

EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

Sommaire

Symboles
Introduction
Chapitre 1 — Fuyez !
Chapitre 2 – Parez les échecs !
Chapitre 3 — Protégez-vous les unes les autres !
Chapitre 4 — Évitez le mat!
Chapitre 5 — Contre-attaquez !
Chapitre 6 — Cherchez le pat !
Chapitre 7 — Cherchez l'échec perpétuel !
Chapitre 8 — Empêchez la promotion!131
Chapitre 9 – Évitez de vous faire enfermer !
Chapitre 10 – Mélange de coups salvateurs147
Solutions





Symboles

© Roi
© Dame
□ Tour
© Fou

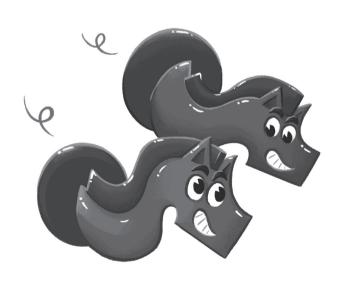
Cavalierx prise

+ 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.

Dans le tome 3, je vais vous présenter les techniques de défense qu'il faut connaître. Chaque chapitre commencera par quelques exemples et l'explication de ce qu'il faut chercher dans les exercices qui suivent. Dans le chapitre I, votre tâche consistera à déplacer une pièce attaquée. Dans chaque exemple, il n'existe qu'une seule bonne façon de déplacer cette pièce sur une case où elle ne risque rien. Dans le chapitre 2, l'un des deux Rois est en échec. L'objectif est de trouver la bonne parade. Dans le chapitre 3, une pièce est attaquée, mais elle n'a aucune bonne case sur laquelle se réfugier. Aussi, plutôt que de déplacer la pièce attaquée, il vous faudra trouver le moyen de la protéger avec une autre pièce. Dans le chapitre 4, nous nous intéresserons aux idées de défense contre les menaces de mat directes. Dans le chapitre 5, un camp « se défend » en contre-attaquant. Dans les chapitres 6 et 7, je vais vous présenter les techniques salvatrices du pat et de l'échec perpétuel. Dans le chapitre 8, votre tâche consistera à arrêter un pion qui est sur le point d'être promu. Dans le chapitre 9, une pièce menace d'être « enfermée ». L'objectif est de se préparer contre cette menace et d'éviter de perdre du matériel. Enfin, dans le chapitre 10, vous pourrez vous entraîner en utilisant diverses idées de défense pour éviter de perdre du matériel (ou réduire le plus possible les pertes) ou d'être mis échec et mat.

Dans certains exemples, ce sera aux Bancs de jouer, tandis que dans d'autres, il faudra trouver le coup salvateur pour les 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 défense.

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

Fuyez!

Quand une de vos pièces est attaquée par une pièce adverse, vous avez souvent plusieurs options. En général, la réponse la plus simple consiste à s'enfuir. En d'autres termes, à s'écarter de la ligne de tir de l'attaquant.

Bien sûr, en fonction de la situation, vous pouvez disposer d'autres choix – parfois meilleurs –, comme capturer la pièce adverse qui attaque la vôtre, ou ignorer l'attaque sur votre pièce et contre-attaquer.

Dans ce chapitre, nous ne verrons que des exemples dans laquelle la meilleure solution est de fuir.

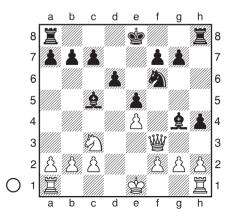
Une fois que vous avez vu qu'une de vos pièces est attaquée et que vous voulez la bouger, il faut identifier la ou les cases sûres sur laquelle ou lesquelles elle peut se rendre. Il ne servirait à rien de partir sur une mauvaise case où votre pièce pourrait être prise, peut-être par une autre pièce adverse.

Pour savoir quelles cases sont sûres, il est essentiel de bien comprendre la valeur relative des différentes pièces :

Le Roi ne peut jamais être pris (enlevé de l'échiquier) et n'a pas de valeur relative.

Il est très important de bien connaître la valeur relative des pièces montrée par le tableau ci-dessus pour pouvoir éviter les coups qui perdent du matériel sans raison.

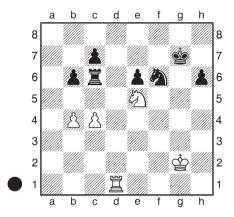
Voyons maintenant quelques exemples de ce à quoi vous allez vous entraîner dans ce chapitre.



Le dernier coup des Noirs était 2c8-g4, attaquant la Dame blanche en f3. Si les Blancs prennent le Fou en g4, les Noirs vont tout simplement reprendre par 2xg4, gagnant la Dame alors qu'ils n'auront perdu qu'un Fou. En d'autres termes, les Blancs auront perdu 6 points, si l'on se base sur la table des « valeurs relatives » ci-dessus. La perte de matériel serait la même si les Blancs prenaient le Cavalier noir par xf6, après quoi les Noirs répondent par xf6.

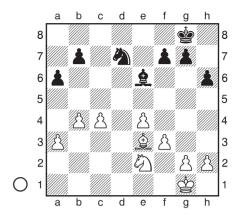
Maintenant que nous avons vu que la Dame blanche ne pouvait rien prendre en toute sécurité, il est temps de chercher une case sûre. Il n'est pas bon de mettre la Dame en e3 (à cause de êxe3) ou g3 (au vu de h4xg3) ni sur les autres cases, sauf une. Il n'est pas difficile d'arriver à la conclusion que dans cette position, d3 est la seule case sûre sur laquelle s'enfuir.

Dans certains cas, comme dans l'exemple suivant, pour trouver une case sûre, il fait trouver une de nos pièces en soutien – il peut même s'agir d'un pion.



Ici, le dernier coup des Blancs était ∅f3-e5, attaquant la Tour noire en c6. Le pion blanc en c4 ne risque rien, car après ≝xc4, le Cavalier blanc s'emparerait de la Tour noire.

Le seul coup pour éviter de perdre du matériel est \$\mathbb{Z}\$d6. Il est essentiel de voir qu'après 1...\$\mathbb{Z}\$d6, si les Blancs prennent par 2...\$\mathbb{Z}\$xd6, alors les Noirs peuvent simplement reprendre par 2...\$\mathbb{Z}\$cxd6, ce qui résulterait en un échange de Tours sans qu'aucun des deux camps ne perde du matériel. Dans ce cas, le rôle de « soutien » du pion c7 était essentiel pour trouver une case sûre.



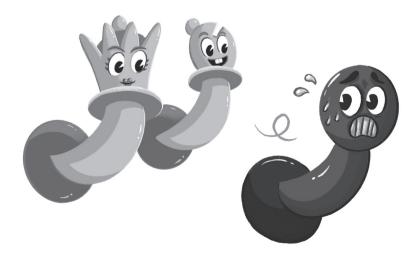
Aux échecs, toutes les pièces sont importantes. De façon générale, on ne veut pas perdre sans raison même une pièce de la plus petite valeur (un pion). Dans la position ci-dessus, le pion blanc en c4 est « en l'air », comme on dit aux échecs quand une pièce attaquée n'est pas protégée.

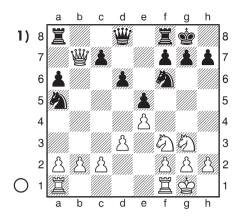
lci, la bonne réponse consiste simplement à pousser le pion c4 en c5, et les Blancs évitent de perdre du matériel.

Vous allez maintenant trouver 100 exemples pour vous entraîner sur ce thème. Ils sont classés par pièces. Dans les 20 premiers exercices, il vous faudra trouver une case sûre pour la Dame. Dans les 20 suivants, il vous faudra en faire autant pour une Tour, puis pour un Fou, un Cavalier et enfin, dans les 20 derniers, pour un pion.

N'oubliez pas que dans la plupart des exemples, la tâche est simple, juste trouver une case sûre, mais que dans certains cas il vous faudra d'abord trouver quelle pièce se trouve en soutien pour identifier la bonne réponse.

Et maintenant, amusez-vous bien, et bonne chance pour résoudre les 100 exercices!



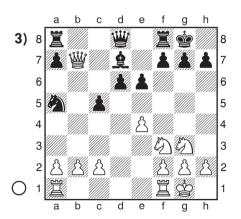


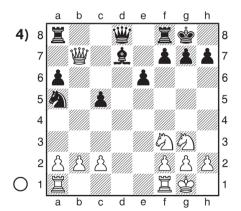
2) 8 5 3 2 3 3 3

1. _____

1. _____

- (L) 3. _____
- © 1. _____ © 2. ____
- - (S) 3. _____



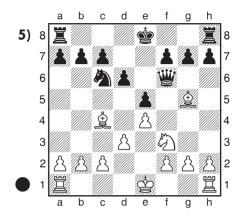


1. _____

1. _____

- (<u>)</u> 1. _____
- © 2. _____

- © 3. _____
- © 3. _____



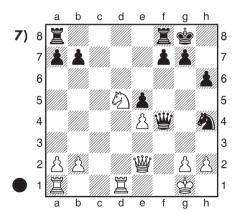
1..._____

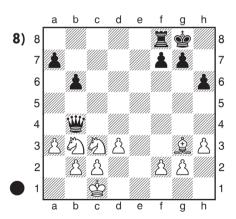
a b c d e f g 6) 8 置

1..._____

- © 1. _____ © 2. ____
- () 3. _____

- (\$\) 3. _____





1...

1...

- © 1. _____
- © 3. _____
- © 1. _____
 - © 3. _____

Chapitre 6

Cherchez le pat!

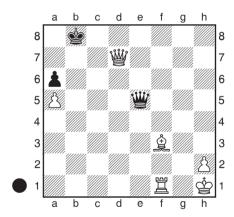
Quand on commence une partie d'échecs, on essaie toujours de gagner. Cependant, il arrive que les choses ne se passent pas comme nous l'espérions et qu'il nous faille réduire nos pertes. Faire partie nulle vaut toujours mieux que perdre. Dans ce chapitre et dans le suivant, nous verrons des motifs qui permettent de sauver des situations apparemment désespérées.

Le pat est un cas particulier aux échecs, où l'un des deux camps (qui a souvent un gros retard de matériel) ne dispose d'aucun coup légal alors qu'il n'est pas en échec, et où la partie est donc nulle.

Dans les exemples suivants, nous verrons deux types d'exercices :

ceux où un camp ne dispose déjà plus de coup légal, à une pièce près (autre que le Roi). En pareil cas, tout ce qu'il y a à faire est de se débarrasser de cette pièce pour se retrouver pat ;

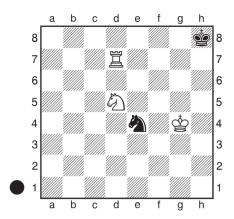
ceux où le Roi dispose d'un ou plusieurs coups légaux, et où il faut attirer une pièce adverse sur une case où elle prive le Roi de ses dernières possibilités de mouvement.



Dans la position ci-dessus, les Blancs ont beaucoup de matériel d'avance – une Tour, un Fou et un pion. Les Noirs n'ont qu'une seule pièce mobile, la Dame. Compte tenu de l'énorme écart de matériel, il est clair que les Noirs ont intérêt à faire nulle.

Or, ils peuvent le faire en sacrifiant leur dernière pièce mobile par 1... wxh2+, puisqu'après 2. xh2, c'est pat, vu que les Noirs n'ont aucun coup légal.

L'exemple suivant illustre le second type de ressource.

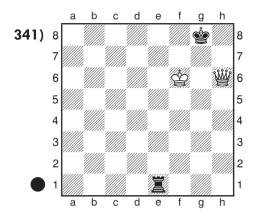


Ici, se débarrasser du Cavalier, en soi, ne suffit pas, parce que le Roi pourrait encore se rendre en g8. Les Noirs ont donc besoin de combiner deux tâches : attirer le Cavalier blanc en f6 (pour que le Roi ne puisse plus aller en g8) et se débarrasser du Cavalier.

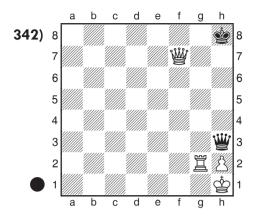
La solution est 1... 6+. Maintenant, si les Blancs prennent par 2. xf6, c'est pat. Autrement, si les Blancs jouent le Roi pour parer l'échec, les Noirs prennent la Tour en d7, restaurant l'équilibre matériel.

Amusez-vous bien en vous entraînant à exploiter ce très utile motif salvateur dans les 40 exercices qui suivent.





1..._____



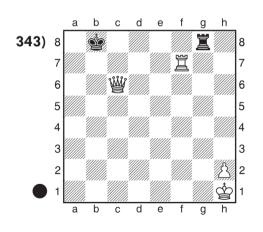
1..._____

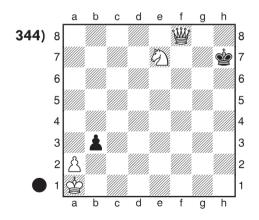
© 1. _____

(<u>)</u> 3. _____

© 1. _____

(§ 3. _____





2. _____

1...

2. _____

(§ 1. _____

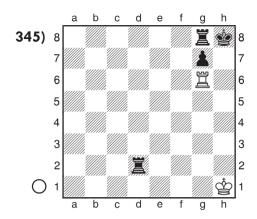
1...

(<u>\</u>) 2. _____

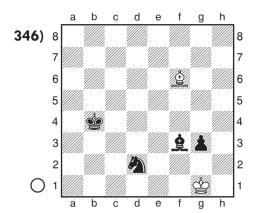
© 3. _____

© 1. _____

(§ 3. _____



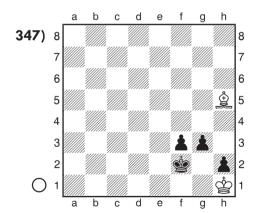
1. _____

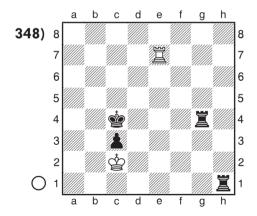


1. _____

© 1. _____ © 2. ____

© 3. _____





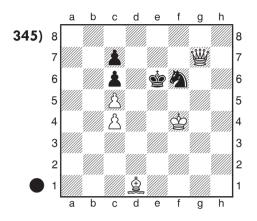
1. _____

1. _____

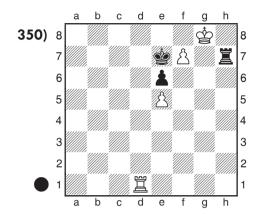
© 1. _____ © 2. ____

© 3. _____

© 3. _____



1..._____

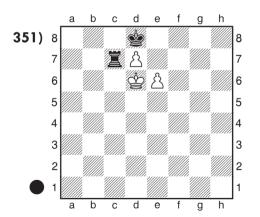


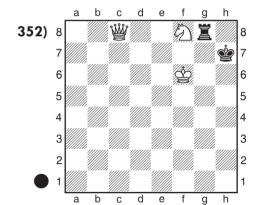
1...

© 1. _____ © 2. ____

(\$) 3. _____

(\$\) 3. _____





1..._____

1...

© 1. _____

(§ 1. _____

© 3. _____

© 3. _____

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU?

Procurez-vous le livre entier sur :

OLIBRIS.FR

Dans la même série :



Tome 1: les mats qu'il faut connaître

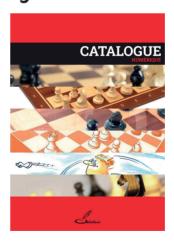


Tome 2 : Gagner des pièces

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique





SUSAN POLGAR

La meilleure façon d'apprendre les échecs, tome 3

C'est une chose que de savoir mater (tome I) et prendre des pièces adverses (tome 2), encore faut-il savoir défendre ses propres pièces.

'est quelquefois délicat, parce qu'il faut déjà d'abord identifier les menaces de l'adversaire, et choisir ensuite une des différentes méthodes pour les parer.

Ce sont ces savoir-faire que vous pourrez acquérir avec ce tome 3 de « La meilleure façon d'apprendre les échecs », série conçue par Susan Polgar pour transformer les joueurs novices en tacticiens avertis.

Les **500** exercices de ce livre, de difficulté progressive, très bien choisis et testés auprès d'un large public, vous entraîneront à ne pas laisser vos pièces sans protection et à **tirer le meilleur parti de vos possibilités de défense.**

- Trouvez les cases sûres pour vos pièces
- Évitez les mauvais réflexes quand votre Roi est en échec
- · Apprenez à faire en sorte que vos pièces se protègent les unes les autres
- Anticipez sur les menaces de mat et de promotion
- · Réalisez des sauvetages inespérés grâce au pat et à l'échec perpétuel
- Ne manquez pas vos chances de contre-attaque.

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.

Bien que le niveau s'élève au fil des tomes, les exercices restent **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 I – Les mats qu'il faut connaître

Tome 2 – Gagner des pièces

Stéphane Escafre : 1000 exercices pour bien progresser aux échecs Murray Chandler : La tactique aux échecs pour les enfants

John Nunn: Initiation à la tactique

Olibris - Diffusion GEODIF - Distribution SODIS

