

Frank Lohéac

# Premiers pas aux échecs

Quatrième tirage 2010

© Groupe Eyrolles 2003, pour le texte de la présente édition

© Groupe Eyrolles 2010, pour la nouvelle présentation

ISBN : 978-2-212-54653-8

**EYROLLES**



## Table des matières

Sommaire .....	5
Introduction .....	7
<b>Chapitre 1 : Les règles du jeu .....</b>	<b>9</b>
A. L'échiquier.....	11
1. Les pièces .....	11
2. La position de départ .....	12
3. Colonnes, rangées, diagonales .....	13
4. Les cases de l'échiquier .....	14
5. Les zones de l'échiquier .....	14
B. La marche des pièces.....	15
1. Pièce touchée, pièce jouée .....	16
2. La Tour .....	16
3. Le Fou .....	17
4. La Dame .....	19
5. Le Roi, l'échec .....	20
6. Le Cavalier .....	21
7. Le pion .....	23
8. La prise avec le pion .....	24
9. La prise en passant .....	25
10. La promotion .....	26
11. Le roque .....	27

C. La notation .....	29
Les symboles .....	30
D. Le mat .....	31
Les mats simples .....	33
E. La nulle, le pat. ....	36
F. La valeur des pièces .....	38
G. Exercices .....	39
<b>Chapitre 2 : La tactique .....</b>	<b>69</b>
A. La menace .....	71
La réalité de la menace .....	75
B. Les principales manœuvres tactiques .....	80
1. L'attaque double .....	80
2. La fourchette .....	80
3. Le clouage .....	84
4. Déviation, attraction et obstruction .....	85
5. Le dégagement de lignes .....	87
6. L'enfilade .....	87
C. Exercices .....	89
<b>Chapitre 3 : Le mat .....</b>	<b>135</b>
A. Les grands mats classiques .....	137
1. Le mat du couloir .....	137
2. Le mat de Lolli .....	139
3. Le mat à l'étouffée. ....	141
4. Le mat d'Anastasie .....	142
5. Le mat de Boden .....	143
6. Le mat de Damiano .....	144
7. Le mat de Pillsbury .....	145
8. Le mat du Greco .....	147
9. Le mat du guéridon .....	148
10. Le mat des épaulettes .....	149
11. Le mat des Arabes .....	150

12. Mat de Legal et mats de pièces mineures .....	151
B. Exercices .....	155
<b>Chapitre 4 : La structure de pions .....</b>	<b>171</b>
A. Les principales structures de pions .....	173
1. Pions liés et pions isolés .....	173
2. Colonnes ouvertes et colonnes fermées .....	174
3. Le pion passé .....	175
4. Pions passés isolés, protégés, liés .....	177
5. Les pions doublés .....	178
6. Les pions arriérés .....	180
7. Les pions pendants .....	181
8. Le cumul de handicaps .....	182
9. L'influence des pions sur le jeu des pièces .....	183
10. Cases fortes et cases faibles .....	184
11. Les avant-postes .....	184
B. Exercices .....	185
<b>Chapitre 5 : Les finales .....</b>	<b>193</b>
A. Les principes de jeu en finale .....	196
1. L'opposition et le zugzwang .....	196
2. La règle du carré .....	198
3. Le pion passé éloigné .....	200
4. La majorité de pions .....	201
5. Les finales Tour et pions .....	202
6. Les autres finales .....	203
7. Quand échanger ? .....	205
B. Exercices .....	205
<b>Chapitre 6 : Les ouvertures .....</b>	<b>213</b>
A. Comment débiter une partie ? .....	215
1. La partie Écossaise .....	218
2. La partie Italienne .....	221

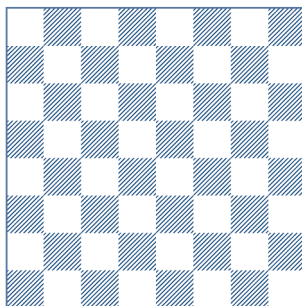
3. La partie Espagnole .....	222
4. La défense Française .....	223
5. La défense Sicilienne .....	224
6. Le Gambit-Dame .....	225
7. La défense Nimzo-Indienne .....	226
8. La défense Ouest-Indienne .....	227
9. La défense Benoni .....	228
10. La défense Est-Indienne .....	229
<b>B. Exercices .....</b>	<b>230</b>
<b>Chapitre 7 : Six parties commentées .....</b>	<b>235</b>
1. Matkowski-Panczyk, Varsovie 1986 : Défense des Deux Cavaliers. .	237
2. Pritchett-Maalouf, Olympiades de Skoplje 1972 : Espagnole . . . .	239
3. Michenka-Kazek, Bytom 1988 : Défense Nimzo-Indienne . . . . .	240
4. Miles-Kortchnoï, Wijk aan Zee 1978 : Défense Ouest-Indienne . .	242
5. Garcia Martinez-Pigusov, Moscou 1987 : Défense Benoni . . . . .	243
6. Hoeksema-Riemersma, Gröningue 1987 : Défense Est-Indienne .	245

Chapitre 1

# Les règles du jeu

## A. L'échiquier





Le jeu d'échecs se joue à deux, sur un échiquier carré de 8 cases de côté dont les 64 cases sont alternativement noires et blanches. Il est disposé de façon à ce que les cases angulaires, à droite des joueurs, soient blanches.











**Diagramme 1**  
*L'échiquier vide*

### 1. Les pièces

Il y a 32 pièces dans le jeu : 16 pièces blanches et 16 pièces noires. Ce sont :

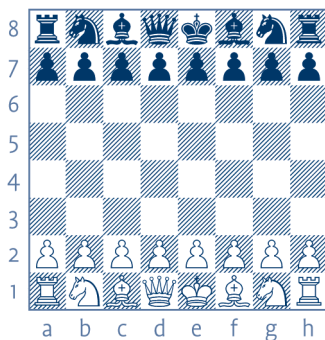
- Le Roi : symbole R,  ou 
- La Dame : symbole D,  ou 

- La Tour : symbole T,  ou 
- Le Fou : symbole F,  ou 
- Le Cavalier : symbole C,  ou 
- Le pion : symbole  ou 

Les Blancs sont tirés au sort pour la première partie, après quoi les couleurs alternent. Avoir les Blancs est un avantage, car cela donne le droit de jouer en premier : les Blancs peuvent développer leurs pièces plus rapidement, orienter la partie vers des structures où ils se sentent à l'aise et imposer plus facilement leur style de jeu.

## 2. La position de départ

Au début du jeu, chaque joueur installe ses pièces comme au diagramme suivant :



**Diagramme 1**

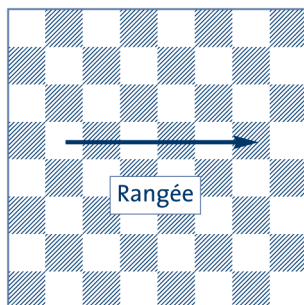
*La position de départ*

On constate que toutes les pièces sont disposées de façon symétrique de part et d'autre de l'axe central, sauf le Roi et la Dame qui sont des pièces uniques dans chaque camp. Pour éviter de confondre leur emplacement de départ, rappelez-vous ce principe simple : chaque joueur place sa Dame au centre, sur une case de sa propre couleur. Ainsi les Blancs installent leur Dame sur une case blanche, et les Noirs sur une case noire. Facile...

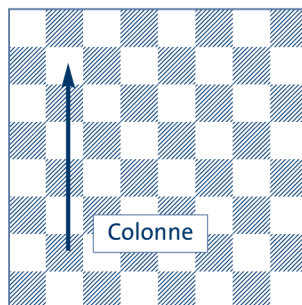


### 3. Colonnes, rangées, diagonales

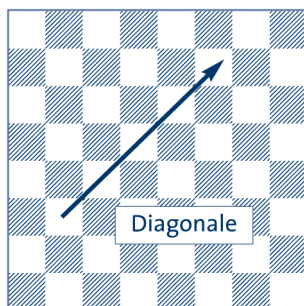
Pour décrire plus commodément l'échiquier, on nomme « rangées » les séries de cases horizontales, « colonnes » les séries de cases verticales, et « diagonales » les séries de cases obliques. Quant aux cases bordant l'échiquier, on les appelle « la bande ». Illustration aux diagrammes suivants.



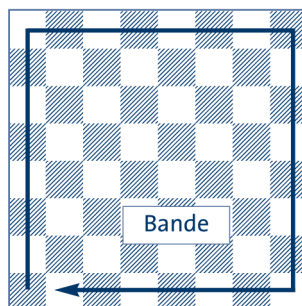
**Diagramme 2**  
*Les rangées*



**Diagramme 3**  
*Les colonnes*



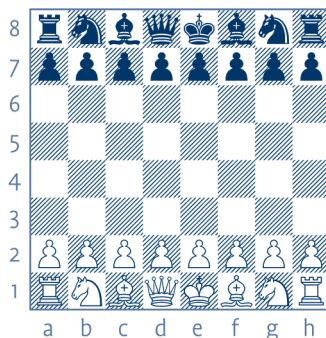
**Diagramme 4**  
*Les diagonales*



**Diagramme 5**  
*La bande*

## 4. Les cases de l'échiquier

Pour indiquer ou repérer aisément une case, on utilise un système de coordonnées. Pour cela, on affecte une lettre à chaque colonne de l'échiquier et un chiffre à chaque rangée. L'origine du repère (la case a1) est la case angulaire à la gauche des Blancs. Voici un échiquier doté de ses coordonnées :



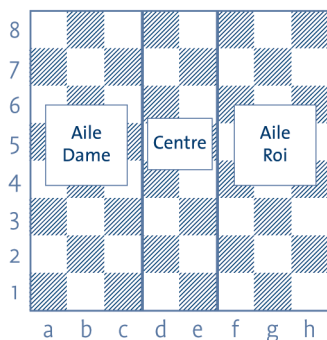
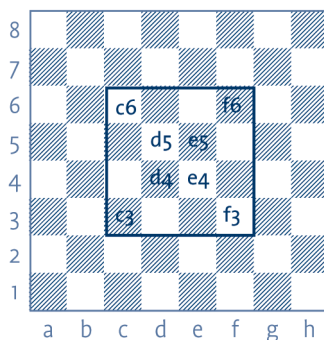
**Diagramme 6**

*Les coordonnées*

Ne vous effrayez pas, ce système est beaucoup moins compliqué que sa description : pensez à tous les mots croisés que vous avez résolus, ou mieux encore à toutes les batailles navales remportées de haute lutte dans votre enfance. Souvenez-vous : vous n'aviez aucun mal à découvrir où se trouvait la case f6 pour couler un destroyer adverse. Eh bien, ce n'est pas plus difficile aux échecs ! À partir de maintenant, nous utiliserons ces coordonnées. Nous verrons plus loin combien elles sont utiles pour noter une partie ou reproduire une position.

## 5. Les zones de l'échiquier

Là encore, pour simplifier la description des péripéties d'une partie, on donne des noms imagés à certaines parties de l'échiquier. C'est ainsi que les colonnes centrales sont appelées le « centre », celles proches du Roi « l'aile-Roi » et celles jouxtant la Dame « l'aile-Dame ». Rien de bien sorcier.

**Diagramme 7***Aile-Dame, centre et aile-Roi***Diagramme 8***Centre large et centre restreint*

Selon le contexte, les cases centrales de l'échiquier peuvent aussi être appelées centre (restreint quand on évoque les 4 cases d4, e4, d5 et e5, et élargi s'il s'agit du carré de 16 cases délimité par les points c3, c6, f6 et f3). N'essayez pas d'apprendre par cœur ces notions à ce stade : elles s'imposeront d'elles-mêmes au fur et à mesure de votre progression. Notez au passage qu'elles sont logiques : nommer cases centrales les cases situées au centre, aile-Dame celles placées près de la Dame et aile-Roi celles proches du monarque n'a rien d'intellectuellement révolutionnaire. Par contre, c'est extrêmement commode pour décrire ces groupes de cases. Même remarque en ce qui concerne les rangées, colonnes, bandes et autres diagonales.

## B. La marche des pièces

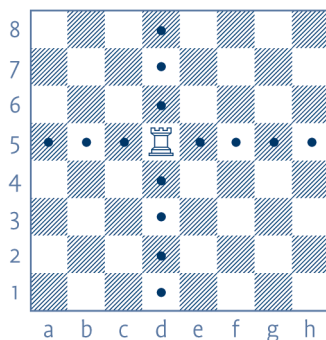
Aux échecs, chaque pièce se déplace d'une façon différente, ce qui donne sa diversité au jeu. Nous allons passer en revue les règles régissant ces mouvements. Indiquons dès à présent que si l'une de vos pièces rencontre une pièce de **son camp**, son **déplacement s'arrête** car la route lui est barrée. Mais si elle rencontre une **pièce ennemie**, elle peut soit s'arrêter soit **capturer** cette dernière (la prise est **facultative**). Pour capturer une pièce, on l'ôte du jeu pour **prendre sa place**. Notons que le pion ne prend pas comme il marche et que le Roi, autre cas particulier, ne peut être pris...

## 1. Pièce touchée, pièce jouée

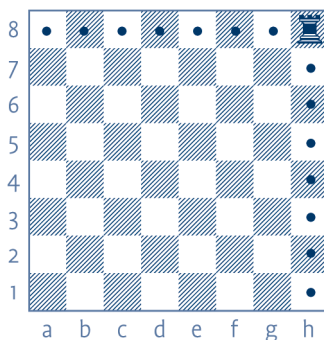
Attention, les règles sont strictes : toute pièce touchée doit être jouée. Si vous souhaitez simplement ajuster une pièce mal centrée, vous devez dire auparavant « j'adoube », ce qui vous dispense d'avoir à la jouer. Moralité : tant que vous ne serez pas familier avec le jeu, asseyez-vous sur vos mains pour ne pas être tenté de jouer le premier coup venu.

## 2. La Tour

La Tour parcourt les rangées et les colonnes d'autant de cases qu'elle le veut. C'est la seule pièce à toujours contrôler le même nombre de cases, 14 exactement, qu'elle soit placée au centre ou au bord de l'échiquier (Diagrammes 9 et 10).



**Diagramme 9**  
*La marche de la Tour*



**Diagramme 10**  
*La marche de la Tour*

Une rencontre avec une pièce amie la bloque dans sa course, mais par contre une pièce ennemie ne l'arrête pas : elle peut la capturer si elle le désire. Pour cela, elle l'ôte du jeu et prend sa place.

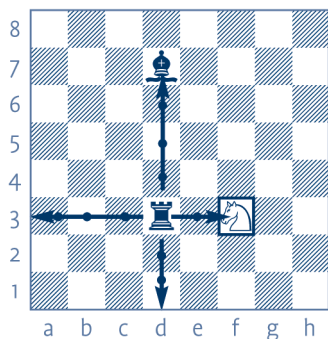


Diagramme 11

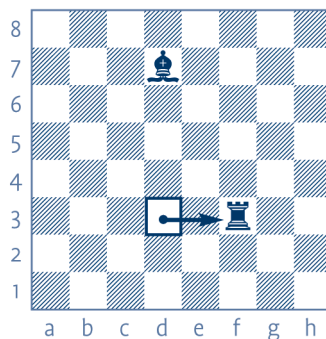
*Marche de la Tour*

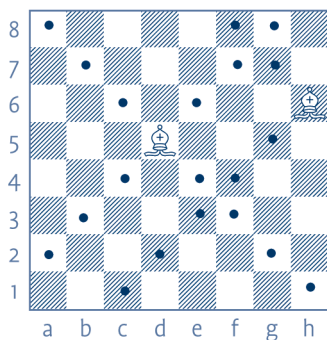
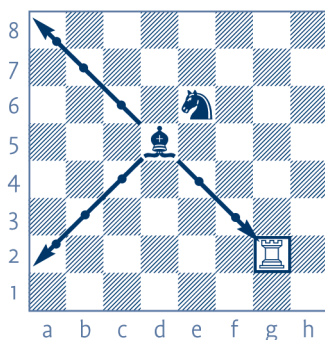
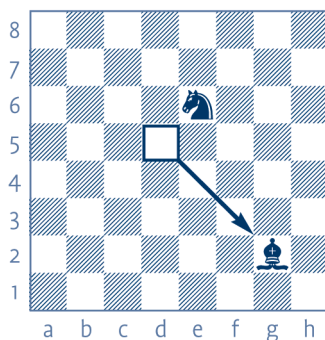
Diagramme 12

*La Tour d3 prend le Cavalier f3*

Au Diagramme 11, la Tour peut circuler sur la colonne « d » dans la direction des flèches, et s'arrêter sur toutes les cases marquées d'un cercle. Notez qu'elle est bloquée par le Fou noir situé en d7. Elle ne peut donc se rendre en d7 ou en d8. Sur la troisième rangée, elle peut se déplacer librement, mais rencontre un problème quand elle se heurte au Cavalier blanc f3. Elle peut, au choix, stopper sa course en e3 ou le capturer. Pour ce faire, le joueur qui a les Noirs ôte le Cavalier f3 de l'échiquier, et le remplace par sa Tour. La position finale est illustrée au Diagramme 12.

### 3. Le Fou

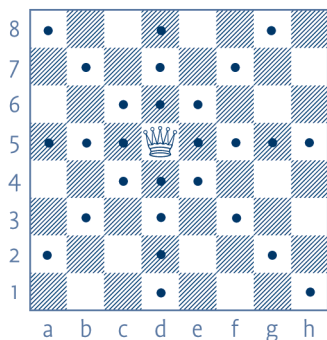
Le Fou parcourt les diagonales, d'autant de cases qu'il le désire. Il couvre 13 cases quand il est situé au centre, mais seulement 7 s'il est dans un coin ou à la bande (Diagramme 13). Son mode de locomotion en fait une pièce à part : du fait qu'il circule seulement en diagonale, **il passe toute sa vie sur des cases de même couleur**. Ainsi, un Fou né sur une case blanche ne pourra jamais se rendre sur une case noire, et réciproquement.


**Diagramme 13**
*La marche du Fou*

**Diagramme 14**
*Marche du Fou*

**Diagramme 15**
*Le Fou d5 prend la Tour g2*

Comme pour la Tour, une rencontre avec une pièce amie arrête le Fou dans sa course, mais il peut prendre toute pièce ennemie qui le gêne. Rappelons qu'un Fou court toute sa vie sur des cases de même couleur : au début de la partie chaque joueur possède un Fou de cases blanches et un Fou de cases noires, qui se complètent harmonieusement (d'où l'intérêt de conserver la paire de Fous, si possible, quand on échange des pièces en milieu de jeu).

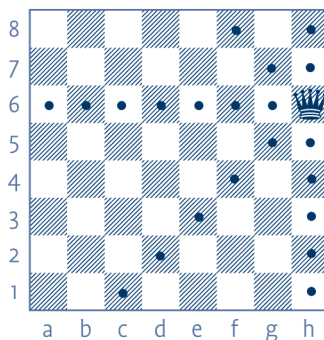
## 4. La Dame

La Dame, qui est la pièce la plus puissante du jeu, combine les possibilités de la Tour et du Fou : elle court dans toutes les directions, horizontales, verticales et diagonales, d'autant de cases qu'elle le souhaite.



**Diagramme 16**

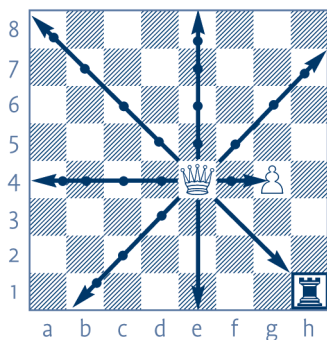
*La marche de la Dame*



**Diagramme 17**

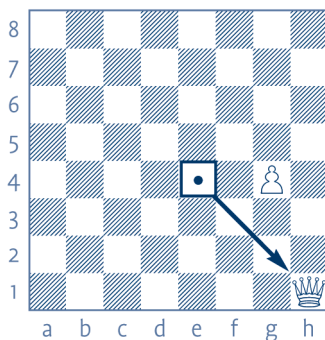
*La marche de la Dame*

Elle contrôle 27 cases quand elle occupe une position centrale, comme au Diagramme 16, et seulement 21 quand elle est dans un coin ou sur la bande (Diagramme 17).



**Diagramme 18**

*Marche de la Dame*



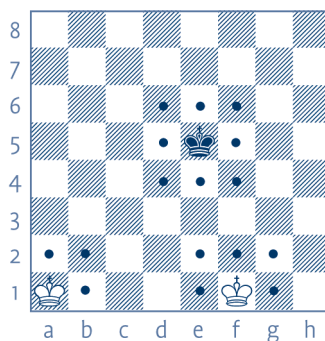
**Diagramme 19**

*La Dame e4 prend la Tour h1*

La Dame prend comme elle marche. Au Diagramme 18, elle rencontre deux obstacles possibles sur ses lignes d'action. Autant elle est bloquée dans sa course par le pion g4 (les cases g4 et h4 sont hors de sa portée), autant elle peut capturer la Tour noire h1 si elle le désire. Le Diagramme 19 illustre cette prise.

## 5. Le Roi, l'échec

Le Roi se déplace comme la Dame, dans toutes les directions, mais d'une seule case à la fois. Sa marche est représentée au Diagramme 20. Notez qu'il contrôle 8 cases quand il est placé vers le centre de l'échiquier, 5 seulement quand il est sur la bande (bord de l'échiquier) et à peine 3 s'il est dans un coin. Ces chiffres, qui ne sont pas à retenir, illustrent surtout l'importance du centre.

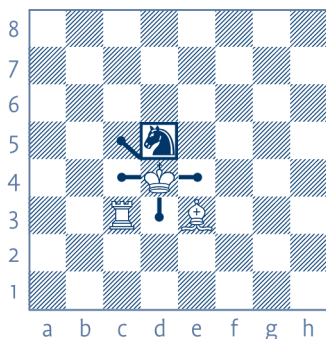


**Diagramme 20**

*La marche du Roi*

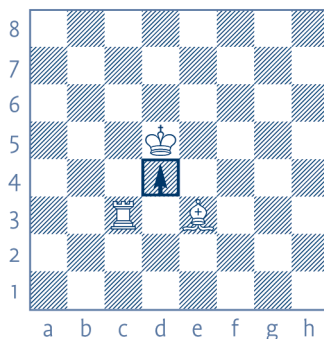
Si le Roi n'est pas la pièce la plus puissante du jeu, c'est la plus importante. On sait qu'il ne peut être pris : quand il est en échec, c'est-à-dire en position d'être capturé, son possesseur doit parer l'échec. S'il ne le peut, il est mat et perd la partie.





**Diagramme 21**

*Marche du Roi*



**Diagramme 22**

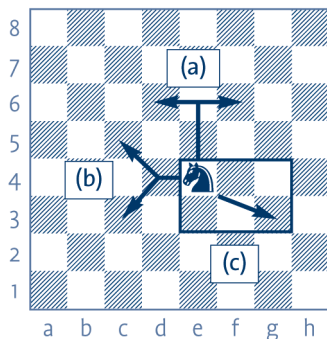
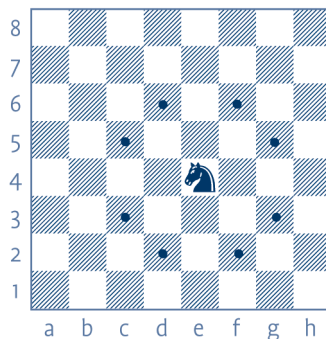
*Le Roi d4 prend le Cavalier d5*

Le Diagramme 21 montre le Roi en action : il peut se rendre sur l'une quelconque des 8 cases qui l'entourent (il fonctionne comme la Dame, mais sa mobilité est réduite à une seule case), sauf en c3 et e3, qui sont occupées par des pièces amies. Par contre, le Cavalier noir situé en d5 est « en prise ». Le Diagramme 22 montre la position résultant de la capture du Cavalier d5.

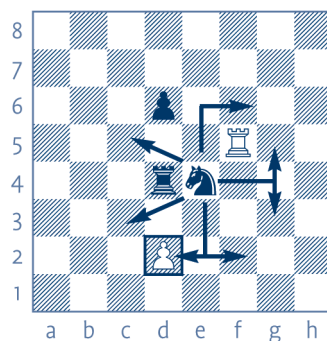
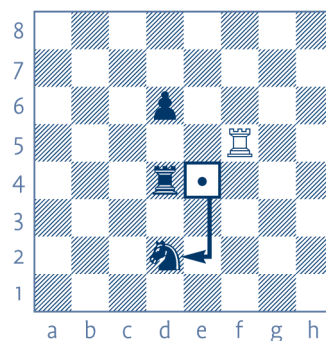
## 6. Le Cavalier

Le Cavalier a une marche très spéciale. Considérez, selon ce qui vous semble le plus facile, soit :

- Diagramme 23 (a) : qu'il effectue deux pas de Tour puis un pas de Tour latéral ;
- Diagramme 23 (b) : qu'il effectue un pas de Tour puis un pas de Fou en s'éloignant ;
- Diagramme 23 (c) : qu'il se rend au coin opposé d'un rectangle de trois cases sur deux.


**Diagramme 23**
*Marche du Cavalier*

**Diagramme 24**
*La rosace du Cavalier*

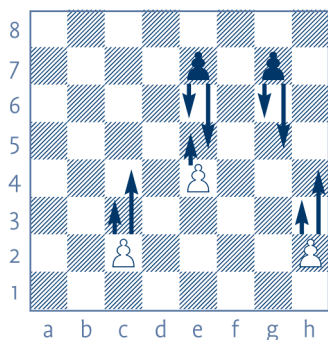
Le Diagramme 24 illustre la rosace du Cavalier et montre les possibilités de ce dernier. Notez, pour simplifier vos calculs, qu'un Cavalier attaque toujours les cases d'une **couleur différente** de celle sur laquelle il se trouve. Ainsi le Cavalier e4 (une case blanche) ne peut se rendre que sur des cases noires : c3, c5, d3, d5, etc. Côté efficacité, placez un Cavalier à la bande : on constate qu'il ne contrôle plus que 4 cases au lieu de 8. Placez-le maintenant dans un coin : ses possibilités de déplacement ne se montent plus qu'à 2 cases ! Voilà qui plaide, une fois de plus, en faveur du centre.


**Diagramme 25**
*Les possibilités du Cavalier*

**Diagramme 26**
*Le Cavalier e4 prend le pion d2*

Notez également que le Cavalier n'est pas gêné dans ses mouvements par les pièces qui l'entourent, puisqu'il bondit allègrement au-dessus d'elles. Seules peuvent le stopper les pièces situées sur l'une de ses cases d'arrivée. Au Diagramme 25, le Cavalier noir peut se rendre sur les huit cases noires qui l'entourent, sauf sur la case d6 occupée par un pion noir, qui est une pièce de son propre camp. La case d2 est également occupée, mais par un pion blanc cette fois. Le Cavalier peut choisir de le capturer en prenant sa place, comme le montre le Diagramme 26.

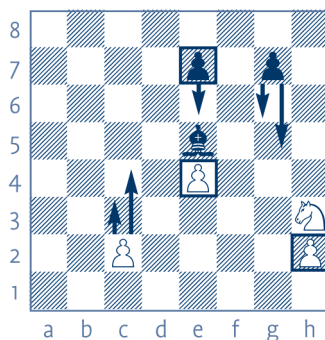
## 7. Le pion

Le pion **avance droit** devant lui comme un bon petit soldat, et ne **recule jamais**. Simple fantassin, il n'avance que **d'une case** seulement, sauf lorsqu'il est encore à sa **case initiale** où il peut avancer de **deux cases** à la fois s'il le souhaite. Il revient ensuite à sa marche habituelle, un pas à la fois. Notez que cette faculté n'est ouverte qu'aux pions situés sur leur case de départ. Si elle n'est pas exploitée au premier coup du pion, cette possibilité est **perdue** et ne peut être utilisée plus tard.



**Diagramme 27**

*Marche du pion*



**Diagramme 28**

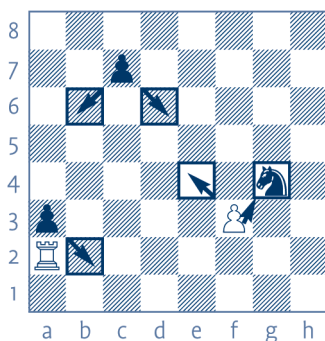
*Pions gênés par des obstacles*

Le Diagramme 27 montre que les pions blancs c2 et h2, tout comme les deux pions noirs, peuvent avancer au choix d'une ou deux cases. Par contre, le pion blanc e4, qui a déjà bougé dans la partie, ne peut avancer

que d'une case. Lorsqu'un pion rencontre un obstacle, ami ou ennemi, il est bloqué dans sa marche, comme l'illustre le Diagramme 28, où les pions blancs situés en e4 et en h2 sont bloqués. Le pion, en effet, est la seule pièce qui ne prend pas comme elle marche.

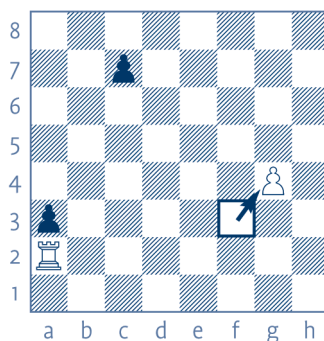
## 8. La prise avec le pion

Le pion avance tout droit, mais prend en biais, toujours dans le sens de sa marche. Un pion attaque donc les deux cases diagonales qui lui font immédiatement face (sauf les pions situés à la bande, qui n'attaquent qu'une case). Notez que les pions placés sur leur case initiale, bien qu'ils aient la faculté d'avancer de deux pas s'ils le souhaitent, n'attaquent pas les cases diagonales situées à deux pas. Pour prendre, un pion ôte du jeu la pièce qu'il attaque et prend sa place.



**Diagramme 29**

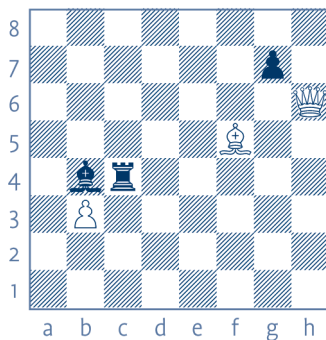
*Cases attaquées par les pions*



**Diagramme 30**

*Le pion f3 prend le Cavalier g4*

Au Diagramme 29, des flèches indiquent les cases attaquées par le pion blanc et les pions noirs. On note que le pion blanc situé en f3 menace le Cavalier noir g4. S'il décide de prendre cette pièce, il l'ôte du jeu et occupe sa place. La position résultante est illustrée au Diagramme 30.

**Diagramme 31***La prise avec le pion*

Autre exemple, Diagramme 31 : le pion blanc ne peut avancer. Son seul coup possible consiste à prendre la Tour noire. Par contre, le pion noir dispose de trois choix : il peut avancer d'une case, de deux cases, ou bien prendre la Dame blanche. Par contre, il ne peut prendre le Fou blanc en f5, qu'il n'attaque pas.

## 9. La prise en passant

La prise avec le pion comporte un cas particulier, « la prise en passant ». Prenons le cas d'un pion noir situé en c4 et d'un pion blanc en b2, et supposons que les Blancs décident d'avancer leur pion en b4, comme ils en ont le droit puisque ce pion est encore à sa case initiale. Quelles sont les possibilités noires ? Si le pion blanc n'avait avancé qu'en b3, la réponse serait simple : le pion c4 aurait pu le prendre. Oui, mais voilà : ce pion blanc est maintenant en b4... Dans ce cas, la règle dit que la prise reste possible, comme si le pion blanc n'avait avancé que d'un pas. Mais attention, cette prise « en passant » ne peut s'effectuer qu'immédiatement après l'avancée du pion blanc de deux cases. Elle ne peut être différée, sous peine d'être perdue. Voyons cela en images...

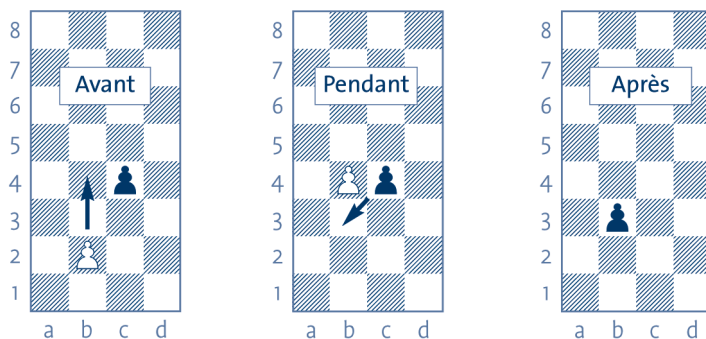


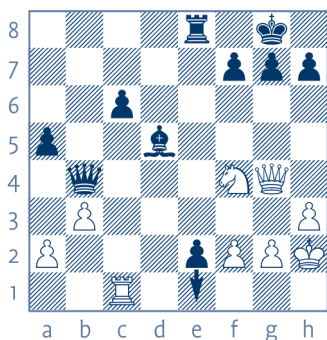
Diagramme 32

*La prise en passant*

Le pion noir va capturer le pion blanc qui se rend de b2 en b4, comme si ce dernier n'avait avancé que d'une case, en b3. C'est la **prise en passant** qui, répétons-le, doit être jouée **tout de suite** si les Noirs souhaitent en profiter. La partie gauche du diagramme montre la marche du pion blanc. La partie centrale montre l'instant précédant la prise en passant. La position finale, après la prise en passant, est illustrée à droite. Précisons que la prise « en passant » est réservée aux pions et ne peut être utilisée avec ou contre une autre pièce.

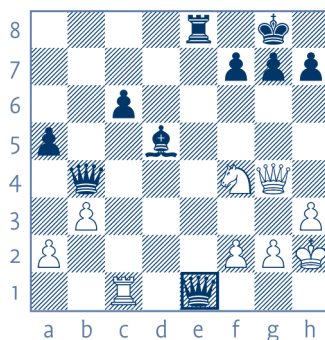
## 10. La promotion

Pour en finir avec le pion, figure modeste mais dont la marche est un peu compliquée, il nous faut parler de la promotion. Une fois arrivé sur la huitième rangée adverse, un pion devient inutile puisqu'il ne peut mécaniquement ni avancer ni attaquer. Les règles prévoient qu'il se transforme, dès qu'il parvient sur cette dernière traverse, en n'importe quelle pièce de sa propre couleur, à l'exception du Roi, faisant ainsi sien l'adage selon lequel chaque soldat a dans sa giberne un bâton de maréchal.



**Diagramme 33**

*Avant la promotion*



**Diagramme 34**

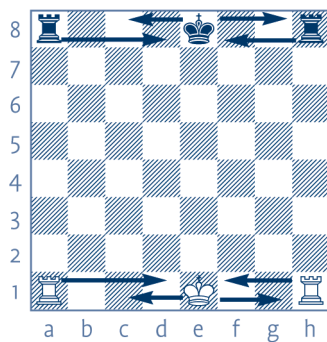
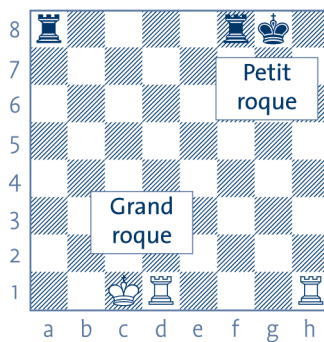
*Après la promotion*

En pratique, le joueur avance son pion jusqu'à sa dernière rangée, l'ôte du jeu et le remplace par la pièce de son choix. Le fait que cette dernière existe déjà sur l'échiquier n'est pas gênant. C'est ainsi que, théoriquement, vous pouvez avoir simultanément jusqu'à 9 Dames ou 10 Tours de votre couleur (vos Dame ou Tours initiales plus 8 autres acquises par promotion de tous vos pions) ! Cela dit, si votre adversaire vous laisse faire, il a probablement intérêt à chercher une activité plus adaptée à son mode de réflexion, le tricot ou l'art floral par exemple.

## 11. Le roque

Une fois par partie, chaque joueur peut déplacer en une seule fois son Roi et l'une de ses Tours. Pour accélérer la mobilisation, chaque joueur a en effet le droit, sous certaines conditions, de bouger **son Roi et une Tour simultanément**. Ce double mouvement, appelé **roque**, compte pour un **seul coup**. C'est un **coup de Roi** (il faut donc se saisir du Roi en premier, sinon votre adversaire pourrait vous forcer à jouer votre Tour selon le principe « pièce touchée, pièce jouée »), qui permet de mettre le monarque à l'abri tout en centralisant une Tour. Durant ce roque, le Roi se déplace de **deux cases** vers l'une de ses Tours, et celle-ci **l'enjambe** pour se placer sur la **première case disponible**. Quand le Roi se déplace vers l'aile-Roi il s'agit du « **petit roque** » parce que la Tour se déplace de **deux cases** seulement, s'il migre sur l'aile-Dame c'est le « **grand roque** » car la Tour parcourt **trois cases**.

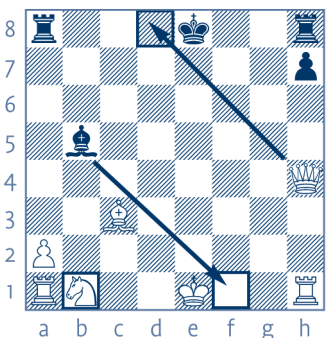
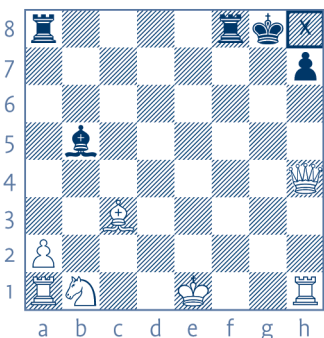



**Diagramme 35**
*Avant le roque*

**Diagramme 36**
*Après le roque*

Les deux possibilités sont ouvertes à chaque joueur au Diagramme 35. Le Diagramme 36 montre la position après que les deux camps ont roqué. Les Blancs ont effectué le grand roque, les Noirs le petit roque.

Pour être autorisé, le roque doit répondre à quatre **conditions simultanées** :

- ni le Roi ni la Tour du roque ne doivent avoir bougé avant le roque ;
- les cases situées entre le Roi et la Tour doivent être vides ;
- le Roi ne doit pas être en échec au moment du roque ;
- le Roi ne doit pas se mettre en échec durant le roque (il ne doit ni traverser ni aboutir sur une case attaquée par une pièce adverse).


**Diagramme 37**
*Les impossibilités de roquer*

**Diagramme 38**
*Le seul roque autorisé*



Au Diagramme 37, les Blancs ne peuvent ni effectuer le grand roque à cause du Cavalier blanc en b1, ni le petit roque car la case f1 est battue par le Fou noir en b5 : le Roi blanc se mettrait en échec en roquant puisqu'il passerait par une case attaquée par ce Fou. Même constatation en ce qui concerne le grand roque des Noirs : la case d8, par laquelle passerait le Roi, est sous le feu de la Dame blanche située en h4.

Seule possibilité de roque, dans cette position : le petit roque noir (Diagramme 38). Il importe peu que la case h8 soit attaquée par le Fou blanc placé en c3 : le petit roque peut s'effectuer tranquillement, le Roi noir ne passant ni n'atterrissant sur une case où il serait en échec.

## C. La notation

Nous aurons bientôt besoin de décrire des déplacements de pièces sur l'échiquier, et de noter des parties afin de pouvoir les reproduire plus tard. Pour cela on utilise un système nommé notation algébrique, basé sur le système de coordonnées que nous connaissons déjà. Pour noter un coup, on indique le **moment de la partie** où il se joue, l'**initiale de la pièce** qui bouge, et les coordonnées des **cases de départ et d'arrivée**, séparées d'un tiret. Par exemple **4.Cg1-f3** est un déplacement de Cavalier de la case g1 à la case f3, effectué au 4<sup>e</sup> coup. Les coups de pions sont simplement notés par les cases de départ et d'arrivée, par exemple **2.e2-e4**. Toute réplique noire à un coup blanc est indiquée à la suite de ce dernier : **2.d2-d4 Cg8-f6**. Un coup noté isolément est précédé de points de suspension s'il est joué par les Noirs. Par conséquent, **31.Te4-e7** est un coup blanc, tandis que **31...Te4-e7** est un coup noir.

Cette notation algébrique complète — avec mention des cases de départ et des cases d'arrivée — étant un peu fastidieuse, on utilise en pratique une notation simplifiée, où seule la case d'arrivée est indiquée. Ainsi le début de partie :

Notation complète	sera notée ainsi	Notation abrégée	
1.e2-e4	e7-e5	1.e4	e5
2.Cg1-f3	Cb8-c6	2.Cf3	Cc6
3.Ff1-b5	a7-a6	3.Fb5	a6
4.Fb5-a4	Cg8-f6	4.Fa4	Cf6

En cas d'**ambiguïté**, il faut retourner pour un coup à la **notation complète** ou donner un **renseignement complémentaire**. Si, par exemple, les Blancs ont deux Tours situées en d1 et e2, et jouent la Tour e2 en d2, la mention 22.Te2 ne suffit pas à savoir quelle Tour ils ont joué. Pour lever le doute il faut préciser **22.Te2-d2**, ou à tout le moins **22.Te-d2** ou **22.T2-d2**.

## Les symboles

Pour décrire certains mouvements, tels que les captures, le roque, la prise en passant, l'échec..., et faire des commentaires sur leur opportunité, on peut faire suivre l'énoncé des coups de symboles. Voici les plus couramment utilisés, avec leur signification et des exemples illustrant leur emploi :

- x**      Prise, ou capture. Se prononce « prend » (Fd5xDd8 donne : Fou d5 prend Dame d8)
- o-o**    Petit roque
- o-o-o**   Grand roque
- e.p.**    En passant (e4xd3 e.p. se prononce : e4 prend d3 en passant)
- +**      Échec (Fd5+ se prononce : Fou d5, échec)
- =**      Promotion. Se prononce « égal » ou « fait » (c8=D donne : pion c8, égal [ou fait] Dame)
- #**      Mat. Se prononce « mate » (Dg7# donne : Dame d7, mat)
- !**      Bon coup (Tg5 ! se prononce Tour g5, bien joué [ou bon coup]...)
- !!**      Excellent coup (Cxc6 !! se prononce Cavalier prend g6, très bien joué [ou très bon coup])
- ?**      Faute (Df7 ? se prononce Dame f7, faute [ou Dame f7, faible])
- ??**      Gaffe (Rh2 ?? se prononce Roi h2, gaffe)

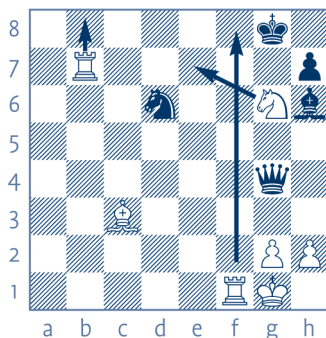
Deux autres symboles sont parfois utilisés :

- !?**      Coup intéressant, mais peu clair. Exemple : 27.Th4 !?
- ?!**      Coup douteux (trop beau pour être vraiment correct !). Exemple : 25...f5 ?!

Tous ces symboles ne sont pas à retenir, vous les assimilerez rapidement en jouant des parties.

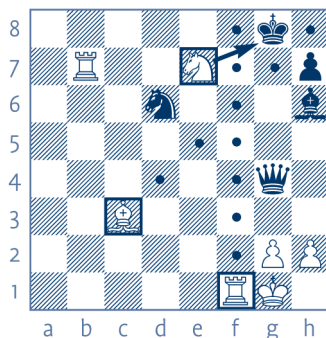
## D. Le mat

Un Roi en situation d'être pris est dit « **en échec** ». Or nous savons qu'il est interdit de se mettre ou de rester en échec. Pour vous dégager d'un échec, vous avez jusqu'à trois possibilités : **fuir** avec votre Roi, **capturer** la pièce ennemie donnant échec ou **interposer** l'une de vos pièces entre votre Roi et la pièce qui l'attaque. Si aucun de ces cas n'est possible, votre Roi ne peut se soustraire à l'échec : il est **mat**. Le mat, qui est le **but du jeu**, met fin au combat : le joueur maté perd la partie.



**Diagramme 39**

*3 échecs mais un seul mat !*



**Diagramme 40**

*Les Noirs sont mat*

Examinons la situation, Diagramme 39, où les Blancs peuvent mater en un coup. L'analyse de leurs possibilités montre qu'ils disposent de trois échecs. Mais seul l'un d'entre eux fait mat :

- Tour b7 va en b8, échec, est facilement paré par les Noirs qui interposent leur Cavalier d6 en c8 (où il est protégé par la Dame noire).
- La joie que procure l'échec de la Tour f1 allant en f8 est de courte durée, car les Noirs capturent cette Tour avec leur Fou h6 !
- Par contre, l'échec du Cavalier g6 en e7 est imparable. Vérifiez par vous-même : les Noirs ne peuvent ni capturer ce Cavalier ni interposer de pièce (il est impossible de masquer l'action d'un Cavalier par une pièce). Et comme toutes les cases de fuite du Roi noir sont soit contrôlées par la Tour f1 et le Fou c3, soit bloquées par les forces noires (le pion situé en h7)... les Noirs sont mat !

Le Diagramme 40 montre la position après le mat.

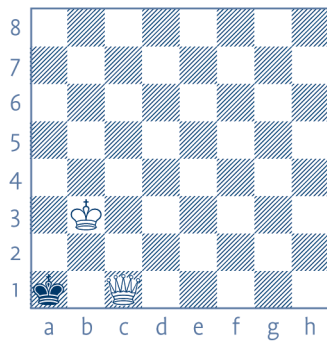


Diagramme 41

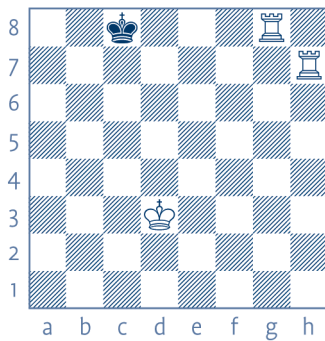


Diagramme 42

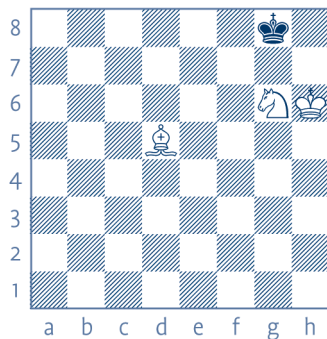


Diagramme 43

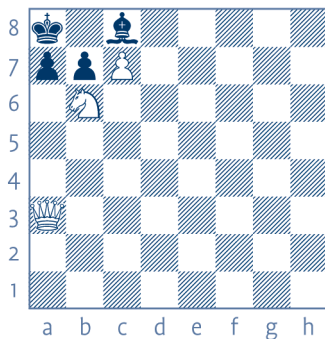


Diagramme 44

Les Diagrammes 41 à 44 illustrent différents cas de mat : vérifiez que le Roi noir est bien en échec, et que cet échec est impossible à parer.

## Les mats simples

Pour bien comprendre pourquoi un gain matériel même minime conduit normalement au gain - et du coup, pourquoi il ne faut pas laisser de matériel en prise - vous devez connaître les mats élémentaires. Ce sont les mats que l'on peut forcer, avec un matériel minimal (Dame, Tour ou deux Fous) contre un Roi dépouillé.

### a) Dame contre Roi dépouillé

Pour gagner avec une Dame d'avance, il suffit de repousser le Roi adverse à la bande, et d'appeler son propre Roi à la rescousse pour aider au mat. Les positions matantes sont représentées aux Diagrammes 45A, 45B et 45C. Prenez garde, toutefois : à la position illustrée au Diagramme 45D, les Noirs sont pat (nous verrons plus bas que ce terme désigne une situation où un joueur, dont c'est le tour de jouer, ne dispose d'aucun coup : la position est alors nulle) !

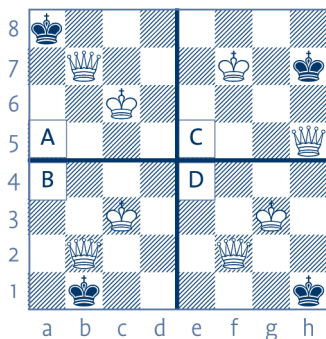


Diagramme 45

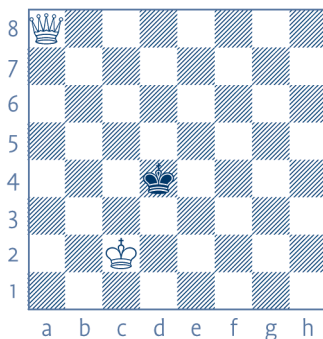


Diagramme 46

Le Diagramme 46, trait aux Blancs, montre comment s'y prendre à partir d'une position quelconque. Les Blancs commencent par rapprocher leur Dame par 1.Dd8+ Re4, puis continuent en ôtant des cases au Roi adverse par 2.Dd6 Re3 3.De5+ Rf3 4.Df5+ Re3 5.Dg4 Rf2. Enfin, ils mobilisent leur propre Roi pour forcer le mat : 6.Rd3 Rf1 7.Re3 Re1 8.De2# (ou 8.Dg1#). Retenez seulement la méthode, pas les coups : personne ne vous reprochera de tâtonner, pourvu que vous matiez.

## b) Tour contre Roi dépouillé

Le mat avec la Tour se rapproche du mat avec la Dame, à cette différence que le Roi doit être mobilisé beaucoup plus tôt pour aider à refouler son homologue adverse à la bande. La position idéale est représentée au Diagramme 47A. Méfiez-vous de la situation illustrée au Diagramme 47B, où les Blancs mettent les Noirs pat.

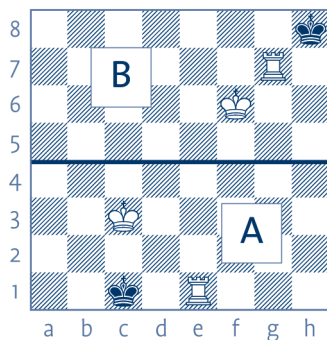


Diagramme 47

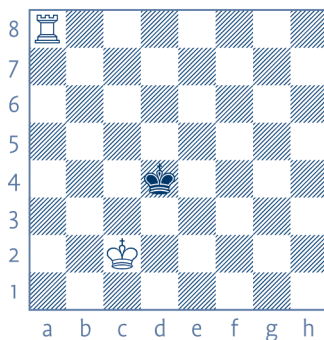


Diagramme 48

Le Diagramme 48 montre comment opérer à partir d'une position prise au hasard. Plusieurs routes mènent naturellement à Rome, mais la partie peut se poursuivre ainsi : 1.Te8 Rd5 2.Rd3 Rc5 3.Td8 Rc6 4.Rd4 Rc7 5.Td5 Rb6 6.Td6+ Rb5 7.Te6 (ce coup d'attente, caractéristique de ce genre de position, force le Roi noir à céder du terrain) 7...Rb4 8.Tb6+ Ra5 9.Rc5 Ra4 10.Tb8 (un autre coup d'attente, destiné à amener la position optimale : le Roi blanc à distance de Cavalier du Roi adverse) 10...Ra3 11.Rc4 Ra2 12.Rc3 Ra1 13.Rc2 Ra2 14.Ta8 mat.

## c) Deux Fous contre Roi dépouillé

Pour mater avec deux Fous, l'objectif consiste à acculer le Roi adverse dans un angle de l'échiquier. Les positions matantes sont illustrées aux Diagrammes 49A et 49B. Attention aux positions 50A et 50B, où le Roi noir est pat !

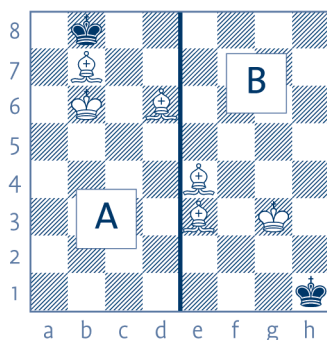


Diagramme 49

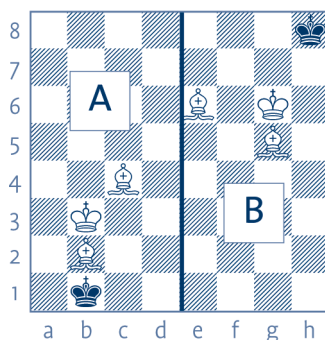


Diagramme 50

En pratique, les Blancs refoulent le Roi adverse à la bande en lui ôtant de plus en plus de cases, l'acculent dans un coin puis l'achèvent. Exemple, Diagramme 51 : 1.Fd6+ Rg8 2.Fd5+ Rh8 3.Fe5 mat. Ou encore, Diagramme 52 : 1.Fe6 (attention au pat) 1...Re8 2.Ff5 (coup d'attente) 2...Rf8 3.Fd7 ! (force le Roi noir à se diriger vers le coin) 3...Rg8 4.Fh6 ! enfonce le clou dans le cercueil) 4...Rh8 5.Fg7+ Rg8 6.Fe6 mat.

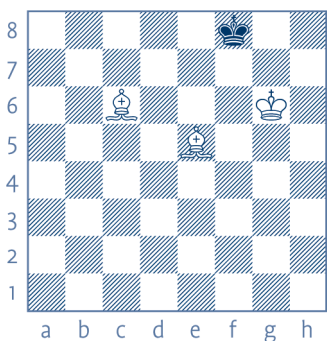


Diagramme 51

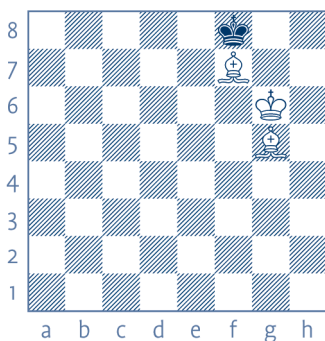


Diagramme 52

Nous n'étudierons pas le mat avec Fou et Cavalier, complexe et rare. Cette position se produit trop peu fréquemment pour présenter un intérêt quelconque, surtout pour un débutant. Sachez cependant que le camp qui possède l'avantage matériel peut forcer le mat.

## E. La nulle, le pat

Une partie d'échecs peut s'achever par un gain mais aussi par une nulle, aucun des deux joueurs ne gagnant la partie. Les joueurs peuvent convenir de la nullité par **consentement mutuel** : par exemple parce que la position est trop simple (on ne voit pas comment un joueur lucide pourrait perdre la position) ou au contraire trop risquée (aucun des deux joueurs n'a vraiment envie de se lancer dans les complications, de peur de perdre) ou bien encore parce que les deux joueurs n'ont plus envie de jouer (après tout, on est humain...). Cela dit, les règles prévoient quatre autres cas de nullité, en particulier :

- a) quand le matériel est **insuffisant** pour mater : les deux joueurs sont par exemple réduits à jouer avec leurs Rois dépouillés ;
- b) s'il y a **triple répétition de la position**, le joueur qui a le trait (le droit de jouer) peut exiger la nullité ;
- c) si aucun pion n'a été avancé ni aucune pièce prise pendant **50 coups**, le joueur qui a le trait peut exiger la nullité ;
- d) quand un joueur ne dispose d'aucun coup légal et n'est pas en échec, il est **pat** et la position est nulle.

Le Diagramme 53, trait aux Noirs, montre un exemple de pat : les Noirs ne disposent d'aucun coup, car tout mouvement les mettrait en échec (ce qui est interdit). La partie est donc nulle, faute de combattants !

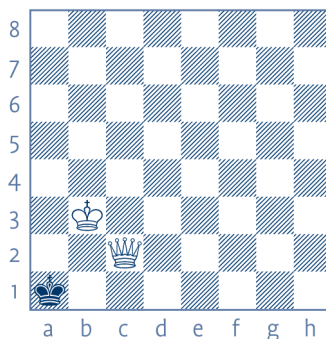
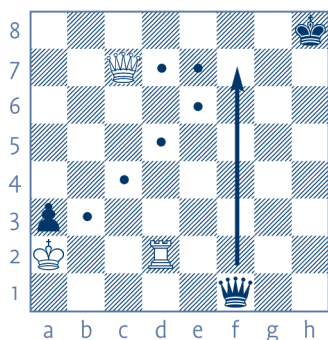


Diagramme 53

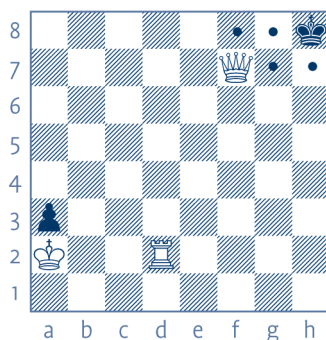


Le pat est un piège dont vous devez vous méfier, car il intervient souvent quand vous disposez d'un avantage matériel tel que vous croyez le gain inéluctable... et que vous vous endormez. Voyons un exemple pratique :



**Diagramme 54**

*Avant le pat*



**Diagramme 55**

*Après le pat*

Au Diagramme 54, les Blancs ont un avantage considérable (une Tour de plus) et menacent de mater le Roi noir en jouant leur Tour en d8. Ils ont cependant joué de façon négligente car les Noirs, *a priori* complètement perdus, disposent ici d'une ressource salvatrice : le magnifique sacrifice de Dame 1...**Df7+** ! Ce coup fait échec et attaque aussi la Dame blanche, menaçant de la prendre. Les Blancs sont donc contraints d'accepter l'offre en s'emparant de la Dame noire. Mais après 2.**Dxf7** (Diagramme 55), les Noirs n'ont plus aucun coup à leur disposition ! Leur pion est bloqué et ne peut avancer, leur Roi ne peut bouger sans se mettre en échec, ce qui est interdit, et ils n'ont pas d'autre possibilité. **C'est pat**, et la partie est **nulle**. Ne confondez pas le pat avec le mat : dans le premier cas les Noirs ne peuvent jouer mais ne sont pas en échec. Dans le cas du mat, un joueur ne peut jouer parce qu'il ne peut se soustraire à l'échec.

## F. La valeur des pièces

La pratique a permis de définir une valeur pour les pièces. Elle est fonction de leur puissance et, sur un échiquier, correspond peu ou prou au nombre de cases attaquées. Le Roi, imprenable, a une valeur théorique infinie. En pratique il a la force d'une pièce mineure ou d'une Tour selon les circonstances (**Dame et Tours** sont appelées pièces **lourdes** ou pièces **majeures**, **Cavaliers et Fous** pièces **légères** ou pièces **mineures**). Le tableau ci-dessous rappelle le nombre de cases attaquées, selon l'endroit où les pièces sont placées, et propose un barème. Il permet de constater que la Dame équivaut à environ 2 Tours ou 3 pièces mineures. La différence entre une Tour et une pièce mineure est appelée **qualité** et vaut 2 pions. Le Cavalier vaut le Fou : moins puissant, il n'est cependant pas limité à des cases de même couleur.

	Nombre de cases attaquées			Valeur de la pièce
	Au centre	À la bande	Dans un angle	
Dame	27	21	21	9 à 10
Tour	14	14	14	5
Fou	13	7	7	3
Cavalier	8	4	2	3
Pion	2	1	–	1
Roi	8	5	3	3 à 5 (infinie)

Prenez garde, ces **évaluations** dépendent de la situation et peuvent **fortement varier** d'une position à l'autre. Dans une position bloquée (les pions imbriqués les uns dans les autres), le Cavalier sera souvent plus précieux qu'un Fou. A l'inverse, ce dernier brillera dans les positions ouvertes (où beaucoup de pions ont disparu de l'échiquier). Notez également que le matériel est d'une importance capitale. Si vous donnez ne serait-ce qu'un pion à l'adversaire, il aura un plan d'action simple : échanger les pièces pour simplifier le jeu, puis pousser son pion supplémentaire à Dame. Avec une Dame d'avance, il l'emportera facilement.

## G. Exercices

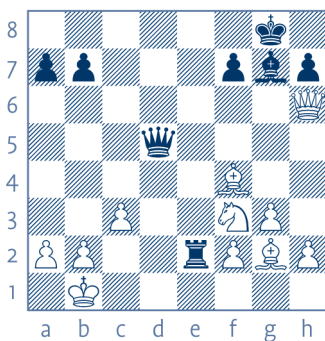
### Exercice 1

#### Les coordonnées de l'échiquier

Voyons si vous êtes à l'aise avec le système de coordonnées. Prenez un échiquier vide, et placez les pièces suivantes :

- a) pour les Blancs : un Roi en b1, une Dame en h6, des Fous en f4 et g2, un Cavalier en f3 et des pions en a2, b2, c3, f2, g3 et h2 ;
- b) pour les Noirs : un Roi en g8, une Dame en d5, une Tour en e2, un Fou en g7 et des pions en a7, b7, f7 et h7.

Vous devez obtenir la position illustrée ici :



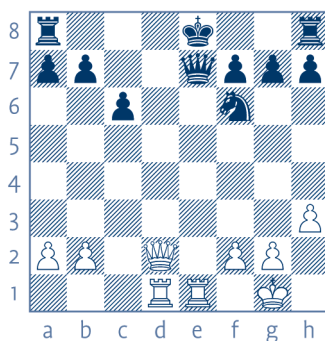
Exercice 1

## Exercice 2

### Les coordonnées de l'échiquier

Rééditez votre exploit avec la position suivante, que vous devez entrer sur un échiquier vide :

- pour les Blancs : un Roi en g1, une Dame en d2, des Tours en d1 et e1, et des pions en a2, b2, f2, g2 et h3 ;
- pour les Noirs : un Roi en e8, une Dame en e7, des Tours en a8 et h8, un Cavalier en f6 et des pions en a7, b7, c6, f7, g7 et h7.



Exercice 2

Vous avez normalement obtenu le diagramme indiqué.

## Exercices 3 et 4

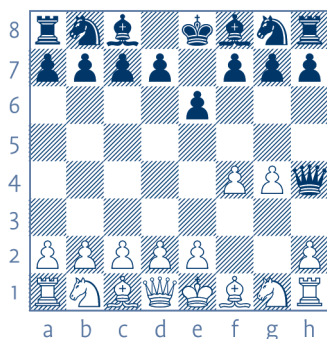
### La notation

Êtes-vous familier avec la notation ? Pour le savoir et tester vos nouvelles connaissances, prenez votre échiquier et reproduisez ces deux parties. Essayez aussi de noter les mêmes parties en notation algébrique simplifiée.

- 1.f2-f4 e7-e6 2.g2-g4?? Dd8-h4#. C'est mat ! Vérifiez Exercice 3 si la position finale est correcte.

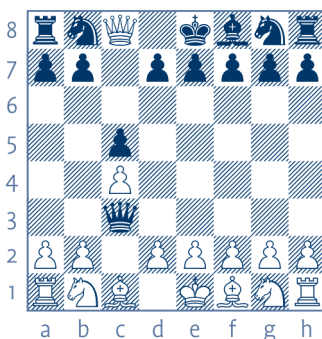
Une autre partie, qui elle aussi n'est donnée en exemple que pour son côté distrayant, les deux camps accumulant les fautes (n'essayez pas de jouer comme cela en pratique, vos adversaires ne feraient qu'une bouchée de vous) :

- b) 1.c2-c4 c7-c5 2.Dd1-a4 Dd8-a5 3.Da4-c6 Da5-c3 4.Dc6xc8#. C'est encore mat. La position finale est représentée Exercice 4.



**Exercice 3**

*Les Blancs sont mat*



**Exercice 4**

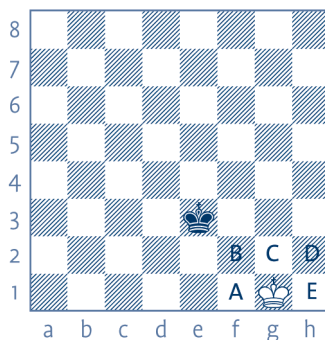
*Les Noirs sont mat*

Les mêmes parties, en notation abrégée, seraient notées pour la première : 1.f4 e6 2.g4 Dh4#, et pour la seconde : 1.c4 c5 2.Da4 Da5 3.Dc6 Dc3 4.Dxc6#.

## Exercice 5

### La marche du Roi

À l'Exercice 5, sur quelles cases le Roi blanc peut-il se rendre ? Et le Roi noir ?



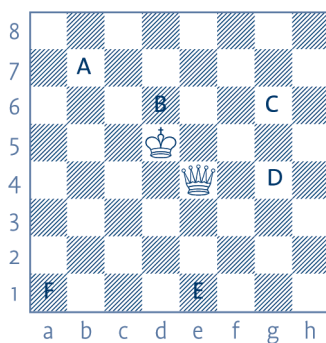
**Exercice 5**

Le Roi blanc peut se rendre en A, C, D et E. La case B lui est interdite : en approchant du Roi noir, il se mettrait en échec, ce qui est contraire aux règles du jeu. Pour des raisons similaires, le Roi noir, de son côté, peut se rendre sur toutes les cases qui lui sont contiguës sauf la case B.

## Exercice 6

### La marche de la Dame

La Dame peut-elle se rendre sur les cases marquées d'une lettre à l'Exercice 6 ?



**Exercice 6**

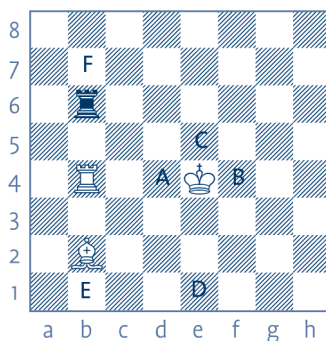
*La marche de la Dame*

La Dame ne peut se rendre sur la case A, parce qu'elle ne peut sauter au-dessus d'une pièce de son camp. Elle ne peut non plus aller en B ou en F, ces cases ne correspondant pas à sa marche. Par contre, elle peut parfaitement jouer en C, D ou E.

## Exercice 7

## Notation et marche de la Tour

La Tour blanche peut-elle jouer sur les cases A à F à l'Exercice 7 ? Indiquez par leurs coordonnées algébriques toutes les cases où elle peut jouer.

**Exercice 7***La marche de la Tour*

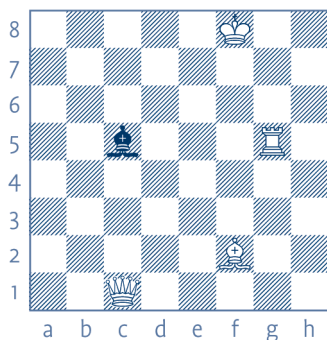
La Tour blanche peut se rendre en A, mais pas en B (elle ne peut sauter par-dessus son Roi). Les cases C et D ne correspondent pas à sa marche. Enfin les cases E et F lui sont inaccessibles, parce qu'elle ne peut enjamber de pièce (amie ou ennemie). La Tour peut jouer d'une case sur la gauche, d'une ou deux cases sur la droite (jusqu'en A), d'une case vers le bas et d'une ou deux cases vers le haut. Cette case est occupée, il est vrai, mais la Tour blanche peut prendre la Tour adverse et s'installer à sa place. En résumé, la Tour peut jouer en a4, c4 et d4, b3 et b5. Elle peut aussi capturer la Tour noire en b6.

## Exercices 8 et 9

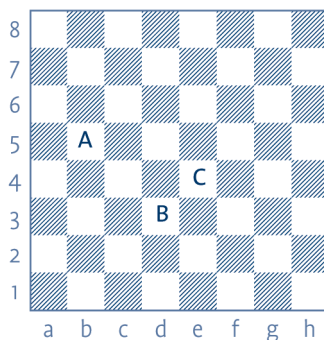
## La marche des pièces

Exercice 8 : quelles pièces le Fou noir attaque-t-il ? Avec quelles pièces les Blancs peuvent-ils prendre le Fou adverse ? Qui, selon vous, a le trait (le droit de jouer) ?

Exercice 9, où placer un Fou pour qu'il contrôle le maximum de cases : en A, B ou C ?



Exercice 8



Exercice 9

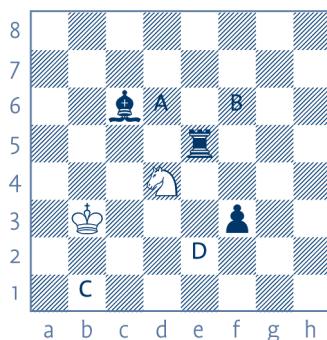
Le Fou noir attaque le Roi et le Fou adverse Exercice 8. Les Blancs peuvent capturer le Fou noir avec leur Dame, leur Tour ou leur Fou. C'est forcément aux Blancs de jouer, parce que leur Roi est en échec et qu'ils n'ont pas le droit de rester en échec. Exercice 9, vérifiez que plus on se rapproche du centre restreint, plus le Fou contrôle de cases : comptez et vous verrez qu'en A il surveille seulement 9 cases, contre 11 en B et 13 en C, soit jusqu'à 45 % d'activité en plus !



## Exercice 10

## La marche du Cavalier

Sur quelles cases marquées d'une lettre le Cavalier blanc peut-il se rendre, Exercice 10 ? Quelles pièces noires peut-il capturer ?

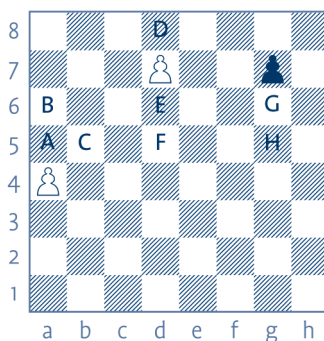
**Exercice 10***La marche du Cavalier*

Le Cavalier blanc peut se rendre sur la case D. Il peut aussi capturer le Fou ou le pion noirs. Il ne peut se rendre en A, B ou C, cases qui ne correspondent pas à sa marche. Notez que le Cavalier se rend toujours sur une case d'une couleur opposée à sa case de départ, et qu'il n'est pas gêné par les pièces situées sur des cases adjacentes. Son mode de locomotion l'autorise en effet à sauter au-dessus des cases qui lui sont contiguës.

## Exercice 11

### Notation et marche du pion

Exercice 11, sur quelles cases marquées d'une lettre chacun des pions blancs peut-il se rendre ? Et le pion noir ? Pouvez-vous indiquer les coordonnées algébriques de leurs cases d'arrivée ?



#### Exercice 11

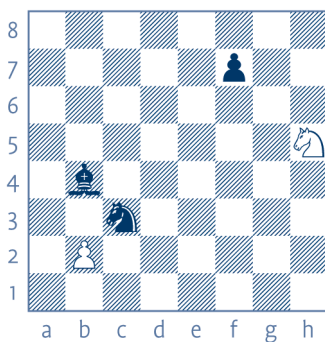
#### La marche du pion

Le pion blanc situé en a4 ne peut aller qu'en A (case a5) : il ne peut aller en B car cette case est éloignée de deux pas, or un pion ne peut avancer de deux cases que s'il est encore sur sa case d'origine. Il ne peut aller en C que s'il capture une pièce, ce qui n'est pas le cas ici. Le pion d7 ne peut se rendre qu'en D (sur la case de promotion d8) : les pions ne pouvant faire marche arrière, il ne peut aller en E et encore moins en F. Souvenez-vous que les pions peuvent seulement avancer, et pas reculer. Le pion noir, qui est encore sur sa case de départ, peut par contre se rendre au choix sur les cases G ou H, c'est-à-dire en g6 ou en g5.

## Exercice 12

## Notation et marche des pièces

À l'Exercice 12, le pion blanc peut-il avancer d'une case ? De deux cases ? Peut-il capturer le Cavalier adverse ? Mêmes questions pour le pion noir. Indiquez les cases d'arrivée possibles en notation algébrique.

**Exercice 12***La marche du pion*

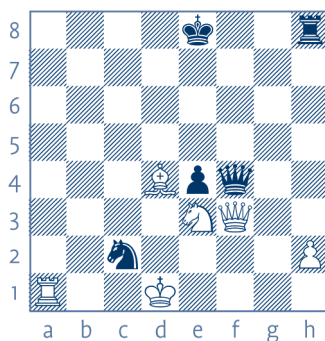
Le pion blanc peut progresser d'une case ou prendre le Cavalier noir, le Fou adverse bloquant son avance de deux cases. Possibilités : **1.b2-b3** ou **1.b2xc3**. Le pion noir, pour sa part, peut avancer d'une ou deux cases au choix par **1...f6** ou **1...f5**, mais ne peut capturer le Cavalier blanc. Le fait d'être encore situé sur sa case initiale lui donne le droit d'avancer de deux cases, mais pas de prendre à une distance de deux cases.

## Exercice 13

### Notation et marche des pièces

Pour tester vos connaissances, placez la position de l'Exercice 13 sur votre échiquier, et indiquez en notation algébrique le matériel que chacune des pièces suivantes peut capturer :

- a) le Roi blanc b) la Dame blanche c) le Fou blanc d) le Cavalier blanc  
e) la Dame noire f) la Tour noire g) le Cavalier noir h) le pion noir  
i) les Blancs peuvent-ils roquer ? j) et les Noirs ?



**Exercice 13**

*La marche des pièces*

► Réponses :

- a) le Roi blanc peut prendre le Cavalier noir : Rxc2  
b) la Dame blanche peut prendre la Dame ou le pion noirs : Dxf4 ou Dxe4  
c) le Fou blanc peut prendre la Tour noire : Fxh8  
d) le Cavalier blanc peut prendre le Cavalier noir : Cxc2  
e) la Dame noire peut prendre la Dame, le Cavalier ou le pion blancs : ...Dxf3, ...Dxe3, ...Dxh2  
f) la Tour noire peut prendre le pion blanc : ...Txh2  
g) le Cavalier noir peut prendre la Tour, le Fou ou le Cavalier blancs : ...Cxa1, ...Cxd4, ...Cxe3

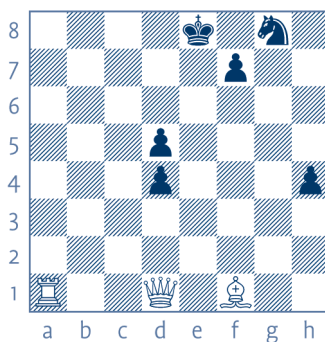
- h) le pion noir peut prendre la Dame blanche : ...e4xf3
- i) les Blancs, dont le Roi n'est plus sur sa case initiale, ne peuvent pas roquer.
- j) les Noirs peuvent effectuer le petit roque (on suppose que ni leur Roi ni leur Tour n'ont déjà bougé) : ...0-0

## Exercice 14

### Notation et marche des pièces

À l'Exercice 14 indiquez en notation algébrique complète, puis simplifiée, le chemin le plus rapide pour réaliser les actions suivantes :

- a) le Fou blanc se rend en h7
- b) la Dame blanche va en h1
- c) la Tour blanche se déplace en d7
- d) le Cavalier noir va en c3
- e) le Roi noir se rend en g7



Exercice 14

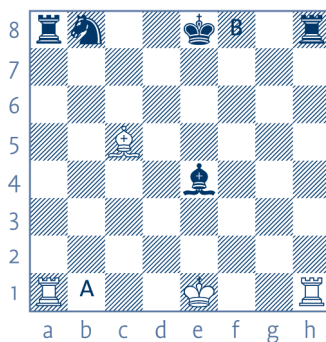
#### ► Réponses :

a) 1.Ff1-d3, 2.Fd3-h7 ou en notation abrégée **1.Fd3, 2.Fh7** ; b) 1.Dd1-f3, 2.Df3-h1 ou en notation abrégée **1.Df3, 2.Dh1** ; c) 1.Ta1-a7, 2.Ta7-d7 ou en notation abrégée **1.Ta7, 2.Td7** ; d) 1...Cg8-f6, 2...Cf6-e4, 3...Ce4-c3 ou en notation abrégée **1...Cf6, 2...Ce4, 3...Cc3**. Enfin e) 1...Re8-f8, 2...Rf8-g7 ou en notation abrégée **1...Rf8, 2...Rg7**.

## Exercice 15

## Le droit au roque

Quels roques sont selon vous possibles à l'Exercice 15, pour les Blancs puis pour les Noirs ? Les cases A et B sont attaquées : est-ce important ?



Exercice 15

*Le droit au roque*

➤ Réponse :

Les Blancs peuvent roquer des deux côtés, bien qu'un Fou noir attaque leur Tour-roi et la case marquée de la lettre A. Il suffit, pour roquer, que leur Roi ne passe pas par une case où il serait en échec, ce qui est le cas ici. Les Noirs, pour leur part, ne peuvent roquer ni d'un côté ni de l'autre. Le grand roque leur est interdit par la présence de leur Cavalier, et le petit roque parce que leur Roi traverserait la case B, où il serait en échec par le Fou blanc.

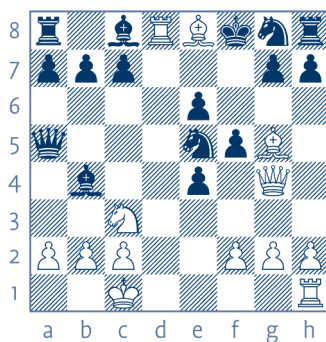
## Exercice 16

### Notation et marche des pièces

Pour voir si vous avez assimilé la notation et pour vous entraîner, reconstituez cette partie. Vérifiez que la position sur votre échiquier, un coup avant le mat, est conforme au diagramme.

#### Kunin-Ochengoit, Tournoi Moscou 1958

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Fb4 4.Fd2 dxe4 5.Dg4 Dxd4 6.O-O-O f5 7.Fg5 De5 8.Td8+ Rf7 9.Cf3 Da5 10.Fb5 Cc6 11.Ce5+ Cxe5. Les Blancs viennent de forcer le Cavalier noir situé en c6 à bouger. Ils profitent du chemin ainsi libéré pour donner un échec avec leur Fou : 12.Fe8+ Rf8. Maintenant, les Blancs matent en un seul mouvement. Par quel coup ?



#### Exercice 16

*Les Blancs matent en un coup*

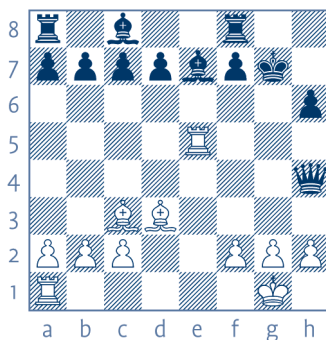
Les Blancs jouent **13.Fg6#** (ou Fh5), échec et mat. La Tour attaque le Roi noir, et celui-ci n'a pas de case de fuite.

## Exercice 17

### Notation et marche des pièces (même exercice)

Posch-Dorrer, Tournoi Vienne 1957

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Fb5 Cd4 5.Cxd4 exd4 6.e5 dxc3 7.exf6 cxd2+ 8.Fxd2 Dxf6 9.O-O Fe7 10.Fc3 Dg5 11.Te1 O-O 12.Te5 Df6 13.Fd3 h6 14.Dg4 Dh4. Les Blancs ont un coup gagnant : 15.Dxg7+ !! Rxg7. Les Blancs matent maintenant en un coup. À vous de trouver lequel.



### Exercice 17

*Les Blancs matent en un coup*

Les Blancs tirent parti de la batterie constituée par le Fou c3 et la Tour e5 pour donner un échec qui se révèle mortel par 16.Tg5 #, échec et mat ! C'est un échec double (délivré à la fois par le Fou et par la Tour), ce qui fait que les Noirs ne peuvent capturer les pièces attaquantes ni interposer de pièce. Ils doivent fuir avec leur Roi mais ne disposent d'aucune case. Triste...

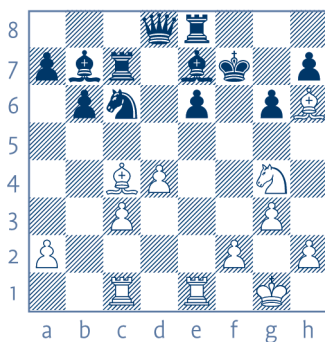


## Exercice 18

Notation et marche des pièces (même exercice)

Bolbochan-Pachman, Moscou 1956

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.Cc3 c5 5.cxd5 Cxd5 6.e3 Cc6 7.Fc4 cxd4 8.exd4 Fe7 9.O-O O-O 10.Te1 Cxc3 11.bxc3 b6 12.Fd3 Fb7 13.Dc2 g6 14.Fh6 Te8 15.Dd2 Tc8 16.Tac1 Ff6 17.Df4 Ca5 18.Ce5 Cc6 19.Cg4 Fh4 20.g3 Fe7 21.Fc4 Tc7. Un joli sacrifice permet maintenant d'affaiblir les défenses du Roi noir. En effet, après 22.Dxf7+ Rxf7, les Blancs peuvent mater en un coup. Comment ?



## Exercice 18

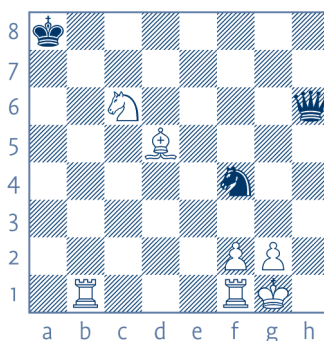
*Les Blancs matent en un coup*

C'est fini après 23.Fxe6#. Vérifiez, c'est bien mat.

## Exercice 19

### Mat en un coup

Et maintenant, quelques positions de mat simples pour vous entraîner. Il s'agit de diagrammes où les deux camps peuvent mater le Roi adverse en un coup, si c'est à eux de jouer. Mettez-vous d'abord dans la peau des Blancs, et jouez pour mater les Noirs. Une fois cette opération réalisée, faites marche arrière pour revenir à la position du diagramme et jouez d'abord avec les Noirs. Votre but, cette fois, est de mater les Blancs. Réfléchissez calmement, rien ne vous presse.



### Exercice 19

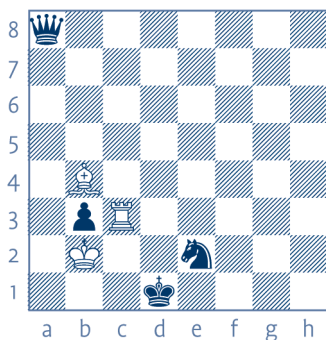
*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Côté blanc vous disposez de trois échecs : deux avec la Tour, et un « à la découverte » par le Fou d5, si vous déplacez le Cavalier c6. Pour mater, il faut faire échec tout en contrôlant les cases de fuite du Roi noir, qui sont a7, b7 et b8. Pour cela 1.Ta1+ ne va pas à cause de 1...Rb7. Les coups de Cavalier ne suffisent pas non plus car le Fou d5 est en prise par le Cavalier f4. Par contre, **1.Tb8#** fait mat. Côté noir, il y a quatre échecs possibles : deux avec le Cavalier, deux avec la Dame. Vérifiez que les échecs 1...Ch3+, 1...Dh2+ et 1...Dh1+ ne donnent rien, mais que **1...Ce2#** donne mat.

## Exercice 20

## Mat en un coup

Là encore matez en un coup avec les Blancs, puis avec les Noirs. Quand vous pensez avoir trouvé, regardez la solution. Si elle coïncide avec votre coup, bravo ! Dans le cas contraire, il y a fort à parier qu'un détail vous a échappé. Vérifiez tout d'abord que la position du diagramme est fidèlement reproduite sur votre échiquier. Revoyez, s'il y a lieu, la marche des pièces et leur façon de capturer. Soignez les révisions concernant le pion et le Cavalier !



## Exercice 20

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Les Blancs matent ici par **1.Td3#**. Les Noirs ne peuvent fuir avec leur Roi ni interposer de pièces entre ce dernier et la Tour blanche. Enfin, celle-ci n'est pas en prise : c'est la raison pour laquelle **1.Tc1+** ne va pas, les Noirs prenant la Tour par **1...Cxc1**. Les Noirs, quant à eux, matent par **1...Da2#**, une case où la Dame est protégée par le pion b3.

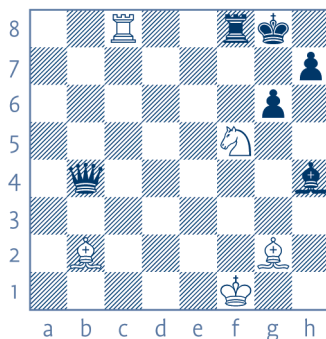
## Exercice 21

### Mat en un coup (même exercice)

Si vous avez du mal à analyser, commencez par faire la liste de tous les coups faisant échec au Roi adverse. Parmi ceux-ci, l'un fera mat. Rappelons qu'un mat est un échec auquel l'adversaire ne peut se soustraire. Pour savoir si c'est bien mat, vérifiez :

- que votre coup fait bien échec, c'est-à-dire qu'il attaque le Roi adverse ;
- que l'adversaire ne peut capturer votre pièce ;
- que le Roi adverse ne peut fuir ;
- que l'adversaire ne peut interposer de pièce entre son Roi et votre attaquant.

Un coup doit remplir ces quatre conditions simultanément pour qu'il y ait échec et mat.



**Exercice 21**

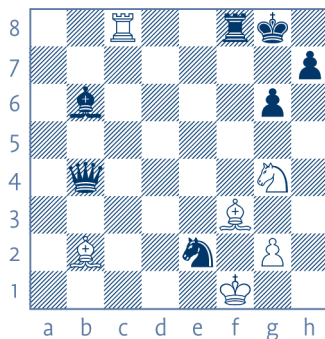
*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Les Blancs matent par 1.Fd5#. Les Noirs ne peuvent couvrir de leur Tour en f7, car cette Tour est clouée sur le Roi noir par la Tour c8 (une pièce qui ne peut se déplacer sans mettre son Roi en échec est dite « **clouée** » sur son Roi). Notez que les Blancs ne pouvaient mater par 1.Ch6+, car leur cavalier est cloué sur leur Roi par la Tour f8.

Les Noirs matent par 1...De1#. Un échec en b5, par exemple, ne suffit pas car le Roi blanc se réfugie en g1.

## Exercice 22

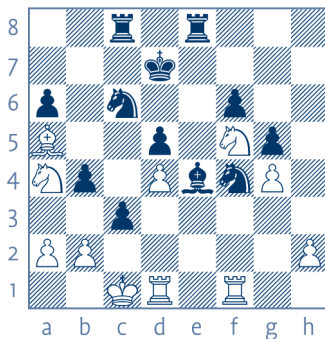
Mat en un coup (même exercice)

**Exercice 22***Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Ici nous avons une position miroir de l'Exercice 21 : 1.Fd5+ est impuissant à mater, car le Fou f3 est cloué sur le Roi blanc par la Tour f8. Le mat s'obtient par 1.Ch6#. Les Noirs, pour leur part, administrent le coup de grâce par 1...Cg3#.

## Exercice 23

Mat en un coup (même exercice)

**Exercice 23***Les Blancs/Noirs matent en un coup*

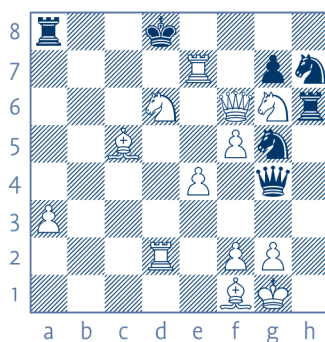
Presque toutes les cases entourant le Roi noir sont contrôlées par les Blancs, sauf e6. Pour mater, il faut faire échec tout en attaquant cette case. Un cahier des charges auquel répond admirablement le coup **1.Cc5#**. Par contre **1.Cb6+** ne va pas, car le Roi noir fuit en e6. Côté noir, le gain s'obtient par **1...Ce2#**. Vérifiez bien que le Roi ne peut fuir, et que l'échec **1...c3xb2** fait plus de peur que de mal.

## Exercice 24

### Mat en un coup (même exercice)

Prenez les Blancs et matez les Noirs en un coup puis changez de camp et matez les Blancs en un coup. Les Blancs disposent d'un très grand nombre d'échecs. Pour montrer l'intérêt de réfléchir avant de jouer, recensons les impératifs pour mater les Noirs. Pour cela, il faut :

- que le Roi soit en échec, c'est-à-dire que la case d8 soit attaquée par les Blancs ;
- que la septième traverse soit contrôlée par les Blancs ;
- que les cases c8 et e8 soient contrôlées par les Blancs.



**Exercice 24**

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

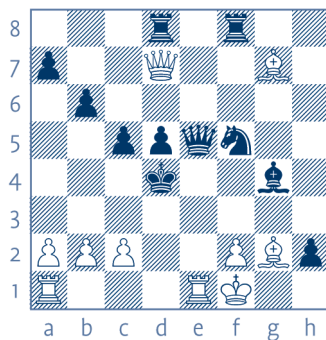
De très nombreux coups répondent au critère a), mais il permet d'exclure les échecs que les Noirs peuvent parer : **1.Df8+** ou **1.Txg7+**, par exemple, ne vont pas à cause de **1...Cxf8** ou **1...Cxf6**. Le critère b) est également

intéressant : un coup tel que  $1.\text{Te}8+$  est contré par la fuite  $1...\text{Rc}7$  et le Roi noir n'est pas mat. Enfin le critère c) élimine les coups du Cavalier d6, qui donnent une case de fuite au Roi noir en c8. Si on se résume : on ne peut déplacer le Cavalier d6, les échecs de la Tour e7 sont insuffisants... Que reste-t-il ? En fait,  $1.\text{Fb}6\#$ . Ce coup d'apparence modeste mate immédiatement.

Les Noirs, de leur côté, gagnent par  $1...\text{Cf}3\#$ . Le pion g2 est cloué et ne peut prendre le Cavalier.

## Exercice 25

### Mat en un coup (même exercice)



#### Exercice 25

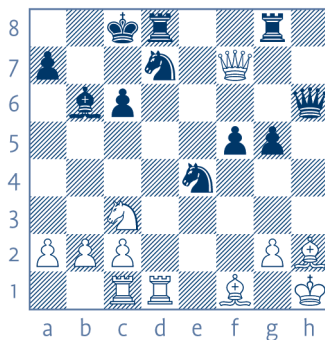
*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

De nouveau, l'analyse de la position vous fera gagner du temps. Cherchez d'abord les cases de fuite du Roi noir. Il n'y en a qu'une, située en c4. En conséquence, le coup gagnant doit à la fois faire échec et attaquer la case c4, ce qui élimine d'office les échecs de Tour en d1, l'échec de Fou en e5 et l'échec pion c2-c3. Il n'y a plus que deux coups à examiner :  $1.\text{Dxd}5+$ , qui se heurte à  $1...\text{Txd}5$ , et l'inattendu  $1.\text{Te}4\#$  ! Ce coup fonctionne parfaitement. La Tour est protégée par le Fou g2, et ne peut être prise ni par la Dame, clouée par le Fou g7, ni par le pion d5, cloué par la Dame d7. Le Roi est en échec et ne peut fuir en c4 : il est mat !

Le gain noir, pour sa part, s'obtient par  $1...\text{Cg}3\#$ . Le Cavalier ne peut être pris par le pion f2, cloué par la Tour f8.

## Exercice 26

Mat en un coup (même exercice)



### Exercice 26

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

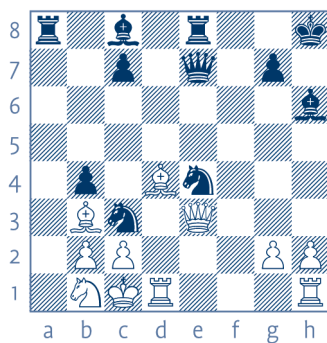
Les Blancs gagnent grâce à l'échec de Fou en a6 : 1.Fa6#. Les Noirs matent simplement par 1...Cg3#. Le Fou h2 est cloué et ne peut prendre le Cavalier.



## Exercice 27

### Mat en un coup (même exercice)

Nous avons déjà vu qu'un pion ou qu'une pièce cloué(e) ne remplissait plus son office. Ici les Blancs matent simplement par 1.Dxh6#. Malgré les apparences, le Fou noir n'est pas défendu !



#### Exercice 27

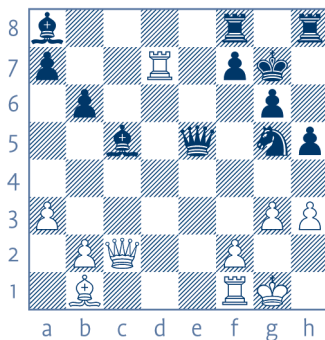
*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Les Noirs profitent également d'un clouage pour gagner en un coup : après 1...Ce2# il n'y a plus de docteur. La Dame blanche, clouée par le Fou h6, ne peut prendre le Cavalier noir, et le Roi blanc n'a pas de case de fuite.

## Exercice 28

## Mat en un coup (même exercice)

L'association d'un Fou en b1, d'une Dame en c2 et d'une Tour en d7 - qui cloue le pion f7 - doit faire penser à une attaque sur cases blanches. De fait le pion g6 est attaqué deux fois, et défendu une fois seulement, par le Roi noir. Les Blancs l'emportent sans grande émotion par 1.Dxg6#.



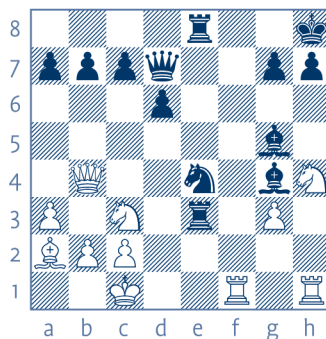
## Exercice 28

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Les Noirs profitent également d'un clouage pour mater en un coup par 1...Dxg3#. La case h1 est contrôlée par le Fou a8, et le pion f2 ne peut prendre la Dame. Par contre 1...Cxh3+ est faible, car le Roi blanc se réfugie en h2.

## Exercice 29

## Mat en un coup (même exercice)



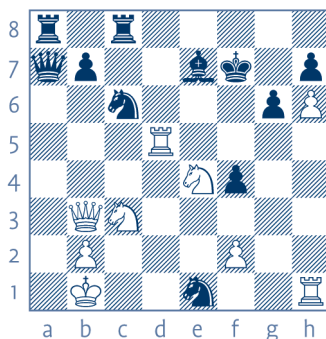
## Exercice 29

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Ici les Blancs gagnent en tirant parti de leur Tour située sur la colonne « h » : après 1.Cg6#, c'est mat. Pour l'emporter, les Noirs exploitent un autre atout : la batterie formée par la Tour e3 et le Fou g5. En se déplaçant, la Tour démasque un échec de ce Fou, réduisant les possibilités de réplique blanches. De fait, après 1...Te1#, il y a échec double, et dans ce cas la seule parade consiste à fuir avec le Roi. Mais il ne dispose d'aucun havre, et doit rendre les armes : c'est mat !

## Exercice 30

## Mat en un coup (même exercice)



## Exercice 30

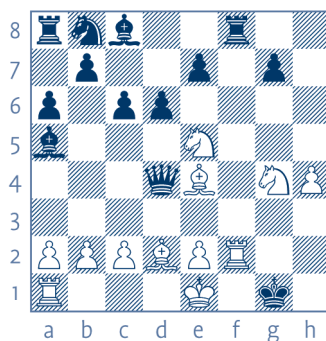
*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Grâce à la batterie formée par la Dame b3 et la Tour d5, les Blancs disposent d'un puissant échec à la découverte. La question est : sur quelle case placer la Tour d5 pour que ce soit mat ? Analysons : pour l'instant, le Roi noir peut fuir en e6 et sur l'une quelconque des trois cases e8, f8 et g8. Il faut donc trouver un coup qui attaque f7, pour donner échec, tout en contrôlant e6, e8, f8 et g8. La Dame blanche suffisant à menacer e6 et f7 (elle attaque toute la diagonale blanche), la Tour doit se charger de la dernière rangée. Elle y parvient par 1.Td8#, qui mate.

Le gain noir est plus trivial, puisqu'il suffit de profiter de la colonne ouverte « a » pour mater par 1...Da1#.

## Exercice 31

## Mat en un coup (même exercice)



## Exercice 31

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

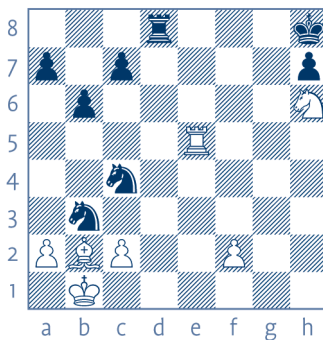
Beaucoup de tentations du côté blanc, à cause des nombreux échecs possibles. L'échec de Tour 1.Tg2+ ne suffit pas, car le Fou e4 ne contrôle plus la case h1 où le Roi noir peut se réfugier. L'échec 1.Cf3+ est paré par 1...Txf3 ou 1...Rh1. Par contre 1.0-0-0# l'emporte sur-le-champ ! Le gain noir, quant à lui, est aisé : après 1...Dxd2#, c'est mat.



## Exercice 33

## Mat en un coup (même exercice)

Ici 1.Tg5+ Cxb2 2.Cf7# conduit au mat, mais en deux coups. Pour forcer une décision immédiate, il faut jouer 1.Te8#. C'est un échec double, où la seule parade consiste à fuir avec le Roi. Cette fuite est ici impossible, et les Noirs sont mat.



## Exercice 33

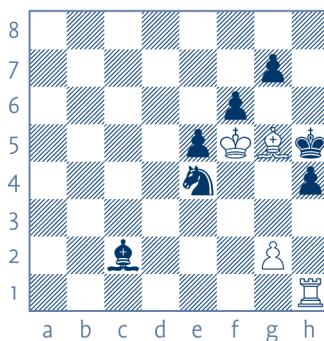
*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Les Noirs doivent également jouer précis pour remplir leur contrat : 1...Td1+ ne mate qu'en deux coups, après 2.Fc1 Txc1#. Le gain immédiat s'obtient par 1...Cc4-e2# (l'autre Cavalier doit demeurer en b3 pour contrôler a1 et c1). Ne pas jouer le coup le plus précis n'a pas d'incidence ici, mais vous rencontrerez souvent des situations où le fait de ne pas avoir joué le meilleur coup de la position vous coûtera la partie. Prenez l'habitude de jouer les bons coups tant que vos réflexes ne sont pas encore formés.

## Exercice 34

### Mat en un coup (même exercice)

Pour notre dernier mat en un coup, compliquons un peu l'énoncé : essayez toujours de mater en un coup avec les Blancs, puis avec les Noirs, mais cette fois deux coups blancs et deux coups noirs différents conduisent au mat. Pour remplir votre contrat, il vous faut donc donner deux solutions pour chaque camp.



### Exercice 34

*Les Blancs/Noirs matent en un coup*

Le premier gain blanc n'est pas très compliqué : quand on regarde la position, il apparaît vite que le pion h4 est attaqué deux fois et défendu une seule. Ainsi **1.Txh4#** conduit-il au mat. Bien, mais l'autre mat ? Une observation plus fine permet de constater que le pion h4 est cloué et ne peut prendre le pion « g » des Blancs s'il avance de deux cases : après **1.g4#**, les Noirs ne peuvent prendre en passant par **1...hxg3 e.p.** et c'est mat.

Les Noirs disposent quant à eux de nombreux échecs, mais ces tentatives échouent sur la fuite du Roi blanc en e6. Il faut donc contrôler cette case tout en donnant échec. Un seul coup y parvient, **1.Cc5#** et son coup miroir **1.Cxg5#** (les Noirs se rendent en g5 pour contrôler e6 et non pour gagner une pièce - la prise du Fou blanc en g5 est accidentelle).