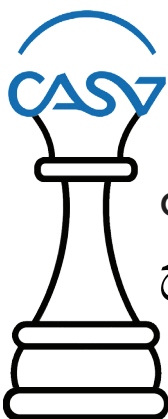
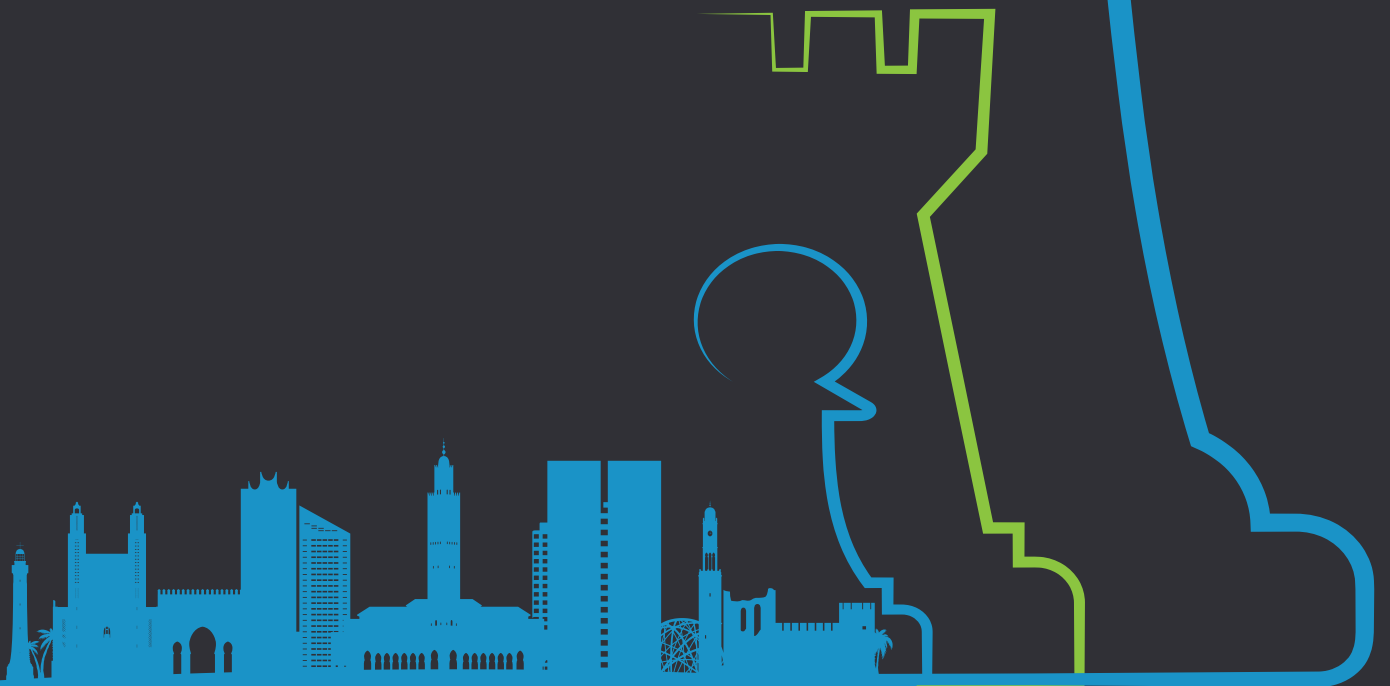


Apprenez à jouer aux Echecs avec **Casablanca Chess Week**



CHESS WEEK
أسبوع الشطرنج

une initiative portée par



CASV blanca
EVENTS
& ANIMATION

PRÉFACE

Casablanca Chess Week est une initiative portée conjointement par Casa Events & Animation et la Bourse de Casablanca. Elle vise à promouvoir la pratique du jeu des Echecs auprès de l'ensemble des casablancais, jeunes et moins jeunes. Cela leur permettra de découvrir ou redécouvrir ce jeu millénaire aux multiples facettes et bienfaits.

"On n'a jamais que l'âge auquel on a commencé à jouer aux échecs car après on cesse de vieillir",

José Raúl Capablanca, champion du monde (1921-27)

Les Echecs est le meilleur sport et le plus populaire pour exercer l'organe le plus important de notre corps : le cerveau. Sa pratique est d'ailleurs particulièrement recommandée chez les enfants et chez les personnes âgées. En plus de ses bénéfices sociaux et récréatifs, des études scientifiques ont lié la pratique de ce sport à l'amélioration de la concentration, de la résolution des problèmes, de la pensée critique, originale et créative, et au développement des compétences mathématiques. Jouer aux Echecs a été identifiée cliniquement comme un vecteur bénéfique dans la prévention de la maladie d'Alzheimer, le traitement de la schizophrénie, et le traitement des troubles autistiques chez l'enfant.

L'objectif du présent manuel est de vous expliquer les règles de base du jeu, puis vous introduire à quelques concepts qui gouvernent le déroulement d'une partie. Nous espérons que la lecture de ce guide vous donnera l'envie de pratiquer ce sport. La maîtrise du jeu n'est pas nécessaire pour commencer à s'amuser en jouant des parties mais également en utilisant différentes ressources pour progresser (puzzles, analyses de parties, mises en situation...).

Ce sport a toujours été très populaire ne nécessitant qu'un échiquier et des pièces en bois, mais grâce aux avancées technologiques et à la multitude de ressources disponibles en ligne, jouer aux Echecs aujourd'hui est devenu accessible à tous, de tous niveaux, à tout moment et à tout endroit. Un smartphone et une connexion internet vous donne accès à des plateformes qui vous connectent à des millions de joueurs de par le monde, à un ordinateur qui sait mieux jouer que n'importe quel homme, à des bases de données qui contiennent des milliers de parties de grands maîtres, à la retransmission commentée des plus grandes compétitions mondiales... Bref, le monde des Echecs est à votre disposition. Amusez-vous bien !

L'équipe de Casablanca Chess Week

Table des matières

I - LES REGLES DU JEU.....	6
II - LES MATS SIMPLES.....	25
III - LA STRATEGIE AUX ECHECS : L'OUVERTURE.....	38
IV - LA STRATEGIE AUX ECHECS : LE MILIEU DE PARTIE.....	42
V - LA STRATEGIE AUX ECHECS : LA FINALE.....	56
VI - QUELQUES PARTIES COMMENTEES.....	66
VII - COMMENT UTILISER LES PLATEFORMES EN LIGNES POUR JOUER ET APPRENDRE.....	86
VIII - COMMENT S'AMELIORER ET PROGRESSER.....	94

LES RÉGLES DU JEU

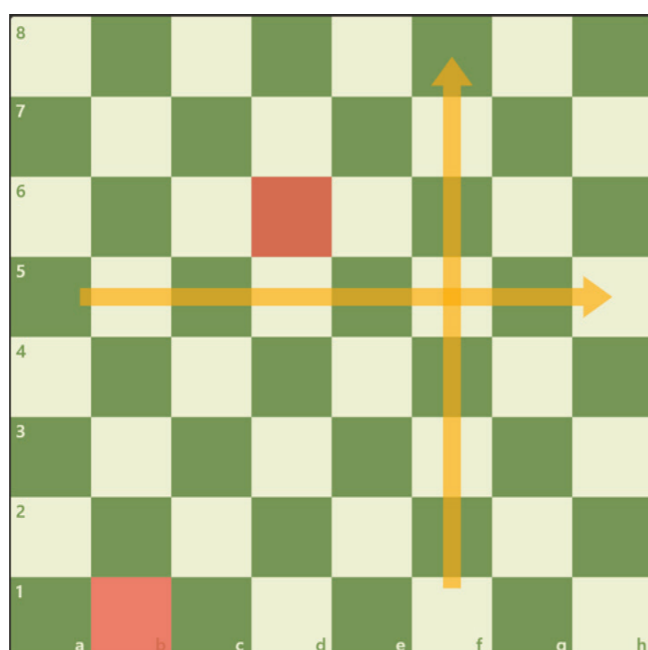
I - LES REGLES DU JEU

De quoi avez-vous besoin pour jouer aux Echecs

- Un échiquier : un échiquier est composé de 64 cases, 32 cases claires (appelées les cases blanches) et 32 cases foncées (appelées les cases noires).
- Des pièces : chaque joueur possède 16 pièces au début de la partie. L'un des joueurs joue avec les pièces claires (on dit qu'il a les Blancs), l'autre avec les pièces sombres (on dit qu'il a les Noirs).
- C'est suffisant pour jouer une partie. Dans les compétitions, les joueurs utilisent aussi une pendule, cela permet de limiter le temps de réflexion de chaque joueur.

L'échiquier

Les cases d'un échiquier sont numérotées. Par exemple, dans la figure ci-dessous, sont entourées en rouge les cases b1 et d6, la lettre correspond à la colonne de la case et le chiffre à la rangée. Ainsi, sur un échiquier, il y a 8 **colonnes** (allant de a à h) et 8 **rangées** (de 1 à 8). Dans la figure, sont indiquées par des flèches la colonne f et la 5^{ème} rangée.



Les pièces

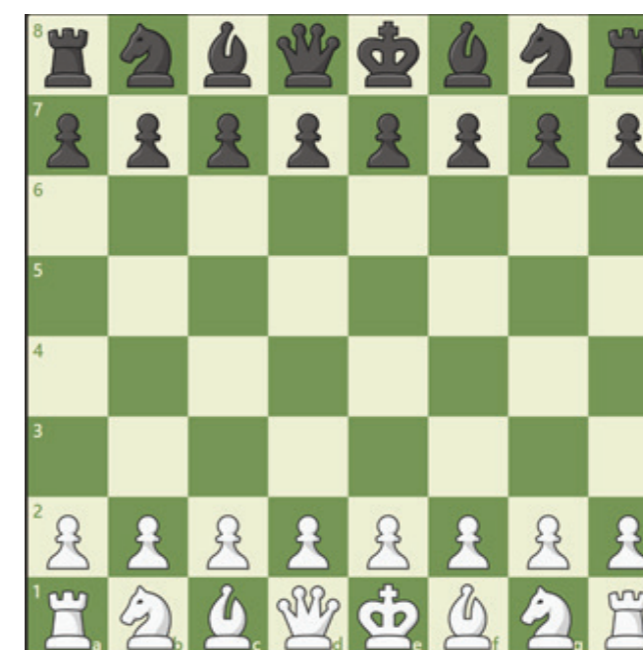
Au début de la partie, chaque joueur dispose de 16 pièces : un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers et huit pions. La figure ci-dessous montre les 6 types de pièces. Sont également indiqués, sous chaque pièce, les symboles utilisés habituellement dans les diagrammes, et les lettres utilisés dans les notations de parties.



Le Tour	Le Cavalier	Le Fou	Le Roi	La Dame	Le Pion
T	C	F	R	D	

Comment joue-t-on aux Echecs ?


La partie d'Echecs se joue sur un échiquier composé de 64 cases colorées alternativement en noir et en blanc (motif damier). Chaque joueur peut déplacer une pièce à la fois, et permet ainsi à son adversaire de jouer à son tour. Les deux joueurs jouent donc alternativement. Un joueur « a le trait » lorsque son adversaire a terminé son coup. Par convention, le joueur qui mène les pièces blanches débute toujours la partie. Notez que jouer est obligatoire, il n'est pas possible de « passer son tour ». Chaque joueur a 16 pièces à sa disposition, de sorte qu'au début de la partie, il y a 32 pièces en tout sur l'échiquier. Ces 32 pièces sont, au départ, toujours disposées conformément au diagramme ci-dessous.




L'échiquier est toujours placé de telle manière que la case située à l'extrême droite de chaque joueur soit une case blanche.

Chaque joueur a 8 Pions situés sur la seconde rangée et les pièces disposées sur la première rangée le sont de la manière suivante :


Dans chaque coin se trouve une Tour, représentée avec le symbole 

A côté de chaque Tour se trouve un Cavalier, avec le symbole 

A côté de chaque Cavalier se trouve un Fou, avec le symbole 

La quatrième pièce à partir du côté gauche (du point de vue des Blancs), ou la quatrième à partir du côté droit (du point de vue des Noirs), est la Dame avec le symbole 

Remarquez que cette pièce doit toujours être placée initialement sur une case de sa propre couleur.

La quatrième pièce à partir du côté droit (du point de vue des Blancs), ou la quatrième à partir du côté gauche (du point de vue des Noirs), est le Roi avec le symbole 

Celui-ci doit toujours être placé initialement sur une case de couleur opposée à la sienne.

Le but du jeu d'Échecs

L'objet de la partie est de placer le Roi adverse dans une position telle qu'il ne puisse éviter d'être pris au coup suivant. C'est ce qu'on appelle « faire échec et mat ». Le Roi est « en échec », s'il est attaqué (menacé) par une ou plusieurs pièces adverses, même si ces pièces ne peuvent elles-mêmes bouger. L'annonce de l'échec n'est pas obligatoire, mais est relativement coutumière. De plus, un joueur ne doit pas jouer un coup qui met ou laisse volontairement son propre Roi en échec, un tel coup est dit illégal, et le joueur doit le retirer et proposer un autre coup.

Chaque joueur peut prendre toutes les pièces de son adversaire avec les siennes, sauf prendre le Roi adverse.

Le joueur dont le Roi vient d'être mis en échec devra obligatoirement parer cet échec avant tout autre chose. S'il n'existe aucun coup pour soustraire le Roi à l'échec, le Roi est alors « échec et mat » et la partie est perdue. Dans les cas où le Roi est seulement en « échec », sans être « mat », il existe trois façons de parer l'échec :

1. Déplacer le Roi pour échapper à l'échec.
2. Capturer la pièce adverse qui met le Roi en échec.
3. Intercaler une de vos pièces entre le Roi et la pièce adverse de sorte à bloquer l'échec.

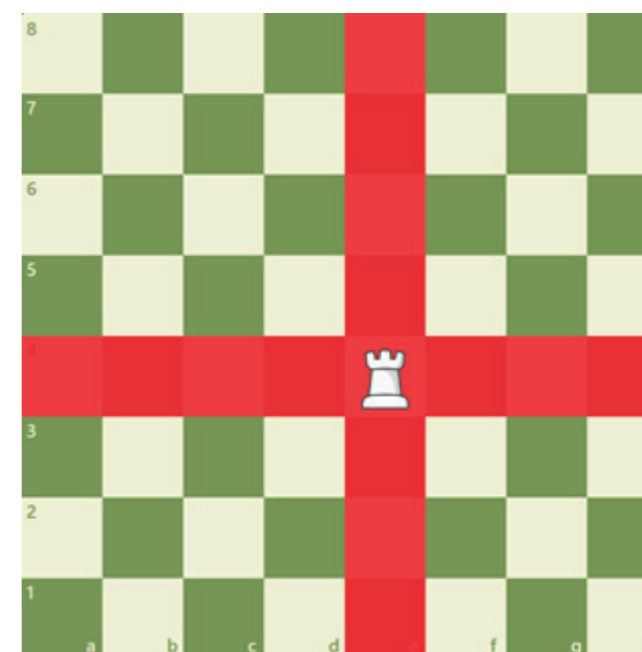
Même si « l'échec et mat » est l'objectif final du jeu d'échecs, toutes les parties ne vont pas jusqu'à ce terme. Le joueur accusant un retard matériel très important ne lui offrant plus aucune chance de vaincre ou d'annuler la partie, ou s'il est menacé d'un « échec et mat » imminent, peut aussi décider d'abandonner la partie avant de se faire « mater ». Typiquement, le joueur renverse son propre roi en signe d'abandon, ceci met immédiatement un terme à la partie.

Déplacement des pièces

Chacune des 6 sortes de pièces se déplace différemment. Les pièces ne peuvent pas en traverser d'autres (à part le cavalier qui peut sauter par-dessus) et ne peuvent jamais partager une case avec une pièce de leur propre camp. En revanche, elles peuvent prendre la place d'une pièce adverse, dans ce cas elles la capturent, la pièce adverse est retirée du jeu. Le but du déplacement des pièces en général est de les mettre en position d'en capturer une autre (en atterrissant sur sa case et en la remplaçant), de défendre leurs alliées contre la capture, ou de contrôler des cases importantes. Le but ultime évidemment est de positionner une de ces pièces pour délivrer une attaque mortelle (échec et mat) contre le roi de l'autre camp.

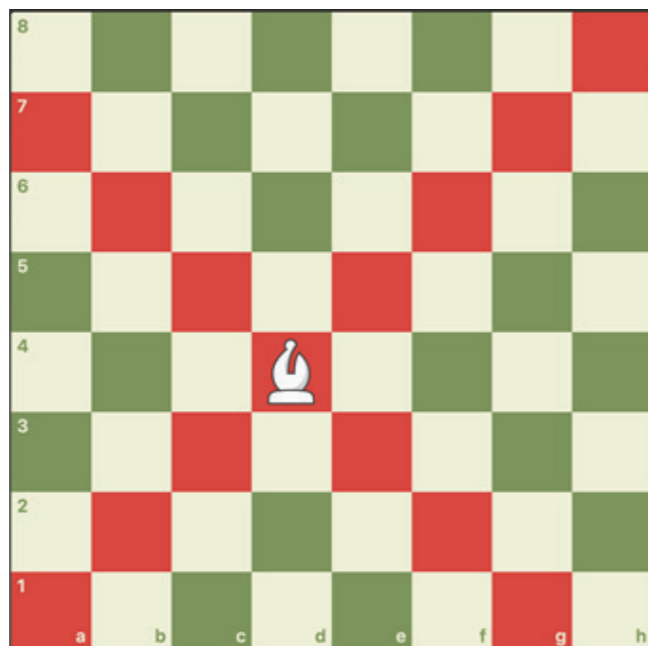
Le déplacement de la Tour

La Tour se déplace horizontalement ou verticalement, d'autant de cases qu'elle veut. La Tour ne peut pas aller sur une case occupée par une pièce de son camp, ni sauter au-dessus d'une autre pièce (quel que soit son camp).



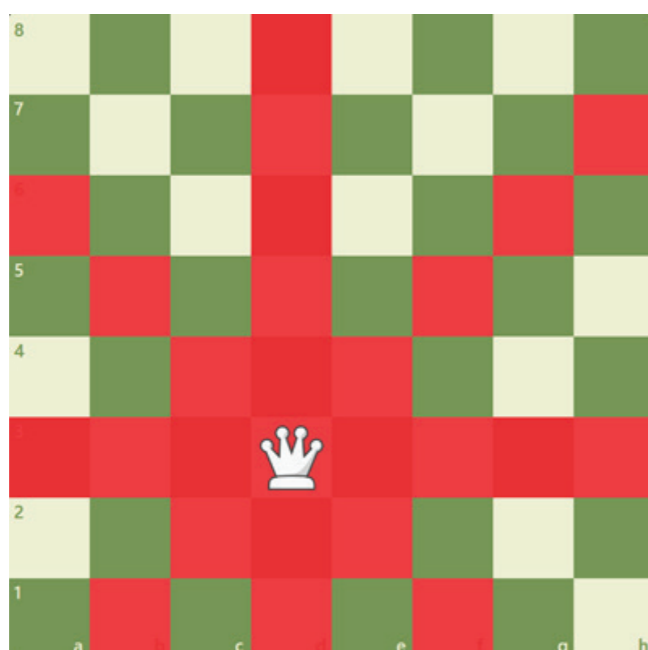
Le déplacement du Fou

Le Fou se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il veut. Chaque joueur dispose au départ d'un Fou sur une case noire et d'un Fou sur une case blanche. Ces Fous ne pourront jamais changer de couleur durant toute la partie.



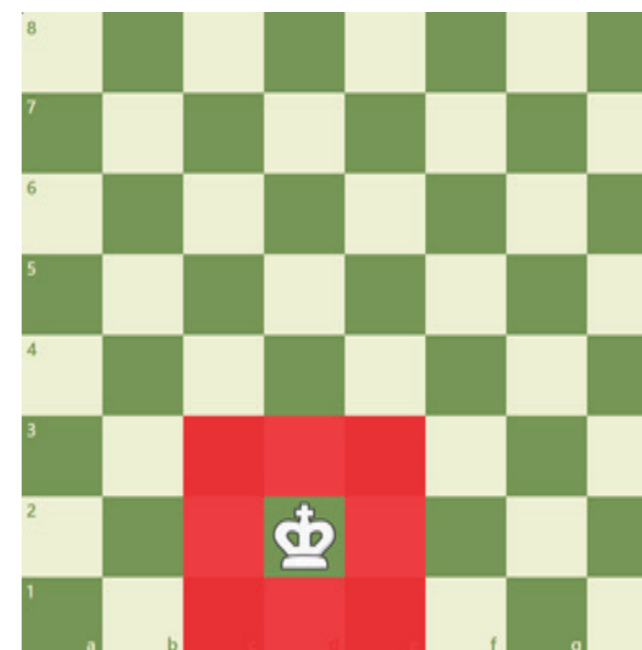
Le déplacement de la Dame

La Dame se déplace comme une combinaison de la Tour et le Fou : elle peut donc se déplacer verticalement, horizontalement et en diagonale, d'autant de cases qu'elle veut (sans bien sûr pouvoir passer au-dessus d'une autre pièce ou pouvoir prendre une pièce de son propre camp). Comme c'est la pièce la plus mobile, c'est aussi la pièce qui a la plus grande valeur.



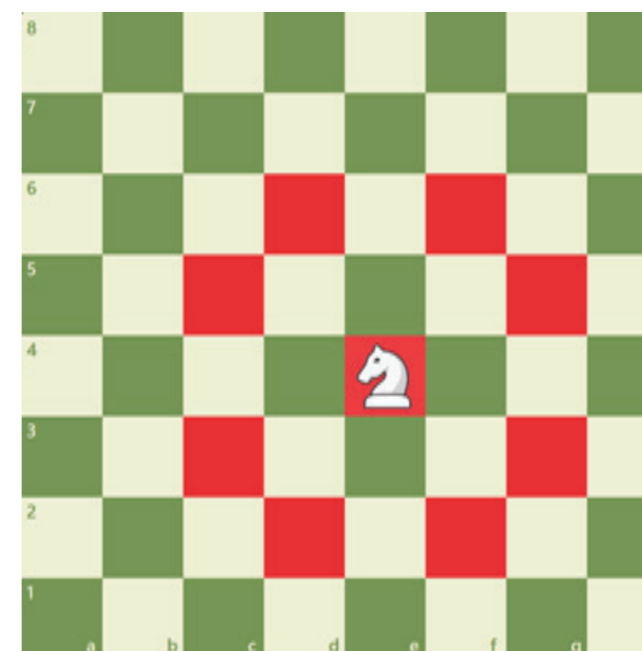
Le déplacement du Roi

Le Roi se déplace d'une seule case, dans toutes les directions. Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il n'a pas non plus le droit de déplacer son Roi vers une case où celui-ci sera attaqué (et donc en échec). Ce n'est pas la pièce la plus puissante (c'est la dame) mais c'est la pièce la plus précieuse, puisque tout le but de la partie est de la mettre en mat.



Le déplacement du Cavalier

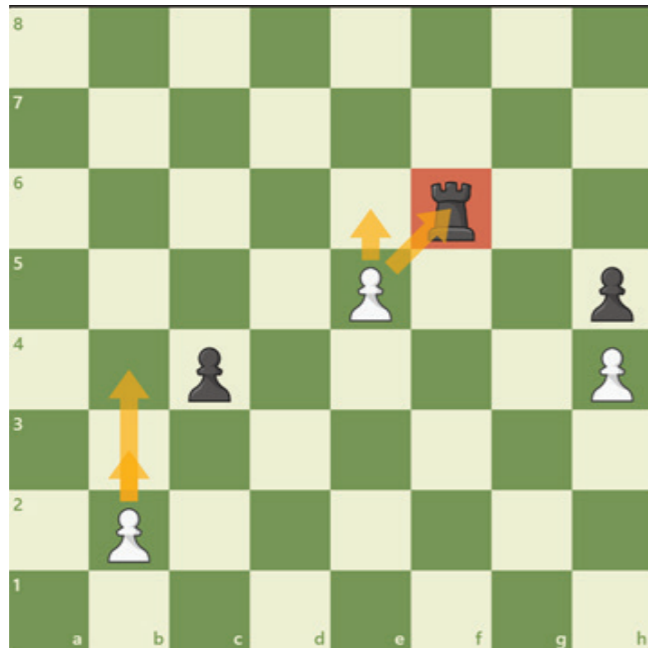
Les cavaliers se déplacent d'une manière particulière par rapport aux autres pièces : ils bougent de deux cases dans une direction, puis d'une à 90 degrés, comme pour former un « L ». Les cavaliers sont aussi les seuls autorisés à passer par-dessus les autres pièces, quel que soit leur camp.



Le déplacement du Pion

Les pions sont particuliers, car ils ne capturent pas de la même manière qu'ils se déplacent : ils bougent vers l'avant et attaquent en diagonale. Les pions ne peuvent avancer que d'une case à la fois, sauf lors de leur premier déplacement quand ils quittent leur case de départ. Dans ce cas, il leur est permis d'avancer de deux cases s'ils le souhaitent (ou bien d'une seule case). Ils ne peuvent capturer que sur l'une des deux cases situées en diagonale devant eux. Ils ne peuvent ni bouger, ni capturer en arrière. Lorsqu'une pièce se trouve sur la case juste devant eux, ils sont bloqués, ne pouvant ni la capturer ni passer par-dessus.

Dans le diagramme ci-dessous, le pion en b2 peut aller en b3 ou en b4. Le pion en e5 peut avancer en e6 ou prendre la Tour en f6. Les deux pions en h4 et h5 se bloquent mutuellement, aucun des deux ne peut avancer.



Le poids des pièces

Pour donner une indication de la valeur relative des pièces, la liste ci-dessous est souvent utilisée par les joueurs.

- Un pion vaut 1 point
- Un cavalier vaut 3 points
- Un fou vaut 3 points
- Une tour vaut 5 points
- La dame vaut 9 points
- Le roi est infiniment précieux évidemment

À la fin de la partie, ce système de points ne signifie rien en soi, puisque le but est de capturer le roi. Mais il permet simplement d'avoir une référence pour prendre des décisions en cours de jeu et savoir s'il est préférable de capturer, d'échanger une pièce avec une autre ou simplement de jouer un autre coup.

Les règles spéciales des échecs

Le Roque

En cours de partie, et en supposant qu'ils n'aient pas quitté leur case de départ, vous avez le droit en un seul coup de déplacer le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque), et la Tour qui est dans le coin du côté de déplacement du roi, de sauter.

En cours de partie, et en supposant qu'ils n'aient pas quitté leur case de départ, vous avez le droit en un seul coup de déplacer le Roi de 2 cases sur la droite (le petit roque) ou sur la gauche (le grand roque), et la Tour qui est dans le coin du côté de déplacement du roi, de sauter simultanément par-dessus son Roi, et venir se placer à ses côtés. Le diagramme suivant illustre le petit roque pour le roi blanc et le grand roque pour le roi noir.



Les conditions :

- Ni le Roi, ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé auparavant durant la partie
- Aucune pièce ne doit se trouver entre eux
- Le Roi ne doit pas se trouver en échec
- Le Roi ne doit pas traverser sur son chemin une case contrôlée par des pièces adverses.

L'intérêt du roque :

Si le roque peut paraître pour le débutant une règle bizarre, en réalité elle a 2 utilités extrêmement importantes :

- Le roque permet de mettre le roi rapidement à l'abri, l'enlevant du centre où il sera facilement mis en attaque pour le transporter dans le coin où il est plus difficile de le toucher
- Il développe la tour « roquée » en l'amenant plus proche du centre et aide à la connecter à la tour du côté opposé. Les tours sont plus fortes lorsqu'elles sont connectées, elles peuvent travailler en tandem

Illustrons les bénéfices du roque à l'aide de la situation suivante.



Cette position est relativement naturelle après quelques coups. Les pions centraux ont avancé dans un effort de la part des 2 joueurs de contrôler le centre et il y a eu des échanges. Le joueur noir a effectué un petit roque, son roi est à l'abri de tout échec.

Pour illustrer la position ouverte du roi blanc, supposons que les blancs jouent un coup aléatoire, Tc1 par exemple. Dans ce cas, la tour noire peut attaquer le roi blanc dès le prochain coup avec Re8+, et si les blancs jouent Rf1, les noirs répondent Fa6+, et si les blancs répondent Rg1, les noirs finissent la partie avec Te1 mat. On voit que le roi blanc au centre est exposé. Si cela ne suffisait pas, il y a aussi à un 2ème échec possible, cette fois de la part de la dame noire avec Da5+. Comparons cette situation avec celle issue si les blancs choisissent de roquer ce coup.

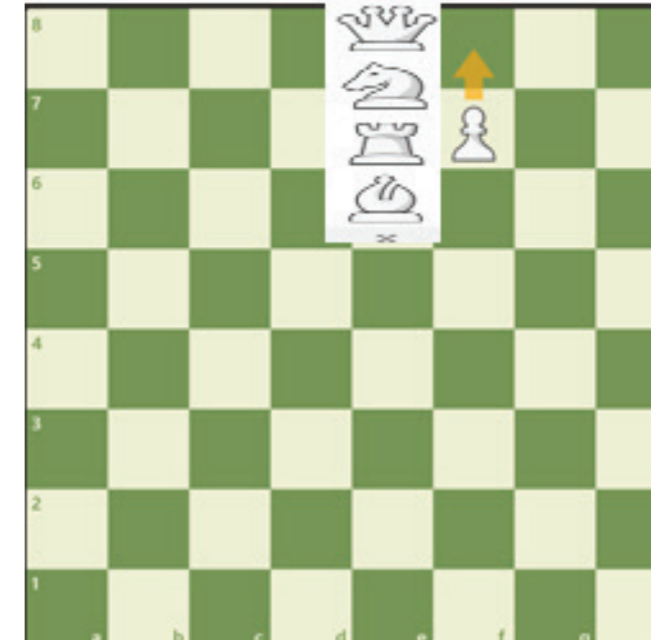


Maintenant, le roi blanc est parfaitement douillé dans cette position, aucune attaque contre lui n'est possible. Les noirs devront faire des efforts importants avant de pouvoir le mettre en échec.

Astuce : choisissez de roquer du côté où vous n'avez pas avancé vos pions. Ceux-ci formeront une barricade de protection très utile contre les attaques adverses.

Promouvoir un pion

Le pion dispose d'un autre coup spécial. Si un pion atteint l'autre bout de l'échiquier, il est promu : le joueur choisit de le remplacer avec n'importe quelle autre pièce, à l'exception d'un roi.



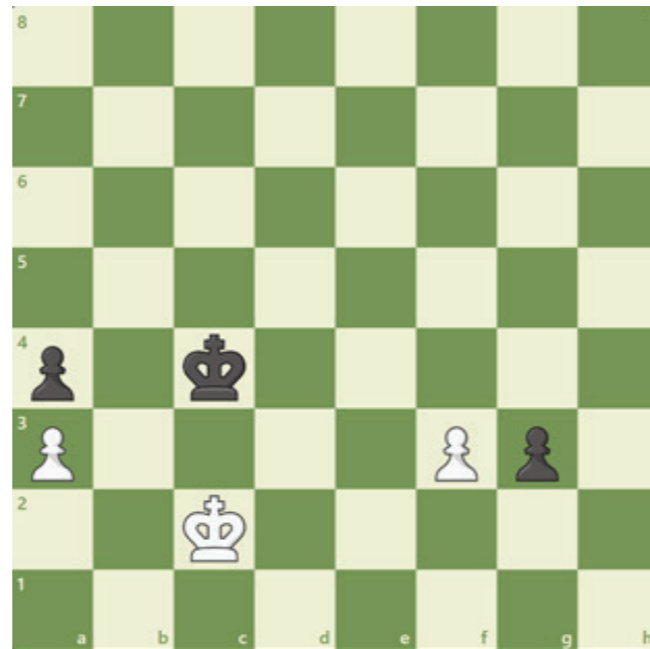
En grande majorité, les joueurs choisissent de promouvoir leur pion en dame parce que c'est la pièce la plus puissante, mais dans quelques rares situations promouvoir en une autre pièce peut comporter un intérêt. Les pions sont les seules pièces qui peuvent être promues.

Prendre « en passant »

La dernière règle concernant les pions s'appelle « la prise en passant ». Lorsqu'un pion avance de deux cases à son premier coup, et ce faisant se retrouve à côté d'un pion de l'adversaire (qui ne peut donc plus le capturer de manière classique), cet autre pion a la possibilité de capturer le premier « en passant », comme s'il ne s'était déplacé que d'une seule case. Illustrons cela avec une position donnée.



Ici les blancs choisissent d'avancer le pion g de 2 cases. Les noirs ont le choix, et ils l'exercent dans ce cas, de prendre le pion g avec leur pion en f4. Celui-ci se retrouve en g3. On dit que le pion f4 a pris le pion g en passant (on considère qu'il est passé à côté de lui en g3 avant d'atterrir en g4).

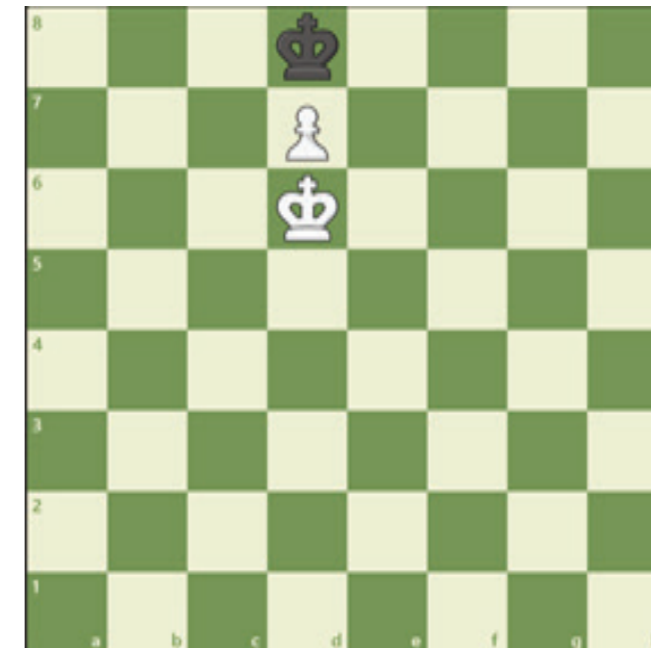


Ce coup spécial doit être joué immédiatement, dans le tour qui suit le déplacement du pion de 2 cases, faute de quoi le joueur y renonce définitivement et ne peut plus le jouer ultérieurement.

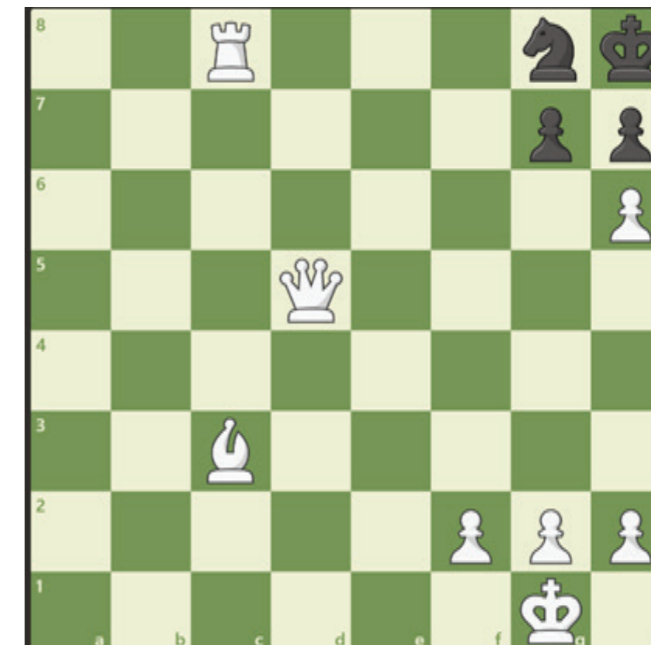
La règle du « Pat »

Au cours d'une partie d'Echecs, chaque joueur a le choix lorsque c'est son tour, entre plusieurs coups « légaux ». Maintenant, il est possible quelques rares fois qu'un des joueurs n'ait aucun coup légal à sa disposition, il est bloqué. Cela est possible soit parce que toutes ses pièces sont bloquées ou bien parce que bouger une pièce, dont le roi, exposerait directement son roi à une pièce adverse (et on sait que cela n'est pas permis aux Echecs). Dans ce cas, on a une situation de « Pat », la partie s'arrête et est déclarée nulle.

Voici des exemples où le trait est aux noirs (c'est aux noirs de jouer), et force est de constater que la partie est Pat.



Ci-dessus, le roi noir ne peut aller ni en c8 ni en e8 (sous le contrôle du pion blanc). Il ne peut aller ni en c7 ni en e7 non plus (sous le contrôle du roi blanc). Le roi noir ne peut pas bouger, c'est un pat.



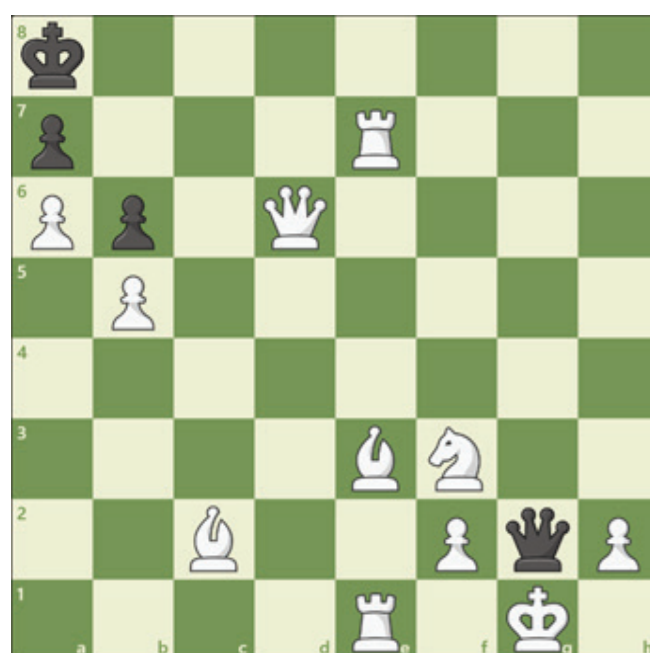
Ici, plusieurs pièces noires sont dans le jeu et pourtant aucune ne peut bouger : le roi et le pion h7 sont bloqués. Le pion g7 ne peut ni avancer, ni prendre en h6 parce qu'il exposerait son roi au fou blanc. Le cavalier g8 ne peut pas bouger sinon il exposerait son roi à la tour blanche. C'est pat.

Grâce à cette règle, même lorsqu'un joueur est en infériorité matérielle, il devrait continuer à se battre. Des opportunités de faire pat peuvent surgir dans les situations les plus désespérées.

Dans la position suivante, la situation du joueur noir est absolument désespérée, mais c'est à son tour de jouer.



Il se rappelle de la règle du pat et arrive à arracher la nulle : il choisit de sacrifier sa dame en prenant le pion g2 (diagramme gauche ci-dessous). Le roi blanc n'a d'autre choix que de la reprendre. C'est au tour des noirs de jouer, et comme toutes ses pièces sont bloquées, cela met un terme à la partie avec un pat (diagramme droit ci-dessous).



Le Pat est une ressource utile dont il faut se rappeler lorsque vous êtes dans une situation perdante.

La règle de « la répétition triple »

Une dernière règle qu'il est utile de connaître : lorsque la même position se répète 3 fois au cours d'une partie (même si ce n'est pas 3 fois à la suite), un des 2 joueurs peut déclarer la partie nulle. Cette règle peut se révéler utile pour le joueur qui est en position inférieure et souhaite forcer la nulle.

Voici un exemple de nulle part répétition triple. Le trait est aux noirs.



La situation noire est clairement perdante. Pourtant, la position ouverte du roi blanc permet aux noirs de sécuriser la nulle. Les noirs jouent d'abord Dame g4 échec. Le roi blanc est dans une boîte, il ne peut aller qu'en h1 ou h2. Lorsque les noirs répondent en bougeant leur dame en h4 avec échec, le roi blanc ne peut revenir qu'en g1 ou g2. Les noirs continueront à alterner leur dame entre g4 et h4 avec échec, jusqu'à ce que la même position se répète 3 fois. Partie nulle !

Ceci conclut la description des règles du jeu. Pour finir, comprenons comment on écrit et qu'on lit une partie d'échecs.

La notation d'une partie d'Echecs

Pour pouvoir retranscrire les coups d'une partie d'Echecs, la communauté s'est accordée sur une façon commune pour rapidement et fidèlement reproduire cette l'information.

La première lettre en majuscule détermine la pièce à bouger (R :roi, D :dame, T :tour ; F :fou, C :cavalier). En l'absence d'une lettre majuscule, on comprend qu'il s'agit d'un pion. La lettre minuscule et le chiffre qui suivent représentent la case d'arrivée de la pièce. Un exemple : 1.e4. Cf6.

1.e4, on comprend que c'est un pion qui doit arriver en e4, il ne peut s'agir que du pion e2 qui avance de 2 cases jusqu'à e4.

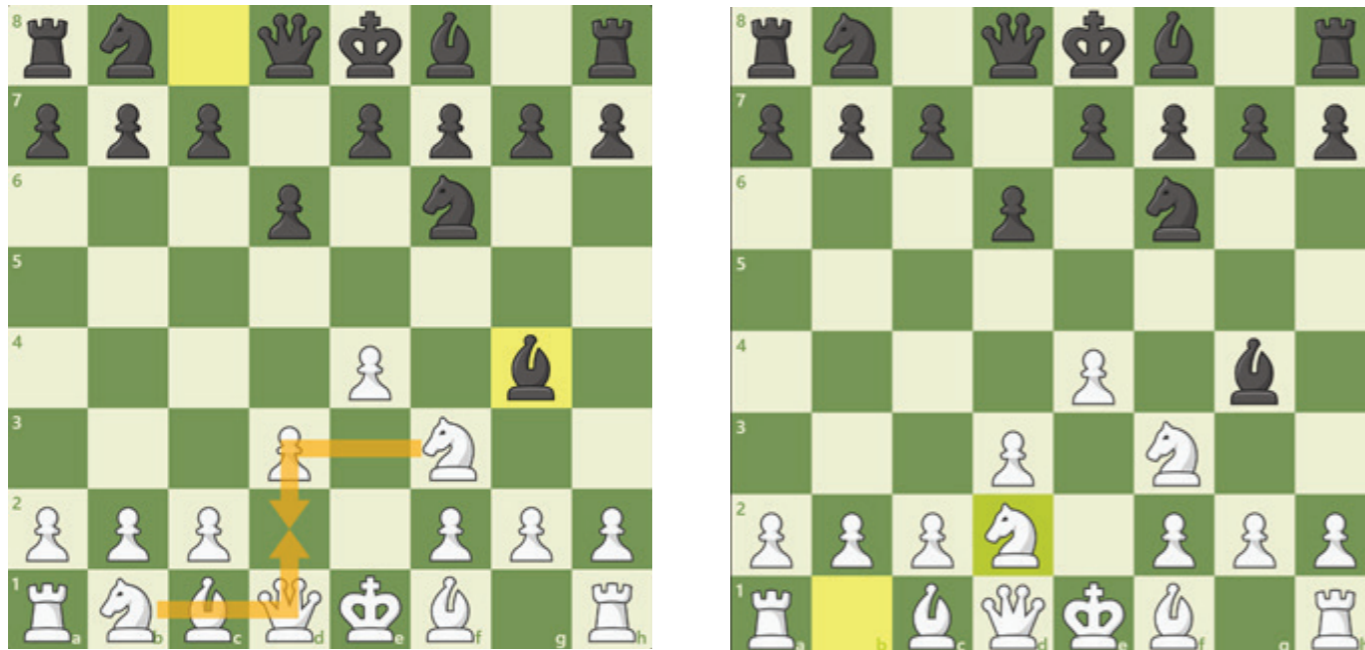
1...Cf6. on comprend que c'est un cavalier qui doit atterrir en f6, il ne peut s'agir que du cavalier g8.



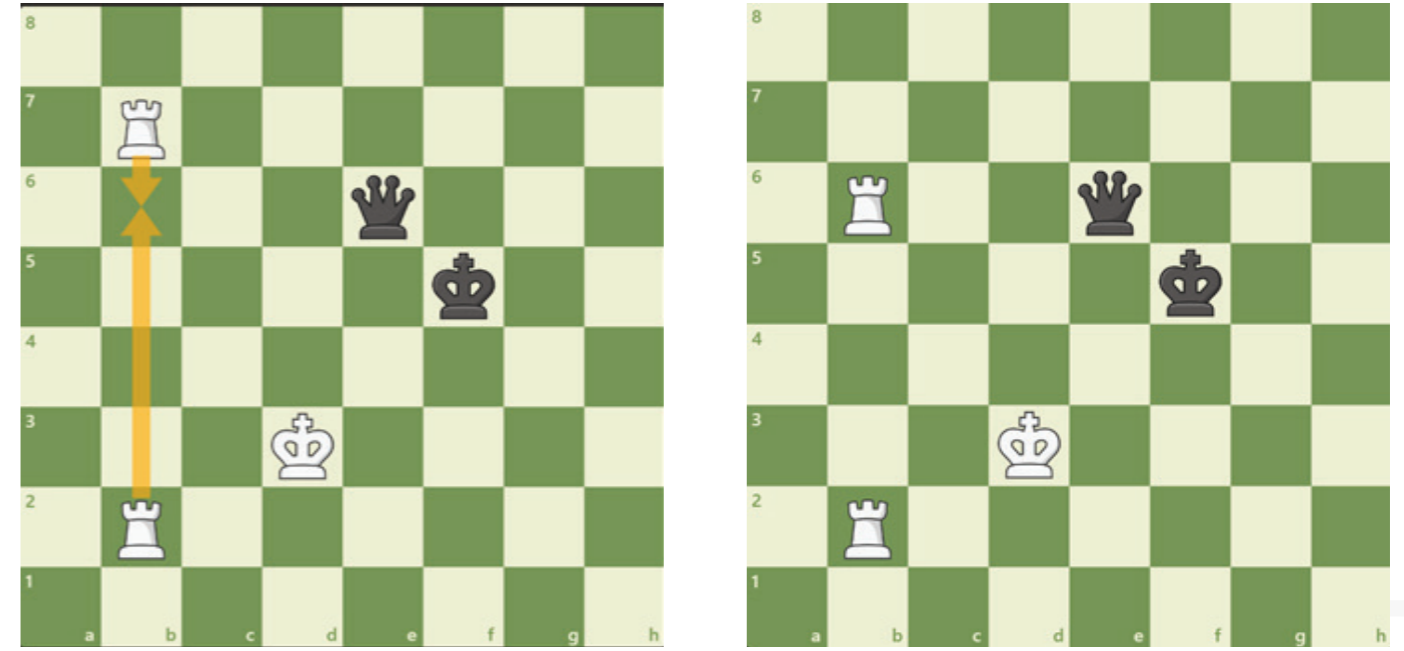
Quelques fois, il peut y avoir 2 pièces similaires qui peuvent atterrir à la même case. Dans ce cas, on insère une lettre ou un chiffre qui marque la colonne ou la rangée de départ pour distinguer quelle pièce va bouger.

Prenons 2 exemples :

Ci-dessous 1. Cbd2 indique que c'est le cavalier de la colonne b qui se déplace en d2

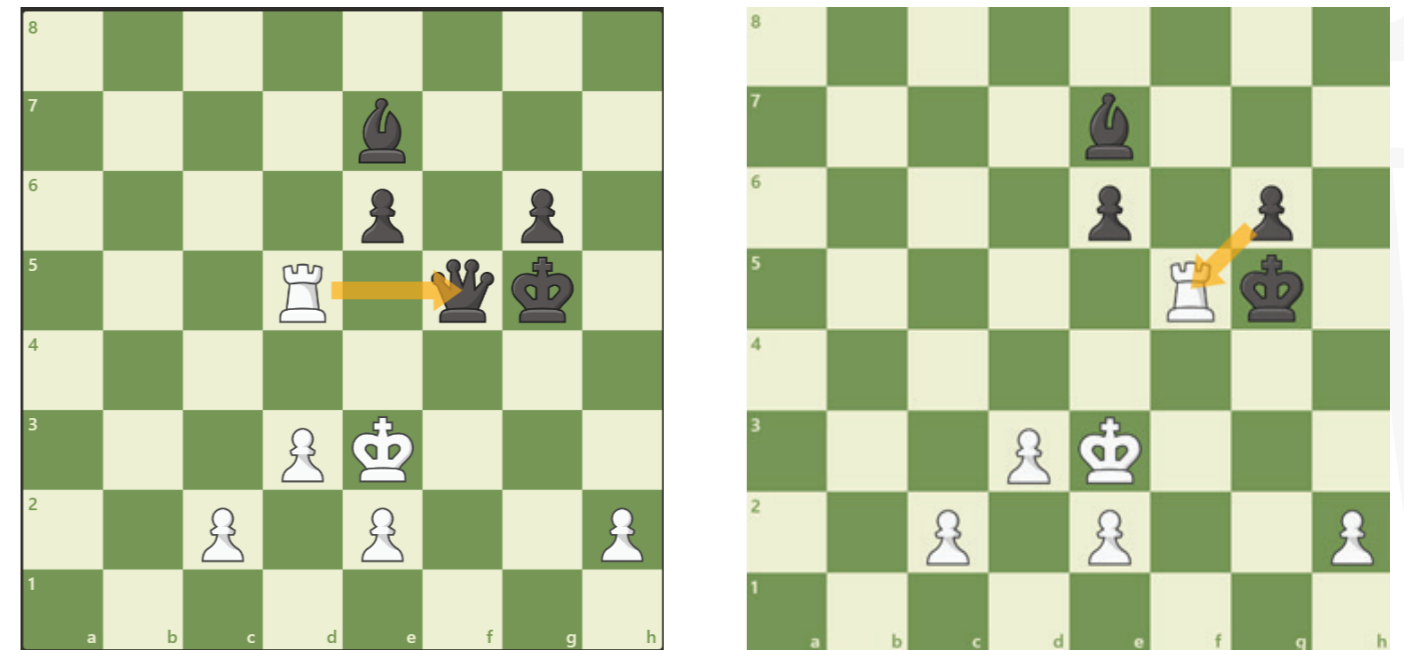


Et ci-dessous 1. T7b6 dénote que c'est la tour en b7 qui se déplace en b6



Lorsqu'il s'agit d'une prise le symbole x est utilisé. Lorsqu'il s'agit d'un pion, c'est la rangée de départ qui précède le x et la case d'arrivée qui le suit. Pour les autres cas, c'est le symbole de la pièce qui débute le coup. Un exemple issu de la position ci-dessous gauche.

1. Txf5. gxf5



La notation des autres coups :

0-0 dénote un petit roque, 0-0-0 un grand roque, + à la fin d'un coup dénote un échec, et # un échec et mat. Pour le résultat de la partie, le gain blanc est marqué 1-0, et le gain noir 0-1, tandis qu'une partie nulle 1/2-1/2

Lorsque la partie est commentée, le commentateur peut choisir de rajouter les symboles suivants à la fin de chaque coup pour marquer son opinion vis-à-vis du coup joué. Le symbole ! signifie bon coup, et !! un excellent coup. Le symbole ? un mauvais coup, et ?? un très mauvais coup.

Considérons, par exemple, la position suivante



La position est parfaitement égale, et le trait est aux noirs. Le joueur noir va cependant décider de roquer, ce qui habituellement est un bon coup de développement. Cependant, ici remarquons que la dame blanche pointe sur h7 appuyée par le fou c2 qui la soutient. Il est vrai que le cavalier en f6 défend h7... mais il peut être éliminé. Avec ces données, un bon joueur exploitera avec les blancs le très mauvais coup noir qui suit. La notation suivante vous donne la fin de la partie :

1...0-0 ?? 2. Fxf6!! Fxf6. 3. Dxd7# 1-0



LES MATS SIMPLES

II - LES MATS SIMPLES

Mater son adversaire est l'objectif ultime aux échecs, il met un terme à la partie. Pour y parvenir, il est utile de connaître les différents types de mat existants selon les pièces à votre disposition. Les différents types de mat sont des mouvements ou des enchaînements de mouvements que vous pouvez reproduire dans vos parties à partir d'une situation donnée. Chacun d'entre eux est spécifique et possible grâce à l'utilisation de vos pièces disponibles sur l'échiquier mais aussi parfois en profitant d'un positionnement inadéquat des pièces adverses sur l'échiquier.

Echec et mat en finale

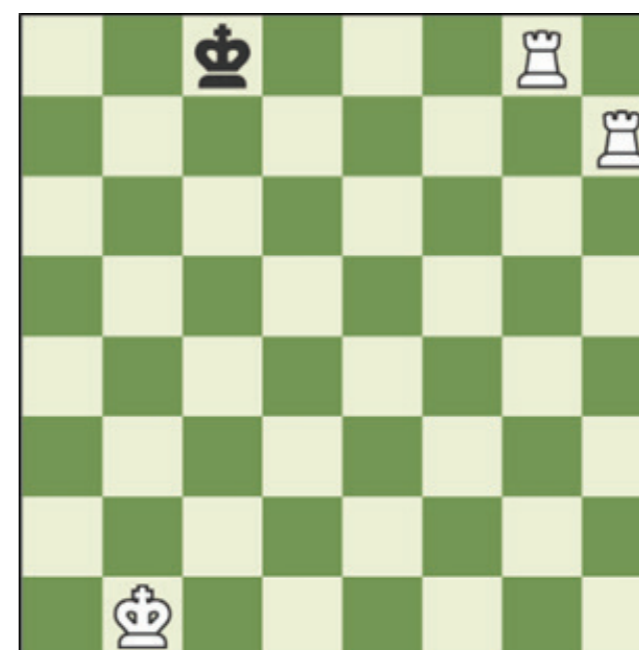
Après avoir éliminé toutes les pièces adverses de l'échiquier, il convient que vous puissiez gagner la partie en mettant le roi adverse en échec et mat. Le roi ennemi se retrouve privé de son armée mais tentera de sauver sa vie et sécuriser la nulle en fuyant là où il le peut.

Pour les joueurs débutants, apprendre à gagner ce type de positions (le roi adverse seul contre vos forces) est primordial et l'une des bases nécessaires pour pouvoir progresser. Cette section vous donnera la technique à exécuter dans ce type de scénario.

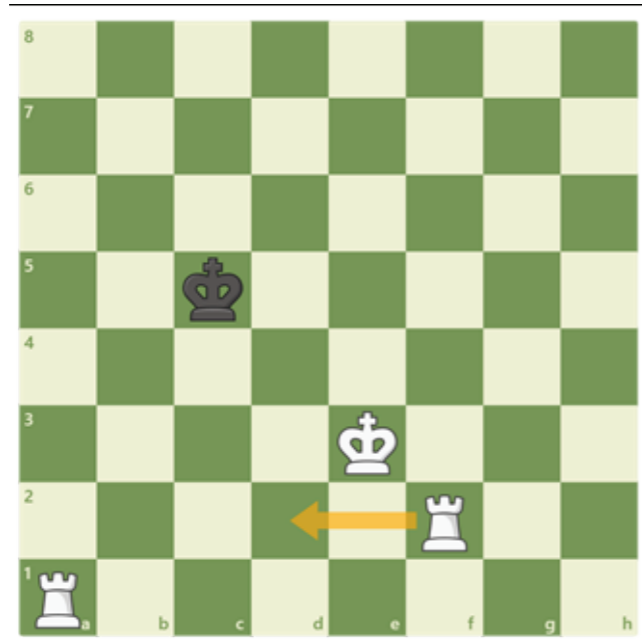
En général, pour arriver à ce but, il faut exécuter 2 phases, premièrement il convient de repousser le roi adverse du centre vers la périphérie de l'échiquier pour limiter ses cases de fuite, puis assainir le coup de grâce et souvent cela doit se faire en mobilisant votre propre roi afin de couper la retraite de son homologue.

Deux tours

Mater avec deux tours est une des techniques les plus basiques dans le monde des échecs. Il existe plusieurs façons de parvenir à ses fins mais celle dite du "mat de l'escalier" est la plus simple à mettre en œuvre. Elle consiste d'abord à couper l'échiquier en 2 en bloquant le roi au niveau d'une rangée qu'il ne peut traverser, puis à le repousser méthodiquement étage (rangée) après étage jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier où il sera coincé, le dernier échec assurant la victoire finale. Ainsi, voici la position ultime souhaitée.



Prenons un exemple pour illustrer cette technique (diagramme ci-dessous). Dans cette position de départ, 1.Td2. d'abord bloque le roi noir entre la colonne b et c. Puis le travail en concert des 2 tours commence.

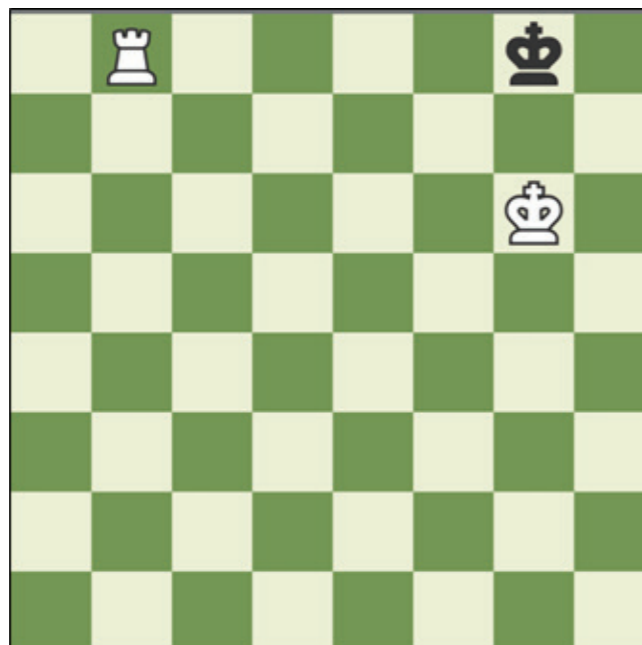


1.Td2. Rc4. 2.Tc1+. Rb3. 3.Td8. Rb2. 4. Tc7. Rb3. 5. Tb8+. Ra3. 6. Ta7#

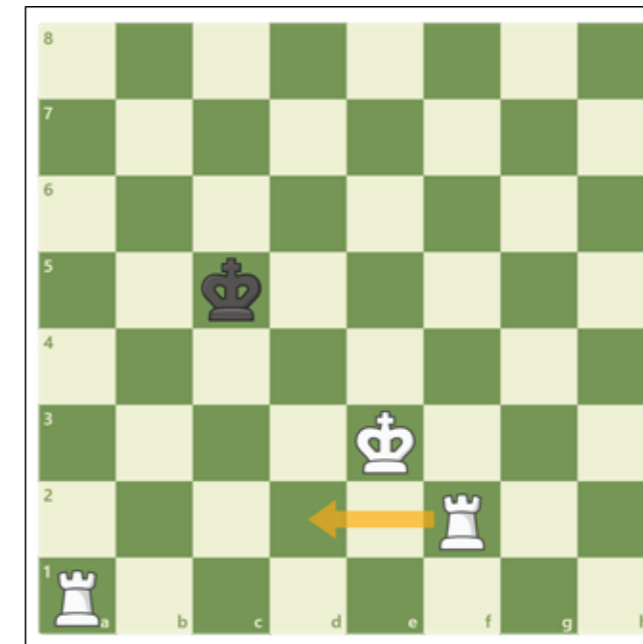
Vous remarquerez comment les tours sont obligées à un moment de reprendre de la distance avant de poursuivre les échecs en escalier parce que le roi noir devenait trop proche.

Tour et Roi :

Une situation très courante en fin de partie est de se retrouver avec une tour et un roi pour gagner. Comme dans l'exemple précédent, il va falloir repousser le roi ennemi jusqu'à une bande de l'échiquier avant de délivrer l'échec et mat salvateur quand les deux rois sont en opposition. Voici le schéma que l'on souhaite obtenir.



Prenons un exemple pour illustrer cette technique (diagramme ci-dessous). Dans cette position de départ, 1.Td2. d'abord bloque le roi noir entre la colonne b et c. Puis le travail en concert des 2 tours commence.

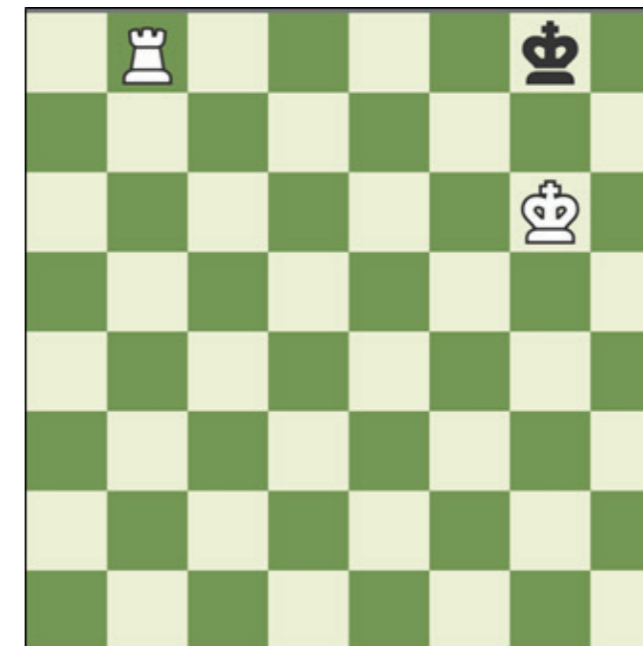


1.Td2. Rc4. 2.Tc1+. Rb3. 3.Td8. Rb2. 4. Tc7. Rb3. 5. Tb8+. Ra3. 6. Ta7#

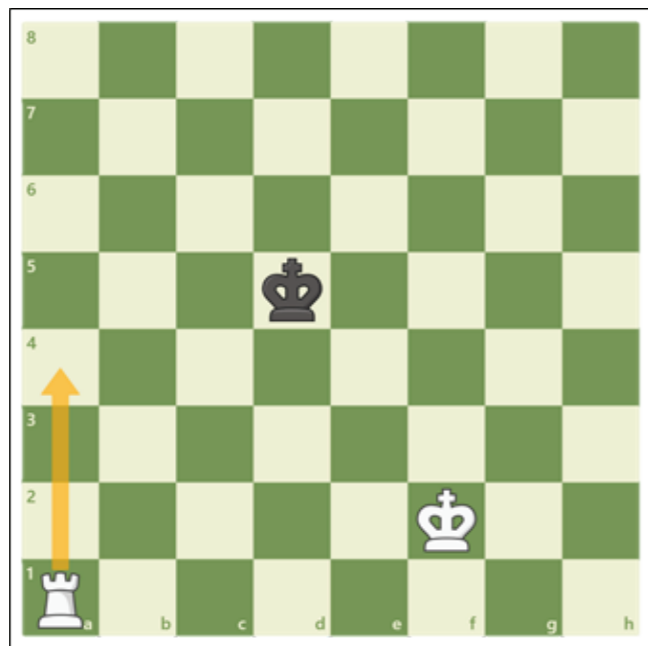
Vous remarquerez comment les tours sont obligées à un moment de reprendre de la distance avant de poursuivre les échecs en escalier parce que le roi noir devenait trop proche.

Tour et Roi :

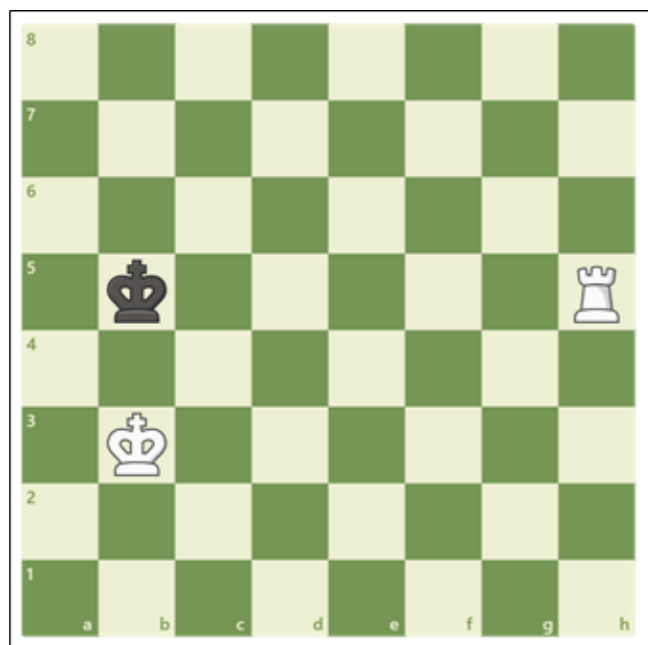
Une situation très courante en fin de partie est de se retrouver avec une tour et un roi pour gagner. Comme dans l'exemple précédent, il va falloir repousser le roi ennemi jusqu'à une bande de l'échiquier avant de délivrer l'échec et mat salvateur quand les deux rois sont en opposition. Voici le schéma que l'on souhaite obtenir.



Pour y arriver, il y a lieu d'utiliser la tour pour restreindre les rangées auquel accède le roi adverse, puis itérativement amener votre roi, et en combinaison avec la tour, faire reculer le roi adverse d'une rangée jusqu'à ce qu'il soit coincé au bout de l'échiquier. Prenons un exemple pour illustrer cette technique.



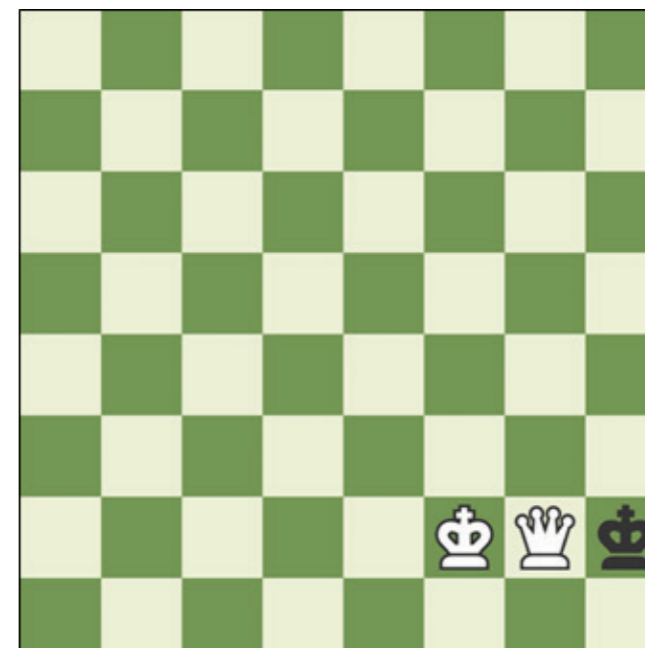
1. Ta4 permet de contenir le roi noir aux rangées 5 à 8. Puis le roi blanc se rapproche pour aider à repousser le roi noir de rangée en rangée. 1. Ta4. Rc5. 2. Re3. Rb5. 3. Th4. Rc5. 4. Rd3. Rb5. 5. Rc3. Ra5. 6. Rb3. Rb5. 7. Th5+. (le roi noir est maintenant obligé de reculer).



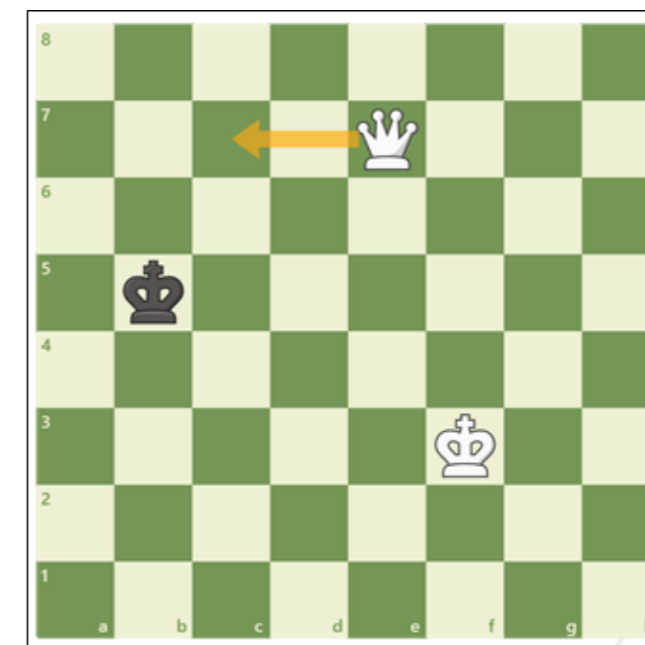
7. Th5+. Rc6. 8. Rc4. Rb6. 9. Tg5. (il faut perdre un temps pour que les rois soient parfaitement en face lorsqu'on donne un échec). Ra6. 10. Rb4. Rb6. 11. Th6+. Rc7. 12. Rc5. Rd7. 13. Rd5. Re7. 14. Ta6. Rf7. 15. Re5. Rg7. 16. Rf5. Rh7. 17. Rg5. Rg7. 18. Ta7+. Rg8. 19. Rf6. Rh8. 20. Rg6. Rg8. 21. Ra8#

Dame et roi :

Très souvent, nous parvenons à promouvoir un pion en dame en finale. C'est pourquoi il est indispensable de savoir mater dans une telle situation. Heureusement, la dame a les qualités d'une tour et plus, ce qui veut dire qu'on peut reproduire la même technique de "cantonement" vue plus tôt qui consiste à repousser le roi adverse sur une bande de l'échiquier avant d'amener votre roi en renfort pour réaliser l'Échec et Mat. Voici un des schémas qui permet de conclure.



Prenons une position de départ aléatoire pour illustrer cette technique.

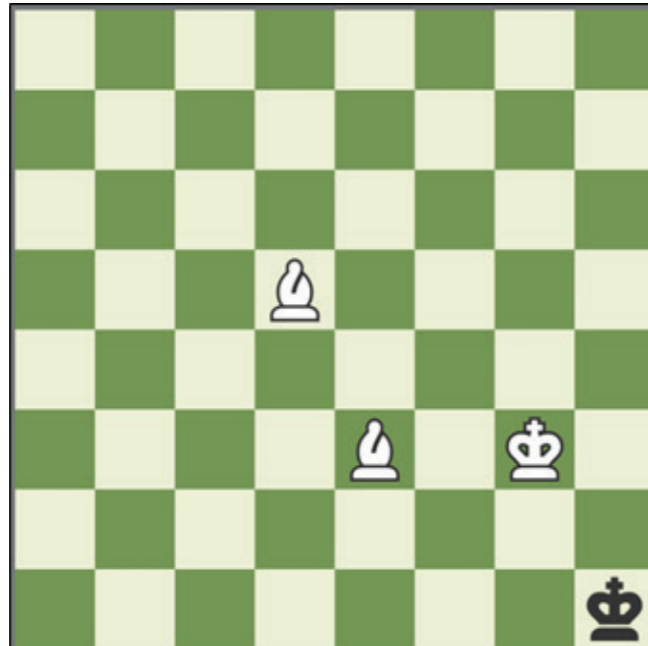


Le premier coup coince le roi sur les colonnes a et b, puis on rapproche le roi pour conclure. 1. Dc7. Rb4. 2. Re3. Rb5. 3. Rd4. Rb4. 4. Db6+. Ra4. 5. Rc4. Ra3. 6. Db3#

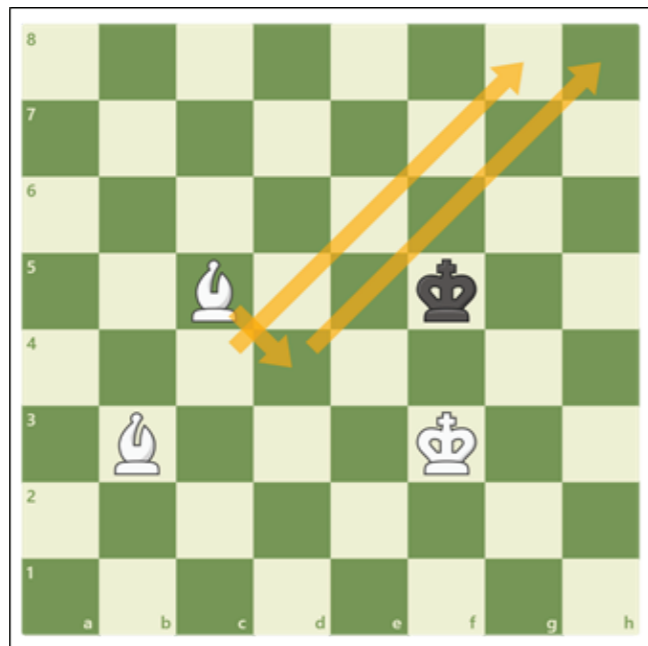
Roi et deux fous

Moins fréquent mais toujours utile à maîtriser, le mat avec la paire de fous est légèrement plus complexe. Cette fois-ci, le roi adverse doit être chassé jusqu'à un coin de l'échiquier, où il ne pourra plus échapper aux rayons mortels des fous.

Conceptuellement, c'est la même méthode qu'avant juste qu'on joue avec les diagonales des 2 fous pour pousser petit à petit le roi adverse vers le coin avant de le mettre à mort. La position souhaitée est celle-ci.



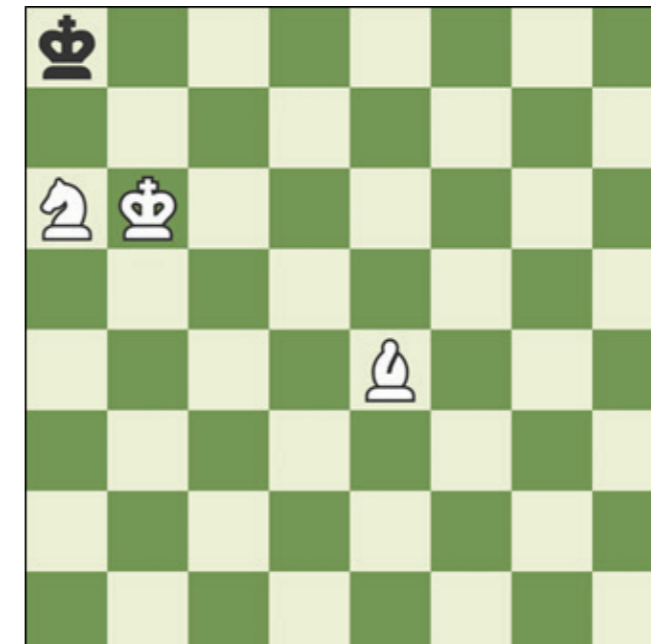
Illustrons cette technique à partir d'une position au hasard.



Le premier coup 1. Fd4. va établir une bande infranchissable. Puis le travail combiné des 3 pièces blanches repousse le roi noir au coin, où il sera maté. 1.Fd4. Rg6. 2. Rg4. Rh6. 3. Ff7. Rh7. 4. Rf5. Rh6. 5. Rf6. Rh7. 6. Fe3. Rh8. 7. Fc4. Rh7. 8. Rf7. Rh8. (attention ici, jouez le coup naturel 9. Fd3 et le roi noir ne peut plus bouger, c'est pat! Les noirs arrachent la nulle) 9. Fb3. Rh7. 10. Fc2+. Rh8. 11. Fd4#

Fou, cavalier et roi

Cette situation se produit rarement, de plus la technique pour réaliser ce mat est très complexe. Afin de réaliser ce mat, une coordination chirurgicale des trois pièces doit être faite, pour créer une "boîte" de laquelle le roi adverse ne pourra s'échapper. La situation cible est la suivante.



Cependant, nous recommandons fortement aux joueurs qui débutent de ne pas perdre de temps à apprendre cette technique. Considérant son intérêt pratique quasiment nulle et sa grande complexité, des joueurs confirmés préfèrent étudier d'autres aspects du jeu (ouvertures, finales, schémas tactiques...) plutôt que d'investir du temps sur son apprentissage.

Autres situations

Si vous avez éliminé toutes les pièces de votre adversaire, tant qu'il vous reste un pion sur l'échiquier, vos chances de victoire sont intactes en espérant damer ce pion. S'il ne reste plus de pions, et s'il ne vous reste qu'un fou, ou bien un cavalier, ou bien 2 cavaliers, vous ne pourrez pas gagner, la partie est nulle. Dans tous les autres cas, la victoire existe pour peu que vous vous inspiriez des techniques que nous vous avons exposées dans cette section, et que vous évitiez les pats.

Echec et Mat en milieu de partie

Il est également possible et souhaitable de gagner la partie en administrant un échec et mat quand il y a encore beaucoup de pièces sur l'échiquier. Dans certains cas, ces combinaisons profitent également du positionnement des pièces adverses qui peuvent gêner la retraite du roi ou bien le champ de défense de ses pièces.

Vous trouverez ci-dessous une liste des mats non exhaustive, qu'il ne s'agit pas d'apprendre par cœur. Par contre, il est recommandé que vous les observiez attentivement et les étudiez mûrement pour comprendre pourquoi c'est un mat et par quel moyen il a été administré. Cela peut vous inspirer pour vos propres parties, et vous donner des idées pour tenter de reproduire certaines de ces attaques sur le roi adverse.

Mat de l'imbécile

Le mat de l'imbécile est le plus rapide possible aux échecs, il intervient après seulement deux coups. Seuls les noirs peuvent le réaliser aussi vite (les blancs ont besoin de 3 coups pour le même schéma) et ont besoin d'une coopération plus que totale des blancs qui doivent affaiblir volontairement leur diagonale e1-h4 pour perdre de la sorte :



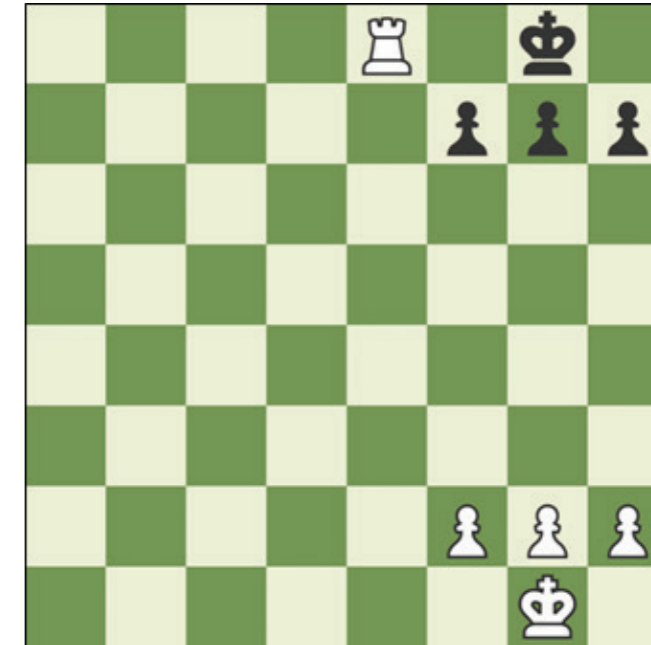
Mat du berger

Le mat du berger est l'un des pièges les plus classiques. C'est un mat rapide puisqu'il se produit dans la phase de l'ouverture quand la dame et le fou combinent pour attaquer f7 (ou f2 couleurs inversées).



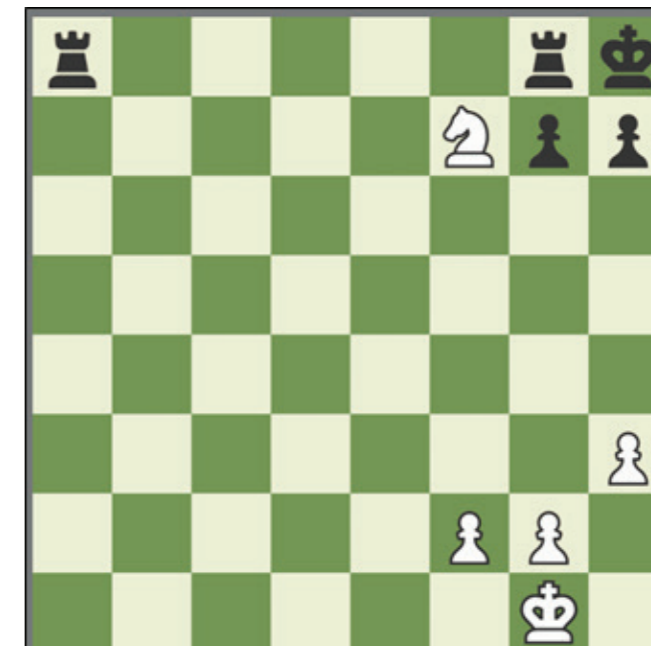
Mat du couloir

Le mat du couloir est très commun aux Echecs et peut se révéler être une arme tactique redoutable avec laquelle il faut rester vigilant. Ce mat est rendu possible par un bouclier de pièces adverses (généralement des pions) qui bloquent leur roi sur la dernière rangée, et empêchent sa fuite. Vous pouvez le délivrer sur la dernière rangée soit avec une tour soit avec une dame.



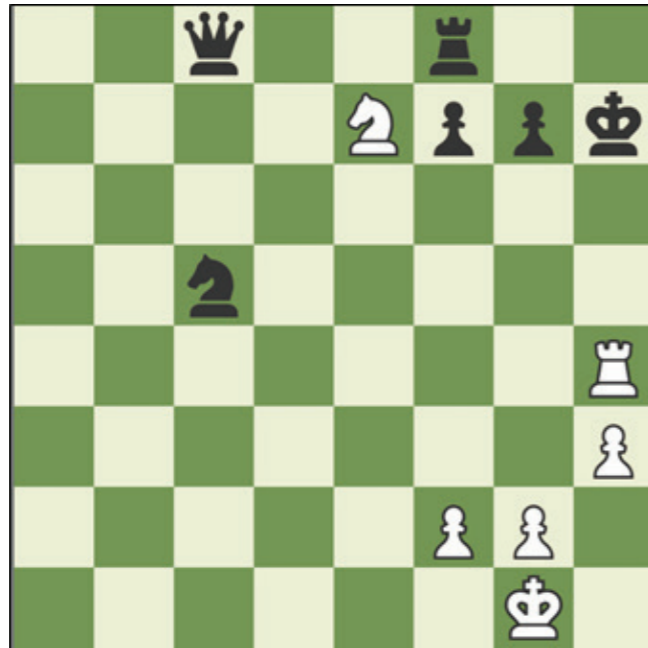
Mat à l'étouffée

Comme son nom l'indique le mat à l'étouffée fait référence au concept que le roi manque d'air, étouffé par ses propres pièces, il ne peut plus respirer et un seul ennemi suffit à lui régler son compte. Cet ennemi c'est le cavalier qui peut attaquer à distance ! Le mat en question est souvent des plus satisfaisants à assainir.



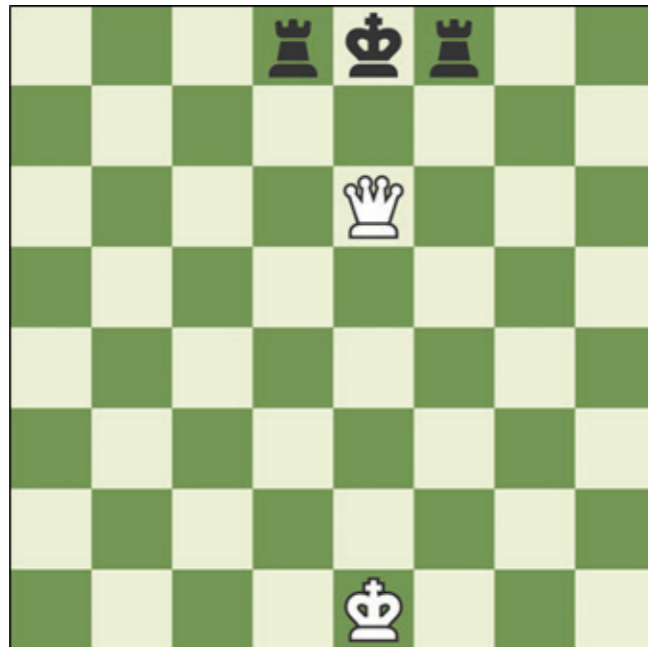
Mat d'Anastasia

Ce mat implique généralement que sa victime ait roqué. Une pièce alliée (souvent un pion) doit bloquer la case latérale du roi tandis qu'un cavalier contrôle les deux issues en diagonale et qu'une tour délivre le mat sur la dernière colonne.



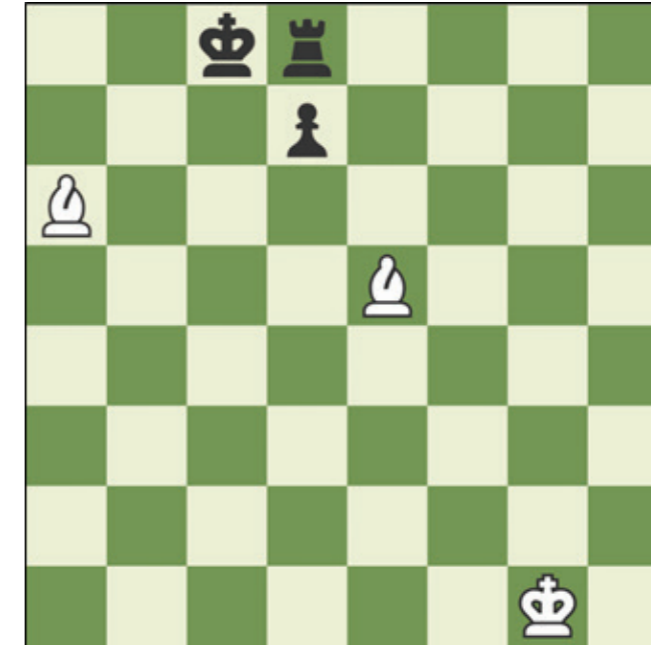
Le mat des épaulettes

Le nom de ce mat s'explique par son tableau final qui rappelle sur l'échiquier les épaulettes que portent certains membres des forces armées. Il implique deux pièces ennemies qui bloquent les deux côtés du roi (ses "épaules", tout comme l'ornement des forces armées) pendant qu'une dame adverse lui inflige le coup gagnant.



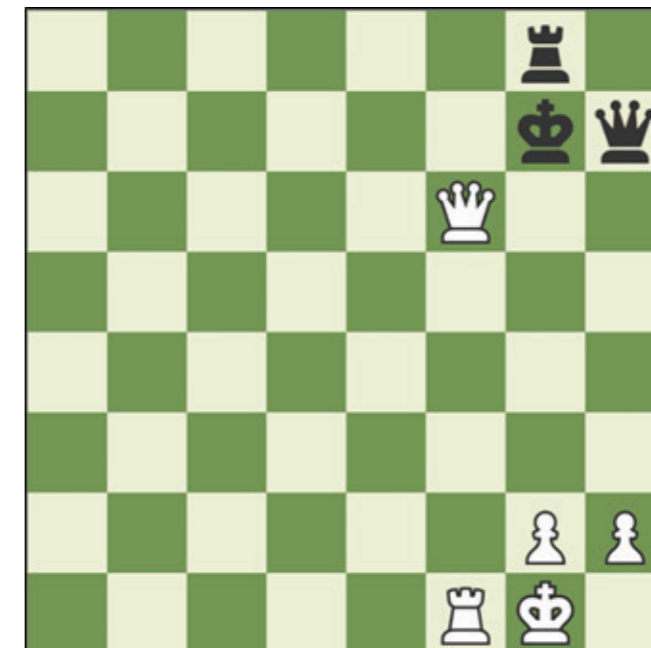
Le mat de Boden

Si le roi adverse a des pièces qui bloquent sa fuite de l'autre côté de l'échiquier, il y a une chance de réaliser ce superbe mat en ayant recours à l'action combinée de la paire de fous.



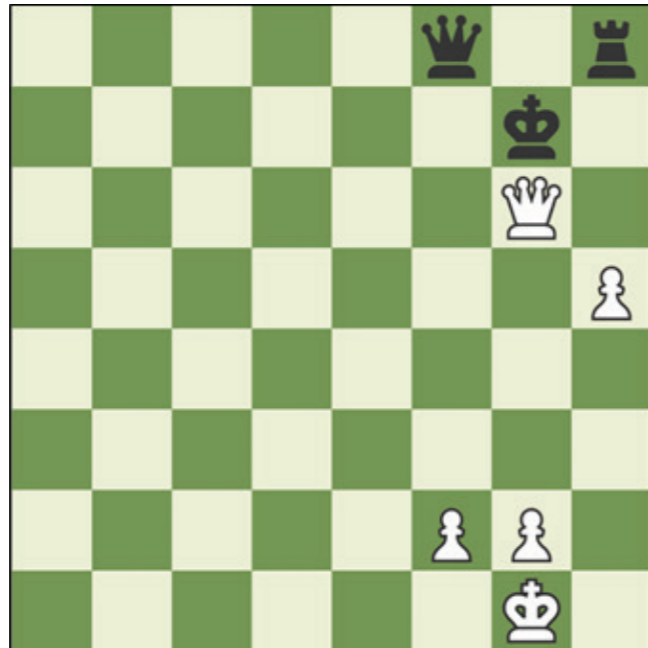
Le mat "Dovetail"

Ce mat intervient quand les pièces ennemies restreignent les issues de leur propre roi et que la dame vient porter son embrasse mortelle en diagonale.



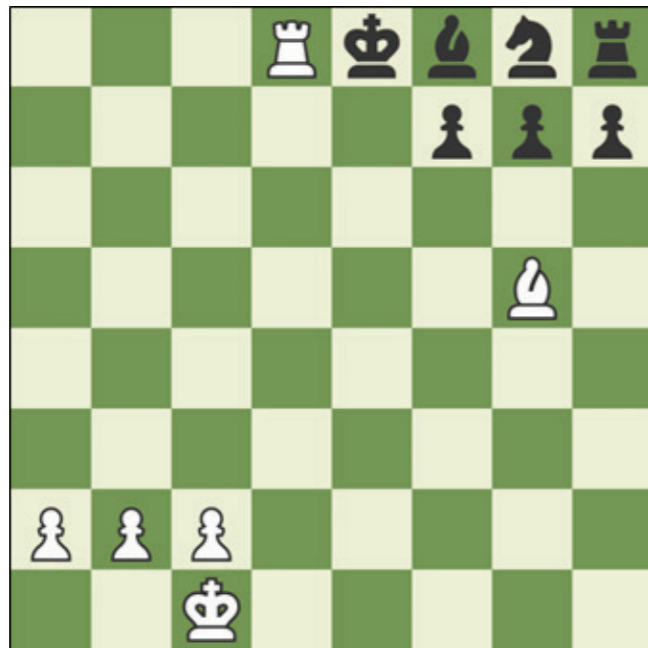
Le mat en queue d'hirondelle

Ce motif tire son nom du fait que la position qui en résulte ressemble à la "forme en V" de la queue d'une hirondelle. Pour ce mat, il va falloir protéger la dame qui intervient pour mater le roi adverse sous la protection d'une autre pièce (un pion dans ce cas).



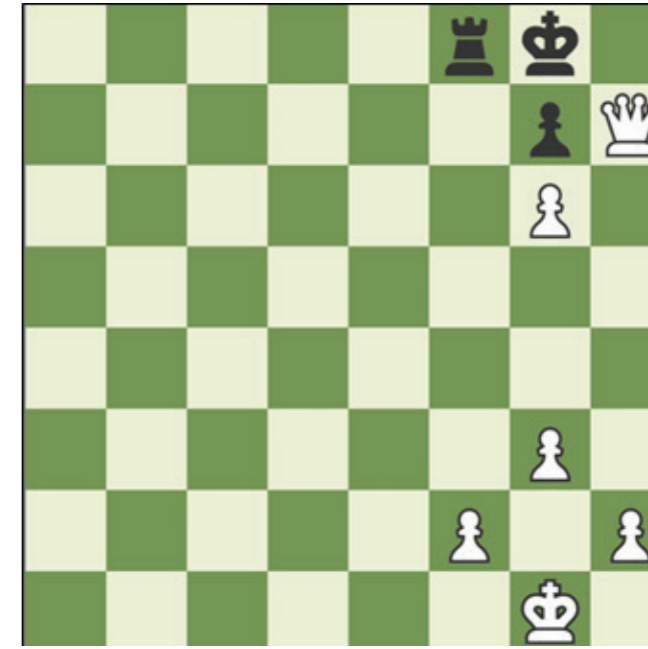
Le mat de l'Opéra

Ce mat s'inspire de la génialissime victoire de Paul Morphy présentée plus tard dans ce guide.



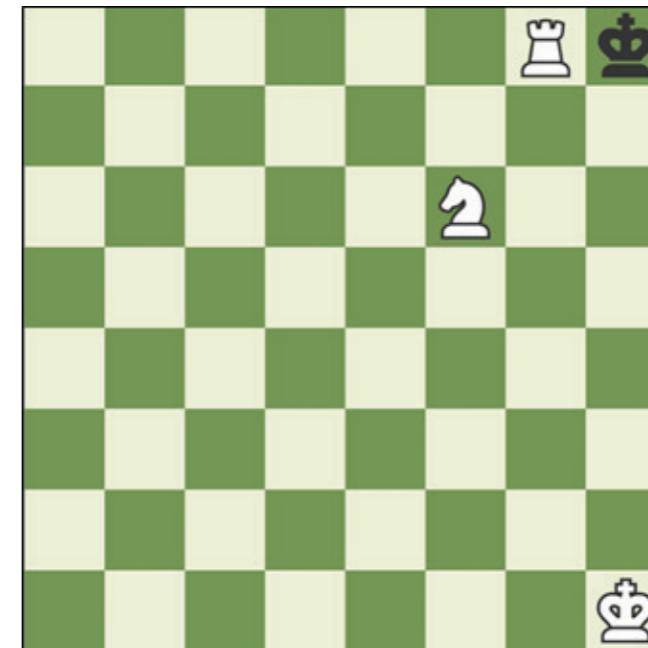
Le mat de Damiano

Ce mat se produit quand la dame qui le délivre est protégée par un pion ou un fou, selon le schéma suivant.



Le mat arabe

Le mat arabe intervient lorsqu'une tour et un cavalier travaillent efficacement pour bloquer toutes les cases du roi adverse et lui délivrer le coup de grâce.



LA STRATÉGIE AUX ECHECS : L'OUVERTURE

III – LA STRATEGIE AUX ECHECS : L'OUVERTURE

Quelques concepts sur la stratégie aux Echecs :

Dans l'analyse d'une partie d'Echecs, on distingue 3 phases différentes : l'ouverture, le milieu de partie et la finale. Cette distinction est faite parce que l'approche et les considérations stratégiques nécessaires pour comprendre chaque position sur l'échiquier sont très différentes si la position appartient au domaine de l'ouverture, du milieu ou de la finale.

Un joueur souhaitant progresser devra améliorer ses connaissances en parallèle pour chacune de ces 3 phases, et en général, il devra s'aider de ressources et de manuels appropriés et spécialisés pour chaque phase. Nous ambitionnons dans les prochaines sections de vous présenter quelques concepts pour ces 3 familles de position.

Les ouvertures :

L'ouverture est la phase initiale d'une partie d'échecs dans laquelle les bons joueurs devraient poursuivre quatre buts:

- Occuper ou contrôler le centre,
- Développer ses pièces,
- Mettre son Roi en sécurité,
- Créer un déséquilibre chez son adversaire.

Il est important de réaliser que les joueurs d'Echecs ont beaucoup de choix lorsqu'ils vont choisir un coup au début. Pour illustrer cela, sachez qu'après 2 coups de la part de chaque camp, vous pouvez atteindre 72084 différentes positions en termes de disposition des pièces sur l'échiquier. Ce chiffre grimpe à 9 millions après 3 coups, et 318 milliards possibilités différentes après 4 coups !

Dans la phase d'ouverture, il n'y a pas un seul bon coup, mais une multitude avec pour chacun des implications tactiques et stratégiques. C'est évidemment cette diversité qui fait toute la beauté de ce jeu.

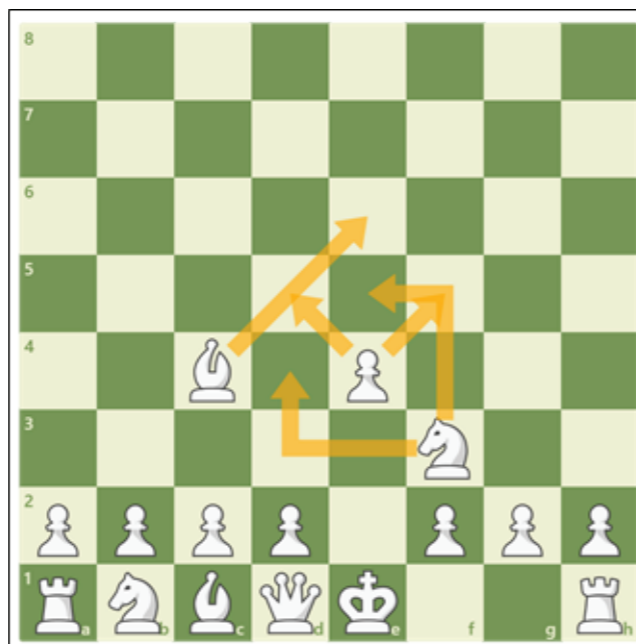
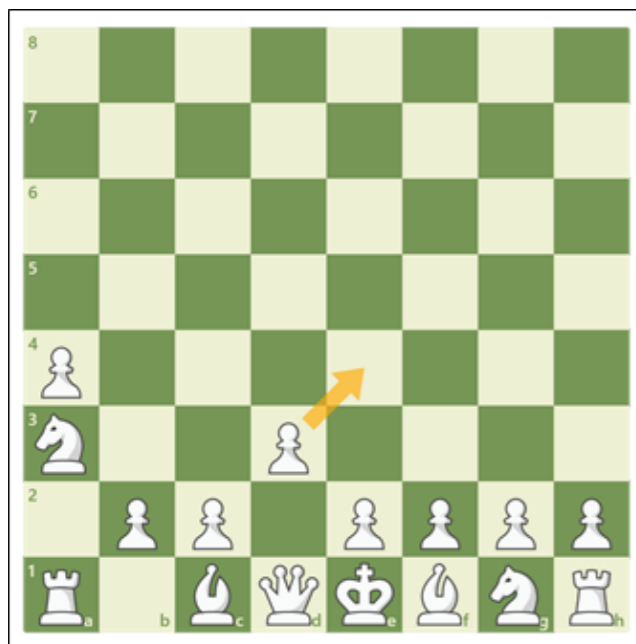
La plupart des lignes d'ouverture, et les variantes au sein de cette ouverture, portent un nom, par exemple le nom d'un joueur qui a développé la pratique de cette ouverture, le nom d'un pays... Avant d'explorer quelques ouvertures populaires, il est important pour les joueurs débutants de connaître quelques recommandations qui s'appliquent dans cette phase de jeu.

Éléments stratégiques dans la phase d'ouverture :

Contrôler le centre

Un échiquier 8x8 n'est pas très grand. Arriver à contrôler les cases centrales vous permet de gagner de l'espace (asphyxiant votre adversaire), couper la position de votre adversaire en deux (les côtés droit et gauche n'arrivent plus à communiquer proprement), et disposer d'une plateforme pour attaquer sur les deux ailes (l'aile roi et l'aile dame).

Vous trouverez ci-dessous 2 dispositions de pièces blanches après 3 coups. La position gauche est extraite d'une partie d'un débutant, alors que la position droite provient d'une partie de grand maître. On a surligné les cases centrales qui sont sous le contrôle des pièces blanches dans les 2 cas. On voit comment le développement du joueur 2 est beaucoup plus intéressant parce que l'influence de ses forces converge tout de suite vers le centre. Ce type de développement est à favoriser.



Ne sortez pas la reine sans une très bonne raison

La dame est la pièce la plus précieuse après le roi. Si vous la sortez dans l'ouverture, souvent vous donnez l'occasion à votre adversaire de l'attaquer. Ce qui est pire, c'est que votre adversaire en profitera pour développer ses pièces tout en attaquant votre dame. Vous accélérez son développement en exposant votre reine. A part si vous avez une très bonne raison, laissez votre dame tranquille pendant l'ouverture.

Développer vos pièces / évitez de bouger la même pièce plusieurs fois

Pour vos 5-8 premiers coups, vous devez développer vos pièces légères (cavaliers et fous) et vos pions pour contrôler les cases importantes de l'échiquier. Elles doivent quitter le premier et le deuxième rang. En effet, vos troupes ne peuvent pas se battre si elles sont à la maison. Ainsi en ce qui concerne les pions e4, d4 et c4 sont des bons coups, pour les cavaliers Cf3, Cd2, Ce2 ou Cc3, et pour le fou de cases blanches Fe2, Fc4 ou Fb5 (pour ce dernier pour presser le cavalier adverse s'il est en c6) et symétriquement pour le fou de cases noires.

Une erreur communément commise par les débutants est de bouger une pièce plusieurs fois dans la phase de l'ouverture. On devient absorbé par la même pièce. C'est une mauvaise stratégie au début de la partie particulièrement. Pendant que vous perdez du temps à bouger cette pièce, si votre adversaire développe ses pièces de manière optimale, l'avantage qu'il prend peut se révéler insurmontable. Comme disait Mikhaïl Tal (champion du monde 1960-61) "Les Echecs ont trois composantes : le temps, l'espace et le matériel en dernier". Il souhaitait transmettre à ses étudiants qu'il faut valoriser au-dessus de tout la rapidité dans le positionnement optimal de leurs pièces, et le contrôle de l'espace et des lignes pour prendre le dessus contre leur adversaire.

Mettez le roi à l'abri

Même si le temps est précieux aux Echecs, il est utile d'investir un tour pour roquer. Nous avons eu l'occasion d'expliquer ce qu'est roquer, et l'intérêt d'utiliser ce coup spécial. Comme les joueurs commencent généralement par jouer vers le centre, le roi sera plus exposé aux menaces adverses. Assurez-vous de roquer rapidement du côté qui offrira la meilleure protection pour votre roi. Beaucoup de débutants oublient cela ou bien pensent pouvoir roquer quand le danger se présentera, mais si les forces adverses sont bien déployées, vous n'êtes jamais à l'abri d'un sacrifice qui peut exposer votre roi, et il sera alors trop tard parce que vous perdrez le droit de roquer (si le roi est forcé de bouger par exemple). Faites preuve de prudence, et roquez relativement tôt.



LA STRATÉGIE AUX ECHECS : LE MILIEU DE PARTIE

IV – LA STRATEGIE AUX ECHECS : LE MILIEU DE PARTIE

Le milieu du jeu

Aux Echecs, le milieu de partie est le nom donné à la phase du jeu qui suit l'ouverture, en général, une fois que les joueurs ont développé plusieurs pièces légères, ont possiblement roqué, et la partie commence à se complexifier. Le milieu se transforme éventuellement en finale lorsque les pièces se réduisent à un minimum.

Le milieu de jeu connaît la participation de beaucoup de pièces, et à ce titre c'est la phase de jeu la plus riche, celle qui renferme le plus de combinaisons. Du fait des grandes potentialités que contient les positions de milieu de jeu, vous devez ambitionner de gagner la partie dans cette phase en matant votre adversaire, ou bien en acquérant un avantage décisif.

Nous vous présentons ici un certain nombre de motifs tactiques connus qui permettent de sécuriser des gains matériels ou de lancer des attaques de mat, comme **la fourchette, l'enfilade, le clouage, l'attaque à la découverte, la double attaque ou la déviation**. Gardez ces motifs en tête, ils pourront vous être utiles lorsque vous construisez vos attaques. Pour vous permettre de mieux comprendre leur utilisation, nous vous donnerons quelques fois des situations de match réelles, et vous pourrez aussi en identifier certains dans la section des parties commentées.

La fourchette

Une **fourchette** est un coup aux Echecs qui attaque deux pièces adverses ou plus à la fois, ceci afin d'obtenir un gain en matériel. En effet, l'adversaire ne pouvant protéger / retirer qu'une seule des deux pièces attaquées, l'autre sera perdue. On parle d'une pièce « faisant une fourchette » et de pièces « prises en fourchette ». Lorsque que les 2 pièces attaquées sont le roi et la reine (ce qui implique au minimum une perte de la reine) on parle de « fourchette royale », c'est naturellement l'un des coups les plus dévastateurs.



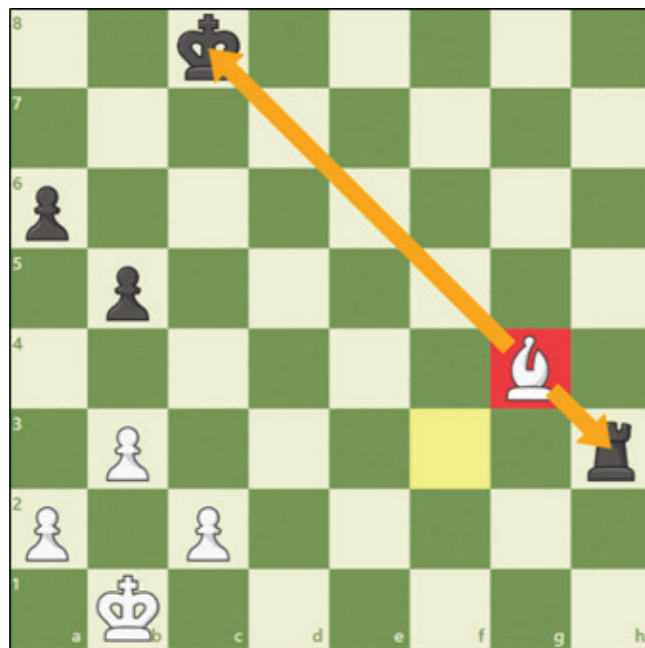
Le pion blanc en d5 attaque simultanément le fou et le cavalier noir

Bien que dans l'absolu chaque pièce puisse délivrer une fourchette, les plus marquantes sont celles produites par le cavalier. En raison de sa façon unique de se déplacer, le cavalier auteur d'une fourchette n'est jamais attaqué par les pièces qu'il menace. De plus, comme il s'agit d'une pièce mineure, elle peut être échangée contre une tour ou une reine avec avantage.



Un exemple d'une « fourchette royale » où le roi et la reine sont attaqués simultanément. Les noirs sont obligés de bouger leur roi, et le cavalier blanc pourra capturer la dame noire au prochain coup.

Les fourchettes les plus efficaces sont naturellement celles touchant le roi et une autre pièce. Parce que le joueur adverse ne peut pas laisser son roi en échec et est donc obligé de parer, ça laisse amplement le temps à l'attaquant de s'emparer de l'autre pièce.

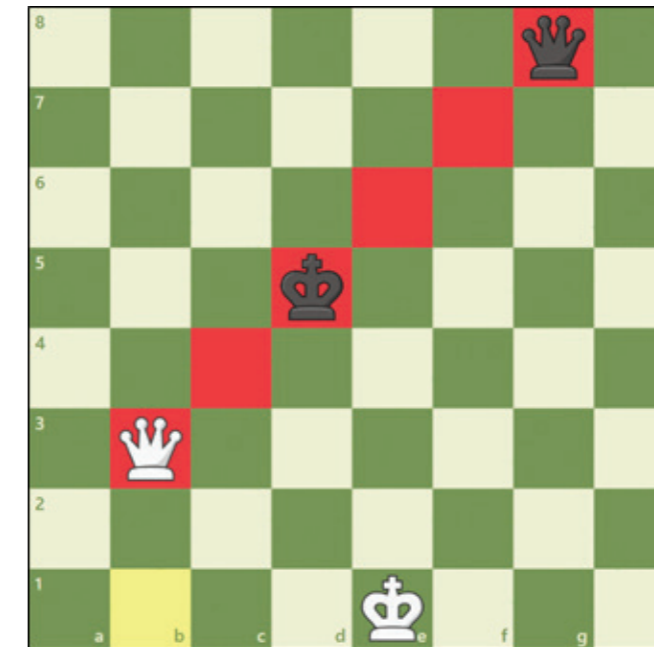


Le roi doit fuir l'échec et la tour noire est perdue.

L'enfilade :

L'enfilade est une technique de base qui consiste à profiter de l'alignement vertical, horizontal ou diagonal de plusieurs pièces pour gagner du matériel.

Pour mettre en œuvre une enfilade, la colonne ou la diagonale où les pièces de l'adversaire sont alignées, doit être attaquée. La pièce la plus importante est la première sous le feu adverse et doit se déplacer, sacrifiant ainsi celle de valeur inférieure, située derrière elle.



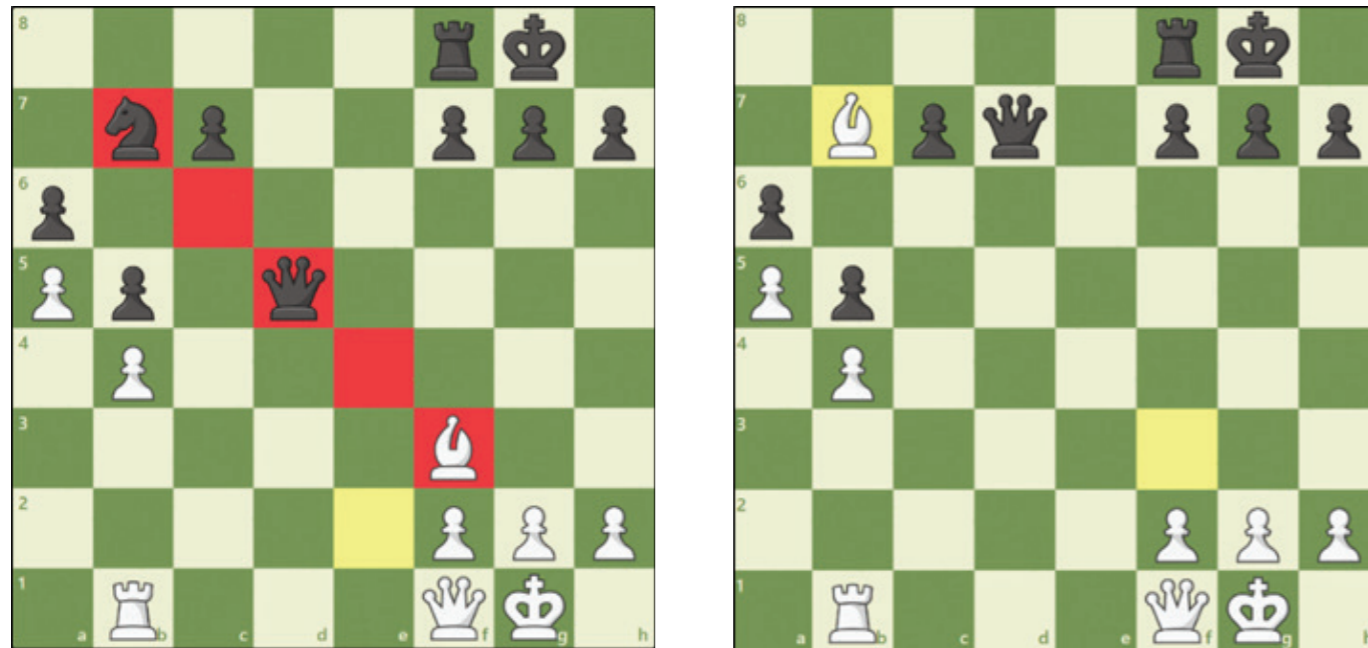
Dans cette position, le roi et la dame noirs sont alignés dans une diagonale et laissent ainsi aux blancs la possibilité d'une enfilade juteuse.

L'enfilade peut se révéler être une arme redoutable qui offre la victoire ou du moins trace fortement son chemin. La principale façon de tirer profit d'une enfilade est de l'utiliser pour gagner du matériel.

Dans l'exemple ci-dessous, les forces en présence sont équilibrées jusqu'à la fameuse enfilade trouvée par les blancs :



Un déplacement du fou blanc en f3 permet de réaliser une enfilade, comme la dame d5 et le cavalier b7 sont sur le même diagonale (diagramme gauche ci-dessous). Or, la dame ne peut pas se retirer tout en gardant la défense du Cavalier b7. Par conséquent, les blancs profitent de cet alignement pour gagner une pièce (le cavalier, diagramme droit ci-dessous).

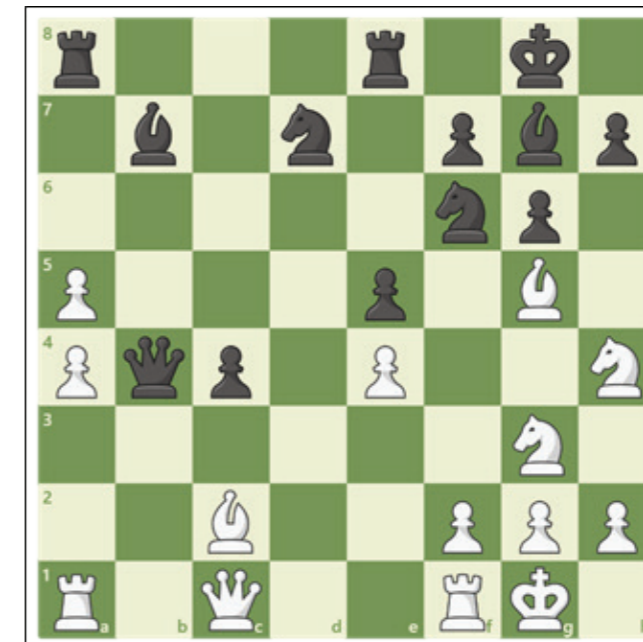


Regardons un autre exemple, tiré d'une partie réelle cette fois. La partie oppose Khaled Chorfi à Ali Kamous lors du championnat du Maroc 2001 (position ci-dessous) :



La position de milieu de partie est encore très complexe, avec un échiquier encore bien rempli et qui recèle plein de possibilités. Les noirs viennent de jouer 22...b4. Avec cette poussée du pion b, les noirs menacent de poursuivre avec le coup b3 créant un pion passé et protégé par le pion c4. Il deviendrait dangereusement proche de la ligne d'en-but si les blancs laissent faire ça, ils sont obligés de prendre.

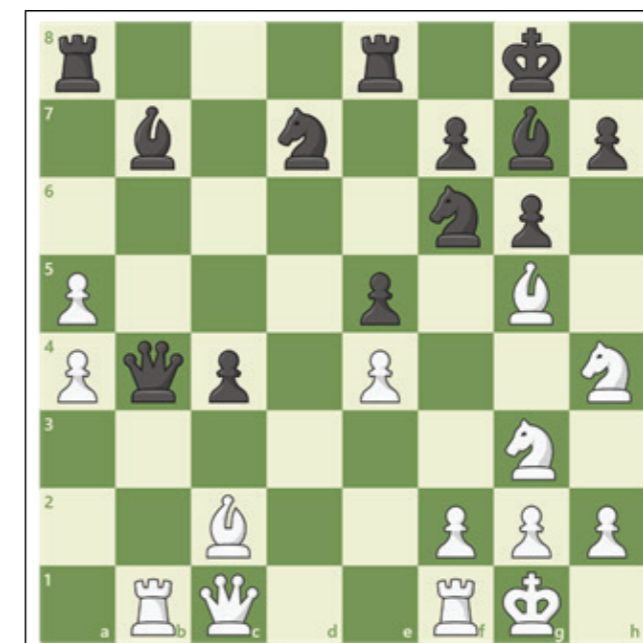
23. cxb4. Dxb4. (position ci-dessous)



Les noirs atteignent la position qu'ils prévoyaient en jouant b4, et ont plusieurs raisons d'être satisfaits : ils libèrent le chemin pour le pion c4 qui n'a plus de vis-à-vis blanc (on dit qu'il est passé), les pions blancs doublés sur la colonne a sont isolés et deviennent ainsi faibles, et la dame noire est beaucoup plus active en b4 que dans son ancien poste en f8.

Cependant, le joueur noir n'a pas du tout réalisé que les blancs avaient une terrible riposte à leur disposition.

24. Tb1 !! 1-0



Ce coup provoque l'abandon immédiat des noirs. La tour en b1 réalise en effet une enfilade le long de la colonne b. Lorsque les noirs soustrairont leur dame à l'attaque de la tour blanche, celle-ci capturera le fou noir positionné en b7.

Ali Kamous est un excellent joueur d'Échecs marocain, classé FIDE. Khaled Chorfi, quant à lui, est considéré comme l'un des doyens des Echecs au Maroc, il a remporté le championnat national 3 fois, son premier titre gagné en 1975.

Cette partie nous apprend qu'il faut connaître les pièges tactiques usuels et rester toujours vigilants pendant la partie pour savoir distinguer ces motifs lorsqu'ils se présentent devant nous. L'autre leçon : un des défauts les plus communs aux Echecs est que nous passons beaucoup de temps à réfléchir aux coups d'attaque (les coups que je peux jouer pour gagner), mais souvent très peu de temps à considérer les coups de défense (réfléchir aux menaces de mon adversaire et aux coups que je peux jouer pour éviter de perdre). C'est naturel certes mais c'est une faiblesse qu'il faut dépasser, comme le dit le dicton marocain : « celui qui compte tout seul, est toujours gagnant ! ». Prenez l'habitude de réfléchir aussi aux menaces adverses, et de vous poser la question qu'est-ce que votre adversaire peut jouer pour vous tourmenter. Certains bons joueurs se lèvent physiquement de leur place pour se placer debout de l'autre côté, afin de mieux se mettre dans la peau de leur adversaire, et d'identifier les idées et plans qu'il poursuit.

Le clouage :

Le clouage est probablement le motif tactique le plus frappant aux Echecs tant on le retrouve aussi bien dans les parties des amateurs que celles des grands maîtres. Il permet de restreindre l'activité potentielle d'une ou de plusieurs des pièces adverses. Il peut être appliqué sur une pièce simplement en la mettant en prise à condition que si elle se décide de bouger malgré tout, de graves conséquences vont affecter son camp (c'est pour cela qu'on dit qu'elle est clouée à sa position). Habituellement, la pièce clouée se trouve devant une pièce de plus grande valeur, mais elle peut aussi protéger un défenseur clé de la position ou même empêcher un mat. Lorsque la pièce qui se trouve derrière est le roi, on dit que c'est un clouage absolu (il est illégal pour la pièce de bouger). Dans les autres cas, c'est un clouage relatif.



Le fou en g5 cloue le cavalier noir en f6 car si par malheur il se décide à quitter son poste, la dame noire sera capturée.

La différence entre un clouage et une enfilade est que, dans le clouage, la pièce attaquée n'est pas dans une position de bouger sous le risque de perte matérielle plus importante, alors que l'enfilade c'est l'inverse, c'est à dire la pièce attaquée directement est la plus importante.

Un clouage absolu est la version la plus puissante de cette tactique. Il se produit lorsqu'une pièce couvre une attaque contre le roi. Comme il est illégal d'effectuer un coup qui mettrait votre roi en échec, la pièce clouée ne peut littéralement pas bouger.

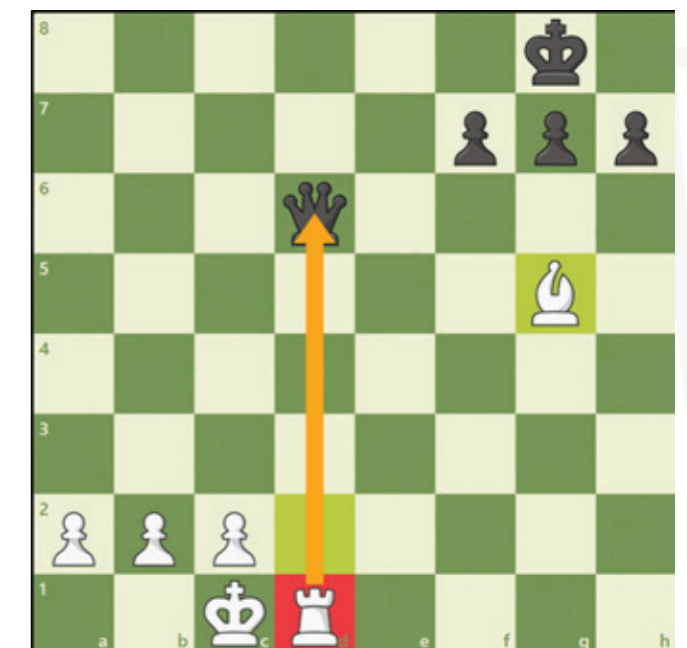
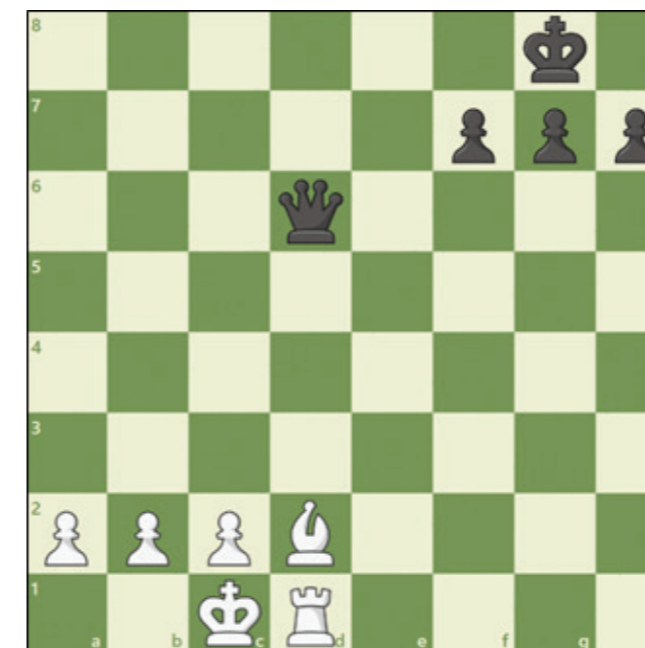


La tour noire protège son roi du fou dans la diagonale blanche, elle n'a donc pas le droit de bouger et ici la tour blanche en profite pour délivrer un échec et mat sur la dernière rangée.

Attaque à la découverte

Une attaque à la découverte est une tactique des plus dangereuses à utiliser pour déséquilibrer son adversaire et gagner la partie.

Une attaque à la découverte se produit lorsqu'un joueur déplace une pièce pour en révéler une autre, initialement cachée derrière elle, ce qui crée alors une menace.



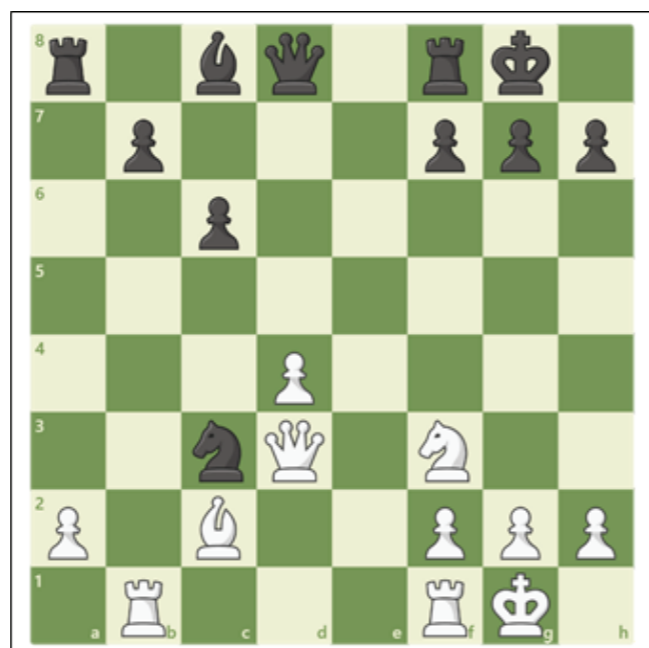
Quand une attaque à la découverte aboutit à un échec, on parle alors d'échec à la découverte. Ce coup est encore plus puissant car il a le pouvoir de forcer les événements, le joueur adverse étant obligé de réagir à cet échec.



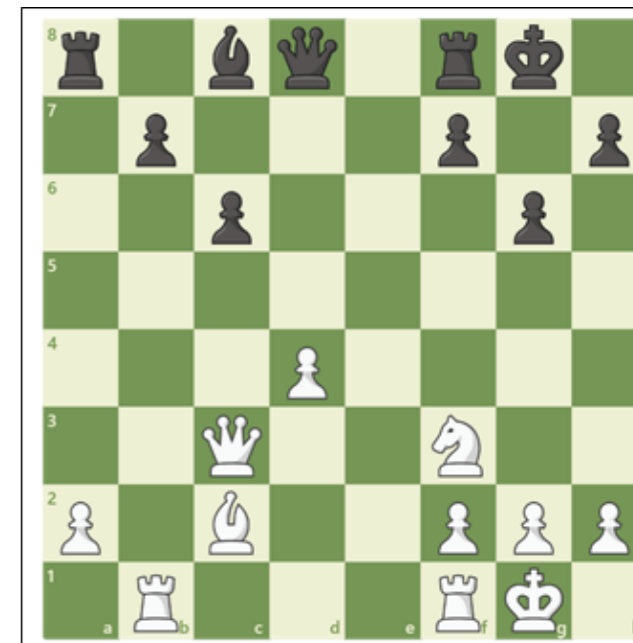
Dans l'exemple ci-dessus, lorsque le cavalier blanc bouge, 2 menaces apparaissent en même temps. La tour blanche délivre un échec au roi noir le long de la colonne, et en même temps le cavalier attaque la tour noire en f5. Ainsi, la tour noire sera capturée au prochain coup, tout cela grâce à la puissance de l'échec à la découverte.

La double attaque

La double attaque est un schéma tactique le plus souvent produit par la reine. Il se produit lorsqu'un coup attaque 2 cibles différentes, et met ainsi à mal la défense. Il est toujours utile d'identifier des pièces non défendues ou des cases fragiles, et en même temps de scanner les motifs géométriques de l'échiquier qui peuvent laisser apparaître ce type d'opportunités. Voyons un exemple d'attaque double.



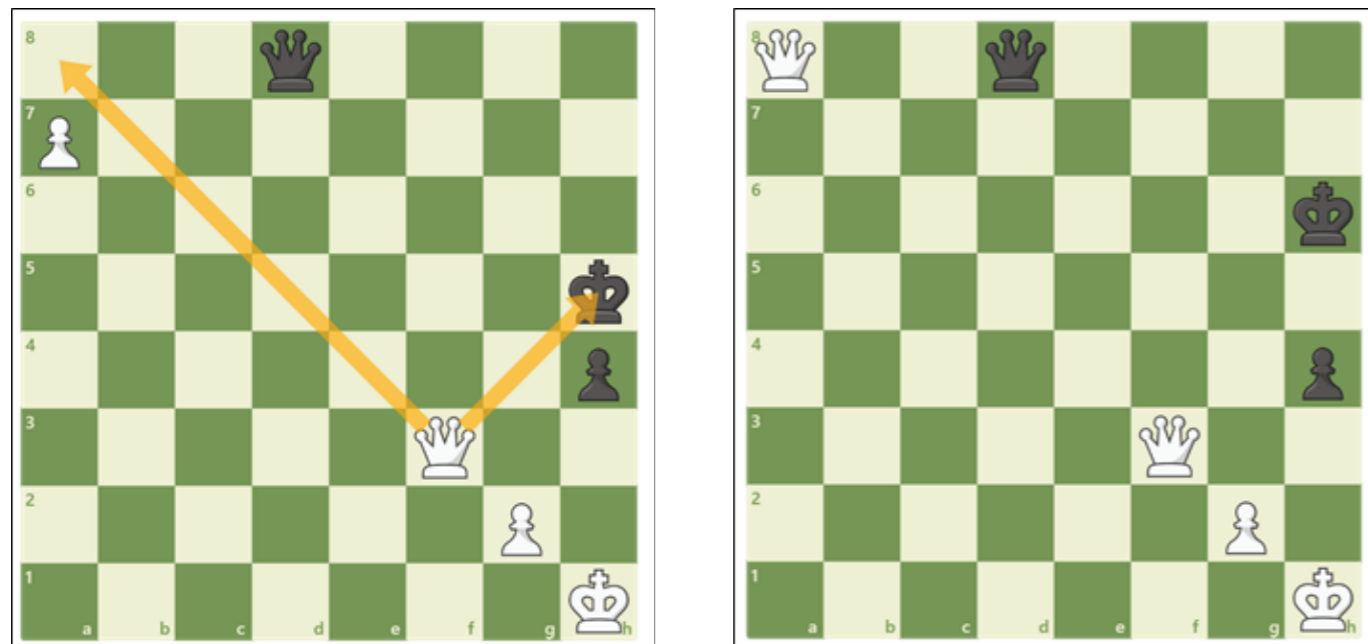
Les noirs viennent de jouer leur cavalier depuis d5 vers c3, qui réalise une fourchette entre la dame en d1 et la tour en b1 (diagramme gauche ci-dessus). Les noirs anticipent de prendre l'avantage en échangeant leur cavalier contre la tour blanche. Cependant la réponse blanche va les faire déchanter. La dame se déplace en d3 et, en collaboration avec le fou en c2, menace de prendre le pion h7 avec échec et mat (diagramme droit ci-dessus). Les noirs sont obligés de parer cette attaque en jouant g7-g6 (diagramme gauche ci-dessous). La dame peut ainsi capturer sa 2ème cible, le cavalier impertinent en c3 (diagramme droit ci-dessous) : une double attaque gagnante !



Regardons une autre situation où la double attaque s'est révélée gagnante. Nous suivons ci-dessous la partie de Laila El Amri contre Jesse February lors des olympiades en ligne de 2021. Les blancs ont l'avantage (diagramme gauche ci-dessous), ils ont réussi à amener leur pion jusqu'en a7, l'avant dernière case avant la promotion. Cependant, la dame noire en d8 défend farouchement : en même temps elle contrôle la case de promotion a8, et en même temps elle menace de harceler le roi blanc avec des échecs en commençant par Dd1+.



La championne marocaine trouve le coup Df3+ ! (dame en f3 échec). Un très beau coup géométrique qui attaque le roi noir, et permet par la même occasion de contrôler la case a8 où va damer le pion. Comme le roi noir est obligé de bouger, les blancs récupèrent une 2ème dame au prochain coup (diagramme droit ci-dessous).



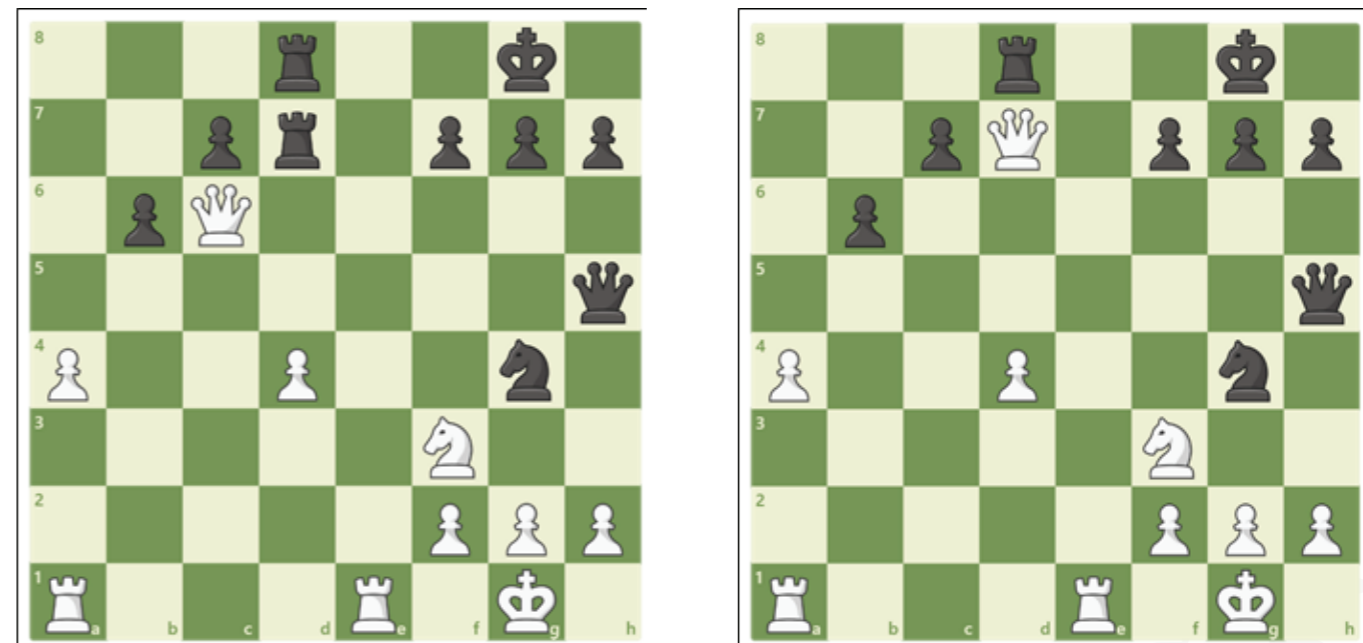
Avec cet avantage décisif (une dame en plus), les blancs prennent rapidement le dessus et gagneront par échec et mat 5 coups plus tard.

Laila El Amri est une ancienne championne du Maroc. Elle a la particularité d'appartenir à une illustre famille échéphile : sa sœur Nawal El Amri fut également championne du Maroc, et leur père Abdelhafid El Amri est une personnalité qui a beaucoup contribué au développement des échecs au Maroc (arbitre international FIDE, coach, éducateur, joueur...)

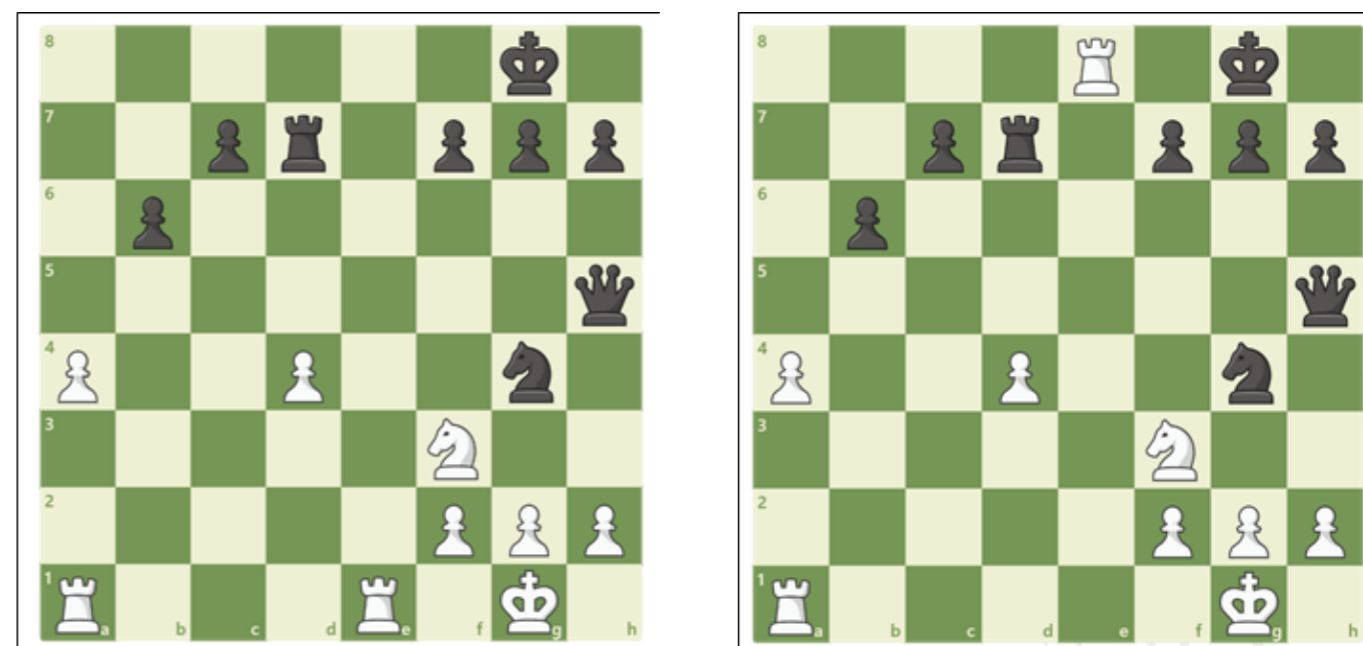
Dans cette partie, Laila El Amri nous apprend que la double attaque peut être utilisée de manière inventive : elle s'en sert ici non pas pour attaquer une pièce mais pour contrôler une case de promotion. De manière plus générale, il est important de comprendre que la beauté du jeu des Echecs et son attractivité perdurent parce que c'est un jeu aux règles simples mais qui est très complexe à maîtriser. De nouvelles idées de jeu continuent d'apparaître et de surprendre les spécialistes malgré toutes les études et les livres publiés (on estime que plus de 100 milles livres ont été publiés au sujet des Echecs !). Pour cette raison, il est utile de vous rappeler que les schémas tactiques présentés dans cette section ne sont pas figés, ils doivent avant tout vous servir comme inspiration pour élaborer des plans utiles dans vos parties.

La déviation

La déviation est une technique qui permet de surcharger la défense pour la faire plier fatalement. D'abord, il faut remarquer qu'une pièce défend 2 points névralgiques en même temps. Et dans ce cas, cette technique consiste à provoquer cette pièce en attaquant un des points d'abord, pour laisser le 2ème point ouvert à une estocade souvent décisive. Regardons un exemple de ce type d'attaque.



Le joueur blanc remarque ci-dessus que la tour d8 protège 2 cases en même temps : la tour d8 et le point d'entrée e8. A cet effet, il décide d'opérer une déviation de la tour noire d8 en sacrifiant sa dame avec le coup Dxd7.



Le joueur noir, trop heureux de l'opportunité, capture la dame de d7. Et c'est là où le joueur blanc termine la partie en sa faveur en amenant sa tour jusqu'à la dernière rangée en e8, échec et mat ! Vous aurez reconnu le motif du mat du couloir vu précédemment où le roi est emprisonné dans la dernière rangée par ses propres pions et ne peut échapper à l'échec horizontal. Déviez c'est gagner !

La pièce piégée

Lorsqu'une pièce adverse est soit avancée en territoire ennemi, soit gênée par ses propres pièces, il est possible qu'elle devienne piégée de sorte qu'elle n'ait pas de case de repli adéquate et qu'ainsi elle puisse être capturée par une pièce ennemie de plus faible valeur. Dans la position ci-dessous gauche, le cavalier qui était en f6 a été chassé par les blancs qui ont avancé leur pion en e5. Cependant, en allant sur h5, le cavalier est piégé. L'avancée g4 s'assure que le cavalier sera capturé en contrepartie d'un pion seulement (vous pourrez vérifier sur le diagramme de droite que toutes les cases auxquelles pourrait accéder le cavalier h5 sont piégées).



Regardons une situation réelle de match où cette stratégie s'est révélée payante. Nous suivons ci-dessous la partie Hind Bahji contre Flora Alfonso du championnat d'Afrique 2001. Les blancs viennent d'attaquer la dame noire en avançant le pion en g3 (diagramme gauche ci-dessous). La réponse Dg4 est une erreur, parce que la dame devient piégée (diagramme de droite ci-dessous).



Les blancs le remarquent, la dame noire n'a aucune case de repli (vérifiez vous-mêmes que toutes les cases disponibles sont en prise). Il « suffit » juste d'attaquer la reine noire, et ils pourront la capturer. Mais ils doivent agir vite, parce que les noirs eux-mêmes souhaitent jouer le coup h4 pour fragiliser la défense du roi blanc (et du coup, ça libérera la case de repli h5 pour la dame). Les blancs pensent d'abord jouer Cf2 qui attaque la dame, mais dans ce cas, la Tour f3 n'est plus protégée et la dame peut s'en emparer, merci pour le cadeau !

Du coup, les blancs ont la fabuleuse idée d'insérer le coup intermédiaire h3 !! (position gauche ci-dessous) Un très beau sacrifice de pion qui permet de piéger irrémédiablement la reine noire. En effet, lorsque la dame noire se retrouve isolée cette fois en h3, là le coup Cf2 complète la combinaison gagnante (diagramme de droite ci-dessous).



Vous pourrez vérifier sur la position finale que la dame ne peut pas fuir, toutes les cases à sa disposition sont contrôlées par des pièces blanches.

Hind Bahji a été championne du Maroc à 4 reprises durant les années 2000. Ici, elle démontre que vous pouvez souvent retrouver les schémas tactiques que nous vous avons présentés dans cette section. Mais ces schémas tactiques ne seront pas toujours disponibles immédiatement, à vous de réfléchir comment compléter la disposition sur l'échiquier pour placer l'attaque gagnante dont vous avez senti les prémices.

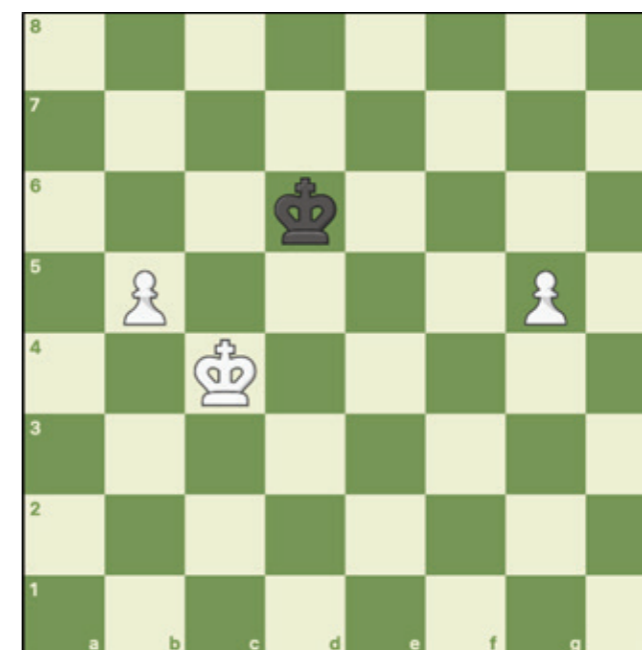
LA STRATÉGIE AUX ECHECS : LA FINALE

V – LA STRATEGIE AUX ECHECS : LA FINALE

La phase de la finale survient lorsque la majorité des pièces a été échangée. Les joueurs possèdent seulement une ou deux pièces ainsi que leur roi et quelques pions. Certaines finales sont clairement gagnantes pour un camp, d'autres sont encore incertaines.

La finale est la phase du jeu qui demande le plus de concentration. En effet, le faible nombre de pièces restantes signifie que le choix de coups se réduit fortement, le joueur essaiera de calculer toutes les possibilités qui peuvent survenir et chercher ainsi à identifier le meilleur coup dans l'absolu. C'est pour cela que c'est la phase qui demande le plus de technique et d'étude. Dans les rangs de l'élite, les finales influencent une grande partie des affrontements : les grands-maîtres réussissent rarement à mater leur adversaire rapidement, ils vont chercher souvent à obtenir un avantage, petit ou grand, en milieu de partie qu'ils espèrent convertir en succès dans la phase de la finale.

La finalité d'une situation où seuls les pions sont présents sur l'échiquier, est bien sûr la promotion d'un pion en une dame. Comme vous pouvez le voir dans l'illustration ci-dessous, le roi blanc soutient le pion passé b5, tandis que le roi noir doit faire un choix concernant le pion passé qu'il doit essayer d'arrêter. Les blancs ont un avantage décisif. En effet, peu importe le pion que le roi noir essaie de stopper, les blancs vont simplement promouvoir l'autre pion. Grâce à la technique exposée plus tôt, ils utiliseront roi et dame pour mater le roi noir.



Les finales de rois et pions sont très courantes.

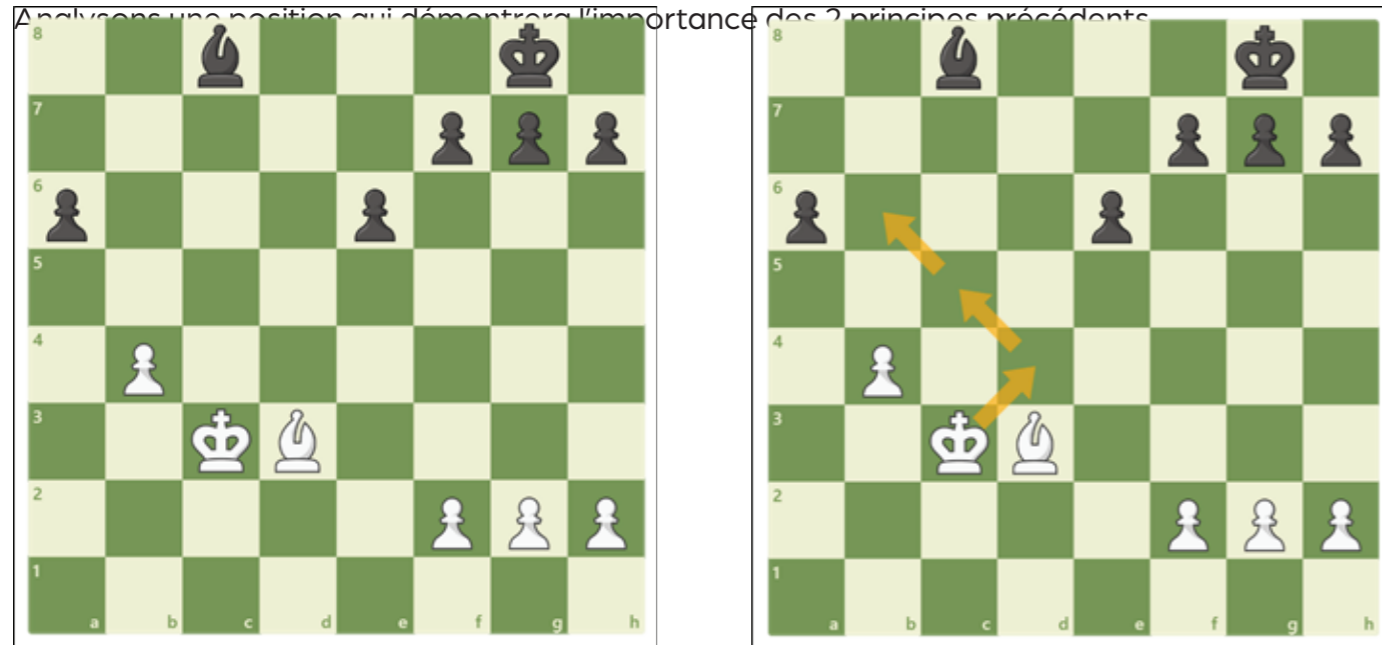
Cependant, les finales avec des pièces ont des caractéristiques différentes en fonction de la nature et de la disposition des pièces qui restent (finale de dames et pions, finale de tours, finale de pièces légères...). Ceci étant dit, nous souhaitons vous léguer les conseils suivants qui s'avèreront très utiles dans la quasi majorité des cas.

Activez votre roi :

Le roi devient une pièce puissante en finale. Il est redoutable en combat rapproché puisqu'il peut se déplacer d'une case dans toutes les directions. Si le conseil important en milieu de partie est de cacher votre roi au maximum, cette recommandation s'inverse complètement en finale. Moins votre adversaire aura de pièces, moins votre propre roi peut être mis en danger. En fin de partie, un roi actif rejoint souvent le centre de l'échiquier ou bien s'avance pour soutenir un pion passé ou attaquer des pièces adverses. Donc, pensez à solliciter votre roi pour mener ses troupes en se mettant en première ligne, il pourra déséquilibrer l'affrontement durablement en votre faveur.

Créez des pions passés :

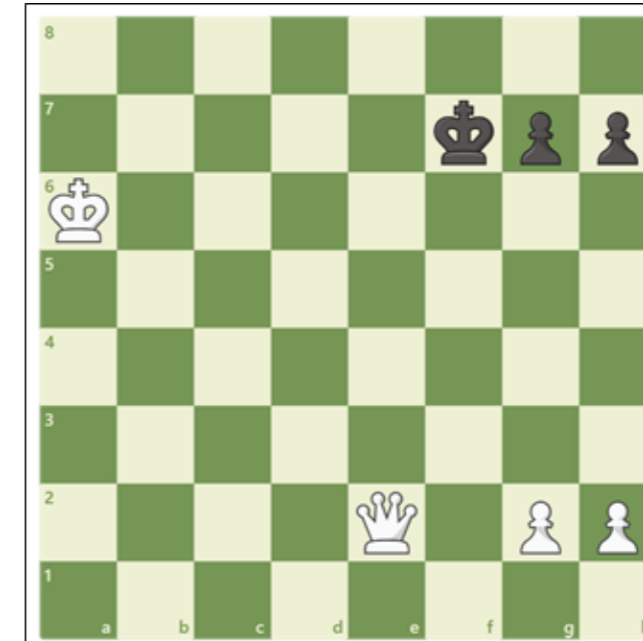
La valeur de chaque pion augmente également en finale, car les deux camps tentent de transformer leurs petits soldats en dames. Ils ont pour cela un champ beaucoup plus libre avec moins d'entraves en finale. On appelle un pion passé un pion qui n'a pas de vis-à-vis et qui ne peut pas être arrêté par un pion adverse (c'est-à-dire que s'il avance en ligne, il ne peut être ni bloqué, ni capturé par un pion adverse). Ce type de pions est dangereux parce que l'adversaire doit mobiliser une pièce pour le surveiller constamment.



Dans cette position, les noirs ont un pion de plus, et pourtant ce sont les blancs qui vont gagner la partie. Ils arrivent à faire cela en 2 étapes, d'abord ils mobilisent leur roi pour apporter le sur-nombre et éliminer le pion a6, créant ainsi un pion passé en b4. Puis ils poussent ce pion passé pour le damer. La suite de la partie illustre ce chemin vers la victoire (la séquence de coups n'est pas forcée mais les blancs arriveraient aussi à prendre le dessus dans toute autre alternative choisie par les noirs).

1. Rd4. Rf8. 2. Rc5. e5. 3. Rb6. Re7. 4. Fxa6. Fxa6. 5. Rxa6. la première partie du plan est atteinte, les blancs capturent le pion a6, et transforment le pion b4 en un pion passé. Maintenant, à dame ! Les noirs sont trop lents à créer leur propre pion passé.

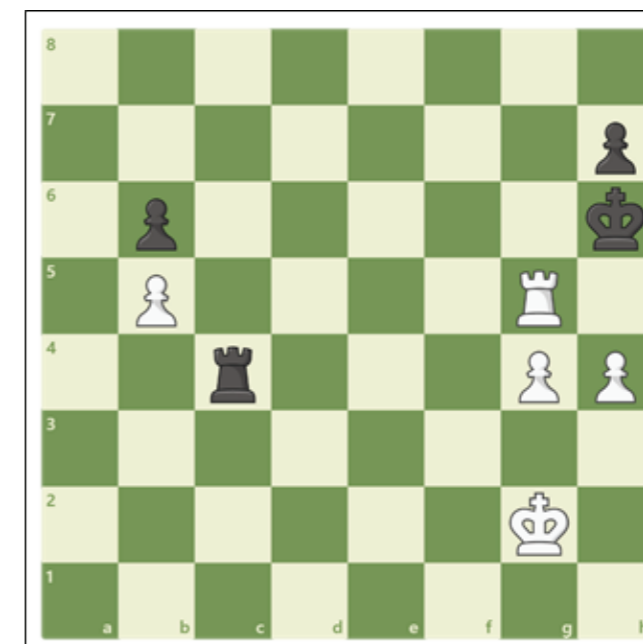
5... f5. 6. b5. e4. 7. b6. f4. 8. b7. e3. fxe3. 8. fxe3. 9. b8=D. e2. 10. De5+. Rf7. 11. Dxe2. 1-0



Les noirs abandonnent. Leur pion avancé en e2 est capturé, tout espoir est perdu maintenant que les blancs ont une dame d'avance.

Essayez de ne jamais abandonner lorsque vous êtes un débutant :

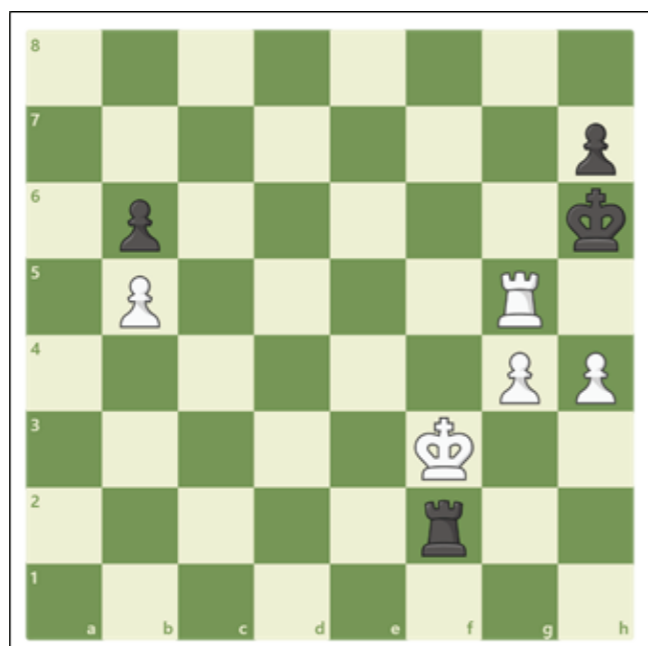
Ce conseil s'applique pour deux raisons : premièrement, votre adversaire s'il est d'un niveau similaire au votre, pourrait, même s'il a un avantage écrasant, faire une erreur d'inattention et vous ouvrir la porte pour effectuer un échec et mat, capturer sa reine ou autre, et deuxièmement si vous perdez, vous bénéficierez malgré tout d'apprendre comment votre rival a converti son avantage en échec et mat. A ce niveau, toute pratique est utile pour vous. Voyons comment même à un niveau de jeu de classe mondiale, un bon joueur de finale peut sauver une situation désespérée.



Cette position intervient en finale de la partie Alexander Beliavsky contre Hicham Hamdouchi en 2004, trait aux noirs. Beliavsky est l'un des meilleurs joueurs de sa génération, champion du monde junior en 1973 et 4-fois champion national de l'URSS. Hicham Hamdouchi est incontestablement le meilleur joueur marocain, grand maître international et 11 fois champion du Maroc, c'est le seul joueur arabe et africain à avoir accédé aux 16ème de finale d'un championnat du monde.

Dans cette partie, le grand maître marocain est perdant : les blancs ont l'avantage d'un pion de plus, et d'un roi plus actif, le roi noir coincé dans les cordes étant complètement hors-jeu. Cependant, ici le génialissime joueur natif de Tanger engage une stratégie absolument fabuleuse !

60... Tb2+. 61. Rf3. Tf2+ !!

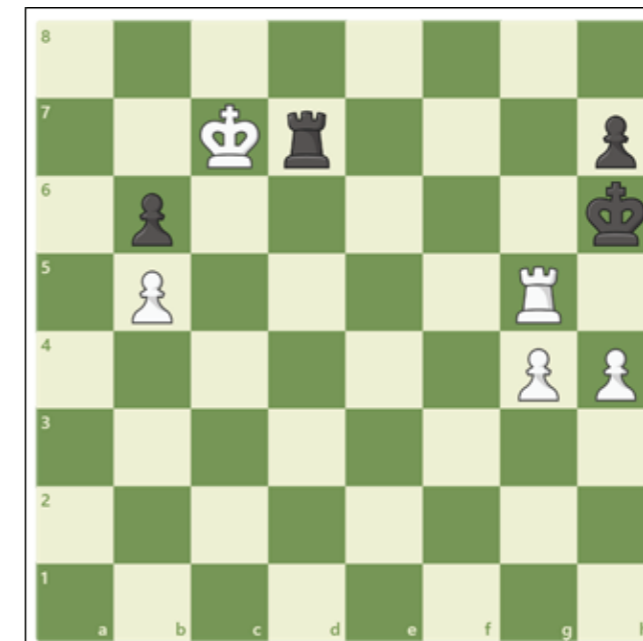


Mais que se passe-t-il ? Hicham a-t-il fait une erreur de débutant en plaçant sa tour sur la case f2 où clairement le roi noir peut la capturer ?

En réalité, il a réalisé que si les noirs perdent leur tour, ils n'auront plus aucun coup légal à leur disposition : le pion b6 est bloqué, de même pour le pion h7, et enfin toutes les cases où pourraient accéder le roi noir sont illégales, h5, g6 et g7 sont sous le contrôle de la tour blanche. Si le roi blanc capture la tour, c'est tout de suite pat, partie nulle !

Beliavsky réalise trop tard qu'il est tombé dans un piège. Il essaie de s'en échapper, mais sur les prochains coups Hamdouchi tient le bon bout et force la nulle. Le roi blanc ne peut échapper à la tour noire enragée !

62.Re4. Te2+. 63.Rd5. Td2+. 64.Rc6. Td6+. 65.Rc7. Rd7+. 1/2-1/2



Quelle stratégie absolument brillante pour sauver la partie contre un des tous meilleurs joueurs mondiaux, bravo Hicham !

Pour finir, un exemple d'une finale commentée pas à pas



Nous suivons ici la partie Awatef Mechrgui contre Amina Oubaaqa, lors du championnat arabe de Casablanca 2002. C'est le 27ème coup, et le trait est aux noirs.

Avant toute chose, prenons le temps d'analyser la position :

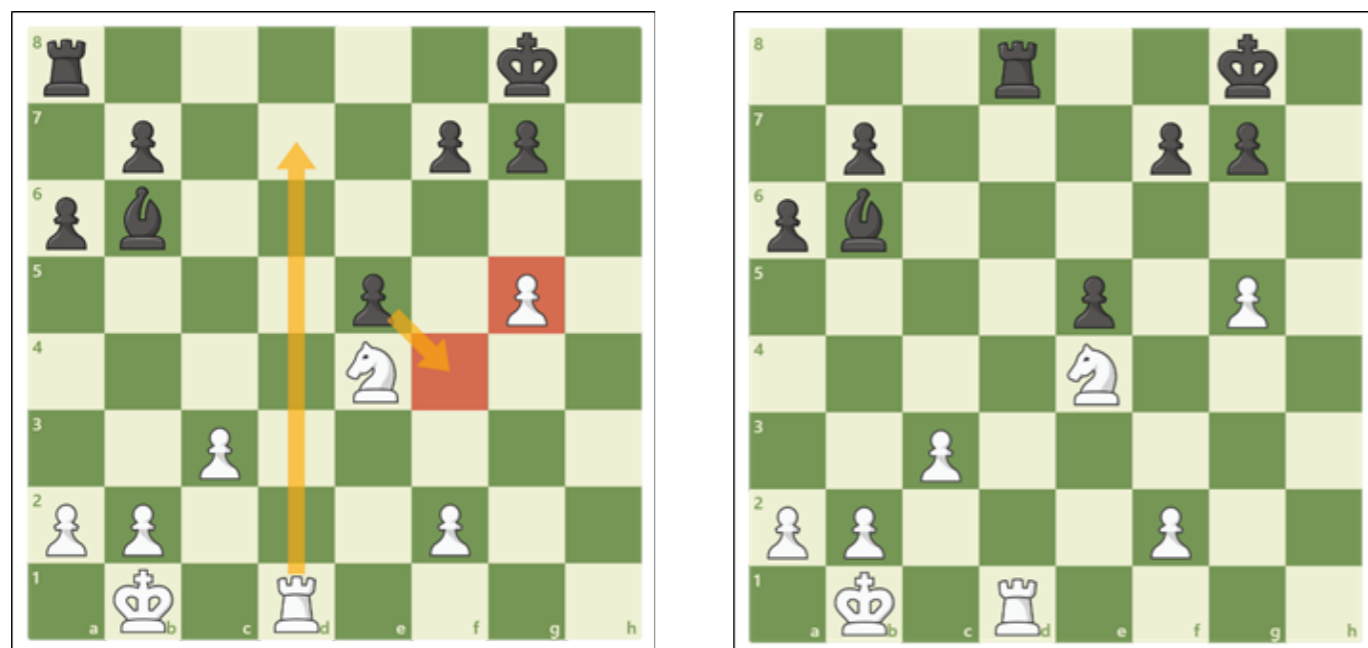
- Matériel : les 2 joueurs ont 5 pions et une tour chacun. En plus, les blancs ont un cavalier et les noirs ont un fou. Verdict : égalité parfaite.

- Disposition des pions : les pions sont disposés de manière saine des 2 cotés et constituent des « chaînes liées » cad que les pions peuvent défendre leur camarade de la même chaîne pendant qu'ils avancent, ils présentent peu de faiblesses structurelles à une seule exception. Le pion blanc g5 est « isolé », il ne peut pas être défendu par un autre pion. En effet, il n'y a pas de pion sur la colonne h, et le pion f a besoin d'être en f4 pour défendre g5, or le problème est que cette case est déjà sous le contrôle du pion e5 noir. Notons tout de même que le pion g5 est défendu par le cavalier blanc en e4, donc le pion isolé g5 n'est pas un problème pour l'instant. Verdict : léger avantage noir.

- Disposition des pièces légères : le fou noir est libre et contrôle une jolie diagonale. Le cavalier blanc est sur une très belle case centrale blanche où il rayonne sur tout le jeu et d'où il est difficile de le chasser (le fou adverse n'attaque que les cases noires et le pion g5 le protège d'une éventuelle avancée du pion noir f). Verdict : léger avantage blanc.

- Disposition des tours : la tour blanche est sur une jolie colonne ouverte, elle contrôle toutes les cases de la colonne d. Cela veut aussi dire qu'elle peut infiltrer la position adverse à différents points. Par exemple, si le trait est aux blancs, jouer la tour en d7, d6 ou d5 commencerait à exercer une pression désagréable contre les noirs. En comparaison, la tour noire n'exerce aucune influence depuis le coin où elle se trouve. Verdict : léger avantage blanc.

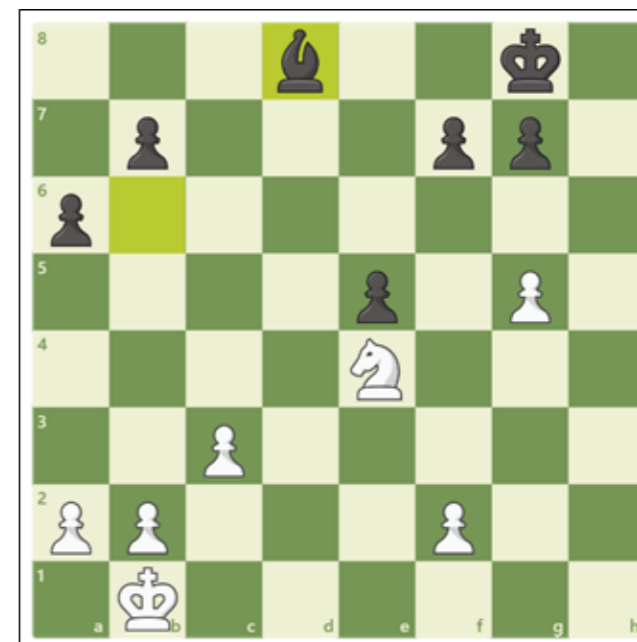
Forts de cette analyse, nous pouvons maintenant comprendre le coup joué par la championne marocaine. 27... Td8 !! (diagramme droit ci-dessous)



Oubaaqa provoque un face-à-face immédiat avec la tour blanche, parce qu'attendre laisserait la liberté à la tour blanche de s'infiltrer le long de la colonne ouverte et d'attaquer des pions noirs.

Les blancs sont forcés de réagir maintenant à ce coup puisque leur tour est attaquée. Malheureusement, ils prennent la mauvaise décision.

28. Txd8 ?? Fxd8.



Défendre la tour avec le roi blanc, 28. Rc2., était un meilleur coup parce que ça rapprocherait le roi blanc du jeu (en application du principe déjà exposé qu'il faut activer le roi en finale).

L'avantage concédée en faveur des noirs par ce coup faible est double, il élimine la tour blanche qui rayonnait sur toute la colonne d, et tout suite il commence à attaquer le pion isolé blanc. On voit en effet que le fou en d8 attaque déjà la case g5, qui est certes pour le moment défendu par le cavalier en e4.

Ici, les noirs continuent la partie en activant leur roi pour apporter le surnombre. Et parce que les blancs n'ont pas reconnu la menace et ont gardé leur propre roi très loin, les noirs réussissent à capturer le pion g5. Avantage aux noirs.

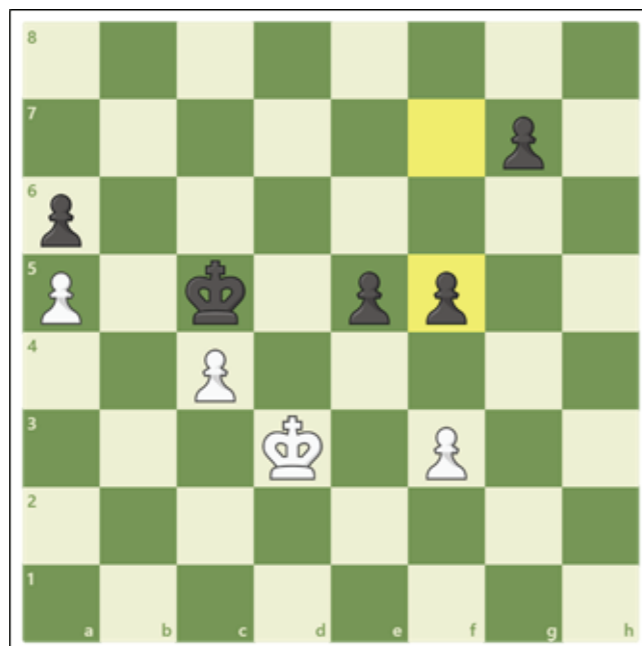


29. Rc2. Rh7.30. Rd3. Rg6.
31. b4. b6.32. a4. Fxg5.



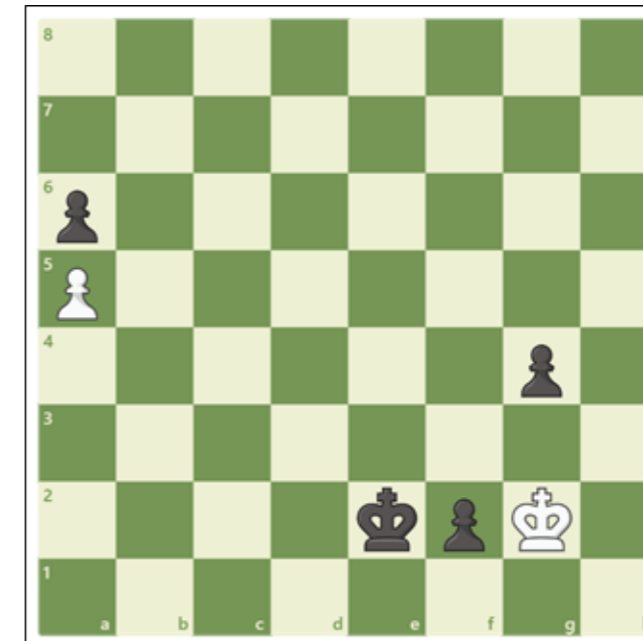
Les blancs ont ici un 2ème choix à faire, échanger leur cavalier contre le fou noir ou garder les pièces légères en jeu. En règle générale, lorsque vous êtes en désavantage matériel, essayez de garder le maximum de pièces sur l'échiquier. Plus la position se simplifie, et plus l'avantage de votre adversaire devient évident. Il faut privilégier les positions compliquées qui offrent des chances aux 2 camps. Or, dans cette situation, les blancs choisissent la mauvaise option en échangeant. Ils misaient probablement sur leur capacité de créer un pion passé sur l'aile dame (les colonnes a, b ou c) et de le pousser jusqu'au bout, mais les noirs vont superbement défendre.

33. Cxg5. Rxc5. 34.a5. bxa5. 35.bxa5. Rf5. 36.c4. Re6. 37.Rc3. Rd6. 38.Rd3 f5. 39.f3. Rc5.



Les blancs arrivent à créer un pion passé effectivement, le pion c4. Mais les noirs arrivent à temps pour le stopper avec leur roi. Maintenant ils mobilisent leur avantage sur l'aile roi pour gagner, toujours grâce à un roi proactif. Dans la partie, les blancs abandonnèrent ici, mais nous pouvons montrer quelques coups en plus pour illustrer la technique de gain.

40. Rc3. g5. 41. Rd3. Rb4. (le roi blanc est obligé d'abandonner la défense du pion c4) 42.Rd2. Rxc4. 43. Re3. Rc3. 44.Re2. Rd4. 45. Rd2. e4. 46. fxe4. Rxe4. 47.Re2. f4. 48. Rf2. f3. 49. Rf1. Re3. 50. Re1. f2+. 51. Rf1. g4. (attention à ne pas jouer Rf3, c'est pat !) 52. Rg2. Re2. 0-1 (les noirs dament le pion f au prochain coup et gagnent)



Madame Oubaaqa est une ancienne championne du Maroc, et elle est restée un membre actif de la communauté échéphile en tant qu'arbitre, coach... Dans cette finale instructive, elle a démontré l'importance de reconnaître tôt les menaces de votre adversaire et de les éliminer (tour blanche qui contrôle une colonne ouverte, pion blanc passé sur l'aile dame), ainsi que l'importance de mobiliser votre roi en finale, de reconnaître les faiblesses de votre adversaire (pion isolé en g5) et d'implémenter le bon plan à terme pour en bénéficier.

PARTIES COMMENTÉES

VI – QUELQUES PARTIES COMMENTÉES

Vous trouverez ci-dessous une sélection de parties commentées pour vous donner des idées sur le déroulement d'une partie d'échecs.

Partie 1 : Madonna Gambit

1. e4. f6 ??.



Le premier coup blanc e4 est raisonnable (il ouvre le jeu vers le centre, donne une avenue de sortie pour le fou et la dame). Le premier coup noir est par contre mauvais, il expose le flanc du roi noir.

2. d4. g5 ??



Avec son deuxième coup de pion d4, le joueur blanc continue de se développer de manière saine et constructive (renforcer son contrôle sur le centre, ouvrir la sortie du fou de cases noires). Le deuxième coup noir g5 est catastrophique, il finit d'exposer mortellement le roi noir.

3.Dh5#



Le roi noir est exposé à l'attaque de la dame blanche, et n'a aucune retraite. Echec et mat !

Leçon : lors de l'ouverture, il faut jouer vers le centre. Ne pas exposer le roi en poussant les pions qui le protègent. Le pion f est particulièrement sensible, éviter de le pousser en début de partie.

Anecdote : Cette partie a réellement eu lieu entre 2 joueurs d'un bon niveau Hans Klip vs. Tom Bottema lors de l'Open des Pays-Bas de 1993. Après la partie, Bottema admit qu'il avait des tickets pour un concert de Madonna et de peur d'y arriver en retard, il a préféré commettre ces erreurs de débutant pour perdre sa partie le plus rapidement possible. Depuis cette date, cette ligne est connue sous le nom du « Madonna gambit ».

Partie 2 : Une étouffée au cheval

1. e4. c6.

2. d4. d5.



Cette ouverture, connue sous le nom de défense Caro-Kann, est très respectée et apparaît de manière régulière dans les parties entre grands maîtres. Le premier coup noir c6 prépare le deuxième coup qui challenge le centre blanc, notamment le pion e4.

3. Cc3. dxe4.

4. Cxe4. Cf6.



Le joueur blanc défend son pion avec le cavalier c3. Le joueur noir continue sa stratégie de lutte pour la case centrale e4, en capturant le pion dans un premier temps, puis quand le cavalier blanc reprend, il le challenge en e4 une nouvelle fois avec son cavalier stationné en f6.

5. De2. Cd7 ??



Le joueur blanc décide de protéger son cavalier avec la dame (en la positionnant en e2). Le joueur noir décide lui aussi très raisonnablement de surprotéger son cavalier f6 en positionnant son autre cavalier en d7, prêt à remplacer le cavalier f6 si le cavalier blanc le capture. Cependant, il ne réalise pas qu'il s'ouvre à une attaque mortelle...

6. Cd6#



Le pion noir e7 est cloué, il ne peut pas reprendre le cavalier en d6, car dans ce cas le roi noir ferait directement face à la dame blanche sur la colonne e. Le roi noir est complètement coincé de toutes parts par ses propres pièces. Echec et mat !

Leçon : à part le dernier coup, toutes les décisions du joueur noir étaient bonnes, et sa stratégie très raisonnablement conçue. C'est un principe important qu'il faut retenir aux échecs, même si vous avez le dessus stratégiquement vérifiez toujours si votre coup suivant ne vous expose pas à un piège tactique immédiat. Beaucoup de très bons joueurs avaient des positions gagnantes mais ont laissé passer la victoire sur un seul coup d'inattention.

Anecdote : Cette partie a eu lieu entre le champion du monde Alekhine et une équipe de 4 joueurs amateurs.

Partie 3 : Une soirée à l'Opéra

1. e4. e5.

2. Cf3. d6.



Après une ouverture symétrique e4 vs e5, le joueur blanc attaque tout de suite le pion e5 en plaçant son cavalier en f3. Le joueur noir décide de le protéger avec le pion d6. Cette ouverture est connue sous le nom de défense Philidor.

3. d4. Fg5.

4. dxe5...



Le joueur blanc (Paul Morphy dans ce cas) joue de manière énergique et attaque encore e5 en poussant tout de suite le pion d4. Les noirs pouvaient très bien capturer le pion d4, mais décident de maintenir la tension en déployant leur fou en g4, clouant ainsi le cavalier blanc !

Cependant pour son 4ème coup, Morphy capture le pion e5, et tend un piège : si les noirs re-capturent naturellement le pion en e5, ils perdent un pion important ainsi 4...dxe5. 5. Dxd8. Rxd8. 6 .Cxe5... En échangeant les dames, le cavalier blanc se décloue et capture le pion central. Pour cette raison, les noirs pour leur 4ème coup sont obligés d'échanger leur fou g4 contre le cavalier avant de pouvoir reprendre le pion e5.

- 4. ... Fxf3.
- 5. Dxf3. dxe5.
- 6. Fc4...



Le dernier coup blanc Fc4 développe le fou sur une bonne case, et en même temps vient avec une menace insidieuse : si les noirs ne font pas attention, Dame prend f7 est un échec et mat.

- 6. ... Cf6.
- 7. Db3...



Les noirs utilisent une bonne parade avec Cf6, ils développent une pièce tout en couvrant l'attaque de la dame contre f7. Mais morphy insiste en déplaçant la dame en b3, cette fois c'est la menace de fou prend en f7 qui est posé. Certes le cavalier noir peut prendre le pion blanc e4 mais le pion f7 est stratégiquement bien plus précieux car il protège le roi noir.

- 7. ... De7.
- 8. Cc3. c6.
- 9. Fg5....



Le joueur noir protège f7 avec sa dame et le joueur blanc le pion e4 en développant son cavalier. Le joueur noir décide de contrôler l'accès à d5 avec le pion c6 (et préparer son prochain coup de contre-offensive). Morphy très intelligemment développe sa dernière pièce légère (le fou cases noires) en g5 tout en clouant de cavalier en f6.

- 9. ... b5 ??



Toute la stratégie défensive des noirs s'appuyait sur le coup de contre-attaque b5 qui menace directement de prendre le fou c4. Une fois que celui-ci recule, la pression sur f7 se réduit fortement et le joueur noir peut recommencer à développer ses forces harmonieusement. Cependant, cette percée intervient trop tôt, on remarque sur le diagramme comment les blancs ont déjà déployé toutes leurs pièces légères de manière optimale alors que les 2 tiers des pièces légères noires sont toujours sur leur case de départ.

10. Cxb5 !!...



Après une longue réflexion, les blancs initient un sacrifice audacieux en capturant avec le cavalier le pion b5 pourtant protégé par le pion c6. Morphy espère que la pression qu'il exercera sur la diagonale b5-e8 sera telle qu'elle le mènera ultimement à la victoire.

10. ... cxb5.

11. Fxb5+. Cbd7.



11.... Cbd7. n'est pas forcé mais l'alternative est pire 11... Rd8 exposerait le roi sur la colonne d, une suite possible est 12. 0-0-0+. Rc8. 13. Td3. Cbd7. 14. Rc3+. Rb8. 15. Fa6+. Cb6. 16. Rc8#

Maintenant, les 2 cavaliers sont cloués, ils ne peuvent pas bouger. En réalisant un grand roque, les blancs font entrer leurs pièces lourdes dans le combat avec un gain de temps : la tour occupe la colonne d et accroît la pression sur le point d7 tout en mettant le roi blanc à l'abri.

12. 0-0-0! Td8.



Les noirs sont forcés de consolider le point d7, sinon les blancs jouent 13. Fxf6... suivi par 14. Fxd7+... qui leur donnera un avantage matériel et positionnel décisif. De ce fait, la tour noire est appelée à la rescousse en d8. Cependant...

13. Txd7 !!...



Les blancs enchainent avec un deuxième sacrifice, en échangeant leur tour contre le cavalier. Pourquoi sacrifier la tour et pas le fou b5 ? Parce que c'est le fou b5 qui maintient la pièce d7 cloué au roi. Morphy réalise que c'est ce clouage absolu qui permettra d'augmenter la pression sur d7, et il fera appel aux services de la deuxième tour.

Les noirs ont le choix entre 3 façons différentes de capturer la tour blanche. Cxd7 perdrait la dame noire en prise du fou g5, et Dxd7 sacrifierait la dame pour le fou b5 cette fois. Du coup, c'est la tour noire qui doit reprendre la tour en d7.

14. ... Txd7.

15. Td8. De6.



La pression qu'exerce les blancs sur d7 est terrible. Les noirs sont obligés de bouger leur reine pour déclouer le cavalier f6, comme ça ils peuvent utiliser ce cavalier pour reprendre si les blancs décident de prendre en d7. Parallèlement, ils proposent un échange des dames entre la dame b3 et la dame e6. Cet échange favoriserait la partie qui défend puisqu'une pièce d'attaque puissante quitterait le terrain et faciliterait ainsi la tâche du défenseur. Mais c'était sans compter sur...

16. Fxd7+ !! Cxd7.



Morphy sacrifie sa pièce puissante, le fou de cases blanches, parce qu'il a identifié une conclusion victorieuse. Ce sacrifice permet de libérer la diagonale g5-d8 du fou de cases noires.

17. Db8+ !!



Morphy met en échec le roi noir en déplaçant sa dame jusqu'à la case b8. C'est presque un mat parce que le roi ne peut pas fuir ; mais n'a-t-il pas remarqué que la case b8 est défendu par le cavalier noir ? Il va perdre sa dame...

17. ... Cxb8.

18. Rd8#



La combinaison finale est absolument magnifique ! En déviant le cavalier de la case d7 vers la case b8, la colonne d devient complètement libre. La tour blanche peut accéder à la case d8 avec un effet dévastateur. A la position finale, les blancs n'ont plus que 2 pièces, mais cela est suffisant pour porter l'estocade mortelle. Echec et mat !

Leçon : Le joueur noir a mis trop de temps pour développer ses pièces. Il a préféré jouer plusieurs coups de pions au détriment de déployer ses pièces et mettre son roi à l'abri en réalisant un roque. Le joueur blanc, pour sa part, a su calculer plusieurs coups à l'avance et comprendre l'utilité de sacrifier du matériel au profit d'une pression inexorable sur la position du roi adverse. Il a su exploiter et accroître son avantage en jouant toujours à tempo, en exploitant les clouages, en mobilisant rapidement des renforts, et en injectant constamment de l'énergie et du dynamisme dans son attaque.

Anecdote : Cette partie connue sous le nom de « night at the opera » est possiblement la plus célèbre partie d'échecs au monde. Elle s'est déroulée en 1858, et elle porte ce nom parce qu'elle a eu lieu lorsque le duc de Brunswick a invité Paul Morphy à assister à une représentation de l'Opéra de Paris dans sa loge. Ils décidèrent alors de jouer une partie où le joueur américain Paul Morphy affronte le duo composé par le duc de Brunswick et le comte Isoard de Vauvenargues qui se concertent ensemble. Pour cette soirée, le spectacle dans la loge de l'opéra est devenu infiniment plus célèbre que celui sur la scène !

Partie 4 : La foudre de Cap Spartel

1. e4. c5.

Ce début est appelé la défense sicilienne et représente l'une des réponses les plus populaires utilisées par les noirs contre 1. e4.

2. Cf3. e6.

3. d4...



Dans cette continuation appelée sicilienne ouverte, les blancs décident de tout de suite challenger le contrôle des noirs sur la case d4.

3. ... cxd4.

4. Cxd4. Cc6.

5. Cc3. Dc7.

6. g3. a6.

7. Fg2. Cf6.

8. 0-0. Fe7.

9. Fe3. 0-0.



Le début de partie marque des schémas très constructifs de la part des 2 camps : ils développent leurs pièces légères pour contrôler le centre et effectuent un petit roque chacun pour mettre le roi à l'abri. A ce stade du jeu (on commence à rentrer dans le milieu de partie), le joueur blanc (Hamdouchi) conçoit un plan audacieux : il va utiliser son pion f en combinaison avec le pion e comme béliers pour affaiblir l'aile du roi adverse.

10. f4. d6.

11. Rh1. Tb8.

12. a4. Te8.

13. e5. Cxd4.

14. Fxd4. Cd7.



La première partie du plan réussit, le joueur blanc a délogé le cavalier f6 de sa position où il gardait le roi. Cela libère de l'espace pour la dame blanche qui infiltre la case g4 et se rapproche de manière menaçante du roi adverse.

15. Dg4. dxe5.

16. dxe5. Fc5.



La position critique de la partie. Après avoir longuement réfléchi, le champion marocain remarque premièrement que le roi noir est isolé, en effet la majorité des pièces noires se trouvent de l'autre côté à l'aile dame. Deuxièmement, plusieurs pièces blanches pointent sur l'aile roi (la dame, la tour f, et possiblement le fou en d4). Troisièmement, les pièces noires sont mal coordonnées en ce moment, le cavalier en d7 bloque le fou de cases blanches, et bloque la reine noire sur le 7^{ème} rang.

Cependant, la structure de pions autour du roi noir est encore saine et intacte, et le pion e6 bloque le pion e5 blanc. Dans un monde idéal, si on pouvait avancer le pion e blanc, on pourrait libérer l'influence du fou en d4 qui menacerait directement le roi noir, la case g7 notamment. Tel le cap Spartel, la case d5, apparaît comme un endroit extrêmement stratégique, là où les forces blanches et les forces noires convergent et se repoussent. Hamdouchi devient convaincu qu'il doit « libérer » cette case à n'importe quel prix, considérant que son occupation lui permettrait de dominer la position de son adversaire et lancer un assaut dévastateur contre le roi noir.

17. Cd5 !!...



Un coup fabuleux, le cavalier en d5 attaque la dame noire. Les noirs n'ont pas d'autre choix que d'accepter ce sacrifice. Le décliner serait perdant 17...Dd8. 18. Cf6+. le pion g est cloué. Cxf6. 19. exf6. Avec la menace de Dxc7#, la suite est forcée 19... g6. 20. Fxc5... et les blancs ont un fou en plus avec une bien meilleure position. Au niveau d'un grand maître, avec cette position, le gain deviendrait une formalité.

17. ... exd5.

18. Txf7 !!!...



Le feu d'artifices continue ! Ayant libéré la case stratégique d5, Hamdouchi s'emploie à détruire la barricade du roi noir, en sacrifiant sa tour en f7. Sacrifier une tour pour un seul pion est très cher, mais si c'est pour exposer le roi et l'amener à quitter sa protection, ça peut être un investissement payant.

Après une longue réflexion, Joel Lautier (le joueur noir) décide de refuser ce deuxième sacrifice parce qu'il attirerait le roi noir trop loin de sa base, et vers les forces adverses. En effet, la continuation est 18... Rxf7. 19. Fxd5+. (utilisant d5 la case libérée) Rf8. 20. Df4+. Re7. 21. Dh4+. Cf6. (seule possibilité) 22. exf6+. plusieurs possibilités sont possibles ici, mais elles sont toutes gagnantes pour les blancs. Par simplicité nous ne présentons qu'une seule variante ici. 22...Rf8. 22. fxc7+. Dxc7. 23. Fxc7+. Rxc7. 24. Dg5+. Rh8. 25. Df6#

Du coup, le joueur noir, déjà heureux d'avoir un cavalier en plus, décide de refuser l'offrande de la tour, et rapatrie son fou en f8 pour renforcer sa défense et notamment la menace immédiate de Dame prend g7 mat.

18. ... Ff8.

19. Fxd5. (avec la menace d'un double échec fatal Rxc7+) Rh1. (pour quitter la dangereuse diagonale du fou blanc d5)

20. Taf1. Dd8.

21. Df3...



Dans un premier temps, le champion marocain a libéré la diagonale d5-g8. Maintenant, il s'emploie à dominer la colonne f en plaçant toutes ses pièces lourdes (les 2 tours et la reine) dessus. Le fou noir est obligé de bouger sinon les blancs pousseront e6 et forceront le cavalier à abandonner la défense du fou f8. Voici une variante pour montrer que le fou ne peut pas rester en f8 21...b5. 22. e6. Cf6. 23. Txf6! gxf6. 24. Fxf6+ Dxf6. 25. Dxf6+... avec un avantage matériel et positionnel décisif en faveur des blancs.

21... Fe7.

22. Txd7!!...



La tour blanche avancée continue son épopée assassine ! Elle détruit un 2ème rempart de la protection royale. Cette fois, les noirs sont obligés d'accepter, sinon la tour blanche continuera de se sacrifier en finissant d'abattre le dernier pion avec 23. Txd7. Mais la suite imaginée par Hamdouchi démontre que le roi est devenu désormais mortellement exposé.

22... Rxd7

23. Df7+. Rh6. (si Rh8. 25. e6+. est gagnant)

24. h4!!...



h4 est un superbe coup silencieux, qui démontre toute la classe du joueur blanc ! En effet, beaucoup de joueurs se seraient rués sur l'opportunité de mettre en échec le roi noir exposé. Mais, Hamdouchi a compris que h4 est bien plus puissant, son objectif est de couper les cases de fuite du roi noir, en somme le coincer avant d'opérer l'assaut direct. h4 vient sécuriser le contrôle de la case g5, et ainsi la menace 26. Fe3+ devient très difficile à parer. Si 25... Fxh4. alors 26. Fe3+. Fg4. 27. Tf2 et le prochain coup Th2+ termine la partie.

25... Fg5. Le coup qui offre la plus grande résistance

26. hxg5+. Dxd7. (si Rxd7. 27. Dg7+. Rh5. 28. Ff3#)

27. Dxe8. Dxd3.

28. De6+. Dg6 (Rg7 ou Rg5 mènent aussi au mat avec respectivement comme premier coup 29. Tf7 et Tf5)

29. Fe3+. Rg7.

30. Dg8#



La position finale illustre la chasse impitoyable, forcée et sans répit qu'a subie le roi noir depuis le coup 17. Cd5!!.. Une combinaison de 13 coups géniaux de suite pour contrôler les lignes stratégiques, fragiliser les positions adverses, isoler et mater l'adversaire.

Une superbe partie du champion marocain natif de Tanger qui est rentrée dans les annales du jeu. Comme aimait dire le peintre Marcel Duchamp « Si tous les artistes ne sont pas des joueurs d'échecs, tous les joueurs d'échecs sont des artistes »

Leçon : Le joueur blanc a fait très attention à ce qui se passait sur l'échiquier notamment il a bien observé la disposition des forces adverses, identifié les cases et lignes stratégiques et les points faibles et choisi les bons moments pour déployer sa stratégie. Il est important aux échecs de concevoir votre plan en fonction de ce qui se passe devant vous, et ne pas débiter avec des idées préconçues. Une fois que vous vous décidez à réaliser un sacrifice, il est primordial d'agir avec beaucoup de dynamisme après, quitte à continuer à sacrifier du matériel. Si vous laissez du temps à votre adversaire, il regroupera ses forces, consolidera sa position puis reprendra le dessus.

Anecdote : Cette partie a eu lieu lors du tournoi international Cap d'Agde de 1994. Le grand maître Français Joel Lautier avait utilisé la même défense quelques semaines plus tôt au tournoi de Las Palmas contre le grand maître bulgare Veselin Topalov, futur champion du monde. Celui-ci avait choisi 13. De2 et la partie s'était achevée en égalité. Hamdouchi, pour sa part, a trouvé sans préparation préalable une continuation bien meilleure que le futur champion du monde. Cette innovation dans ce système de jeu est rentrée dans les annales de la défense sicilienne, et lui a valu cette année-là les félicitations des meilleurs notamment les légendes Veselin Topalov, et Peter Leko présents à Cap d'Agde.

La leçon principale à retenir de cette section est que les Echecs est un jeu qui se joue à 2 niveaux, tactique et stratégique :

- En effet, une partie d'échecs est très concrète, vous pouvez avoir une bonne position mais si vous faites une erreur et jouez un coup erroné, votre adversaire peut vous mettre KO immédiatement grâce à une combinaison tactique entraînant une perte de matériel importante sans compensation ou bien pire un échec et mat (exemple les 2 premières parties).
- Parallèlement, vous pouvez jouer des coups convenables sans faire d'erreur, mais si ce sont des coups à caractère faible ou qui manquent d'objectifs stratégiques, votre adversaire peut gagner positionnellement, ainsi vous verrez votre position s'affaiblir doucement mais sûrement avant que l'assaut final ne vienne ponctuer l'avantage positionnel acquis (comme le démontre dans une certaine mesure les 2 dernières parties).

Cette sélection de parties commentées vous aura aussi donné, nous l'espérons, l'envie de consulter et de s'intéresser de manière régulière aux parties des grands maîtres passés et présents. Leur analyse permettra en effet de vous donner des enseignements très instructifs sur les différentes phases de jeu, et la manière de conduire une partie de bout en bout mettant en pratique toutes les connaissances techniques que vous aurez acquises.

UTILISER LES PLATEFORMES EN LIGNE POUR JOUER ET APPRENDRE

VII – COMMENT UTILISER LES PLATEFORMES EN LIGNES POUR JOUER ET APPRENDRE

Le développement des plateformes de jeu d'Échecs en ligne a réellement révolutionné la façon dont les joueurs expérimentés et les amateurs jouent, s'entraînent et développent leurs connaissances.

Vous ne trouvez personne disponible pour jouer une partie avec vous ? Pas de problème, sur les plateformes en ligne, vous trouverez littéralement des dizaines de milliers de joueurs des 4 coins du monde, prêts à vous challenger.

Vous contemplez une position et vous n'arrivez pas à vous décider quel est le meilleur coup ? Donnez cette position à l'ordinateur surpuissant dans le cloud, et il vous indiquera quels sont les meilleurs coups et vous permettra aussi de tester toutes les continuations et réfutations possibles.

Vous souhaitez travailler votre sens tactique, votre technique de finale... ? Les plateformes en ligne proposent des exercices très ludiques et des puzzles pour vous tester.

Vous voulez faire une partie rapide pendant votre trajet en bus ? C'est possible, tous les sites sont compatibles avec un smartphone et vous offrent toutes les fonctionnalités sur petit écran également.

Vu l'utilité et l'accessibilité des plateformes de jeu en ligne, nous avons souhaité écrire cette section pour vous guider dans les choix de plateforme, et vous exposer également les multiples outils qu'elles offrent pour votre bénéfice.

Une liste non exhaustive :

Globalement, il existe 2 types de plateformes : les plateformes complètes, et les spécialisées. Comme le nom l'indique, les plateformes complètes comporte beaucoup de fonctionnalités différentes et répondent largement aux besoins des joueurs amateurs. Les spécialisées permettent d'explorer beaucoup plus en détail certains aspects.

Les plateformes complètes :

- Lichess.org : Lichess est un site web de jeu d'échecs créé en 2010. Il a la particularité d'avoir été développé sous licence libre. Toutes ses fonctionnalités sont gratuites et en accès libre. C'est pour cette raison qu'il a gagné en popularité et est aujourd'hui possiblement le site d'Échecs le plus fréquenté au monde, jusqu'à 100 millions de parties sont jouées chaque mois. Son interface est épurée, et il est particulièrement adoptée par les joueurs confirmés.
- Chess.com : Chess.com est un site créé en 2007. Il figure parmi les 2 sites les plus populaires. Il a su, au-delà du jeu en ligne, créer une réelle communauté et une énergie autour des pratiquants du jeu. Ainsi, Chess.com organise régulièrement des tournois destinés aussi bien aux meilleurs joueurs, qu'aux amateurs. Chess.com soutient également une communauté de streamers très fournie. Son interface de jeu est très ludique, et ses différentes fonctionnalités sont intuitives et très bien présentées. Certaines de ses sections sont uniquement accessibles aux membres payants. Ce site est particulièrement populaire auprès des débutants et des amateurs qui apprécient la facilité d'utilisation, son interface graphique agréable et sa section de leçons interactives très développée.

- Chess24 : chess24.com est une autre plateforme très fournie, qui a été créée en 2014. Elle est célèbre notamment parce que Magnus Carlsen, le champion du monde en titre, est un actionnaire. Ses chaînes de commentaires multi-langues sont particulièrement appréciées. Chess 24 offre par exemple des retransmissions commentées en français de différents tournois et événements. Chess24 relaye également beaucoup d'informations sur les tournois locaux et internationaux en cours dans le monde.

Les plateformes spécialisées :

- Chessgames : cette base de données contient une collection très complète des parties des grands maîtres, sous une forme simple qui met en valeur le jeu. Ce site est utile pour retrouver une partie précise, mais peut être amusant à browser au hasard, beaucoup de belles découvertes sont au menu.
- Chesstempo : ce site est idéal pour s'entraîner, en particulier pour les joueurs confirmés. Il offre un explorateur d'ouvertures très fourni, ainsi que du coaching pour les finales. Ce site est particulièrement tourné autour de la data. A ce titre, il vous conviendra plus si vous êtes de nature analytique.
- Chessable : pour les joueurs confirmés, cet outil permet d'apprendre en achetant des leçons préparées et présentées par les meilleurs joueurs au monde.

Quelques chaînes Youtube :

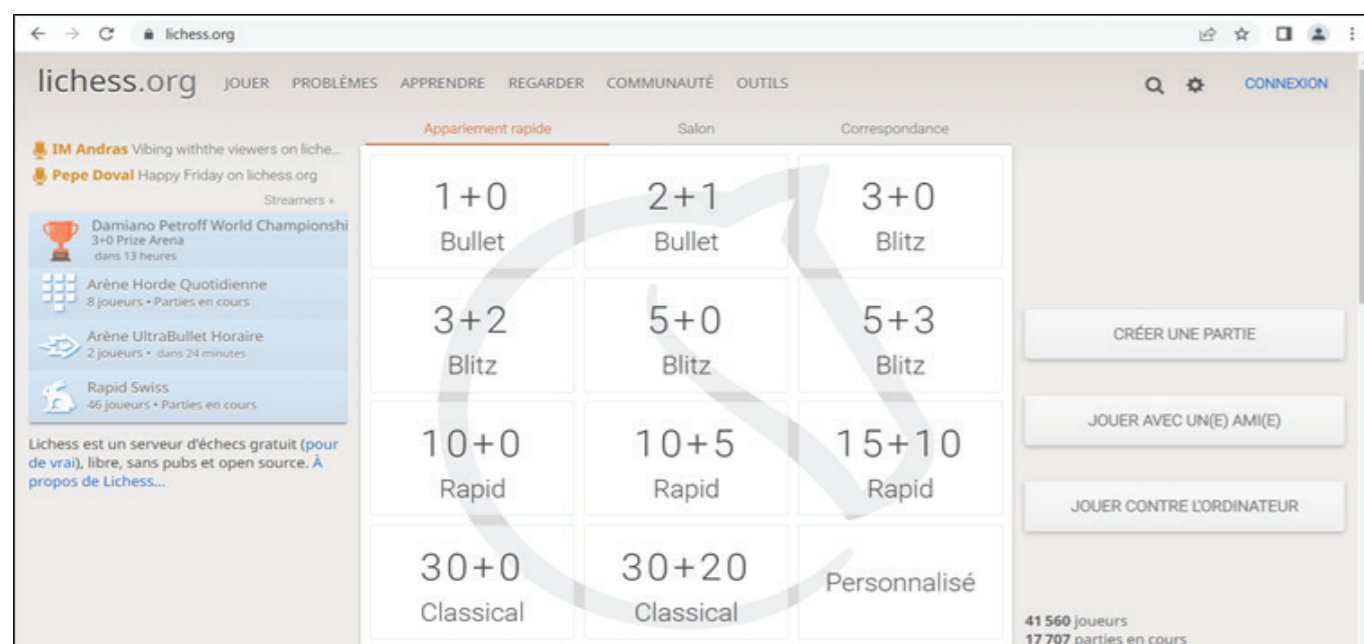
- La chaîne de Agadmator est très populaire (> 1 million d'abonnés) car elle propose des capsules très distrayantes et éducatives d'environ un quart d'heure, qui passent en revue des parties légendaire du jeu d'Échecs. Elle est toutefois en langue anglaise.
- Toujours en anglais, la chaîne du club d'Échecs américain de Saint-Louis offre un contenu varié : suivi des grands tournois, leçons, démonstrations...
- Blitzstream animé par le joueur français Kevin Bordi est la chaîne française la plus suivie (> 160 milles abonnés). Elle propose du contenu pédagogique et des commentaires de parties de grands maîtres.
- La chaîne de Luc Pitalier et la chaîne Imineo Echecs offrent également du contenu en langue française de grande qualité, et qui intéressera aussi bien les joueurs débutants qu'expérimentés.
- Enfin la chaîne R2D3 a plusieurs tutos dédiés aux débutants. Les joueurs y trouveront des leçons intéressantes qui leur permettront de mieux comprendre les Échecs.
- En langue espagnole, les vidéos du journaliste Lentxo Garcia d'El Pais sont très bien travaillées et méritent l'attention.
- Enfin, dans le paysage marocain, le compte Facebook Maroc Echecs regroupe les efforts très louables de plusieurs grands champions marocains, et contient des informations très utiles sur les activités échiquéennes du Maroc.

Découvrez les fonctionnalités de Lichess :

Les plateformes complètes offrent des fonctionnalités similaires. Nous vous montrons ici comment y accéder sur Lichess, mais les autres plateformes sont sensiblement semblables. Tout d'abord, Lichess requière une création de compte gratuite après un simple processus d'inscription (vous pouvez jouer sans mais c'est dommage, parce que vous n'aurez pas accès à votre progrès, historique et ajustement personnalisé).

Une fois que vous aurez créé votre compte, vous pouvez commencer à jouer. 2 concepts sont intéressants à comprendre :

- **Votre niveau** : pour que vous puissiez être appareillé avec des joueurs du même niveau que vous (ce n'est pas intéressant quand les parties sont trop déséquilibrées), Lichess vous assigne un niveau représenté par un nombre. Au fur et à mesure que vous gagnez des parties, ce niveau gagne des points. Et lorsque vous perdez une partie, on vous retire des points. En d'autres termes, plus ce nombre est élevé, meilleur joueur vous êtes. Ce système est calé sur le classement Elo utilisée par la fédération internationale pour classer les joueurs. Ainsi, Magnus Carlsen détient le record du plus haut Elo jamais atteint par un humain, avec un pic de 2882. A titre de comparaison, Anatoly Karpov avait un pic Elo de 2785, et Hicham Hamdouchi de 2628.
- **La cadence** : les parties ont une limite de temps. A vous de choisir celle que vous préférez dans la fenêtre principale de Lichess. Les durées affichées indiquent la limite de temps pour chaque joueur, par exemple 3+2 indique que chaque joueur a une limite de temps globale de 3 minutes mais qu'à chaque coup joué son capital temps est augmenté de 2 secondes. Les cadences sont classifiées en 4 catégories selon leur durée, comme vous pouvez le voir sur le site en dessous des chiffres : Bullet (qui veut dire une balle de pistolet en anglais) est pour un réglage temps en dessous de 3 minutes c'est une cadence infernale, Blitz (veut dire éclair en anglais) en dessous de 10 minutes c'est la cadence ultra rapide, Rapide est en dessous de 30 minutes, et Classique est la cadence de compétition. La cadence classique est la cadence historique et qui reste toujours la reine des compétitions. C'est elle qui est utilisée pour les championnats du monde : 120 minutes pour les 40 premiers coups, suivies de 60 minutes pour les 20 coups suivants... Cependant, les cadences rapides ont beaucoup gagné en popularité ces dernières décennies. Les joueurs ont moins le temps et souhaitent finir leur partie plus rapidement. Et c'est ainsi que nombre de tournois de cadence rapide (ou blitz) ont proliféré récemment parce que c'est un format facile à suivre pour les spectateurs. Notons que pour les débutants, il est toutefois fortement recommandé d'éviter les parties en bullet et en blitz qui ont une valeur éducative faible, parce qu'on n'a pas vraiment le temps de réfléchir à ses coups.



Une fois que vous avez appuyé pour commencer une partie, le système va scanner les dizaines de milliers de joueurs et vous appareillera avec un joueur qui possède un niveau proche au votre. Le déroulement de la partie se fait de manière naturelle : le choix des pièces se fait grâce à la souris, et le système ne vous montre que les coups permis pour cette pièce. Dans ce sens, il n'y a plus de problème pour interpréter les règles ou éliminer les coups « illégaux » comme dans un échiquier classique, tout cela est vérifié automatiquement par le logiciel.

A la conclusion de votre partie, vous avez accès à une fonctionnalité très utile : l'analyse de votre partie. En effet, l'option « Echiquier d'Analyse » apparaît de manière très apparente dans le menu proposé à la fin de votre partie. Grâce à cet outil, vous pourrez rejouer la partie et apprendre de vos erreurs. Dans les sous-menus de l'Echiquier d'Analyse, vous trouverez « L'arbre d'ouverture et tables de finales » qui vous permet d'analyser de manière plus fine les ouvertures et les finales. Pouvoir reconnaître quels sont les coups les plus joués dans la phase d'ouverture vous permettra de mieux anticiper la réponse de vos adversaires dans les parties futures.

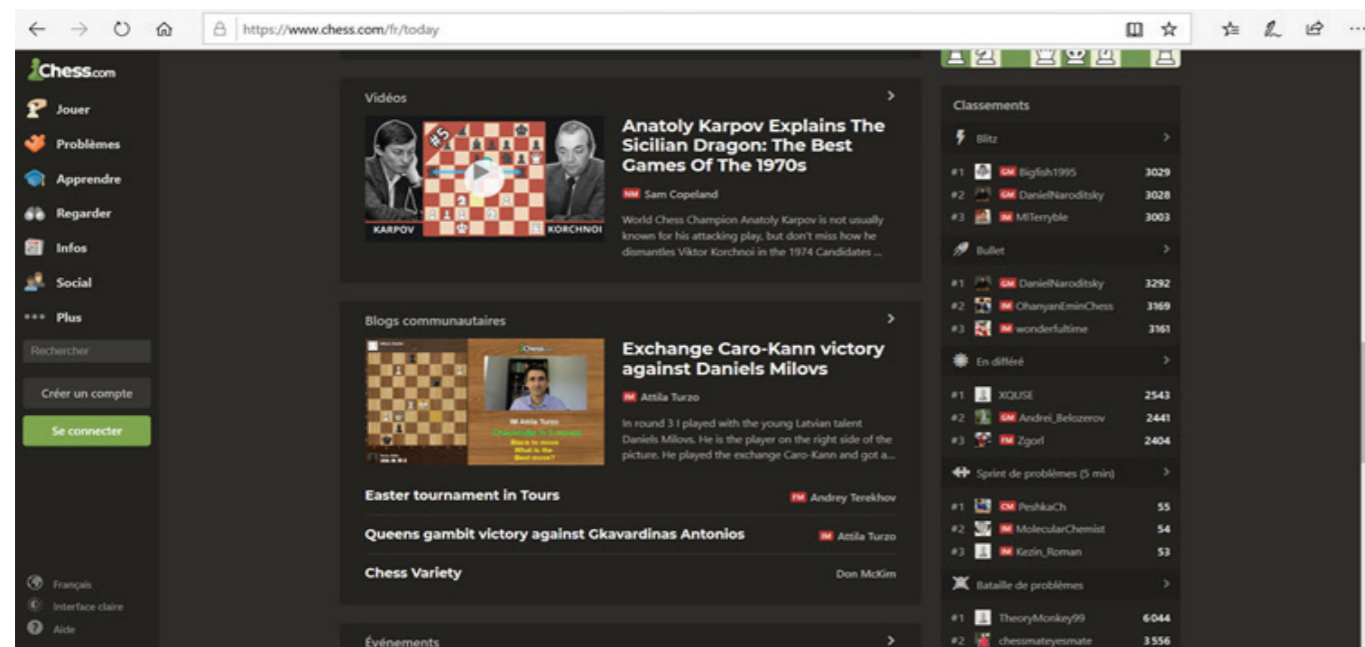
A part jouer, Lichess vous permet aussi :

- De suivre des retransmissions de streamers : sur la page principale, ou bien sur le menu « Regarder/Streamers ». Des joueurs retransmettent sur Youtube ou sur Twitch leurs parties (ou celles de tournois live) avec leurs commentaires. Cela peut constituer une façon utile et amusante pour apprendre.
- De suivre les parties que les grands maîtres jouent sur Lichess. Sur le menu « Regarder/ Parties en cours », vous aurez une sélection des parties en cours sur Lichess qui opposent les joueurs les mieux classés. Sur la gauche, vous pouvez filtrer avec la cadence, puis sélectionner la partie que vous souhaitez suivre. « Regarder/ Lichess TV » est plus rapide, cela vous donne tout de suite la meilleure partie en cours.
- L'option « Problèmes/ Problèmes » est très utile pour s'entraîner. Elle vous donne des puzzles à résoudre, où vous devez réfléchir pour trouver le meilleur coup. Parce qu'elle comporte aussi un système de classement, cette fonctionnalité vous proposera toujours des problèmes adaptés à votre niveau, et vous accompagnera ainsi dans votre progression.



- L'option « Jouer/ Tournoi » vous permet de participer aux différents tournois organisés par la plateforme.
- L'option « Regarder/ Diffusion » vous permet de suivre la progression et les parties des grands tournois dans le monde en live ou en différé.
- « Apprendre/ Etudier » vous permet soit de réaliser vos propres analyses, soit de charger des analyses réalisées par d'autres utilisateurs pour apprendre.

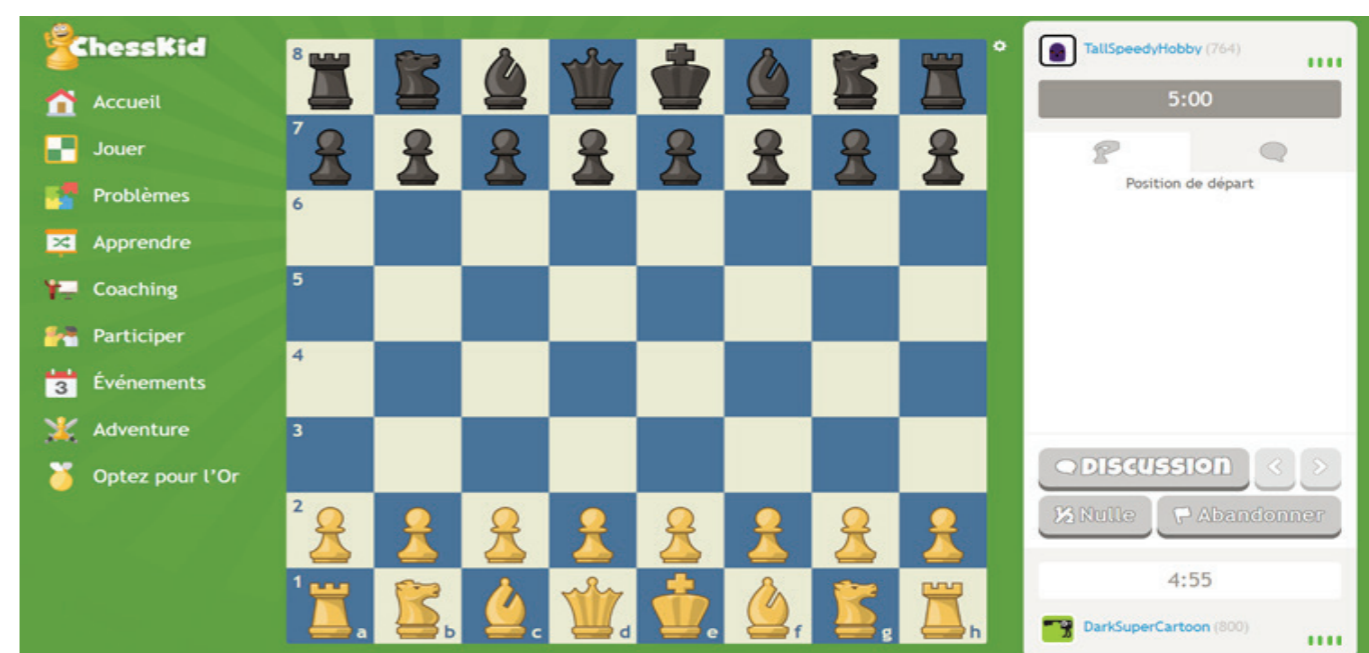
Les 2 prochaines fonctionnalités sont présentes dans Lichess, mais comme elles sont bien meilleures sur Chess.com, ça nous donne l'opportunité de parler de cette plateforme très appréciée de la part des débutants.



- Sur le menu principal à gauche, « Apprendre » contient beaucoup de modules très intéressants et ludiques. Un compte gratuit permet d'accéder à quelques leçons et de bénéficier d'une partie de ce contenu.



- « Infos » permet de connaître l'actualité des échecs. Plusieurs articles vont dans l'analyse des parties d'actualité et peuvent constituer un excellent contenu d'apprentissage.
- Une section pour les enfants. Sur Chess.com, il existe une rubrique/ site affilié dénommée Chess Kids qui est destiné aux enfants pour les initier au monde des échecs. Ce site a un design et des fonctionnalités plus appropriés aux enfants avec une protection accrue des interactions sociales.



COMMENT S'AMÉLIORER ET PROGRESSER

VIII – COMMENT S'AMÉLIORER ET PROGRESSER

A la fin de ce guide, vous avez acquis les notions fondamentales pour commencer à jouer aux échecs et une compréhension sommaire des enjeux à considérer lorsque vous souhaitez choisir votre prochain coup. Maintenant, si vous souhaitez progresser de manière rapide, obtenir une meilleure compréhension structurelle, et quitter le statut de débutant, voici le meilleur régime d'entraînement.

1. Jouez souvent aux échecs

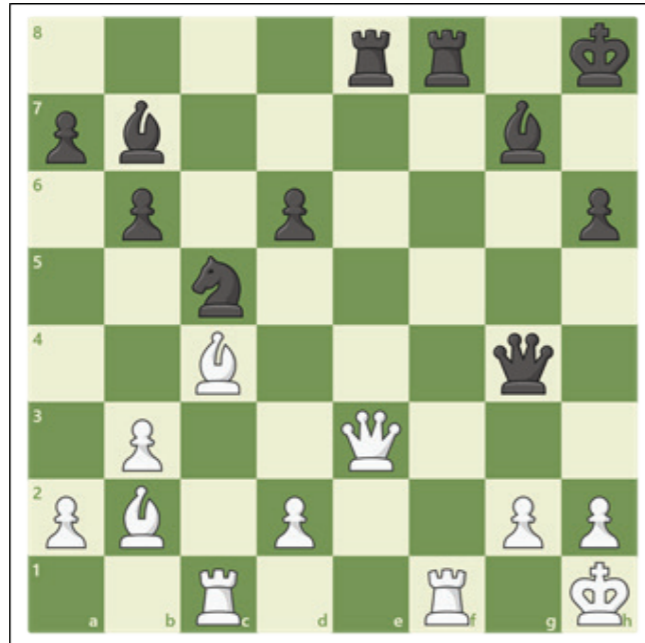
Cela peut paraître évident, mais le simple fait de jouer plus de parties est l'une des habitudes les plus importantes à développer sur votre chemin vers la maîtrise des échecs. Si la majorité des joueurs préfèrent des cadences très rapides pour vite finir leur partie, nous vous recommandons fortement de privilégier les parties au-dessus de 10 minutes de temps par joueur (15 ou 30 minutes par exemple). Cela vous donnera le temps de bien explorer toutes les possibilités offertes sur l'échiquier et commencer à développer des « automatismes » et de « l'intuition » quant aux déplacements des pièces, des positions à l'ouverture...

2. Analysez vos parties

Comme le disait l'ancien champion du monde JR Capablanca "On peut tirer plus d'utilité d'une partie perdue que de 100 parties gagnées". Il est effectivement primordial de prendre l'habitude d'analyser vos parties une fois terminées. Si vous faites partie d'un club, vous pouvez demander l'aide d'un meilleur joueur que vous, ou bien vous pouvez utiliser les outils d'analyse très développés disponibles dans les plateformes en ligne. Il est utile de rejouer les parties coup par coup en comparant votre analyse lors du match avec votre analyse post-match où vous avez beaucoup plus d'informations à votre disposition. L'analyse vous permettra de comprendre l'origine de vos erreurs beaucoup plus rapidement que si vous attendez 10-20 défaites pour éventuellement comprendre la faute.

3. Travaillez votre tactique

La tactique comprend communément des combinaisons sur 1, 2 ou plusieurs coups vous permettant de sécuriser un avantage matériel ou une victoire. Il est très important de prendre du temps de manière régulière pour travailler votre sens tactique. Lorsque vous serez en situation de match, et que l'occasion se présente, il est évidemment très important que vous puissiez reconnaître l'opportunité et que vous sachiez l'exploiter pour gagner. A ce titre, il est important de se munir d'un livre ou d'une formation en ligne qui vous présente les grandes familles d'avantages qui peuvent s'offrir à vous dans une partie. Puis, il est important que vous pratiquiez très régulièrement des puzzles et problèmes tactiques pour vous entraîner. L'avantage est que cette pratique est également très divertissante et permet donc de s'entraîner tout en s'amusant. Vous trouverez, par exemple, ci-dessous un puzzle à résoudre. C'est au tour des blancs de jouer, trouvez comment ils font mat en un coup.



La solution est 1. Dxd6#. Elle utilise le fait que le fou g7 est cloué sur la diagonale b2-g7 et ne peut donc pas capturer la reine blanche. Le clouage par exemple est un thème que vous apprendrez à reconnaître et exploiter de manière régulière avec l'expérience.

Les plateformes en ligne sont particulièrement fournies en problèmes, et leur grand avantage est qu'elles vous proposent des puzzles adaptés à votre niveau et qui évoluent dans le temps en fonction de l'évolution de votre expertise. Résoudre 3 à 5 puzzles par jour ne prend pas beaucoup de temps et constitue un excellent exercice qui vous permettra de remarquer rapidement des progrès dans votre jeu.

4. Comprenez les ouvertures

L'ouverture marque la période d'une dizaine de coups au début de la partie. Avec l'expérience d'une quasi infinité de parties jouées dans le monde des échecs, les experts ont catégorisé les ouvertures avec différentes nomenclatures pour les classer en familles. Avec ce recul, des études très poussées ont été établies par les grands maîtres pour chaque ouverture.

Lorsqu'on est encore un apprenant, nous ne vous recommandons pas de connaître les différentes lignes d'ouverture théoriques par cœur. Par contre, il est judicieux de connaître les grandes lignes pour chaque ouverture, et de comprendre quelles sont les grandes idées qui peuvent s'en développer plus tard en milieu de partie.

Il est utile une fois que vous avez une certaine idée générale pour chaque ouverture, de commencer à vous spécialiser. Vous pouvez ainsi sélectionner un répertoire : une ligne de coups que vous jouez de manière consistante à l'ouverture contre vos adversaires. Cela peut vous donner un avantage sur votre adversaire, et surtout vous permettre au fur et à mesure de développer une réelle compréhension stratégique de la partie à travers l'ouverture que vous jouez, de travailler en détail certaines variantes avec l'ordinateur... Le choix de votre répertoire d'ouverture sera influencé par vos préférences personnelles et le style que vous souhaitez adopter. A titre d'exemple, les joueurs d'attaque auront probablement une préférence pour 1. e4 comme Bobby Fischer, tandis que les joueurs stratèges préféreront 1.d4 ou 1.c4.

5. Étudiez le milieu de partie avec les grands maîtres

Le milieu de partie est l'étape principale du jeu. L'étude de cette partie des Echecs est essentielle pour comprendre des concepts tels que les couleurs faibles, le centre fort, l'importance de maîtriser les colonnes ouvertes, l'art d'échanger les pièces, l'attaque de minorité, les structures de pions... Il faut savoir évaluer une position et créer un plan. Tout cela est un must pour un joueur en progression. Le milieu de partie apporte en effet un aspect structurant : la stratégie.

La stratégie implique une compréhension de la position, savoir comment évaluer les dispositions et formuler un plan. Beaucoup de très bons livres existent, à titre d'exemple « Mon système » du joueur Nimzovitch paru en 1925 est un grand classique. Cependant, il est probablement plus facile et ludique d'apprendre en rejouant les parties des meilleurs joueurs dans un premier temps plutôt que d'absorber des leçons trop théoriques. Ainsi nombre de livres et de plateformes youtube sont dédiés à l'analyse des parties des grands maîtres. Vous pourrez choisir en fonction de vos préférences les parties qui correspondent le mieux à votre style. Par exemple, les ultra agressifs Rashid Nezhmetdinov et Mikhail Tal trouveront la faveur auprès des joueurs d'attaque, tandis que Anatoly Karpov ou José Raoul Capablanca par exemple auront les faveurs des joueurs positionnels. Nous vous recommandons fortement de suivre aussi les retransmissions en ligne des grands tournois lorsqu'elles sont commentées par des grands maîtres. Elles vous donneront un aperçu en temps réel sur la façon dont un grand maître évalue et conçoit un plan aux Echecs (Chess24 par exemple diffuse une chaîne en français).

6. Maîtrisez les finales

L'analyse des ouvertures et des milieux de parties est très complexe parce que les possibilités sont absolument infinies. Cependant, à la fin de la partie, communément appelé finale, il ne reste que peu de pièces. Il devient ainsi possible de calculer beaucoup de possibilités et d'avoir une plus grande certitude sur les résultats. Cela veut dire que des techniques précises ont été identifiées et sont utilisables pour gagner ou alternativement défendre farouchement des positions en finale.

Pour un amateur qui souhaite progresser, il est important de travailler en priorité les 2 finales suivantes qui sont les plus fréquentes : premièrement, les finales de pions où les seules pièces restantes sur l'échiquier sont les 2 rois et des pions avec pour débiter une maîtrise des finales roi plus un pion contre roi ; et deuxièmement les finales de tours où il reste rois plus une tour chacun plus pions.

Une fois que vous pensez maîtriser une technique, nous vous recommandons de jouer la position contre l'ordinateur (disponible sur les plateformes en ligne). L'ordinateur ayant un niveau très élevé vous poussera à bout, et vous rassurera que vous maîtrisez effectivement votre sujet.

7. Inscrivez-vous dans un club et participez à des tournois

Aujourd'hui les plateformes en ligne disposent de beaucoup de fonctionnalités qui peuvent vous abroger du besoin de vous déplacer physiquement pour jouer ou apprendre. Cependant, nous vous recommandons fortement de vous inscrire dans un club si possible, ou partager votre passion dans un cadre amical social. Certaines difficultés pratiques à jouer, ou appréhender ou analyser une partie d'Echecs ne peuvent être apprises qu'à travers un coach humain qui pourra reconnaître et partager son expérience vis-à-vis l'aspect psychologique du jeu. Par ailleurs, le côté social, les groupes de travail et les compétitions en équipe apportent un réel plus de camaraderie humaine qu'il serait dommage de ne pas vivre.

Participer dans le contexte normé d'un tournoi individuel ou en groupe permet de jouer et de tester votre niveau dans des conditions optimales. Cela permet d'évaluer de manière précise votre évolution tout en se faisant des nouveaux amis qui partagent votre passion !

8. Suivez les activités de Casablanca Chess Week

Casablanca Chess Week en est à ses débuts, cette nouvelle initiative ambitionne d'impulser une réelle dynamique du jeu des échecs au niveau de notre ville. Suivez nos activités sur les réseaux sociaux où nous mettrons à votre disposition des nouveaux outils et vidéos instructives. N'hésitez pas à interagir avec nous avec vos questions et suggestions comment on peut encore mieux vous aider.

Ce guide est la propriété de la Bourse de Casablanca et il est mis à disposition du public en licence libre. Vous êtes libre de partager, reproduire, distribuer et communiquer, adapter et utiliser les contenus de ce guide à condition d'en mentionner la source et la paternité « Bourse de Casablanca » et « Casa Events & Animation ».

La reproduction de ce document est seulement autorisée à des fins non commerciales et à condition de ne pas supprimer les mentions relatives au droit d'auteur ou autres mentions concernant les droits de propriété intellectuelle. Par ailleurs, toute reproduction, transmission, utilisation à des fins commerciales, ou toute création de liens avec celles-ci, sans l'autorisation écrite préalable de la Bourse de Casablanca, est strictement interdite.

