

Guide d'initiation aux échecs



par

Alexandre VILLOING

Janvier 2004

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Le Matériel	3
Déroulement de la partie.....	4
Le déplacement des pièces	4
La valeur des pièces	7
LES REGLES	8
Le But.....	8
La Prise.....	8
Le Roque	10
La prise en passant.....	12
L'échec, le mat, le pat et la perpétuelle.....	13
La notation	15
LE DEBUT DE PARTIE	17
Exemple de jeu ouvert	17
Le mat du berger.....	19
Le gambit de la dame	21
Conclusion	22
QUELQUES COUPS QUI FONT BASCULER UNE PARTIE ..	23
La Fourchette.....	23
Le clouage	24
L'enfilade.....	24
L'échec à la découverte	25
Remarque	25
Conclusion	26
LES FINALES	27
Roi seul contre roi + dame	27
Roi seul contre roi + tour.....	28
Roi seul contre roi + pièce légère (fou ou cavalier)	29
Roi seul contre roi + 2 fous	29
Roi seul contre roi + fou + cavalier.....	30
Roi seul contre roi + 2 cavaliers	30
Roi seul contre roi + pion	30

INTRODUCTION

Commençons par prendre connaissance des éléments du jeu.

Le Matériel

L'espace de jeu est un quadrillage de 64 cases alternativement noires et blanches. Sur cet échiquier on parle de colonnes, de rangées (ou de lignes) et de diagonales. Il y a parfois des coordonnées sur l'échiquier : les colonnes sont repérées par les lettres de « a » à « h » et les rangées par les chiffres de « 1 » à « 8 ».

Conventionnellement les joueurs prennent place de chaque côté de l'échiquier de manière à avoir une case blanche en bas à droite.

Au départ, chaque joueur a seize pièces : huit pions (♙), deux cavaliers (♘), deux fous (♗), deux tours (♖), une dame (♕) et un roi (♔). Le joueur qui a les blancs se met face à la rangée numérotée 1. Les pièces sont placées de manière symétrique comme sur le diagramme 1.

Il est utile de noter que chaque dame est assortie à la case qu'elle occupe. Cela permet de ne pas se tromper lors du placement des pièces.

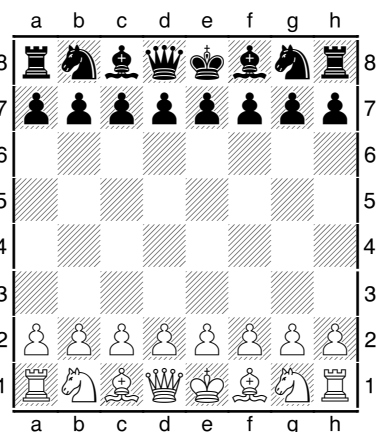


Diagramme 1

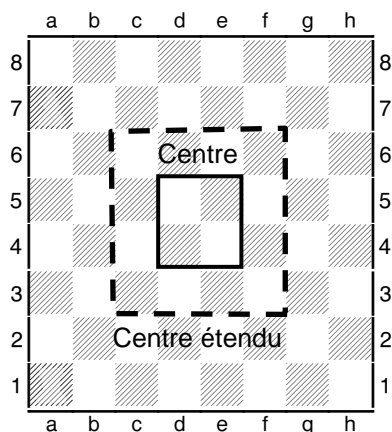


Diagramme 2

Remarque :

On définit des zones sur l'échiquier :

- Le centre et le centre étendu (diagr. 2).
- Les bandes, ou bords, sont la première et la dernière rangée ainsi que la première et la dernière colonne.
- L'aile dame est le demi échiquier qui comporte les colonnes « a » à « d » et l'aile roi est décrite par les colonnes « e » à « h ».

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle en faisant un déplacement par tour.

Le joueur qui a les blancs commence.

On dit qu'un joueur a le trait lorsque c'est son tour de jouer.

Le déplacement des pièces

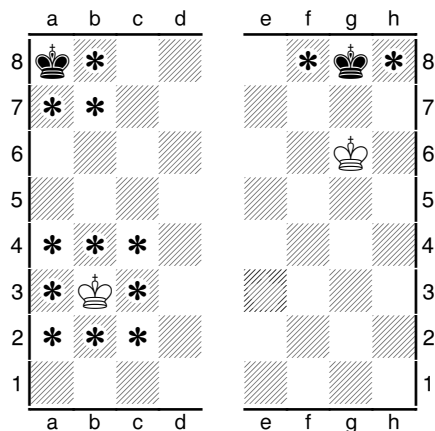
Commençons par préciser qu'il ne peut y avoir qu'une seule pièce par case de l'échiquier.

• Le Roi

Il se déplace d'une case à la fois dans n'importe quelle direction, à condition qu'il ne se mette pas en position d'échec. C'est-à-dire qu'aucune pièce adverse ne puisse l'attaquer une fois le déplacement effectué.

Ainsi les deux rois ne peuvent pas être sur des cases voisines.

Par exemple sur le diagramme 3b le roi noir ne peut se déplacer que sur deux cases.



Diagr. 3a

Diagr. 3b

• La Dame

C'est la pièce la plus puissante, elle se déplace le long des diagonales, des rangées et des colonnes d'autant de case qu'elle le veut. Par contre elle ne passe pas au-dessus des autres pièces.

Elle contrôle jusqu'à 27 cases.

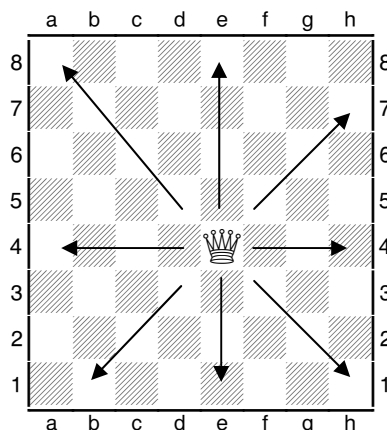


Diagramme 4

- La Tour

Elle se déplace sur les rangées et les colonnes. Ses limites sont les bords de l'échiquier et les obstacles.

Elle contrôle 14 cases si aucune pièce ne l'en empêche.

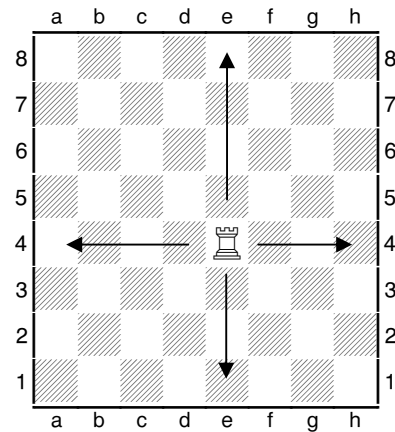


Diagramme 5

- Le Fou

Il se déplace suivant les diagonales de l'échiquier d'autant de cases qu'il le veut.

On peut noter que chaque joueur a un fou qui se déplace sur les cases blanches et un autre qui occupe les cases noires. Lorsqu'il ne reste qu'un fou dans chaque camp, on parle de fous de même couleur s'ils contrôlent les cases de même couleur, et de fous de couleur opposée sinon.

Il peut contrôler jusqu'à 13 cases.

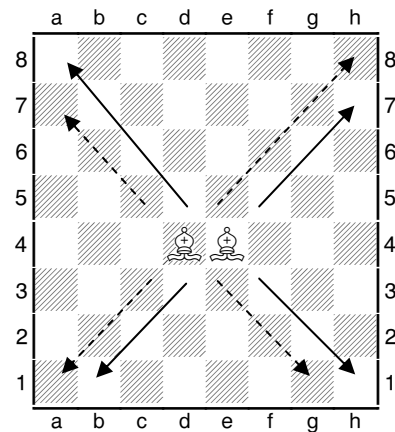


Diagramme 6

- Le Cavalier

C'est la pièce la plus difficile à déplacer. Il se déplace de deux cases suivant une colonne ou un rangée puis d'une case sur le côté.

Son déplacement est certes compliqué mais le cavalier a la faculté de sauter au-dessus des autres pièces. Ainsi, sur le diagramme 7 le cavalier noir peut atteindre les deux étoiles.

Il contrôle entre 2 et 8 cases.

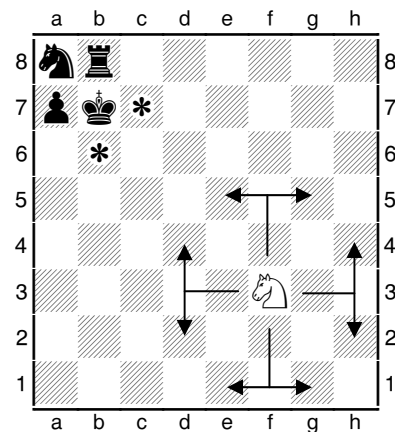


Diagramme 7

- Le Pion

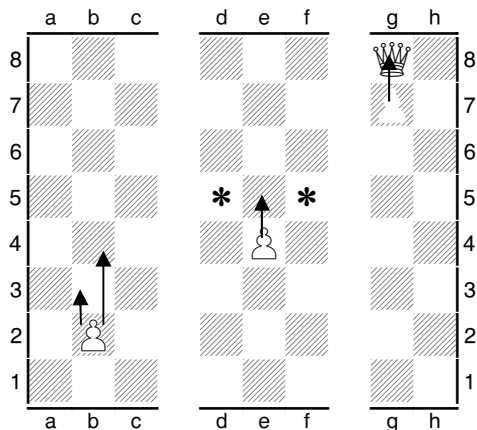
Il a la particularité de se déplacer différemment selon l'endroit où il se trouve sur l'échiquier.

En règle générale il avance d'une case en avant (flèche du diagr. 8b).

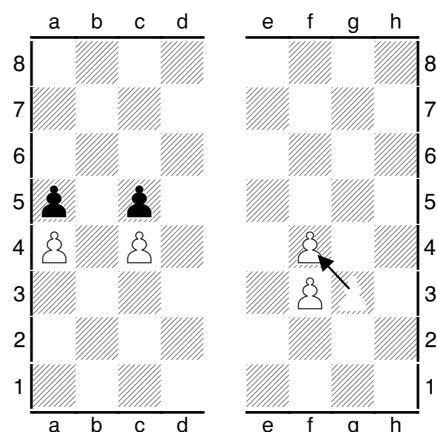
Lorsqu'il est sur sa rangée de départ (n°2 pour les pions blancs et n°7 pour les pions noirs), il peut avancer d'une ou de deux cases au choix (diagr.8a).

Enfin, lorsque le pion arrive au bout de l'échiquier il est promu. Le joueur qui vient d'avancer son pion le remplace par un cavalier, un fou, une tour ou même une dame (diagr. 9c), même si il a toutes ses pièces. Ainsi un joueur peut avoir plusieurs dames sur l'échiquier par exemple.

Enfin, dernière particularité, le pion n'attaque pas devant lui mais sur les côtés (étoiles du diagr. 8b). Ainsi, deux pions adverses sur la même colonne, l'un juste en face de l'autre, se bloquent mutuellement (diagr.9a). De plus, un pion change de colonne lorsqu'il prend une autre pièce. Avoir deux pions sur la même colonne s'appelle doubler les pions (diagr. 9b).



Diagr. 8a Diagr. 8b Diagr. 8c



Diagr. 9a Diagr. 9b

La valeur des pièces

Comme vous pouvez vous en douter chaque pièce n'a pas la même valeur. Ne serait-ce que du point de vu des déplacements, certaines sont plus puissantes que d'autres. C'est pour cela qu'une échelle des valeurs a été établie.

Pièce	Valeur	Qualificatif
Le Pion	1	} Pièces légères
Le Cavalier	3	
Le Fou	3	
La Tour	5	} Pièces lourdes
La Dame	9	
Le Roi	La partie	

Attention cette échelle est approximative. En effet, au cours d'une partie les pièces prennent plus ou moins d'importance en fonction de la position. Par exemple, lorsqu'il ne reste plus beaucoup de pièces, les pions prennent beaucoup de valeur car, rappelons-le, ils peuvent être promus et faire apparaître une dame sur l'échiquier. Cette échelle reste quand même très utile pour les joueurs débutants, elle permet de se faire une idée de la valeur des pièces.

LES REGLES

Maintenant que vous savez déplacer les pièces séparément, nous allons étudier leur comportement de groupe sur l'échiquier. En effet, chaque joueur a en sa possession une petite armée mais tous les coups ne sont pas permis.

Le But

Pour chacun des deux joueurs, le but d'une partie est de mater le roi adverse. Le roi est échec et mat lorsqu'il est attaqué et qu'il ne peut pas se protéger. Lorsque cela se produit, il est de coutume de ne pas physiquement prendre le roi adverse. Ce coup reste implicite et la partie s'arrête juste avant. Lorsqu'un joueur ne peut pas empêcher son adversaire de lui prendre son roi, il perd la partie.

La Prise

Pour pouvoir mater, il faut donc commencer par savoir prendre. Lorsqu'un joueur a le trait, il peut déplacer une de ses pièces. Si l'une d'entre elle peut atteindre la case d'une pièce adverse, on dit que la pièce adverse est en prise. Prenons un exemple (diagr. 10), le joueur blanc a le trait. Vous n'êtes pas sans vous souvenir que le fou se déplace en diagonale. Vous pouvez donc remarquer que dans cette situation le fou blanc peut se déplacer sur la case de la tour noire. Ici la tour noire est en prise. L'un des coups possibles du joueur qui a les blancs est d'ôter la tour noire de l'échiquier et de déplacer son fou sur la case de celle-ci. On dit que les blancs ont pris la tour. Puis vient le tour du joueur qui a les noirs (diagr. 11).

Ceci n'était qu'un exemple de coup pour les blancs. En effet, rappelons le mode de déplacement du roi : il se déplace d'une case dans la direction de son choix à condition que sa case d'arrivée ne soit pas attaquée. Ici le joueur blanc peut choisir de prendre la tour noire avec son roi, puisque une fois déplacé en f3 (coordonnée de la case d'arrivée) le roi n'est pas attaqué par une pièce noire.

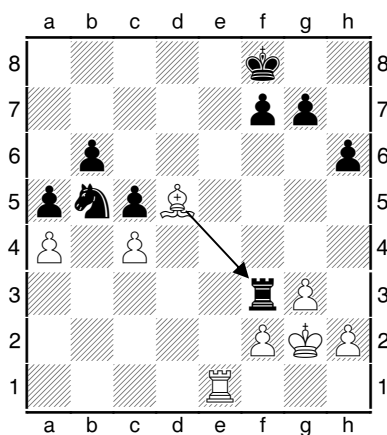


Diagramme 10

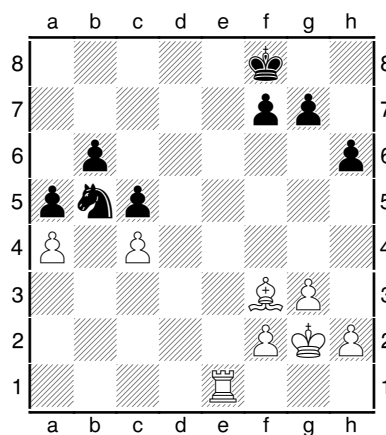


Diagramme 11

Un autre coup possible, est de prendre le pion f7 avec le fou (diagr.12). Mais ceci n'est pas un bon coup car une fois le fou en f7, c'est au joueur qui a les noirs de jouer. Il peut alors reprendre le fou, soit avec son roi, soit avec sa tour (diagr. 13). Ainsi le joueur blanc perd un fou alors qu'il n'a gagné qu'un pion. Donc si l'on se réfère à la valeur des pièces définie précédemment il a perdu 2 points. On dit que le pion f7 est protégé par la tour et par le roi.

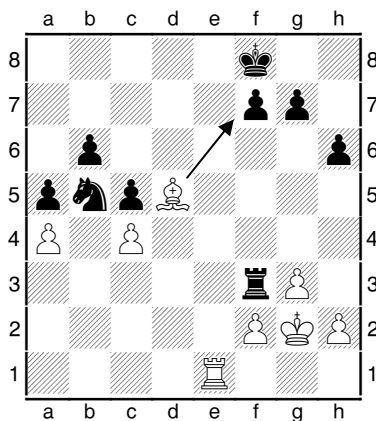


Diagramme 12

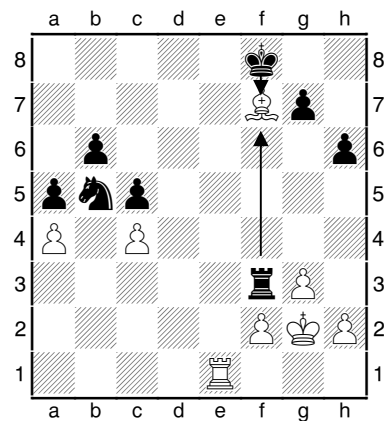


Diagramme 13

Ensuite, un autre coup possible pour les blancs, est de prendre le cavalier noir, soit avec le pion a4, soit avec le pion c4. En effet, souvenez vous, le pion est la seule pièce qui n'attaque pas la case où elle peut se déplacer. De ce fait les pions a4 et c4 n'attaquent pas les cases qui sont devant eux (a5 et c5) mais le cavalier noir et le fou blanc. Comme un joueur ne peut pas prendre ses propres pièces, le seul coup possible pour chacun de ces deux pions est la prise du cavalier.

Bien sûr, il y a beaucoup d'autres coups possibles pour les blancs, la tour peut se déplacer sur les cases de la première rangée ou sur celles de la colonne e. Elle peut même mettre le roi noir en échec en se plaçant en e8. Mais suite à cela, les blancs perdent leur tour puisque le roi noir peut la prendre. Le fou a lui aussi d'autres possibilités que celles évoquées. Enfin, le roi blanc peut se déplacer sur les cases f1, g1, h1 et h3, le pion g3 peut avancer d'une case et le pion h2 peut progresser d'une ou de deux cases.

Le joueur qui a les blancs peut donc jouer trente coups différents sur cette position !

Le Roque

C'est un coup spécial que les joueurs ne peuvent jouer qu'une seule fois au cours de la partie. Il concerne le roi et une tour. Il permet de déplacer deux pièces : le roi se déplace de deux cases vers l'une des deux tours et celle-ci vient se placer à côté de lui en l'enjambant :

Petit Roque



Diagramme 14

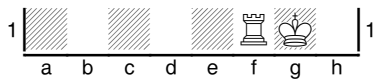


Diagramme 15

Grand Roque



Diagramme 16

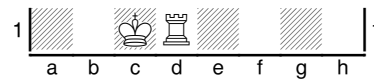


Diagramme 17

On parle de petit roque (diagr. 14 et 15) lorsque ce coup est joué sur l'aile roi car la tour ne se déplace que de deux cases, alors que sur l'aile dame (diagr. 16 et 17) la tour parcourt trois cases.

Pour se souvenir du déplacement il faut retenir que le roi se déplace de deux cases dans tous les cas.

Il y a quand même quelques conditions à respecter pour que ce coup soit autorisé :

- Les cases situées entre le roi et la tour doivent être vides.
- Le roi et la tour concernée ne peuvent pas avoir été déplacés auparavant. Donc chaque joueur ne peut roquer qu'une fois au cours d'une partie.
- Le roi ne doit pas être en échec lorsque le joueur roque.
- Ni la case d'arrivée du roi, ni celle franchie par celui-ci ne doivent être contrôlées par les pièces adverses.

Par exemple, sur le diagramme 18 le joueur qui a les blancs ne peut pas roquer. En effet, le fou noir contrôle la case f1 et interdit ainsi le petit roque, quant au grand roque, il est rendu impossible par la dame noire qui contrôle c1.

Mais au fait quel est l'intérêt de ce coup ? Dans la grande majorité des parties, il est essentiel. En effet, regardez le roi noir sur le diagramme 17, après le petit roque, il se retrouve derrière un mur de trois pions, ce qui représente un bel avantage de défense. De plus, la tour qui était bloquée en h8 par les pions noirs, devient maintenant très mobile et elle peut très vite aller attaquer le camp adverse, en se plaçant sur la colonne e par exemple.

Pour conclure, le roque est un coup qui a beaucoup d'avantages, autant sur le plan offensif que défensif.

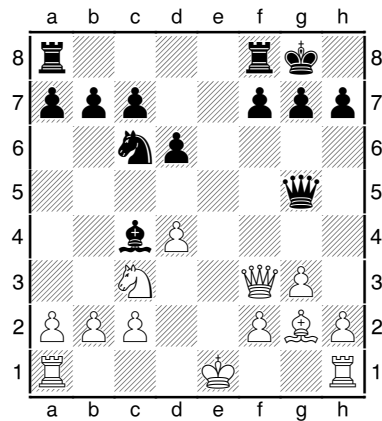


Diagramme 18

La prise en passant

C'est une règle qui ne concerne que les pions. Elle est utilisée lors de configurations similaires à celle du diagramme 19. C'est-à-dire que l'un des pions est sur sa rangée de départ (ici le pion blanc), et qu'un pion adverse se trouve sur une colonne voisine à une distance de cavalier (le dessin est plus parlant que le texte !). Donnons le trait aux blancs. Pour avancer le pion blanc, il y a deux possibilités : avancer d'une ou de deux cases.

Dans le premier cas, le joueur qui a les noirs peut prendre le pion blanc avec son pion.

Dans le second, les deux pions se retrouvent cote à cote sur la quatrième rangée et le joueur qui a les noirs ne peut empêcher le pion blanc d'aller à promotion. Mais ce second scénario ne tient pas compte de la règle de la prise en passant. Celle-ci permet en effet au joueur qui a les noirs de prendre le pion blanc si celui-ci avance de deux cases (diagr. 20).

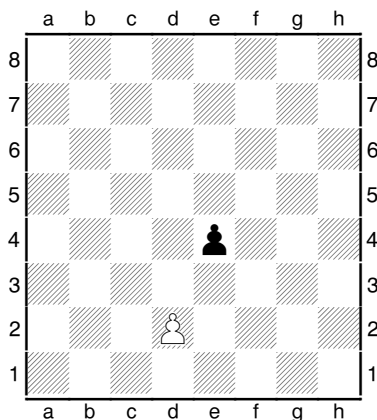


Diagramme 19

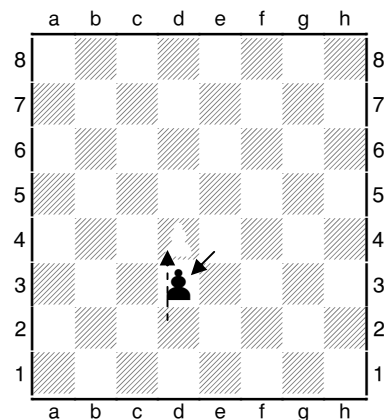


Diagramme 20

L'échec, le mat, le pat et la perpétuelle

Ce sont quatre évènements remarquables.

L'échec est le plus simple, on dit que le roi est en échec lorsqu'il est attaqué par une pièce adverse. Il est de coutume que le joueur qui attaque le roi de son adversaire lui précise oralement ; toutefois ce n'est pas une obligation.

Il y a trois moyens de contrer un échec, le joueur attaqué peut :

- Déplacer son roi sur une case accessible par celui-ci.
- Prendre la pièce qui fait échec.
- Interposer une pièce entre l'attaquant et le roi.

Un joueur est échec et mat lorsque son roi est en position d'échec et qu'il ne peut exécuter aucune des trois actions précédentes. Mener le roi adverse est le but principal de la partie.

Le pat intervient lorsqu'un joueur ne peut jouer aucun coup légal. Comme il est interdit de passer son tour aux échecs, la partie est déclarée nulle.

Une partie est déclarée perpétuelle, lorsqu'une position s'est présentée trois fois au cours de celle-ci. C'est aussi une partie nulle.

Une partie est déclarée nulle soit par accord commun des joueurs, soit par pat, soit par perpétuelle, soit par manque de matériel (nous verrons ce cas dans le chapitre des finales).

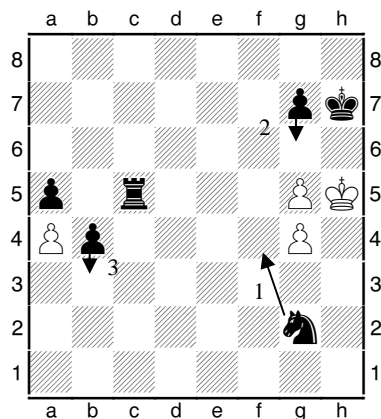
Prenons l'exemple du diagramme 21. Ici le joueur qui a les noirs peut :

1. Faire échec en jouant son cavalier en f4 (le roi blanc peut fuir en h4, donc il n'est pas mat).

2. Mater, en avançant son pion de la colonne g d'une case. Le roi blanc est attaqué par le pion, il ne peut pas fuir car le roi noir lui interdit l'accès à la sixième rangée, les deux pions blancs, finissent de bloquer la colonne g et le cavalier coupe la retraite en h4. De plus le joueur qui a les blancs ne peut pas capturer le pion noir qui fait échec et il ne peut pas non plus interposer de pièce. Donc le roi blanc est mat.

3. Enfin, il peut également faire pat en avançant son pion de la colonne b par exemple. En effet, dans ce cas, le joueur qui a les blancs ne peut pas jouer de coup légal. Il ne peut pas avancer son pion de la colonne a puisqu'il est bloqué par le pion noir. Il ne peut pas avancer son pion g4. Quant au pion g5, il peut avancer mais dans ce cas la tour attaque le roi et donc le joueur se met en situation d'échec, ce coup est donc interdit (ceci s'appelle un clouage, nous le reverrons dans la suite). De plus le roi blanc ne peut pas bouger pour les raisons évoquées précédemment. Donc le joueur qui a les blancs ne peut pas jouer mais son roi n'est pas en échec, il est pat.

4. Un exemple de perpétuelle consiste à jouer cavalier en f4, échec des noirs aux blancs, le roi blanc va en h4, puis retour du cavalier noir en g2 pour faire à nouveau échec et le roi blanc reviens en h5. La position est à nouveau celle du diagramme 21. En répétant une deuxième fois cette suite de coups, la position du diagramme est jouée une troisième fois donc la partie est déclarée nulle.



La notation

Il est parfois utile de garder une trace écrite d'une partie, pour l'analyser ensuite ou pour prouver qu'elle a été jouée. Pour cela, il faut utiliser un langage conventionnel.

La méthode la plus classique consiste à désigner la pièce jouée par une majuscule, l'initiale du nom de la pièce (les notations varient donc avec les langues), puis à noter les coordonnées des cases de départ et d'arrivée de la pièce. Par exemple, sur le diagramme 22, déplacer le cavalier blanc de la case c3 à d5 se note : « Cc3-d5 ». Par contre, si le fou blanc en g5 prend le cavalier en f6, on notera « Fg5xf6 », car il y a prise.

Pour les autres pièces, on utilise les majuscules **Roi**, **Dame**, **Fou**, **Cavalier** et **Tour**. Pour le pion, on écrit juste les coordonnées. Un pion déplacé de h2 à h3 se note « h2-h3 ».

Il existe aussi une notation abrégée qui consiste à ne pas noter la case de départ. Donc « Cc3-d5 » devient « Cd5 » et « Fg5xf6 » devient « Fxf6 ». Par contre il peut y avoir des litiges, par exemple, pour les blancs, la ligne « Td1 » porte à confusion : cela signifie-t-il « Ta1-d1 » ou « Tf1-d1 » ? Dans ce cas on précise la colonne ou la ligne de départ : « Tad1 » par exemple. De même pour les cavaliers noirs on aura « Cdx4 » ou « Cfx4 ».

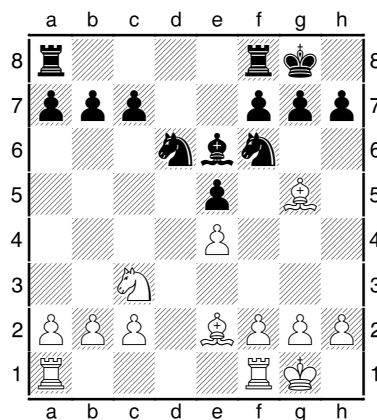


Diagramme 22

Il faut aussi pouvoir noter les coups spéciaux tels que les roques, les prises en passant, les échecs ou encore les promotions. Il est également utile de mettre des appréciations de la position. Tout ceci se note de la manière suivante :

+	Echec
++	Echec double
# ou ≠	Mat
: D	Promotion d'un pion à dame
0-0	Petit roque
0-0-0	Grand roque
e.p.	Prise en passant
!	Bon coup
!!	Très bon coup
?	Coup faible
??	Coup très faible
=	Position équilibrée
±	Supériorité des blancs
∓	Supériorité des noirs
1-0	Les blancs ont gagné
½-½	Partie nulle

LE DEBUT DE PARTIE

Il existe énormément de littérature sur la théorie des ouvertures, ce n'est pas le but de cet ouvrage. Je vais, ici, me limiter aux grandes idées des ouvertures.

S'il est une chose sur laquelle tous les joueurs sont d'accord, c'est que le centre a une importance capitale dans l'ouverture d'une partie. Je vous rappelle que j'entends par centre les quatre cases du milieu de l'échiquier. Généralement l'un des grands enjeux du début de partie est d'occuper le centre. Pour ce faire, les pièces les plus appropriées sont les pions et les pièces légères. En effet, les pions des colonnes d et e en avançant, ont l'avantage de prendre possession du centre et de libérer les autres pièces. Ensuite les cavaliers et les fous peuvent facilement venir consolider cette position ou attaquer l'adversaire.

Mais voyons cela sur quelques exemples :

Exemple de jeu ouvert

Une partie dite ouverte commence par 1. e4.

Voici un début de partie très courant.

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Fc4

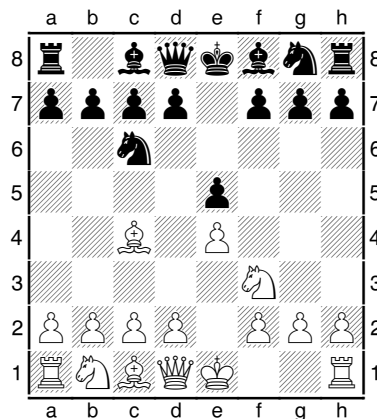


Diagramme 23

Commentons un peu cette partie.

1. e4

Ici, les blancs commencent par avancer le pion e de deux cases, ils prennent ainsi le contrôle des cases d5 et f5 qui sont dans la zone du centre étendu. De plus le fou blanc de cases blanches et la dame peuvent maintenant sortir rapidement le long des diagonales ouvertes.

1. e4 e5

C'est avec les mêmes idées que les noirs jouent e5. De plus, cela leur permet de stopper l'avance du pion blanc et d'empêcher le joueur qui a les blancs de mettre un pion en d4 ce qui lui permettrait de contrôler tout le centre.

2. Cf3

Ensuite, les blancs continuent leur phase de développement. En jouant Cf3 il sortent une pièce supplémentaire qui contrôle elle aussi des cases centrales et qui attaque le centre adverse. Il est important de noter que les cavaliers sont très handicapés lorsqu'ils se trouvent sur les bords de l'échiquier. En effet ils y sont deux fois moins mobiles. C'est pour cela qu'il est préférable de les sortir sur les colonnes c et f.

2. Cf3 Cc6

Ici, la sortie du cavalier a pour but de maintenir la présence du pion noir au centre, d'occuper un peu plus l'espace central et de développer les pièces.

3. Fc4

Le joueur qui a les blancs sort une autre pièce, ce qui est important au début. Il prépare le petit roque, en effet, il pourra être joué dès le prochain tour si les noirs ne créent pas de menace. Enfin, le fou attaque le pion f7 qui est connu comme un point faible des noirs au début de la partie. Bien sûr, ceci n'est qu'une menace minime puisqu'il faut plus de matériel pour concrétiser cette attaque.

A ce stade, la partie est déjà bien commencée, les deux joueurs mettent en place leurs dispositifs d'attaque avant d'ouvrir les hostilités. Il existe beaucoup d'autres ouvertures possibles, ceci n'est qu'un exemple.

Le mat du berger

C'est mat le plus rapide, c'est pour cela que cette partie est très appréciée des débutants. Il permet également de prendre conscience de la faiblesse du pion f7. Toutefois, nous verrons qu'il n'est pas très conseillé de s'engager dans cette ouverture.

1. e4 e5
 2. Fc4 Cc6
 3. Df3 Fc5
 4. Dxf7#
- 1-0

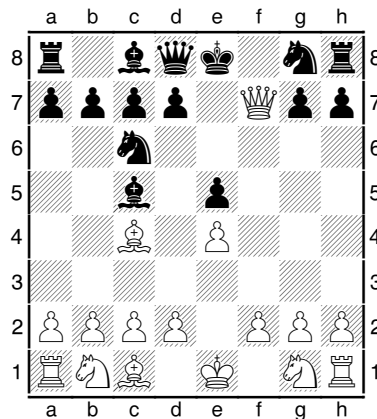


Diagramme 24

1. e4

Les blancs prennent le centre et ouvrent les diagonales du fou blanc et de la dame.

1. e4 e5

Les noirs répondent en occupant le centre et en arrêtant la progression du pion blanc.

2. Fe4

Ensuite les blancs continuent leur phase de développement. Il est important de sortir les pièces légères au début.

2. Fe4 Cc6

Les noirs se développent également et consolident leur centre.

3. Df3

Ici le joueur qui a les blancs sort une pièce lourde pour porter une attaque sur le pion f7.

3. Df3 Fc5 (ou Ce7)

Il y a plusieurs coups qui mènent les noirs à la défaite. Ceux là sont les plus courants, en effet, en choisissant ces déplacements les noirs continuent leur développement, bien souvent parce qu'ils n'ont pas vu la menace de mat.

4. Dxf7#

Bien sûr, il existe beaucoup de ripostes pour les noirs. La meilleure reste 3. ...Cf6. En effet, en jouant cela le cavalier noir empêche la dame blanche d'atteindre la case f7, en plus il y a maintenant une pression sur le centre blanc. Après cette riposte, la position noire est bien meilleure. Le joueur qui a les noirs attaque toutes les cases centrales et il a sorti 2 pièces. Il a aussi la possibilité d'envisager un roque rapidement puisque le fou de cases noires peut sortir facilement de son camp. Par contre les blancs sont gênés par leur dame dans leur développement. Elle occupe la case de sortie naturelle du cavalier g1 et en elle n'exerce aucune menace sérieuse. Enfin, elle est très exposée et risque d'avoir rapidement des ennuis. C'est pour toutes ces raisons que cette ouverture est très fortement déconseillée. Elle n'est avantageuse que si le mat à lieu, ce qui est très rare étant donné la simplicité de la parade.

Il existe une variante :

1. e4 e5
2. Fc4 Cc6
3. Dh5 Cf6
4. Dxf7#
- 1-0

Ici la parade est 3. ...g6.

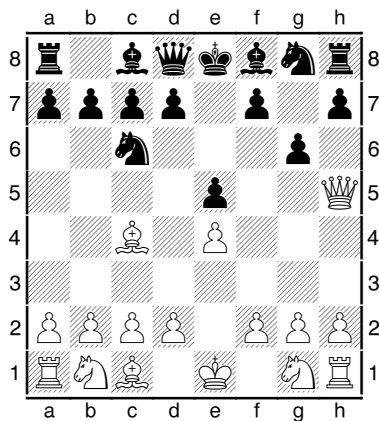


Diagramme 25

Cette variante est un petit peu plus piégeuse car le coup 3. ...g6. qui est un coup naturel pour les noirs ne suffit pas pour éviter le mat.

Le gambit de la dame

Nous allons voir une dernière ouverture. En effet, le but n'est pas ici de faire un catalogue des ouvertures mais juste de découvrir quelques principes.

1. d4 d5
2. c4

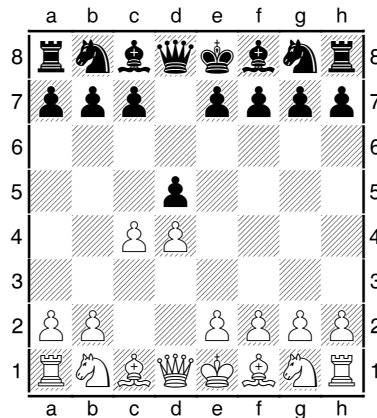


Diagramme 26

1. d4

Nous sommes ici face à une nouvelle option, les blancs choisissent d'ouvrir avec le pion de la dame, le pion d. Ce n'est pas un mieux ou moins bon que e4. Il y a tellement de variantes pour les deux ouvertures qu'il est impossible d'en qualifier une de meilleure.

1. d4 d5

Les noirs répondent par un coup symétrique qui bloque le pion blanc et occupe le centre.

2. c4

C'est ce coup qui donne l'appellation « gambit » à l'ouverture. On désigne par gambit, la formation de ce doublet formé de manière excentré sur la quatrième rangée. Le principal but de ce coup est de dévier le pion d5 de son rôle principal : l'occupation du centre. En apparence c'est un sacrifice mais si les noirs prennent en jouant 2. ...

dxc4 le coup blanc suivant peut être e4. A ce moment les blancs contrôlent tout le centre et pour des raisons très compliquées, il n'est pas conseillé aux noirs, de chercher à protéger leur pion c4 et l'équilibre matériel sera vite rétablit. La position est donc avantageuse pour les blancs.

Je sais qu'il existe plusieurs dizaines de variantes pour la suite de cette ouverture, c'est pour cela que j'ai préféré n'en étudier aucune. Ce n'est pas le but. L'intérêt était de montrer un autre coup que e4 et de faire entrevoir l'importance de l'ouverture dans une partie d'échecs.

Conclusion

Résumons les grands objectifs des ouvertures :

- Occuper le centre
- Se développer rapidement
- Roquer (dans la grande majorité des cas)

Il est même fortement conseillé de ne pas toucher deux fois la même pièce avant d'avoir roqué. Il ne faut pas pour autant sacrifier du matériel afin de roquer. Le roque est un bon coup mais ne mérite pas un sacrifice.

QUELQUES COUPS QUI FONT BASCULER UNE PARTIE

La Fourchette

Le principe est simple : le joueur adverse ne pouvant jouer qu'une seule pièce par tour, il est logique de penser qu'attaquer deux pièces en même temps assure un gain de matériel. Pour réaliser cela les deux pièces de prédilection sont les cavaliers et les pions. Ceci est dû à leur mode de déplacement particulier.

Prenons un exemple. Considérons le diagramme 27 et donnons le trait aux blancs. Ici les blancs gagnent du matériel. En effet, après le coup Cxc7+ il y a une fourchette, le cavalier fait échec au roi et attaque la tour en même temps. Comme le joueur qui a les noirs est obligé de déplacer son roi (Rd8 par exemple). Le coup suivant sera Cxa8 et les blancs ont gagné un pion et une tour.

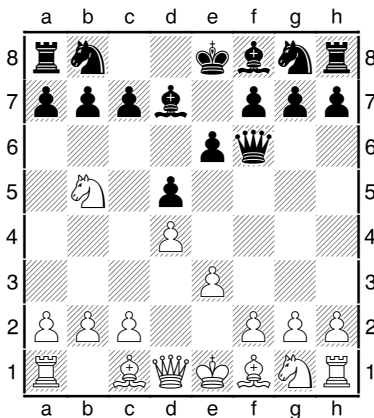


Diagramme 27

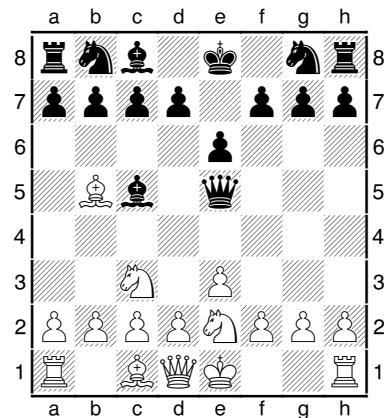


Diagramme 28

Deuxième exemple, sur le diagramme 28, le trait est aussi aux blancs. Ici le coup d4 permet de gagner une pièce. Le pion placé en d4 attaque le fou et la dame. Le joueur qui a les noirs est contraint de donner ou sa dame ou son fou. La dame étant plus puissante, mieux vaut la garder. Ici, le joueur qui a les noirs peut déplacer sa dame ou jouer Fxd4 pour échanger son fou contre un pion. En effet si la dame noire bouge, les blancs jouent dxc5 et si le fou prend, ils jouent exd4.

Le premier exemple étudié était une fourchette royale car l'une des pièces attaquées est le roi.

Le clouage

Nous l'avons déjà évoqué précédemment c'est un coup qui utilise le fait qu'il est interdit de mettre son roi en échec. Donc si une pièce protège le roi d'une attaque elle ne peut pas se déplacer. Il est ainsi possible d'empêcher une pièce de fuir. Sur le diagramme 29 c'est aux blancs de jouer. Ici le coup T_e1 est très fort. En effet, la dame ne peut pas partir car sinon elle laisse le roi noir en échec. De plus le joueur qui a les noirs ne peut pas interposer de pièce entre la tour et la dame. Ici dans le meilleur des cas les noirs perdent la dame noire et gagnent une tour, mais la dame est de plus grande valeur que la tour.

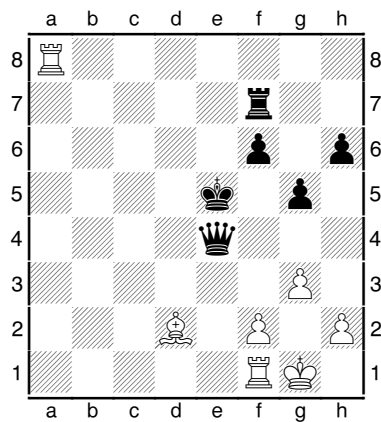


Diagramme 29

L'enfilade

Le principe est que le roi ne peut rester en échec donc il peut difficilement protéger des pièces. Toujours sur le diagramme 29 si les blancs jouent T_e8+ le roi doit se déplacer et le coup suivant est T_xe4 . Bien sûr le déplacement du roi sera probablement $Rd5$ pour pouvoir reprendre la tour une fois la dame perdue. Mais là encore les blancs gagnent une dame contre une tour.

L'échec à la découverte

L'idée est toujours la même il est très difficile de faire deux choses à la fois. Ce coup n'est pas moins dangereux que les précédents ce qui change c'est juste la méthode. Prenons un nouvel exemple :

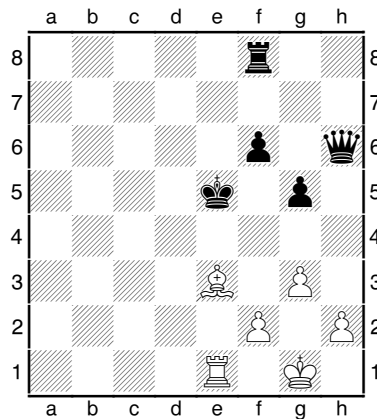


Diagramme 30

Ici les blancs sont en fâcheuse posture, mais il suffit parfois d'un coup et comme ils ont le trait... Dans cette position le coup fatal aux noirs est Fxg5+. Pourquoi il y a-t-il échec ? Parce que le fou en prenant le pion g5 libère la colonne e et la tour blanche n'est plus gênée dans son attaque sur le roi noir. Le roi noir en situation d'échec ne peut que fuir sur la case de son choix et le coup suivant, pour les blancs, est bien évidemment Fxh6. Au bilan les noirs ont perdu un pion et une dame sans rien gagner en échange. Les noirs, auparavant gagnant se retrouvent avec deux pions et un fou de retard ce qui suffit pour que les blancs gagnent.

Remarque

Les coups vus précédemment concernaient tous le roi. C'est uniquement pour montrer à quel point ils peuvent être gênants, il est également possible de les appliquer aux autres pièces : un cavalier qui fait une fourchette sur deux tours est très gênant, le clouage d'une pièce qui protège la dame l'est également, enfin une attaque à la découverte peut aussi contribuer à la perte de l'adversaire. Il est vrai qu'appliquées au roi, l'ampleur de la menace que représentent ces astuces devient flagrante.

Conclusion

Il suffit souvent d'un coup pour perdre une partie. Toutes les attaques vues précédemment y sont pour beaucoup. Même si elle est contrée, une attaque contribue toujours à déstabiliser l'autre et le force à se concentrer sur un point précis du jeu. C'est parfois à force d'usure que l'on fini par gagner.

LES FINALES

Ce domaine est probablement le plus mathématique des échecs. En effet les finales demandent souvent beaucoup de calculs et les ordinateurs y sont souvent très à l'aise. Dans ce chapitre nous allons seulement voir quelques fins de parties théoriques qu'il faut connaître. Pour ces études je vous conseille fortement de vous munir d'un échiquier et de quelques pièces afin de jouer les coups expliqués.

Roi seul contre roi + dame

Les positions de mat sont sur le diagramme 31.

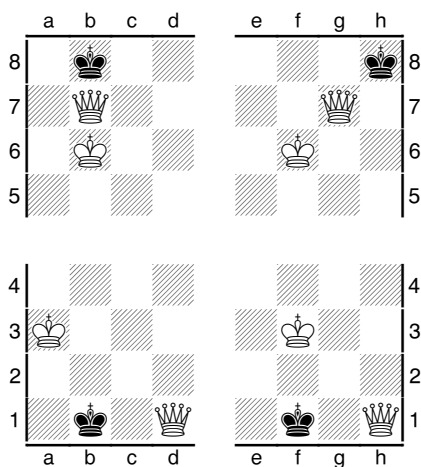


Diagramme 31

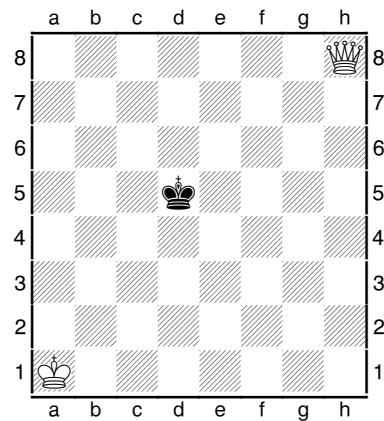


Diagramme 32

Avec le diagramme 32.

Pour mater il faut bloquer le roi adverse sur la bande. Puis approcher son roi, en prenant gare au pat, et mater.

1. Df6 Rc4

On enferme le roi dans le plus petit espace possible.

2. Dd6 Rb3

On réduit encore l'espace.

3. Dc6 Rb4

4. Rb2 Ra5

Il est impossible de réduire l'espace, on approche donc le roi.

5. Db7 Ra4

L'étau se resserre.

6. Rc3 Ra5

Attention jouer Db6 à la place de Rc3 fait pat.

7. Rc4 Ra4

8. Db4#

1-0

Roi seul contre roi + tour

Les positions de mat sont sur le diagramme 33.

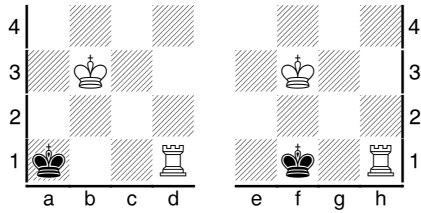


Diagramme 33

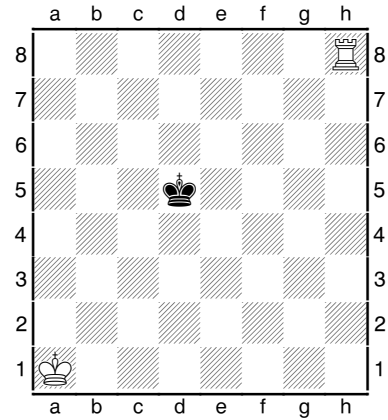


Diagramme 34

On prend pour exemple le diagramme 34.

C'est un peu plus long qu'avec la dame mais le principe est le même.

- | | | | |
|---------|-----|----------|-----|
| 1. Te8 | Rd4 | 11. Tc5 | Rb3 |
| 2. Rb2 | Rd3 | 12. Rc6 | Rb4 |
| 3. Rb3 | Rd4 | 13. Rb6 | Rb3 |
| 4. Rc2 | Rc5 | 14. Rb5 | Ra3 |
| 5. Td8 | Rc4 | 15. Tc3+ | Ra2 |
| 6. Rd2 | Rc5 | 16. Rb4 | Ra1 |
| 7. Rd3 | Rb5 | 17. Tc2 | Rb1 |
| 8. Tc8 | Rb4 | 18. Rb3 | Ra1 |
| 9. Rd4 | Rb5 | 19. Tc1# | |
| 10. Rd5 | Rb4 | 1-0 | |

Roi seul contre roi + pièce légère (fou ou cavalier)

Ici, la partie est nulle, on dit qu'il manque du matériel, en effet il est impossible de mater avec un roi et une pièce légère, même si le roi adverse est consentant. Ceci est dû au fait que le fou ni le cavalier ne contrôlent deux cases voisines d'une même rangée ou d'une même colonne.

Roi seul contre roi + 2 fous

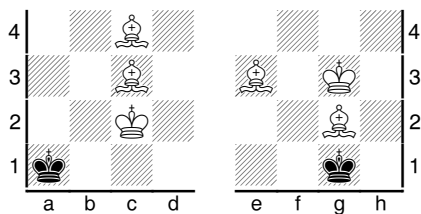


Diagramme 35

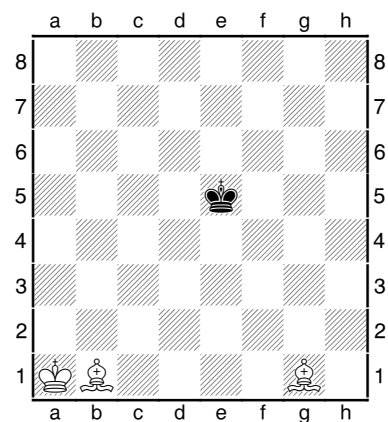


Diagramme 36

Le principe est toujours de confiner le roi pour le mater plus facilement. J'avouerai que cette finale est particulièrement difficile et pas vraiment indispensable. Pour bloquer le roi avec deux fous il faut lui interdire des diagonales en mettant les deux fous côte à côte.

- | | | | | | |
|---------|-----|----------|-----|----------|-----|
| 1. Fe3 | Rd5 | 11. Fc5 | Re8 | 21. Fc7 | Ra8 |
| 2. Fd3 | Re5 | 12. Rd6 | Rd8 | 22. Fc8 | Ra7 |
| 3. Rb2 | Rd6 | 13. Re6 | Rc7 | 23. Rc6 | Ra8 |
| 4. Rb3 | Rd5 | 14. Fb5 | Rc8 | 24. Fe5 | Ra7 |
| 5. Rc3 | Re5 | 15. Rd6 | Rd8 | 25. Rc7 | Ra8 |
| 6. Rc4 | Re6 | 16. Fb6+ | Rc8 | 26. Fb7+ | Ra7 |
| 7. Rc5 | Re5 | 17. Rc6 | Rb8 | 27. Fd4# | |
| 8. Rc6 | Re6 | 18. Fa6 | Ra8 | 1-0 | |
| 9. Fd4 | Re7 | 19. Rb5 | Rb8 | | |
| 10. Fc4 | Rd8 | 20. Fd8 | Ra7 | | |

Roi seul contre roi + fou + cavalier

Le mat est possible mais extrêmement difficile à obtenir c'est pourquoi je ne donnerai que les positions de mat.

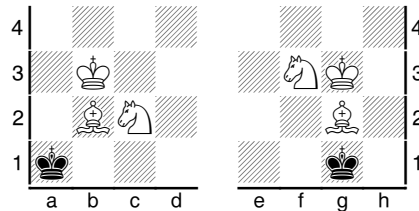


Diagramme 37

Roi seul contre roi + 2 cavaliers

Cette partie se finie par un score nul sauf si le roi seul se suicide volontairement. Autrement dit la position est toujours nulle.

Roi seul contre roi + pion

La seule méthode pour mater ici, est d'amener le pion à promotion et de le changer en dame ou en tour.

Ou bien le pion est assez loin de roi adverse pour aller sur la dernière rangée tout seul. Ou bien il doit se faire aider du roi.

Pour savoir si un pion peut être promu avant d'être pris on utilise la règle du carré. On trace un carré virtuel qui contient le pion et s'appuie sur le bord de promotion (diagr. 38). Si au trait le roi seul entre dans le carré le pion sera pris.

Ici, si le trait est aux blancs, ils gagnent la partie, s'il est aux noirs, la partie est nulle.

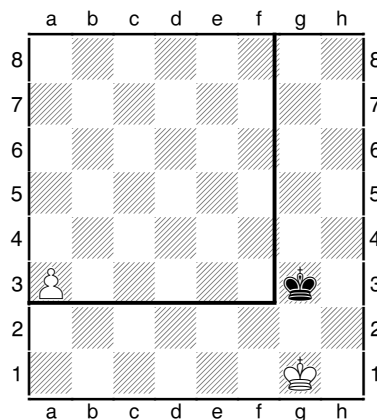


Diagramme 38

Dans le cas où le pion a besoin d'aide il y a deux issues possibles : le gain ou la nulle. Si le pion est sur la colonne a ou h la partie est nulle. Si ce n'est pas le cas il faut encore faire attention.

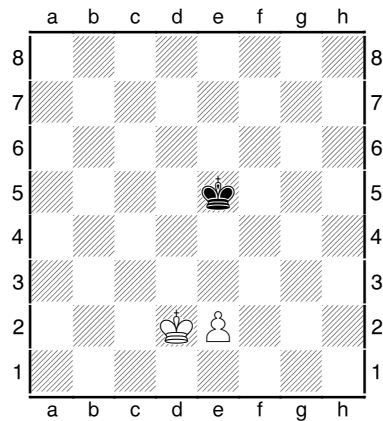


Diagramme 39

Comment gagner la partie

- | | |
|-----------|-----|
| 1. Re3 | Rd5 |
| 2. Rf4 | Re6 |
| 3. Re4 | Rd6 |
| 4. Rf5 | Re7 |
| 5. Re5 | Rd7 |
| 6. Rf6 | Re8 |
| 7. e4 | Rd7 |
| 8. e5 | Re8 |
| 9. Re6 | Rd8 |
| 10. Rf7 | Rc7 |
| 11. e6 | Rb6 |
| 12. e7 | Ra5 |
| 13. e8: D | |
| 1-0 | |

Comment obtenir la nulle

- | | |
|---------------------------|-----|
| 1. e3 | Rd5 |
| 2. Rd3 | Re5 |
| 3. e4 | Rd6 |
| 4. Rd4 | Re6 |
| 5. e5 | Rd7 |
| 6. Rd5 | Re7 |
| 7. e6 | Re8 |
| 8. Rd6 | Rd8 |
| 9. e7+ | Re8 |
| 10. Re6 | |
| $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$ | |

Avec la première variante, le roi qui doit accompagner le pion ouvre la colonne et ne laisse jamais le roi adverse au contact du pion. C'est roi qui chasse le roi seul et pas le pion.