

Jean-Christian
Galli



Manuel

des

Echecs



Ligue
corse
des
Echecs



e manuel, diffusé par la Ligue Corse d'Echecs, a été réalisé par Jean-Christian Galli. Plusieurs fois Champion de Corse, Professeur de latin-français à Bastia, le Président du Corsica Chess Club a accompli un travail tout à fait remarquable. Tant par ses textes que par ses dessins ! Qu'il en soit remercié ainsi que l'ensemble des partenaires institutionnels qui ont contribué à la publication de cet ouvrage.

Les 40 leçons proposées concernent tous les aspects du noble jeu. Une page d'exercices accompagne chacune d'entre elles. Elle vous paraîtra, parfois, un peu ardue. C'est le souhait d'un auteur qui, fort de son expérience et de ses connaissances échiquéennes, n'a pas voulu céder à la facilité.

Mais ce manuel s'inscrit dans le long terme. Certains problèmes, difficiles à résoudre, le seront beaucoup moins, quelques mois plus tard, grâce à sa lecture !

Destiné, en particulier, aux milliers d'écoliers insulaires qui bénéficient d'une heure d'enseignement des Echecs dans le cadre scolaire, il sera l'outil privilégié de nos formateurs.

Mais la qualité de cet ouvrage le rend également bénéfique pour des joueurs plus confirmés. Ils pourront y puiser bien des enseignements tant sur le plan stratégique que tactique.

Première activité pour les jeunes de 8 à 13 ans, les Echecs ont un bel avenir en Corse. D'autant que le plus vieux jeu du Monde est aussi le plus moderne ! La révolution numérique a amplifié sa notoriété.

Par ailleurs, ses vertus socio-éducatives suscitent un vif intérêt. Son apprentissage ne développe-t-il pas des qualités de concentration, de maîtrise de soi, de respect d'autrui ?

Nous sommes donc très heureux de porter une contribution certes modeste, mais utile, à l'école de la citoyenneté.

Le Président de la Ligue Corse d'Echecs
Léo BATTISTI

Chapitre 1 Les règles du jeu

Leçon 1	Le matériel et la disposition des pièces	p. 6
Leçon 2	Notation et diagrammes	p. 9
Leçon 3	La marche des pièces	
	Le pion	p. 12
Leçon 4	La tour	p. 15
Leçon 5	Le fou	p. 18
Leçon 6	Le cavalier	p. 21
Leçon 7	La dame	p. 24
Leçon 8	Le roi	p. 27
Leçon 9	La valeur des pièces	p. 30
Leçon 10	Le but du jeu - l'échec	p. 33
Leçon 11	Le but du jeu - le mat	p. 36
Leçon 12	Le roque	p. 39
Leçon 13	La prise en passant	p. 42
Leçon 14	Les cas de nullité - le pat	p. 45
Leçon 15	Les autres cas de nullité	p. 48

Chapitre 2 Tactique et combinaisons

Leçon 16	Les tableaux de mat (1)	p. 51
Leçon 17	Les tableaux de mat (2)	p. 54
Leçon 18	Les thèmes tactiques	
	(1) L'élimination de défense et la déviation	p. 57
Leçon 19	(2) Le clouage et l'évacuation de case	p. 60
Leçon 20	(3) L'attaque double et la fourchette	p. 63
Leçon 21	(4) L'interception et l'attraction	p. 66
Leçon 22	(5) Le dégagement de ligne et l'attaque à la découverte	p. 69
Leçon 23	La promotion du pion	p. 72

Chapitre 3 Technique et stratégie

Leçon 24	Les différentes phases de la partie	p. 75
Leçon 25	La fin de partie	
	Finales de pions (1)	p. 78
Leçon 26	Finales de pions (2)	p. 81
Leçon 27	Finales de pions (3)	p. 84
Leçon 28	Finales de tours (1)	p. 87
Leçon 29	Finales de tours (2)	p. 91
Leçon 30	Autres finales (1)	p. 93
Leçon 31	Autres finales (2)	p. 96
Leçon 32	Autres finales (3)	p. 99
Leçon 33	L'ouverture	
	Le contrôle du centre	p. 102
Leçon 34	La mobilisation des pièces (1)	p. 105
Leçon 35	La mobilisation des pièces (2)	p. 108
Leçon 36	Les différents débuts de partie	p. 111
Leçon 37	Le milieu de partie	
	Eléments stratégiques (1)	p. 114
Leçon 38	Eléments stratégiques (2)	p. 117
Leçon 39	Eléments stratégiques (3)	p. 120
Leçon 40	Eléments stratégiques (4)	p. 123

<i>Lexique français/corse</i>	p. 126
<i>Annexe 1 : Les Echecs en Corse</i>	p. 128
<i>Annexe 2 : Les compétitions</i>	p. 129

Leçon
1

TROPPE LUCCICOSE,
STE PEZZE NÈGRE...



Le matériel et la disposition des pièces

Pour jouer aux échecs, il est évidemment nécessaire de disposer d'un jeu d'échecs, même si, tu le verras plus tard, les forts joueurs parviennent à jouer "à l'aveugle", c'est-à-dire sans voir et donc sans aucun matériel.

Un jeu d'échecs se compose d'un échiquier et de 32 pièces, 16 de couleur claire et 16 de couleur foncée.

Comme nous pensons que pour toi se posera sans doute, bientôt, la question de l'achat d'un jeu d'échecs, voici quelques indications destinées à guider ton choix, ainsi qu'une première leçon sur la manière dont sont disposées les pièces dans la position de départ.

ou en caoutchouc, beaucoup plus économiques et plus commodes à transporter.

La taille de l'échiquier est variable et peut aller de quelques centimètres de côté pour les échiquiers de voyage à 60 centimètres ou plus pour les échiquiers "de salon". Mais l'important est le rapport de taille entre l'échiquier et les pièces. Au moment où tu choisiras ton matériel, souviens-toi que la proportion idéale s'établit selon les deux critères suivants :

- la hauteur d'une tour doit être égale au côté d'une case.
- sur une case doivent pouvoir se tenir quatre pions, sans déborder sur les cases adjacentes.

6

► L'échiquier



Il s'agit d'un plateau carré de 64 cases, alternativement claires et foncées. Les couleurs des cases doivent être contrastées mais pas trop fortement pour éviter de fatiguer les yeux. A des cases blanches et noires, nous te conseillons de préférer des cases crème et marron ou, mieux encore, des cases blanches et vert clair.

L'échiquier est le plus souvent en bois, mais dans les clubs on préfère désormais des tapis en plastique

► Les pièces

Chacun des deux camps dispose de 16 pièces. L'un des camps dirige les pièces claires et l'autre les pièces foncées. Là aussi, au moment du choix, il faut éviter les contrastes trop marqués, les couleurs idéales étant crème et marron foncé, même si dans les commentaires des parties, on s'est accoutumé à parler des "blancs" et des "noirs", lorsque l'on veut désigner chacun des deux camps. Enfin et surtout, nous te conseillons vivement de préférer les pièces mates aux pièces brillantes.

Les pièces en bois sont d'un maniement plus agréable que les pièces en plastique. La base des pièces sera, dans l'idéal, plombée pour renforcer leur stabilité, et recouverte de feutrine pour amortir leur choc sur l'échiquier.

Il faut également éviter les pièces de forme fantaisiste à la valeur purement décorative.

Désormais le standard officiel est celui des pièces de type "Staunton" (du nom d'un champion anglais du 19^{ème} siècle), dont les formes, clairement diversifiées, ne peuvent prêter à confusion. Ce sont ces pièces que tu retrouveras dans toutes les compétitions officielles ; autant donc te familiariser tout de suite avec elles.

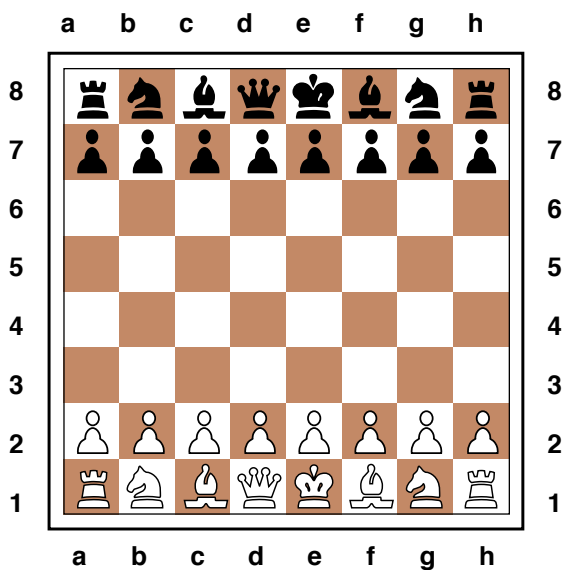
Il y a six catégories de pièces aux échecs. Chaque camp a à sa disposition :

- un roi, une dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers, 8 pions.

Tu verras plus loin, dans l'annexe 2, qu'à ce matériel de base, échiquier et pièces, viendront s'ajouter une pendule et deux feuilles de parties, dès lors qu'il s'agira d'une compétition officielle.

► La disposition des pièces

Avant le début de la partie les pièces sont disposées de la manière suivante :



Sois bien attentif aux points suivants :

- L'échiquier est disposé de telle sorte que chaque joueur ait une case claire à sa droite (la case h1 pour les blancs et la case a8 pour les noirs).
- La disposition des pièces est la même pour chacun des deux camps.
- Les pièces blanches sont placées sur les première et deuxième rangées tandis que les pièces noires occupent les septième et huitième rangées. Cela revient à dire que les blancs occupent toujours le sud du terrain et les noirs le nord.
- Les huit pions blancs sont placés sur la deuxième rangée et les huit pions noirs sur la septième rangée. En bons fantassins, ils protègent les unités plus importantes et sont les premiers à aller au combat.
- La dame de chaque camp est placée sur une case de sa couleur, c'est-à-dire que la dame des blancs se trouve sur une case claire et la dame des

noirs sur une case foncée. Un autre moyen de retenir la disposition des dames est de se souvenir qu'elles occupent la colonne d, d étant l'initiale du mot dame.

- Une fois tours, cavaliers et fous placés comme indiqué sur le diagramme, la case vacante, à côté de la dame, est réservée au roi qui, tu le verras bientôt, est la pièce la plus importante du jeu.

- La partie peut maintenant commencer. Souviens-toi que, par convention, ce sont toujours les blancs qui commencent, chaque joueur jouant un coup à tour de rôle.



une dame noire



un cavalier blanc



une tour blanche



un fou noir

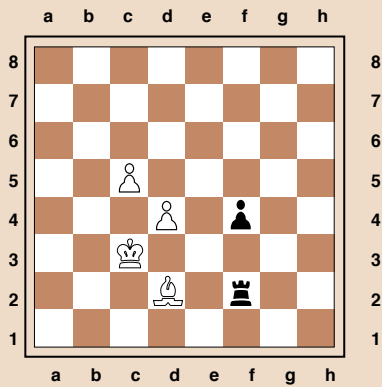


un pion blanc et un pion noir



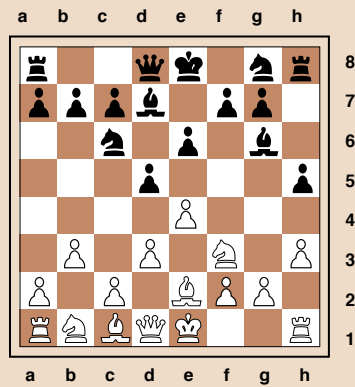
un roi blanc

Exercices...



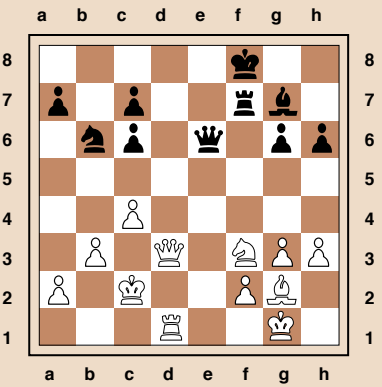
Exercice 1

Qu'est-ce qui ne va pas dans cette position ?



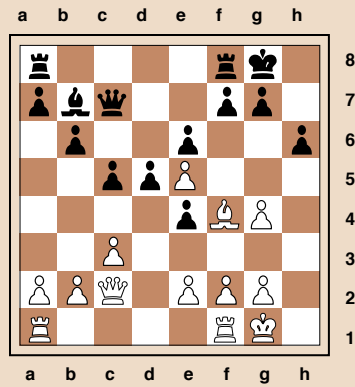
Exercice 4

Quelque chose de bizarre ici aussi... Oui, j'ai bien dit "bizarre"...



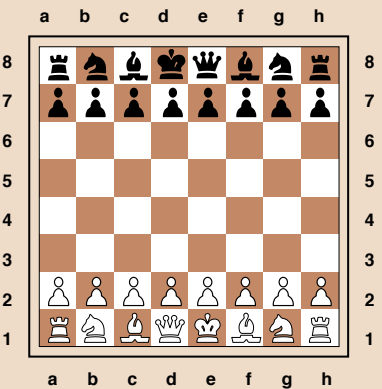
Exercice 2

Et dans celle-là ?



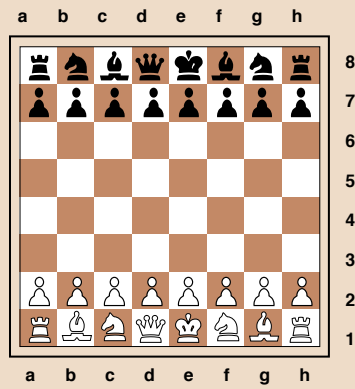
Exercice 5

Là encore, il y a quelque chose qui cloche. Mais quoi ?



Exercice 3

Les pièces sont-elles correctement disposées dans leur position de départ ? Si tu constates une anomalie, signale-la.



Exercice 6

Il y a une dernière anomalie à signaler dans cette position.

Leçon
2

28. D4-CE8. 29. FE2-DE4
(SI DH4-RQ8. 30. Q6-CF8#)
30 TAD8-TD1. 31. FD1...

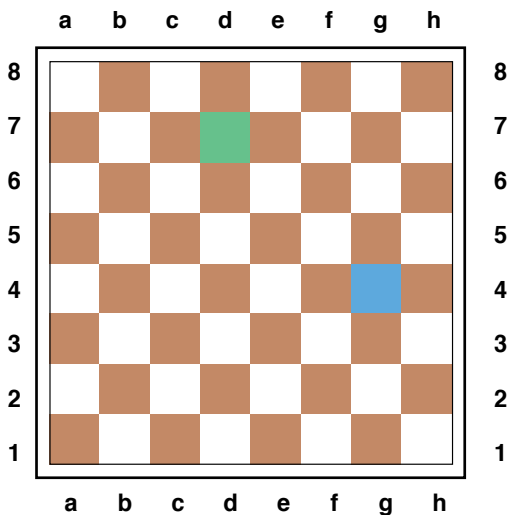
UN' TI SCIAPPÀ PIÙ
U CAPU À CALCULÀ,
AVEM' ABBANDUNATU...



Notation et diagrammes

Avant d'aborder les règles du jeu, il est important que tu apprennes à lire et à écrire les coups d'une partie, cela afin de pouvoir suivre le déroulement des séquences de jeu que nous allons te décrire, et travailler sur les nombreux exercices que nous te proposerons tout au long de ton apprentissage.

Commence par poser ton échiquier devant toi. Attention ! Ce geste qui paraît simple peut déjà te faire commettre une erreur ! Aurais-tu oublié que l'échiquier a un sens ? En effet, comme nous te l'avons déjà signalé, devant chaque joueur le coin droit de l'échiquier doit être une case claire.



La représentation schématique de l'échiquier que tu as sous les yeux s'appelle un diagramme. Tu observeras que ce diagramme comporte des coordonnées, c'est-à-dire des lettres de a à h disposées horizontalement, et des chiffres de 1 à 8 disposés verticalement. Ce système permet de désigner chaque case de l'échiquier par une lettre suivie d'un chiffre ; c'est un peu la même méthode que tu utilises lorsque tu joues à la "bataille navale", n'est-ce pas ? Ainsi la

case coloriée en vert est la case d7 tandis que g4 est coloriée en bleu.

Pour une plus grande commodité de langage, certaines zones de l'échiquier portent des noms. Ainsi les cases qui ont la même lettre de référence forment une colonne. Par exemple, les cases f1, f2, f3, f4, f5, f6, f7 et f8 constituent la "colonne f". Il y a donc huit colonnes. De même les cases avec le même chiffre de référence forment des rangées et, par exemple, les cases a6, b6, c6, d6, e6, f6, g6 et h6 constituent la sixième rangée. Tu peux observer qu'il y a également huit rangées.

Voici pour le terrain de jeu. Il nous faut maintenant désigner les acteurs de ce jeu, c'est-à-dire les pièces, par des signes clairs qui nous permettront de suivre leurs évolutions. On désignera ainsi :

- Le roi par la lettre R
- La dame par la lettre D
- Le fou par la lettre F
- Le cavalier par la lettre C
- La tour par la lettre T
- Le pion, quant à lui, n'est désigné par aucune lettre. Par conséquent, lorsque tu lis le coup "e6", cela signifie que c'est un pion qui se rend sur la case e6. Par contre le coup "Te6" signifie que c'est une tour qui se rend sur la case e6.

Tu constates donc que le mouvement d'une pièce se note en indiquant d'abord la pièce par la lettre qui la représente, puis les coordonnées de la case où elle se rend (colonne d'abord, rangée ensuite). Auparavant on notait également la case de départ de la pièce, mais on s'est rendu compte que cette précaution était inutile, sauf dans certains cas dont nous reparlerons. Cependant, il est peut-être préférable, pendant quelque temps, de noter également la case de départ de la pièce dans tous les cas. Ainsi, lorsque tu voudras signifier que ton fou s'est rendu de la case d2

à la case g5, nous te conseillons de noter ce coup ainsi : Fd2-g5. C'est ainsi, d'ailleurs, que nous noterons les coups dans ce manuel, afin de t'en faciliter la compréhension.

De la même manière, nous te conseillons de noter la prise par le signe "x" (car, aux échecs comme dans beaucoup d'autres jeux de stratégie, on peut, comme tu le verras bientôt, "prendre" des pièces à l'adversaire). Par exemple, lorsque ta tour qui est sur la case c5 prend un cavalier qui se trouve en h5, il est préférable, quand on est débutant comme toi, de noter ce coup ainsi : Tc5 x Ch5. Tu verras plus tard que les joueurs expérimentés notent souvent un tel coup de manière abrégée, en écrivant simplement Th5.

Attention ! Lorsque tu notes tes coups, veille bien à utiliser les majuscules pour la lettre désignant la pièce et les minuscules pour la lettre désignant la colonne d'où elle vient et celle où elle se rend. Les choses seront ainsi beaucoup plus claires. Par exemple, un mouvement du cavalier qui part de la case e4 pour se rendre sur la case d6 se notera Ce4-d6 ou, éventuellement, Cd6 et non CD6 ou cD6 et surtout pas cd6 qui pourrait prêter à des confusions, comme tu le comprendras mieux plus tard.

Signalons, d'autre part, que les coups d'une partie ou d'une séquence sont numérotés à partir de 1, chaque numéro incluant un coup blanc et un coup noir, qui ne sont donc, en fait, que des demi-coups. Par exemple 1. e2-e4. e7-e5 constitue un coup complet, constitué de deux mouvements de pièces : le demi-coup blanc e2-e4 et le demi-coup noir e7-e5. Par conséquent, lorsqu'on parle d'une partie de 34 coups, cela implique, en réalité, 68 demi-coups, 34 blancs et 34 noirs. Est-ce bien clair dans ton esprit ?

Sur les diagrammes que contient ton manuel, les pièces sont représentées non plus par des lettres, ce qui ne serait ni très clair ni très joli, mais par de petits symboles, blancs ou noirs selon le camp auquel appartient la pièce. Voici ces symboles, pour les blancs d'abord, pour les noirs ensuite :

Le roi :		
La dame :		
Le fou :		
Le cavalier :		
La tour :		
Le pion :		

Ces signes, qui permettent de représenter n'importe quelle position sur un diagramme, sont parfois aussi utilisés pour noter les parties. C'est une sorte

de langage international qui permet à tous de comprendre quelle pièce se déplace. Par exemple le coup "♚a2" signifie que la dame noire se rend sur la case a2.

Une dernière chose. Les coups sont souvent suivis de signes, notamment de ponctuation, dont le but est de traduire le jugement du commentateur sur leur qualité, ou d'apprécier l'état de la partie en cours. Ainsi une croix (+) signifie que le Roi est en échec, le point d'exclamation (!) signale un très bon coup, alors que, doublé (!!), il proclame son caractère exceptionnellement brillant. Le point d'interrogation simple (?) souligne l'aspect faible ou douteux d'un coup, et la paire (??) indique une gaffe grossière. D'autres signes de ce type existent, dont tu apprendras la signification au fil de ton apprentissage.

Nous espérons que tu as compris l'intérêt de la notation aux échecs. Elle permet de conserver les parties jouées, plus fidèlement que si elles avaient été filmées au caméscope ! Tu pourras donc rejouer tes propres parties ou celles des grands joueurs d'échecs, les commenter, les analyser, afin d'améliorer ton niveau de jeu. Et imagine ton émotion lorsque tu seras âgé, c'est-à-dire dans très longtemps, de pouvoir revivre tes premiers pas sur l'échiquier !

Tu en sais désormais assez pour pouvoir lire et écrire les coups d'une partie d'échecs et comprendre les diagrammes dans les exercices qui te seront proposés. Au fur et à mesure que tu progresseras dans ta connaissance du jeu, nous te signalerons d'autres points concernant cette notation des coups.

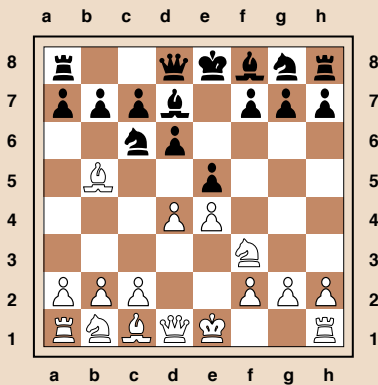
Un dernier détail concernant les exercices dont nous te parlions : lorsque nous te signalons qu'un joueur a le trait ou qu'il est au trait, cela signifie que c'est à lui de jouer. C'est un terme du jargon échiquéen que tu dois retenir dès à présent.

Nous pouvons maintenant aborder les règles du jeu. Mais s'il y a des choses que tu as mal comprises en ce qui concerne la notation des coups, n'hésite pas à revenir en arrière sur cette leçon importante.

RÈ IN F1...
ET FIN!

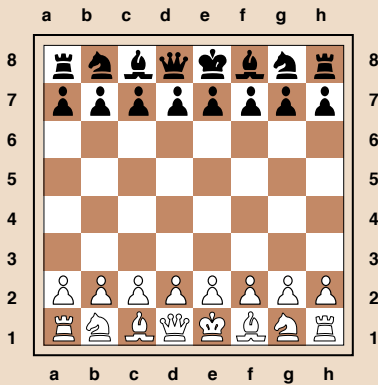


Exercices...



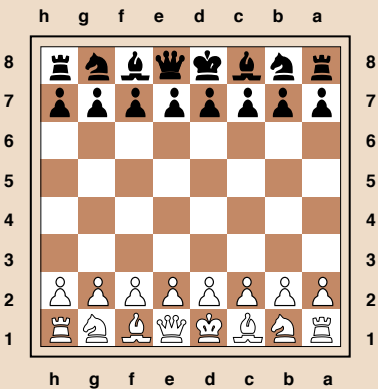
Exercice 7

Entraîne-toi à noter les coups suivants :
 - Le fou blanc prend le cavalier noir / Le pion d4 avance d'une case / La dame blanche va en d3 / Le cavalier noir c6 prend le pion d4.



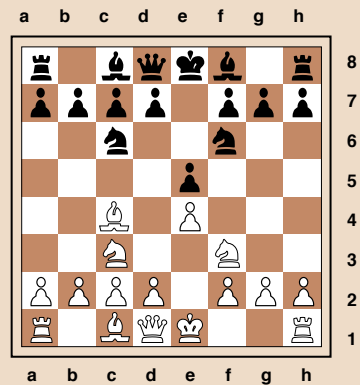
Exercice 8

A partir la position de départ, rejoue ce début de partie :
 1. e2-e4. c7-c5. 2. Cg1-f3. d7-d6. 3. d2-d4. c5xd4.
 4. Cf3xd4. Cg8-f6. 5. Cb1-c3. a7-a6.



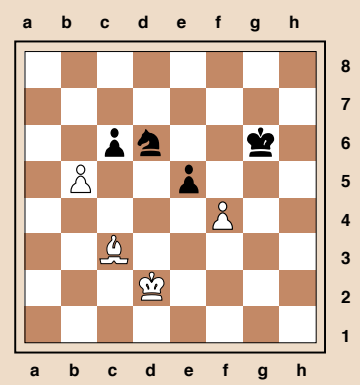
Exercice 9

Il y a une anomalie dans ce diagramme. Laquelle ?



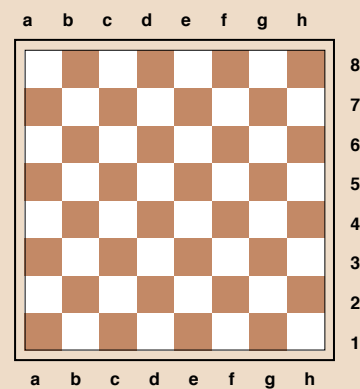
Exercice 10

Une erreur s'est glissée dans la notation du début de partie suivant : 1. e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. Cb8-c6 3. Ff1-b5. Cg8-f6 4. Cb1-c3. A toi de la repérer en rejouant la partie.



Exercice 11

Comment doit-on noter la prise du pion noir e5 par le pion blanc f4 : fxe5, Fxe5, Fc3xe5, Fe5, f4xe5 ou fe5 ?



Exercice 12

Pour obtenir les initiales d'un grand club d'échecs corse, colorie les cases a7, b7, d7, e7, g7, h7, a6, d6, g6, a5, d5, g5, a4, b4, d4, e4, g4, h4. Gloire à lui !

Leçon
3

AGHJU DETTU "IN B CINQUE",
MICCA "IMBECILE" ...

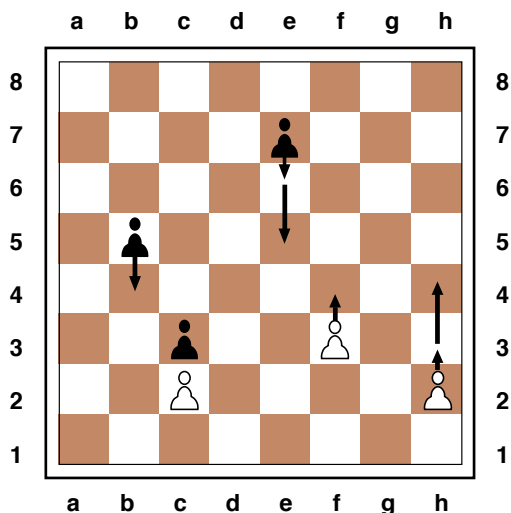


La marche des pièces - le pion ♙

Aux échecs, les six catégories de pièces ont chacune une manière particulière de se mouvoir, contrairement au jeu de dames, par exemple, où tous les pions se déplacent de la même façon. C'est, en grande partie, cette variété dans les capacités de déplacement qui fait la richesse, la beauté et la profondeur de ce jeu. Et tu verras que tu retiendras très vite les règles de ces déplacements.

Les pions représentent les fantassins de ton armée. Leur nom vient du latin *pes*, qui signifie "pied". Comme dans une véritable armée, les fantassins sont plus nombreux que les autres espèces de combattants. Souviens-toi que tu disposes de huit pions dans la position de départ.

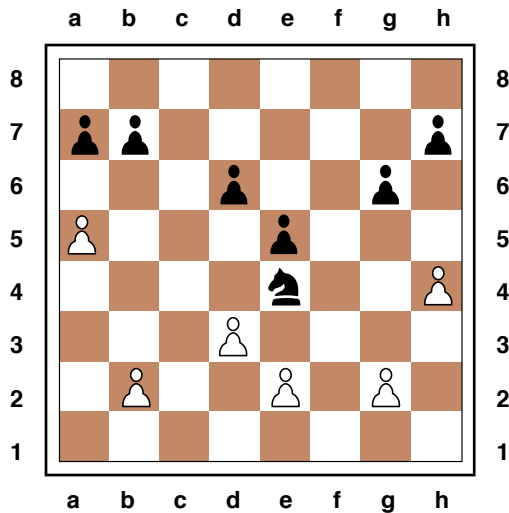
Les pions n'avancent que d'une case à la fois. Ils progressent lentement car ils vont à pied. Ces intrépides fantassins présentent deux particularités que tu peux découvrir sur le diagramme ci-dessous :



- ils se dirigent toujours vers l'avant, jamais en arrière. Retiens qu'il t'est interdit de faire reculer les pions et qu'il te faut donc bien réfléchir avant de les pousser puisque tu n'auras plus la possibilité de revenir en arrière.

- lorsqu'un pion avance pour la première fois – et seulement dans ce cas – il peut franchir deux cases en un seul coup. Par exemple, tu vois que, sur le diagramme, le pion blanc qui est sur la case h2 peut se porter en un seul coup sur la case h4 ; mais ensuite sa marche se fera pas à pas. Attention ! cette avance de deux pas n'est pas obligatoire, et tu peux très bien avancer ton pion h2 d'un seul pas, c'est-à-dire sur la case h3, si tu estimes que cela est mieux pour toi. Souviens-toi bien que ce double bond est possible à n'importe quel moment de la partie, pourvu que le pion n'ait encore jamais joué auparavant, c'est-à-dire qu'il soit toujours sur la deuxième rangée pour les blancs ou sur la septième rangée pour les noirs. Le pion noir e7 a donc lui aussi le choix entre les cases e6 ou e5, alors les pions b5 et f3, qui eux ont déjà quitté leur case de départ, n'ont plus d'autre option que de progresser d'un pas. Quant aux pions c2 et c3, ils se bloquent mutuellement et aucun des deux ne peut plus avancer ; leur seule chance de participer encore au combat serait de capturer une pièce adverse.

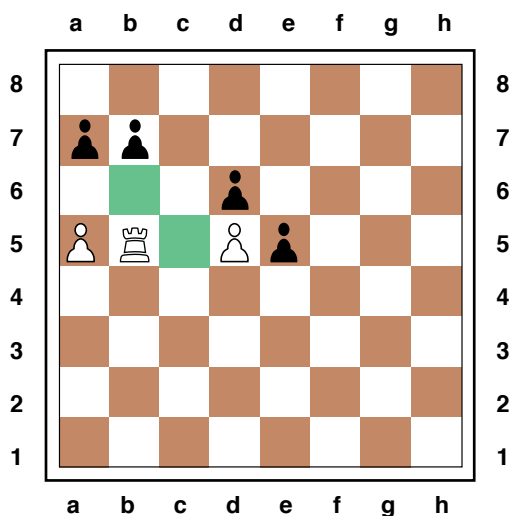
Car, en effet, un pion peut capturer (on dit "prendre" aux échecs) n'importe quelle pièce ennemie. Il le fait d'une façon un peu spéciale, en avançant d'une case en diagonale à sa droite ou à sa gauche, comme le font les pions au jeu de dames. Mais, contrairement au jeu de dames, il ne saute pas par dessus la pièce pour la prendre : il se contente d'occuper la case où se trouvait la pièce adverse, laquelle est alors définitivement retirée de l'échiquier.



Regarde attentivement ce diagramme. Le pion blanc d3 a la possibilité de capturer le cavalier noir. Ce coup s'effectuera en enlevant le cavalier de la case e4, case qui sera aussitôt occupée par le pion. On notera ainsi ce mouvement : d3xCe4. Tu remarqueras que ce pion glouton changera de colonne en prenant la pièce adverse, et passera de la colonne d à la colonne e. C'est ce qui explique qu'on pourra trouver plusieurs pions du même camp sur une même colonne, ce qui sera le cas ici après la prise.

Hormis cette case e4, quelles sont les cases vides menacées par les pions blancs ? Et par les pions noirs ? Trace une petite croix sur chacune de ces cases menacées et compte-les. Tu devrais en trouver 15 en tout, si tu comptes deux fois une de ces cases qui est menacée à la fois par un pion blanc et par un pion noir, et une autre qui est menacée par deux pions blancs. Quelles sont ces cases doublement attaquées ?

Avant de jouer, tu dois donc bien faire attention à ces cases contrôlées par les pions adverses, qui sont des cases piégées, dangereuses pour tes pièces.

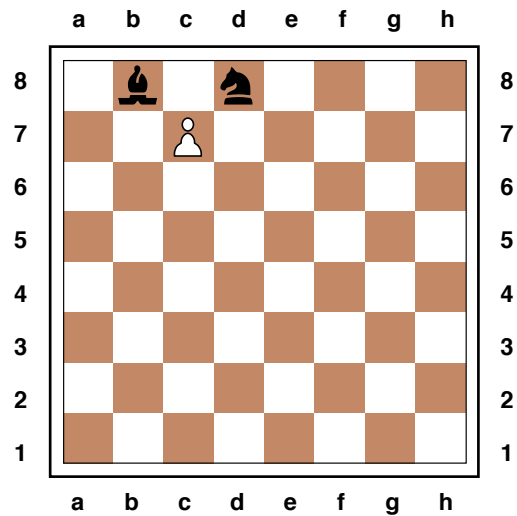


Ici, sur les cases b6 et c5, coloriées en vert, de véritables guet-apens attendent ta tour b5.

Si, par exemple, elle se rend sur la case b6, le pion noir qui est en a7 pourra capturer l'imprudente. Ces

deux coups se noteront ainsi : 1. Tb5-b6. a7xTb6. Bien sûr, tu auras la possibilité, à ton tour, avec ton pion a5, de reprendre le pion noir qui aura occupé la case b6. Mais cela ne serait guère intéressant pour toi, car, comme tu l'apprendras bientôt, une tour vaut bien plus qu'un pion. Tu perdras donc à l'échange et le coup Tb5-b6 serait donc, dans cette position, une gaffe grossière.

Une autre chose que tu dois savoir concernant les pions, c'est qu'il arrive que ces braves fantassins bénéficient d'une promotion exceptionnelle. En effet, si un pion parvient à atteindre, sans être pris par l'adversaire, la dernière rangée de l'échiquier située devant lui, il est récompensé de sa bravoure. Son général en chef, c'est-à-dire toi, lui donne alors le grade de son choix, sauf celui de roi. Le plus souvent, le pion est élevé au rang de dame car, nous le verrons bientôt, la dame est la pièce la plus puissante de toutes. Tu peux donc transformer ton pion en dame, et cela même si tu disposes encore de ta première dame. Mais, bien sûr, tu es libre de l'élever à la dignité de tour, de fou ou de cavalier, si tu le désires. Tu comprendras plus tard qu'il est parfois plus efficace d'accorder à ton pion victorieux une promotion moins importante, mais mieux adaptée à la situation.



Ici, par exemple, le pion blanc c7 est aux portes du paradis. Il peut atteindre la huitième rangée de trois manières différentes :

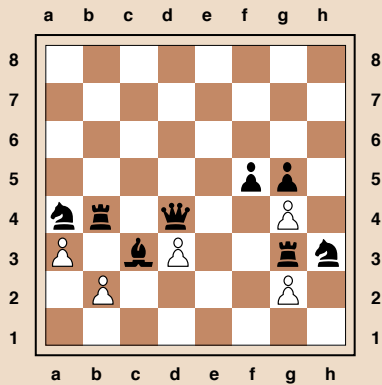
- en prenant le fou b8
- en avançant jusqu'à c8
- en prenant le cavalier d8

Dans tous les cas, il bénéficiera d'une promotion. Cette métamorphose pourra s'effectuer en dame, en tour, en fou ou en cavalier, selon les nécessités de la position.

Il y a encore une chose dont tu dois te rappeler au sujet des prises, et cela est valable non seulement pour les pions mais pour toutes les autres pièces : la prise n'est pas obligatoire aux échecs.

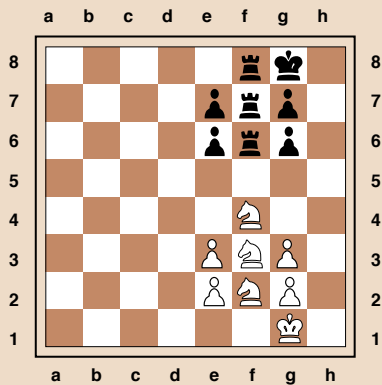
Tu sais maintenant tout en ce qui concerne les pions, à part la règle, un peu curieuse, de la "prise en passant", dont nous te parlerons bientôt.

Exercices...



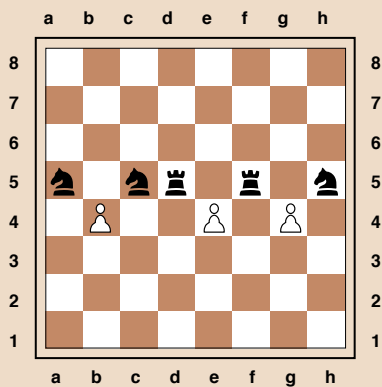
Exercice 13

Note tous les mouvements, y compris les prises bien sûr, qui peuvent être effectués par les pions blancs.



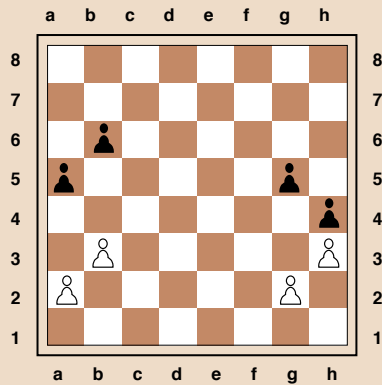
Exercice 14

Cette position est-elle légale (c'est-à-dire possible selon les règles du jeu) ? Réfléchis bien avant de répondre.



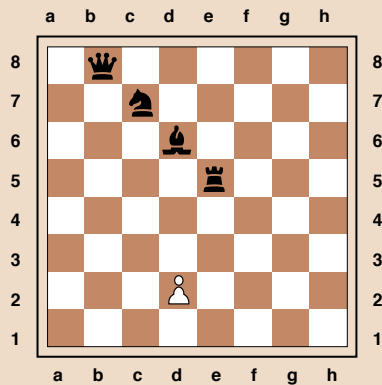
Exercice 15

Il y a dans cette position neuf coups possibles pour les pions blancs. Note-les soigneusement.



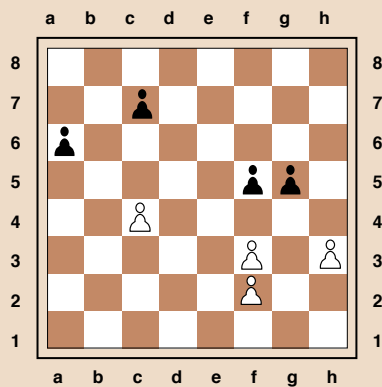
Exercice 16

Quel coup dois-tu jouer, avec les blancs, pour que l'un de tes pions atteigne la huitième rangée ? Tu dois aussi, bien sûr, faire jouer les noirs après chaque coup blanc.



Exercice 17

Les blancs jouent cinq coups successivement et font dame en b8. Comment s'y prennent-ils ?



Exercice 18

Ce sont les blancs qui commencent, et ensuite les noirs répondent. Lesquels arrivent les premiers à dame (c'est-à-dire, rappelons-le, sur la première rangée pour les noirs et sur la huitième rangée pour les blancs) ?

Leçon 4



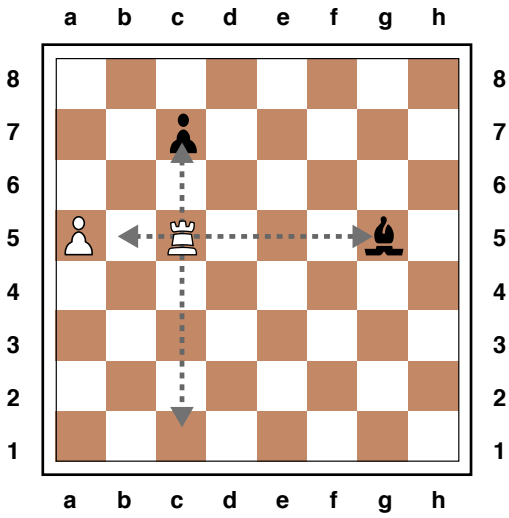
La marche des pièces - La tour

La tour est la pièce la plus importante après la dame. Comme tu le constates sur le diagramme ci-dessous, la tour ne se déplace qu'en ligne droite et cela d'autant de cases qu'elle le désire. Elle peut donc agir dans quatre directions : de bas en haut et de haut en bas, sur les colonnes, et de gauche à droite et de droite à gauche, sur les rangées.

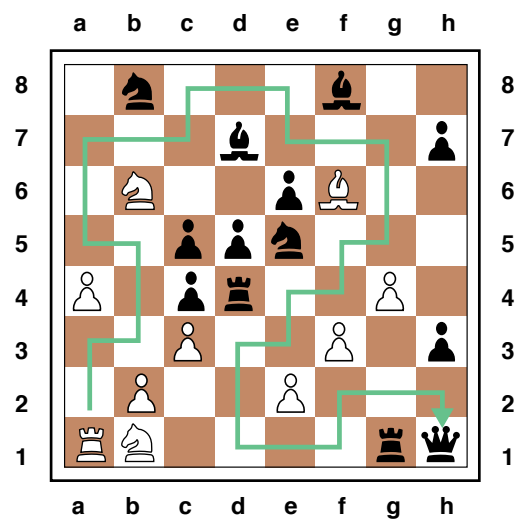
La tour ne peut avancer que sur des cases vides. Si elle rencontre une pièce de sa couleur, elle doit s'arrêter avant de l'atteindre. Si elle rencontre une pièce ennemie, elle doit soit faire halte en chemin, soit capturer cette pièce ennemie en prenant sa place. La pièce ennemie capturée est, bien sûr, éliminée du jeu.

Répetons-le : la tour ne peut sauter par dessus aucune pièce, ni amie, ni ennemie. Si sa route est obstruée par une pièce, il lui faut soit s'immobiliser devant l'obstacle, soit le capturer s'il s'agit d'une pièce adverse.

Afin que tu te familiarises avec le déplacement de la tour, voici la curieuse position que nous nous sommes amusés à composer :

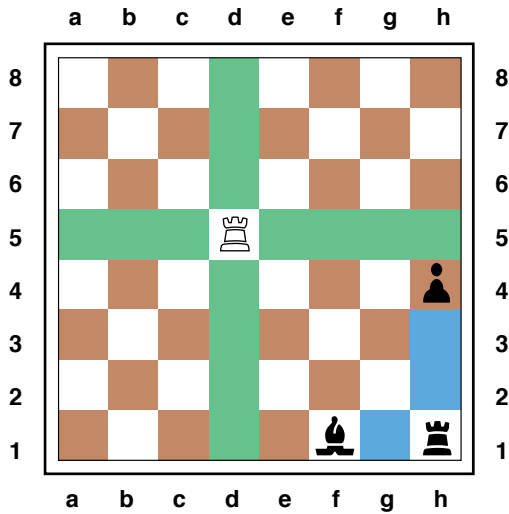


Ici, par exemple, la tour peut capturer le fou qui est sur la case g5 ou le pion qui est sur la case c7. Mais elle ne peut accéder à la case c8, car la route est barrée par le pion noir c7, ni à la case h5 à cause du fou noir g5. Quant au pion ami en a5, il empêche bien sûr la tour de se rendre sur cette case.

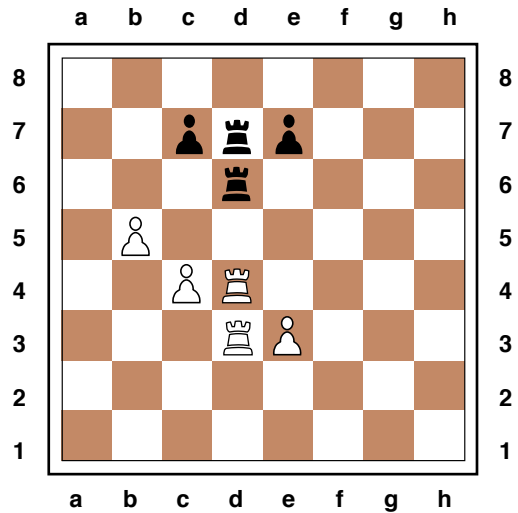


Seule la tour a1 a le droit de jouer, et elle doit aller capturer la dame h1 ; mais elle n'est pas autorisée à prendre une autre pièce noire sur son itinéraire. Le chemin, que nous avons tracé en vert, est très encombré, et tu peux vérifier qu'il faudra 21 coups, un véritable marathon, à notre tour pour parvenir à ses fins ! Un cavalier, lui, comme tu le verras sous peu, n'aurait besoin que de 5 coups. Cela ne signifie nullement que le cavalier est supérieur à la tour, bien au contraire. Simplement il se déplace différemment, et il faut que tu commences à comprendre que l'efficacité d'une pièce dépend souvent de ses capacités d'intervention dans une position donnée.

Tu observes notamment que la tour, pour être véritablement influente, a besoin d'espace et demande à être sur une colonne et une rangée dégagées, ce qui est le cas de la tour d5 sur le diagramme ci-dessous.



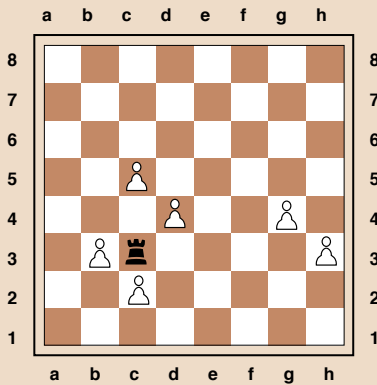
En fait, une tour placée n'importe où sur un échiquier vide contrôle 14 cases, sans compter celle qu'elle occupe. Tu te rendras compte bientôt que, curieusement, la tour est la seule pièce dont le rayon d'action ne varie pas en fonction de la case qu'elle occupe, sur un échiquier vide s'entend. Le pion, le fou, le cavalier, la dame et le roi contrôlent plus ou moins de cases selon leur position sur l'aire de jeu. Les cases angulaires notamment réduisent sensiblement leur rayonnement. La tour d5, établie à l'intersection de la colonne d et de la cinquième rangée surveille les 14 cases coloriées en vert ; mais il en aurait été de même si elle avait été placée, disons en b2 ou en g8. Par contre, la tour noire en h1 ne contrôle que 3 cases, coloriées en bleu, car elle a son horizon bouché sur la première rangée par son fou f1, et sur la colonne h par son pion h4.



Une curieuse situation de face à face entre les quatre tours. Les blancs ont un pion de plus et le trait, mais après l'échange en d6, les noirs reprendraient avec le pion e et la position serait très longue à gagner, pour peu qu'elle soit encore gagnante. On parvient pourtant à forcer la décision avec le coup 1. c4-c5 ! La tour noire d6, attaquée par le pion, ne peut s'enfuir sur la sixième rangée, faute d'être accusée de "non-assistance à pièce en danger" à l'égard de sa consœur en d7. Elle doit donc s'échanger contre la tour d4. 1...Td6xTd4 2. Td3xTd4 ! C'est maintenant la tour d7, serrée aux épaules par ses deux pions, qui se voit contrainte à l'échange. 2...Td7xTd4. Mais après 3. e3xTd4, tu peux constater qu'un des pions blancs sera forcément promu à très brève échéance.

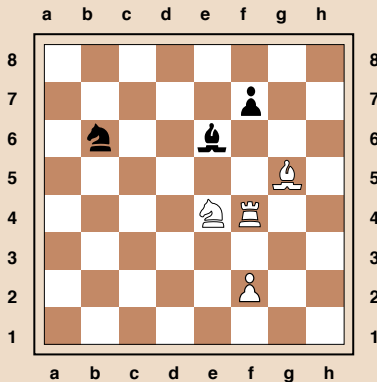


Exercices...



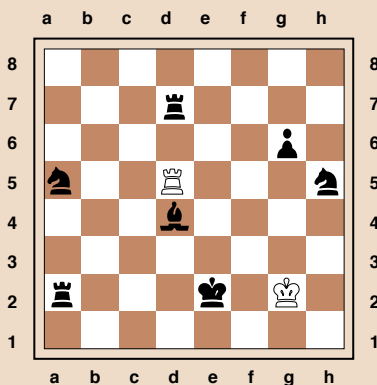
Exercice 19

Dans le diagramme ci-dessus, combien de pions la tour noire peut-elle prendre sans être prise elle-même par un pion blanc ?



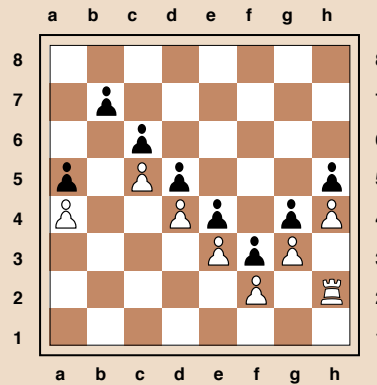
Exercice 20

A combien de cases la tour blanche a-t-elle accès ?



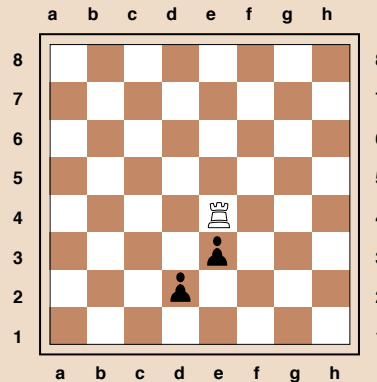
Exercice 21

De quelles pièces noires la tour blanche peut-elle s'emparer sans risquer d'être prise à son tour ?



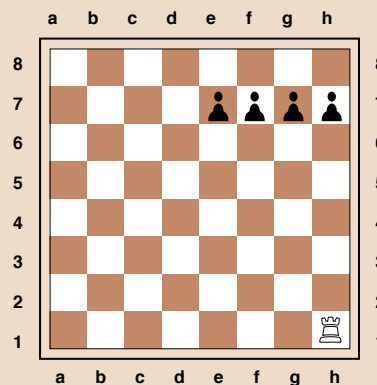
Exercice 22

Combien de coups sont-ils nécessaires à la tour h2, qui a seule le droit de jouer, pour aller s'emparer du pion h5, cela sans capturer aucun autre pion noir ? Quel est le chemin le plus court ?



Exercice 23

C'est aux blancs de jouer. La tour e4 peut-elle empêcher les noirs d'aller à dame ?



Exercice 24

Un peu plus compliqué maintenant. La tour blanche laissera-t-elle l'un des pions noirs aller à dame ? Joue cette partie avec un copain en prenant d'abord les blancs, puis les noirs. Bien sûr les deux joueurs doivent chacun jouer un coup à tour de rôle. Pas si facile pour des débutants...

**Leçon
5**

È CACCIATI
STIMBUTU
O SCIMATICÒ !!

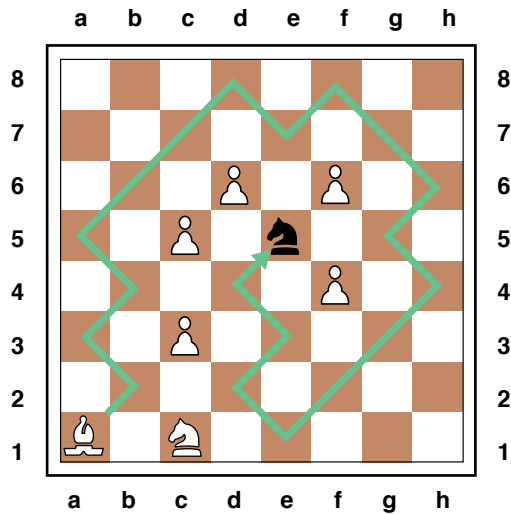
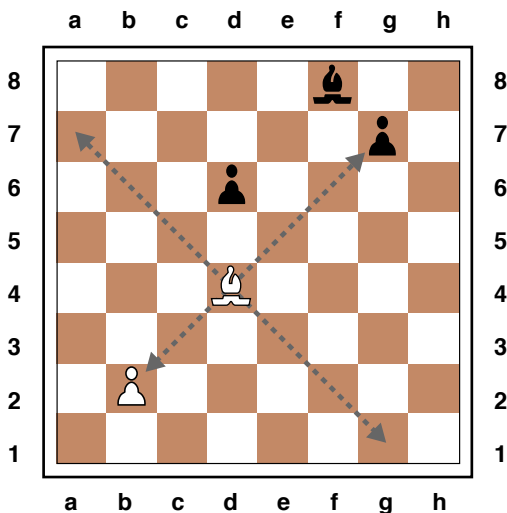


La marche des pièces - Le fou ♗

Le fou ne marche jamais droit devant lui. Peut-être est-ce un peu à cela qu'il doit son nom... Il se déplace en effet obliquement, en biais, ou en diagonale si tu préfères, dans quatre directions et d'autant de cases qu'il veut comme tu peux le voir sur le diagramme ci-dessous. Il peut donc lui aussi, comme la tour, aller de droite à gauche ou de gauche à droite, en avançant ou en reculant. Toujours comme la tour, le fou ne peut se déplacer que sur des cases vides, et n'est pas autorisé à sauter par-dessus une autre pièce. Dès qu'une pièce amie lui barre le passage, il lui faut s'arrêter. Mais s'il s'agit d'une pièce ennemie il peut, lui aussi, la capturer en occupant la case où se trouvait cette pièce, qui est aussitôt retirée du jeu.

par ses propres pions. Cela confirme que, comme nous l'avons déjà vu avec la tour, plus une pièce contrôle de cases, plus elle est puissante.

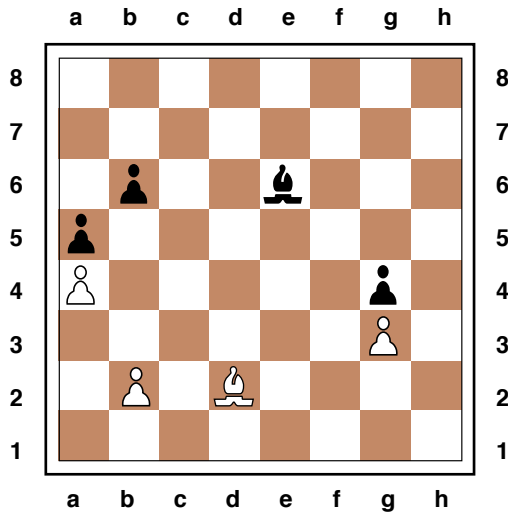
Pour te familiariser avec le déplacement du fou, penche-toi un instant sur cette position.



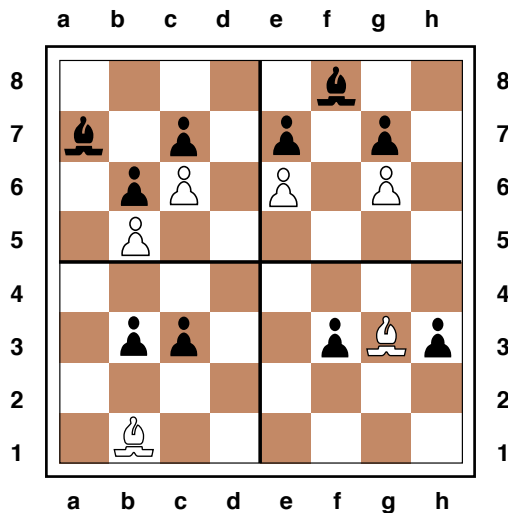
Ici, par exemple, le fou blanc qui est en d4 peut capturer le pion g7, mais il ne peut se rendre en un coup sur la case h8. Vers l'arrière, c'est un pion ami en b2 qui lui barre le passage. Par contre, dans l'autre direction, la voie est libre, et il peut occuper toutes les cases de la diagonale qui va de g1 à a7. Quant au malheureux fou noir qui se trouve sur la case f8, il ne peut se déplacer qu'en e7 car il est emprisonné

Seul le fou blanc a1 a le droit de jouer et il a pour mission d'aller capturer le cavalier e5. La route, tracée ici en vert, sera longue et tortueuse et, notre héros aura besoin de 15 coups pour parvenir à ses fins. Si tu remplaces ce fou par une tour, celle-ci, qui semblait si impotente dans l'exercice similaire de la leçon précédente, n'aura besoin que de trois coups pour croquer le cavalier adverse : 1. Ta1-a4, 2. Ta4-e4 et 3. Te4xCe5. Quant au cavalier c1 (le déplacement du cavalier est l'objet de notre prochaine leçon), deux coups lui suffisent pour éliminer son collègue : 1. Cc1-d3 et 2. Cd3xCe5. Cela illustre, une fois encore, le fait que la valeur des pièces, dont nous parlerons plus en détail à la leçon 9, est souvent fonction de la position.

Un dernier point important. Souviens-toi de la disposition des pièces au début de la partie : tu remarqueras qu'un de tes fous est sur une case claire et l'autre sur une case foncée. Donc, comme il se déplace en diagonale, le fou restera toujours fidèle à sa couleur d'origine. C'est-à-dire qu'un fou qui est, par exemple, sur une case claire dans la position de départ ne pourra évoluer que sur des cases claires. C'est la seule pièce à ne pouvoir changer de couleur de case. Voici une position qui éclaire cette particularité.



Les deux fous évoluent sur des cases de couleur différente. Ils se frôleront donc pendant tout le reste de la partie sans jamais pouvoir se rencontrer et s'affronter directement. Mais qu'en est-il de leurs possibilités d'action sur les pions ? Le pion g4 est définitivement hors de portée du fou d2, mais ce n'est pas le cas des pions b6 et a5, qui ont du souci à se faire. Quant au fou noir e6, sa seule cible potentielle est le pion a4. Cette configuration préfigure la classique fin de partie avec des fous de couleur opposée, dont nous reparlerons à la leçon 31.



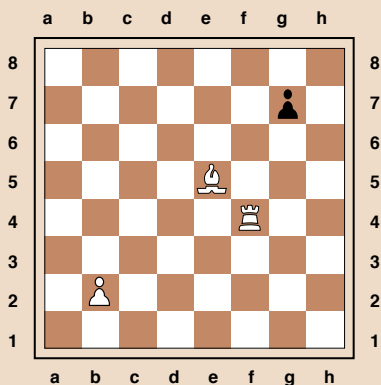
Voici enfin quelques mésaventures typiques qui peuvent arriver au fou.

- En haut, à gauche, un exemple caractéristique de mauvais développement du fou noir. Le malheureux, déployé à l'origine sur la diagonale g1-a7, a visiblement été contraint de franchir la case b6 avant l'avancée du pion noir. Après quoi les aléas de la partie ont provoqué les poussées de pions qui l'ont littéralement emmuré dans son camp. Vraiment attristant.
- Pire encore, en haut et à droite, avec un fou f8 mort sans avoir vécu, les pions amis et ennemis lui ayant tissé un sinistre suaire. Paix à son âme...
- En bas et à gauche, on s'apprête aussi à assister au trépas du fou b1, incapable d'arrêter la progression des pions adverses. Sauf, bien sûr, si les noirs ont l'obligeance de jouer b3-b2 ??, auquel cas le fou ressuscite et maîtrise la situation. Mais il ne faut pas rêver, et c3-c2 ! clôt le débat.
- Le fou g3, en bas et à droite, semble un peu mieux loti que son collègue puisqu'il contrôle les cases f2 et h2. Mais ce n'est qu'illusion, puisque l'un des deux pions peut se sacrifier en avançant pour dégager la voie à son compère.



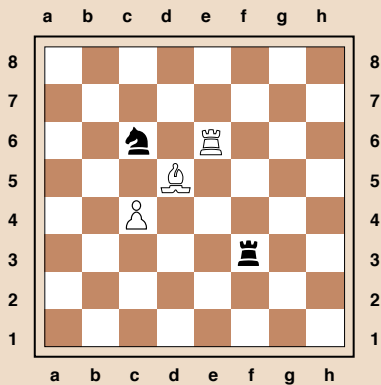
SCEMU
LIQATOQHJU

Exercices...



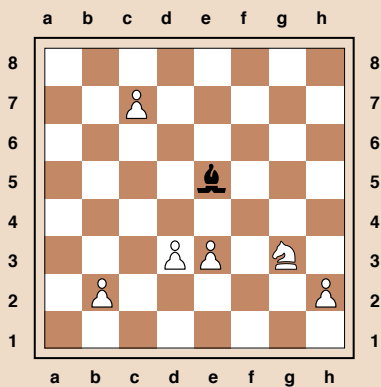
Exercice 25

Dans la position du diagramme ci-dessus, à combien de cases le fou e5 a-t-il accès ?



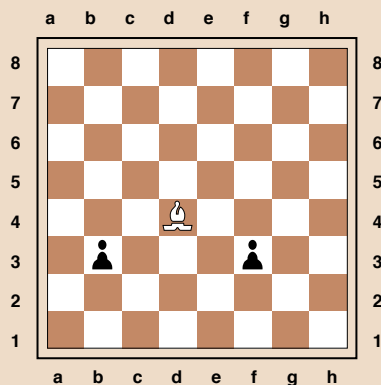
Exercice 26

Même question pour le fou d5.



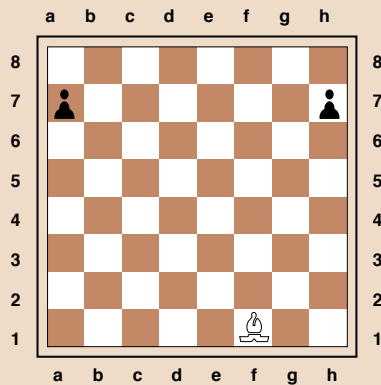
Exercice 27

Dans cette position, combien de pions blancs le fou noir menace-t-il ? Peut-il s'emparer du pion d3 et, si oui, en combien de coups ?



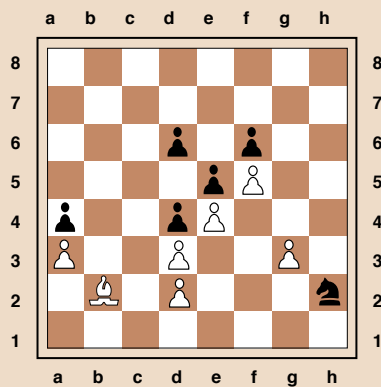
Exercice 28

Le fou d4 est-il en mesure d'empêcher l'un des deux pions noirs d'atteindre la première rangée et d'être promu ?



Exercice 29

Même question, mais la position est plus difficile à traiter.



Exercice 30

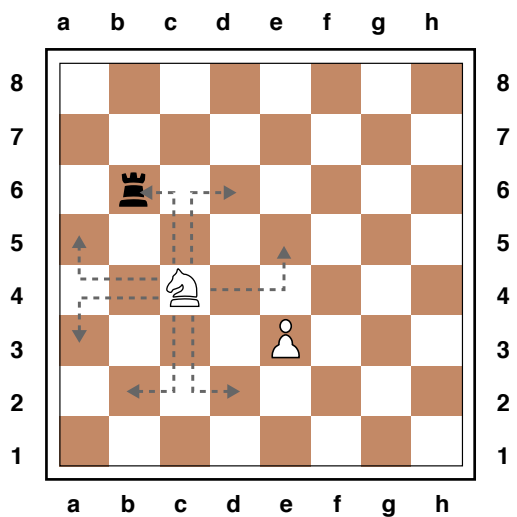
Seul le fou b2 a le droit de jouer. Quel est le chemin le plus rapide pour qu'il aille capturer le cavalier noir ? Combien de coups lui faut-il ?

Leçon 6



La marche des pièces - Le cavalier ♘

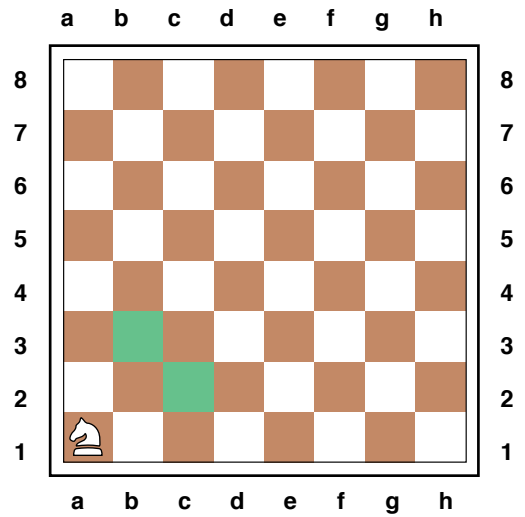
Le cavalier est vraiment une pièce très particulière. C'est en effet la seule du jeu d'échecs capable de bondir au-dessus de toutes les autres, amies ou ennemies. C'est pourquoi il est la seule pièce, si l'on excepte le pion, à pouvoir jouer le premier coup d'une partie d'échecs, et cela en franchissant d'un bond la rangée de pions amis. Sa marche est vraiment très originale : pour éviter le feu de l'ennemi, il se dirige d'abord dans une direction, puis dans une autre avant de se poser au sol. Si tu observes bien le diagramme ci-dessous, tu remarqueras qu'à chaque bond, le cavalier se déplace de deux cases en ligne droite, puis d'une case vers la droite ou vers la gauche, comme pour tromper l'ennemi qui surveille ses déplacements. En fait, il décrit un L ; mais tu peux dessiner cette lettre dans la direction de ton choix. Un autre moyen de retenir le déplacement du cavalier est d'imaginer qu'il combine la marche de la tour et celle du fou, mais en avançant d'une seule case seulement ; cela revient à dire qu'il avance d'abord d'une case, verticalement ou horizontalement et dans n'importe quelle direction, comme la tour, puis d'une case en diagonale comme le fou.



Ici, par exemple, le cavalier blanc peut atteindre les cases b2, a3, a5, b6 (en prenant la tour noire), d6, e5, d2 mais la case e3 lui demeure interdite parce qu'elle est occupée par une pièce amie.

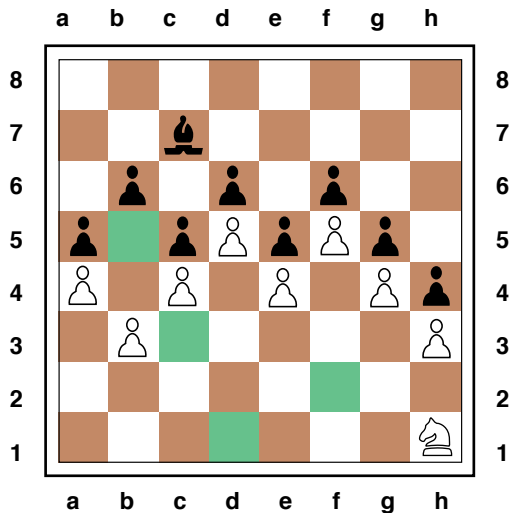
Tu remarqueras que le cavalier doit changer de couleur à chacun de ses mouvements, c'est-à-dire que, s'il part d'une case blanche, il ne pourra atteindre qu'une case noire et vice-versa.

Tu peux également observer qu'un cavalier placé au centre de l'échiquier peut atteindre huit cases qui forment une sorte de rosace autour de lui. C'est évidemment là qu'il est le plus efficace, et cela te permettra sans doute de comprendre pourquoi le cavalier blanc a l'air si furieux dans le diagramme ci-dessous.



Tu as compris pourquoi ? Bien sûr, depuis la case a1, il ne surveille que deux cases, b3 et c2, coloriées en vert, alors qu'il peut en contrôler jusqu'à huit, comme nous l'avons vu. Voilà pourquoi il en veut à son général en chef, c'est-à-dire au joueur qui conduit les pièces blanches, de l'avoir si mal placé.

Revenons un instant sur une particularité du cavalier que nous avons signalée plus haut : il est la seule des pièces à pouvoir bondir par-dessus les autres pièces, amies ou ennemies. Cette spécificité constitue un atout considérable, notamment dans les positions fermées, c'est-à-dire caractérisées par une structure où les pions sont bloqués les uns au contact des autres, comme c'est le cas ici.

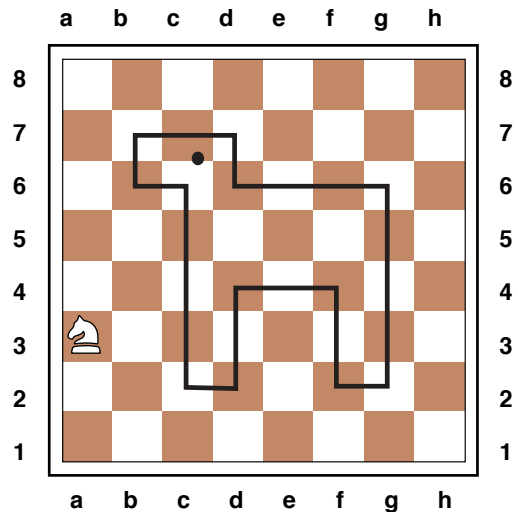


Le fou noir c7, littéralement muré dans son camp, est incapable de pénétrer dans la position blanche pour venir s'en prendre aux pions adverses. Le cavalier blanc, lui, même s'il semble pour l'instant bien passif, pourra tranquillement manœuvrer pour franchir la barrière de pions et s'infiltrer en territoire ennemi, pour harceler les fantassins noirs. Par exemple, la voie Ch1-f2-d1-c3-b5, balisée ici en vert, permet une invasion en règle.

Tu as, en fait, sous les yeux, le schéma d'une fin de partie classique, dite "cavalier contre mauvais fou", et dont te parlerons à la leçon 32.

Tu verras aussi, dans quelques leçons, que le cavalier confirmera son statut de pièce originale, en affi-

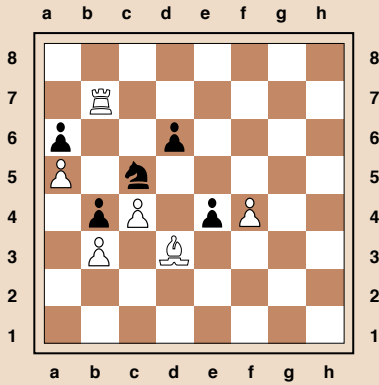
chant une autre particularité, dès lors qu'il s'agira d'attaquer le roi adverse. Mais un peu de patience...



En attendant, voici un dernier diagramme destiné à te distraire, tout en te familiarisant avec le déplacement si singulier de cette pièce. Le cavalier a3 contemple son œuvre... Un peu narcissique sans doute, il vient de tracer sa propre image en se déplaçant sur l'échiquier. Un auto-portrait un peu grossier peut-être, mais là n'est pas la question. Son dernier mouvement pour se rendre en a3 n'a pas été représenté sur le graphique, et le problème est de savoir s'il vient de c4 ou de c2. Cela revient à découvrir sur quelles cases notre peintre du dimanche s'est forcément arrêté pour réaliser sa boucle. Est-il possible, par exemple, qu'il ait fait halte sur la case g5 ? Et comment s'y est-il pris, notamment, pour tracer ces deux longues lignes droites c2-c6 et g2-g6 ? Essaie de repérer les 8 cases-étapes obligatoires, sur les 24 visitées. Tu découvriras alors la case de départ, qui est également celle d'arrivée et celle d'où il a bondi ensuite en a3. Ça y est ? Voici les relais qui ont jalonné le parcours du cavalier : c4-d2-e4-f2-g4-f6-d7-b6 et de nouveau c4, avant le retour à l'écurie en a3. Le parcours en sens inverse est évidemment possible.

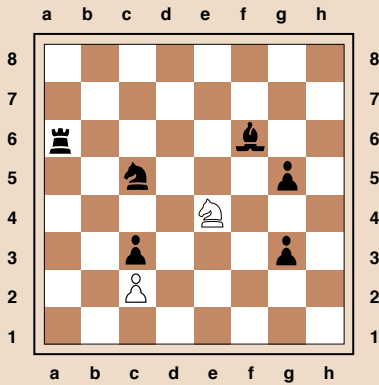


Exercices...



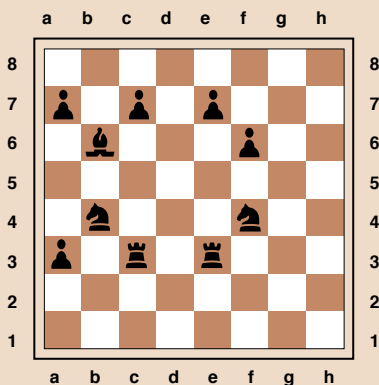
Exercice 31

Combien de pièces blanches le cavalier noir peut-il capturer dans cette position ?



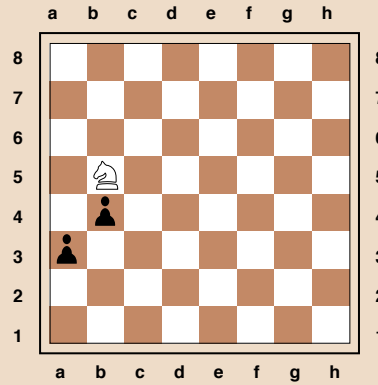
Exercice 32

Combien le cavalier blanc peut-il capturer de pièces noires sans se faire capturer à son tour au coup suivant ? Attention ! Réfléchis bien et garde en mémoire le déplacement de la tour et du fou.



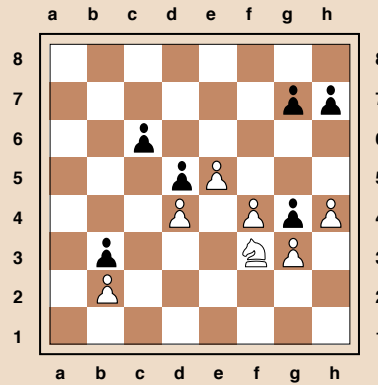
Exercice 33

Place un cavalier blanc de telle sorte qu'il attaque quatre pièces noires, et un autre de telle sorte qu'il en menace huit.



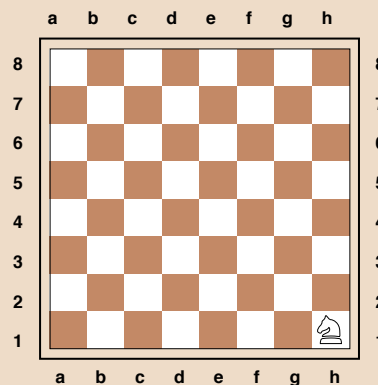
Exercice 34

De quel unique coup le cavalier blanc dispose-t-il pour empêcher les deux pions noirs d'aller à dame ? Réfléchis bien.



Exercice 35

Dans cette position, le cavalier ne peut s'emparer d'aucun pion noir en un coup. Mais il peut en prendre certains en deux coups. Lesquels ? Il peut également en prendre un en trois coups. Lequel ? Finalement il reste deux pions qu'il ne peut capturer qu'en quatre coups. De quels pions s'agit-il ?



Exercice 36

Une véritable énigme maintenant, qui va te prendre certainement beaucoup de temps. Ton cavalier h1 doit passer sur les 64 cases de l'échiquier sans jamais accéder deux fois à la même case. Un vrai casse-tête, pour lequel nous te conseillons d'utiliser des petits papiers numérotés.

Leçon 7



La marche des pièces - La dame

Nous avons déjà dit, tu t'en souviens sans doute, que la dame est la pièce la plus puissante du jeu et aussi la plus précieuse après le roi dont nous parlerons bientôt.

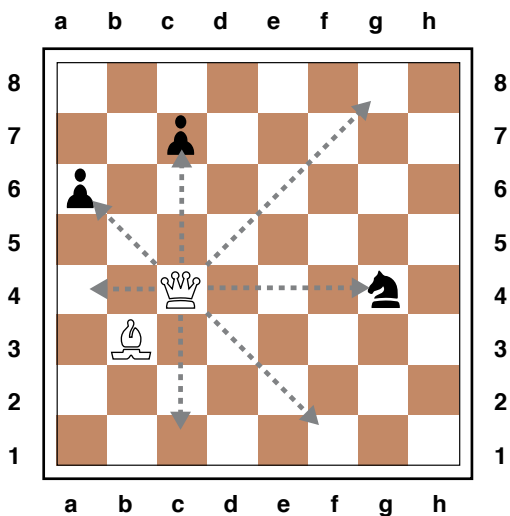
Si elle est la plus puissante, c'est parce que c'est elle qui a la plus grande mobilité. Si tu observes bien le diagramme ci-dessous, tu constateras qu'elle allie la marche du fou et celle de la tour, c'est-à-dire qu'elle peut se déplacer, à son gré, horizontalement, verticalement ou diagonalement, et cela en avant ou en arrière et d'autant de cases qu'elle le désire.

Mais pas plus que le fou ou que la tour, elle ne peut sauter par-dessus une autre pièce, amie ou ennemie. Souviens-toi que ce privilège est réservé au cavalier. Donc la dame, dès qu'elle rencontre une pièce sur son chemin, doit s'arrêter devant elle ou la prendre, s'il s'agit d'une pièce ennemie.

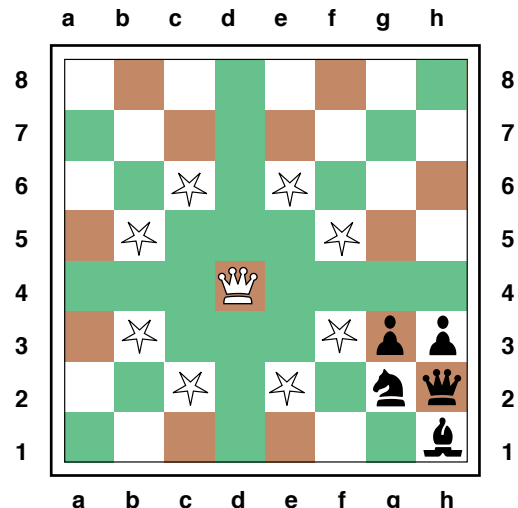
obstrué par des pièces ennemies. D'autre part, son acolyte le fou lui interdit les cases b3 et a2.

Maintenant que tu t'es rendu compte de la puissance exceptionnelle de cette pièce, tu comprendras mieux le conseil suivant : il faut que tu fasses très attention à ta dame. Tu n'en possèdes qu'une seule au début de la partie. Prends-en bien soin et évite de la faire passer trop tôt à l'action, car ton adversaire va lui tendre des embuscades pour essayer de s'en emparer. Et comme elle devra sans cesse s'enfuir, tu n'auras pas le temps de mobiliser tes autres unités, et tu te retrouveras très vite en difficulté.

Comme le fou et la tour dont elle cumule les possibilités de déplacement, la dame a besoin d'espace pour s'exprimer pleinement. En début ou en milieu de partie, dans des positions touffues, encombrées, elle est d'autant moins à l'aise qu'elle doit veiller continuellement à sa sécurité. Elle donne sa pleine mesure dans les configurations aérées, dans des paysages quasi-désertiques, où seules subsistent quelques pièces. Le diagramme ci-dessous te donne une idée de ce qu'est alors sa terrifiante puissance.



Dans cette position, par exemple, la dame blanche a du choix à son menu : elle peut prendre verticalement le pion c7, horizontalement le cavalier g4 ou diagonalement le pion a6. Mais elle ne peut accéder en un coup aux cases c8 ou h4, puisque le chemin est

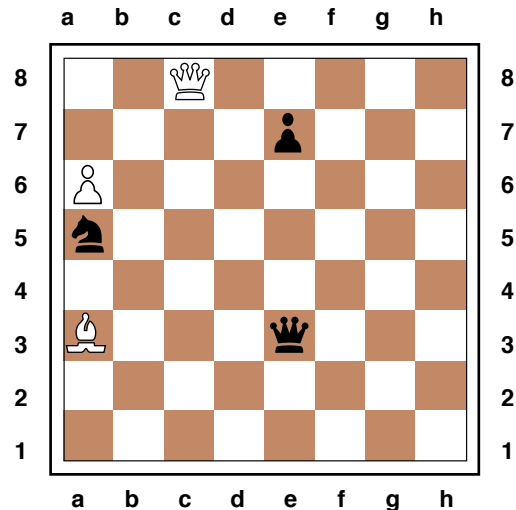


La dame d4 ne contrôle pas moins de 27 cases, coloriées en vert, sans compter celle qu'elle occupe ! L'échiquier comportant 64 cases, comme tu t'en souviens, c'est plus d'un tiers de l'aire de jeu qui tremble sous sa surveillance ! Ces chiffres te donnent une idée de la domination qu'elle peut exercer pendant la partie, surtout lorsqu'elle est "centralisée", pour employer une expression du jargon échiquéen qui dit bien ce qu'elle veut dire. Par contre la malheureuse dame noire en h2, étouffée par ses propres pièces, ne contrôle que la case g1. Affligeant...

Tu observeras que si l'on remplace la dame d4 par un cavalier, celui-ci surveillera les huit cases marquées d'une étoile et qui échappent toutes au contrôle de la dame. Par contre, aucune des cases contrôlées par la dame ne lui sera accessible. Curieux, n'est-ce pas ? Mais cela ne fait que confirmer l'idée, déjà développée, que la valeur des pièces est souvent fonction de la position et que, donc, dans certaines situations, un cavalier pourra se révéler plus utile qu'une dame...

Voici un dernier diagramme, destiné à te prouver que la dame, malgré sa suprématie sur les autres pièces, demeure tout de même vulnérable. Dans les positions touffues de milieu de partie, il lui arrive fréquemment de se faire piéger lorsqu'elle s'aventure hors de ses lignes, notamment pour grappiller un pion adverse.

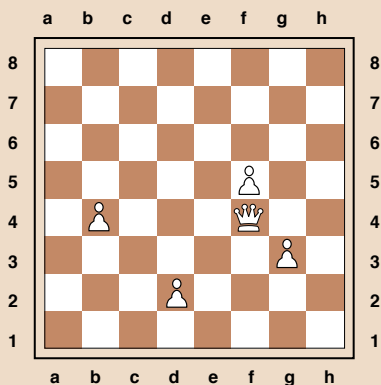
Mais même les configurations dépouillées, comme celle que tu as sous les yeux, peuvent se prêter à des



pièges à dame. Ici c'est la dame noire, qui pourtant ne semble pas manquer d'espace, qui va jouer le rôle de la victime. Les blancs jouent 1. a6-a7 !, menaçant de faire une deuxième dame en a8. Le seul moyen d'empêcher les blancs de damer consiste à capturer le pion par 1... De3xa7. On parle ici de sacrifice d'attraction, thème tactique que nous étudierons dès la leçon 21, car la dame est attirée sur une case défavorable. Tu peux, en effet, vérifier qu'après 2. Fa3-c5 !, elle est attaquée par le fou et ne dispose d'aucune case de fuite. Cet exemple, très instructif, devrait t'inciter à redoubler de vigilance dès lors que la sécurité de ta dame est en jeu.

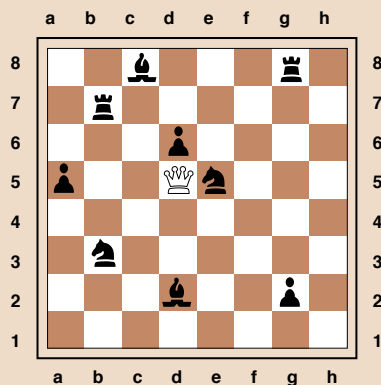


Exercices...



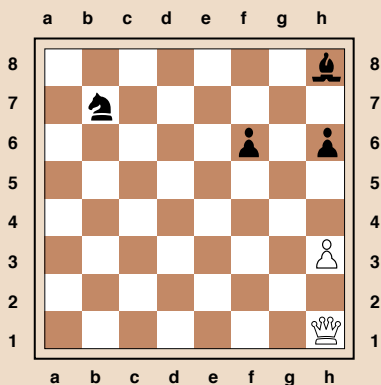
Exercice 37

Sur combien de cases la dame peut-elle se rendre ?



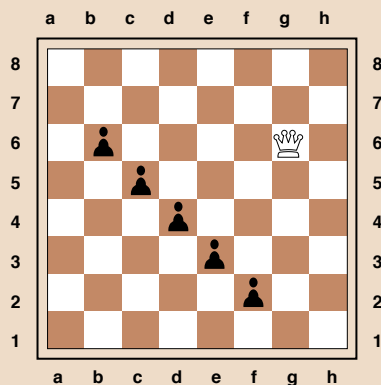
Exercice 40

Combien de pièces noires la dame blanche peut-elle prendre sans risquer de se faire capturer à son tour ?



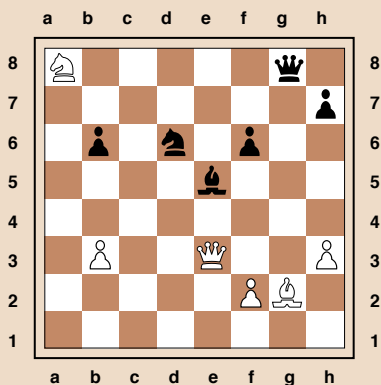
Exercice 38

Combien de coups faut-il à la dame blanche pour capturer le fou noir ? Plusieurs chemins sont possibles.



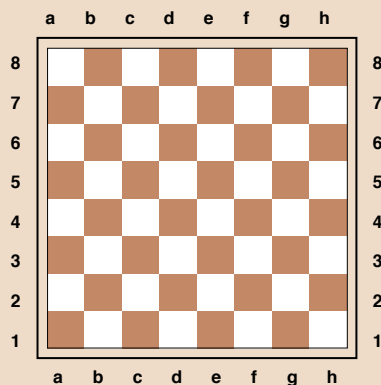
Exercice 41

C'est aux blancs de jouer. Quel est le coup qui permet à leur dame de museler tous les pions noirs, et de les cueillir comme des fruits mûrs, avant qu'ils puissent aller à dame ?



Exercice 39

A toi de jouer, dans le camp de ton choix. Préfères-tu jouer avec les blancs ou avec les noirs ? Pourquoi ?



Exercice 42

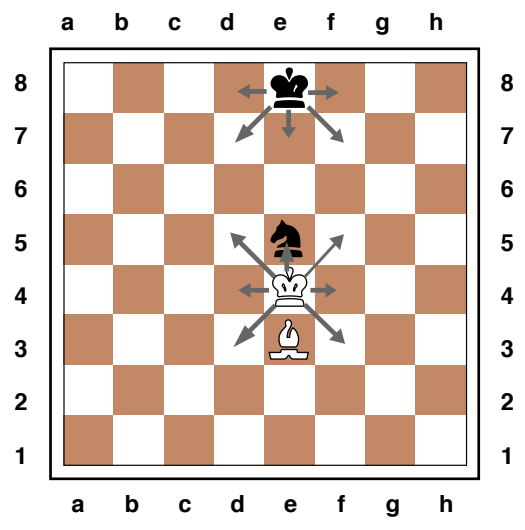
Un échiquier vide maintenant pour te permettre d'y placer huit dames sans qu'aucune soit en position d'être prise par une autre. Pas si facile...

Leçon
8



La marche des pièces - Le roi

Le roi est la pièce la plus importante du jeu, comme nous te l'avons déjà dit. Cela ne veut pas dire que c'est la plus puissante. Tu sais désormais que ce titre revient à la dame. Nous t'expliquerons dans le chapitre suivant pourquoi le roi est la pièce capitale du jeu d'échecs. En attendant, observe sur le diagramme ci-dessous la manière dont le roi se déplace.

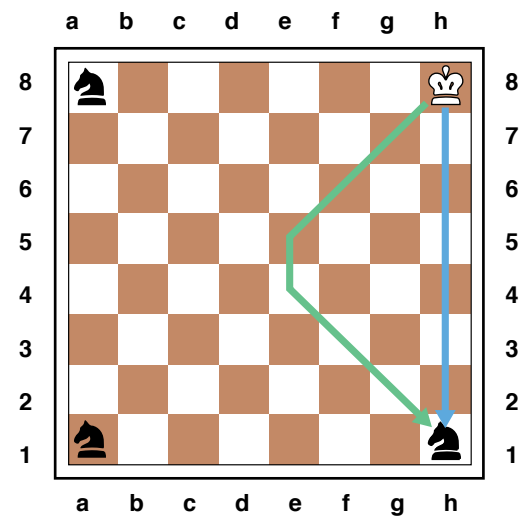


Tu remarques qu'il peut, comme la dame, se mouvoir dans toutes les directions mais d'une seule case à la fois. Ce qui le rend, bien sûr, beaucoup plus lent que sa compagne. Il a toutefois le droit de prendre n'importe quelle pièce ennemie placée sur une des huit cases qu'il contrôle. Ici, par exemple, le roi blanc peut capturer le cavalier noir qui est en e5, mais la case e3 lui est interdite par la présence de son fidèle lieutenant, le fou.

Il y a une règle importante que tu dois absolument retenir : les deux rois ennemis doivent toujours être séparés par une case au moins. Ils ne peuvent donc se trouver sur des cases contiguës, c'est-à-dire sur des cases qui se touchent. Par exemple, sur le diagramme ci-dessus, les cases d8, d7, e7, f7 et f8 sont

interdites au roi blanc de la même manière que le roi noir n'a accès à aucune des huit cases qui entourent le roi blanc. Tu comprendras bientôt tout ce que cette règle a de logique.

Mais la lenteur du roi à se mouvoir ne l'empêche pas d'être une pièce d'une redoutable efficacité dans certaines circonstances, notamment en fin de partie, comme tu le verras bientôt. Cette nonchalance royale demande d'ailleurs à être examinée de plus près. Observe attentivement ce diagramme.



Tout d'abord, dis-nous quel est, à ton avis, le cavalier noir le plus éloigné du roi blanc. Réponds "au premier coup d'œil", comme on dit, sans compter le nombre de cases.

Sois honnête, nous sommes persuadés que tu as désigné le cavalier a1. Or, comme tu peux le vérifier maintenant en comptant, ce cavalier n'est pas plus distant du roi h8 que les deux autres. Il faudra, en effet sept coups, au souverain blanc pour aller capturer n'importe lequel des cavaliers noirs.

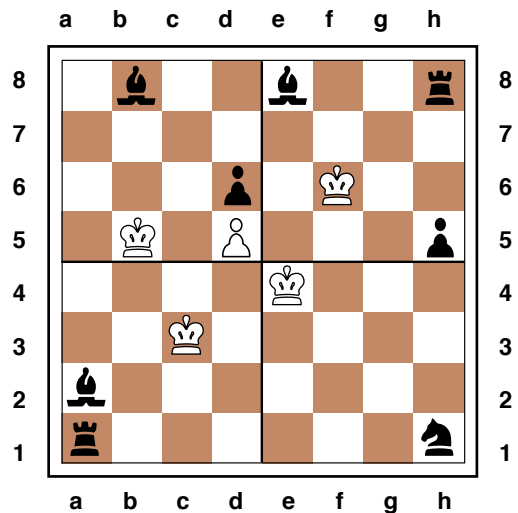
Mais sur un échiquier, un itinéraire en diagonale semble plus long à parcourir qu'une voie horizontale ou verticale, et cette illusion est cause de fréquentes erreurs de calcul. D'autre part, imagine que notre roi, pour aller s'emparer du cavalier h1, suive le chemin suivant : Rh8-g7-f6-e5-e4-f3-g2-h1, que nous avons tracé en vert. Tu constates que son détour par le centre de l'échiquier ne lui a fait perdre aucun temps, et que c'est toujours en sept coups qu'il capture le cavalier, exactement comme s'il avait dégringolé verticalement le long de la colonne h, en suivant le chemin tracé en bleu. Ce qui nous conduit à formuler la surprenante conclusion suivante : sur un échiquier, la ligne droite n'est pas le chemin le plus court d'un point à un autre. Étonnant, n'est-ce pas ?

Cette curiosité géométrique te sera rappelée lors de la leçon 27, et tu verras à quel point il est essentiel de bien la comprendre.

Un dernier diagramme enfin, qui plaide en faveur de la valeur offensive du roi. C'est, tu le verras, un grand dégustateur de pions, notamment en fin de partie. Mais s'attaquer à une pièce à longue portée ne l'effraye pas, et il n'est pas rare de le voir profiter du placement douteux de certaines unités adverses.

Quatre pièces noires sont inscrites au menu royal.

- En haut et à gauche, après Rb5-b6 !, le pauvre fou b8 est dans la souricière et sera cueilli par Rb6-b7 !



- En haut et à droite, c'est la tour noire, gênée par ses propres pièces, qui succombera à l'attaque Rf6-g7 !

- En bas et à gauche, après Rc3-b2 !, la tour pourra s'enfuir, mais elle devra abandonner son fou a2 à la voracité du roi blanc.

- En bas et à droite enfin, c'est le coup Re4-f3 ! qui aura raison du cavalier noir, enfermé dans l'angle, et qui ne peut qu'attendre Rf3-g2 !

Pas mal, n'est-ce pas, pour une pièce aussi poussive ?



RÈ BIANCU



RÈ NEGRU



RÈ GIALLU



RÈ "INCOGNITO"
DOP'À UN MATTU
VERGUGNOSU...

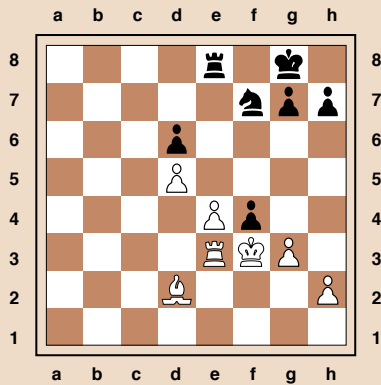


RÈ DI FIORI



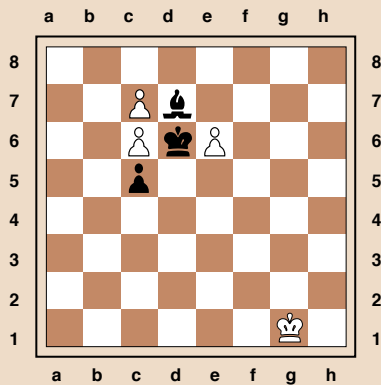
"ROI SOLEIL"

Exercices...



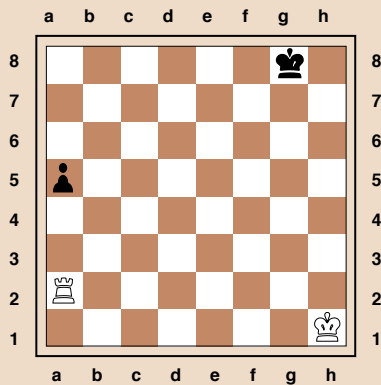
Exercice 43

A quelles cases le roi blanc a-t-il accès dans cette position ? Peut-il prendre une pièce adverse ?



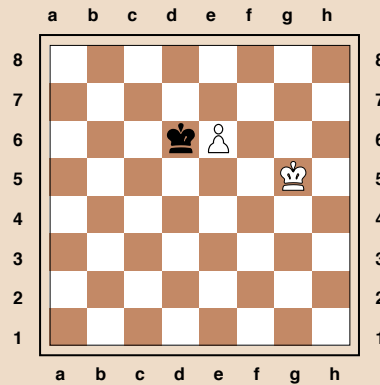
Exercice 44

Lequel des deux rois a accès à plus de cases ? Réfléchis bien avant de répondre. Les apparences sont parfois trompeuses.



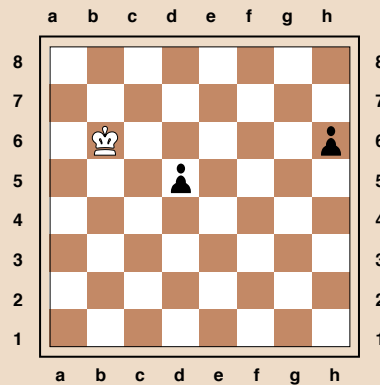
Exercice 45

Combien de coups sont nécessaires au roi blanc pour aller prendre le pion noir ? Et combien de coups au roi noir pour aller capturer la tour blanche ?



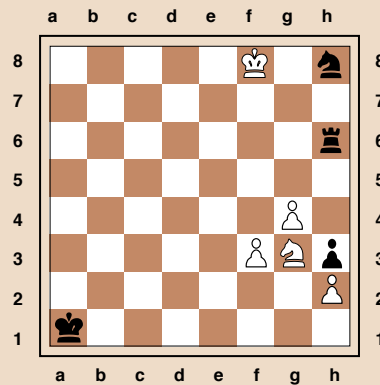
Exercice 46

Nous reparlerons de cela lors de nos leçons sur les finales, mais tu es déjà en mesure de dire quel coup doit jouer le roi blanc pour assurer la promotion de son pion.



Exercice 47

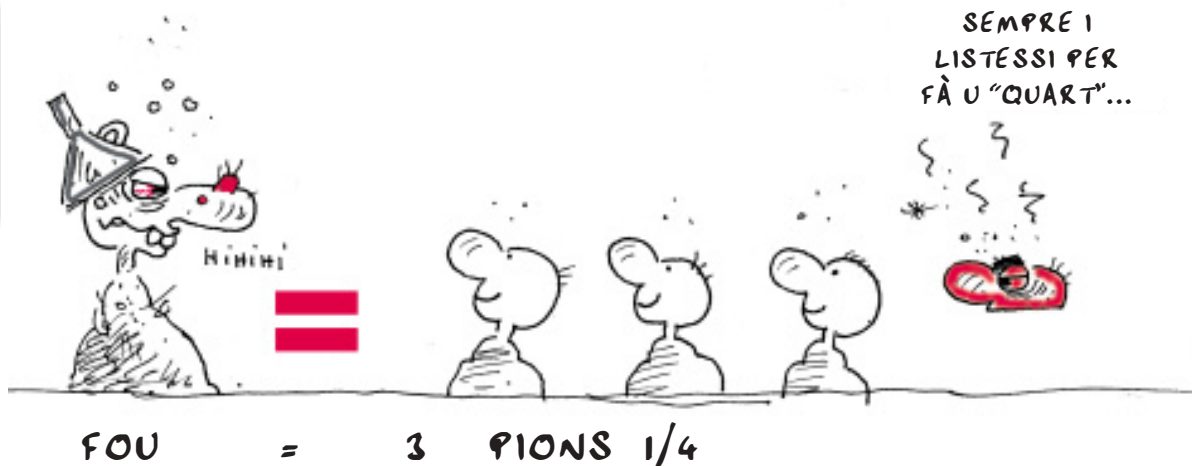
C'est aux blancs de jouer. Leur roi parviendra-t-il à croquer les deux pions noirs avant qu'ils soient promus ?



Exercice 48

Les blancs jouent et gagnent une pièce en deux coups, malgré la réponse des noirs. Un travail d'équipe du couple roi et cavalier.

Leçon 9



La valeur des pièces

► Valeur théorique

Toutes ces pièces, dont tu connais désormais la marche, ont des valeurs différentes. La valeur d'une pièce dépend essentiellement de ses capacités de déplacement, et on a pu établir, par l'expérience, le tableau suivant :

PIÈCES	QUALITÉ	VALEUR
Pion	Figure	1
Fou	Pièce mineure	3 ^{1/4}
Cavalier	Pièce mineure	3 ^{1/4}
Tour	Pièce lourde	5
Dame	Pièce lourde	10

Ce tableau laisse apparaître deux équivalences approximatives, deux égalités si tu préfères, qui sont de la plus haute importance pour te permettre de juger le rapport matériel sur l'échiquier. A savoir :

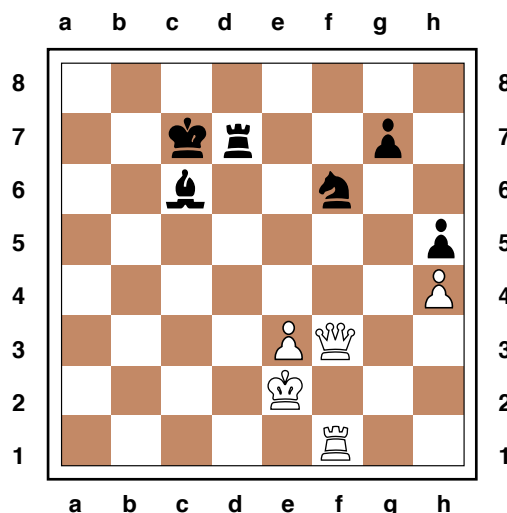
- Fou = cavalier = 3 pions
- Dame = 2 tours = 3 pièces mineures

Une inégalité ressort également et il faut absolument que tu en aies déjà conscience : la tour vaut plus qu'une pièce mineure. La différence de valeur qui les sépare s'appelle la qualité.

Tu as pu remarquer que le roi ne figure pas dans ce classement. Nous t'avons déjà dit qu'il est la pièce la plus importante du jeu. Dès le chapitre suivant, qui traite du but du jeu, tu comprendras pourquoi la valeur du roi est inestimable au sens propre du terme.

En attendant, tu dois avoir présent à l'esprit ce tableau de la valeur comparée des pièces. Il te permettra, lorsque tu décides d'échanger une de tes pié-

ces contre une pièce adverse, de maintenir l'équilibre matériel, voire de faire pencher la balance en ta faveur. Regarde bien cet exemple.



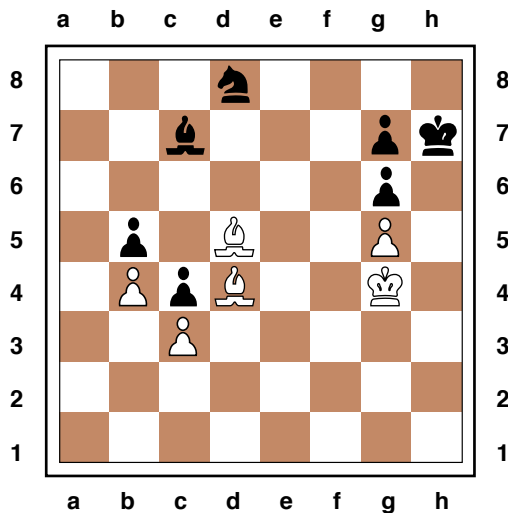
Tu as les blancs et c'est à toi de jouer. Calcule bien, à l'aide du tableau des valeurs, et tu verras que tu possèdes l'avantage matériel. A quel résultat arrives-tu ? 17 pour les blancs contre 13,5 pour les noirs, n'est-ce pas ? Tu devrais donc gagner cette partie, même si la chose ne sera pas facile car le matériel n'est pas tout. Attention toutefois à ta dame, qui est attaquée par le fou noir en c6. De nombreux coups sont possibles, mais tu ne peux te permettre de faire aucun échange de pièces ici. Il serait, par exemple, idiot de prendre le cavalier f6 car les noirs reprendraient ta dame avec leur pion g7 et l'avantage matériel serait cette fois en leur faveur. Même chose pour le fou c6, car c'est le roi noir qui se régalerait alors avec ta dame. Plus stupide encore serait la prise du pion noir en h5 : cette fois c'est le cavalier f6 qui capturerait ta dame et le rapport des forces serait de 12,5 à 7 en faveur des noirs, comme tu peux le vérifier. Donc, toutes les pièces noires étant

défendues par une unité amie, tu dois absolument éviter ces échanges qui te seraient clairement défavorables et jouer un autre coup de dame pour esquiver l'attaque du fou c6.

► Valeur pratique

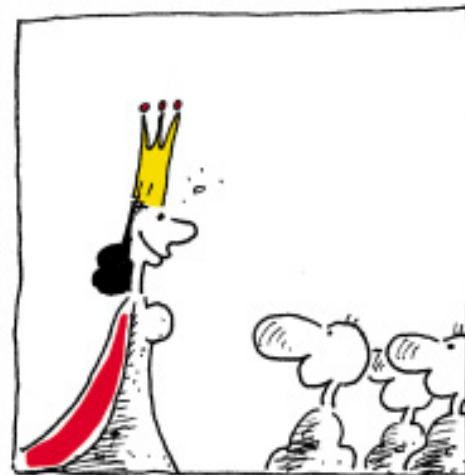
En fait, tu comprendras peu à peu que la valeur objective des pièces est infiniment instable et variable, selon le degré de développement de la partie (ouverture, milieu ou fin de partie) et les caractéristiques de la position. Le cavalier, par exemple, comme nous te l'avons déjà démontré, sera plus à l'aise que le fou dans les positions fermées, c'est-à-dire avec des pions qui se bloquent mutuellement. Mais le fou lui sera supérieur dans les positions ouvertes, avec des diagonales dégagées.

L'expérience a également permis de constater qu'il valait mieux, surtout en fin de partie, posséder ses deux fous (on dit la paire de fous) plutôt que deux cavaliers ou qu'un fou et un cavalier. On a remarqué en effet que les deux fous travaillant en équipe étaient d'une efficacité redoutable, et qu'ils parvenaient généralement à dominer tous les autres couples de pièces mineures.

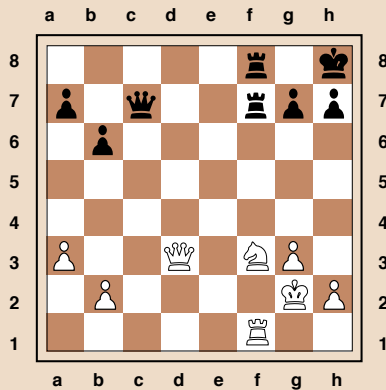


Les blancs ont ici un pion de moins, mais leur paire de fous écrase la position. Les noirs ne peuvent strictement rien entreprendre. Le cavalier d8 est muselé "à la bande" ("la bande" désigne une rangée ou une colonne contiguë à... la table de jeu !) par le fou d5, et le fou d4 menace sans arrêt de venir le capturer. Si, par exemple, les noirs jouent leur fou en b8, les blancs joueront Fd4-b6 ! qui gagne la pièce. Mais la relativité de la valeur des pièces est également illustrée ici par la condition respective des deux rois. Le roi noir est séquestré "dans la boîte" et n'est pas près d'en sortir, alors que son homologue blanc est libre d'aller où il veut. En fait c'est lui qui fera, sous peu, pencher la balance en faveur des blancs, en s'infiltrant dans le camp noir où il fera des ravages. Cela

n'a rien d'étonnant car, vue l'inactivité affligeante du cavalier et du roi noirs, on peut considérer que les blancs jouent avec deux pièces de plus. La victoire est donc juste une question de temps pour eux, et les noirs, impuissants, peuvent aussi bien abandonner. Un exemple caractéristique de la prédominance de la position sur le matériel...

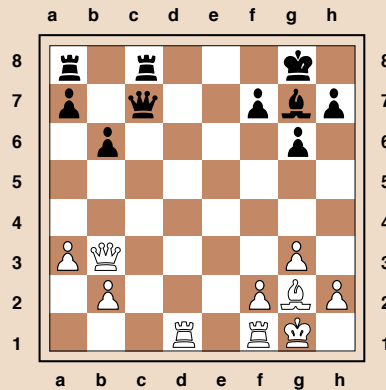


Exercices...



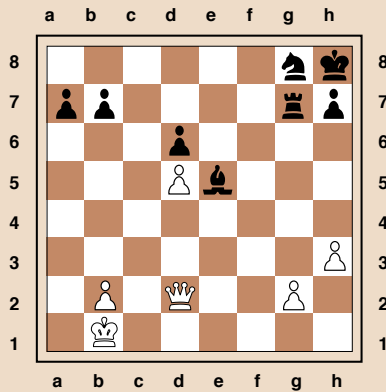
Exercice 49

Lequel des deux camps a l'avantage matériel ? Un simple compte d'apothicaire...



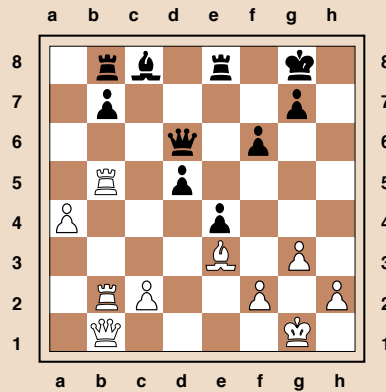
Exercice 52

Égalité dans cette position également. Mais c'est aux blancs de jouer, et ils ont un coup qui leur procure un avantage matériel immédiat. Lequel ?



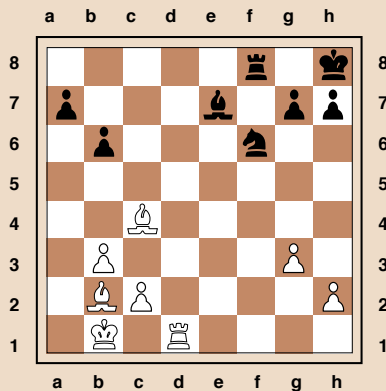
Exercice 50

Même question pour cette position.



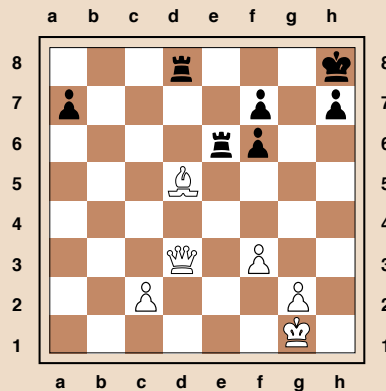
Exercice 53

Les blancs songent à gagner le pion b7 par 1. Tb5xb7. Fc8xb7 2. Tb2xFb7. Tb8xTb7. 3. Db1xTb7. Mais est-ce vraiment intéressant ? Pourquoi ? N'y a-t-il pas un autre coup qui gagne sur le champ du matériel ? Lequel ?



Exercice 51

Il y a une stricte égalité matérielle dans cette position. Pourtant un élément fait pencher, même légèrement, la balance en faveur des blancs. Lequel ?



Exercice 54

Est-il avantageux pour les blancs, du point de vue matériel, de prendre la tour noire e6 avec leur fou ? Pourquoi ? Tu dois envisager les meilleures réponses pour les noirs, bien sûr.

Leçon 10



Le but du jeu - L'échec

Tu connais maintenant beaucoup de choses, notamment le déplacement et la valeur des pièces, mais il te reste à apprendre le plus important, à savoir le but du jeu. A quoi tendent tous ces mouvements de troupes, toutes ces échauffourées, ces captures, en bref cette lutte acharnée? Pourquoi se bat-on et qui est le vainqueur dans une partie d'échecs ? Le vainqueur c'est celui qui parvient à capturer le roi ennemi ou, plus exactement, celui qui parvient à mettre le roi ennemi en position d'être capturé. Car on ne prend jamais un roi. Lorsqu'un roi, attaqué par les forces ennemies, ne dispose plus d'aucune défense ni d'aucune retraite possibles, la partie est terminée. Nous allons t'expliquer comment un tel événement peut se produire.

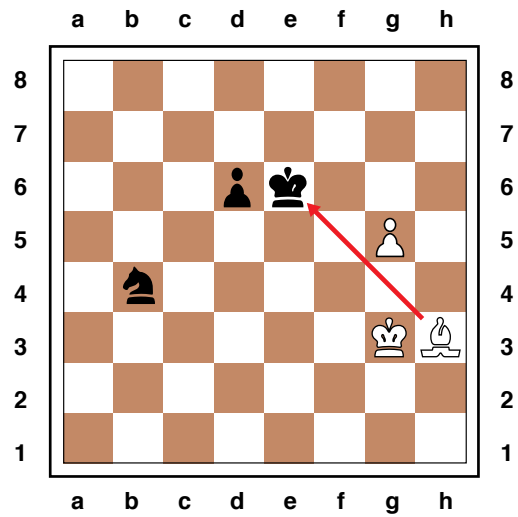
Quand un roi est en position d'être capturé au coup suivant par le camp adverse, on dit qu'il est en "échec". Le mot échec vient du persan shah, qui signifie roi. Il y a peu de temps encore, le souverain d'Iran portait le titre de shah.

Dans le diagramme ci-contre, c'est aux noirs de jouer. Tu peux voir que le fou blanc qui est en h3 attaque le roi noir qui est en e6, le long de la diagonale tracée en rouge, et menace donc de le prendre au coup suivant. Sois bien attentif aux explications qui vont suivre.

Étant donné que le but du jeu est la capture du roi, un roi ne doit jamais rester ni se mettre en échec, car sa prise signifierait la fin de la partie. C'est pourquoi lorsqu'une de tes pièces attaque le roi adverse et menace de le prendre, tu dois l'annoncer à haute voix à ton adversaire en disant "échec au roi" ou plus simplement "échec" ; c'est l'usage, même si ça n'est pas vraiment obligatoire.

Cette annonce permet à ton adversaire, qui peut être distrait ou inattentif, de constater que son roi est attaqué par une de tes pièces, et de se soucier de cette agression. Car il est obligé de s'en préoccuper. On n'a pas le droit de laisser son roi en échec en jouant un coup qui ne pare pas cet échec. On doit

obligatoirement faire face à l'échec au roi, toute affaire cessante.

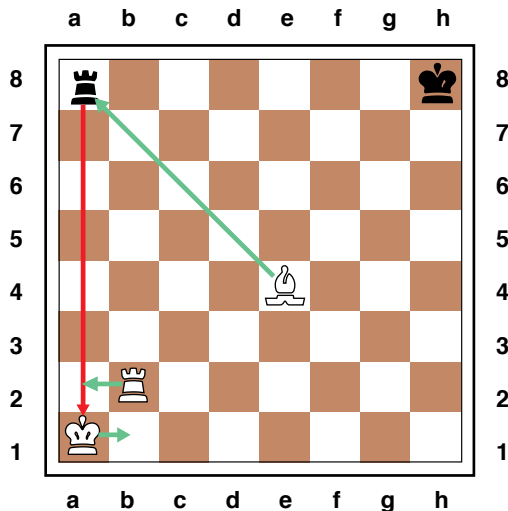


Lorsqu'un roi est en échec, le choix du joueur se limite, en fait, à trois solutions :

- capturer la pièce adverse qui attaque son roi.
- placer une de ses pièces entre l'assaillant et son roi, pour le protéger. On dit alors que l'on "couvre" l'échec.
- faire prendre la fuite à son roi, ce qui est la seule solution possible dans la position qui nous occupe. Tu peux, en effet vérifier qu'aucune pièce noire ne peut prendre le fou h3, ni s'interposer sur son rayon d'action pour "couvrir" le roi noir qui est donc obligé de s'enfuir.

En réfléchissant bien, tu réaliseras que, si ton roi est attaqué par un cavalier adverse, la deuxième solution ne pourra pas le sauver. Comprends-tu pourquoi on ne peut "couvrir" un échec administré par un cavalier ? Il en est de même, d'ailleurs, pour l'échec "au corps à corps" donné par un pion.

Maintenant regarde bien le diagramme ci-dessous.

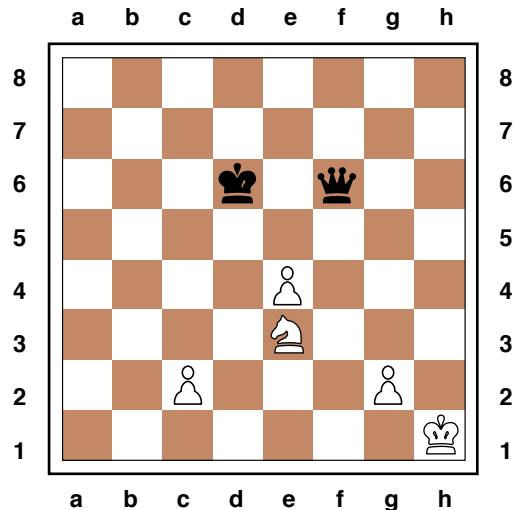


La tour noire vient de jouer sur la case a8. Les noirs annoncent "échec" car leur tour attaque le roi blanc, sur la colonne a, le long de la verticale tracée en rouge. C'est donc maintenant aux blancs de jouer. Ils sont obligés de réagir en tenant compte de cet échec. Ils ne leur est pas permis de jouer, par exemple, leur tour en f2, car leur roi resterait en échec, ce qui est interdit, nous te l'avons déjà dit. Ils ne peuvent pas non plus déplacer leur roi sur la case a2 pour la même raison, puisque la marche verticale de la tour contrôle également cette case. Que faire donc ? Eh bien les blancs disposent des trois méthodes "anti-échec", figurées ici en vert, et dont nous avons parlé plus haut. Ils peuvent :

- Capturer la tour a8 avec leur fou. Nous espérons que tu as encore à l'esprit le déplacement en diagonale du fou ; il peut donc s'emparer de la tour et l'attaque disparaît avec l'attaquant.
- Interposer leur tour b2 sur la case a2 : le rayon d'action de la tour noire est interrompu. Les blancs ont couvert l'échec. Mais la tour blanche n'a désormais plus le droit de jouer sur la deuxième rangée puisqu'elle mettrait ainsi son roi en échec, ce qui est interdit. On dit qu'elle est "clouée" et tu comprendras bientôt l'importance du clouage aux échecs. Par

contre, elle peut encore jouer verticalement sur la colonne a, puisque ce déplacement ne découvrirait pas son roi. Ce thème du clouage sera développé plus en détails lors de la leçon 19, l'une de celles qui traitent de la tactique et des combinaisons, mais tu dois l'assimiler dès à présent, pour pouvoir résoudre les nombreux exercices qui y font référence avant cette leçon 19.

- S'enfuir avec leur roi. Pour cela, ils disposent d'une seule case, la case b1. En effet la case a2 est encore contrôlée par la tour et la case b2 obstruée par la tour amie.



Un exemple d'échec au roi particulièrement fructueux apparaît sur le diagramme ci-dessus. Les blancs ont le trait et ils jouent 1. e4-e5 + !, plaçant ainsi avec leur modeste pion un échec terrible, puisqu'il touche simultanément les deux membres du couple royal. Si les noirs fuient avec leur roi, les blancs prennent évidemment la dame. Mais, diras-tu, ce pion si agressif ne peut-il être capturé ? Bien sûr, mais si c'est la dame qui s'en empare avec 1...Df6xe5, elle est attirée sur une case défavorable et succombe aussitôt à un deuxième échec "familial" par 2. Ce3-c4 +. Et si 1... Rd6xe5, alors 2. Ce3-g4 + avec le même résultat. C'est le thème tactique de "la fourchette" que nous traiterons à la leçon 20.

ÉCHEC !

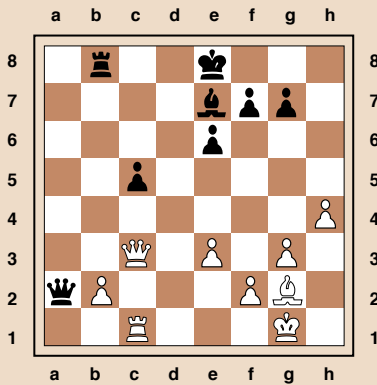
SCACCHI !

CHECK !

U PIÙ IMPORTANTE
HÈ U MURALE, O SCIÒ RÈ...

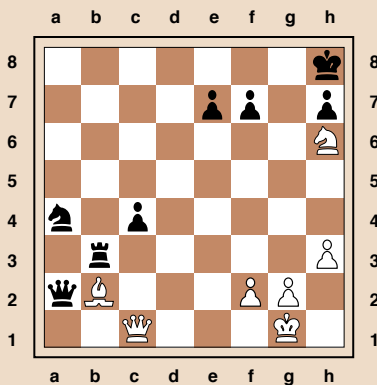


Exercices...



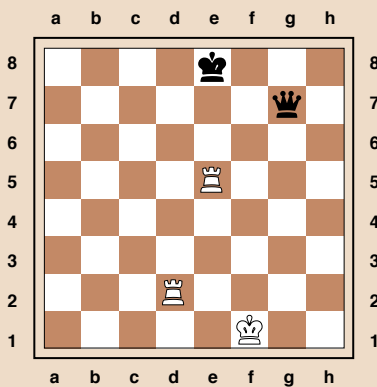
Exercice 55

Quel est le seul coup des blancs qui fait échec au roi noir ? De combien de cases de fuite dispose celui-ci ? Lesquelles ?



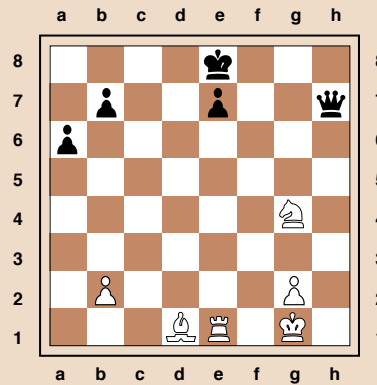
Exercice 56

Le fou b2 donne échec au roi h8 qui n'a pas de case de fuite. Pourtant les noirs disposent de huit moyens différents pour parer cet échec. Lesquels ?



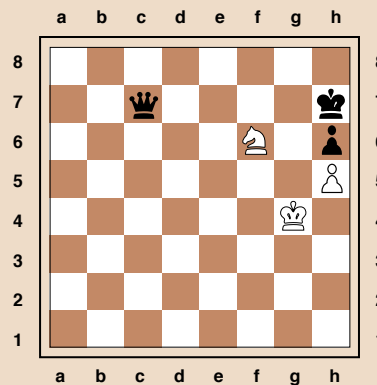
Exercice 57

Quelle est la meilleure réponse des noirs à l'échec de la tour e5 ? Mais, après cette réponse, comment les blancs utilisent-ils l'idée du clouage pour rétablir l'égalité matérielle ?



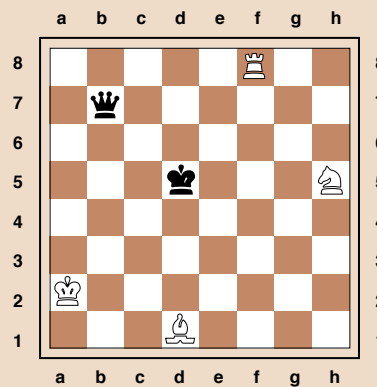
Exercice 58

C'est aux blancs de jouer, et ils hésitent entre les deux échecs au roi noir : Te1xe7 + et Fd1-a4 +. Mais ils aperçoivent bientôt un troisième échec, beaucoup plus intéressant, qui exploite le thème du clouage. Quel est cet échec ?



Exercice 59

Les blancs viennent de jouer Ce4-f6 +. Quelle est la meilleure case de fuite pour le roi noir, g7 ou h8 ? Pourquoi ?



Exercice 60

Parmi les six échecs au roi dont disposent les blancs, l'un d'eux se révèle particulièrement fructueux. Lequel ?

Leçon 11

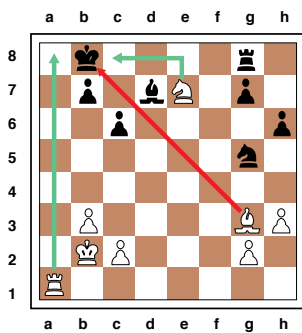


Le but du jeu - Le mat

Nous sommes sûrs que tu t'es déjà demandé ce qui se passerait si, quand un roi est en échec, aucune des trois mesures défensives que nous avons évoquées dans la leçon précédente n'était possible. Eh bien, ce serait la fin de la partie. Lorsqu'un roi attaqué ne peut ni se débarrasser de l'assaillant, ni s'enfuir, ni couvrir l'échec qu'il subit, il est mat et la partie se termine par la victoire du régicide (ce mot, un peu désuet, désigne l'assassin d'un roi).

pour remporter la partie. Aux échecs, le matériel est aussi, bien sûr, important, mais il n'est pas déterminant. On peut très bien offrir volontairement des pièces à l'adversaire (on parle alors de "sacrifices") si, au bout du compte, on parvient à s'emparer du roi ennemi. Il arrive fréquemment qu'un joueur, dont la plupart des pièces ont été anéanties par l'adversaire, parvienne à "mater" (c'est-à-dire à mettre échec et mat) le roi ennemi. Tu en doutes ? Observe bien le diagramme ci-dessous.

Observe attentivement le diagramme ci-dessous. Le fou blanc vient de se lancer à l'attaque du roi noir, sur la diagonale h2-b8, coloriée en rouge ; les blancs annoncent "échec".



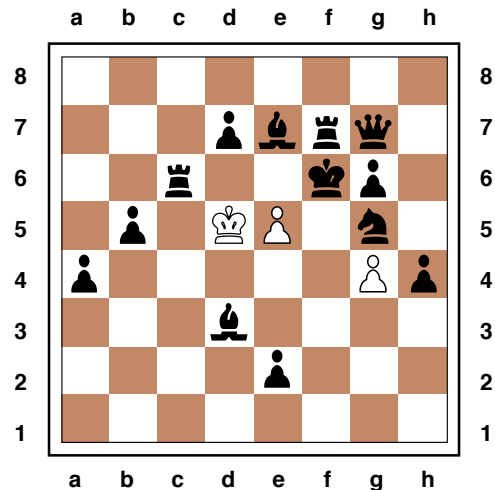
- Est-il possible de capturer ce fou blanc ? Non !
- Peut-on interposer une pièce entre le roi noir et le fou blanc ? Non !
- Le roi noir dispose-t-il de cases de fuite ? Non ! Vérifie

bien que les quatre cases libres autour du roi noir sont contrôlées par les autres pièces blanches, dont le rayon d'action est figuré en vert.

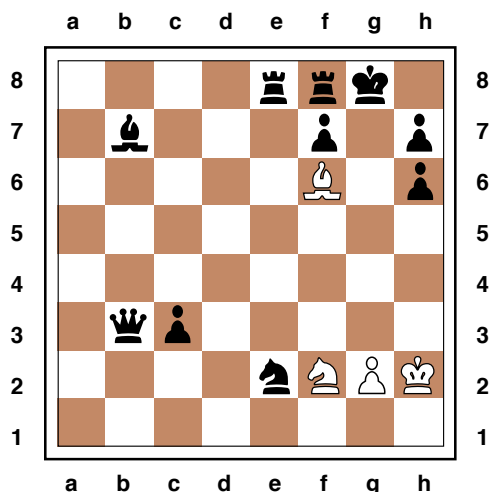
Le roi noir est mat. La partie est terminée. Les blancs ont gagné.

On annonce cette attaque imparable en disant "échec et mat" ; cette expression vient du persan "shah mata", qui signifie le roi est mort". Car il s'agit bien de cela, de la mort du roi.

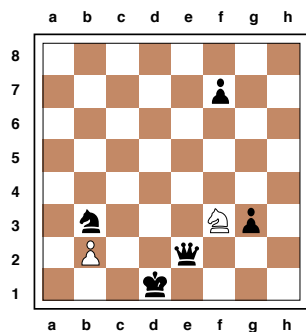
Après cette mort, tout s'arrête. Quelle que soit la position sur l'échiquier, le rapport des forces, le déséquilibre de matériel, le trépas d'un roi décide de l'issue de la partie. Et tu t'apercevras, avec un peu d'expérience, que c'est cela qui fait l'intérêt, l'originalité, et la suprématie des échecs. Dans de nombreux jeux de stratégie, il suffit souvent de gagner du matériel



Les noirs ont un avantage matériel écrasant. Malheureusement pour eux, c'était aux blancs de jouer et ils viennent de pousser leur pion qui était en e4 sur la case e5. Stupeur et consternation ! Les noirs n'en reviennent pas ! Ils sont échec et mat ! Remarque bien que toutes les cases autour du roi noir sont soit obstruées par des pièces noires, soit contrôlées par des pièces blanches (roi et pions). Tu te souviens, nous l'espérons, que les deux rois ennemis doivent être séparés par au moins une case. C'est ce qui explique que le roi noir ne puisse ni prendre le pion e5, ni se rendre en e6. La case f5, quant à elle, est contrôlée par le pion g4. Impressionnant, non ?



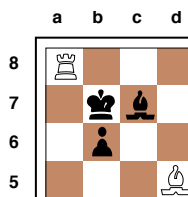
Ici le sort du roi g8 est scellé par le coup Cf2-g4 !. Les noirs ont, une fois encore, un avantage matériel accablant. Pourtant, ils auront beau essayer de se débattre, ils ne seront pas en mesure d'empêcher le cavalier blanc de faire mat en h6. Ils sont, en effet incapables de protéger cette case, la seule précisément qui s'avère fatale pour eux ! Ce qui arrive aux noirs est épouvantable, n'est-ce pas ? Mais c'est en même temps tellement réconfortant de savoir qu'aux échecs, l'esprit triomphe si régulièrement de la matière et que, même avec un grand déficit matériel, on peut toujours espérer mater l'adversaire... Sur-tout si ce dénouement est le fruit d'un calcul et non du hasard ; car on peut supposer que les blancs avaient ici sacrifié du matériel à profusion afin d'obtenir cette position, gagnante contre toute défense.



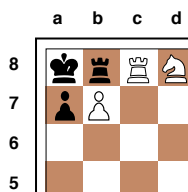
Un autre exemple pour te convaincre qu'on peut parfois obtenir des mats inattendus, et qu'il te faut donc être en permanence sur le qui-vive, prêt à saisir l'occasion de foudroyer le roi adverse. Le problème se présente ici de manière originale : où doit-on placer le roi blanc pour que les noirs puissent mater aussitôt ? Cela revient donc à découvrir la case où le roi sera terrassé en un coup par les blancs. Réfléchis un peu avant de regarder la réponse. Tu as trouvé ?

Nous sommes certains que tu as d'abord essayé de placer le malheureux monarque sur la première rangée, mais, comme tu as pu le constater, ça ne marche en aucune façon, le pion b2 et cavalier f3 gênant les manœuvres noires. C'est la case "plein centre" d5 qui est la seule à être immédiatement funeste au roi blanc, la dame noire, soutenu par son pion f7, matant sur le champ par De2-e6 mat !
Un joli mat, très économique, comme tu en découvriras des dizaines dans les leçons 16 et 17, consacrées aux tableaux de mat.

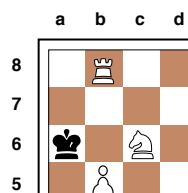
Mais avant d'en arriver à ces leçons, pour te mettre en appétit et te familiariser avec ce merveilleux dénouement que constitue le mat, voici quelques jolis meurtres commis en chambre close, au premier étage, à gauche...



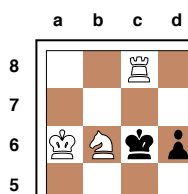
Le fou protège ici sa tour à travers le roi noir pour un mat très économique et d'un fort bel effet esthétique.



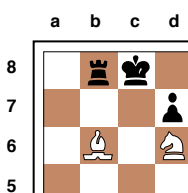
Étonnant, n'est-ce pas, ce mat du pion blanc, protégé par son cavalier et qui exploite le clouage de la tour noire par son homologue.



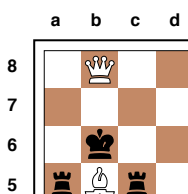
Encore un mat de pion très pur, contre un roi à la bande. Tour et cavalier collaborent avec une belle harmonie.



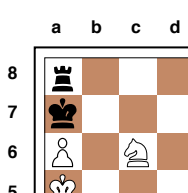
Toujours le couple diabolique tour et cavalier, avec tout de même, ici, un petit coup de main du patron...



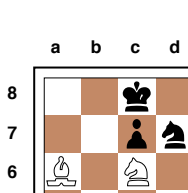
Un grand classique, ce mat du fou et du cavalier. Comme tous les mats administrés par des pièces mineures, il est d'une remarquable pureté.



Du matériel lourd ici, avec une dame dominatrice, épaulée par son fou. Celui-ci, bien que trois fois attaqué, demeure imprenable. Très original.

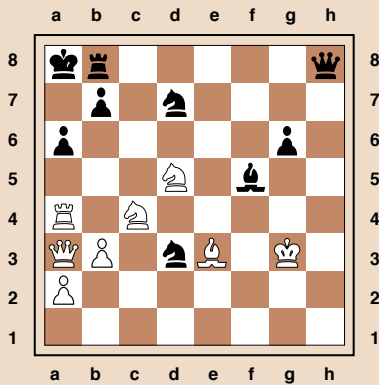


Un "petit" mat du cavalier, exploitant la position confinée du roi noir, qui doit pester contre sa tour beaucoup trop affectueuse...



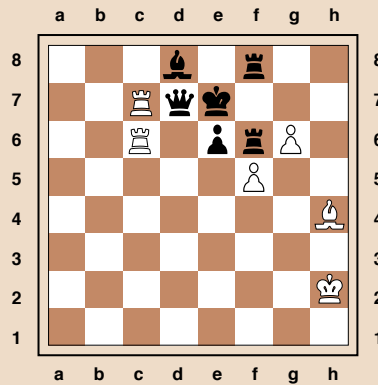
Encore le duo fou et cavalier pour un mat bien connu sur le roque noir. Là aussi, c'est la passion du cavalier noir pour son roi qui s'avère fatale.

Exercices...



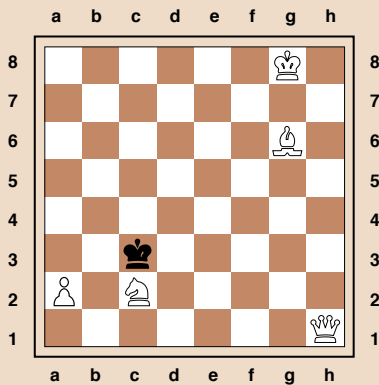
Exercice 61

Mat en un coup pour les blancs. Mais si c'était aux noirs de jouer, ils pourraient également réussir le mat en un coup. Comment ?



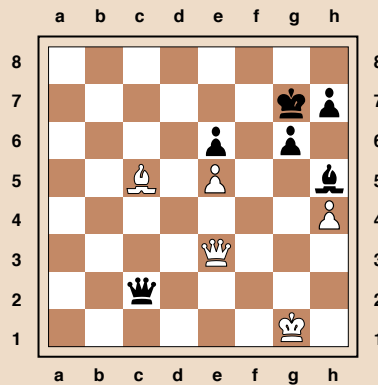
Exercice 64

Les blancs jouent et font mat en un coup. Il faut exploiter les clouages.



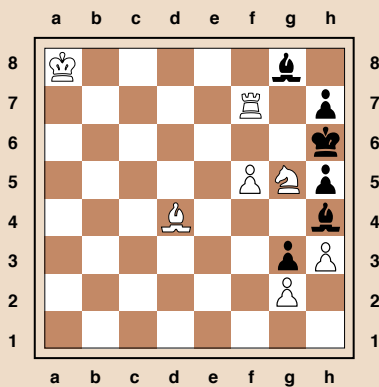
Exercice 62

Ici le trait est aux noirs et leur roi dispose de trois cases de fuite. Mais où qu'il batte en retraite, il sera mat en un coup.



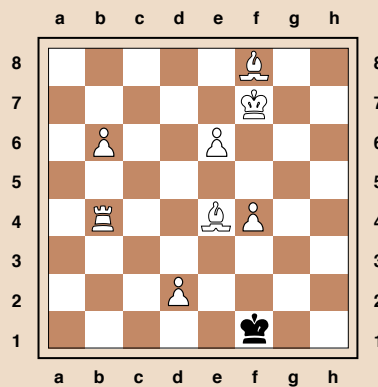
Exercice 65

Les blancs jouent et font mat en deux coups. Tu dois donc faire jouer les noirs après ton premier coup, puis administrer le mat. Mais il faut investir gros...



Exercice 63

Même énoncé ici. Un mat, toujours élégant, attend le roi noir sur chacun des trois coups possibles.



Exercice 66

Un réseau de mat très étendu. Sur combien de cases peux-tu placer le roi noir pour qu'il se trouve mat ?

**Leçon
12**



Le roque

Tu en sais maintenant presque assez pour jouer ta première partie d'échecs. Mais il te reste à connaître quelques points de règlement que nous avons gardés pour la fin, parce qu'ils sont un peu particuliers, et peut-être un peu plus difficiles à comprendre.

Avant d'attaquer le roi de ton adversaire, tu dois t'assurer que ton propre roi est en sécurité. Or, afin de garantir sa sûreté, le roi a reçu un privilège unique : celui de roquer. Le roque est un coup un peu spécial puisque c'est le seul, aux échecs, où le roi est autorisé à franchir plus d'une case à la fois et où deux pièces amies bougent en même temps. Ces deux pièces sont le roi et l'une des deux tours. Voici comment s'exécute ce coup :

- Tu fais franchir à ton roi deux cases à droite ou à gauche, sur la rangée où il se situe dans la position de départ (première rangée pour les blancs, huitième pour les noirs).

- Tu fais passer une de tes tours, depuis sa position initiale (a1 ou h1 pour les blancs, a8 ou h8 pour les noirs) de l'autre côté de ton roi et tu la poses sur la case voisine de celui-ci.

Regarde bien les deux diagrammes suivants, et tu comprendras plus facilement.

Sur le diagramme 1, les blancs viennent d'effectuer ce qu'on appelle le "petit roque". Pour cela ils ont déplacé leur roi depuis sa case d'origine, e1, jusqu'à la case g1, et leur tour depuis sa case d'origine, h1 jusqu'à la case f1. Tout cela en un seul et même coup.

Sur le diagramme 2, ils viennent d'exécuter le même coup, mais de l'autre côté avec la tour qui était au départ en a1. Ils ont effectué ce qu'on appelle le "grand roque".

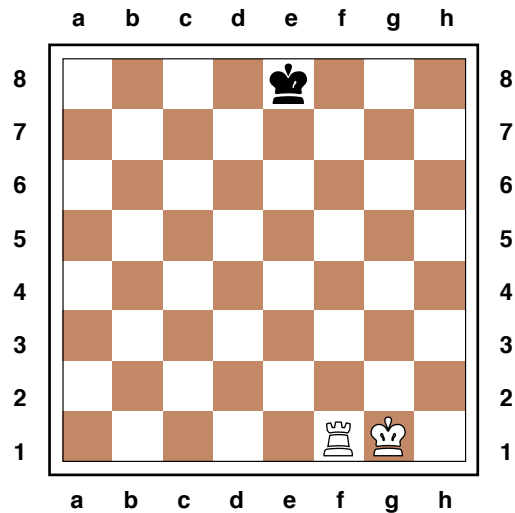


Diagramme 1

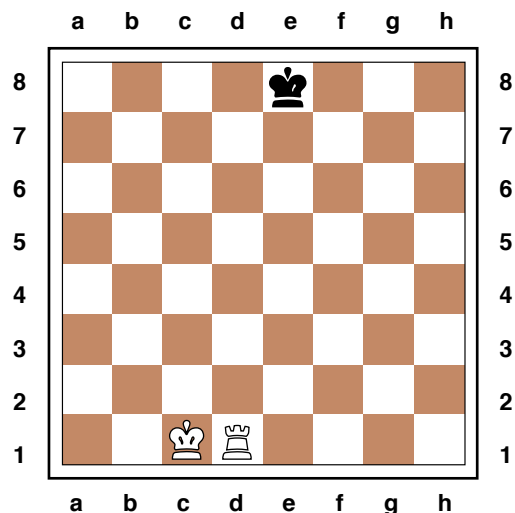


Diagramme 2

Profitons-en pour compléter ta connaissance de la notation des coups aux échecs en te signalant que le petit roque se note : 0-0 et le grand roque : 0-0-0.

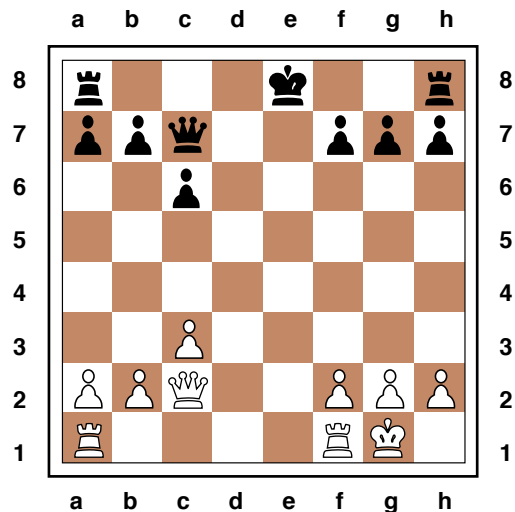
Signalons également que chaque camp n'a le droit de roquer qu'une fois dans la partie.

Mais attention ! Le roque obéit à certaines conditions que tu dois absolument connaître :

- Ton roi et ta tour doivent être tous deux sur leur case d'origine et ne pas avoir bougé auparavant.
- Les cases séparant ton roi de ta tour doivent être vides.
- Ton roi ne doit pas se mettre en échec ni au cours de son déplacement, ni, bien sûr, sur la case où il arrive.
- Ton roi ne doit pas se trouver en échec au commencement du roque, c'est-à-dire que tu n'as pas le droit de roquer pour répondre à un échec de ton adversaire.

L'intérêt du roque est double comme tu t'en rends compte sur le diagramme ci-contre.

La position est symétrique, sauf que les blancs ont déjà roqué. Grâce à ce coup, ils ont mis leur en sécurité derrière la barrière des pions f2, g2 et h2.

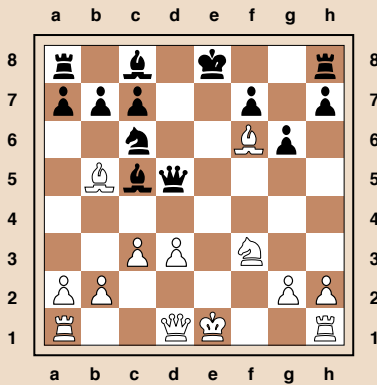


Mais ils ont aussi activé leur tour qui était auparavant découverte en h1, comme l'est actuellement la tour noire en h8 ; en passant à gauche de son roi, cette tour est venue se connecter, si l'on peut dire, à sa consœur en a1. On dit que les tours blanches sont "liées", ce qui constitue, comme tu le comprendras au fil des leçons, un atout très important.

Comme, d'autre part, le trait est aux blancs, en jouant Tf1-e1+, ils vont "déroquer" le roi noir. Celui-ci est, en effet, en échec sur la colonne e, et comme il devra fuir pour parer cet échec, il perdra définitivement le droit de roquer pour la suite de la partie. Les blancs ont pris l'avantage.

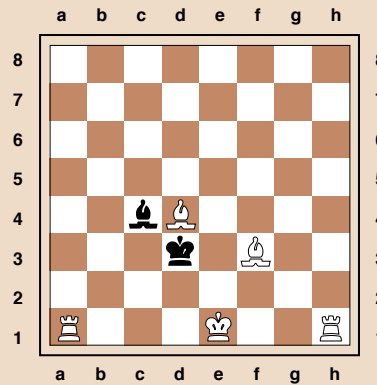


Exercices...



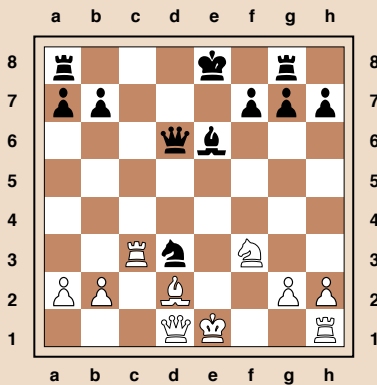
Exercice 67

Les blancs ont-ils le droit de roquer ? Et les noirs ?



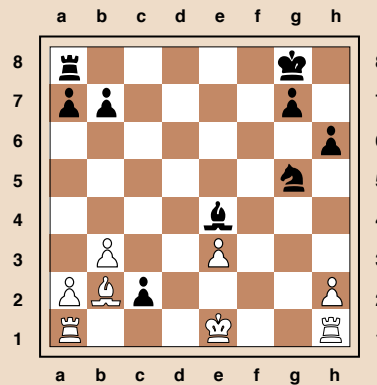
Exercice 70

Les blancs jouent et font mat en un coup. Ce sont des exercices sur le roque, n'est-ce pas ?



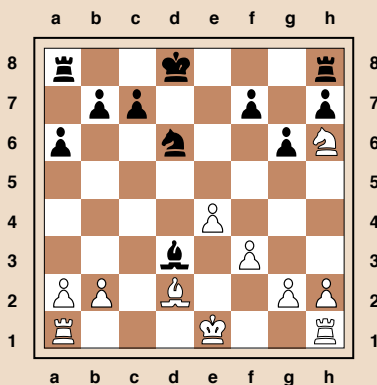
Exercice 68

Même question pour cette position.



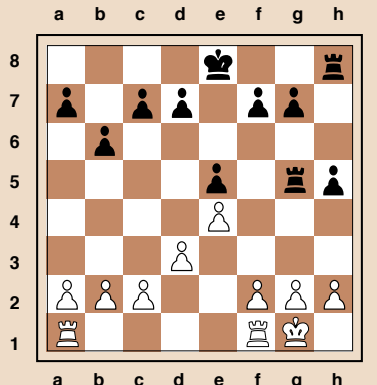
Exercice 71

Les blancs ne peuvent pas roquer du grand côté à cause du pion c2, mais ils ont encore droit au petit roque, sauvant ainsi leur tour h1. Est-ce un coup recommandable ?



Exercice 69

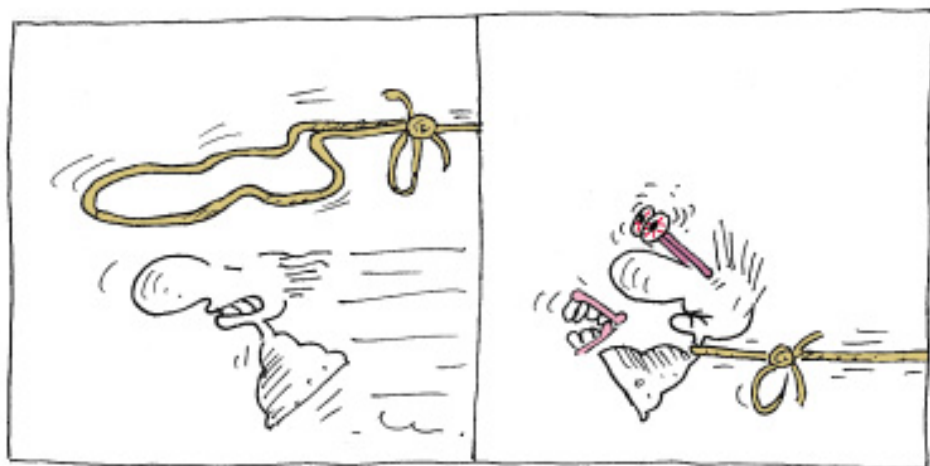
Toujours le problème du droit au roque.



Exercice 72

Plus difficile maintenant. Les noirs ont-ils le droit de roquer ? Attention, réfléchis bien, car il y a une astuce. Un indice : il faut remonter un peu dans le passé de la partie...

Leçon 13



La prise en passant

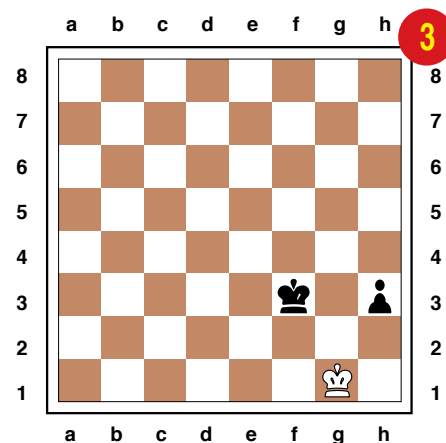
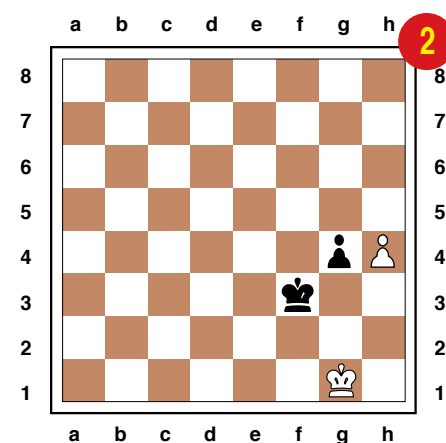
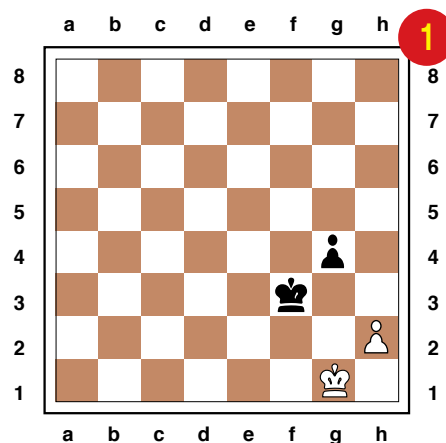
C'est une règle qui ne concerne que les pions. Regarde bien les trois diagrammes ci-contre et tu comprendras ce dont il s'agit. Ce sont comme trois images d'un film, trois séquences qui correspondent à un coup et demi, puisqu'aux échecs, un coup complet comporte deux mouvements, l'un blanc et l'autre noir.

Le diagramme 1 montre la position de départ. Tu es les blancs et c'est à toi de jouer. Tu aimerais bien avancer ton pion de deux cases, jusqu'en h4, et filer pour le promouvoir en dame. Tu peux vérifier que ce n'est toujours pas ce lourdaud de roi noir qui pourra intervenir, car il est trop éloigné de ton pion et gêné par son propre pion en g4. Ton roi, lui, contrôle parfaitement la case de promotion du pion noir. Alors, pourquoi hésiter ? Et tu pousses donc ton pion de deux cases.

Nous atteignons la position du diagramme 2, qui semble facilement gagnée pour les blancs. Et pourtant tu ne pourras obtenir la victoire à cause précisément de la règle de la prise en passant, règle que tu ignorais mais que ton adversaire, lui, connaissait. Le voilà en effet qui capture ton pion avec nonchalance, comme si celui-ci n'avait avancé que d'une case, c'est-à-dire en h3.

Et nous atteignons la position du diagramme 3.

Après quelques secondes de stupéfaction, tu te mets à rouspéter, à trépigner, à ricaner sauvagement en toisant ton adversaire d'un air méprisant, si bien que l'arbitre finit par intervenir. Mais rien n'y fait car c'est ton adversaire qui a raison. En effet, l'arbitre, impassible, te lit le règlement : "lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs (ce qui est le cas du pion noir en g4) il peut "prendre en passant" un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine". Tu t'excuses donc platement en promettant de ne plus recommencer...

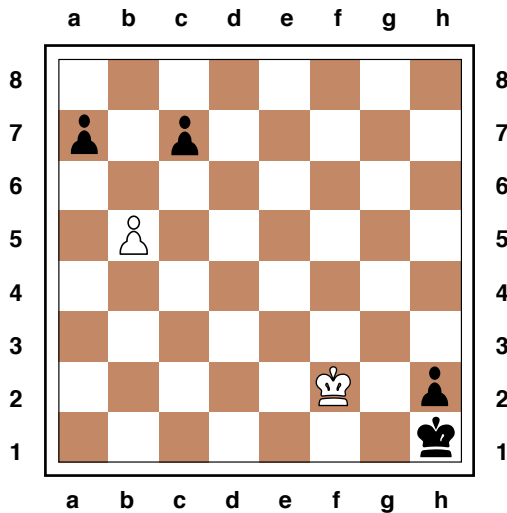


Attention ! La prise en passant doit être effectuée immédiatement en réponse à la poussée du pion adverse. Après il est trop tard et le pion fugueur est définitivement passé. D'autre part la prise en passant n'est évidemment pas obligatoire, comme aucune autre prise aux échecs, ainsi que nous te l'avons déjà dit au tout début de ce manuel.

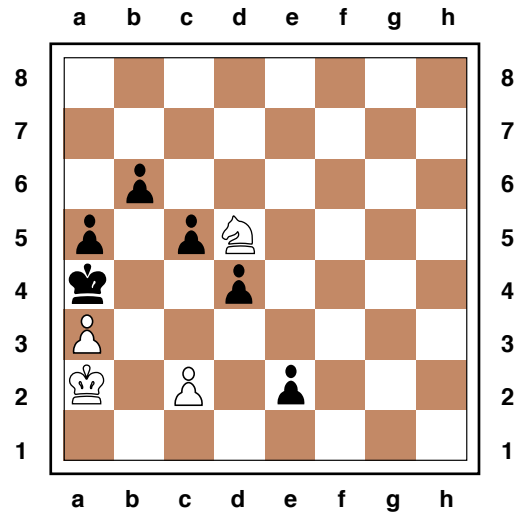
Profitons-en pour te signaler que la prise en passant se note : e.p. Ici, par exemple le dernier coup noir se notera ainsi : g4xh3 e.p.

En fait, cette règle est parfaitement logique car il serait anormal que deux pions de couleur opposée puissent ainsi se croiser sans en découdre ; un peu comme deux soldats ennemis qui, en pleine bataille, se frôleraient en s'ignorant.

Voici une position curieuse, extraite d'une partie réellement jouée, et qui souligne l'influence que cette règle de la prise en passant peut avoir sur l'issue d'une partie. C'est aux noirs de jouer et ils ont deux pions de plus.



Malheureusement pour eux, leur roi est séquestré sur la case h1 par son propre pion h2 et par son homologue blanc. Il leur faut donc jouer leur pion a ou leur pion c. Si la règle de la prise en passant n'existait pas, le gain n'offrirait aucune difficulté après a5 ou c5, car un fantassin noir irait à dame. Hélas ! cette règle est bien en vigueur et, tu l'as compris, chacun de ces coups permettrait aux blancs de prendre en passant. L'avancée d'un pas en a6 ou c6 ne changeant rien au problème, n'importe quel coup de pion des noirs conduit, en fait, à un mat en quatre coups pour les blancs, administré par la toute nouvelle dame blanche, née en a8 ou en c8. Tu remarqueras d'ailleurs que les blancs, pour "charrier" un peu leur adversaire, pourraient se permettre de promouvoir leur pion non pas en dame mais en fou ou en tour, avec, à la clé, un mat aussi rapide ! Mais cette attitude peu charitable est à déconseiller fermement, et nous t'invitons à respecter, en toute circonstance, la détresse de ton adversaire, comme tu souhaiterais sans doute qu'il respecte la tienne.



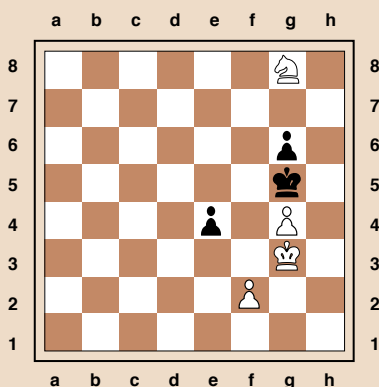
Dans cette dernière position, les noirs, qui venaient de jouer e3-e2, se frottaient les mains, sûrs de la victoire. Car comment empêcher la promotion du pion noir ? Mais, répétons-le une fois de plus, le mat prime sur toutes les considérations stratégiques. Or, il se trouve que les blancs ont ici un mat en deux coups, plutôt facile à voir d'ailleurs. Ils jouèrent 1. c2-c4 !, contrôlant la case b5, et menaçant donc de mater en b6 avec leur cavalier. Les noirs, incrédules, écarquillèrent les yeux. "C'est du bluff ! Je peux prendre en passant ce pion stupide et libérer ainsi la case b5 !" pensèrent-ils. Et c'est effectivement le seul moyen pour empêcher 2. Cd5-b6 mat. Ils jouèrent donc 1... d4xc3 e.p. Mais ils succombèrent alors à 2. Cd5-c3 mat ! Une prise en passant désastreuse.

Nous espérons que tu as bien compris la règle de la prise en passant. Mais ne t'inquiète pas trop si ce n'est pas le cas : tu verras qu'avec un peu de pratique, tu assimileras cette possibilité un peu surprenante de capturer en passant les pions de l'adversaire, et que tu sauras l'utiliser à bon escient.

AVERE BENU DA
GHJUCÀ À DIGHJUNU
I NOSTRI CAVALLI...

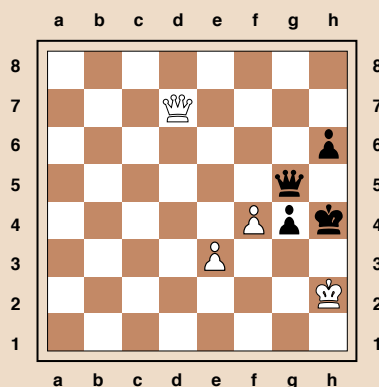


Exercices...



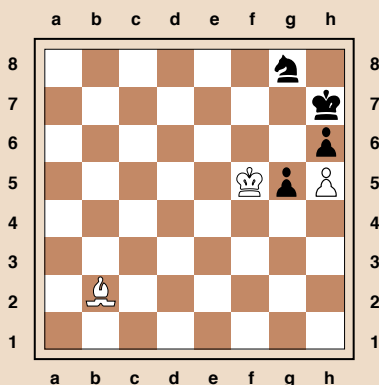
Exercice 73

Le trait est aux blancs. Peuvent-ils faire mat en jouant leur pion en f4 ?



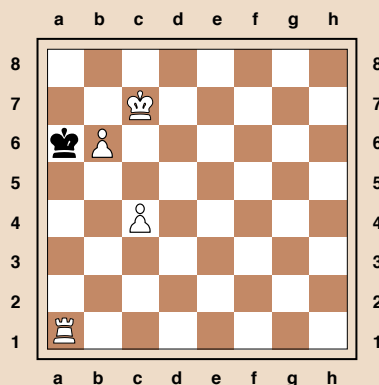
Exercice 76

Les blancs viennent de jouer f2-f4, attaquant la dame g5. La prise en passant est-elle intéressante pour les noirs ?



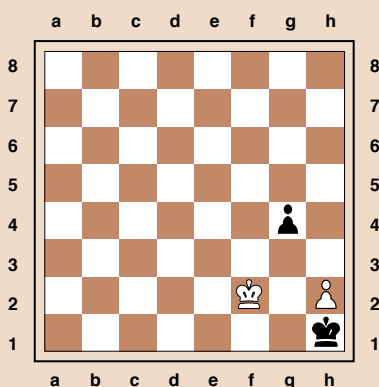
Exercice 74

Les noirs, pressés d'obtenir un pion passé, viennent de jouer g7-g5 ?? Que leur arriva-t-il ?



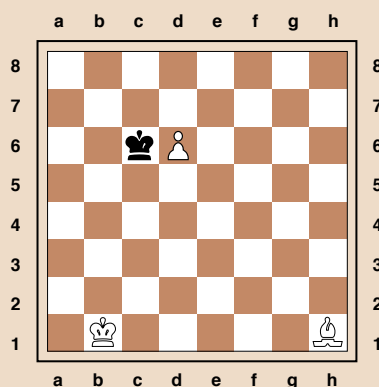
Exercice 77

Ce mat a été administré grâce à une prise en passant. Comment les choses se sont-elles forcément passées ?



Exercice 75

Les blancs, désireux d'annuler au plus vite, jouèrent h4 ?? escomptant la prise en passant des noirs, après quoi la partie est nulle. Or ce coup est une horrible bévue, qui perd sur le champ. Que jouèrent les noirs ?



Exercice 78

Plus difficile maintenant. Cette position semble illégale. En effet, le fou h1 n'a pas pu jouer pour donner cet échec au roi noir. Alors ? Il faut remonter deux coups en arrière pour reconstituer ce qui s'est passé, et tu verras que tout s'explique grâce à une prise en passant.

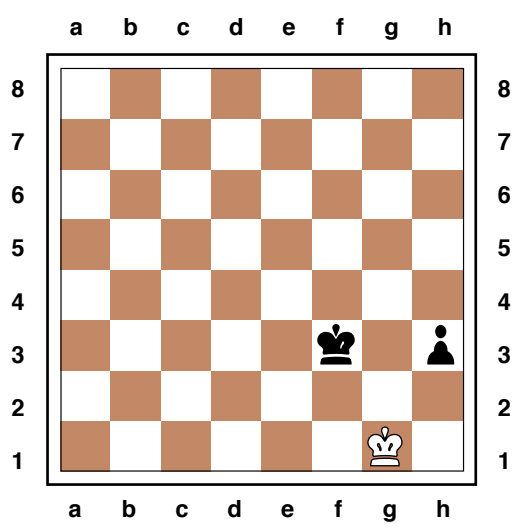
**Leçon
14**



Les cas de nullité - Le pat

Revenons un instant sur le diagramme 3 de la séquence présentée au début de la leçon précédente. Tu ne pourras plus, certes, gagner cette partie comme nous te l'expliquions, mais ton adversaire non plus. Votre affrontement se terminera par un match nul (aux échecs on dit une nulle ou, plus justement, une nullité). Ton adversaire, malgré son pion de plus, ne parviendra pas, si tu joues correctement, à gagner cette partie. Et cela à cause d'une règle que nous allons t'expliquer maintenant.

Revoilà donc notre position. Les noirs, souviens-toi, viennent de prendre en passant ton pion qui avait avancé jusqu'à h4. C'est donc à toi de jouer. Que faire ?

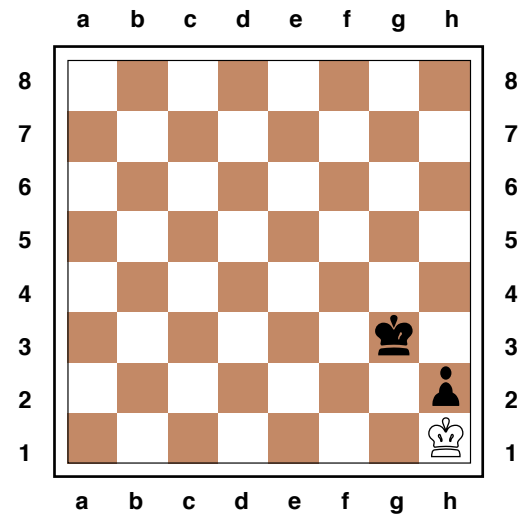


Tu dois essayer d'empêcher ton adversaire de pousser son pion jusqu'à la première rangée et de le promouvoir. Mets la position sur ton échiquier et rejoue les coups selon les indications que nous allons te donner.

Le mieux est de placer ton roi en h2, car ainsi tu attaques son pion et tu menaces de le prendre. Les noirs défendent leur fantassin en jouant leur roi en g4 ; sur n'importe quel autre coup du roi noir, tu cap-

turerais le pion et la partie serait nulle, pour une autre raison que nous verrons tout de suite après.

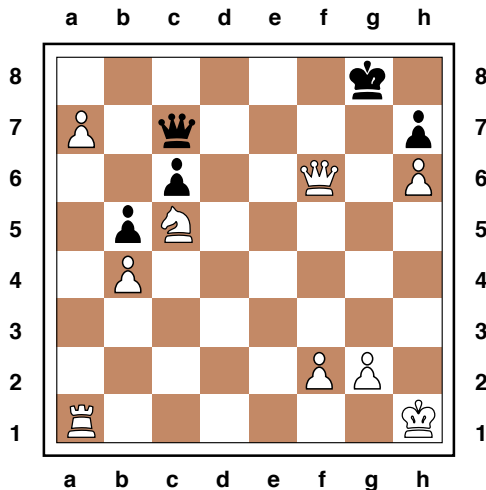
Tu dois maintenant reculer, car, tu t'en souviens, les deux rois doivent toujours être séparés par au moins une case ; mais rassure-toi, ce n'est pas grave. Ton roi revient donc en g1 et le roi noir s'avance jusqu'à g3. Tu manques de plus en plus d'air. Où jouer ? Certainement pas en f1 puisque les noirs pousseraient leur pion en h2 et il te serait impossible de revenir en g1 pour l'arrêter ; mais il te reste la case h1 et ton roi s'y glisse tranquillement. Impossible de l'en déloger ! Alors les noirs poussent leur pion et on obtient la position suivante :



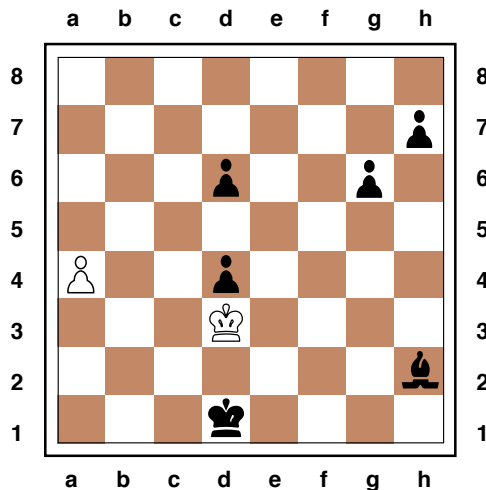
Or, tu t'en souviens, un roi n'a pas le droit de se mettre en échec. Que peux-tu donc jouer ? Les cases g2 et h2 te sont interdites par le roi noir et la case g1 est couverte par le pion adverse (il serait impardonnable que tu aies oublié que les pions prennent en diagonale devant eux !). Tu n'as donc le droit de jouer sur aucune de ces trois cases, et pourtant ton roi n'est pas attaqué par une pièce adverse. Tu es pat et la partie est nulle. Ton adversaire a beau s'arracher les cheveux, c'est le règlement.

Résumons-nous. Si, au moment de jouer, un joueur ne peut déplacer ni son roi sans le mettre en échec, ni aucune autre pièce, il est pat et la partie est nulle.

Attention au pat ! Si tu as l'avantage sur l'échiquier, ne sois pas impatient de mater le roi de ton adversaire et pense toujours qu'un joueur en mauvaise posture dispose de la ressource du pat. Regarde le diagramme suivant :



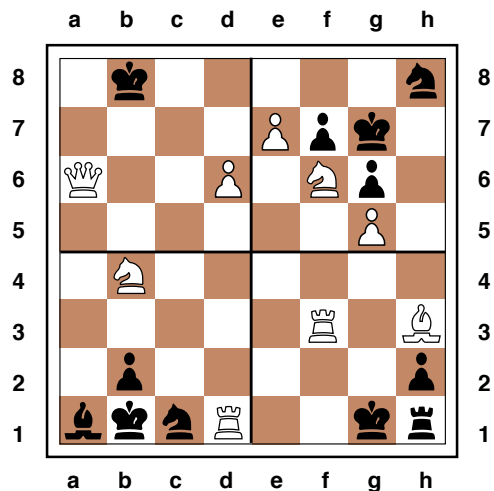
Les blancs viennent d'avancer leur pion en a7 pour faire dame et mater le roi noir. Or ce coup est une gaffe énorme. Les blancs auraient pu gagner facilement en jouant, par exemple, leur cavalier en e6. Maintenant les noirs, réalisant que seule leur dame peut encore bouger, décident de se débarrasser d'elle en la jouant sur la case h2 et annoncent : échec au roi. "Mais il est devenu fou !" pensent les blancs. Ils sont toutefois obligés de capturer cette dame insolente, et, seulement alors, ils comprennent que leur adversaire n'a plus aucun coup légal à sa disposition. Tu peux vérifier que les noirs sont pat. Ils ont sauvé une partie désespérée et obtenu, par la ruse, la nullité en forçant le pat.



Un autre exemple, pour te prouver que des possibilités de pat surprenantes peuvent exister même pour un roi centralisé. La position des noirs semble évidemment gagnante, et on ne voit vraiment pas de

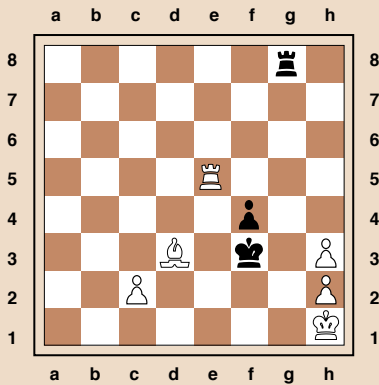
schéma de pat pour le roi blanc, qui ne manque pas d'espace puisqu'il peut se déplacer sur les trois cases situées devant lui, y compris en prenant le pion d4. Pourtant, les blancs n'ont qu'à pousser leur unique pion pour annuler la partie. 1. a4-a5 ! d6-d5. Forcé pour laisser le fou noir revenir en défense. 2. a5-a6. Fh2-b8. "Halte-là, mon ami" dit le fou. 3. a6-a7 ! "Touche-moi, si tu l'oses !" répond le pion, en ricanaient. Hélas ! Le fou est bien obligé de croquer ce pion impertinent 3... Fb8xa7 pat. Vraiment étonnant !

Quelques schémas de pat



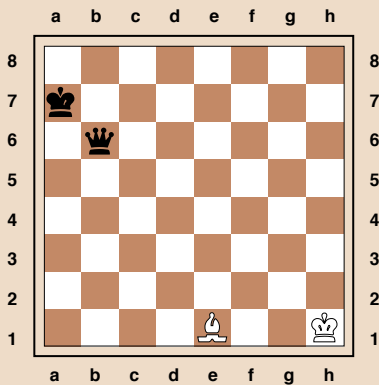
- En haut et à gauche, un pat classique de fin de partie, où le roi blanc remplace souvent le pion d6.
- A droite et toujours en haut, une configuration plus originale, extraite d'une partie réellement jouée. Les blancs, en manque de temps, viennent de pousser leur pion en e7 pour damer. "Pat !" hurlèrent les noirs, hilares. L'inhumation du cavalier h8 est vraiment remarquable.
- En bas et à gauche, c'est le fou a1 qui s'est enterré, alors que son complice, le cavalier c1, s'est laissé de bonne grâce clouer par la tour d1. "Que personne ne bouge !" plaisante le roi noir...
- Une position connue enfin, en bas et à droite, avec une tour h1 qui, sans avoir joué de toute la partie, offre le demi-point au grand-maître Tchigorine.

Exercices...



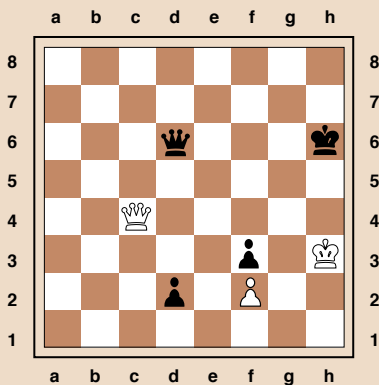
Exercice 79

Aux noirs de jouer. Leur position semble sans espoir. Ils ont pourtant un moyen de forcer la nullité grâce au pat. Comment s'y prennent-ils ?



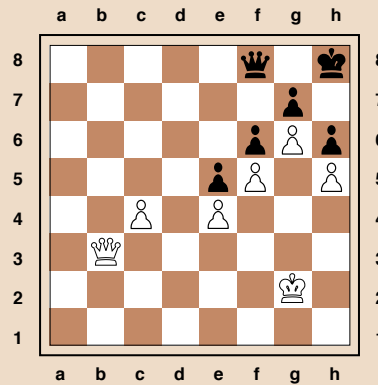
Exercice 80

Ici ce sont les blancs qui sont très mal, car la dame noire est beaucoup plus forte que le fou e1. Pourtant, là encore, existe une planche de salut : le pat. Tu dois utiliser le thème du clouage, dont nous avons déjà parlé, et sur lequel nous reviendrons en détail à la leçon 19.



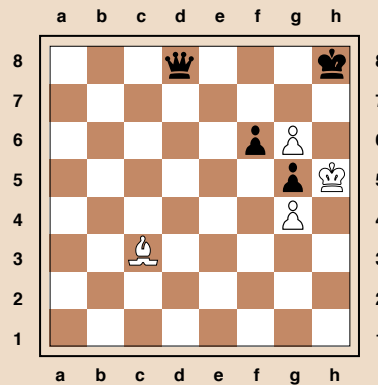
Exercice 81

Ici les noirs ont un pion très dangereux et menacent de faire une seconde dame, après quoi les blancs seront perdus. Mais c'est aux blancs de jouer... Le pat, toujours le pat.



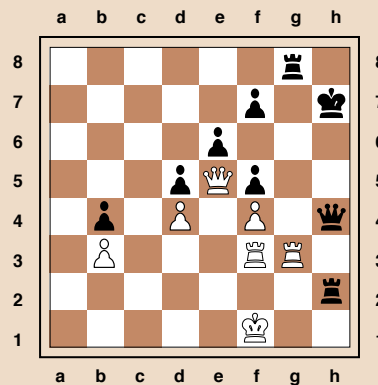
Exercice 82

Le trait est cette fois aux noirs. Il ne leur faut que deux coups pour éliminer le dangereux pion c4, en profitant du chantage au pat.



Exercice 83

Les blancs semblent perdus. Ils peuvent pourtant arracher la nullité en deux coups. Comment s'y prennent-ils ?



Exercice 84

Un peu plus difficile, puisque la combinaison qui procure le pat aux blancs de manière forcée, nécessite quatre coups.

Leçon 15

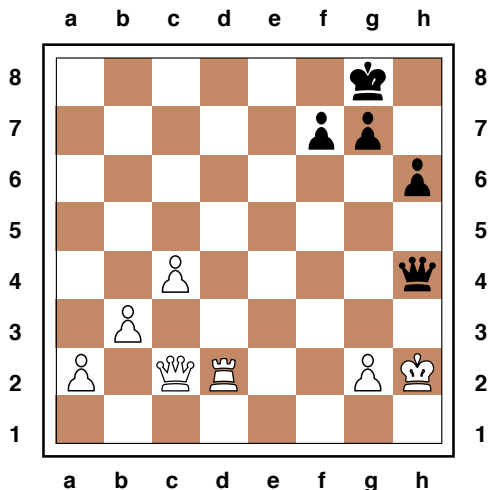


Les autres cas de nullité

En plus du pat, il existe aux échecs d'autres cas de nullité que nous allons t'exposer maintenant.

► L'échec perpétuel

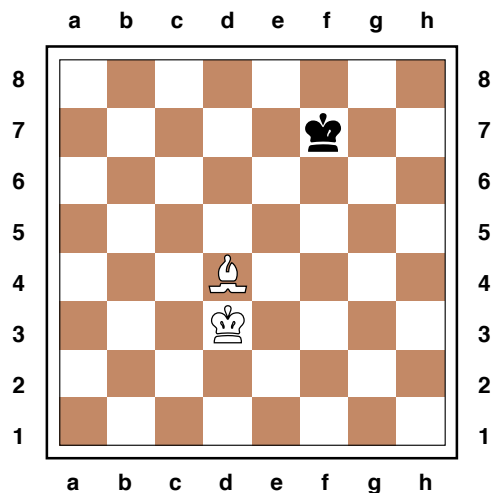
L'expression dit bien ce qu'elle veut dire. Un joueur, qui sent qu'il est en train de perdre, peut parfois se débrouiller pour mettre le roi adverse en échec, sans discontinuer, c'est-à-dire de manière continue. On parle alors d'échec perpétuel et la partie est nulle. Le diagramme ci-dessous te permettra de comprendre cette manœuvre et l'intérêt qu'elle présente pour le joueur en mauvaise posture.



Les blancs ont un gros avantage matériel et c'est à eux de jouer. Malheureusement leur roi est en échec, attaqué par la dame noire qui vient de jouer en h4. Les blancs ne peuvent rien faire d'autre que de jouer leur roi en g1. Après quoi les noirs, qui ont réalisé que c'était là leur dernière chance, déplacent leur dame en e1 et annoncent encore : "échec au roi". Le roi blanc revient en h2 et, bien sûr, la dame noire rejoue en h4. "Échec au roi" une fois de plus. Tu comprends aisément que cela pourrait durer éternellement. La partie est nulle par échec perpétuel. Les noirs s'en tirent bien.

► L'insuffisance de matériel

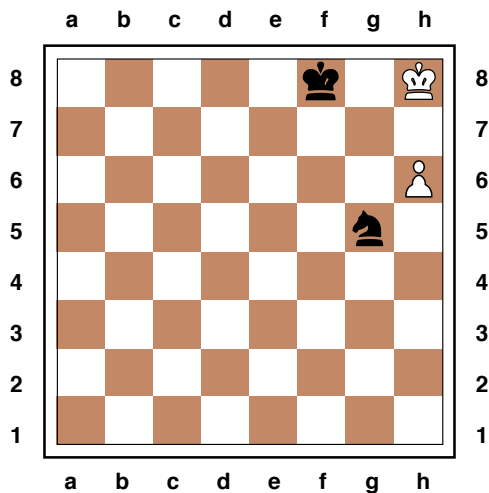
Tu as compris que la victoire aux échecs s'obtient en mettant échec et mat le roi adverse. Mais s'il ne reste pas sur l'échiquier, d'un côté comme de l'autre, suffisamment de matériel pour accomplir cette mission suprême, la partie est déclarée nulle. Regarde le diagramme ci-dessous.



Les blancs ont l'avantage d'un fou et pourtant la partie est nulle. Essaie tant que tu voudras, tu verras que tu ne parviendras pas à mater le roi noir avec un matériel aussi restreint.

Sont ainsi déclarées nulles les fins de parties qui voient s'affronter un roi contre un roi, un roi contre un roi et un fou, un roi contre un roi et un cavalier. Mais nous aurons l'occasion de te reparler de cela lorsque nous traiterons des fins de parties.

Attention ! Il ne faut pas qu'il y ait de pion sur l'échiquier pour que la partie soit déclarée nulle par l'arbitre. Car n'oublie pas qu'un pion peut toujours être promu, après quoi le gain de la partie devient possible.



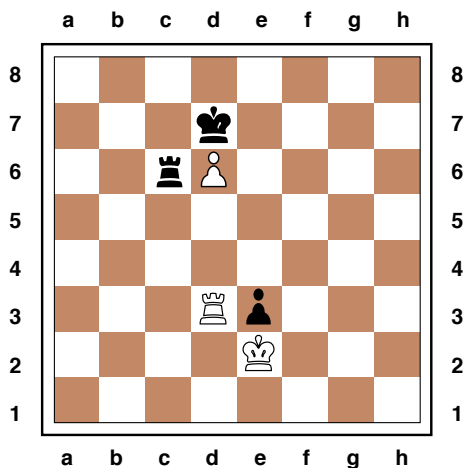
D'autre part si c'est le camp le plus faible qui possède un pion, cette dernière unité peut le gêner dans ses mouvements et la partie n'est pas forcément nulle. Regarde ce qui arrive aux blancs dans la position ci-dessus.

C'est à eux de jouer et tu te rends compte que leur roi qui est en h8 est en position de pat. La partie serait donc nulle, si les blancs ne possédaient pas ce maudit pion h6. Hélas ! pour eux, ils sont obligés de le jouer en h7. Ce faisant, ils obstruent la dernière case de fuite de leur roi, la case h7, qui était jusqu'alors contrôlée par le cavalier noir. Cela permet à ce même cavalier de jouer en f7 en faisant échec et mat !

Cet exemple te permet de constater que, curieusement, aux échecs, il vaut mieux parfois, notamment pour un roi, être seul que mal accompagné !

► La convention mutuelle

Il arrive fréquemment que deux joueurs se mettent d'accord entre eux, au cours de la partie, pour déclarer leur partie nulle. Pourquoi ? En général cela arrive lorsqu'ils atteignent une position où, à l'évidence, la victoire n'est possible ni pour l'un ni pour l'autre camp. C'est le cas dans le diagramme ci-dessous.



Le matériel est égal. Visiblement il reste peu de temps à vivre aux pions d6 et e3 qui sont tous les deux doublement attaqués. Après ces liquidations de matériel, aucun des deux camps n'aura de chance de

gain. Sauf si l'un des deux joueurs commet une énorme gaffe. Mais, aux échecs, il faut savoir respecter son adversaire et faire confiance à ses capacités. Aussi, les blancs qui sont au trait (cela signifie que c'est à eux de jouer) s'adressent-ils à leur partenaire en proposant : "Nulle ?". Les noirs, conscients qu'il n'y a plus rien à faire pour gagner, acceptent.

Tu constateras bientôt toi-même que cette situation est très fréquente. Souvent la position de nulle survient après un combat acharné et indécis et n'est pas du tout le signe d'un manque de combativité. Il est vrai que parfois deux joueurs qui se craignent mutuellement peuvent convenir de la nullité d'un commun accord, sans lutter véritablement. Mais le règlement les y autorise et après tout, tant pis pour eux ; car tu verras dans l'annexe consacrée à la compétition que si la nullité procure 1/2 point, la victoire rapporte 1 point entier !

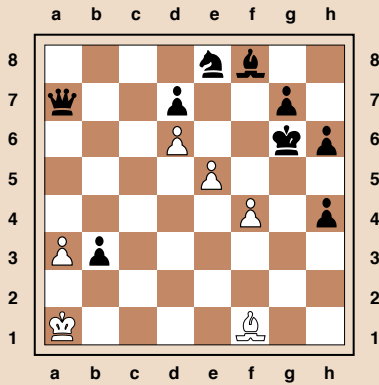
► La triple répétition de la position

Nous te citons le règlement : " Si la même position apparaît trois fois et qu'à chaque occurrence ce soit au même camp de jouer avec les mêmes possibilités de roque, un joueur peut réclamer la partie nulle". Pas très clair, non ? Nous te demandons simplement de retenir que si une même position apparaît trois fois sur l'échiquier, tu peux appeler l'arbitre, lui faire remarquer la chose et réclamer la nullité. Il va sans dire que si tu agis ainsi c'est parce que tu estimes que tu as une position désavantageuse. Attention ! Il n'est pas nécessaire que cette même position apparaisse trois fois consécutivement, c'est-à-dire à la suite ; elle peut apparaître, par exemple, au 24^{ème} coup, puis au 28^{ème} coup et enfin au 37^{ème} coup. Ton moniteur t'expliquera mieux cette règle assez complexe, que même les joueurs expérimentés maîtrisent mal.

► La règle des cinquante coups

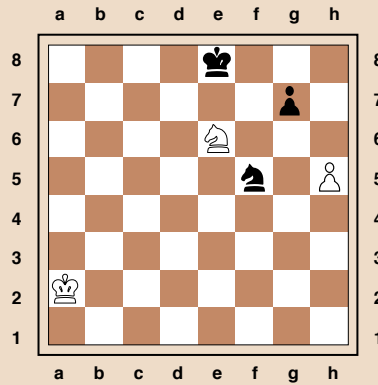
C'est encore un point du règlement un peu compliqué. Il peut survenir aux échecs des positions où la victoire, c'est-à-dire le mat du roi adverse, peut s'avérer très longue à obtenir. Le règlement dit que " quand cinquante coups de suite sont joués sans qu'un pion ait été poussé ou qu'une prise ait été effectuée, un joueur peut réclamer la partie nulle". A chaque poussée de pion ou à chaque prise, on recommence à compter à partir de zéro. Le but de cette règle est d'éviter qu'une partie puisse s'éterniser lorsqu'un joueur de mauvaise foi refuse d'accepter une nullité évidente, et essaye " d'avoir" son adversaire " à la fatigue". Si tu n'as pas très bien compris cette règle, ça n'est pas bien grave. D'autant qu'elle souffre plusieurs exceptions, dans les cas particuliers de quelques fins de partie dont les manœuvres de gain réclament plus de cinquante coups. Mais retiens tout de même que si, par exemple, tu te retrouves avec un fou et un cavalier pour mater le roi adverse dépouillé, tu ne disposes que de cinquante coups pour cela, et tu verras que ça n'est pas de trop !

Exercices...



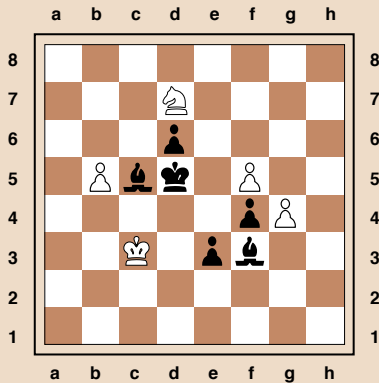
Exercice 85

Les noirs ont un avantage matériel écrasant. Mais c'est aux blancs de jouer et ils découvrent une voie vers la nullité. Laquelle ?



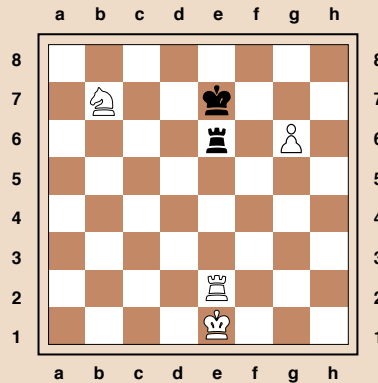
Exercice 88

Ici aussi, les noirs te proposent nulle, après avoir joué Ce7-f5, protégeant leur pion. Quelle est ta décision ?



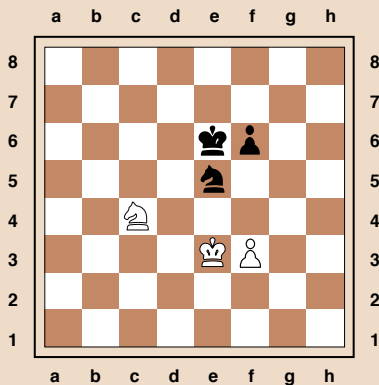
Exercice 86

Même énoncé pour cette position, avec, en prime, une possibilité de mat, si les noirs se trompent...



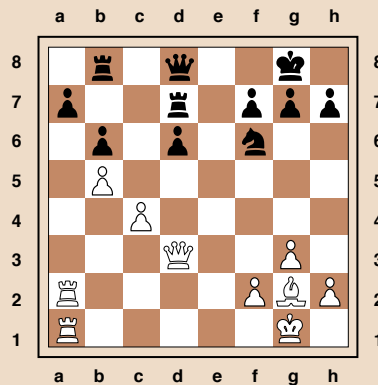
Exercice 89

Tu as toujours les blancs, le trait et un bel avantage matériel. Comment accueilles-tu la proposition de nullité de ton adversaire ?



Exercice 87

Tu as les blancs dans cette position. Les noirs viennent de jouer Cd7-e5 et te proposent nulle. Quelle est ta décision ?



Exercice 90

Dans la position du diagramme, les noirs jouèrent 1...Dd8-e7, pour protéger le pion a7, et la suite fut 2. Ta2-e2. De7-d8 3. Te2-a2. Dd8-e7 3. Ta2-e2. De7-d8 4. Te2-a2. Alors les blancs, qui, après tout, ont un pion de moins, appellèrent l'arbitre pour réclamer la nullité. Quel motif peuvent-ils invoquer ? Quelle sera la décision de l'arbitre ?

**Leçon
16**



Les tableaux de mat (1)

On peut définir la tactique aux échecs comme l'ensemble des moyens qui permettent d'atteindre un certain objectif, préalablement déterminé et préparé par la stratégie, cette dernière étant l'art de coordonner l'action des pièces en fonction d'un plan préétabli. Mais la tactique, dont nous allons parler maintenant, et la stratégie, qui sera au sommaire du chapitre trois, sont inséparables dans la pratique de la partie. En effet, la réussite d'un plan stratégique implique le calcul précis d'une ou de plusieurs suites de coups tactiques, et, inversement, une succession de coups tactiques, sans but stratégique clair, ne peut conduire à aucun avantage.

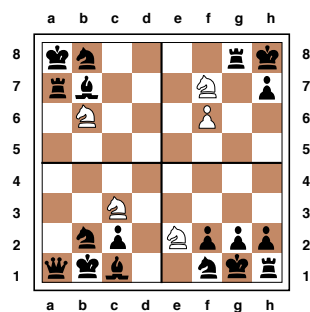
Si tu compares au monde du football, la tactique c'est la splendide reprise de volée qui met la balle au fond des filets sur un centre venu de l'aile, alors que la stratégie, c'est l'organisation (placement des joueurs sur le terrain, schéma défensif, récupération et circulation du ballon, etc...) qui a permis la construction de l'action décisive. Et de la même manière que le mouvement offensif qui mène au but est l'élément le plus spectaculaire du match, la combinaison qui conduit au mat ou au gain matériel est également le moment le plus fort, le plus exaltant, le plus passionnant de la partie. Nous allons donc commencer par t'apprendre les gestes du buteur...

La combinaison est l'outil privilégié du tacticien. Il s'agit d'une suite de coups, le plus souvent forcés, qui vise à atteindre l'un des trois objectifs suivants : se tirer d'une situation difficile pour arracher la nullité, obtenir un avantage matériel ou positionnel, mater le roi adverse.

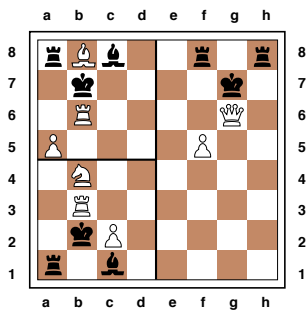
Nous allons te présenter, de manière ordonnée, tous les moyens tactiques qui sont à la disposition du joueur d'échecs. Mais auparavant, le mat, objectif ultime, le plus noble et le plus spontané, mérite une précaution préalable.

Nous t'offrons ici un relevé des tableaux de mat les plus fréquents. Ainsi, lorsque tu t'en prendras au roi de ton adversaire, tu pourras peut-être identifier, dans le fouillis des variantes l'un de ces schémas finals et chercher alors à l'atteindre. A toi d'entrevoir, même dans les positions les plus touffues, les éléments du tableau de mat possible. Mais comprends bien que, pour l'instant, nous te présentons simplement l'image du but au moment où le ballon pénètre dans le filet ; nous t'apprendrons un peu plus tard à élaborer, puis à mener l'action qui a conduit au but.

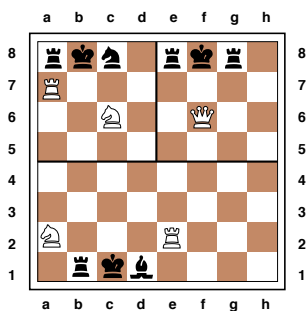
Ces tableaux sont présentés de manière très épurée, c'est-à-dire simplifiée, avec les seules pièces qui participent au mat. Ils sont étiquetés de A à R et accompagnés d'un court descriptif, mais, répétons-le, aucune explication n'est donnée sur les moyens à mettre en œuvre pour les obtenir. Cela viendra tout de suite après, avec l'étude des thèmes tactiques. Nous te demanderons alors régulièrement d'identifier ces mats-types et de les désigner par une lettre.



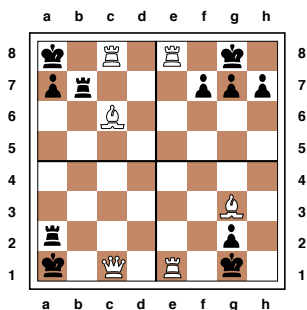
-A- Le mat étouffé est forcément donné par un cavalier qui profite de l'étouffement du roi adverse, asphyxié par ses propres pièces. Tu verras que cet étouffement peut être obtenu par des sacrifices de pièces spectaculaires.



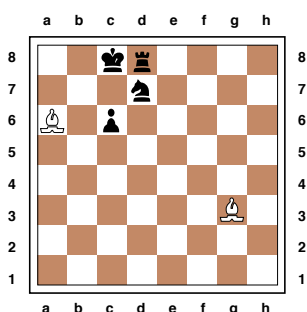
-B- Le mat du guéridon est également un mat où certaines cases de fuite du roi sont obstruées par des pièces de son camp. Le tableau final figure une sorte de petite table, appelée guéridon.



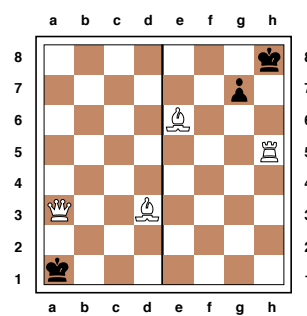
-C- Le mat des épaulettes est ainsi appelé par référence aux ornements qui enjolivent les épaules des costumes militaires et qui sont ici figurés par les deux pièces qui "épaulent" leur roi et l'empêchent de fuir latéralement.



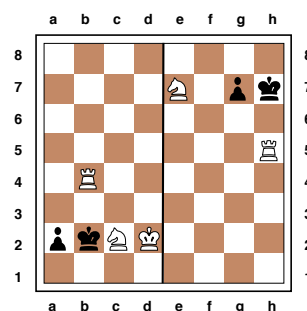
-D- Le mat du couloir est un des mats les plus fréquents. Le roi adverse, acculé sur la dernière rangée et étouffé devant lui par ses propres pièces, en général des pions, ou par un pion adverse, est maté par une tour ou une dame.



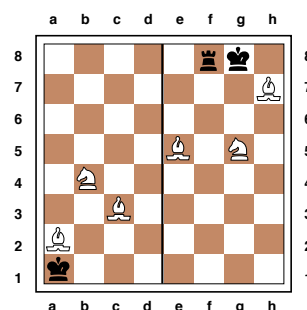
-E- Le mat de Boden est une configuration particulière où le roi adverse est maté par les deux fous. Elle s'obtient en général sur le grand roque adverse, par le sacrifice de la dame ou d'une tour en c6 pour ouvrir la diagonale a6-c8.



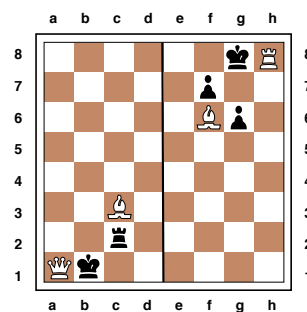
-F- Le mat de Gréco est une variante du mat du couloir. Le roi adverse est maté par une pièce lourde, alors qu'une case de fuite de la dernière rangée est contrôlée par un fou. La colonne de mat est souvent ouverte par un sacrifice.



-G- Le mat d'Anastasia est un mat réalisé par tour et cavalier et qui s'obtient fréquemment par un sacrifice permettant d'ouvrir la colonne de mat (Dxh7 a pu être joué, par exemple, dans la position de droite).

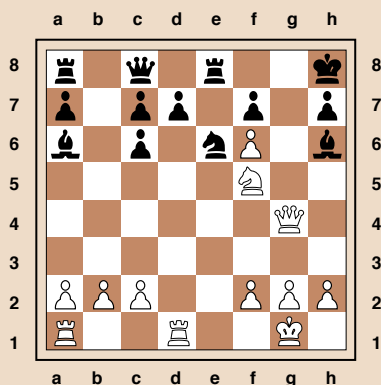


-H- Le mat de Blackburne est un mat de pièces légères, réalisé par la paire de fous, associée à un cavalier. Il implique, lui aussi, très souvent, des sacrifices de démolition sur le roque adverse.



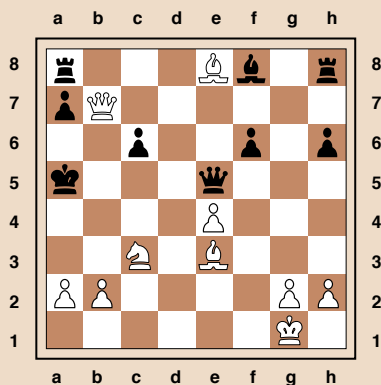
-I- Le mat de Mayet constitue un grand classique. Il est administré par le couple fou et tour, le fou ou la tour pouvant être remplacés par la dame. Encore une fois, l'ouverture des colonnes a ou h exige souvent un investissement de matériel.

Exercices...



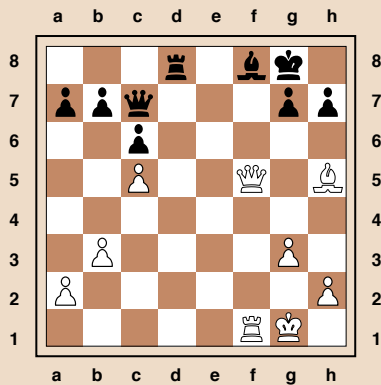
Exercice 91

Un grand classique de la gastronomie échiquéenne : le roi noir cuit à l'étouffée (mat -A-). Les blancs jouent et font mat (ou miam !) en quelques coups.



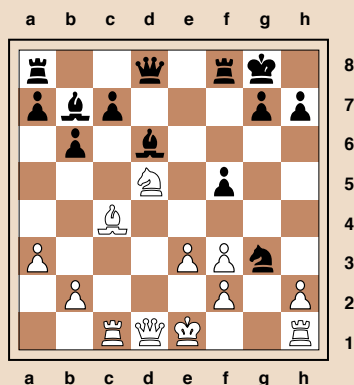
Exercice 92

Les blancs jouent et font mat en trois coups. Le grand maître Blackburne découvre une version latérale du mat du guéridon (mat -B-). Mais il faut d'abord mettre en place les deux éléments du plateau de la table, en b4 et b6.



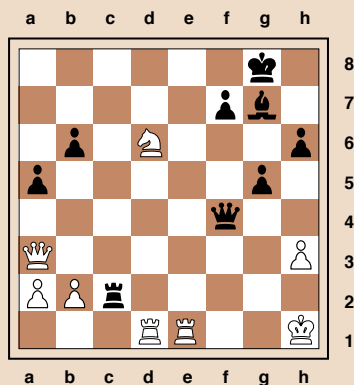
Exercice 93

Une position bien connue. Les blancs jouent et gagnent sur le thème du mat du couloir (mat -D-). Ça serait si facile avec le roi noir en h8, n'est-ce pas ? Donc...



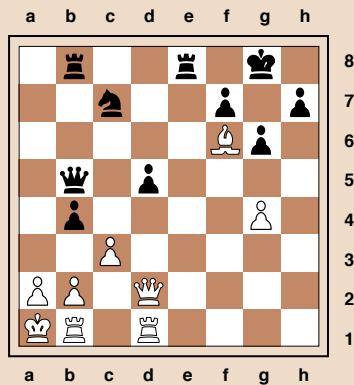
Exercice 94

Les blancs jouent et font mat en quatre coups. Un Gréco classique (mat -F-), possible grâce à la force de l'échec double dont nous parlerons bientôt.



Exercice 95

Les noirs menacent d'un mat en un coup mais le trait est aux blancs. Et ils découvrent la trame du mat d'Anastasia (mat -G-), dans une version horizontale. Mais il ne faut pas hésiter à investir, pour attirer le condamné, à savoir le roi noir, dans "le couloir de la mort" ...

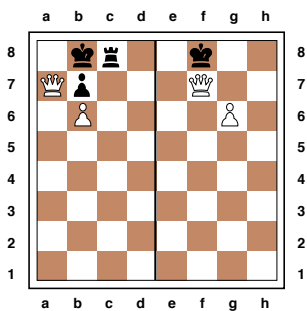


Exercice 96

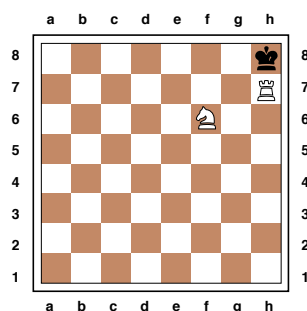
Le mat de Mayet (mat -I-), dans sa forme la plus pure. Les blancs jouent et font mat en quatre coups.

Leçon
17

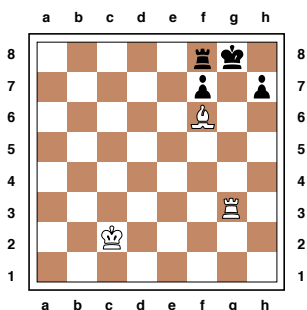
Les tableaux de mat (2)



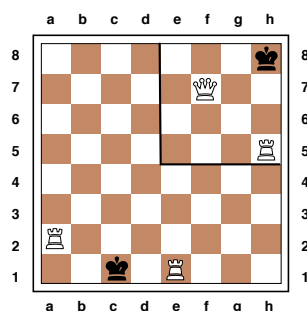
-J- Le mat de Damiano est administré par la dame qui s'appuie sur un pion ami parvenu à la sixième rangée. Très fréquente et pouvant revêtir bien des formes, cette configuration constitue une version du terrible "baiser de la mort", dont nous aurons l'occasion de reparler dans nos leçons sur les finales.



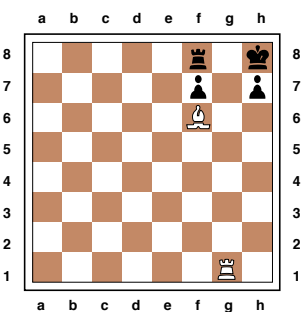
-M- Le mat des arabes est un mat très particulier, administré sur une case angulaire par le couple tour et cavalier. Lorsque la tour parvient sur la septième rangée et que le cavalier est à son poste, le roi est paralysé et le mat s'avère souvent imparable.



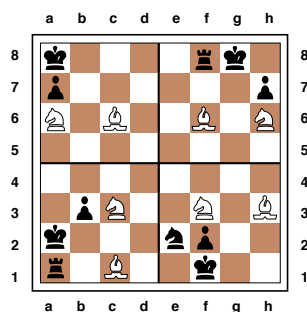
-K- Le mat de Pillsbury est administré par la tour, aidée d'un fou ami. Il intervient souvent après un sacrifice de démolition, et parfois après un échec à la découverte (ici Fg5 ou g7-f6 a pu être le dernier coup des blancs).



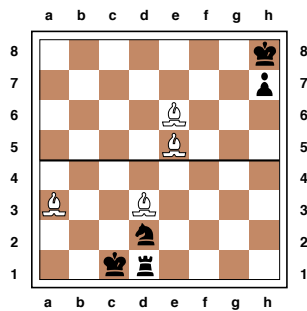
-N- Le mat de pièces lourdes est en général un mat de fin de partie qui implique un terrain très dégagé, où la puissance terrifiante des tours et de la dame peut s'exprimer pleinement. De nombreuses autres configurations sont possibles.



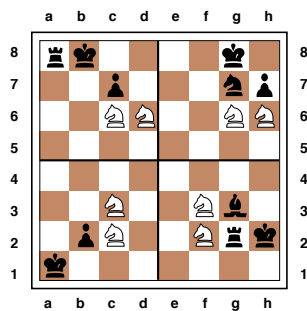
-L- Le mat de Morphy implique une disposition des pièces très similaire à celle du mat de Pillsbury. Mais le mat est administré par le fou et non plus par la tour.



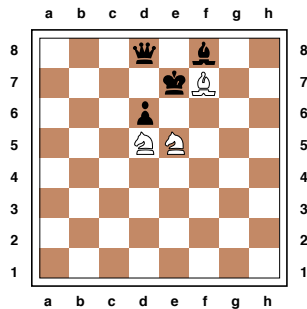
-O- Les mats fou + cavalier, beaucoup plus esthétiques, comme tous les mats de pièces légères, peuvent également revêtir d'autres formes que les quatre que nous te présentons ici.



-P- Revoilà, en bas, le mat de Boden, déjà examiné en tant que mat spécifique (mat -E-), et, en haut le mat classique des deux fous, œuvrant sur deux diagonales voisines, et que nous reverrons à la leçon 30, avec l'appui du roi.



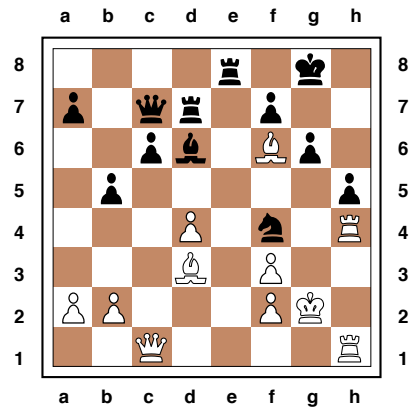
-Q- Le mat des deux cavaliers : voici quelques-uns des tableaux de mat que peut obtenir un couple de cavaliers. Tu observeras que ces mats ne sont possibles, que du fait de l'obstruction par les pièces noires de certaines cases voisines du roi. Mais tu as sûrement remarqué que cette observation était valable pour la plupart des mats que nous avons vus.



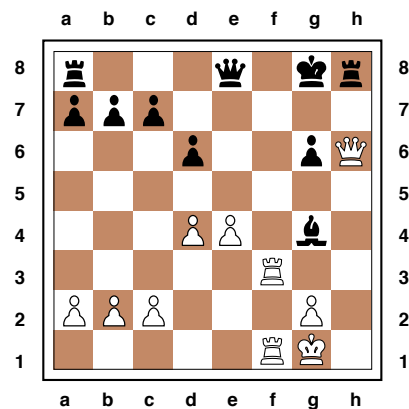
-R- Le mat de Legal, un grand classique. Ce mat fut administré pour la première fois, en 1750, à Paris, par le sire Kermur de Legal, au terme de la partie suivante. 1. e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. d7-d6 3. Ff1-c4. Fc8-g4. 4. Cb1-c3. g7-g6 ? 5. Cf3xe5 ! Fg4xDd1 ?? (L'appât du gain. Il était encore temps pour 5... d6xCe5 6. Dd1xFg4 avec seulement un pion de moins) 6. Fc4xf7 + Re8-e7 7. Cc3-d5 mat ! Sans autres commentaires.

Nous en avons terminé avec ces 18 tableaux de mat (beaucoup plus, en fait, si l'on comptabilise les différentes positions sur un même diagramme). Bien sûr nous sommes loin d'avoir fait le tour de la question et bien d'autres positions de mat apparaîtront sans doute sur ton échiquier. Mais l'essentiel est bien là.

Maintenant il s'agit de tirer parti - on pourrait presque écrire "de tirer partie" ! - de tous ces schémas inscrits dans ta mémoire. Où, quand et comment retrouver, dans la pratique du jeu, ces tableaux de mat ? Voyons un peu.

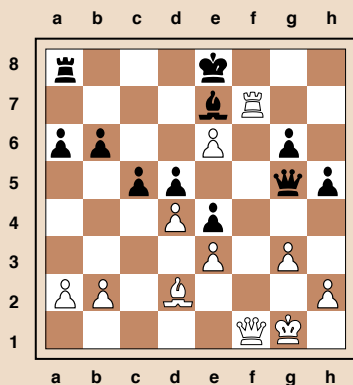


Tu as les blancs dans cette position plutôt échevelée. Ton adversaire fait échec à ton roi avec son cavalier f4 solidement protégé, et ton fou d3 semble condamné. Tu t'apprêtes à donner la qualité par Th4xCf4 lorsque, soudain, derrière le fouillis apparent des pièces, tu aperçois une trame connue, esquissée par les tours blanches sur la colonne h et par le fou en f6. Qui, bien sûr, si tu parviens à glisser une tour en h8, les noirs seront effectivement mat. C'est le souvenir du tableau -I-, ou mat de Mayet, qui a resurgi de ta mémoire. Il te reste juste à trouver les moyens de le réaliser, ce qui n'est pas très compliqué. 1. Dc1xCf4 ! Fd6xDf4 2. Th4xh5 ! g6xh5 3. Th1xh5 et les noirs abandonnent car le mat est inévitable.



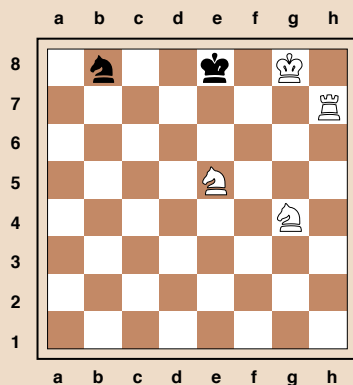
Un deuxième exemple, dans lequel tu as une pièce de moins, mais une forte attaque contre le roi noir. Tes unités lourdes, tours et dame, lorgnent sur la case f8, qui est pour l'instant suffisamment protégée. Mais tu remarques pourtant une surcharge dans le travail défensif effectué par la dame noire, qui doit protéger en même temps f8 et g6. Tu entends alors, clairement dessiné, le tableau -C-, ou mat des épaulettes, et tout devient simple. 1. Tf3-f8 + De8xf8 2. Tf1xDf8 + Ta8xTf8 3. Dh6xg6 mat ! De bien belles épaulettes ! Cette combinaison utilise le thème tactique de la déviation que nous allons étudier dès la prochaine leçon.

Exercices...



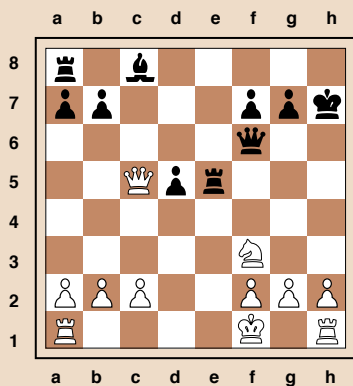
Exercice 97

Les blancs jouent et font mat en trois coups. "Laissez-moi passer !" hurle la dame blanche. Du pur Damiano (mat -J-).



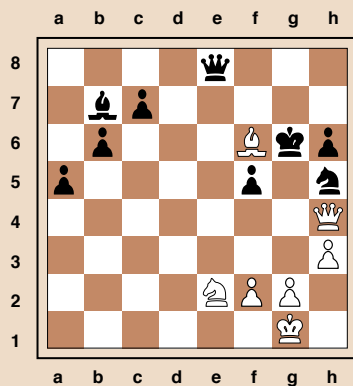
Exercice 100

Une clé unique pour ce mat en trois coups, composée par le grand poète Alfred de Musset. La tour devra s'immoler, pour permettre un tableau final très esthétique avec les deux cavaliers (mat -Q-). Du travail d'artiste..



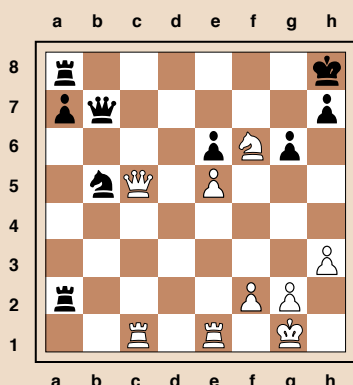
Exercice 98

Sur les traces de Pillsbury... Le fou c8 n'aura joué qu'un coup dans cette partie. Les noirs jouent et gagnent (mat -K-).



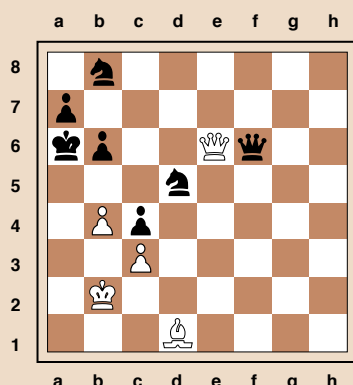
Exercice 101

Trait aux blancs. Le roi noir est certes chahuté, mais on voit mal comment continuer, avec deux pièces mineures en prise. Il y a pourtant mat en deux coups (mat -O-) ou gain de la dame noire. Steak de cheval au menu...



Exercice 99

Les blancs, au trait, entrevoient la configuration du mat des arabes (mat -M-). Ils parviennent, en un même coup, à éliminer une pièce gênante et à en détourner une autre de sa tâche défensive. Maintenant qu'on t'a tout dit...



Exercice 102

Les blancs, au trait, doivent résister à la tentation de récupérer du matériel par Dc6xCd5 ? Ils peuvent en effet administrer, avec leur seule pièce mineure, un mat en trois coups, d'une rare pureté, sur le thème de l'attraction (leçon 21).

Leçon
18



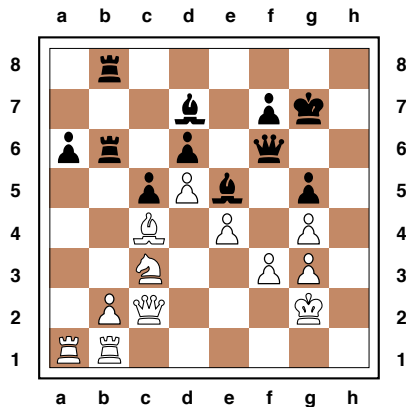
Les thèmes tactiques (1)

L'élimination de défense et la déviation

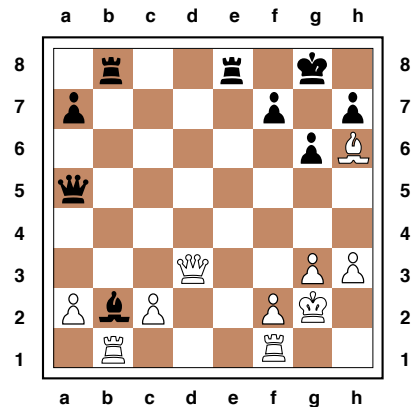
► L'élimination de défense

Lorsqu'une pièce adverse entrave tes projets, en contrôlant des cases où tu voudrais agir, la première idée qui doit te passer par l'esprit est d'éliminer cette pièce. Cette élimination, lorsqu'elle est possible, implique fréquemment un sacrifice en début de combinaison.

Dans les deux exemples que nous te présentons, le défenseur à éliminer occupe chaque fois la case b2.



Un exemple typique. Les noirs, au trait, remarquent que le cavalier blanc en c3, doublement attaqué par la batterie dame-fou, est défendu par la dame c2 et par le pion b2. Or le pion b2 est lui-même sous la pression des tours noires, doublées sur la colonne b. L'idée vient donc aux noirs d'éliminer ce défenseur, véritable pivot de la position blanche, et un rapide calcul les conforte dans leur projet. Ils jouent donc 1...Tb6xb2 ! 2.Tb1xTb2. Tb8xTb2. 3.Dc2xTb2. Fe5xCc3. 4.Db2-b7. Fc3xTa1 et les blancs abandonnent car si 5. Db7xFd7. Df6-b2 + 6. Rg2-h3. Db2-c1 ! attaquant le fou c4 et menaçant mat en h1. C'est bien l'élimination d'un défenseur, le pion b2, qui a provoqué l'effondrement de la position des blancs.

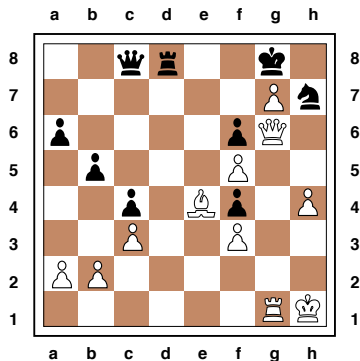


Dans cette position qui semble équilibrée, les blancs observent que, s'ils arrivent à jouer leur dame en d4, la menace de mat en g7 sera imparable. Mais la diagonale a1-h8 est contrôlée par le fou noir en b2. Hélas ! pour les noirs, ce défenseur est attaqué par la tour b1 qui est donc en mesure de l'éliminer. Mais attention ! il faut voir un peu plus loin et envisager toutes les répliques possibles de l'adversaire. 1.Tb1xFb2 ! Tb8xTb2 2.Dd3-d4. Da5-e5. Avais-tu prévu cette défense noire ? Que faire maintenant ? Il faut mettre en œuvre ici d'autres thèmes tactiques, ceux du clouage en croix et de la déviation, thèmes que nous verrons bientôt. 3.Tf1-e1 !! Un coup magnifique et expéditif. Si les noirs prennent la tour e1, la dame d4 fait mat en g7. Et si De5xDd4, c'est le mat -D- (mat du couloir) qui est administré par Te1xTe8. Simple et élégant.

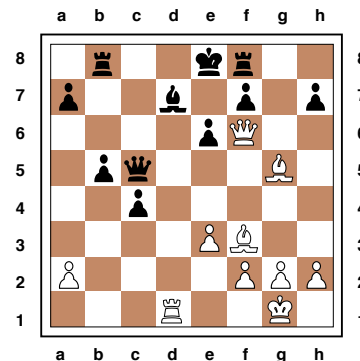
► La déviation

Lorsqu'une pièce adverse entrave tes projets, en contrôlant des cases où tu voudrais agir, mais que tu es incapable d'éliminer cette pièce parce que ton adversaire n'a pas eu la naïveté de placer en prise un élément défensif aussi important, il te reste la solution de la déviation. Il s'agit de forcer cette pièce à quitter son poste, de manière à ce qu'elle ne gêne plus la réalisation de ton projet initial. La déviation

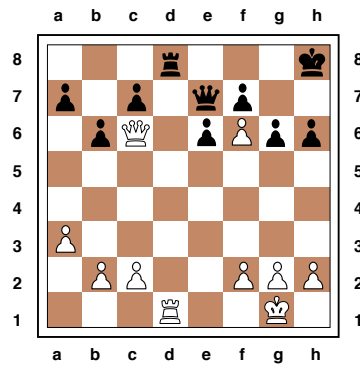
est omniprésente dans les combinaisons et, comme l'élimination de défense, elle s'accompagne très souvent d'un sacrifice en début de variante. Nous espérons que les quatre exemples suivants suffiront à ta compréhension de ce thème fondamental qui exige toute ton attention.



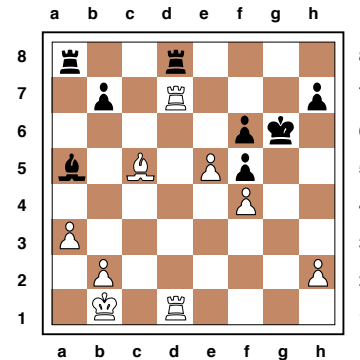
Quelque chose de très simple d'abord. Les blancs ont le trait dans cette position. La batterie dame-tour sur la colonne g semble inopérante car elle est neutralisée par son propre pion g7. Les blancs remarquent toutefois que le roi noir, à la bande, est en situation de pat et qu'un échec sur la diagonale a2-g8 suffirait à avoir raison de lui. Malheureusement, la tour d8 contrôle la case d5 où le fou e4 pourrait placer un échec décisif. Comment détourner cette tour de sa mission défensive ? La solution ne peut apparaître qu'au joueur qui la recherche à la suite du raisonnement précédent. 1. Dg6-e8 ! Td8xDe8 2. Fe4-d5 +. Comme c'est facile n'est-ce pas ? Les noirs peuvent encore sacrifier dame et tour en e6 contre le fou, après quoi leur finale est désespérée.



Les blancs, malgré la qualité de moins (cela signifie qu'ils ont un fou contre une tour - revoir leçon 9 -) ont une position largement supérieure. Le roi noir, maintenu au centre, est menacé par la batterie fou-dame et par la tour d1. Les blancs remarquent que si la dame noire ne contrôlait pas la case e7, ils pourraient jouer Df6-e7 mat. Ils réalisent aussi que, si le fou d7 ne coupait pas l'action de la tour d1, Td1-d8 + serait jouable, avec mat au coup suivant. Il suffirait donc de dévier l'un de ces deux défenseurs. Ils découvrent alors le coup brillant 1. Ff3-c6 !! qui clôt les débats. Si ce fou effronté est capturé par la dame, alors Df6-e7 mat. Et si c'est le fou d7 qui s'en empare, les blancs matent par Td1-d8+. Tb8xTd8. Df6xTd8 mat ! Et puisque le fou d7, deux fois attaqué, ne peut être protégé, les noirs abandonnent.

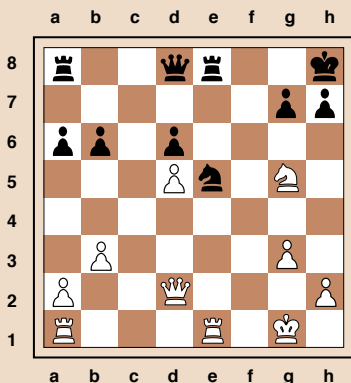


Une position un peu plus difficile à traiter. Les blancs, qui ont le trait, aimeraient bien encaisser la dame noire avec leur pion f6. Hélas ! Les noirs joueraient alors Td8xTd1 mat ! Tu reconnais le mat du couloir, le mat -D-. Alors que jouer ? Prendre la tour d8 ? Les noirs reprennent avec leur dame et il n'y a plus rien. Il faut, une fois de plus, songer à la déviation. Mais dévier quelle pièce de quelle tâche défensive ? Eh bien, peut-être est-il possible de détourner la tour d8, non plus pour une fois d'une tâche défensive, mais d'une tâche offensive, à savoir l'attaque sur la tour d1 ? Le coup stupéfiant 1. Dc6-a8 !! scelle brutalement le destin des noirs. La tour d8, maintenant clouée sur son roi h8, est attaquée une deuxième fois, et si elle prend la dame blanche, f6xDe7 est maintenant possible, puisqu'il n'y a plus de menace de mat en d1. Après quoi, l'irruption de la Td1 en d8, suivie de e7-e8 D, est imparable. Un dénouement impressionnant.



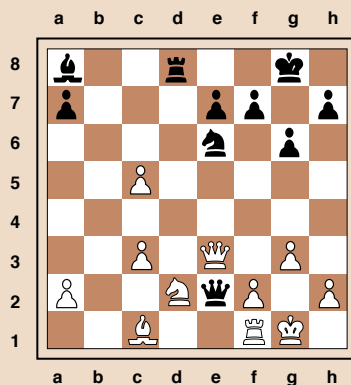
Voici enfin une position atteinte avec les blancs par le grand maître Polougaiévsky, à Moscou, en 1960. Essayons de reconstituer la réflexion du champion. Il a dû raisonner ainsi : "le roi noir, sur la sixième rangée, est en danger. J'entrevois la trame du mat -N- avec mes deux tours, non plus sur les rangées, comme dans l'exemple de la leçon 17, mais sur les colonnes g et h. Si je joue 1. Td1-g1 +, le roi adverse doit jouer en h6 car, s'il se rend sur la case h5, 2. Td7xh7 ferait mat. Mais ensuite comment continuer ? Si je pouvais alors jouer ma tour d7 en d3, je menacerais d'un mat imparable par Td3-h3. Hélas ! la tour noire en d8 contrôle la colonne d. Mais ne peut-on dévier cette tour importune ? Ah ! ça y est ! J'y suis !" Et toi, as-tu trouvé l'idée ? Réfléchis bien. Polougaiévsky joua bien sûr 1. Td1-g1 + Rg6-h6. 2. Fc5-f8 + ! Td8xFf8 3. Td7-d3 ! et les noirs abandonnèrent.

Exercices...



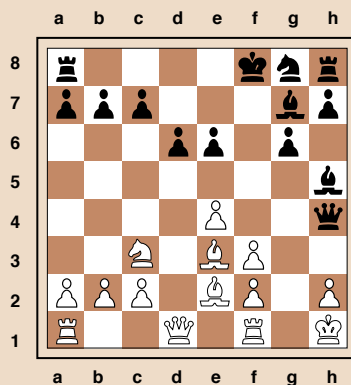
Exercice 103

Les blancs jouent, éliminent un défenseur et gagnent. Dommage pour les noirs, car ils en auraient fait exactement de même s'ils avaient eu le trait. Comment ?



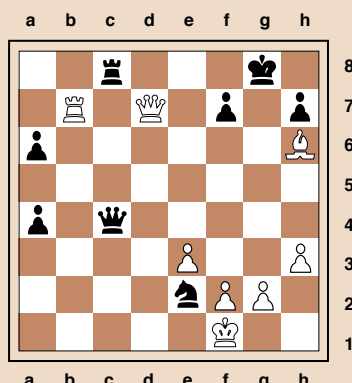
Exercice 104

Les noirs, au trait, lorgnent sur la case f3 pour leur dame, afin de mater en g2, et sur la case g5 pour leur cavalier, afin de mater en h3. Il faut éliminer...



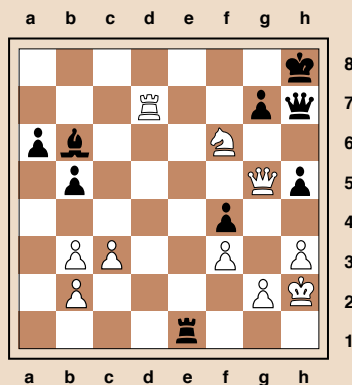
Exercice 105

Les noirs, au trait, passent une petite annonce : "Recherchons tueur à gages pour éliminer pièce défensive blanche qui contrarie manœuvre Fg7-e5, suivi de Dh4-h2 mat". Et c'est le fou h5 qui répond à l'annonce...



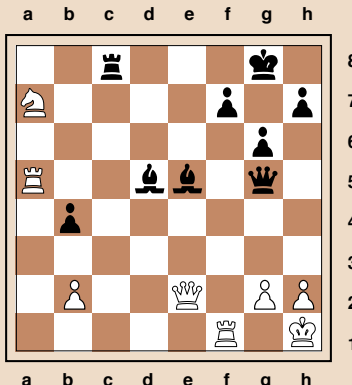
Exercice 106

La dame c4 est surchargée dans son travail défensif. Les blancs gagnent en la déviant. Mais si le trait était aux noirs, ce sont eux qui materaient en quatre coups. Comment ?



Exercice 107

Un coup de déviation très spectaculaire donne la victoire aux blancs. Attention ! La capture de la dame h7 offre aux noirs l'échec perpétuel après Fb6-g1.



Exercice 108

Les noirs jouent et gagnent. Deux très jolis coups successifs de déviation. Au tableau de chasse, le pion g2 ou le pion h2 ?

Leçon 19



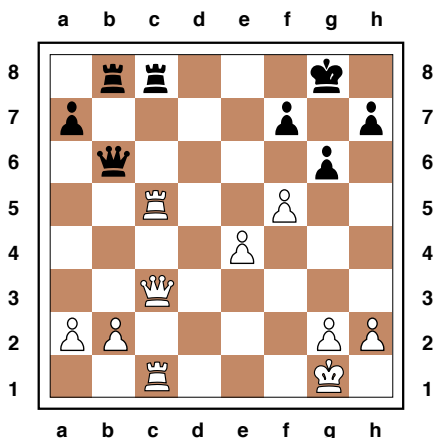
Les thèmes tactiques (2)

Le clouage et l'évacuation de case

► Le clouage

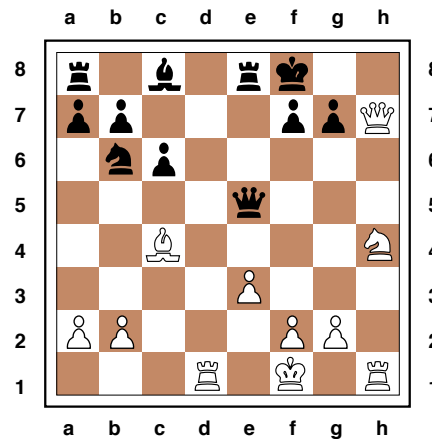
Nous avons déjà parlé à plusieurs reprises du clouage dans ce manuel et nous sommes persuadés que tu as déjà parfaitement compris de quoi il s'agissait. Rappelons toutefois qu'une pièce est dite clouée dès lors qu'elle protège son roi de l'action d'une pièce adverse, en interceptant le rayon d'action de cette pièce. La pièce clouée ne peut donc pas jouer en dehors de la ligne de clouage, puisqu'elle exposerait son roi à un échec et que cela, tu le sais, est interdit. On parle alors de clouage absolu.

Mais quand une pièce est ainsi vissée par une unité adverse non plus devant son roi, mais devant une pièce amie de plus forte valeur, on parlera alors de clouage relatif. Cette pièce conserve, évidemment, le droit de se déplacer, même si son mouvement entraînerait la perte de la pièce de plus grande importance. Dans la partie de sire Kermur de Legal que nous te donnons à la leçon 17, le cavalier blanc en f3 est cloué par le fou noir g4. Ce qui ne l'empêche d'abandonner sa dame en jouant 5. Cf3xe5 ! avec la suite que tu sais.

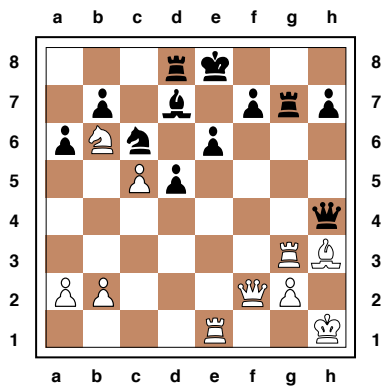


Dans ce duel de pièces lourdes, les noirs ont le trait. Ils sont parvenus à clouer avec leur dame la tour c5 sur son roi g1, mais comment tirer maintenant profit de ce clouage ? Les blancs menacent de

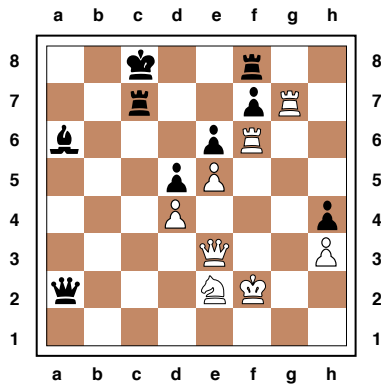
jouer leur roi, déclouant ainsi leur tour, puis d'échanger des pièces sur la colonne c, et de gagner facilement la finale avec leurs deux pions de plus. Il faut donc agir vite. 1...Tc8xTc5 ! 2. Dc3xTc5. Tb8-c8 !! C'est maintenant la dame blanche qui est clouée et attaquée par la tour. Le seul coup est donc 3. Dc5xDb6. Mais les noirs encaissent maintenant la tour adverse avec échec, avant de reprendre la dame. 3...Tc8xTc1 + 4. Rg1-f2. a7xDb6. Et les voilà avec une tour de mieux ! Les blancs abandonnent.



Un exemple un peu plus difficile mais très instructif. Les blancs, au trait, ont réussi à pénétrer en h7 avec leur dame. Mais le roi noir dispose d'une case de fuite en e7 et un échec en h8 serait catastrophique, puisque les blancs devraient revenir aussitôt en h7 avec leur dame, et perdrait alors le fou c4, comme tu peux le vérifier. Ici encore, il faut exploiter le clouage. Mais quel clouage, diras-tu ? Un clouage qui reste à créer... Bien mystérieux, tout cela, non ? Eh bien, regarde. 1. Dh7-g8 !! Un coup ahurissant ! La fuite du roi en e7 est maintenant impossible à cause de Dg8xf7 mat ! Donc 1... Rf8xDg8 2. Ch4-g6 !! C'est le tout récent clouage du pion f7 par le fou c4 qui permet ce coup meurtrier. La menace Th1-h8 mat est imparable. Impressionnant, n'est-ce pas ?



Voici maintenant un exemple saisissant, qui illustre à merveille la différence fondamentale entre clouage absolu et clouage relatif. La tour g3 est victime d'un clouage relatif puisque son déplacement entraînerait la perte de la dame f2 (sauf à jouer en f3), alors que le pion noir e6 subit, lui, de la part de la tour e1, un clouage absolu. Si, par exemple, les blancs jouaient Cb6xd5, la reprise e6xd5 serait illégale. Mais, bien sûr, Dh4xTg3 serait alors possible et gagnant. Comment les blancs, au trait, peuvent-ils exploiter ces deux clouages et profiter de la position exposée du roi noir, demeuré au centre ? 1. Tg3xTg7!! Ce coup est légal, même s'il semble stupide ! 1... Dh4xDf2 2. Tg7-g8 + Re8-e7 3. Cb6xd5 mat ! Simplement...

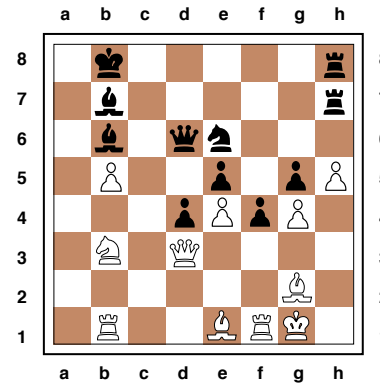


Cette dernière position, très ouverte, illustre une forme particulièrement meurtrière du clouage, le clouage en croix, déjà entrevu lors de la leçon précédente. Les blancs, au trait, ont aperçu la menace noire 1... Fa6xCe2 2. De3xFe2. Tc7-c2 clouant la dame. Mais ils firent ceux qui ne remarquent rien, et jouèrent 1. Tg7-g1. Croyant à une gaffe, les noirs, rapides comme l'éclair, placèrent leur "combinaison". 1... Fa6xCe2 2. De3xFe2. Tc7-c2. Mais ils tombèrent des nues après la réponse blanche 3. Tg1-c1 !! Contre-clouage ! Les noirs perdent la tour c2, car 3... Tc2xTc1 ne va pas à cause de 4. De2xDa2. La tour c2 est victime d'un clouage en croix, absolu sur la colonne c et relatif sur la deuxième rangée. Très instructif.

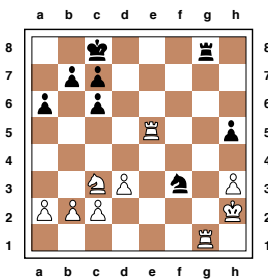
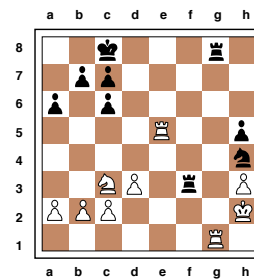
► L'évacuation de case

Ce thème tactique consiste à libérer une case occupée par une pièce amie afin qu'une autre pièce, plus efficace, puisse venir l'occuper. Cette évacuation doit

s'effectuer, si possible, "a tempo", c'est-à-dire avec une menace ou un sacrifice qui ne laisse pas à l'adversaire le temps de prendre les mesures défensives appropriées.

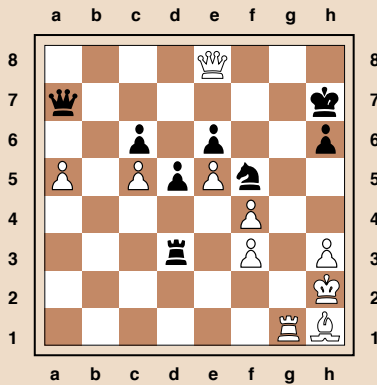


Les noirs ont, à l'évidence, des pièces beaucoup plus actives mais qui semblent manquer d'espace. Le fou b6 est "mauvais", son propre pion lui faisant obstacle sur sa diagonale, le fou b7 se heurte au pion e4, les tours, doublées sur la colonne h, butent sur le pion h5 et le cavalier e6 voit son horizon bouché par ses pions amis sur les cases noires d4, f4 et g5. Pourtant, après le sacrifice de pion suivant, le tableau change radicalement. 1. f4-f3 !! Évacuation de la case f4 pour le cavalier. L'attaque sur le fou g2 ne laisse guère le choix aux blancs. 1... Fg2xf3 2. Ce6-f4. Dd3-d2. Le bloqueur de la case d3 doit quitter son poste et les fous entrent alors dans le bal. 3. d4-d3 + Rh1-h2. Il faut maintenant libérer les tours. 4. Fb7xe4 ! Sacrifice de déviation d'abord. 4... Ff3xFe4. 5. Th7xh5 ! De démolition ensuite. 5... g4xTh5 6. Th8xh5 + Rh2-g3. 7. Dd6-e6. Les blancs, sur le point d'être matés, abandonnent.



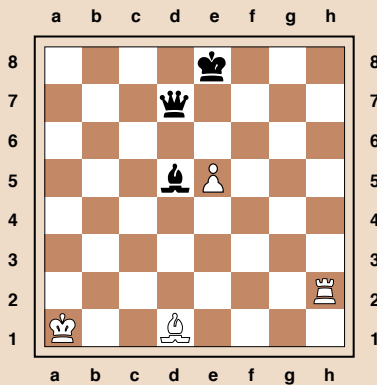
Voici maintenant, à gauche, une position obtenue avec les noirs par le grand-maître Schlechter et, à droite la position qu'il souhaiterait obtenir pour administrer notre mat -M- (mat des arabes) après Rh2-h1 par Tg8-g1 mat. Pour ce faire, il est gêné par sa propre tour f3. Il faut donc évacuer cette case pour le cavalier, mais comment y arriver "a tempo", sans laisser aux blancs le temps de respirer et d'organiser leur défense ? La solution est simple. 1... Tf3-f2 + ! 2. Rh2-h1. Tf2-h2 + ! 3. Rh1xTh2. Ch4-f3+ (la position souhaitée) 4. Rh2-h1. Tg8xTg1 mat. Limpide.

Exercices...



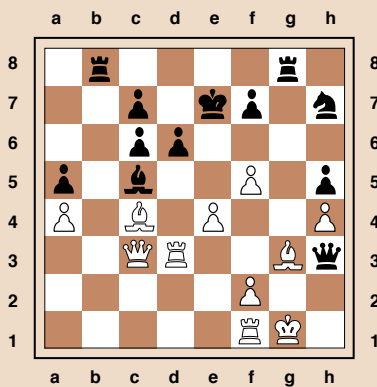
Exercice 109

Les noirs, au trait, sont menacés d'un mat en g8. Mais ils parviennent à créer un clouage en g2 et l'exploitent de manière magistrale. Calcule bien toutes les variantes.



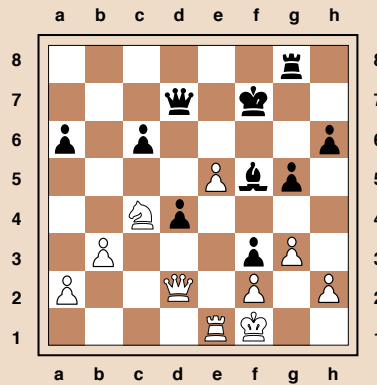
Exercice 110

Les blancs jouent et font nulle. Un sauvetage miraculeux sur les thèmes du clouage et du pat. L'idée finale a déjà été aperçue lors de l'exercice 80.



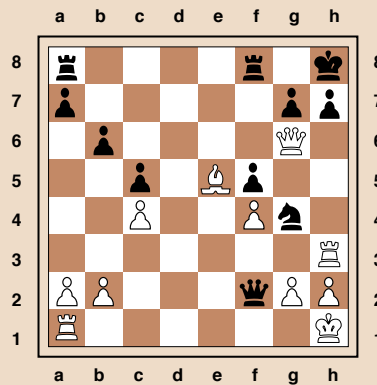
Exercice 111

Les noirs, au trait, vont jouer sur le clouage du pion f2 par le fou c5 et forcer, en deux coups, l'abandon des blancs. Un terrifiant clouage en croix...



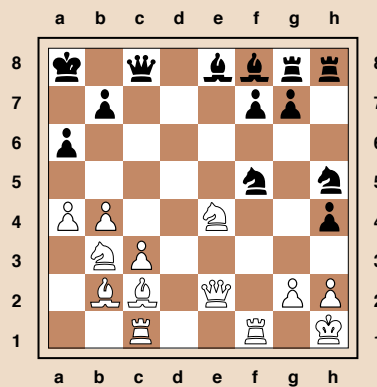
Exercice 112

Pas très difficile de gagner ici avec les blancs. Il suffit d'évacuer la bonne case. Mais si le trait était aux noirs, que pourrait-il se passer ?



Exercice 113

Un grand classique de l'évacuation de case. Les noirs semblent perdus car la dame blanche peut mater, à son goût, en g7 ou en h7. Mais ils ont le trait, un superbe cavalier en g4, des connaissances tactiques et de l'imagination...



Exercice 114

Dix coups sont nécessaires aux noirs pour un extraordinaire holocauste, où six pièces noires vont s'immoler pour permettre à la dame c8 de placer notre mat -J- (mat de Damiano).

**Leçon
20**

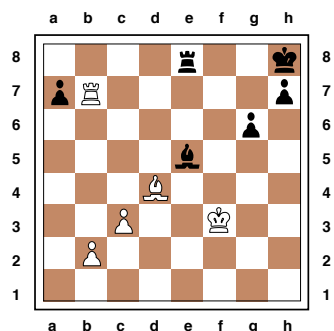


Les thèmes tactiques (3)

L'attaque double et la fourchette

► L'attaque double

Elle consiste, comme l'indique l'expression, à attaquer simultanément deux objectifs adverses. Comme trouver une parade à un menace limite déjà grandement le choix des coups, lorsqu'on doit faire face à deux menaces, il devient le plus souvent impossible de trouver un coup salvateur.

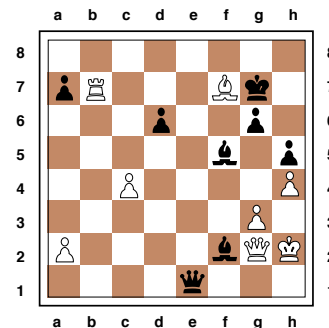


Un exemple très simple d'abord, mais intéressant car il met en jeu divers mécanismes tactiques déjà étudiés. Les blancs, au trait, attaquent le fou noir en e5, mais celui-ci est solidement protégé

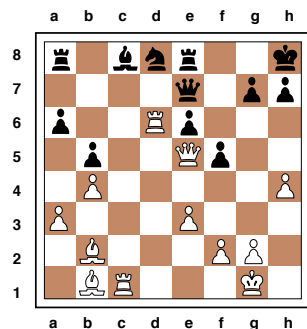
par la tour e8 et l'échange n'aboutirait qu'à l'égalité. Mais les blancs, qui savent que même les positions les plus anodines peuvent receler du venin, remarquent que la case e5 est, géométriquement parlant, le croisement des diagonales a1-h8 et h2-b8. D'où le coup étonnant : 1. Tb7-b8 !! utilisant le thème du clouage et celui de la déviation. La tour e8, clouée, est soudainement attaquée et ne peut être capturée par le fou e5, lui-même cloué. 1... Te8xTb8 est donc forcé (si Fe5xd4, Tb8xTe8 + puis c3xFd4); mais la tour est ainsi déviée de la défense du fou e5. 2. Fd4xFe5 + avec attaque double sur le roi noir et sur la tour b8. Les noirs abandonnent car ils restent avec une pièce en moins. Vraiment élémentaire, mais il faut y penser.

Une position un peu plus complexe maintenant. Le grand-maître Tolouch, avec les noirs et le trait, a une qualité de moins et doit se battre pour la nullité. Il se met à lorgner sur la tour b7, et à rêver d'un

échec sur la grande diagonale blanche h1-a8, qui lui permettrait de capturer l'imprudente. La clef de la combinaison réside encore une fois dans un sacrifice de déviation. 1... Ff2-g1 +! 2. Dg2xTg1.



Si Rh2-h1, les noirs répètent la position mais ne jouent surtout pas Ff5-e4 ?, clouant la dame blanche, à cause de l'échec à la découverte Ff7-d5 + ! qui gagne le fou. 2... De1-e2 + 3. Dg1-g2 (si 3... Rh2-h1 4. Ff5-e4 +, suivi du mat) 3... De2xDg2 + 4. Rh2xDg2. Ff5-e4 +, suivi de Fe4xTb7 avec une finale nulle. Une manœuvre bien conçue et parfaitement réalisée.

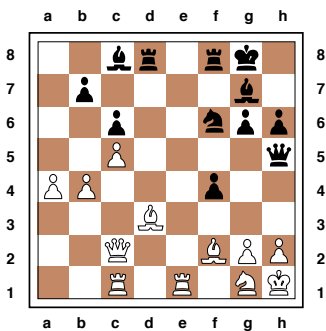


Terminons avec cette position passionnante. Si le matériel est égal, l'avantage positionnel des blancs est écrasant. La dame bien centralisée, les tours sur les colonnes ouvertes et les fous travaillant en équipe, occupent des postes actifs d'où ils pilonnent la position noire qui est notamment sous le feu de la batterie Fb2-De5 sur la grande diagonale. Les pièces noires, arc-boutées en défense, ont perdu toute leur mobilité. Les conditions sont réunies pour une combinaison décisive. 1. Tc1-c7 ! De7xTc7. Si les noirs refusent le cadeau grec, l'explosion a lieu sur g7. La dame est ainsi déviée sur une case non protégée. 2. Td6xCd8 !! Attaque double sur la dame c7 et sur la Te8 avec menace de mat du couloir. Les

noirs abandonnent car si 2... Dc7xTd8 3. De5xg7 mat. Et si 2... Dc7-e7. 3. Td8xTe8 + De7xTe8. 4. De5xg7 mat. Une combinaison expéditive.

► La fourchette

C'est un terme imagé dont on use pour désigner une attaque double effectuée par un cavalier ou un pion, c'est-à-dire, en fait, par les pièces à portée réduite, par opposition au fou, à la tour ou à la dame, pièces à longue portée, pour lesquelles on préfère parler d'attaque double. La fourchette est une arme très destructrice dans toutes les phases de la partie, car elle entraîne généralement la perte d'une pièce pour celui qui la subit. Aussi t'incitons-nous à être particulièrement attentif, en surveillant en permanence les possibilités, pour tes pions et tes cavaliers, de venir placer une fourchette dans le camp adverse, tout en veillant à ne pas être toi-même victime d'une combinaison analogue.

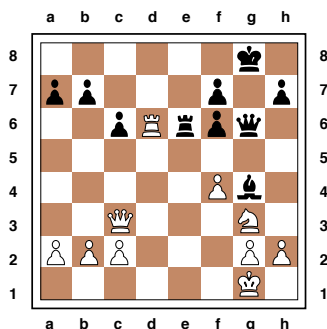


Un exemple particulièrement instructif. La position du roi blanc, enfermé par ses propres pièces, est inquiétante. Les noirs, au trait, aimeraient bien en profiter. Essaie d'entrevoir un motif géométrique correspondant

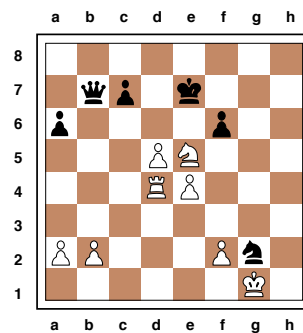
aux déplacements du cavalier f6. Nous t'aidons un peu en te donnant les étapes de ta randonnée équestre : g4-f2-d3-c1 ou e1. Du monde à ramasser sur ce parcours, n'est-ce pas ? Mais, pour l'instant, les pièces qui jalonnent ce trajet se protègent entre elles. Alors comment s'y prendre ? Voici la solution : 1... Td8xFd3 ! (déviant la dame et la plaçant à portée du cavalier) 2. Dc2xTd3. Dh5xh2 + ! (le roi est attiré à distance d'échec par un sacrifice d'attraction, manœuvre que nous étudierons à la leçon suivante) 3. Rh1xDh2. Maintenant ta chevauchée peut commencer. 3... Cf6-g4 + 4. Rh2-h1. Cg4xFF2 + 5. Rh1-h2. Cf2xDd3 avec une pièce et un pion d'avance et, en prime, une dernière fourchette sur les deux tours !

Voici une position tirée de la pratique du grand-maître Tchigorine, qui a les blancs et le trait contre Janovsky.

Après l'échange des tours en e6, la nulle serait inévitable, même si la structure des pions noirs est affaiblie à l'aile-roi. Il y a pourtant ici un stratagème astucieux qui gagne une



pièce, en combinant fourchette de pion et attaque double. Nous t'en avons trop dit pour que tu ne trouves pas le premier coup. 1. f4-f5 ! attaquant à la fois la dame et la tour. Mais, diras-tu, ce pion arrogant ne peut-il être pris par le fou g4 ? Bien sûr, mais ce dernier occupera alors une case où il tombera sous une attaque double. Voyons la suite. 1... Fg4xf5 2. Td6-d8 + Rg8-g7 3. Dc3-c5 ! menaçant mat en f8 et attaquant le fou f5. Les noirs abandonnent car la double menace ne peut être parée. Tu noteras que la combinaison aurait pu commencer par 1. Td6-d8 + suivi de f4-f5.

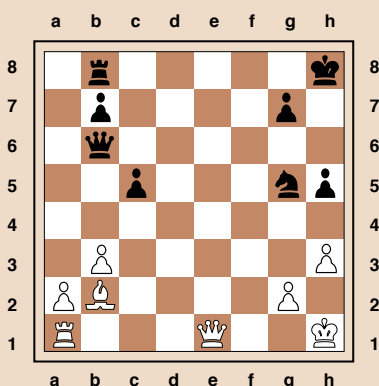


Et maintenant une splendide étude du grand compositeur russe Troitzky, qui illustre à merveille la force de la fourchette de cavalier. Les blancs, au trait, semblent perdus tant leur déficit matériel est important. Ils vont

pourtant gagner cette position en persécutant la dame noire avec leur tour pour l'attirer à distance de fourchette de cavalier. Réfléchis. Ce n'est pas si compliqué que ça en a l'air. Commençons par 1. Td4-b4 !! Si 1... Db7xTb4 2. Ce5-c6 + gagne la dame et avec deux pions de plus, les blancs l'emportent facilement en finale. D'accord ? Et si 1... Db7-a8 2. Tb4-b8 gagne aussi la dame. Donc 1... Db7-c8. 2. Tb4-b8 ! Dc8-h3 3. Tb8-h8 ! Toujours le chantage à la fourchette, mais en g6 cette fois. 3... Cg2-h4. Ouf ! Le seul coup. 4. Th8xCh4 ! "Une véritable sangsue, cette tour !" pense la dame noire, en blémissant... 4... Dh3-c8. 5. Th4-h8 ! Dc8-b7. Retour à la case départ. 6. Th8-b8 ! et les noirs abandonnent.

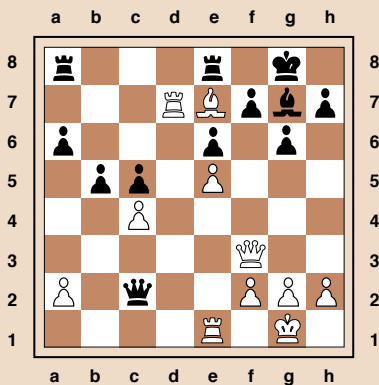


Exercices...



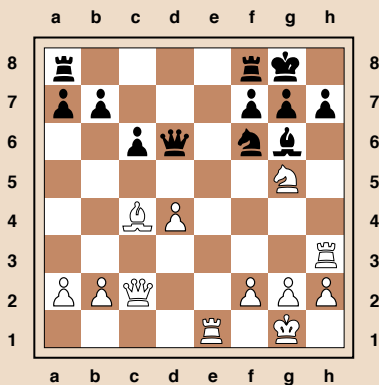
Exercice 115

L'attaque double est déjà une arme terrible. Mais l'attaque triple alors... Les blancs jouent et gagnent.



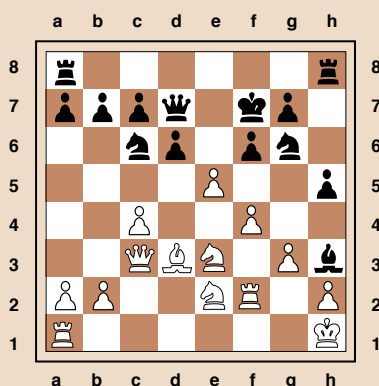
Exercice 116

Curieusement, la pièce blanche qui place ici une attaque double reste statique. C'est le déplacement d'une autre pièce qui lui permet de forcer l'abandon des noirs.



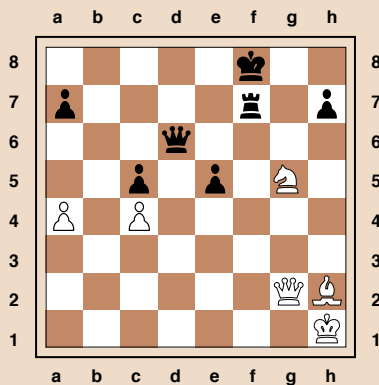
Exercice 117

La dame d6 serait à portée de fourchette du cavalier blanc, si le roi noir était en h8 et que la case f7 ne soit pas protégée. Tu trouves peut-être que cela fait beaucoup de conditions, mais c'est bien plus simple qu'il n'y paraît. Les blancs jouent et gagnent.



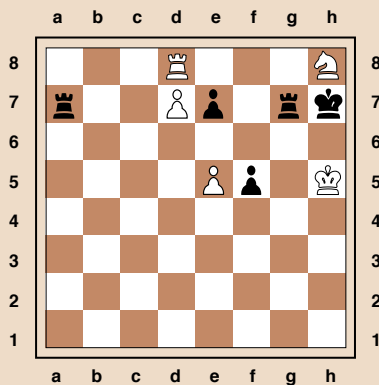
Exercice 118

Il faudra aux blancs, qui ont le trait, deux fourchettes de pions, une de cavalier et, en prime, l'évacuation de la case f4 pour venir à bout de la dame e6. Pas très compliqué...



Exercice 119

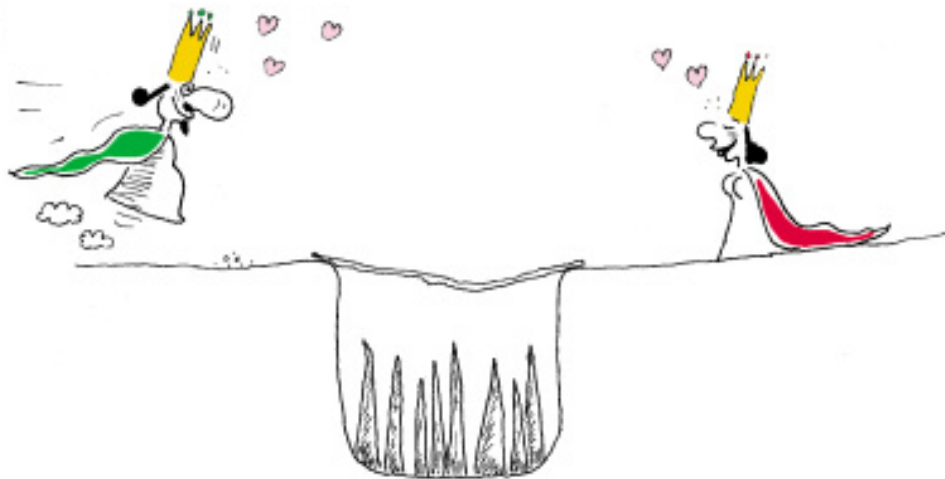
L'ex champion du monde, Tigran Petrossian, qui a les blancs et le trait, ne prendra la tour f7 qu'avec échec et fourchette sur la dame noire. La griffe du tigre...



Exercice 120

Cette position est tirée d'une célèbre étude de Kasparian. Les blancs ont le trait, mais mauvais serait 1. Ch8-g6. Tg7xg6 2. Td8-h8 +. Rh7xTh8 3. d7-d8 D+. Rh8-g7, car le prix payé pour la dame est trop élevé et les chances sont du côté noir. Le triomphe de la fourchette de pion...

**Leçon
21**

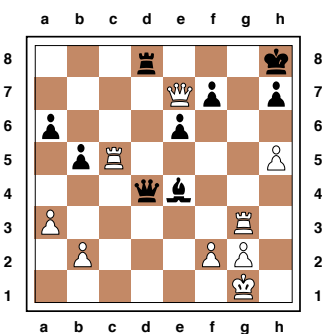


Les thèmes tactiques (4)

L'interception et l'attraction

► L'interception

Ce thème tactique agit sur les relations entre les pièces défensives de l'adversaire. L'objectif, pour l'attaquant, consiste à obstruer une ou plusieurs lignes où agissent ces unités défensives, de façon à couper la communication entre elles et à désorganiser la résistance. Ce résultat s'obtient en allant occuper, souvent au prix d'un sacrifice, une case de ces lignes d'action.



Une combinaison d'interception particulièrement frappante survint dans la partie Eliskases-Helzl. Les blancs, outre l'avantage de la qualité, disposent de pièces très actives et le roi noir est aux abois.

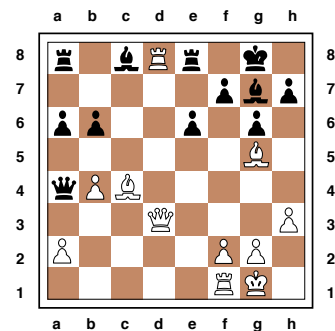
Eliskases joua le coup saisissant 1. Tc5-d5 !! qui a l'air d'une faute, la tour se mettant quatre fois en prise ! Pourtant ce coup, en interrompant les communications entre les pièces noires, gagne la partie sur le champ. Examinons les variantes.

- 1... Fc4xTd5 ou e6xTd5 2. De7xTd8 mat car la Tc8 reste sans défense (mat -D-).
- 1... Td8xTd5 2. De7-f8 ou e8 mat car la tour est déviée de la défense de la huitième rangée (mat -D-).
- 1... Dd4xTd5 2. De7-f6 mat car la dame est déviée de la défense de la diagonale a1-h8 (mat -L-).

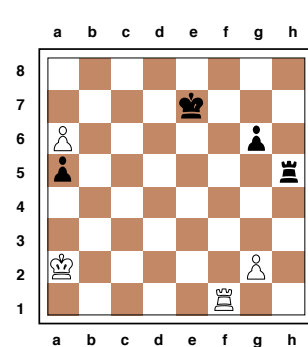
Sur tout autre coup, la Td8 ou la Dd4 tombe. Donc les noirs abandonnent.

La tour blanche, soutenue par sa dame, a investi le camp noir en pénétrant sur la huitième rangée. Tu remarqueras que cela n'a pu se faire que grâce au léger retard de développement des forces adverses dont le fou c8 n'a pas encore joué.

Les blancs, au trait, se rendent compte que la défense des noirs ne tient qu'à un fil tendu le long de la diagonale a4-e8 et qui permet à la dame a4 de protéger la tour e8.



D'où l'idée de couper ce fil... Tu as compris, n'est-ce pas ? Le coup d'interception est, bien sûr, 1. Fc4-b5 !! Maintenant si 1... a6xb5 2. Td8xTe8 + Fg7-f8 3. Dd3-d6 ! suivi du mat. La suite est donc forcée. 1... Da4xFb5 2. Dd3xDb5. a6xDb5 3. Td8xTe8 + Fg7-f8 4. Tf1-c1 ! Les noirs abandonnent car ils perdent encore du matériel après 4... Fc8-b7 5. Te8xTa8. Fb7xTa8 6. Tc1-c8 suivi de Fg5-h6.



Un dernier exemple, sans doute très simple, mais dont le but est de te prouver que l'interception, comme d'ailleurs tous les autres thèmes tactiques, peut se révéler efficace même dans les positions les plus dépourvues.

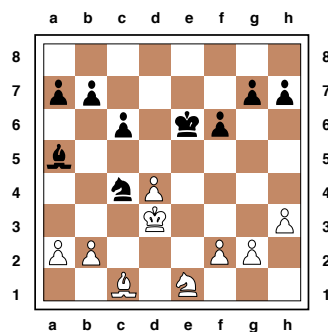
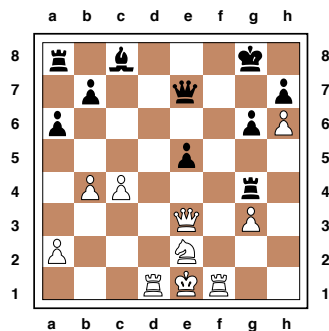
Cette finale de tours anodine semble tendre vers la nullité. Mais les blancs, au trait, vont jouer à fond la carte de leur pion passé a6. Bien sûr si 1. a6-a7 ? Th5-h8 ! et on ne passe pas. Alors ? Eh bien, c'est le coup surprenant 1. Tf1-f8 !! qui force les noirs à l'abandon. Si 1... Re7xTf8 2. a6-

a7 ! et le pion accède au paradis, car le roi noir a obstrué la huitième rangée et sa tour ne peut plus intervenir. Simple, comme nous te le disions, mais, en jouant de manière routinière, on peut facilement passer à côté d'un coup comme celui-là.

► L'attraction

Il s'agit d'une combinaison par laquelle on contraint une pièce adverse, en général grâce à un sacrifice, à occuper une position vulnérable, soit pour sa propre sécurité, soit pour celle des pièces de son camp. C'est le plus souvent le roi qui est victime de l'attraction, comme dans ce premier exemple.

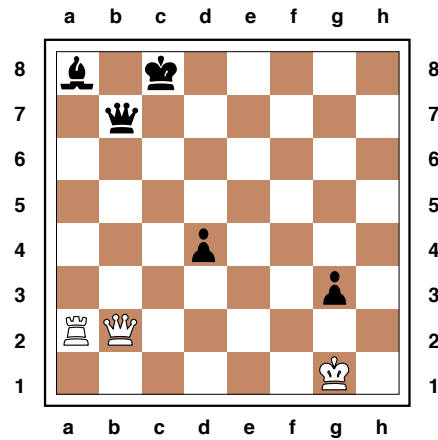
Une position à double tranchant. Les blancs, au trait, comprennent qu'il faut agir vite, tant que l'aile-dame des noirs n'est pas développée. Sinon ceux-ci pourraient bien renverser la vapeur en exploitant la position centrale du roi e1. Mais, pour l'instant, les blancs ont encore l'avantage, avec leurs deux tours qui "fusillent" les colonnes d et f et leur pion h6, véritable épine fichée dans le roque noir. Quant à la dame blanche, bien centralisée, elle lorgne sur la case e5 d'où elle pourrait attaquer en g7. Mais le pion noir qui s'y trouve est défendu par la dame e7. "Mais quoi ? pensent les blancs, la déesse Caïssa a créé le sacrifice de déviation" ; et en un éclair, ils découvrent la combinaison. 1. Td1-d8 + !! De7xTd8 2. De3xe5 Dd8-d7. La seule défense. 3. De5-h8 + !! Attraction du roi dans le réseau du mat du couloir. 3... Rg8xDh8. 4. Tf1-f8 mat. Une solution expéditive. Une curiosité : le programme Fritz 6 (l'un des meilleurs logiciels d'échecs) trouve une deuxième solution 1. De3-c5 !! qui mate aussi en quatre coups.



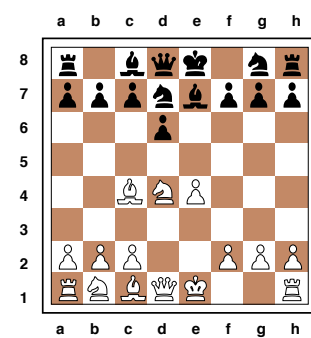
Ce sont deux champions du monde qui s'affrontent ici, Emmanuel Lasker, qui a les blancs et Max Euwe. Ce dernier, jeune champion en titre, vient de commettre une terrible erreur : au lieu de retirer son

cavalier c4 attaqué par le roi blanc, après quoi la partie se serait acheminée vers la nullité, il a joué son fou en a5 pour contre-attaquer sur le cavalier e1. Vois-tu pourquoi ce coup constitue une énorme gaffe ? En tout cas, ce vieux renard de Lasker, lui, ne laissa pas

passer l'occasion. 1. b2-b4 ! Fa5xb4. La prise était forcée, mais le fou a été attiré en b4, case défavorable à cause de 2. Ce1-c2 ! Et les noirs abandonnent car ils ont deux pièces attaquées qui ne peuvent se défendre mutuellement. Simple et très efficace.



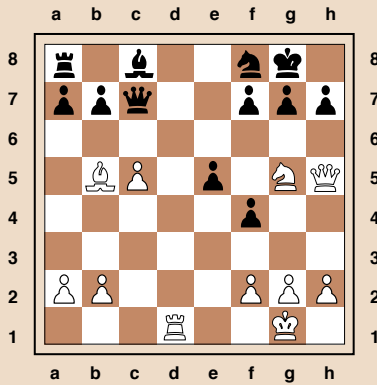
Dans cette étude de Kubbel, les noirs, malgré la qualité de moins, ont deux pions passés et menacent le roi blanc sur la diagonale h1-a8. Mais les blancs ont le trait, et savent ce qu'attraction veut dire. 1. Db2-c2 +. Le choix des noirs est maintenant limité. Si 1... Rc8-b8. 2. Ta2-b2 gagne, en clouant la dame noire. Et si 1... Rc8-d7. 2. Ta2-a7 ! Clouage et attraction de la dame sur une case vulnérable. 2...Db7xTa7. 3. Dc2-h7 + gagne la dame et la partie. Donc 1... Rc8-d8. 2. Dc2-h7 !! Un coup prodigieux, qui protège la case h1 et menace 3. Ta2xFa8. Db7xTa8. 3. Dh7-h8 + gagnant encore la dame. Et 2... Rd8-c8 est mauvais à cause de 3. Dh7-h8 +. 2... Db7xDh7 est donc le seul coup, mais la dame est une nouvelle fois attirée sur une case défavorable. 3. Ta2xFa8 + suivi de 4. Ta8-a7 + gagnant la dame.



Un dernier exemple d'attraction du roi. Cinq coups seulement ont été joués dans cette partie ; les voici :

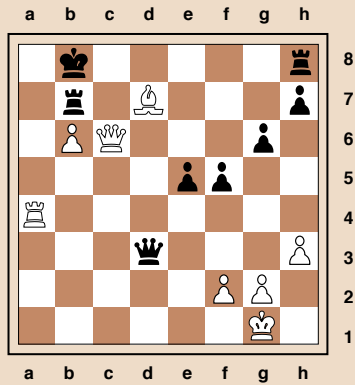
1. e2-e4. e7-e5
2. Cg1-f3. d7-d6
3. Ff1-c4. Ff8-e7
4. d2-d4. e5xd4
5. Cf3xd4. Cb8-d7 ?? Une grosse faute, qui permet aux blancs d'exploiter de manière spectaculaire le thème de l'extraction. 6. Fc4xf7 + !! Re8xFf7. La prise est forcée car si le roi fuit en f8, 7. Cd4-e6 + gagne la dame. 7. Cd4-e6 ! Rf7xCe6. Le roi noir est attiré encore plus en avant ; en cas de refus du sacrifice, tu pourras vérifier que les blancs gagnent. 8. Dd1-d5 + Re6-f6. 9. Dd5-f5 mat. C'est notre mat -B- ou mat du guéridon, la petite table dont nous te parlions à la leçon 16, et qui est ici dessinée par le fou e7, le pion g7, l'infortuné roi f6 et l'arrogante dame f5.

Exercices...



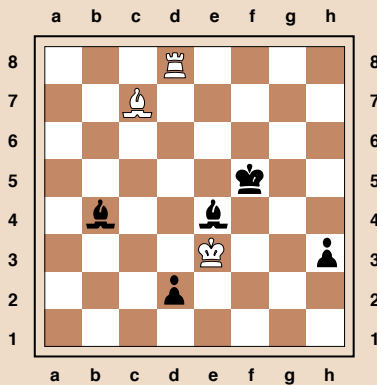
Exercice 121

Les blancs, au trait, songent à intercepter la défense de la dame noire sur la case f7. Car il ont identifié, dans l'anarchie apparente des forces, la trame de notre mat -A-, le spectaculaire mat à l'étouffée, avec, dans le rôle du héros, le cavalier g5.



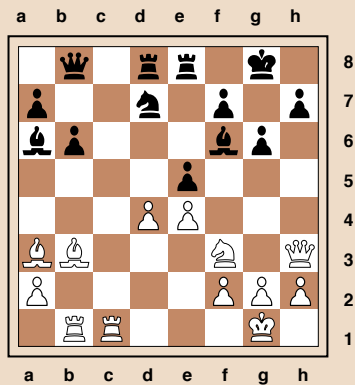
Exercice 124

Un peu difficile, peut-être, mais tellement instructive cette splendide combinaison blanche sur le thème de l'attraction, avec à la clé, un mat analogue à celui de l'exercice 168.



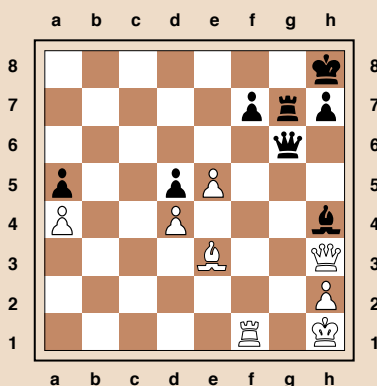
Exercice 122

On a vu que le thème de l'interception pouvait se révéler décisif même dans des positions très dépouillées. Ici, les noirs, au trait, parviennent à promouvoir un de leurs pions, en provoquant un court-circuit au point d'intersection des lignes défensives blanches. Pas très compliqué...



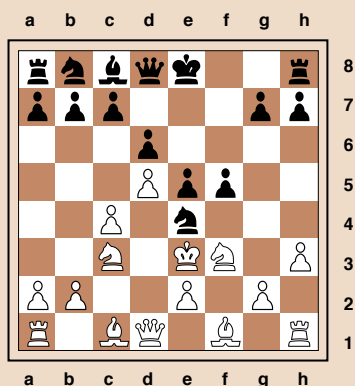
Exercice 125

Là aussi la combinaison est un peu longue mais linéaire. Tu dois, avec les blancs, réussir à extraire le roi noir de son bunker pour le terrasser en g4 avec un pion !



Exercice 123

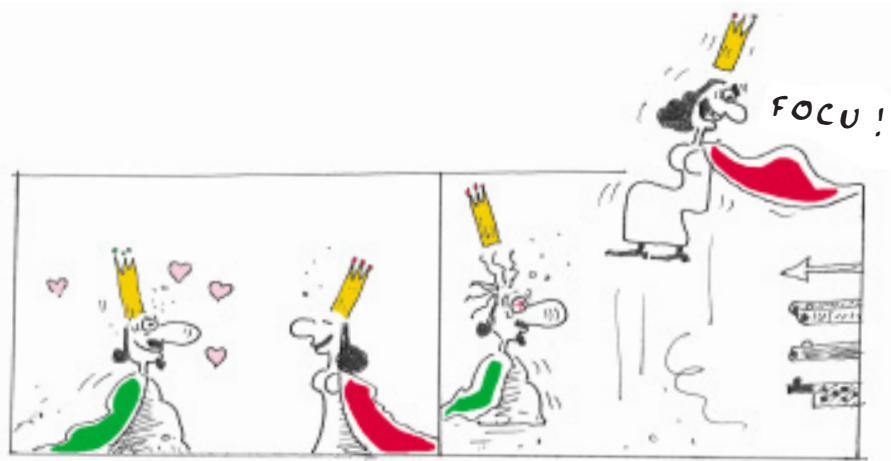
Ici encore, les noirs trouvent le point vital qui permet d'interrompre les communications entre les unités défensives blanches.



Exercice 126

C'est aux noirs de jouer. Le roi blanc a déjà grimpé quelques marches, mais il faut l'attirer plus haut encore. Curieuse coïncidence, il sera finalement maté sur la même case que son homologue blanc dans l'exercice précédent, et lui aussi par un pion !

Leçon 22

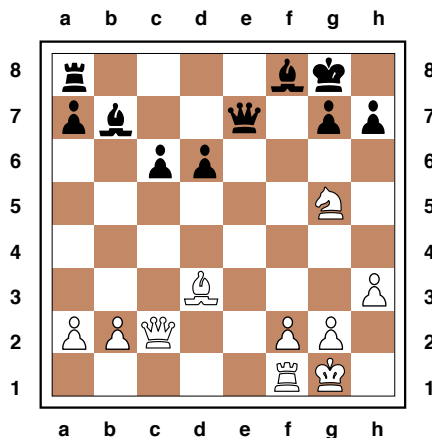


Les thèmes tactiques (5)

Le dégagement de ligne et l'attaque à la découverte

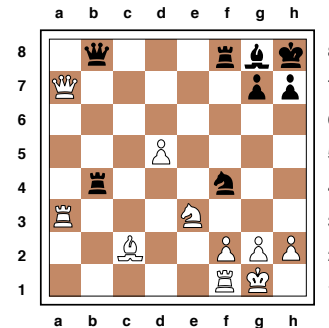
► Le dégagement de ligne

Ce thème tactique consiste à ouvrir une ligne (colonne, rangée ou diagonale) afin de mettre en jeu une pièce dont le rayon d'action était jusque là obstrué ou réduit par une pièce amie. Ce dégagement est d'autant plus efficace qu'il s'accompagne d'un sacrifice ou d'une menace qui ne laisse pas à l'adversaire le loisir de prendre des mesures défensives.

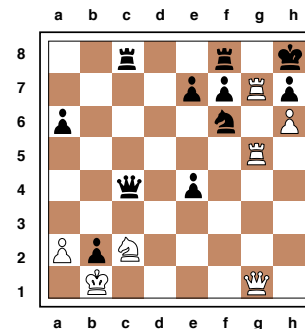


Un premier exemple extrêmement simple d'abord, afin de te familiariser avec l'idée. Les blancs, au trait, ont l'avantage et toutes leurs pièces, hormis la tour f1, participent à l'attaque. Mais il faut résister à la tentation 1. Fd3xh7 + qui ne gagne qu'un pion. En fait, si tu réfléchis bien, tu t'apercevras que le fou d3 ne fait que gêner la dame blanche en obstruant la diagonale b1-h7. Imagine qu'il ne soit pas là. Tu jouerais alors, bien sûr, 1. Dc2xh7 mat. Bien. Il te reste maintenant à évacuer réellement ce fou de cette diagonale, sans laisser aux noirs le temps de se défendre contre ta menace en h7. Pour cela, quoi de mieux qu'un échec ? 1. Fd3-c4 + ! Et, quoi que jouent les noirs (par exemple 1... d6-d5), tu feras mat au coup suivant avec 2. Dc2xh7. Enfantin, n'est-ce pas ?

Les noirs sont au trait, et, avec deux pions de moins, ils envisagent une éventuelle finale avec pessimisme. Il n'est donc pas question pour eux d'échanger les dames et ils se mettent à réfléchir à une attaque sur le



roi noir. Soudain, ils entrevoient un tableau de mat connu, le mat -G-, ou mat d'Anastasia. Nous t'invitions à retourner à la leçon 16 et à redécouvrir ce mat-type, dans la position figurée à droite du diagramme. C'est fait ? C'est cette configuration finale qui doit guider désormais ta réflexion. Mais comment l'obtenir ? La tour b4 qui doit mater en h4, et la dame b8 qui doit ouvrir la colonne h, voient respectivement leur rangée et leur diagonale verrouillées par le cavalier f4. Eh bien, il faut ouvrir les lignes ! 1... Cf4-e2 + 2. Rg1-h1. Db8xh2 + ! 3. Rh1xDh2. Tb4-h4 mat. As-tu remarqué comme le chemin est plus facile quand on sait où on veut arriver ?



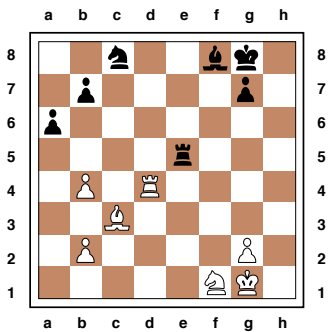
Voici enfin une position très intéressante mais assez difficile à traiter. Les blancs, au trait, doivent faire face à la menace Dc4xCc2 mat. D'autre part, ils n'ont pas moins de quatre pions de déficit et le triple-

ment de leurs pièces lourdes sur la colonne g semble inefficace, tant la case g8 est bien défendue. Il faut pourtant trouver quelque chose ou perdre la partie. Ils remarquent alors que si leurs tours n'étaient pas là, ils pourraient jouer 1. Dg1-g7 mat ! Mais com-

ment évacuer ces deux pièces "a tempo", en prenant en compte la menace de mat en c2 ? 1. Tg5-c5 !! Un coup ahurissant qui libère en partie la colonne g, tout en défendant la case c2. Les noirs abandonnent car il n'y a pas de parade contre la double menace 2. Tc5xDc4 et 2. Tg7xh7 + !! (sacrifice d'évacuation de la case g7) Cf6xTh7 ou Rh8xTh7 3. Dg1-g7 mat (mat -J- ou mat de Damiano).

► L'attaque à la découverte

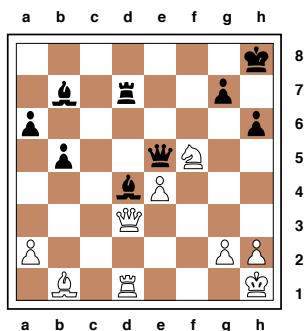
Il s'agit d'une attaque effectuée par une pièce qui ne joue pas mais dont l'action vers une unité ennemie est déclenchée par le déplacement d'une pièce amie qui la masque. Lorsqu'une attaque ainsi exécutée vise le roi adverse, on parle alors "d'échec à la découverte". Lorsqu'enfin à la fois la pièce démasquée et la pièce "démasquante" font échec au roi adverse, il s'agit du terrible "échec double" qui est, sans conteste, la combinaison la plus meurtrière aux échecs.



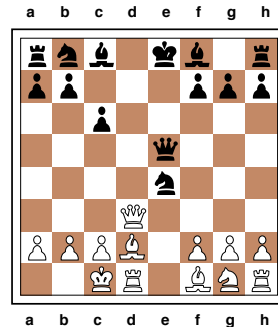
Un exemple élémentaire d'abord. Les blancs ont le trait dans cette position et ils se rendent compte que leur fou c3 vise la tour adverse mais que sa diagonale est bouchée par la tour d4. Ils songent donc

tout naturellement à jouer leur tour. Mais ils comprennent qu'un coup ordinaire de celle-ci, comme Td4-g4 par exemple, instituerait une seule menace sur la tour blanche, et que celle-ci n'aurait qu'à jouer pour esquiver l'attaque. Ils cherchent donc, pour leur tour, une case où elle-même menacerait une pièce noire. Ils envisagent d'abord 1. Td4-c4, attaquant le cavalier c8 pendant que le fou s'en prendrait à la tour, mais ils réalisent que 1... Te5-e8 !, défendant le cavalier, parerait les deux menaces. Par contre 1. Td4-d8 ! assure la capture soit de la tour, soit du cavalier. Élémentaire...

Une position connue dans le monde entier. Les noirs, au trait, étaient désespérés par le clouage de leur fou d4, attaqué trois fois et dont le moindre mouvement céderait la tour d7. Ils réfléchirent longtemps, secouèrent sans doute la tête en signe d'impuissance, soupirèrent et... renversèrent leur roi en signe d'abandon ! Incroyable ! Un cas de cécité très rare à ce niveau. Ils ne virent pas qu'ils auraient pu foudroyer



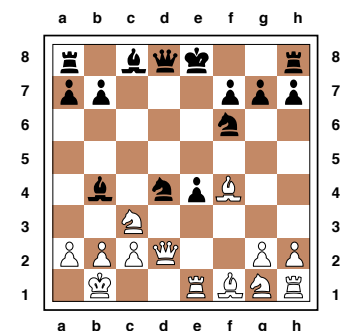
leur adversaire en un seul coup grâce à une attaque à la découverte. Et toi, seras-tu aussi aveugle ? Réfléchis bien et songe que le clouage du fou d4 n'est que relatif (voir leçon 19). C'est bien sûr le surprenant 1... Fd4-g1 !! qui gagne sur le champ, avec deux menaces : celle de mater par De5xh2 et celle d'encaisser la dame blanche avec la tour d7. Un coup saisissant, mais finalement facile à découvrir quand on connaît le thème.



Un grand classique encore une fois, qui constitue une excellente illustration de la force de l'échec double dont nous te parlerons plus haut. Réti a les blancs et le trait contre Tartakover, à Vienne, en

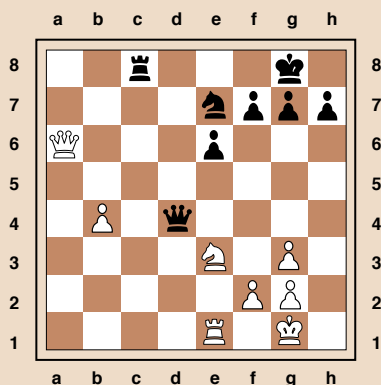
1910. Tu te rends compte que l'ouverture n'est pas encore terminée, et que les noirs ont été quelque peu insouciants en laissant leur roi au centre et en venant grappiller un pion en e4 avec leur cavalier, au mépris de leur développement. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est la tour d1, dont l'horizon semble pourtant bien bouché, qui va être la pièce maîtresse de la foudroyante combinaison conçue par Réti. 1. Dd3-d8 + !! Sacrifice d'attraction, qui attire le roi adverse sur une case fatale, tout en évacuant la colonne d. 1... Re8xDd8 2. Fd2-g5 + Et voilà le terrible échec double, administré à la fois par le fou g5 et par la tour d1. Impossible de couvrir un tel échec. Il faut donc fuir. 2... Rd8-c7 3. Fg5-d8 mat (ou 2... Rd8-e8 3. Td1-d8 mat). Très édifiant.

Toujours l'échec double, avec encore un cas où les noirs ont omis de roquer en temps voulu. Le vis à vis Te1-Re8 donne aux blancs l'idée d'ouvrir la colonne e. Plusieurs thèmes tactiques entrent en jeu ici :



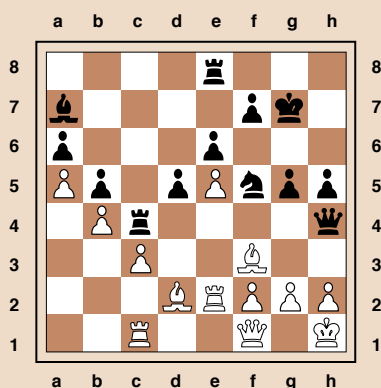
clouage, dégagement de ligne, échec double et déviation. C'est donc pour toi une sorte de révision générale. Tu y es ? 1. Cc3xe4 !! Le clouage du cavalier n'était que relatif, bien sûr. La dame est sacrifiée mais l'ouverture de la colonne e permet un rapide remboursement, avec intérêts ! 1... Fb4xDd2. Il n'y a rien de mieux. 2. Ce4xCf6 ++ ! Un échec double destructeur. La tour et le cavalier sont tous les deux en prise, mais comme tous deux donnent échec, le roi noir doit jouer. 2... Re8-f8 3. Ff4-d6 + ! Déviation de la dame noire qui doit abandonner la défense de la case e8. 3... Dd8xFd6. 4. Te1-e8 mat.

Exercices...



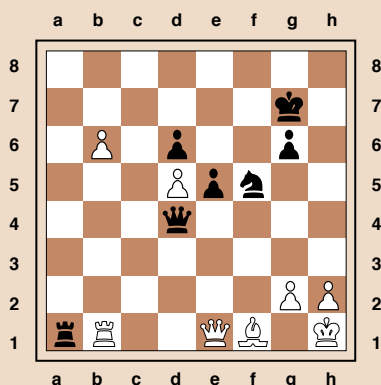
Exercice 127

Les blancs, au trait, découvrent une faiblesse sur la huitième rangée noire où plane, une fois encore, le spectre du mat du couloir. Mais il faudrait ouvrir une certaine colonne...



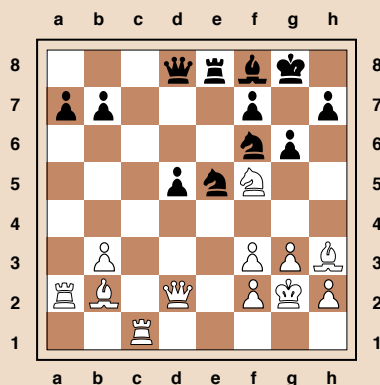
Exercice 128

Un gros investissement est ici nécessaire aux noirs pour ouvrir la bonne ligne, mais ensuite les choses sont simples. Tout se termine comme dans la deuxième position de notre leçon 19, avec ici le fou a7 dans le rôle du cloueur.



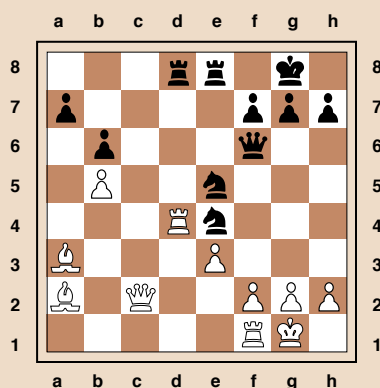
Exercice 129

L'ex champion du monde, Anatoly Karpov, place ici, avec les noirs, un coup foudroyant qui ouvre une ligne à laquelle personne ne songeait. Mais lui avait aperçu, au bout du chemin, le schéma de notre mat -F- (mat de Gréco).



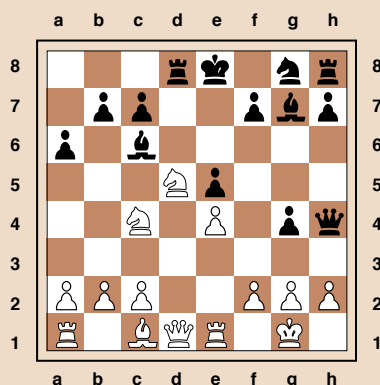
Exercice 130

Les blancs, au trait, découvrent un motif d'attaque à la découverte. Mais il faut d'abord attirer la dame noire sur une case funeste. Vraiment enfantin.



Exercice 131

La même idée guide ici les noirs et leur impressionnante paire de cavaliers. Mais inutile d'attirer la dame blanche sur une case néfaste, elle y est déjà...



Exercice 132

Pas très complexe non plus cette attaque à la découverte, tirée d'une partie de Victor Kortchnoi. Mais elle est instructive parce qu'on a coutume de dire, aux échecs, que "mazette ne voit pas les horizontales". A toi de prouver que tu n'en es pas une...

Leçon 23

SO STATU
NUMINATU
REGINA !

HÈ U MO
CUGINU
CARNALE...

ÙN L'ANU
MICCA CAS-
TRATU, NÒ ?

TORNA UN
PISTUNATU...

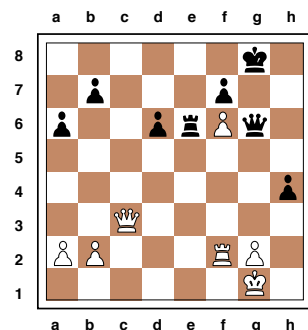
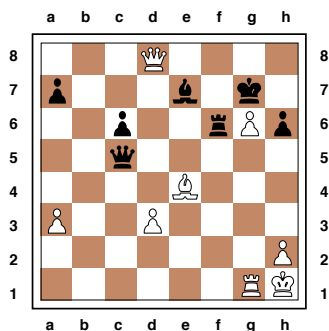
U ZIU HÈ
CUNSIGLIERU
GENERALE...



La promotion du pion

Nous te parlerons longuement de la promotion du pion dans très peu de temps, lors des leçons 25 à 27 consacrées spécifiquement aux finales de pions. Mais les choses seront alors envisagées essentiellement du point de vue technique. Cette dernière leçon du chapitre 2 va examiner les aspects tactiques de cette singulière métamorphose du pion, qui entraîne, en général, un tel changement dans les rapports de matériel sur l'échiquier qu'elle force le plus souvent une décision rapide. C'est la raison pour laquelle le joueur dont le pion est sur le point d'aller à dame n'hésitera pas à sacrifier une ou deux pièces mineures, voire davantage, pour ouvrir la route à son fantassin. Il usera pour ce faire de tout l'arsenal des mécanismes tactiques que nous avons étudiés, y ajoutant au besoin le stratagème original de la sous-promotion, l'un des plus spectaculaires aux échecs.

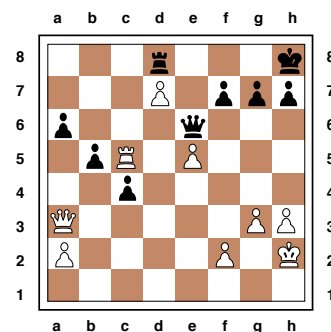
Les blancs ont le trait dans cette position, mais leur pion passé avancé en g6 semble définitivement bloqué par le roi g7. Comment s'y prendre pour contraindre ce dernier à s'écarter du chemin en dégageant la colonne g ? Poser la question, c'est déjà y répondre, car seule la dame blanche peut, en se sacrifiant, remplir cette mission. Mais sacrifier une dame pour n'obtenir finalement qu'une nouvelle dame, est-ce bien avantageux ? Oui, si la promotion s'effectue en donnant le mat, comme c'est le cas ici. Tous les coups sont forcés et les noirs n'ont pas le temps de placer un mot ! 1. Dd8-h8 + !! Rg7xDh8 2. g6-g7 + Rh8-g8. Le roi se réinstalle en bloqueur mais pas pour longtemps 3. Fe4-h7 + ! Nouveau sacrifice, à la fois d'attraction et de dégagement de ligne 3... Rg8xh7. 4. g7-g8 D et mat. Un mat de pièces lourdes (mat -N-).



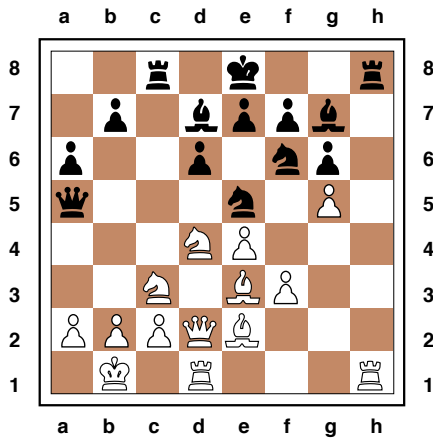
Encore une combinaison très simple, mais à laquelle il faut penser. Le pion f6, bloqué et doublement attaqué, ne semble pas promis à un brillant avenir, et on le voit plutôt périr au champ d'honneur

en tant que 2^{ème} classe ! Mais les blancs, au trait, découvrent que, comme dans l'exemple précédent, le commerce de dames peut se révéler très lucratif. 1. Dc3-c8 + Rg8-h7. Vois-tu la suite ? Bien sûr, il faut ouvrir la colonne f. 2. Dc8xTe6 ! f7xDe6 3. f6-f7 et les noirs abandonnent, car l'échec de consolation en b1 ne serait suivi d'aucun autre, et les blancs restent avec une tour de plus.

Alexandre Alekhine est champion du monde en titre, en 1939, lorsqu'il obtient, avec les blancs et le trait, cette position contre un amateur. Ce dernier devait penser que ses trois pions liés à l'aile-dame avaient fière allure, alors que le pion blanc d7, bloqué et doublement attaqué, semble condamné. Mais Alekhine va exploiter de manière remarquable l'état d'avancement de son pion, en jouant notamment sur la faiblesse de la huitième rangée où plane la menace du mat du couloir (mat -D-). Admire la manière dont il s'y prend. 1. Tc5-c8 ! Il faut d'abord attirer la tour noire en c8. 1... Td8xTc8. Forcé, car si les noirs jouent 1... De6xd7 suit le coup de "rayons X" 2. Da3-f8 + ! qui mène au mat. On parle

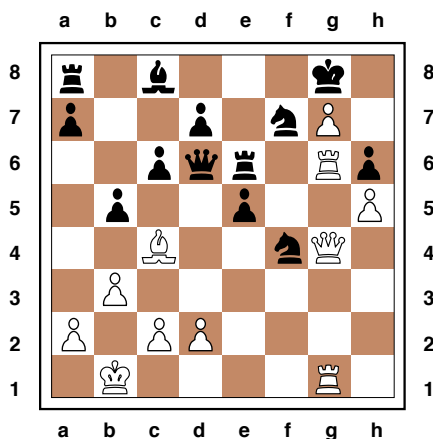


de "rayons X" lorsqu'une pièce (ici la Tc8) en défend une autre (ici la Df8) à travers, si l'on peut dire, une pièce adverse (ici la Td8) 2. Da3-e7 ! Déviant la dame noire du contrôle de c8, et menaçant d7-d8 D+. Incapables de parer les deux menaces, les noirs abandonnèrent.



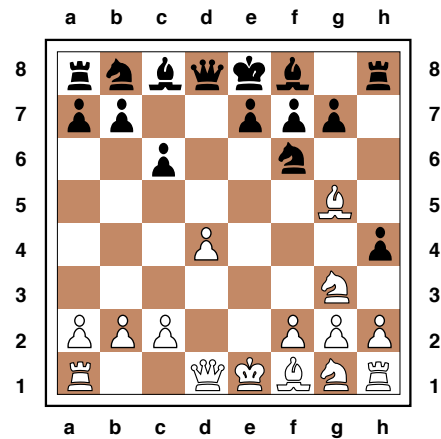
Voici maintenant une fabuleuse combinaison réalisée par Mikhaïl Tal, ex champion du monde et sans doute le plus brillant tacticien que les échecs aient jamais connu. L'adversaire de Tal a les noirs et le trait, et décide de changer les tours sur la colonne h, avant de chercher une case de fuite pour son cavalier f6 attaqué. Il joue donc le plausible 1...Th8xTh1, sans se douter un seul instant que Tal puisse faire autre chose que reprendre la tour. Mais, stupeur ! Tal exécute le coup prodigieux 2. g5xc6 !! Instants d'épouvante pour les noirs... "Mais, après tout, se disent-ils, je n'ai qu'à encaisser la tour d1 avec échec, avant de reprendre ce pion imbécile, et je jouerai avec une tour de plus". C'est effectivement ce qu'ils firent avec 2...Th1xd1+. Mais, deuxième coup de tonnerre, Tal joua 3. Cc3xd1 !! Maintenant la dame a5 est attaquée.

"Pas d'effolement, pensèrent les noirs. Changeons d'abord les dames avant de prendre en f6." 3...Da5xd2. Mais après 4. f6xf7 !, la dame d2 demeure en prise et les blancs menacent g7-g8D mat ! Les noirs abandonnent. Quel exceptionnel destin que celui du pion g, n'est-ce pas ?



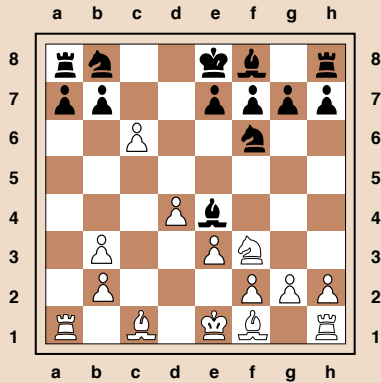
Le grand maître Teichman, qui a les blancs, semble se trouver ici devant un problème insoluble : com-

ment déloger le roi noir de sa position de bloqueur ? La solution passe par l'élimination du pion h6 et la création de deux pions passés et liés. La réalisation de cette idée est véritablement géniale. 1. Tg6xh6 !! Cf7xTh6. 1... Te6xTh6 était clairement mauvais à cause de 2. Fc4xCf7+ et les blancs font dame. 2. Dg4-g5 ! Avec la double menace Dg5xCh6 et Dg5-d8+. 2...Ch6-f7. Le coup qui semble réfuter la combinaison blanche. Mais Teichman, de son œil unique, car il était borgne, avait vu plus loin. 3. Dg5-d8 !! Déviant le cavalier et clouant la tour, ce qui laisse aux blancs le temps de pousser le pion h. 3... Cf7xDd8 4. h5-h6 ! Les noirs abandonnent car il n'y a pas de défense contre h6-h7+, suivi d'un mat rapide. Tu remarqueras que Teichman, qui avait déjà investi deux pièces mineures pour atteindre cette position, a joué toute la combinaison avec le fou c4 en prise !



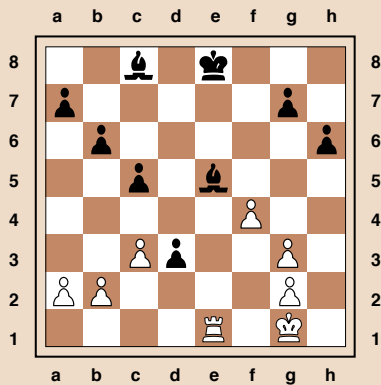
Terminons avec cette position très instructive où, comme tu peux le constater, nous sommes encore dans la phase de l'ouverture. Les blancs, au trait, durent réfléchir ainsi : "Reculer le cavalier g3 attaqué n'est guère attrayant. Pourquoi ne pas échanger d'abord en f6, et ensuite installer mon cavalier sur la case centrale e4 ? J'affaiblirai en même temps la structure des pions noirs à l'aile roi." Méfie-toi toujours de ce genre de raisonnement "logique". Sois toujours sur tes gardes, et n'oublie pas que chaque coup joué peut modifier radicalement le caractère de la lutte, et faire apparaître les possibilités tactiques les plus inattendues. Mais revenons à la partie. 1. Fg5xCf6. h4xg3 2. Ff6-e5. Les blancs achèvent tranquillement le raid de leur fou en protégeant la case h2. "Où est le problème ? pensent-ils. Si 2...Th8xh2 3. Th1xTh2. g3xh2. 4. Fe5xh2, non ?" Hum... Regarde la suite. 2...Th8xh2 3. Th1xTh2. Dd8-a5+ ! "Aïe ! Je n'avais pas prévu cet échec idiot. Mais qu'est-ce que ça change ?" 4. c2-c3. Da5xf5+ !! Gloup ! Élimination du défenseur de la case h2. 4. d4xDe5. g3xTh2 et les noirs gagnent. "Ah, zut ! j'avais pas vu ça ..."

Exercices...



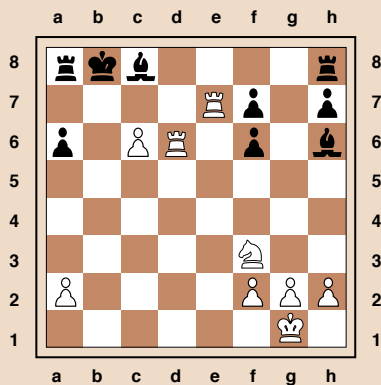
Exercice 133

Trait aux blancs. Ni 1. c6xb7, ni 1. c6-c7 ne marchent dans l'immédiat. Il existe pourtant un moyen très simple de donner sa chance au valeureux pion c6.



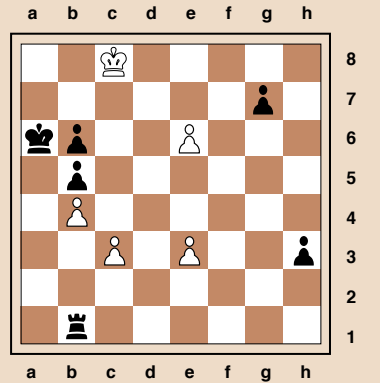
Exercice 134

Les noirs, au trait, jouèrent l'excellent 1...d3-d2 ! qui aurait dû forcer 2. Te1-d1 et le fou e5, décloué, se sauve. Mais les blancs ne virent rien qui empêchait 2. Te1xf5 +, suivi de Te5-d5, contrôlant le pion. Ils encaissèrent donc le fou avec échec et... perdirent la partie ! Comment ?



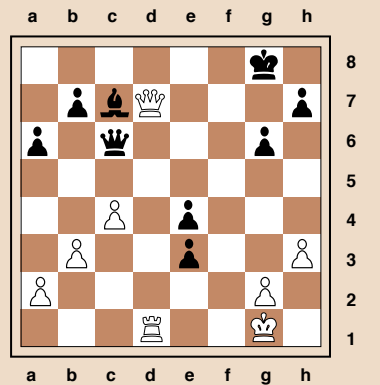
Exercice 135

Les blancs ont le trait, une pièce de moins, mais un avantage positionnel écrasant. Au menu : attraction puis, au choix des noirs, fourchette ou mat des épaulettes (mat -C-).



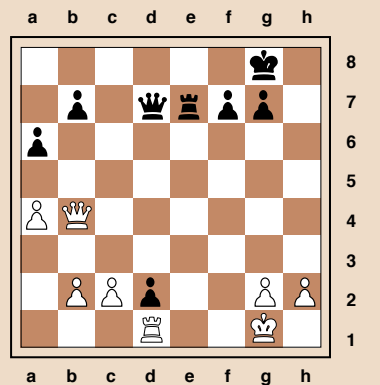
Exercice 136

Les blancs jouent et font nulle. Ils peuvent, bien sûr, faire dame avant les noirs, mais il n'y a pas d'échec qui suit, et les noirs gagneront facilement avec leur tour en plus. Mais, après tout, faire dame, faire dame... pourquoi "dame" ?



Exercice 137

Trait aux noirs. L'échange de dames ne marche pas car le roi blanc vient arrêter les pions, et sur 1... e3-e2 ? 2. Dd7-c8 + ! Rg8-g7 3. Td1-d7 + suivi de Dc8-f8 + et le roi noir n'en réchappe pas. Il faut d'abord éloigner le gêneur.



Exercice 138

Les noirs jouent et gagnent. Ça fleure bon le mat du couloir, dame et tour vont, bien sûr, se mettre au service du pion d2, mais attention à l'action "Rayons X" de la dame b4 sur la case e1. Attraction, déviation et le tour est joué.

**Leçon
24**



Les différentes phases de la partie

On peut considérer que tu sais maintenant jouer aux échecs. Tu connais les règles et le but du jeu, et tu es familiarisé avec tout l'arsenal tactique qui permet de forcer la décision dans une position donnée. Il te manque juste une chose : savoir atteindre cette position gagnante. C'est cette aptitude qui relève de la stratégie. Et c'est certainement celle qui est la plus difficile à posséder.

Pour reprendre notre comparaison avec le football, on peut dire que tu sais marquer des buts, mais qu'il te reste à apprendre l'art de les élaborer, de les préparer, de les "construire", ainsi d'ailleurs que celui de ne pas en encaisser ! Nous avons fait de toi un avant-centre, il nous reste à former le gardien, le défenseur, le milieu récupérateur et l'organisateur, dont les efforts combinés façonneront ta conduite stratégique de la partie. On dit bien que Zidane est le "stratège" de l'équipe de France, n'est-ce pas ?

Car, dans la pratique de ton art, ton activité ne se limitera pas à marquer des buts. Car qui va centrer le ballon que tu reprendras de la tête ? Et qui va lancer dans le couloir l'ailier qui effectuera le centre ? Toi, bien sûr, car on ne joue pas à onze aux échecs, mais seul, face à un autre adversaire lui-même solitaire. Tu devras donc être à la fois Anelka, Zidane, Vieira, Desailly et Barthez...

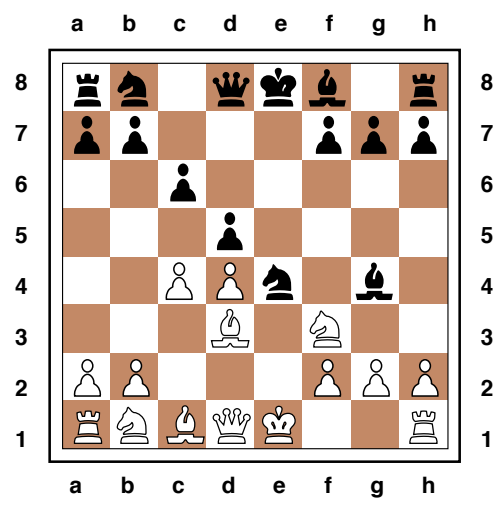
Il est bien sûr très formateur de résoudre, comme tu viens de le faire, des combinaisons brillantes échafaudées par le cerveau d'un champion ou d'un compositeur. Mais tu n'atteindras la véritable maîtrise que lorsque tu auras appris à édifier toi-même ces configurations gagnantes, et cela sur l'échiquier, dans la réalité de la partie, et, ne l'oublie pas, contre un adversaire qui fera tout pour t'en empêcher. C'est toi qui devra bâtir, à partir de rien, c'est-à-dire de la position de départ, une structure qui te sera favorable et où ton adresse tactique pourra s'exercer. Il te faudra alors reconnaître ce schéma gagnant, car ton moniteur ne viendra pas te taper sur l'épaule pour

t'avertir qu'il existe une solution combinatoire expéditive.

Tu seras, en fait, confronté à trois types de situations qui correspondent aux trois grandes étapes d'une partie. On distingue, en effet, dans une partie d'échecs trois phases différentes que nous allons d'abord passer rapidement en revue, avant de les étudier plus en détails dans les leçons suivantes.

► L'ouverture

C'est la phase initiale de la partie ; elle couvre toute la période où les deux joueurs mettent en jeu leurs pièces en essayant de les placer sur les cases où elles seront les plus efficaces. C'est une étape très importante car d'elle dépend toute la suite de la partie, tu le comprends facilement.



Observe bien ce diagramme. Deux éléments, au moins, nous indiquent que nous sommes encore en début de partie :

- Plusieurs pièces, chez les blancs comme chez les noirs, ne sont pas encore entrées en action et piaffent d'impatience sur leur case de départ.

• Ni les blancs, ni les noirs n'ont encore roqué.

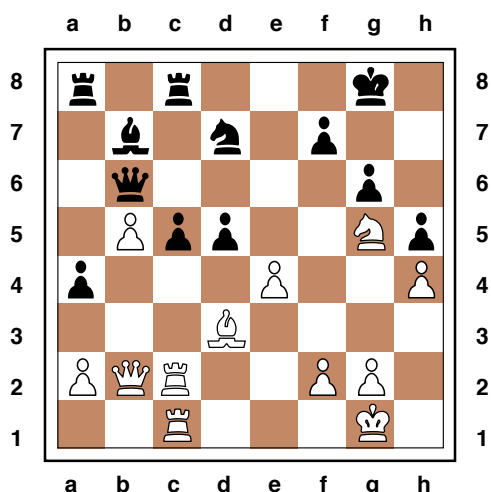
Pour satisfaire ta curiosité nous te signalons que cette position a été obtenue après les coups suivants :

1. e2-e4. e7-e5
2. Cg1-f3. Cg8-f6
3. Cf3xe5. d7-d6
4. Ce5-f3. Cf6xe4
5. d2-d4. d7-d5
6. Ff1-d3. Fc8-g4
7. c2-c4. c7-c6

Tu vois donc que seulement sept coups ont été joués de part et d'autre.

► Le milieu de partie

C'est la phase qui suit l'ouverture et qui annonce la période où les joueurs mettent en action leurs pièces. Deux de ses principales caractéristiques sont l'abondance des pièces et la présence des dames. Cette étape est également très importante, car c'est généralement en milieu de partie que réussissent ou échouent les attaques pour mater le roi adverse, comme nous l'avons vu dans le chapitre réservé aux combinaisons. Cette phase est donc souvent la dernière du jeu. Étudie soigneusement ce diagramme.

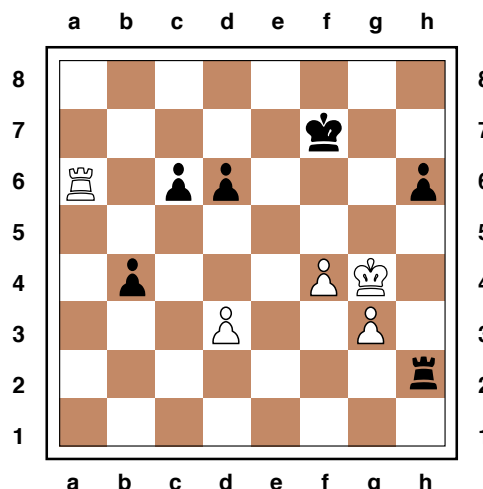


Nous sommes en plein milieu de partie. Toutes les pièces, à part quelques pions et la tour noire en a8, ont quitté leur case de départ et sont entrées en action. Il y a encore beaucoup de beau monde sur l'échiquier, dont toutes les pièces lourdes, y compris les dames qui n'ont pas été échangées. La bagarre fait rage. Mais si chacun des deux rois parvient à s'en sortir indemne, alors nous entrerons dans une troisième étape.

► La fin de partie

La fin de partie est marquée par une réduction sensible du matériel et, dans 90% des cas, par l'absence des dames. Tu as compris que de nombreuses parties n'atteignent pas cette phase ultime. L'aban-

don d'un des deux joueurs se situe fréquemment en milieu de partie, même s'il n'a pas encore été maté, car la fin de partie ne laisse plus aucun espoir à celui qui y entre avec un gros désavantage matériel.



Voici un diagramme qui illustre ce qu'est une fin de partie.

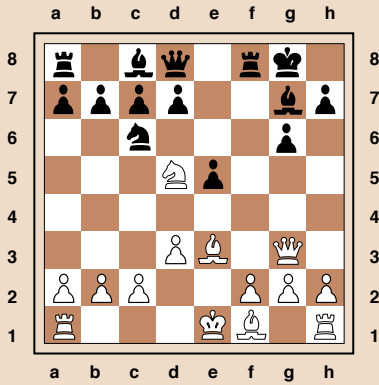
Il n'y a plus grand monde sur l'échiquier. Beaucoup de pièces ont disparu, dont les dames. Nous sommes en fin de partie, ce qui ne veut pas dire que les rois ne risquent plus rien et que la partie sera nulle. Tu sais en effet maintenant très bien que les pions peuvent être promus. Donc si une, voire plusieurs dames, réapparaissent sur l'aire de jeu, les rois auront encore bien du souci à se faire.

Il est très important de savoir reconnaître ces trois phases de jeu car tu verras que chacune d'elle exige des méthodes de réflexion différentes. Dans l'ouverture et en fin de partie, par exemple, l'attaque du roi adverse n'est pas un objectif prioritaire ; d'autres préoccupations dominent, comme tu t'en rendras compte bientôt.

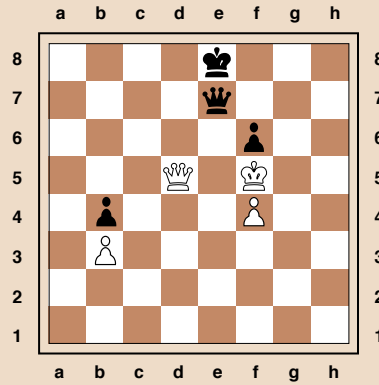
Nous allons commencer par l'étude des fins de parties car elles mettent en jeu des notions vraiment fondamentales, dont tu ne peux te passer plus longtemps dans ton apprentissage. Et ce n'est qu'après que nous parlerons du début et du milieu de partie, épisodes que tes connaissances sur les finales te rendront plus facilement accessibles. Tu verras, en effet, qu'il est impossible de jouer correctement un milieu de partie si l'on ne possède pas de solides connaissances sur les finales. Pourquoi ? Eh bien, nous te l'expliquons dès la leçon suivante.

Exercices...

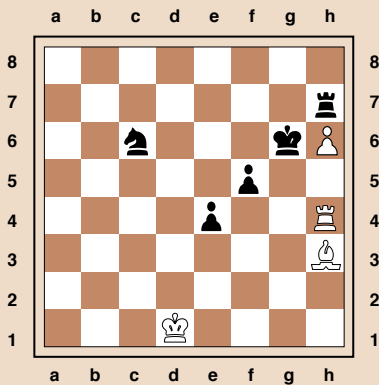
Il te suffit de dire, dans les six positions que voici, de quelle phase de la partie elles sont tirées. Ouverture, milieu de jeu ou finale ? Nous te demandons également de relever les indices qui justifient ta réponse.



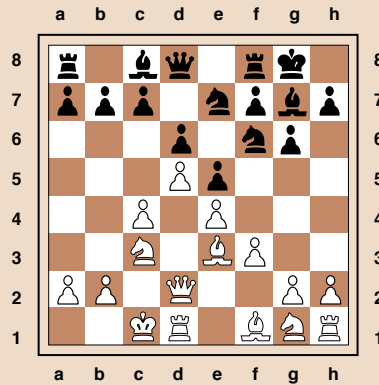
Exercice 139



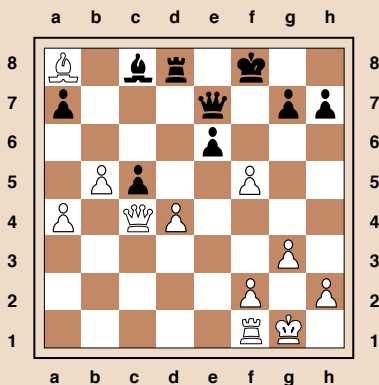
Exercice 142



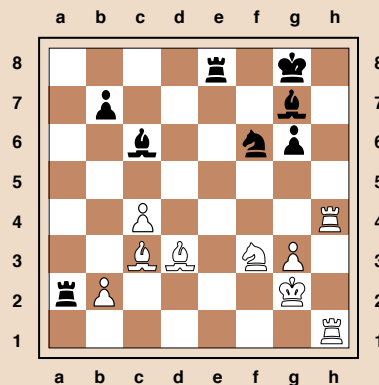
Exercice 140



Exercice 143



Exercice 141



Exercice 144

**Leçon
25**

UN L'AGHJU MAI
CAPITA, STA REGULA
DI U "CARRÉ", MAI...

U NOSTRU RÈ
È E MATEMATICHE...

ERI, HA LASCIATU
PASSÀ SETTE
PIONI NEGRI...



La fin de partie - Finales de pions (1)

La finale, ou fin de partie, est la phase de jeu où la technique importe plus que l'imagination. Il est absolument nécessaire de posséder, même pour le débutant que tu es, au moins quelques rudiments de cette technique nécessaire au bon traitement des fins de partie. Quand tu sauras que sept parties sur dix atteignent le stade de la finale, tu comprendras mieux l'importance de la chose.

Comment procède neuf fois sur dix un maître opposé à un bon amateur ? Désireux d'éviter les risques, il choisit une ouverture solide, gagne un pion en milieu de partie en exploitant, grâce à son habileté tactique, l'un des thèmes stratégiques dont nous parlerons bientôt, puis procède à des échanges de pièces, en particulier à l'échange des dames, afin de passer en finale. Là, sa maîtrise technique, facilitée par son pion excédentaire, ne laisse plus aucune chance à son adversaire.

Tu comprends donc que plus tes connaissances théoriques sur les fins de parties seront importantes, plus tu pourras utiliser cette arme redoutable qu'est le passage en finale après liquidation de matériel. Car, il faut le constater et peut-être le déplorer, les attaques contre le roi adverse en milieu de partie ne sont pas fréquemment décisives. Il te faudra donc, bien souvent te contenter, pour gagner la partie, de la transposition dans une finale avantageuse. Ou bien utiliser ce passage dans une fin de partie favorable comme une menace qui contraindra ton adversaire à des affaiblissements conséquents. Mais pour cela, il faut que tu sois capable de reconnaître si tel paysage de fin de partie est avantageux ou désavantageux pour toi.

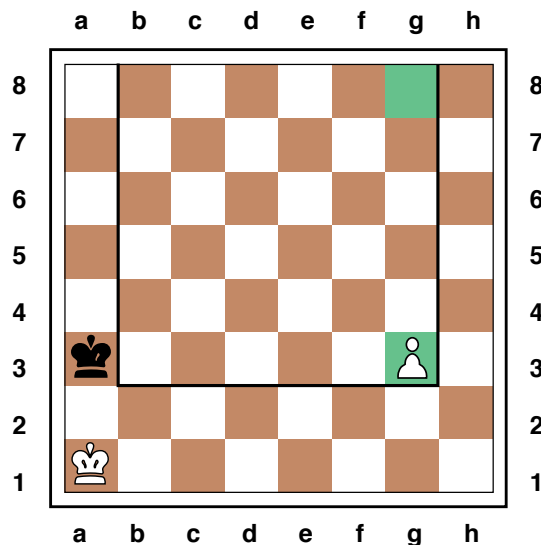
Considère enfin que si une faute commise dans l'ouverture ou le milieu de partie est souvent rattrapable, la moindre imprécision en finale te coûtera, à coup sûr, la partie face à un adversaire expérimenté.

Nous allons donc essayer de dégager quelques principes fondamentaux sur ces finales en classant celles-ci, comme c'est l'usage, en fonction de la nature des pièces présentes sur l'échiquier.

Commençons par les finales de pions.

► La règle du carré

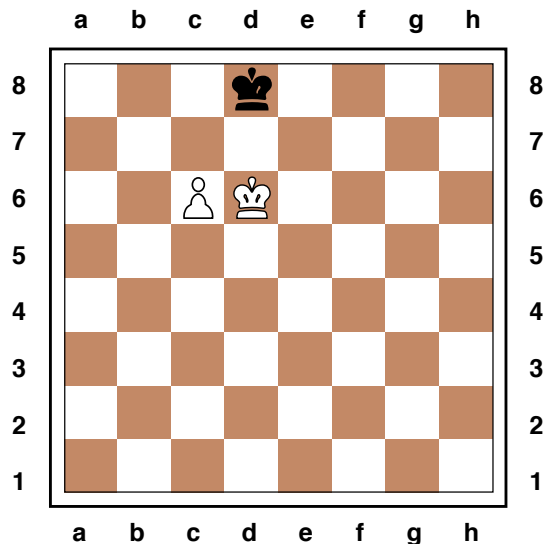
Les pions sont, tu l'as compris, des dames en puissance. Le camp qui parviendra donc à promouvoir son pion s'assurera de la victoire contre un roi solitaire.



Le roi noir parviendra-t-il à rattraper le pion blanc et à l'empêcher d'aller à dame ? Tu as déjà eu à répondre à cette question dans certains des exercices que tu as traités. Nous ne savons pas comment tu t'y es pris pour calculer, mais un moyen pratique de connaître immédiatement la réponse est d'utiliser la règle du carré. Il s'agit de tracer (dans ta tête bien sûr !) un carré imaginaire ayant pour côté de référence celui qui est délimité par la case occupée par le pion et par la case de promotion de ce pion (ici les cases g3 et g8, coloriées en vert). Si, dans cette position, c'est aux noirs de jouer, leur roi peut pénétrer dans le carré du pion b3, et il le rejoindra, comme tu peux le vérifier. La partie sera alors nulle. Mais si le trait est aux blancs, ils joueront g3-g4, réduisant la surface du

carré qui demeurera inaccessible au roi noir. Les blancs feront donc dame et gagneront ensuite facilement, selon une méthode que nous étudierons bientôt. Cette règle du carré te permet donc d'économiser des calculs du type "si je joue g3-g4 et qu'il joue Ra3-b4 et que je joue Ra1-b2 etc...", avec les risques d'erreurs que cela comporte.

Mais cette astuce de calcul n'est rien à côté de la règle fondamentale que nous allons te présenter maintenant.



Voici la position de base qui permet d'illustrer cette règle. Tu seras peut-être étonné d'apprendre que si c'est aux noirs de jouer, les blancs gagnent, alors que si c'est aux blancs de jouer, la partie est nulle. Pourquoi ? Commence par imaginer que le trait soit aux noirs. Que peuvent-ils jouer ? Ils ont le choix entre Rd8-c8 et Rd8-e8.

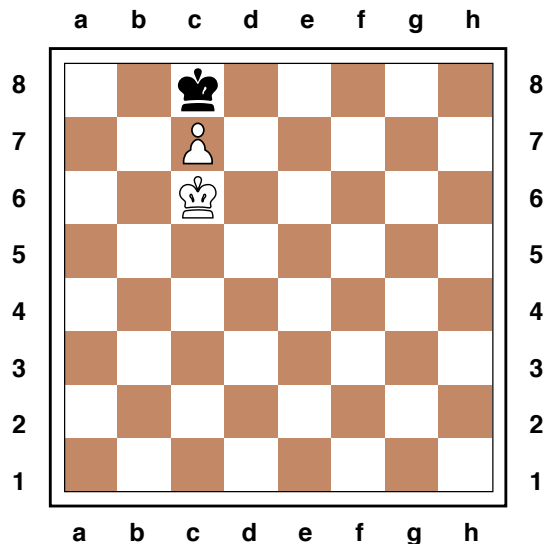
- S'ils choisissent de jouer leur roi en c8, les blancs poussent alors leur pion en c7, sans faire échec, note-le bien. Les noirs n'auront alors plus d'autre alternative que d'occuper la case b7 avec leur roi puisque les cases b8 et d8 sont désormais contrôlées par le pion blanc ; les blancs pourront alors jouer leur roi en d7 et leur pion, soutenu par son monarque, fera dame au coup suivant en c8.

- Si les noirs choisissent de commencer par Rd8-e8, ils permettent alors au roi blanc de se rendre en c7 d'où il contrôle la case de promotion c8. Après quoi, quelle que soit la réponse noire, le roi blanc s'écartera en b7, déroulant le tapis rouge pour la progression triomphale de son pion.

Tu viens donc de constater que si le trait est aux noirs, ce sont les blancs qui gagnent. Par contre, si c'est aux blancs de jouer, ils devront se contenter de la partie nulle. En effet, que peuvent-ils jouer ?

- Soit ils jouent leur roi et permettent à leur homologue noir de venir bloquer le pion en c7.

- Soit ils poussent leur pion en c7 avec échec, provoquant la réponse Rd8-c8. Maintenant, s'ils ne veulent pas perdre leur pion, les blancs doivent jouer leur roi en c6, provoquant le pat, situation de nullité décrite dans la leçon 14, et illustrée par le diagramme ci-dessous.



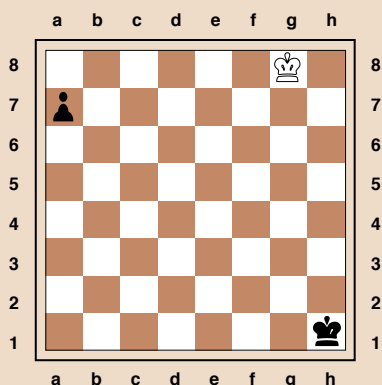
Les blancs sont évidemment furieux de ne faire que nulle avec un pion d'avance, mais le gain était impossible, comme nous l'avons vu, dès lors qu'ils avaient le trait. C'est avant d'atteindre la position du diagramme précédent qu'il fallait tout faire... pour l'éviter !

En fait, toutes les manœuvres qui viennent de se dérouler pour aboutir à ce tableau de pat ont mis en évidence, sans que tu t'en rendes compte, deux notions fondamentales, celle de "zugzwang" et celle d'opposition, que nous allons te présenter dès la leçon suivante.

AH ! STA REGULA DI L'OPPOSIZIONE... MA QUAL'HÈ CHÌ L'AVERÀ INVENTATA ?

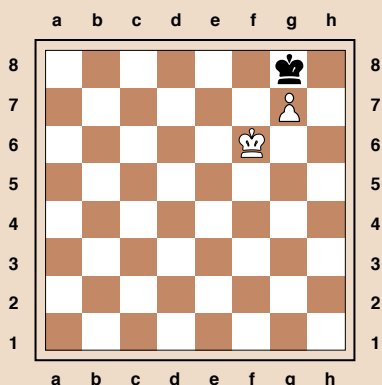


Exercices...



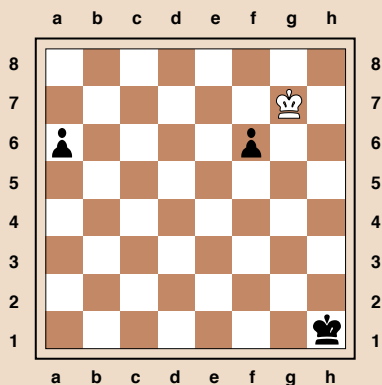
Exercice 145

Les blancs, au trait, parviennent-ils à rattraper le pion noir ? La bonne vieille règle du carré...



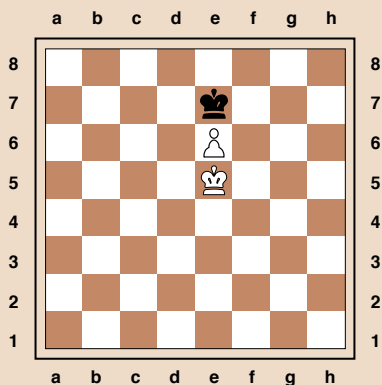
Exercice 148

Qui doit avoir le trait pour que cette position soit gagnante pour les blancs ? Facile, n'est-ce pas ?



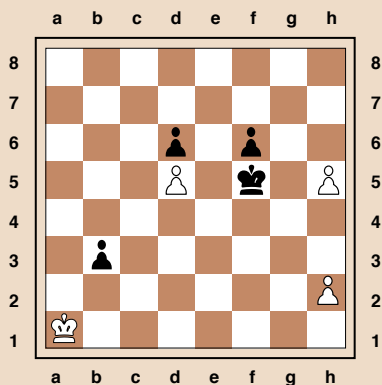
Exercice 146

Et ici, le roi blanc, qui a le trait, peut-il faire quelque chose contre les deux fuyards ? Pas très compliqué.



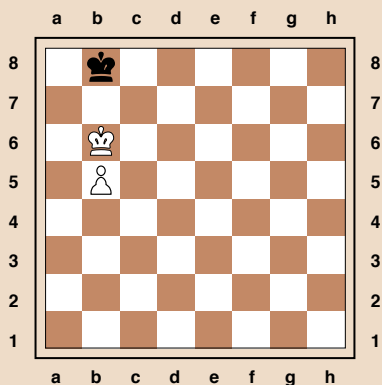
Exercice 149

Que doivent jouer ici les noirs pour annuler ? Si nécessaire, jette un coup d'œil à la leçon suivante, qui te présente plus clairement la règle, à peine entrevue, de l'opposition.



Exercice 147

Trait aux blancs dont les deux pions passés sont dans le carré du roi noir. Mais va donc jeter un coup d'œil à l'exercice 225...



Exercice 150

C'est un peu particulier avec le pion cavalier. Quel est le coup gagnant pour les blancs ici ? Rb6-a6 ou Rb6-c6 ? Pourquoi l'un de ces deux coups ne gagne-t-il pas ?

**Leçon
26**

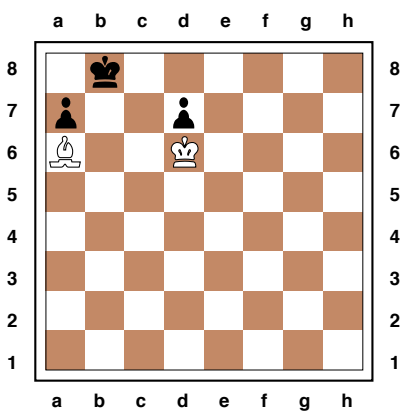


La fin de partie - Finales de pions (2)

Les manœuvres que nous venons de décrire dans la leçon précédente permettent de dégager deux notions essentielles qu'il faut absolument que tu maîtrises, car leur méconnaissance constituerait pour toi un handicap insurmontable en finale ; ce sont les concepts de "zugzwang" et d'opposition.

► Le zugzwang

Le terme allemand "zugzwang" désigne une situation, assez fréquente, surtout en fin de partie, dans laquelle le fait d'avoir le trait constitue un désavantage fatal. Dans la position de l'avant-dernier diagramme de la leçon précédente, celui des deux camps qui a le trait aimerait pouvoir "passer" et "laisser la main" à l'adversaire. Il s'agit donc d'un zugzwang réciproque. Afin que tu assimiles bien cette notion, voici encore un exemple où le zugzwang joue un rôle important.

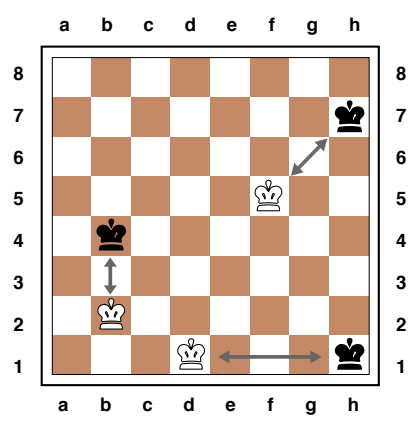


Malheureusement pour eux, c'est aux noirs de jouer. S'ils pouvaient "passer", ils ne risqueraient pas de perdre, étant donné que les blancs ont un matériel insuffisant pour gagner. Hélas ! ils doivent jouer ici leur roi en 1... Rb8-a8, après quoi les blancs jouent 2. Rd6-c7 ! et le mat par Fa6-b7 est imparable. Tu remarqueras que s'il n'y avait pas de pion noir en d7,

les noirs seraient pat après Rd6-c7 ; le pion a7 joue lui aussi un rôle néfaste en participant à l'étouffement de son propre roi. Souviens-toi que nous avons déjà rencontré un cas analogue dans la leçon 15, avec un cavalier matant un roi gêné par son propre pion.

► L'opposition

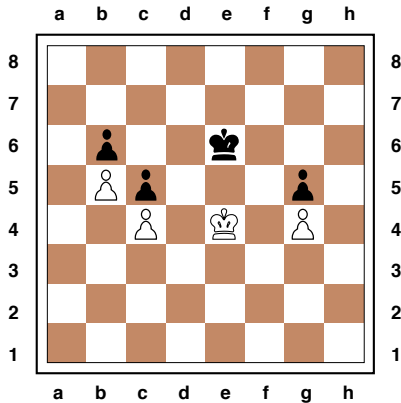
Lorsque deux rois se font face, sur la même colonne, rangée ou diagonale, avec un nombre impair de cases entre eux, il y a opposition. C'est le cas pour les trois couples de rois du diagramme ci-dessous.



Lorsqu'il y a opposition de deux rois, celui qui a le trait perd l'opposition, alors que celui qui n'a pas le trait possède l'opposition, avec tous les avantages que cela implique et que nous allons essayer d'exposer.

Celui qui possède l'opposition gagne du terrain en exploitant le zugzwang du roi adverse qui est obligé de s'écarter pour le laisser passer. Cette pénétration du roi n'est évidemment pas déterminante en soi ; elle ne l'est que si elle permet d'atteindre un objectif (ouvrir la route à un pion passé ou attaquer des pions adverses, par exemple). Tu comprends peut-être mieux maintenant pourquoi, dans la leçon précédente, les blancs, si c'était à eux de jouer, ne

parvenaient pas à promouvoir leur pion. Reviens un instant en arrière sur cette position et tout deviendra clair : c'étaient les noirs qui avaient l'opposition. Voici maintenant une situation un peu plus complexe.



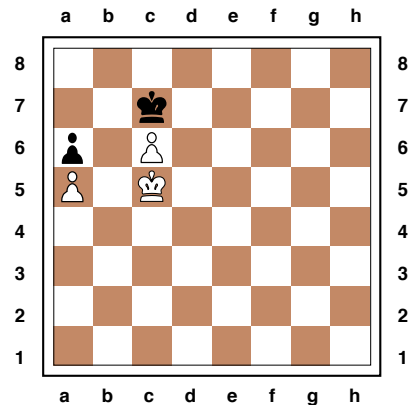
Dans cette position, imaginons que les noirs aient le trait. Les blancs possèdent donc l'opposition et le roi noir, en zugzwang, se voit contraint de s'écarter, soit vers la gauche, soit vers la droite, soit en arrière. Tu peux vérifier que, dans tous les cas, le roi blanc pénétrera dans le camp noir, soit par la case d5, soit par la case f5. Il n'aura alors aucun mal à gagner au moins un pion noir, libérant ainsi l'un de ses pions qui deviendra passé et assurera la victoire. Par exemple : 1...Re6-e7 2. Re4-f5. Re7-f7 3. Rf5xg5. Rf7-g7 4. Rg5-f5 Rg7-f7 5. Rf5-e5 etc... Le roi blanc va rafler les deux pions b6 et c5 et le roi noir ne peut l'en empêcher, sauf à laisser filer le pion g4.

Imaginons maintenant que le trait soit aux blancs et que les noirs possèdent donc l'opposition. Vont-ils gagner pour autant ? Non, à condition que les blancs jouent à la perfection. Reculer le roi en e3 serait une erreur tragique car les noirs prendraient l'opposition en avançant leur roi en e5 ; et les blancs devraient maintenant s'écarter et laisser pénétrer le roi adverse en d4 ou f4 avec razzia de pions et gain facile, comme nous l'avons vu précédemment avec les couleurs inversées. Mais les blancs, qui maîtrisent les règles de l'opposition, jouent 1. Re4-d3 ! (Re4-f3 reviendrait au même) et lorsque les noirs jouent 1...Re6-e5, ils répondent 2. Rd3-e3, regagnant l'opposition et forçant les noirs à reculer. C'est au tour de ces derniers de ne pas avoir droit à l'erreur. Le coup 2...Re5-e6 ?? perdrait sur le champ puisque

les blancs avec Re3-e4 ! retrouveraient la position du diagramme, avec trait aux noirs, et gagneraient donc aisément, comme nous l'avons déjà vu. Les noirs doivent donc jouer 2...Re5-d6 ou Re5-f6 ! et après 3. Re3-e4, ils répondent 3...Rd6-e6 ou Rf6-e6 ! Et on retrouve notre position avec le trait aux blancs. La partie est donc nulle.

► La triangulation

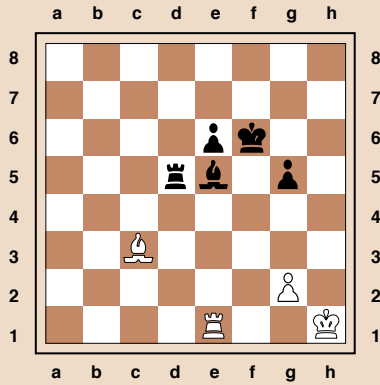
Un mot maintenant de la manœuvre dite de triangulation, manœuvre royale qui combine les thèmes de l'opposition et du zugzwang, et dont le but est de reconstituer une position en passant le trait à l'adversaire, afin d'exploiter le fait que ce soit à lui de jouer.



Tu comprends facilement que si, dans cette position, c'était aux noirs de jouer, les blancs gagneraient sur le champ, puisque le recul forcé du roi adverse leur permettrait de pénétrer en b6 et de capturer le pion a6 avec un gain facile. Le problème consiste donc à passer le trait aux noirs. Il faut pour cela "triangler" 1. Rc5-d5 ! Rc7-c8 ! (si 1...Rc7-d8 ou Rc7-b8 2. Rd5-d6 ! gagnant l'opposition et assurant la promotion du pion c6) 2. Rd5-c4 ! (si 2. Rd5-d6 Rc8-d8 ! gagnant l'opposition)... Rc8-d8 ou Rc8-b8 3. Rc4-d4 !! (l'astuce !)... Rd8-c8 ou Rb8-c8 (les blancs sont prêts à jouer en c5 dès que les noirs jouent en c7) 4. Rd4-d5. Rc8-c7 (sur... Rc8-b8 ou Rc8-d8, les blancs prennent l'opposition par 5. Rd5-d6) 5. Rd5-c5 ! et on retrouve la position du diagramme avec le trait aux noirs, position, nous l'avons dit, gagnante pour les blancs. Une manœuvre vraiment fondamentale.

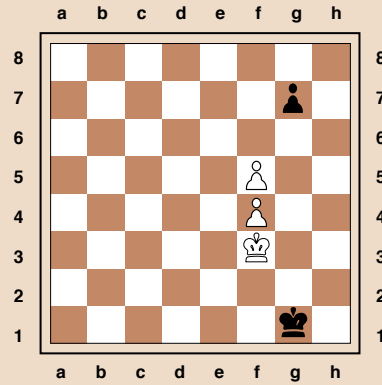


Exercices...



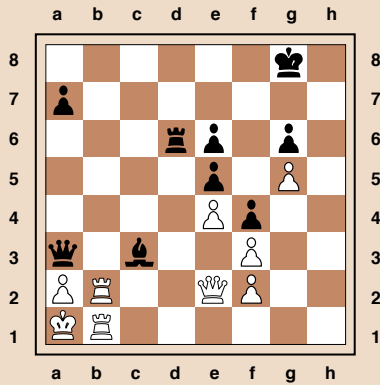
Exercice 151

Une référence classique en matière de zugzwang et de clouage. Les blancs jouent et gagnent, malgré le pion en moins.



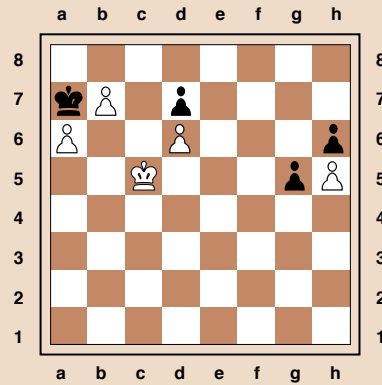
Exercice 154

Ce n'est plus une question d'opposition ici. Les blancs jouent et gagnent, mais certainement pas avec 1. Rf3-g4 ? Rg1-f2 ! 2. Rg4-g5. Rf2-f3 3. Rg5-g6. Rf3xf4 et nulle. Alors ?



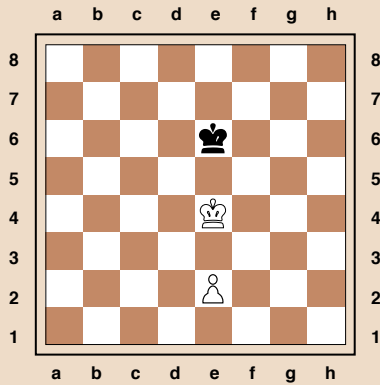
Exercice 152

Un bel exemple de zugzwang en milieu de partie. Comment les noirs mettent-ils les blancs dans l'obligation de jouer un coup perdant ? Mais attention ! 1...Td6-d2 ? serait une erreur grossière. Pourquoi ?



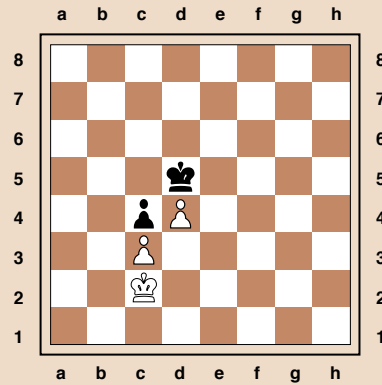
Exercice 155

La position serait gagnante pour les blancs si le trait était aux noirs, car après 1... Ra7-b8 2. Rc5-b6 ! suivi du mat. Mais c'est aux blancs de jouer. Il faut donc "triangler" pour reconstituer la position avec le trait aux noirs. Mais attention ! il faut continuer à surveiller ce diable de pion g5 !



Exercice 153

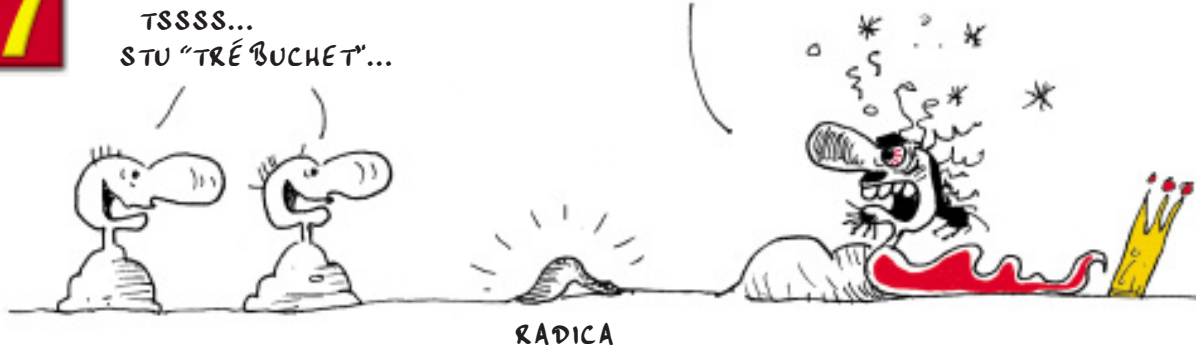
Comment les blancs au trait gagnent-ils l'opposition et la partie ?



Exercice 156

Plus difficile de parvenir à s'infiltrer ici avec le roi blanc. Un petit coup de pouce : le coup gagnant, assez étonnant, doit te permettre d'accéder soit à la case d2, soit à la case b2, en fonction du déplacement du roi noir.

Leçon 27



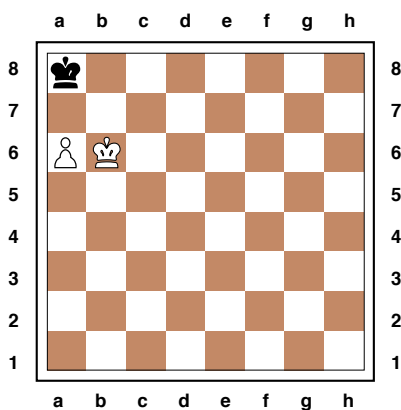
La fin de partie - Finales de pions (3)

Tu connais maintenant les principes fondamentaux des finales de pions : règle du carré, zugzwang, opposition, triangulation sont des notions qui te sont devenues familières et que, nous l'espérons, tu sauras mettre en pratique dès que tu entreras en fin de partie.

Mais tu es encore loin de connaître toutes les merveilles que peuvent receler de simples finales de pions.

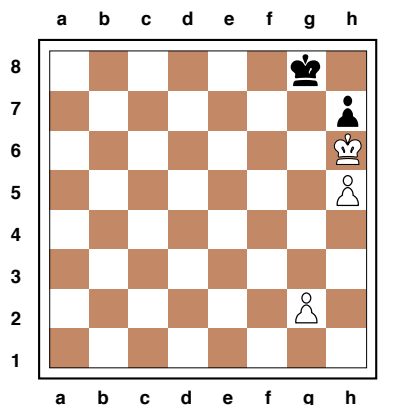
Voici quelques particularités de ces finales, dont certaines très savoureuses.

Le cas particulier du pion tour



Nous avons vu qu'en règle générale, la poussée du pion passé sur la septième rangée sans faire échec au roi noir s'avère gagnante pour les blancs. Mais ce n'est pas le cas avec un pion tour (c'est-à-dire un pion de la colonne a ou de la colonne h). Ici la position est nulle, car après 1. a6-a7, c'est pat ! Nous avons déjà rencontré cette situation de pat dans la leçon 25, mais avec d'autres pions que le pion tour. Il est évident que si l'on décale la position d'une colonne vers la droite, les blancs gagnent facilement en jouant 1. b6-b7. Rb8-a7. 2. Rc6-c7 et le pion fait dame.

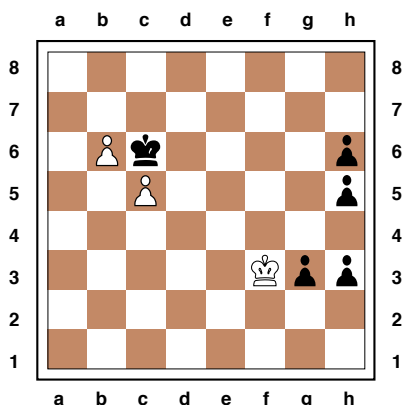
La question du "timing"



Pour gagner, les blancs doivent évidemment se créer un pion passé en avançant leur pion g2. Tes connaissances techniques, notamment en ce qui concerne l'opposition, sont maintenant suffisantes pour que tu comprennes que l'arrivée de ce pion en g6 doit se faire au moment où le roi noir sera en h8, ou bien, ce qui revient au même, son arrivée en g7 devra avoir lieu avec le roi noir en g8. Le gain s'obtient donc par 1. g2-g3 ! Rg8-h8 2. g3-g4. Rh8-g8 3. g4-g5. Rg8-h8 4. g5-g6. h7xg6 5. h5xg6. Rh8-g8 6. g6-g7. Rg8-f7 7. Rh6-h7 et le pion fait dame. Le coup impulsif 1. g2-g4 ?? constituerait une faute irrattrapable de "timing" et ne conduirait qu'à la nullité. Cet exemple confirme que la poussée d'un pion doit toujours s'effectuer avec précaution, et que l'avance d'un pas est parfois préférable à la double enjambée.

Le "haricot"

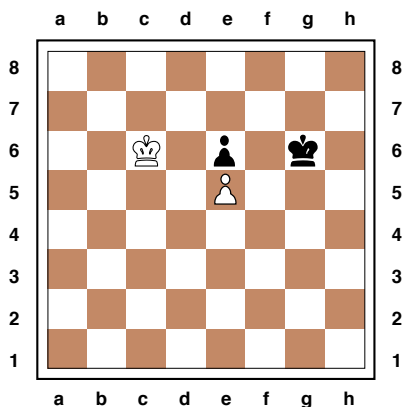
On appelle "haricot" un couple de pions passés et liés dont l'un protège l'autre, si bien que le roi adverse ne peut capturer le pion protecteur sans laisser filer le pion protégé (voir dans l'exercice 155 les pions a6 et b7).



Ici les blancs ont deux pions de moins, mais ils gagnent car ils ont le trait. Il leur suffit de capturer le pion g3 puis d'aller chercher les malheureux pions noirs triplés sur la colonne h. Les noirs, quant à eux, sont impuissants face au "haricot" blanc c5-b6 ; ils ne peuvent en effet prendre le pion c5 car le pion b6 filerait à dame. Ils en sont donc réduits à jouer des coups d'attente en b7 et c6 avec leur roi, jusqu'à ce que le monarque blanc, repu de pions noirs, vienne les contraindre, par zugzwang, à reculer et à permettre la poussée victorieuse des pions blancs.

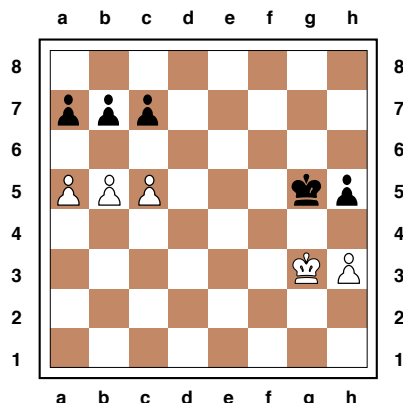
Le "trébuchet"

C'est un piège classique, lié à une configuration particulière, et illustré par ce diagramme.



Les blancs, au trait, doivent gagner, mais la position est plus subtile qu'il ne paraît. Le coup irréféchi 1. Rc6-d6 ?? mène à la catastrophe après... Rg6-f5 ! qui gagne le pion e5 tout en assurant la progression du pion e6 et ce sont les noirs qui gagnent ! Les blancs viennent de tomber dans le "trébuchet". En revanche, le coup 1. Rc6-d7 ! assure le gain du pion e6 et de la partie. Vérifiez cela toi-même, en envisageant les deux réponses noires Rg6-f5 ou Rg6-f7. Analysez bien la suite 1...Rg6-f7 2. Rd7-d6. Rf7-f8 3. Rd6xe6. Rf8-e8... Et maintenant ? Utilisez vos connaissances toutes fraîches sur l'opposition pour en terminer.

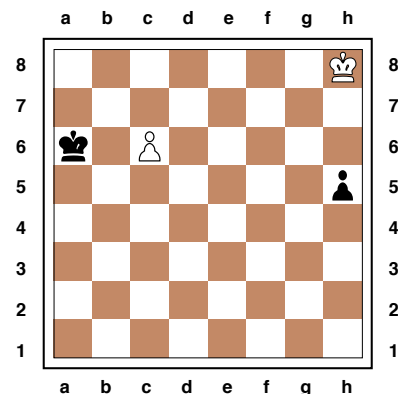
Le passage en force



A partir de cette position qui semble égale, les blancs, au trait, l'emportent en forçant le passage à dame d'un de leurs pions. 1. b5-b6 ! c7xb6 2. a5-a6 ! b7xa6 3. c5-c6 et le pion va à dame. Si les noirs avaient joué 1... a7xb6, alors 2. c5-c6. b7xc6 3. a5-a6 gagne.

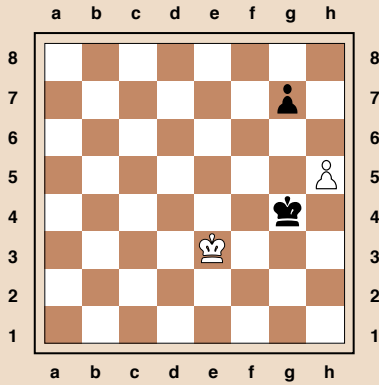
Au four et au moulin

Voici une étude célèbre de Réti, dans laquelle la position des blancs semble désespérée puisque le pion noir paraît irrattrapable et qu'en même temps le pion blanc est sur le point d'être



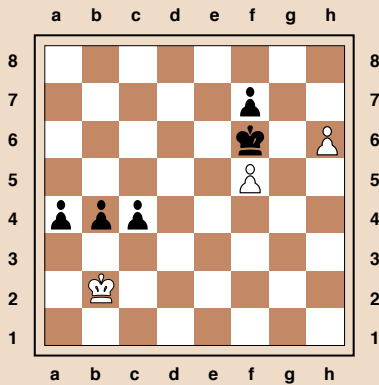
croqué par le roi adverse. Et pourtant les blancs disposent d'une voie étroite vers la nullité. Ils vont te prouver qu'aux échecs on peut parfois être en même temps au four et au moulin. Leur idée est de se lancer avec leur roi à la poursuite du pion noir, tout en menaçant de venir soutenir leur pion passé ; ils y arrivent en se déplaçant sur la diagonale a1-h8. 1. Rh8-g7 !! h5-h4 2. Rg7-f6 !! Entre le four et le moulin... 2...Ra6-b6. Si les noirs décident d'aller tout de suite à dame en jouant h4-h3, les blancs jouent Rf6-e7 ! et assurent, contre toute défense, la promotion de leur pion ; après quoi la finale dame contre dame est nulle. 3. Rf6-e5 !! avec deux menaces : celle d'aller soutenir le pion c6 par Re5-d6, et celle de rattraper le pion noir par Re5-f4. Dans les deux cas, la partie est nulle, comme tu peux le vérifier. En fait, cette étude nous prouve qu'aux échecs la ligne droite ne constitue pas, pour un roi, le chemin le plus rapide ! Nous en avons déjà parlé à la leçon 8, souviens-toi. Par exemple, pour aller de h8 à h1, le trajet vertical nécessite sept coups, pas moins donc que si l'on dévale en diagonale, en passant par la case e5.

Exercices...



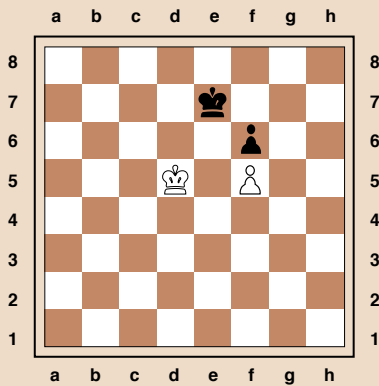
Exercice 157

Le pion h5 est bel et bien perdu. Pourtant les blancs, au trait, réussissent à annuler en "tourifiant", si l'on peut dire, le pion g7. Un néologisme explicite, non ?



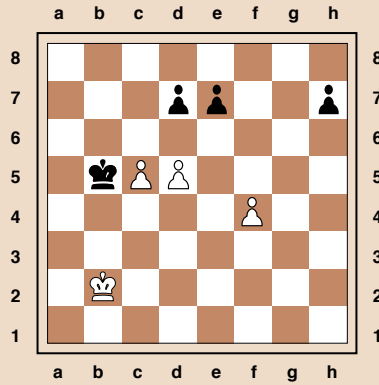
Exercice 158

Le couple de pions f5-h6, aidé par le pion noir f7, constitue un "haricot" d'un genre particulier, qui immobilise le roi noir. Son homologue blanc va, quant à lui, réussir l'exploit ahurissant de venir à bout des trois pions passés et liés noirs. Tu as peine à y croire, n'est-ce pas ? Pourtant les blancs jouent et gagnent. Sur fond de zugzwang, bien sûr.



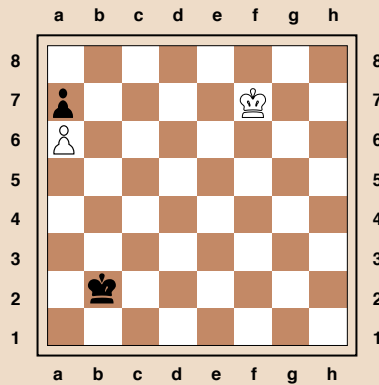
Exercice 159

Ce bon vieux "trébuchet"... Les blancs jouent et gagnent.



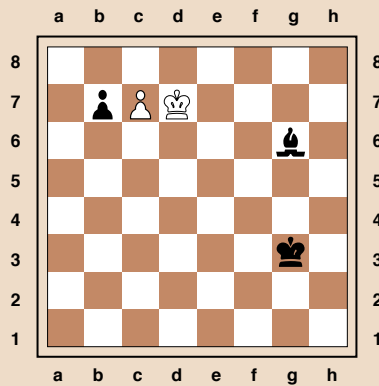
Exercice 160

Les blancs jouent et gagnent. Un passage en force impressionnant des pions blancs, d'apparence pourtant moribonde. Un peu difficile ? Allez, nous t'offrons le premier coup : 1. c5-c6 !! Rb5-b6 ! (et non 1... d7xc6 ? car 2. d7-d6 !! gagne).



Exercice 161

Tu peux vérifier que le rush horizontal du roi blanc sur le pion a7 échoue, puisque son homologue noir arrive à temps pour l'enfermer sur la colonne a. Revois l'étude de Réti de la leçon en cours, et tu comprendras comment les blancs gagnent ici, en s'affairant à la fois au four et au moulin.



Exercice 162

Sur le même thème, voici une prodigieuse étude où les blancs jouent et annulent. Un premier coup qui semble un défi au bon sens le plus élémentaire... Et pourtant...

**Leçon
28**

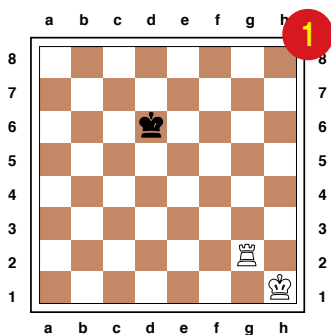


La fin de partie - Finales de tours (1)

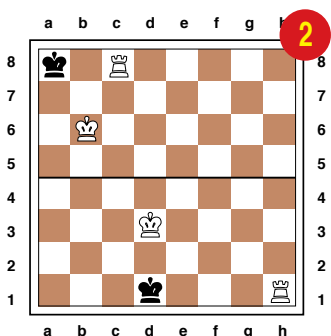
La position de départ angulaire des tours, leurs difficultés à se mouvoir dans des positions touffues font que leur mobilisation est généralement tardive, et intervient après celle des autres pièces. Ce constat explique que, dans la pratique, les finales de tours sont de loin les plus fréquentes. Or, c'est dans cette phase ultime de la partie que la tour, redoutable croqueuse de pions, excelle véritablement. La grande fréquence de ces finales rend donc nécessaire pour toi la maîtrise des principes qui les régissent.

► La tour contre un roi dépouillé

La tour n'a aucune difficulté à mater un roi dépouillé. Mais on voit tellement de débutants tourner en rond, en multipliant au hasard les échecs au roi, sans parvenir à leur fin, qu'il est important que tu assimiles le plus tôt possible la méthode imparable qui permet à la tour d'en finir au plus vite.

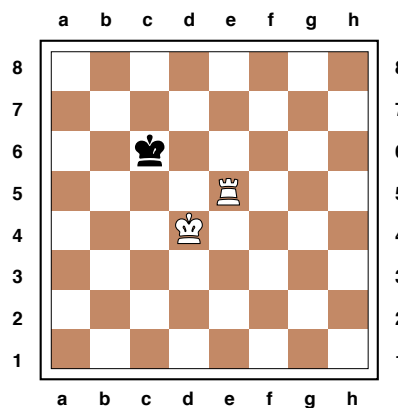


En fait, à partir d'une position quelconque comme celle du diagramme 1, tu dois atteindre une position de mat semblable à l'une de celles qui sont représentées sur le diagramme 2. Bien sûr, les cases où le roi noir succombe peuvent être différentes, mais elles seront obligatoirement situées "à la bande", c'est-à-dire sur la première rangée, la dernière rangée, la colonne a ou la colonne h. Observe le



rôle important joué par le roi blanc dans les tableaux de mat : il contrôle les deux ou trois cases situées devant le roi adverse, tandis que la tour attaque celui-ci. Comment atteindre une telle position ?

On y parvient en refoulant le roi défenseur "à la bande" à l'aide de la tour et du roi ; puis on le force, par zugzwang, à venir en face du roi blanc, en opposition. On administre alors le mat. Voici les premiers coups de la manœuvre : 1. Tg2-e2 (restreignant la liberté du roi noir) Rd6-d5 2. Rh1-g2. Rd5-d4 3. Rg2-f3. Rd4-d5 4. Rf3-f4. Rd5-d6 (faible serait 4...Rd5-d4 ?, mettant les deux rois face à face. Les blancs joueraient alors Te2-e5 ou Te2-d2 + et réduirait encore le rectangle du roi noir) 5. Te2-e5. Rd6-d7 6. Rf4-e4. Rd7-d6 7. Re4-d4. Rd6-c6 et on obtient la position suivante :



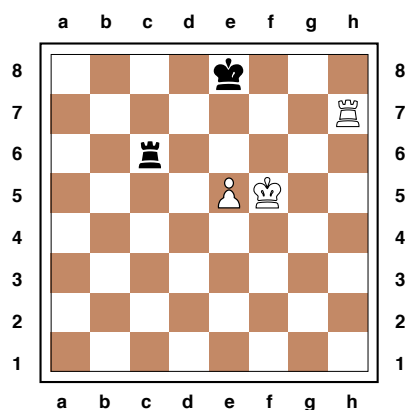
Maintenant les blancs jouent 8. Te5-e6 + ! , réduisant encore la liberté de manœuvre du roi adverse qui se trouve obligé de s'approcher de la bande. 8... Rc6-b5 9. Te6-d6 ! Le coup d'attente qui exploite le zugzwang du roi noir, forcé de choisir entre deux maux : ou bien gagner la bande, ou bien accéder à la case défavorable b4 où les deux rois seront en opposition. Là, l'échec de la tour en b6 l'enverra sur la colonne a où il sera finalement maté, selon le schéma déjà évoqué. Nous espérons que tu as parfaitement compris la méthode, et que tu seras capable de reconstituer tout seul les derniers coups qui aboutissent inexorablement au mat.

► Finales de tours et de pions

C'est une des finales les plus complexes, et il faudrait plusieurs ouvrages pour en cerner toutes les subtilités. Nous nous bornerons donc à t'en présenter les principes généraux.

• La position de Philidor

Philidor était un grand joueur français du 18^{ème} siècle. On appelle "position de Philidor" toute position où le roi défenseur contrôle la case de promotion du pion adverse. Ces positions sont en général nulles, mais il existe des exceptions importantes ; quelques-unes sont évoquées dans la suite de ce manuel et ton expérience te permettra sans doute d'en découvrir d'autres.

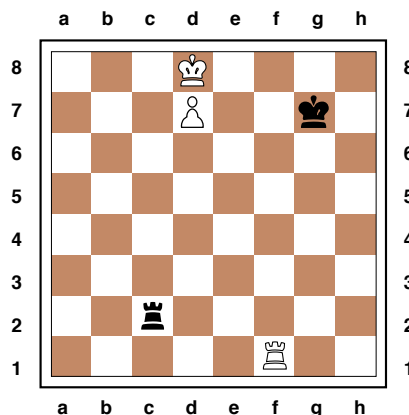


Le trait est ici aux noirs. Le plan des blancs consiste à avancer leur pion en e6 puis leur roi en f6, instaurant une menace de mat décisive. Les noirs doivent conserver leur sang-froid et attendre simplement que les blancs poussent leur pion e5. Alors ils placeront leur tour sur la première rangée pour harceler le roi blanc avec des échecs verticaux. Voici la suite, avec les meilleurs coups des deux côtés : 1... Tc6-b6 2. Th7-a7 (nous verrons plus loin la poussée du pion) Tb6-c6 ! On attend, en continuant à couper la sixième rangée. 3. Ta7-a8 +. Re8-e7 4. Ta8-a7 + Re7-e8 5. e5-e6. Les blancs, voyant qu'ils n'arrivent à rien avec leurs échecs, se décident à pousser leur pion 5...Tc6-c1 ! 6. Rf5-f6. Tc1-f1 + etc... Mainte-

nant que le roi blanc n'a plus la case e6 pour s'y dissimuler, il sera roué d'échecs par la tour noire. Les blancs ne peuvent plus progresser et la partie est nulle.

• La position de Lucena

Ce fut l'espagnol Lucena qui, dès la fin du 15^{ème} siècle, analysa le premier la position gagnante suivante.

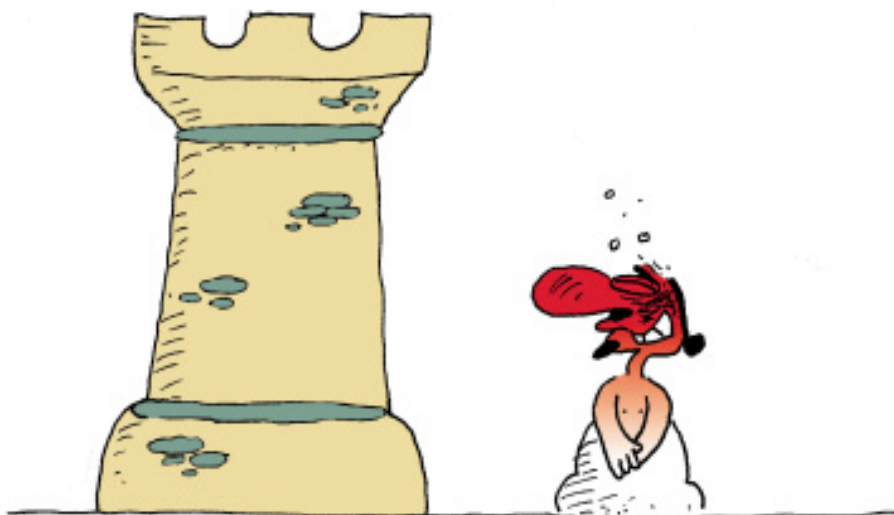


Les données du problème sont ici différentes. C'est le roi blanc, et non plus le roi noir, qui contrôle la case de promotion du pion. Mais, pour l'instant, il ne peut quitter sa cachette en d8 à cause des échecs verticaux de la tour noire. Les blancs disposent pourtant ici de deux plans gagnants.

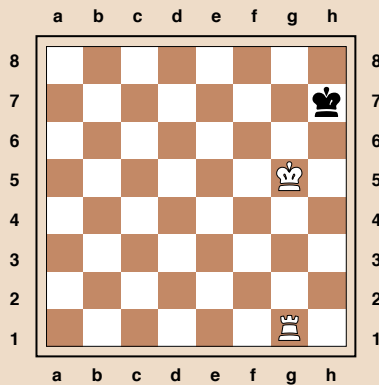
1) amener leur tour en c8 de la manière suivante : 1. Tf1-a1. Rg7-f7 2. Ta1-a8. Tc2-c1 3. Ta8-c8. Tc1-d1 4. Rd8-c7. Td1-c1 + 5. Rc7-b6 ! et maintenant les blancs gagnent en répondant aux échecs de la tour noire par l'approche de leur roi jusqu'à la deuxième rangée. Après quoi le pion d7, soutenu par sa tour, fera dame.

2) former un pont pour couvrir les échecs verticaux de la tour noire. 1. Tf1-f4 ! Tc2-c1 2. Rd8-e7. Tc1-e1 + 3. Re7-d6 Te1-d1 + 4. Rd6-e6. Td1-e1 + 5. Re6-d5 ! Te1-d1+ 6. Tf4-d4 ! et les blancs gagnent, car plus rien ne peut empêcher la promotion du pion.

TOUR CONTRE
ROI DÉFOUILLÉ

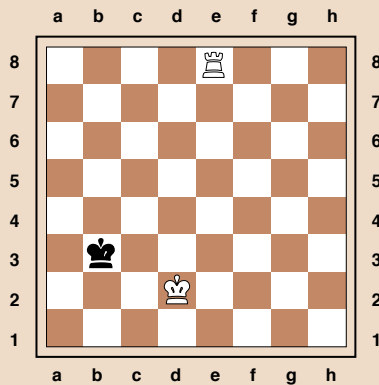


Exercices...



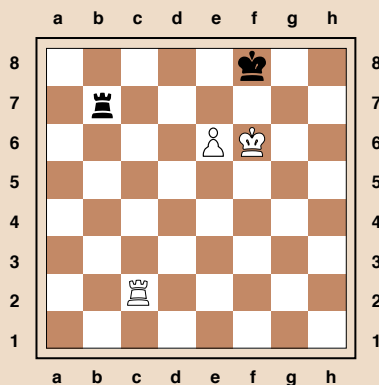
Exercice 163

Les blancs jouent et font mat en trois coups.



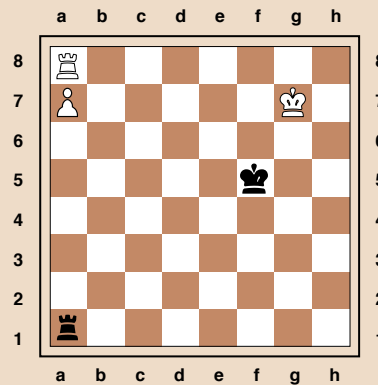
Exercice 164

Ici, pour mater le roi noir, nous t'accordons six coups et pas un de plus. Restreindre sa liberté d'abord...



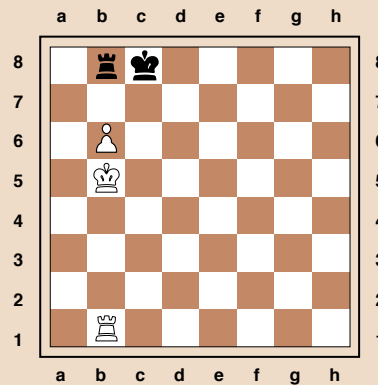
Exercice 165

Ici les noirs semblent perdus. Mais ils ont le trait et une particularité de la position leur permet un sauvetage inespéré. Il s'agit en fait de retrouver un schéma de Philidor.



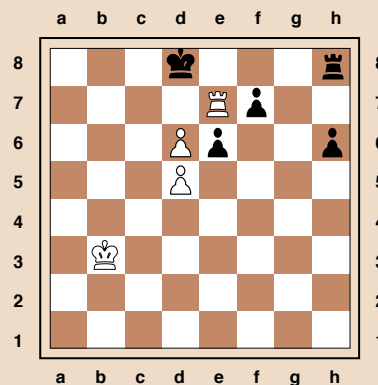
Exercice 166

Comment les noirs, au trait, doivent-ils s'y prendre pour annuler ici ? Attention ! La tour a8 menace de sortir de son coin en donnant échec. Il faut donc se cacher sans vergogne.



Exercice 167

Les blancs jouent et gagnent. Mais 1. Rb5-c6 ? ne marche pas à cause de 1... Tb8-b7 ! 2. Tb1-h1. Tb7-c7+ !! 3. Rc6-b5. Tc7-c2 et on retrouve une position de Philidor.



Exercice 168

Aucune connaissance théorique n'est exigée ici. Il faut juste un peu d'astuce et d'imagination, pour un mat final étonnant. Un couloir un peu particulier, comme dans l'exercice 124.

Leçon 29

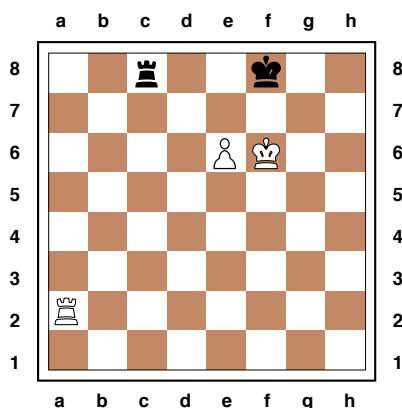


La fin de partie - Finales de tours (2)

Il est très important que tu mémorises les schémas que nous venons d'étudier dans la leçon précédente et que tu saches les traiter. Cela te permettra de chercher à les atteindre, en simplifiant en milieu de partie, dès lors que tu auras estimé qu'ils sont bons pour toi. Grâce à ta connaissance théorique des finales de tours, tu pourras donc savoir vers quel type de position tu dois te diriger, vers quelle structure tu dois tendre. Si, par exemple, tu possèdes un pion passé dans une finale de tours, tu tenteras d'obtenir une position de Lucena, en fuyant comme la peste les variantes qui risquent de t'entraîner vers une position de Philidor. Savoir où l'on va simplifie et éclaire le chemin.

Mais les finales de tours ne sauraient se résumer à ces deux ou trois cas de figure. Elles comportent toute sorte d'exceptions aux règles, de finesses, de raffinements, d'astuces parfois diaboliques, que tu découvriras tout seul au fil de ton apprentissage. En voici toutefois quelques-unes, juste pour te familiariser avec certains stratagèmes de base et t'inciter à approfondir cette fin de partie si intéressante.

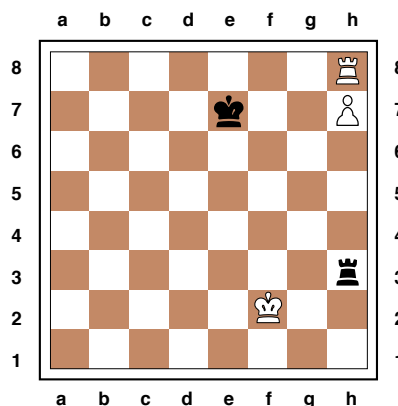
► Une exception à la règle de Philidor



Si tu as bien assimilé la leçon précédente, tu penseras que, puisque le roi noir contrôle la case de pro-

motion du pion, la partie est nulle. Pourtant les choses sont différentes ici, parce que la tour noire, à cause de la menace de mat en a8, n'a pas le temps de gagner la première rangée pour donner échec au roi blanc. Le gain s'obtient de la manière suivante : 1. Ta2-h2. Rf8-g8 (forcé) 2. Th2-g2 +. Rg8-h8 (ou...Rg8-f8 3. e6-e7 +. Rf8-e8 4. Tg2-g8 + suivi de Tg8xTc8) 3. Rf6-f7. Tb8-b7 + 4. e6-e7 et la tour doit se sacrifier contre le pion.

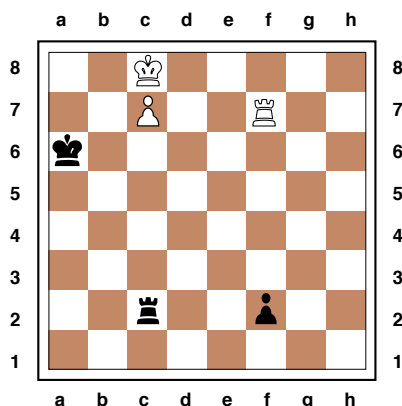
► L'enfilade sur la septième rangée



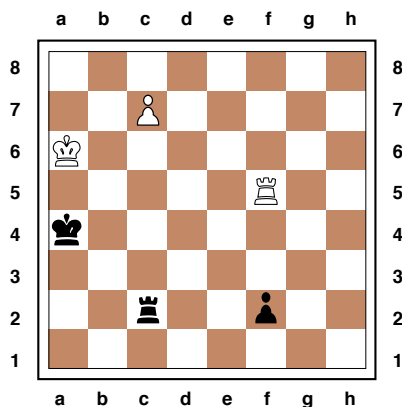
Une astuce classique permet ici aux blancs de gagner. Pourtant la position semble nulle puisque le roi noir va bientôt arriver en g7 pour attaquer une deuxième fois le pion blanc et le capturer. Le roi blanc, lui, est en dehors du coup et sa tour immobilisée à la défense du pion. Alors ? Eh bien, c'est le thème tactique de l'enfilade, déjà aperçu dans certains exercices, qui inspire aux blancs le coup 1. Th8-a8 !! Ils libèrent ainsi la case de promotion, menaçant de faire dame immédiatement, mais leur pion n'est plus protégé et abandonné à son sort. Les noirs n'ont pas le choix 1... Th3xh7. Mais maintenant l'échec en a7 gagne la tour et la partie.

► L'escalier de Lasker

C'est le champion du monde Emmanuel Lasker qui découvre une méthode de gain originale dans cette position.

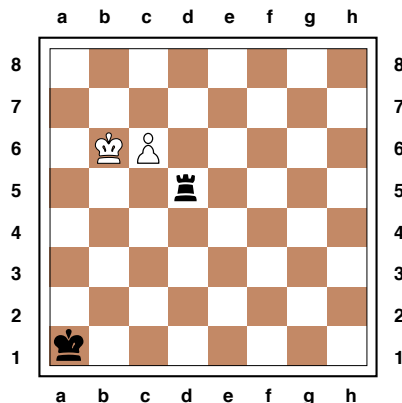


Les deux camps disposent chacun d'un pion passé protégé prêt à faire dame. Comment gagner avec les blancs ? La méthode utilisée, dite "de l'escalier", est très instructive. 1. Rc8-b8. Tc2-b2 + 2. Rb8-a8. Tb2-c2. Des coups naturels, mais on ne voit pas très bien comment les blancs vont progresser. 3. Tf7-f6+! Ra6-a5. La colonne b est interdite au roi noir car les blancs joueraient alors Rb8 ! avec gain étant donné qu'il n'y a plus d'échecs verticaux de la tour noire. 4. Ra8-b7 ! Tc2-b2 + 5. Rb7-a7. Tb2-c2. Les deux rois ont déjà descendu une marche de l'escalier. 6. Tf6-f5 +. Ra5-a4. 7. Ra7-b7 ! Tc2-b2 + 8. Rb7-a6. Tb2-c2. La deuxième marche est franchie et on obtient ainsi la position suivante.

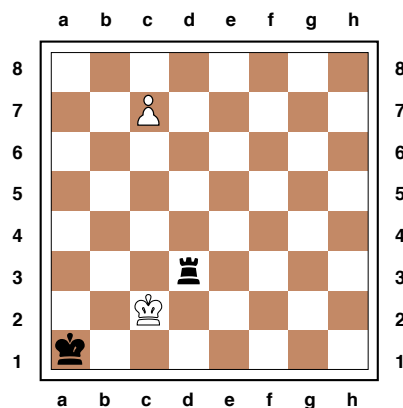


Il faut continuer à faire dévaler le roi noir jusqu'à la deuxième rangée. Tu comprendras pourquoi dans un instant. 9. Tf5-f4 +. Ra4-a3 10. Ra6-b6. Tc2-b2+ 11. Rb6-a5. Tb2-c2. La troisième marche est franchie ; la suivante sera fatale. 12. Tf4-f3 + ! Ra3-a2 13. Tf3xf2 !! Et voilà le travail ! La pointe finale est que la tour noire clouée doit lâcher la garde de c8. Elle peut, bien sûr, prendre la tour blanche mais les blancs font dame et gagnent facilement la finale. Astucieux, non ? Les blancs ont exploité à merveille le thème tactique du clouage que tu connais bien maintenant.

► La merveille de Saavedra

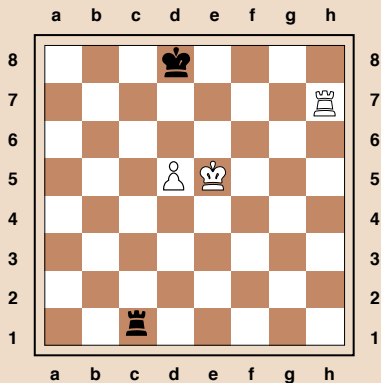


C'est le problémiste espagnol Saavedra qui découvre un gain extraordinaire dans cette position longtemps considérée comme nulle. On voit mal, en effet, comment les blancs peuvent empêcher la tour noire de se sacrifier contre le pion blanc. Et pourtant... 1. c6-c7. Td5-d6 +. Le seul coup : la tour étant placée sur une colonne voisine du pion, elle ne peut gagner la huitième rangée. Si maintenant le roi blanc joue sur la colonne a, Td6-c6 capture le pion ; et si Rb6-c5 alors Td6-d1 ! suivi de Td1-c1 +, quoi que fassent les blancs. Ces deux considérations justifient les coups suivants. 2. Rb6-b5. Td6-d5 + 3. Rb5-b4. Td5-d4 + 4. Rb4-b3. Td4-d3 + 5. Rb3-c2 et on obtient la position suivante.



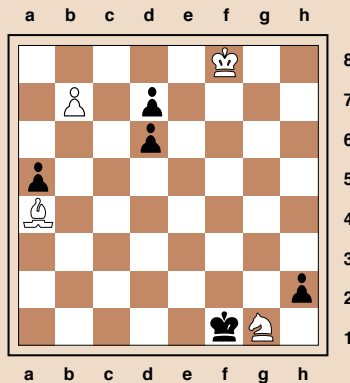
Les noirs semblent au bout de leur latin. L'enfilade sur la colonne c n'étant plus possible, le pion est inarrêtable. Il existe pourtant une ressource surprenante. 5... Td3-d4 !! Premier coup de théâtre ! Maintenant, si les blancs font dame, les noirs annulent avec 6... Td4-c4 + 7. Dc8xTc4 pat ! Stupéfiant ! Que jouer donc ? Tu pourras vérifier qu'aucun coup de roi ne marche. Alors ? 6. c7-c6 T !! Nouveau rebondissement, les blancs poussent leur pion et font... tour ! Plus de pat maintenant sur 6... Td4-c4 +. Mais la finale tour contre tour doit faire nulle, n'est-ce pas ? Normalement oui, mais la position est ici exceptionnelle. Les blancs menacent mat par Tc8-a8 et sur la seule défense, 6... Td4-a4, ils jouent 7. Rc2-b3 ! qui gagne, grâce à la double menace de prendre la tour et de mater en c1. Magnifique, n'est-ce pas, surtout avec un matériel aussi restreint. Mais bien d'autres merveilles t'attendent dans les exercices qui suivent...

Exercices...



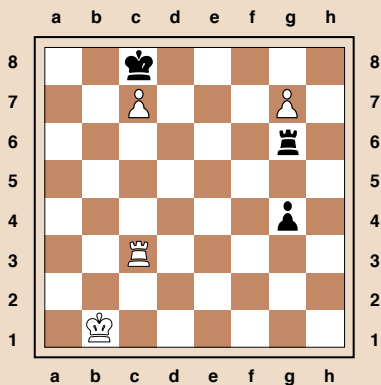
Exercice 169

Une position de type Philidor, mais que les blancs gagnent pourtant, grâce aux menaces de mat sur la huitième rangée.



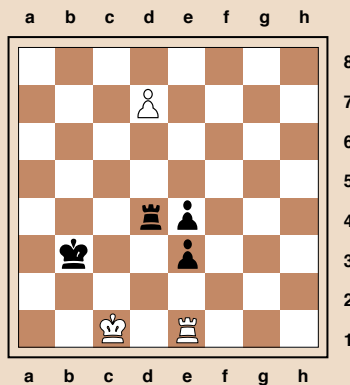
Exercice 172

Plus difficile d'exploiter l'idée de l'enfilade dans cette belle étude de Kubbel. Faire dame immédiatement ne donnant que la nulle, les blancs vont sacrifier leurs pièces mineures pour attirer le roi adverse sur une case défavorable, afin de croquer la toute jeune dame noire, dès qu'elle apparaîtra.



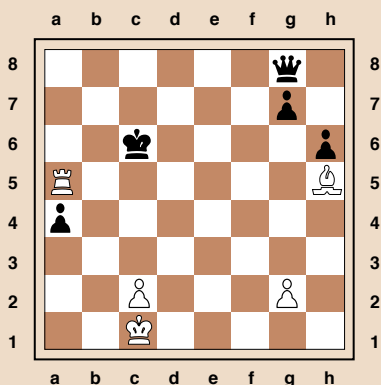
Exercice 170

L'unique pion noir respire la santé, alors qu'il ne reste plus qu'un souffle de vie aux pions c7 et g7. Mais c'est encore suffisant pour permettre aux blancs de gagner sur le thème de l'enfilade.



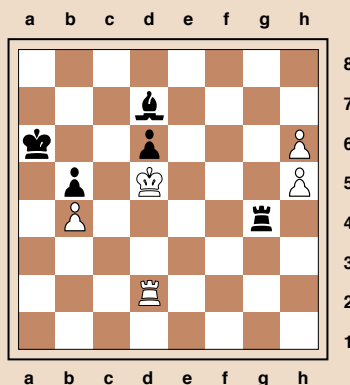
Exercice 173

Les blancs jouent et gagnent. L'escalier de Lasker avec beaucoup moins de marches... Ce n'est pas très compliqué, mais attention ! 1. Te1-d1 ? échoue à cause de 1...e3-e2 !



Exercice 171

Toujours l'enfilade, mais c'est une pièce blanche et non plus un pion qui doit s'immoler pour attirer la dame noire sur une case fatale. Une construction très harmonieuse.



Exercice 174

Encore une victoire des blancs dans cette composition de Troitsky, dont la solution commence par 1. h6-h7 ! Une très belle variation sur l'idée de Saavedra, avec les mêmes ingrédients : menace de mat, menace de pat, sous-promotion et gain en finale de tours. Vraiment très joli.

Leçon 30



La fin de partie - Autres finales (1)

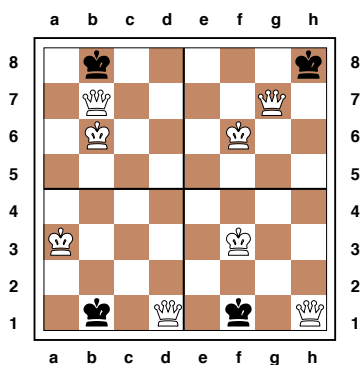
Après cet examen des finales les plus fréquentes, celles de pions et de tours, nous allons passer en revue très superficiellement les finales qui mettent en jeu un matériel différent.

Il t'appartiendra, au gré de ton expérience, de te pencher de manière plus approfondie, grâce notamment à des ouvrages spécialisés et à l'assistance de tes moniteurs, sur les finales spécifiques que tu auras eu l'occasion de jouer.

► Finales sans pions

- Dame contre roi dépouillé

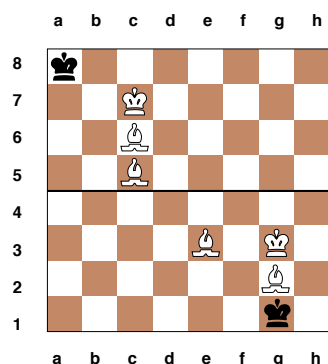
Tu as déjà rencontré de nombreux mats de pièces lourdes, et tu sais donc que la dame gagne évidemment sans problèmes face à un roi dépouillé. Mais elle ne peut le faire qu'avec l'aide de son roi,



comme tu peux le constater sur le diagramme ci-contre où nous te présentons quatre tableaux de mat. Celui qui figure en bas, à droite, aurait pu aussi bien être effectué par une tour.

Nous te renvoyons donc, pour la méthode qui permet de conduire le roi adverse à la bande, à la leçon 28, mais les choses vont bien sûr plus vite avec une dame. Elle est en effet capable de venir au contact du roi adverse dans ce qu'on appelle, de manière un peu théâtrale, "le baiser de la mort", illustré dans les deux positions du haut. Une dernière chose : attention au pat, lorsque tu rabats le roi adverse vers la bande.

- 2 fous contre roi dépouillé



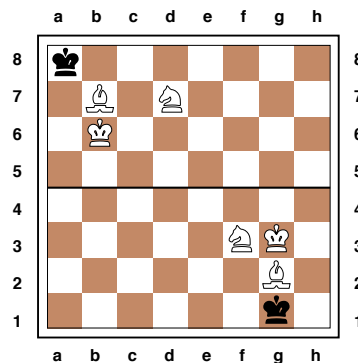
Les deux fous parviennent à mater le roi adverse avec l'aide de leur propre roi. Les deux tableaux de mat, dont l'un déjà entrevu lors de la leçon 17, permettent de dégager certaines caractéristiques :

- Le roi adverse se trouve toujours à la bande.
- Il occupe obligatoirement une case angulaire ou une case contiguë à celle-ci.
- Si le roi adverse occupe une case de coin, le roi doit se trouver à distance de cavalier du roi adverse ; si le roi adverse occupe une case contiguë à celle du coin, le roi doit se trouver en opposition.

La méthode à suivre réclame donc de conduire le roi adverse à la bande, grâce au principe du zugzwang, et ensuite vers un coin. Exerce-toi à partir d'une position centrale. Nous te faisons confiance.

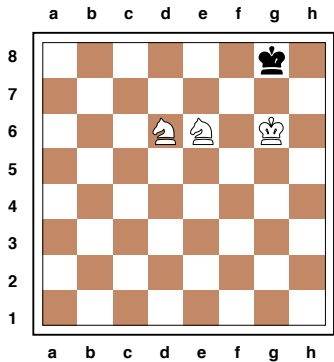
- Fou et cavalier contre roi dépouillé

Voici une autre supériorité numérique qui autorise le mat. Le diagramme ci-contre représente les schémas de mat que tu peux forcer avec ce matériel. Ils montrent que le roi adverse doit occuper soit la case du coin de la même couleur que le fou, soit une case du bord contiguë à celle-ci. Mais,



à partir d'une position centrale, et face à une défense impeccable, ce mat est très difficile et très long à obtenir et on a déjà vu de forts joueurs ne pas y parvenir. Nous n'insisterons donc pas sur la marche à suivre, tant elle dépasse le cadre de notre propos et tant l'intérêt de ce mat est purement académique. Un exercice très simplifié t'attend toutefois sur ce thème.

- 2 cavaliers contre roi dépouillé



A la différence des finales précédentes, la supériorité numérique de deux cavaliers est insuffisante pour forcer le mat. Celui-ci demeure toutefois possible, à la condition que l'adversaire commette une faute.

L'analyse de cette position nous apprendra pourquoi. Les blancs jouent 1. Cd6-c4. Rg8-h8 2. Cc4-e5. Rh8-g8 3. Ce5-d7. Rg8-h8 4. Ce6-g5. Rh8-g8 5. Cd7-f6 + Rg8-f8 ! etc... Essaie autant que tu veux, tu ne parviendras pas à mater. Évidemment, si les noirs avaient joué 5... Rg8-h8 ?? tu te serais précipité pour jouer 6. Cg5-f7 mat, n'est-ce pas ? Mais, plutôt que d'espérer une faute aussi grossière, montre que tu respectes ton adversaire en lui accordant sportivement la nulle...

- Autres finales sans pions

Outre celles que nous venons de voir, il existe d'autres finales qui ne mettent pas en jeu des pions, et dont nous allons te dire un mot, quitte à te rappeler parfois des évidences.

- La dame et la tour sont les seules pièces, nous l'avons vu, capables de mater un roi dépouillé dans une finale sans pions. Un seul fou ou un seul cavalier ne peuvent donc venir à bout du roi adverse (*voir leçon 15*).

- Les finales tour contre fou et tour contre cavalier sont en principe nulles. Mais il existe quelques exceptions très instructives que tu découvriras plus tard.

- La finale tour et fou contre tour est théoriquement nulle. Toutefois la lutte est d'une telle complexité et la tâche défensive si ardue qu'elle se termine souvent par un gain dans la pratique des tournois.

- La finale dame contre deux tours est normalement nulle, mais, là aussi, de nombreux pièges existent, et il n'est pas rare de voir le camp qui possède la dame succomber à une enfilade ou à un clouage.

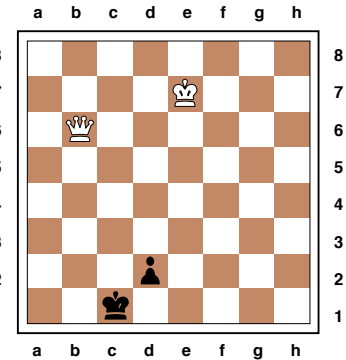
- Il en va de même pour la finale dame contre deux ou trois pièces mineures. Les compositeurs d'études s'en sont donné à cœur joie pour montrer les difficultés éprouvées par la dame dans ce cas de figure.

► Finales avec pions

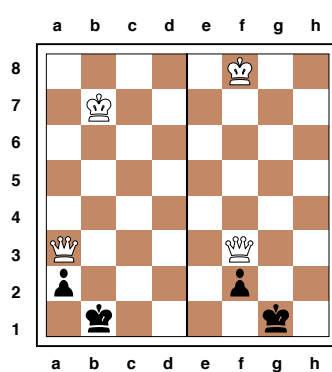
- Dame contre pion

En règle générale, la dame vient facilement à bout d'un pion adverse, et même de plusieurs pions. Mais si ce pion, soutenu par son roi, est à une case de la promotion, les choses se compliquent. Il y a alors deux cas de figure différents.

Il est clair que la dame ne peut capturer toute seule le pion noir, puisque rien ne peut contraindre le roi adverse à en abandonner la protection. L'arrivée du roi blanc en renfort s'impose donc, mais comment



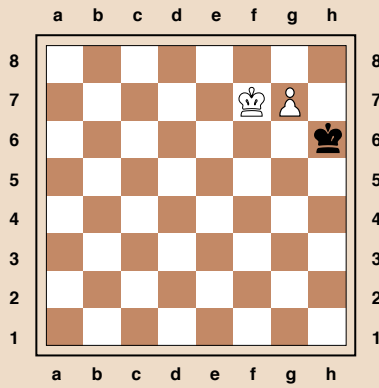
trouver le temps de l'approcher, alors qu'il faut faire face à la menace constante de promotion du pion ? La réponse est simple : il faut contraindre le roi défenseur à occuper la case d1, obstruant ainsi la case de promotion. Cela s'obtient de la manière suivante : 1. Db6-c5 +. Rc1-b2 2. Dc5-b4 +. Rb2-c2 3. Db4-c4+. Rc2-b2 4. Dc4-d3 ! (un coup sans échec) Rb2-c1 5. Dd3-c3+ Rc1-d1. Et voilà ! On profite de l'occasion pour rapprocher le roi par 6. Re7-e6 ou d6. Et quand son homologue noir ressort par la colonne e, on répète la manœuvre de dame afin d'approcher de nouveau le roi, et cela jusqu'au gain du pion.



Voici deux autres situations proches de la précédente. Mais, dans ces deux cas, les blancs ne peuvent pas l'emporter. Pourquoi ? Essayons d'appliquer la méthode gagnante du diagramme précédent.

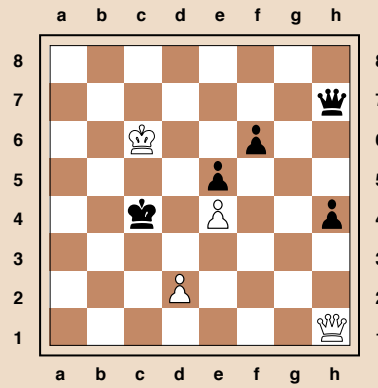
Commençons par le schéma de gauche. 1. Da3-b3 + Rb1-a1 ! Le roi va effectivement obstruer la case de promotion de son pion, mais, horreur ! on ne peut avancer le roi blanc à cause du pat ! Rien à faire. Essayons à droite. 1. Df3-g3 +. Rg1-h1 ! Cette fois le roi abandonne son pion, mais celui-ci est imprenable, toujours à cause du pat. Aucun moyen de progresser. Résumons-nous : les pions a, c, f et h parvenus à une case de la promotion et soutenus par leur roi, font nulle contre une dame, si le roi offensif est trop éloigné pour intervenir. Les pions b, d, e et g sont, quant à eux, obligés de s'incliner face à la dame, selon la méthode étudiée plus haut.

Exercices...



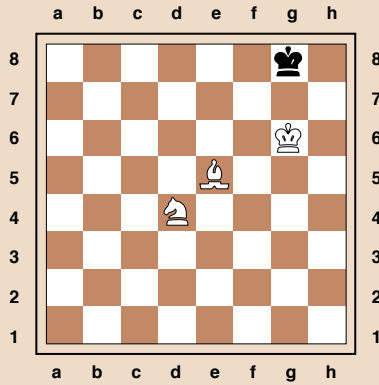
Exercice 175

Roi dépouillé contre (future) dame. Les blancs jouent et font mat en trois coups.



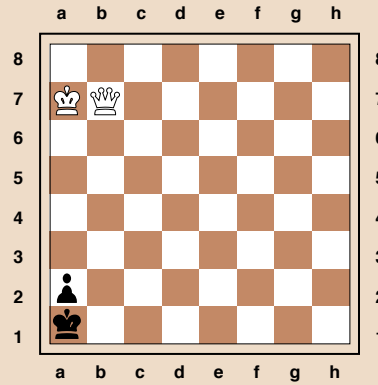
Exercice 178

Les blancs jouent et gagnent. Peut-être la position la plus difficile à résoudre dans ce manuel, mais c'est tellement instructif. Dans cette finale de dames, la tactique prime. Il faut donc chercher à mater. Sang-froid exigé...



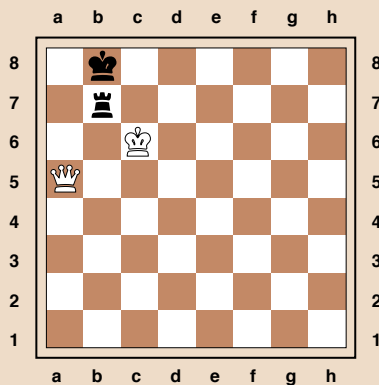
Exercice 176

Fin de séquence pour un mat très technique. Encore quatre coups et la corvée est terminée !



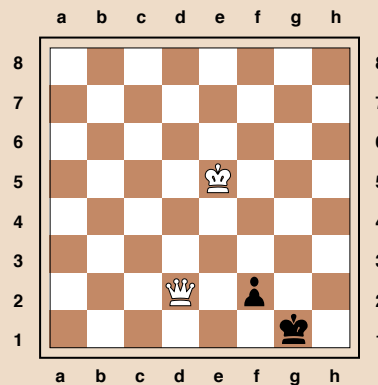
Exercice 179

Cette position est normalement nulle, comme nous l'avons vu. Mais ici, le roi blanc va réussir à se rapprocher assez près pour aider sa dame à mater. Un vieux stratagème, illustré par Lolli en 1763, sur le thème de l'échec à la découverte.



Exercice 177

Comment gagner avec une dame contre une tour ? Plus facile à dire qu'à faire. Voici la position à atteindre. Les noirs jouent et... perdent ! Examine toutes les possibilités.



Exercice 180

Gréco, quant à lui, découvrit cette autre exception, avec le pion fou, en 1612. Les blancs jouent et gagnent.

Leçon 31



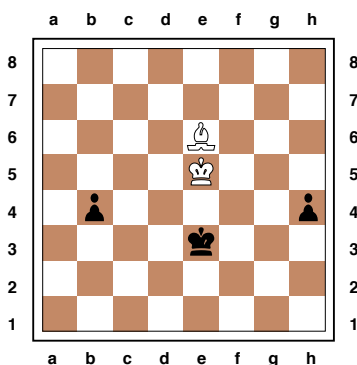
FOUS DE COULEUR OPPOSÉE

La fin de partie - Autres finales (2)

Terminons-en avec les finales qui comportent des pions, en examinant les fins de partie avec des pièces légères, puisque les cas de la tour et de la dame ont déjà été traités.

- Fou contre pion (s)

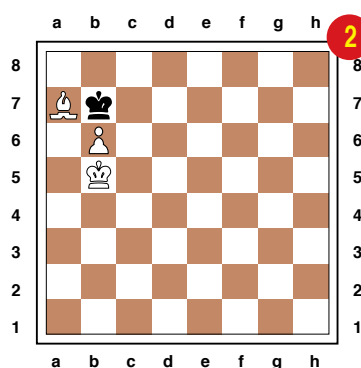
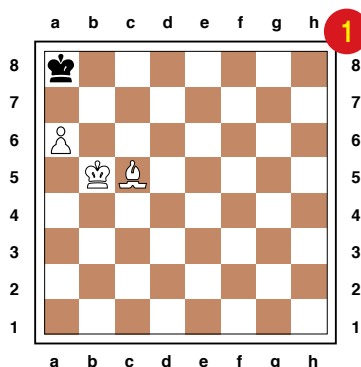
Un seul pion ne représente généralement pas un danger pour un fou, même si certaines situations particulières peuvent se présenter. Le fou parvient également, le plus souvent, à venir à bout, avec l'aide de son roi, de deux pions passés et liés. Lorsque les deux pions sont séparés, la tâche défensive du fou est plus ardue, mais il parvient parfois à sauver des situations bien compromises comme c'est le cas ici.



Le fou e6 semble dépassé par les événements et incapable de courir à la fois les deux lièvres noirs. Pourtant il existe une voie vers la nullité. 1. Re5-d6 ! Menaçant Rd6-c5. 1... Re3-d4 2. Rd6-c6. Rd4-c3. 3. Rc6-d5 ! b4-b3 4. Rd5-e4. b3-b2 5. Fe6-a2 et la nulle est acquise, puisque le pion h va être rattrapé par le roi et que son collègue est neutralisé par le fou. Tu remarqueras la feinte du roi blanc qui fait mine de s'en prendre au pion b avant de venir s'occuper du pion h. Tu noteras aussi que la solution symétrique 1. Re5-f6 ne marche pas, car il manquera, en fin de variante, la case i2 au fou pour venir contrôler le pion h. Amusant.

- Fou et pion contre roi dépouillé

Le fou, accompagné d'un pion, gagne généralement contre un roi dépouillé, mais il existe deux cas de nullité que tu dois connaître.

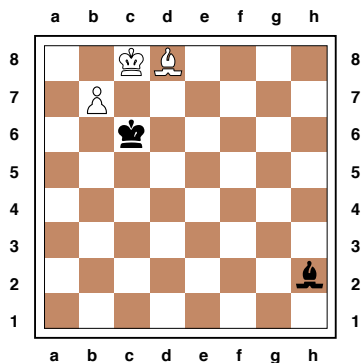


• Le diagramme 1 présente un premier cas très fréquent, où le fou est incapable de contrôler la case angulaire de promotion du pion. Les blancs ne peuvent gagner. 1. Rb5-b6. Ra8-b8 2. a6-a7 + Rb8-a8 et la situation de pat du roi défenseur empêche toute progression.

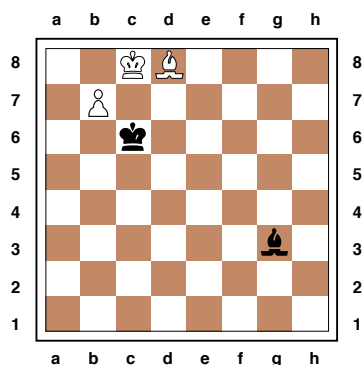
• Le diagramme 2 présente une configuration beaucoup moins commune, dans laquelle, tu peux le vérifier, les blancs ne peuvent rien entreprendre contre le va-et-vient du roi noir entre a8 et b7.

- Fou et pion(s) contre fou (les fous évoluant sur des cases de la même couleur)

Cette finale, plutôt complexe, est souvent gagnante pour le camp qui possède le ou les pions. Une des positions de base fut étudiée en 1847 par Centurini, et elle fait aujourd'hui référence.



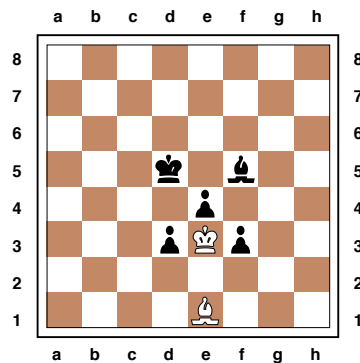
Tu vas peut-être trouver cette analyse difficile et quelque peu aride, mais c'est réellement une position fondamentale dans la pratique. Le plan de gain des blancs consiste à amener le fou en b8. 1. Fd8-h4 avec l'idée Ff2-a7-b8. Le roi noir va essayer d'empêcher la réalisation de cette idée. 1... Rc6-b6 2. Fh4-f2 + Rb6-a6, couvrant la case a7. 3. Ff2-c5 ! On comprendra plus loin la raison de ce coup d'attente. 3... Fh2-g3 4. Fc5-e7 ! avec la menace Fd8 et Fc7 ; le roi noir doit revenir pour s'y opposer. 4... Ra6-b6 5. Fe7-d8 + Rb6-c6 et on obtient la position suivante :



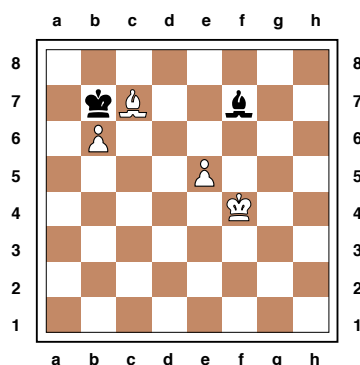
Tu reconnais la position du diagramme précédent à une nuance près. Laquelle ? Eh bien, le fou noir est en g3 et non plus en h2. Or, ce petit détail suffit à faire la différence ? 6. Fd8-h4 !! exploitant le thème tactique de la déviation que tu connais bien. On comprend maintenant que le coup 3. Ff2-c5 n'avait pour but que de faire sortir le fou noir de sa cachette en h2. Si, au troisième coup, ce fou avait choisi de jouer en f4 ou e5, le coup gagnant aurait alors été 6. Fd8-g5 !! ou 6. Fd8-f6 !! L'important est de gagner un temps décisif qui permet de réaliser le plan initial sans que le roi noir puisse intervenir. Le gain est maintenant trivial. 6... Fg3-h2 7. Fh4-f2. Fh2-f4 8. Ff2-a7 Ff4-h2 9. Fa7-b8. Fh2-g1 10. Fb8-g3. Fg1-a7. 11. Fg3-f2 ! et les blancs feront dame. Nous espérons que tu as apprécié le raffinement de cette manœuvre de gain.

- Fou et pion(s) contre fou (les fous évoluant sur des cases de couleur différente)

La difficulté, voire l'impossibilité, à agir sur les cases de la couleur du fou adverse donne à cette finale une inclinaison compréhensible vers la nullité. Un ou deux pions de plus ne suffisent souvent pas pour gagner. En fait, c'est l'état d'avancement des pions et leur écartement qui sont prépondérants, plus que leur nombre.

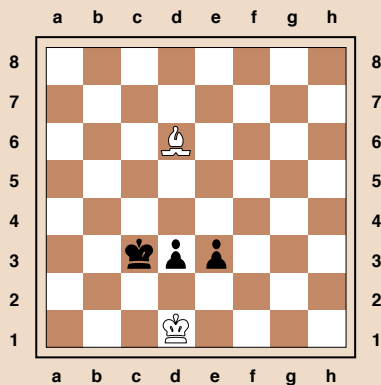


Les noirs ont trois pions de plus mais les fous évoluent sur des cases de couleur opposée. La seule manœuvre gagnante consisterait à amener le roi noir en c2, puis à jouer d3-d2 ! suivi de f3-f2, gagnant le fou. Mais les blancs parent facilement cette tentative. 1... Rd5-c4 2. Re3-d2 ! Rc4-b3 (ou 2... Rc4-d4. 3. Fe1-f2 + et les cases noires demeurent verrouillées) 3. Fe1-f2 ! et la partie est nulle. Les noirs enragent, mais il n'y a réellement rien à faire. Peut-être as-tu du mal à t'en convaincre ? Fais quelques essais, et tu devras t'avouer impuissant à faire sauter le verrou établi par les blancs sur les cases noires.



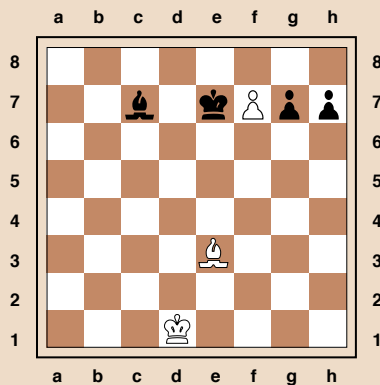
Mais, contrairement à ce que pensent trop de joueurs, la présence de fous de couleur opposée n'empêche pas systématiquement le gain. Deux pions majoritaires, séparés par au moins trois colonnes, gagnent généralement. Une séparation de deux colonnes peut même suffire, comme dans l'exemple ci-contre. 1. Rf4-f5 ! Ff7-d5 2. Rf5-f6. Rb7-c8 3. e5-e6. Fd5-c6 4. e6-e7. Fc6-e8 5. Rf6-g7. Rc8-d7 6. Rg7-f8. Fe8-h5 7. Fc7-d8 ! (menaçant b7) Rd7-c8 8. e7-e8 D. Fh5xDe8 9. Rf8xFe8 et les blancs gagnent avec leur dernier pion. Nous t'avons donné la suite principale sans analyses, mais tu te convaincras très vite que le fou noir est obligé de se sacrifier contre le pion e, après quoi le gain n'offre plus de difficultés.

Exercices...



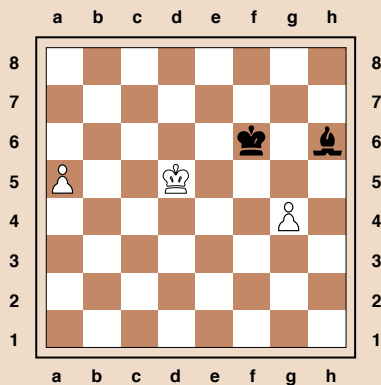
Exercice 181

Les noirs menacent 1... e3-e2 +. 2. Rd1-e1. d3-d2 + ! 3. Re1xe2. Rc3-c2 qui gagne. Mais les blancs ont le trait et parviennent à maîtriser les deux pions noirs.



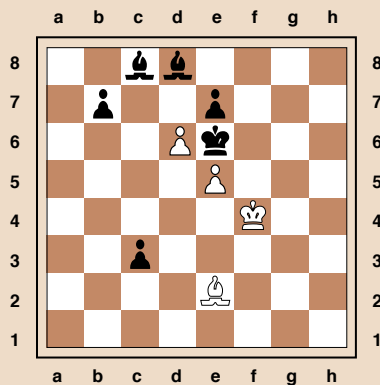
Exercice 184

Les blancs semblent perdus. Mais ils ont le trait et une diablerie leur permet d'annuler. "Tourification" d'un pion cavalier, une fois encore...



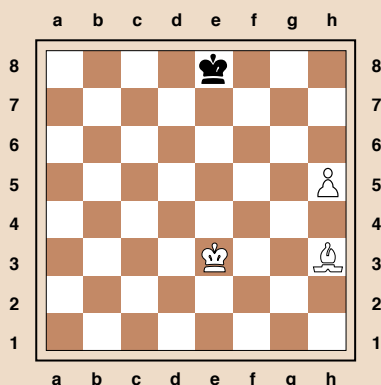
Exercice 182

Ici les blancs, au trait, vont parvenir à empêcher le fou noir d'intervenir sur la diagonale g1-a7 et le pion a ira à dame. Mais 1. Rd5-e4 ne suffit pas à cause de 1...Fh6-f8 !



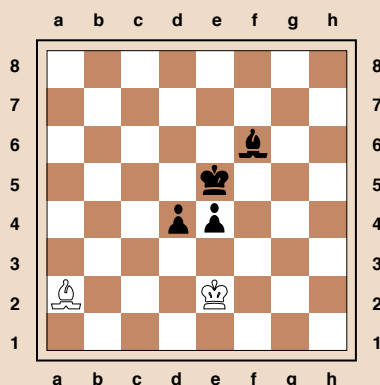
Exercice 185

Les blancs, au trait, ont, bien sûr, au moins la nulle grâce à l'échec perpétuel en c4 et b5. Mais ils peuvent faire encore mieux. Une fois encore, la tactique doit primer sur la technique. Le mat, toujours le mat... Et quel mat !



Exercice 183

La case de promotion du pion n'étant pas de la couleur du fou, la position est nulle, n'est-ce pas ? Oui, si le roi noir parvient à atteindre cette case. Mais ne peut-on l'en empêcher en formant un barrage ?



Exercice 186

De la technique pure maintenant. Les noirs, s'ils avaient le trait, gagneraient cette finale de fous de couleur opposée grâce à 1...d4-d3 +. Mais c'est aux blancs de jouer, et ils trouvent le seul coup qui annule. Pas si simple..

Leçon
32

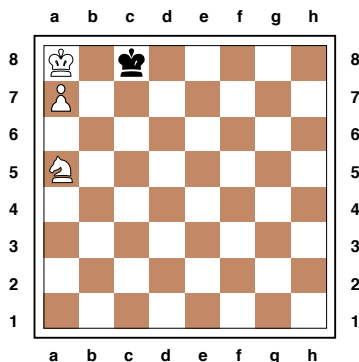


La fin de partie - Autres finales (3)

Intéressons-nous maintenant aux finales qui mettent en jeu des cavaliers. Par rapport aux autres pièces, le cavalier est handicapé par la lenteur de sa marche. Mais c'est aussi la seule pièce, tu le sais, à pouvoir franchir des haies de pions ; pour lui, l'obstruction d'une colonne ou d'une diagonale ne signifie rien, alors qu'elle pourra neutraliser une tour, un fou, voire une dame. D'autre part, contrairement au fou, le cavalier peut se rendre sur toutes les cases de l'échiquier, quelle que soit leur couleur.

- Cavalier et pion (s) contre roi dépouillé

Tu ne seras donc pas étonné d'apprendre qu'un cavalier et un pion, soutenus par leur roi, gagnent généralement sans problèmes contre un roi dépouillé, puisque ce dernier pourra toujours être expulsé de sa position de bloqueur par le cavalier, alors que, nous l'avons vu, le fou sera parfois impuissant pour cela. Il existe pourtant deux exceptions dont l'une, que nous te présentons ici, illustre un handicap particulier du cavalier.



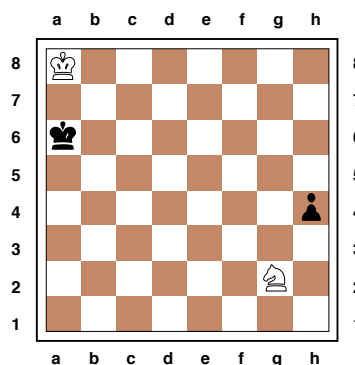
La victoire serait ici immédiate si le trait était aux blancs. Ils joueraient 1. Ca5-c4. Rc8-c7 2. Cc4-b6 ! et le roi noir devrait laisser son homologue en b8 sortir prendre l'air, et a7-a8D suivrait. En revanche, avec le trait aux noirs, après 1... Rc8-c7 ! tu te rendras vite compte que le cavalier est incapable d'empêcher la répétition Rc7-c8-c7 etc... En effet, il ne

peut venir contrôler la case c8 quand le roi noir est en c7, ni c7 quand le roi est en c8. Car le cavalier s'avère inapte à perdre le temps nécessaire pour transmettre le trait à l'adversaire, comme pourrait le faire un fou ou une tour, par exemple. Les blancs devront donc se contenter de la nullité.

- Cavalier contre pion (s)

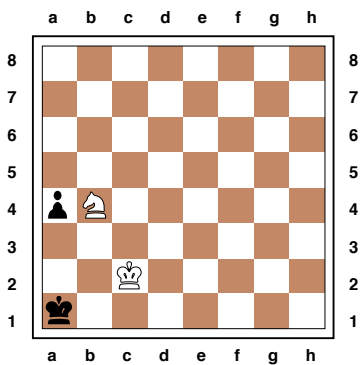
Cette finale est, en général, nulle, le cavalier parvenant facilement à se sacrifier contre le pion adverse. Mais un cas particulier est celui du pion tour, auquel le cavalier est franchement allergique.

Après 1...h4-h3 ! le malheureux cavalier aura beau



se débattre, il ne pourra empêcher la promotion du pion noir, comme tu peux le vérifier. Si on décale la position d'une colonne vers la gauche, le même cavalier n'aura plus aucun mal à maîtriser l'avancée du pion en jouant en h3. Cette étrange faiblesse du cavalier est donc due, en quelque sorte, à l'absence d'une colonne i, qui lui permettrait de venir contrôler la case de promotion du pion. Le pion tour est réellement le cauchemar du cavalier...

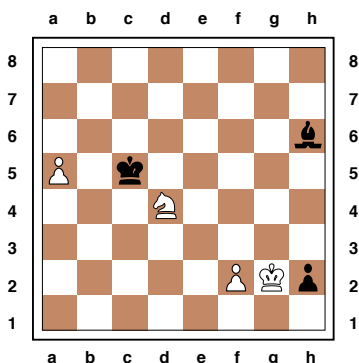
Mais, pour réhabiliter un peu le cavalier, voici maintenant une position étonnante où la présence d'un pion tour adverse permet au cavalier, épaulé par son roi, de mater le roi adverse, cas de figure déjà



envisagé, de façon plus rudimentaire, à la leçon 15.
 1. Rc2-c1 ! a2-a3 le seul coup légal. 2. Cb4-c2 + Ra1-a2 3. Cc2-d4 ! Ra2-a1 4. Rc1-c2. Ra1-a2 5. Cd4-e2 ! Ra2-a1 6. Ce2-c1. La pointe de la manœuvre : le cavalier contrôle simultanément les cases a2 et b3. 6... a3-a2 7. Cc1-b3 mat ! Ce mat possible uniquement avec un pion tour, est finalement un juste retour des choses, qui compense un peu le handicap signalé précédemment !

- Cavalier et pion (s) contre fou et pion (s)

C'est une finale extrêmement complexe, sur laquelle nous n'insisterons pas. Disons simplement qu'en règle générale, le fou, pièce à longue portée, est plus performant que le cavalier dans ce type de finale, mais les exceptions sont très nombreuses. Nous avons déjà, souviens-toi, rencontré des positions classiques de fin de partie où un cavalier domine facilement un "mauvais fou", empêtré par ses propres pions. Voici enfin, pour le plaisir, une position d'anthologie, issue d'une étude composée par Richard Réti.



Les blancs ont le trait. Nous te mettons au défi de trouver le seul coup qui leur donne la victoire ! Une idée ? Non ? Eh bien, il faut jouer l'ahurissant 1. Rg2-h1 !! seul coup qui place les noirs dans une extraordinaire position de zugzwang. Maintenant, tout coup des noirs perd sur le champ.

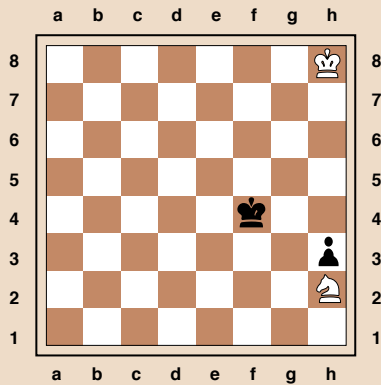
- Si 1... Rc5xc4 ou Rc5-c4 ou Rc5-b4 ou Rc5-d5, alors 2. a5-a6 ! et le pion file à dame.
- Si 1... Rc5-d6, 2. Cd4-f5 + avec attaque double sur le roi et le fou.
- Si 1... Fh6-f4 ou Fh6-g5 ou Fh6-g7 ou Fh6-f8, alors 2. Cd4-e6 + et le fou est également pris.
- Si 1... Fh6-d2 ou Fh6-c1 alors 2. Cd4-b3 + et le malheureux fou succombe encore.

Dix conseils généraux

Nous espérons que ces huit leçons sur les finales te permettront désormais de te comporter honorablement dans cette phase de la partie. Mais avant de passer à l'étude des débuts de parties, essayons de faire un peu la synthèse de tout ce que tu as appris en énonçant dix conseils généraux pour la conduite des finales, conseils que tu comprendras mieux quand tu auras étudié les leçons suivantes qui traitent des éléments stratégiques en milieu de jeu.

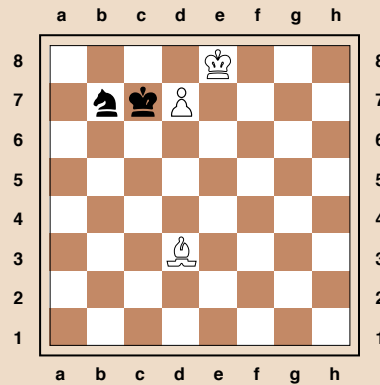
1. Les pions doublés, isolés et arriérés sont faibles. Évite-les !
2. Les pions passés doivent être avancés dès que possible.
3. Si tu as l'avantage d'un pion, essaye de faire en sorte que tes pions soient séparés en deux îlots. Si tous tes pions sont groupés en un seul îlot, ton pion majoritaire sera très difficile à mettre en valeur et la partie se terminera souvent par la nullité.
4. Le roi est une pièce capitale en finale. Songe à l'activer dès que possible.
5. En règle générale, la tour doit se trouver derrière son pion passé pour soutenir son avance, alors que le roi doit se trouver devant lui, pour lui ouvrir le chemin.
6. Une tour active, notamment placée sur la septième rangée, compense le déficit d'un, voire de deux pions. Préfère donc à une défense passive à matériel égal une défense active avec un pion de moins. Le plus souvent, tu ne tarderas pas à récupérer ton pion, tout en conservant l'initiative.
7. Évite de placer tes pions sur des cases de la même couleur que celles où évolue ton fou.
8. L'importance de la centralisation et de la mobilité des pièces demeure valable en fin de partie.
9. A l'exclusion des structures de pions bloquées, le fou est légèrement supérieur au cavalier en finale.
10. Ne perds jamais de vue l'aspect tactique de la position. N'oublie que le mat demeure le but ultime de la partie et que d'étonnantes possibilités combinatoires peuvent apparaître, même dans les positions les plus dépouillées.

Exercices...



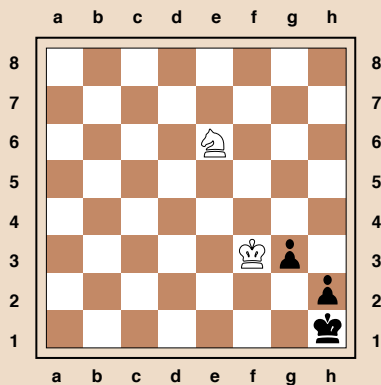
Exercice 187

Le carrousel classique du cavalier contre le redoutable pion tour. Les blancs jouent et annulent, sur un air de valse équestre.



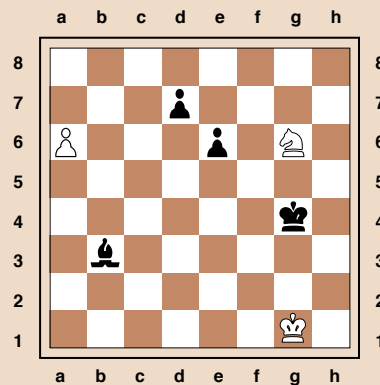
Exercice 190

Un gain classique avec le trait aux blancs. Mais si ce sont les noirs qui jouent, la position est nulle. De la technique pure.



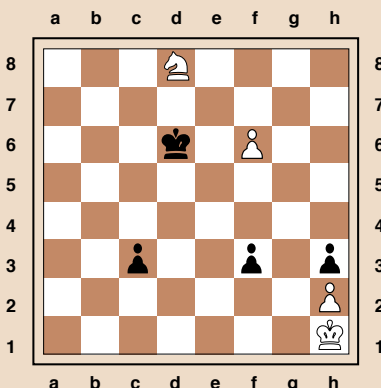
Exercice 188

Les blancs réussissent également à annuler ici. Ils vont profiter du fait que, comme nous l'avons vu, le cavalier noir est incapable de perdre un temps. Le cavalier noir ? Mais quel cavalier noir ? diras-tu... Un peu de patience, il arrive...



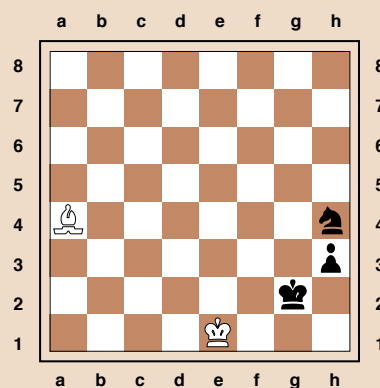
Exercice 191

Ici, ce sont les blancs, au trait, qui gagnent en empêchant le fou noir d'intervenir sur la diagonale h1-a8. Du grand art...



Exercice 189

Les blancs jouent et annulent également dans cette position pourtant compromise. Une extraordinaire composition de Rinck, où le chantage au pat joue un rôle en fin de variante.



Exercice 192

Les blancs jouent et annulent. Le fou blanc réalise des prodiges pour empêcher la promotion du pion noir. Assez difficile, tout de même.

**Leçon
33**



L'ouverture - Le contrôle du centre

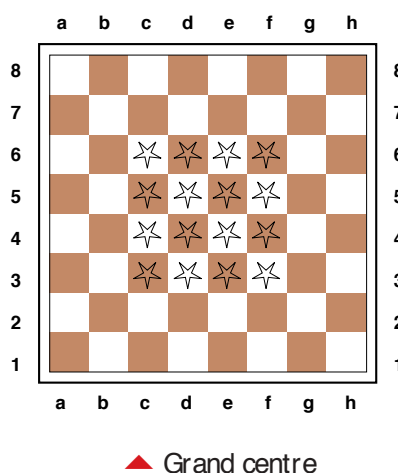
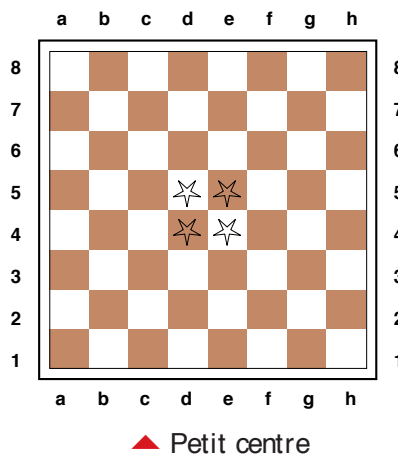
Maintenant que tu sais déjà tant de choses, il nous faut repartir à zéro ! Non, ne t'affole pas ! L'expression signifie seulement qu'il faut à présent que nous nous occupions de ce qui est certainement la position la plus passionnante aux échecs, à savoir la position de départ... Place donc ton échiquier devant toi, avec les pièces correctement disposées. Tu as les blancs et c'est donc à toi de jouer. Combien de coups peux-tu effectuer ? Si ton compte est bon, tu devrais obtenir le chiffre vingt. En effet chacun de tes huit pions peut avancer d'une ou de deux cases, soit déjà seize positions différentes. S'y ajoutent les quatre sorties possibles de tes cavaliers, en a3, c3, f3 et h3, ce qui fait en tout vingt coups possibles.

Or, près de la moitié de ces débuts sont à déconseiller formellement, en vertu des principes qui commandent l'art des ouvertures et que nous allons t'exposer maintenant. Ces principes fondamentaux correspondent à des tâches que tu dois accomplir et qui sont au nombre de trois : le contrôle du centre, la mobilisation des pièces et la mise en sécurité du roi.

Commençons par le contrôle du centre.

Tout d'abord qu'appelle-t-on centre ? Le vrai centre, appelé aussi "petit centre", est constitué des quatre cases d4, e4, d5 et e5. Le centre élargi, ou "grand centre", est quatre fois plus vaste puisque composé de 16 cases. Les cases de ces deux zones centrales sont occupées par des étoiles dans les diagrammes ci-après.

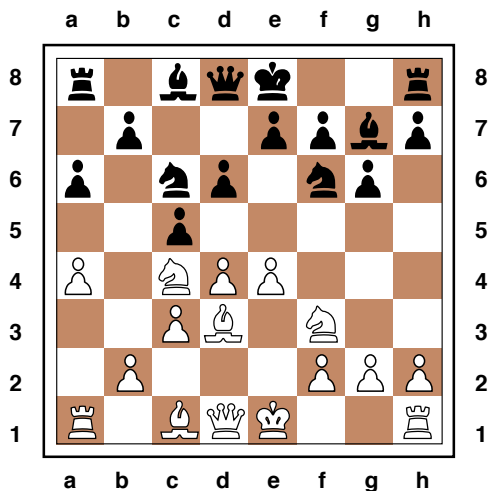
L'importance du centre aux échecs est évidente. Celui qui contrôle le centre, surtout le petit, a la suprématie et se rapproche de la victoire. Tu as déjà pu constater, dans les toutes premières leçons sur la marche des pièces, que le rayonnement de celles-ci est d'autant plus grand qu'elles sont centralisées. D'autre part, le centre constitue une base de départ idéale, un avant-poste pour rassembler tes forces en vue d'une attaque contre le roi adverse. Est-ce que ça n'est pas un peu pareil au football, où ce sont les



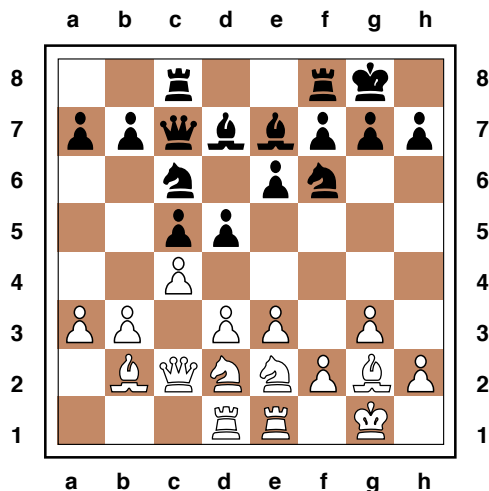
milieux de terrain qui, en quadrillant le centre, organisent le jeu au service de leurs attaquants et leur offrent des occasions de but ? Et n'est-ce pas l'équipe qui maîtrise le mieux le jeu au milieu qui a le plus de chances de marquer et de l'emporter ? Il en va de même aux échecs, où celui qui a la suprématie au centre domine la partie et voit les occasions de gain se multiplier. Comment donc s'y prendre pour contrôler le centre de l'échiquier ? Deux moyens sont à ta disposition :

- l'occuper avec tes pions ou avec d'autres pièces, en général les cavaliers.
- le surveiller à distance avec des forces plus importantes que celles de l'adversaire.

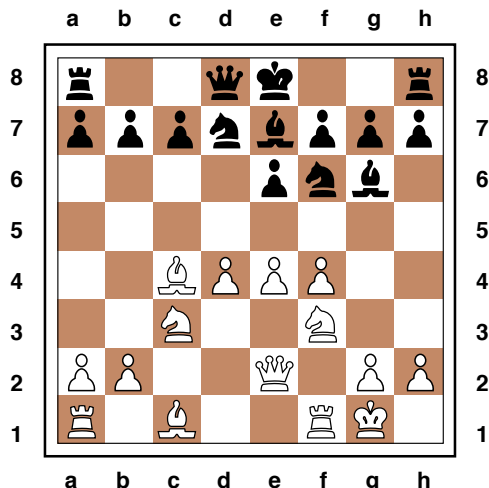
Les premiers coups de l'ouverture doivent donc toujours être dictés par ce souci. Si tu choisis la première méthode, n'oublie pas de protéger les pions, les cavaliers ou les fous que tu envoies en reconnaissance. Car ton adversaire va, lui aussi, tout faire pour être présent dans ce secteur stratégique primordial et pour essayer de t'en chasser. Les deux diagrammes ci-dessous illustrent les deux différentes méthodes de contrôle. Observons la manière dont on peut s'y prendre pour être maître du centre.



Ici les blancs contrôlent le centre en l'occupant. Le fou d3 et les cavaliers c4 et f3 évoluent dans le grand centre mais ce sont surtout les pions d4 et e4 qui font l'essentiel du travail : ils occupent deux cases très importantes et en dominent quatre autres devant eux. Remarque bien que ces deux pions sont protégés par des unités amies et que, donc, si l'adversaire venait à les capturer, ils seraient aussitôt remplacés par des forces équivalentes. Par exemple si le pion noir qui est en c5 prenait le pion d4, c'est le pion c3 qui, en reprenant en d4, viendrait assurer la relève et les blancs continueraient à dominer le centre.



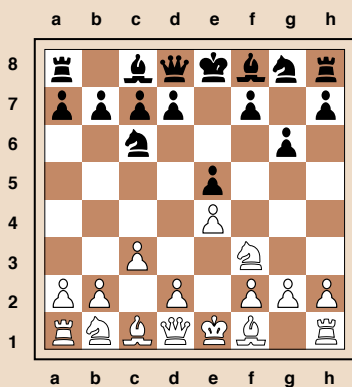
Ici les blancs contrôlent le centre sans l'occuper, en le surveillant à distance avec leurs pièces lourdes et légères. Les deux fous, disposés en "fianchetto" (nous reparlerons bientôt de cette expression), "fusillent" les quatre cases du petit centre. Si tu remarques bien, toutes les pièces blanches sont braquées vers le centre, y compris la dame c2 et les tours d1 et e1, même si ces pièces lourdes voient encore leur rayon d'action obstrué par des unités amies. Ce type de configuration où le centre est contrôlé à distance est très fréquent dans les ouvertures modernes.



Cette dernière position révèle une domination blanche évidente au centre, avec trois pions impressionnants sur la quatrième rangée qui procurent à leur camp un avantage d'espace flagrant. Mais attention ! Chaque médaille a son revers. La poussée du pion f a tout d'abord légèrement affaibli le roque, notamment sur la diagonale g1-a7. Ensuite les trois éclaireurs devront être protégés en permanence car l'artillerie adverse va les pilonner à distance. Enfin les noirs vont sans doute bientôt venir contester cette domination avec c7-c5 et peut-être, plus tard, lorsque la chose sera possible, avec leurs pions e et f. La partie est donc bien loin d'être gagnée. Ce serait trop simple s'il suffisait de pousser ses pions centraux pour vaincre, n'est-ce pas ?

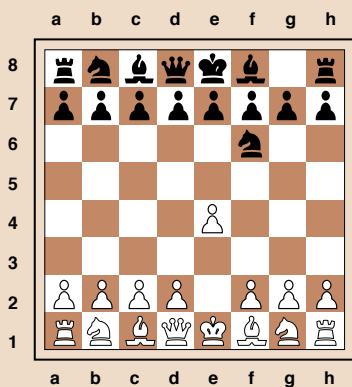
Sois donc vigilant, lorsque tu occupes le centre avec tes pions contre des positions adverses "retenues", c'est-à-dire où les unités adverses semblent recroquevillées sur elles-mêmes, comme prêtes à bondir. Il te faudra anticiper les réactions centrales de ton adversaire qui ne va certainement pas se résoudre à jouer toute la partie sur les trois dernières rangées. N'attends pas que le ressort se détende et vienne ruiner brutalement ton bel agencement central.

Exercices...



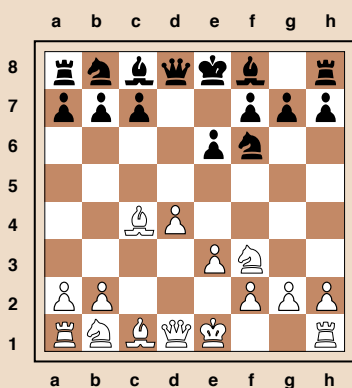
Exercice 193

Tu as les blancs et c'est à toi de jouer. Quel est le coup qui répond le mieux au besoin de contrôler le centre ?



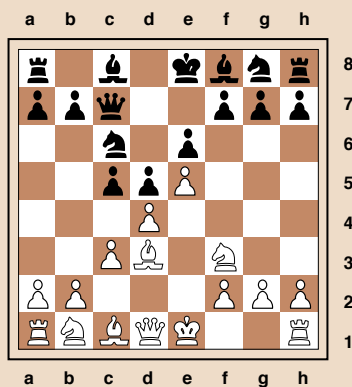
Exercice 194

La question est la même ici, alors qu'un coup seulement a été joué de part et d'autre. Attention tout de même...



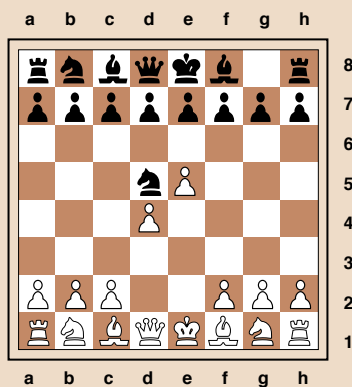
Exercice 195

Cette position classique du gambit dame accepté s'obtient après les coups 1. d2-d4. d7-d5 2. c2-c4. d5xc4 3. Cg1-f3. Cg8-f6 4. e2-e3. e7-e6 5. Ff1xc4. Quel coup doivent maintenant jouer les noirs pour rétablir l'équilibre au centre ?



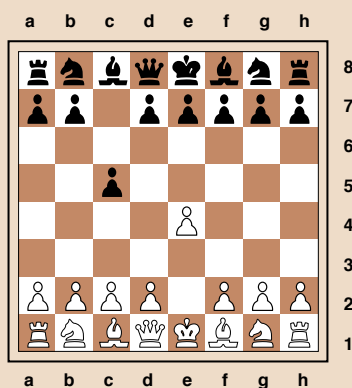
Exercice 196

Ici aussi tu as les blancs. Est-il intéressant pour toi de capturer le pion noir en c5 ? Saurais-tu dire pourquoi ?



Exercice 197

Cette position de la défense Alekhine intervient après 1. e2-e4. Cg8-f6 2. e4-e5. Cf6-d5 3. d2-d4. Les blancs doivent maintenant s'en prendre au centre blanc. Mais faut-il s'attaquer à la pointe de la chaîne de pions par d7-d6, ou à sa base par c7-c5 ? Pourquoi ? Ta réponse doit être claire et complète, et inclure la réfutation du mauvais coup.



Exercice 198

Quelle est, à ton avis, l'idée de base, du premier coup noir 1... c7-c5, sans doute le plus populaire à l'heure actuelle ?

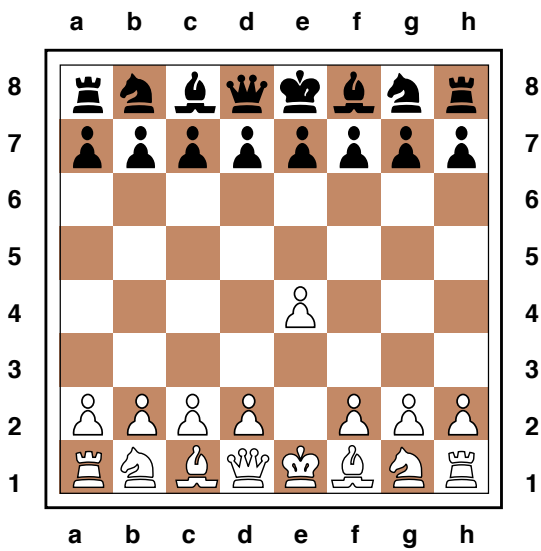
Leçon 34



L'ouverture - La mobilisation des pièces (1)

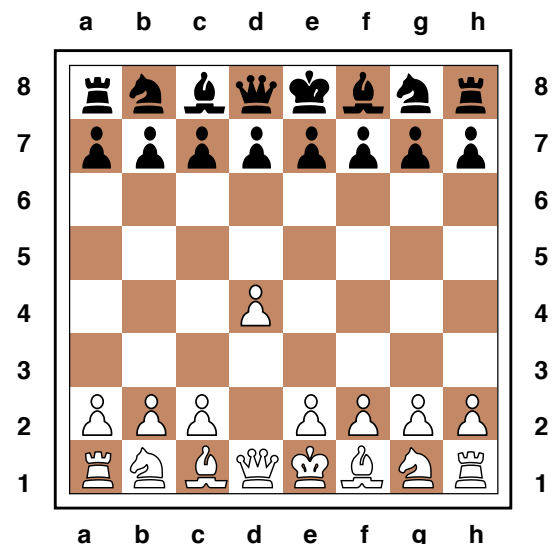
Un autre objectif important lors des premiers coups d'une partie est de mobiliser tes pièces. Tu constates qu'à partir de la position de départ, seuls les pions et les cavaliers peuvent jouer.

Il est donc nécessaire que tu ouvres le plus vite possible des lignes, afin que tes autres pièces puissent entrer en jeu. En même temps tu dois toujours avoir présent à l'esprit l'importance du contrôle du centre. Regarde bien ce diagramme.

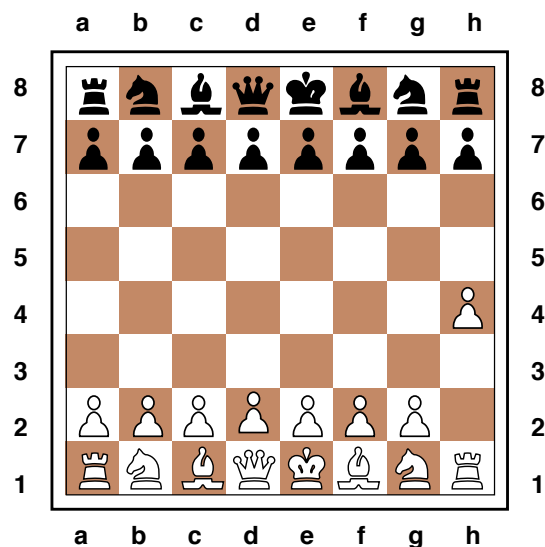


Les blancs viennent de jouer leur premier coup 1.e2-e4. Et c'est un excellent coup. Pourquoi ? Eh bien parce qu'il ouvre deux diagonales, celle du fou f1 et celle de la dame d1 ; ces deux pièces peuvent désormais jouer et venir participer au combat. De plus, ce premier coup inaugure la lutte pour le centre en s'installant sur une case très importante.

Le premier coup 1.d2-d4 qui est joué dans le diagramme suivant est également excellent. Cette occupation du centre, ouvre, en outre, la voie à la dame et donne cette fois la parole au fou c1.



Compare avec le diagramme ci-dessous.



Les blancs ont commencé la partie en jouant leur pion en h4. Ce coup ouvre certes le passage à la tour h1, mais tu verras dès la leçon suivante que les tours, dont tu as pu apprécier les exploits en milieu et en fin de partie, sont des pièces mal à l'aise en début de

partie. Ici, par exemple, si tu essaies de sortir ta tour par la case h3, elle sera attaquée par le fou noir en c8, dès que ton adversaire aura joué son pion d. Et elle devra fuir, car n'oublie pas que la tour, pièce lourde, vaut plus que le fou, pièce mineure. De plus et surtout, ce premier coup h4 n'a aucune influence sur le centre, que tu abandonnes à l'adversaire, lequel ne va pas se priver de jouer un pion en d5 ou en e5.

Dans la leçon précédente, nous te signalions qu'à partir de la position de départ tu as le choix entre vingt coups possibles. Mais combien de ces coups répondent aux deux objectifs dont nous parlons :

- contrôler le centre
- ouvrir les lignes pour tes pièces

Vérifie et tu verras qu'il n'y a finalement pas beaucoup de coups qui remplissent ces deux conditions. Aussi comprendras-tu que 80 % des parties commencent soit par la poussée du pion e en e4, soit par celle du pion d en d4.

Maintenant que tu as bien compris les principes qui doivent commander les premiers coups d'une partie, essayons d'aller un peu plus loin.

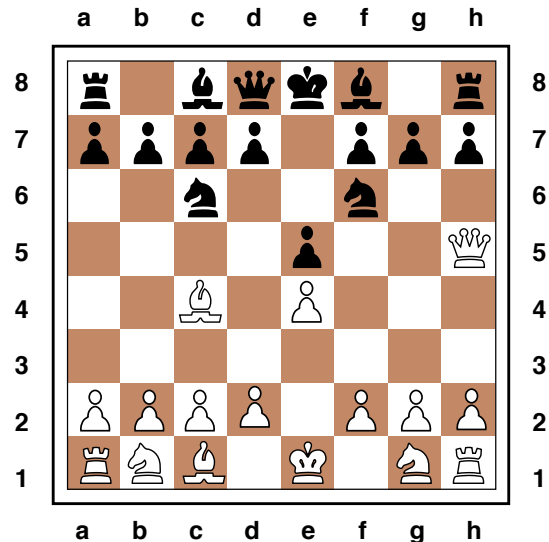
Une fois que tes fantassins ont ouvert les lignes pour tes pièces lourdes et légères, où ces pièces doivent-elles se placer ? C'est une question difficile et les meilleurs joueurs s'entraînent toute leur vie à trouver la disposition la plus efficace pour leurs pièces. Tu verras plus tard que toutes les ouvertures possibles ont été essayées, analysées, classifiées et qu'il te faudra un jour te plonger dans l'étude de ces débuts de partie si tu veux devenir un champion. Mais tu n'en es pas encore là.

Voici en attendant quelques conseils généraux :

- Si tu as le choix, déplace tes pièces en direction du centre ou ajuste leur tir vers le centre.
- Si possible, développe tes cavaliers avant les fous.
- Si deux de tes pions attaquent une pièce adverse,

choisis celui qui, en la capturant, se rapproche du centre.

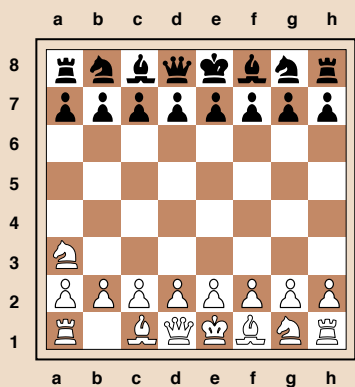
- Avant de développer une pièce, examine attentivement le coup que vient de jouer ton adversaire, qui n'est peut-être pas tout à fait idiot. Menace-t-il quelque chose ? Quel peut être son coup suivant ?



Sois bien attentif à ce qui se passe ici. Les coups de cette partie ont été les suivants : 1.e2-e4. e7-e5. 2.Ff1-c4. Cb8-c6. 3.Dd1-h5. Cg8-f6 ?? Ce dernier coup des noirs est catastrophique. Désireux de poursuivre leur développement tout en attaquant la dame blanche, ils ont joué mécaniquement, trop vite, sans réfléchir et sans se demander à quoi tendait la sortie de la dame. Et ils sont tout surpris de voir les blancs les crucifier avec 4.Dh5xf7 mat ! Lamentable ! S'ils avaient un peu réfléchi, ils auraient pu facilement parer cette attaque prématurée, et éviter le ridicule d'être victime du très folklorique "mat du berger". Rejoue cette partie, sans le troisième coup noir, et cherche des parades à la menace de mat. Tu n'auras aucun mal à en trouver et à réfuter ainsi le troisième coup des blancs.

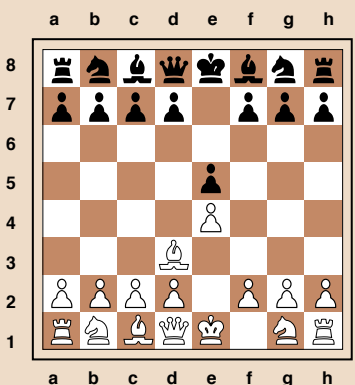


Exercices...



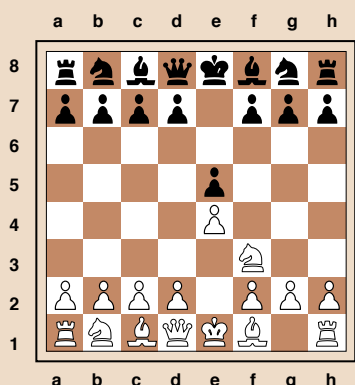
Exercice 199

Ce premier coup joué par les blancs est-il à conseiller ? Pourquoi ? Ta réponse doit être claire et complète.



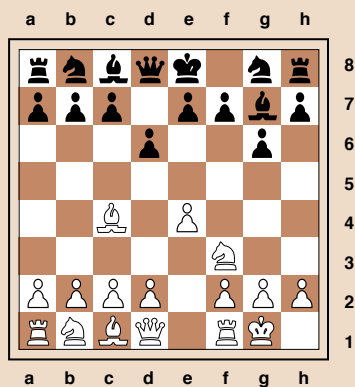
Exercice 200

Ici, après 1. e2-e4. e7-e5, les blancs ont joué 2. Ff1-d3. Est-ce un bon coup ? Pourquoi ?



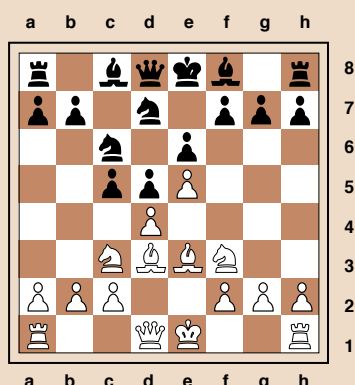
Exercice 201

Tu as les noirs cette fois. Après 1. e2-e4. e7-e5. les blancs viennent de jouer 2. Cg1-f3. Attention à ton pion e5 ! Plusieurs coups sont jouables ici. Mais quel est le seul qui défend le pion, développe une pièce et agit sur le centre ?



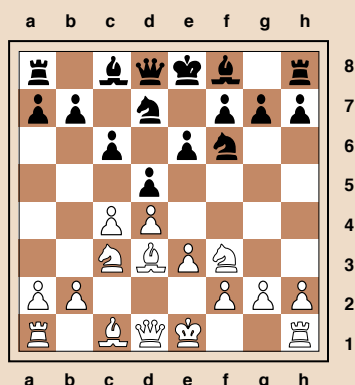
Exercice 202

Le coup e7-e5, qui contrôle le centre, est-il à conseiller aux noirs ? Pourquoi ?



Exercice 203

Quelle est la case naturelle de développement pour la dame noire dans cette position connue ? Pourquoi ?



Exercice 204

Tu as les noirs et le trait dans cette position. Comment comptes-tu t'y prendre pour développer ton malheureux fou c8 ? Il existe pour cela une excellente suite de coups, conseillée par la théorie. La discernes-tu ?

**Leçon
35**



L'ouverture - La mobilisation des pièces (2)

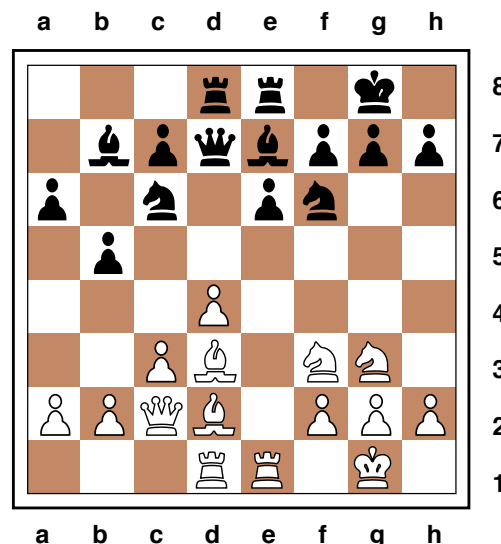
Voici maintenant quelques autres conseils qui mettent en évidence les qualités et les défauts de chaque pièce dans la phase d'ouverture, cela afin que tu apprennes quelles pièces tu dois jouer en priorité et surtout sur quelles cases tu dois les jouer.

► La dame

Elle est l'ennemi juré du roi adverse. C'est une pièce très agressive mais qui, du fait de sa grande valeur, ne peut guère s'approcher du monarque rival en début de partie, car elle serait harcelée par les unités légères de l'adversaire et obligée de se replier. Nous te conseillons donc de l'acheminer sur une case où elle sera à l'abri des attaques ennemies. L'expérience enseigne que la case de développement idéale pour la dame se situe sur les trois premières rangées pour les blancs, et les trois dernières pour les noirs.

► La tour

Elle aussi a la faculté d'agir à distance. D'où la nécessité absolue pour toi d'installer tes tours sur des colonnes ouvertes (c'est-à-dire vides de pions) ou semi-ouvertes (obstruées par un pion adverse), sous peine de voir leur activité très réduite. Comme la dame, les tours font feu sur l'ennemi depuis l'arrière du front en début de partie, en général depuis la première rangée. Tu as pu constater qu'ensuite, dans un paysage plus dégagé, elles étaient de formidables combattantes, ainsi que de redoutables finalistes. Et n'oublie pas que, dans l'ouverture, la mobilisation la plus rapide des tours s'obtient grâce au roque.



Regarde cette position. L'ouverture vient de se terminer. Les deux camps ont respecté tous les principes que nous avons évoqués et leurs forces sont développées de manière harmonieuse et efficace. Mais intéressons-nous surtout à la position des dames et des tours. Tu vois que les deux dames agissent depuis l'arrière du front et sont à l'abri des attaques ennemies. Les tours, quant à elles, se sont installées sur les colonnes centrales d et e, toutes deux semi-ouvertes (ce qui signifie, répétons-le, qu'elles ne sont plus obstruées que par un seul pion). Le combat peut commencer dans d'excellentes conditions pour les deux camps.

► Le fou

Comme la dame et les tours, il a un grand rayon d'action, à condition qu'il soit installé sur une diagonale ouverte ou, à défaut, semi-ouverte. Le point faible de cette pièce est son incapacité à contrôler à la fois les cases blanches et les cases noires ; mais la

présence des deux fous côte à côte remédie à cet inconvénient, comme tu t'en rends compte sur le diagramme précédent : les fous d3 et d2, travaillant en équipe, pilonnent deux diagonales importantes et de couleur différente. Tu constates aussi que le fou b7 s'est placé sur la grande diagonale blanche, après la poussée de deux cases du pion b. Ce placement du fou en " fianchetto ", dont nous avons déjà parlé, se révèle souvent très efficace et constitue la base de nombreuses ouvertures modernes. Il s'agit, tu l'avais déjà compris, d'installer un fou sur une des deux grandes diagonales (a1-h8 ou h1-a8) et cela après la poussée, en général d'une case, du pion b ou du pion g.

► Le cavalier

C'est la pièce la plus facile à mobiliser puisqu'il n'exige aucun déplacement de pions pour entrer en jeu. Pas besoin pour lui de lignes ouvertes ; il suffit qu'il prenne position de manière à contrôler les cases centrales. Par contre, contrairement aux pièces lourdes et au fou, il n'agit qu'à courte distance. Les cases " normales " de développement du cavalier dans l'ouverture sont c3 et f3 pour les blancs, et c6 et f6 pour les noirs. Mais tu verras que, parfois, ton cavalier pourra entrer en jeu avec plus d'efficacité sur la deuxième rangée si tu as les blancs (en e2 ou d2), ou sur la septième rangée si tu as les noirs (en e7 ou d7). Cela essentiellement pour éviter de bloquer les pions c et f dont l'intervention dans le " grand centre " peut s'avérer nécessaire.

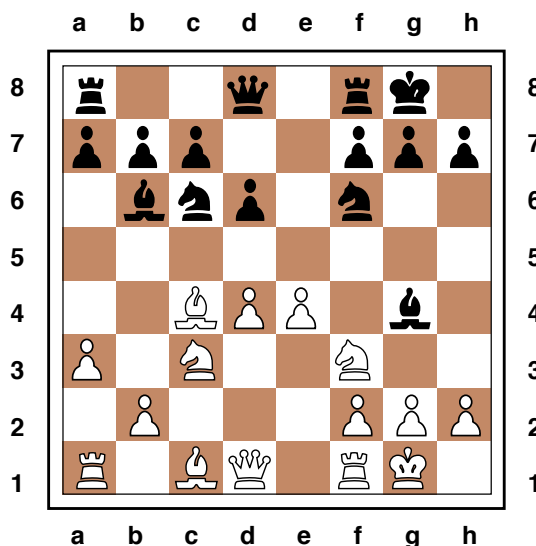
► Le pion

Il a, bien sûr, un rôle primordial dans l'ouverture. Ses mouvements sont indispensables au développement des autres pièces. Dans l'ouverture, il prend position en général au centre où il remplit diverses fonctions :

- Ouvrir les diagonales au profit des fous et les colonnes au profit des tours.
- Contrôler les cases centrales.

- Gagner de l'espace.
- Fournir des points d'appui, des protections, aux pièces amies, en particulier aux cavaliers.

Le pion peut aussi se sacrifier dans l'ouverture, pour offrir à son camp un avantage de temps ou d'espace. Ce sacrifice s'appelle un gambit. Il existe tout un éventail de gambits et de contre-gambits, plus ou moins corrects, dans la pratique contemporaine des ouvertures. L'exemple que t'offre l'exercice 210 illustre le gambit Evans.



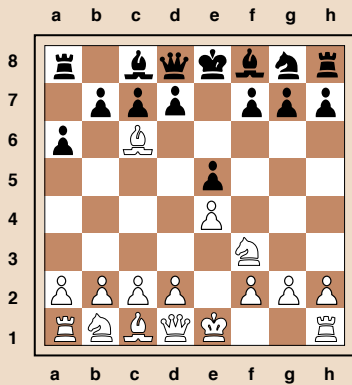
Observe sur ce diagramme le travail qui a été effectué par les pions lors de l'ouverture. Les deux camps ont lutté pour l'occupation du centre et on peut reconstituer ce qui s'est passé : un échange de pions a vraisemblablement eu lieu sur la case d4, où les noirs ont dû prendre avec leur pion e5, les blancs reprenant avec le pion c3 qui a donc changé de colonne. D'autre part les diagonales des quatre fous ont été ouvertes par la poussée des pions centraux ; on peut, par exemple, déduire que le fou b6 a quitté sa case de départ en f8 avant l'avance du pion d6. Les deux joueurs ont donc parfaitement manœuvré avec leurs fantassins, ainsi qu'avec leurs unités légères, les pièces lourdes restant à mobiliser. Les blancs semblent avoir un certain avantage d'espace grâce à leurs deux pions centraux, mais les noirs viennent de jouer leur fou en g4, instituant une grosse menace sur d4. La bagarre commence...

PIONU IN E4 !
SCEMU IN C4 !
CAVALLU IN F3 !

MI FACE PENSÀ À
NAPULEONE...
À WATERLOO
BEN' INTESU...

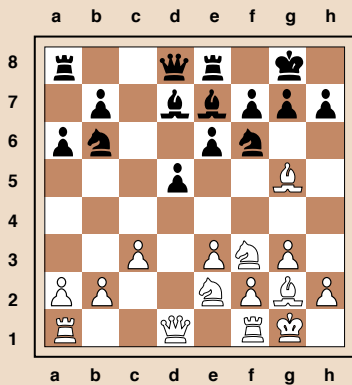


Exercices...



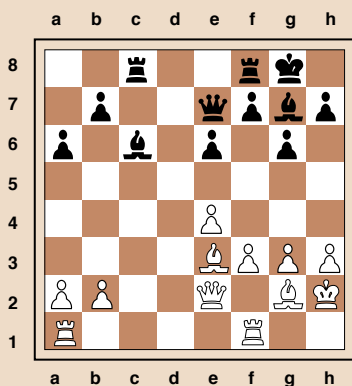
Exercice 205

On obtient cette position après les coups 1. e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. Cb8-c6 3. Ff1-b5. a7-a6. 4. Fb5-c6. Préfères-tu reprendre en c6 avec le pion b ou avec le pion d ? Pourquoi ?



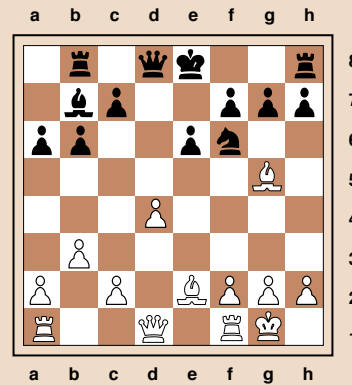
Exercice 206

Quel coup de développement de la dame blanche préfères-tu dans cette position, Dd1-c2 ou Dd1-b3 ? Pourquoi ?



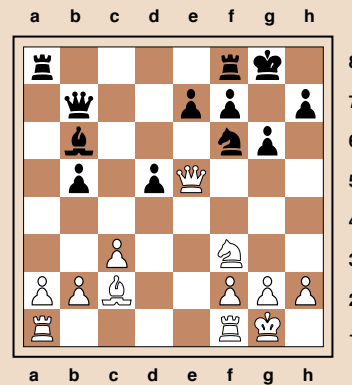
Exercice 207

Les tours blanches doivent maintenant venir occuper les colonnes ouvertes c et d. Mais quel coup choisir ? Ta1-c1, Ta1-d1, Tf1-d1 ou Tf1-c1 ? Un seul de ces coups est juste.



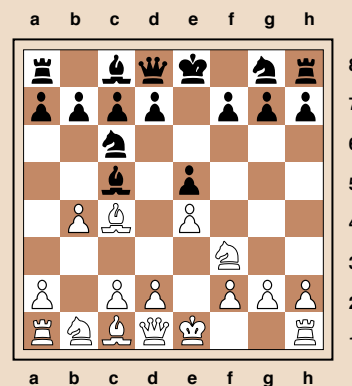
Exercice 208

Les blancs viennent de jouer Fc1-g5 ?? Pourquoi ce coup constitue-t-il une terrible erreur ? Quelle était ici la meilleure case de développement pour le fou c1 ?



Exercice 209

Ici aussi, on peut facilement se tromper, en jouant le coup naturel de développement Tf1-e1 ?? qui occupe la colonne semi-ouverte en faisant pression sur le pion e7. Pourquoi serait-ce une faute ? Quel autre coup choisir ?



Exercice 210

Après 1.e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. Cb8-c6. 3. Ff1-c4. Ff8-c5, les blancs viennent de jouer le coup étonnant 3. b2-b4. Quel est, à ton avis, l'idée de ce gambit, déjà joué par Kasparov lui-même ?

**Leçon
36**



L'ouverture - Les différents débuts de partie

Les différentes manières de commencer une partie d'échecs ont toutes été expérimentées au fil des siècles ; à partir du premier coup des blancs, on a considéré toutes les réponses noires possibles, puis, à partir de chacune des ces réponses, on a étudié les répliques blanches envisageables et ainsi de suite. Même lorsqu'on élimine les coups qui sont mauvais de manière flagrante et immédiate, il reste un nombre considérable de lignes de jeu qui ont été répertoriées, classées et souvent analysées très loin, dans toutes leurs bifurcations.

Ces bifurcations, appelées variantes, constitue un gigantesque ensemble qui s'enrichit encore chaque jour de l'expérience des joueurs.

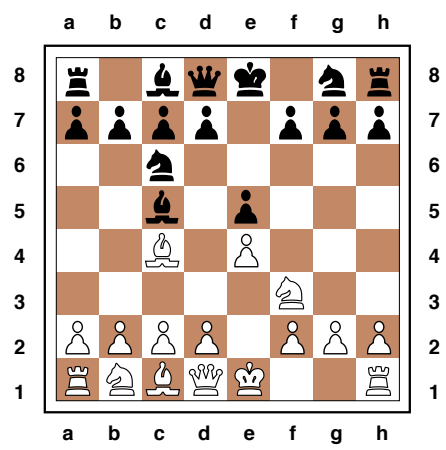
C'est parmi ces innombrables possibilités qu'il te faudra choisir, petit à petit, les lignes de jeu qui te conviennent. Tu devras pour cela t'aider de l'abondante littérature qui traite de la théorie des ouvertures. Mais tu n'en es pas encore là.

Pour l'instant contente-toi de respecter dans l'ouverture les principes que nous avons développés dans les deux leçons précédentes. Tu découvriras alors, l'expérience aidant, que les lignes que tu joues ont déjà été essayées, étudiées par des théoriciens et des maîtres, et classifiées par les auteurs dans des encyclopédies. Le moment sera alors venu de te pencher sur ces ouvrages et sur les parties des grands joueurs, pour approfondir tes connaissances et savoir quelles réponses sont les mieux adaptées aux coups, parfois surprenants, de tes adversaires.

Prenons un exemple.

Tu as les blancs et tu as joué tes premiers coups en appliquant les principes des leçons 33 à 35 :

- 1. e2-e4 ("J'occupe le centre et j'ouvre la diagonale de mon fou f1")
- 1... e7-e5 ("Copieur !")
- 2. Cg1-f3 ("Les cavaliers avant les fous ! Et j'attaque son pion e5 tout en contrôlant le centre")
- 2... Cb8-c6 ("Pas si idiot que ça, le bonhomme ! Il défend son pion et développe son cavalier")



- 3. Ff1-c4 ("J'active mon fou sur une diagonale ouverte et je prépare le roque. Il est cuit !")
- 3. Ff8-c5 ("Chì stampone ! Tout ce que je fais, mon âne...")

Sans le savoir, ton adversaire et toi venez de jouer les trois premiers coups d'une ouverture connue, dite "partie italienne". Mais que faire maintenant ? On pourrait logiquement envisager de roquer ou de développer le second cavalier. Et pourtant les dizaines de milliers de parties jouées à partir de cette position ont prouvé de façon certaine que le meilleur coup dans cette position est 4- c2-c3 ! avec l'idée de jouer d2-d4 pour dominer le centre. Mais ce coup est plutôt difficile à trouver pour un débutant. Encore plus difficile à imaginer est le coup surprenant 4. b2-b4, dont nous avons déjà parlé dans l'exercice 210 de la leçon précédente (gambit Evans) et qui s'avère parfaitement jouable dans la position. Il te faudra sans doute beaucoup de temps et... quelques défaites, pour finalement envisager ces possibilités. Or, un simple coup d'œil à un manuel d'ouvertures t'aurait permis de découvrir d'emblée ces deux suites. Connaître les ouvertures permet donc de gagner du temps ; de grands joueurs ont expérimenté les coups que tu joues, y ont réfléchi et peuvent te conseiller sur les suites à adopter.

Tu étudieras en détail ces ouvertures plus tard, avec l'aide de tes moniteurs. En attendant, voici juste la classification traditionnelle de ces débuts de partie en cinq groupes.

- Les jeux ouverts : 1. e2-e4. e7-e5.
- Les jeux semi-ouverts : 1. e2-e4. suivi de toutes les réponses autres que e7-e5.
- Les jeux fermés : 1. d2-d4. d7-d5.
- Les jeux semi-fermés : d2-d4. suivi de toutes les réponses autres que d7-d5.
- Les jeux de flanc, où les blancs ne commencent ni par 1. e2-e4 ni par d2-d4.

Chacun de ces grands groupes comprend des dizaines d'ouvertures qui portent toutes un nom.

Ce sont parfois des adjectifs issus du pays ou de la ville où l'ouverture a été expérimentée pour la première fois (défense sicilienne, défense française, défense hongroise, partie espagnole, partie viennoise, gambit letton, etc...).

Mais ce sont le plus souvent des noms de joueurs qui désignent l'ouverture dont ils ont été les pionniers (défense Alekhine, défense Pirc, gambit Marshall, gambit From, attaque Panov, etc...).

D'autres appellations sont plus imagées (début orang-outang, variante du dragon, système hérisson, etc...).

Chacune de ces ouvertures se subdivise à son tour en une multitude de variantes et de sous-variantes qu'il est impossible de connaître toutes, l'essentiel étant, répétons-le, de comprendre le principe, le thème stratégique qui doit guider tes coups dans ce début de partie. Regarde l'exemple qui suit.

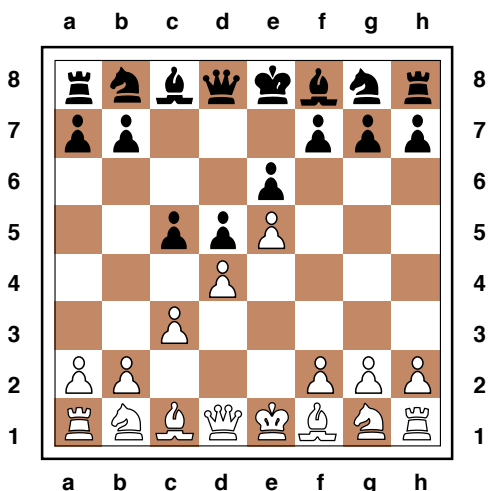


1. e2-e4. e7-e6
2. d2-d4. d7-d5
3. e4-e5. c7-c5
4. c2-c3.

Les noirs ont joué la défense française, caractérisée par le coup 1...e7-e6. Les blancs ont choisi la variante d'avance 3. e4-e5, alors que d'autres coups étaient possibles. Essayons de comprendre les principes qui régissent cette ouverture. Il est clair que tout tourne autour de la case d4 et que les deux joueurs luttent pour le contrôle du centre. Si tu comprends cela, il est secondaire d'apprendre par cœur de longues variantes. Tu trouveras tout seul les coups qui sont naturellement prescrits par ce thème :

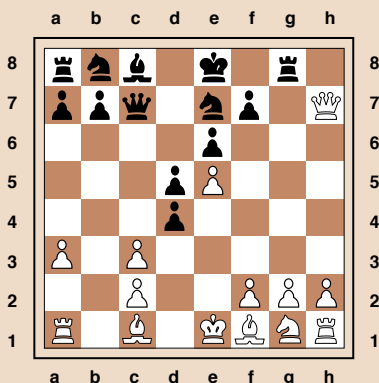
Les noirs vont jouer Cb8-c6, puis Dd8-b6, voire la manœuvre Cg8-e7-f5 avec une seule idée : faire pression sur la case d4. Les blancs comprennent que la prise en c5, qui abandonne le centre et détruit leur structure de pions, est mauvaise pour eux. Ils vont donc "s'accrocher" au pion d4, qu'ils ont déjà défendu par c2-c3, en jouant Cg1-f3 et Fc1-e3.

Comprendre le thème, l'idée de l'ouverture que tu joues est donc essentiel, car même lorsque tes connaissances théoriques seront épuisées, tu pourras continuer à jouer de manière cohérente dans la logique de cette idée, avec de grandes chances de conserver une bonne position.



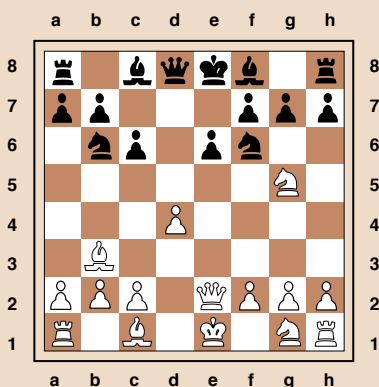
Exercices...

Il semble presque absurde de te proposer des exercices sur un sujet traité de manière aussi générale et aussi superficielle. Nous sommes toutefois curieux de voir si ta réflexion et ta logique suffisent, dans ces positions caractéristiques extraites d'ouvertures célèbres, pour découvrir le bon coup, celui que la sacro-sainte théorie a élu, ou, au moins, pour éviter le mauvais.



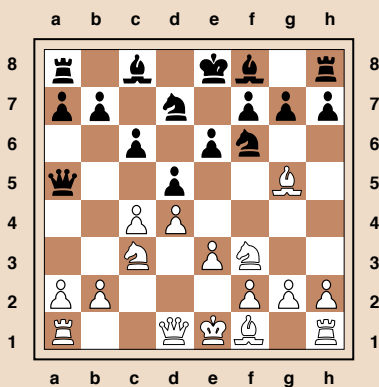
Exercice 211

Variante Winawer de la défense française. Quel est le seul (ou presque) coup blanc satisfaisant ici ?



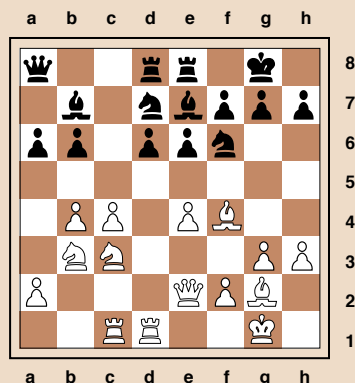
Exercice 212

Variante Nimzovitch de la défense Caro-Kann. Pourquoi la prise du pion d4 par la dame noire est-elle mauvaise ?



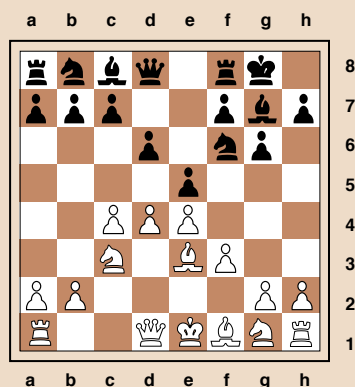
Exercice 213

Variante Cambridge-Springs du gambit dame. Comment les noirs prennent-ils l'avantage sur le coup routinier Ff1-d3 ?



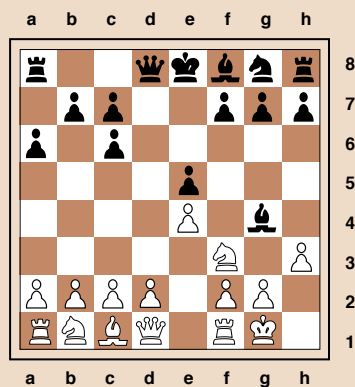
Exercice 214

Système du hérisson de la défense sicilienne. Quel coup de rupture centrale doivent jouer les noirs ici ? Pourquoi ?



Exercice 215

Variante Sämisch de la défense est-indienne. Trois options existent ici pour les blancs : stabilisation du centre, fermeture du centre ou maintien de la tension centrale. Quel coup correspond à chacune de ces options ?



Exercice 216

Variante d'échange de la partie espagnole. Quel est le coup que la théorie conseille aux noirs, dont le fou g4 est attaqué par le pion blanc h3 ? Attention ! C'est assez surprenant...

Leçon 37



PION ARRIÈRE

Le milieu de partie - Éléments stratégiques (1)

Quand tu auras franchi le cap de l'ouverture, tu te retrouveras en milieu de partie, dans une position où tes connaissances théoriques ne te seront plus d'aucun secours. Pour manœuvrer dans le schéma inédit que tu auras sous les yeux et tenter de te diriger vers une configuration favorable que tu puisses traiter tactiquement, tu devras cette fois faire appel à ta connaissance des notions stratégiques.

Tu constateras en effet bientôt, que le plus dur aux échecs n'est pas de calculer les variantes mais de sélectionner quelles variantes sont dignes d'être calculées. Or selon quels critères effectuer cette sélection ? Pourquoi approfondir telle possibilité et négliger telle autre ? Pour effectuer ce tri, il faut être capable de juger la position, c'est-à-dire de déterminer les forces et les faiblesses de chaque camp et d'en déduire si les chances sont égales, si l'un des deux camps a l'avantage et si celui-ci est léger, net ou décisif. Et c'est ta connaissance des principaux éléments stratégiques qui te permettra de formuler ton jugement.

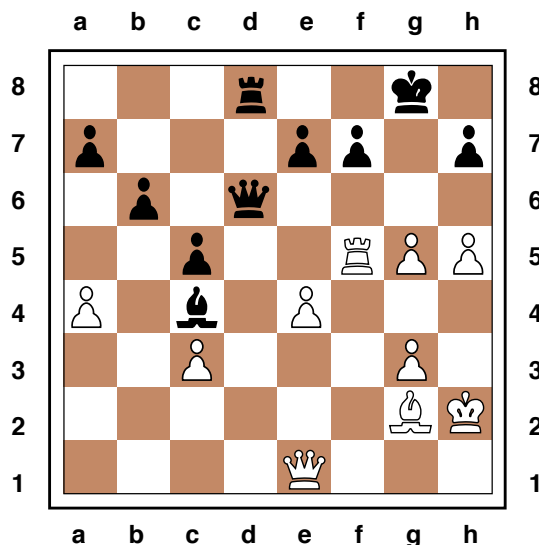
On peut distinguer deux sortes d'éléments stratégiques : ceux qui dépendent de la structure des pions et ceux qui dérivent de la valeur relative des pièces, valeur dont nous avons parlé à la leçon 9.

Préoccupons-nous d'abord des premiers. Les pions forment, en quelque sorte, le squelette de la position. N'oublie pas qu'ils ne peuvent revenir en arrière et que, donc, les dommages occasionnés par un coup de pion prématuré ou maladroit sont irrémédiables. Examinons les différents préjudices liés à la structure de pions, avant d'envisager les avantages que certains schémas peuvent offrir.

► Le pion isolé

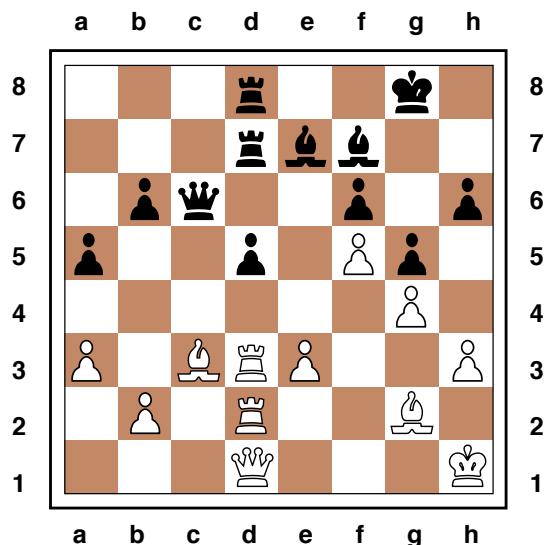
Un pion est dit isolé lorsqu'aucun pion de son camp ne se trouve sur les deux colonnes adjacentes à la colonne où il se situe. Comme il ne peut donc être défendu par un pion ami, il constitue une faiblesse

profonde, surtout s'il se trouve sur une case éloignée du centre et facile à attaquer. Des pièces de son camp peuvent bien sûr le protéger, mais elles seront alors mobilisées pour cette tâche peu glorieuse et feront défaut ailleurs.



Cette position est tirée d'une partie réellement jouée. Elle est très caractéristique d'une structure de pions délabrée, puisque les blancs ne possèdent pas moins de trois pions isolés en a4, c3 et e4, alors que les noirs n'ont que l'isolement du pion h7 à déplorer. C'est cet élément stratégique décisif qui doit dicter leur conduite aux noirs. C'est un peu comme si, dans un match de football, tu remarquais que l'arrière droit de l'équipe adverse est particulièrement faible, ou handicapé par une blessure. Tout naturellement, même si ça n'est pas très charitable, les efforts offensifs de ton équipe se concentreront sur ce côté droit. Le plan des noirs est donc clair ici : échanger d'abord les dames pour empêcher tout contre-jeu blanc contre le roi noir, puis venir tranquillement cueillir les pions isolés et gagner la finale. D'où le coup 1... Dd6-d2 ! qui force pratiquement l'échange des

dames car la présence de la dame noire en d2 serait trop dangereuse pour le roi blanc. Après 2. De1xd2. Td8xd2, la tour est la patronne, et les pions isolés tombent comme des fruits mûrs. Les blancs se débattront encore quelques coups avant d'abandonner.

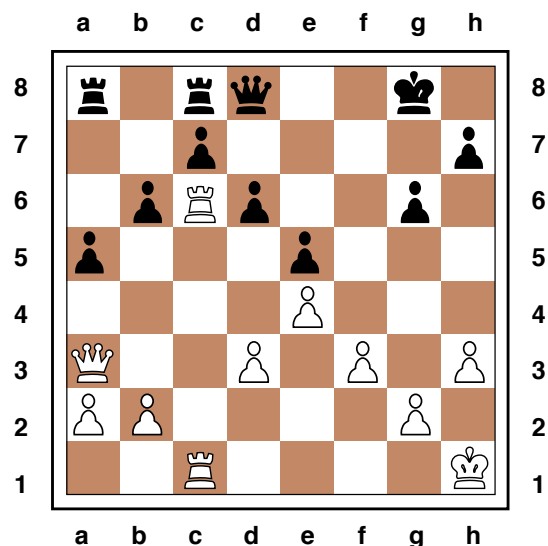


Cette position est tirée d'une partie entre deux ex champions du monde, Karpov, qui a les blancs et Spassky. Karpov a longuement manœuvré pour concentrer le feu de ses pièces sur le pion isolé d5 qui est attaqué quatre fois mais défendu autant de fois par les noirs. Pourtant, l'heure de l'exécution a sonné, et celle-ci est magistrale. 1. e3-e4 ! exploitant le pseudo clouage du pion d5 qui ne peut prendre en e4 à cause de Td3xd7, etc... 1... Rg8-g7 2. e4xd5. Dc6-c7 3. Td2-e2. b6-b5 ? Abrégeant la fin. 4. Te2xFe7 ! Td7xTe7 5. d5-d6. Le thème tactique de la fourchette que tu connais bien désormais. 5... Dc7-c4. Spassky croit s'en tirer et compte sur 6. d6xTe7. Td8xTd3 ! mais Karpov a vu plus loin. 6. b2-b3 !! et les noirs abandonnent car Dc4xb3 est réfuté par 7. Dd1xDb3. Ff7xDb3 8. d6xTe7. Td8xTd3 9. e7-e8 D+. Une belle démonstration contre le pion isolé.

► Le pion arriéré

Un pion est dit arriéré lorsque les pions amis des colonnes voisines ont été poussés trop loin pour qu'il puisse bénéficier de leur protection. Il constitue lui aussi une faiblesse, surtout s'il est situé sur une colonne ouverte contrôlée par l'adversaire. Ce dernier s'efforcera alors de le fixer sur sa case, en empêchant son avance, avant de l'attaquer sans relâche.

Dans la position du diagramme suivant, où le matériel est égal, les noirs sont affligés d'un pion arriéré en c7, fusillé par les deux tours blanches doublées sur la colonne c. Tu remarques que la tour en c6 fixe cette faiblesse en empêchant le pion en question d'avancer. La dame d8 et la tour c8 sont, quant à elles, mobilisées à la défense de leur pion, défense momen-

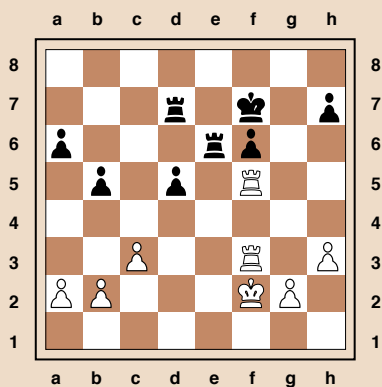


tanément suffisante. Mais là encore, le plan des blancs est tout tracé et entièrement déterminé par cet élément stratégique fondamental : ils n'ont qu'à attaquer une troisième fois le malheureux pion par 1. Da3-c3 ! et la messe est dite. En effet la défense noire 1...Ta8-a7 ne marche pas à cause de 2. Tc6xb6 ! (ce bon vieux clouage...), et si les noirs reprennent la tour, ils en reperdent aussitôt une en c8. Après quoi, outre le désavantage matériel, leur structure de pions est définitivement affaiblie, avec deux nouveaux pions arriérés en b6 et d6, et les blancs n'auront aucun mal à gagner la fin de partie.



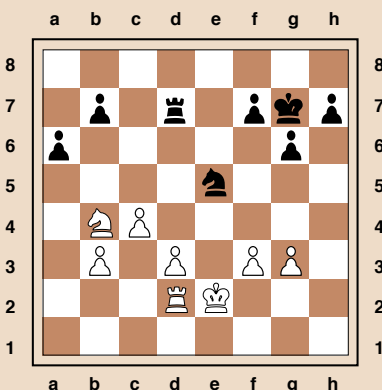
PION ISOLÉ

Exercices...



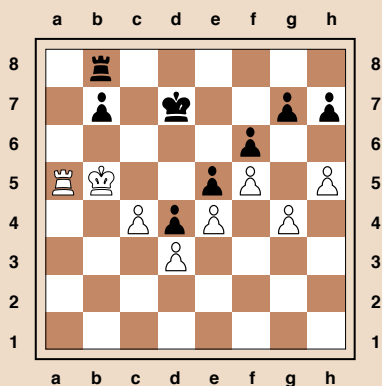
Exercice 217

Le trait est ici aux blancs. Qui a l'avantage ? Pourquoi ? Comment t'y prendrais-tu pour gagner ?



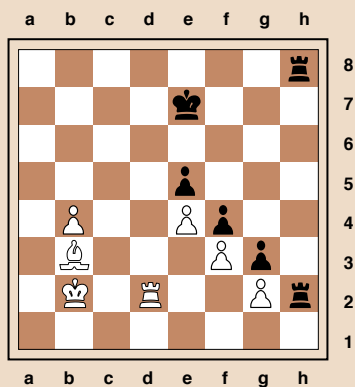
Exercice 218

Et ici, comment t'y prendrais-tu, avec les blancs, pour créer des faiblesses dans la structure des pions adverses ? Et ensuite, quel serait ton plan de gain ?



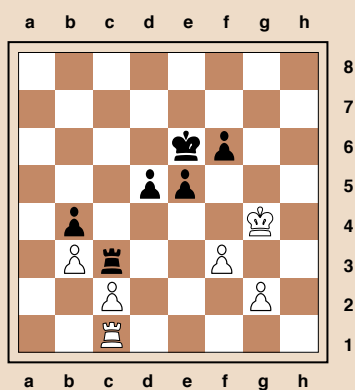
Exercice 219

Les blancs, au trait, gagnèrent le pion isolé b7 puis la partie. Que jouèrent-ils ? Essaye d'analyser le plus loin possible.



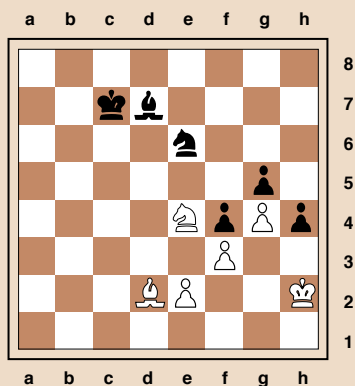
Exercice 220

Ici, ce sont les blancs qui ont des problèmes, à cause de leur pion arriéré g2. Il a pourtant l'air bien défendu, mais les noirs, au trait, trouvent la faille. Ce bon vieux clouage, il n'y a que ça de vrai...



Exercice 221

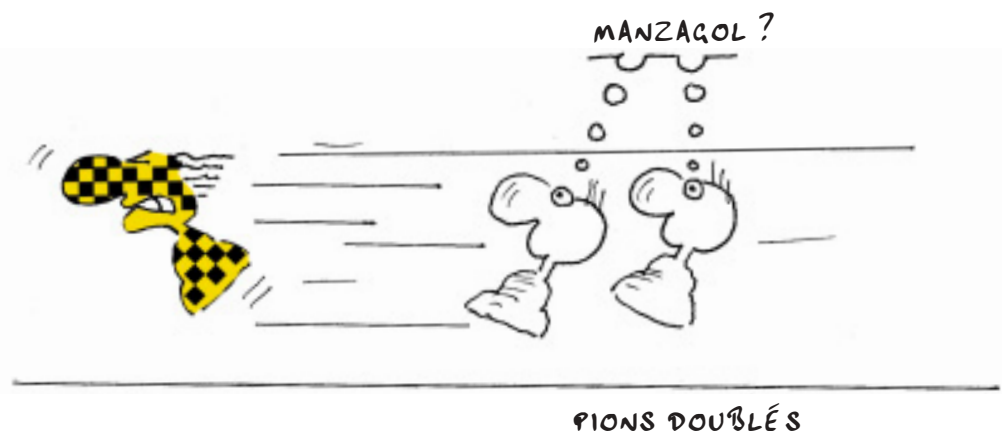
Ce sont encore les noirs qui, de manière imparable, gagnèrent le pion arriéré c2, puis la partie. Comment ? Le clouage a encore son mot à dire...



Exercice 222

Après la chute du pion arriéré en g5, la position des noirs va s'effondrer comme un château de cartes. Comment s'y prirent les blancs, au trait ? Le thème de l'attaque double guida leur réflexion, bien sûr.

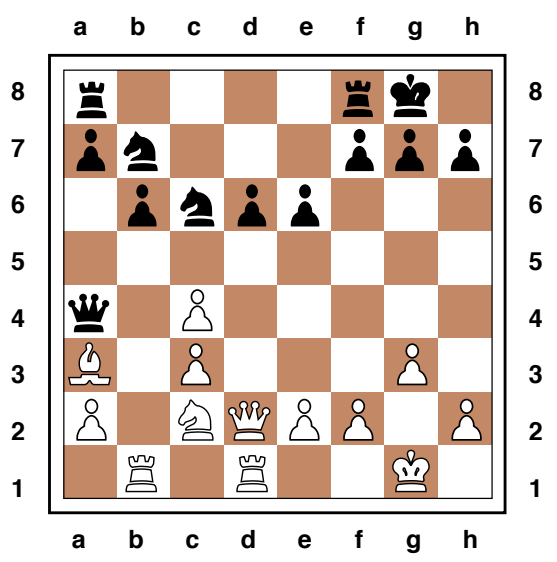
**Leçon
38**



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (2)

► Les pions doublés

On dit que deux pions sont doublés lorsque, à la suite d'une prise, l'un deux rejoint une colonne où se trouve déjà un pion ami. Les pions doublés constituent, la plupart du temps, une faiblesse, encore plus importante s'ils sont, en outre, isolés. Eux aussi auront besoin d'être défendus par une ou plusieurs pièces de leur camp, pièces dont la présence fera défaut ailleurs.



Cette position est tirée d'une partie Lombard-Rogoff jouée en 1976. Ce sont ici les pions doublés en c3 et c4 qui sont cause de souci pour les blancs, souci d'autant plus grand qu'ils sont également isolés et situés sur une colonne ouverte où les tours noires pourront venir les attaquer. En fait, ces deux pions sont absolument indéfendables. La défense passive du pion c4 par Dd3, par exemple, n'aurait pas tenu longtemps face aux bonds des cavaliers en a5 ou e5.

Le mieux pour les blancs est donc d'abandonner leurs pions doublés à leur sort, et de chercher le salut dans une attaque contre le roi noir. C'est d'ailleurs ce

qu'ils firent dans la partie avec 1. Tb1-b5. Da4xc4 2. Tb5-g5 avec l'idée de jouer 3. Tg5xg7+. Rg8xTg7 4. Dd2-g5+. Rg7-h8 5. Dg5-f6+ avec l'échec perpétuel. Astucieux, n'est-ce pas ? Mais les noirs jouèrent 2...f7-f6 ! et, après la fuite de la tour blanche en h5, raflèrent encore le pion a2. Lombard abandonna quelques coups plus tard.

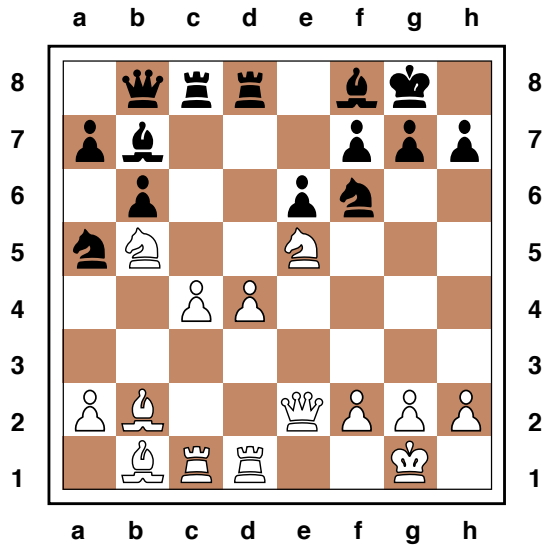
Là encore, c'est une caractéristique de la structure de pions, en l'occurrence la présence de pions doublés, qui a été l'élément stratégique déterminant, orientant la suite de la partie. C'est encore la faiblesse de l'arrière droit, dont nous avons déjà parlé, qui a permis la percée décisive de l'ailier, le centre et le but.

L'observation des structures de pions permet, en outre, de dégager un concept essentiel, celui de case forte. Une case forte est une case sur laquelle tu peux installer de manière durable une de tes pièces sans qu'elle risque d'être chassée par un pion adverse (la case c5, par exemple, est forte pour les noirs dans le diagramme précédent). Il est évident que la présence de pions isolés, arriérés ou doublés, génère forcément des cases faibles dans le camp qui les possède, et donc des cases fortes pour l'adversaire. Mais toutes les structures de pions ne sont pas faibles. Nous allons examiner maintenant deux configurations de pions particulièrement favorables.

► Les pions pendants

On appelle pions pendants deux pions liés placés côte à côte, isolés des autres pions de leur camp, n'étant ni l'un ni l'autre passé, mais n'ayant pas de pions adverses sur leur colonne. Cette formation constitue non plus une faiblesse, comme dans les cas précédents, mais un avantage dynamique pour le camp qui dispose des pions pendants. La force des pions pendants réside dans le contrôle absolu des quatre cases situées directement devant eux et dans les menaces permanentes que leur poussée fait pla-

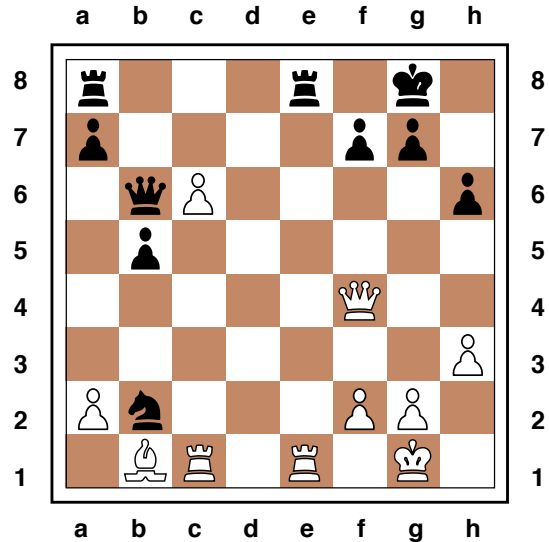
ner sur le camp adverse. Le dynamisme de cette structure doit être conservé tant qu'il ne se traduit pas par l'obtention d'un avantage clair, et constitue donc un élément stratégique déterminant, susceptible de décider du sort de la partie.



Dans cette position, tirée de la partie Vaisman-Stefanov, jouée en Roumanie en 1979, les blancs disposent de deux terribles pions pendants en c4 et d4. Ces deux intrépides fantassins, soutenus par leurs tours, écrasent la position en balayant les cases b5, c5, d5 et e5, et en protégeant leurs cavaliers avancés. Les noirs ont dû accepter une structure défensive très resserrée, où leurs pièces manquent d'espace. Rien d'étonnant à ce que la poussée d'un des deux pions pendants s'avère décisive. 1. d4-d5 ! libère tout le potentiel offensif des blancs. Le déchaînement tactique qui suit est donné sans commentaires et sans variantes, mais tu peux demander à ton moniteur une analyse plus détaillée, si tu le désires. Sache seulement que les noirs étaient perdus, quoi qu'ils jouent. 1... e6xd5 2. Ce5xf7 ! Td8-e8. Analyse l'acceptation du sacrifice. 3. De2-f3. d5xc4 4. Cf7-h6+. Rg8-h8 5. Df3xCf6 !! Un magnifique sacrifice de dame. 5...g7xDf6 6. Fb2xf6. Ff8-g7. 7. Td1-d7 ! Db8-e5 8. Ch6-f7+ ! Abandon. Très convaincant, non ?

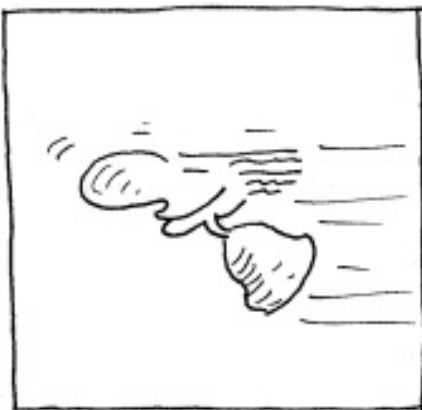
► Le pion passé

Il s'agit d'un pion qui n'a plus aucun pion adverse sur son chemin, c'est-à-dire que non seulement la colonne qu'il occupe est dégagée, mais que les colonnes voisines sont également libres. Nous avons déjà vu bien des exemples, notamment lors de nos leçons sur les finales, illustrant la force du pion passé, qui constitue toujours un avantage formidable pour le camp qui le possède.

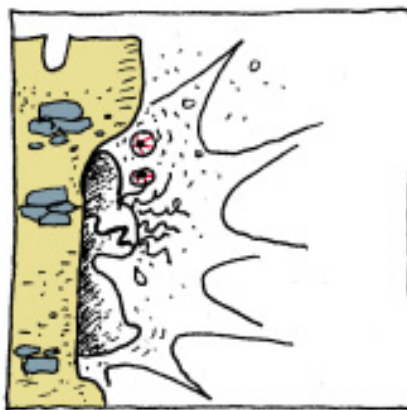


Ici c'est le pion passé c6 qui constitue l'élément stratégique déterminant de la partie. Le plan des blancs est clair : pousser leur pion jusqu'à la case c8 et le promouvoir en dame. Ils parviennent facilement à leurs fins en échangeant d'abord une tour en e8, puis en poussant en c7 leur pion, soutenu par la tour c1. Si les noirs jouent alors sTa8-c8, les blancs gagnent avec Fb1-f5, qui interroge la tour bloqueuse.

Cet exemple très simple montre à quel point la présence d'un pion passé avancé peut s'avérer décisive et prime sur toutes les autres considérations stratégiques.

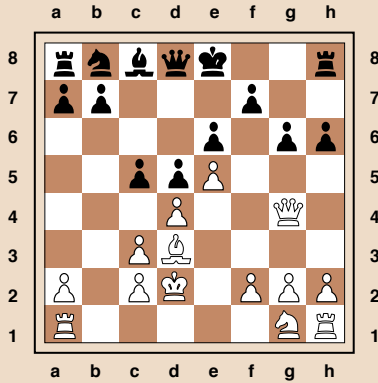


PION PASSÉ



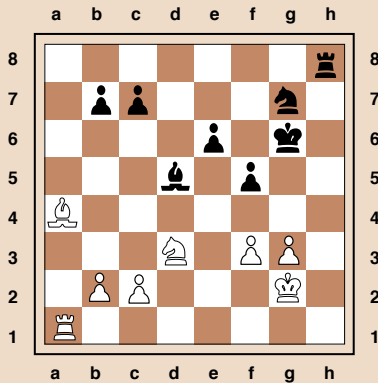
PION TRÉPASSÉ

Exercices...



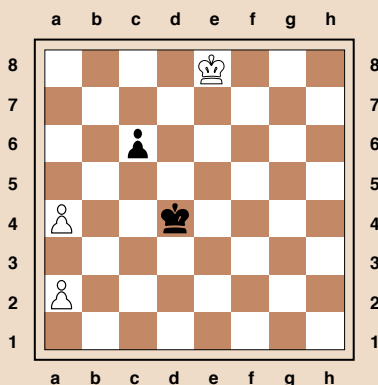
Exercice 223

Dans cette variante de la défense française, est-il intéressant, pour les blancs, de prendre le pion c5 ? Pourquoi ?



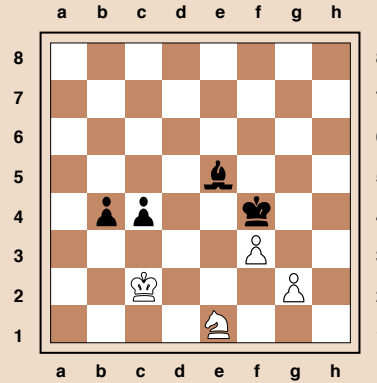
Exercice 224

Comment, avec les blancs, créer un couple de pions isolés noirs ? Et comment exploiter aussitôt cette faiblesse ?



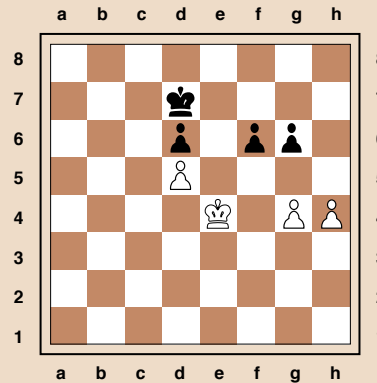
Exercice 225

Pour réhabiliter un peu les pions doublés, voici une position où les pions a2 et a4 font former un surprenant barrage contre les assiduités du roi noir. Les blancs jouent et gagnent, donc. Pas si difficile que ça, si tu pousses tes pions au bon moment. Allez, nous t'offrons le premier coup : 1. a4-a5 !



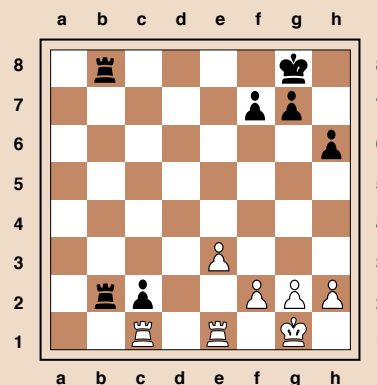
Exercice 226

Les pions pendants noirs forment une barrière inaccessible au roi et au cavalier blanc, alors que le couple g2-f3 est vulnérable. Nous espérons que tu découvriras au moins l'un des trois coups gagnants dont disposent les noirs !



Exercice 227

Dans cette finale, c'est la possibilité pour les blancs de se créer un pion passé qui fait la différence. Comment contraindre rapidement les noirs à l'abandon ?



Exercice 228

Ici encore, c'est le pion passé c2 qui décide sur le champ de l'issue de la partie. Que jouent les noirs ?

**Leçon
39**



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (3)

Nous venons d'étudier, dans les deux leçons précédentes, les éléments stratégiques liés à la structure de pions. Tu as donc compris qu'il fallait que tu sois très attentif, en milieu de partie et en finale surtout, à la présence de ces éléments. Ton jugement de la position et le plan qui en découlera devront impérativement tenir compte de la présence de pions isolés, arriérés, doublés, pendants ou passés.

Mais ce ne sont pas là les seuls critères stratégiques. D'autres éléments, liés à la valeur relative des pièces, doivent être pris en considération et peuvent primer sur l'agencement du squelette de pions. La mobilité des pièces amène, en effet, des changements radicaux de la position lors, par exemple, du transfert d'une pièce lourde d'un bout à l'autre de l'échiquier. Il existe en fait toute une série de phénomènes, moins faciles à classer que ceux relatifs à la structure de pions, mais qui présentent souvent des analogies et que l'on peut donc essayer de répertorier sommairement.

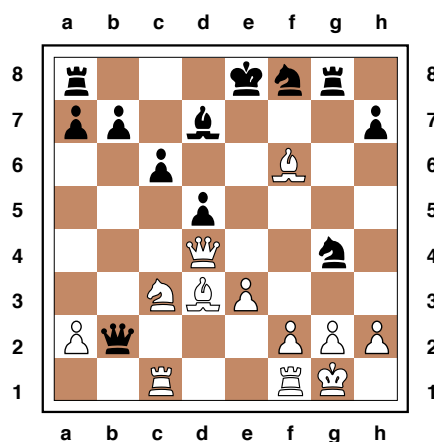
► Les possibilités d'attaque sur le roi

Tu as compris, lors des leçons consacrées à la tactique, que le but suprême de la partie demeure le mat. Une possibilité d'attaque sur le roi prime sur toute autre considération stratégique. La sécurité des rois est donc bien le facteur primordial en milieu de jeu.

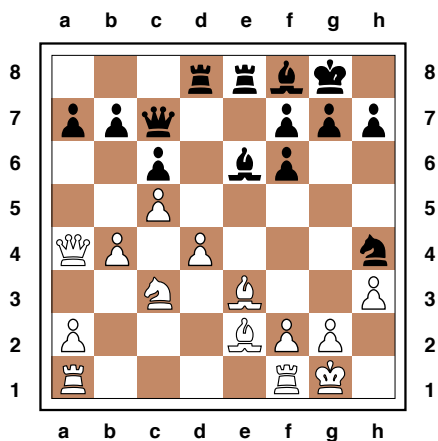
Il n'est cependant pas si facile de se rendre compte si, oui ou non, un roi est en réel danger. Il arrive parfois qu'un roi qui habite un roque délabré et que son armée a abandonné à son sort, soit en totale sécurité si les pièces adverses ne sont pas en mesure de l'attaquer. Le joueur d'expérience saura pourtant reconnaître les schémas qui se prêtent à une attaque

sur le roi. Dès lors, la décision de cette attaque constituera l'élément stratégique qui guidera ses coups. Sa réalisation se fera, elle, grâce aux moyens tactiques déjà étudiés.

Deux des indices les plus nets qui permettent à un joueur d'envisager de s'en prendre au roi adverse sont sa présence au centre ou l'affaiblissement de son roque.



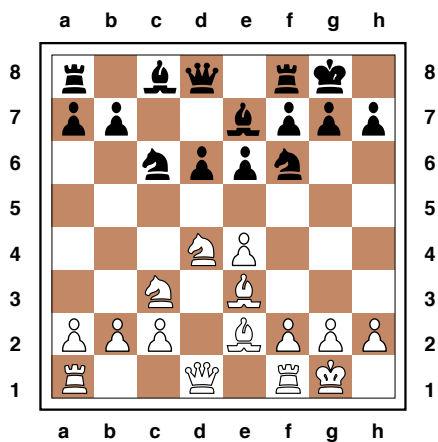
Dans cet exemple, tiré d'une partie Youssoupov-Nogueiras, le roi noir est fermement maintenu au centre par le fou f6, qui l'empêche de roquer, et mal protégé par des pièces désorganisées. La dame noire s'est mise hors jeu en s'emparant du pion b2. Les blancs ne doivent plus être guidés que par l'objectif ultime qu'est le mat. Il serait absolument inepte, par exemple, de jouer sur le thème du pion isolé en s'en prenant au pion h7. Youssoupov joua le coup foudroyant 1.Cc3-b5 !! Attaque double à la découverte ! Maintenant la dame d4 s'en prend à sa consœur en b2 ; mais, en même temps, le cavalier blanc menace du mat étonnant Cd6 !, l'un des mats-types que tu a découverts à la leçon 17. Comme la dame blanche ne peut pas fuir en protégeant la case d6, les noirs sont perdus. Nogueiras prit encore le cavalier blanc avec sa dame, mais abandonna après Fd3xDb5.



Cette position semble peu propice à une attaque immédiate. Les deux camps ont roqué et les rois semblent en sécurité. Pourtant il a suffi d'un petit coup anodin, h2-h3, pour affaiblir le roque blanc et en particulier la case g3. Les noirs, qui ont le trait, remarquent également l'éloignement de la dame blanche, partie à la pêche aux pions. Dès lors l'attaque contre le roi blanc devient l'élément stratégique déterminant, et il ne reste plus qu'à découvrir la combinaison permettant de le mettre en valeur. La voici :
 1. Fe6xh3 !! g2xh3 (sinon le pion g2 tombe)
 2. Te8xFe3 ! et les blancs abandonnèrent car après f2xTe3, les noirs feraient mat en deux coups par Dg3 suivi de Dg2.

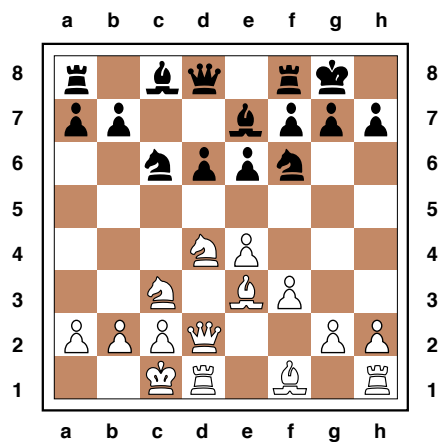
Tu remarques qu'il suffit de bien peu de choses pour affaiblir un roque (ici le coup malheureux h2-h3). Souviens-toi de cet exemple lorsque tu t'apprêteras à pousser un pion de ton roque ; l'avance des pions qui protègent ton roi ne doit être effectuée que si elle est absolument nécessaire.

Une autre situation qui peut faire songer à une attaque du roi, c'est celle où l'un des camps a choisi le petit roque et l'autre le grand roque. On parle alors de roques opposés.



Si, dans cette position, les blancs choisissent comme plan d'attaquer le roi noir, il ne pourront le faire efficacement qu'en chassant le cavalier f6 et en ouvrant les lignes. Pour cela il leur faudra pousser le pion g2 jusqu'en g5 ainsi que le pion f2, voire le pion h2. Les risques d'une telle idée sont évidents : l'avancée de ces pions, en démantelant le

bouclier de protection du roi blanc, mettra celui-ci dans les courants d'air, à la merci des pièces noires qui ne se priveront pas de profiter de l'aubaine. La prudence impose donc aux blancs de renoncer pour l'instant à une telle idée et de continuer à manœuvrer au centre.



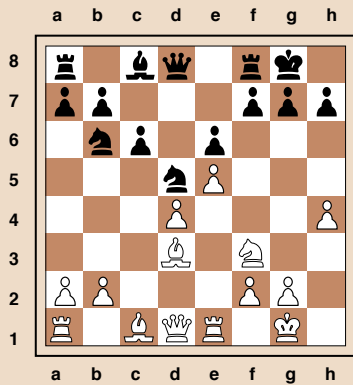
Il en va différemment dans cette position, issue de la même variante de la défense Sicilienne que la précédente. Mais cette fois les blancs ont roqué du grand côté et ils peuvent donc pousser leur pions g et h à l'assaut du roque noir sans mettre en danger leur roi. Mais les noirs peuvent tenir le même raisonnement et envisager une attaque contre le roque blanc par l'avancée de leurs pions a et b, sans compromettre la sécurité de leur propre roi. C'est pourquoi ces structures de roques opposés sont toujours génératrices de luttes violentes, où le premier à atteindre le roi adverse l'emporte généralement.

MANCU
MALE...

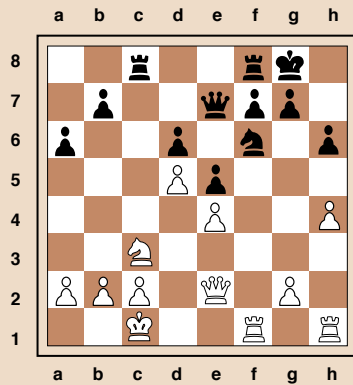


Exercices...

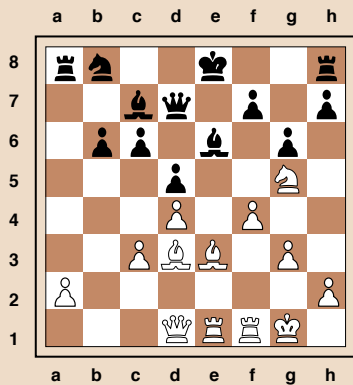
Nous avons choisi pour toi six positions où existent des éléments qui justifient, pour les blancs, une attaque sur le roi adverse. Nous te demandons de relever soigneusement ces éléments favorables et de proposer, à chaque fois, le coup qui pourrait inaugurer l'attaque. Essaie également d'aller le plus loin possible dans ton analyse, et d'imaginer les meilleures défenses noires.



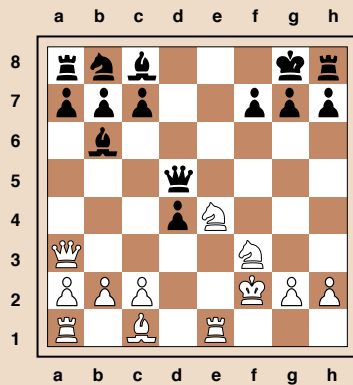
Exercice 229



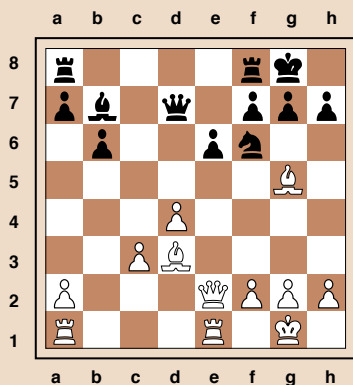
Exercice 232



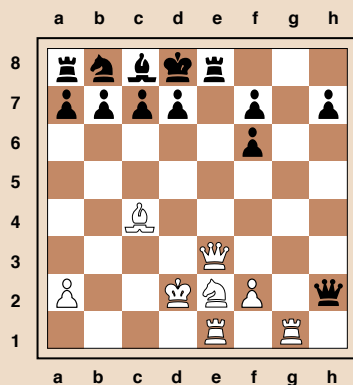
Exercice 230



Exercice 233



Exercice 231



Exercice 234

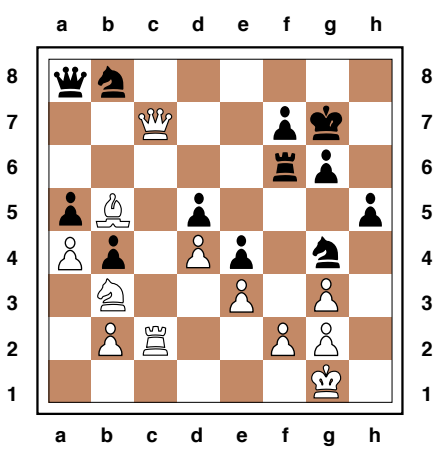
**Leçon
40**



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (4)

► Le contrôle d'une colonne ouverte

La possession des colonnes ouvertes est un élément stratégique fondamental qui peut à lui seul décider du sort de la partie. Souviens-toi que l'on appelle colonne ouverte une colonne vide de pions amis et adverses. Si une diagonale ouverte peut toujours être obstruée par une poussée de pion, une colonne ouverte l'est en général durablement, sinon définitivement, puisqu'elle ne peut être fermée que par le changement de colonne d'un pion effectuant une prise. La colonne ouverte constitue une voie idéale d'infiltration dans le camp adverse. Ce sont évidemment les pièces lourdes, tours et dame, qui vont se faufiler par cette voie pour envahir la place-forte ennemie.

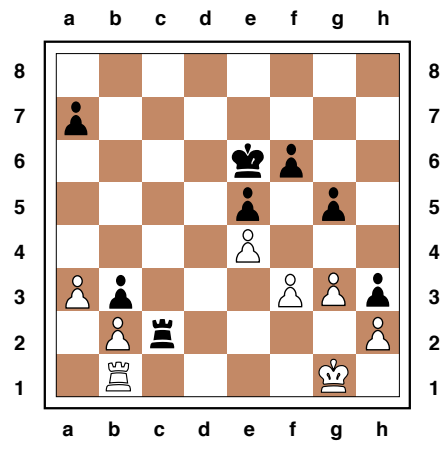


Voici un exemple frappant. Les blancs ont investi le camp noir via la colonne ouverte c. La dame c7, soutenue par la tour c2, s'est installée en patronne au cœur de la position adverse, et les pièces noires sont impuissantes à l'en chasser. Observe notamment la situation grotesque de la pauvre dame noire qui ne peut jouer nulle part sans se faire prendre immédiatement, et qui se voit réduite au rôle bien peu glorieux de protectrice des pions arriérés a5 et d5. Dans

la partie, les noirs essayèrent encore de lutter par Cb8-a6, mais ils durent bientôt rendre les armes.

► La conquête de la septième ou de la deuxième rangée

Les pions occupent tous, dans la position de départ, soit la deuxième soit la septième rangée. En milieu de partie et, très souvent, en fin de partie, il en reste encore assez pour que l'arrivée d'une tour ennemie sur cette rangée fasse des ravages parmi eux. Le désastre est à son comble lorsque deux tours, ou la dame et une tour, sont doublées sur cette septième rangée (ou sur la deuxième si ce sont les noirs qui attaquent). La présence habituelle des rois sur la première et la dernière rangée donne une puissance et une dangerosité supplémentaires aux éléments infiltrés sur la deuxième ou la septième rangée. En fin de partie, le roi se voit ainsi confiné sur la bande, empêché de participer à la lutte et souvent menacé de mat. Nous avons déjà rencontré de nombreux exemples de cette configuration. En voilà un autre :



La tour noire s'est infiltrée sur la deuxième rangée, via la colonne ouverte c, où elle attaque les pions h2 et b2, bloqués par leurs homologues h3 et b3 qui

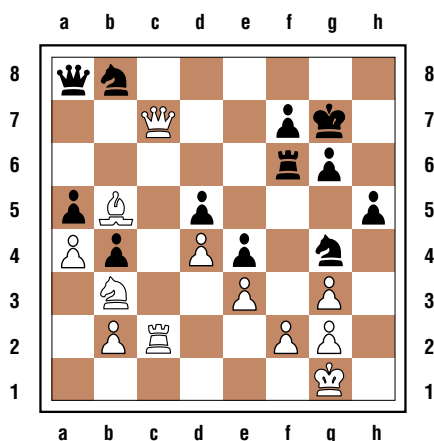
**Leçon
40**



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (4)

► Le contrôle d'une colonne ouverte

La possession des colonnes ouvertes est un élément stratégique fondamental qui peut à lui seul décider du sort de la partie. Souviens-toi que l'on appelle colonne ouverte une colonne vide de pions amis et adverses. Si une diagonale ouverte peut toujours être obstruée par une poussée de pion, une colonne ouverte l'est en général durablement, sinon définitivement, puisqu'elle ne peut être fermée que par le changement de colonne d'un pion effectuant une prise. La colonne ouverte constitue une voie idéale d'infiltration dans le camp adverse. Ce sont évidemment les pièces lourdes, tours et dame, qui vont se faufiler par cette voie pour envahir la place-forte ennemie.

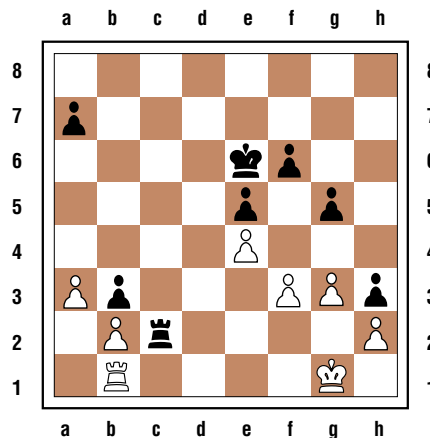


Voici un exemple frappant. Les blancs ont investi le camp noir via la colonne ouverte c. La dame c7, soutenue par la tour c2, s'est installée en patronne au cœur de la position adverse, et les pièces noires sont impuissantes à l'en chasser. Observe notamment la situation grotesque de la pauvre dame noire qui ne peut jouer nulle part sans se faire prendre immédiatement, et qui se voit réduite au rôle bien peu glorieux de protectrice des pions arriérés a5 et d5. Dans

la partie, les noirs essayèrent encore de lutter par Cb8-a6, mais ils durent bientôt rendre les armes.

► La conquête de la septième ou de la deuxième rangée

Les pions occupent tous, dans la position de départ, soit la deuxième soit la septième rangée. En milieu de partie et, très souvent, en fin de partie, il en reste encore assez pour que l'arrivée d'une tour ennemie sur cette rangée fasse des ravages parmi eux. Le désastre est à son comble lorsque deux tours, ou la dame et une tour, sont doublées sur cette septième rangée (ou sur la deuxième si ce sont les noirs qui attaquent). La présence habituelle des rois sur la première et la dernière rangée donne une puissance et une dangerosité supplémentaires aux éléments infiltrés sur la deuxième ou la septième rangée. En fin de partie, le roi se voit ainsi confiné sur la bande, empêché de participer à la lutte et souvent menacé de mat. Nous avons déjà rencontré de nombreux exemples de cette configuration. En voilà un autre :



La tour noire s'est infiltrée sur la deuxième rangée, via la colonne ouverte c, où elle attaque les pions h2 et b2, bloqués par leurs homologues h3 et b3 qui

fixent ainsi les faiblesses. Mais pour l'instant les blancs défendent leurs pions avec leur tour et leur roi. Une défense très passive certes, mais qui semble tenir. Car comment gagner ? Eh bien, en activant le roi noir qui pour l'instant sommeille en e6. N'oublie jamais que le roi est une pièce comme les autres et que son potentiel offensif est loin d'être négligeable. Il ne peut certes pas, ici, venir attaquer une deuxième fois les pions blancs déjà menacés, comme tu peux le vérifier, mais il est en mesure de se faufiler jusqu'en e3 pour s'en prendre au pion arriéré f3, puis au pion e4. Les blancs sont impuissants, et ne peuvent empêcher la réalisation de ce plan, sauf à abandonner à leur sort le pion b2, après quoi le pion noir b3 devient candidat à la promotion.

► Histoire de fous...

Deux autres éléments stratégiques importants concernent la pièce un peu particulière qu'est le fou.

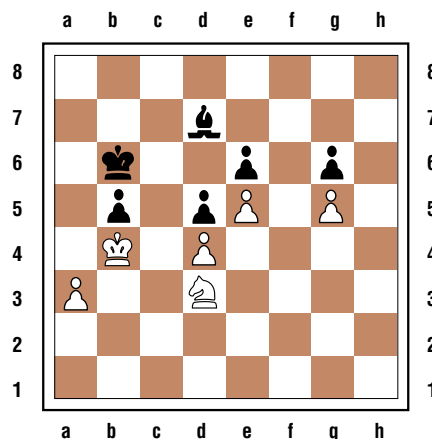
- La paire de fous

Comme nous te l'avons déjà signalé précédemment, l'expérience a révélé une supériorité sensible de la paire de fous sur les autres couples de pièces mineures. Cette supériorité s'affirme d'autant plus nettement que la plupart des pions ont disparu, que les diagonales sont ouvertes et que les deux fous collaborent à un même but. Nous avons déjà vu des exemples de domination de la paire de fous, mais seule la pratique te permettra de comprendre véritablement en quoi consiste ce subtil avantage.

- Le mauvais fou

Nous t'avons déjà parlé de la valeur relative des pièces. Cette relativité vient du fait que toutes les pièces n'apprécient pas le même "paysage", ce pay-

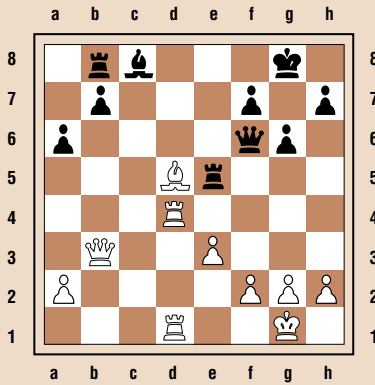
sage étant essentiellement dessiné par la structure de pions. On sait, par exemple, que les tours apprécient les colonnes ouvertes et les grands espaces, alors que les cavaliers se complaisent dans les positions touffues, puisqu'ils sont les seuls à pouvoir franchir des haies de pions. Les fous, eux, sont handicapés par la présence de leurs propres pions sur leurs diagonales. Si ces pions gênés sont bloqués, la passivité du fou est alors définitive, et un cavalier ou un fou adverse se montreront bien supérieurs, ce désavantage étant surtout sensible en finale.



Voici une finale caractéristique, déjà évoquée dans nos leçons consacrées aux fins de partie, mais qu'il est bon de te remémorer, car elle illustre de manière flagrante la supériorité d'un cavalier sur un mauvais fou. Ce fou est en effet mauvais parce que tous ses pions sont placés et bloqués sur des cases blanches, alors que lui-même évolue sur des cases de cette couleur. Muré dans son propre camp, il doit se contenter de défendre passivement ses pions arriérés ou isolés, sans rien pouvoir entreprendre contre les pions adverses. Les noirs, au trait, jouèrent le coup forcé 1...Fd7-e8 car la menace était Cd3-f4, gagnant un pion. Mais après 2. Cd3-c5. Fe8-f7. 3. Cc5-d7+ les blancs n'eurent aucune peine à gagner en pénétrant avec leur roi.

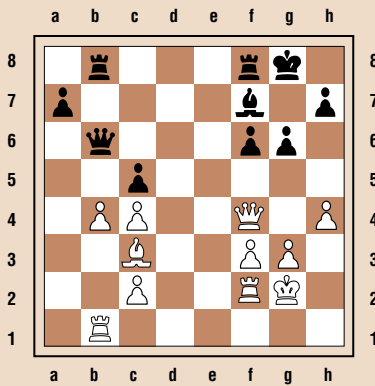


Exercices...



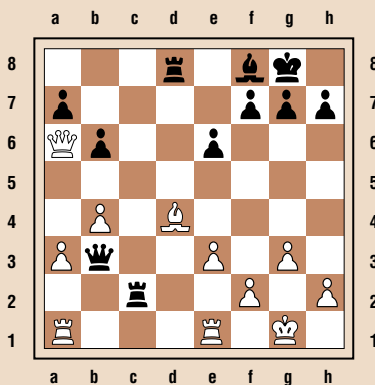
Exercice 235

Les blancs, au trait, contrôlent la colonne ouverte d. Mais ils remarquent que la colonne c est également ouverte et que la tour b8 n'est pas protégée. Si la dame blanche pouvait surgir en c7 en donnant échec... Mais comment s'y prendre ?



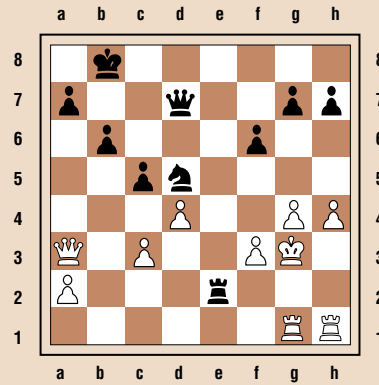
Exercice 236

Les blancs ont le trait. La prise en f6 n'est guère alléchante. Les colonnes d et e sont déjà ouvertes, mais inexploitées. Or c'est l'ouverture d'une troisième colonne qui va faire la différence... C'est la muse Déviation qui doit t'inspirer...



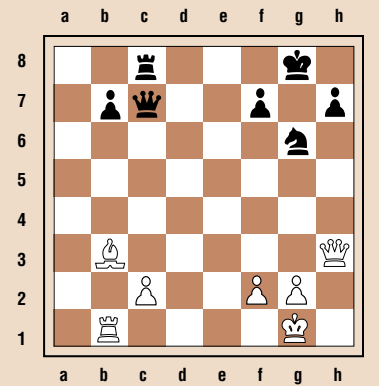
Exercice 237

L'ex champion du monde, Capablanca, va sacrifier un pion pour investir la deuxième rangée. 1... e6-e5 ! 2. Fd4xe5 (forcé) Td8-d2. Pourrais-tu dire pourquoi les blancs ne peuvent pas maintenant défendre la case f2 par 3. Te1-f1 ?



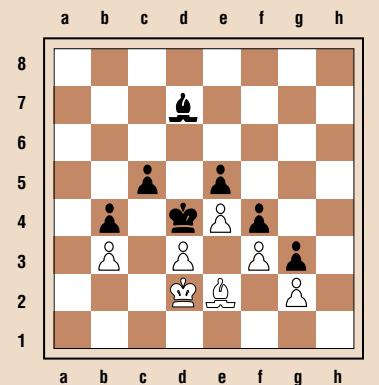
Exercice 238

C'est encore la pénétration de la tour e2 sur la deuxième rangée qui fait la différence. Les noirs jouent et font mat en cinq coups, avec un joli sacrifice de dame à la clé. Taïaut !



Exercice 239

Les blancs ont le trait, et la septième rangée semble aux mains des noirs. Pourtant un véritable carnage va s'y dérouler en quelques coups... Deux attractions et une enfilade au menu...



Exercice 240

Un grand classique : la finale bon fou contre mauvais fou, présentée ici de manière presque caricaturale. Pauvre fou e2, emmuré dans son camp ! Il doit rêver de cases noires et d'un mat par Fb2 ! Les noirs jouent et gagnent très vite.

Abandon	abbandonu
Aile dame	latu di a regina
Aile roi	latu di u rè
Ajournement	attimpata
Algébrique (notation)	algebraica (nutazione)
Analyse	analisi
Annuler	fà pattu
Arriéré	in daretu (in coda)
Attaque	attaccu
Attente	colpu d'aspittera, d'attesa
Attraction	allusingu
Avantage	avantaghju
Avantage décisif	suprana
À l'aveugle	à a cecca
Batterie	battaria (-eria)
Blancs	bianchi
Blitz	blitz (à l'infuria, à spiccera)
Bloqueur	paratinu
Case	cantarella
Cavalier	cavallu
Central	cintrale
Centre	centru
Chaîne de pions	catena di pioni
Clouage	inchjudera
Cloué	inchjudatu
Coin	scornu, catagnu
Colonne	culonna
Combinaison	almanaccata, cumbinazione
Contre-attaque	contrattaccu
Contrôle	cuntrollu
Couloir	curridore
Coup	colpu
Couvrir	copre
Croisé	cruciatu
Dame	regina
Damer	fà dama
Découverte (à la)	à l'apertu
Défense	difesa
Dénudé	spugliatu
Dépouillé	spugliatu
Développement	sviluppu
Déviation	sviata
Dominer	duminà, supranà
Double attaque	attaccu doppiu
Echec double	scaccu doppiu
Echec et mat	scaccu mattu
Pion doublé	pioni infilati à dui
Echange	scambiu
Echec	scaccu
Echiquier	scacchera
Enfilade	infilata
En prise	à tiru
Epaulettes (mat des)	mattu (smattu) à e spilline
Espace	spaziu
Etouffé (mat à l')	incagnatu, affugatu
Etude	studiu
Faiblesse	dibulezza
Fermé	chjosu, serratu
Feuille de partie	fogliu di seguita
Fianchetto	fianchettu
Figure	pezza, figura
Finale	finale
Forcé (coup)	colpu per forza
Forte (case)	forte (cantarella)
Fou	alfiere, scemu
Gaffe	sbagliu

Lexique français / corse

Gain	guadagnu, vittoria
Gambit	gambittu
Horizontalement	à passera
Initiative	iniziativa
Interception	intramizera
Interceptor	mette in trà mezu
Intermédiaire (coup).....	intermediu (colpu)
Irrégulière (ouverture)	fora d'usu (apertura)
Isolé	isulatu, sulignu
Liés (pions).....	ligati (pioni)
Ligne	ligna
Ligne de jeu	ascestu
Liquidation	simplificata, spachjata
Lourde (pièce)	pezza maestra
Majorité (de pions)	maggiurità
Manœuvre	manuvra
Mater	mattà
Menace	minaccia
Milieu (de partie)	mezu di partita
Miniature	curtachjina
Minorité	minorità
Nul	paru, pattu
Open	open
Opposition	opposta
Ouvert	apertu
Ouverture	apertura
Passé	varcatu
Pat	pattu
Pendants	accoppiati, picci
Percée	trafurata
Perpétuel	parpetuu, sempiternu
Piège	trappula
Pion	pione
Plan	pianu, prughjettu
Position	pusizione
Positionnel	pusizionale
Prendre	piglià, chjappà
Prise en passant.....	presa in passendu
Problème	prublema
Promotion	prumuzione
Protection	prutezzione
Pseudo (sacrifice)	sacrifiziu fintu
Qualité	qualità
Répétition	ripetizione
Réseau de mat	reta (ritiolu) di mattu
Roi	rè
Roquer	arruccà
Roque (le grand)	arruccamentu maiò
Roque (le petit).....	arruccamentu minò
Sacrifice	sacrifiziu
Semi-ouvert	mezu apertu
Sous promotion	sottu prumuzione
Soutenu	sustinutu
Stratégie	strategia
Surcharge	tracarcata
Tactique	tattica
Tempo	colpu à colpu
Trait (avoir le).....	tuccà à
Tour	torra
Tranquille (coup).....	lindu
Triplés (pions)	infilati à (in) trè
Variante	variante
Verticalement	à latera

Les Échecs en Corse

▶ CONTACT CLUBS

• Echecs-Club Ajaccien

Cyrnos Palace, cours Grandval 20000 Ajacciu

Président : Gilbert Deiana, 06 20 79 14 83

Ouverture : mercredi (Ecole d'Échecs) 9h-12h, 14h-18h, vendredi 21h, samedi 15h.

• Balagna Chess Club

Bât. de l'antenne médicale, rte du stade, 20260 Calvi

Président : Christophe Levêque, 06 11 93 31 95

Ouverture : mardi, mercredi (Ecole d'Échecs), samedi 15h.

• Club d'Echecs de Casinca

Association Familiale Fiumaltu, Centre social MSA - 20213 Fulelli

Président : Vital Geronimi,

correspondant : Philippe Lorenzi, 06 83 35 66 13

Ouverture : mardi, vendredi 20h30, samedi (École d'Échecs) 17h00.

• Echecs Club du Fium'Orbu

Chez Claude Boffelli, lieu-dit Pielza - 20240 Sularu

Président : Claude Boffelli, tél. : 04 95 57 80 69

Ouverture : vendredi (Ecole d'Échecs) 18h, 20h30, samedi 15h.

• Corsica Chess Club

4, Rue Carnot - 20200 Bastia

Président : Jean-Christian Galli

Correspondant : Jean-Philippe Orsoni

04 95 31 59 15 - Fax : 04 95 32 52 42

Ouverture : lundi 18h, mardi (Ecole d'Échecs) 17h30, mercredi (Ecole d'Échecs) 10h, 12h, 14h, (adultes débutants) 18h30, vendredi 18h et 21h, samedi 15h.

• Club de Porti-Vecchju

Salle d'Échecs du Squash Club, Route de Cala Rossa, St Erasme, Alzetu 20137 Lecci

Correspondant : Paul Terrazoni 04 95 71 68 50

Ouverture : mercredi, samedi

▶ PRINCIPALES MANIFESTATIONS

L'Open International de Corse :

Vacances de la Toussaint, Théâtre municipal de Bastia.

Site Internet du tournoi : www.opencorsica.com

Le Tournoi a acquis, au fil des éditions, une reconnaissance internationale. Il est devenu la première manifestation du genre au monde ! Les plus grands champions y viennent



régulièrement : Anatoly Karpov, Vishy Anand, Boris Spassky, Judith Polgar, Alexei Shirov, Peter Leko, Etienne Bacrot etc... 300 participants en moyenne, en provenance d'une cinquantaine de pays. Les parties les plus importantes ont lieu sur la scène du théâtre avec vidéo projection sur écran géant. Des casques à infra-rouge permettent aux spectateurs de suivre le déroulement du jeu à l'aide de commentaires de spécialistes.



Compétitions par équipes : Championnat de France par équipe Nationale II et Nationale III - Championnat de Corse par équipes (Nationale IV) - Championnat de Corse jeunes par équipes.

Compétitions individuelles : Championnat de Corse individuel jeunes qualitatif pour le Championnat de France (vacances d'hiver) - Championnat de Corse individuel - tournoi qualitatif (vacances de Pâques) - Championnats scolaires par région (mai et juin) à Bastia, Ajacciu, Corti, Calvi, Ghisunaccia, Porti Vecchju, San Fiurenzu). Trophée SCNM des jeunes sur le *Danièle Casanova* à Bastia et Ajacciu.



Réunions et formations : AG Ligue Corse des Échecs (mi-septembre), stages DAFFE (Formation pour le diplôme d'animateur de la Fédération Française des Échecs), Stage d'arbitrage (Formation arbitre Fédéral 3), Stages d'entraînements pour les joueurs.

Tournois : Fulelli (fin septembre), Bastia (décembre, février), Ajacciu (mars), Lecci di Porti-Vecchju (fin mars), Calvi (fin avril), Venacu (mai), Luri (juillet), Casanova di Venacu (juillet).

Communication :

Site internet de la ligue : www.corse-echecs.com

Bulletin de la Ligue : *Scaccanate* (Trimestriel)

16 pages quadri, tirage à 3 000 exemplaires.

Les compétitions

Maintenant que tu sais jouer aux échecs, tu es certainement impatient de te mesurer à d'autres joueurs pour avoir une idée de ton niveau. Tu peux, bien sûr, jouer des parties amicales avec tes camarades, mais, si tu désires savoir réellement ce que tu vau, et surtout si tu souhaites progresser, il te faudra venir à la compétition. Voici les informations pratiques dont tu as besoin pour cela.

1) Le matériel

• La pendule

La plupart des parties entre amateurs, partie sans enjeu, "parties de café", se jouent sans pendule. Mais dès lors qu'il s'agit d'une compétition officielle, l'usage de la pendule est impératif. Avant son invention, il était fréquent de voir un joueur à la position compromise se plonger dans une réflexion sans fin, en comptant sur l'épuisement de son adversaire pour l'emporter ! La pendule permet de limiter le temps de réflexion des deux joueurs, chacun disposant d'un capital temps qu'il est libre de gérer à sa guise.

Une pendule d'échecs consiste en un boîtier en bois ou en plastique qui comporte deux cadrans correspondant à deux horloges indépendantes. De nos jours, avec l'avènement des pendules électroniques, ces cadrans sont remplacés par des écrans à affichage digital. Cadrans ou écrans sont surmontés d'un bouton-poussoir ; dès qu'un joueur a effectué son coup, il appuie sur le bouton qui correspond à son cadran. Ce mouvement entraîne deux conséquences distinctes : son horloge personnelle, chargée de comptabiliser son temps, s'arrête ; simultanément l'horloge de son adversaire, qui était arrêtée, se remet en marche et le bouton-poussoir remonte en position haute. Ce système permet donc de gérer de manière indépendante le temps de réflexion de chacun des deux joueurs.

• La feuille de partie

Dans les parties à cadence lente dont nous parlerons dans le paragraphe suivant, les joueurs doivent noter les coups de leur partie ainsi que ceux de leur adversaire sur une feuille de partie, et cela en utilisant le système de notation que tu connais désormais. Sur cette feuille, qui comporte un double au carbone, sont consignés également d'autres renseignements : noms des

joueurs, date de la partie, etc... A la fin de la partie, les joueurs notent le résultat sur leur feuille, signent, et remettent les deux feuilles à l'arbitre, conservant les doubles pour eux. L'intérêt de la chose est évident : tu auras la possibilité, même des années après, de rejouer tes parties et de les analyser. Réfléchis : comment toutes les fabuleuses combinaisons que tu viens de vivre seraient-elles arrivées jusqu'à nous sans la notation des parties ?

2) Les cadences

La cadence lente est la cadence internationale officielle. Elle est de 40 coups pour 2 heures, c'est-à-dire que chaque joueur dispose de 2 heures pour jouer ses 40 premiers coups. Pour cela, il est libre de répartir son temps de réflexion comme il l'entend. Il peut, par exemple, utiliser une heure ou plus pour réfléchir sur un seul coup et jouer une douzaine de coups en quelques secondes. La seule

qu'en soit le nombre de coups, et celui dont le temps de réflexion est écoulé est déclaré perdant. Cela, bien entendu, dans le cas où une décision n'est pas intervenue auparavant sur l'échiquier.

Des cadences encore plus rapides existent, jusqu'à la cadence "blitz" (qui signifie "éclair" en allemand) où les deux joueurs ne disposent que de 5 minutes chacun pour toute la partie.

Aujourd'hui, ces différentes cadences sont souvent agrémentées du système Fischer, qui consiste à ajouter un incrément de quelques secondes au temps du joueur qui vient de jouer. Par exemple une cadence "15mn+5s" doit se comprendre ainsi : chaque joueur dispose de 15 minutes pour l'ensemble



contrainte qui lui est imposée est qu'il parvienne à jouer 40 coups en 2 heures. S'il n'y parvient pas et que son temps de réflexion est écoulé avant son quarantième coup (chute du "drapeau" de la pendule), il est déclaré perdant, quelle que soit la position. S'il y parvient ainsi que son adversaire, la partie continue, au rythme de 20 coups en une heure en général. Puis vient, si nécessaire, un épisode au K.O. Que signifie cette expression empruntée au domaine de la boxe ?

Eh bien, de nos jours, de nombreux tournois adoptent des cadences de semi-rapide, avec des temps de réflexion plus courts et cette technique du K.O. Dans ce cas, le nombre de coups joués ne compte pas ; chaque joueur dispose, par exemple, de 40 minutes pour l'ensemble de la partie, quel

de la partie, mais, à chaque coup qu'il joue, 5 secondes supplémentaires viennent s'ajouter à son capital temps. Ce procédé, qui n'est possible qu'avec des pendules électroniques, permet de ne pas "tomber au temps" dans une position gagnante, du moins pour un joueur assez rapide.

3) Les compétitions

Il existe aux échecs, comme dans tous les sports, des catégories : poussin, pupille, benjamin, vétéran, féminine, etc... et même des catégories par niveau de force. Mais, s'il existe des compétitions spécifiques pour ces catégories, dans la plupart d'entre elles toutes les catégories sont confondues. Cela implique qu'une féminine de 11 ans peut devenir champion (et

non championne) du monde des échecs ! On distingue deux types de compétition : les tournois et les matches.

• Les tournois

- **Les tournois ouverts ou "opens"** sont, comme leur nom l'indique, ouverts à tous, sans distinction d'âge, de sexe ni de niveau. Dans ces "opens", chaque joueur,



qu'il gagne ou qu'il perde, joue le même nombre de parties. Par exemple, dans un tournoi à 9 rondes avec 100 participants, chacun jouera 9 parties contre 9 adversaires différents, ces adversaires lui étant désignés selon un système d'appariement géré par un ordinateur. Il n'y a donc pas d'élimination après une défaite dans un open : le perdant, comme le vainqueur bien sûr, continue le tournoi jusqu'à la dernière ronde et c'est celui qui a, en fin de compte, le plus grand nombre de points qui remporte la compétition.

- **Les tournois fermés**, généralement réservés aux très forts joueurs, voient s'affronter un nombre limité de participants triés sur le volet et dont chacun affronte tous les autres. Par exemple, dans un tournoi fermé à 12 joueurs, chacun rencontre les 11 autres.

• Les matches

- **Individuels**, ils consistent en un affrontement direct entre deux joueurs en un certain nombre de parties ou jusqu'à l'obtention d'un certain score. Le joueur battu est éliminé, tandis que le vainqueur passe le tour. C'est ainsi, par exemple, qu'a toujours été désigné le champion du monde. Ce système peut aussi se combiner avec celui de l'open. On décidera, par exemple, que les 16 premiers du classement final se rencontreront en huitièmes de finale, puis en quarts, etc... jusqu'à une finale qui désignera le vainqueur.

- **Par équipes**, ils consistent en un affrontement de deux équipes, de 4 à 9 joueurs selon les compétitions, chacun ne jouant qu'une partie. L'équipe qui l'emporte est celle dont les joueurs comptabilisent le plus grand nombre de victoires, les parties nulles ne comptant pas. Il existe ainsi en France des championnats de Nationale IV, III, II et I, une

coupe de France et diverses compétitions par équipes, dont certaines réservées aux jeunes.

Signalons qu'on joue également aux échecs par correspondance, ainsi que par e-mail.

Terminons en précisant qu'aux échecs, quelle que soit la compétition, une victoire rapporte un point, une nulle un demi-point, alors qu'une défaite ne rapporte rien.

4) Le classement elo

Tous les joueurs qui font de la compétition et qui sont licenciés dans une fédération obtiennent, au bout de neuf parties comptabilisées, un classement qui rend compte de leur valeur. Il s'agit du classement elo, du nom de son inventeur. Ce classement est actualisé, 2 ou 3 fois dans l'année, en fonction des résultats obtenus par le joueur.

Il constitue une motivation considérable pour la plupart des pratiquants qui visent tout naturellement à accroître leur classement. Nous ne nous étendrons pas sur son mode de calcul, assez complexe. Sache simplement que, en tant que débutant, tu démarreras avec un elo de 1000 et que nous te souhaitons de dépasser bientôt les 2800, exploit que seuls deux joueurs au monde ont réussi à ce jour !

5) Les titres

En fonction du niveau du joueur, c'est-à-dire de son classement elo, et de certaines performances à accomplir (les normes), La Fédération Internationale des Echecs (la FIDE) délivre un certain nombre de titres dont les plus importants sont MI (maître international) et GMI (grand maître international).

6) Règles et conseils utiles

- *Avant de jouer, aie l'esprit sportif et serre la main à ton adversaire.*

- *La règle "pièce touchée, pièce jouée" doit absolument être respectée. Cela signifie que dès que tu as touché une pièce de ton camp, tu dois obligatoirement la jouer ; s'il s'agit d'une pièce de ton adversaire, tu dois alors la capturer, si cela est possible. Alors, si tu veux éviter que l'arbitre te contraigne à jouer un coup déplaisant, pense à utiliser ton cerveau avant tes mains.*

- *Tu dois obligatoirement jouer et appuyer sur la pendule avec la même main.*

- *Lorsque tu roques, tu dois jouer d'abord ton roi et ensuite ta tour. Si tu touches d'abord ta tour, ton adversaire peut appeler l'arbitre pour te contraindre à la jouer, sans roquer donc.*

- *Il est absolument interdit de parler à son adversaire, sauf pour une proposition de nullité.*

- *Prends ton temps. Ne sois pas obnubilé par la pendule. La grande majorité des parties se gagnent sur l'échiquier et non au temps.*

- *Respecte la concentration de ton adversaire. Evite toutes les attitudes, tous les gestes, tous les bruits, susceptibles de le gêner.*

- *Dès qu'un problème quelconque survient (exécution d'un coup illégal, arrêt de la pendule etc...), ne touche à rien et appelle aussitôt l'arbitre.*

- *N'oublie pas que tu dois, à la fin de la partie, remettre les deux feuilles de match à l'arbitre qui en a besoin pour enregistrer le résultat. Cette tâche incombe au vainqueur de la partie ou, en cas de partie nulle, au joueur qui avait les blancs.*

- *Ta partie terminée, n'interviens pas, par des commentaires ou attitudes, sur le déroulement d'autres parties.*