7# et 9. Fxc6+ bxc6, 10. Dxc6+) ; le jeu blanc se fait à présent autour du Cavalier d5 cloué

et autour de la position du Roi à découvert : 8. Cc3 Cce7, 9. d4 ! pour ouvrir les lignes.

Question 1 Pourquoi 9... exd4 serait-il faux ?

9... c6, 10. Fg5 ! suivi de 11. ooo et 12. The1 +-

Reprenons le cours de la partie :

6. Fb5+ c6, 7. dxc6 bxc6

Les Noirs ont perdu un pion. En compensation, ils sont mieux développés.

8. Df3 !?

Un coup intéressant qui permet de ne pas retirer le Fou tout en maintenant l'attaque.



Une autre solution sur 4. Cg5 est Fc5.
5. Cxf7 Fxf2+, 6. Rxg2 Cxe4+, 7. Rg1

Question 2 Que se passe-t-il sur 7. Re3 ?

7... Dh4, 8. g3

Question 3 Imaginez la suite après 8. Df1.

8... Cxg3, 9. Cxh8

Question 4 Même question après 9. hxg3.

9... d5 !, 10. hxg3 Dxg3+, 11. Rf1 Fh3+, 12. Txh3 Dxh3+, 13. Rg1 Dg3+, 14. Rf1 Dh3+ =

Le gambit Evans

Un gambit est une ouverture dans laquelle on sacrifie un pion. C'est le prix d'un développement plus rapide.

1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. Fc4 Fc5, 4. b4



4... Fxb4, 5. c3 Fc5, 6. d4

Pour le pion, les Blancs s'emparent du centre sans perte de temps.

6... exd4, 7. oo

Ils continuent à se développer au prix d'un autre pion.

7... d6

Question 5 Pourquoi pas 7... dxc3 ?

8. cxd4 Fb6, 9. Cc3 Ca5, 10. Fg5 f6

En fait, il valait mieux jouer 10... Ce7.

11. Ff4 Cxc4, 12. Da4+ Dd7, 13. Dxc4 Df7, 14.

Cd5 g5, 15. Fg3 Fe6, 16. Da4+ Fd7, 17. Da3 Tc8

Question 6 Pourquoi pas 17... ooo ?

18. Tfe1 +/-

Chigorin-Steinitz, Londres 1883.



LECON 17

La défense sicilienne, variante du dragon

Etude du début

1. e4 c5

Dans la défense sicilienne, les Noirs ne jouent pas la symétrie. L'avantage est que sur la poussée blanche d2-d4, ils échangeront un pion de l'aile au lieu d'un pion du centre : comparez 1. e4 e5, 2. d4 exd4 avec 1. e4 c5, 2. d4 cxd4.

2. Cf3 d6, 3. d4 cxd4, 4. Cxd4 Cf6, 5. Cc3 g6

La formation du dragon est caractérisée par le fianchetto-roi des Noirs.

Les Blancs disposent de deux plans distincts : l'un avec Fe2 et petit roque, plus positionnel, et l'autre avec Fe3, Dd2 et grand roque, plus agressif.



6. Fe3 Fg7, 7. Fc4 oo, 8. f3

Un coup utile pour le contrôle de e4 et de g4. 8. Dd2 ?! Cg4, 9. Fg5 f6, 10. Fh4 et le Fou quitte sa diagonale d'attaque.

8... Cc6, 9. Dd2 Fd7, 10. ooo Tc8, 11. Fb3 Ce5



Des deux côtés, toutes les pièces sont développées. L'intention des Noirs est d'échanger ce Cavalier contre un Fou. Les Blancs choisiront de se séparer de leur Fou de cases blanches au profit de l'autre. Le plan des deux côtés est d'affaiblir le roque adverse, au besoin par des sacrifices.

12. Fh6 Fxh6, 13. Dxh6 Txc3, 14. bxc3 a5

Menace d'enfermer le Fou.

15. a4 Dc7, 16. De3 Dc5

La menace est 17... Fxa4, 18. Fxa4 Cc4.

C'est une façon de jouer cette ligne, voyons-en une autre tirée d'une partie célèbre.

Partie Fischer-Larsen, Portoroz 1958

1. e4 c5, 2. Cf3 d6, 3. d4 cxd4, 4. Cxd4 Cf6, 5. Cc3 g6, 6. Fe3 Fg7, 7. f3 oo, 8. Dd2 Cc6, 9. Fc4 Cxd4, 10. Fxd4 Fe6, 11. Fb3

L'échange des Fous serait favorable aux Noirs. Après 11. Fxe6 fxe6, ils auraient construit un fort centre de pions.



11... Da5, 12. ooo b5

La ligne choisie par les Noirs est plus agressive que la ligne vue précédemment. Le Fou blanc a été dévié de son objectif et les Tours noires sont liées et peuvent facilement intervenir sur les colonnes.

13. Rb1 b4, 14. Cd5

Un coup toujours intéressant qui vise l'échange avec le Cavalier f6, le défenseur du roque noir.

14... Fxd5, 15. Fxd5 Tac8 ?, 16. Fb3 !

Les Noirs auraient cependant du échanger leur Cavalier contre ce Fou qui va se révéler très dangereux. Les Blancs s'empressent donc de le retirer.

16... Tc7, 17. h4

Le début de l'attaque. Dans son livre "Mes 60 meilleures parties", Fischer écrit : "J'ai gagné des douzaines de parties dans des positions analogues et j'ai élaboré une science: ouvrir la colonne h, sacrifice, sacrifice ... mat !".

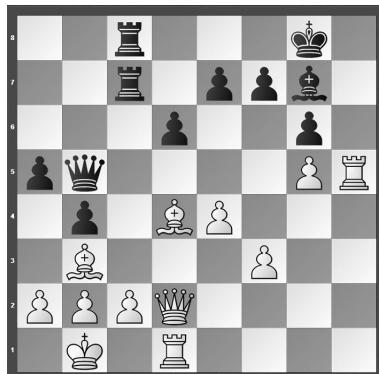


17... Db5, 18. h5 ! Tfc8, 19. hxg6 hxg6

A noter que le pion f est cloué par le Fou en b3.

20. g4 a5, 21. g5 Ch5, 22. Txh5 !

Ici il écrit : "Dans une pareille position, les combinaisons sont aussi naturelles que les sourires d'un bébé".



22... gxh5, 23. g6 e5, 24. gxf7+ Rf8, 25. Fe3 d5 !

La dernière cartouche. 26. Fxd5 ne va pas à cause de Txc2, donc ...

26. exd5 ! Txf7, 27. d6 Tf6, 28. Fg5 Db7, 29. Fxf6 Fxf6, 30. d7 Td8



31. Dd6+ abandon.

Encore que 31. Dh6+ ! était meilleur. Cela forçait le mat en 3 coups.

LECON 18

Le gambit de la Dame

Etude du début

1. d4

Les parties qui débutent par d4 sont dites fermées.

Une différence simple d'avec 1. e4 est à retenir :

sur 1. e4, la stratégie générale est l'attaque de f7,
sur 1. d4, la stratégie générale est l'attaque de h7.

En effet, le thème le plus fréquent dans les parties ouvertes est celui du coup du berger.

Par contre, dans les parties fermées, on verra plutôt des attaques sur le roque visant h7.

1... d5

Le coup le plus "simple" pour équilibrer.

2. c4



Question 1 Quelles raisons pouvez-vous trouver au don de ce pion ?

Question 2 Comment est-il facile de la récupérer ?

2... e6

Pour maintenir un pion au centre.

Question 3 Si les Noirs avaient joué 2... Cf6, comment continueriez-vous pour prendre l'avantage au centre ?

3. Cc3 Cf6, 4. Fg5 Cbd7, 5. cxd5 exd5

Le Cavalier f6 est cloué et celui de d7 intercepte la Dame : le pion d5 n'est donc plus protégé.

Question 4 Pourtant 6. Cxd5 ?? Pourquoi ces "???" ? Regardez bien la position du Roi blanc.



6. Cf3 Fe7, 7. e3 oo, 8. Fd3

Question 5 Pourquoi en d3 et non en e2 (deux raisons) ?

Partie exemple

1. d4 d5, 2. c4 e6, 3. Cc3 Cf6, 4. Fg5 Fe7, 5. e3 o0, 6. Cf3 c6

Un autre choix par rapport à l'immédiat Cbd7.



7. Dc2

La Dame prend déjà position vers h7.

7... Ce8 ?

Question 6 Que pensez-vous de ce coup ?

8. h4

Question 7 Quelle est l'idée de ce coup, en plus de la protection du Fou ?

8... f6, 9. ooo fxg5 ?, 10. hxg5

Question 8 Que pourraient jouer les Blancs au trait ?



10... g6, 11. Ce5 fxg5, 12. Fd3 Ce7, 13. Fxg6 hxg6, 14. Dxg6+ Ce7, 15. Dh7#

Vous aurez remarqué le rôle de la diagonale menant à h7 et celui de la colonne h.

LECON 19

Quelques paradoxes dans les ouvertures

Il existe des règles de base sur la façon de débuter une partie d'échecs. Nous les avons déjà vues. Ces règles sont essentielles, mais ont un caractère général et non absolu. Dans certains cas, il est possible de les transgresser.

Vers 1915, sous l'influence de deux des meilleurs joueurs de l'époque, Réti et Breyer, naît un mouvement de pensée appelé "Ecole hypermoderne". Ses idées ont montré qu'il est possible, dans certains cas, d'aller contre les principes et les règles établis par la théorie.

1ère règle : ne pas casser le roque

Sauf si 1/ on veut faire le grand roque ! ou
2/ on n'a rien à craindre.

Exemple : la défense Caro-Kann

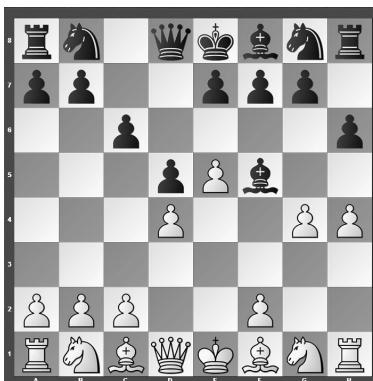
1. e4 c6, 2. d4 d5, 3. e5 Ff5

Et non 3... e6 : on obtiendrait une mauvaise défense Française où les Noirs pour réagir au centre jouerait c7-c6-c5 au lieu de c7-c5.

4. h4

Un coup amusant dû à l'ancien champion du monde, Mikhaïl Tal ! Il interdit 4... e6 à cause de 5. g4 Fg6, 6. h5 Fe4, 7. f3 qui gagne le Fou.

4... h6, 5. g4 etc...



Le roque est détruit mais soit les Blancs feront le grand roque soit ils cacheront leur Roi en g3 où il s'avérera en sécurité.

Question 1 Le Fou noir doit repartir en d7 ou en c8. En partant en h7, il permet aux Blancs de poursuivre par 6. e6 ! Comment jugez-vous ce sacrifice ? Quelles compensations offre-t-il aux Blancs ?

2e règle : ne pas jouer plusieurs fois la même pièce

Sauf si cette pièce est vraiment menaçante.

Exemple : la défense des 2 Cavaliers

1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. Fc4 Cf6, 4. Cg5 d5, 5. exd5 Ca5 !



Question 2 On a déjà vu ce début. Vous souvenez-vous de la suite après 5... Cxd5 ?

6. Fb5+ c6, 7. dxc6 bxc6, 8. Fe2

Question 3 Les Blancs ont joué deux fois leur Cavalier et trois fois leur Fou. Quelles compensations y a-t-il pour les Blancs et pour les Noirs ?

3e règle : ne pas jouer la Dame trop tôt

Sauf si elle participe à l'attaque.

Exemple : la défense scandinave

1. e4 d5, 2. exd5 Dxd5, 3. Cc3 Da5, 4. d4 Cf6, 5. Cf3 Fg4, etc...

Et la Dame n'est pas si exposée.



Question 4 Si les Noirs ne veulent pas prendre en d5 avec la Dame, quelle solution pouvez-vous imaginer pour récupérer le pion ?

LECON 20

Partie test

Kérès-Pomar, Madrid 1943

1. e4 e5, 2. Cf3 Cc6, 3. Fb5

Question 1 Comment se nomme ce début ? (1 point)

3... a6, 4. Fa4

Question 2 4. Fxc6 permet-il aux Blancs de gagner un pion ? (1 point)

4... Cf6, 5. oo b5, 6. Fb3 Cxe4, 7. a4

Question 3 Que menacent les Blancs en jouant ce coup ? (2 points)



7... Fb7, 8. d4

Question 4 A quoi sert ce coup ? (3 points)

8... exd4 ?, 9. Te1 d5, 10. Fxd5 ! Dxd5, 11. Cc3 !

Question 5 Le Cavalier est imprenable. Pourquoi ? (2 points)



11... Dd8, 12. Cxe4

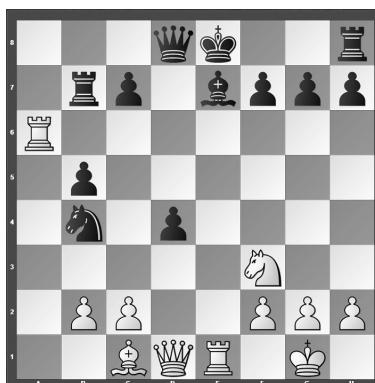
Question 6 Quelle est la menace des Blancs ? (2 points)

12... Fe7, 13. Cc5 Tb8, 14. axb5 axb5

Question 7 Quelle est l'utilité de cet échange, seulement maintenant ? (3 points)

15. Cxb7 Txb7, 16. Ta6 Cb4 ?

Question 8 Que pouvez-vous proposer de meilleur ? (2 points)



17. Txe7+ Dxe7

Question 9 Que se passe-t-il sur Rxe7 ? (2 points)

18. Ta8+ Rd7, 19. Txh8 Ta7, 20. Cxd4

Question 10 Quelle est la menace des Blancs ? (3 points)

20... Cd5, 21. Dg4+ f5, 22. Dxf5+ Rd6, 23. Td8 !!

Question 11 Pourquoi ce sacrifice de Tour ? (5 points)

23... Dxd8, 24. De6+ Rc5, 25. Cb3+ abandon.

Question 12 Trouvez le mat en 1 coup. (2 points)

Vous obtenez plus de 25 points : Bravo ! Vous êtes à présent en mesure de battre bon nombre de joueurs. J'évalue votre Elo à 1600.

Entre 15 et 24 points : c'est pas mal. Vous devez travailler encore vous êtes sur la bonne voie. Votre Elo se situe à 1500.

Entre 8 et 14 points : peux mieux faire ! Vous devez combler très vite vos lacunes ou jouer moins vite. Elo à 1350.

Moins de 8 points : je vous conseille de revoir très soigneusement les leçons 13 et suivantes. Elo à 1200.

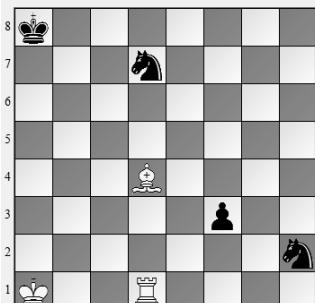
LECON 21

Différents thèmes tactiques

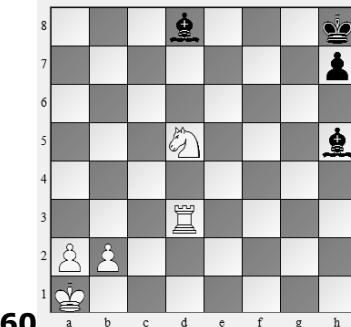
Batterie et attaque à la découverte

On appelle batterie, le fait que deux pièces aient une action concordante. Elle est souvent liée à une découverte, c'est-à-dire que le retrait d'une pièce découvre l'action de la seconde.

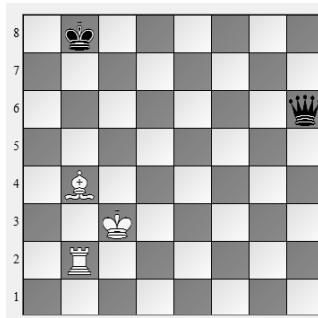
Trouvez dans ces 3 positions ce que peuvent jouer les Blancs pour gagner une pièce.



59

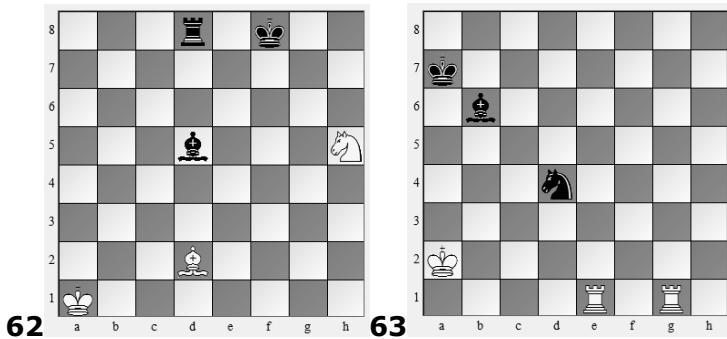


60

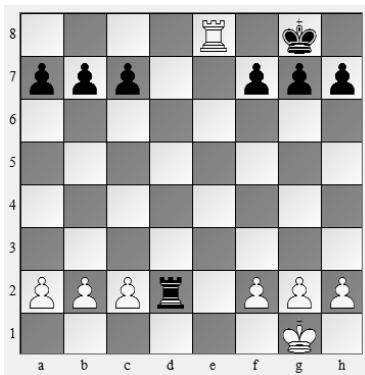


61

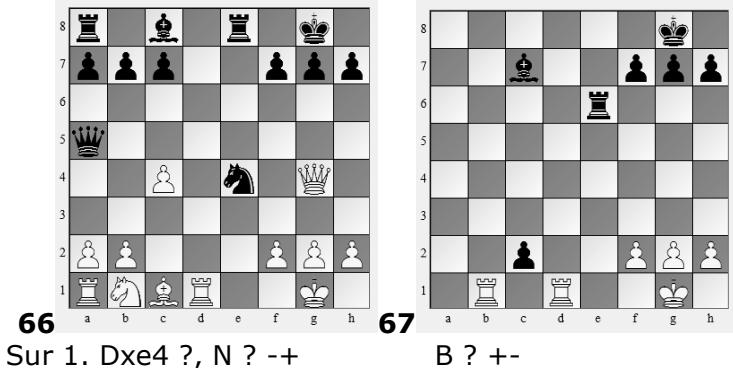
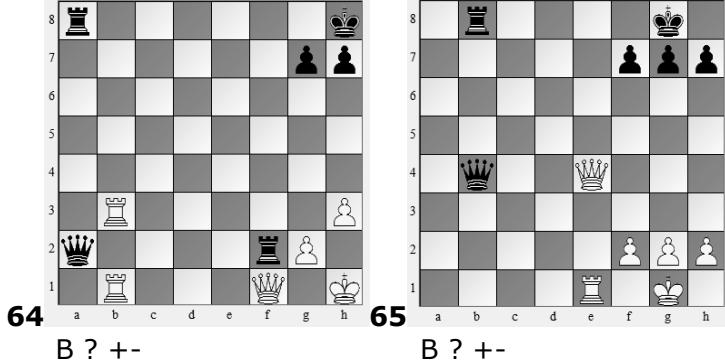
Dans les 2 positions suivantes, vous devez trouver la batterie noire, puis le coup de défense des Blancs.

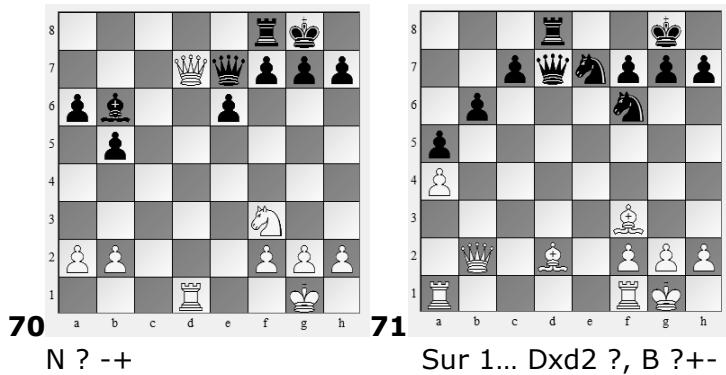
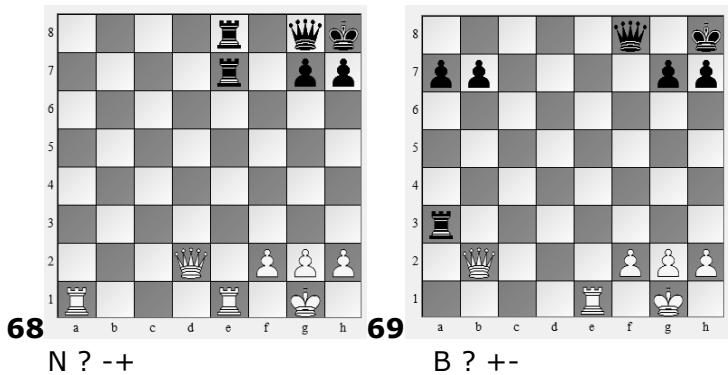


La faiblesse de la première rangée
ou de la dernière rangée pour les Noirs. C'est le
thème du mat du couloir.



Position type





LECON 22

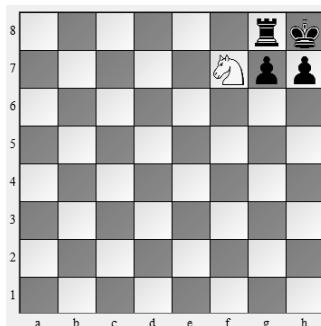
Mats classiques

Dans cette leçon, je vais vous présenter d'autres thèmes tactiques que sont les mats classiques. J'en aborde cinq assez sommairement pour ne pas trop épaissir cet ouvrage.

La position type vous est montrée à chaque fois. A vous d'y parvenir à partir de l'exercice qui suit.

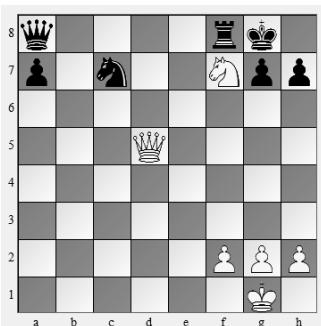
Je suis conscient que c'est assez difficile. Prenez-le comme un exercice de réflexion. A votre niveau de connaissance, il est tout à fait normal de ne pas trouver.

Mat à l'étouffé (déjà vu mais il est capital !)



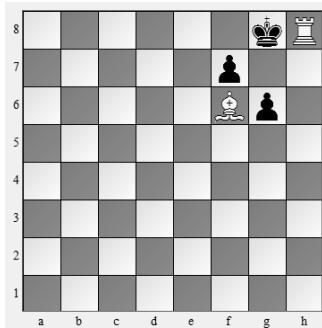
position type

72



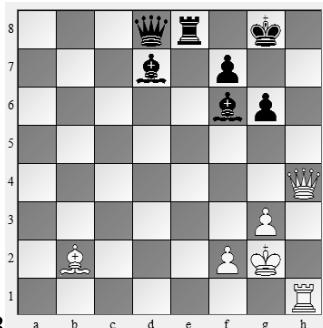
B? +-

Mat avec Tour et Fou



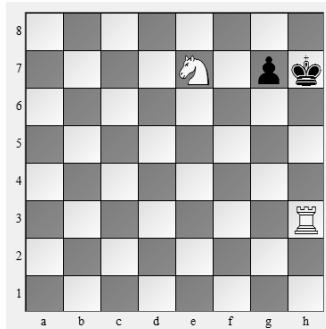
73

position type

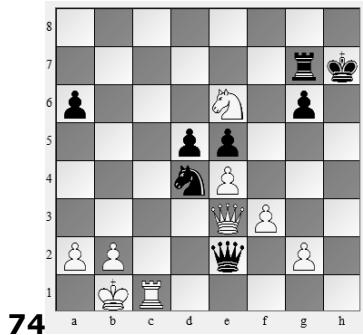


B? +-

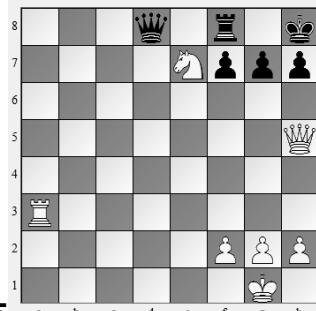
Mat d'Anastasie



Position type

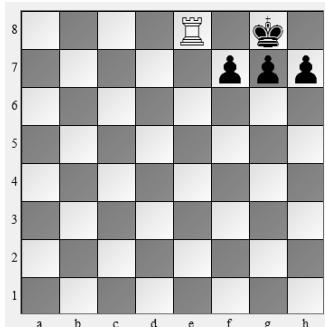


74
B ? +-

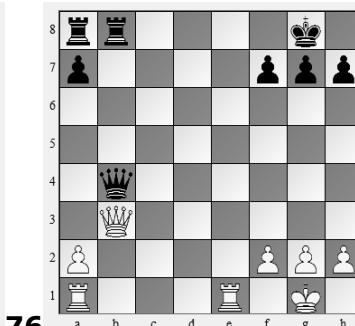


75
B ? +-

Mat du couloir

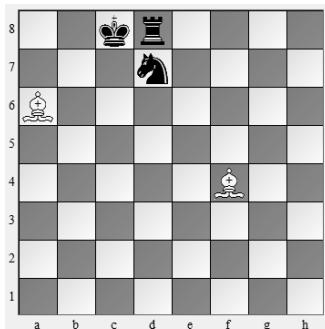


Position type

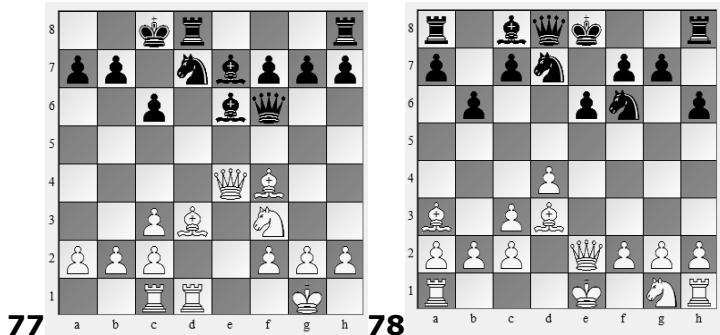


B ? +-

Mat de Boden



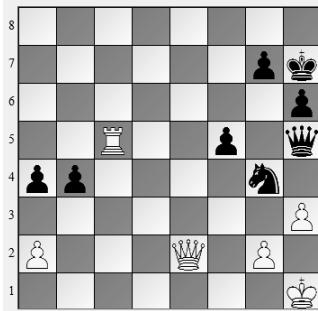
Position type



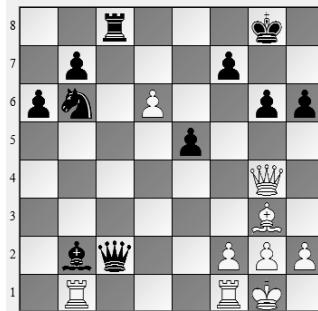
LECON 23

Exercices sur des positions tactiques. Les Blancs jouent et gagnent

79



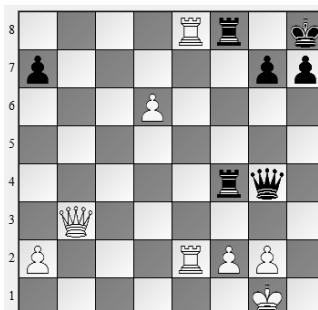
80



Quel avantage matériel
les Blancs doivent-ils
obtenir ?

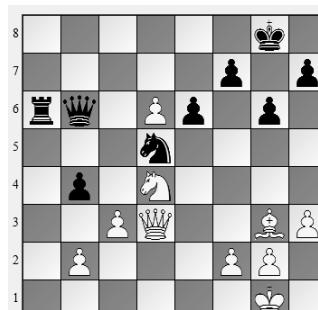
Quand pousser le pion
d ?

81

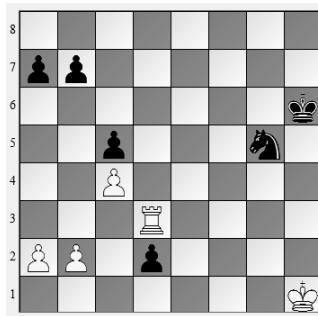


Encore le pion d.

82

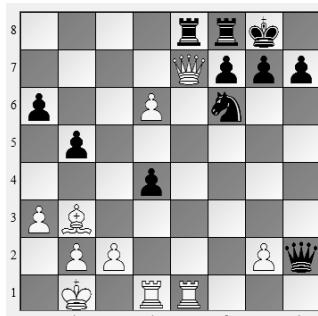


Toujours le pion d.



83

Trait aux Noirs. Comment
coup
sauver le pion d ?



84

Tae8 est le dernier
noir. Que jouez-vous ?

LECON 24

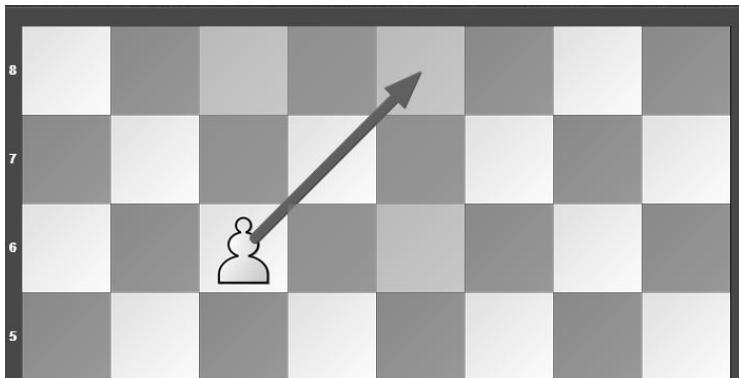
Finale Roi + pion contre Roi

Par convention, nous allons admettre que le Roi blanc possède un pion et que le Roi noir est seul.

Règle du carré:

Considérons un pion blanc en c6. A partir de cette case, on trouve la diagonale qui nous amène au bord de l'échiquier : la case e8. On pose comme principe que ces deux cases, c6 et e8, sont deux coins d'un carré c6-c8-e8-e6.

La règle du carré dit que si le Roi adverse peut entrer dans ce cas, alors il pourra arrêter le pion, sinon il ne le pourra pas et le pion fera une promotion.



Règle de l'opposition :

Les 2 Rois sont en opposition quand ils sont face à face, horizontalement, verticalement ou en diagonale, et séparés par un nombre impair de cases.

Pour rappel, si les Blancs ont Roi + 1 pion et les Noirs seulement leur Roi, deux possibilités seulement existent pour l'issue de la partie : les Blancs gagnent ou bien la partie est nulle.

Les Blancs gagnent parce que leur pion fait une promotion en Dame et grâce à cette Dame, ils trouveront les moyens de faire mat.

Les Noirs ne peuvent gagner puisqu'ils n'ont que le Roi. Ils peuvent espérer la nulle.

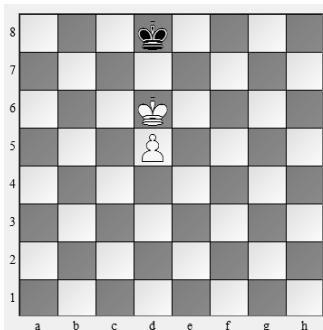
La nulle peut survenir sur une erreur des Blancs mais aussi parce que la position est théoriquement nulle.

La position doit réunir certaines conditions.

Pour gagner,

le Roi blanc

- doit être devant son pion,
- doit avoir l'opposition,



Trait aux Blancs

1. Rc6 Rc8 2. d6 Rd8 3. d7 Re7 4. Rc7 suivi de 5. d8=D

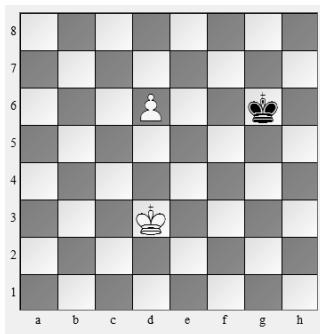
Trait aux Noirs

1.... Rc8 2. Re7 Rc7 3. d6, etc ...

Pour annuler,

le Roi noir

- doit être dans le carré du pion,
- doit contrôler la case de promotion,
- doit prendre l'opposition.
- ou bien, il suffit que le pion passe à hauteur du Roi blanc ou devant lui.



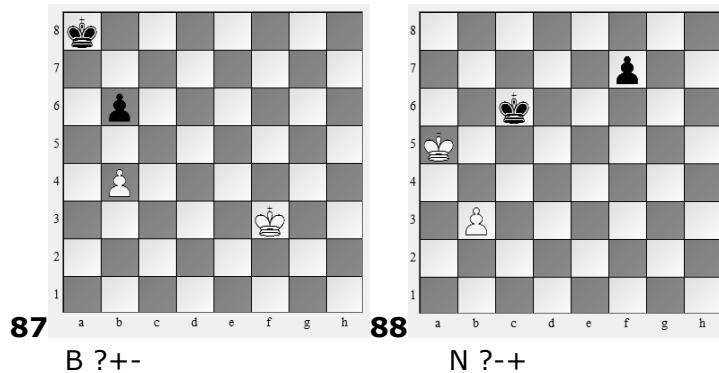
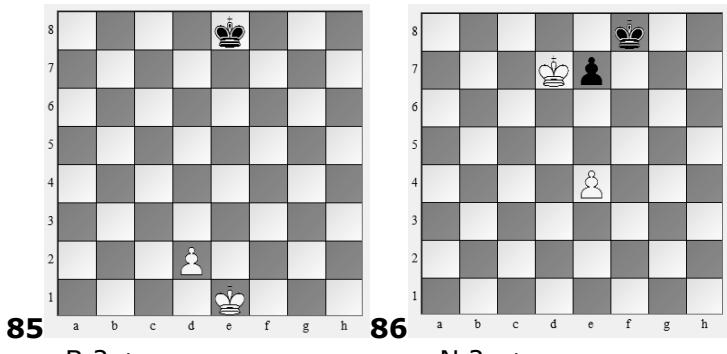
1... Rf7 !

Le Roi entre dans le carré du pion. Le Roi blanc est trop loin. C'est nul.

Exceptions :

1/ Avec un pion-tour (a ou h), la finale est nulle si le Roi noir contrôle a8 ou h8.

2/ Si le Roi blanc est sur la 6e rangée et devant son pion, c'est toujours gagné, quel que soit le trait.



LECON 25

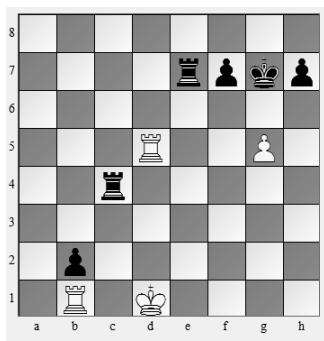
Le pion passé

On appelle pion passé, un pion dont l'avancée ne peut être gênée par aucun pion adverse.

Exemple : un pion blanc e est passé, si les pions d, e et f ont disparu, ou s'ils sont derrière lui.

La force du pion passé réside dans sa possibilité à se promouvoir en Dame. Et pour une Dame de plus que ne ferait-on pas ? En fait, c'est la porte ouverte à toutes les occasions tactiques. Tout est bon pour forcer le passage quitte à tout sacrifier.

Position 1



Comment les Noirs doivent-ils s'y prendre pour gagner?

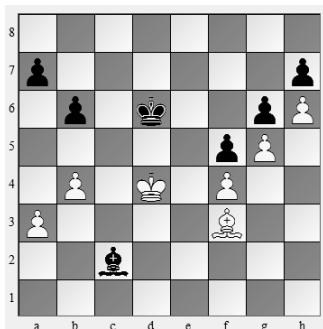
Bien sûr, ils ont un avantage visible du fait de leur pion passé b. Mais il est bloqué et attaqué.

Modifions légèrement la position. Les Tours d5 et e7 disparaissent et le Roi blanc est déplacé en e1. A présent le gain est clair : 1... Tc1+

On voit donc clairement le thème de la position initiale. 1... Tc1+, 2. Txc1 Te1+ (la pointe), 3. Rxe1 bxc1D+

A noter qu'il serait catastrophique d'inverser l'ordre des coups : 1... Te1+ ??, 2. Rxel Tc1+ et maintenant les Blancs gagnent à cause du retour de la tour en d1.

Position 2



Il arrive souvent qu'il n'y ait pas de pion passé. L'astuce consiste alors à s'en créer un.

Dans cette position, toute la force des Blancs réside dans leur Roi centralisé (celui des Noirs aussi direz-vous) et dans leur pion h6 très avancé. Mais il est bloqué.

Comment le débloquer ?

1. Fh5 ! gxh5, 2. g6 ! hxg6, 3. h7. Vous remarquerez que même si les Noirs ne prennent pas le Fou, lui prendra en g6 et le résultat sera identique.

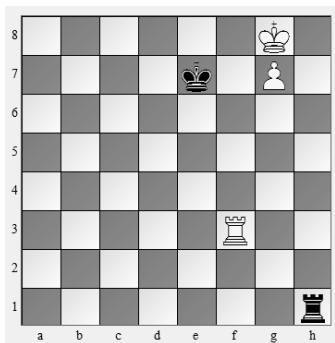
LECON 26

Finales de Tours

Les fins de partie où restent seules en jeu les Tours sont les plus nombreuses. Un dicton veut qu'elles soient toujours nulles. Ca n'est malheureusement pas aussi simple.

Nous allons étudier 3 positions-clé de ces finales.

Position de Lucena



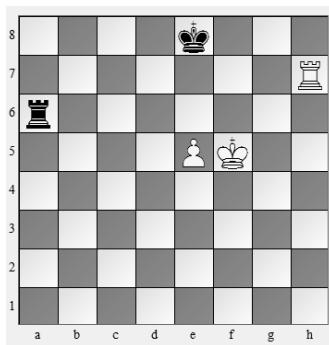
Seule possibilité de gain pour les Blancs : faire une Dame.

1. Te3+ Rd7 (éloigne le Roi) 2. Rf7 Tf1+ 3. Rg6 Tg1+ 4. Rh6 Th1+ 5. Rg5 Tg1+
6. Rh6 etc ... Cette suite échoue : la Tour noire poursuit le Roi blanc sans cesse dès qu'il montre le nez.

La bonne solution consiste à jouer : 1. Te3+ Rd7
2. Te4 !. La Tour sur la 4^e rangée va créer un « pont » qui va couvrir les échecs adverses.
2... Th2 3. Rf7 Tf2+ 4. Rg6 Tg2+ 5. Rh6 Th2+ 6. Rg5 Tg2+ 7. Tg4 +-

Les Noirs ne peuvent plus empêcher la promotion.

Position de Philidor



Cette position diffère de la précédente car ici le pion est moins avancé et le Roi est « coupé », c'est-à-dire que la Tour noire l'empêche de progresser sur la 6^e rangée.

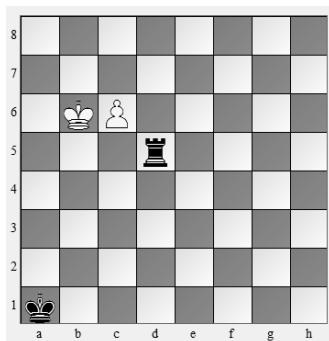
Quel que soit le trait, le résultat de cette partie est nul.

Si les Noirs jouent, ils maintiennent leur Tour en 6^e. Si les Blancs jouent, ils ne peuvent qu'avancer leur pion. La méthode pour annuler est alors simple :

1. descendre la Tour sur la 1^{ère} rangée
2. faire échec

1. e6 Ta1 2. Rf6 Tf1+ 3. Re5 Te5+ 4. Rd6 Td1+ 5. Rc5 Tc1+ etc ...

Position de Saavedra



Dans ce type de situation, tout dépend de la position du pion. S'il est très avancé et éloigné du Roi défenseur, le seul espoir pour annuler est de sacrifier la Tour contre le pion. Rappelons que la finale Dame contre Tour est gagnée par la Dame.

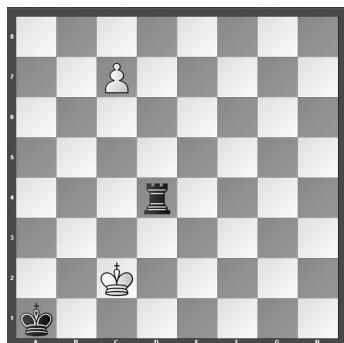
Dans tout autre cas, la Tour doit gagner.
La position du diagramme est l'exception qui confirme la règle. Ici, le pion bat la Tour !

1. c7 Td6+ 2. Rb5 !

Question 1 : Comment annulez-vous si 2. Rb7 ou 2. Rc5 ?

2... Td5+ 3. Rb4 Td4+ 4. Rb3 Td3+ 5. Rc2 ! Td4 !

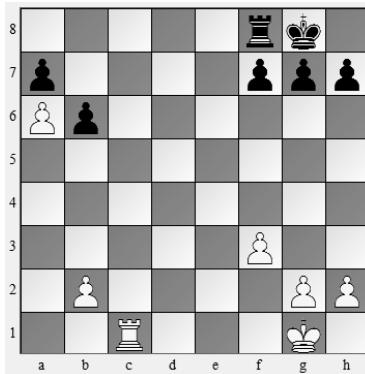
Question 2 : Que se passe-t-il si les Blancs jouent 6. c8D ?



6. c8T !! Ta4 7. Rb3 +-

LECON 27

La Tour en 7e



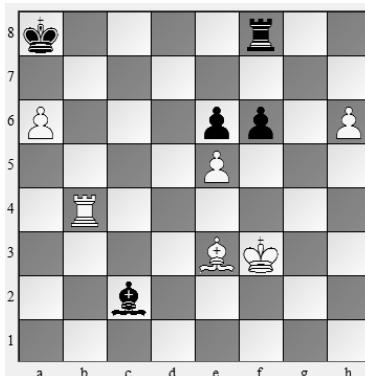
Voici la position typique qui illustre la force de l'intrusion de la Tour sur la 7e rangée.

Pourquoi y est-elle si dangereuse ? Parce qu'elle prend en joue tous les pions sur sa trajectoire. Ce faisant, elle immobilise les pièces qui les défendent. Et donc, certainement, elle

finira bien par en gagner un !

1. Tc7 ! Ta8. Vous noterez que l'entrée de la Tour en 7e est d'autant plus forte qu'on possède un pion avancé (ici en a6).

2. Rf2. Tout simplement. Qui peut à présent, empêcher le Roi de progresser jusqu'en b7. Le Roi noir peut-il en faire autant ? Non, sous peine de perdre tous ses pions à l'aile-roi.



Evidemment, la position se présente rarement de façon aussi typique. Bien souvent, il peut ne pas être très clair de jouer la Tour en 7e. Surtout si l'on a soi-même des pions attaqués. Le

premier mouvement est alors de penser à les défendre.

En finale, il faut savoir être actif. Et jouer actif c'est souvent attaquer.

Ayez à l'esprit que la meilleure défense est l'attaque.

1. Fc5 ! Tc8

Question 1 Que se passe-t-il sur Tf7 ?

2. exf6 !! Txc5, 3. f7 Tc8, 4. Tb7 Fd3

Les Noirs veulent contrôler la case e8 avec leur Fou.

5. Te7 Fb5, 6. Rf4 !

Question 2 Pourquoi pas 6. Te8 ?

6... Th8, 7. h7 Fa4, 8. Re5 Fb5, 9. Rf6 e5, 10. Rg7

etc ...

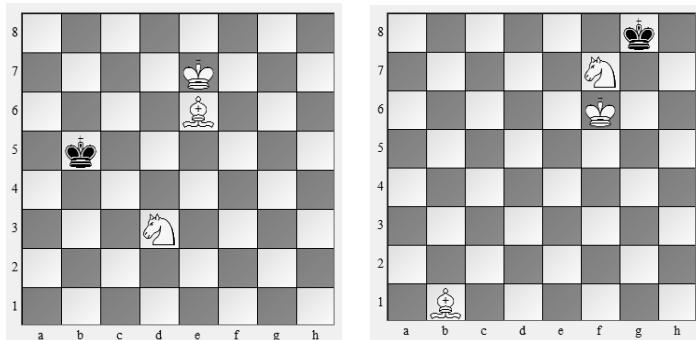
LECON 28

Finale Roi + Fou + Cavalier contre Roi

Finale Roi + 2 Cavaliers contre Roi

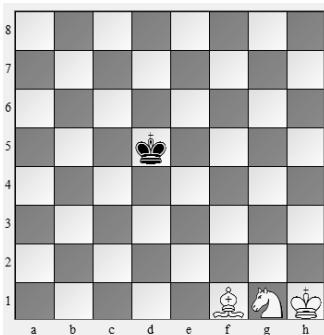
R+F+C vs R

Cette finale est théoriquement gagnée pour les Blancs. Elle nécessite cependant une bonne technique.



Voici les 2 positions-clé de cette fin de partie. Il est important d'aboutir à la première où les trois pièces combinent leur action pour amener le Roi au bord de l'échiquier.

Voyons comment y parvenir à partir de la position ci-dessous.



1. Rg2 Re4, 2. Rg3 Re5, 3. Cf3+ Rf6, 4. Rf4 Rg6, 5. Fd3+ Rf6, 6. Ff5 Rf7, 7. Re5 Re7, 8. Fe6 Re8, 9. Rf6 Rd8, 10. Ce5 Rc7, 11. Re7 Rb6, 12. Cd3 Rb5.

Voici la position 1 atteinte.

Evidemment le Roi noir cherche à fuir vers un coin noir puisque le Fou est sur blanc.

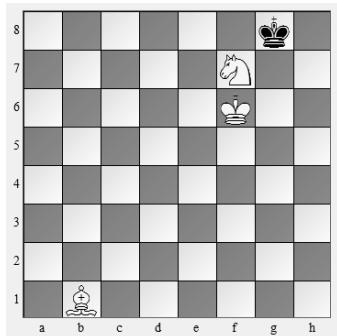
13. Fb3

Empêche le Roi de descendre.

13... Rc6, 14. Re6 (prend l'opposition) Rb5, 15. Rd5 Rb6, 16. Fa4 Ra5, 17. Fd7 Rb6, 18. Rc4 Ra5, 19. Rc5 Ra6, 20. Ce5 Ra5, 21. Cc4+ Ra6, 22. Fc8+ Ra7, 23. Rc6 Rb8, 24. Cd6 Ra7, 25. Rc7 Ra8, 26. Rb6 Rb8, 27. Fd7 Ra8, 28. Fe6 Rb8, 29. Cb5 Ra8, 30. Cc7+ Rb8, 31. Ca6+ Ra8, 32. Fd5#

La position 2 survient parfois. La méthode pour la traiter consiste d'une part à conserver l'opposition entre les Rois et, d'autre part, en un mouvement particulier du Cavalier qui se déplace selon la trajectoire d'un W.

Position 2



1. Fc2

Coup d'attente : c'est-à-dire temps-mort pendant lequel on semble passer son tour. En fait, on met son adversaire en demeure de jouer. Il est clair que dans une telle position les Blancs ne risquent rien. Quant aux Noirs, ils ne peuvent jouer que ce que les Blancs veulent bien leur laisser jouer !

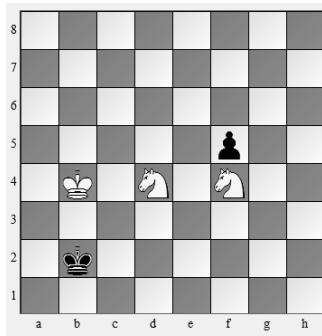
1... Rf8, 2. Fh7 ! Re8, 3. Ce5 ! Rd8, 4. Re6 Rc7, 5. Cd7 ! Rc6, 6. Fd3 Rc7, 7. Fc4 Rd8, 8. Rd6 Re8, 9. Fg8

Rd8, 10. Cc5 Rc8, 11. Ff7 Rd8, 12. Cb7+ Rc8, 13. Rc6 Rb8, 14. Rb6 Rc8, 15. Fe6+ Rb8, 16. Cc5 Ra8, 17. Fd7 Rb8, 18. Ca6+ Ra8, 19. Fc6#

Il faut toujours combiner l'action du Fou et du Cavalier de façon à empêcher le Roi de s'échapper.

R+2C vs R

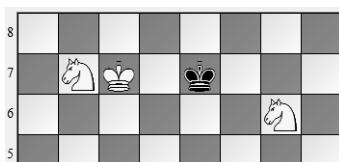
Ici, les Blancs jouent et font mat en 6 coups.



1. Cd3+ Ra2, 2. Ce2 f4, 3. Cc3+ Ra6, 4. Rb3 f3, 5. Ce1 f2, 6. Cc2#

Après 5. Ce1, les Blancs menacent mat et les Noirs n'ont rien d'autre à jouer que 5... f2. Imaginez qu'il n'y ait pas eu ce pion. Les Noirs auraient été pat !

Normalement, la finale R+2C vs R est nulle,
à cause du pat.



Ici, une grave erreur serait 1... Re8 ?? à cause de Cd6#.

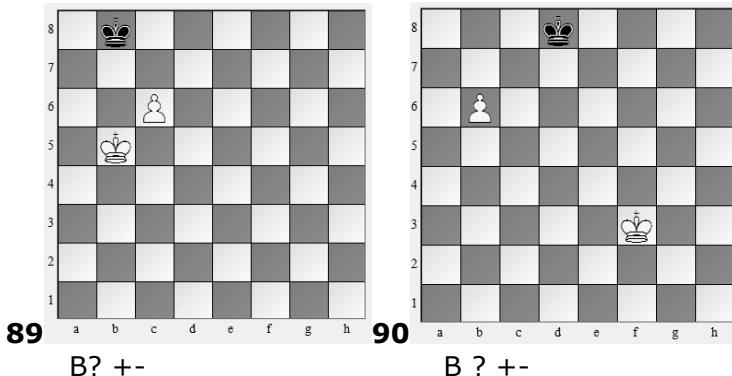
Mais rien ne force à cela. Les Noirs continuent simplement par 1... Rf6 et il est impossible de gagner.

Dans la finale R+2C vs R+pion, le gain n'est possible que si

- (1) le pion est stoppé par un Cavalier
- (2) le pion n'est pas trop loin (sinon comment revenir à temps avant qu'il ne se transforme en Dame ?).
- (3) l'on ne prend pas le pion !

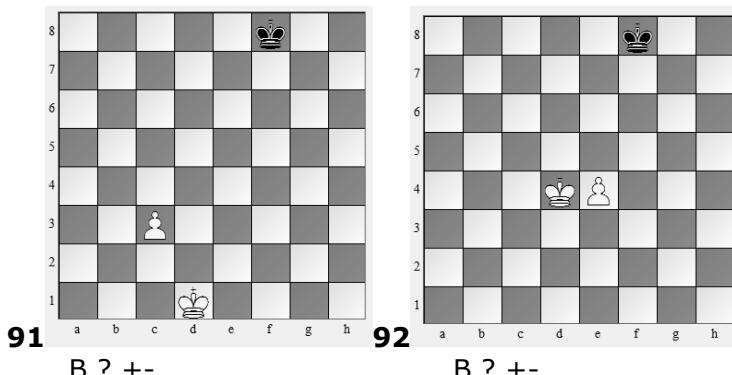
LECON 29

Exercices sur des positions de finales



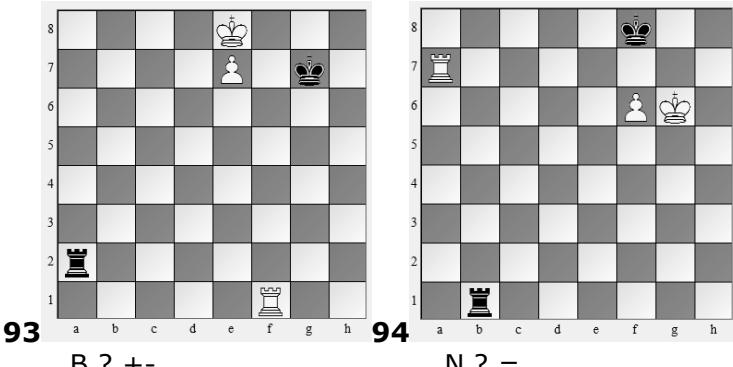
89 B? +-

90 B ? +-



91 B ? +-

92 B ? +-



93

B ? +-

N ? =

94

N ? =

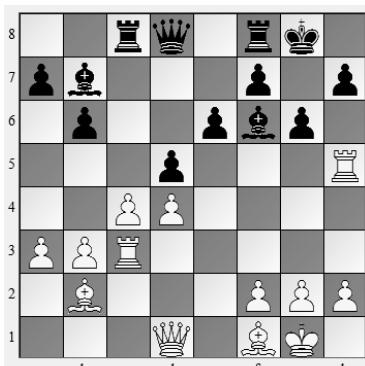
LECON 30

Comment analyser une position ?

Comment analyser une position du genre de celle présentée au diagramme ci-dessous ?

Il faut d'une manière générale :

- 1- envisager tous les coups candidats, c'est-à-dire tous les coups susceptibles d'être joués.
- 2- regarder les variantes qui découlent de ces coups.
- 3- rejeter le coup s'il existe la moindre possibilité d'être mal, ce qui implique
- 4- ne jamais parier sur l'erreur de l'adversaire.
- 5- noter son coup.
- 6- y réfléchir de nouveau.



position Kérès-Smyslov

En dehors de la situation réelle de la partie, entrent aussi en ligne des considérations qui échappent au joueur moyen. Dans cette partie, Kérès joua ici 19. Tch3, laissant donc une Tour en prise en h5. Il se trouve, comme on va le voir, que le coup est correct.

Mais comment Smyslov a-t-il réagi devant ce sacrifice ? A-t-il analysé toutes les variantes comme on vient de le préconiser ? Je ne le pense pas. Il y a à cela au moins deux bonnes raisons.

Cette partie était capitale. Son vainqueur devenait le challenger du champion du monde de l'époque. Aussi, Smyslov, pour ne pas perdre trop de temps à la pendule et par confiance et respect en son adversaire, par flair et par intuition aussi, n'a-t-il sans doute pas vraiment considéré les conséquences de la prise en h5. Pour être honnête, l'intuition a dû y être pour beaucoup : on "sent" qu'il doit se passer quelque chose ! N'importe quel joueur un peu expérimenté ne s'attarderait pas longtemps sur cette prise.

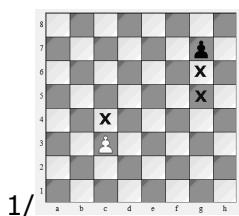
La partie fut 19. Tch3 dxc4.

L'analyse montre qu'il avait raison. Sur 19... gxh5, 20. Dxh5 Te8, 21. a4 dxc4, 22. Dxh7+ Rf8, 23. Fa3+ Te7, 24. Tg3 ou bien 21... Dd6, 22. c5 avec trois réponses noires possibles. Soit 22... bxc5, 23. Dh6 Fg7, 24. Dxh7+ Rf8, 25. dxc5, soit 22... Dd8, 23. c6 Txc6, 24. Fa3 Td6, 25. Dh6 Fd4, 26. Fd3, soit 22... Df4, 23. Tf3 Dg5, 24. Tg3.

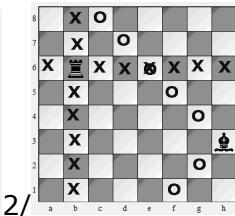
La suite de la partie fut 20. Txh7 c3 !, 21. Dc1 ! Dxd4, 22. Dh6 Tfd8, 23. Fc1 Fg7, 24. Dg5 Df6, 25. Dg4 c2, 26. Fe2 Td4, 27. f4 Td1+, 28. Fxd1 Dxd4+

Solutions

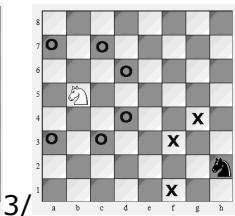
LECON 1



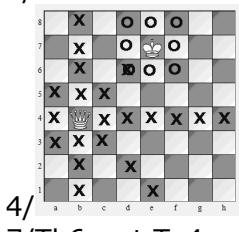
1/



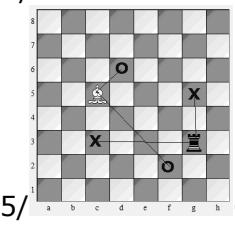
2/



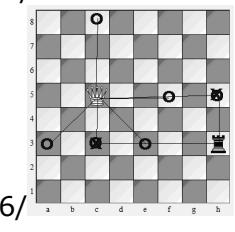
3/



4/



5/



6/

7/Tb6+ et Te4+

8/ Fb4+ et Fg5+

9/ Ce4+ et Cf5+

10/ Tb8+ et Te4+

LECON 2

11/ non, car la case f8 est attaquée par le Fou.

12/ non, car le Roi a déjà bougé.

13/ exf8D(ou T)

14/ f8C !#

LECON 3

15/ Th5#

16/ Ta1#

17/ Cf7#

18/ Tb7#

LECON 5

- 19/ Fb3 (et non Te8, la Tour vous prend !)
- 20/ Fe4
- 21/ Tc3
- 22/ Dd2, De3, Df4

LECON 6

- 23/ Cb5+
- 24/ Cc7
- 25/ Cg5
- 26/ Fc4

LECON 7

- 27/ Cf4
- 28/ d6
- 29/ Ff5 ou Ff1+ à la découverte
- 30/ Fb5 #

LECON 9

- 31/ Ff6#
- 32/ Cf6# (grâce au double échec)
- 33/ Cf6#
- 34/ Te3#
- 35/ 1. Cf6+ Rh8, 2. Txh7#
- 36/ 1. Td7 Txd7, 2. Txh7# ou
 - 1. Td7 Fg7, 2. Dxf8# ou
 - 1. Td7 n'importe quel autre coup, 2. Dxh7#
- 37/ 1. Ce7+ Rh8 2. Th1#
- 38/ 1. Dxe6+ fxe6 2. Fg6#

LECON 10

- 39/ 1. Dh8+ Fxh8, 2. Txh8#

- 40/ 1. Dxd7+ Cxd7, 2. Ce6#
 41/ 1. Th5 (menace Dxh7#) gxh5, 2. Df6#
 42/ 1. Dxh6+ gxh6, 2. Ff6#
 43/ 1. Dxf7+ Txf7, 2. Te8# (grâce au clouage de la Tour noire)
 44/ 1. Dg8+ Txg8, 2. Cf7#

LECON 12

- 45/ 1. Dxa8 ! Dxa8, 2. Tc8+ Tg8, 3. Txa8 Txa8, 4. e6 (suivi de e7-e8D)
 46/ 1. De5+ Rg8, 2. Dxd6 ! Dxd6, 3. c7 (suivi de c8D)
 47/ 1. b6+ ! Rxb6, 2. Fa5+ Rc6, 3. Fxc7 Rxc7, 4. Rb5 Rb8, 5. Rxc5 Ra7, 6. Rb5 (suivi de c5 qui va à Dame) ou
 1. b6+ ! Fxb6, 2. Rb5 Fc7, 3. Fe3 Fb6, 4. Ff2 Fc7,
 5. Fxc5+ Rb8, 6. Fe3 Fd6, 7. Rc6 (suivi de Rd7 et c5)
 48/ 1. Fc8 f2, 2. Fh3 Rg3, 3. Ff1 (suivi de Rxd6)

Combinaisons

- 49/ 1. Txb8+ Rxb8, 2. Ca6+ (suivi de DxD) ou
 1. Txb8+ Dxb8, 2. Fxc6+ Tb7, 3. Fxb7+ Dxb7, 4. Cxb7
 50/ 1. Tf7 ! De8, 2. Dxg7# ou
 1. Tf7 ! Dxf7, 2. Cxf7+
 51/ 1. Tb3 ! cxb3, 2. Dxb4 (grâce au clouage du pion c5) ou
 1. Tb3 ! Da4, 2. Db8+ Rd7, 3. Db7+ Rd6 (si Re6, 4. De7+ Rd5, 5. Td1+ Rc6, 6. Db7#), 4. Td1+ Re5, 5. De7+ Rf4, 6. Tf1+ Rg4, 7. De4+ Rh5, 8. De5+ Rxh4, 9. Tf4#
 52/ 1. Cg4+ hxg4, 2. Th1+ Rg7, 3. Dxg5
 53/ 1. Dh6 ! (menace Dxg7#) gxh6, 2. Cxh6#
 54/ 1. Dg6 ! (menace Dh7#) fxg6, 2. Cxg6#

55/ 1. Dc4 ! (menace Dg8#) Txc4, 2. Txf8+ (grâce à la déviation de la Tour noire)

56/ 1. Dxf8+ ! Dxf8, 2. Txh7#

57/ 1. Dg7+ ! Fxg7, 2. Cf6# (grâce au double échec)

58/ 1. Dh5+ ! gxh5, 2. Cf5#

LECON 14

Q1/ d'abord parce qu'il casse le roque, ensuite parce qu'il empêche le Cavalier de sortir sur sa case naturelle, enfin parce qu'il déclenche une attaque du fait de l'ouverture de la diagonale h5-e8 sur le Roi.

Q2/ 4... g6, 5. Dxe5+ Fe7, 6. Dxh8 et les Blancs ont plus que largement récupéré le matériel investi.

Q3/ 6... Rg6, 7. Df5+ Rh6, 8. d4+ g5, 9. h4 ! Fe7, 10. hxg5++ Rg7, 11. Df7#

Q4/ 6... d5 sert d'abord à empêcher le mat et ensuite permet le contrôle de la case f5.

Q5/ 9... Fxb7 ?, 10. Df5+ Rh6, 11. d4+ g5, 12. Fxg5+ gagne la Dame.

Q6/ 10... Cxe5 ?, 11. Fh5 gagne la Dame.

Q7/ 10. Fd3 Dh5, 11. Ff4 ooo, 12. a4+ : l'avantage d'espace au centre, la disposition des pièces, le développement, l'initiative sur le roque noir, tout plaide en faveur des Blancs.

LECON 16

Q1/ 9... exd4 ?, 10. De4+ Rf7, 11. Fxd5

Q2/ 7. Re3 ? De7, 8. Cxh8 d5 !, 9. Fxd5 Dc5+, 10. Rxе4 Dd4+, 11. Rf3 Fg4+, 12. Rg3 Df4+, 13. Rh4 g5#

Q3/ 8. Df1 ? Tf8, 9. d3 Cd6 !, 10. Cxd6+ cxd6, 11. De2 Cd4, 12. Dd2 Dg4 --

Q4/ 9. hxg3 ? Dxg3, 10. Rf1 Tf8, 11. Dh5 d5 !, 12. Fxd5 Cb4 !, 13. FC4 b5 !, 14. Fxb5+ c6, 15. Fc4 Cd5, 16. Fxd5 cxd5 -/+

Q5/ 7... dxc3 ?, 8. Fxf7+ Rxf7, 9. Dd5+ Re8, 10. Dxc5 +/-

Q6/ 17... ooo ??, 18. Cxb6+ cxb6, 19. Dxa7 +-

LECON 18

Q1/ la prise du pion offrirait aux Blancs la disposition totale du centre.

Q2/ 2... dxc4, 3. Da4+ Cc6, 4. Fe3 suivi de Dxc4.

Q3/ 2... Cf6, 3. cxd5 Cxd5, 4. e4 prend l'avantage au centre.

Q4/ 6. Cxd5 ?? Cxd5 !, 7. Fxd8 Fb4+, 8. Dd2 Fxd2+, 9. Rxd2 Rxd8 et les Noirs ont gagné une pièce.

Q5/ sortir une pièce, c'est aussi lui trouver la case où elle sera le plus activement, le plus efficacement placée. Vous vous souvenez qu'avec 1. d4, c'est h7 qui est principalement visé. En d3, le Fou est donc idéalement placé.

Q6/ un coup de retrait aussi précoce ne peut que sembler bizarre. D'autant que le Cavalier n'assure plus son rôle de protection du roque en h7.

Q7/ h4 permet aussi l'ouverture de la colonne h en cas d'échange.

Q8/ si les Blancs pouvaient à nouveau jouer, ils disposeraient de 1. Dxh7+ Rf7, 2. Dh5+ Rg8, 3. g6 ! Cf6, 4. Dh8# ou bien 1. Dxh7+ Rf7, 2. Dh5+ g6, 3. Dh7+ Cg7, 4. Ce5+ Re8, 5. Dxg6+ Tf7, 6. Dxf7#

LECON 19

Q1/ ce sacrifice est thématique. Cela signifie que dans une position semblable, quel que soit le début, quel que soit le chemin emprunté pour y parvenir, ce coup s'impose comme le meilleur. Pourquoi est-il le meilleur ? Parce que ce sacrifice bloque complètement l'aile-roi des Noirs. Regardez la situation du Fou en f8, incapable de bouger, et donc de la Tour en h8.

Q2/ 5... Cxd5 ?, 6. Cxf7 Rxf7, 7. Df3+ Re6, 8. Cc3 Cce7, 9. d4 c6, 10. Fg5 suivi de 11. ooo.

Q3/ les Blancs trouvent une compensation dans le pion qu'ils ont gagné. Les Noirs, dans l'avantage de développement obtenu.

Q4/ 2... Cf6 est une solution pour récupérer le pion avec le Cavalier plutôt qu'avec la Dame.

LECON 20

Q1/ c'est la partie espagnole.

Q2/ non, car 4. Fxc6 dxc6, 5. Cxe5 Dd4 ou Dg5 permettent aux Noirs de récupérer leur pion grâce à la fourchette.

Q3/ les Blancs menacent simplement de prendre en b5, le pion a6 étant cloué sur la Tour. Les Noirs doivent défendre leur Tour avec Fb7.

Q4/ non seulement ce coup attaque le centre mais les Noirs ne peuvent le prendre sous peine d'ouvrir les colonnes en faveur des Blancs.

Q5/ le Cavalier est imprenable parce que le pion d4 est cloué sur la Dame et parce que le Cavalier noir est cloué sur le Roi.

Q6/ les Blancs menacent Cf6 avec double échec et mat.

Q7/ à présent que la Tour noire a quitté la colonne, il est intéressant d'échanger car ce sont les Blancs qui vont profiter de cette ligne.

Q8/ il était peut-être meilleur de jouer Tb6.

Q9/ sur 17... Rxe7, 18. De1+ suivi de Dxb4.

Q10/ les Blancs menacent un échec à la découverte gagnant la Dame : 21. Cf5+ suivi de Cxe7.

Q11/ c'est un sacrifice de déviation : les Blancs veulent écarter la Dame.

Q12/ si 24... Rc4 ou 24... Rb4, 25. De4#

LECON 21

- 59/ 1. Fg1 +-
- 60/ 1. Cf4 +-
- 61/ 1. Ff8+ +-
- 62/ 1.. Ff3, 2. Fb4
- 63/ 1... Cc2, 2. Te7
- 64/ 1. Tb8+ Tf8, 2. Dxf8+ Dg8, 3. Dxg8#
- 65/ 1. Dxb4 Txb4, 2. Te8#
- 66/ 1. De4 ? Fg4 !, 2. Dxg4 Te1+, 3. Txe1 Dxe1#
- 67/ 1. Tb8+ Fxb8, 2. Td8#
- 68/ 1... Da2 ! -+
- 69/ 1. Dxa3 Dxa3, 2. Te8#
- 70/ 1... Td8 +-
- 71/ 1... Dxd2 ?, 2. Tad1 +-

LECON 22

- 72/ 1. Ch6++ Rh8, 2. Dg8+ Txg8, 3. Cf7#
- 73/ 1. Dh8+ Fxh8, 2. Txh8#
- 74/ 1. Dh6+ Rxh6, 2. Th1#
- 75/ 1. Dxh7+ Rxh7, 2. Th3#
- 76/ 1. Te8+ Txe8, 2. Dxb4 +-
- 77/ 1. Dxc6+ bxc6, 2. Fa6#
- 78/ 1. Dxe6+ fxe6, 2. Fg6#

LECON 23

- 79/ 1. Dxg4 fxg4, 2. Txh5 +-
- 80/ 1. Txb2 ! Dxb2, 2. Dxc8+ !! Cxc8, 3. d7 +-
- 81/ 1. Txf8+ Txf8, 2. Df7 ! Dc8, 3. d7 Dd8, 4. Dxf8+ ! Dxf8, 5. Te8 Rg8, 6. d8D +-
- 82/ 1. Dxa6 ! Dxa6, 2. d7 Da8, 3. Cc6 +-
- 83/ 1... Cf3 !! +-
- 84/ 1. Fxf7+ Txf7, 2. Dxe8 Cxe8, 3. Txe8+ Tf8, 4. d7 Dd6, 5. Tf1 !! +-

LECON 24

85/ 1. Re2 Re7, 2. Re3 Re6, 3. Rd4 Rd6, 4. d3 ! +-
les Noirs perdent l'opposition.

86/ 1... e5 !, 2. Re6 Re8, 3. Rxe5 Re7 = les Blancs
perdent l'opposition.

87/ 1. b5 ! Rb7, 2. Re4 Rc7, 3. Re5 Rd7, 4. Rd5 Rc7,
5. Re6 Rb7, 6. Rd7 Ra7, 7. Rc7 Ra8, 8. Rxb7 Rb8 +-
Roi blanc en 6e rangée, c'est gagné !

1. b5 !, 2. Re4 Rb7, 3. Rd5 Rb6, 4. Rd6 Rb7, 5.
Rc5 Ra6, 6. Rc6 Ra7, 7. Rxb5 Rb7 = les Blancs
perdent l'opposition.

88/ 1... f5, 2. b4 f4, 3. b5+ Rb7 +- ou bien 3. Ra6 f3,
4. b5+ Rc5, 5. b6 f2, 6. b7 f1D +-

LECON 26

Q1/ 1. Rb7 Td7 = ou 1. Rc5 ? Td1, 2. c8D Tc1+

Q2/ 6. c8D ? Tc4+, 2. Dxc4 pat.

LECON 27

Q1/ 1... Tf7 ?, 2. a7 suivi de Tb8#

Q2/ 6. Te8 ? Fxe8, 7. f8D Fh5+, 8. Txf8 +-

LECON 29

89/ 1. Rb6 Rc8, 2. c7 Rd7, 3. Rb7 +-

90/ 1. Rd5 Rd7, 2. Rc5 Rd8, 3. Rd6 Rc8, 4. Rc6 Rb8,
5. b7 Ra7, 6. Rc7 +-

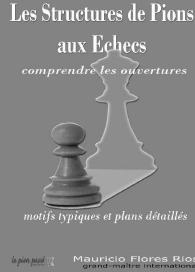
91/ 1. Re2 Re7, 2. Re3 Re6, 3. Re4 Rd6, 4. Rd4 Rc6,
5. Rc4 Rc6, 6. Rb5 Rb7, 7. Rc5 +-

92/ 1. Rd5 Rf7, 2. Rd6 Re8, 3. Re6 +-

93/ 1. Tg1+ Rh7, 2. Tg4 Th3, 3. Rf7 Tf3+, 4. Re6
Te3+, 5. Rf6 Tf3+, 6. Re5 Te3+, 7. Te4 +-

1... Ta8+, 2. Rd7 Ta7+, etc ... =

94/ 1... Tg1+, 2. Rf5 Tf1+, etc... =



Recommandé par la Fédération Française des Echecs

La prise de décision aux échecs le jeu positionnel



Boris Gelfand
grand-maître international

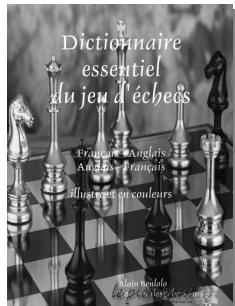
500 combinaisons

pour s'entraîner



500 combinations

to train yourself



1. e4 e5 2. Rf3 Rc6 3. Ac4 Rf6 4. d4



L'attaque Max-Lange & l'attaque Morphy

« Petits pièges entre amis »
n°2

le pion passe

1. e4 d5 2. Rf3 dxe4 3. Rg5



Le gambit Tennison

« Petits pièges entre amis »

le pion passe

www.lepionpasse.com



imprimé par Tallinna Raamatuträükikoja OÜ
Laki 26, 12915 Tallinn, Estonia

