

DÉCOUVRIR LE JEU D'ÉCHECS



Manuel d'initiation n° 1

Alain JOVELIN

Cercle d'Échecs de Nantes

17/09/2015

CE Nantes

Introduction

En 2009, le Cercle d'Échecs de Nantes, dans le cadre du redéploiement de son activité et de la promotion du noble jeu au bénéfice de la communauté nantaise, s'est fixé deux axes de développement :

1. S'appuyer essentiellement sur le bénévolat ; si les membres du Cercle d'échecs de Nantes aspirent à un avenir de leur club, ils doivent s'y investir bénévolement.
2. Promouvoir le jeu d'échecs auprès des jeunes, en particulier du public scolaire des collèges et lycées de la communauté urbaine.

Ce pari n'était pas gagné, toutefois le nouveau Président du club, Jean-Marie TERRIEN, a montré l'exemple en animant un dispositif de formation auprès de débutants qui nous a permis de présenter une féminine à chacune des rondes de l'Interclubs en Nationale 3.

Dans cette dynamique et m'appuyant sur mes compétences pédagogiques – je fus responsable pédagogique de l'A.F.P.A. dans ma région pendant 14 années – j'ai décidé, aujourd'hui en retraite, de mobiliser bénévolement mes compétences au service de mon club pour l'élaboration d'un projet pédagogique et didactique d'interventions en direction des collèges de ma commune.

Ce manuel d'apprentissage s'appuie ainsi sur mon approche pédagogique et didactique des interventions et animations que j'ai commises au bénéfice des élèves du collège de Saint-Joseph du Loquidy.

Celle-ci se déroule sur le temps scolaire du vendredi après-midi que la direction du collège a décidé d'ouvrir à des ateliers d'ouverture et de découverte extrascolaires dont les objectifs pédagogiques sont exprimés par :

1. Rendre les élèves capables d'appréhender une situation complexe.
2. Rendre les élèves capables de faire des choix et de les assumer.
3. Rendre les élèves capables d'acquérir un esprit scientifique.
4. Rendre les élèves capables de comprendre des règles et de les respecter.
5. Rendre les élèves capables de reconnaître l'autre dans sa différence et le respecter.

Challenge auquel, sous mon engagement personnel, le C.E.N. a répondu.

Les pages qui suivent sont le fruit de ma réflexion et de la démarche que j'ai suivie pour intégrer ces 5 objectifs dans le cadre de l'apprentissage du jeu d'échecs pour les participants.

Au moment où je rédige ces lignes, certains élèves du collège Saint-Joseph du LOQUIDY ont rejoint les licenciés du Cercle d'Échecs de Nantes où ils évoluent avec une réussite certaine dans les compétitions interclubs.

CE Nantes

Histoire du jeu d'échecs

Étymologiquement, le mot « **Échec** » vient du persan « *Shâh* » qui signifie « **Roi** ». *Shâh* est également à l'origine du mot « *Cheikh* » qui désigne le « *Maître* » ou le « *Sage* », personnage important chez les arabes.

L'ancêtre du jeu d'échecs

Le premier ancêtre connu du jeu d'échecs est le « *tchaturanga* ». Il vient des Indes et date de 750 après J.-C. Le plateau était composé de 8 x 8 cases. Les pièces distribuées à chaque joueur étaient : 1 navire, 1 cheval, 1 éléphant, 1 roi et 4 pions placées sur la première ligne de chaque camp. Il se jouait avec des dés qui indiquaient quelle pièce devait être déplacée, laissant tout de même le choix de la destination finale de la pièce au joueur.

Les dés furent bientôt supprimés et on joua en équipe de 2 joueurs côte à côte. Puis ce ne fut plus qu'un seul joueur qui commanda les pièces. Il ne suffisait plus que d'ajouter quelques modifications et le fameux jeu d'échecs pouvait naître.

Ainsi né en Inde, le jeu d'échecs alla vers l'Est, il traversa la Chine et la Corée en s'y répandant allègrement pour finir au Japon et chez les Tsars de Russie, où il fut très apprécié.

Au même instant sa course fut dirigée peu à peu vers la Perse, aujourd'hui l'Iran, où le jeu fut nommé « *Shâtrang* ». Les Persans affirment que le jeu d'échecs est venu de l'Inde à la Perse, au VI^e siècle après J.-C., sous le règne de Chosroès le Grand.

C'est la conquête de la Perse par les Arabes qui leur fit découvrir ce jeu. Ils l'adoptèrent presque aussitôt et l'améliorèrent. Ce sont eux qui vont pouvoir le transmettre aux occidentaux via l'Espagne où ils résidaient à l'époque. On raconte que ce serait Haroun-al-Rachid, émir de Grenade, qui l'aurait transmis au royaume franc en offrant un jeu complet à Charlemagne en personne. Les nobles du Moyen-âge en raffolèrent durant les longs hivers où les distractions se faisaient rares.

Enfin, les échecs ont été introduits dans toutes l'Europe pendant la période s'étalant du VIII^e siècle à l'époque des croisades.

Au cours de ses pérégrinations internationales, le jeu d'échecs s'est modifié et enrichi en s'appuyant sur les pratiques guerrières des pays de transit. Les règles furent ainsi peu à peu modifiées pour être fixées presque entièrement depuis le XIII^e siècle. Le nombre de Pions est passé de quatre à huit, créant ainsi une première rangée de fantassins placée devant les autres Figures. De même, le Cavalier (cheval du *tchaturanga*) étant un militaire présent dans la plupart des armées de l'époque, cette Figure à perdurer tout en voyant son effectif doublé. Le Roi (en persan *Shâh*) est resté unique mais s'est vu suppléé par un Ministre (en persan *Ferz* ou *Vizir*). Comment ce Ministre est-il devenu la Reine ? L'explication la plus probable apparaît dans des écrits des moines copistes du Moyen-âge, par l'analogie entre le terme « *Ferz* » (*Vizir*) et le mot « *Fers* » ou « *Fercia* » qui désignait, en latin du Moyen-âge, soit la Vierge Marie, mère de Dieu, soit l'épouse du Roi : la Reine.

À l'origine le jeu d'échecs possédait des « Archers ». En Indes, ceux-ci étaient postés dans des nacelles à dos d'éléphants (en persan éléphant se dit « *Alfil* »). En espagnol, « *Alfil* » signifie « Évêque », traduction que l'on retrouve en anglais où « Évêque » se dit « *Bishop* ». Comment cet évêque est devenu un « Fou » (sans doute le Fou du Roi) en France reste un mystère ?

Peu coutumier du combat maritime, le Moyen-âge occidental a abandonné le « Navire » pour le remplacer par la « Tour », équipement militaire présent dans la défense des châteaux-forts mais également dans leurs assauts : les structures montées sur roues permettant aux fantassins d'accéder aux hauts des remparts.

Le jeu d'échecs aujourd'hui

Aujourd'hui, le jeu d'échecs est un sport de compétition, géré par des règles internationales contrôlées par la **Fédération Internationale Des Échecs** (FIDE) qui assure le classement des joueurs au niveau mondial (classement dit « ELO »).

Dans la plupart des pays, l'action de la FIDE est relayée par des Fédérations nationales. En France, la Fédération Française des Échecs (FFE) organise, au travers de ses clubs, le recrutement des joueurs, organise et arbitre toutes les compétitions qui se déroulent sur le territoire national.

Pour en revenir au matériel de jeu, les pièces du jeu d'échecs moderne se répartissent en 6 catégories, 5 Figures différentes : 1 Roi, 1 Dame, 2 Tours, 2 Cavaliers, 2 Fous ; et 8 Pions.

Les Figures sont identifiées par leur initiale qui est, bien entendu, différente suivant le pays.

En voici quelques-unes :

France		Angleterre et aux USA	
Roi	R	King	K (le Roi)
Dame	D	Queen	Q (la Reine)
Tour	T	Rook	R (la Tour)
Fou	F	Bishop	B (l'Évêque)
Cavalier	C	Knight	N (le Chevalier)
Pion		Pawn	(le Pion)
Italie		Espagne	
Re	R (le Roi)	Rey	R (le Roi)
Donna	D (la Dame)	Dama	D (la Dame)
Torre	T (la Tour)	Torre	T (la Tour)
Alfiere	A (l'Enseigne)	Alfil	A (l'Évêque)
Cavallo	C (le Cavalier)	Caballo	C (le Chevalier)
Pedone	(le Piéton)	Peon	(le Pion)
Allemagne		Russie	
König	K (le Roi)	Король	Кр (« Korol » : le Roi)
Dame	D (la Dame)	Фэрс	Ф (« Ferz » : la Reine)
Turm	T (la Tour)	Лада	Л (« Lada » : la Tour)
Läufer	L (le Coureur)	Слон	С (« Slon » le Cavalier)
Springer	S (le Sauter)	Конъ	К (« Konj » le Fou)
Bauer	(le Paysan)	Пешка	(« Pechka » : le Pion)



La Progression pédagogique

Ce manuel est composé d'une série de leçons qui abordent dans un premier temps les connaissances de base nécessaires sur le déplacement des pièces (Figures et Pions), certaines règles du jeu qu'il faut connaître pour jouer une partie et certaines techniques utiles, soutenues par des exercices, pour espérer en sortir vainqueur.

Dans un second temps, une autre série de leçons, elles aussi soutenues par des exercices, abordent des notions de tactique et de stratégie qui vous permettront de construire des parties sérieuses.

Nous vous conseillons de suivre ces leçons dans l'ordre où elles se présentent car le manuel est conçu sur le principe de la progression pédagogique : chaque leçon s'appuyant sur les éléments étudiés dans une des leçons qui l'ont précédées. Pour faciliter votre compréhension des notions abordées, nous vous conseillons de reproduire les positions des diagrammes sur un échiquier et d'y jouer les coups qui sont indiqués.

De la même manière il est conseillé de réfléchir aux exercices dans l'ordre de leur numéro. Ils sont également construits de façon progressive. La meilleure méthode est de reproduire la position de chaque exercice sur un échiquier, de réfléchir à la position proposée sans toucher aux pièces puis, quand vous pensez avoir trouvé, de noter le ou les coups auxquels vous avez pensé et, seulement à ce moment-là, de consulter la solution proposée.

En comparant ainsi la solution proposée avec la vôtre, vous apprendrez à saisir les richesses et les nuances tactique de ce jeu.

Bon apprentissage !

CE Nantes

Leçon 1 : L'échiquier

L'échiquier

Une partie d'échecs se déroule sur un plateau nommé « échiquier » composé de 64 cases (8×8). Afin de faciliter le repérage des cases, celles-ci sont alternativement de couleur claire ou foncée. Par habitude, nous avons nommé « cases blanches » les cases de couleurs claires et « cases noires », les cases de couleur sombre.

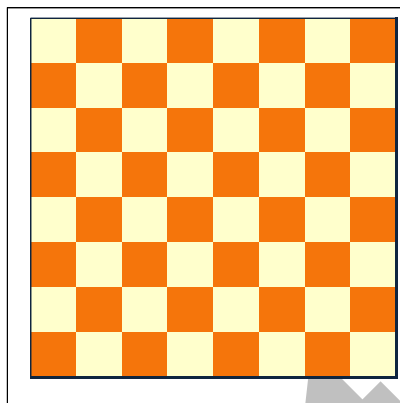


Diagramme 1 – L'échiquier

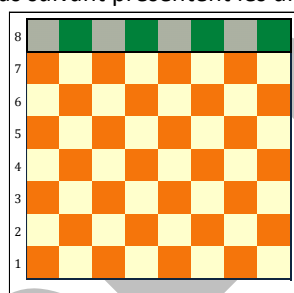
Ceci nous amène à appliquer la première règle du jeu d'échecs :



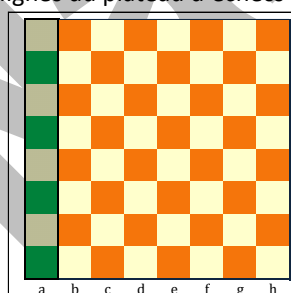
RÈGLE N° 1. L'échiquier doit être placé de façon à ce que chaque joueur ait une case blanche en bas à droite ou, ce qui revient au même, une case noire en bas à gauche.

Rangée, colonne et diagonale

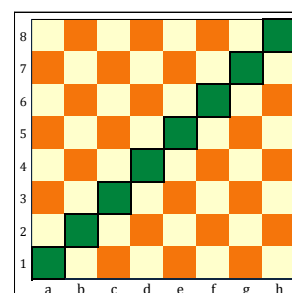
Ce plateau est décomposé en 3 types distincts de lignes : les colonnes, les rangées et les diagonales. Les schémas suivant présentent les différentes lignes du plateau d'échecs :



RANGÉE



COLONNE



DIAGONALE

Diagramme 2 – Les lignes de l'échiquier

Une **rangée** est une série de cases alternativement blanches et noires qui va de la gauche vers la droite de chaque joueur ; chaque rangée est repérée par un numéro de « 1 » à « 8 ».

Une **colonne** est une série de cases alternativement blanches et noires qui va d'un joueur vers l'autre joueur ; chaque colonne est repérée par une lettre de « a » à « h ».

Une **diagonale** est une série de cases d'une seule couleur, soit blanche, soit noire, qui traverse l'échiquier en coupant plusieurs lignes et plusieurs colonnes.

Le centre

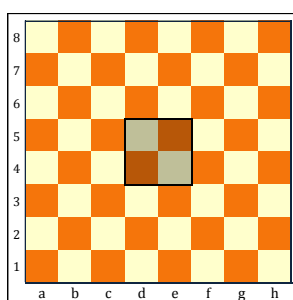


Diagramme 3 – Le Centre

Les 4 cases centrales de l'échiquier constituent un endroit stratégique important pour le déroulement d'une partie d'échecs ; les Figures placées sur une de ces cases bénéficient d'une portée d'attaque plus importante.

Pour mieux se rendre compte de l'importance du Centre de l'échiquier, il faut s'imaginer que l'échiquier n'est pas plat mais en 3 dimensions, une colline dont les 4 cases centrales est le sommet. Dans un combat, occuper les positions les plus hautes est toujours un avantage.

Nous approfondiront ceci plus tard.

La notation algébrique

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Diagramme 4 – le Nom des cases

Rassurez-vous, cette notation n'a rien de mathématique. Elle fut nommée ainsi, dès 1749, par Philidor¹ et consiste, comme à la bataille navale ou sur un tableur bureautique, à repérer chaque case de l'échiquier par une adresse composée de la lettre minuscule de la colonne suivie du numéro de la ligne.

Ainsi, la case située sur la colonne « e » et la rangée « 4 » sera nommée « e4 ». Le diagramme de gauche reprend l'ensemble des noms de case.

Nous verrons plus tard comment cette numérotation est utilisée pour noter les coups d'une partie d'échecs.

Blancs et Noirs

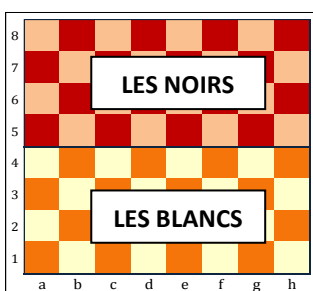


Diagramme 5 – Les deux camps

Les deux camps qui s'affrontent au cours d'une partie d'échecs sont nommés « Blancs » et « Noirs ». Par convention, le joueur qui dirige les Blancs joue en premier. Sur les diagrammes, le camp des « Blancs » se situe en bas de l'échiquier et le camp des « Noirs » se situe en haut.

Le diagramme 5, ci-contre, décrit la frontière initiale entre les deux camps Blancs et Noirs. Ce qui amène la deuxième règle du jeu d'échecs :

RÈGLE N° 2. Au début du jeu, les quatre premières rangées (numérotées de 1 à 4) sont réservées aux pièces blanches et les quatre dernières rangées (numérotées de 5 à 8) sont réservées aux pièces noires.

Les pièces

Comme nous l'avons déjà indiqué dans le chapitre précédent, le jeu d'échecs met en œuvre 6 types de pièces différentes dont le déplacement et le rôle est distinct pour chacune d'elles ; c'est ce qui fait la richesse du jeu.

Le Roi

L'image ci-contre représente le Roi dans le set de pièces standard dit Staunton. Le Roi et la **pièce la plus importante du jeu**.

Dans les diagrammes, les Rois blanc et noir sont symbolisés respectivement par : ♔ et ♚

Chaque joueur possède 1 Roi.

La Dame

L'image ci-contre représente la Dame dans le set de pièces. La Dame et la **pièce la plus puissante du jeu**.

Dans les diagrammes, les Dames blanche et noire sont symbolisées par : ♕ et ♖

Chaque joueur possède 1 Dame.

La Tour

L'image ci-contre représente la Tour. La Tour est une **pièce majeure du jeu**.

Dans les diagrammes, les Tours blanches et noires sont symbolisées par : ♖ et ♗

Chaque joueur possède 2 Tours.

Le Fou

L'image ci-contre représente un Fou. Le Fou est l'une des **pièces mineures du jeu**.

Dans les diagrammes, les Fous blanc et noir sont symbolisés par : ♗ et ♘

Chaque joueur possède 2 Fous.

Le Cavalier

L'image ci-contre représente un Cavalier. Le Cavalier est l'autre **pièce mineure du jeu**.

Dans les diagrammes, les Cavaliers blanc et noir sont symbolisés par : ♘ et ♙

Chaque joueur possède 2 Cavaliers.

Le Pion

L'image ci-contre représente un Pion. Les Pions sont « **l'âme du jeu d'échecs** » disait André D. Philidor.

Dans les diagrammes, les Pions blanc et noir sont symbolisés par : ♙ et ♚

Chaque joueur possède 8 Pions.

¹ André Danican de Philidor fut un grand champion d'échecs français du 18^e siècle, auteur de plusieurs ouvrages théoriques sur le jeu d'échecs.

La position initiale des pièces

En début de partie chaque pièce possède une position qui lui est attribuée par les règles du jeu. Pour les Blancs, les pièces se positionnent sur les deux premières rangées (numérotées 1 et 2) de la façon suivante :

- ♖ Une Tour à chaque extrémité de la 1^{ère} rangée ;
- ♘ Un Cavalier est placé à coté de chaque Tour ;
- ♙ Puis un Fou à coté de chaque Cavalier.

Il reste 2 cases au milieu de la 1^{ère} rangée : une case blanche et une case noire.

- ♕ La Dame blanche va être placée sur la case blanche ;
- ♔ La dernière case libre de la 1^{ère} rangée va accueillir le Roi ;
- ♙ Enfin, les huit Pions prennent position sur les cases de la 2^{ème} rangée.

Nous faisons de même pour les pièces noires, sur les 8^{ème} et 7^{ème} rangées en respectant cette règle :



RÈGLE N° 3. Au début du jeu, les Dames sont placées sur une case de sa couleur : la Dame blanche sur une case blanche et la Dame noire sur une case noire.

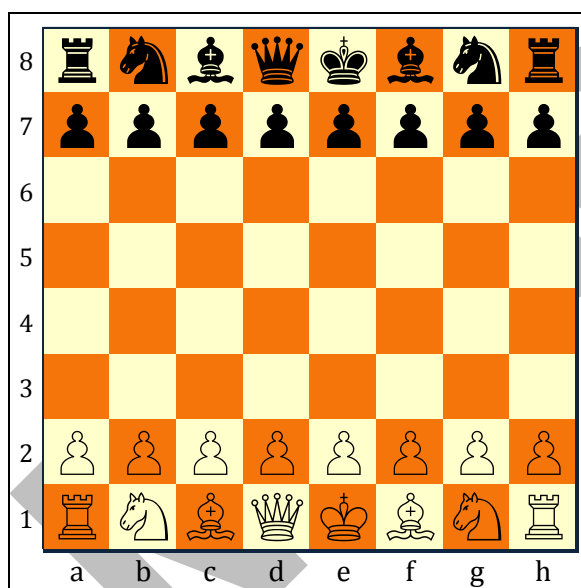


Diagramme 6 – La position initiale des Pièces

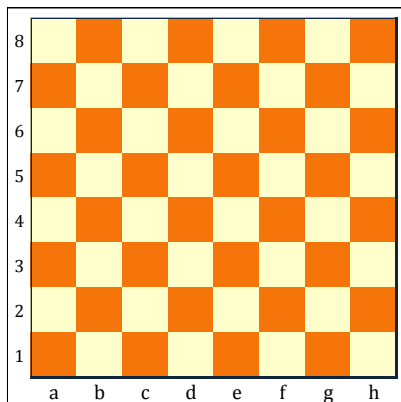
Vous remarquerez sur le diagramme 6 ci-dessus, que les deux Dames sont placées en face l'une de l'autre sur la même colonne... et les Rois également.



Exercices : L'échiquier

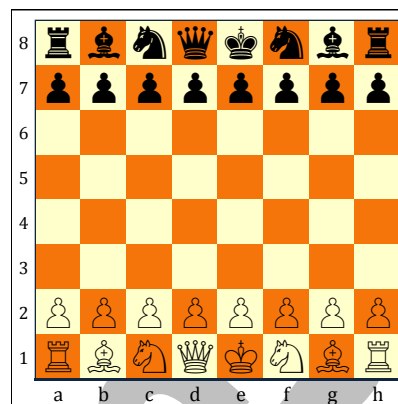
EXERCICE 1

Colorie les cases a7, b7, d7, e7, g7, h7, a6, d6, g6, a5, b5, d5, e5, g5, h5, a4, d4, g4, a3, d3, g3, a2, d2, g2 et h2.



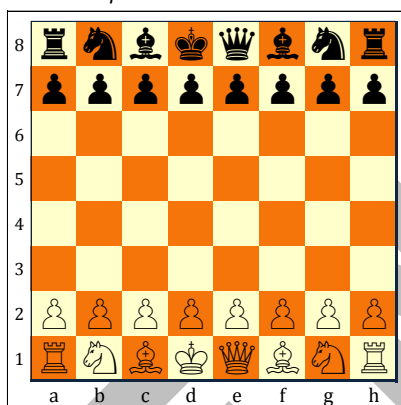
EXERCICE 2

Cette position est-elle correcte ?



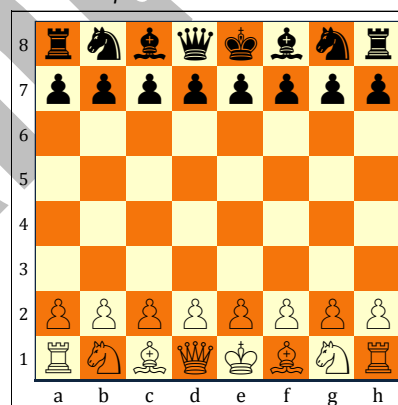
EXERCICE 3

Cette position est-elle correcte ?



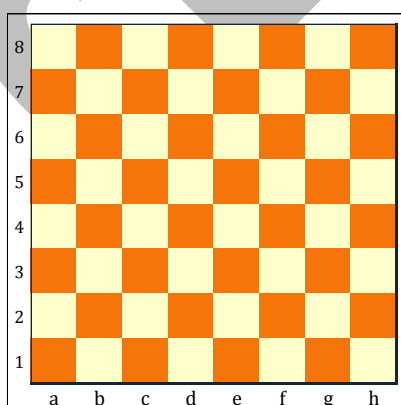
EXERCICE 4

Cette position est-elle correcte ?



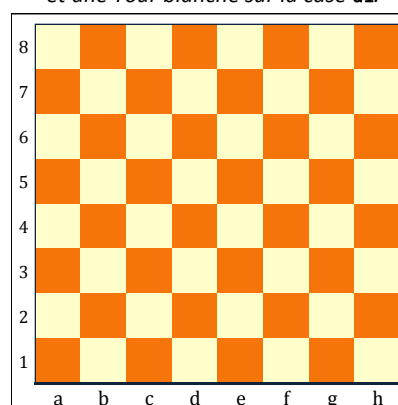
EXERCICE 5

Colorie la colonne d, la rangée 1 et la diagonale a5-d8



EXERCICE 6

Place le Roi blanc sur la case f6, le Roi noir sur la case f8 et une Tour blanche sur la case d1.



Leçon 2 : Roi et Tour

Imaginons que je vous propose la position suivante :

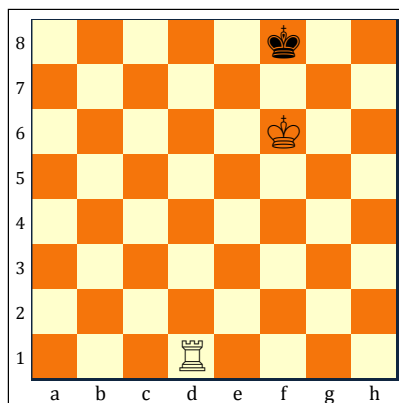


Diagramme 7 – Comment faire échec et mat en 1 coup ?

En vous demandant de trouver le coup qui permette aux Blancs de « faire mat en 1 coup ».

À moins que vous possédiez quelques notions sur le jeu d'échecs, il est impossible de répondre à cette question. Pour pouvoir trouver ce « mat en 1 coup », il faut d'abord comprendre ce que signifie « faire mat » et savoir comment les pièces du jeu d'échecs se déplacent et capturent les pièces adverses.

Le but du jeu

Habituellement, dans de nombreux jeux, le but est de posséder en fin de partie soit plus de pions que l'adversaire (jeu de Dames, Reversi...), soit plus de points que lui comme dans la plupart des jeux de cartes.

Aux échecs, le nombre de pièces de chaque camp restant sur l'échiquier ou la valeur de celles-ci n'a aucune influence sur le résultat de la partie : une partie d'échecs est gagnée quand le Roi adverse est capturé, ce que les joueurs d'échecs désignent par le terme « échec et mat », terme qui vient du persan « *Shâh mat* » et que l'on peut traduire par le « Roi est mort ».

Ainsi, faire « échec et mat » c'est placer le Roi adverse dans une situation où il ne possède plus de case de disponible sur laquelle il n'est pas menacé.

🏰 RÉGLE N° 4. Le but du jeu est de placer le Roi adverse en position « d'échec et mat », c'est-à-dire dans une position où il n'a plus de case sur lesquelles il peut se placer sans être pris par une pièce adverse.

Pour savoir comment mettre le Roi en sécurité, il faut d'abord apprendre comment il se déplace.

Déplacement du Roi

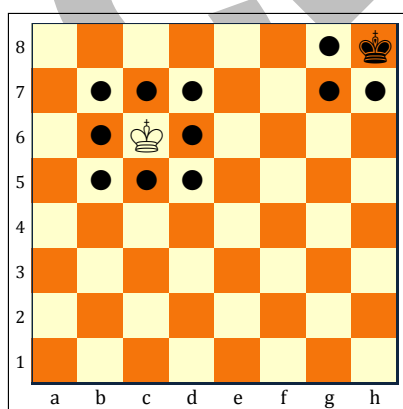


Diagramme 8 – Déplacement du Roi

Le Roi, Figure majestueuse, désignée par la lettre majuscule « R », ne fait qu'un pas à la fois ! Je veux dire que le **Roi se déplace sur une des cases situées à côté de lui** si elle n'est pas occupée par une de ses propres pièces.

- ➡ Placé au Centre de l'échiquier, le Roi dispose ainsi de 8 cases ;
- ➡ Placé au bord de l'échiquier, il ne dispose que de 6 cases ;
- ➡ Placé dans un angle, il ne dispose plus que de 3 cases.

Sous certaines conditions que nous verrons plus tard, **le Roi peut capturer une pièce adverse qui occupe une case où il peut se rendre.**

Les cases où peuvent se rendre les Rois sont repérées par un point sur le diagramme 8 ci-contre.

Dans la position du diagramme 9 ci-dessous, le Roi noir ne peut pas se rendre sur la case e5 occupée par une de ses propres pièces, par contre il peut se rendre sur la case f5 en capturant (ôtant du jeu) la Tour blanche :

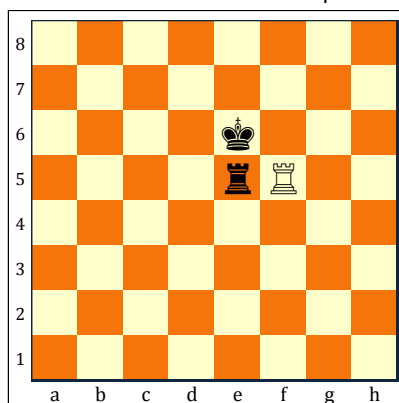


Diagramme 9 – Exemples de déplacement et de capture par le Roi

Enfin, dans la position du diagramme 10, les cases d5, e5 et f5 sont interdites aux deux Rois. En se plaçant sur une de ces cases, chacun d'eux se mettrait en situation d'être capturés par le Roi adverse :

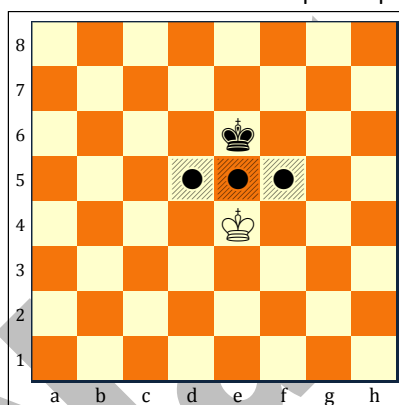


Diagramme 10 – Cases interdites aux Rois



RÈGLE N° 5. Le Roi n'a pas le droit de se placer ou de rester sur une case où il serait capturé par une pièce adverse et, en particulier, sur une case adjacente au Roi adverse.

Ce que nous venons de voir fournit un début de réponse au problème posé par le diagramme 7. Nous savons à présent quelles sont les cases interdites au Roi noir (les cases e7, f7 et g7) en référence à la règle précédente :

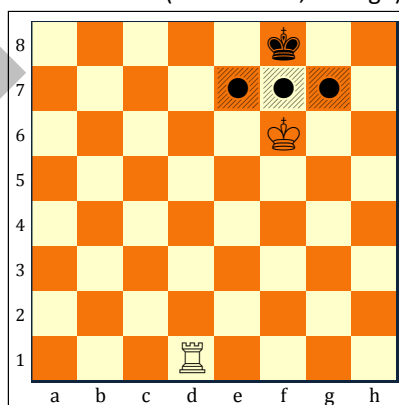


Diagramme 11 – Les cases de fuite du Roi.

Les seules cases où peut se rendre sans risque le Roi noir sont les cases e8 et g8. Ces cases sont nommées les **cases de fuite** du Roi. Pour capturer le Roi noir, il faut donc maintenant le menacer sur sa case actuelle et lui interdire l'accès à ses cases de fuite. Cela va être le rôle de la Tour blanche.

Déplacement de la Tour

La Tour est une pièce à **longue portée**, désignée par la lettre majuscule « T ». C'est-à-dire qu'elle peut se déplacer d'autant de cases qu'elle veut en suivant une colonne ou une rangée. Ceci est figuré dans le diagramme 12 suivant :

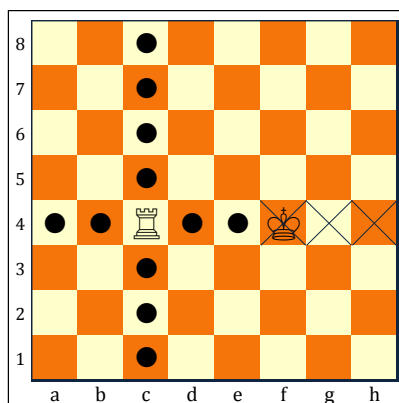


Diagramme 12 – Déplacement de la Tour

La Tour ne peut pas, non plus, se rendre sur une case occupée par une pièce de son camp. Ici, la Tour blanche ne peut pas se rendre sur la case f4 ni sur celles qui suivent (cases g4 et h4) et dans le diagramme 13, elle peut se placer sur la case c7 où elle capture la Tour noire mais pas sur la case c8 qui se trouve après cette Tour noire.

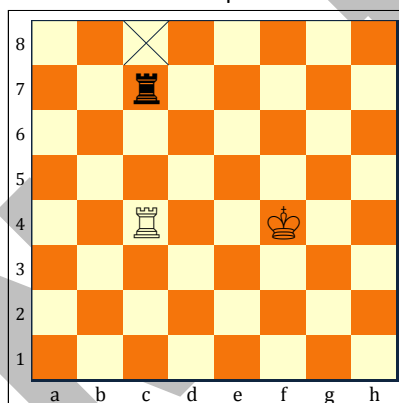


Diagramme 13 – Exemples de déplacement et de capture par la Tour

Aux échecs, la prise n'est pas obligatoire. Quand une pièce est en situation d'être capturée, le joueur est libre de décider s'il prend la pièce adverse ou non.

Qu'elle soit placée au Centre de l'échiquier, au bord ou dans un angle, la Tour dispose de 14 cases.



RÈGLE N° 6. Aux échecs, la prise n'est pas obligatoire. Un joueur peut décider de ne pas prendre une pièce adverse si cette prise ne l'avantage pas.

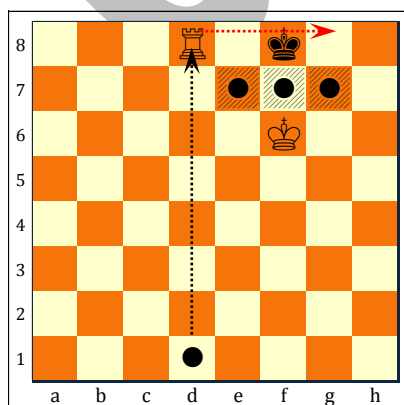


Diagramme 14 – Solution du diagramme 7

Nous avons maintenant tous les outils pour solutionner le problème posé au diagramme 7 : « *les Blancs font mat en 1 coup* ».

Nous savons déjà que le Roi noir n'a pas le droit de se rendre sur les cases e7, f7 et g7.

Pour que les cases e8, f8 et g8 soient elles-mêmes menacées – ce qui créerait la situation d'**échecs et mat** – il suffit que la Tour blanche soit placée sur la case d8 :

Notation d'un déplacement

Pour noter ce coup, on utilise le format suivant : 1. Td1-d8#. Dans lequel 1. Représente le numéro du coup, T est l'initiale de la Figure qui se déplace, d1 est la case origine de la pièce, le tiret « - » signifie « va à », d8 est la case d'arrivée de la pièce. Cette notation peut être complétée par un symbole qui précise une situation particulière. Ici le signe # indique que le coup provoque un échec et mat.

Vous remarquerez que les colonnes sont repérées par des lettres minuscules afin de la différencier de l'initiale des pièces qui, elle, est une lettre majuscule.

Entraînements sur le mat « Roi et Tour contre Roi seul »

Mat en 1 coup avec la Tour

Observez maintenant la position du diagramme 15 et trouvez comment les Blancs font mat en 1 coup.

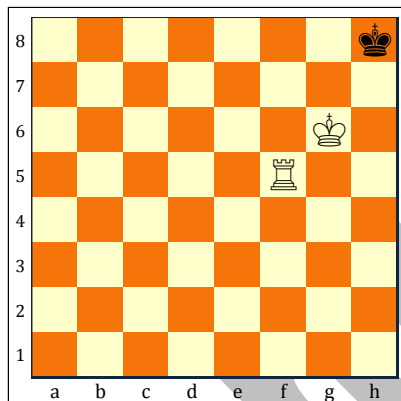


Diagramme 15 – Une seconde position de mat en 1 coup

Ne nous jetons pas sur les pièces ! Aux échecs la démarche de réflexion qui précède un coup est primordiale. Ici, nous devons réfléchir aux *cases de fuite* du Roi noir. Il n'y en a qu'une seule : la case g8.

Ainsi, le mat en 1 coup ne peut être obtenu que par un déplacement de la Tour qui attaque la case où se trouve actuellement le Roi noir – la case h8 – mais également qui supprime la case de fuite g8 de ce Roi. Le seul coup qui réponde à ces 2 conditions est le coup : 1. Tf5-f8#.

Le coup 1. Tf5-h5+ ne permet qu'un échec au Roi ; celui-ci peut utiliser sa case de fuite en jouant : 1...Rh8-g8. Remarquez qu'un échec au Roi est symbolisé par « + » placé derrière le coup.



RÈGLE N° 7. Pour parer un échec, le Roi peut se réfugier sur une case non menacée nommée : *case de fuite*.

Mat en 2 coups avec la Tour

À partir de la position du diagramme 16, trouvez comment les Blancs jouent pour mater le Roi noir en 2 coups :

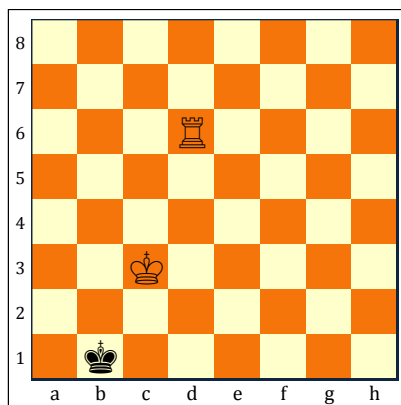


Diagramme 16 – Les Blancs jouent et matent en 2 coups

Avant de faire quoi que ce soit, il faut analyser la position, surtout qu'aux échecs, une règle du jeu s'impose :



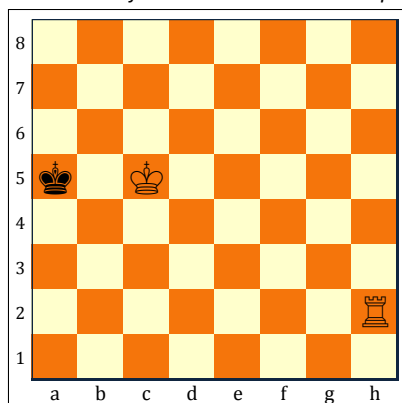
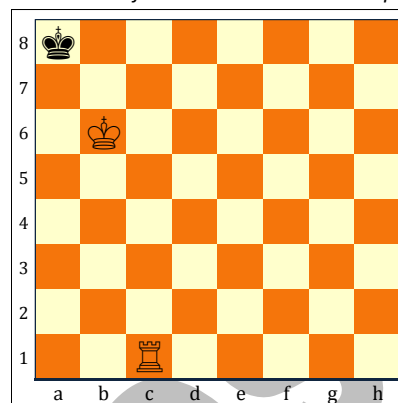
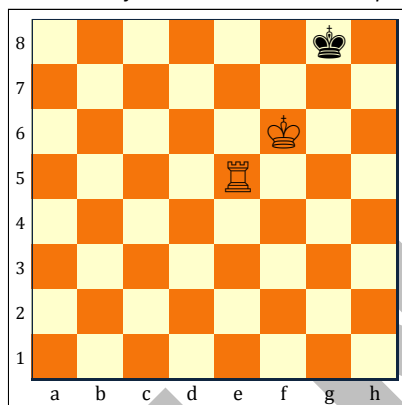
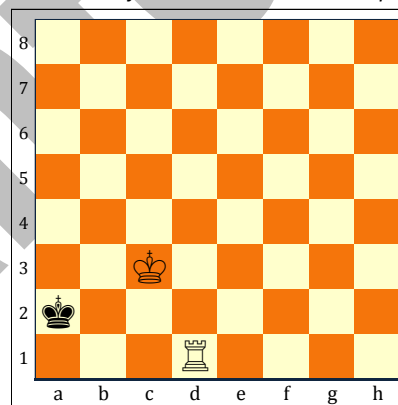
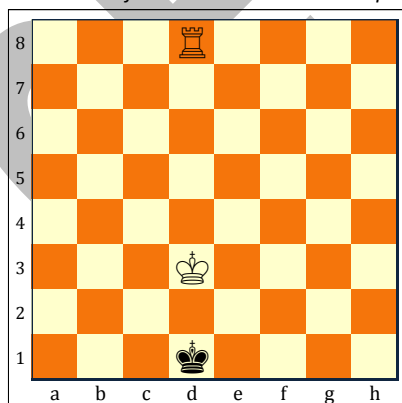
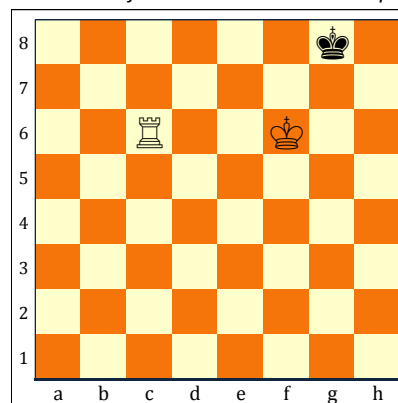
RÈGLE N° 8. Aux échecs, dès qu'un joueur touche une pièce, il doit la jouer.

Nous allons donc analyser la position proposée, ici encore, en repérant les cases de fuite du Roi noir.

Sur les 5 cases accessibles du Roi noir, 2 lui sont interdites par la proximité du Roi blanc : les cases b2 et c2. Les 3 autres cases (a1, c1 et a2) lui permettront de fuir le mat. La présence de la case de fuite a2 qui se trouve sur une autre rangée que les 2 autres (a1 et c1) empêche un mat immédiat en 1 coup. Le coup : 1. Td6-d1+ ne mate pas car le Roi noir peut fuir en a2. Pour que le mat avec la Tour soit possible, il faut que les Rois soient placés **en opposition**, c'est-à-dire à une case l'un de l'autre en rangée ou en colonne ; c'était la situation du diagramme 14 ci-dessus.

Ne pouvant faire mat en 1 coup, nous allons donc chercher un coup qui oblige le Roi noir à se placer en opposition. Pour cela, il faut lui laisser qu'une seule case de fuite, celle qui se situe face au Roi blanc (la case c1) ou, autrement-dit, lui supprimer les 2 autres cases de fuite : les cases a1 et a2. Ces 2 cases se trouvant sur la colonne « a », le seul coup qui prive le Roi noir des cases de fuite a1 et a2 consiste à placer la Tour sur la colonne a : 1. Td6-a6. À présent, la suite se déroule de façon quasi-automatique : 1... Rb1-c1□ (le signe « □ » signifie que ce coup est le seul autorisé) 2. Ta6-a8#.



Exercices : Roi-Tour**EXERCICE 7***Les Blancs jouent et matent en 1 coup***EXERCICE 8***Les Blancs jouent et matent en 1 coup***EXERCICE 9***Les Blancs jouent et matent en 2 coups***EXERCICE 10***Les Blancs jouent et matent en 2 coups***EXERCICE 11***Les Blancs jouent et matent en 3 coups***EXERCICE 12***Les Blancs jouent et matent en 3 coups*

Leçon 3 : le Fou

Déplacement du Fou

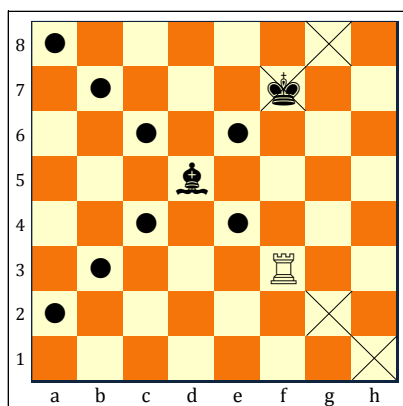


Diagramme 17 – Déplacement du Fou

- ✚ Placé au Centre de l'échiquier, le Fou dispose ainsi de 13 cases ;
- ✚ Placé au bord de l'échiquier, il ne dispose que de 7 cases ;
- ✚ Placé dans un angle, il dispose également de 7 cases.

Nous allons découvrir une nouvelle Figure : le Fou.

Le Fou est également une pièce à **longue portée**, désignée par la lettre majuscule « F ».

Le Fou peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut en suivant une diagonale. Ceci est figuré dans le diagramme 17 suivant :

Le Fou ne peut pas, se rendre sur une case occupée par une pièce de son camp. Ici, le Fou noir ne peut pas se rendre sur la case f7 occupée par son Roi ni sur la case g8 qui se trouve derrière ce Roi.

Le Fou noir peut se placer sur la case f3 où il capture la Tour blanche mais pas sur les cases g2 et h1 qui se trouvent après cette Tour blanche.

Couvrir un échec

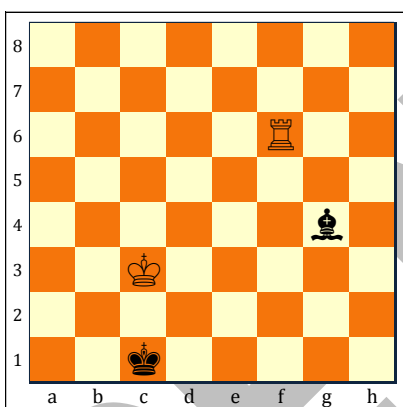


Diagramme 18 – Position d'étude Tour-Fou

Dans le diagramme 15 précédent, nous avons vu qu'il était possible de se protéger d'un échec en déplaçant le Roi vers une de ses cases de fuite : 1. Tf5-h5+ Rh8-g8. Le diagramme 18 suivant offre une nouvelle possibilité :

Dans cette position, les Rois étant en opposition, le coup : 1.Tf6-f1+ serait fatal au Roi noir si celui-ci n'était pas accompagné d'un Fou. La présence du Fou noir permet de **couvrir l'échec** par : 1... Fg4-d1.

En effet, comme nous l'avons dit précédemment, la portée d'une Tour s'arrête, entre autres, sur la case d'une pièce adverse qu'elle capture. Après 1... Fg4-d1, le Tour blanche peut éventuellement prendre le Fou noir mais n'est plus une menace directe pour le Roi noir qui se trouve à l'abri, sur une case derrière ce Fou.



RÈGLE N° 9. Pour parer un échec, le Roi peut interposer une de ses pièces entre lui et la pièce qui le menace. Cela se nomme : **couvrir un échec**.

Suite aux coups : 1.Tf6-f1+ Fg4-d1, nous obtenons la position du diagramme 19 suivant :

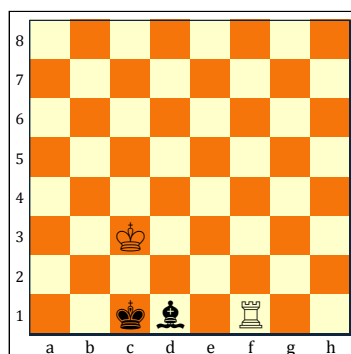


Diagramme 19 – Couvrir un échec

Dans cette position, les Blancs ont la possibilité de prendre le Fou noir avec leur Tour, faisant ainsi échec au Roi. Ce coup se note : 2.Tf1xd1+, dans lequel le signe « x » signifie « **prend** ».

La position devient :

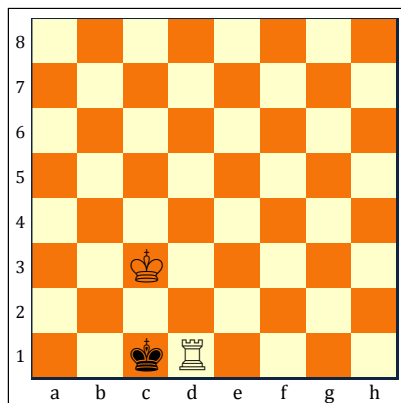


Diagramme 20 – Position après 2.Tf1xd1+

Le Roi noir n'est pas en position d'échec et mat, car il existe une 3^{ème} manière de parer une menace sur un Roi en capturant la pièce qui le menace.



RÈGLE N° 10. Pour parer un échec, le Roi peut capturer – ou faire capturer par une de ses pièces – la pièce qui le menace.

Après la prise du Fou noir par la Tour blanche et la reprise de la Tour par le Roi noir nous obtenons une position où il ne reste que les 2 Rois sur l'échiquier :

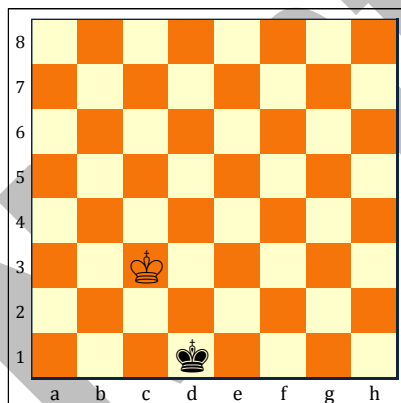


Diagramme 21 – Position de nullité

Dans cette position aucun des deux joueurs ne peut prétendre gagner la partie : **la partie est déclarée nulle, il n'y a ni gagnant, ni perdant.**



RÈGLE N° 11. Quand aucun des 2 joueurs ne possède plus suffisamment de matériel pour gagner la partie, celle-ci est déclarée nulle, aucun joueur n'a gagné.

Valeur relative de la Tour et du Fou

Dans la position du diagramme 19, est-il intéressant pour les Blancs de prendre le Fou avec leur Tour ? A priori, puisque cette prise conduit à la nullité, nous serions tentés de répondre non à cette question. En approfondissant, notre réflexion nous allons trouver 2 autres bonnes raisons d'y répondre non.

La 1^{ère} raison vient de la force – donc de la valeur – de chaque pièce.

Certes le Fou, comme la Tour, est une pièce à longue portée mais, à la différence de la Tour, le Fou ne contrôle que la moitié de l'échiquier. En effet, en raison de son déplacement en diagonales, le Fou ne peut agir que sur une seule couleur de cases – soit blanche, soit noire – alors que, par son déplacement en rangées et en colonnes, la Tour peut agir aussi bien sur les cases blanches de l'échiquier que sur les cases noires. Le Fou est donc moitié moins fort que la Tour.

Il a été défini que la **Tour a une valeur de 5** et que le **Fou a une valeur de 3**, soit un petit plus que la moitié d'une Tour. Ainsi, échanger une Tour contre un Fou revient à faire un cadeau de 2 points à son adversaire.

Le clouage

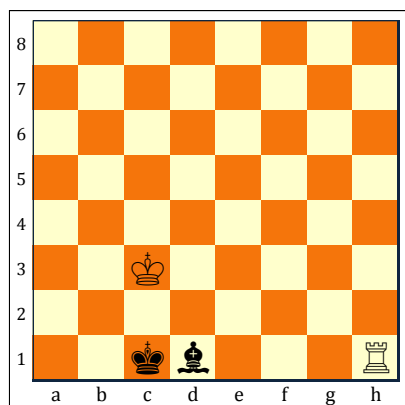


Diagramme 22 – Maintien du Clouage

On dit qu'une pièce est « *clouée* » quand elle protège une pièce plus importante placée derrière elle. Dans le diagramme 19, le Fou noir est **cloué** car il protège son Roi. Il s'agit ici d'un clouage absolu car il est interdit de mettre soi-même son Roi en échec (voir la règle 5).

Cette notion de *clouage* fournit une 3^{ème} raison de ne pas échanger la Tour contre le Fou ; le maintien du clouage par exemple : 2.Tf1-h1, fournit une ruse tactique. Cela donne la position ci-contre.

Dans cette position, les Noirs n'ont qu'un seul coup à leur disposition, 2...Rc1-b1. En faisant cela, il abandonne la protection de son Fou. La Tour blanche peut maintenant prendre le Fou noir sans être reprise elle-même.

Après la suite : 3.Th1xd1+ Rb1-a2, nous obtenons la position de l'exercice n° 4 d'un mat en 2 coups.

L'enfilade

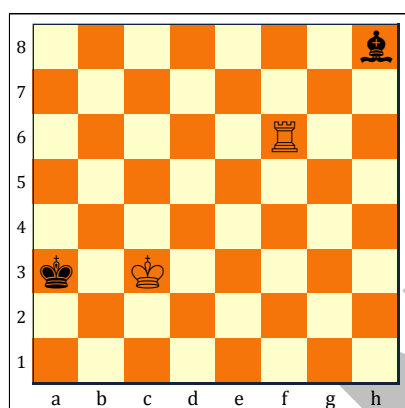


Diagramme 23 – L'Enfilade

Dans cette position, le coup : 1.Tf6-a6# est interdit car la Tour blanche est prise en enfilade par le Fou noir.

Une **enfilade** est un clouage particulier où **la pièce clouée à une valeur plus grande que la pièce qui cloue**.

Dans la position du diagramme 19, la pièce qui cloue, la Tour blanche, a une valeur de 5 et la pièce clouée, le Fou noir, a une valeur de 3. Ce clouage empêche le déplacement du Fou noir mais ne permet pas la capture avantageuse de ce Fou. Par contre, dans le diagramme 23, le Fou noir, d'une valeur de 3, crée une **enfilade** – et non pas un clouage – sur la Tour blanche plus puissante et qui a une valeur de 5. Cette **enfilade permet la capture avantageuse de la pièce clouée au coup suivant**.

Entraînement sur les positions Roi-Tour contre Roi-Fou

Les Noirs empêchent le mat en 1 coup

Dans la position du diagramme 24, c'est aux Noirs de jouer. Quelles sont les 2 possibilités dont disposent les Noirs pour empêcher le mat en 1 coup par 2.Tc7-h7# ?

Réfléchissez un instant avant de lire les explications.

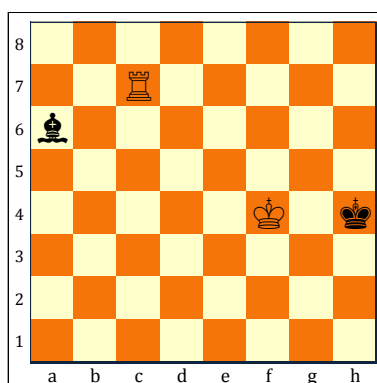


Diagramme 24 – Position Roi-Tour contre Roi-Fou

La première possibilité est de jouer 1... Fa6–e2, delà, il peut revenir sur en h5 pour couvrir la menace 2.Tc7–h7+. Cela donne : 1... Fa6–e2 2.Tc7–h7+ Fe2–h5 et produit une position semblable à celle du diagramme 19.

La seconde possibilité est de jouer 1... Fa6–d3 pour surveiller la case h8 ce qui interdit l'accès de cette case à la Tour blanche. Cela donne : 1... Fa6–d3 et si 2.Tc7–h7+ Fd3×h7, avec un Fou de plus que les Blancs, les Noirs n'ont pas assez de matériel pour gagner : la partie sera déclarée nulle... mais les Blancs ne feront pas l'erreur de jouer 2.Tc7–h7+ et trouveront un meilleur coup, par exemple 2.Tc7–c6 qui menace maintenant 3.Tc6–h6#. Etc.

Les Blancs gagnent la partie

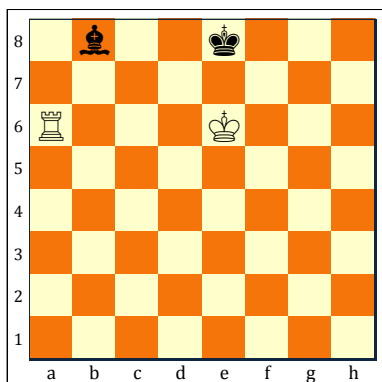


Diagramme 25 – Les Blancs gagnent

Dans la position du diagramme 25, les Blancs n'ont pas la possibilité de mater en 1 coup. Pourtant, ils ont un excellent coup à leur disposition. Voyez-vous lequel ?

Réfléchissez un instant avant de lire l'explication qui suit.

Explication :

En effet, le mat par 1.Ta6–a8 est impossible à cause du Fou noir en b8 mais le coup par 1.Ta6–a8 gagne malgré tout la partie car le Fou noir est cloué et n'est pas défendu par son Roi ; il sera pris au coup suivant.

Avec une Tour de plus, les Blancs gagnent la partie : la suite sera une affaire de technique.

Les Noirs obtiennent la nullité

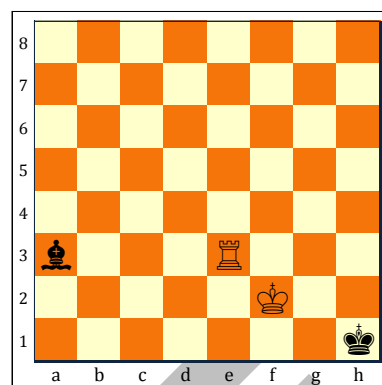


Diagramme 26 – La partie est nulle

Dans la position du diagramme 26, les Blancs viennent de jouer 1.Te2–e3?. Ils menacent la prise du Fou par : 2.Te3×a3 et le mat par : 2.Te3–h3#. Le « ? » signale un mauvais coup. Au contraire, un « ! » signale un bon coup.

C'est aux Noirs de jouer. Leur Fou, qui joue sur les cases noires, n'a pas la possibilité de surveiller la case h3 pour empêcher le mat sur cette case car celle-ci est une case blanche. Ils peuvent aussi jouer 1... Rh1–h2 pour surveiller la case h3 avec leur Roi mais, dans ce cas, le Fou sera capturé par la Tour blanche e3.

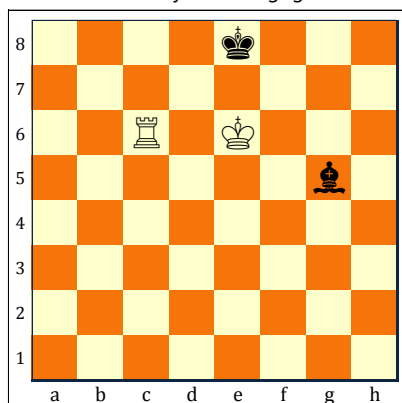
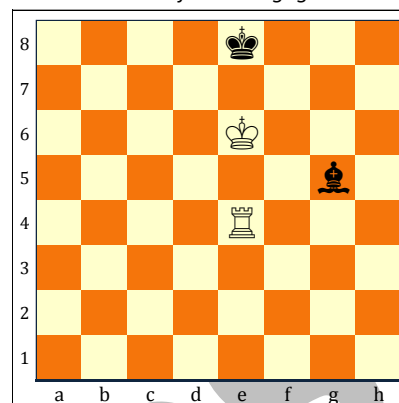
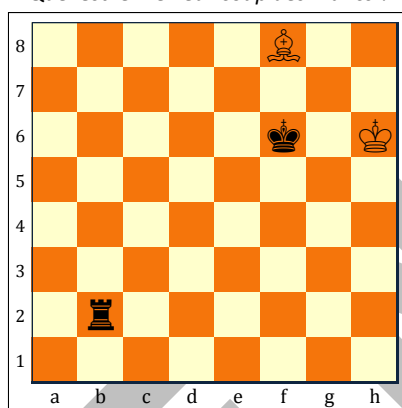
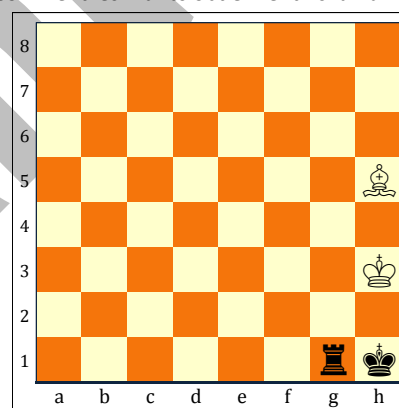
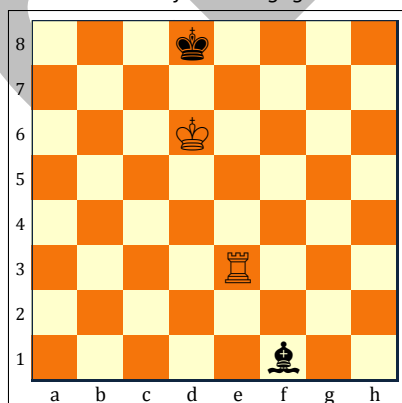
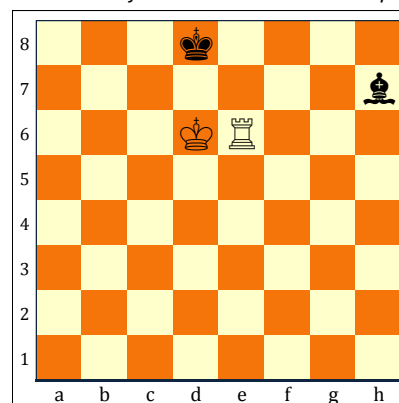
Comment les noirs obtiennent-ils malgré tout la nullité ?

Réfléchissez un instant avant de lire les explications.

En effet, les propositions faites dans l'énoncé ne feront que retarder l'échéance d'une défaite des Noirs.

Par contre, les Noirs possèdent un moyen d'obtenir la nullité grâce à l'enfilade 1... Fa3–c5! qui immobilise la Tour blanche à la protection de son Roi. Les Blancs ne pourront pas empêcher l'échange de leur Tour avec le Fou des Noirs et la partie se terminera par la nullité.



Exercices : Roi-Tour contre Roi-Fou**EXERCICE 13***Les Blancs jouent et gagnent***EXERCICE 14***Les Blancs jouent et gagnent***EXERCICE 15***Quel est le meilleur coup des Blancs ?***EXERCICE 16***Comment les Blancs obtiennent-ils la nullité ?***EXERCICE 17***Les Blancs jouent et gagnent***EXERCICE 18***Les Blancs jouent et matent en 3 coups*

Cercle Nantes

Leçon 4 : la Dame

Déplacement de la Dame

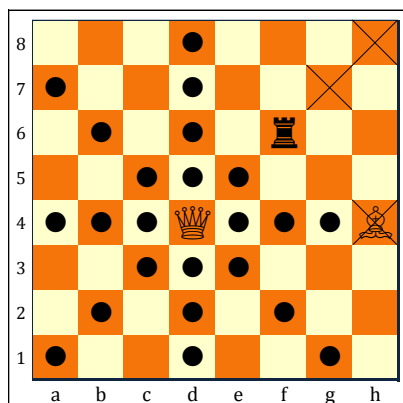


Diagramme 27 – Déplacement de la Dame

- ✚ Placé au Centre de l'échiquier, la Dame dispose ainsi de 27 cases ;
- ✚ Placé au bord de l'échiquier, elle ne dispose que de 21 cases ;
- ✚ Placé dans un angle, elle dispose également de 21 cases.

Après l'apprentissage du déplacement de la Tour et du Fou, celui de la Dame ne vous posera aucun problème car la Dame se déplace comme ces deux Figures réunies.

Ceci est figuré dans le diagramme 27 ci-contre.

La Dame est désignée par la lettre majuscule « D ».

Dans cette position, la Dame blanche ne peut pas se rendre sur la case h4 occupée par une pièce de son camp.

Elle peut se rendre sur la case f6 où elle capture la Tour adverse mais pas sur les cases g7 et h8 qui se situent derrière cette Tour noire.

La Dame : pièce la plus puissante de l'échiquier

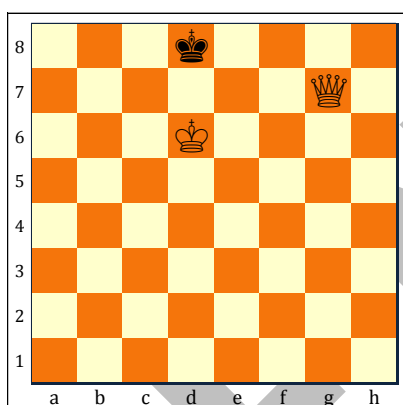


Diagramme 28 – La puissance de la Dame

Sa capacité de déplacement est telle que la **valeur 9 a été attribuée à la Dame**, c'est-à-dire celle d'une Tour (5) plus celle d'un Fou (3) soit 8, à laquelle il a été ajouté un bonus d'1 point.

Observons le diagramme 28 suivant où les Blancs sont en situation de mater le roi noir en 1 coup :

En réalité, la puissance de la Dame fournit aux Blancs, non pas une, mais quatre possibilités de mater en 1 coup dans cette position :

1. Dg7–d7#,
1. Dg7–f8#,
1. Dg7–g8# et
1. Dg7–h8#,

Ce qui rend très difficile la capacité des Noirs à se protéger de 4 menaces simultanées !

L'opposition des Rois n'est pas une condition obligatoire pour mater avec une Dame, contrairement du mat avec une Tour. Cela diminue simplement le nombre de possibilités de mater. Par exemple :

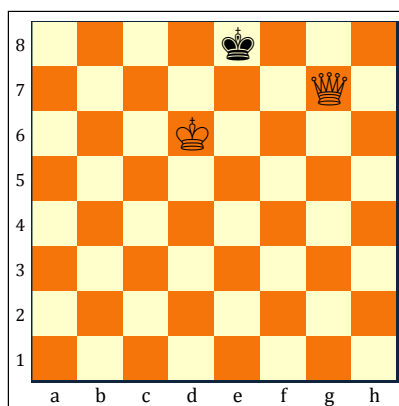


Diagramme 29 – Mat avec une Dame sans opposition des Rois

Par comparaison avec le diagramme 28, dans le diagramme 29 il n'y a que 2 possibilités de mater : 1.Dg7–e7# et 1.Dg7–g8#. Cependant, nous constatons que la puissance de déplacement de la Dame limite très fortement l'existence de cases de fuite du Roi adverse même en l'absence d'opposition.

Le « Pat » annule une partie

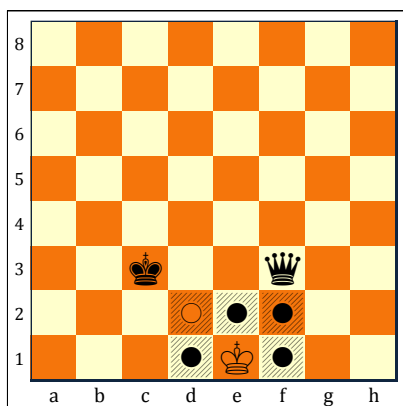


Diagramme 30 – Position de « Pat »

La puissance de la Dame a toutefois son revers ; elle peut provoquer des situations où le Roi adverse se trouve placé en situation de « Pat ». Ceci demande une explication qui est fournie par le diagramme 30 ci-contre.

C'est aux Blancs de jouer. Leur Roi n'est pas en échec, la case e1 sur laquelle il se trouve n'est pas menacée mais il ne possède aucune case de fuite : la case d2 est interdite par le Roi noir, les cases d1, e2, f2, f1 sont interdites par la Dame noire.

Dans ce cas on dit qu'il s'agit d'un « Pat » – et non d'un « Mat » – et la partie se conclue par la nullité.

C'est d'ailleurs un moyen de transformer une défaite quasi-certaine par une nullité.

Attention, il y a « Pat » seulement s'il n'y a plus aucune possibilité de jeu pour un des 2 adversaires :

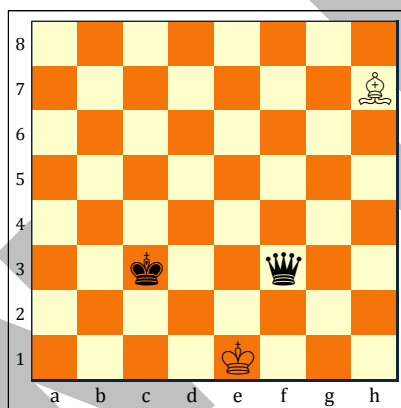


Diagramme 31 – Une position de « Pat »

Dans le diagramme 31, les Blancs ne sont pas en situation de « Pat » car ils peuvent encore jouer le Fou h7.



RÈGLE N° 12. Quand un des 2 joueurs n'a plus la possibilité de jouer un coup légal alors que son Roi n'est pas menacé, on dit qu'il y a « Pat » et la partie est déclarée nulle, aucun joueur n'a gagné.

La Dame : une pièce convoitée

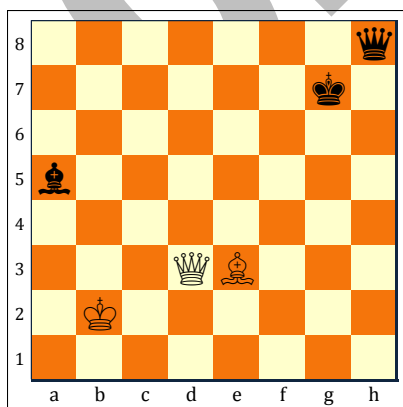


Diagramme 32 – Perte de la Dame

La puissance de la Dame – et la menace qu'elle représente – fait que l'adversaire n'a qu'une seule envie : vous la capturer. Si cette capture est faite par la Dame adverse, il peut s'agir d'un échange qui ne nuit pas à l'équilibre des forces des 2 équipes.

Par contre, dans la situation du diagramme 32, cet équilibre peut être compromis car les Blancs vont porter un coup fatal au Noirs en capturant leur Dame. Voyez-vous comment ?

Le coup 1.Dd3–d4+ et ne fonctionne pas ; les Blancs ne peuvent créer qu'un échange de Dames.

Le coup 1.Dd3–c3+? serait catastrophique car la Dame blanche serait capturée par le Fou noir a5.

Le bon coup est 1.Fe3–d4+!. Ce coup crée une enfilade du Roi noir et de la Dame noire. La seule possibilité des Noirs est d'échanger leur Dame contre le Fou adverse ce qui provoque un déséquilibre important entre les forces blanche et noire qui mènera à la victoire des Blancs.

La « Fourchette » ou « Attaque double »

La **Fourchette** ou **Attaque double** est un coup qui consiste à menacer en même temps 2 pièces adverses. Cette **Fourchette** se conclue souvent par la perte d'une des 2 pièces.

Fourchette Roi-Tour par la Dame

Dans le diagramme 33, nous voyons comment la Dame blanche crée une Fourchette :

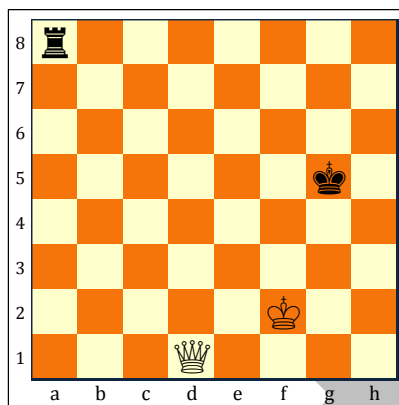


Diagramme 33 – La Fourchette Roi-Tour de la Dame

Dans cette position, il y a 2 cases qui permettent à la Dame blanche de menacer à la fois le Roi et la Tour de Noirs, ce sont les cases d5 et d8. Une seule est correcte.

Le coup 1.Dd1–d8+? mène à la catastrophe : la Dame blanche va être capturée par la Tour en supprimant du même coup l'échec au Roi. De ce fait, ce sont les Noirs qui gagneront la partie avec une Tour de plus.

Le coup 1.Dd1–d5+! mène à la victoire : les Noirs sont obligés de déplacer le Roi (règle n° 5) laissant ainsi leur Tour a8 en prise. En conséquence, les Blancs gagneront facilement la partie avec une Dame de plus... mais attention à la position de « Pat » !

Fourchette Tour-Fou par la Dame

Moins catastrophique que la précédente car, dans beaucoup de cas, le Fou sera sacrifié au bénéfice de la Tour plus puissante, cette **Fourchette** se produit dans de nombreuses positions.

En voici une proposée par le diagramme 36 :

Réfléchissez un instant avant de lire les explications.

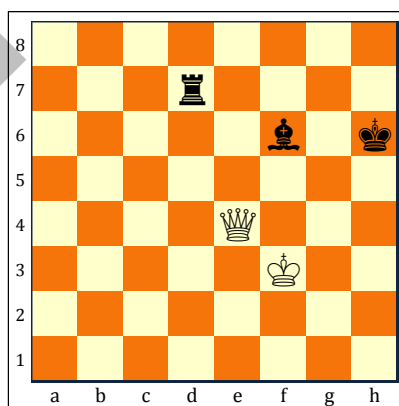


Diagramme 34 – Fourchette Tour-Fou par la Dame

Le coup 1.De4–e7?, qui attaque à la fois la Tour et le Fou, mène à la catastrophe : la Dame blanche va être capturée soit par la Tour noire d7 soit par le Fou noir f6. De ce fait, ce sont les Noirs qui gagneront la partie avec une Tour et un Fou de plus.

De même, le coup 1.De4–h4?, qui attaque à la fois le Roi et le Fou, mène à la catastrophe : la Dame blanche va être capturée par le Fou noir f6. De ce fait, ce sont les Noirs qui gagneront la partie avec 2 pièces de plus.

Le coup **1.De4-f4+**, qui attaque le Roi et le Fou, ne marche pas à cause de la réponse **1...Ff6-g5** qui couvre l'échec, protège le Fou et menace la Dame blanche.

Le coup **1.De4-c6**, qui menace à la fois la Tour et le Fou, ne marche pas à cause de la réponse **1...Td7-f7** qui soustrait la Tour de la menace et protège le Fou.

Le coup **1.De4-f5**, qui menace également la Tour et le Fou, ne marche pas à cause de la même réponse que ci-dessus **1...Td7-f7** soustrait la Tour de la menace et protège le Fou.

Le coup **1.De4-e6**, qui menace également la Tour et le Fou, fonctionne parfaitement car la Dame blanche contrôle également la case f7 et empêche le repli de la Tour sur cette case.

Analysons les réponses possibles des Noirs face à ce 1^{er} coup des Blancs.

Sur : 1...Td7-e7 menaçant la Dame blanche en mettant la Tour sous la protection du Fou, le second coup des Blancs : 2.De6xf6+, capture le Fou et crée une nouvelle fourchette entre le Roi et la Tour.

Sur : 1...Td7-d3+ menaçant le Roi blanc, le second coup des Blancs : 2.Rf3-e2, crée une double menace. Les Noirs ont à présent 2 Figures menacées : leur Fou par la Dame blanche et leur Tour par le Roi blanc.

En conséquence, les Noirs devront sacrifier leur Fou et les Blancs gagneront la partie avec une Dame contre une Tour... donc de nouvelles possibilités de fourchettes comme nous l'avons vu au diagramme 34.

La lutte entre la Dame et la Tour

Cette lutte est un aspect passionnant d'une partie d'échecs où vont apparaître les **Fourchette** et les **Enfilades**.

Quand la Tour sort victorieuse de sa lutte contre la Dame adverse, l'échange Dame-Tour qui en découle permet de recréer l'équilibre des forces des deux camps.

Un exercice de représentation mentale

Faisons un exercice de représentation mentale sans nous aider d'un échiquier ni d'un diagramme.

Cet exercice est un bon entraînement car, rappelons-le, au cours d'une partie d'échecs nous n'avons pas la possibilité de déplacer physiquement des pièces ; tout doit se dérouler dans la tête des joueurs. D'ailleurs, pour s'exercer à voir les coups sans déplacer les pièces, beaucoup de champions d'échecs jouent des parties d'entraînement à « l'aveugle », c'est-à-dire les yeux bandés ou le dos tourné à l'échiquier.

Donc, imaginez la Dame noire placée sur une case de la 7^{ème} rangée de l'échiquier et le Roi noir placé derrière sa Dame, sur la 8^{ème} rangée de la même colonne.

Imaginez maintenant la Tour blanche placée sur la 2^{ème} rangée de la même colonne, en vis-à-vis avec la Dame noire, et le Roi blanc placé sur la 1^{ère} rangée de la même colonne.

La situation que nous venons de créer constitue une enfilade de la Tour blanche sur la Dame noire, celles-ci étant sous la protection de leur Roi respectif. Cette situation va obligatoirement se conclure par l'échange de la Dame et de la Tour. Il ne restera alors que les Rois.

La partie se conclura par la nullité.

La Tour gagne son combat contre la Dame

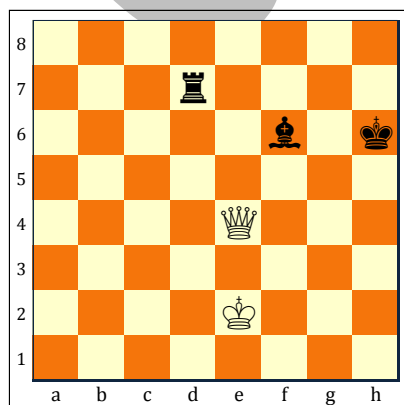


Diagramme 35 – Les Noirs font « Nul »

Reprenons maintenant la position du diagramme 34 mais en déplaçant le Roi blanc sur la case e2. L'analyse concernant la position précédente reste valable ici sauf pour le coup **1.De4-e6** qui ne fonctionne plus dans la position du diagramme 35.

Voyez-vous pourquoi ?

Le fait que le Roi et la Dame des Blancs soient alignés sur la même colonne permet la réponse **1...Td7-e7** qui crée une enfilade.

La Tour noire bénéficie de la protection de son Fou f6 et la Dame blanche ne peut pas capturer ce Fou car il est interdit de mettre son propre dans une situation d'échec **même pour faire soi-même un échec**.

La seule possibilité qu'il reste aux Blancs est d'échanger leur Dame contre la Tour noire.

Ne possédant qu'un seul Fou de plus, les Noirs sont dans l'incapacité de gagner la partie car le Roi blanc ne se placera que sur les cases blanches pour être inaccessible. La partie se conclura par la nullité.

La Dame gagne son combat contre la Tour

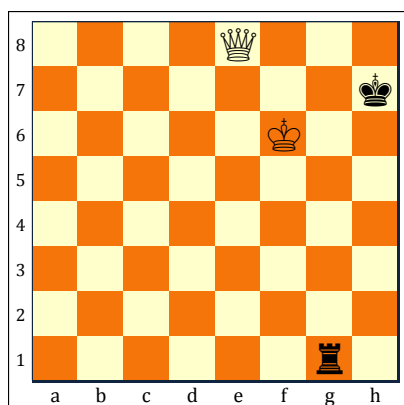


Diagramme 36 – La Dame sort victorieuse

Le diagramme 36, ci-contre, montre comment la Dame blanche part à la chasse de la Tour noire, cette dernière devant éviter les positions où une fourchette serait possible.

Le 1^{er} coup des Blancs : **1.De8–e4+** place les Noirs devant un dilemme. Leur Roi ne peut pas fuir vers la case h6 (1...Rh7–h6) à cause du mat par **2.De4–h4#**.

Sur la réponse 1...Rh7–g8, le 2^{ème} coup des Blancs : **2.De4–a8+** oblige les Noirs à jouer **2...Rg8–h7**. Enfin, **3.Da8–a7+** réalise la fourchette Roi-Tour et gagne la partie.

Sur la réponse 1...Rh7–h8, le 2^{ème} coup des Blancs est identique : **2.De4–a8+**. Si les Noirs jouent **2...Rg8–h7** nous revenons à la variante précédente.

Par contre la position du Roi noir en h8 permet de couvrir l'échec avec la Tour ce qui évite la fourchette accélère la fin de la partie par : **3.Da8–h1#** !

La Tour tend un piège

Enfin, un exercice d'entraînement pour conclure cette quatrième leçon. Dans la position du diagramme 37, la situation des Blancs est désespérée : leur Tour risque de terminer sa vie dans une fourchette comme nous l'avons vu précédemment et leur Roi est coincé dans un angle. Pourtant, un piège tactique va leur permettre d'obtenir une partie nulle. Voyez-vous comment ?

Essayez de réfléchir à cette position sans déplacer les pièces sur un échiquier pour vous entraîner à obtenir une représentation mentale des variantes qui sont ici au nombre de 3.

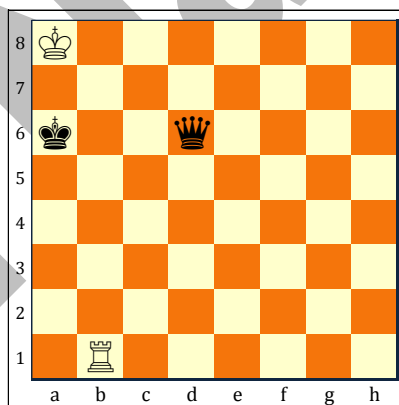


Diagramme 37 – La Tour blanche tend un piège

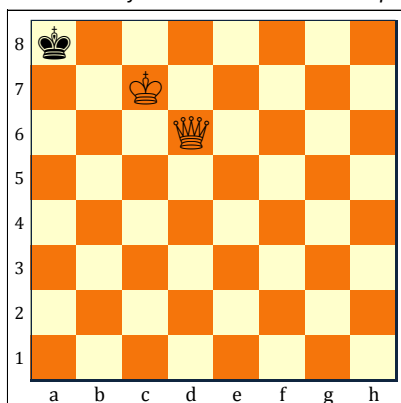
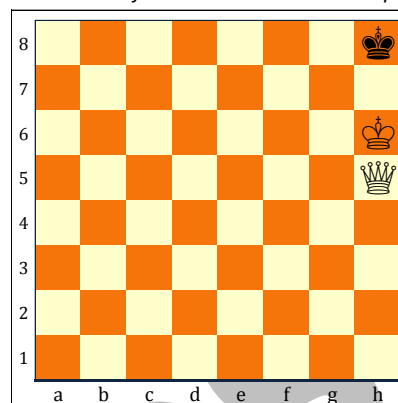
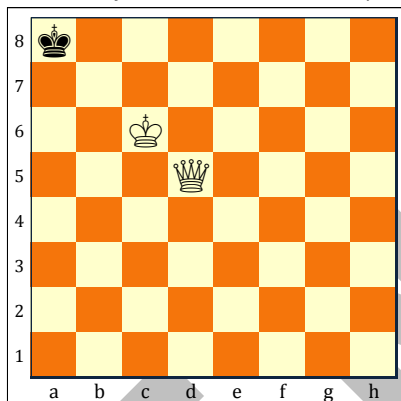
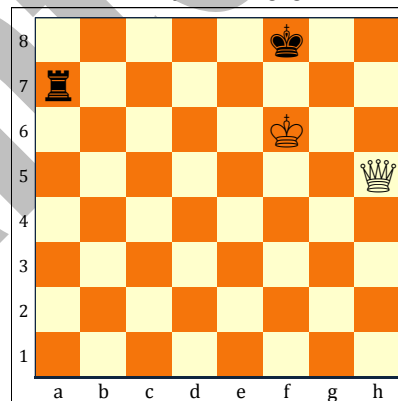
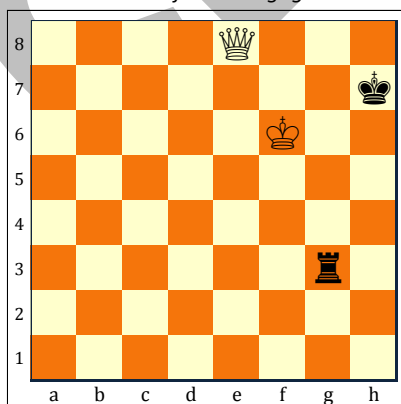
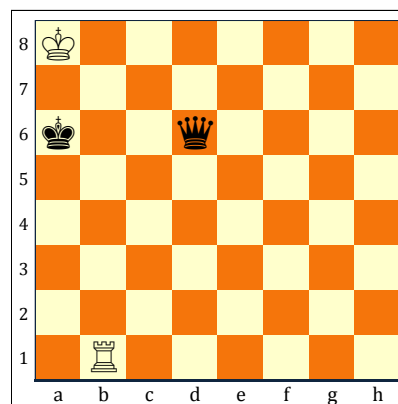
Vous avez vu ?

Non !

Alors essayez à nouveau en utilisant un échiquier.

Vous voulez la solution à cette énigme ? Elle fait partie de la série d'exercices liée à cette leçon.



Exercices : Roi-Dame et Roi-Dame-Tour**EXERCICE 19***Les Blancs jouent et matent en 1 coup***EXERCICE 20***Les Blancs jouent et matent en 1 coup***EXERCICE 21***Les Blancs jouent et matent en 2 coups ?***EXERCICE 22***Les Blancs jouent et gagnent.***EXERCICE 23***Les Blancs jouent et gagnent***EXERCICE 24***Les Blancs obtiennent la nulle*

Leçon 5 : le Cavalier

Les sauts du Cavalier

Le **Cavalier**, cette Figure à tête de cheval, est désigné par la lettre majuscule « C ». C'est la pièce dont le déplacement est le plus complexe. Ce déplacement ressemble à un saut. C'est pour cette raison que les Allemands le nomment *das Springer* (le Sauteur).

Il y a deux façons de définir le déplacement du Cavalier :

- ✚ **Définition 1** : le Cavalier se déplace en « L », soit de 2 cases en rangée suivi d'1 case en colonne ou, inversement, de 2 cases en colonnes suivi d'1 case en rangée.
- ✚ **Définition 2** : le Cavalier se déplace d'une case blanche vers une case noire – ou inversement – en sautant une colonne ou une rangée. Ce qui produit le même résultat.

Le diagramme 38 nous propose une représentation visuelle de ce déplacement particulier :

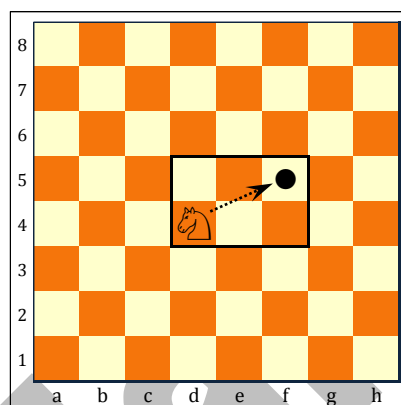


Diagramme 38 – Premier exemple de déplacement du Cavalier

Pour visualiser le déplacement du Cavalier placé en d4, on peut imaginer un rectangle virtuel de 3 cases sur 2 dans lequel le Cavalier occupe un des angles. Le Cavalier se déplace ainsi de l'angle où il se trouve vers la case diamétralement opposée à cet angle.

Ceci correspond aux 2 définitions énoncées plus haut : il saute d'une case noire vers une case blanche en sautant 1 colonne (ici la colonne e) ou il se déplace de 2 cases en colonne suivi d'1 case en rangée.

Nous aurions pu également représenter ce rectangle verticalement et non horizontalement :

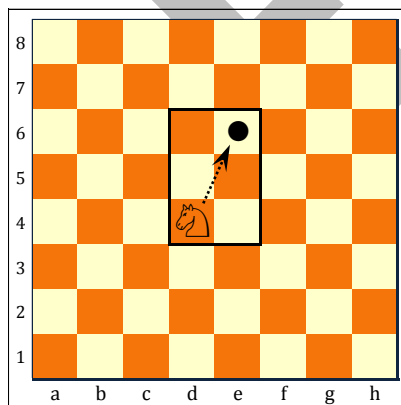


Diagramme 39 – Un autre déplacement de Cavalier

Le Cavalier est ainsi une **Figure à courte portée**.

Ceci tendrait à lui attribuer une valeur inférieure à celle attribuée au Fou, mais le Cavalier présente néanmoins 2 avantages par rapport au Fou.

D'une part, contrairement au Fou, le Cavalier peut contrôler aussi bien les cases noires de l'échiquier que les cases blanches.

D'autre part, son déplacement particulier lui permet de sauter par-dessus ses propres pièces alors que le Fou va être gêné par celles-ci.

Pour ces 2 raisons **le Cavalier s'est vu attribué la valeur de 3**.

Le Cavalier et le Fou sont qualifiés de **pièces légères** et, par opposition, la Dame et les Tours de **pièces lourdes**.

La marche circulaire du Cavalier

Le diagramme 40 de la page suivante reprend l'ensemble des cases où peut se rendre un Cavalier placé en d4.

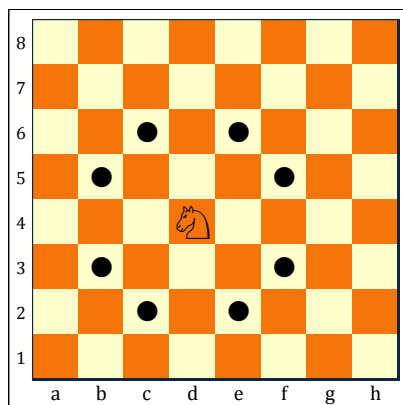


Diagramme 40 – La marche circulaire du Cavalier

Nous remarquons que cela prend la forme d'une rosace, d'un cercle :

Comme les autres pièces déjà étudiées, le Cavalier ne peut pas se rendre sur une case occupée par une de ses propres pièces et il peut capturer une pièce adverse placée sur la case où il se rend.

Par contre, comme cela a été déjà précisé, le Cavalier peut sauter par-dessus les pièces – alliées ou adverses – qui se trouvent sur les colonnes et rangées adjacentes à la sienne.

-  Placé au Centre de l'échiquier, le Cavalier dispose de 8 cases ;
-  Placé au bord de l'échiquier, il ne dispose que de 4 cases ;
-  Placé dans un angle, il ne dispose plus que de 2 cases.

Le Cavalier a un excellent « coup de fourchette »

Nous avons déjà abordé l'attaque double (fourchette) avec la Dame. Nous allons voir que cette manœuvre tactique est la spécialité du Cavalier.

La fourchette « royale »

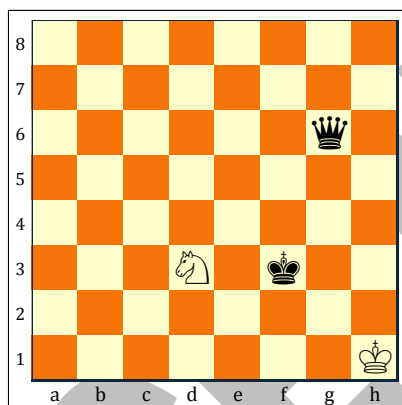


Diagramme 41 – Fourchette royale

Dans le diagramme 41 qui suit, la situation est désespérée pour les Blancs. Leur faible Cavalier aura bien du mal à rivaliser avec la puissante Dame noire !

En effet, la Dame noire fait peser une double menace sur le reste des troupes blanches :

La Dame noire menace de capturer le Cavalier blanc par 1...Dg6xd3, mais le plus grave...

La Dame noire menace 1...Dg6-g2#, gagnant la partie immédiatement.

Et pourtant...

La solution ne viendra pas du coup d'échec intermédiaire 1.Cd3-e1+ car après la réponse 1...Rf3-e2 le Cavalier est à présent menacé par le Roi et cela ne fait que retarder l'échéance fatale.

Par contre, la fourchette 1.Cd3-e5+ détruit toutes les ambitions des Noirs car leur Dame va être capturée et la partie se conclura sur une nulle.

Le Cavalier contre-attaque

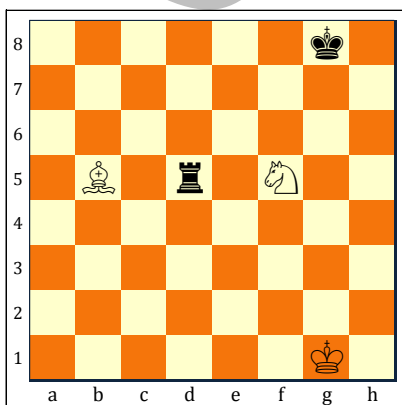


Diagramme 42 – Fourchette contre Fourchette

Examinons la situation du diagramme 42.

Les Noirs viennent de jouer 1...Td8-d5 qui prend le Cavalier et le Fou blancs en fourchette.

Cette situation serait gênante si les Blancs ne possédaient pas une contre-menace encore plus gênante : 2.Cf5-e7+.

Cette contre-attaque crée à son tour une fourchette entre le Roi et la Tour et mène à la capture de la Tour noire.

Avec un Roi, un Fou et un Cavalier contre un Roi isolé, les Blancs doivent gagner cette partie même si cette finale est une des plus compliquées.

Le « Mat étouffé »

Une autre caractéristique du Cavalier est sa capacité à sauter par-dessus les pièces amies ou adverses. Ceci lui permet de se déplacer sans trop de difficultés au milieu d'un échiquier encombré mais aussi de menacer une pièce adverse par-dessus d'autres pièces.

Voici, dans le diagramme 43, un exemple de ce que cela peut produire.

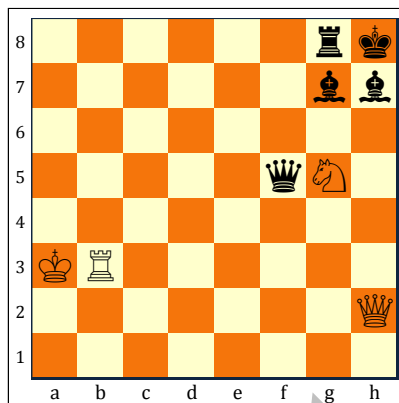


Diagramme 43 – Un « Mat étouffé »

Là encore, il faut trouver une solution radicale car il y a urgence ! Les Noirs ont un Fou de plus, le Cavalier g4 est en prise et la Dame noire menace de mater par 1...Df5-a5#. Observez en détail comment les cases de fuites du Roi blancs sont contrôlées par les pièces noires.

Perdre un temps à jouer un coup qui empêche ce mat, par exemple 1.Ra3-b4 ou 1.Dh2-c7, permet aux Noirs de capturer le Cavalier g4. Expliquez pourquoi ces 2 coups empêchent le mat de la Dame noire en a5.

Mais les Blancs vont utiliser la capacité du Cavalier de sauter au-dessus des pièces de la façon suivante :

1.Dh2xh7+!

La seule réponse possible pour les Noirs est 1...Df5xh7. Il est en effet impossible au Roi noir de reprendre la Dame h7, celle-ci est protégée par le Cavalier blanc g5. Mais après 1...Df5xh7, la Dame noire a abandonné le contrôle de la case f7, ce qui permet :

2.Cg5-f7#

Ce mat particulier, spécialité du Cavalier, se nomme « **Mat étouffé** » car le Roi est étouffé par ses propres pièces qui lui confisquent toutes ses cases de fuite.

Faire tomber la défense

Cette tactique n'est pas une spécialité du Cavalier – toutes les pièces peuvent la mettre en œuvre – quoi que le Cavalier y soit assez habile. Pour comprendre ce que signifie « **Faire tomber la défense** » reportez-vous au diagramme 44.

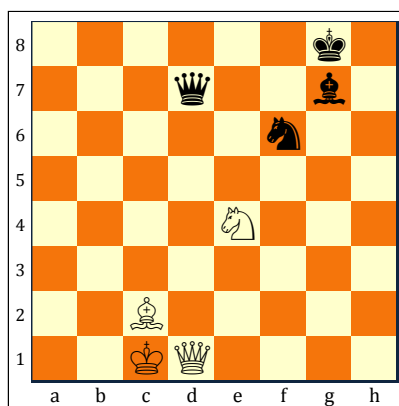


Diagramme 44 – Faire « Tomber la défense »

Tout semble en équilibre dans cette position. Les pièces y sont toutes protégées et aucune menace de mat n'apparaît. Par exemples, à la prise de la Dame noire par 1.Dd1xd7, les Noirs répondent par 1...Cf6xd7 qui

rééquilibre les forces en présence et à la menace de fourchette Roi-Dame par 1.Ce4xf6+, les Noirs répondent par 1...Fg7xf6 qui élimine le Cavalier menaçant...

...mais, concernant ce dernier, il est beaucoup plus puissant qu'une simple menace de fourchette car **le Cavalier f6 des Noirs est le défenseur de la Dame noire**. En capturant ce Cavalier avec une menace de fourchette, les Blancs suppriment le défenseur de la Dame noire : **ils font tomber la défense**.

Ce qui signifie qu'après 1...Fg7xf6, les Blancs peuvent capturer la Dame noire par : qu'après 2.Dd1xd7 sans que les Noirs puissent faire quoi que ce soit.

Un peu d'histoire

Cette marche particulière du Cavalier provient de la marche initiale des différentes Pièces du jeu d'échecs. Selon un manuscrit persan du X^{ème} siècle, la marche des Pièces était plus limitée que celle connue aujourd'hui : certaines comme le *Shah* (Roi) et le *Vizir* (Dame) ne se déplaçaient que d'une seule case, d'autres comme le *Navire* (Tour) ou l'*Alfil* (Fou) se déplaçaient en sautant une case. En supposant que la case de départ de ces pièces se situe au centre d'un damier de 5 cases sur 5, ces déplacements se représenteraient comme ceci :

A		N		A
	V	S	V	
N	S	⊙	S	N
	V	S	V	
A		N		A

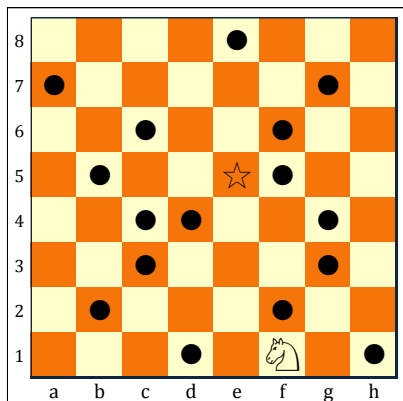
- ✚ **Le Shah** : se déplaçait d'une seule case en ligne et en colonne. En partant du centre, on obtient les 4 cases « S » où le *Shah* pouvait se rendre.
- ✚ **Le Vizir** : se déplaçait d'une seule case en diagonale. En partant du centre, on obtient les 4 cases « V » où le *Vizir* pouvait se rendre.
- ✚ **Le Navire** : se déplaçait en sautant une case en ligne et en colonne. En partant du centre, on obtient les 4 cases « N » où le *Navire* pouvait se rendre.
- ✚ **L'Alfil** : se déplaçait en sautant une case en diagonale. En partant du centre, on obtient les 4 cases « A » où l'*Alfil* pouvait se rendre.
- ✚ **Le Cavalier (C)** : se déplaçait, à l'époque, dans les 8 cases restées vides sur le damier ci-dessus. Cette marche particulière n'a jamais changé depuis l'origine du jeu d'échecs.



Exercices : le Cavalier

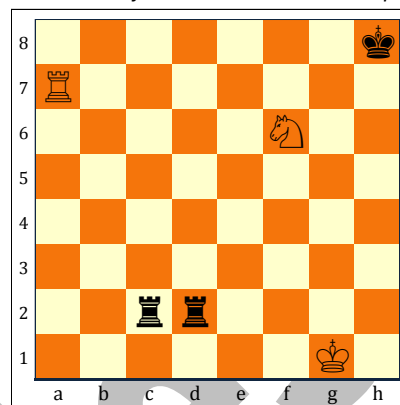
EXERCICE 25

Le Cavalier doit passer par toutes les cases marquées d'un point pour la case étoilée



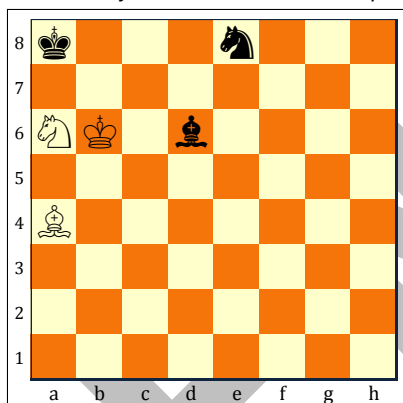
EXERCICE 26

Les Blancs jouent et matent en 1 coup



EXERCICE 27

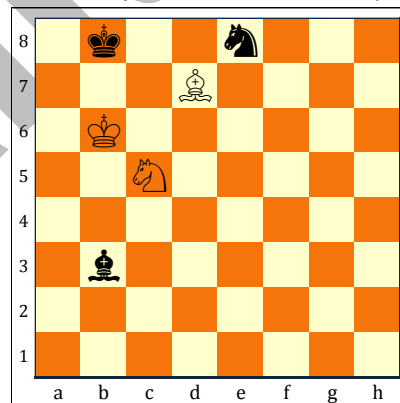
Les Blancs jouent et matent en 1 coup ?



Les Blancs peuvent prendre le Cavalier e8 mais...

EXERCICE 28

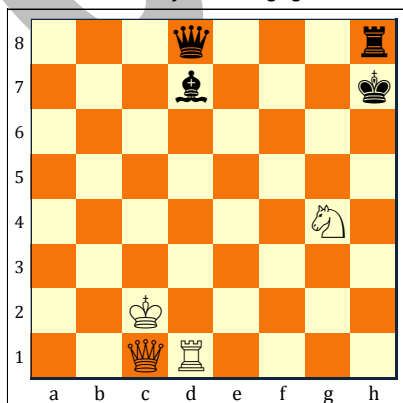
Les Blancs jouent et matent en 2 coups.



Les Blancs peuvent prendre soit le Cavalier, soit le Fou, mais...

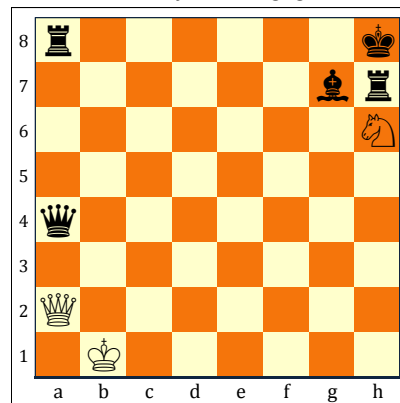
EXERCICE 29

Les Blancs jouent et gagnent



EXERCICE 30

Les Blancs jouent et gagnent



Méfiez-vous des menaces noires !

CENantes

Leçon 6 : Les Pions

Le déplacement du Pion

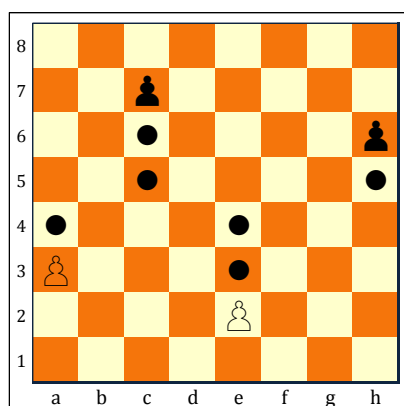


Diagramme 45 – Déplacement du Pion

Le Pion est la plus petite et la moins puissante des pièces du jeu d'échecs. Son initiale « P » n'est pas reprise dans la notation.

Courageux fantassin, **le Pion avance lentement d'une case devant lui et ne recule jamais.**

Ainsi, une case après l'autre, un Pion blanc va avancer de la 2^{ème} rangée – sa rangée de départ – vers la 8^{ème} rangée de l'échiquier et, inversement, un Pion noir va avancer de la 7^{ème} rangée – sa rangée de départ – vers la 1^{ère} rangée de l'échiquier.

Une exception toutefois, **placé sur sa case de départ un Pion peut avancer de 2 cases.**

Le Pion : valeur de Référence

En raison de sa lenteur – il n'avance que d'une case à la fois – et de son faible rayon d'action – il ne menace que 2 cases au maximum – **le Pion s'est vu attribué la valeur 1**. Cette valeur unitaire en fait la référence de la force des pièces d'un camp. On peut dire que :

♙	1 Pion vaut	: 1 Pion
♘	1 Cavalier vaut	: 3 Pions
♗	1 Fou vaut	: 3 Pions
♖	1 Tour vaut	: 5 Pions
♕	1 Dame vaut	: 9 Pions
♔	1 Roi vaut	: la Partie (en le perdant nous perdons la partie d'échecs)

La prise du Pion

Le fait que le Pion soit le seul qui n'a pas le droit de reculer n'est pas l'unique différence avec les autres pièces. Contrairement aux autres pièces, **le Pion ne prend pas une pièce adverse de la même manière qu'il se déplace.**

Un Pion peut capturer la pièce adverse qui est placée sur une des 2 cases situées en diagonale devant lui. Cette prise particulière présente un inconvénient : non seulement le Pion n'avance pas rapidement mais, de plus, il est bloqué dans son déplacement par une pièce amie ou adverse placée sur la case située devant lui.

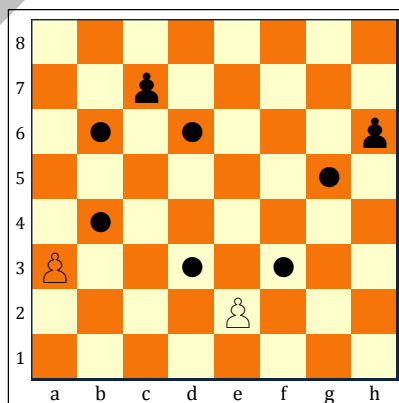


Diagramme 46 – Prise du Pion

La promotion du Pion

Par contre, le Pion a une capacité que les autres pièces n'ont pas : celle de se promouvoir en une Figure de son choix – sauf un Roi – quand il atteint la dernière rangée de l'échiquier, c'est-à-dire la 8^{ème} rangée pour un Pion blanc et la 1^{ère} rangée pour un Pion noir.

Cette promotion se faisant généralement en transformant le Pion par la Figure la plus puissante du jeu, la Dame, on dit que « **le Pion est allé à Dame** ». Mais il ne faut pas que cette expression vous perturbe, le Pion peut devenir, au choix du joueur, soit une Dame, soit une Tour, soit un fou, soit enfin un Cavalier.

🏁 **RÈGLE N° 13.** La promotion n'a pas pour but de remplacer une des Figures qu'un joueur s'est fait capturer mais d'offrir au joueur qui place un de ses Pions sur la dernière rangée, d'obtenir une Figure supplémentaire à celles qu'il possède déjà.

🏁 **RÈGLE N° 14.** Arrivé sur sa dernière rangée, un Pion ne peut pas rester un Pion ni se transformer en Roi.

Ces deux règles signifient qu'un joueur peut, à un certain moment de la partie, posséder 2 Dames, 4 Tours, etc. ce qui peut poser problème car on ne dispose pas nécessairement de suffisamment de jeux pour mettre toutes ces pièces en double ou triple exemplaires à disposition d'un joueur.

En famille ou en partie amicale il est toujours possible de s'arranger en plaçant un Tour tête en bas pour signifier qu'il s'agit de la seconde Dame du joueur, ou mettre une salière pour une Dame blanche, une poivrière pour une Dame noire, etc.

En match officiel, ceci n'est pas admis :

🏁 **RÈGLE N° 15.** Au cours d'un match officiel, les pièces doivent être conformes au format Staunton n° 5 et les échiquiers doivent présenter des cases de 5cm par 5cm. Une Tour placée tête en bas sur un échiquier reste une Tour.

Les organisateurs prévoient cet aspect des règles et mettent quelques jeux complets et quelques Dames supplémentaires à la disposition des Arbitres du tournoi.

La prise en passant

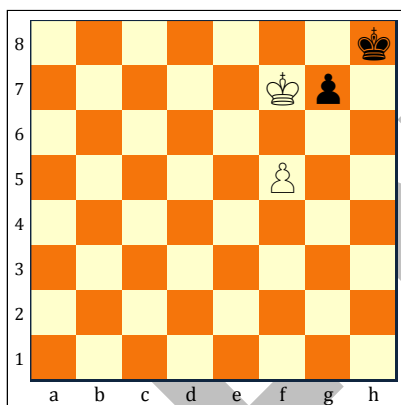


Diagramme 47 – La « Prise en passant »

Cette prise en passant ne concerne que les Pions entre eux. Elle intègre le fait que chaque Pion a la possibilité d'avancer de 2 cases quand il est situé sur sa case de départ et autorise à ce que ce Pion soit capturé de la même manière que s'il n'avait avancé que d'une seule case.

Le diagramme ci-contre en fournit un exemple.

Si les Noirs jouent 1...g7–g6, les Blancs sont en capacité de capturer ce Pion soit avec leur Roi (2.Rf7×g6), soit avec leur Pion (2.f5×g6).

Remarquez que pour noter les déplacements ou prises des Pions, je ne précède pas le nom de la case de départ avec son initiale « P ».

Supposons maintenant que les Noirs jouent 1...g7–g5, ce qu'ils sont parfaitement en droit de faire puisque le Pion g7 est encore sur sa rangée de départ, dans ce cas – **et dans ce cas seulement** – les Blancs sont autorisés à capturer le Pion comme s'il n'avait avancé que d'une

seule case par 2.f5×g6ep. Mais cette **prise en passant doit être faite par un Pion** et non par une Figure. Par exemple, le coup 2.Rf7×g6ep est interdit. Le sigle « ep » n'est pas obligatoire dans la notation.

D'autre part, cette **prise en passant doit être faite au coup suivant** de l'adversaire ; si l'adversaire joue autre chose il perd le droit de prendre en passant. Exemple : après 1...g7–g5, les Blancs jouent 2.Rf7–f6 et les Noirs 2...Rh8–h7. À ce moment-là, la prise en passant 3.f5×g6ep+ n'est plus possible, les Blancs ont intercalés un autre coup après le saut de 2 cases du Pion.

La chaîne de Pions

La force du Pion provient de la chaîne de solidarité qu'il va mettre en place avec les autres Pions. En effet, chaque joueur possède 8 Pions qui forment initialement une ligne protectrice devant les Figures. Certains Pions devront être déplacés pour permettre aux Figures d'entrer en jeu car celles-ci, hormis le Cavalier, sont bloquées derrière leur ligne de Pions.

La solidarité entre les Pions existe tant que chaque Pion côtoie au moins un Pion ami sur une des 2 colonnes situées de chaque côté de la sienne, sinon ce Pion est dit « isolé ».

En début de parties, de nombreuses suites de coups ont été éprouvées et reviennent régulièrement dans les compétitions. Ces « Débuts de Partie » portent souvent le nom du joueur qui les ont joués pour la première fois, parfois le nom du pays où ils ont été étudiés en profondeur.

Dans plusieurs de ces débuts, apparaissent rapidement des chaînes de Pions.

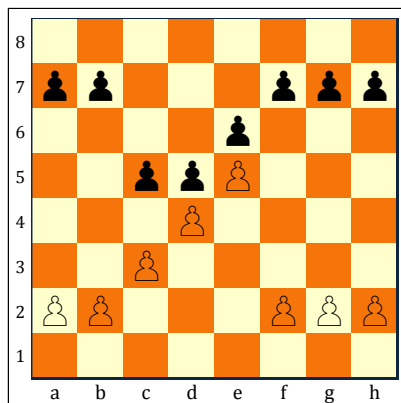


Diagramme 48 – Chaîne de Pions

Cette position provient du début nommé « Défense française » à laquelle nous avons ôté les Figures. Les Pions blancs b2–c3–d4–e5 forment une chaîne où chaque Pion protège celui qui se trouve diagonalement devant lui. La faiblesse de cette chaîne de Pion est le Pion b2.

Cette chaîne sera rompue si les Blancs prennent le Pion c5 avec leur Pion d4. Cela donnerait cette position :

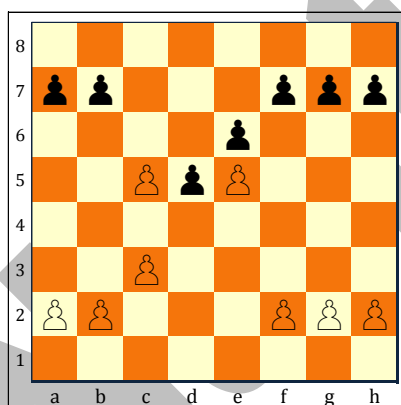


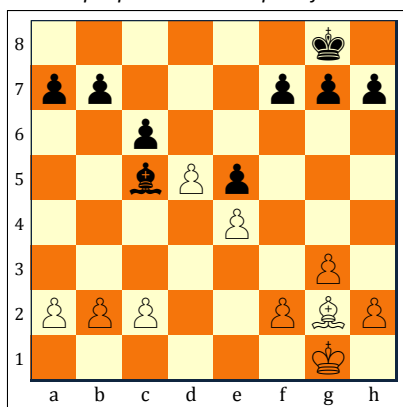
Diagramme 49 – Chaîne rompue

Certes, les Blancs ont un Pion de plus, mais leurs Pions c5 et e5 seront difficilement défendables.

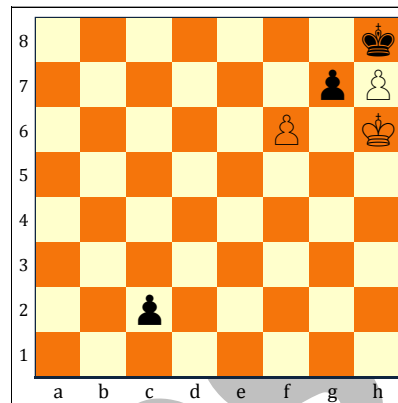


Exercices : le Pion**EXERCICE 31**

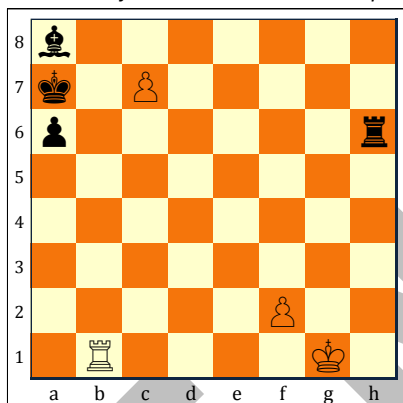
Les Noirs viennent de jouer : 1...e7-e5. Notez tous les coups que le Pions d5 peut jouer.

**EXERCICE 32**

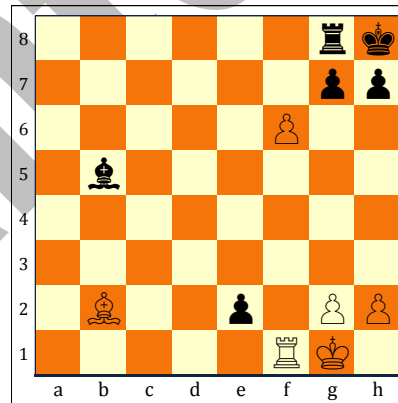
Les Blancs jouent et matent en 1 coup

**EXERCICE 33**

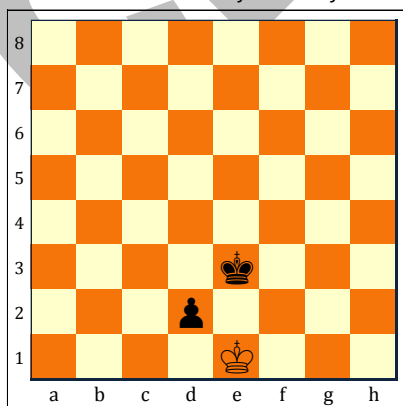
Les Blancs jouent et matent en 1 coup ?

**EXERCICE 34**

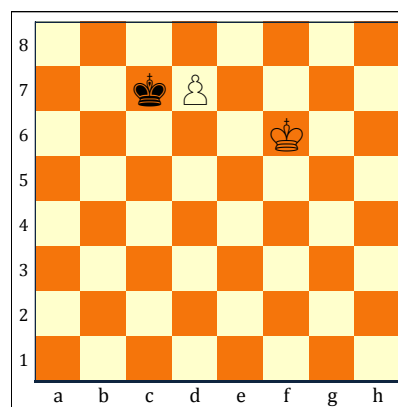
Les Blancs jouent et matent en 2 coups.

**EXERCICE 35**

Leur Roi est en échec et le Pion noir prêt à se promouvoir en Dame... mais les Blancs jouent et font nulle !

**EXERCICE 36**

Les Blancs jouent et gagnent



Leçon 7 : le Début de partie

Le Début de partie

Une partie d'échecs se découpe en 3 phases : l'ouverture, le milieu et la fin de partie.

- ✚ Le **Début de partie** – ou Ouverture – constitue la phase initiale d'une partie d'échecs. Elle se caractérise par la volonté des deux joueurs de placer leurs pièces aux endroits stratégiques qu'ils ont choisis. Cette phase **se termine lorsque l'un des 2 joueurs a mis ses 2 tours en communication**.
- ✚ La **Fin de partie** constitue la phase finale d'une partie d'échecs. Elle se caractérise par la présence d'un nombre réduit de pièces sur l'échiquier. Tous les diagrammes étudiés au cours des chapitres précédents font partie intégrante de cette phase.
- ✚ Le **Milieu de partie** est la phase qui se situe entre l'Ouverture et la Fin de partie.

Sortir ses pièces

Comme c'est indiqué plus haut, l'objectif du Début de partie est de permettre à ses pièces d'entrer en jeu. Si vous observez la position initiale (voir le diagramme 6) vous verrez que toutes les Figures du jeu, sauf les Cavaliers, sont coincées derrière leur ligne de Pions.

Il va donc falloir rompre cette ligne de Pions afin « d'ouvrir des lignes de jeu » à ses pièces puis placer celles-ci sur des cases qui vous semblent stratégiques.

Il y a deux erreurs à éviter :

- ✚ **Jouer plusieurs la même pièce** alors que d'autres sont encore sur la case initiale. C'est une perte de temps que votre adversaire utilise pour sortir toutes ses pièces, créant ainsi un **déséquilibre dans le développement** des pièces prêtes à l'action.
- ✚ Ne sortir qu'une pièce ou deux et **partir à l'assaut du Roi adverse**. Je pense en particulier au *mat de Berger* qui consiste à sortir un Fou et une Dame pour aller tout de suite mater le Roi noir.

Contrôler le Centre

Nous savons que les 4 cases centrales de l'échiquier constituent un endroit stratégique (voir la 1^{ère} leçon). Durant l'Ouverture, votre objectif sera d'occuper ce Centre avec vos Pions et de le contrôler avec vos Figures.

De ce fait, le premier coup de Pion le plus joué est 1.e2–e4 ou 1.d2–d4, auxquels les Noirs répondent respectivement par 1...e7–e5 ou 1...d7–d5. Ces coups occupent une case du Centre en en contrôlant une autre.

Il est bien sûr possible de jouer n'importe quel Pion en début de partie mais, dans un premier temps, il est préférable de s'en tenir aux deux Pions centraux ; les autres coups de Pion exigent une grande maîtrise du jeu.

La position idéale

Les pièces qui occupent ou contrôlent le **Centre** ont un rayonnement plus important que celles placées sur les bords ou dans les angles de l'échiquier. Si on suppose que les Blancs sont les seuls à jouer, ils peuvent obtenir la position idéale par les coups suivants :

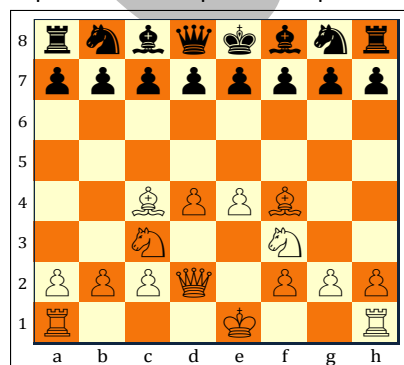


Diagramme 50 – La Position idéale (1)

- 1.e2–e4 ...
- 2.d2–d4 ...
- 3.Cg1–f3 ...
4. Cb1–c3 ...
- 5.Ff1–c4 ...
- 6.Fc1–f4 ...
- 7.Dd1–d2 ...

Cette position n'est pas encore la position idéale car les 2 Tours blanches a1 et h1 ne sont pas en communication à cause de la présence du Roi blanc sur sa case initiale e1.

Le Roque

Le Roque – dont le nom vient de *Rook*, nom anglais de la Tour – est une manœuvre combinée du Roi et d'une des deux Tours. Le Roque présente deux énormes avantages :

- Il place le Roi à l'abri derrière une barrière de Pions et en l'éloignant des colonnes centrales ;
- Il accélère le *développement* – la mise en action – d'une Tour initialement coincée dans un angle.

Comment roquer ?

Comme chaque joueur possède 2 Tours, il a le choix d'effectuer le Roque avec la Tour de la colonne a (le grand Roque) ou avec la tour de la colonne h (le petit Roque). Dans les 2 cas, le joueur **déplace d'abord le Roi de 2 cases vers la Tour**, puis dans un deuxième temps, il place sa Tour de l'autre côté du Roi, contre lui.

RÈGLE N° 16. Pour Roquer, il faut d'abord déplacer le Roi de 2 cases vers la Tour puis placer la Tour de l'autre côté du Roi.

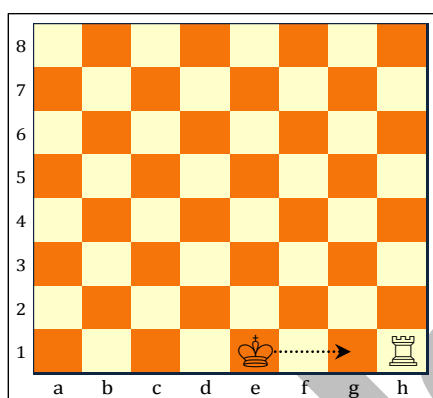


Diagramme 52 – Avant le « petit Roque »

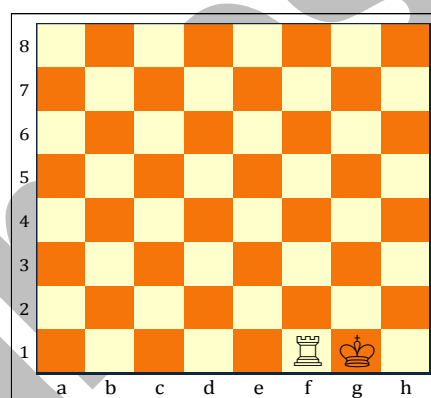


Diagramme 51 – Après le « petit Roque »

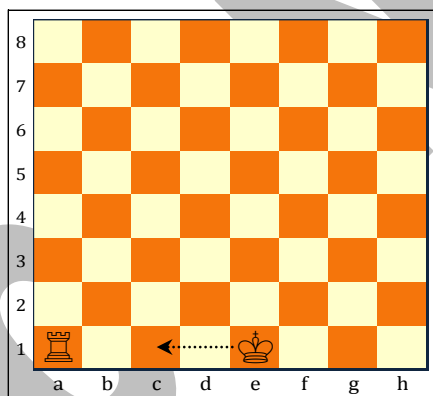


Diagramme 53 – Avant le « grand Roque »

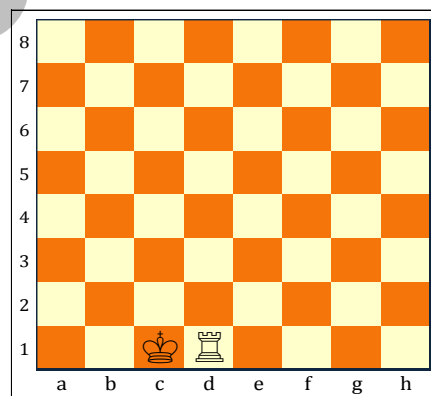


Diagramme 54 – Après le « grand Roque »

À quelles conditions roquer ?

Le Roque est soumis à plusieurs conditions :

- RÈGLE N° 17.** Pour Roquer, il faut que toutes les cases situées entre le Roi et la Tour choisie soient vides, qu'elles ne contiennent aucune Pièces amies ou adverses.
- RÈGLE N° 18.** Pour Roquer, il faut que le Roi et la Tour choisie n'aient pas encore joué. Ceci est définitif même si les Pièces sont revenues sur leur case d'origine.
- RÈGLE N° 19.** Pour Roquer, il faut que le Roi ne soit pas en échec. On ne peut donc pas soustraire le Roi à un échec donné par l'adversaire à l'aide du Roque.
- RÈGLE N° 20.** Pour Roquer, il ne faut pas que le Roi arrive sur une case menacée par une Pièce adverse car il est interdit de se mettre soit même en échec (*voir la règle 5*).

Dans le diagramme suivant, le Fou noir placé en e3 interdit le « petit roque » et le « grand roque » des Blancs : le Roi blanc se en position d'échec en roquant vers la case g1 ou c1.

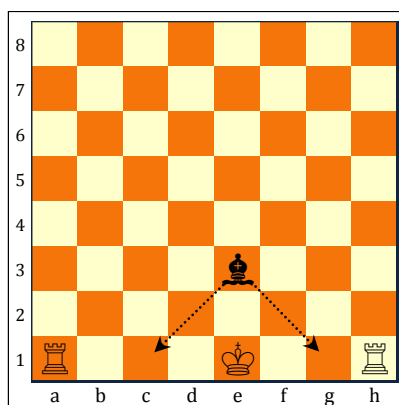


Diagramme 55 – le Fou noir interdit le roque

RÈGLE N° 21. Pour Roquer, il ne faut pas non plus que le Roi passe par une case menacée par une Pièce adverse.

Cette règle est un peu plus subtile. Comme le Roi est exceptionnellement autorisé à effectuer un déplacement de 2 cases au lieu d'une seule, il faut malgré tout que la règle n° 5 soit respectée. Il ne faut donc pas que la case intermédiaire par laquelle il est autorisé à passer soit une case menacée par une pièce adverse.

Dans le diagramme suivant, le Cavalier noir placé en e3 interdit le « petit roque » et le « grand roque » des Blancs : pour atteindre sa case de roque, le Roi blanc doit passer par une case menacée par l'adversaire.

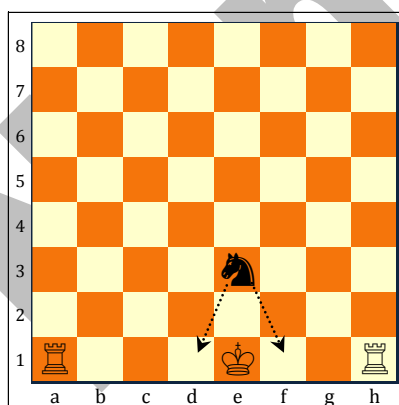


Diagramme 56 – le Cavalier noir interdit le roque

RÈGLE N° 22. Par contre, il est possible de Roquer quand la Tour choisie est menacée par l'adversaire ou passe par une case sous le contrôle de l'adversaire. On peut donc roquer pour soustraire une Tour de la menace adverse.

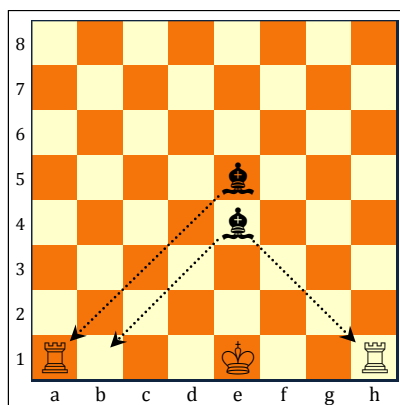


Diagramme 57- Les Blancs peuvent roquer malgré les Fous noirs

Comment noter le Roque ?

Souvenez-vous que, pour noter un coup, on note l'initiale de la Figure qui se déplace suivie de la case origine suivie d'un tiret « - » suivi enfin de la case d'arrivée de la pièce. Ici, cette notation n'est plus possible puisqu'il y a 2 pièces qui se déplacent provenant de 2 cases d'origine et allant vers 2 cases d'arrivée différentes !

Il a donc été décidé de noter le roque en repérant par un « O » majuscule le nombre de cases que parcourt la Tour, séparé par un tiret :

- ✚ **Petit roque** : la Tour parcourt 2 cases (g1 et f1 pour les Blancs ; g8 et f8 pour les Noirs). Le roque est donc noté par 2 « O » majuscules : 1.O-O.
- ✚ **Grand roque** : la Tour parcourt 3 cases (b1, c1 et d1 pour les Blancs ; b8, c8 et d8 pour les Noirs). Le roque est donc noté par 3 « O » majuscules : 1.O-O-O.

Retour à la position idéale

Armé de nos nouvelles connaissances, nous allons pouvoir conclure cette position idéale en mettant notre Roi en sécurité et nos Tours en communication :

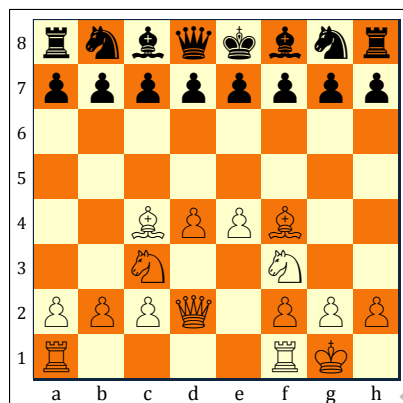


Diagramme 58 – La Position idéale (2)

- 1.e2-e4 ...
- 2.d2-d4 ...
- 3.Cg1-f3 ...
- 4.Cb1-c3 ...
- 5.Ff1-c4 ...
- 6.Fc1-f4 ...
- 7.Dd1-d2 ...
- 8.O-O

Mais les Noirs vont jouer également et nous empêcher d'atteindre cette position qui les écraserait rapidement.

L'ouverture du Pion Roi

Cette ouverture très dynamique est la plus enthousiasmante à apprendre quand nous débutons aux échecs. Le fait de jouer 1.e2-e4 (pousser le Pion e2 sur la case e4) présente plusieurs intérêts :

- ✚ Le Pion occupe la case centrale e4 et vise la case centrale d5 située dans le camp des Noirs.
- ✚ Le Fou f1, initialement bloqué par le Pion e2 peut se déplacer et libérer une des cases entre le Roi et la Tour h1, accélérant ainsi la possibilité de roquer.
- ✚ Ce déplacement de Pion libère également la possibilité de déplacement de la Dame vers les cases f3 ou h5... même s'il n'est pas conseillé de jouer trop rapidement la Dame, elle a trop de valeur.

Ce qui est bon pour les Blancs l'est aussi pour les Noirs... aussi, la réponse naturelle 1... e7-e5 est-elle celle qui vient immédiatement à l'esprit.

Suite à cela, le coup 2.Cg1-f3 va retenir l'attention des Blancs :

- ✚ Placé en f3, le Cavalier libère une des cases permettant le roque ;
- ✚ De plus il menace le Pion e5 des Noirs.

Comment ceux-ci vont-ils assurer sa protection ?

Pour mieux percevoir la suite de coups qui va être développé ici, je vous conseille d'utiliser un échiquier pour suivre, pas à pas, les explications qui vont suivre.

Pour le moment notons ces premiers déplacements :

1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3

Dans cette position, les Noirs possèdent 7 manières de protéger leur Pion e5, certaines sont très mauvaises, d'autres sont excellentes... Pouvez-vous les nommer ? Réfléchissez avant de lire les réponses qui suivent.

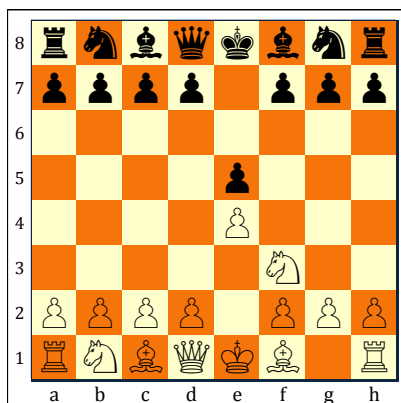


Diagramme 59 – Les réponses à 2.Cg1-f3

2... Cb8-c6

2... Dd8-e7

2... Dd8-f6

2... Dd8-g5

2... Ff8-d6

2... d7-d6

2... f7-f6

Il existe bien sûr d'autres possibilités telle que, par exemple, la contre-attaque 2... Cg8-f6 qui menace en retour le Pion e4. Ces réponses comportant de nombreux pièges tactiques et stratégiques ne seront pas abordées pour le moment.

La plus mauvaise solution

Elle consiste à protéger le Pion e5 par la Dame placée en g5, tout simplement parce que la Dame se place sur une case contrôlée par le Cavalier f3. Elle sera donc capturée et la partie est compromise pour les Noirs qui viennent de perdre leur Pièce la plus puissante !

Les solutions bloquantes

Les réponses qui suivent sont moins catastrophiques mais vont poser des problèmes dans la suite de la partie.

- ✚ Le coup 2... Dd8-e7 protège le Pion e5 mais bloque l'activité du Fou f8.
- ✚ Le coup 2... Dd8-f6 protège le Pion e5 mais prive le Cavalier g8 de sa meilleure case f6.
- ✚ Le coup 2... Ff8-d6 protège le Pion e5 mais bloque le Pion d7 et par conséquent la sortie du Fou c8.

La solution « catastrophe »

La réponse 2... f7-f6, connue sous le nom de « défense **Damiano** » semble protéger le Pion mais, rappelons-nous, le coup 1.e2-e4 permet à la Dame de contrôler la case h5. De plus, cette protection par 2... f7-f6 se fait sans développer de nouvelle pièce.

La partie pourrait se dérouler de la façon suivante :

1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 f7-f6? *Rappelons que le « ? » notifie un mauvais coup ou un coup douteux.*
3. Cf3xe5! *Et que le « ! » notifie un bon coup.*
3. ... f6xe5
4. Dd1-h5+ g7-g6
5. Dh5xe5+ Dd8-e7
6. De5xh8 *Et les Blancs ont gagné une Tour contre le Cavalier sacrifié !*

Ou de la façon suivante :

1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 f7-f6?
3. Cf3xe5!
3. ... f6xe5
4. Dd1-h5+ Re8-e7
5. Dh5xe5+ Re7-f7
6. Ff1-c4+
6. ... Rf7-g6
7. De5-f5+ Rg6-h6 *Les Noirs sont contraints de jouer leur Roi au lieu de se développer !*
8. d2-d4+ g7-g5
9. h2-h4! Rh6-g7
10. Df5-f7+ Rg7-h6
11. h4xg5#

Les solutions correctes

Les deux autres réponses (2... Cb8-c6 et 2... d7-d6) sont correctes avec une préférence pour 2... Cb8-c6 qui protège le Pion en développant une Pièce alors que 2... d7-d6 (défense Philidor) limite l'action du Fou f8.

Considérons donc la réponse :

2. ... Cb8-c6

3. Ff1-c4

Le Fou libère la dernière case du petit roque et vise la case f7 seulement protégée par le Roi noir.

3. ...

Ff8-c5

4. Cb1-c3

Cg8-f6

5. O-O

O-O

Etc.

Ce qui amène la position suivante :

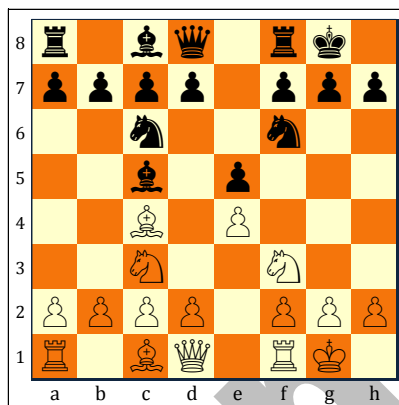


Diagramme 60 – Un exemple de Début de partie

Ceci n'est qu'un exemple de coups possibles et corrects à jouer dans l'ouverture commençant par le Pion e4. Nous nous rapprochons, pour les 2 camps, de la position idéale...

Principes du Début de partie

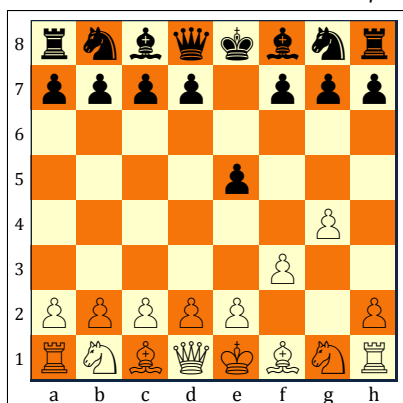
Les meilleurs coups de Début de partie respectent les principes suivants :

- ✚ **Occuper le Centre avec vos pions...** en leur assurant une protection correcte, bien entendu.
- ✚ **Développer rapidement vos Pièces mineures...** sortir vos Cavaliers et vos Fous avant la Dame.
- ✚ **Sortir de préférence les Cavaliers avant les Fous...** même si l'inverse est faisable.
- ✚ **Mettre rapidement votre Roi en sécurité...** à l'aide du Roque ; le petit roque étant plus rapide à faire.
- ✚ **Mettre vos Tours en communication...** cela garantit une surveillance de votre 1^{ère} rangée.

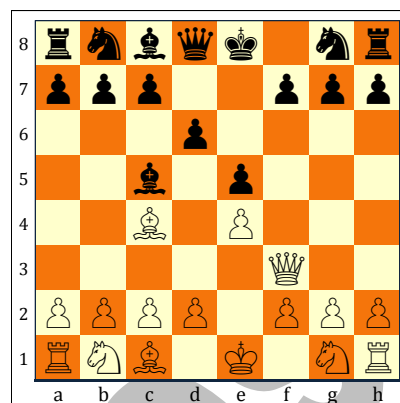


Exercices : Initiation au Début de partie**EXERCICE 37**

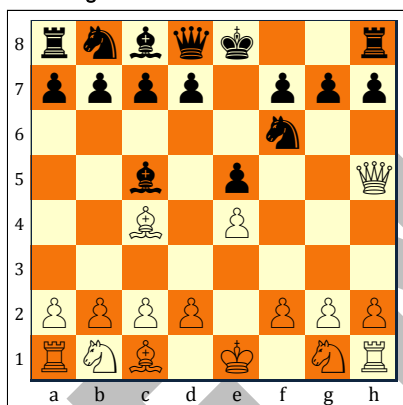
Après les coups : 1.f2-f3 e7-e5 2.g2-g4. Les Blancs n'ont pas suivi nos conseils. Comment sont-ils punis ?

**EXERCICE 38**

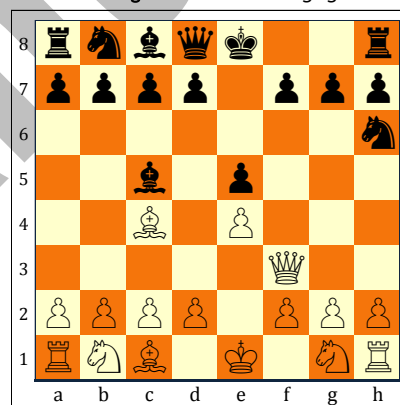
Après les coups : 1.e2-e4 e7-e5 2.Ff1-c4 Ff8-c5 3.Dd1-f3 d7-d6? Les Blancs matent en 1 coup.

**EXERCICE 39**

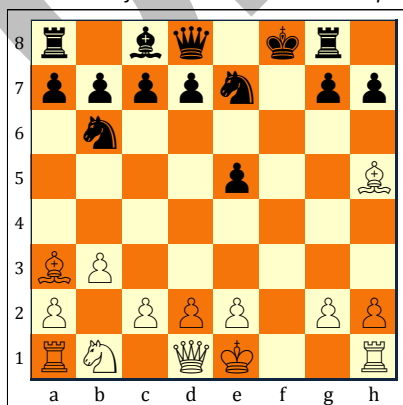
Après les coups : 1.e2-e4 e7-e5 2.Ff1-c4 Ff8-c5 3.Dd1-h5 Cg8-f6? Les Blancs matent en 1 coup.

**EXERCICE 40**

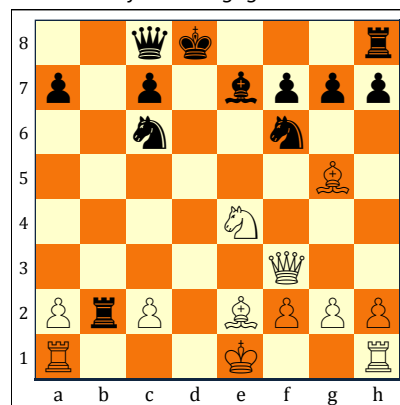
Après les coups : 1.e2-e4 e7-e5 2.Ff1-c4 Ff8-c5 3.Dd1-f3 Cg8-h6? Les Blancs gagnent.

**EXERCICE 41**

Les Blancs jouent et matent en 1 coup.

**EXERCICE 42**

Les Blancs jouent et gagnent une Pièce



CEN Nantes

Leçon 8 : Quelques petites parties instructives

Le « Mat de Legal »

Étudions cette partie jouée à Paris, au café de la Régence, en 1750 par François Antoine de Kermeur, Sire de Legal² avec les blancs contre Saint-Brié avec les noirs.

LEGAL	ST BRIE
1. e2–e4	e7–e5
2. Ff1–c4	d7–d6
3. Cg1–f3	Fc8–g4
4. Cb1–c3	g7–g6
5. Cf3×e5!	Sacrifiant la Dame pour créer un réseau de mat avec 3 Pièces mineures.
5. ...	Fg4×d1
6. Fc4×f7+	Re8–e7
7. Cc3–d5#	

Suivant le principe « sortez vos pièces », 2... Ff8–c5 était préférable.
 St-Brié pense que ce Cavalier est bien « cloué ». La suite lui prouvera le contraire.
 Pour donner du jeu au Fou f8 bloqué par le Pion d6, mais...
 Sacrifiant la Dame pour créer un réseau de mat avec 3 Pièces mineures.
 Ne résiste pas au cadeau offert.

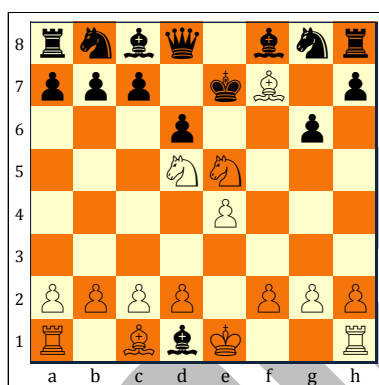


Diagramme 61 – Le « mat de Legal »

Une irruption brutale

Encore une partie jouée à Paris, au café de la Régence, en 1933 entre Adolphe Silbert et un amateur.

SILBERT	AMATEUR
1. e2–e4	e7–e5
2. Cg1–f3	d7–d6
3. c2–c3	Fc8–g4
4. Ff1–c4	Cb8–d7
5. Dd1–b3	Fg4×f3?
6. Fc4×f7+	Re8–e7
7. Db3–e6#	

Même remarque que dans la partie précédente.
 Il fallait plutôt jouer Cg8–f6 puis Ff8–e7 pour roquer rapidement.
 Prise irréfléchie. Il fallait jouer 5... Cd7–c5 pour contre-attaquer.
 Sacrifiant la Dame pour créer un réseau de mat avec 3 Pièces mineures.

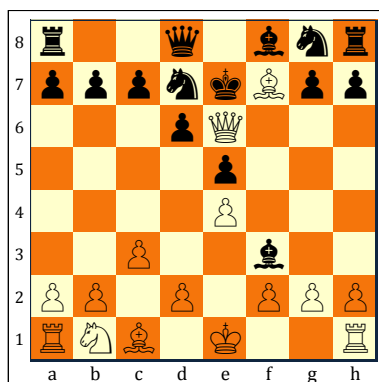


Diagramme 62 – une irruption brutale

² François Antoine de Kermeur (écrit également Kermur ou Kermuy) Sire de Legal, né en Bretagne en 1701, décédé en 1792 à Paris, fut cité par Denis Diderot dans « Le neveu de Rameau » et par Jean-Jacques Rousseau dans « Les Confessions ». André Danican de Philidor – cité plus haut – comptait parmi ses élèves.

Le Cavalier triomphant

Partie jouée en Allemagne, à Köln (Cologne) en 1911 entre Mülock et Kostitch.

- | | | |
|------------|--|--|
| MÜLOCK | KOSTITCH | |
| 1. e2–e4 | e7–e5 | |
| 2. Cg1–f3 | Cb8–c6 | |
| 3. Ff1–c4 | Cc6–d4 | <i>Ne pas jouer plusieurs fois la même dans l'Ouverture 3.Cg8–f6 est préférable.</i> |
| 4. Cf3×e5? | Accepte ce don suspect. Le mieux est 4.Cf3×d4 e5×d4 5.O-O. Les Noirs n'ont pas de Pièces en jeu. | |
| 4. ... | Dd8–g5 | <i>Fourchette sur le Cavalier e5 et le Pion g2.</i> |
| 5. Ce5×f7 | Les Blancs tentent une « Fourchette » du Cavalier sur la Dame g5 et la Tour h8 noires, mais... | |
| 5. ... | Dg5×g2 | |
| 6. Th1–f1 | Dg2×e4+ | |
| 7. Fc4–e2 | L'autre réponse 7.Dd1–e2 sacrifie la Dame... et la partie. | |
| 8. ... | Cd4–f3# | <i>C'est un mat « étouffé ».</i> |

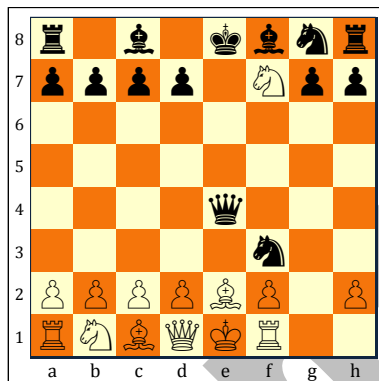


Diagramme 63 – une irruption brutale

Une promotion inattendue

Partie jouée à Strasbourg en 1880 entre Bürnst et Goetz.

- | | | |
|-----------|---|--------------------------------|
| BÜRNST | GOETZ | |
| 1. e2–e4 | e7–e5 | |
| 2. f2–f4 | <i>Ce sacrifice de Pion nommé « Gambit du Roi » demande un jeu très précis.</i> | |
| 2. ... | e5×f4 | |
| 3. b2–b3? | <i>Beaucoup trop lent. Le gambit Roi demande un jeu plus agressif !</i> | |
| 3. ... | Dd8–h4+ | |
| 4. g2–g3 | <i>L'autre choix, la « promenade » du Roi 4.Re1–e2, n'est pas meilleure.</i> | |
| 4. ... | f4×g3 | |
| 5. h2–h3 | g3–g2+ | <i>Échecs à la découverte.</i> |
| 6. Re1–e2 | Dd4×e4+ | |
| 7. Re2–f2 | | |

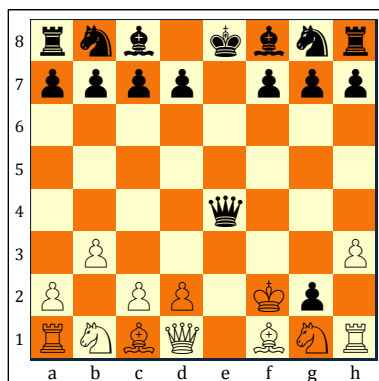


Diagramme 64 – Comment les Noirs matent-ils en 1 coup ?

Voici la position obtenue. **Comment les Noirs matent-ils en un coup ?** La réponse est dans les solutions des exercices liés à ce chapitre. Dans ces exercices vous trouverez aussi d'autres choix des Blancs après 4... f4×g3.

Un cadeau empoisonné

Partie jouée au cours d'une séance de simultanées à Leysin, en 1929 entre André Chéron et JeanLoz.

- | | |
|-----------|---------|
| CHÉRON | JEANLOZ |
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Ff1-c4 | d7-d6 |
| 4. Cb1-c3 | Fc8-g4 |
| 5. h2-h3! | Fg4-h5? |

Il était préférable de jouer 5... Fg4xf3 6.Dd1xf3 Cg8-f6 pour couvrir la case f7.

Nous obtenons cette position :

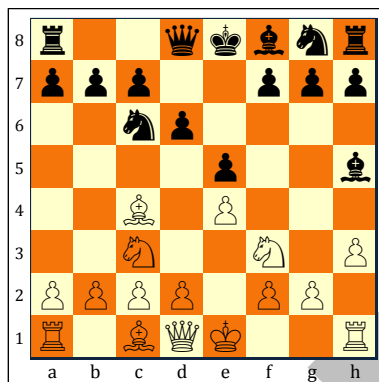


Diagramme 65 – Trouvez la suite qui mène au gain Blancs

Cette position doit vous rappeler une partie déjà vue. **Comment les Blancs gagnent-ils en quelques coups ?** La réponse est dans les solutions des exercices liés à cette leçon.

Un mat diagonal

Enfin, une dernière partie jouée à Londres, en 1932 entre Damant et North.

- | | |
|------------|---------|
| DAMANT | NORTH |
| 1. e2-e4 | c7-c6 |
| 2. d2-d4 | Cg8-f6 |
| 3. Ff1-d3 | d7-d5 |
| 4. e4-e5 | Cf6-d7 |
| 5. e5-e6! | |
| 5. ... | f7xe6 ? |
| 6. Dd1-h5+ | g7-g6 |
| 7. Dh5xg6+ | h7xg6 |
| 8. Fd3xg6# | |

Cette défense, nommée « Caro-Kann » n'est pas recommandée aux débutants.

Cela fait 2 fois que la même Pièce se déplace !

Ce n'est plus une avance mais une ruée.

Au lieu d'accepter le Pion, il fallait reprendre du terrain avec 5... Cd7-f6.

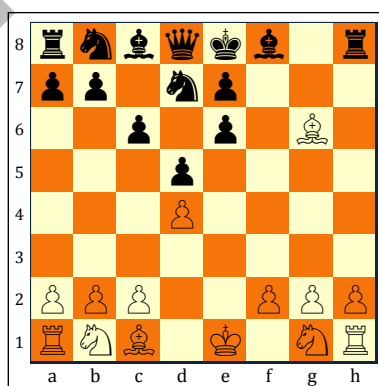
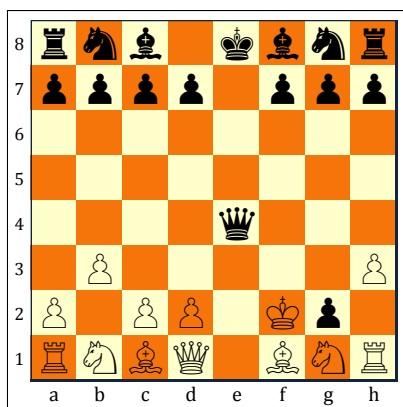


Diagramme 66 – Un mat diagonal

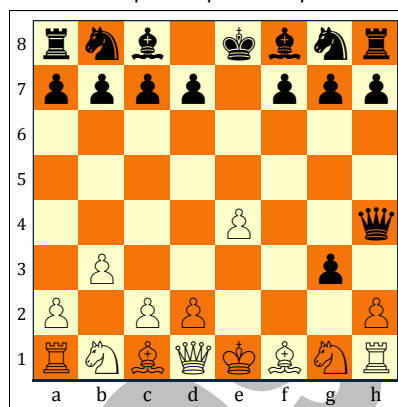


Exercices : Les pièges dans les Débuts de partie**EXERCICE 43**

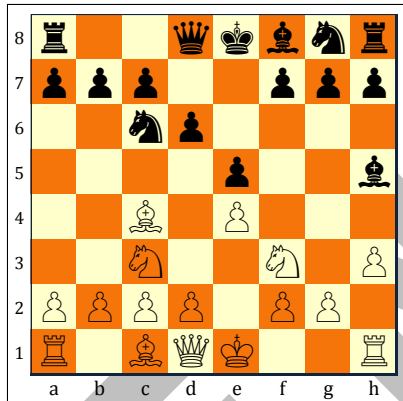
Les Noirs jouent et matent en 1 coup.

**EXERCICE 44**

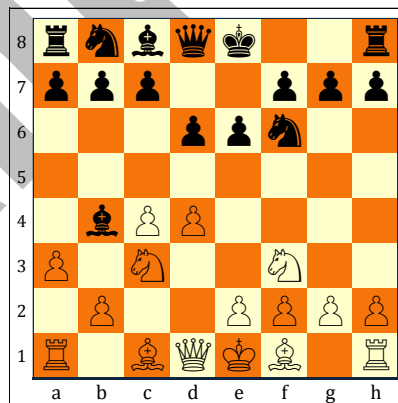
Les Noirs viennent de jouer : 4... f4xg3
Quelles sont les réponses possibles pour les Blancs ?

**EXERCICE 45**

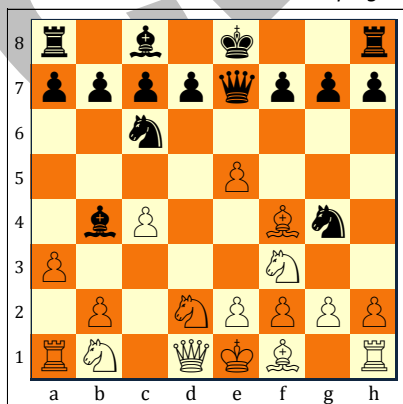
Les Noirs viennent de jouer : 5.Fg4-h5
Les Blancs gagnent en quelques coups.

**EXERCICE 46**

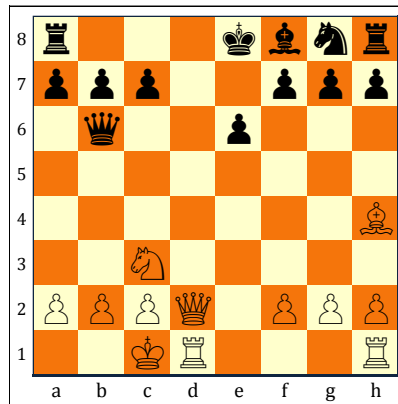
Le Fou noir b4 est menacé par le Pion a3. Faut-il jouer
1...Fb4-a5 ou 1...Fb4xc3 ?

**EXERCICE 47**

Le Fou b4 est menacé mais les Noirs veulent jouer
1...Cc6xe5. Est-ce une erreur ou un piège ?

**EXERCICE 48**

Les Blancs pensent jouer 1.Dd2-d8+ pour attaquer le Roi
noir mais la Tour a8 veille. Erreur ou piège ?



Leçon 9 : La promotion du Pion

Le Pion « passé »

On dit qu'un Pion est « passé » quand le chemin vers sa case de promotion n'est ni bloqué, ni intercepté par un autre Pion. Dans le diagramme suivant, les Pions blancs « a4 » et « c2 » ne sont pas passés, le premier est bloqué par le Pion noir « a7 » et le second est intercepté sur la case « c6 » par le Pion noir « b7 ».

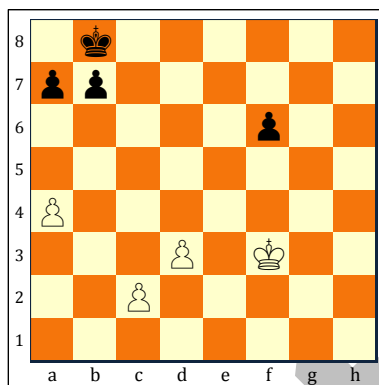


Diagramme 67 – Pions passés

Qu'en est-il du Pion blanc d3 ? Il ne rencontre aucun obstacle sur son chemin, nous sommes donc en présence d'un **Pion passé**. La présence d'un Pion passé représente un avantage stratégique car, en raison de la menace de sa promotion, il va mobiliser une Figure de l'adversaire pour le contrôler.

Menez la même réflexion avec les Pions noirs.

À l'instar du Pion « a4 », le Pion « a7 » des Noirs est bloqué sur le chemin de sa promotion et le Pion « b7 » est intercepté 2 fois : une première fois par le Pion blanc « a4 » puis, s'il en réchappe, par le Pion blanc « c2 ». Le Pion noir « f6 » trouve le Roi blanc sur son chemin mais, néanmoins, il s'agit d'un Pion passé puisqu'il n'est pas gêné par un Pion adverse.

RÈGLE N° 23. Un Pion passé est un Pion qui n'est pas gêné (bloqué ou intercepté) par un Pion adverse sur le chemin de sa promotion.

Le carré du Pion

C'est la question de la course libre du Pion vers sa promotion. Le Pion arrivera seul, sans l'aide du Roi, sur sa case de promotion si le Roi adverse n'est pas dans le *carré du Pion*. Qu'est-ce ? Prenons deux exemples :

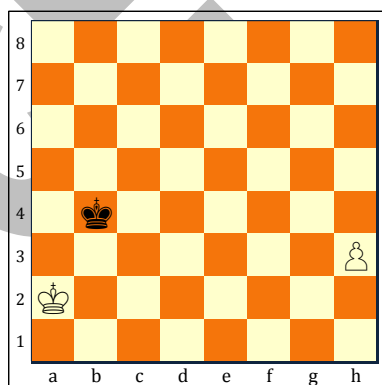


Diagramme 69 – Le carré du Pion, cas n° 2

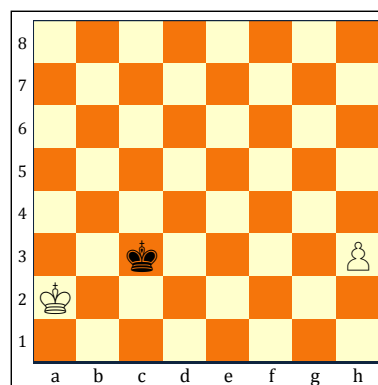


Diagramme 68 – Le carré du Pion, cas n° 1

Les diagrammes 68 et 69 sont quasi-identiques hormis la position du Roi noir.

C'est aux Blancs de jouer.

Reproduisez ces positions sur un échiquier et remarquez que dans le 1^{er} cas, le Roi noir arrive trop tard pour empêcher la promotion du Pion blanc « h3 » alors que dans le 2^e cas, il intercepte ce Pion avant sa promotion.

Pour vérifier si un Pion arrive sur sa case de promotion avant que le Roi adverse l'intercepte, il existe deux manières de procéder :

- ✚ **Dérouler, coup par coup, la suite de la partie ;**
- ✚ **Acquérir une représentation visuelle de la situation.**

Certains joueurs « cérébraux » choisissent la première solution. Pour ma part je préfère la seconde car elle me fournit directement la réponse : je vérifie si « le Roi adverse est dans le carré de mon Pion ». Pour cela je trace (mentalement) 1 diagonale qui part de mon Pion pour atteindre la Rangée de promotion puis je trace (toujours mentalement) le carré ayant pour angles la case du Pion et la case atteinte sur la rangée de promotion.

Dans le cas numéro 1, cela donne :

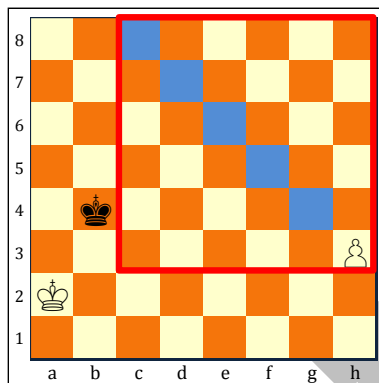


Diagramme 70 – Le carré du Pion h3

Si c'est à mon tour de jouer et que le Roi adverse n'est pas dans le carré du Pion, mon Pion atteindra sa Rangée de promotion sans encombre.

✚ **RÈGLE N° 24.** Si c'est à mon tour de jouer et que le Roi adverse n'est pas dans le carré du Pion, mon Pion atteindra sa Rangée de promotion sans encombre.

Lisez bien cette règle : le Roi adverse ne doit pas être dans le carré du Pion **quand c'est à votre tour de jouer**. Si c'est à son tour de jouer, la règle ne s'applique plus !

À partir de là, il est facile de vérifier pourquoi, dans le cas n°2, le Roi noir intercepte le Pion blanc h3 avant sa promotion. Pour vous entraîner, dans la position suivante, dites si le Roi noir est dans le carré du Pion ou pas.

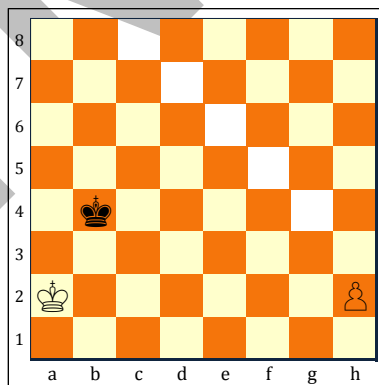


Diagramme 71 – Le carré du Pion h3

Si vous avez observé correctement la position, vous constatez que le Pion blanc h2 est sur sa case d'origine... donc que les règles du jeu lui permettent d'avancée de 2 cases et de bondir directement sur la case h4 !

Cette position est un piège dans lequel il ne faut pas tomber : le Roi noir semble se situer dans le carré du Pion mais ce Pion va courir plus vite que lui par un saut initial de 2 cases.

✚ **RÈGLE N° 25.** Quand un Pion est sur sa Rangée initiale – la Rangée 2 pour les Blancs et la Rangée 7 pour les Noirs – il faut imaginer qu'il se trouve sur la Rangée 3 pour les Blancs (ou 6 pour les Noirs) avant de visualiser le carré du Pion.

Dans la position du diagramme 71, le Roi noir n'est donc pas dans le carré du Pion.

Avancer le Pion sans vis-à-vis

Observons la position suivante où les Blancs doivent choisir le *bon coup* :

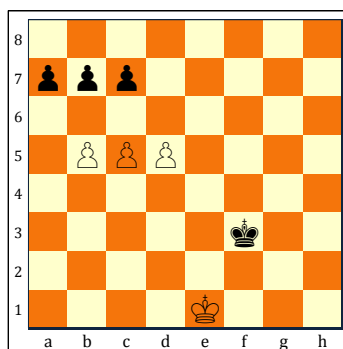


Diagramme 72 – Pion sans vis-à-vis

La menace directe est : 1... Rf3–e4 qui menace le Pion mais également les Pions c5 et b5...

RÈGLE N° 26. Pour garantir la promotion, il faut avancer le Pion qui n'a pas de vis-à-vis, c'est-à-dire le Pion qui n'a pas de Pion adverse sur la même colonne.

Dans la position du diagramme 72, cela donne :

	BLANC	NOIR
	1. d5–d6	c7×d6
	2. c5×d6	Ce [nouveau] Pion d6 n'a plus de vis-à-vis !
Ou :	1. d5–d6	c6–c5
	2. d6–d7	Ce [nouveau] Pion d7 n'a plus de vis-à-vis !

Avancer le Pion du milieu

Observons la position suivante où les Blancs doivent également choisir le *bon coup* :

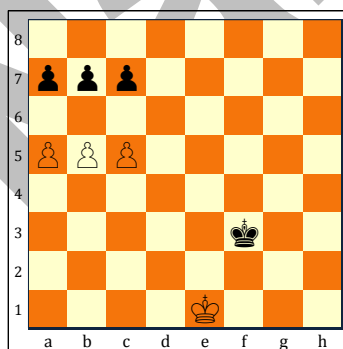


Diagramme 73 – Pion avec vis-à-vis

Ici, la menace directe est : 1... Rf3–e4 qui se rapproche dangereusement des Pion c5, b5 puis a5.

RÈGLE N° 27. Dans un affrontement de 2 Rangées de Pions, il faut avancer un central à condition que notre Rangée de Pions se situent au-dessus de Pion adverse sur la même colonne.

Dans la position du diagramme 73, cela donne :

	BLANC	NOIR
	1. b5–b6	a7×b6
	2. c5–c6	On avance ici, le Pion qui a un vis-à-vis.
	3...	b7×c6 [si 3...b6×a5 4.c6×b7 et le Pion b n'a plus d'obstacle à sa promotion]
	4. a5–a6	Et le Pion a n'a plus d'obstacle à sa promotion !
Ou :	1. b5–b6	c7×b6
	2. a5–a6	On avance donc le Pion qui a un vis-à-vis.
	3...	b7×a6 [si 3...b6×c5 4.a6×b7 et le Pion b n'a plus d'obstacle à sa promotion]
	4. c5–c6	Et le Pion c n'a plus d'obstacle à sa promotion !

ATTENTION : Les Pions adverses doivent se trouver sur leur Rangée d'origine (Rangée 7 pour les Noirs et Rangée 2 pour les Blancs) ou le Roi proche des Pions, sinon la course à la promotion va se conclure par une défaite du joueur qui doit sacrifier les 2 premiers Pions pour promouvoir le troisième !

Placez le Roi devant le Pion

La position habituelle de fin de partie, est celle où le Roi doit accompagner la promotion de son Pion. Pour comprendre ce principe prenons une position d'étude :

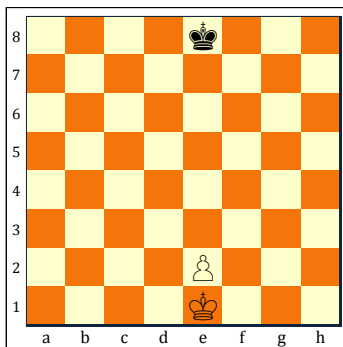


Diagramme 74 – Le Roi accompagne son Pion

RÈGLE N° 28. Un Roi accompagne son Pion vers la promotion quand il contrôle la case de promotion. Pour cela il doit se placer devant son Pion.

Dans la position du diagramme 74, il faut ainsi jouer :

BLANC	NOIR
1. Re1–f2	Re8–e7
2. Rf2–e3	Re7–d6
3. Re3–d4	Rd6–e6
4. Rd4–e4	<i>Il est important de prendre l'opposition quand le Roi est sur la même colonne que son Pion...</i>
4. ...	Re6–d6
5. Re4–f5	<i>Avant d'avancer à nouveau le Roi.</i>
5. ...	Rd6–d5
6. e2–e4+	Rd5–d6
7. Rf5–f6	<i>Il s'agit ici d'une opposition latérale.</i>
8. ...	Rd6–d7
9. e4–e5	Rd7–e8 <i>Le Roi noir va tenter d'occuper la case de promotion...</i>
10. Rf6–e6	<i>...mais revoilà l'opposition !</i>
10. ...	Re8–f8
11. Re6–d7	<i>Le Roi blanc contrôle la case de promotion, les Noirs sont impuissants à la venue d'une Dame !</i>

Imaginons que les Blancs ne respectent pas la règle n° 28. Cela donnerait, par exemple : 1.e2–e4 Re8–e7 2.Re1–e2 Re7–e6 3.Re2–e3 Re6–e5 4.Re3–f3 Re5–e6 [le Roi noir recule sur la colonne du Pion] 5.Rf3–f4 Re6–f6 [ce qui lui permet de gagner l'opposition] 6.e4–e5+ Rf6–e6 7.Rf4–e4 Re6–e7 [même remarque qu'au coup 4.] 8. Re4–f5 Re7–f7 9.e5–e6+ Rf7–e7 10.Rf5–e5 Re7–e8 11.Re5–f6 Re8–f8 12.e6–e7+ Rf8–e8 13.Rf6–e6 pat [ou 13.Rf6–g7 Re8xe7 nul].

Le Pion de l'aile

La promotion d'un Pion de la colonne a ou h est impossible sans la présence d'une autre Pièce que le Roi. Dans l'exemple suivant (diag. 75), le Roi est bien placé devant son Pion et contrôle la case de promotion mais...

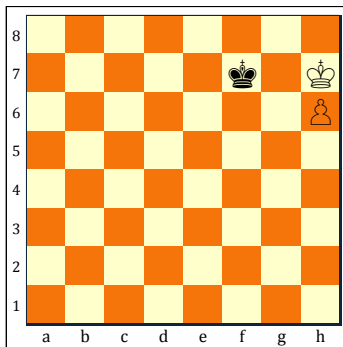


Diagramme 75 – Le problème du Pion de l'aile

	BLANC	NOIR
	1. Rh7–h8	Rf7–f8
	2. h6–h7	Rf8–f7 pat
Ou :	2. Rh8–h7	Rf8–f7 <i>Nulle par répétition de position.</i>

Si les Blancs possèdent simplement un Cavalier en plus du Pion, la situation est différente :

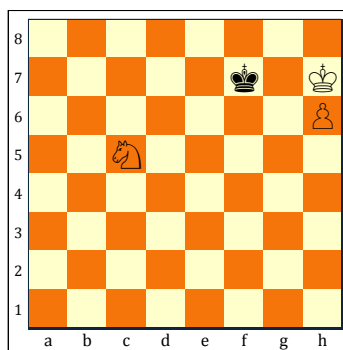


Diagramme 76 – Le problème du Pion de l'aile (2)

Il suffit alors de jouer le Cavalier en e6 pour interdire la case f8 au Roi noir. Certes le Cavalier est perdu mais la promotion est devenue possible. Par exemple :

BLANC	NOIR
1. Cc5–e6!	Rf7×e6
2. Rh7–g7	<i>Et rien ne peut empêcher la promotion du Pion en h8.</i>

Roi et Pion contre Roi et Pion

Et si les Noirs possèdent également un Pion. Toute la stratégie va être de promouvoir son propre Pion en bloquant ou capturant le Pion adverse. Observons la position critique du diagramme 77 :

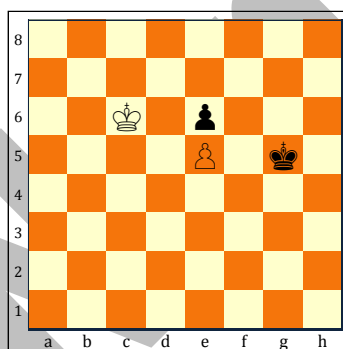
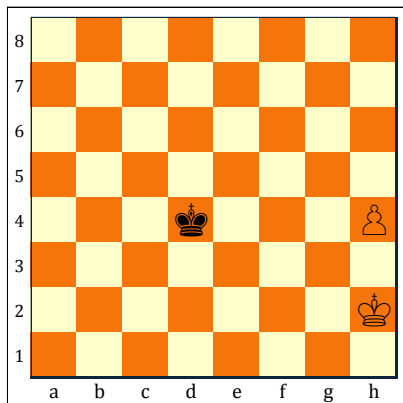
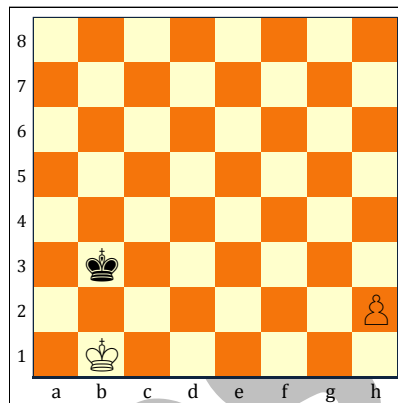
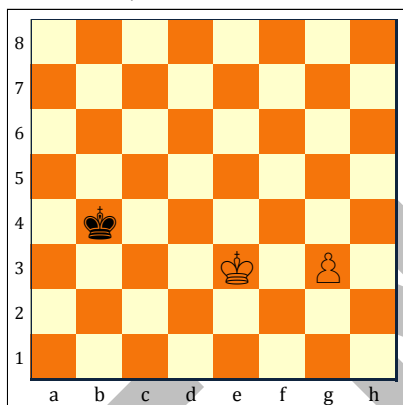
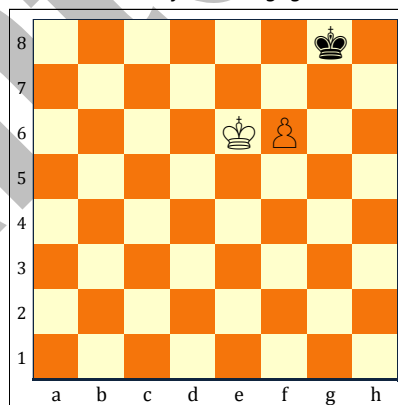
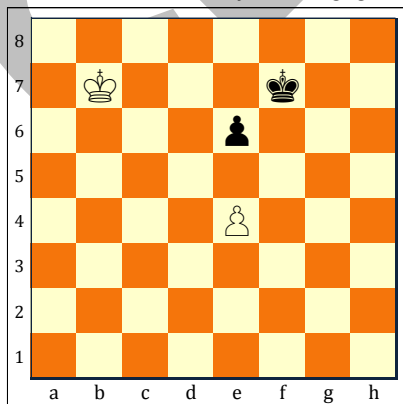
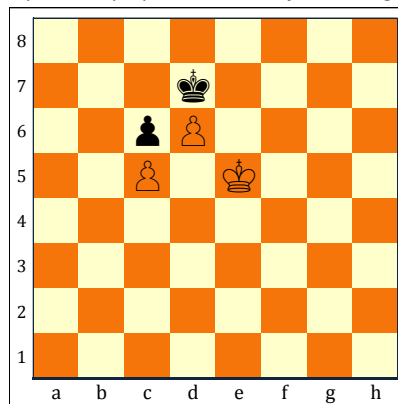


Diagramme 77 – Roi-Pion contre Roi-Pion

Dans cette position, il faut éviter de faire l'erreur d'attaquer le Pion noir par 1.Rc6–d6. Il s'en suit alors 1...Rg5–f5 et les Blancs vont perdre leur Pion... et la partie. Le Roi blanc doit faire une manœuvre en triangle Rc6–d7–d6 pour gagner la partie ou, autrement dit, que le Roi attaque le Pion adverse par l'arrière :

BLANC	NOIR
1. Rc6–d7!	Rg5–f5 <i>Coup forcé pour ne pas perdre son Pion.</i>
2. Rd7–d6	<i>Et le Roi noir doit abandonner la protection de son Pion.</i>
2. ...	Rf5–g6
3. Rd6×e6	Rg6–g7
4. Re6–e7	Rg7–g6
5. e5–e6	Rg6–g7
6. Re7–d7	<i>Que faire pour les Noirs sinon abandonner la partie ?</i>



Exercices : La Promotion du Pion**EXERCICE 49***Le Roi noir est-il dans le carré du Pion blanc h4 ?***EXERCICE 50***Le Roi noir est-il dans le carré du Pion blanc h2 ?***EXERCICE 51***Placé dans son carré, le Roi noir arrête-t-il le Pion blanc ?***EXERCICE 52***Les Blancs jouent et gagnent.***EXERCICE 53***Un air connu : les Blancs jouent et gagnent.***EXERCICE 54***Un peu plus compliqué : les Blancs jouent et gagnent.*

Leçon 10 : Stratégie et Tactique

La Tactique

Au jeu d'Échecs – comme à la guerre – la *Tactique* est l'art des combinaisons, des mouvements de troupes, des assauts et des replis. C'est la première notion – et le premier réflexe – qui apparaît aux joueurs débutants.

L'art de la *Tactique* est important aux échecs car c'est lui qui nous permet de mater ou de gagner un avantage matériel. Voyons ceci en pratique.

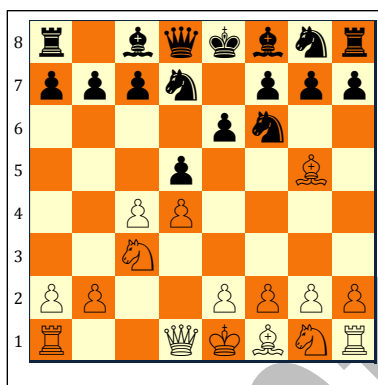


Diagramme 78 – Exemple de réflexion « tactique »

Les Noirs viennent de jouer 1... Cb8-d7 pour renforcer la protection de leur Cavalier f6 cloué sur leur Dame par le Fou g5. Oui, mais en faisant ceci, il intercepte la défense de leur Pion d5 par leur Dame. Le Pion d5 est protégé une fois par le Pion e6 – le Cavalier f6 cloué sur la Dame n'assure plus sa protection – mais attaqué deux fois par le Pion c4 et le Cavalier c3.

Est-ce une erreur ou un piège tactique ?

Il s'agit d'un piège tactique. En effet, après les coups :

BLANC	NOIR
1. c4xd5	e6xd5
2. Cc3xd5?	Les Blancs perdent une pièce par un piège tactique...
2. ...	Cf6xd5!
3. Fg5xd8	Ff8-b4+
4. Dd1-d2	Le seul coup possible !
4. ...	Fb4xd2+
5. Re1xd2	Re8xd8

Vous avez pu travailler l'art de la *Tactique* dans les positions et exercices étudiés jusqu'à présent.

La stratégie

Plus subtile, l'art de la *Stratégie* est l'art d'obtenir – et de conserver – une meilleure position. Ceci se vérifie essentiellement par la structure – ou le squelette – de Pions. La question fondamentale de la *Stratégie* est de savoir si mes Pions sont capables de se protéger entre eux (voir la chaîne de Pions de la leçon 6) ou non.

Le Pion isolé.

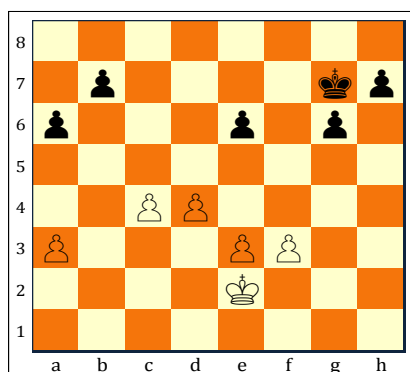


Diagramme 79 – Le Pion isolé

Un *Pion isolé* est un Pion qui n'a plus de co-équipier sur les deux colonnes adjacentes.

Dans le diagramme ci-contre, le Pion blanc a3 et le Pion noir e6 sont des Pions isolés.

L'inconvénient d'un *Pion isolé* est qu'il va mobiliser une Pièce pour assurer sa protection et cette Pièce pourra plus difficilement participer à une combinaison d'attaque. Cela affaiblit donc l'initiative du joueur qui possède des Pions isolés.

Le Pion arriéré.

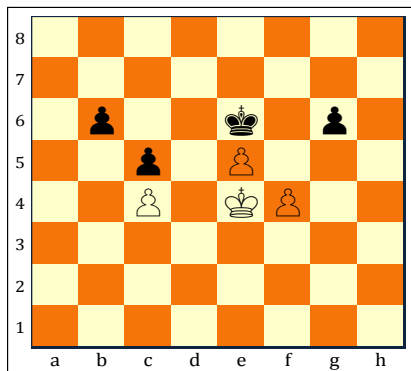


Diagramme 80 – Le Pion isolé

Contrairement au Pion isolé, le *Pion arriéré* possède un co-équipier sur une des deux colonnes adjacentes mais celui-ci est plus avancé que lui.

Dans le diagramme ci-contre, le Pion noir b6 est un *Pion arriéré* : il ne peut pas bénéficier de la protection de son compatriote c5, celui-ci se situant devant lui et son avancée vers la case b4 qui lui garantit cette protection lui est interdite par le Pion blanc c4. Pour les mêmes raisons, le Pion blanc f4 est un Pion arriéré.

L'inconvénient d'un *Pion arriéré* est identique au Pion isolé : il va mobiliser une Pièce pour assurer sa protection.

Les Pions doublés.

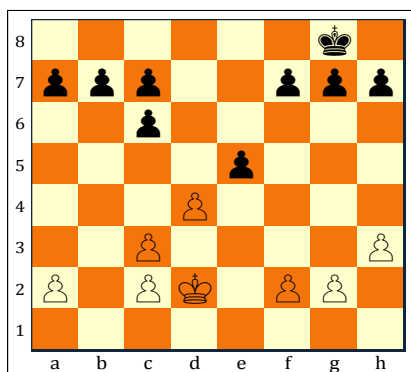


Diagramme 81 – Les Pions doublés

En raison de sa marche rectiligne et de sa prise en diagonale, un Pion peut se retrouver sur la même colonne qu'un Pion ami. Cela forme des *Pions doublés*, sous-entendu, doublés sur la même colonne.

Dans le diagramme ci-contre, les Pions noirs c6 et c7 sont des *Pions doublés*. Se trouvant sur la même colonne, ils ne peuvent pas se protéger mutuellement. De plus, la marche du Pion c7 est gênée par la présence, devant lui, du Pion c6.

Les mêmes remarques s'appliquent pour les Pions c2 et c3 des Blancs.

La Colonne ouverte ou semi-ouverte.

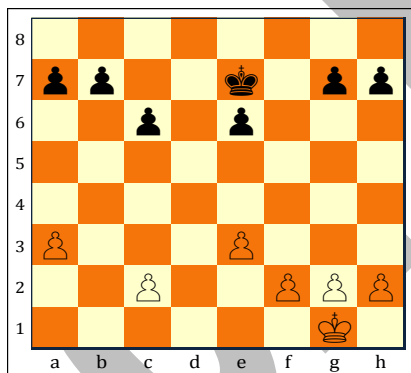


Diagramme 82 – La Colonne ouverte

Une *Colonne ouverte* est une colonne sur laquelle il n'y a plus aucun Pion, ni Blanc, ni Noir. Une *Colonne semi-ouverte* est une colonne sur laquelle il reste un seul Pion soit Blanc, soit Noir.

Dans le diagramme ci-contre, la colonne d est une *Colonne ouverte*. La colonne b est une *Colonne semi-ouverte* pour les Blancs. La Colonne f est une *Colonne semi-ouverte* pour les Noirs.

Les *Colonnes ouvertes ou semi-ouvertes* sont des autoroutes pour les Tours. En effet, par leur marche rectiligne, celles-ci sont gênées par leurs Pions. Une colonne sans Pion de leur camp est une aubaine... à condition de s'en emparer avant l'adversaire !

La Case forte (ou faible).

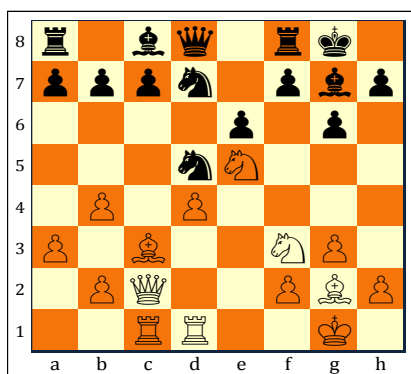


Diagramme 83 – La Case forte (ou faible)

Une *Case forte (ou faible)* est une case qu'un camp ne peut plus protéger à l'aide d'un Pion.

Il va de soi que les *Cases fortes* des Blancs sont les *Cases faibles* des Noirs et inversement !

Dans le diagramme ci-contre, la case d4 est une *Case faible* des Blancs – donc une *Case forte* des Noirs – même si celle-ci est protégée par une Tour, un Fou et un Cavalier, elle ne peut plus être protégée par un Pion blanc. Il en est de même de la case f6 pour les Noirs. Protégée par la Dame, le Fou et les 2 Cavaliers, elle ne peut plus être protégée par un Pion noir.

Les Cases fortes sont les lieux stratégiques idéaux des Cavaliers !

Les situations stratégiques des Pièces mineures (Fou et Cavalier)

Stratégiquement, les Fous et les Cavaliers ne sont pas situés à égalité...

Approche « stratégique » du Fou

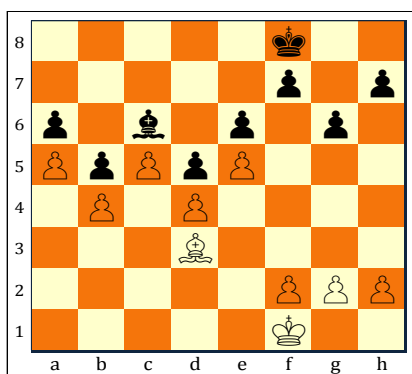


Diagramme 84 – Fou actif et Fou passif

Du fait qu'un Fou n'agit que sur une seule de cases (soit sur les cases blanches, soit sur les cases noires), il existe des situations où le Fou est gêné par sa propre structure solide de Pions.

Dans le diagramme 84, nous voyons un Fou blanc relativement libre de ses mouvements et un Fou noir gêné par ses propres Pions.

On dit, dans ce cas, que les Blancs ont le *Fou actif* (ou « bon » Fou) et que les Noirs ont le *Fou passif* (ou « mauvais » Fou). Personnellement je préfère l'expression *Fou actif* ou *Fou passif* que *bon Fou* ou *mauvais Fou* car je trouve qu'elle définit mieux la situation.

La passivité du Fou noir vient du fait que ses Pions occupent des cases de la même couleur que lui.

Approche « stratégique » du Cavalier

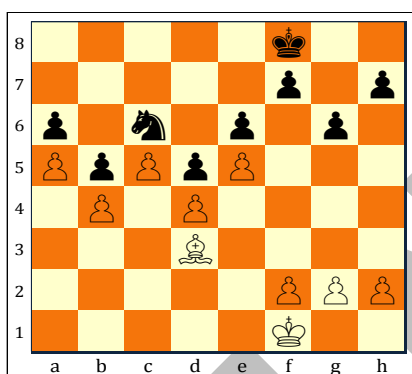


Diagramme 85 – Cavalier contre Fou

Grâce à sa capacité de sauter par-dessus les Pièces, celles de son camp et celles du camp adverse, le Cavalier, par contre, est beaucoup moins gêné par sa propre structure solide de Pions.

Dans le diagramme 85, nous avons remplacé le Fou noir par un Cavalier. Au niveau de la force tactique cela ne change rien – le Fou et le Cavalier valent environ 3 Pions chacun – mais au niveau stratégique cela change tout !

Non seulement le Cavalier noir est plus libre dans ses mouvements que le Fou blanc mais il est également agressif : les Pions blancs b4 et d4 sont menacés sans possibilité d'obtenir la protection de leur Fou. Ici, un *Fou passif* placé sur la case c3 aurait été préférable.

Le Cavalier « bloqueur »

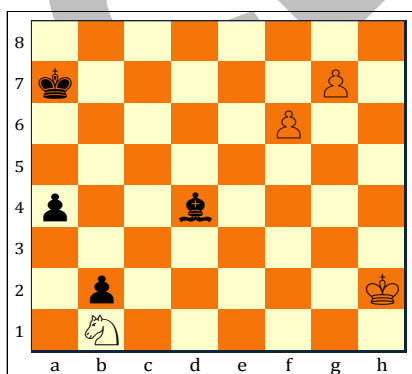


Diagramme 86 – Le Cavalier « bloqueur »

L'autre force stratégique du Cavalier est sa capacité à bloquer l'avance des Pions adverses.

Dans le diagramme 86, le Cavalier blanc empêche la promotion du Pion noir en b1 mais interdit également la protection de ce Pion par l'autre Pion noir (le Cavalier b1 contrôle la case a3), ce qui mobilise le Fou noir à cette protection.

Face à cela, le Fou noir n'a aucun moyen d'empêcher la promotion du Pion blanc en g8 car il ne contrôle pas les cases blanches.

La rapidité du Fou

Heureusement, le fou présente aussi certains avantages et, en particulier, son action à longue portée. Dans les deux diagrammes suivants, les Blancs ont un Pion proche de la promotion.

Dans le diagramme 87, il suffit d'un coup (Fe4-a7) pour empêcher cette promotion alors qu'il faut au minimum trois coups pour le Cavalier (Ce4-d5-c6-d7) qui arrivera donc trop tard.

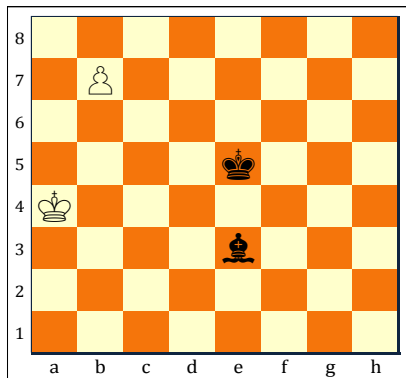


Diagramme 87 – La rapidité du Fou

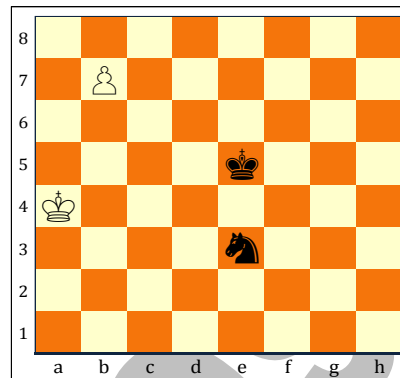


Diagramme 88 – La lenteur du Cavalier

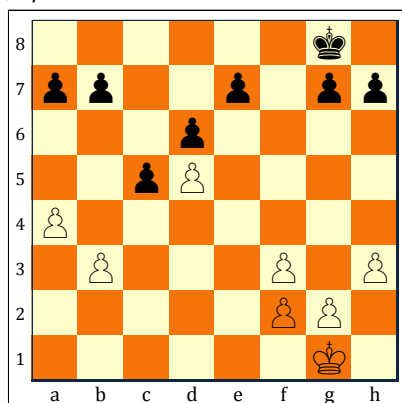
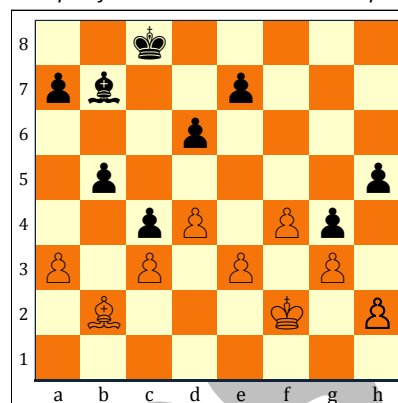
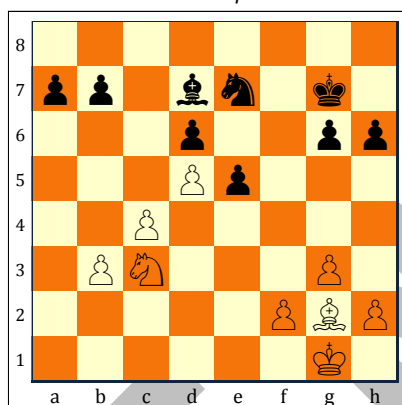
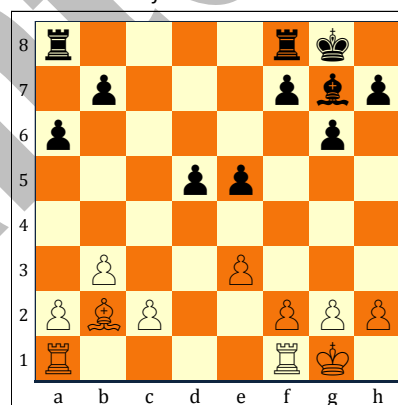
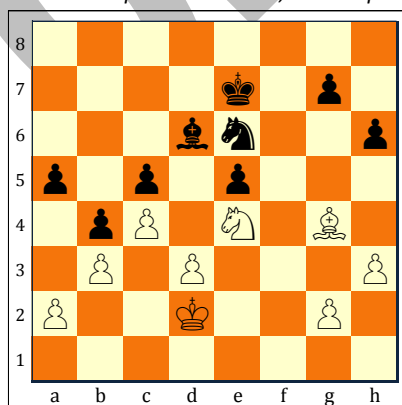
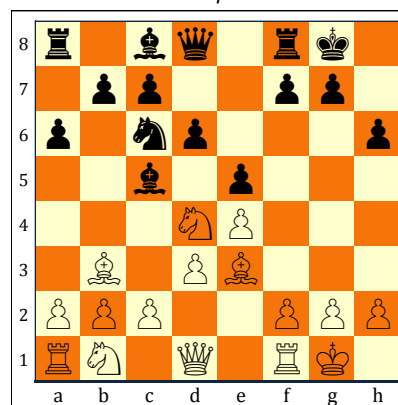
Construire un plan

Comme le disait Ésope « *Aucun vent n'est favorable à celui qui ne sait pas vers quel port naviguer* ». Aux échecs on peut traduire cette maxime en disant qu'il n'y a pas de bon coup ou de bonne suite de coups pour le joueur qui ne connaît pas le chemin de la victoire.

Pour construire sa partie, un joueur d'échecs va bâtir un plan – ou une succession de mini-plans – qui s'appuie sur une observation stratégique et tactique de la position, c'est-à-dire l'ensemble des éléments qui ont été abordés dans ce premier manuel du Cercle d'Échecs de Nantes.

La construction d'un plan sera le thème d'un second manuel.



Exercice : Stratégie et Tactique**EXERCICE 55***Qui possède la meilleure structure de Pions ?***EXERCICE 56***Comment qualifieriez-vous les Fous de chaque camp ?***EXERCICE 57***Quelle Pièce les Blancs vont-ils placer devant le Pion e5 ?***EXERCICE 58***Les Noirs veulent jouer leur Tour a8... mais où ?***EXERCICE 59***Pour simplifier la position les Blancs souhaitent échanger une de leurs 2 pièces mineures, mais laquelle ?***EXERCICE 60***Les Noirs viennent de jouer : 1...e6-e5 menaçant le Cavalier blanc d4. Pourquoi est-ce une erreur ?*

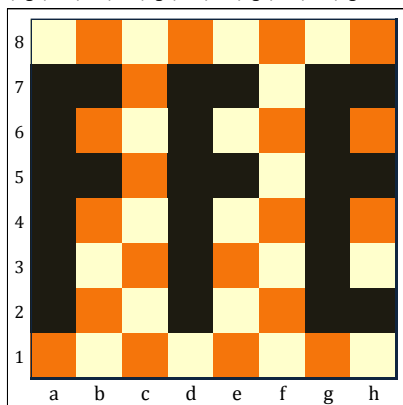
CE Nantes

Solutions des exercices

Leçon 1 : L'échiquier

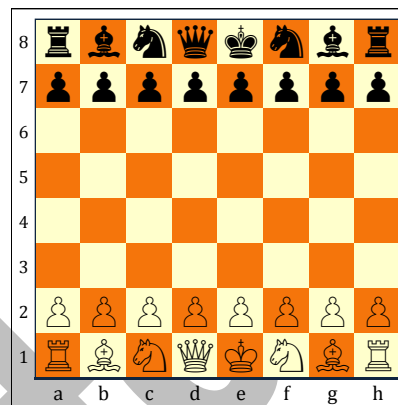
EXERCICE 1

Colorie les cases a7, b7, d7, e7, g7, h7, a6, d6, g6, a5, b5, d5, e5, g5, h5, a4, d4, g4, a3, d3, g3, a2, d2, g2 et h2.



EXERCICE 2

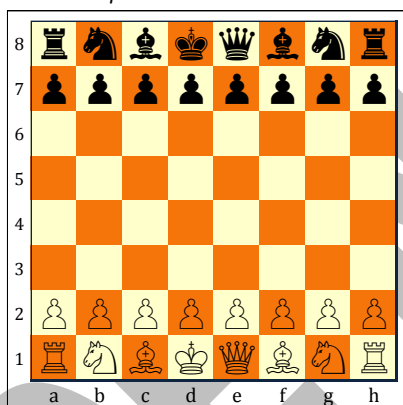
Cette position est-elle correcte ?



Non ! La position des Fous et des Cavaliers est inversée

EXERCICE 3

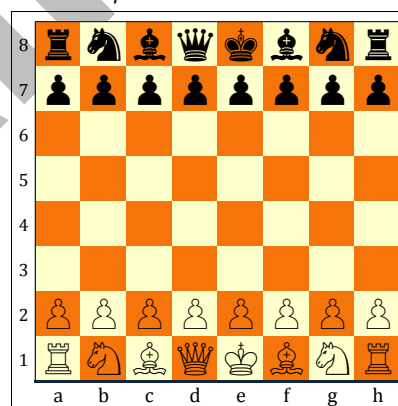
Cette position est-elle correcte ?



Non ! La position des Rois et Dames est inversée

EXERCICE 4

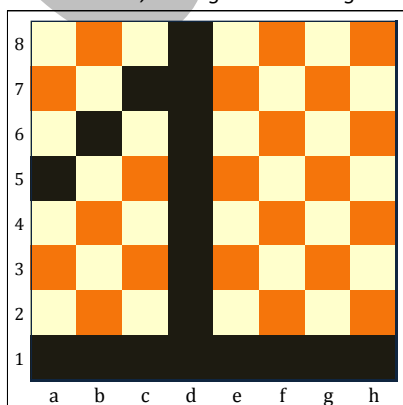
Cette position est-elle correcte ?



Non ! L'échiquier n'a pas une case blanche en bas à droite

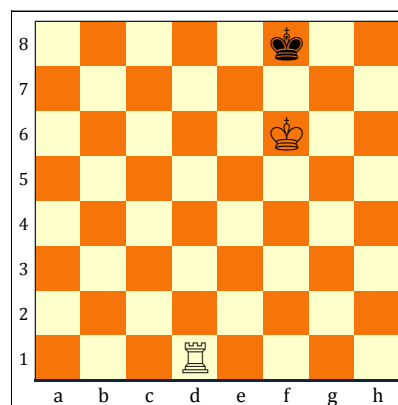
EXERCICE 5

Colorie la colonne d, la rangée 1 et la diagonale a6-c8



EXERCICE 6

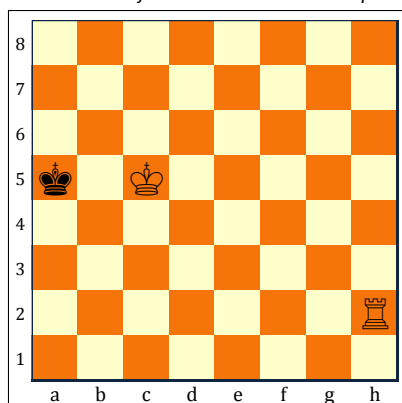
Place le Roi blanc sur la case f6, le Roi noir sur la case f8 et une Tour blanche sur la case d1.



Leçon 2 : Roi-Tour

EXERCICE 7

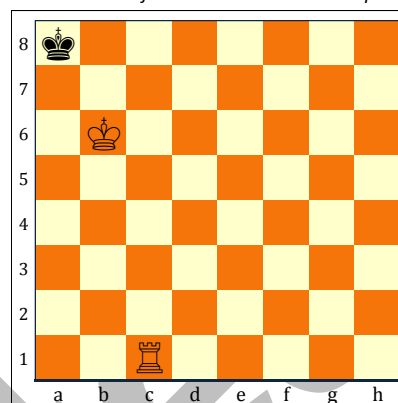
Les Blancs jouent et matent en 1 coup



1.Th2-a2#

EXERCICE 8

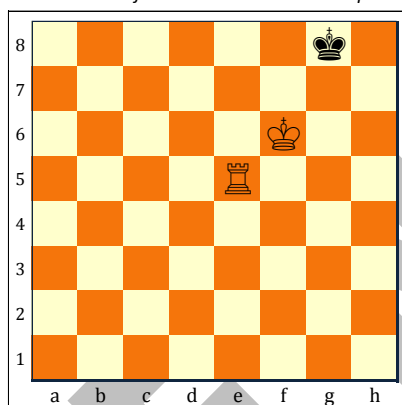
Les Blancs jouent et matent en 1 coup



1.Tc1-c8#

EXERCICE 9

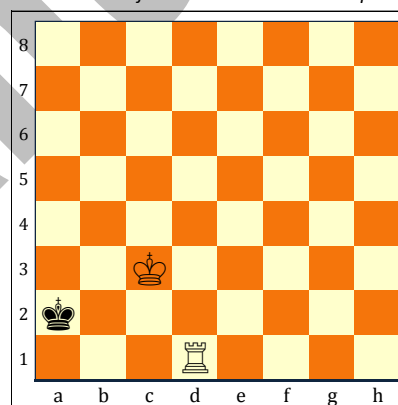
Les Blancs jouent et matent en 2 coups



1.Te5-h5 Rg8-f8 2.Th5-h8#

EXERCICE 10

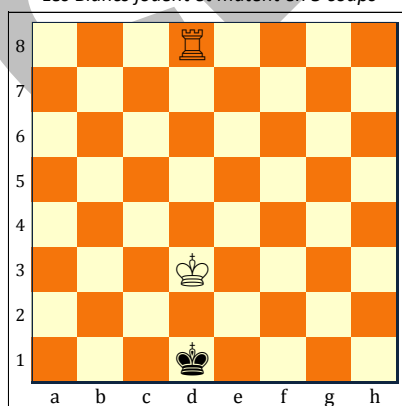
Les Blancs jouent et matent en 2 coups



1.Td1-h1 Ra2-a3 2.Th1-a1#

EXERCICE 11

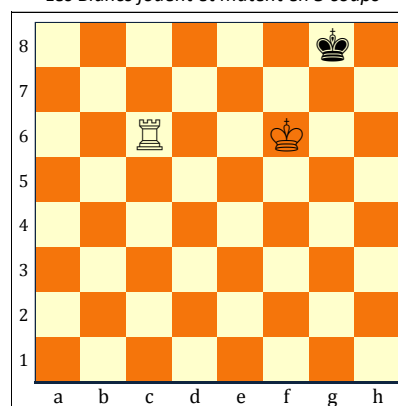
Les Blancs jouent et matent en 3 coups



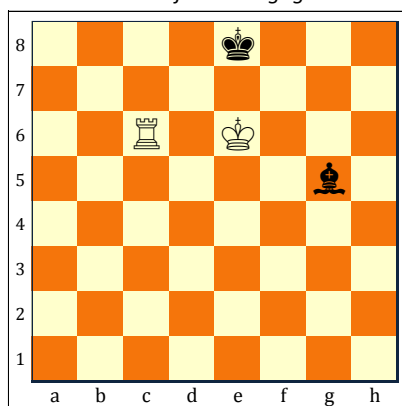
1.Td8-c8 Rd1-e1 2.Tc8-f8 Re1-d1 3.Rf8-f1#

EXERCICE 12

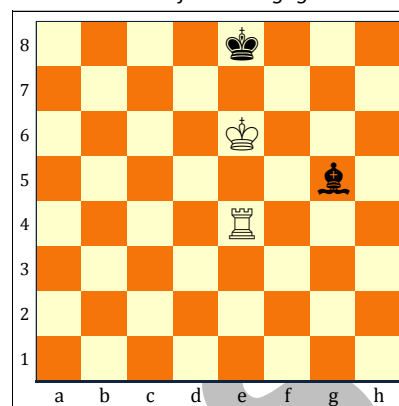
Les Blancs jouent et matent en 3 coups



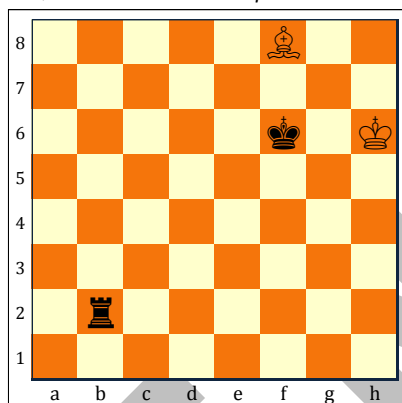
1.Tc6-c8+ Rg8-h7 2.Tc8-a8 Rh7-h6 3.Ta8-h8#

Leçon 3 : Roi-Tour contre Roi-Fou**EXERCICE 13***Les Blancs jouent et gagnent*

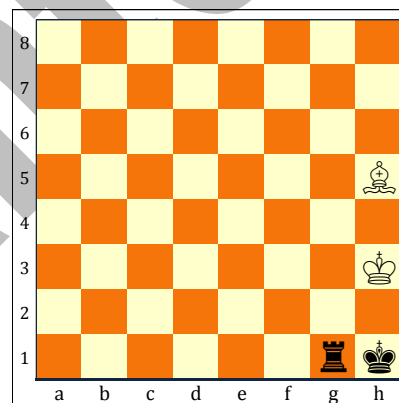
1.Tc6-c8+ Fg5-d8 2.Tc8-a8 gagne

EXERCICE 14*Les Blancs jouent et gagnent*

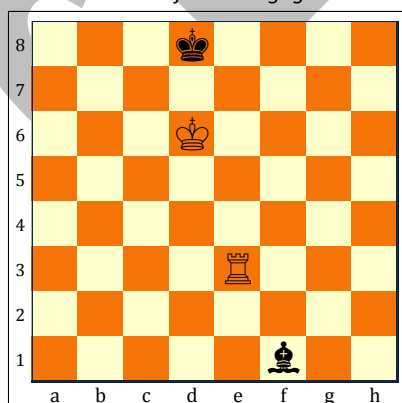
1.Te4-g4 Fg5-h6 2.Tg4-g8+ Fh6-f8 3.Tg8-h8 gagne
 1.Te4-g4 Fg5-e7 2.Tg4-g8+ Fe7-f8 3.Tg8-h8 gagne
 1.Te4-g4 Fg5-e3 2.Tg4-g8#

EXERCICE 15*Quel est le meilleur coup des Blancs ?*

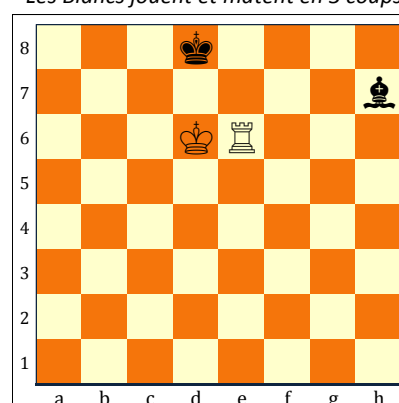
1... Ff8-d6 empêche le mat en h2, mais...
 1... Ff8-g7+ gagne la Tour et obtient la nullité.

EXERCICE 16*Comment les Blancs obtiennent-ils la nullité ?*

1... Fh5-f3+ 2.Tg1-g2 Ff3xg2+ obtient la nullité

EXERCICE 17*Les Blancs jouent et gagnent*

1.Te3-f3 Rd8-e8 2.Tf3xf1 gagne
 1.Te3-f3 Ff1-b5 2.Tf3-f8+ Fb5-e8 3.Tf8-h8 gagne

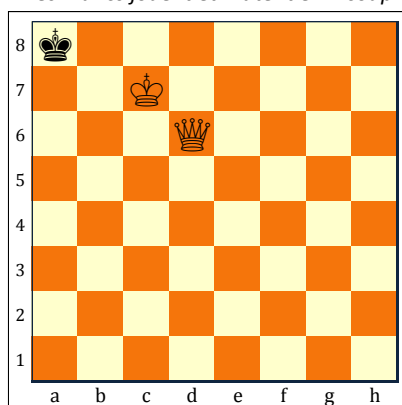
EXERCICE 18*Les Blancs jouent et matent en 3 coups*

1.Te6-h6 Fh7-g6 2.Th6xf6 gagne
 1.Te6-h6 Fh7-g8 2.Th64-g8 gagne
 1.Te6-h6 Fou joue ailleurs 2.Th6-h8#

Leçon 4 : Roi-Dame et Roi-Dame-Tour

EXERCICE 19

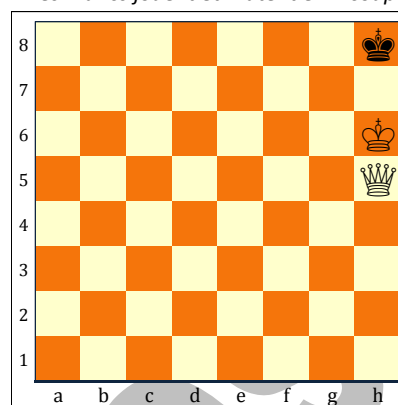
Les Blancs jouent et matent en 1 coup



1.Dd6-a6#

EXERCICE 20

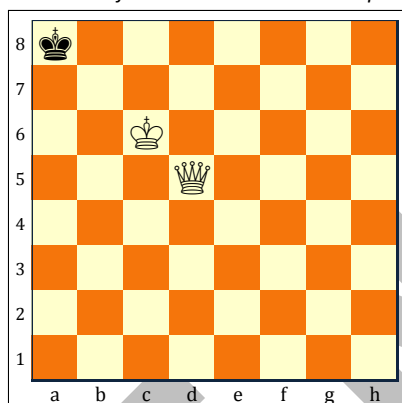
Les Blancs jouent et matent en 1 coup



1.Dh5-e8#

EXERCICE 21

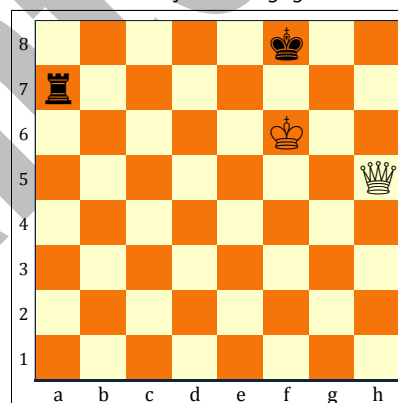
Les Blancs jouent et matent en 2 coups ?



1.Rc6-b6+ Ra8-b8 2.Dd5-b7# (ou 2.Dd5-d8#)
Ou 1.Rc6-c7+ Ra8-a7 2.Dd5-b7# (ou 2.Dd5-a5#)

EXERCICE 22

Les Blancs jouent et gagnent.

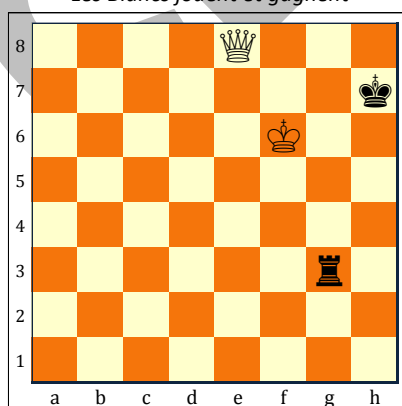


1.Dh5-h8#

Plus rapide que 1.Dh5-c7+ (fourchette Roi-Tour)
1.Dh5-f7+? Ta7xf7+ (perd la partie)

EXERCICE 23

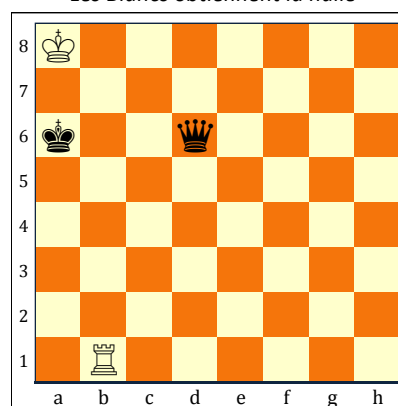
Les Blancs jouent et gagnent



1.De8-e4+ Rh7-h6 2.De4-h4#
Ou 1.De8-e4+ Rh7-h8 2.De4-h4+ (fourchette)
Ou 1.De8-e4+ Rh7-g8 2.De4-c4+ Rg8-f8 3.Dc4-c8#
Ou 1.De8-e4+ Rh7-g8 2.De4-c4+ Rg8-h8 3.Dc4-h4 (fourchette)

EXERCICE 24

Les Blancs obtiennent la nulle

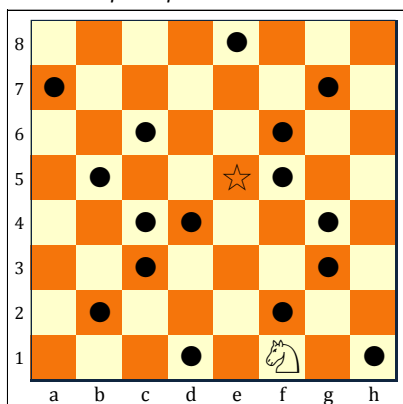


1.Tb1-b6+! Ra6xb6 pat
Ou 1. Tb1-b6+! Dd6xb6 pat
Ou 1. Tb1-b6+! Ra6-a5 ? 2.Tb6xd6 gagne la partie

Leçon 5 : le Cavalier

EXERCICE 25

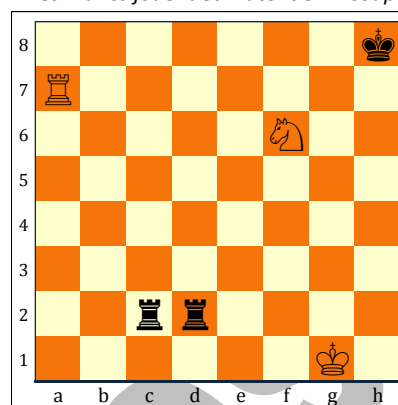
Le Cavalier doit passer par toutes les cases marquées d'un point pour la case étoilée



Cf1-g3 Cg3-h1 Cf2 Cg4 Cf6 Ce8 Cg7 Cf5 Cd4 Cc6 Ca7
Cb5 Cc3 Cd1 Cb2 Cc4 Ce5

EXERCICE 26

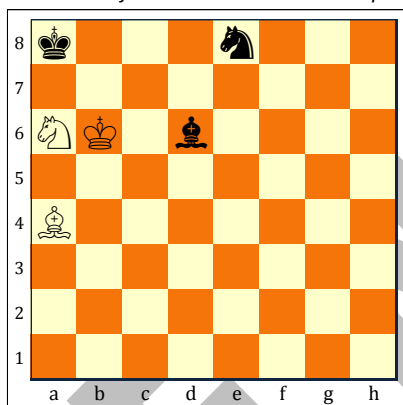
Les Blancs jouent et matent en 1 coup



1.Ta7-h7#

EXERCICE 27

Les Blancs jouent et matent en 1 coup ?

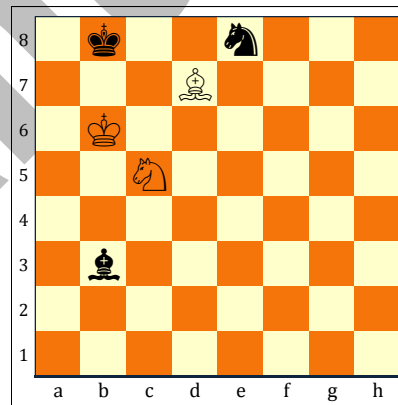


Les Blancs peuvent prendre le Cavalier e8 mais...

1.Fa4-c6#

EXERCICE 28

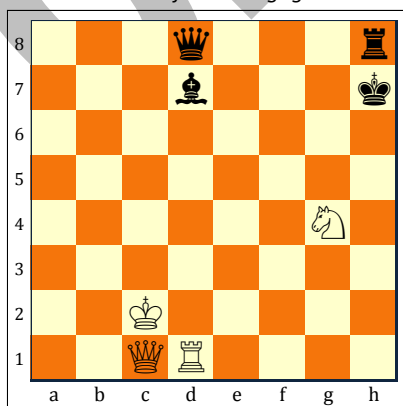
Les Blancs jouent et matent en 2 coups.



Ici aussi, les Blancs peuvent prendre soit le Cavalier, soit le Fou
Mais...1.Cc5-a6+ Rb8-a8 2.Fd7-c6#

EXERCICE 29

Les Blancs jouent et gagnent

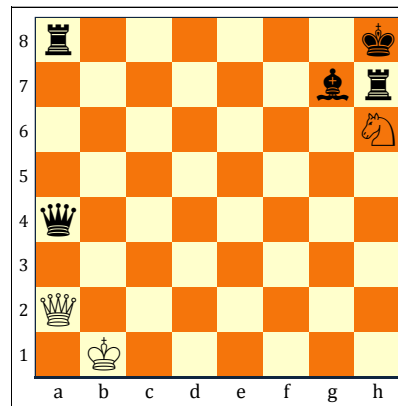


1.Td1xd7+ (1^{ère} fourchette Roi-Dame) Dd8xd7 (sinon 2.Td7xd8)
2.Cg4-f6+ (2^{ème} fourchette Roi-Dame)

Avec Cavalier et Dame contre Tour, les Blancs gagnent

EXERCICE 30

Les Blancs jouent et matent en 2 coups

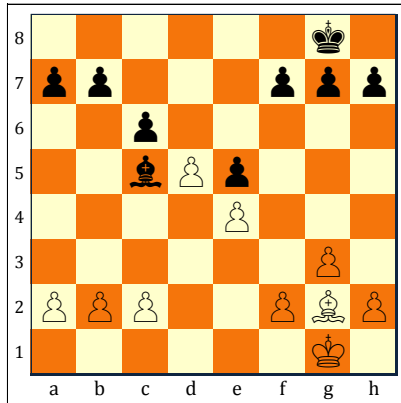


1.Da2-g8+! Ta8xg8 2.Ch6-f7# (Mat étouffé)

Leçon 6 : le Pion

EXERCICE 31

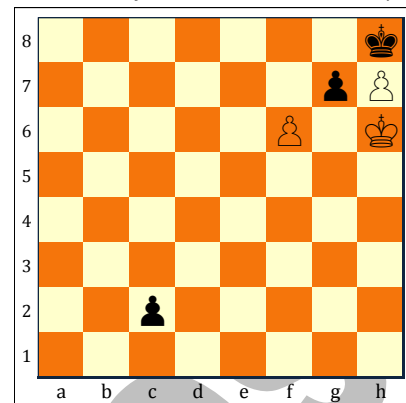
Les Noirs viennent de jouer : 1...e7-e5. Notez tous les coups que le Pion d5 peut jouer.



2.d5-d6 ou 2.d5xc6 ou 2.d5xe6p

EXERCICE 32

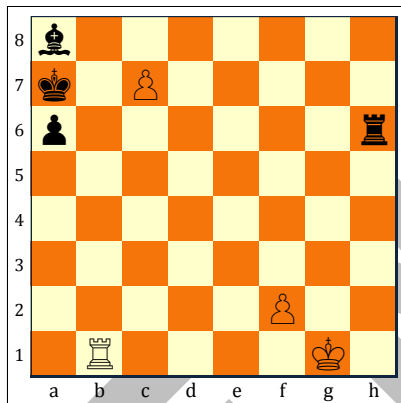
Les Blancs jouent et matent en 1 coup



1.f6xg7#
Sinon... 1...c2-c1D+

EXERCICE 33

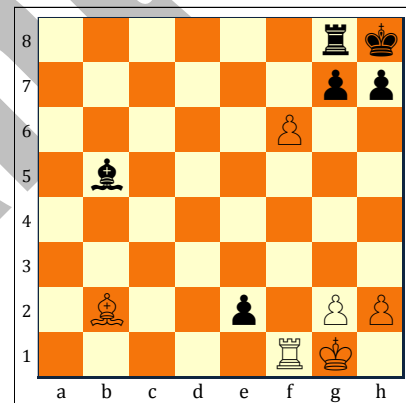
Les Blancs jouent et matent en 1 coup ?



1.c7-c8C#
Sinon... 1...Th6-h1#

EXERCICE 34

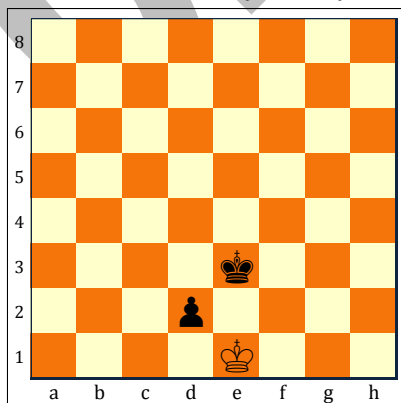
Les Blancs jouent et matent en 2 coups.



1.f6xg7+ Tg8xg7 2.Tf1-f8#
Sinon... 1...e2xf1D# ou... 1...e2xf1T#

EXERCICE 35

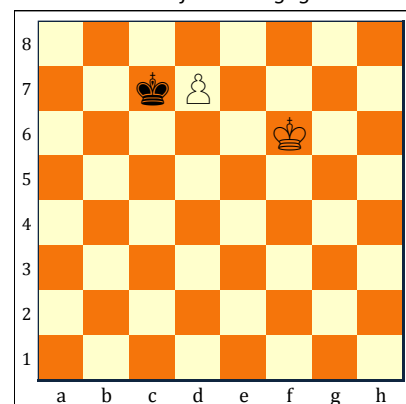
Leur Roi est en échec et le Pion noir prêt à se promouvoir en Dame... mais les Blancs jouent et font nul !



1.Re1-d1! Maintenant les Noirs n'ont plus de bon coup
Si leur Roi s'éloigne du Pion, les Blancs le capturent : nulle
Si 1...Re3-d3 les Blancs sont « Pat » : nulle

EXERCICE 36

Les Blancs jouent et gagnent

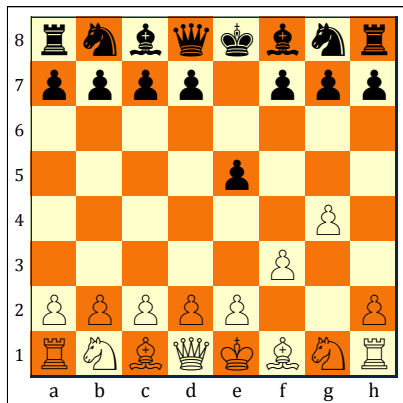


1.d7-d8+? ne marche pas car 1...Rc7xd8 (Nulle)
1.Rf6-e5? Rc7xd7 (Nulle)
1.Rf6-e6? Rc7-d8! (Nulle : exercice 29)
1.Rf6-e7! Et le Pion devient une Dame au coup suivant.

Leçon 7 : Initiation au Début de partie

EXERCICE 37

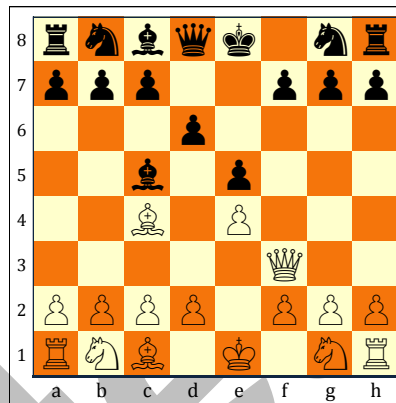
Après les coups : 1.f2-f3 e7-e5 2.g2-g4. Les Blancs n'ont pas suivi nos conseils. Comment sont-ils punis ?



2... Dd8-h4#

EXERCICE 38

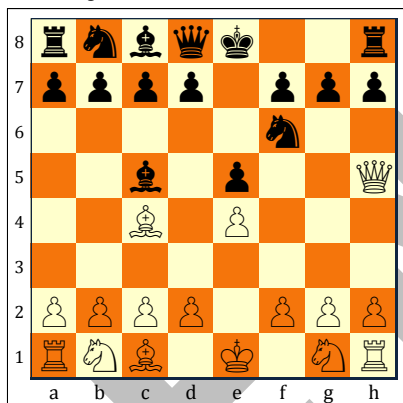
Après les coups : 1.e2-e4 e7-e5 2.Ff1-c4 Ff8-c5 3.Dd1-f3 d7-d6? Les Blancs matent en 1 coup.



4.Df3xf7# (le mat « du berger »)

EXERCICE 39

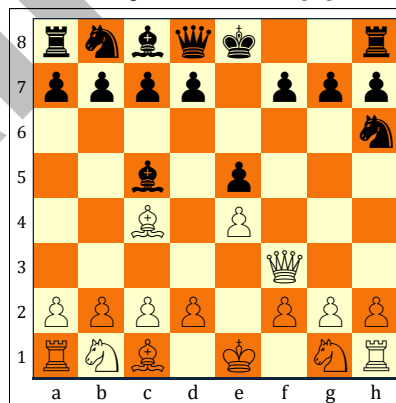
Après les coups : 1.e2-e4 e7-e5 2.Ff1-c4 Ff8-c5 3.Dd1-h5 Cg8-f6? Les Blancs matent en 1 coup.



4.Df3xf7# (encore le mat « du berger » !)

EXERCICE 40

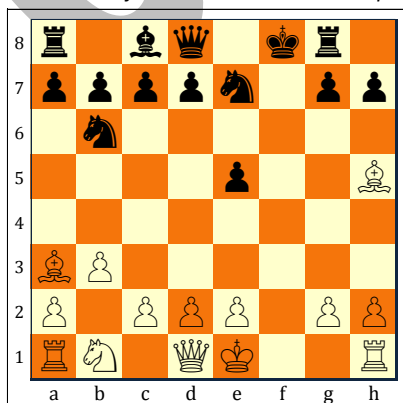
Après les coups : 1.e2-e4 e7-e5 2.Ff1-c4 Ff8-c5 3.Dd1-f3 Cg8-h6? Les Blancs gagnent.



4.d2-d4! Menace à la fois 5.d4xc5 et 5.Fc1xh6 suivi du mat par 6.Df3xf7#

EXERCICE 41

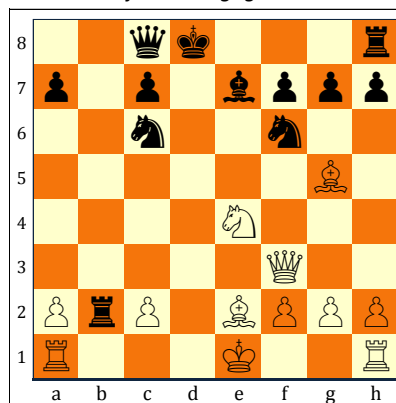
Les Blancs jouent et matent en 1 coup.



1.O-O#

EXERCICE 42

Les Blancs jouent et gagnent une Pièce

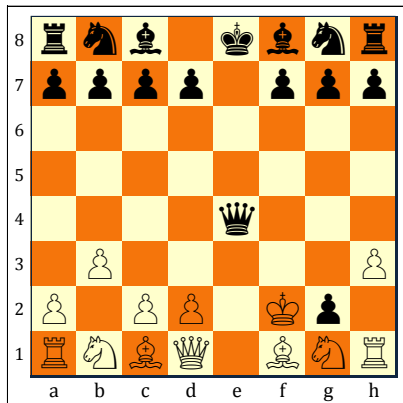


1.O-O-O+ gagne la Tour b2 au coup suivant.

Leçon 8 : Les pièges dans les Débuts de partie

EXERCICE 43

Les Noirs jouent et matent en 1 coup.

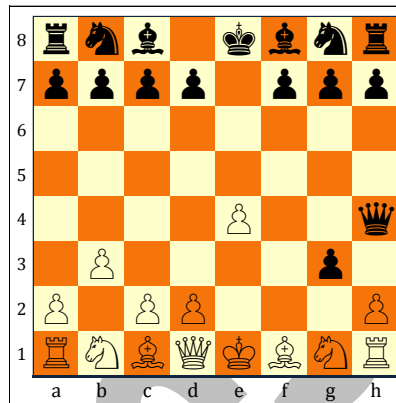


2... g2xh1C#

EXERCICE 44

Les Noirs viennent de jouer : 4... f4xg3

Quelles sont les réponses possibles pour les Blancs ?



Après 5.g3-g2 on obtient la position de l'exercice 37

Après 5.Ff1-g2 g3xh2+ gagne le Cavalier avec promotion

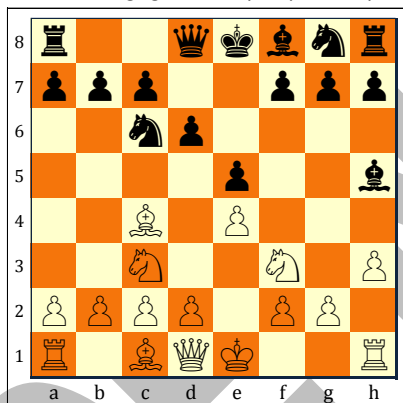
Après 5.Cg1-f3 g3-g2+ 6.Cf3xh4 g2xh1D gagne une Tour

Après 5.Re1-e2 Dh4xe4#

EXERCICE 45

Les Noirs viennent de jouer : 5.Fg4-h5

Les Blancs gagnent en quelques coups.

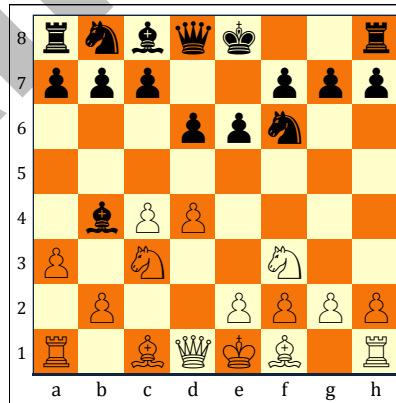


On retrouve la position du mat « de Legal » :
6.Cf3xe5! Fh5xd1 7.Fc4xf7+ Re8-e7 8.Cc3-d5#
Ou 6.Cf3xe5! Cc6xe5 7.Dd1xh5 Ce5xc4 8.Dh5-b5+...

EXERCICE 46

Le Fou noir b4 est menacé par le Pion a3. Faut-il jouer

1...Fb4-a5 ou 1...Fb4xc3 ?

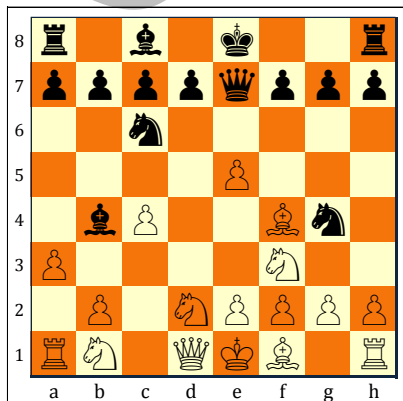


Il faut jouer 1...Fb4xc3+ sinon... 1...Fb4-a5 2.b2-b4 Fa5-b6
3.c4-c5 d6xc5 4.d4xc5 et le Fou est piégé!

EXERCICE 47

Le Fou b4 est menacé mais les Noirs veulent jouer

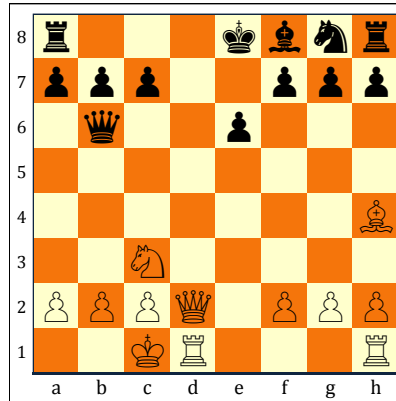
1...Cc6xe5. Est-ce une erreur ou un piège ?.



C'est un piège : 1...Cc6xe5! 2.a3xb4? Ce5-d3#

EXERCICE 48

Les Blancs pensent jouer 1.Dd2-d8+ pour attaquer le Roi noir mais la Tour a8 veille. Erreur ou piège ?

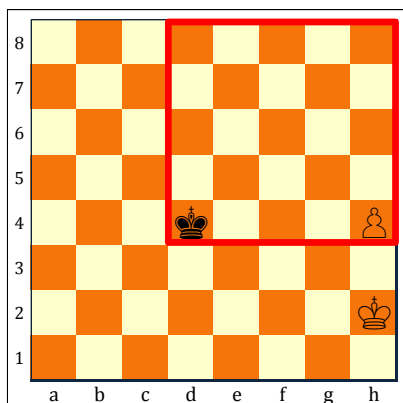


Piège : 1.Dd2-d8+ Ta8xd8 2.Td1xd8#

Leçon 9 : La promotion du Pion

EXERCICE 49

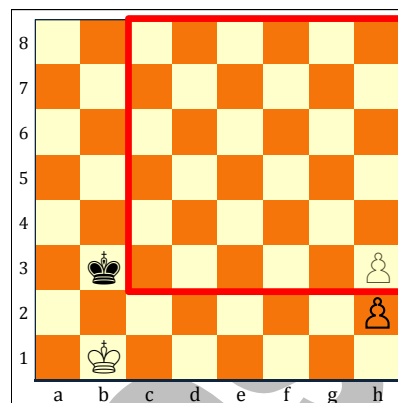
Le Roi noir est-il dans le carré du Pion blanc h4 ?



La réponse est « Oui ». De plus, le Roi blanc étant derrière son Pion la promotion devient impossible.

EXERCICE 50

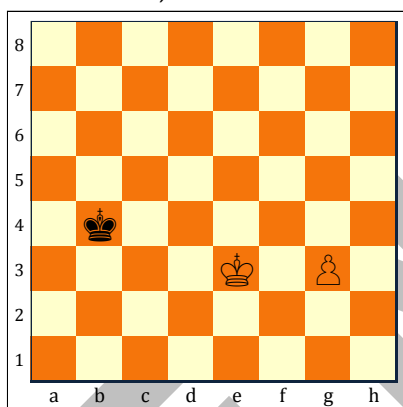
Le Roi noir est-il dans le carré du Pion blanc h2 ?



La réponse est « Non » parce que, placé sur sa case initiale, le Pion h2 peut avancer de 2 cases ! Il faut considérer que ce Pion se situe sur la Rangée 3 pour calculer le carré du Pion.

EXERCICE 51

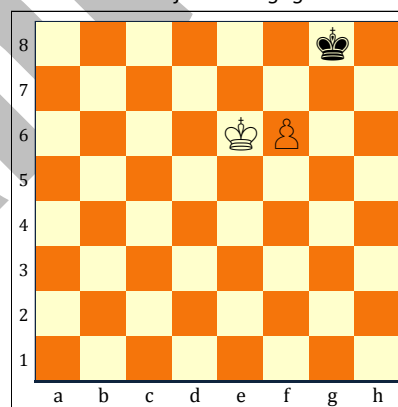
Placé dans son carré, le Roi noir arrête-t-il le Pion ?



Non ! Car les Blancs vont jouer 1.Re3-e4 puis 2.Re4-e5. Placé devant son Pion, le Roi accompagnera sa promotion.

EXERCICE 52

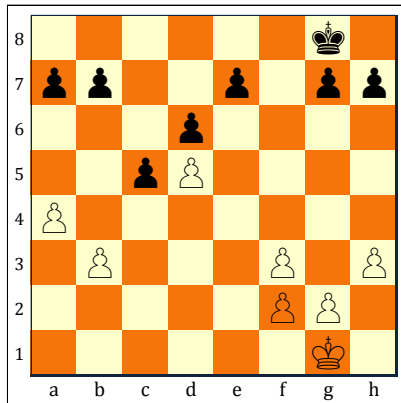
Les Blancs jouent et gagnent.



Leçon 10 : Stratégie et Tactique

EXERCICE 55

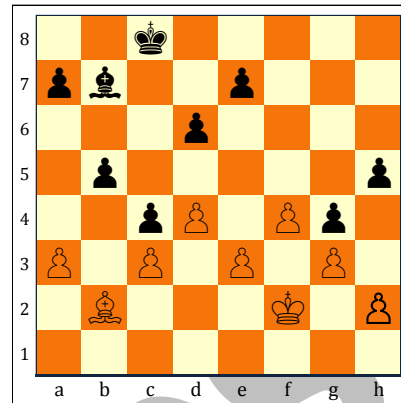
Qui possède la meilleure structure de Pions ?



Les Noirs ont une meilleure structure de Pions. Celle des Blancs présentent de nombreuses faiblesses : Pion b3 arriéré, Pion d5 isolé, Pions f2 et f3 doublés...

EXERCICE 56

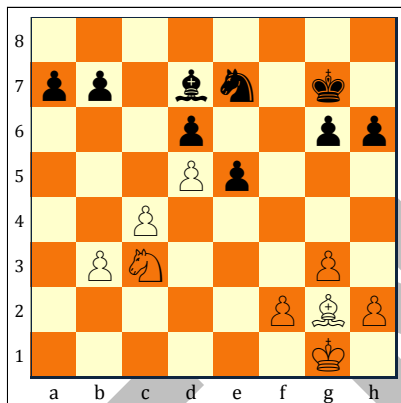
Comment qualifieriez-vous les Fous de chaque camp ?



Les Blancs possèdent un Fou passif (« mauvais » Fou) gêné par sa structure de Pions. Ce n'est pas le cas pour les Noirs qui possèdent un Fou actif ou « bon » Fou.

EXERCICE 57

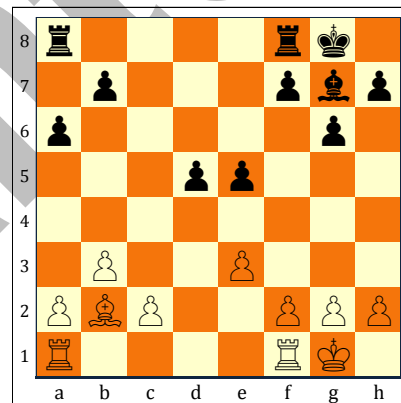
Quelle Pièce les Blancs vont-ils placer devant le Pion e5 ?



Le meilleur bloqueur est le Cavalier qui menace d6. Les Noirs ne peuvent plus jouer 1...Rg7-f6. Le seul moyen de protéger le Pion d6 est 1...Ce7-c8 qui mobilise une Pièce.

EXERCICE 58

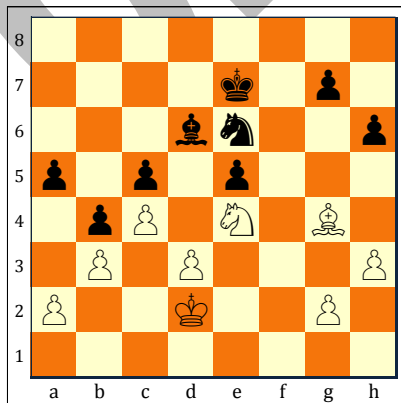
Les Noirs veulent jouer leur Tour a8... mais où ?



Le meilleur coup est 1...Ta8-c8. La Tour se trouve maintenant sur une colonne semi-ouverte.

EXERCICE 59

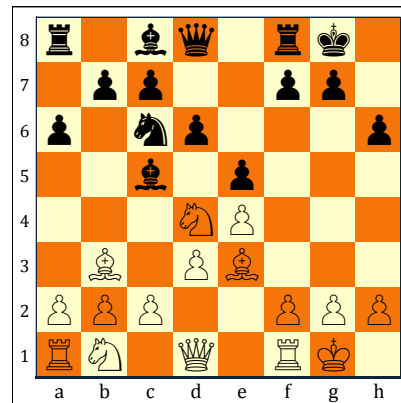
Pour simplifier la position les Blancs souhaitent échanger une de leurs 2 pièces mineures, mais laquelle ?



Les 2 échanges possibles sont : 1.Fg4xe6 et 1.Ce4xd6. 1.Fg4xe6 est correct : il supprime le Fou passif des Blancs contre un Cavalier noir qui vise la case d4. 1.Ce4xd6 est mauvais : pourquoi perdre un Cavalier actif contre un Fou passif ?

EXERCICE 60

Les Noirs viennent de jouer : 1...e6-e5 menaçant le Cavalier blanc d4. Pourquoi est-ce une erreur ?



Le coup : 1...e6-e5? Est une erreur car après 2.Cd4xc6 b7xc6 [forcé pour sauver la Dame] 3.Fe3xc5 d6xc5... les Noirs ont maintenant des pions triplés isolés ! Les anglais nomment cela « The Irish pawns » (les pions irlandais)

Cercle Nantes

Table des diagrammes

Diagramme 1 – L'échiquier.....	7	Diagramme 46 – Prise du Pion.....	35
Diagramme 2 – Les lignes de l'échiquier.....	7	Diagramme 45 – Déplacement du Pion.....	35
Diagramme 3 – Le Centre.....	7	Diagramme 47 – La « Prise en passant ».....	36
Diagramme 4 – le Nom des cases.....	8	Diagramme 48 – Chaîne de Pions.....	37
Diagramme 5 – Les deux camps.....	8	Diagramme 49 – Chaîne rompue.....	37
Diagramme 6 – La position initiale des Pièces.....	9	Diagramme 50 – La Position idéale (1).....	39
Diagramme 7 – Comment faire échec et mat en 1 coup ?.....	11	Diagramme 51 – Après le « petit Roque ».....	40
Diagramme 8 – Déplacement du Roi.....	11	Diagramme 52 – Avant le « petit Roque ».....	40
Diagramme 9 – Exemples de déplacement et de capture par le Roi.....	12	Diagramme 53 – Avant le « grand Roque ».....	40
Diagramme 10 – Cases interdites aux Rois.....	12	Diagramme 54 – Après le « grand Roque ».....	40
Diagramme 11 – Les cases de fuite du Roi.....	12	Diagramme 55 – le Fou noir interdit le roque.....	41
Diagramme 12 – Déplacement de la Tour.....	13	Diagramme 56 – le Cavalier noir interdit le roque.....	41
Diagramme 13 – Exemples de déplacement et de capture par la Tour.....	13	Diagramme 57- Les Blancs peuvent roquer malgré les Fous noirs.....	41
Diagramme 14 – Solution du diagramme 7.....	13	Diagramme 58 – La Position idéale (2).....	42
Diagramme 15 – Une seconde position de mat en 1 coup.....	14	Diagramme 59 – Les réponses à 2.Cg1-f3.....	43
Diagramme 16 – Les Blancs jouent et matent en 2 coups.....	14	Diagramme 60 – Un exemple de Début de partie.....	44
Diagramme 19 – Couvrir un échec.....	17	Diagramme 61 – Le « mat de Legal ».....	47
Diagramme 17 – Déplacement du Fou.....	17	Diagramme 62 – une irruption brutale.....	47
Diagramme 18 – Position d'étude Tour-Fou.....	17	Diagramme 63 – une irruption brutale.....	48
Diagramme 20 – Position après 2.Tf1xd1+.....	18	Diagramme 64 – Comment les Noirs matent-ils en 1 coup ?.....	48
Diagramme 21 – Position de nullité.....	18	Diagramme 65 – Trouvez la suite qui mène au gain Blancs.....	49
Diagramme 24 – Position Roi-Tour contre Roi-Fou.....	19	Diagramme 66 – Un mat diagonal.....	49
Diagramme 22 – Maintien du Clouage.....	19	Diagramme 67 – Pions passés.....	51
Diagramme 23 – L'Enfilade.....	19	Diagramme 69 – Le carré du Pion, cas n° 1.....	51
Diagramme 25 – Les Blancs gagnent.....	20	Diagramme 68 – Le carré du Pion, cas n° 2.....	51
Diagramme 26 – La partie est nulle.....	20	Diagramme 70 – Le carré du Pion h3.....	52
Diagramme 29 – Mat avec une Dame sans opposition des Rois.....	23	Diagramme 71 – Le carré du Pion h3.....	52
Diagramme 27 – Déplacement de la Dame.....	23	Diagramme 72 – Pion sans vis-à-vis.....	53
Diagramme 28 – La puissance de la Dame.....	23	Diagramme 73 – Pion avec vis-à-vis.....	53
Diagramme 31 – Une position de « Pat ».....	24	Diagramme 74 – Le Roi accompagne son Pion.....	54
Diagramme 30 – Position de « Pat ».....	24	Diagramme 75 – Le problème du Pion de l'aile.....	54
Diagramme 32 – Perte de la Dame.....	24	Diagramme 76 – Le problème du Pion de l'aile (2).....	55
Diagramme 33 – La Fourchette Roi-Tour de la Dame.....	25	Diagramme 77 – Roi-Pion contre Roi-Pion.....	55
Diagramme 34 – Fourchette Tour-Fou par la Dame.....	25	Diagramme 78 – Exemple de réflexion « tactique ».....	57
Diagramme 35 – Les Noirs font « Nul ».....	26	Diagramme 79 – Le Pion isolé.....	57
Diagramme 37 – La Tour blanche tend un piège.....	27	Diagramme 80 – Le Pion isolé.....	58
Diagramme 36 – La Dame sort victorieuse.....	27	Diagramme 81 – Les Pions doublés.....	58
Diagramme 38 – Premier exemple de déplacement du Cavalier.....	29	Diagramme 82 – La Colonne ouverte.....	58
Diagramme 39 – Un autre déplacement de Cavalier.....	29	Diagramme 83 – La Case forte (ou faible).....	58
Diagramme 40 – La marche circulaire du Cavalier.....	30	Diagramme 84 – Fou actif et Fou passif.....	59
Diagramme 41 – Fourchette royale.....	30	Diagramme 85 – Cavalier contre Fou.....	59
Diagramme 42 – Fourchette contre Fourchette.....	30	Diagramme 86 –Le Cavalier « bloqueur ».....	59
Diagramme 43 – Un « Mat étouffé ».....	31	Diagramme 87 – La rapidité du Fou.....	60
Diagramme 44 – Faire « Tomber la défense ».....	31	Diagramme 88 – La lenteur du Cavalier.....	60

Table des matières

Introduction	1
Histoire du jeu d'échecs	3
<i>L'ancêtre du jeu d'échecs</i>	3
<i>Le jeu d'échecs aujourd'hui</i>	3
La Progression pédagogique	5
Leçon 1 : L'échiquier	7
<i>L'échiquier</i>	7
Rangée, colonne et diagonale	7
Le centre	7
<i>La notation algébrique</i>	8
<i>Blancs et Noirs</i>	8
<i>Les pièces</i>	8
Le Roi	8
La Tour	8
La Dame	8
Le Pion	8
Le Cavalier	8
Le Fou	8
La position initiale des pièces	9
<i>Exercices : L'échiquier</i>	10
Leçon 2 : Roi et Tour	11
<i>Le but du jeu</i>	11
<i>Déplacement du Roi</i>	11
<i>Déplacement de la Tour</i>	13
<i>Notation d'un déplacement</i>	14
<i>Entraînements sur le mat « Roi et Tour contre Roi seul »</i>	14
Mat en 1 coup avec la Tour	14
Mat en 2 coups avec la Tour	14
<i>Exercices : Roi-Tour</i>	16
Leçon 3 : le Fou	17
<i>Déplacement du Fou</i>	17
<i>Couvrir un échec</i>	17
<i>Valeur relative de la Tour et du Fou</i>	18
<i>Le clouage</i>	19
<i>L'enfilade</i>	19
<i>Entraînement sur les positions Roi-Tour contre Roi-Fou</i>	19
Les Noirs empêchent le mat en 1 coup	19
Les Blancs gagnent la partie	20
Les Noirs obtiennent la nullité	20
<i>Exercices : Roi-Tour contre Roi-Fou</i>	21
Leçon 4 : la Dame	23
<i>Déplacement de la Dame</i>	23
<i>La Dame : pièce la plus puissante de l'échiquier</i>	23
<i>Le « Pat » annule une partie</i>	24
<i>La Dame : une pièce convoitée</i>	24
<i>La « Fourchette » ou « Attaque double »</i>	25
Fourchette Roi-Tour par la Dame	25
Fourchette Tour-Fou par la Dame	25
<i>La lutte entre la Dame et la Tour</i>	26
Un exercice de représentation mentale	26
La Tour gagne son combat contre la Dame	26
La Dame gagne son combat contre la Tour	27
La Tour tend un piège	27
<i>Exercices : Roi-Dame et Roi-Dame-Tour</i>	28

Leçon 5 : le Cavalier	29
Les sauts du Cavalier	29
La marche circulaire du Cavalier	30
Le Cavalier a un excellent « coup de fourchette »	30
La fourchette « royale »	30
Le Cavalier contre-attaque	30
Le « Mat étouffé »	31
Faire tomber la défense	31
Un peu d'histoire	32
Exercices : le Cavalier	33
Leçon 6 : Les Pions	35
Le déplacement du Pion	35
Le Pion : valeur de Référence	35
La prise du Pion	35
La promotion du Pion	35
La prise en passant	36
La chaîne de Pions	36
Exercices : le Pion	38
Leçon 7 : le Début de partie	39
Le Début de partie	39
Sortir ses pièces	39
Contrôler le Centre	39
La position idéale	39
Le Roque	40
Comment roquer ?	40
À quelles conditions roquer ?	40
Comment noter le Roque ?	42
Retour à la position idéale	42
L'ouverture du Pion Roi	42
La plus mauvaise solution.....	43
Les solutions bloquantes	43
La solution « catastrophe »	43
Les solutions correctes	44
Principes du Début de partie	44
Exercices : Initiation au Début de partie	45
Leçon 8 : Quelques petites parties instructives	47
Le « Mat de Legal »	47
Une irruption brutale	47
Le Cavalier triomphant	48
Une promotion inattendue	48
Un cadeau empoisonné	49
Un mat diagonal	49
Exercices : Les pièges dans les Débuts de partie	50
Leçon 9 : La promotion du Pion	51
Le Pion « passé »	51
Le carré du Pion	51
Avancer le Pion sans vis-à-vis	53
Avancer le Pion du milieu	53
Placez le Roi devant le Pion	54
Le Pion de l'aile	54
Roi et Pion contre Roi et Pion	55
Exercices : La Promotion du Pion	56
Leçon 10 : Stratégie et Tactique.....	57
La Tactique	57
La stratégie	57
Le Pion isolé.....	57
Le Pion arriéré.	58
Les Pions doublés.	58
La Colonne ouverte ou semi-ouverte.	58
La Case forte (ou faible).....	58

Les situations stratégiques des Pièces mineures (Fou et Cavalier)	59
Approche « stratégique » du Fou	59
Approche « stratégique » du Cavalier	59
Le Cavalier « bloqueur »	59
La rapidité du Fou	60
Construire un plan	60
Exercice : Stratégie et Tactique	61
Solutions des exercices	63
Leçon 1 : L'échiquier.....	63
Leçon 2 : Roi-Tour	64
Leçon 3 : Roi-Tour contre Roi-Fou.....	65
Leçon 4 : Roi-Dame et Roi-Dame-Tour.....	66
Leçon 5 : le Cavalier	67
Leçon 6 : le Pion.....	68
Leçon 7 : Initiation au Début de partie	69
Leçon 8 : Les pièges dans les Débuts de partie.....	70
Leçon 9 : La promotion du Pion	71
Leçon 10 : Stratégie et Tactique	72
Table des diagrammes	74