

# Sommaire

La notation aux échecs .....	7
Introduction .....	9
<b>1. La fourchette</b> .....	11
Solutions .....	20
<b>2. Le clouage</b> .....	23
Solutions .....	32
<b>3. L'enfilade</b> .....	35
Solutions .....	42
<b>4. La déviation et l'attraction</b> .....	45
Solutions .....	53
<b>5. L'attaque à la découverte</b> .....	57
Solutions .....	65
<b>6. L'échec à la découverte et l'échec double</b> .....	69
Solutions .....	77
<b>7. L'élimination du défenseur</b> .....	81
Solutions .....	85
<b>8. Le coup intermédiaire</b> .....	87
Solutions .....	95
<b>9. L'enfermement de pièce</b> .....	99
Solutions .....	105
<b>10. La promotion</b> .....	109
Solutions .....	117
<b>11. L'ouverture de ligne et l'obstruction</b> .....	121
Solutions .....	129

<b>12. Les combinaisons de nulle</b> .....	133
Solutions .....	139
<b>13. Teste-toi encore</b> .....	143
Solutions .....	150
Tableau des résultats .....	154
Bibliographie .....	155

# Introduction

Le fameux joueur d'échecs Richard Teichmann avait affirmé en son temps que le jeu d'échecs était fait à 99 % de tactique. Il ne fait aucun doute que la plupart des parties sont décidées par une *combinaison tactique* que nous définirons comme « une séquence de coups forcés qui a pour but, soit de mater, soit de s'assurer un avantage matériel ». L'objectif de ce livre est précisément de te fournir les bases des principaux types de combinaisons. Chaque thème tactique sera introduit par une brève explication qui sera suivie d'une série d'exercices. À l'intérieur de chaque chapitre, les exercices seront de difficulté croissante. Comme certains exercices s'appuient sur des thèmes d'exercices précédents, il est préférable de les faire dans l'ordre. Chaque chapitre se termine par une série de six exercices dans lesquels tu devras cette fois *réfuter* la combinaison. Les positions ont presque toutes été choisies pour leur intérêt pratique, mais j'en ai rajouté certaines pour leur caractère amusant.

Ne te décourage pas si tu as du mal à trouver certains exercices, tout particulièrement ceux de la fin des chapitres. Après avoir fait un effort sérieux pour résoudre la position, regarde la solution, et retiens tout ce que tu peux en tirer. Ainsi, la prochaine fois que tu verras la position, ou une qui ressemble, tu trouveras l'idée clé beaucoup plus facilement. Apprendre les combinaisons est l'objectif principal de ce livre et les trouver sur l'échiquier sera ta récompense ultime pour ton travail acharné.

Ce livre est destiné à des lecteurs qui connaissent les règles du jeu et qui veulent

commencer à gagner des parties. Apprendre la tactique et les combinaisons est le meilleur moyen de s'améliorer rapidement. La *stratégie*, c'est-à-dire la planification à long terme, ne devient importante qu'à un niveau beaucoup plus avancé, et même une parfaite compréhension stratégique ne sera d'aucune utilité si elle n'est pas accompagnée par une bonne maîtrise tactique.

Dans chaque exercice, l'objectif sera soit de mater, soit de gagner du matériel. Si tu ne peux pas mater, gagner du matériel sera la meilleure chose à faire. Afin de vérifier si tu gagnes bien du matériel, reporte-toi à l'échelle standard de valeur des pièces :

Dame	=	9 points
Tour	=	5 points
Fou	=	3 points
Cavalier	=	3 points
Pion	=	1 point

Ainsi, en échangeant une Tour et un Cavalier contre une Dame, on gagne 9 points et on en perd 8, ce qui fait un gain net de 1 point. Échanger une Tour contre un Fou et un Cavalier représente également un gain de 1 point.

Un petit carré blanc ou noir dans le coin inférieur ou supérieur droit du diagramme indique le joueur au trait et cela est généralement écrit également sous le diagramme. Dans la plupart des exercices, tu devras essayer de trouver le meilleur coup à partir de la position du diagramme, mais dans certains cas, on te demandera de trouver la meilleure réponse à

un coup particulier de l'adversaire. Les positions ont été soigneusement sélectionnées pour qu'il y ait clairement une meilleure solution et elles ont toutes été vérifiées à l'aide d'un ordinateur. À la fin de chaque chapitre, tu trouveras les solutions qui contiennent souvent des commentaires supplémentaires instructifs.

Même si chaque chapitre traite d'un thème en particulier, il est important d'être conscient qu'un thème tactique est souvent encore plus

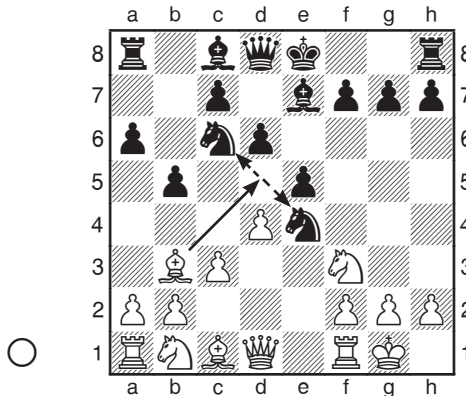
efficace lorsqu'il est associé à un autre. Évite, par conséquent, de ranger les combinaisons dans des compartiments séparés et garde une certaine souplesse dans ta réflexion.

Le livre se conclut par une série de tests (avec des points attribués pour chaque bonne réponse) qui portent sur un large échantillon de thèmes tactiques. Bon courage !

John Nunn

# 1. La fourchette

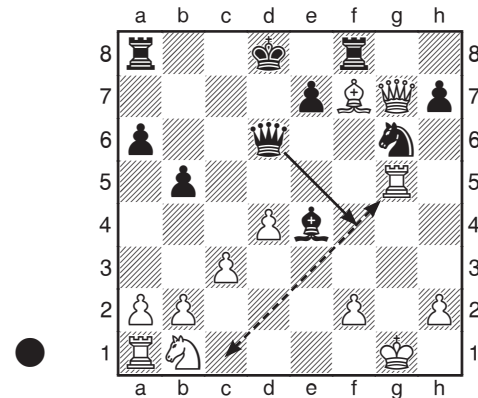
La *fourchette* est la combinaison tactique la plus élémentaire aux échecs. Sous sa forme basique, une de tes pièces attaque deux pièces adverses en même temps. Le diagramme suivant en donne un exemple typique.



Les deux Cavaliers ne sont pas défendus et se trouvent sur la même diagonale. En jouant 1. ♘d5, les Blancs attaquent les deux Cavaliers. Il est impossible pour les Noirs de défendre les deux en même temps. Du coup, un des deux Cavaliers est perdu. Les pièces non protégées, comme ici les Cavaliers, sont souvent exposées à des fourchettes. Une fourchette qui fait échec sera particulièrement efficace, car un échec exige une réponse immédiate.

Une fourchette n'impliquera pas toujours forcément une attaque sur deux pièces adverses. Il est possible, par exemple, qu'une « dent » de la fourchette vise une pièce, tandis qu'une autre crée une menace de mat. Le concept reste toutefois le même – une pièce instaure deux menaces simultanées qui ne peuvent être parées toutes les deux – mais cette version plus raffinée peut

être plus difficile à repérer pour l'adversaire. Le diagramme suivant nous montre un bon exemple.

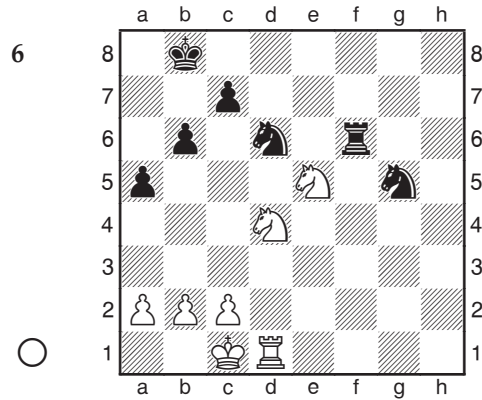
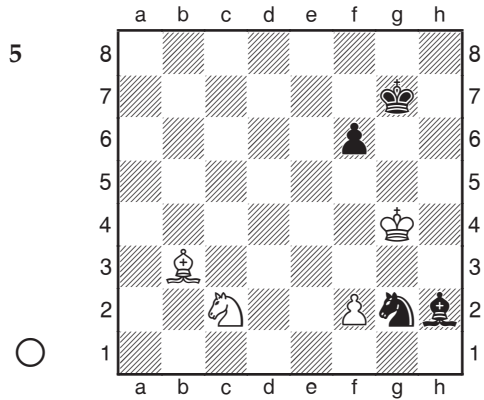
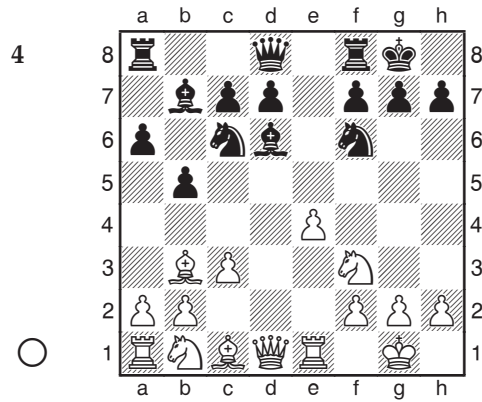
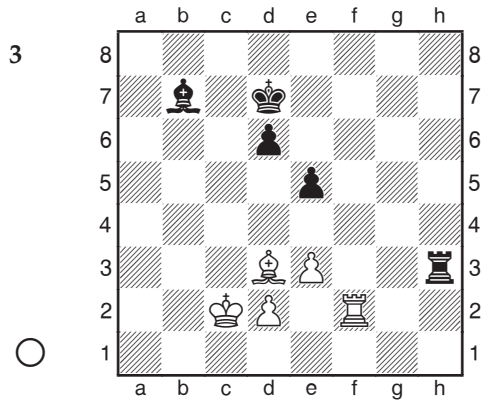
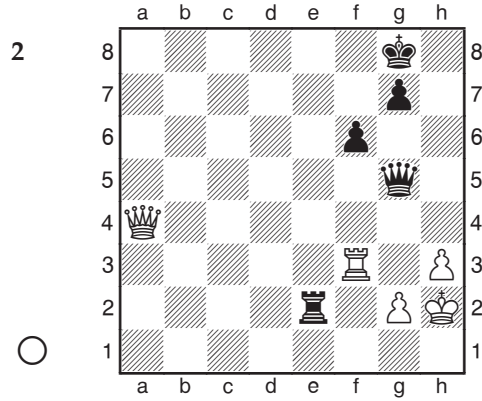
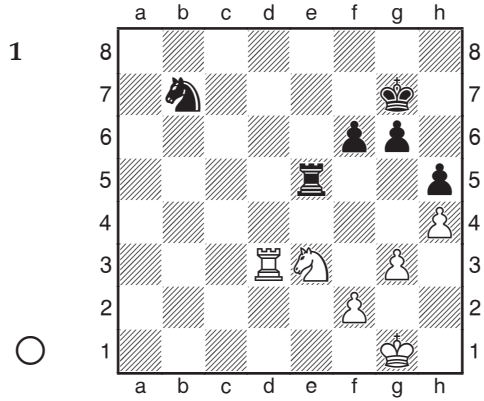


Les Noirs jouent 1... ♖f4, menaçant à la fois 2... ♖c1# et 2... ♖xg5+. Les Blancs ne peuvent pas parer la menace de mat et l'attaque sur la Tour non protégée. La Dame et le Cavalier sont les meilleures pièces pour délivrer des fourchettes, dans la mesure où elles peuvent toutes deux opérer dans huit directions différentes. Mais toutes les pièces sont capables de faire des fourchettes.

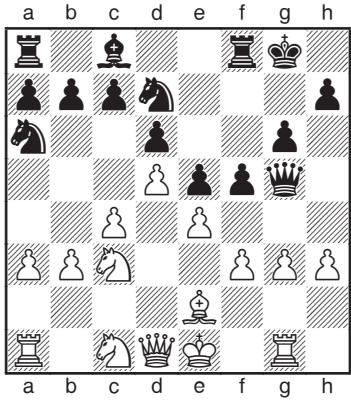
Voici quelques conseils pour résoudre les exercices :

- Repère les pièces adverses qui ne sont pas défendues. Elles peuvent être la cible d'une fourchette. D'un autre côté, si tu as des pièces non protégées, fais attention que ton adversaire ne puisse pas les prendre en fourchette.
- Chaque échec est une fourchette potentielle.
- Dans la plupart des exercices, la fourchette doit être amenée par un coup préparatoire, généralement forcé pour l'adversaire, tels un échec ou une prise.

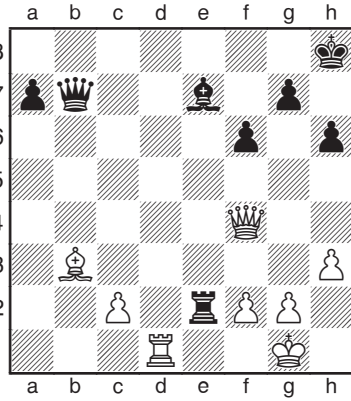
## Exercices



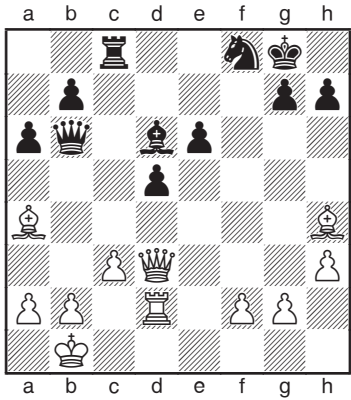
7



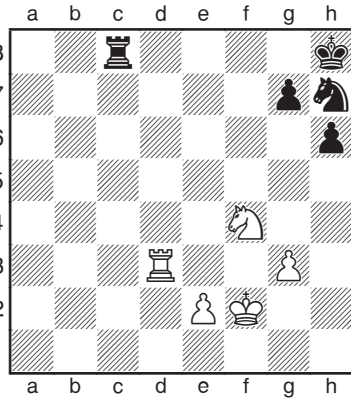
8



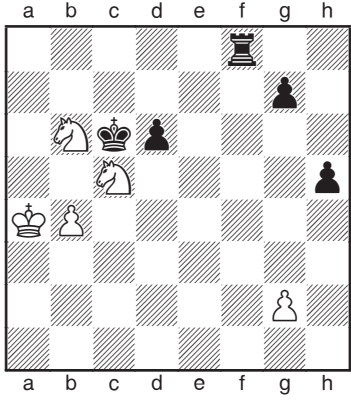
9



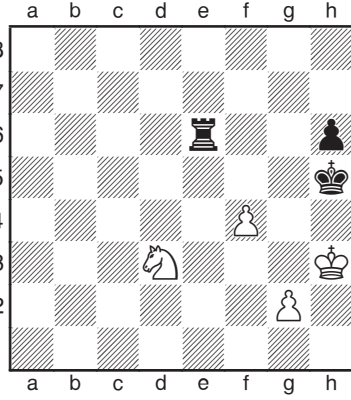
10

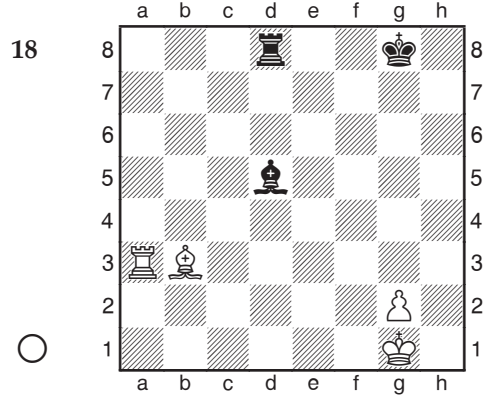
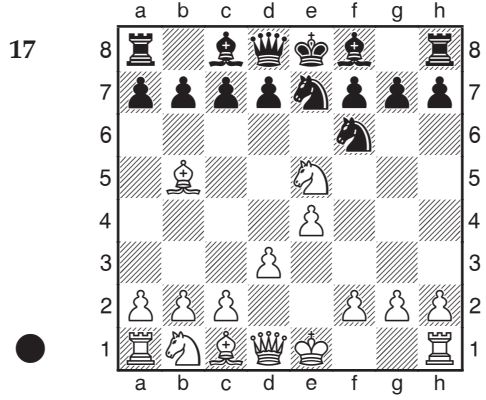
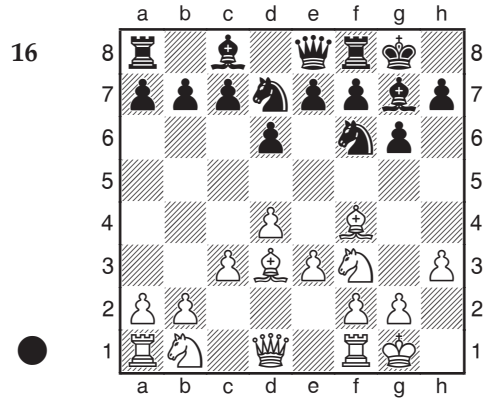
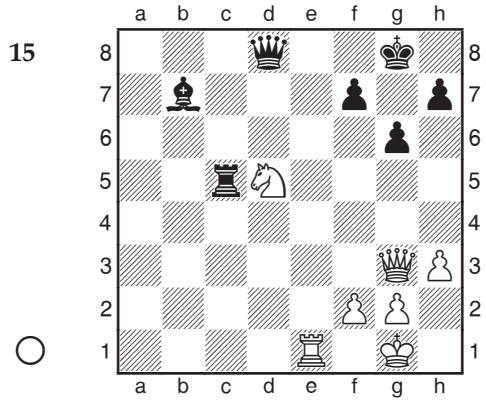
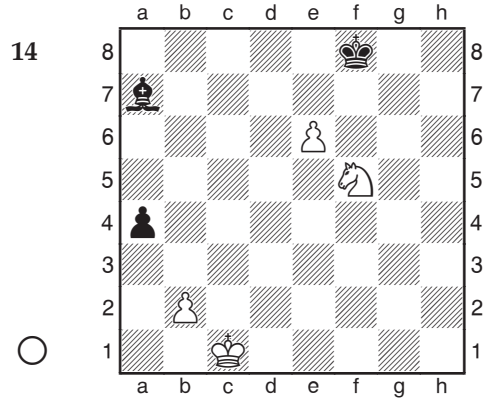
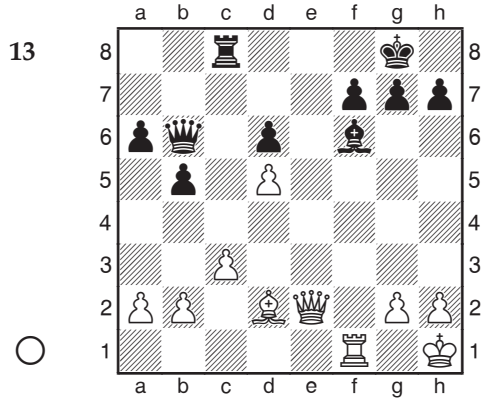


11



12



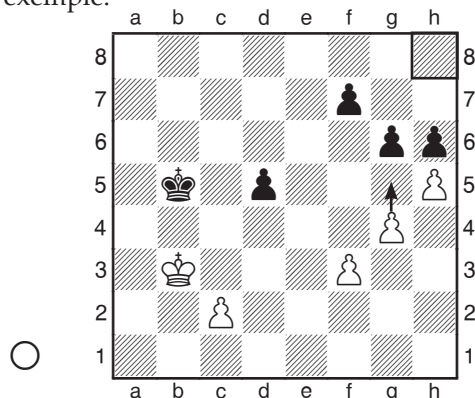




# 10. La promotion

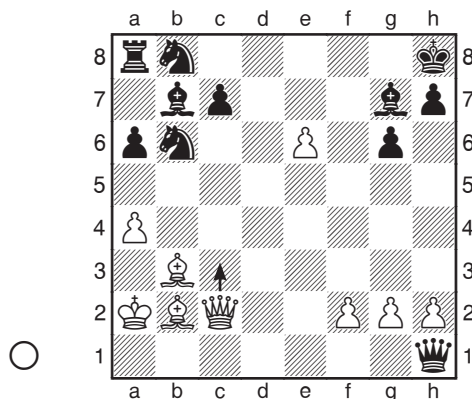
Lorsqu'un pion se transforme en Dame, il disparaît, ce qui te coûte un point sur l'échelle de valeurs du matériel. Mais d'un autre côté, tu obtiens une Dame (qui vaut neuf points), ce qui te fait un gain de huit points au total. Un tel gain matériel fait que la promotion décide généralement de la partie.

Les combinaisons basées sur la promotion surviennent le plus souvent en finale. Voici un exemple.



Il ne reste plus sur l'échiquier que les Rois et quelques pions. Du coup, si un pion obtenait un accès dégagé vers la dernière rangée, il pourrait bien être impossible à rattraper. Dans la position du diagramme, en jouant **1.g5!**, les Blancs sont assurés qu'un de leurs pions va atteindre h8. La menace immédiate est **2.gxh6** et elle ne peut être parée que par **1...hxg5**, qui permet alors **2.h6**. Le pion h a réussi à se glisser derrière les pions adverses et la voie est libre jusqu'à la promotion. De telles combinaisons, avec un sacrifice pour ouvrir le passage à un pion vers la case de promotion, s'appellent des *percées* (regarde l'exercice 3 pour un autre exemple).

Les promotions peuvent aussi se produire en milieu de partie. Par exemple :



Les Blancs ont sacrifié une Tour et deux pièces pour une attaque sur le Roi. Leur seule chance est de mater. Ils peuvent y parvenir grâce à un étonnant sacrifice de Dame : **1.♙c3!!**. Les Noirs sont forcés de jouer **1...♘xc3**, car il n'y a pas d'autre moyen de parer la menace ♖xg7#. Mais les Blancs continuent alors par **2.♙xc3+ ♔g8 3.e7+ ♕d5 4.e8♖#**.

Lorsqu'un pion fait promotion, le plus courant est bien sûr de choisir une Dame, ce qui représente le plus gros gain matériel. Il existe toutefois des cas où il sera meilleur de prendre une autre pièce. Une promotion en Cavalier pourra parfois être nécessaire si tu dois faire échec. Dans d'autres rares situations, ce pourra être une promotion en Tour ou même en Fou pour éviter de pater ton adversaire.

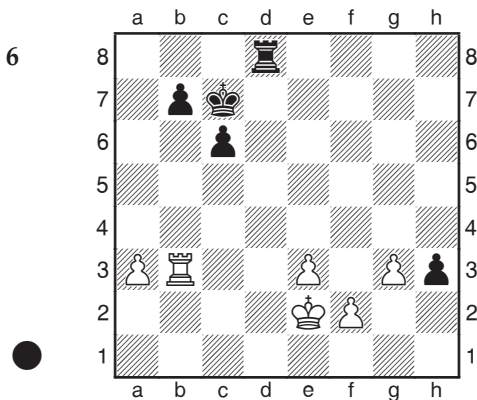
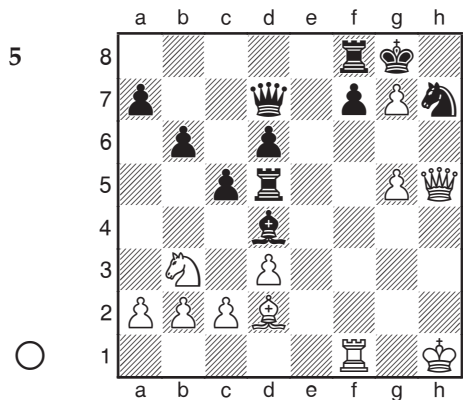
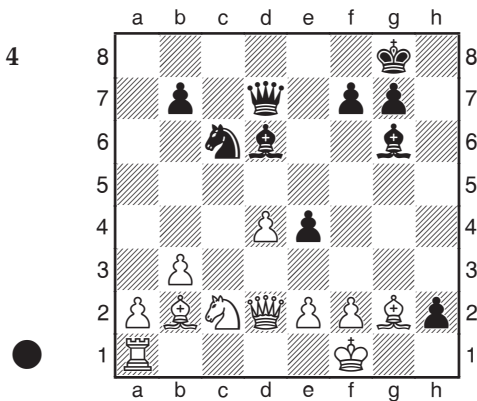
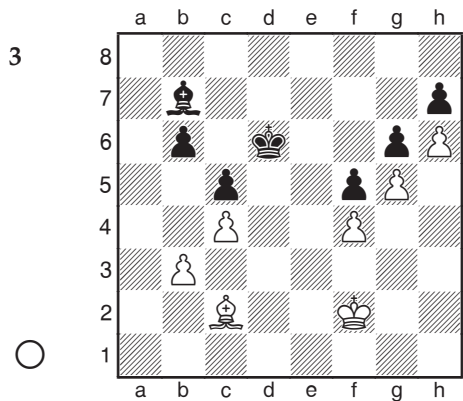
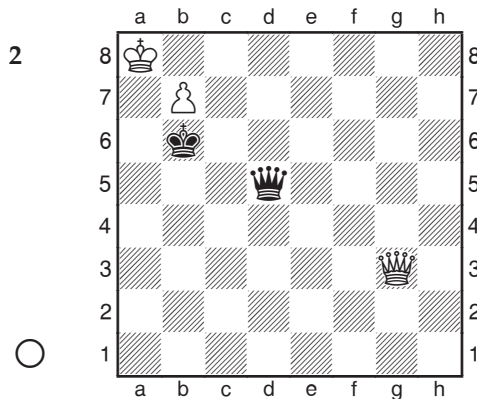
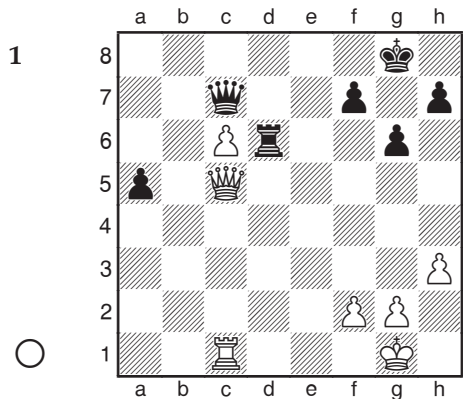
Voici quelques conseils pour résoudre les exercices :

- Tu peux avoir besoin d'une des combinaisons vues dans les chapitres précédents

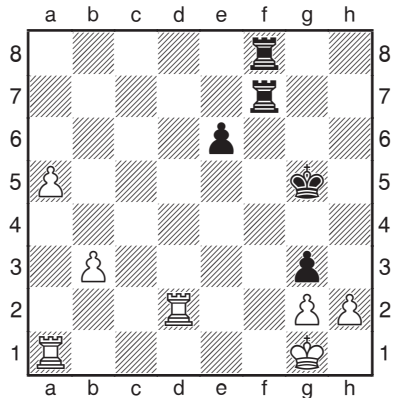
pour ouvrir la route à ton pion.

- Une promotion peut permettre une attaque de mat. L'exercice 4 en est un exemple.
- N'oublie pas que le pion n'est pas obligé de se transformer en Dame et qu'il peut aussi se promouvoir en Tour, en Fou ou en Cavalier.

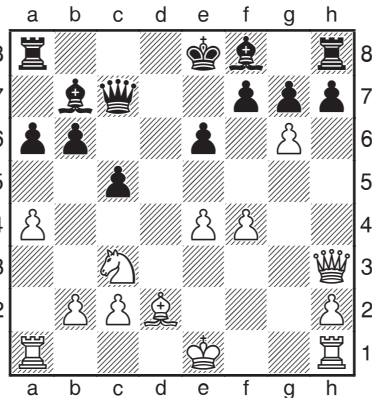
## Exercices



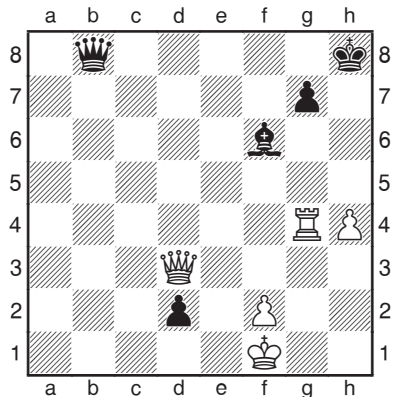
7



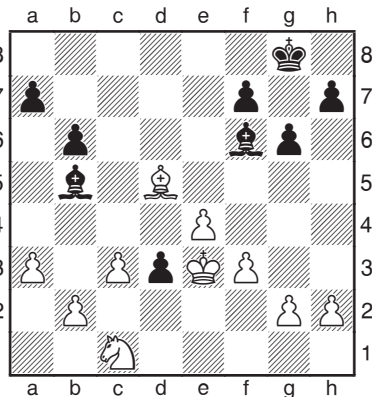
8



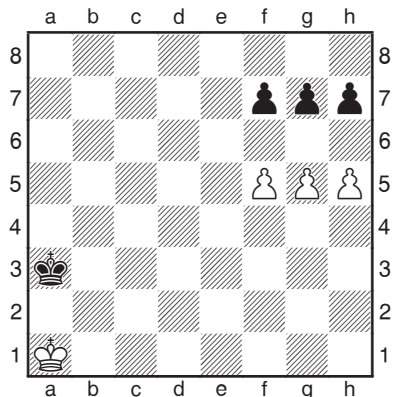
9



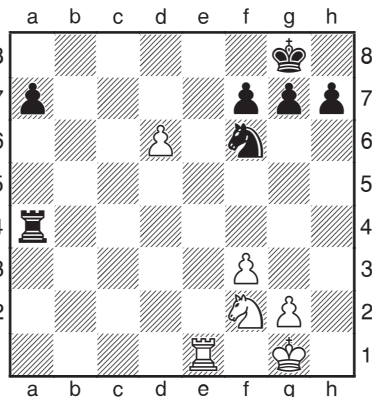
10



11

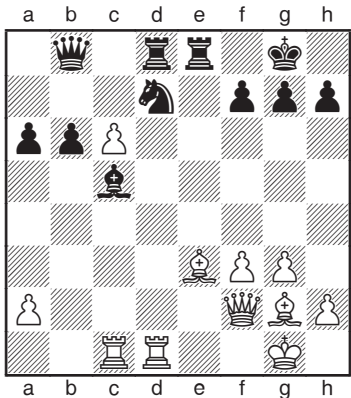


12

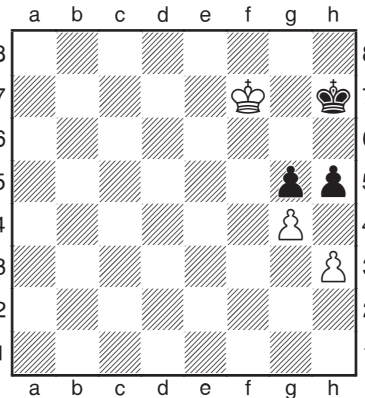


### Positions plus difficiles

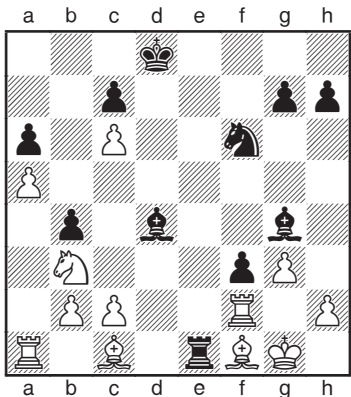
25



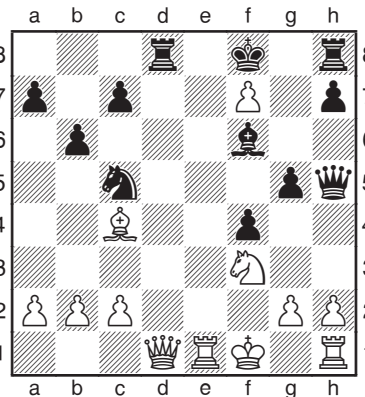
26



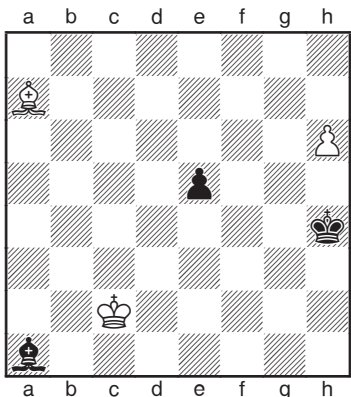
27



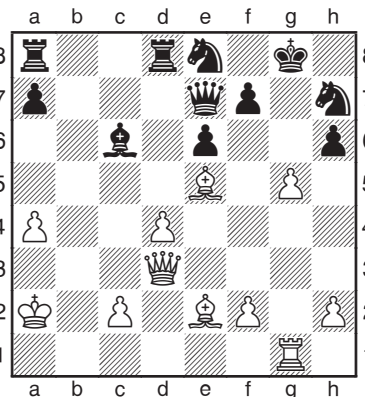
28



29

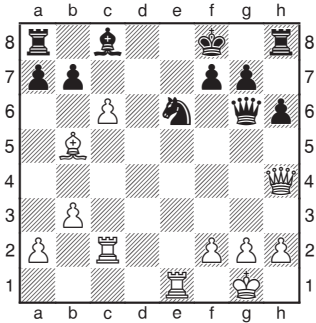


30



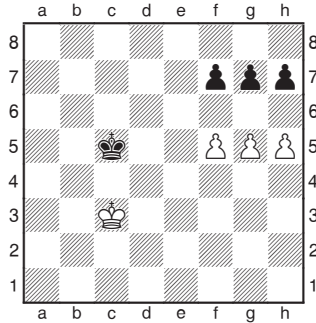
## Est-ce que la combinaison marche ?

31



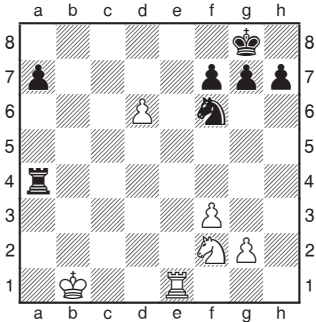
La combinaison de l'exercice 22 gagne-t-elle ici aussi ?

32



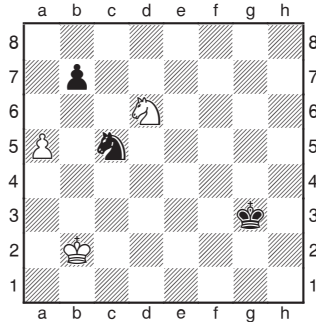
La percée de l'exercice 11 gagne-t-elle à nouveau ?

33



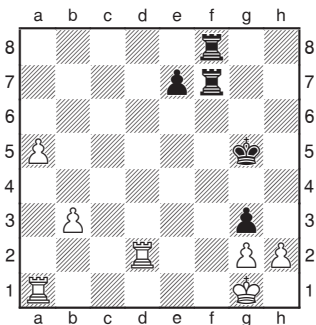
La combinaison de l'exercice 12 gagne-t-elle dans cette position ?

34



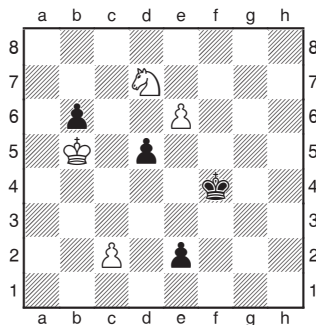
Les Blancs peuvent-ils gagner comme dans l'exercice 16 ?

35



Les Noirs peuvent-ils gagner avec la même méthode que dans l'exercice 7 ?

36



La suite 1. ♘e5 ♔xe5 2. e7 gagne-t-elle pour les Blancs ?

## Solutions des exercices sur la promotion

1) Le blocage du pion c6 est détruit par un sacrifice : **1. ♖xd6! ♜xd6 2.c7**. Le pion va faire Dame et les Blancs auront une Tour de plus.

2) Le pion blanc est cloué, mais une déviation élimine le clouage et permet une enfilade : **1. ♖b3+! ♜xb3 2.b8♖+** et **3. ♖xb3**. En seulement deux coups, les Blancs ont combiné déviation, attraction, enfilade et promotion.

3) Les Blancs peuvent détruire la forteresse noire sur l'aile-roi au moyen d'un sacrifice : **1. ♗xf5! gxf5** (si les Noirs ne prennent pas, les Blancs peuvent poursuivre leur travail de démolition par **2. ♗xg6!**) **2.g6** et le pion va à Dame ; par exemple : **2...hxxg6 3.h7** et **4.h8♖**. C'est un exemple typique d'une percée basée sur un sacrifice qui se produit souvent en finale pour ouvrir la voie d'un pion vers la case de promotion.

4) Malgré leur pion de moins, les Noirs peuvent gagner en faisant un bon usage de leur dangereux pion h2 : **1...♗h3!** (le clouage du Fou assure la promotion) **2. ♗xh3 h1♖#**.

5) Une astucieuse promotion en Cavalier gagne la partie : **1. ♖xh7+!** (1.gxf8♖+? ♗xf8 mène juste à une position égale) **1...♗xh7 2.gxf8♗+**! (surtout pas **2.gxf8♖?? ♗h3#**), suivi de **3. ♗xd7**, et les Blancs ont deux pièces de plus. Une promotion en une pièce autre que la Dame est appelée *sous-promotion*. Bien que cela reste assez rare, il y a quelques situations où c'est essentiel.

6) Après **1...h2? 2. ♖b1 ♗h8 3. ♖h1**, le pion passé serait stoppé, mais après **1...♗d1!**, le pion est assuré d'atteindre h1. La menace est simplement h2, et **2. ♗xd1 h2**, suivi de **3...h1♖**, laissera avec seulement une Tour et un pion contre la Dame.

7) Les Noirs peuvent exploiter leur pion passé en g3 à l'aide d'un sacrifice de Tour : **1... ♖f1+! 2. ♖xf1 ♗xf1+ 3. ♗xf1 gxxh2**. Le pion fait Dame et les Noirs auront un avantage matériel décisif.

8) Les Blancs gagnent grâce à une combinaison qui peut survenir dans différentes situations : **1. ♖xh7! ♗xh7 2.gxxh7**, et comme la promotion ne peut plus être empêchée, les Blancs ont gagné une Tour.

9) Les Blancs ont l'avantage matériel, mais les Noirs peuvent retourner la situation : **1... ♖b5! 2. ♖xb5** (2.♗c4 d1♖+ 3. ♖xd1 ♖xc4+ est aussi gagnant) **2...d1♖+ 3. ♗g2 ♖xg4+**, et les Noirs ont une pièce de plus.

10) Le chemin vers la victoire implique une combinaison faisant intervenir plusieurs thèmes : **1...♗g5+** enfilade sur le Roi et le Cavalier. **2.f4 2...♗xf4+** une déviation, maintenant, qui repousse le Roi de d2. Après **3. ♗xf4 d2**, le pion fait promotion en c1 ou d1.

11) Les Blancs gagnent grâce à une percée d'école : **1.g6!** (tout autre coup serait contré par ...g6 et la chance d'une percée aurait disparu) **1...fxg6** (ou la ligne-miroir ...hxxg6 2.f6! gxf6 3.h6) **2.h6! gxxh6 3.f6** et les Blancs font promotion bien avant les Noirs.

12) Voici une autre idée standard qu'il est utile de connaître : **1. ♖e8+! ♗xe8 2.d7** et grâce au sacrifice, il y a maintenant deux cases de promotion possibles. Les Noirs ne peuvent pas couvrir les deux et les Blancs auront donc une Dame contre une Tour et deux pions.

13) Les pièces noires sont mal placées. Après **1. ♖xb6! axb6 2. ♗xc6**, le pion a ne peut plus être stoppé. La seule tentative serait **2...♖c8**, mais