

Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

LA MEILLEURE FAÇON D'APPRENDRE LES ÉCHECS

② Gagner des pièces



SUSAN POLGAR
Championne du monde d'échecs

CONTIENT
500
EXERCICES

EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

Sommaire

Symboles	6
Introduction	7
Chapitre 1 – C’est la Dame qui prend	9
Chapitre 2 – C’est une Tour qui prend	17
Chapitre 3 – C’est un Fou qui prend	25
Chapitre 4 – C’est un Cavalier qui prend	33
Chapitre 5 – C’est un pion qui prend	41
Chapitre 6 – C’est le Roi qui prend	47
Chapitre 7 – Méli-mélo de prises	55
Chapitre 8 – L’élimination de la garde	67
Chapitre 9 – Les fourchettes et les attaques doubles	85
Chapitre 10 – Les clouages	103
Chapitre 11 – Les enfilades	121
Chapitre 12 – Les découvertes	139
Chapitre 13 – Méli-mélo tactique	157
Solutions	169

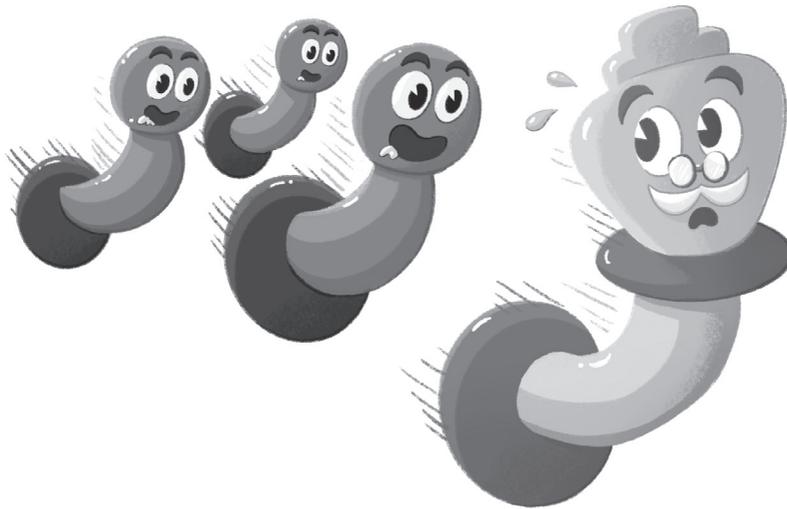


Symboles

♔	Roi
♚	Dame
♖	Tour
♘	Fou
♞	Cavalier
x	prise
+	échec au Roi
#	échec et mat
!	bon coup
?	mauvais coup

À côté d'un diagramme :

- Trait aux Blancs (aux Blancs de jouer)
- Trait aux Noirs (aux Noirs de jouer)



Introduction

Je me souviens que dès l'âge de quatre ans, je prenais plaisir à résoudre des exercices d'échecs. J'ai écrit mon premier livre d'exercices à 15 ans à peine, et j'ai depuis écrit plusieurs best-sellers comme *Le guide des échecs d'une championne du monde*, *La tactique aux échecs pour les champions*, *La percée*, etc.

En m'appuyant sur plus de 40 ans d'expérience en tant que joueuse de top niveau et entraîneur, j'ai mis au point la façon la plus efficace d'aider les jeunes joueurs et les débutants – la meilleure façon d'apprendre. Comprendre les motifs les plus courants et les plus importants va vous aider à progresser beaucoup plus vite.

Dans la série *La meilleure façon d'apprendre les échecs*, je vais vous montrer la manière optimale d'apprendre et de progresser à l'aide de la reconnaissance de motifs.

Le tome 2 rassemble des exercices dans lesquels il s'agit de gagner des pièces. Dans les six premiers chapitres, une pièce en particulier capture une pièce adverse (dans le chapitre 1, c'est la Dame, dans le chapitre 2, la Tour, etc.). Dans le chapitre 7, on ne précise pas quelle pièce doit jouer. Dans les chapitres 8 à 12, nous vous présentons les astuces tactiques les plus courantes et les plus importantes (comme la déviation, la fourchette, le clouage, la découverte et l'enfilade). Enfin, dans le chapitre 13, en plus des motifs déjà mentionnés, il vous faudra découvrir quelle méthode tactique utiliser pour gagner du matériel, y compris à l'aide de concepts tels que « l'enfermement de pièce » ou « le coup intermédiaire ».

Dans certains exemples, ce sera « trait aux Blancs », c'est-à-dire que ce sera aux Blancs de jouer, tandis que dans d'autres, il faudra trouver le coup gagnant pour les Noirs (avec le « trait aux Noirs »). Remarquez aussi, s'il vous plaît, que vous pourrez noter sous chaque diagramme le temps qu'il vous aura fallu pour résoudre l'exercice. Cela vous permettra de suivre vos progrès quand vous recommencerez les exercices, car vous allez plus vite reconnaître les motifs de mat.

Aux échecs, la reconnaissance de motifs est un élément essentiel du perfectionnement. Je vous suggère par conséquent de faire les exercices plusieurs fois, jusqu'à pouvoir trouver les solutions correctes en une minute par page (quatre exercices). Au début, il peut être bon de placer les pièces sur un échiquier (veillez à ce qu'elles soient toutes exactement à la même place que sur le diagramme!), mais dès le deuxième essai, je vous recommande de chercher la solution directement à partir des diagrammes.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir au moment d'embarquer pour « la meilleure façon d'apprendre les échecs »!

Susan Polgar
Juillet 2016

Chapitre 1

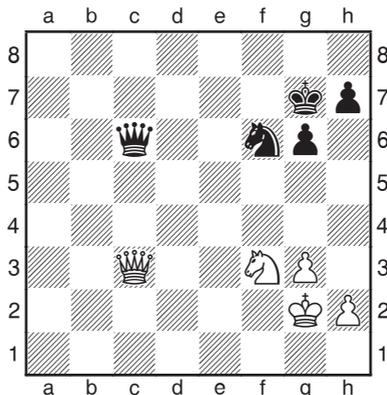
C'est la Dame qui prend

Dans ce chapitre, la vedette, c'est la Dame. La Dame se déplace et prend en ligne droite ou en diagonale. Nous allons voir des exemples de la façon dont la Dame peut capturer les précieuses pièces adverses. Mais d'abord, il est essentiel de comprendre la valeur relative des différentes pièces :

Dame = 9
Tour = 5
Fou ou Cavalier = 3
Pion = 1

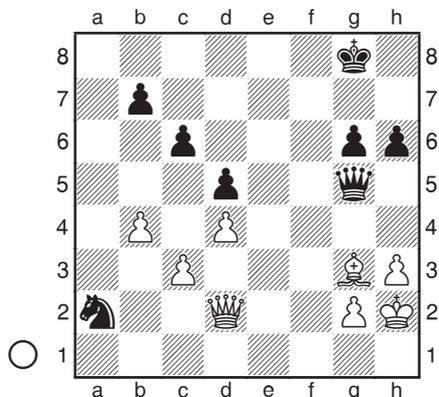
Le Roi ne peut jamais être pris (enlevé de l'échiquier) et n'a pas de valeur relative. Quand le Roi est attaqué ne peut pas s'échapper, c'est échec et mat, comme nous l'avons appris dans le tome 1 de cette série. Quand le Roi est attaqué et peut s'échapper, cela veut dire que l'on a fait échec au Roi.

Il est important de toujours voir quelles pièces peuvent être prises et de choisir « la meilleure affaire », c'est-à-dire de prendre celle qui a le plus de valeur. Voyons un exemple élémentaire :

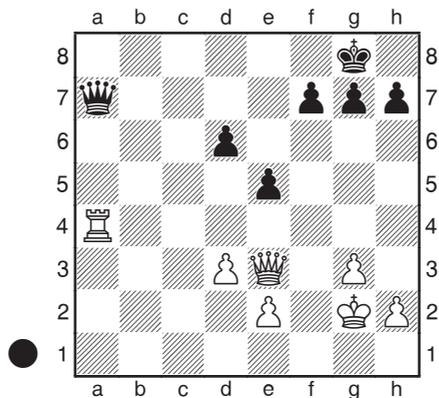


Dans l'exemple ci-dessus, si c'est aux Blancs de jouer, la capture correcte est ♛xc6, qui gagne tout simplement la Dame. Si c'est aux Noirs, le bon coup est le similaire ♜xc3.

Dans l'exemple suivant, les Blancs peuvent choisir entre prendre la Dame ou le Cavalier noirs.



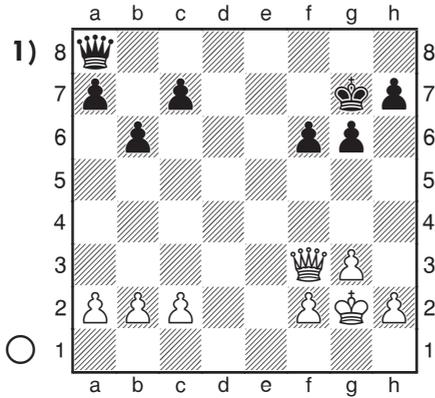
Quand on réfléchit à son prochain coup ou à sa prochaine prise, il est toujours essentiel de prévoir la meilleure réponse de l'adversaire, qui peut être de reprendre. Dans la position ci-dessus, prendre la Dame noire en g5 serait une erreur, car ce serait manquer une bien meilleure option. Après 1. ♖xg5, les Noirs répondraient 1... hxg5, ce qui veut dire que l'on aurait seulement échangé les Dames, sans gagner de matériel. En revanche, en jouant 1. ♖xa2, les Blancs gagnent une pièce (le Cavalier) sans rien perdre en contrepartie.



Dans la position ci-dessus, les Noirs peuvent prendre la Dame ou la Tour blanches. Ici, bien que la Dame soit la pièce de plus grande valeur, c'est la Tour en a4 qu'il faut prendre. La capture 1... ♖xe3 est une gaffe, parce qu'elle autorise l'échec et mat par 2. ♖a8.

Dans certains des exercices qui viennent, vous ne pourrez peut-être gagner qu'un pion « seulement », mais c'est généralement mieux que de ne rien gagner du tout. Vous trouverez peut-être aussi, dans ce chapitre, des exercices dans lesquels un Roi est en échec. Souvenez-vous qu'il n'est pas toujours nécessaire de bouger le Roi, il est permis de prendre la pièce qui vient de faire échec au Roi.

Amusez-vous bien en résolvant les 20 exercices qui viennent !



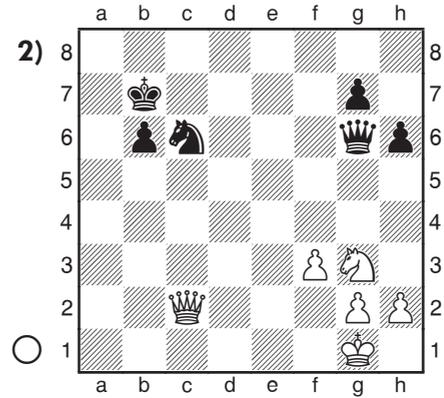
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



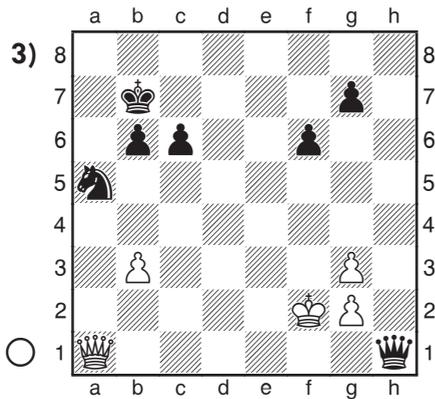
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



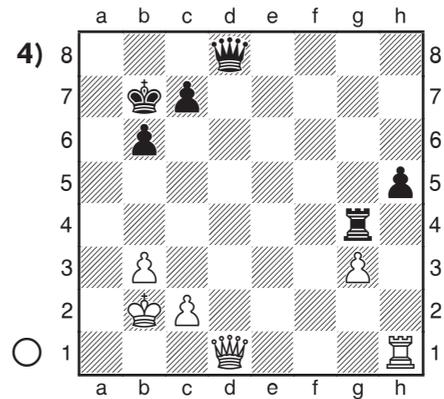
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



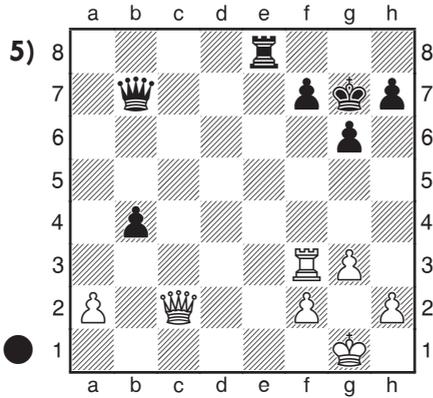
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



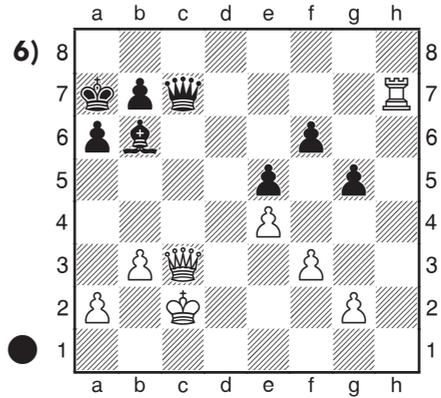
1... _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



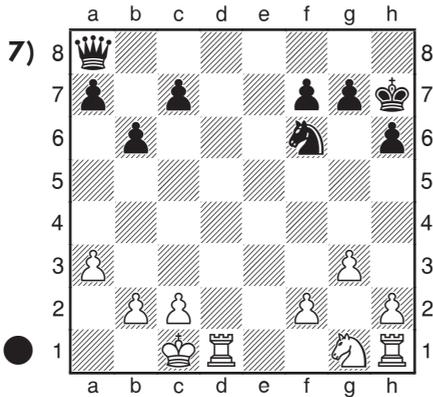
1... _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



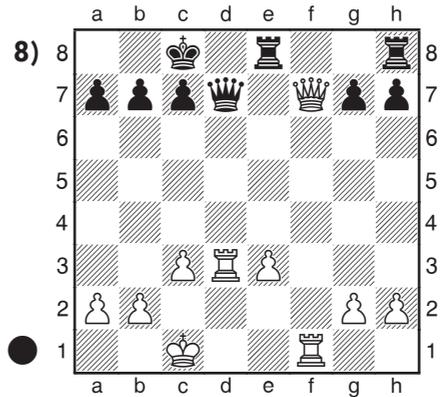
1... _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



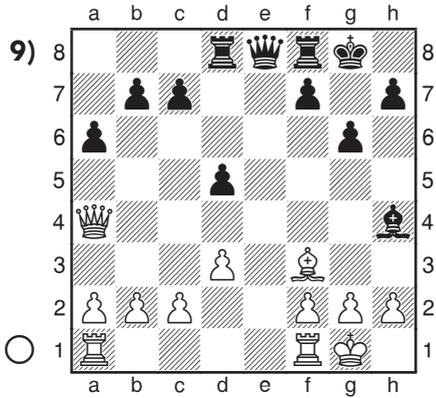
1... _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



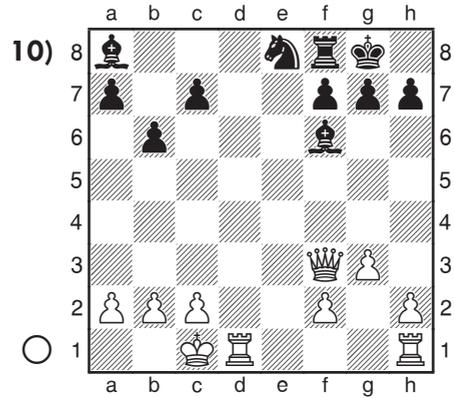
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



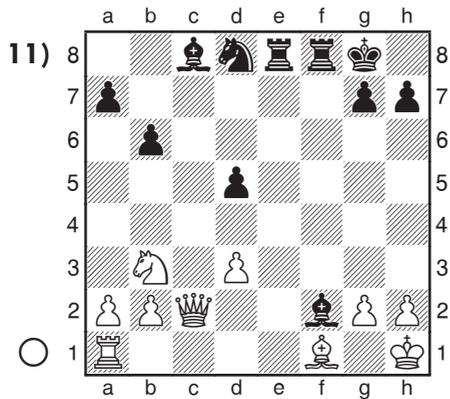
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



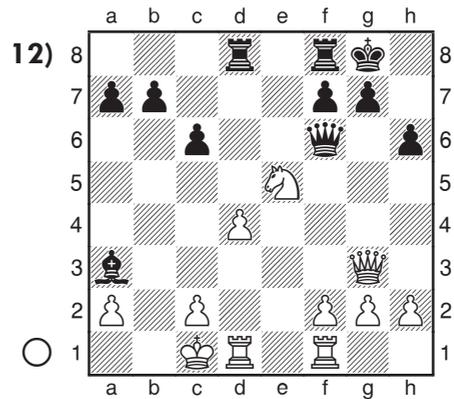
1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____

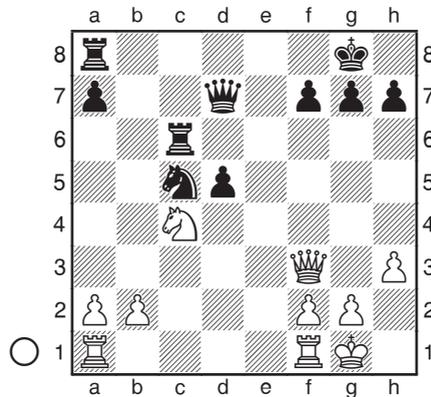
Chapitre 9

Les fourchettes et les attaques doubles

En pratique, les fourchettes et les attaques doubles sont peut-être les astuces tactiques les plus courantes pour gagner du matériel. L'idée est simple : attaquer deux cibles à la fois. Il peut s'agir de deux pièces adverses ou d'une menace de mat accompagnée de l'attaque d'une pièce.

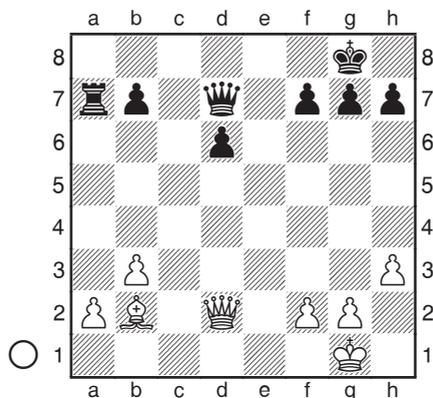
Toutes les pièces peuvent faire une fourchette, même un pion ou le Roi.

Voici un exemple d'attaque double contre deux pièces adverses de valeur :



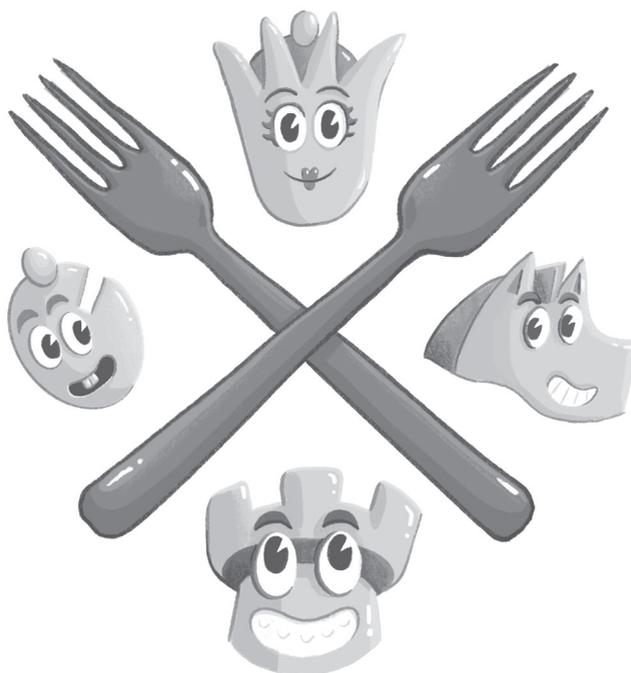
La solution est 1. ♘e5. La Dame et la Tour noires sont toutes les deux attaquées. Bien sûr, les Noirs ont intérêt à jouer la Dame (la pièce de plus grande valeur) et, après que le Cavalier a pris la Tour (en c6), à reprendre le Cavalier avec la Dame, afin d'avoir au moins une pièce pour la Tour. Par exemple : 1... ♕b7 2. ♘xc6 ♕xc6. Le résultat est que les Blancs ont gagné « la qualité », c'est-à-dire une Tour contre une pièce mineure (2 points).

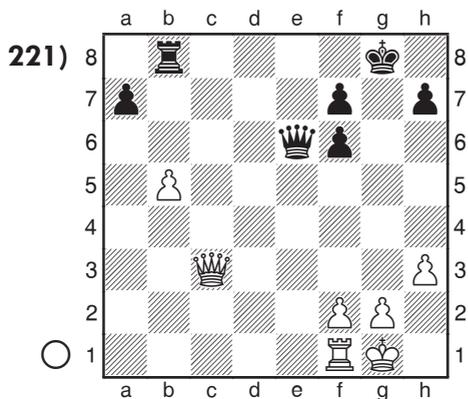
1. ♘b6 fait aussi une fourchette, mais ce serait une gaffe car les Noirs peuvent simplement prendre le Cavalier par 1... ♖xb6 ou 1... axb6.



Dans la position ci-dessus, les Noirs ont pour le moment l'avantage matériel. Mais c'est aux Blancs de jouer, et les Blancs peuvent renverser la situation s'ils trouvent le bon coup. $1. \text{♕d4}$ crée une double attaque en attaquant la Tour en a7 et en menaçant de mater en un coup par ♕xg7 . Les Noirs doivent parer la menace de mat, par exemple par $1... \text{f6}$, et la Tour peut alors être récoltée.

Dans ce chapitre, vous trouverez 60 exemples de fourchettes et d'attaques doubles, d'abord pièce par pièce (Dame, Tour, Fou, Cavalier, pion et enfin Roi), puis des exercices sans aucun indice. Amusez-vous bien !



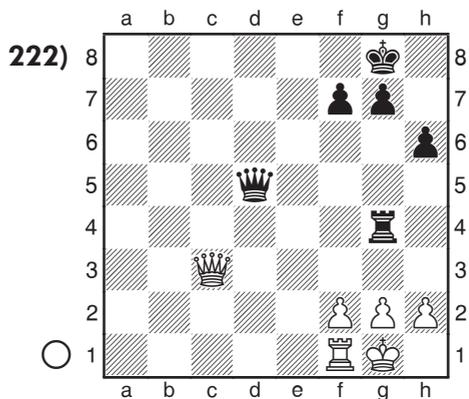


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

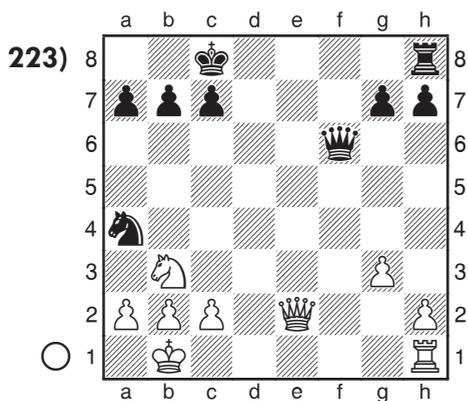


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

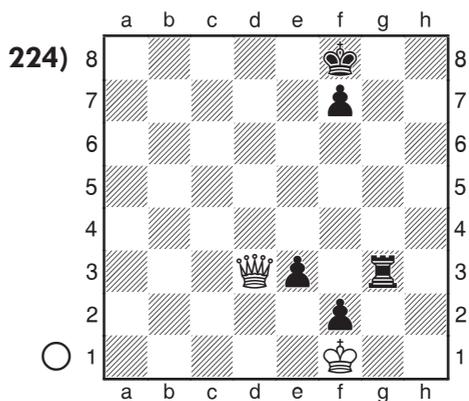


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

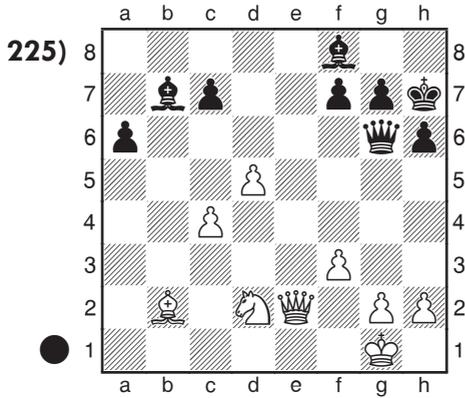


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1... _____

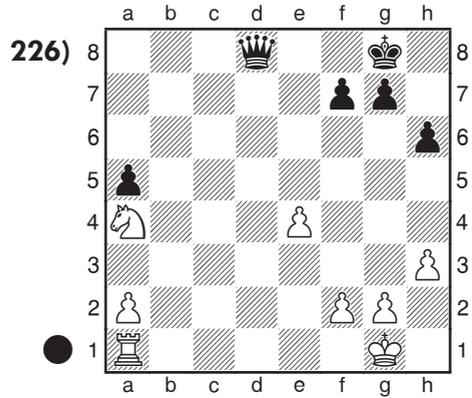
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1... _____

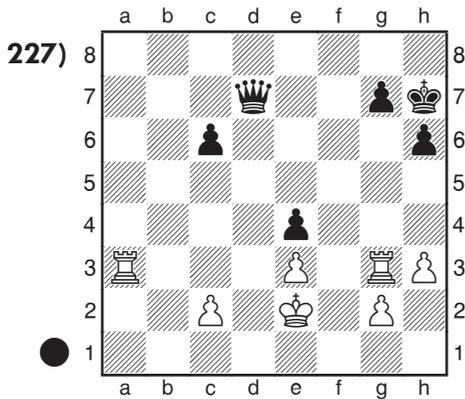
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1... _____

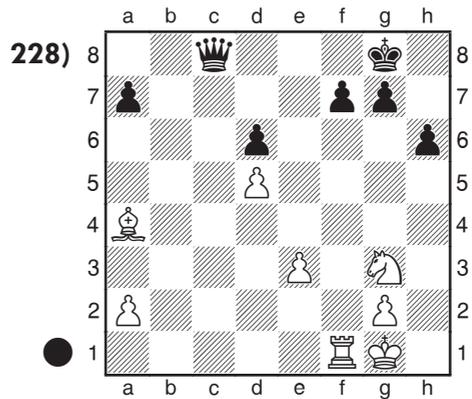
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____



1... _____

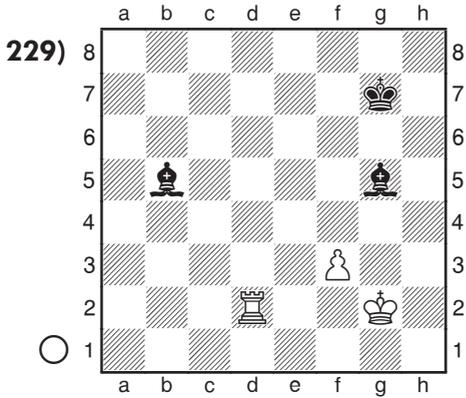
2. _____

⌚ 1. _____

⌚ 2. _____

⌚ 3. _____

⌚ 4. _____

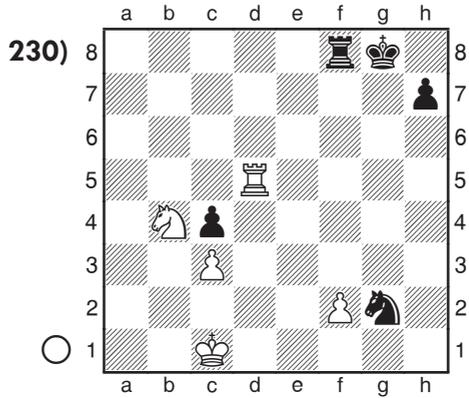


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

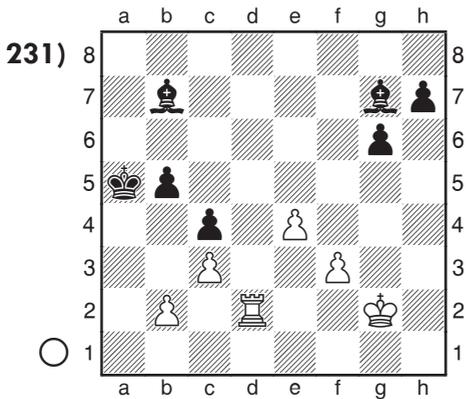


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

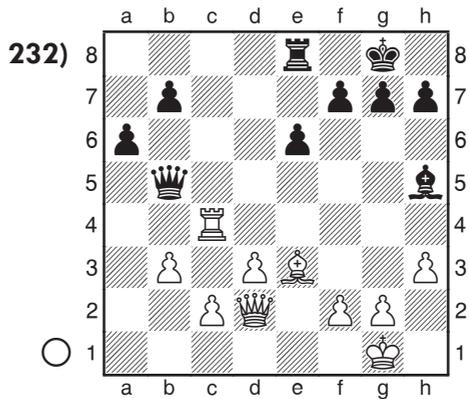


1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____



1. _____

2. _____

⌚ 1. _____ ⌚ 2. _____

⌚ 3. _____ ⌚ 4. _____

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

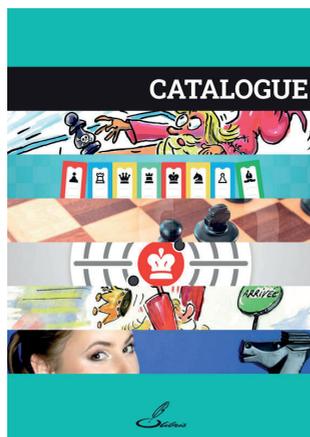
OLIBRIS.FR

Dans la même série :



La meilleure façon d'apprendre les échecs
Tome 1 : les mats qu'il faut connaître

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

CLIQUEZ ICI !



SUSAN POLGAR

La meilleure façon d'apprendre les échecs, tome 2

Le but du jeu, c'est le mat, et le tome 1 vous a donné 500 exercices pour vous entraîner à reconnaître les possibilités d'échec et mat en toute circonstance. Mais que faire quand il n'y a pas de mat ?

Une des façons les plus sûres de prendre un avantage décisif, c'est de **confisquer des pièces adverses**. Encore faut-il repérer les occasions de le faire et opter pour le meilleur choix quand plusieurs prises sont possibles. Que vous appreniez les échecs à des enfants ou que vous souhaitiez vous-même progresser aux échecs, ce livre recèle **une méthode particulièrement efficace** pour développer cette compétence capitale.

« La meilleure façon d'apprendre les échecs » est une série conçue par Susan Polgar pour **transformer les joueurs novices en tacticiens avertis**. Les **500 exercices ciblés** du tome 2 renforcent non seulement la capacité à **gagner des pièces et des pions**, mais entraîne aussi à **anticiper** et contrer les réponses des adversaires.

Chaque pièce compte : apprenez à gagner les pièces et pions adverses avec la méthode Polgar.

- **Maîtrise des interactions tactiques** : voir les pièces non isolément, mais dans leurs interactions dynamiques améliore la capacité à prévoir les coups.
- **Développement de la pensée critique** : les exercices stimulent l'analyse pour évaluer les meilleures réponses possibles de l'adversaire, ce qui est essentiel pour choisir le coup le plus efficace.
- **Reconnaissance de motifs** : multiplier les exercices permet de renforcer la capacité à identifier rapidement les motifs tactiques essentiels et à utiliser ces configurations pour gagner des pièces.
- **Augmentation de la confiance en soi** : en maîtrisant les techniques de gain de matériel, on gagne plus de parties et on prend plus d'assurance sur l'échiquier.

Pour les plus motivés, désireux de progresser rapidement, **la grande quantité d'exercices** facilite une pratique intensive et l'on peut en répétant la série suivre ses progrès – mais chacun peut aller à son rythme et faire en fonction du temps dont il dispose.

Les exercices sont **relativement faciles**, ce qui permet de tous les faire en un temps raisonnable, de prendre confiance et d'accélérer la reconnaissance de motifs, qui est au cœur de l'arsenal du joueur d'échecs.

L'ancienne championne du monde Susan Polgar fut n° 1 mondiale dès l'âge de 15 ans et est restée pendant plus de 20 ans parmi les trois meilleures mondiales. Reconvertie en ambassadrice du jeu d'échecs auprès des enfants, elle a obtenu en 2014 le titre d'« Entraîneur de l'année » de la fédération internationale des échecs. Elle est la sœur aînée de Sofia Polgar (artiste et championne d'échecs) et de Judit Polgar (la meilleure joueuse d'échecs de tous les temps).



olibris.fr

Chez le même éditeur :

Susan Polgar : *La meilleure façon d'apprendre les échecs, tome 1*
– *Les mats qu'il faut connaître*

Stéphane Escafre : *1064 exercices pour bien débiter aux échecs*

Murray Chandler & Helen Milligan : *Les échecs, un jeu d'enfant !*

Murray Chandler : *La tactique aux échecs pour les enfants*

Olibris – Diffusion GEODIF - Distribution SODIS



19€