

# Table des matières

La notation échiquienne .....	6
Introduction .....	7
<b>1. Tour de chauffe</b> .....	9
Solutions .....	15
<b>2. Mats</b> .....	17
Solutions .....	27
<b>3. L'attaque double</b> .....	31
Solutions .....	38
<b>4. L'enfermement de pièces</b> .....	41
Solutions .....	51
<b>5. Pot-pourri tactique</b> .....	55
Solutions .....	73
<b>6. La chasse au Roi</b> .....	83
Solutions .....	88
La stratégie de l'ouverture .....	91
<b>7. Le développement et le centre</b> .....	93
Solutions .....	100
<b>8. Le roque</b> .....	105
Solutions .....	109
<b>9. Le sacrifice de Fou en h7</b> .....	111
Solutions .....	117
<b>10. Exercices de niveau avancé</b> .....	121
Solutions .....	125
<b>11. Tests</b> .....	127
Solutions .....	135
Tableau des scores .....	139
Pour aller plus loin .....	141

# Introduction

Cherches-tu à bien commencer tes parties d'échecs ? Placer tes pièces sur de bonnes cases et poser tout de suite des problèmes à ton adversaire ? Être prêt à bondir dès qu'il fait une erreur ? Alors, ce livre est pour toi !

Mais attention, on ne va pas t'enseigner tout ça comme dans une salle de classe. Tu vas apprendre toi-même par la pratique, à l'aide de nombreux exercices qui illustrent les thèmes les plus importants de l'ouverture. De cette manière, tu retiendras beaucoup mieux les idées et tu pourras développer la force de calcul qui est indispensable pour gagner aux échecs.

Ce format signifie que la tactique sera dominante dans la plupart des exercices. Lorsque tu penseras avoir trouvé une réponse, tu voudras savoir si elle est correcte ou non, sans avoir besoin de lire toute une dissertation sur les subtiles nuances entre les différentes options. Mais j'ai tout de même intégré autant de points de stratégie que possible dans les solutions, en expliquant notamment quelles erreurs stratégiques permettaient des combinaisons tactiques ou quels objectifs de l'ouverture étaient pertinents. Les derniers chapitres du livre abordent précisément quelques points importants de la stratégie de l'ouverture : trouver le meilleur moyen d'attaquer le centre, ou encore d'exploiter une avance de développement ou un Roi adverse qui n'a pas roqué. Mais nous verrons tout ça plus loin.

Revenons pour l'instant à l'essentiel. Je suppose que tu connais les règles des échecs, que tu as déjà joué au moins quelques parties et que tu sais reconnaître quelques combinaisons élémentaires. Si tu as lu le premier livre de cette série, *Les cahiers d'échecs pour les enfants : la tactique* de John Nunn, alors tu es plus que prêt. Une petite connaissance des ouvertures sera utile, mais pas indispensable. Je ferai parfois référence à certains noms d'ouvertures, mais tu n'as pas besoin d'en connaître pour

apprécier ce livre. Par contre, une compréhension des *principes* de l'ouverture facilitera assurément la résolution des exercices. Plusieurs thèmes traités dans mon livre *Les pièges d'ouverture aux échecs pour les enfants* vont ressurgir dans ce livre.

Réfléchis attentivement sur chaque position avant de te décider pour un coup ou de répondre à la question. Dans une partie réelle, tu n'auras pas de deuxième chance. Pour que cet entraînement te soit profitable, tu dois faire la même chose ici. Étudie minutieusement chaque solution, tout particulièrement si tu n'as pas donné la bonne réponse. Ce qui compte, c'est ce que tu apprends. Ne te décourage donc pas ! Garde à l'esprit que les exercices reprennent souvent des thèmes vus dans des positions précédentes. Tu peux donc avoir l'occasion d'utiliser des connaissances nouvellement acquises plus tôt que prévu. Mais bien sûr, il sera toujours plus agréable de s'en servir pour gagner de vraies parties.

Tu peux, si tu veux, mettre les positions des diagrammes sur un échiquier. Mais lorsque je ferai référence à un coup dans l'énoncé, *ne joue pas ce coup sur l'échiquier !* Pourquoi ? Parce que certaines idées sont faciles à voir lorsque tu as la position exacte devant les yeux. Mais il est important de pouvoir les repérer un ou deux coups plus tôt. C'est précisément l'aptitude que tu dois développer avec ces exercices.

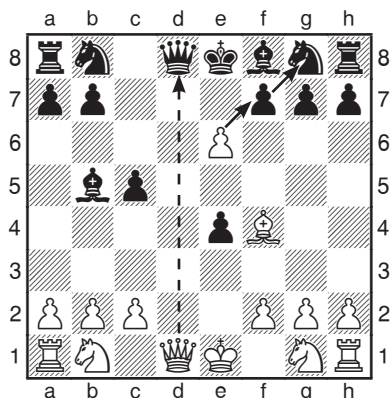
Vers la fin de chaque chapitre, et particulièrement dans les derniers du livre, les exercices deviennent plus difficiles. S'ils le sont trop pour toi, ne t'en fais pas. Tu peux y revenir plus tard, ou simplement lire les solutions et en tirer tout ce que tu peux. À la fin du livre, un court chapitre contient les positions les plus dures. Il est suivi d'une série de tests qui te permettront d'évaluer ton niveau.

Allez, lance-toi, prends du plaisir avec ce livre et tu vas épater tout le monde avec un jeu spectaculaire dans l'ouverture !

# 1. Tour de chauffe

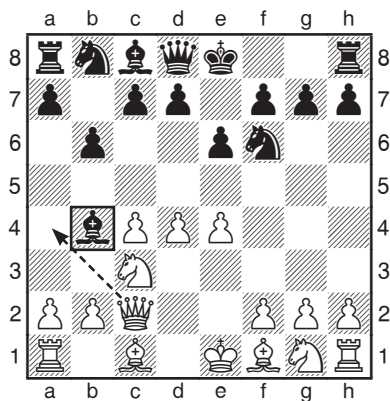
Si tu as bien joué l'ouverture, et si ce n'est pas le cas pour ton adversaire, tu peux te retrouver en mesure de gagner déjà la partie grâce à une combinaison décisive. Reste toujours en alerte, ou sinon tu pourrais laisser passer ta chance !

Dans ce premier chapitre, je vais présenter une petite sélection de telles combinaisons. Pour beaucoup, ce sont des versions simplifiées de thèmes que nous verrons dans des chapitres ultérieurs. C'est pourquoi tu ne dois pas passer ce chapitre, même s'il te semble trop basique. Résoudre ces positions va t'aider à ancrer les idées dans ton esprit, et ainsi tu les retrouveras plus facilement plus tard dans le livre – ou même dans des parties réelles - lorsque les sources de distraction seront plus nombreuses.



Dans cette position, les Blancs ont une élégante manière de gagner, mais il est facile de passer à côté. Après 7.exf7+, les Noirs doivent jouer 7...♙e7 (car 7...♙xf7 8.♖xd8 perdrait la Dame), et maintenant survient une subtile combinaison de promotion : 8.fxg8♘+!! (8.fxg8♗? permettrait aux Noirs de sauver leur Dame par 8...♖xd1+ 9.♙xd1 ♖xg8) 8...♖xg8 (8...♙e8 9.♗h5+) 9.♙g5+ et les Blancs gagnent la Dame. Cette combinaison te fait-elle penser à quelque chose ? C'est en fait un piège

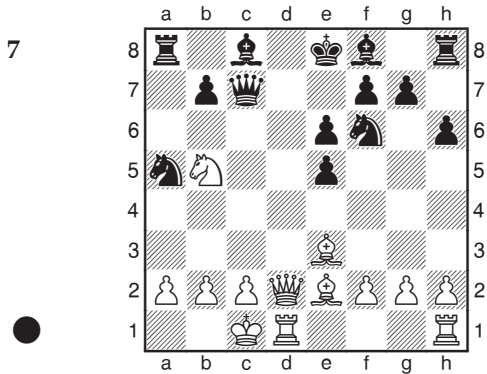
bien connu du contre-gambit Albin avec couleurs inversées. (1.d4 d5 2.c4 e5). Mais le repérer lorsque les couleurs sont inversées n'est pas si simple.



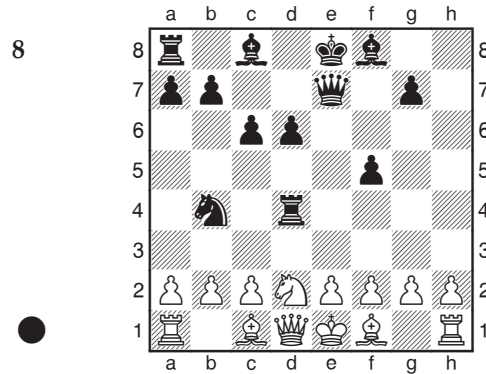
Pourrais-tu être tenté de jouer 5...d5 dans cette position ? Cela semble être une bonne manière pour les Noirs de mettre à profit leur développement rapide pour attaquer le centre blanc et notamment le pion e4. Dans ce cas, tu serais tombé dans un piège puisque 5...d5?? permet la fourchette 6.♖a4+ qui gagne une pièce. Mais il y a toutefois un point important à noter ici. Même si les Noirs ont autorisé une combinaison, les Blancs doivent jouer avec précision. Après 6...♘c6 (sinon 7.♖xb4), le plus précis est de jouer 7.cxd5! exd5 8.♙b5 qui gagne proprement le Cavalier. Au lieu de cela, aussi bien 7.exd5?! b5! que 7.♖xc6+ ♙d7 8.♖b7 ♘xe4 donnerait trop de compensations aux Noirs.

- Évite de choisir un coup 'évident' sans réflexion préalable. Visualise la position après le coup et surveille les combinaisons.
- Fais un bon usage de ta 'base de données mentale' des idées échiquéennes. Un schéma familier pourrait bien s'y trouver, mais sous une forme quelque peu modifiée.

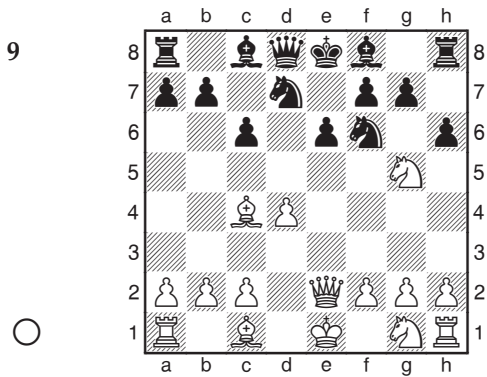




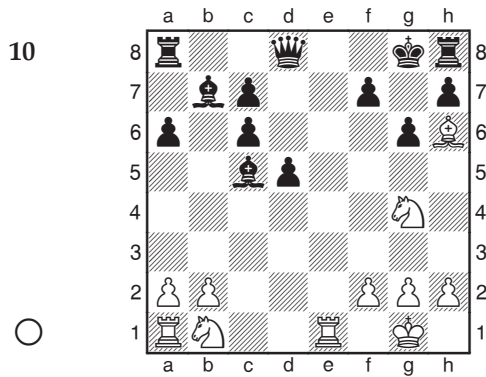
Les Blancs aimeraient bien mater en d8. Comment les Noirs, de leur côté, s'en prennent-ils au Roi blanc ?



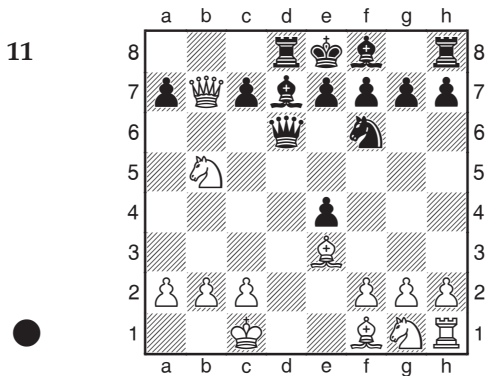
« Les Noirs peuvent jouer 13...f4 et ignorer la fourchette de pion 14.c3. » Vrai ou faux ?



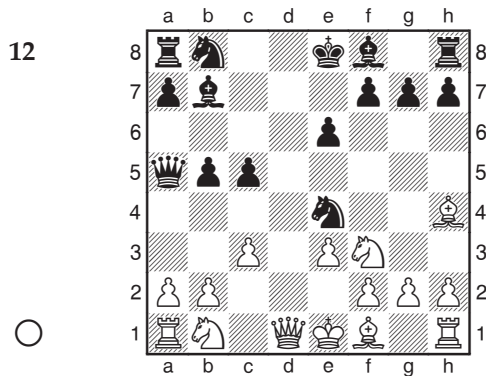
Un piège élémentaire dans la Caro-Kann. Comment les Blancs gagnent-ils ?



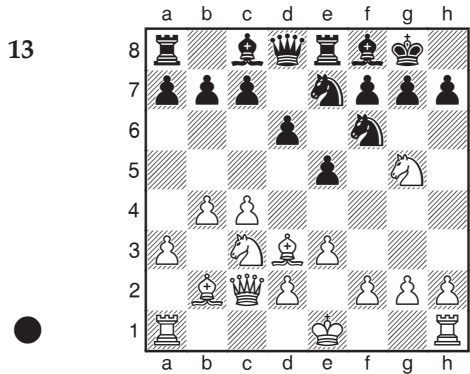
Les Blancs viennent juste de sacrifier leur Dame. Pourquoi ?



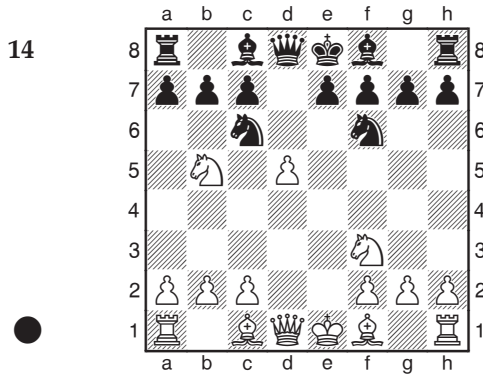
« La menace sur c7 implique que les Noirs doivent donner leur Dame. » Vrai ou faux ?



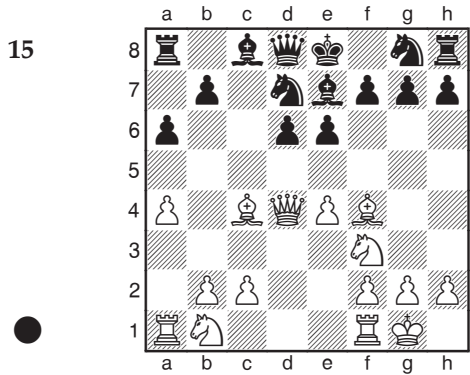
La Dame noire est liée à la défense de d8. Comment peux-tu en profiter ?



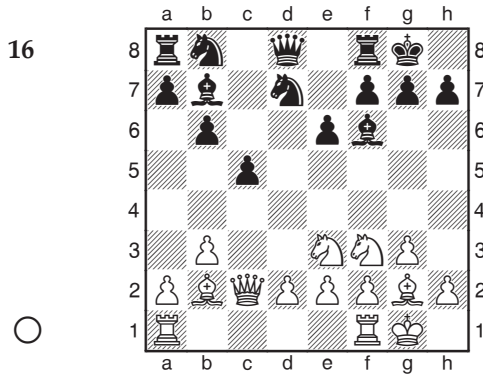
Le pion h7 est attaqué. Choisis un coup entre 10...h6 et 10...g6.



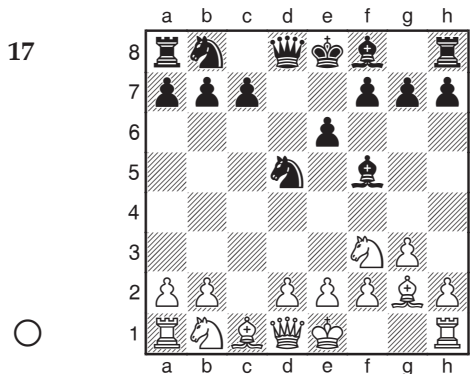
Les Blancs viennent juste de jouer 7.d5. Pourquoi ce coup ne perd-il pas tout simplement un pion ?



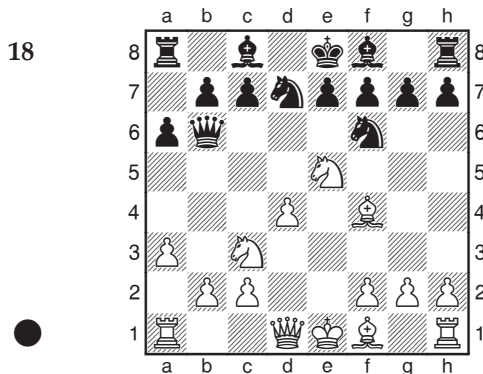
« La fourchette de pion 8...e5 gagne une pièce. »  
Vrai ou faux ?



Une astuce classique gagne pour les Blancs.



Comment les Blancs gagnent-ils une pièce ?



Les Noirs peuvent-ils prendre le pion b2 en toute sécurité ?

## Solutions des exercices du tour de chauffe

1) Les Noirs forcent le mat par 17...♖h5+!! 18.gxh5 ♜h4#. Un tableau de mat connu sous le nom de mat d'Anastasia.

2) 6.♙xh7! démolit les fragiles défenses des Noirs. S'ils prennent la Tour, les Blancs répondent 7.♖g6#.

3) 16.♘d5! gagne. C'est l'idée basique d'une idée appelée le piège Sibérien et utilisée habituellement par les Noirs. C'est un peu plus difficile de le reconnaître avec les couleurs inversées et quelques pièces sur des cases différentes. 16...♘d5 permet 17.♖h7#, et sur les autres coups, les Noirs perdent leur Dame.

4) Vers la colonne h et le Roi blanc ! 16...♘g3+! gagne : 17.hxg3 hxg3+ et mat au coup suivant.

5) 13.♘d5! gagne sur-le-champ : 13...♖xd2 14.♗xe7# fait mat, et sur d'autres coups, les Noirs perdent leur Dame.

6) 17...♖h3!! conduit à un mat forcé. La menace est 18...♖xg2#, et 18.gxh3 ♘xh3# est un très joli tableau de mat de pièces mineures.

7) 13...♘b3+! gagne : 14.axb3 ♜a1# fait mat, tandis que 14.♙b1 ♘d2+ prend la Dame sur échec. Les Noirs restent donc avec une Dame de plus.

8) Vrai. Après 13...f4, 14.c3?? est une gaffe qui permet un mat à l'étouffée instantané en raison du clouage sur la colonne e : 14...♘d3#.

9) 8.♘xf7! ♙xf7 (c'est maintenant mat en trois coups, mais sinon, les Noirs perdaient beaucoup de matériel) 9.♖xe6+ ♙g6 10.♙d3+ ♙h5 11.♖h3#.

10) Parce qu'ils matent par 18.♜e8+! ♙f8 (ou 18...♖xe8 19.♘f6#) 19.♜xf8+ ♖xf8 20.♘f6#.

11) Oui, dans un certain sens, puisque la meilleure réponse est de donner la Dame, ... mais pour mater en trois coups : 11...♖d1+! 12.♙xd1 ♙g4++ 13.♙e1 (ou 13.♙c1 ♜d1#) 13...♜d1#.

12) 9.♙xb5+! gagne un pion, car 9...♖xb5? autoriserait 10.♖d8#.

13) J'espère que le choix était facile, car 10...h6?? permet un mat en deux coups par 11.♙h7+ ♙h8 (11...♘xh7 12.♖xh7#) 12.♘xf7# ! De manière surprenante, ce type de mat est souvent manqué en partie, tout particulièrement lorsqu'il survient à la fin d'une variante de plusieurs coups. À la place, 10...g6 est un coup solide sans inconvénient particulier.

14) 7...♖xd5?? perd de manière évidente la Dame à cause de la fourchette 8.♘xc7+. Ce qui est peut-être moins évident, c'est que 7...♘d5?? est victime du même thème : 8.♖xd5! ♖xd5 9.♘xc7+ et les Blancs émergent avec une pièce de plus.

15) Faux. 8...e5?? est une terrible gaffe, car après 9.♖d5, les Noirs ne seraient pas en mesure de défendre f7. Après 9...♘h6 10.♙xh6 0-0 11.♙e3, ce sont les Blancs qui ont gagné une pièce.

16) 13.♘g5! crée une attaque double décisive sur h7 et b7. Après 13...♙xg5 14.♙xb7, les Blancs gagnent une pièce, tandis que 13...♙xg2 permet 14.♖xh7#.

17) Grâce à une combinaison gauche-droite assénée par un pion et la Dame : la fourchette de pion 6.e4! attire le Fou en e4, et après 6...♙xe4 7.♖a4+, c'est la Dame qui prend en fourchette le Roi et le Fou.

18) Non, car après 8...♖xb2?? 9.♘a4!, la Dame est prise au piège.

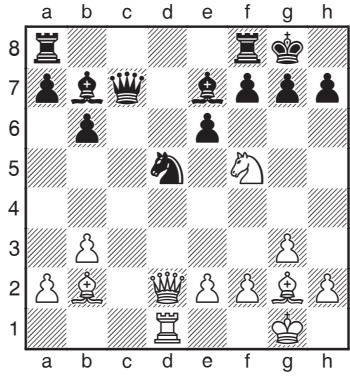
19) 5...b5?? permettrait aux Blancs de capturer la Tour dans le coin par 6.♖d5. Après 6...♖c7 7.♖xa8 ♘c6, les Noirs ne seront pas en mesure d'enfermer la Dame.

20) 8.♘e6! enferme la Dame noire, car le pion d7 est cloué.

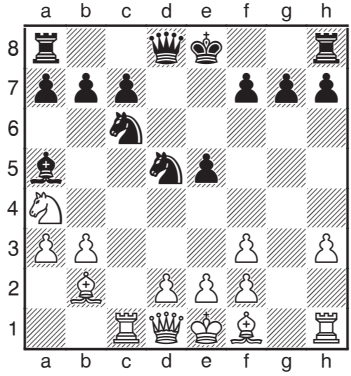
21) Cela pourrait être vrai si le Cavalier blanc était en f3 au lieu de e2. Mais ici, tout ce que les Noirs ont réussi est de se faire emprisonner le Cavalier au centre de l'échiquier. Après 9.f3 ♖a5+, le fait que les Blancs puissent parer l'échec par

### Test 1 : Mats

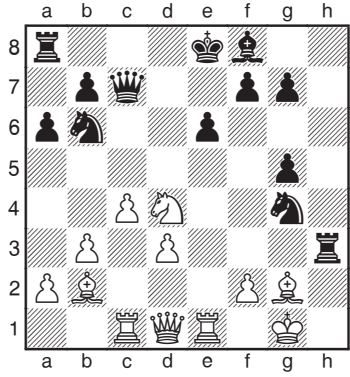
1\*



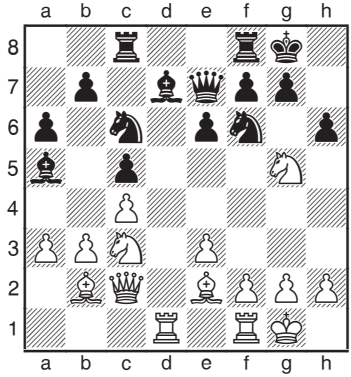
2\*\*



3\*\*\*



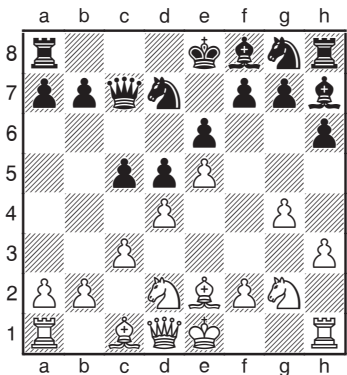
4\*\*\*



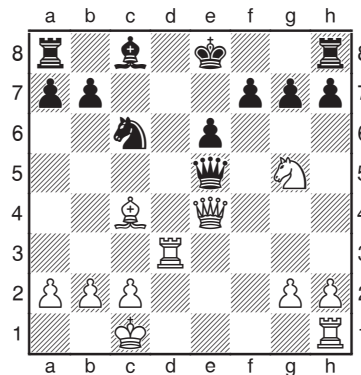


## Test 2 : Attaque double et enfermement de pièces

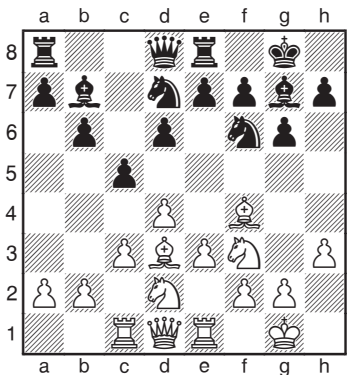
5\*



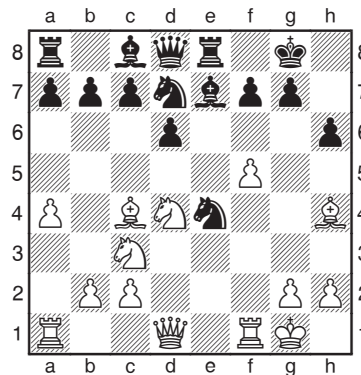
6\*\*



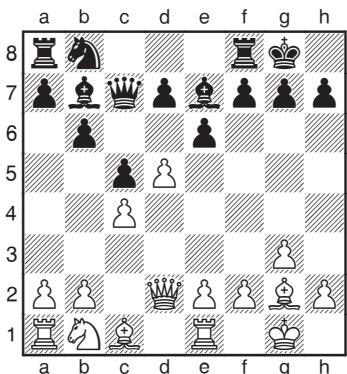
7\*\*



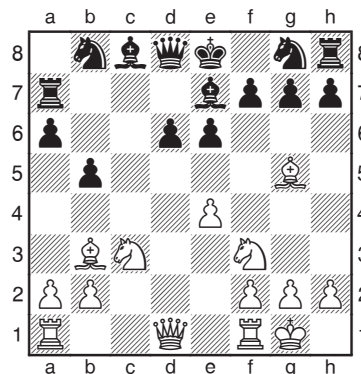
8\*\*



9\*\*



10\*\*\*



## Solutions des tests

### Test 1

1) Les Blancs ont un coup décisif dans leur manche : 19.♖h6! (1 point) 19...gxf6 (19...♙f6 20.♙xf6 ne change rien) et 20.♗xh6# amène un tableau de mat classique.

2) Les Noirs peuvent asséner à leur adversaire un coup fatal en plein cœur : 11...♗e3! (2 points) gagne la Dame grâce au clouage du pion d2 et au fait que 12.fxe3 autoriserait 12...♖h4#.

3) Les Noirs ont un gain très spectaculaire : 18...♖h1+! (3 points). Un coup qui est à la fois une attraction et une déviation. La subtilité est qu'après 19.♙xh1 (19.♗xh1 autorise 19...♖h2#) 19...♖h2+ 20.♗f1, le Fou qui se trouve désormais en h1 au lieu de g2 permet 20...♖xf2#. Par contre, 18...♖h2+? 19.♗f1 ne mènerait à rien.

4) Nous avons déjà vu le thème : 15.♗d5! (3 points). Une variante du piège Sibérien, dans laquelle c'est le Fou qui joue le rôle clé après : 15...exd5 16.♙xf6 ♖xf6 17.♖h7#.

### Test 2

5) Les Noirs ont bien mieux qu'un simple coup de développement : 11...cxd4! gagne au minimum un pion, car 12.cxd4? n'est pas possible à cause de 12...♙c2! (1 point), qui enfermerait la Dame.

6) Les Blancs gagnent grâce à une combinaison classique : 15.♖d8+! (2 points). Une attraction typique qui fait intervenir également des idées de déviation et d'enfilade. 15...♗e7 laisse la Tour h8 en prise, 15...♗xd8 16.♗xf7+ coûte leur Dame aux Noirs, puisque le Roi a été attiré sur une case où il est victime d'une fourchette, et 15...♗xd8 16.♖xe5 exploite la déviation du Cavalier noir.

7) Les Noirs gagnent une pièce grâce à une fourchette de pion : 11...e5! (2 points), suivi de ...e4 après que le Fou a bougé.

8) Les Noirs viennent juste de s'emparer du

pion e4, mais ils sont punis par une jolie combinaison : 13.♙xf7+! ♗xf7 14.♗e6 (2 points) et la Dame noire, enfermée, est perdue.

9) Un bon coup provoque l'effondrement de la position noire : 11.d6! (2 points) prend en fourchette la Dame et le Fou. Quelle que soit la manière dont ils prennent en d6, les Noirs perdent un Fou : 11...♙xd6 (11...♖xd6 12.♙xb7) 12.♙xb7 (la Dame noire est surchargée) 12...♖xb7 13.♖xd6.

10) Dans l'ouverture, on peut parfois avoir une brève occasion de réaliser une attaque double. 10.♖d4! (3 points) attaque à la fois la Tour a7 et le pion g7. Après 10...♗c6 (10...♖d7 11.♖xg7 ♙f6 12.♖xh8 ♙xh8 13.♙xd8 revient au même) 11.♖xg7 ♙f6 (11...♙xg5 12.♖xh8 serait encore pire) 12.♖xh8 ♙xh8 13.♙xd8 ♗xd8, et les Noirs n'ont qu'un Fou pour la Tour.

### Test 3

11) Les Blancs piègent la Dame noire en plein centre de l'échiquier : 16.f4! d3+ 17.♗g2 ♖d4 18.c3! (2 points).

12) Les Blancs gagnent du matériel par 11.f6! (2 points). 11...♙h8 12.♙xh6 et 11...♙xf6 12.♙xh6 coûte un Cavalier aux Noirs, tandis qu'après 11...♖xf6 12.♙g5, la Dame noire est piégée.

13) Les Noirs ont enfermé leur Dame. Les Blancs en profitent par 11.♙f4! ♖d5 12.c4 ♖e4 13.f3 (3 points), et la Dame se retrouve piégée au centre de l'échiquier.

14) Les Blancs gagnent une pièce après une série d'échanges : 10.♙xe7 ♖xe7 11.♗xh5 ♙xh5, et les pions font le reste du travail : 12.g4 ♙g6 13.h5 (3 points). Le Fou noir est piégé.

15) Les Blancs gagnent du matériel par 17.♖xf6! ♙xf6 18.g4 (3 points) qui enferme le Fou h3.

16) 11...♗b4!, qui menace ...♗xc2 gagne pour les Noirs. La menace initiale est certes facile à