

Un livre de Wikilivres.

# Apprendre à jouer aux échecs

Une version à jour et éditable de ce livre est disponible sur Wikilivres, une bibliothèque de livres pédagogiques, à l'URL :  
[http://fr.wikibooks.org/wiki/Apprendre\\_%C3%A0\\_jouer\\_aux\\_%C3%A9checs](http://fr.wikibooks.org/wiki/Apprendre_%C3%A0_jouer_aux_%C3%A9checs)

Vous avez la permission de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la Licence de documentation libre GNU, version 1.2 ou plus récente publiée par la Free Software Foundation ; sans sections inaltérables, sans texte de première page de couverture et sans Texte de dernière page de couverture. Une copie de cette licence est incluse dans l'annexe nommée « Licence de documentation libre GNU ».

---

## Choisir son jeu

Pour choisir son jeu vidéo d'échecs, on choisira un jeu en 3D ou en 2D selon les critères suivants :

- Prix (Il en existe des gratuits).
- Licence libre ou non.
- Aspect (Certains jeux ont les pièces et les plateaux à choisir dans une liste, d'autres permettent de faire ces propres pièces, avec hélas parfois un format non documenté et non répandu)
- 2D ou 3D ?
- Les pièces se reconnaissent-elles au premier coup-d'œil ? Les tailles des pièces sont-elles fonction croissante de leur importance ?
- Peut-on changer l'aspect des pièces ? Leur forme, leur couleur ?
- Peut-on afficher les coordonnées des cases ? Sous la forme d'une double rangée de coordonnées, ou à chaque case ?
- Les effets bling-bling sont-ils désactivables ?
- Options graphiques, pour s'adapter au capacités de l'ordinateur.
- Respect de toutes les règles (la sous-promotion et la prise en passant sont peu répandues, de même que la vérification des répétitions, ...)
- Possibilité de "tricher" en revenant en arrière sur un grand nombre de coups.

- L'affichage de l'estimation des avantages respectifs des joueurs.
- Peut-on choisir le type d'IA, son niveau ?

Mes conseils : <http://jchecs.free.fr/fr/index.php> en 2D (gratuit, libre, Java) et <http://wjchess.jeffprod.com/> en 3D (gratuit, propriétaire, Windows), Dreamchess (disponible sur GNU/Linux, MacOS, BeOS, Dreamcast, Windows, gratuit, libre : <http://www.dreamchess.org/>).

Pour choisir son jeu d'échecs réel, on prendra compte des critères suivants :

- Certains jeux d'échec contiennent des petites pièces qui, avalées, peuvent représenter un danger pour les plus jeunes. Il existe des jeux d'échecs aux pièces étudiées pour l'utilisation par les plus jeunes, ces pièces sont plus grandes et moins dures.
- Les pièces peuvent-elles se ranger sans se détériorer ? Une boîte non matelassée fera subir des chocs aux pièces lorsqu'elle est secouée.
- Un bon jeu possède deux dames par couleur. La promotion des pions la rendent parfois nécessaire. Sinon, il faudra ruser, par exemple en posant un pion sur une tour, pour dire "c'est une Dame".
- La taille des pièces est-elle fonction croissante de la valeur des pièces ? (Un cavalier vaut approximativement autant qu'un fou, et ils sont souvent plus petits. La tour vaut plus encore et est souvent encore plus petite.)
- Les pièces se reconnaissent-elles au premier coup-d'œil ?
- Les coordonnées des cases sont-elles visibles ? Sous la forme d'une double rangée de coordonnées, ou à chaque case ?
- Adaptez le budget à son utilisation. Un beau jeu cher devra durer, et un jeu de voyage sera vite dégradé.
- Pour un jeu durable, on choisira du métal inoxydable, mais c'est une matière qui fait froid au doigts. Le plastique est bon marché, mais le bois est plus joli. Il existe aussi des pièces en pierre (marbre, ...)
- Si vous ne trouvez pas de jeu idéal dans le commerce, il faudra vous en fabriquer un. Sa valeur affective sera alors inestimable, et fera un bon patrimoine familial à transmettre. Pensez à choisir des tailles de pièces fonction croissante de leur valeur.

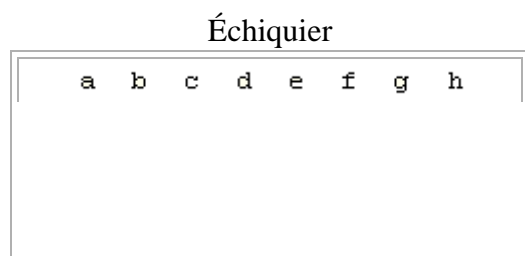
Un jeu d'échecs électronique devra tenir compte de tous ces critères à la fois. Au besoin, on prendra les pièces d'un jeu "normal" pour jouer sur un plateau électronique. Certains de ces jeux sont reliés à un ordinateur, via une prise USB par exemple, d'autres ont un déplacement automatique des pièces, par bras robotisé.

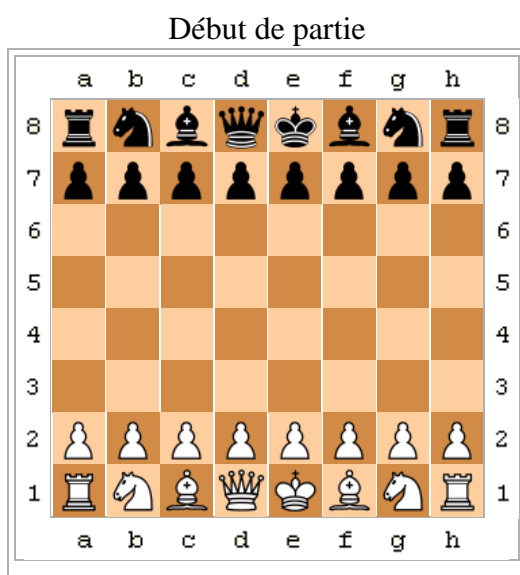
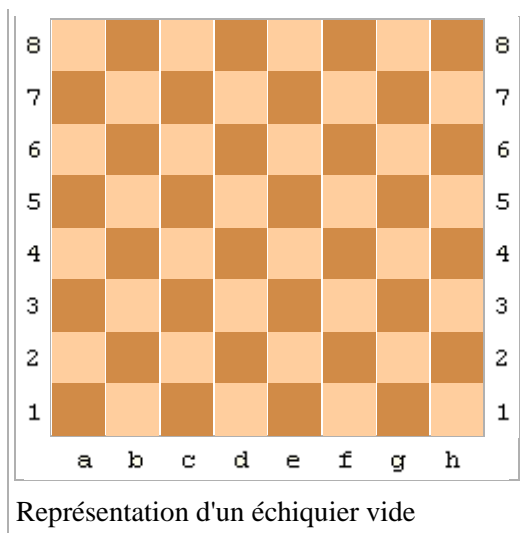
## Le plateau et les règles de bases

### L'échiquier

Le plateau est l'échiquier.

C'est une grille carrée de 8 cases de côté, soit 64 cases en tout, en alternance sombres (appelées « noires ») et claires (appelées « blanches »). Souvent, pour repérer les cases, on y ajoute un repère cartésien.





## Le jeu



















Les blancs sont opposés aux noirs. Le but du jeu est de chercher à prendre le roi adverse tout en protégeant le sien.

## Les pièces

Des objets, les pièces (pions et figures) sont disposés dessus. L'orientation et les emplacements de départ sont immuables.

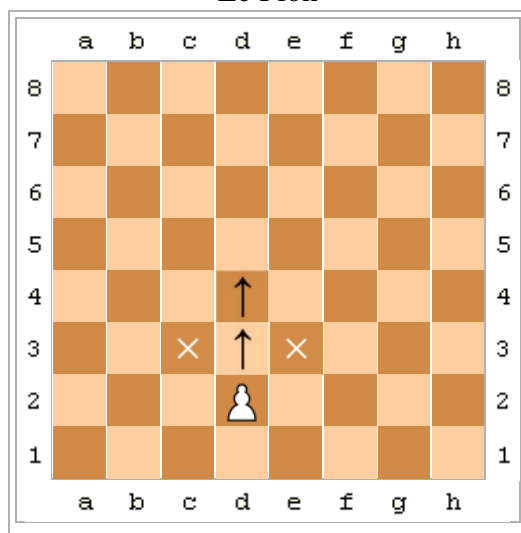
Chaque type de pièce a sa propre façon de se déplacer et sa propre façon de prendre une pièce adverse. Généralement, les pièces capturent les pièces adverses comme elles se déplacent, en prenant la place de la pièce prise.

Nous apprendrons au fur et à mesure leurs mouvements respectifs, en privilégiant la tactique et la stratégie. Pour les impatientes, en voici un aperçu :

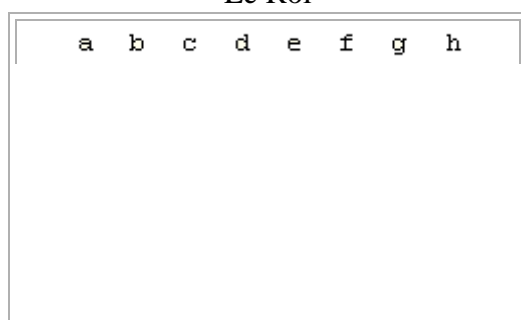
Blanc	Noir	Description	Valeur	Image de la pièce, au format Staunton, exemple des blancs
		Le roi	(La partie)	
		La dame ou reine	9	
		La tour	5	
		Le fou	3	
		Le cavalier	3	
		Le pion	1	

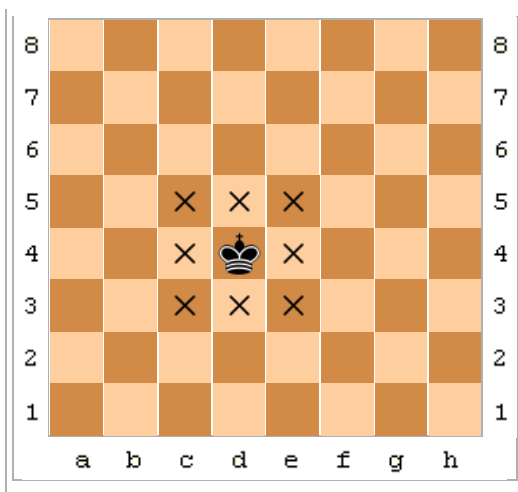
## Déplacement des pièces

### Le Pion

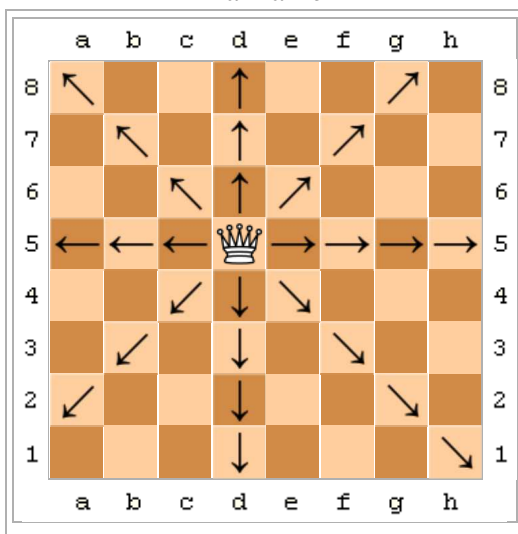


### Le Roi

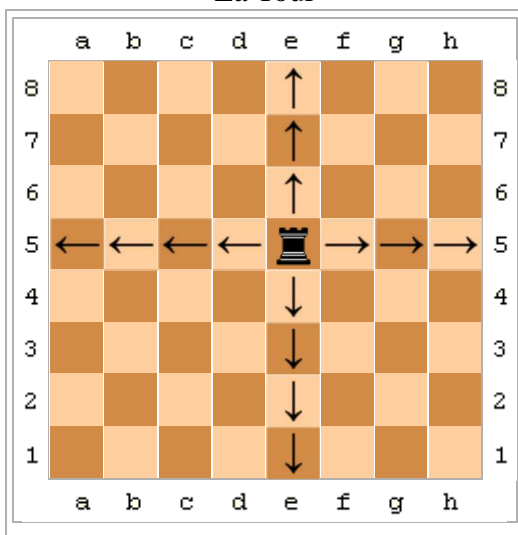




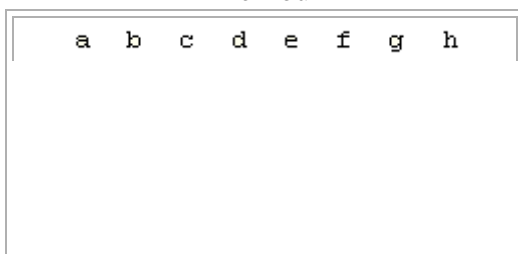
La Dame

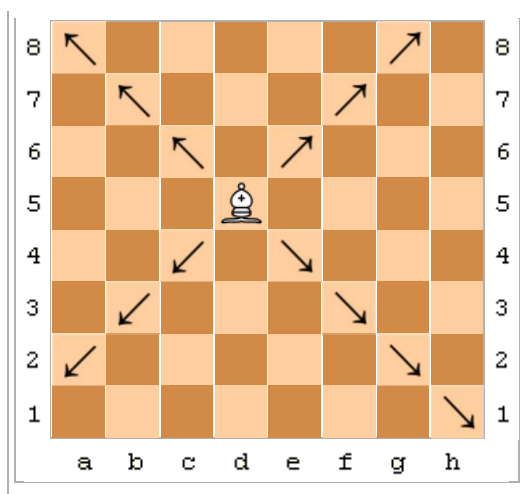


La Tour

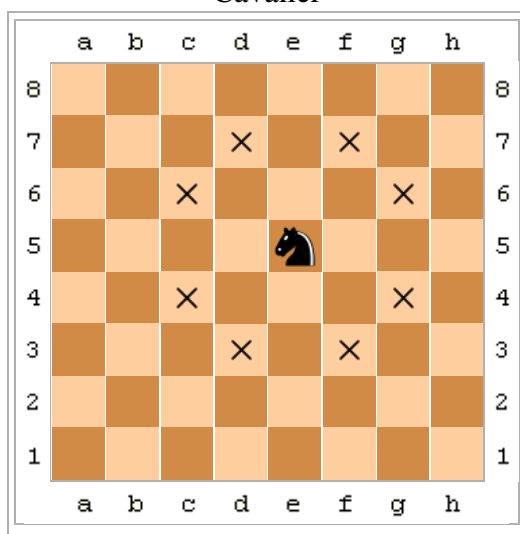


Le Fou





### Cavalier



## Déroulement du jeu

L'emplacement des pièces au départ est toujours le même.

Les joueurs jouent chacun leur tour, une pièce après l'autre. (Seule exception : le roque.) Passer son tour est strictement interdit. Des pièces peuvent parfois être prises à l'adversaire, mais cela est facultatif. Toutes les pièces restent sur le plateau, sauf lorsqu'elles sont prises. La prise est définitive, même si les pions arrivés sur la dernière ligne peuvent se transformer, que ce soit en une pièce déjà prise ou non.

A chaque tour, les joueurs observent donc le coup joué par leur adversaire, se demandent silencieusement pourquoi il a joué ainsi, observent la case de départ de la pièce bougée, sa case d'arrivée, se demandent comment en tirer profit, et envisagent leur réplique, l'analysent, et se demandent comment leur adversaire réagira, puis le jouent, et ainsi de suite.

A court terme, ils cherchent à gagner du matériel, c'est à dire à prendre une pièce importante en ne sacrifiant que des pièces plus faibles, par exemple prendre un cavalier (3), contre un pion (1). A long terme, il faut capturer le roi.



Position de départ, coté noir

## Victoire et défaite

La partie s'arrête avec déclaration de défaite lorsque qu'un joueur abandonne, se sachant perdu, ou est "échec et mat". Son adversaire est déclaré vainqueur.

Lorsque le roi est "échec et mat", cela signifie que le roi peut être capturé et qu'il ne peut échapper à sa capture. Lorsqu'il est capturable et qu'il peut échapper à sa capture, il est "en échec" seulement. Le joueur pare l'échec en capturant la pièce menaçante, en déplaçant son roi ou en interposant une pièce en écran. Nous y reviendrons en détail.

## Parties nulles

Parfois, la partie est nulle :

- La victoire n'est pas possible, par exemple par manque de matériel, ou lorsque la situation ne peut se débloquer, ou qu'elle ne peut se débloquer que par un coup "idiot" d'un des joueurs, qui se sacrifierait.
- Un joueur ne peut pas jouer et n'est pas en échec, c'est le pat.
- Une situation de répétition est trouvée.
- Si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie. Un abus a été la "nulle de salon", en championnat.
- Si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir trois fois sur l'échiquier. Par exemple un échec perpétuel qui force la nulle pour éviter la défaite.
- Si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise.

Lorsque vous dominez le jeu (avantage matériel évident, roi adverse sans défense...), évitez de faire nul, car vous pouvez souvent gagner. Au contraire, si vous êtes affaibli, le nul vaut mieux qu'une défaite. Un match nul n'est jamais une honte. C'est mieux que de perdre. En championnat, on compte souvent un point par victoire au gagnant, 0 au perdant, et un demi point chacun lorsque la partie est nulle.

## Temps

Souvent, un temps de réflexion maximal est permis, avec une horloge qui décompte le temps de réflexion maximal possible. Il y a parfois des règles de temps maximal à jouer par coup, des moyennes...

## 1ère partie

Lançons jChess contre lui même, pour voir se dérouler une partie. On veillera à le lancer avec un niveau faible, pour le voir jouer vite.

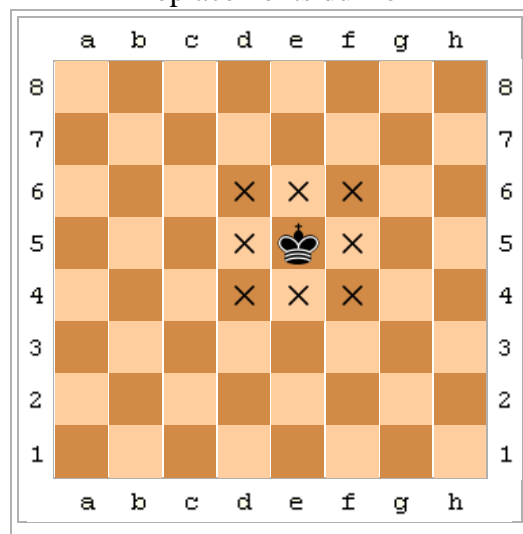
## Les rois, première prise

Lorsque 2 rois sont seuls sur l'échiquier, à la fin de la partie, la victoire est impossible : la partie est nulle. C'est un cas rare, mais très instructif. Cela nous permettra d'apprendre les déplacements et les prises élémentaires. Veuillez relancer le logiciel. Cette fois, veuillez ouvrir le fichier FEN.

Le roi se déplace d'une seule case à la fois, (sauf pour le roque). Les rois ne peuvent se mettre en échec, donc ils ne peuvent être l'un à côté de l'autre.

Pour prendre, le roi, comme les autres pièces, se place sur la pièce adverse, qui est alors retirée du plateau.

Déplacements du Roi



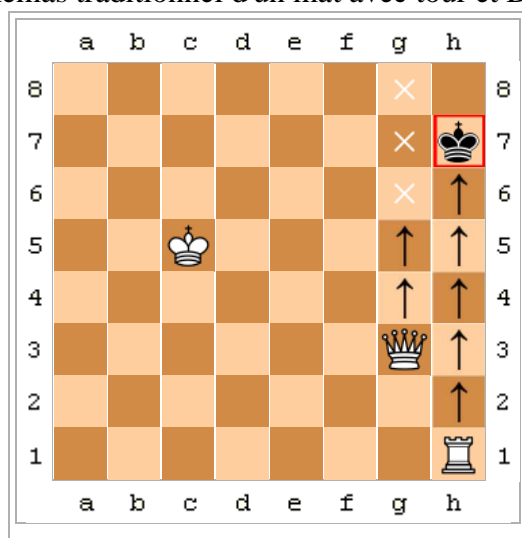
## La tour, le roi et la tour, premier mat

La Reine, et les Tours sont très souvent utilisées pour mettre le Roi adverse échec et mat. En utilisant les deux bandes d'échiquier, le roi adverse, acculé sur un bord de l'échiquier, est perdu.

### Diagramme

Ce sont les cas de figures les plus courantes, mais il en existe d'autres.

Schémas traditionnel d'un mat avec tour et Dame

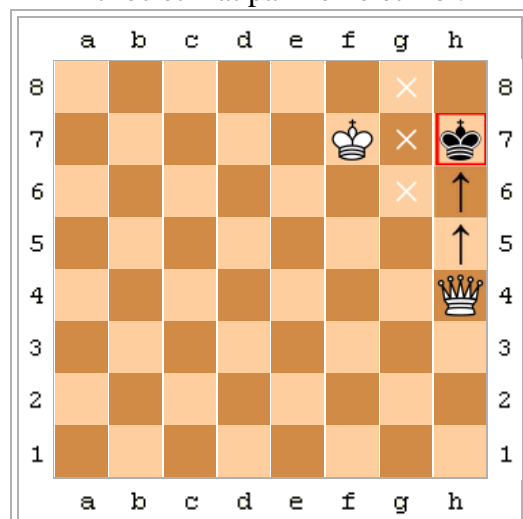


## Les autres figures, les valeurs des pièces

Il faut maximiser son camp contre celui de son adversaire, en matériel, en position d'attaque, en protection du roi. Le matériel est développé ici, et le reste viendra avec l'expérience de jeu.

La valeur des pièces dépend un peu de leur position, de leur protection... mais il est possible d'estimer une valeur globale des pièces ainsi, à l'unité :

Échec et mat par Reine et Roi.

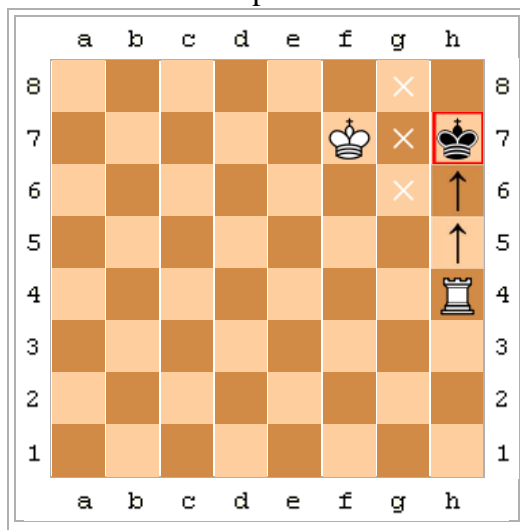


- Pion : 1, de référence. (Les logiciels d'échecs n'aimant pas les fractions, et souhaitant nuancer la valeur des pièces selon leur position, prennent 100 pour le pion, puis 500 pour la tour...).
- Tour : 5.
- Dame : 9.
- Fou et cavalier : 3. (On prend parfois 7 pour la paire de fou et 3 pour un fou sans son jumeau).
- Roi : 4 en attaque et la partie en défense. (Les logiciels prennent parfois 100).

Connaitre cette table permet de savoir, à titre d'exemple, qu'il n'est pas intéressant d'échanger un de ses fous contre un ou deux pions adverses, en général. Lorsqu'on a l'avantage matériel, il est souvent utile de renforcer le rapport de cet avantage en



### Échec et mat par Tour et Roi.



échangeant des pièces.

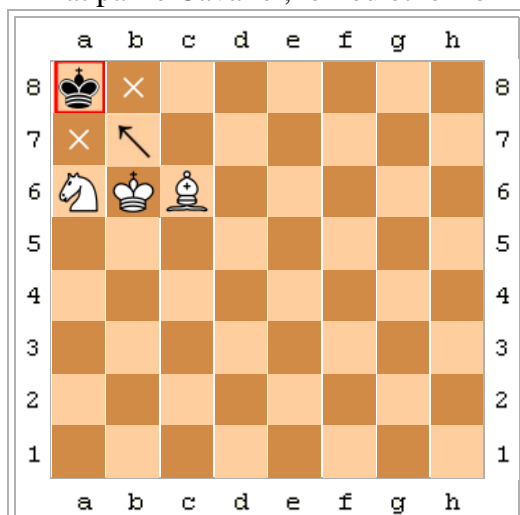
Deux remarques importantes :

- Certaines études ont des valeurs similaires, mais un peu différente.

Ainsi, si on regarde comme valeur le nombre moyen de cases accessibles sur un échiquier (quasi vide, sauf pour le pion) on aura :

- Pion : 2,5.
- Cavalier : 8.
- Fou : 10
- Tour : 14
- Dame : 24
- Roi : 8.

### Mat par le Cavalier, le Fou et le Roi



- Les pièces de forme standardisées "Staunton" ne respectent pas une règle pourtant évidente de taille des pièces fonction croissante de leur valeur.

## Le roque

Le roque est un mouvement particulier, déplaçant 2 pièces d'un coup. C'est le seul coup de ce type. Il a pour but de protéger le roi et de développer une des tours.

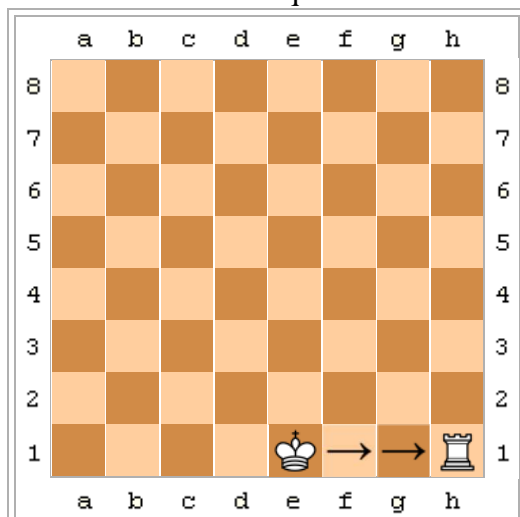
Le mouvement se fait en déplaçant le roi de 2 cases vers la tour visée, puis la tour lui saute par dessus. Il n'est possible de le faire qu'à certaines conditions.

Le roque doit s'effectuer d'une main, en commençant par le roi. La plupart des logiciels d'échecs utilisent cela pour détecter le roque joué par les joueurs humains.

Position finale idéale

(Voir l'article dédié à ce sujet)

### Le Roque

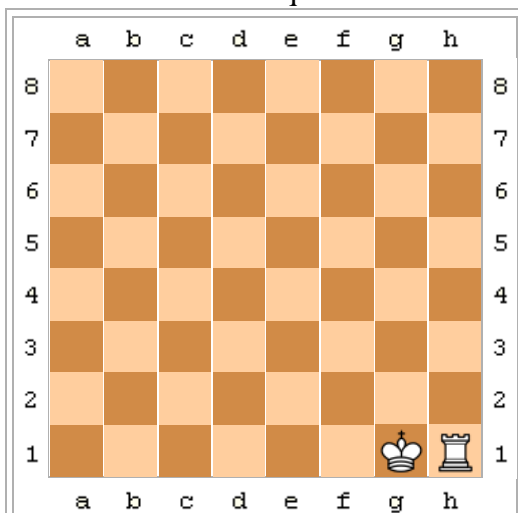


## Le petit pion

Lorsqu'il ne prend pas, le pion avance droit devant lui. S'il n'a pas encore bougé, il peut alors avancer d'une ou deux cases ; sinon, il avance d'une case seulement. Il ne prend qu'en diagonale, d'une case, en avant. Deux pions qui se font face se bloquent mutuellement. Bien qu'il soit la pièce la moins forte du jeu, celui-ci devient essentiel s'il est passé, pouvant aller jusqu'à la huitième traverse et obtenir une promotion. Un pion blanc allant à la huitième position, ou un pion noir allant sur la première traverse obtient une promotion. Le joueur peut le remplacer au choix par la Dame, la Tour, le Fou ou le Cavalier.

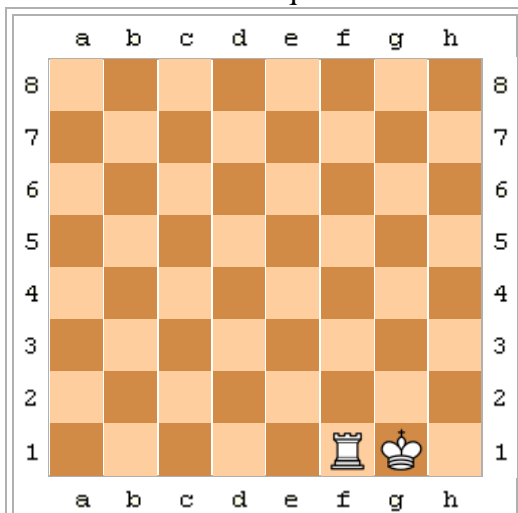
Position initiale

Le Roque



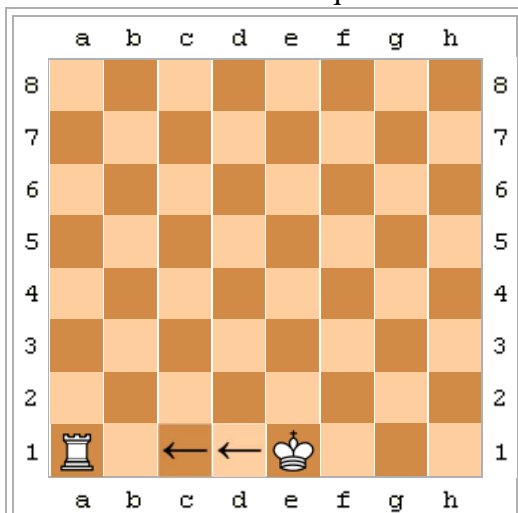
Le Roi avance vers la Tour de deux cases

Le Roque



La Tour se place juste derrière le roi.

Le Grand Roque



Position finale

## La promotion

Lorsqu'un pion arrive au bout de l'échiquier, après avoir joué 5 ou 6 fois, il est immédiatement transformé. C'est la **promotion**. Le joueur auquel il appartient choisi de le promouvoir en Dame, en Cavalier, en Fou ou en Tour. Il peut ainsi y avoir plusieurs Dames sur le jeu.

Compte tenu de sa valeur, c'est généralement la Dame qui est choisie, sinon, on dit qu'il y a **sous promotion**. La promotion est notée en suivant le coup de l'initiale de la pièce finale : **a7-a8D** par exemple, parfois précédé du signe d'égalité : **a7-a8=D** par exemple.

Les jeux de qualité sont fournis avec 2 Dames par couleur.

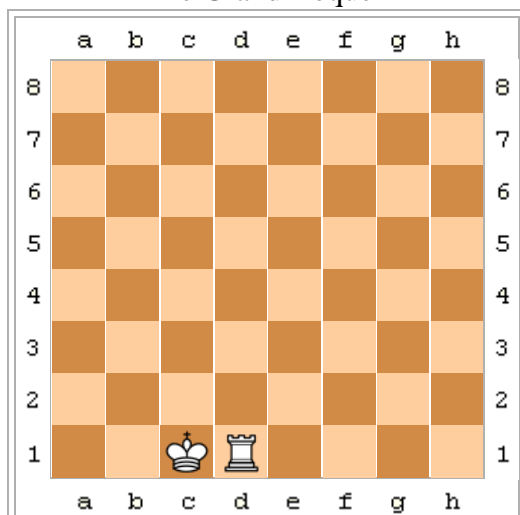
## Conseil

Si la promotion en Dame ne provoque pas de pat, c'est souvent le choix à faire. Parfois, la promotion en cavalier permet de lancer une fourchette, c'est-à-dire une attaque double.

## La prise en passant

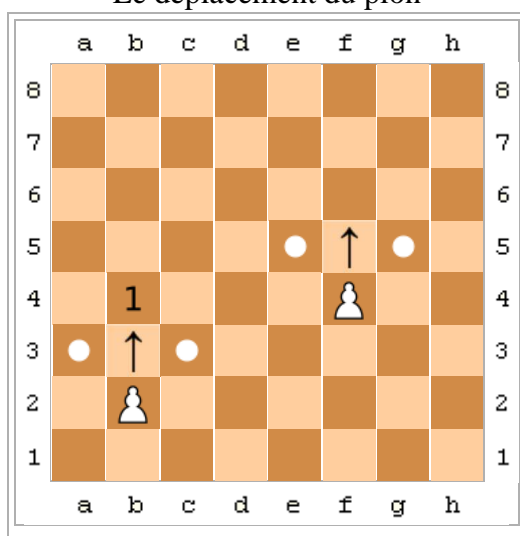
La prise en passant se fait uniquement entre pions. Elle permet à un pion de prendre un pion ennemi comme s'il venait d'avancer d'une seule case au lieu de deux. Cela ne peut se faire que si le pion pris vient de se déplacer de deux cases, qu'il ait ou non provoqué un échec.

## Le Grand Roque

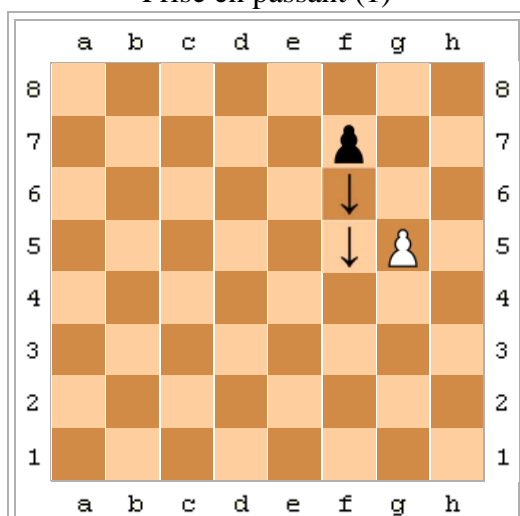


Position finale

## Le déplacement du pion



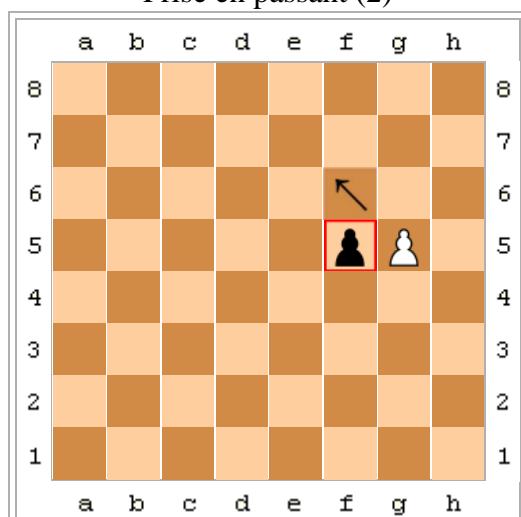
## Prise en passant (1)



Le pion noir joue en f5 pour éviter d'être en prise directe avec le pion blanc

1. ... f5

### Prise en passant (2)



Le pion blanc prend le pion noir **dès le coup suivant** comme si il avait joué en f6.

2. pxf6

## L'évaluation

Bien jouer sans savoir quel est l'enchaînement menant au mat sans riposte possible signifie obtenir une meilleure situation que son adversaire. (Voir Minimax.) Pour évaluer sa position et celle de son adversaire, il faut tenir compte des paramètres suivants : le matériel (évaluation statique), et l'emplacement du matériel (évaluation dynamique). Le chapitre vous montre comment évaluer et améliorer sa position dans le déroulement d'une partie.

## Matériel

Rappel des valeurs des pièces :

- Le roi : (La partie)
- La dame ou reine : 9
- La tour : 5
- Le fou : 3
- Le cavalier : 3
- Le pion : 1

## Développement

Il faut sortir un ou deux pions et ses pièces mineures (cavaliers et fous) dès le début de la partie. Occuper et contrôler le centre, et le centre élargi.

## Contrôle et occupation du centre, d'une colonne.

Les pions et les pièces mineures se placent et attaquent ou protègent le petit centre (le carré d4, d5, e4, e5) et

le centre élargi (c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5, f6). Ce sont les cases importantes du début de la partie. Plus tard, vous contrôlerez et occuperez d'autres cases, par exemple proches du roi adverse.

## Pions passés

Un pion n'ayant plus de pion adverse en face de lui, ni sur une des colonnes adjacentes est dit "passé". Il peut encore se faire capturer, mais aucun pion adverse ne le gênera. Créer un pion passé et le protéger est un bon moyen de prendre l'ascendant sur son adversaire.

## Protection du roi

Protéger le roi par un roque, derrière une rangée de pions est simple, rapide et efficace. D'autres moyens existent, mais pour un débutant, le roque est la méthode conseillée.

## Protection des pièces

Couvrir ses pièces par d'autres est indispensable. Chaque pion doit être protégé. Chaque officier doit être protégé. Si une pièce est menacée ou placée sur une case importante, il faut la surprotéger.

## Initiative

Si vous limitez votre adversaire à répliquer à vos coups sans appliquer son plan, à fuir sans vous attaquer, à l'obliger à n'être que passif, vous contrôlez la partie et son déroulement.

## Libertés

Si vous limitez les déplacements de votre adversaire, il ne pourra pas bouger ses pièces sans se les faire prendre. Il est alors immobilisé.

# L'initiative

La classification du jeu d'échecs est un jeu à deux adversaires, à somme nulle, à information complète et parfaite, sans hasard.

Le jeu de Nim et le jeu de Puissance 4 sont également dans ce cas ; si le joueur qui commence et a un niveau correct, il gagne systématiquement. (Cela peut ne pas nécessiter de grande planification : il suffit de garder l'initiative.)

Statistiquement, les parties non nulles sont gagnées par 60% des camps Blancs et par 40 % des camps Noirs. Cela n'est pas causé par la différence matérielle en début de partie : elle est nulle. Cela est causé par le trait initial aux blancs. (C'est comme cela que l'on dit que les Blancs commencent : avoir le trait, signifiant que c'est à son tour de jouer.)

Avez-vous remarqué qu'en fin de partie, le gagnant gagne souvent en ne laissant que peu de coups possibles à son adversaire, sur plusieurs coups, avant de le mater ?

Si vous êtes Blancs, gardez l'initiative. Si vous êtes Noirs, prenez la ! (Défense d'Alekhine, par exemple.)

En acceptant un échange, vous gardez l'initiative, en le proposant, vous la perdez.

Comme les pitbulls, ne la lâchez pas, une fois acquise !

Cela signifie de devoir harceler l'adversaire.

Un bel exemple d'initiative bien utilisée est le mat de Legal : Impossible pour son adversaire de reprendre l'initiative, une fois la prise de la Dame effectuée !

Cela ne signifie pas de laisser ses pièces sans protection.

La Dame adverse sort en ouverture ? Chassez-la d'un cavalier ou d'un fou ! Poursuivez-la !

Pour reprendre le trait, votre adversaire devra sacrifier du matériel !

La question de savoir combien vaut le trait est sans réponse :

- La protection des pièces vaut plus que le trait, car le déplacement d'une pièce adverse menacée peut provoquer une attaque double contre les vôtres.
- Il n'est pas prouvé que les blancs peuvent systématiquement gagner aux échecs.
- Il n'est pas prouvé que les blancs peuvent systématiquement conserver le trait.
- En cas d'opposition des rois, c'est à dire en face à face, séparé d'une unique case, celui qui a le trait est souvent désavantagé en finale.
- Les logiciels d'échecs ne peuvent ni détecter ni mesurer l'initiative.
- Celui qui réfléchit un coup de plus gagne <sup>[1]</sup> : Utilisez Jchecs réglé à 3 coups d'avance contre 4, pour en être convaincu.

La victoire peut se jouer à peu de chose : statistiquement, un roi seul contre un pion et un roi à une demi chance de Nul et une demi chance de se faire mater, selon les positions respectives des pièces sur l'échiquier.

## Notes

1. Même avec une évaluation plus faible, bien que l'affinage de l'évaluation des positions permette d'élaguer l'arbre de recherche plus facilement, et donc de gagner du temps de calcul, pour réfléchir plus profondément.

## L'ordinateur, un adversaire particulier

L'ordinateur est toujours disponible pour jouer, et il se présente sous différentes formes (dans la poche...) il sera souvent votre adversaire. Il se paramètre en limitant son temps de réflexion et/ou sa profondeur de calcul. Parfois, on peut définir sa méthode de calcul et plus rarement son style de jeu.

Intégré ou non à un plateau de jeu, à un téléphone portable... il comporte des faiblesses :

- Il ne sait pas ce qu'est l'initiative, et vous la laisse volontiers, aux limites de sa perception de calcul.
- Parfois, mal programmé, il n'envisage pas des évidences : il ne sous-promotionne pas, ne prend pas en passant, n'évite pas les répétitions en cas d'avantage matériel et positionnel. Il peut toutefois accepter des coups valides de votre part, même s'il ne les joue pas. C'est une illusion plus facile à programmer.
- Il n'abandonne quasiment jamais et ne propose quasiment pas non plus de nul. (Lorsque les rois sont seuls, le nul lui serait facile à détecter si les programmeurs le voulaient, mais un jeu bloqué ne détecte pas si

facilement).

- Contrairement à un adversaire humain, il vous autorise souvent à revenir en arrière. Cela vous permet de limiter les conséquences de vos erreurs de calcul, de savoir pourquoi il vous a pris une pièce...

En revanche, aucun bon coup ne passera à côté de son champ de calcul, et s'il vous annonce qu'il vous mate en 3 coups, soyez certain qu'il a tout vérifié, et que vous ne pouvez pas y échapper.

Souvent, un générateur de pseudo hasard diversifiera son jeu, mais vous trouverez souvent des bibliothèques d'ouverture appliquées sans originalité.

Exemples de jeux :

- PocketChess sur Palm.
- GNUChess sur GNU/Linux et autres.
- Jchess sur Java.
- Dreamchess sur GNU/Linux, Windows et MacOS, gratuit, libre : <http://www.dreamchess.org>, mon préféré.

## Stratégies

À ce stade de votre apprentissage, vous savez jouer.

Il vous reste à augmenter votre tactique et à trouver une ou plusieurs stratégies.

Pour augmenter votre tactique, il vous suffit d'effectuer quelques parties, quelques exercices, et d'appliquer les conseils précédents : en réfléchissant sur quelques coups en avance, tout ira bien, et votre adversaire ne vous surprendra pas.

Pour trouver une ou plusieurs stratégies, le plus simple est d'observer les pièces et surtout le roi adverse, et de chercher des faiblesses dans le jeu adverse.

Votre adversaire fera probablement un (petit) roque : c'est efficace pour protéger le roi, en développant une tour. En ce cas, roquez de l'autre côté : vous avez ainsi trois pions à envoyer contre le roi adverse, facilement protégeables par vos deux tours.

Si votre adversaire vous a affaibli la position de l'autre côté, la partie se départagera du côté qui n'a pas les rois : roquez du même côté que lui, mais visez les pions adverses du côté sans roi, pour faire passer les vôtres.

## Conseils généraux

Il faut appliquer les conseils qui vont suivre à chaque coup, sans relâcher son attention. Cela demande de la discipline. La discipline est ce qui fait gagner les armées malgré des forces ou une situation défavorable. La discipline est ce qui fait tenir contre un adversaire plus fort en attendant qu'il fasse une erreur. Pour garder sa discipline, il faut bien respirer, bien s'être hydraté, bien être nourri, et être bien reposé (sommeil, stress). Une hygiène de vie saine (non toxicomanie, sport) est indispensable.

### A tous les niveaux

Parmi les conseils généraux, on peut lister les conseils suivants :

- Dès le début :
  - Développez vos pièces moyennes (cavaliers, fous) et ne construisez pas d'attaque avec uniquement vos pions.
  - Occupez (École classique) et contrôlez (w:École hypermoderne) le centre.
- En cours de partie :
  - Protégez toujours vos pièces par plusieurs autres.
  - Cherchez les pièces attaquables, celles facilement protégeables, celles qui le sont moins, tant chez vous que chez votre adversaire.
  - Cherchez les alignements et les autres types de faiblesses, pour trouver les attaques doubles, les enfilades, les clouages...
  - Bloquez les pièces de vos adversaires, limitez leurs déplacements.
  - Attaquez les pièces de vos adversaires par plusieurs des vôtres.
  - Les attaques doubles, à la découverte, en enfilade, les échecs au roi pour gagner du temps... semblent des techniques vicieuses et sadiques, mais c'est le jeu normal.
  - Les cases importantes doivent être contrôlées par plusieurs des vôtres.
  - N'oubliez pas que lorsque vous déplacez une pièce, vous lui faites quitter une case. (Cette pièce en protégeait probablement plusieurs autres, elle bloquait un alignement...) Ensuite, vous la faites atterrir sur une autre (Est-elle menacée ?).
  - Demandez-vous comment répondra votre adversaire.
  - Parmi les coups à envisager pour vous et votre adversaire, il faut chercher tous les échecs, toutes les prises, en plus des coups évidents.
  - Attaquez les positions ennemies avec plusieurs pièces, et pas une seule qui fera tout le travail.
  - Gardez ou prenez l'initiative : les jeux à somme nulle et à information complète l'exigent pour gagner, et cela suffit souvent, en appliquant la bonne méthode.
  - Déconcentrez l'adversaire en attaquant d'un côté, puis de l'autre. (Mais pas en faisant du bruit, en crachant sur l'échiquier... car ce serait un manque de respect inadmissible pour votre adversaire.)
  - Vous avez trouvé un bon coup ? Cherchez-en un meilleur ! La faiblesse que vous venez de découvrir dans le jeu de votre adversaire peut probablement être mieux exploitée.
- En fin de partie :
  - Si vous êtes en défense, protégez votre roi, cherchez la nulle si vous êtes acculé.
  - Si vous attaquez, poussez le roi adverse sur un bord, ou dans un coin, pour le bloquer.

## Si vous et votre adversaire êtes de bon niveau chacun

La différence se fera sur peu de chose.

- Laissez un pion d'apparence un peu faible mais sans importance comme appât, pour que votre adversaire y épuise ses ressources et son temps, pendant que vous l'attaquez. Attention, c'est très risqué.
- Roquez du côté opposé à celui de votre adversaire, pour envoyer contre le roi adverse des pions soutenus par vos deux tours. Cette méthode implique de ne pas avoir échangé de matériel, car vos pions attaquant le roi auront besoin d'aide.

## Roi, Cavalier, Fou contre Roi

Certaines situation implique une pleine connaissance de la combinaison des pièces afin de battre le roi



adverse en fin de partie. Il faut bien au bas mot 35 coups pour réaliser le mat. Comme on le verra, c'est un exercice loin de tout repos, tant les risques de pat ou de partie nulle sont grands. Dans une partie restée célèbre, un Grand Maître avait oublié la manière de conclure ce genre de partie, et une rencontre gagnée d'avance s'est soldée par un nul en raison de la règle des 50 coups. Dans une partie disputée le 7 janvier 2001, entre Robert Kempínski (2498) et Vladimir Epishin (2567), le premier oublié cette fin de partie et acculé au 40ème coup, le roi défendant dans le mauvais coins. Plusieurs autres parties se sont soldées par un nul pour les mêmes raisons ce que avait relevé Mark Mark Dvoretsky en 2006 : « J'ai vu beaucoup de joueurs d'échecs, y compris certains de très forts, ou bien il avaient oublié d'apprendre cette technique au moment où elles s'est présentée, encore l'avaient déjà oubliée. »

Cette technique devra être révisée au même titre que les gammes, arpèges et le Czerny pour un pianiste. Il permet une meilleur compréhension de la combinaison du Fou et du Cavalier qui peut s'avérer dévastatrice pour celui qui sait l'utiliser à bon escient.

Apprendre à jouer aux échecs/Version imprimable/Avant-propos

## Cas concret

### Principes généraux

Le cas de figure de mat le plus probable et possible est celui du schémas n° 1. Ainsi, il faut acculer le Roi adverse dans un coin dont la case correspond à celle du Fou. Pour un Fou sur une case blanche, il faut coincer le Roi adverse en h1 ou en a8. Pour une case noire, en a1 ou en h8. Le Roi adverse devra s'efforcer à rester au centre de l'échiquier ou à aller vers un coin correspondant à la couleur inverse de la case où se trouve le Fou. Il devra faire durer la partie pendant plus de 50 coup après la dernière prise ou déplacement de pion pour obtenir le nul et profiter de toute faiblesse de l'adversaire.

François-André Philidor a énoncé dans son *Analyse du jeu d'échecs*, le principe fondamental pour réussir : le mat doit se donner dans le coin de la couleur du Fou, et lorsque le roi adverse se retire dans le coin opposé, on peut en dix-huit ou vingt-coups forcer le mat<sup>[\* 1]</sup>.

- 
1. Analyse du jeu d'échecs, François-André Philidor, page 117.

## Plan des exemples

- Méthode du W
  - Cas n° 1
- Méthode du Triangle du Deletang
  - Cas n° 1

## source

- français Traité pratique du jeu d'échecs, Siegbert Tarrasch, éditions Payot, 1980.

## Voir aussi



Vous avez la permission de copier, distribuer et/ou modifier ce document selon les termes de la **licence de documentation libre GNU**, version 1.2 ou plus récente publiée par la Free Software Foundation ; sans sections inaltérables, sans texte de première page de couverture et sans texte de dernière page de couverture.

Récupérée de « [https://fr.wikibooks.org/w/index.php?title=Apprendre\\_à\\_jouer\\_aux\\_échecs/Version\\_imprimable&oldid=483942](https://fr.wikibooks.org/w/index.php?title=Apprendre_à_jouer_aux_échecs/Version_imprimable&oldid=483942) »

Dernière modification de cette page le 14 juillet 2015 à 17:03.

Les textes sont disponibles sous licence Creative Commons attribution partage à l'identique ; d'autres termes peuvent s'appliquer.

Voyez les termes d'utilisation pour plus de détails.

Développeurs