



« Réfléchis avant de jouer ! »

... mais, réfléchir à quoi ?

Table des matières

Introduction	2
Les 3 phases d'une partie	3
I. Début de partie	3
II. Milieu de partie	4
La tactique = attaque	6
III. Fin de partie	7
Jouer le meilleur coup	8
1. Décrire la situation	8
2. Interpréter la situation, relever des tensions	8
3. Analyser la situation	9
4. Rechercher des solutions	9
5. Choisir la meilleure solution	9
L'évaluation – moment de progression	10
Bibliographie	10

Introduction

Pierre Mac Orlan disait : « Il y a plus d'aventures sur un échiquier que sur toutes les mers du monde ! ». Le joueur d'échecs, pour affronter toutes ces péripéties, devra développer les qualités suivantes : prévoyance, circonspection, prudence et persévérance – et conjuguer des éléments scientifiques, artistiques et purement intellectuels.

Le jeu d'échecs prend alors la place d'autres distractions puisqu'il passionne assez, par lui-même, sans nécessiter d'enjeux.

La quête, l'objectif final aux échecs est donné d'avance : la capture obligatoire du Roi ennemi :

- ✗ Contrôler 9 cases, les 8 autour du Roi et celle qu'il occupe – ce nombre peut être réduit.
- ✗ De plus, la pièce qui donne l'échec ne doit pas pouvoir être capturée.
- ✗ Et aucune pièce ennemie ne doit intercepter sa ligne d'attaque.
- ✗ Le tout en protégeant son propre Roi des assauts de l'adversaire.

Les ressources de chaque camp sont si également réparties que l'avantage du premier coup n'est pas suffisant pour contraindre la défense à l'abandon.

Avant de procéder au mat, il faut que la position initiale soit à ce point modifiée que le gain de la partie soit devenue possible pour l'un ou l'autre camp.

Trois facteurs entrent en jeu :

- ✗ La matière : les 32 pièces
- ✗ L'espace : les 64 cases
- ✗ Le temps : les coups

Une partie d'échecs peut se découper en trois phases :

1. Le début : les 2 adversaires cherchent à développer leurs pièces.
2. Le milieu: le combat des armées bat son plein.
3. La fin : la réduction du matériel diminue le danger du mat, mais exige une précision d'autant plus grande dans tous les mouvements car les erreurs y sont , malgré la simplicité apparente de la position, très faciles à commettre et très difficiles à réparer.

Les coups aux échecs sont de quatre ordres :

- a) Développer, c'est-à-dire amener de (nouvelles) forces en jeu.
- b) Attaquer, c'est-à-dire faire que les pièces menacent les troupes ennemies, donnent un échec, menacent d'un échec et mat, etc. ; en d'autres termes, que les pièces fassent quelque chose ou travaillent.
- c) Remplir des buts défensifs, c'est-à-dire protéger un point faible, obstruer une ligne importante, etc. ; autrement dit, défaire le travail des troupes ennemies.
- d) Attendre, c'est-à-dire jouer un coup neutre qui oblige l'adversaire à se mettre dans une position inconfortable.

Les 3 phases d'une partie

I. Début de partie

Une douzaine de coups pour mettre les pièces en jeu et de les placer sur des lignes favorables afin de les avoir sous la main quand il faudra les faire travailler.

Durant l'ouverture, vous devez vous concentrer sur ces quatre points :

1. Développer rapidement vos pièces
2. Se préparer à roquer dès que ce sera utile.
3. Jouer de façon à contrôler le centre
4. Faire la connexion entre vos Tours

Les principes de base à appliquer en début de partie :

- ✗ Débutez votre partie avec un coup de pion *e* ou *d* – voire, *c*.
- ✗ Les coups de pions dans l'ouverture sont joués pour permettre le développement des pièces.
- ✗ Développez vos pièces mineures en premier – Cavaliers et Fous – en gardant comme objectifs l'occupation et le contrôle du centre.
- ✗ Sortez les Cavaliers avant de développer les Fous, surtout le Fou Dame.
- ✗ Jouez la pièce la moins active pour améliorer votre position.
- ✗ Ne bougez pas deux fois la même pièce dans l'ouverture, mais mettez-les tout de suite sur la bonne case.
- ✗ N'attaquez pas avant d'avoir terminé votre développement.
- ✗ Mettez votre Roi à l'abri en effectuant le roque
- ✗ Ne sortez pas la Dame prématurément, sinon l'adversaire va l'attaquer
- ✗ Développez vos pièces en attaquant les pièces de votre adversaire.
- ✗ Mobilisez vos pièces en essayant d'occuper les lignes importantes et les cases encore totalement libres.
- ✗ Ne sacrifiez pas de matériel sans motif précis : mat, attaque très forte ou compensation positionnelle appropriée.
- ✗ Activez vos Tours sur des colonnes ouvertes ou semi-ouvertes pour vous.
- ✗ Libérez les diagonales pour vos Fous.
- ✗ Acceptez le sacrifice d'un pion important comme le pion du Roi, de la Dame ou des Fous.
- ✗ N'acceptez pas le sacrifice avec l'idée de garder votre avantage.
- ✗ Ne clouez pas le Cavalier Roi adverse (par Fg5 ou Fg4) avant que votre adversaire n'ait roqué.

II. Milieu de partie

Quand commence le milieu de partie ?

- x quand toutes vos pièces sont développées,
- x que vous avez mis votre Roi en sécurité avec le roque,
- x que vous contrôlez le centre,
- x et que vous avez réussi à faire le lien entre vos Tours.

Le but d'un coup aux échecs est d'améliorer sa position. Il doit vous donner un maximum d'activité : contrôler un maximum de cases.

Ne répondez jamais immédiatement à un coup. Jouez avec réflexion. Examinez toujours l'échiquier avant de jouer. Il y a peut-être un piège dans le coup que vient de jouer votre adversaire.

Dans le milieu de partie, vous devez penser à L'ATTAQUE !

L'opération qui consiste aux échecs à faire avec les pièces quelque chose d'utile (quelle qu'elle soit) a reçu un nom particulier : l'attaque. L'attaque est le procédé par lequel vous exploitez une faiblesse, vous éliminez les obstacles.

Faiblesse : défaut dans leur force défensive d'une pièce ou d'un groupe de pièces ou d'une case.

Obstacles : pièces qui interceptent les lignes d'action de nos propres pièces.

Pour attaquer, vous devez composer un PLAN en deux étapes :

1. Vous devez trouver une cible à attaquer,
2. Vous devez trouver un moyen pour attaquer votre cible avec vos pièces.

Entreprendre une attaque : 3 conditions

1. Le rapport en nombre entre des forces attaquantes et celles qui leur sont directement opposées.
2. La nature de l'environnement.
3. La relation entre les forces engagées et le reste de l'armée.

Si l'attaque est le procédé par lequel on enlève les obstacles, la défense est l'art de les consolider, d'affermir votre position et de parer le coup dirigé contre vous.

Une attaque visera en tout premier lieu vos points les plus faibles – par exemple, les pions h et g après le roque ou un Cavalier en f3 ou en f6, etc. Evacuez ces cases si elles sont occupées par des pièces de première importance. Puis apportez un soutien placé sur des cases qui ne sont pas facilement accessibles à l'ennemi. Le reste de votre armée servira au mieux à attaquer les forces de réserve de l'ennemi – forces qui lui coûteront du temps et de l'énergie qu'il aurait pu consacrer à son attaque. Le but de l'attaque de votre adversaire est, généralement, de forcer vos troupes à modifier leur position en un endroit précis. Abstenez vous de le faire de votre propre chef à moins que vous n'y soyez obligé. Quant au reste, vos mouvements défensifs doivent être subordonnés aux objectifs de l'attaque ennemie. Vous devez, par conséquent, revenir aux règles de l'attaque ; votre but est d'empêcher votre adversaire de créer des points forts tout près de votre ligne de défense.

Dans le milieu de partie, il faut s'efforcer de prendre l'initiative en imposant son plan à l'adversaire et limiter ses possibilités de jeu.

Le principe le plus important aux échecs, c'est de jouer un coup

- x qui attaque quelque chose,
- x qui menace quelque chose.

Forcer votre adversaire à jouer passivement, c'est-à-dire à jouer en défensive.

Un coup d'attaque favorise votre plan et empêche le plan de votre adversaire.

La nature du coup demandé est déterminé par les exigences de la position.

Si vous avez une grande supériorité des forces dans une partie de l'échiquier où l'ennemi a une faiblesse importante, comme le Roi ou la Dame dans une mauvaise position, etc., vous devez attaquer rapidement. Vos forces de réserve doivent servir l'attaque avec autant de gain de temps que possible et les forces de réserve de l'adversaire doivent être retenues, si possible, par les obstacles que vous pourrez placer sur la route.

Nous disons de telles attaques que leur « allure » est rapide.

Quand votre supériorité n'est pas clairement établie, vous devez vous contenter d'attaquer à allure modérée, en vous appuyant sur vos points forts et en créant méthodiquement de nouveaux près des lignes de défense de votre adversaire. Alors, le plan est tout et le temps une question secondaire.

Moins l'avantage est clair et plus vous devez ralentir l'allure de votre attaque.

Essayez de forcer les pions de votre adversaire à avancer sur l'aile où vous attaquez.

Les principes de base à appliquer en milieu de partie :

- x Rendre vos pièces actives
- x Contrôler le maximum d'espace sur l'échiquier
- x Affaiblir la structure de pions de votre adversaire
- x Prendre le contrôle des colonnes ouvertes avec vos Tours
- x Prendre le contrôle des diagonales avec vos Fous
- x Installer un Cavalier sur une case forte, une case où votre Cavalier ne peut pas être chassé par un pion
- x Avoir l'initiative (souvent les sacrifices vous donnent l'initiative)
- x Décider vers quel secteur de l'échiquier vous allez concentrer vos efforts
- x Attaquer les faiblesses, pions ou pièces sans protection ou mal défendus (penser à l'attaque double)
- x Avoir l'esprit flexible, opter pour des mini-plans, vous jouez selon la position que vous avez sous les yeux
- x Penser tout simplement à se défendre contre les menaces adverses ou bien encore mettre des bâtons dans les roues du plan adverse
- x Ne jamais perdre de vue le temps de votre horloge (gérer votre temps, en moyenne 3 minutes par coup en tournoi)
- x L'avance prématurée des pions sans le soutien des pièces est imprudent.

Toujours assumer que votre adversaire va jouer le meilleur coup.

Ne jamais jouer un mauvais coup en espérant que votre adversaire va faire une erreur.

Mais... quand votre adversaire joue un coup, vous devez toujours supposer qu'il a fait une erreur!

Philidor (1749) a dit « Les pions sont l'âme du jeu d'échecs ». Ce sont les pions qui déterminent le facteur positionnel : la mobilité des pièces, la sécurité du Roi, les cases faibles, les colonnes ouvertes pour les Tours et les diagonales ouvertes pour les Fous.

La tactique = attaque

La tactique est la capacité de mener une attaque ou une défense afin d'obtenir un avantage tangible (matériel ou positionnel). Elle fait appel à la capacité de calcul et repose sur des manœuvres, des sacrifices et des combinaisons.

1. Le mat du couloir : le Roi n'a aucune case de sortie.
2. La fourchette : se produit lorsqu'une pièce ou un pion attaque deux unités en même temps.
3. Le clouage absolu : situation dans laquelle une pièce est dans l'impossibilité de bouger, car cela mettrait son Roi en échec.
4. L'enfilade : une attaque sur une pièce, qui, si elle se déplace, met en prise une pièce placée derrière elle. La pièce située devant doit être plus importante ou aussi importante que celle située derrière.
5. L'attraction : se produit lorsqu'un joueur attire une pièce sur une case (souvent grâce à un sacrifice) où elle va devenir l'objet d'une attaque.
6. La déviation : consiste à forcer une pièce qui protégeait une case ou une pièce à abandonner cette protection.
7. La surcharge : Il y a surcharge lorsqu'une pièce défend plus d'un pion ou plus d'une pièce à la fois, et ne peut convenablement tous les défendre.
8. L'attaque à la découverte : se produit lorsqu'une pièce se déplace, découvrant une attaque d'une autre pièce.
9. L'échec à la découverte : se produit lorsqu'une pièce qui se déplace met indirectement le roi adverse en échec. Ce n'est pas la pièce qui se déplace qui met le roi adverse en échec, mais la pièce qui se cachait derrière.
10. L'échec double : se produit quand deux pièces donnent échec simultanément.
11. L'attaque rayon X : se produit lorsqu'une pièce attaque une case ou une pièce à travers une autre pièce.
12. L'élimination du défenseur : se produit lorsque le défenseur d'une pièce (ou d'une case) est capturé, permettant ainsi l'attaque de la pièce (ou de la case) qu'il défendait jusque-là.
13. Le coup intermédiaire : est un coup inattendu qui engendre une réponse forcée de l'adversaire lors d'une séquence tactique.
14. Le sacrifice de libération : se produit lorsqu'un joueur force une de ses pièces à abandonner une case, une diagonale ou une colonne (souvent par un sacrifice) pour permettre à une autre pièce d'utiliser le chemin dégagé pour attaquer.
15. L'obstruction : survient lorsqu'une pièce est attirée de force sur une case où elle bloque le chemin d'une autre, souvent le Roi.
16. L'emprisonnement d'une pièce : se produit quand une pièce n'a plus de case de fuite.
17. L'évacuation : consiste à évacuer une case occupée par une de ses pièces pour permettre à une autre de ses pièces l'accès à cette case.
18. L'interception : se rapporte à une position où un joueur interpose une pièce pour limiter l'action des pièces de son adversaire.
19. La menace de mat : l'adversaire perd du matériel, car il doit empêcher son roi d'être maté.
20. L'échec perpétuel : survient quand un joueur parvient à donner des échecs à répétitions inévitables.
21. L'attaque double : se produit lorsqu'une seule pièce attaque simultanément deux pièces.
22. La simplification : est l'action d'échanger des pièces quand nous avons un avantage matériel et une finale gagnante.
23. Le mat à l'étouffée : se produit lorsqu'une pièce ne peut échapper à une attaque parce qu'elle est bloquée par ses propres pièces. Le mat le plus populaire est celui de la Dame et du Cavalier.

III. Fin de partie

Lorsqu'il ne reste sur l'échiquier qu'une pièce ou deux, que les Rois et des pions, alors on a atteint la phase de la finale.

La plus grande faiblesse des joueurs d'échecs est de bien jouer les finales.

Exploiter les faiblesses de notre adversaire. En finale, la cible à attaquer n'est pas le Roi adverse, mais plutôt la structure de pions, qui est sa faiblesse.

Vos trois plans à considérer en finale :

- ✗ Créer un pion passé pour aller chercher une nouvelle Dame,
- ✗ Attaquer les pions faibles,
- ✗ Amener votre Roi au centre pour qu'il soit actif.

En fin de partie, le Roi devient une puissante arme d'attaque et d'agression entre vos mains.

Les faiblesses sont représentées par des pions, ceux qui sont bloqués ou qui ne peuvent avancer ou qui, en outre, ne peuvent être défendus par d'autres pions.

2 éléments :

- ✗ La grande facilité à promouvoir vos pions passés.
- ✗ Quand le coup cesse d'être un privilège, le « temps » (le droit de bouger, de faire quelque chose d'utile) revêtira un caractère nouveau et très différent. Quand devoir bouger signifie une perte quant à la puissance active de vos pièces et peut par conséquent vous faire perdre la partie : principe d'épuisement... le grand soin de retenir ses coups.

Quand la fin de partie approche, le pouvoir des différentes pièces est modifié de façon sensible.

Différents dénouements étant possibles, on doit adopter des démarches différentes, et des idées, correctes dans la première phase de la partie, se modifient sensiblement. La valeur de chaque pièce varie, bien entendu, selon chaque position de fin de partie jusqu'à un degré plus ou moins grand ; mais les pièces ont une certaine valeur moyenne qui nous servira de guide. Cette valeur sera déterminée :

- a) par leur capacité à combattre de manière agressive le Roi adverse ;
- b) par les pions passés ;
- c) par la portée ou la puissance de leur attaque quand les obstacles sont moins nombreux.

- ✗ Le Roi : attaquant, forte puissance protectrice.
- ✗ La Tour : mater, écarter des obstacles, capturer des pions (se mettre derrière, sa portée augmente). Pour les pions passés, elle n'est pas aussi maniable que le Fou ou le Roi.
- ✗ Le Fou : il peut arrêter les pions adverses de loin, un pion et un Fou peuvent se protéger mutuellement, son échiquier ne comporte que 32 cases.
- ✗ Le Cavalier : la pièce la plus faible de toutes, lent il devra choisir son aile.

Jouer le meilleur coup

A chaque fois que le joueur a le trait il est face à une nouvelle situation. Responsable et acteur, il est dans l'obligation d'agir. Critique et créatif, il fait en sorte que la situation lui soit favorable. Il doit prendre la meilleure décision.

1. Décrire la situation

- x Déterminer la phase de la partie : ouverture, milieu, fin de partie.
- x Évaluer le facteur matériel :
Comptabiliser le matériel dans les 2 camps et en fonction des zones de l'échiquier.
La valeur des pièces est : le pion est l'unité, le Cavalier et le Fou valent trois pions, la Tour en vaut cinq, et la Dame en vaut neuf. On estime parfois la combativité du Roi en finale à quatre pions. La valeur des pièces augmente ou diminue suivant leur position : c'est l'effet d'une loi de la mécanique, loi du mouvement, de l'équilibre et de la force, loi statique ou loi dynamique. C'est à ces lois que s'apparentent la tactique – cette science des moyens ! - et la stratégie – cette science des buts ! - qui font une merveille de mécanique.
- x Évaluer le facteur positionnel :
 - Calculer le nombre de cases contrôlées,
 - Mesurer la force qui menace le Roi adverse ou le gain de matériel,
 - Évaluer qui a la meilleure structure de Pions.Les pions étant les pièces les moins mobiles, leur structure est relativement statique et détermine lourdement la nature stratégique de la position. Des faiblesses dans la structure de pion, comme un pion isolé, des pions doublés, un pion arriéré et des *trous*, une fois créées, sont des défauts habituellement permanents. Il faut donc prendre soin de ne pas créer ces faiblesses, à moins qu'elles soient compensées par un autre atout de valeur, comme la possibilité de développer une attaque.
- x Relever les temps restants et le nombre de coups joués.
- x Relever les niveaux des joueurs.

2. Interpréter la situation, relever des tensions

	Mat	Échec	Prise	Coup tactique	Rayonnement des pièces
Défense	☐ Oui ☐ Non ☐ Menace	☐ Oui ☐ Non ☐ Menace	☐ Oui ☐ Non ☐ Pièce non protégée	☐ Fourchette ☐ Clouage ☐ Enfilade ☐ Double attaque ☐ Attaque à la découverte ☐ Roque ☐ Zugzwang ☐ Déviation ☐ Autre	☐ Contrôle du centre ☐ Ligne de pions ☐ Occupation des colonnes ☐ Occupation des diagonales ☐ Pièce peu active
Attaque	☐ Oui ☐ Non ☐ Menace	☐ Oui ☐ Non ☐ Menace	☐ Oui ☐ Non ☐ Pièce non protégée	☐ Fourchette ☐ Clouage ☐ Enfilade ☐ Double attaque ☐ Attaque à la découverte ☐ Roque ☐ Zugzwang ☐ Déviation ☐ Autre	☐ Contrôle du centre ☐ Ligne de pions ☐ Occupation des colonnes ☐ Occupation des diagonales ☐ Pièce peu active

3. Analyser la situation

Faire références aux mats élémentaires.

S'arrêter sur les différentes tensions relevées.

Classer les tensions en ordre : urgentes et importantes.

Rappeler la stratégie mise en place, le ou les plan(s) en cours.

4. Rechercher des solutions

Lister différentes solutions. Et envisager les conséquences de chacune d'elles.

Faire preuve de créativité en essayant de combiner les résolutions de tensions : une réponse apportant plusieurs solutions. Garder la maîtrise du jeu afin de faire aboutir son plan.

Toujours avoir en tête...

Au point de vue positionnel :

- ✗ Attaquer et capturer les pièces adverses
- ✗ Protéger vos pièces et votre Roi

Au point de vue matériel :

- ✗ Placer les pièces de façon active : le + loin en avant et le + près du centre
- ✗ Augmenter l'activité de vos pièces : jouer la pièce la moins active
contrôler le maximum de cases sur l'échiquier
- ✗ Restreindre l'activité des pièces adverses : neutraliser les pièces adverses dans votre camp

5. Choisir la meilleure solution

Comparer les différentes solutions et choisir celle que l'on pense être la meilleure.

L'évaluation – moment de progression

Selon Igor Khmelnitsky, voici 12 questions à se poser durant votre analyse :

- x Avez-vous toujours joué les bons coups candidats en accord avec le plan ?
- x Avez-vous vu vos combinaisons ou bien celles de votre adversaire? Pourquoi?
- x Avez-vous donné des pièces ou des pions qui étaient non protégés?
- x Qui a le meilleur développement et positionnement de ses pièces?
- x Qui a les pièces les plus mobiles, est-ce celui qui a l'avantage de l'espace?
- x Qui contrôle le centre?
- x Lequel des Rois est le plus en sécurité?
- x Avez-vous remarqué et exploité les cases faibles et fortes?
- x Qui a la meilleure structure de Pions?
- x Qui a la domination des colonnes et diagonales ouvertes?
- x Qui a l'avantage matériel?
- x Qui avait l'initiative durant la partie?

Quand on réfléchit bien, il est clair que l'analyse de nos parties nous permet de nous améliorer très rapidement, à condition de prendre le temps d'approfondir et d'ajuster notre répertoire d'ouvertures.

Bibliographie

Comment trouver le bon coup aux échecs ?

Michel Barré

Editeur : Michel Barré

Imprimerie Rivest

Le bon sens aux échecs

Emmanuel Lasker

Éditions Payot et Rivages

Bréviaire des échecs

Xavier Tartakover

Editions Le Livre de Poche (7933)

Wikipédia

https://fr.wikipedia.org/wiki/Strat%C3%A9gie_%C3%A9chiqu%C3%A9enne