



SYNTHÈSE DE LA MÉTHODE DE RÉFLEXION ABCD

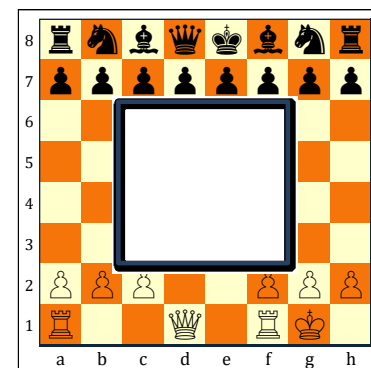
L'abécédaire de la réflexion

Le mot « *abécédaire* » provient du regroupement phonétique des 4 premières lettres de l'alphabet « *ABCD* ». À l'origine, un abécédaire est un ouvrage d'initiation à l'écriture ; par extension, on parle de l'ABCD ou de l'ABC d'une technique quand on en apprend les bases.

La méthode « ABCD »

Aux échecs il faut réfléchir avant de jouer chacun de nos coups... oui mais réfléchir à quoi et comment ?

Pour guider cette démarche de réflexion, nous allons utiliser les 4 premières lettres de l'alphabet de la façon suivante :

**A** comme « **Attention** »

Faire **Attention** consiste à se demander ce que cache le dernier coup adverse, à se poser les 2 questions suivantes pour vérifier la situation exacte :

- **Suite à ce coup, mon Roi reste-t-il en sécurité ?**
Liste de tous les échecs possibles même les plus surprenants.
- **Le dernier de mon adversaire crée-t-il une menace ?**
Menace directe ou indirecte sur certaines de mes Pièces.

La réponse à ces questions sera conservée en mémoire pour le moment.

B comme « **Bombarder** » ou « **Bloquer** »

Moi aussi je peux créer des problèmes à mon adversaire ! Il s'agit d'observer si je peux **Bombarder** la position adverse (c'est-à-dire partir à l'assaut de son territoire, de ses Pièces, de son Roi) ou, si je suis menacé, si je peux **Bloquer** les possibilités d'attaque de mon adversaire. Cela consiste à vérifier :

❖ Au niveau **Tactique**

- **Le dernier coup adverse lui crée-t-il des faiblesses ?**
C'est le cas où ce coup met en danger une ou plusieurs des Pièces adverses.
- **Ai-je des échecs possibles ?**
De la même manière, ce coup me permet de créer des attaques sur son Roi, même surprenantes.
- **Mes Pièces ont-elles une Bonne activité ?**
Il s'agit de la notion de **développement**. Les Pièces doivent être actives, c'est-à-dire viser des cases de préférence dans le camp adverses. Une Pièce qui ne vise pas le camp adverse est considérée *tactiquement inexistante* !

❖ Au niveau **Stratégique**

- **Ai-je un Bon contrôle du Centre ?**
L'échiquier est comme une colline avec son sommet au milieu. Plus on se rapproche du bord et plus on descend au fond de la vallée. Pour avoir une position dominante il faut contrôler, à l'aide de nos Pièces et Pions, les 4 cases du centre (d4-e4-d5-e5) mais aussi les 12 cases qui les entourent (c3-d3-e3-f3-c4-f4-c5-f5-c6-d6-e6-f6).
- **Est-ce que je contrôle les Bonnes colonnes ?**
Une *Bonne colonne* est une *Colonne ouverte* (qui ne contient plus de Pion) ou une *Colonne semi-ouverte* (qui ne contient que des Pions adverses). Contrôler une *Bonne colonne* c'est placer nos Tours (de préférence) ou notre Dame sur ces Colonnes.
- **Est-ce que je contrôle les Bonnes cases ?**
Pour les Blancs, les *Bonnes cases* sont les cases qui se situent sur les Rangées 5 ou 6 et qui ne sont plus protégeables par un Pion noir ; ce sont également les cases des Rangées 7 et 8 qui se situent au bout des Bonnes colonnes (voir ci-dessus). À l'inverse, pour les Noirs, les *Bonnes cases* sont les cases qui se situent sur les Rangées 3 ou 4 et qui ne sont plus protégeables par un Pion blanc ; ce sont également les cases des Rangées 1 et 2 qui se situent au bout des Bonnes colonnes (voir ci-dessus).
Une *Bonne case* des Blancs est une *Mauvaise case* pour les Noirs et vice-versa.

Là encore, la réponse à ces questions sera conservée en mémoire pour le moment.

C comme « Calculer » ou « Combiner »

Ayant en tête la liste des menaces (A) et des possibilités (B) de la position, le calcul consiste à répertorier :

- **Les Coups candidats**

Ce sont les coups de protection (vus à partir de l'Analyse de la position) ou d'attaque (vus à partir du Bilan de la position) qui seraient intéressants à jouer.

- **Quelle Combinaison suit chaque Coup candidat ?**

Cela consiste à calculer les suites possibles de coups à partir de chacun des *Coups candidats* que nous avons repérés. Ce calcul se fait bien sûr de mémoire, sans toucher aux *Pièces*. C'est cette capacité de calcul qui différencie les grands joueurs des débutants.

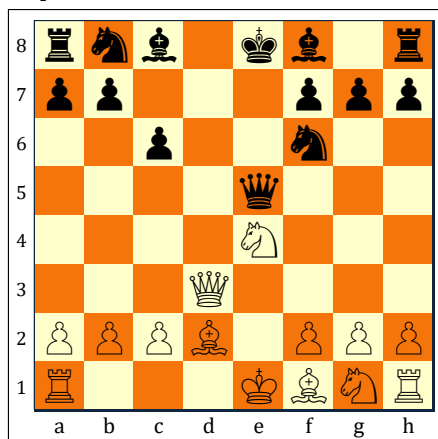
D comme « Décider »

- **Choix du meilleur Coup candidat**

Il s'agit de choisir et de jouer le meilleur Coup candidat que nous avons repéré. Ce qui signifie qu'il faut d'abord réfléchir (Analyse–Bilan–Calcul) avant d'agir !

Un exemple :

Appliquer la méthode **ABCD** sur la position suivante où les Noirs viennent de jouer **1...Da5xe5** :



❖ Attention

- **Que cache le dernier coup des Noirs ?**

Les Noirs menacent le Cavalier e4 en le clouant sur le Roi blanc.

- **Les Noirs ont-ils des échecs possibles ?**

Oui, en prenant le Cavalier e4 avec la Dame e5 (échec direct) ou le Cavalier f6 (menace d'échec à la découverte).

❖ Bombarder ou Bloquer ?

- **Le dernier coup des Noirs crée-t-il des faiblesses ?**

Oui ! Il n'accélère pas la possibilité de roquer pour les Noirs et leur Roi reste au Centre.

- **Les Blancs ont-ils des échecs possibles ?**

Oui, en plaçant la Dame en d7 ou en d8. L'échec en plaçant le Cavalier en d6 ou en f6 n'est pas possible car il est cloué sur le Roi.

- **Les Pièces blanches ont-elles une Bonne activité ?**

L'activité des Pièces blanches et noires est à peu près équilibrée mais...

- **Les Blancs ont-ils un Bon contrôle du Centre ?**

Il y a 3 Pièces blanches qui contrôlent le Centre et seulement 2 pour les Noirs.

- **Les Blancs ont-ils un contrôle des Bonnes colonnes ?**

Il y a 2 Colonnes ouvertes : « d » et « e ». Les Blancs ne contrôlent la Colonne « d » et les Noirs la Colonne « e ».

- **Les Blancs ont-ils un contrôle des Bonnes cases ?**

Les Blancs contrôlent les Bonnes cases d6 (non protégé par un Pion noir), d7 et d8 (au bout d'une Colonne ouverte). Ils n'ont aucune Mauvaise case (Bonne case pour les Noirs).

❖ Calcul

○ Les Coups candidats

D'après les étapes **A** et **B** précédentes, il y aurait 2 *Coups candidats* : la protection (**Blocage**) du Cavalier e4 par 1.f2-f3 et un coup d'attaque (Bombardement) par 1.Dd3-d8+. Pour jouer ce coup d'attaque, il faudrait renforcer le contrôle de la Colonne d car un contrôle d'une Bonne colonne avec la Dame n'est pas totalement satisfaisant (souvenez-vous de la remarque sur le rôle des Tours et de la Dame sur les Colonnes ouvertes. Le Coup candidat d'attaque serait donc plutôt 1.O-O-O (ajouter une Tour sur la colonne ouverte et mettre le Roi en sécurité).

○ Quelle Combinaison suit chaque Coup candidat ?

Bloquer : La suite possible du coup de protection 1.f2-f3 pourrait être :

1.f2-f3 Cf6xe4 2.Dd3xe4 De5xe4+ 3.f3xe4 Ff8-c5 4.O-O-O O-O. La position est quasi égale, pas de grands déséquilibres entre la position blanche et la position noire.

Bombarder : Le coup d'attaque 1.O-O-O menace :

1.O-O-O Cf6xe4 2.Dd3-d8+ Re8xd8 3.Fd2-g5++ Rd8-e8 4.Td1-d8#
ou 1.O-O-O Cf6xe4 2.Dd3-d8+ Re8xd8 3.Fd2-g5++ Rd8-c7 4.Fg5-d8#.

❖ Décision

○ Choix du meilleur Coup candidat

Le coup d'attaque est ici meilleur car il crée une situation menaçante qui oblige les Noirs à se protéger et il protège indirectement le Cavalier e4.

