

Sommaire

Introduction	7
Comment étudier ce livre	8
1. Les règles élémentaires	11
2. Vos premières parties d'échecs.....	31
3. L'ouverture et les principes de base	45
4. Mettre ses pièces en action	69
5. La stratégie et la tactique	99
6. Les finales et quelques ouvertures supplémentaires	135
7. Combinaisons et thèmes tactiques	163
8. Le jeu d'attaque.....	203
9. Votre premier répertoire d'ouvertures.....	241
10. Les échecs de compétition	255
Réponses aux questions	265
Solutions des exercices	269
Table des matières	283

L'auteur

Antonio Gude est un auteur et entraîneur d'échecs espagnol d'une grande expérience. Plusieurs de ses livres d'initiation ou sur la tactique sont depuis longtemps des best-sellers en langue espagnole. Antonio Gude a également traduit bon nombre d'ouvrages, dont certains classiques de la littérature échiquéenne.

Introduction

Quel dommage que cette belle journée puisse être gâchée par le simple fait de ne pas jouer aux échecs !

Les Joueurs d'échecs, SATYAJIT RAY

Le jeu d'échecs est un de jeu de stratégie millénaire. Il existe plusieurs théories quant à son origine, mais les plus sérieuses sont assurément celles qui prétendent qu'il fut inventé en Inde avant de se propager dans le monde entier pour atteindre finalement son apogée en Europe. Au fil des siècles, il est devenu une activité sportive pratiquée par des millions de personnes, avec plus de 130 pays à travers le monde affiliés à sa fédération internationale (un nombre seulement inférieur à celui des fédérations de football et d'athlétisme)¹. Mais ce qui nous intéresse vous et moi en premier lieu est de savoir comment bien jouer aux échecs, comment maîtriser les techniques d'une partie, comment gagner contre les amis et la famille, et comment atteindre les meilleures places dans les tournois.

C'est précisément l'objectif de ce livre.

Mais avant de commencer, il est important de clarifier un point : êtes-vous de ceux qui pensent que les pièces d'échecs sont des simples petites figurines en bois ou en plastique ? Des jouets sans âme ? Si c'est le cas, vous vous trompez lourdement : les pièces d'échecs sont pleines de vie, elles ont une mission à remplir sur l'échiquier et elles sont prêtes à la mener à bien. Vous devez être conscient de cela, car vous allez être un général qui doit conduire son armée à la victoire, et pour ce faire, vous pouvez compter sur des êtres vivants débordants d'énergie, capables d'envahir le territoire ennemi et d'atteindre l'objectif final du jeu d'échecs : la capture du roi adverse.

Jeu guerrier, mais aussi jeu d'intelligence, les échecs représentent un challenge mental que peu peuvent ignorer. Soyez bien conscient de tout ceci, car si vous tournez cette page, les échecs vont devenir pour vous une passion qui ne vous quittera plus pour le reste de votre vie.

1. Au 1^{er} janvier 2019, la Fédération Internationale des Échecs (FIDE) comptait 189 fédérations affiliées, ce qui la place au 7^e rang des fédérations sportives internationales (N.D.T.).

Comment étudier ce livre

L'auteur sait pertinemment que le lecteur étudiera ce livre de la manière qui lui conviendra le mieux, en fonction de son intérêt initial et du temps dont il dispose, et selon la motivation qui sera la sienne au fur et à mesure de sa progression dans son apprentissage. L'auteur aimerait toutefois souligner quelques points concernant le contenu et la méthodologie utilisée.

Ce livre est écrit dans un langage aussi clair et direct que possible, et il est organisé de manière à faciliter au maximum l'apprentissage de débutants qui commencent à jouer à ce jeu aussi complexe que les échecs. Nous ne pouvons pas vous promettre, comme c'est parfois le cas dans certaines publicités à sensation, de tout vous apprendre sur les échecs en quatre jours. Le jeu d'échecs prend du temps, il exige que vous maîtrisiez ses bases et que vous vous confrontiez encore et encore à des adversaires qui, tout comme vous, vont **toujours** vouloir gagner.

Ce livre est certes un ouvrage d'initiation, mais pas de ceux qui promettent de vous préparer pour les plus grandes compétitions mondiales et vous laisser croire que vous pourriez y aller les mains dans les poches. Les six premiers chapitres couvrent, étape par étape, les règles de base et les aspects fondamentaux des échecs. Une fois que vous avez absorbé ces six chapitres, et si vous avez agrémenté votre étude par la pratique de quelques parties, vous serez alors déjà devenu un joueur d'échecs. Un joueur modeste, certes, mais quand même un joueur d'échecs.

Le chapitre 7, qui passe en revue tous les types de combinaisons, le chapitre 8, qui traite des attaques directes contre le Roi, et les deux derniers (sur le répertoire d'ouvertures et la préparation à la compétition), vous aideront à atteindre des niveaux plus élevés dans ce jeu des Rois.

Un accent particulier a été mis sur les propriétés des pièces, ainsi que sur leur capacité à travailler ensemble (en équipes ou « duos »), et de nombreux exemples de mats ont été inclus, pour vous aider à acquérir une mémoire visuelle des schémas classiques, ce qui sera très utile sur l'échiquier.

Les chapitres sont assez longs et les huit premiers comprennent tous 15 questions et 20 exercices. Les questions sont d'ordre théorique, pour vérifier que vous avez bien compris les explications, tandis que les exercices sont de nature pratique. Si vous étudiez de manière autonome, vous pouvez suivre votre rythme de progression. Pour cela, vous devez vous attribuer un point pour chaque bonne réponse. En ce qui concerne les exercices, vous vous attribuerez un point pour chacun des 15 premiers et deux points pour chacun des cinq derniers qui ont été répondus correctement. Pour que votre progression soit satisfaisante, vous devez obtenir 80 % du total des points possibles (soit un minimum de 12 points pour les questions et de 20 points pour les exercices). Si vous n'y êtes pas parvenu, vous devrez réessayer, en révisant les chapitres et les thèmes que vous n'avez pas parfaitement compris.

Ce livre a été conçu pour être également utile aux professeurs d'échecs et aux

entraîneurs. Bien souvent, ceux-ci doivent créer leurs propres programmes d'instruction et ils ne trouvent pas toujours le matériel avec la bonne méthodologie. C'est pourquoi on trouvera dans cet ouvrage de nombreux exercices et questions, ainsi que plusieurs dizaines de parties complètes et des centaines d'extraits de parties soigneusement sélectionnés, commentés et analysés. Je pense que ce matériel est un bon support pédagogique, car tous ceux qui ont eu l'occasion d'initier et d'entraîner des groupes de joueurs savent combien il peut parfois être difficile de trouver des exemples appropriés. Les recommandations incluses à la fin de chaque chapitre pourraient être doublement utiles aux instructeurs qui utiliseront ce livre comme support pédagogique pour leurs cours : tout d'abord

parce que personne ne saura mieux qu'eux comment transmettre ces recommandations à leur groupe, mais également parce que leur expérience leur permettra de décider, à la carte, ce qui est le plus approprié pour chaque élève en particulier.

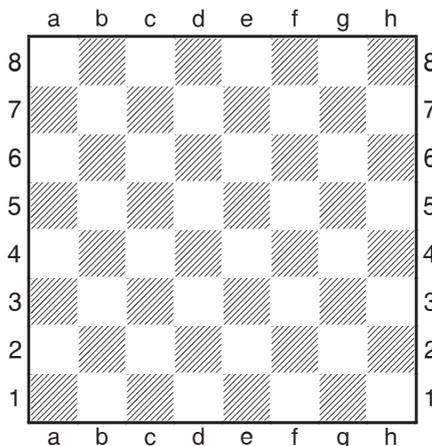
Au final, si vous avez assimilé le contenu de ce livre, suivi ses recommandations et disputé un certain nombre de parties, vous serez armé et prêt pour le rude combat des échecs de compétition. Certes, vous serez encore seul, mais équipé d'un niveau de connaissances et d'entraînement qui fera de vous, sur le plan théorique, l'égal d'un joueur moyen de club. Après ce premier pas, vous ne devrez pas négliger l'entraînement, l'étude de la stratégie et des ouvertures et, surtout, il vous faudra participer à autant de tournois que possible !

1. Les règles élémentaires

* **L'échiquier** * **Les forces en présence** * **La position de départ** * **La géographie de l'échiquier**
* **Le déplacement des pièces** * **Les prises** * **L'échec** * **L'échec et mat** * **Le gain de la partie**
* **La notation** * **Questions** * **Exercices** * **Quelques conseils** *

Le jeu d'échecs est un jeu qui oppose deux joueurs (ou deux camps). Ceux-ci effectuent un coup chacun leur tour. La partie se déroule sur un plateau quadrillé de 64 cases. Un des deux joueurs prend les pièces blanches et l'autre les pièces noires. Ce sont toujours les Blancs qui commencent à jouer.

L'échiquier



L'échiquier est le champ de bataille sur lequel la partie est jouée. Il est plat et carré, avec huit lignes horizontales et huit lignes verticales, et se compose de 64 cases, alternativement blanches et noires.

Les lignes horizontales sont appelées les rangées et celles verticales les colonnes.

L'échiquier doit toujours être placé de telle sorte que les deux joueurs aient dans

le coin à droite une case blanche. Retenez-le, c'est important.

Les forces en présence

Au début d'une partie, chaque joueur dispose des 16 pièces suivantes :

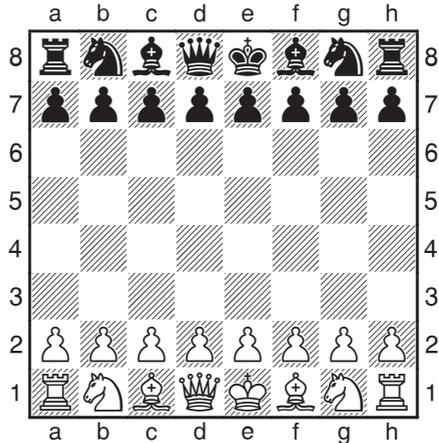
- Un Roi
- Une Dame
- Deux Tours
- Deux Fous
- Deux Cavaliers
- Huit pions

Le Roi, la Dame, les Tours, les Fous et les Cavaliers sont appelés les pièces. Les pions ne sont pas considérés comme des pièces à proprement parler, même si c'est parfois le cas dans un souci de simplification. On peut ainsi rencontrer la dénomination pièces blanches et pièces noires pour tous les composants de l'armée d'un des deux camps.

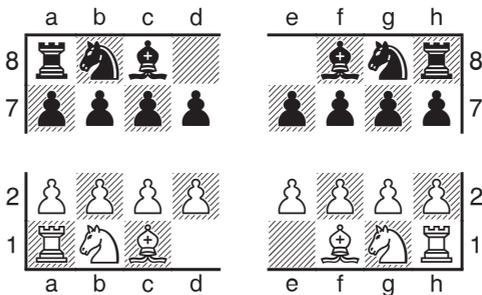
La position de départ

Les pièces et les pions sont placés sur les deux rangées les plus proches de chaque joueur. Les pièces blanches sur la première et la deuxième rangée, et celles des Noirs

sur la septième et la huitième. Plus précisément, les pièces se positionnent sur les première et huitième rangées, et les pions sur la deuxième et la septième, le tout de la manière suivante :



Imaginons que les Rois et les Dames ont été retirés de l'échiquier. Les forces restantes se décomposent alors en quatre sections identiques, chacune composée elle-même d'une Tour, un Fou, un Cavalier et quatre pions.

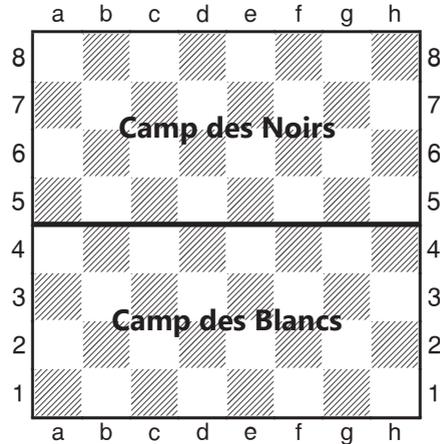


Comprendre comment jouer avec ces quatre ensembles totalement identiques, composés des mêmes pièces et des mêmes pions, n'est pas aussi difficile que beaucoup de personnes le pensent. En fait, jouer aux échecs est facile. C'est bien jouer

qui est une tout autre histoire. Ce livre va vous aider à maîtriser les différents aspects d'une partie, mais fort logiquement, tout dépendra de vous : de vos capacités innées et du temps que vous consacrerez à l'étude des échecs, sans oublier qu'il vous faudra passer au moins deux fois plus de temps à jouer qu'à étudier !

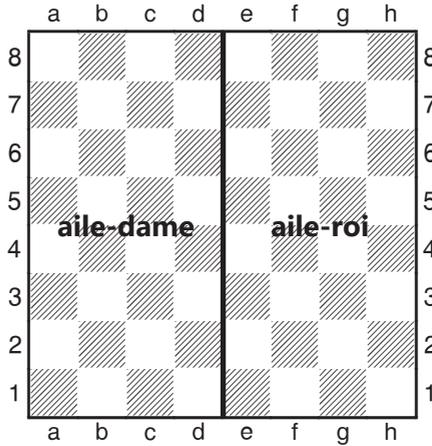
La géographie de l'échiquier

Les deux camps



Si on divise l'échiquier en deux parts égales depuis la ligne médiane, la partie inférieure (sur nos diagrammes), composée des quatre premières rangées, sera appelée le **camp des Blancs**, et l'autre moitié, composée des quatre dernières rangées, sera le **camp des Noirs**.

Les ailes



Si on divise maintenant l'échiquier verticalement en deux parties égales, la partie de droite, composée de quatre colonnes (dont celle sur laquelle les Rois sont situés) est appelée **l'aile-roi**.

L'autre partie, sur la gauche, à partir de la colonne où sont situées les Dames, est **l'aile-dame**.

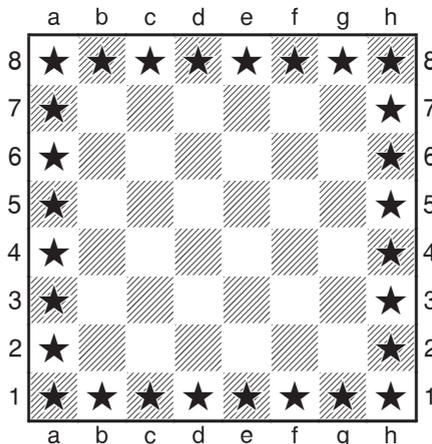
Les quatre lignes autour de l'échiquier, c'est-à-dire les première et huitième rangées et les deux colonnes sur le bord, forment la **bande**.

Il est utile de connaître cette terminologie, dans la mesure où elle fait partie du langage universel des échecs. On peut rencontrer tous ces termes à chaque fois qu'on ouvre un livre ou une revue d'échecs, ainsi que dans les commentaires des joueurs.

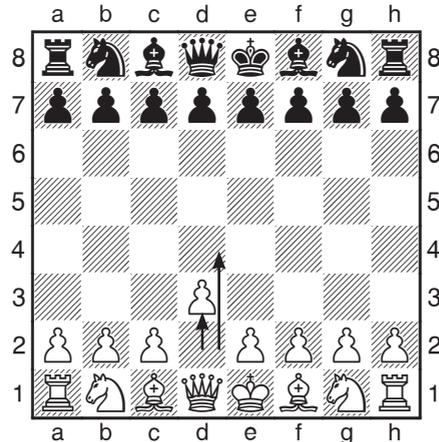
Le déplacement des pièces

Chaque pièce se déplace sur l'échiquier d'une manière caractéristique, même si certains déplacements sont communs à plusieurs pièces. Je vais maintenant présenter le déplacement de toutes les pièces, ce qui est relativement simple à apprendre. Normalement, vous pouvez assimiler la marche des pièces en moins de 15 minutes.

La bande



Le pion

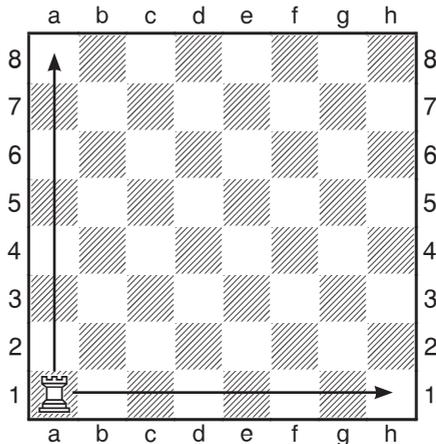


Le pion se déplace tout droit, verticalement, d'une case à la fois en avant sur sa colonne. Il ne peut jamais reculer.

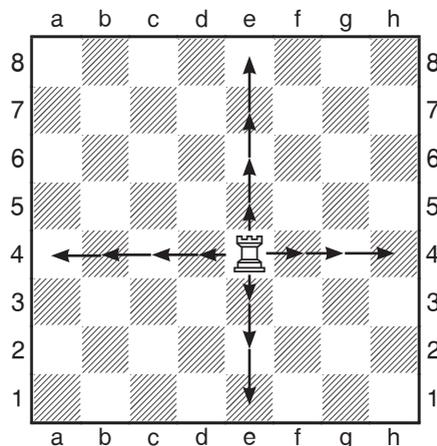
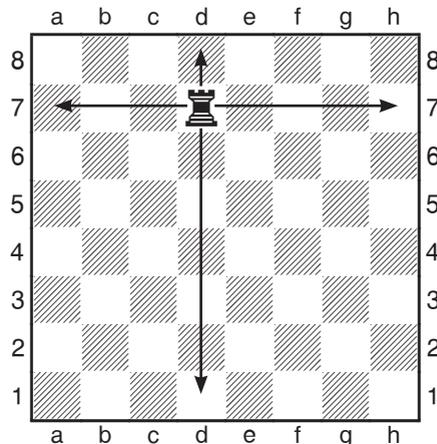
Depuis sa position initiale, un pion peut avancer de deux cases d'un coup. C'est un droit, mais non une obligation. Autrement dit, il peut aussi n'avancer que d'une seule case (cf. le diagramme).

La Tour

La Tour est une pièce puissante qui se déplace tout droit verticalement et horizontalement, d'autant de cases que le joueur le souhaite. Elle ne peut toutefois pas sauter au-dessus des autres pièces (que ce soit celles de son camp ou de l'adversaire), mais elle peut capturer toute pièce adverse qui occupe une case où elle pourrait aller.



Depuis n'importe quelle case de l'échiquier (et en supposant qu'il n'y ait aucune pièce sur sa route), la Tour peut se déplacer sur 14 cases différentes, sans compter celle où elle se trouve.



Le Fou

Le Fou est une autre pièce qui se déplace également en ligne droite, mais, au contraire de la Tour, uniquement en diagonale. Cela signifie que le Fou qui est placé initialement sur une case noire restera toute la partie sur des cases noires, et inversement pour celui qui commence la partie sur une case blanche. Tout comme la Tour, le Fou peut se déplacer d'autant de cases qu'il le souhaite, mais il ne peut pas passer au-dessus d'autres pièces, qu'elles soient de

Questions

1) Quelle est la couleur de la case située dans le coin à droite de chaque joueur ?

2) De quelle couleur sont les cases des Rois au début d'une partie ?

3) Quel est le but ultime d'une partie d'échecs ?

4) Combien de pièces (pions compris) a chaque joueur au début d'une partie ?

5) Qu'est-ce qu'une rangée ?

6) Qu'est-ce qu'une colonne ?

7) Qu'entend-on par le camp noir ?

8) Quelles colonnes composent l'aile-roi ?

9) Sur combien de cases différentes un Roi peut-il se déplacer lorsqu'il se trouve au centre d'un échiquier vide ?

10) S'il n'a rien sur sa route, sur combien de cases au maximum un Fou peut-il se déplacer en un coup ?

11) Si elle n'a rien sur sa route, quel est le nombre minimal de cases sur lesquelles une Tour peut se déplacer en un coup ? Et au maximum ?

12) Sur combien de cases un Cavalier peut-il se déplacer lorsqu'il se trouve dans un coin ? Et lorsqu'il se trouve au centre de l'échiquier ?

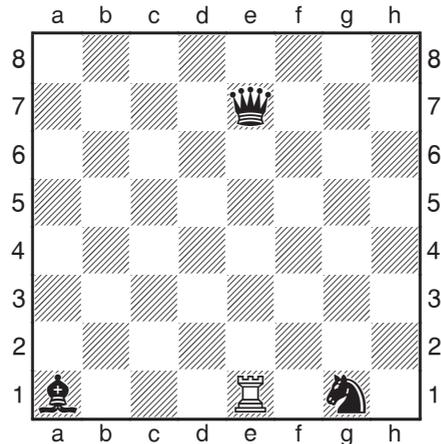
13) Comment transcririez-vous, en notation algébrique, les deux avances possibles du pion situé devant la Dame noire dans la position initiale ?

14) Une pièce peut-elle s'interposer pour parer l'échec d'un Cavalier ?

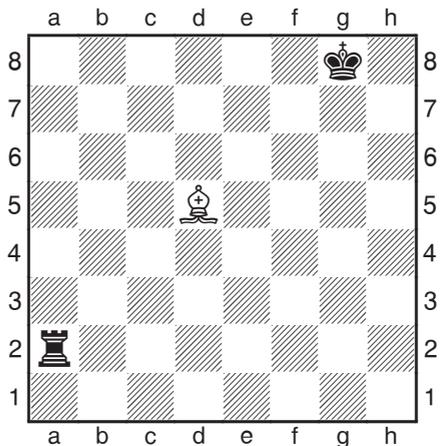
15) Comment appelle-t-on la situation d'un Roi qui est en échec, mais qui n'a aucune case de fuite et qui ne peut ni interposer un défenseur, ni capturer la pièce qui met échec ?

Exercices

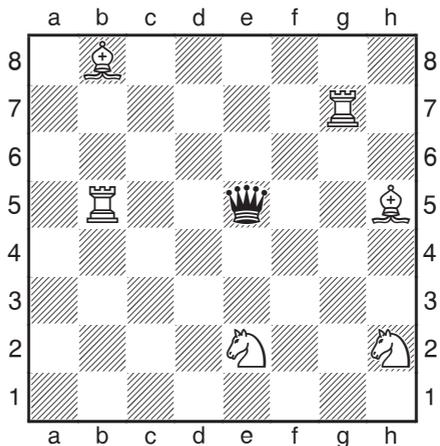
Lorsque des portions d'échiquiers (c'est-à-dire des moitiés ou des quarts) sont utilisées dans des exercices, le diagramme contient tous les éléments nécessaires pour résoudre la position.



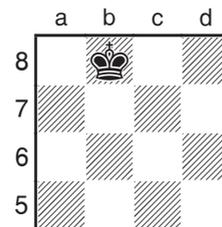
1) Quelles pièces sont attaquées par la Tour blanche dans cette position ?



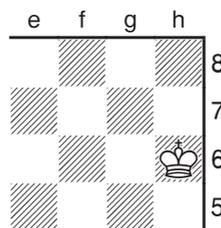
2) Quelles pièces sont attaquées par le Fou ?



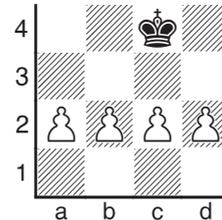
3) Quelles pièces sont attaquées par la Dame noire ? Et quelles sont celles qui attaquent la Dame ?



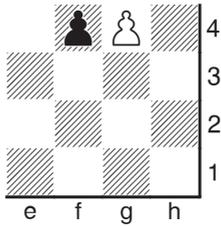
4) Où placeriez-vous une Tour ou un Fou dans ce quart supérieur gauche de l'échiquier, de telle manière qu'ils mettent le Roi noir en échec sans que celui-ci ne puisse les capturer ?



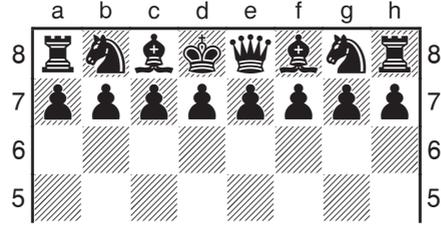
5) Indiquez toutes les cases depuis lesquelles un Cavalier pourrait mettre en échec le Roi blanc.



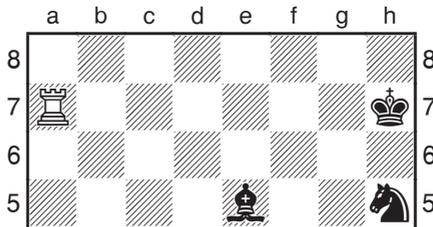
6) Indiquez quels pions peuvent mettre le Roi noir en échec au prochain coup.



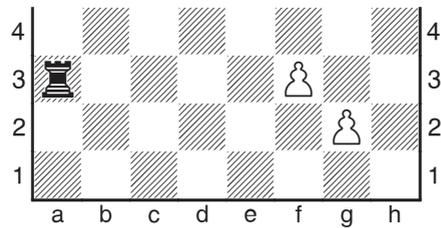
7) Le pion blanc vient d'avancer de deux cases. Le pion noir peut-il le prendre ?



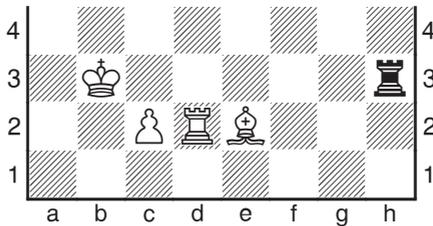
10) Cette position initiale des pièces noires est-elle correcte ? Sinon, pourquoi ?



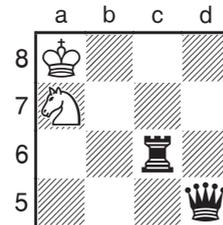
8) Quelle(s) pièce(s) les Noirs peuvent-ils interposer pour parer l'échec de la Tour ?



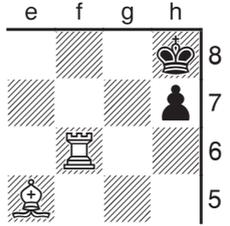
11) La Tour noire peut-elle capturer le pion en f3 ? Dans l'affirmative, le second pion pourra-t-il reprendre la Tour ?



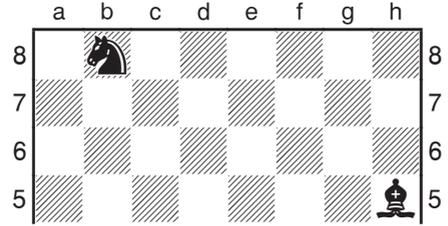
9) Quelle(s) pièce(s) les Blancs peuvent-ils interposer pour parer l'échec de la Tour ?



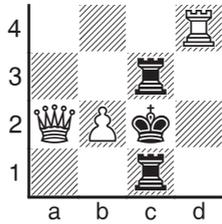
12) Les Noirs peuvent-ils mater en un coup seulement ? Si oui, indiquez le coup en notation algébrique.



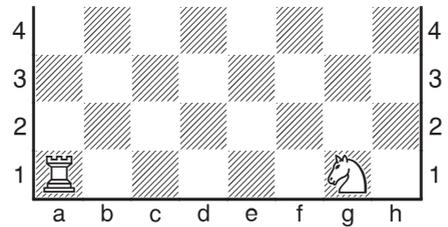
13) Les Blancs peuvent-ils mater en un coup ? Si oui, indiquez le coup en notation algébrique.



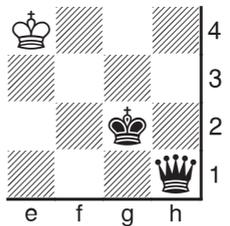
16) Le Cavalier peut-il atteindre la case f6 en deux coups ? Le Fou peut-il aller en b5, également en deux coups ?



14) Les Blancs peuvent-ils mater en un coup ? Si oui, donnez la solution en notation algébrique.



17) Comment la Tour peut-elle atteindre la case h4 en deux coups ? Et comment le Cavalier peut-il, lui, rejoindre la case d4 également en deux coups ?



15) Le Roi noir peut-il jouer ...♔f3 pour mettre son homologue en échec ?

18) Sans regarder l'échiquier, pouvez-vous citer le nom de toutes les cases sur lesquelles un Fou peut aller depuis a1 ?

19) Pouvez-vous dire, de mémoire, le nom des cases des quatre Cavaliers dans la position de départ ?

20) Pouvez-vous dire, de tête, quel est le plus court chemin pour déplacer une Tour de a8 à f5 ?

Conseils supplémentaires

La connaissance et la visualisation de l'échiquier doivent être totales. C'est pourquoi je vous conseille de faire toutes sortes d'exercices qui pourraient contribuer à cet objectif. Assurez-vous, notamment, de connaître les dimensions de l'échiquier, la couleur des cases de départ des pièces, et tous les aspects géométriques associés.

Je vous suggère de vous entraîner en faisant des « mini-parties » telles que :

- **La partie de pions**, avec seulement les pions des deux camps, sans aucune autre pièce. La partie se joue selon les règles normales des échecs (déplacement et capture). Le gagnant est le premier à éliminer tous les pions de l'adversaire ou à atteindre la huitième rangée avec un de ses pions.
- **La partie des pions et des Cavaliers**. Comme dans l'exemple précédent, les pions et les Cavaliers sont sur leurs cases de départ et l'objectif reste le même : capturer tous les pions de l'adversaire ou atteindre la huitième rangée avec un de ses pions.
- **La partie des pions et des Fous**. Exactement comme dans l'exemple précédent, mais avec des Fous à la place des Cavaliers.

Ce type d'exercices représente un excellent entraînement qui permet de vous familiariser avec un échiquier rempli de pions, mais aussi avec le déplacement des Cavaliers et des Fous. Il y a moins besoin de faire de telles parties avec les Tours et les Dames car le déplacement en ligne droite de ces pièces puissantes est plus facile à appréhender.

Si vous êtes un enseignant ou un entraîneur, demandez à vos élèves de placer les pièces sur des cases où elles développeraient une activité maximale et minimale et donnez-leur diverses positions dans lesquelles ils doivent parer un échec, soit en capturant la pièce qui met échec, soit en interposant un bouclier.

À l'aide d'un échiquier mural, demandez à vos élèves de transcrire des coups, à la fois en notation algébrique longue, mais également simplifiée. Il est essentiel que les débutants connaissent parfaitement les caractéristiques géométriques et les détails de l'échiquier ainsi que le « langage échiquéen ». Cela les aidera notamment à réduire le nombre d'erreurs en enregistrant leurs parties.

4. Mettre ses pièces en action

* Les débuts ouverts * Les relations entre les pièces * Finales de pions * Le mat avec les deux Fous * La puissance des pièces * Questions * Exercices * Conseils supplémentaires *

Les débuts ouverts

Nous allons poursuivre avec quelques exemples supplémentaires de parties ouvertes qui sont des modèles d'exploitation des erreurs de l'adversaire.

La première de ces parties fut jouée par Gioacchino Greco, un maître italien du XVII^e siècle qui était considéré comme un des plus forts joueurs de son époque.

Greco – NN

1619

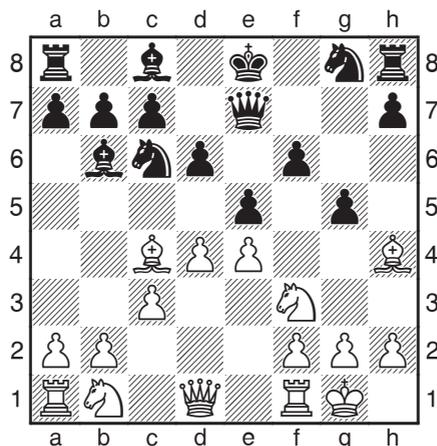
Partie Italienne

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4 ♙c5

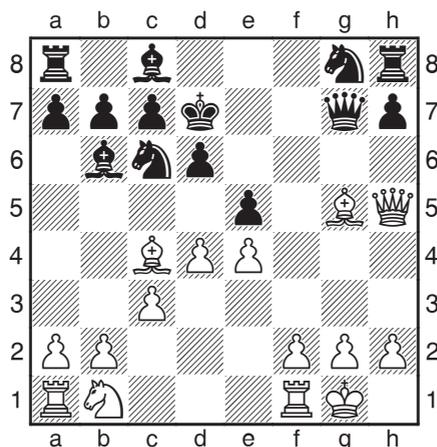
La partie suit un schéma de développement qui nous est déjà familier. Les Blancs introduisent maintenant un plan basé sur le roque et la lutte pour le centre.

4.c3 ♚e7 5.0-0 d6 6.d4 ♙b6 7.♙g5 f6 8.♙h4 g5? (D)

Une grosse erreur, comme le Calabrais (le surnom de Gréco) va nous le démontrer. Il était meilleur de sortir le Fou c8, ou même de jouer 8...♘h6 ou 8...h5!?



9.♘xg5! f×g5 10.♚h5+ ♔d7 11.♙xg5 ♚g7?! (D)

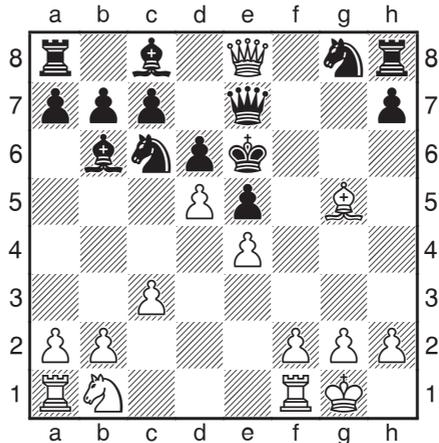


Les Blancs exécutent ici une brillante **combinaison** (nous étudierons cette thématique dans un prochain chapitre).

12. ♖e6+! ♔xe6 13. ♖e8+ ♖e7

Si les Noirs parent l'échec avec une autre pièce, la conclusion sera la même.

14. d5# (D)



Bravo!

La partie suivante nous montrer un exemple du mat de Legal.

Berger – Frölich

Graz 1888

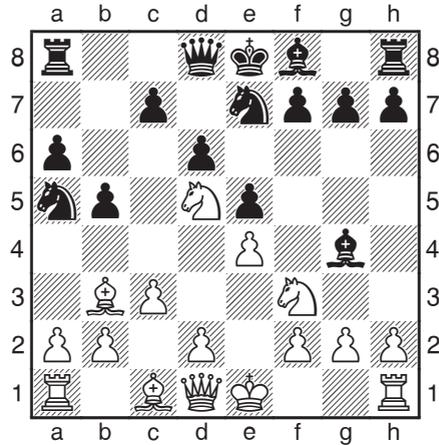
Partie Espagnole

1.e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 d6
5. ♖c3 ♗g4

Il aurait été meilleur pour les Noirs de développer leur aile-roi.

6. ♖d5 ♖e7 7. c3 b5 8. ♗b3 ♖a5? (D)

Un coup trop optimiste. Les Noirs ont deux pièces non protégées, et ce facteur, en corrélation avec le Fou en b3 (sur la diagonale a2-g8) doit nous faire penser au fameux mat de Legal. Nous avons déjà un Cavalier en d5!



9. ♖xe5! ♗xd1?

Il était meilleur de se résigner à la perte d'un pion après 9...dxe5 10. ♖xg4. Par contre, ni ...♖xd5? 10. ♖xg4, ni 9...♖xb3? 10. ♖xg4 ♖xa1? 11. ♖gf6+ gxf6 12. ♖xf6# n'allaient.

10. ♖f6+! gxf6 11. ♗xf7# (1-0)

Dans la partie suivante, nous allons voir une conclusion surprenante en seulement sept coups.

Imbusch – Hering

Munich 1899

Partie Vienneise

1.e4 e5 2. ♖c3 ♖f6 3. ♗c4 ♖xe4

Pour simplifier au centre. Ce coup est correct, car après 4. ♖xe4 d5, les Noirs regagnent la pièce avec une bonne position.

4. ♗xf7+

Ce coup n'est pas le meilleur. Les Blancs donnent leur Fou pour empêcher le roque noir, mais c'est mauvais d'un point de vue stratégique.

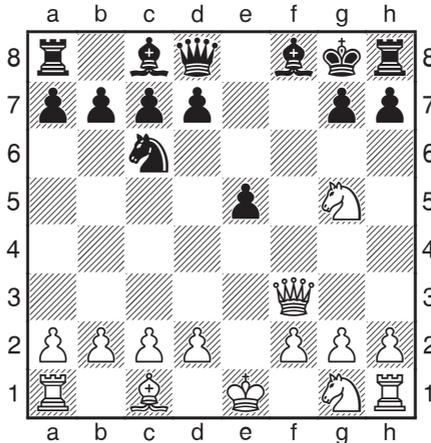
4... ♗xf7 5. ♖xe4

Les Noirs pouvaient maintenant obtenir une bonne position en jouant 5...d5!, en dépit de la position apparemment exposée de leur Roi. Ils ont un meilleur développement, et en plus de ça, leurs pions dominent le centre et ils peuvent compter sur leurs deux Fous.

5...♖c6?! 6.♙f3+ ♔g8??

Le Roi devait revenir sur sa case de départ : après 6...♙e8!, les Noirs gardaient une bonne position.

7.♘g5! (D)



1-0

Le Cavalier ne peut pas être pris (7...♙xg5 8.♙d5#). La Dame blanche menace mat en f7 et en d5, et on ne peut pas parer les deux menaces.

Taylor – NN

Londres 1862

Défense Russe

1.e4 e5 2.♖f3 ♘f6 3.♙c4 ♘xe4 4.♖c3

Un coup joué dans l'esprit d'un gambit. Plutôt que de récupérer leur pion de manière routinière, les Blancs préfèrent

accélérer leur développement.

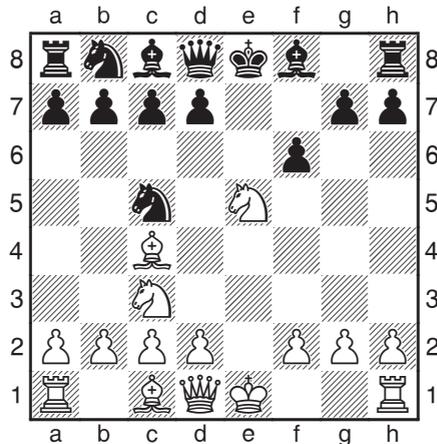
4...♘c5?!

4...♖xc3 5.dxc3 donnerait un clair avantage de développement aux Blancs, même si la théorie actuelle considère qu'après 5...f6 6.0-0 d6, le centre noir est très fort et représente une compensation suffisante pour le retard de développement. Notez que le Cavalier noir a fait à lui tout seul trois des quatre coups de son camp. 4...♖c6 est une option plus sûre, avec l'idée 5.♘xe4 d5, qui regagne la pièce.

5.♘xe5

En réponse à coup, les Noirs n'avaient que 5...♘e6, qui aurait été le quatrième coup de Cavalier des Noirs (sur un total de cinq coups). Au lieu de ça...

5...f6? (D)



... les Noirs commettent une sérieuse erreur qui permet aux Blancs de conclure facilement.

Taylor annonça mat en huit coups en jouant son prochain coup.

6.♙h5+ g6

Ou 6...♙e7 7.♙f7+ ♔d6 8.♘b5+ ♙xe5 9.♙d5+ ♙f4 10.g3+ ♙g4 11.h3#. Tous les

coups des Noirs sont maintenant forcés.

7. ♖f7+ ♔e7 8. ♘d5+ ♚d6 9. ♘c4+ ♚c6
10. ♘b4+ ♚b5 11. a4+ ♚xb4 12. c3+ ♚b3
13. ♚d1# (1-0)

Le Roi noir a fait un long et pénible voyage, ce qui permet à la Dame blanche de le mater en revenant sur sa case de départ.

Blake – Hooke

Londres 1888?

Défense Philidor

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. ♖c4 f5?!

La variante la plus agressive, mais aussi la plus risquée de la défense Philidor.

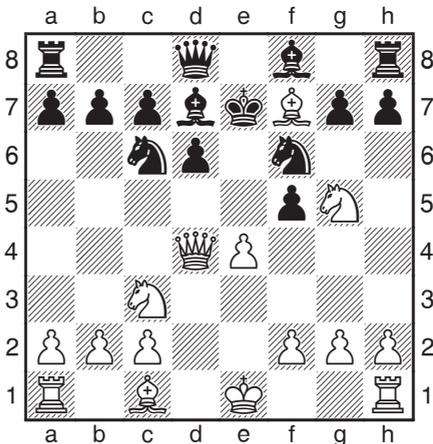
4. d4 ♘f6 5. ♘c3 exd4 6. ♚xd4

Les Blancs ont une claire avance de développement. En outre, les Noirs ont négligé le centre, ce qui va à l'encontre de l'esprit de l'ouverture, laquelle est précisément basée sur le renforcement de la case e5.

6... ♚d7?

Avec l'idée de jouer ...♘c6 sans avoir à se préoccuper d'un éventuel ♚b5. Mais les Noirs sont très faibles sur la diagonale a2-g8, dominée par le Fou adverse.

7. ♘g5 ♘c6? 8. ♖f7+ ♔e7 (D)



Les Blancs ont maintenant un coup dévastateur :

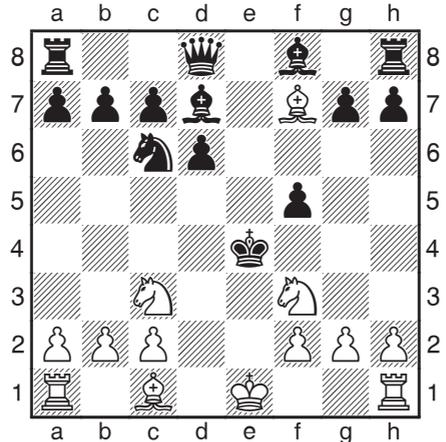
9. ♚xf6+!!

Dans la partie, les Blancs ont joué 9. ♚d5??, et finirent quand même par gagner.

9... ♚xf6

Ou 9... gxf6 10. ♘d5#.

10. ♘d5+ ♚e5 11. ♘f3+ ♚xe4 12. ♘c3# (D)



Les deux Cavaliers blancs sont revenus sur la case de leur premier coup pour boucler ce très joli mat, avec l'aide du Fou c1 (qui contrôle f4 et e3) et du pion c2 (qui couvre la case d3).

La partie suivante a fait le tour du monde dans les livres et les magazines échiqués. Le grand Paul Morphy (1837-84) démontre de manière magistrale comment exploiter le jeu faible de ses adversaires (en consultation) en tirant le meilleur parti de la position active de ses pièces.

Morphy – Duc de Brunswick et Comte Isouard

Paris 1858

Défense Philidor

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♙g4?

Une première erreur. Meilleurs étaient 3...exd4, 3...♘d7 et 3...♘f6.

4.dxe5 ♙xf3

4...dxe5 5.♙xd8+ ♖xd8 6.♘xe5 laisse les Noirs avec un pion de moins sans aucune compensation.

5.♙xf3 dxe5 6.♙c4

Les Blancs menacent déjà 7.♙xf7#.

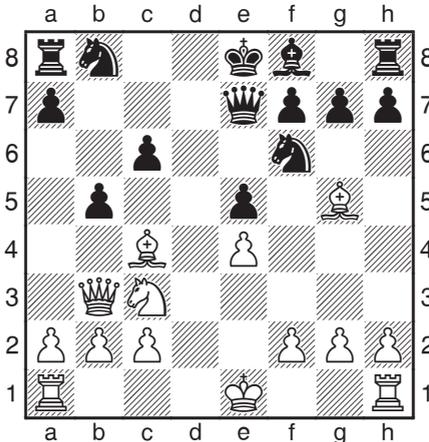
6...♘f6 7.♙b3

Ce coup pose de sérieux problèmes aux Noirs. Les menaces sont 8.♙xf7+ ♖e7 (8...♖d7) 9.♙e6#, et 8.♙xb7.

7...♙e7

Les deux joueurs en consultation assument la perte de leur pion b7 et comptent sur l'échange des Dames après 8.♙xb7 ♙b4+ 9.♙xb4 ♙xb4+ pour tenter de résister en finale. Mais Morphy ignore le pion et préfère terminer le développement de ses pièces.

8.♘c3! c6 9.♙g5 b5? (D)



Trop optimiste. Les Blancs ont achevé leur développement et peuvent roquer des deux côtés. Ils doivent néanmoins réagir à l'attaque sur leur Fou.

10.♘b5! cxb5 11.♙xb5+ ♘bd7 12.0-0-0 ♚d8

Les Blancs menaçaient 13.♙xd7+.

13.♚xd7!

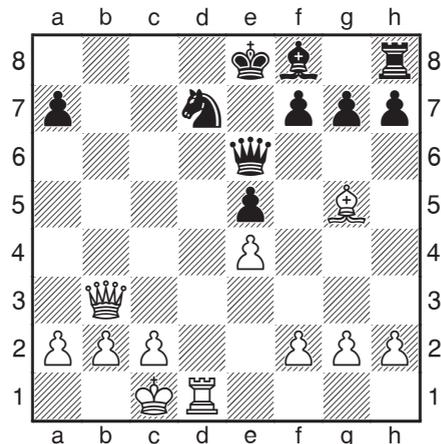
Morphy sacrifie la Tour pour éliminer une importante pièce défensive en misant sur le clouage que le Fou exerce sur la diagonale a4-e8. Nous retrouverons le thème du clouage lorsque nous étudierons les combinaisons ; en quelques mots, une pièce est clouée lorsqu'elle ne peut pas bouger sans exposer derrière elle une pièce plus importante.

13...♚xd7 14.♚d1 ♙e6

Il n'y avait plus d'autre choix. 14...♙b4 est contré par 15.♙xf6 suivi de 16.♙xd7+, qui regagne la pièce avec une forte attaque.

15.♙xd7+ ♘xd7 (D)

Tout est prêt maintenant pour une conclusion spectaculaire :



16.♙b8+! ♘xb8 17.♚d8# (1-0)

Fantastique !

Questions

46) Quels sont les coups constitutifs de la partie Espagnole ?

47) Quels sont les coups constitutifs de l'ouverture Italienne ?

48) Quels sont les coups constitutifs du gambit du Roi ?

49) Est-il recommandé de tenter des pièges d'ouverture ? Pourquoi ?

50) Quelles sont les trois phases d'une partie d'échecs ?

51) Comment appelle-t-on la règle qui permet de savoir si un Roi peut rattraper un pion avant qu'il n'atteigne la case de promotion ?

52) Un pion peut-il être promu en Dame s'il y a déjà une Dame de la même couleur sur l'échiquier ?

53) Un pion peut-il être promu en pièce ennemie ?

54) Comment appelle-t-on la situation dans laquelle les deux Rois se font face et sont séparés par un nombre impair de cases ?

55) Dans une finale ♔+♚ contre ♚, un pion noir sur la colonne a peut-il être promu si le Roi blanc est en a1 ?

56) Imaginons la position suivante :

Blancs ♔f6, ♚f7 ; Noirs ♔f8, avec les Noirs au trait. Quel devrait être le résultat ?

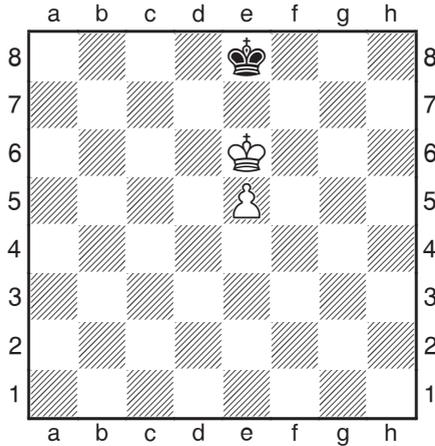
57) Dans quel coin de l'échiquier deux Fous peuvent-ils forcer le mat avec l'aide de leur Roi ?

58) Si un Fou attaque une Tour adverse, est-il obligé de la prendre ?

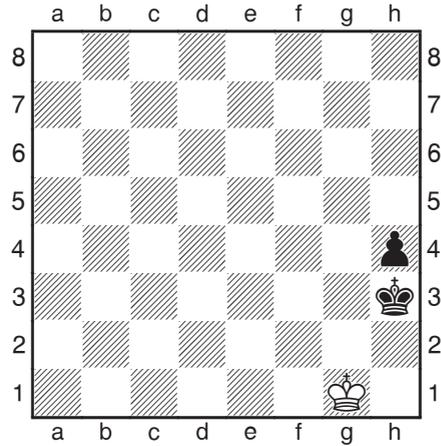
59) La Dame noire est attaquée par une Tour qui est elle-même protégée par un pion. La seule défense est-elle de se sauver avec la Dame ? Quelles sont les autres possibilités ?

60) Les Noirs peuvent capturer une Tour, mais ils perdront en échange un Cavalier et trois pions. Quel camp cet échange avantagera-t-il ?

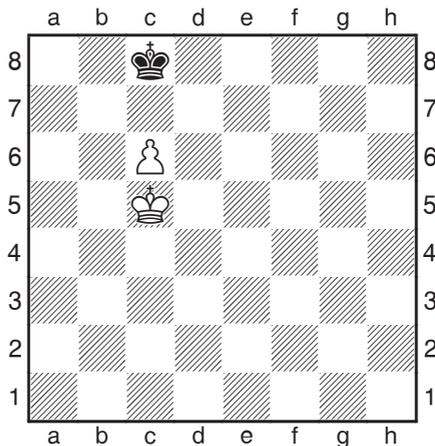
Exercices



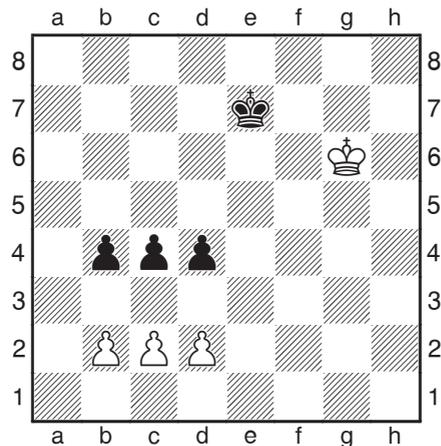
61) Quel devrait être le résultat de cette finale si : a) les Blancs sont au trait ? b) les Noirs sont au trait ?



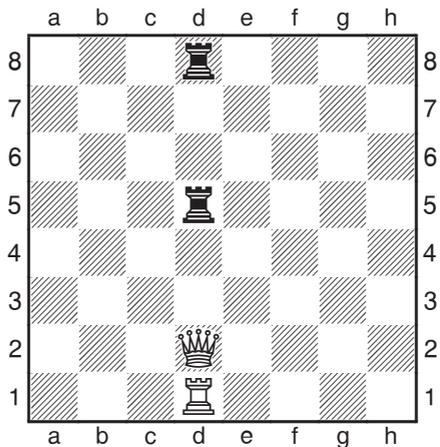
63) Le pion noir pourra-t-il être promu ?



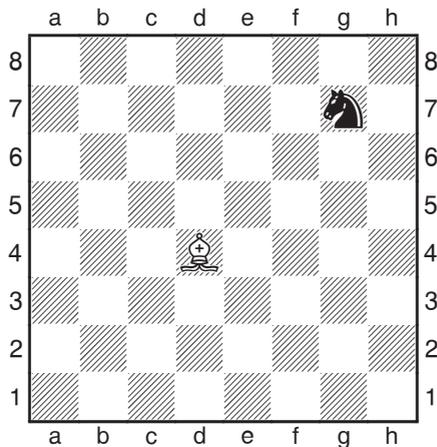
62) Quel devrait être le résultat de cette finale si : a) les Blancs sont au trait ? b) Les Noirs sont au trait ?



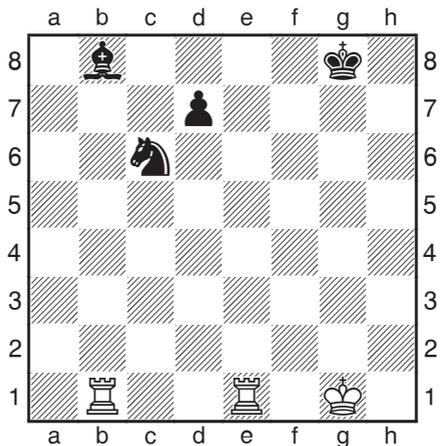
64) Les Noirs peuvent-ils gagner cette position ? Si oui, comment ?



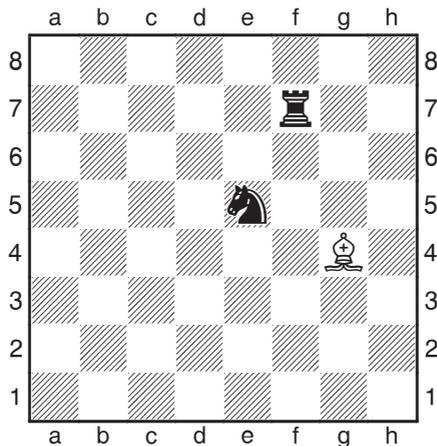
65) Les Blancs doivent-ils capturer la Tour d5 ? Pourquoi ?



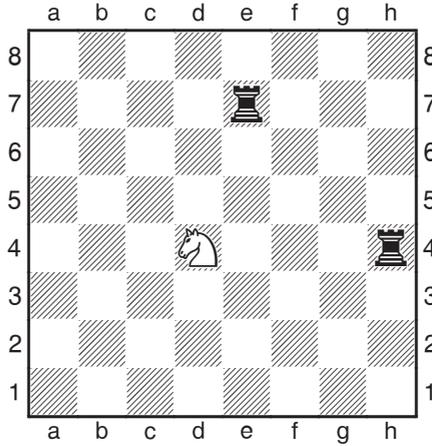
67) Quel est le coup le plus logique pour le Cavalier en sachant qu'il est attaqué par le Fou ?



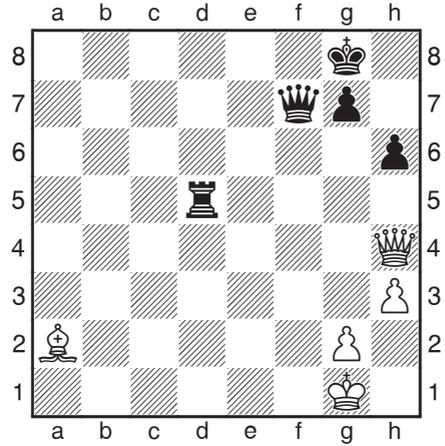
66) Est-ce bon pour la Tour b1 de capturer le Fou ? Pourquoi ?



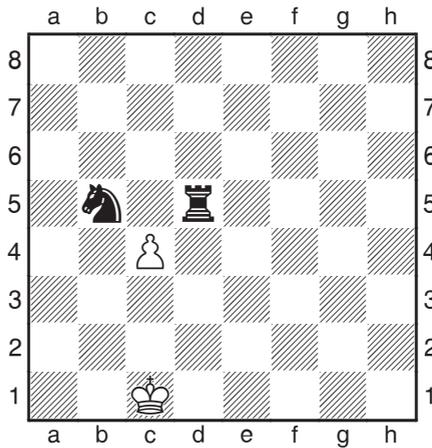
68) Quel est le coup le plus logique pour le Fou qui est attaqué par le Cavalier ?



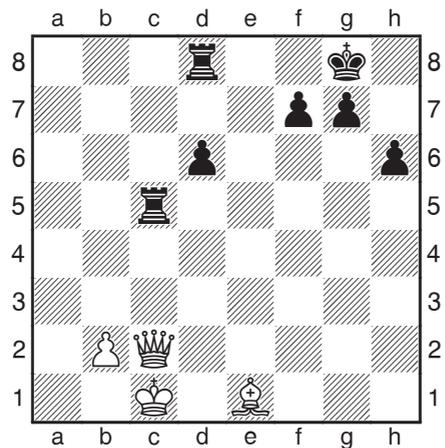
69) Quel est le meilleur coup pour le Cavalier ?



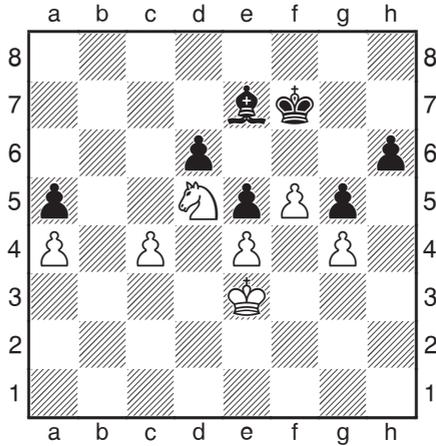
71) Les Noirs peuvent-ils sauver leur Tour attaquée par le Fou ? Si oui, comment ?



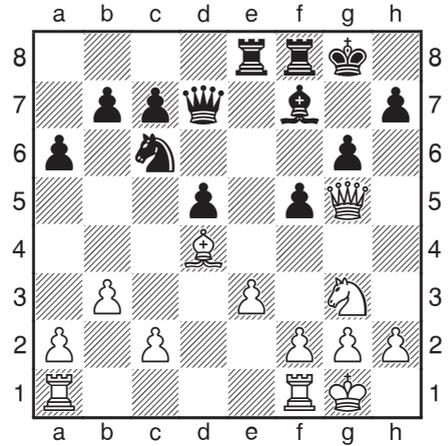
70) Quel est le meilleur coup pour les Noirs, en sachant que leurs deux pièces sont attaquées par le pion c4 ?



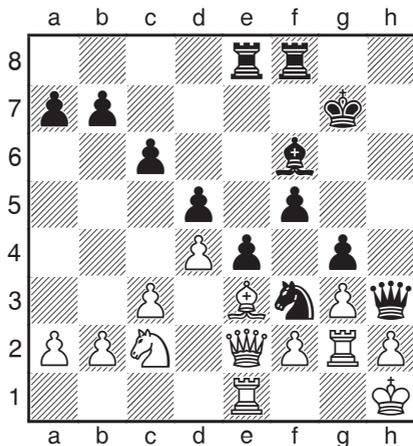
72) La Tour c5 attaque la Dame blanche qui ne peut pas quitter la colonne c. Y a-t-il un moyen d'éviter de perdre la Dame ?



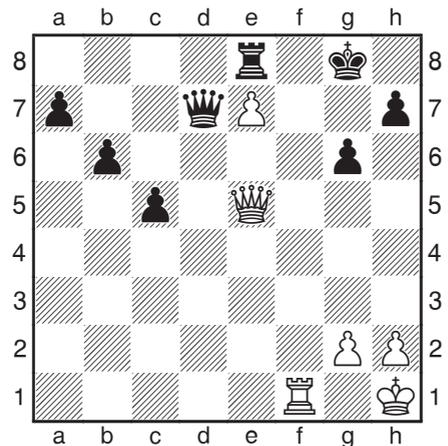
73) Cette position illustre la portée relative des pièces, c'est-à-dire leur mobilité respective. Les Blancs peuvent échanger leur Cavalier pour le Fou adverse. Faut-il le faire ? Expliquez pourquoi.



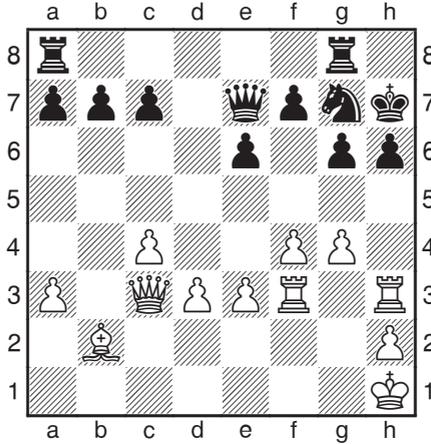
75) Le Cavalier c6 peut s'échanger contre le Fou en d4. C'est échange est-il utile pour les Noirs ? Pourquoi ?



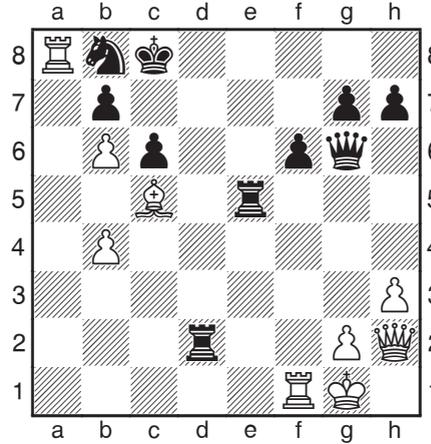
74) Le Cavalier noir peut gagner la qualité en prenant la Tour e1. Est-ce le meilleur coup ? Expliquez pourquoi.



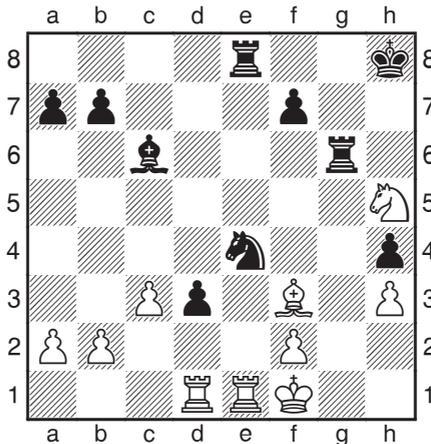
76) Les Blancs ont un très fort pion sur la septième rangée, mais il est pour l'instant bloqué par les pièces lourdes des Noirs. Voyez-vous un moyen de promouvoir le pion ?



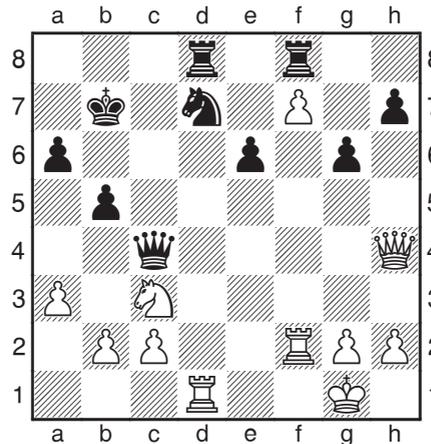
77) La Dame et le Fou blancs sur la grande diagonale a1-h8 doivent attirer votre attention. Ainsi que le vis-à-vis de la Tour h3 avec le Roi noir sur la colonne h. Essayez de trouver un moyen de forcer le mat.



79) Le pion b6 joue un rôle important, mais ce n'est pas si facile de voir comment les Blancs peuvent conclure la partie. Si vous trouvez la combinaison gagnante, vous gagnerez deux points pour cet exercice.



78) Erik Lundin, avec les Noirs, remporta le championnat de Suède à plusieurs reprises. Il nous montre ici comment exploiter la plus grande activité de ses pièces. Les Noirs gagnent.



80) Le pion f7 est l'élément clé de la position. Il est cependant bloqué et toutes les pièces noires contrôlent la case de promotion (f8). Les Blancs peuvent-ils quand même promouvoir leur pion ? Si oui, comment ?

Conseils supplémentaires

Vous devez jouer **des parties ouvertes** avec vos collègues de club.

Il est utile de s'entraîner à pratiquer des échanges de pièces et de rechercher par conséquent des positions dans lesquelles les pièces peuvent rentrer en contact les unes avec les autres.

Exercez-vous à mater avec les deux Fous jusqu'à ce que vous puissiez le réaliser presque mécaniquement.

Jouez des finales de pions (avec seulement un ou deux pions de chaque côté) et essayez de maîtriser le concept d'opposition.

Révisez les notions techniques élémentaires, telles que la supériorité théorique des deux Fous sur les deux Cavaliers ou encore la finale Roi et pion de la bande contre Roi lorsque le Roi de la défense contrôle la case de promotion.

Étudiez des positions dans lesquelles des pièces mineures pourraient dominer les Tours. Essayez de faire usage de votre propre jugement.

Table des matières

Sommaire.....	5
Introduction	7
Comment étudier ce livre	8
1. Les règles élémentaires	11
L'échiquier	11
Les forces en présence	11
La position de départ	11
La géographie de l'échiquier	12
Le déplacement des pièces	13
Les prises	18
L'échec	19
L'échec et mat.....	22
Le gain de la partie	23
La notation	23
Questions.....	25
Exercices	25
Conseils supplémentaires	29
2. Vos premières parties d'échecs.....	31
Le roque.....	31
La valeur des pièces.....	32
La promotion du pion	34
Le pat	36
L'échec perpétuel	36
Les cas de nullité	37
Les symboles de la notation algébrique	38
Parties miniatures	39
Questions.....	40
Exercices	41
Conseils supplémentaires	44
3. L'ouverture et les principes de base	45
Les lois échiquiennes	45
Le centre	45
L'ouverture : tempo, développement et espace.....	46

Les ouvertures classiques	50
Les gambits	50
La classification des ouvertures	51
Gaffes et pièges dans les débuts ouverts	51
Les mats élémentaires.....	56
Questions.....	62
Exercices	63
Conseils supplémentaires	67
4. Mettre ses pièces en action	69
Les débuts ouverts	69
Les relations entre les pièces	76
Les finales de pions	79
Le mat avec les deux Fous	82
La puissance des pièces	83
Questions.....	92
Exercices	93
Conseils supplémentaires	98
5. La stratégie et la tactique	99
La stratégie	99
Éléments stratégiques	100
La structure de pions	101
La tactique	105
Les duos.....	105
Le mat avec Fou et Cavalier	126
Questions.....	128
Exercices	128
Conseils supplémentaires	133
6. Les finales et quelques ouvertures supplémentaires	135
Les finales de pièces mineures	135
Les finales de Tours	136
Dame contre pion sur la septième rangée	139
Les débuts semi-ouverts	140
Pièges dans les débuts semi-ouverts	148
Miniatures semi-ouvertes	151
Questions.....	156
Exercices	157
Conseils supplémentaires	162

7. Combinaisons et thèmes tactiques	163
Les combinaisons	163
La fourchette et l'attaque double	164
Le clouage.....	167
L'attaque à la découverte	171
L'élimination de la défense	174
L'interception	178
La déviation	180
Le rayon X	184
L'attraction	186
L'obstruction	190
Le dégagement	193
Questions.....	196
Exercices	197
Conseils supplémentaires	202
8. Le jeu d'attaque.....	203
L'attaque contre le roque	203
L'attaque contre le Roi au centre	222
Le sacrifice de qualité	230
Questions.....	233
Exercices	234
Conseils supplémentaires	239
9. Votre premier répertoire d'ouvertures.....	241
Les principales ouvertures	241
Les principes stratégiques de l'ouverture	242
Comment construire un répertoire d'ouvertures	246
Conseils supplémentaires	253
10. Les échecs de compétition	255
Les échecs de compétition	255
Techniques d'entraînement	260
Derniers conseils	263
Réponses aux questions	265
Solutions des exercices	269
Table des matières.....	281