

Notions de tactique

aux échecs



Source : normandlamoureux.com
Illustration : echiquier-quimperlois.fr

Notions de tactique aux échecs

source : normandlamoureux.com

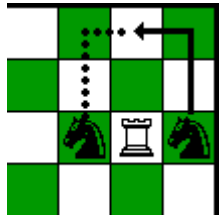
Table des matières

I.	L'assistance mutuelle.....	2
II.	L'assistance mutuelle indirecte.....	2
III.	L'attaque à la découverte.....	4
IV.	L'attaque double.....	5
V.	L'attraction.....	6
VI.	Le blocage.....	7
VII.	Le clouage.....	7
VIII.	Le clouage en croisé.....	9
IX.	La contre-attaque.....	10
X.	Le coup de repos.....	11
XI.	Le coup intermédiaire.....	13
XII.	Le déclouage.....	14
XIII.	Le dégagement.....	15
XIV.	L'écart.....	16
XV.	L'échec à la découverte.....	17
XVI.	L'échec double.....	19
XVII.	L'échec intermédiaire.....	21
XVIII.	L'élimination de l'attaquant.....	22
XIX.	L'élimination du défenseur.....	22
XX.	L'enfilade.....	23
XXI.	L'évacuation.....	24
XXII.	La fourchette.....	24
XXIII.	L'interception.....	25
XXIV.	L'interposition.....	26
XXV.	La menace double.....	27
XXVI.	L'obstruction.....	28
XXVII.	L'opposition.....	29
XXVIII.	L'attaque rayons X.....	31
XXIX.	La surcharge.....	32
XXX.	Le zugzwang.....	32

I. L'assistance mutuelle

Principe : protection réciproque entre deux pièces.

Exemple d'assistance mutuelle :

	<p>Tour blanche g6 ; cavaliers noirs f6 et h6.</p> <p>La tour blanche attaque simultanément deux cavaliers noirs non protégés.</p> <p>En jouant 1...Ch6-g8, les cavaliers noirs parviennent à se protéger l'un l'autre.</p> <p>Les cavaliers noirs s'assistent mutuellement.</p>
---	--

Analyse et compléments :

Il y a huit cas d'assistance mutuelle théoriquement possibles :

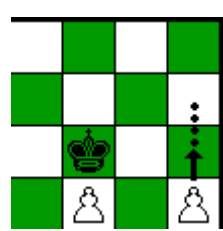
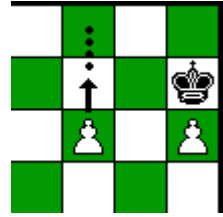
1. une dame soutenue par une autre dame (après promotion) ;
2. une dame soutenue par une tour ;
3. une dame soutenue par un fou ;
4. une dame soutenue par un pion ;
5. une tour soutenue par une autre tour ;
6. un fou soutenu par un autre fou de même couleur (après promotion) ;
7. un fou soutenu par un pion ;
8. un cavalier soutenu par un autre cavalier.

On aura sans doute remarqué qu'un roi ne peut jamais participer à une tactique d'assistance mutuelle. Cette impossibilité vient du fait qu'un roi ne peut pas être laissé en prise.

II. L'assistance mutuelle indirecte

Principe : protection que deux pions non protégés s'assurent l'un à l'autre du fait que le roi adverse ne peut pas en capturer un sans laisser l'autre se rendre à dame.

Exemple d'assistance mutuelle indirecte :

	<p>Image 1: pions blancs f5,h5 roi noir f6 .</p>	<p>Image 2: pions blancs en f6 et h6, roi en h7.</p>
	<p>Le roi noir menace de prendre le pion en f5.</p>	<p>Et après 1... Rf6-f7, un coup du roi blanc, 2... Rf7-g8, 3. f5-f6 et 3... Rg8-h7, c'est au tour du pion « f » de protéger son copain en avançant de f6 à f7.</p>
	<p>En jouant 1. h5-h6, les blancs protègent ce pion en menaçant d'aller rapidement à dame avec le pion « h » si le roi prend en f5.</p>	<p>Les pions s'assistent mutuellement à distance.</p>

Analyse et compléments :

Alors que l'assistance mutuelle repose sur une relation de protection réciproque entre deux pièces du même camp, l'assistance mutuelle indirecte repose, en fait, sur les limites défensives et offensives du roi adverse.

Pour parler d'une assistance mutuelle indirecte, il faut :

1. être en présence de deux [pions passés](#) et d'un [roi dépouillé](#) ;
2. que les pions soient séparés l'un de l'autre par au moins une colonne ;
3. que les pions soient tous deux sans protection ;
4. que le roi ne soit pas en dehors du [carré de promotion](#) d'un des deux pions.

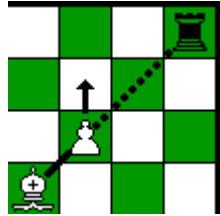
Ce type d'assistance se produit alors dans trois cas précis :

1. lorsque les deux pions passés sont séparés par une seule colonne et que le plus avancé n'est pas attaqué par le roi adverse ;
2. lorsque les deux pions passés situés sur leurs cases initiales et que le roi se trouve entre eux ;
3. lorsque les deux pions passés sont séparés par trois colonnes ou plus et que le roi adverse est sur la même traverse qu'eux.

III. L'attaque à la découverte

Principe : attaque produite par le mouvement d'une pièce qui se trouve à démasquer l'action d'une autre.

Exemple d'attaque à la découverte :

	<p>La tour noire se trouve sur la même diagonale que le fou blanc, mais n'est pas attaquée par lui en raison du pion, qui obstrue la ligne de tir du fou.</p> <p>En jouant 1. f6-f7, les blancs libèrent la puissance active du fou et menacent de prendre la tour noire au coup suivant.</p> <p>Ils ont effectué une attaque à la découverte.</p>
---	--

Analyse et compléments :

Plus générale que l'[échec à la découverte](#), l'attaque à la découverte repose sur le même mécanisme : le mouvement d'une pièce démasque l'action d'une autre.

Si la pièce bougée peut être de n'importe quel type, y compris un roi, la pièce dont l'action est démasquée ne peut être qu'une pièce à longue portée tel une dame, une tour ou un fou.


Il y a quatre conditions requises pour qu'une attaque à la découverte puisse se produire :

1. une pièce vulnérable doit se trouver dans le prolongement de la ligne de tir d'une pièce à longue portée adverse ;
2. il ne doit y avoir qu'une seule pièce entre la cible et la pièce à longue portée ;
3. cette pièce doit être du même camp que la pièce à longue portée ;
4. cette pièce doit pouvoir bouger.

IV. L'attaque double

Principe : mise en prise simultanée de deux pièces adverses non protégées et incapables de se protéger mutuellement.

Exemple d'attaque double :

	<p>Le fou et le cavalier noirs ne sont nullement en prise. En jouant 1. Rf5-g6, les blancs viennent les attaquer tous les deux en même temps avec la même pièce. Les blancs ont effectué une attaque double.</p>
---	--

Analyse et compléments : Essentiellement, l'attaque double repose sur la propriété d'une pièce de pouvoir contrôler plusieurs cases en même temps. Elle peut donc se faire avec n'importe quelle pièce, sauf un pion-tour, qui ne contrôle qu'une seule case.

Il existe un moyen simple de distinguer l'attaque double des cas similaires. Lors d'une attaque double, il n'y a qu'un seul attaquant, alors qu'il y en a toujours deux dans le cas d'un [échec double](#) ou dans le cas d'une [menace double](#).

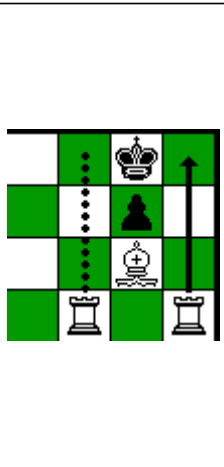
En langage familier, l'attaque double faite par un pion ou un cavalier porte le nom de [fourchette](#).

Il est à noter qu'on ne saurait parler d'attaque double lorsqu'une des deux pièces est protégée ou qu'il existe une défense adéquate permettant de les sauver toutes les deux.

V. L'attraction

Principe : sacrifice obligatoire par lequel on force une pièce à se rendre sur une case où elle devient vulnérable. [*Remarque* : l'attraction force une pièce à venir occuper une case précise, tandis que l'écart, au contraire, la force à quitter la case qu'elle occupe pour s'en aller vers une case quelconque.]

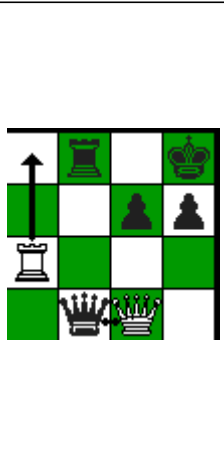
Exemple d'attraction :

	<p>Blancs : tours en f5 et h5, fou en g6. Noirs : Roi en g8 et pion en g7.</p> <p>Le roi noir ne peut plus bouger, mais aucune pièce blanche n'est encore en mesure de le mater.</p> <p>En jouant 1. Th5-h8+, les blancs forcent le roi à gagner le coin par 1... Rxh8, puis donnent le coup de grâce par 2. Tf5-f8 mat.</p> <p>Avant de mater le roi noir, les blancs l'ont attiré au coin. D'où le nom d'« attraction ».</p>
--	--

Analyse et compléments :

L'attraction vise à attirer une pièce sur une case pour l'y attaquer. La déviation ou l'écart, au contraire, vise à l'y attirer pour lui faire quitter une fonction défensive.

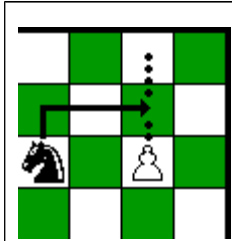
Exemple :

	<p>Blancs : Dame en g5, tour en e6. Noirs : Roi h8, Dame f5, tour f8, pions en g7 et h7.</p> <p>Après 1. Te6-e8, les noirs sont obligés de prendre la tour, sans quoi ils se font mater le coup suivant par 2. Te8xf8 mat (si 1... Rg8, 2. Dxf5 Txe8).</p> <p>Ce faisant, la tour f8 n'est plus là pour soutenir la dame en f5. Il s'ensuit 2. Tf5-f8 mat.</p> <p>Avant de mater le roi noir, les blancs l'ont attiré au coin. D'où le nom d'« attraction ».</p>
---	--

VI. Le blocage

Principe : coup par lequel on loge une pièce devant un pion pour en stopper la marche.

Exemple de blocage :



Le pion blanc menace de se rendre à dame assez rapidement si rien n'est fait pour l'en empêcher.

En jouant 1... Ce6-g7, les noirs postent leur cavalier devant le pion pour en stopper la marche.

Ils ont effectué un blocage.

Analyse et compléments :

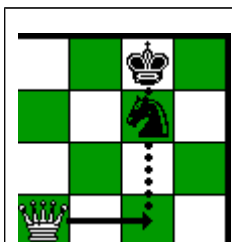
Parce que cela ne gêne pas leur activité, ce sont habituellement les fous ou les cavaliers dont on se sert pour bloquer les pions adverses.

VII. Le clouage

Principe : immobilisation totale ou partielle d'un pion ou d'une pièce.

Remarques : tout clouage implique un [attaquant](#), d'une couleur, ainsi qu'une [unité clouée](#) et un [otage](#), de l'autre couleur. L'attaquant est toujours une [pièce à longue portée](#). L'otage est toujours une pièce de plus grande valeur matérielle que l'unité clouée. Et l'unité clouée est un pion ou une pièce autre que le roi, que l'attaquant met en prise, et qui ne peut bouger sans mettre l'otage en prise.

Exemple de clouage :



Le cavalier noir jouit encore de toute sa mobilité.

Mais après 1. De5-g5, le cavalier ne peut plus bouger sans mettre son propre roi en échec.

Le coup des blancs aura donc eu pour effet de clouer le cavalier noir à son roi.

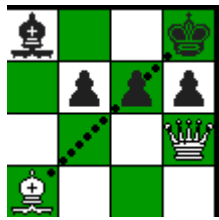
Analyse et compléments :

Le clouage est absolu ou relatif, selon que l'otage est le roi ou une autre pièce. Et en ce dernier cas, il s'agit la plupart du temps d'une dame ou d'une tour.

Il est à remarquer que ce que le clouage enlève à une pièce, c'est sa mobilité et non son pouvoir d'action. Ainsi, même une fois cloué, le cavalier du diagramme ci-haut empêcherait le roi blanc, par exemple, de s'avancer en f5 ou h5.

Mais avec la mobilité perdue, c'est la capacité d'effectuer une prise qui se trouve retranchée par la même occasion. Un pion cloué devient ainsi beaucoup moins apte à jouer son rôle de protecteur du roi, comme le montre l'exemple suivant.

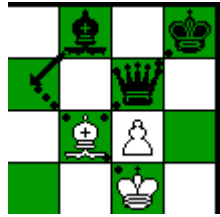
L'affaiblissement d'un pion cloué :

	<p>Blancs : dame h6 , fou e5.</p> <p>Noirs : roi h8, fou e8, pions f7 g7 h7.</p> <p>Rivé à la protection de son roi, le pion g7 ne peut prendre la dame en h6.</p> <p>Après 1... f7-f6 (à défaut de quoi les blancs matent par Dxcg7), il s'ensuit 2. Fe5xf6 g7xf6 (sinon Dxcg7 mate encore) et le coup de grâce 3. Dh6-f8 mat.</p> <p>Le coup des blancs aura donc eu pour effet de clouer le cavalier noir à son roi.</p> <p>Enfin, lorsque l'attaquant est à son tour cloué, nous sommes en face d'un clouage en croisé.</p>
---	---

VIII. Le clouage en croisé

Principe : coup par lequel le responsable d'un clouage se fait clouer à son tour.

Exemple de clouage en croisé :

	<p>Le fou blanc cloue la dame noire à son roi et menace de la capturer au prochain coup.</p> <p>Mais en jouant 1... Ff8-e7, les noirs clouent le fou blanc à son roi et mettent fin à cette menace.</p> <p>En clouant la pièce adverse qui cloue une de leur propre pièce, les noirs ont effectué un clouage en croisé.</p>
---	---

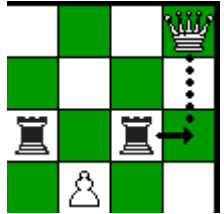
Analyse et compléments :

Lorsque la pièce clouée s'avère plus précieuse que l'attaquant, la menace d'une capture rend le clouage encore plus gênant. Mais si l'attaquant se fait clouer à son tour, non seulement la menace de capture qu'il faisait peser s'évanouit, mais c'est lui qui risque maintenant de se faire prendre. Aussi est-ce pourquoi le clouage en croisé n'est pas sans faire penser à une forme de contre-attaque.

IX. La contre-attaque

Principe : attaque tout aussi agressive, sinon plus, qui vient en réponse à une autre attaque.

Exemple de contre-attaque :

	<p>Les blancs viennent de jouer 1. f4-f5, qui prend les deux tours en fourchette.</p> <p>En répliquant par 1... Tg6-h6, les noirs attaquent la dame blanche sans craindre pour leurs tours, puisque 2. Dh8xh6 serait suivi de 2... Te6xh6, et que f5xe6 serait suivi de Th6xh8.</p> <p>En répondant à une attaque par une attaque encore plus sérieuse, les noirs ont effectué une contre-attaque.</p>
---	--

Analyse et compléments :

La plupart du temps, on s'attend à ce que l'adversaire résiste à une attaque ou à une menace en essayant de trouver une défense adéquate. Mais il est rare que l'on pense à ce que cette défense puisse consister en une attaque.

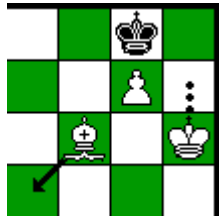
C'est pourtant ce qui se passe lors d'une contre-attaque. Car en créant une urgence plus grande que celle qui pesait sur lui, l'adversaire se trouve à se tirer d'affaire. Au moins pour un temps.

Bien mieux, il se trouve à avoir renversé les rôles : menacé, il se fait à son tour menaçant ; poursuivi, voici qu'il se fait poursuivant. Est alors pris qui croyait prendre. D'où l'effet de surprise qui accompagne presque toujours une contre-attaque.

X. Le coup de repos

Principe : coup quelconque joué dans le seul but de passer le [trait](#) à l'adversaire, dans une position qui le force à jouer un mauvais coup.

Exemple de coup de repos :

	<p>Les noirs ne disposent plus d'aucun bon coup, mais c'est aux blancs à jouer.</p> <p>Les blancs jouent un coup quelconque (1. Ff6-e5) dans le seul but de passer le trait aux noirs. Les noirs, obligés de jouer leur roi en f7, perdent l'opposition, débloquent le pion « g » et perdent bientôt la partie.</p> <p>Les blancs ont effectué un coup de repos.</p>
---	--

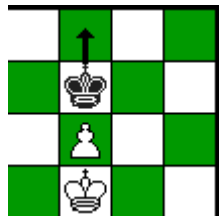
Analyse et compléments :

En général, dans l'exécution d'un plan, c'est le principe d'économie qui entre en ligne de compte : perdre le moins de temps possible et essayer même d'en gagner.

Ici, la perspective est renversée. Car au lieu de chercher à gagner du temps, on en perd délibérément un. Non pas parce qu'on ne sait plus quoi jouer, mais parce que la position fait en sorte qu'en passant le trait, on force l'adversaire à jouer un mauvais coup.

Le coup de repos est proche parent du [zugzwang](#). L'un et l'autre se fondent sur une position où l'obligation de jouer constitue un désavantage. Leur distinction, assez subtile, vient de ce qu'un zugzwang n'est pas toujours précédé d'un coup de repos, tandis qu'un coup de repos est toujours suivi d'un zugzwang. Voici un exemple pour illustrer ceci.

Exemple de zugzwang non précédé d'un coup de repos :



Après 1... Rf7-f8, les blancs ne peuvent plus progresser et devront se contenter d'une nulle.

Au contraire, 1... Rf7-e8 ou 1... Rf7-g8 leur aurait concédé le gain.

(Car dans le premier cas, il s'en serait suivi 2. Re6 Rf8, 3. f7 Rg7, 4. Re7, un coup du roi noir et 5. f8=D. Et dans le deuxième cas, 2. Rg6 Rf8, 3. f7 Re7, 4. Rg7, un coup du roi noir et 5. f8=D.)

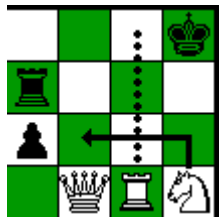
1... Rf7-f8 n'est donc pas un coup quelconque, mais un coup précis. Bien mieux, car ce coup ne vise pas à céder le trait, mais à pouvoir regagner l'opposition une fois que le roi blanc aura joué.

N'étant ni un coup quelconque ni un coup joué simplement pour passer le trait, 1... Rf7-f8 n'est donc pas un coup de repos.

XI. Le coup intermédiaire

Principe : coup par lequel on reporte un coup ayant une certaine urgence en gagnant d'abord un [tempo](#), c'est-à-dire en jouant un coup auquel il est encore plus urgent de répliquer.

Exemple de coup intermédiaire :

	<p>La dame blanche est en prise.</p> <p>Plutôt que de se soustraire tout de suite leur dame à l'attaque du pion noir, les blancs jouent 1. Ch5-f6, menaçant ainsi de faire mat.</p> <p>Si en effet les noirs jouent 1... e6xf5, les blancs répliquent 2. Tg5-g8 mat.</p> <p>En créant une menace plus forte que celle qui pèse sur eux, les blancs reportent d'un coup l'obligation de se tirer d'embarras. Ils ont joué un « coup intermédiaire ».</p>
---	---

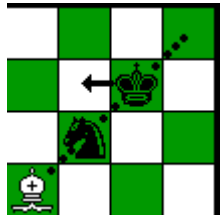
Analyse et compléments : Lorsque le coup intermédiaire consiste en un échec, on a plutôt un [échec intermédiaire](#).

Tout comme la [contre-attaque](#), à laquelle il ressemble beaucoup, le coup intermédiaire survient le plus souvent comme quelque chose d'inattendu et de déstabilisant. Mais contrairement à elle, ce qu'il crée n'est pas une attaque, mais une menace. D'où son caractère encore plus sournois.

XII. Le déclouage

Principe : coup par lequel on soustrait une de ses pièces à un [clouage](#).

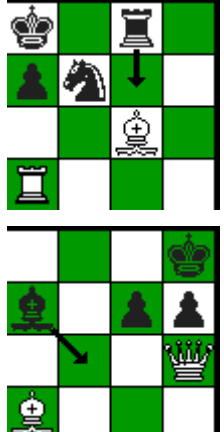
Exemple de déclouage :

	<p>Le cavalier noir est immobilisé par l'action du fou blanc.</p> <p>En jouant 1... Rg7-f7, les noirs écartent leur roi de la ligne de tir du fou et, du coup, libèrent leur cavalier de l'obligation de rester en place.</p> <p>Le cavalier ayant retrouvé sa mobilité, les noirs ont procédé à son déclouage.</p>
---	---

Analyse et compléments :

Un déclouage peut se faire des trois manières que voici :

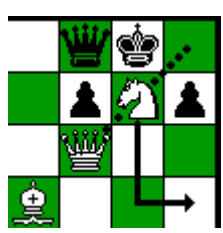
1. en déplaçant l'[otage](#) (exemple ci-dessus);
2. en éliminant ou en repoussant l'attaquant responsable du clouage (exemple 1 ci-dessous)
3. en [interposant](#) un pion ou une pièce entre l'[unité clouée](#) et l'otage ou entre l'attaquant et l'unité clouée (exemple 2 ci-dessous).

	<p>Exemple 1 : Immobilisé par l'action du fou, le cavalier ne peut prendre la tour en e5.</p> <p>Après 1... Tg8xg6, le clouage n'existe plus et, du coup, la tour se trouve menacée.</p>	<p>Exemple 2 : Cloué par l'activité du fou blanc, le pion g7 ne peut prendre la dame.</p> <p>En jouant 1... Fe7-f6, les noirs interposent une pièce entre leur pion et le fou. Du coup, leur pion retrouve sa mobilité et menace maintenant de prendre la dame blanche.</p>
---	--	---

XIII. Le dégagement

Principe : libération d'une case pour céder le passage à un pion ou à une pièce de son camp.

Exemple de dégagement :

	<p>Sans la présence de son propre cavalier en g7, la dame pourrait se rendre sur h8 et mater le roi.</p> <p>Voyant cela, les blancs jouent 1. Cg7-h5 pour laisser passer leur dame.</p> <p>Les blancs ont effectué un dégagement.</p>
---	---

Analyse et compléments :

Un dégagement ne doit pas être confondu avec une [évacuation](#). Dans les deux cas, le coup joué laisse une case vacante. Mais c'est pour être occupée ensuite dans le cas d'une évacuation, tandis que c'est pour être franchie dans le cas d'un dégagement.

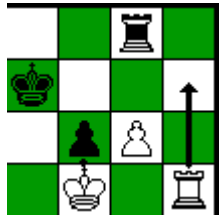
Un dégagement ne peut jamais être fait au profit d'un roi, puisque ce dernier ne peut avancer que d'une seule case à la fois. Un cavalier n'ayant pas besoin qu'on lui fraye un chemin, il s'ensuit qu'un dégagement n'est jamais fait pour lui non plus.

Reste donc qu'un dégagement se fait presque toujours au profit d'une dame, d'une tour ou d'un fou. Plus rarement au profit d'un pion.

XIV. L'écart

Principe : coup par lequel on déloge un pion ou une pièce adverse de sa case en vue d'un objectif précis.

Exemple d'écart :

	<p>Le roi noir est le seul à protéger son pion.</p> <p>En jouant 1. Th5-h7+, les blancs le forcent à s'en éloigner pour permettre à leur roi de le capturer ensuite.</p> <p>Les blancs ont écarté le roi noir de la protection de son pion pour s'en emparer.</p>
---	---

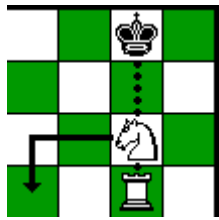
Analyse et compléments :

L'écart force un pion ou une pièce adverse à quitter sa case et à se diriger vers une case quelconque, tandis que l'[attraction](#), au contraire, force un pion ou une pièce adverse à venir occuper une case précise. Alors que la première tactique agit à la manière d'un repoussoir, la deuxième opère comme un aimant. D'où le fait qu'on puisse les considérer comme contraire l'une à l'autre.

XV. L'échec à la découverte

Principe : échec infligé non par la pièce jouée, mais par une autre qui se cachait derrière.

Exemple d'échec à la découverte :

 Un diagramme d'échec montrant un roi noir en échec à la découverte. Le roi noir est sur e8, la tour noire sur e7, le cavalier blanc sur c6, et la tour blanche sur e5. Une flèche noire indique le mouvement de la tour blanche de e5 à e7, dévoilant le roi noir.	<p>Si le cavalier blanc n'était pas devant sa tour, le roi noir serait en échec.</p> <p>En jouant 1. Cg6-e5, le cavalier ne met pas lui-même le roi adverse en échec, mais permet à sa tour de le faire.</p> <p>Il s'agit d'un échec à la découverte.</p>
--	---

Analyse et compléments :

La pièce jouée peut être de n'importe quel type - y compris un roi, mais la pièce qui inflige l'échec doit obligatoirement être une [pièce à longue portée](#), à savoir une dame, une tour ou un fou.

On aura compris que l'échec à la découverte n'est qu'une forme particulière d'[attaque à la découverte](#). L'une et l'autre de ces deux tactiques repose sur la même idée : une pièce masque d'abord l'action d'une autre, puis elle la démasque pour produire une attaque.

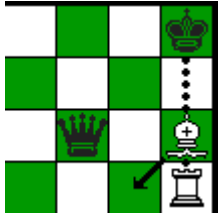
Lorsque deux pièces sont coordonnées de façon à pouvoir agir de la sorte, elles forment un duo spécial appelé « batterie ».

Il y a quatre conditions requises pour rendre un échec à la découverte possible :

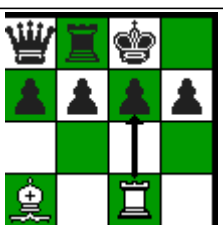
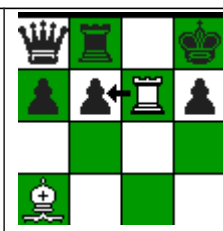
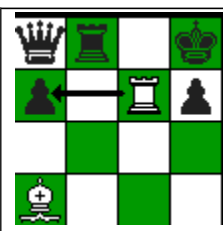
1. le roi doit se situer dans la ligne de tir d'une pièce à longue portée adverse ;
2. cette ligne de tir ne doit être obstruée que par une seule pièce ;
3. cette pièce doit être du même camp que la pièce à longue portée ;
4. cette pièce doit pouvoir jouer quelque part.

Un échec à la découverte s'avère d'autant plus redoutable qu'il faut parer à un échec avant de s'occuper de quoi que ce soit d'autre. La pièce jouée pourra donc en profiter pour se rendre sur n'importe quelle case et en gagner une autre ensuite pendant ce temps. Ce qui peut avoir des conséquences catastrophiques, comme dans l'exemple qui suit, où la dame noire était à la portée du fou adverse.

Puissance d'un échec à la découverte :

	<p>En jouant leur fou, les blancs mettront automatiquement le roi noir en échec.</p> <p>Malheureusement pour eux, leur dame se trouve à la portée de ce fou.</p> <p>Après 1. Fh6-g5+, les noirs doivent se soustraire à l'échec avant de s'occuper de quoi que ce soit d'autre.</p> <p>Incapable de protéger leur roi et leur dame en même temps, leur dame se fera prendre au prochain coup.</p> <p>Comme si ce n'était pas assez, il arrive qu'une suite d'échecs à la découverte puisse être donnée en rafale, sans qu'il soit possible d'y échapper. Ce mécanisme terrible porte le joli nom de « moulinet ». En voici un exemple.</p>
---	--

Exemple de moulinet :

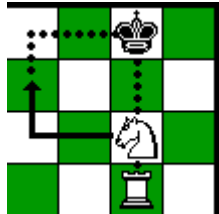
		
<p>Après 1. Tg5xg7+, le roi noir devra gagner le coin, d'où il sera dans la ligne de tir du fou e5. Une batterie tour-fou est ainsi formée.</p> <p>C'est alors que le manège commence.</p> <p>Après 2. Tg7xf7+ Rh8-g8 (forcé), 3. Tf7-g7+ Rg8-h8 (forcé), la batterie tour-fou se trouve reconstituée et prête à frapper de nouveau. C'est l'essence même du moulinet.</p> <p>La position le permettant, il s'ensuit 4. Tg7xe7+ Rh8-g8 (forcé), gagnant un troisième pion, puis 5. Te7xe8 avec gain de la dame. Les noirs sont perdus.</p>		

XVI. L'échec double

Principe : attaque simultanée du roi par deux pièces adverses.

Remarque : en [notation algébrique](#) un échec double se note « ++ », et la seule façon de s'y soustraire consiste à déplacer son roi ; soit sur une case où il n'est plus en prise, soit en lui faisant prendre un des deux attaquants.

Exemple d'échec double :

	<p>Actuellement, le roi noir n'est pas en échec.</p> <p>En jouant 1. Cg6-e7++, non seulement le cavalier blanc met-il le roi noir en échec, mais la tour blanche aussi.</p> <p>D'où le nom d'échec double.</p>
---	--

Analyse et compléments :


Comme l'attaque ou l'échec à la découverte, l'échec double repose sur l'action coordonnée de deux pièces constituées en « batterie ».

Cinq conditions doivent être réunies pour qu'un échec double puisse avoir lieu :

1. le roi doit se trouver dans la ligne de tir d'une pièce à longue portée adverse ;
2. la ligne de tir de cette pièce ne doit être obstruée que par une seule pièce ;
3. cette pièce doit appartenir au même camp que la pièce à longue portée ;
4. cette pièce doit pouvoir jouer ;
5. cette pièce doit pouvoir mettre elle-même le roi adverse en échec.

Le roi victime d'un échec double ne peut s'y soustraire qu'en se déplaçant. Ce qui reste vrai, même lorsque les deux pièces qui le mettent en échec sont en prise. C'est dire la force de frappe qu'un tel mécanisme permet de déployer. En voici un exemple.

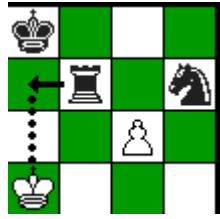
Exemple d'échec double dont les 2 attaquants sont en prise :

	<p>Après 1. Tf7xf8++, l'échec double oblige le roi à trouver refuge sur une autre case, et ce, bien que les pièces qui s'en prennent à lui se retrouvent toutes deux en prise.</p> <p>Après la capture de la tour blanche par le roi en f8 il s'ensuit 2. De6-f7 mat. Une avancée qui n'aurait pas été possible si la tour noire avait pu prendre la dame au coup précédent.</p>
---	--

XVII. L'échec intermédiaire

Principe : échec permettant de gagner un tempo et de reporter un coup ayant une certaine urgence.

Exemple d'échec intermédiaire :

	<p>Le pion blanc vient de prendre la tour et le cavalier noirs en fourchette.</p> <p>Après 1... Tf7-e7+, ce sera au tour du cavalier de se soustraire à l'attaque du pion blanc. Un deuxième sauvetage rendu possible uniquement parce que le premier a pu se faire avec gain de temps.</p>
---	---

Analyse et compléments : L'échec intermédiaire n'est qu'un cas particulier de [coup intermédiaire](#) dont il est, du reste, la forme la plus courante.

XVIII. L'élimination de l'attaquant

Principe : capture d'une pièce adverse menaçante.

Exemple d'élimination de l'attaquant :

	<p>En plus d'être cloué, le cavalier noir est attaqué deux fois et défendu une seule fois.</p> <p>En sacrifiant leur tour par 1... Tf8xf6, les noirs éliminent un des attaquants de leur cavalier et lèvent le clouage qui pesait sur lui.</p> <p>Après 2. e5xf6, les noirs emportent le cavalier en f5 par 2... Cg7xf5.</p>
--	--

Analyse et compléments : comme [l'élimination du défenseur](#), l'élimination de l'attaquant se fait souvent au moyen d'un échange ou d'une série d'échanges.

XIX. L'élimination du défenseur

Principe : suppression d'une pièce adverse pour capturer une pièce qu'elle protège ou se rendre sur une case qu'elle contrôle.

Exemple d'élimination du défenseur :

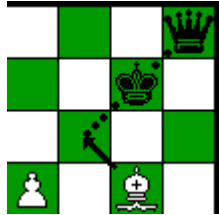
	<p>Les blancs ne peuvent pas jouer tout de suite 1. g7-g8=D à cause du cavalier noir.</p> <p>En jouant 1. Dh6xf6, les blancs éliminent l'unique défenseur de la case g8.</p> <p>Ils perdent leur dame par 1... De7xf6, mais ils la regagnent tout de suite après en jouant 2. g7-g8=D.</p>
--	--

Analyse et compléments : comme [l'élimination de l'attaquant](#), l'élimination du défenseur a souvent lieu au cours d'un échange ou d'une série d'échanges.

XX. L'enfilade

Principe : écart du roi ou d'une pièce adverse de grande valeur pour en capturer une autre située derrière.

Exemple d'enfilade :

	<p>Le roi et la dame des noirs se trouvent sur la même diagonale.</p> <p>En jouant 1. Fg5-f6+, les blancs mettent le roi en échec, obligent celui-ci à trouver refuge sur une autre case, et capturent la dame le coup suivant.</p> <p>La dame noire s'est fait prendre en enfilade.</p>
---	--

Analyse et compléments :

Il ne faut pas confondre enfilade et [clouage](#). Dans le cas d'une enfilade, le roi se trouve devant la pièce attaquée. Tandis que dans le cas d'un clouage, il se trouve derrière.

On ne peut prendre une pièce adverse en enfilade qu'avec une dame, une tour ou un fou. Donc avec une pièce à longue portée.


Plus simplement, une enfilade est une prise faisant suite à un [écart](#). Il y a sept conditions requises pour une enfilade :

1. deux pièces du même camp doivent se trouver sur la même ligne, sans pièce intermédiaire entre elles ;
2. une pièce à longue portée adverse doit pouvoir les attaquer dans le prolongement de leur alignement sans craindre de se faire capturer elle-même ;
3. la pièce immédiatement attaquée doit être de plus grande valeur que l'attaquant ;
4. la pièce immédiatement attaquée ne peut pas être protégée autrement qu'en prenant la fuite ;
5. cette fuite ne peut pas se faire avec gain de temps ;
6. une fois la pièce de plus grande valeur écartée, l'attaquant adverse n'est pas cloué ;
7. la pièce située derrière la première doit être de plus grande valeur que l'attaquant ou, à défaut, demeurer sans protection une fois la première écartée.

XXI. L'évacuation

Principe : libération d'une case pour y loger un autre pièce ensuite.

Exemple d'évacuation :

	<p>Jouer le cavalier en h6 donnerait le coup de grâce au roi noir, mais cette case est déjà occupée par une pièce blanche.</p> <p>Après 1. Th6-g6+ et 1... f7xg6 (forcé), le cavalier peut tranquillement se rendre en h6.</p> <p>Les blancs ont procédé à l'évacuation de la case h6 avant de l'occuper.</p>
---	---


Analyse et compléments :

On ne doit pas confondre évacuation et [dégagement](#). Dans les deux cas, le coup joué laisse une case vacante. Mais c'est pour être franchie ensuite dans le cas d'un dégagement, tandis que c'est pour être occupée dans le cas d'une évacuation.

XXII. La fourchette

Principe : pion ou cavalier qui met deux pièces adverses en prise en même temps.

Exemple de fourchette :

	<p>Ni la tour ni le cavalier noir ne sont encore en prise.</p> <p>En jouant 1. f5-f6, les blancs les attaquent en même temps avec le même pion.</p> <p>La tour et le cavalier noirs se sont fait prendre en fourchette.</p>
---	---

Analyse et compléments :

« Fourchette » est le nom familier par lequel on désigne une attaque double faite par un pion ou un cavalier.

Il arrive qu'on parle de « fourchette d'ouverture » pour nommer une fourchette qui a l'habitude de se produire en début de partie.

XXIII. L'interception

Principe : obstacle mis au travers du chemin d'une [pièce à longue portée](#) adverse pour en gêner l'action défensive.

Exemple d'interception :

	<p>Le fou noir en h8 protège le cavalier noir en e5. En jouant 1. f5-f6, les blancs bloquent le rayon d'action du fou et l'empêchent de protéger le cavalier en e5. Les blancs interceptent ainsi la diagonale du fou.</p>
--	--

Analyse et compléments :

C'est toujours la ligne de tir d'une pièce adverse qu'on se trouve à intercepter. D'où le fait que l'interception ne concerne que les pièces à longue portée que sont les dames, les tours et les fous. On ne peut donc pas intercepter l'action d'un roi, d'un cavalier ou d'un pion.

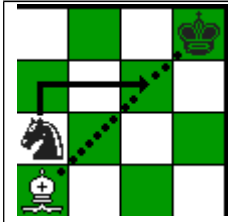
L'interception ne doit pas être confondue avec l'[obstruction](#). Dans les deux cas il s'agit de gêner l'activité d'une pièce adverse au moyen d'un obstacle. Mais dans le cas d'une interception l'obstacle est une pièce du camp opposé à la pièce gênée, alors qu'il s'agit d'une pièce amie dans le cas d'une obstruction.

L'interception se distingue encore de l'[interposition](#). Toutes deux visent à gêner l'action à distance d'une pièce à longue portée adverse, mais cette action à distance est défensive dans le cas de l'interception, tandis qu'elle est offensive dans le cas d'une interposition.

XXIV. L'interposition

Principe : obstacle mis au travers du chemin d'une [pièce à longue portée](#) adverse pour en gêner l'action offensive.

Exemple d'interposition :



Le fou blanc attaque le roi noir.

En jouant 1... Ce6-g7, les noirs bloquent l'action du fou et soustraient leur roi à l'échec.

Ils ont interposé leur cavalier.

Analyse et compléments :


L'interposition ne doit pas être confondue avec l'[obstruction](#). Dans les deux cas il s'agit de gêner l'activité d'une pièce adverse au moyen d'un obstacle. Mais dans le cas d'une interception l'obstacle est une pièce du camp opposé à la pièce gênée, alors qu'il s'agit d'une pièce amie dans le cas d'une obstruction.

L'interposition se distingue encore de l'[interception](#). Toutes deux visent à gêner l'action à distance d'une pièce à longue portée adverse, mais cette action à distance est offensive dans le cas d'une interposition, tandis qu'elle est défensive dans le cas d'une interception.

XXV. La menace double

Principe : coup par lequel deux pièces acquièrent chacune la possibilité de jouer un coup offensif qui lui est propre au prochain tour.

Exemple de menace double :

	<p>Les blancs ne menacent encore rien.</p> <p>Mais après 1. Fe6-f5, leur fou menace de prendre la dame noire au prochain coup par 2. Ff5xg6, en même temps que leur tour menace de faire mat au prochain coup par 2. Te5xe8#.</p> <p>Ayant, d'un coup, engendré deux menaces provenant de deux pièces distinctes, ils ont fait une menace double.</p>
---	---

Analyse et compléments :

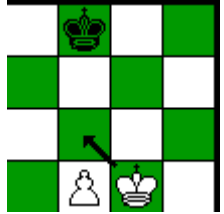
Dans le cas d'une menace double, il y a non seulement deux attaquants, mais deux cibles distinctes. Dans le cas d'un [échec double](#), il y a deux attaquants, mais une seule cible : le roi. Dans le cas d'une [attaque double](#) ou d'une [fourchette](#), il y a un seul attaquant, mais deux cibles.

Il peut être utile de préciser aussi que dans le cas d'une [attaque à la découverte](#) ou d'un [échec à la découverte](#), ce n'est pas le nombre d'attaquants ou de cibles qui importe, mais la manière dont se produit l'attaque.

XXVII. L'opposition

Principe : coup de roi visant à dominer le roi adverse (« gagner l'opposition »).

Exemple d'opposition :

	<p>Après 1. Rg5-f6, le roi noir, obligé de jouer, doit céder le passage au roi blanc.</p> <p>Si les noirs jouent 1... Rf8-e8 il s'ensuit 2. Rf6-g7 suivi de la promotion du pion trois coups après. Et si les noirs jouent 1... Rf8-g8 il s'ensuit 2. Rf6-e7 suivi, également, de la promotion du pion trois coups après.</p> <p>Dans un cas comme dans l'autre, le roi noir ne peut plus rien faire pour empêcher le roi blanc de gagner le contrôle de la case de promotion et, par suite, d'y avancer son pion en toute quiétude.</p>
---	--

Analyse et compléments :

L'opposition ne concerne que les rois et repose sur le fait que ces derniers ne peuvent jamais se rencontrer. Une fois les rois séparés d'une seule case, en effet, ils ne peuvent plus s'approcher davantage l'un de l'autre. L'opposition est alors créée entre les deux.

Ce qui se passe ensuite dépend du trait. Car celui des deux qui n'a pas le trait empêche l'autre d'avancer et se trouve à agir sur lui comme un repoussoir. Au contraire, celui des deux qui a le trait se voit dans l'obligation de céder du terrain et se trouve par le fait même désavantagé.

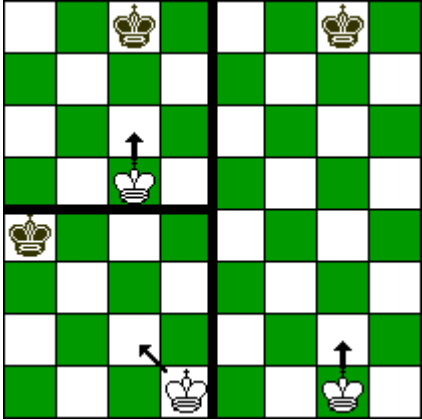
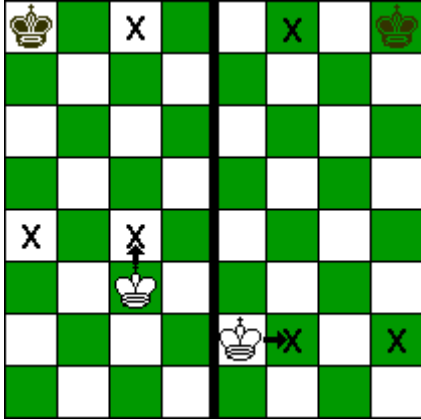
Dans certaines situations, un simple [coup de repos](#) permet de gagner ou de regagner l'opposition.

L'opposition est si importante en finale que sa perte entraîne souvent celle de la partie.

D'où l'importance de connaître les règles qui suivent pour la gagner :

1. lorsque les rois sont sur la même ligne, le joueur au trait doit laisser un nombre impair de cases entre les deux rois ;
2. lorsque les rois ne sont pas sur la même ligne, le joueur au trait doit jouer son roi sur une case de même couleur que celle où se trouve l'autre roi, mais de façon, en plus, à ce que les quatre coins du rectangle dans lequel se trouvent les rois soient de même couleur.

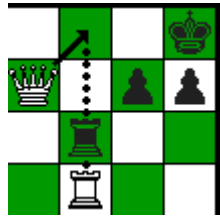
Règles qu'on peut illustrer comme ceci : les blancs gagnent l'opposition en jouant comme indiqué :

<p>Opposition directe</p> 	<p>Opposition indirecte</p> 
<p>Lorsque les rois sont sur la même ligne, le joueur au trait gagne l'opposition en laissant un nombre impair de cases entre les rois.</p>	<p>Lorsque les rois ne sont pas sur la même ligne, le joueur au trait gagne l'opposition en jouant de façon à ce que les rois forment un rectangle dont les coins sont de même couleur.</p>

XXVIII. L'attaque rayons X

Principe : capture qu'une pièce à longue portée fait sur une case dont elle vient d'acquérir le contrôle suite à un sacrifice d'attraction.

Exemple d'attaque rayons X :

	<p>Après avoir joué 1. De7-f8+, la dame sera prise par la tour noire. Bien sûr.</p> <p>Mais ce faisant, le rayon d'action de l'autre tour s'en trouvera du coup allongé, de sorte qu'une reprise en f8 sera rendue possible.</p> <p>Ce qui crée l'impression que la tour en f5 exerçait un contrôle depuis le début sur la case f8, mais « à travers » la tour noire postée en f6.</p> <p>D'où le nom de rayons X.</p>
---	--

Analyse et compléments :

L'attaque rayons X fait intervenir les notions de sacrifice d'attraction, de ligne de tir et de prolongement. Examinons la séquence des coups en les analysant un à un pour mieux les comprendre.

Au point de départ, on a une pièce adverse qui se trouve dans la ligne de tir d'une pièce à longue portée.

Un sacrifice a lieu, qui force cette pièce à s'éloigner de la pièce à longue portée, mais de façon à se trouver encore dans sa ligne de tir une fois le sacrifice consommé.

Le coup d'ensuite, la pièce à longue portée s'en empare, et le tour est joué.


L'effet de surprise qui s'installe dans l'esprit des novices vient de ce que la capture a lieu sur une case que la pièce à longue portée ne contrôlait pas.

Ces derniers négligent le fait qu'en se déplaçant dans le prolongement de la ligne de tir de la pièce à longue portée, la pièce adverse se trouve à allonger cette ligne de tir d'autant.

XXIX. La surcharge

Principe : incapacité d'une pièce à assumer toutes ses tâches défensives.

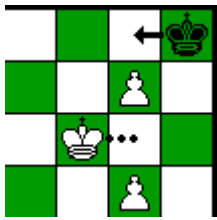
Exemple de surcharge :

	<p>Après 1. Te5xe8, les noirs sont dans l'incapacité de regagner leur tour par 1... Dg8xe8 à cause de la menace de mat qui pèse sur eux en h7.</p> <p>Chargée de protéger à la fois la tour en e8 et le point faible h7, la dame noire était incapable de suffire à la tâche... et les blancs en ont profité pour gagner une tour.</p>
---	--

XXX. Le zugzwang

Principe : désavantage qui consiste dans le seul fait d'avoir à jouer. (« mettre en zugzwang »).

Exemple de zugzwang :

	<p>Les blancs, au trait, gagneraient par 1. Rf6-f7. Mais après 1... Rh8-g8, ils n'ont plus aucun bon coup.</p> <p>Soit en effet 2. Rf6-g6 ou g5-g6, et les noirs sont pat ; soit le roi abandonne la protection du pion en g7 et les noirs forcent la nulle.</p> <p>Par leur dernier coup, les noirs laissent donc les blancs dans l'obligation de jouer un mauvais coup. Ils les mettent en zugzwang.</p> <p>Est-il besoin de dire que 1... Rh8-h7 n'aurait pas le même effet ?</p>
---	--

Analyse et compléments :

Plus fréquent en finale, le zugzwang peut également se produire en milieu de partie. Plus que tout autre joueur, peut-être, Nimzowitsch excellait dans l'art de conduire son adversaire au zugzwang.

101 – Toute règle est faite pour être **cassée**

Les échecs ne sont pas une science exacte et tous les tuyaux et conseils présentés ici ne sont **pas applicables** à toutes les situations. Aucun ne doit être suivi **aveuglément**.
L'une des plus grandes différences entre un Maître et un joueur de plus faible niveau est que le premier **sait quand contourner la règle**.
En général, il vous est recommandé d'éviter d'avancer des pions qui protègent votre Roi, **saut** si vous avez une bonne raison de le faire.

98 – Centralisez la Dame dans les finales

Bien que les Dames ne doivent pas être exposées pendant la première partie du jeu, après quelques échanges, elles doivent être **centralisées** dès que possible.

Sur une case centrale, la Dame atteint une mobilité maximum (presque la **moitié de l'échiquier**) et empêche la Dame ennemie d'occuper d'importantes positions.

99 – Attendez-vous toujours à ce que votre adversaire joue le **milleur** coup

Ne jouez jamais un coup en vous imaginant que votre adversaire ne trouvera pas la meilleure réponse.

Essayez toujours de jouer des coups qui **améliorent** graduellement votre **position**, même si votre adversaire trouve la meilleure réponse.

100 – Toute faiblesse n'est pas nécessairement **mauvaise**

Les faiblesses sont importantes seulement si votre adversaire est en mesure de les exploiter.

Un pion est toujours faible s'il peut être **capturé**. Une case est faible si elle peut être **occupée**.

Afin de créer un pion passé à partir d'un majorité de pions, avancez d'abord le pion qui n'a **pas de pion ennemi** sur la même colonne. Quand un adversaire réussit à placer un pion directement devant votre pion le plus avancé, l'avantage de votre majorité tend à **disparaître**. En effet, les pions latéraux n'ont plus de support pour avancer.

97 – Créez un **pion passé** si vous avez la majorité

Souvent, quand un joueur perd la qualité, la façon la plus simple de gagner la partie est d'**échanger la seconde Tour adverse**. En effet, en général, une pièce mineure isolée a peu de chances contre une Tour.

96 – La couleur ayant perdu la qualité doit **éviter d'échanger** la deuxième Tour

Les Tours deviennent plus actives derrière des pions passés. C'est le cas aussi bien pour **défendre** leurs pions amis que pour **attaquer** les pions ennemis.

95 – Placez toujours une Tour **derrière** un pion **passé**

Une Tour active est plus forte qu'une Tour passive. Dans les finales, cela peut parfois être suffisant pour gagner la partie.

94 – Conservez vos **Tours actives** en finale

Souvent, un **Cavalier a du mal à combattre un pion** passé cause de sa mobilité réduite.

Quand ces pions sont des **pions Tour**, cela devient encore plus difficile, parce que les Cavaliers ont des mouvements plus réduits sur les côtés.

93 – Les pions de l'aile sont très forts contre les Cavaliers

Les Fous de couleurs opposées doivent représenter un avantage pour la couleur active en milieu de partie. Car le Fou qui défendra ne sera **pas capable de neutraliser la pression** sur une diagonale donnée.

Toutefois, dans les finales, un Fou ne peut attaquer le point défendu par l'autre.

92 – Les finales opposant des Fous de couleurs opposées sont en général nulles

Les Rois sont en opposition lorsqu'ils sont placés sur une même colonne, rangée, ou diagonale avec seulement une case libre qui les sépare.

L'opposition est une espèce de zugzwang dans laquelle le déplacement du Roi **ouvre la route à l'autre**. Gagner l'opposition signifie qu'un joueur bouge son Roi afin de mettre l'autre Roi en zugzwang, forçant ce dernier à faire le prochain coup.

91 – Beaucoup de victoires sont basées sur le principe de l'opposition

Le Zugzwang est une position dans laquelle chaque mouvement qu'exécute un joueur en situation de zugzwang rend la **position pire** qu'elle ne l'était avant. Cette ressource est particulièrement importante dans les finales Fou contre Cavalier. Étant donné que le Fou contrôle à peu de choses près les mêmes cases lorsqu'il se déplace sur une diagonale, il possède un **avantage de temps** par rapport au Cavalier qui perd le contrôle de ses cases à chaque déplacement.

90 – Conduisez votre adversaire en **Zugzwang**

Dans la plupart des finales, le Roi doit moins s'inquiéter des mats et s'assurer une position plus active. Bien souvent cela consiste à **poursuivre** et **bloquer** les pions ennemis.

89 – Le Roi doit être **actif** en finale

Après l'échange de la plupart des pièces et surtout des Dames, le Roi devient une pièce maîtresse sur l'échiquier et gagne en **agressivité**. Aussi, étant donné que le Roi est doté d'une mobilité réduite, il est recommandé de le centraliser le plus tôt possible afin qu'il **bouge rapidement** vers une position exigeant sa présence.

88 – **Centralisez** votre Roi le plus vite possible en finale

85 – A chaque fois que vous avez un avantage matériel, simplifiez

Les avantages matériels deviennent de plus en plus intenses quand le nombre de pièces sur l'échiquier diminue.
La différence d'une unité dans un combat de 2 contre 1, voire de 1 contre 0, est beaucoup plus significatif que dans un combat de 10 contre 9.

86 – Après une attaque, réorganisez vos pièces

Souvent, après une attaque, les pièces perdent leur harmonie.
C'est pourquoi, avant de commencer une nouvelle incursion contre votre adversaire, vous devez réorganiser vos forces et protéger vos points faibles le plus rapidement possible.

87 – Quand un joueur possède un pion en plus, il lui est recommandé d'échanger des pièces à la place des pions

Le principe est simple : moins vous avez de pièces, moins la position est compliquée et plus il vous sera facile d'exploiter un avantage matériel.

Souvent, il est nécessaire de créer au moins **deux faiblesses** dans la position ennemie afin de gagner la partie. Ainsi, une attaque alternée sur ces points faibles est une arme très puissante, surtout quand votre adversaire est en manque d'espace, puisque les pièces ennemies seront **surchargées** en défendant plusieurs positions en même temps.

84 – Rapidement, bougez votre attaque, d'un côté à l'autre

Échangez **mentalement** des pièces sur l'échiquier et évaluez la situation. Demandez-vous si la nouvelle position est pire ou meilleure que celle précédente. Il est très utile de pouvoir évaluer si un échange est bon ou mauvais.

83 – Planifiez d'hypothétiques échanges

A moins qu'il n'y ait une très bonne raison, il est recommandé d'éviter d'échanger des pièces pendant que vous attaquez. En effet, les échanges rendent la **défense** adverse **plus facile**. Les échanges de Dames, surtout, affaiblissent considérablement l'attaque.

82 – Évitez les échanges lorsque vous attaquez

Lorsque vous attaquez, identifiez les pièces adverses défensives les plus importantes et essayez de les éliminer.

81 – Éliminez les pièces clés de la défense ennemie

Il est important d'ouvrir les rangées avec des déplacements de pions ou des sacrifices de pièces. En effet, c'est à travers ces rangées que les pièces attaquantes peuvent pénétrer les lignes ennemies.

80 – Ouvrez les rangées, les colonnes et les diagonales

Afin de vous assurer de la bonne marche d'une attaque, il est essentiel de concentrer vos forces sur une cible. Ceci limite les chances de défense adverse.

Si l'attaque faiblit, les faiblesses adverses sont susceptibles de se renforcer.

79 – Concentrez le plus possible vos forces lorsque vous attaquez

76 – Créez de nouvelles **faiblesses** dans le champ de bataille ennemi

Ne soyez jamais satisfaits en attaquant des faiblesses existantes dans la position ennemie. Essayez d'en créer de **nouvelles**. Souvent, le premier pas menant vers une attaque contre le Roi est d'affaiblir un pion.

77 – Concentrez vos forces sur les **points faibles** adverses

Lorsque vous exercez une pression sur un certain point, votre adversaire est contraint de ramener ses pièces afin de protéger ce point. Ainsi, il laisse des zones de l'échiquier non protégées et sujettes à de nouvelles attaques.

78 – Cumulez des **avantages** avant d'attaquer

Avant de lancer une attaque, vous devez créer des **faiblesses** dans la position adverse et placer le plus possible de pièces dans des positions agressives. Une attaque prématurée offre à l'adversaire des chances de **réorganiser** ses défenses.

momentanément en suspens.
 Votre adversaire est forcé à **mobiliser des ressources** afin de contenir la menace que vous avez créée. Le plan ennemi est donc

75 – Créez toujours une **menace**

Conserver une pièce ennemie hors du jeu pendant un moment peut être suffisant pour gagner un **avantage décisif**.

74 – **Confiner** une pièce ennemie

Essayez, lorsque c'est possible, de maintenir les pièces ennemies **aussi loin que possible** du champ de bataille.

73 – **Limitez** le mouvement des pièces ennemies

Essayez, constamment, d'améliorer la position de vos pièces, afin qu'elles puissent **contrôler davantage de cases importantes**. Cela leur permet également de coopérer avec des pièces amies et d'exercer plus de pression sur le territoire ennemi.

72 – **Améliorez** la position de vos pièces

Cela revient à affaiblir un **groupe de cases** proches du Roi. Ce qui peut également ouvrir des lignes pour une attaque.

71 – **Echangez le Fou du fianchetto** adverse

Souvent, une menace directe peut être facilement défendue. Mais une menace préméditée longtemps à l'avance est seulement défendable si vous l'avez **anticipée plusieurs coups auparavant**. Autrement, lorsque la menace devient imminente, elle risque de venir avec une autre menace directe qui nécessite également une attention immédiate.

70 – Essayez d'**anticiper** les menaces ennemies

Souvent, la meilleure réponse à une attaque de flanc consiste à contre-attaquer au centre, même si cela vous coûte un pion.

69 – Si votre adversaire attaque d'un côté, contre-attaquez au **centre**.

Ne désespérez pas lorsque vous êtes attaqué. Même dans une position nettement inférieure, il y a toujours une **chance** de survie. Le principe de base consiste à compliquer les choses pour votre adversaire, en plaçant beaucoup d'**obstacles** sur sa route et en utilisant le plus possible vos défenses restantes afin de forcer l'adversaire à commettre une erreur.

68 – Ne facilitez **jamais** la tâche à votre adversaire

Une pièce clouée est **immobilisée** et reste vulnérable à de nouvelles attaques. Il est très difficile d'éviter une perte de matériel lorsque l'adversaire attaque cette pièce avec un pion.

67 – Essayez d'annuler tous les **clouages** auxquels vos pièces sont sujettes.

Si votre adversaire ne possède qu'un Fou, essayez de placer toutes vos pièces sur des cases de couleur que le Fou ennemi ne peut contrôler.

66 – Conservez vos pièces sur des cases différentes de celles du Fou ennemi.

Chaque pièce non protégée peut être la cible d'une combinaison ennemie. L'idéal est de conserver toutes les pièces protégées par des pions ou, s'ils ne sont pas disponibles, par d'autres pièces.

65 – Conservez vos pièces protégées

Si l'une des pièces de votre adversaire est bien positionnée, essayez de l'échanger.

64 – Éliminez la meilleure pièce de votre adversaire

Quand vous êtes dans une position étriquée, essayez d'échanger une ou deux pièces afin de libérer de l'espace. Réciproquement, lorsque vous avez un avantage spatial, évitez les échanges et utilisez cet avantage afin de **changer rapidement l'attaque** d'un côté à l'autre.

63 – Si vous manquez d'espace, essayez d'échanger une ou deux pièces

Une pièce de valeur supérieure ne devrait jamais être placée sur le chemin d'une pièce moins agressive, parce que la dernière est annulée.

62 – Évitez de placer des pièces lourdes sur le chemin de pièces légères

Des échecs inattendus sont souvent la clé de frappes tactiques.

61 – Maintenez toujours votre Roi à l'abri d'un échec

Chaque déplacement de pion crée une faiblesse qui peut sembler sans importance à première vue, mais qui pourra être exploitée plus tard par votre adversaire.

60 – Évitez d'avancer des pions qui protègent votre Roi

Il est recommandé de considérer les coups intermédiaires possibles avant de reprendre une pièce. Les coups intermédiaires sont des armes puissantes parce qu'ils **surprennent** votre adversaire et sont un composant tactique important.

59 – Ne recapturez pas des pièces automatiquement

Une pièce surchargée est une pièce exerçant plus d'une fonction à la fois. En général, la pièce surchargée est occupée à défendre en **même temps** deux pièces, voire plus.

Les pièces surchargées sont sujettes à des tactiques menant à des **pertes matérielles**. En effet, lorsqu'elles bougent, elles laissent souvent des pièces non défendues.

58 – Ne laissez pas vos pièces surchargées

Soyez certain que votre Roi est en mesure d'échapper à tout échec sur la première rangée (mat du couloir) avant d'en déplacer votre Tour.

57 – Conservez la première rangée protégée

- Chaque coup peut changer considérablement la position sur l'échiquier. C'est pourquoi il est recommandé de vous poser les questions suivantes après chaque coup de votre adversaire :
- Qu'est-ce que le nouveau coup **attaque** et **défend** ?
- Où sont les défenses et les attaques qui ont été retirées ?
- Quelles diagonales, rangées et colonnes ont été **obstruées** ?
- Quelles diagonales, rangées et colonnes ont été **libérées** ?
- Quelle pièce ennemie peut occuper la case que la pièce a abandonnée ?
- Où peuvent aller les pièces maintenant ?

56 – Évaluez les changements résultant des coups adverses

Le principe le plus important aux échecs est la **sécurité**. A chaque coup effectué par votre adversaire, posez-vous les questions suivantes : Où son coup me menace-t-il ? Quelles sont les intentions de mon adversaire ? Que ferais-je à sa place ?

55 – Pensez à la **défense** en premier

Grâce à sa portée plus importante, le Fou peut complètement contrôler un Cavalier placé au bord de l'échiquier. En fin de partie, cela peut être fatal, le joueur possédant le Fou joue avec une **pièce en plus**.

54 – Un Fou peut **dominer** un Cavalier

Si votre adversaire possède deux Fous et vous un seul (le Fou des cases blanches par exemple), l'adversaire a le **contrôle** sur les cases du Fou qu'il a en plus (les cases noires, dans cet exemple). Cela signifie que vous devez surveiller attentivement ces cases, parce que l'autre Fou (des cases noires) peut attaquer des pions et des cases que votre Fou ne peut pas défendre.

53 – Conservez un œil sur les cases **contrôlées** par le Fou adverse

Quand vous combattez la paire de Fous, essayez d'échanger l'un des deux. Cela annulera la **domination** qu'exerce votre adversaire au moyen de ses Fous.

52 – Si votre adversaire possède deux Fous, essayez d'en **échanger** un

Un Fou sera affaibli s'il est restreint par ses pions. C'est pourquoi il est toujours préférable de le placer à l'**extérieur** d'une chaîne de pions occupant des cases de sa couleur.

51 – Les Fous doivent être placés **devant** une chaîne de Pions

Si vous ne possédez qu'un Fou, essayez de placer vos pions sur des cases de couleur **opposée** à celles de votre Fou. De plus, conserver les diagonales ouvertes aux déplacements du Fou permet à vos pions de fonctionner en parfaite **harmonie** avec vos pièces. En effet, les pions contrôlent une couleur et le Fou, une autre.

50 – Conservez vos pions sur des cases de couleurs **différentes** de celles de vos Fous

Si votre adversaire possède la paire de Fous, vous devez limiter leur activité grâce à des chaînes de pions qui les bloquent. Vous devez également conquérir des avant-postes avec vos Cavaliers.

49 – Comment combattre la **paire de Fous**

Si vous avez la paire de Fous et que votre adversaire possède un Fou et un Cavalier, vous devez limiter la portée du Fou ennemi en plaçant vos pions sur des cases de la **même couleur** que celles du Fou. Vous devez également limiter la puissance du Cavalier ennemi en l'**empêchant** d'occuper des **avant-postes** centraux.

48 – Comment combattre un **Fou** et un **Cavalier**

Le Fou est une pièce **longue portée**. Le fou ne contrôle que des cases d'une même couleur, il s'agit de sa principale faiblesse. C'est pourquoi deux Fous se complètent parfaitement. Quand ils sont bien coordonnés, ils sont supérieurs à un Fou et un Cavalier, parce que ceux-ci mettent **davantage de temps**, à cause de la mobilité réduite du Cavalier, à rejoindre le théâtre des affrontements. L'autre avantage de la paire de Fou est qu'à n'importe quel moment, il vous est possible d'échanger un fou contre un Cavalier ennemi, alors qu'il est très difficile pour un cavalier d'échanger contre un Fou.

47 – Deux Fous sont, en général **plus forts** qu'un Fou et un Cavalier ou deux Cavaliers

Dans un combat opposant le Fou au Cavalier, la couleur du Fou doit essayer de conserver ses **pions mobiles**, tandis que l'autre camp doit paralyser ces pions ennemis, de préférence sur des cases de même couleur que celles occupées par leur Fou.

46 – En général, dans les finales de **pions mobiles**, le Fou a plus de valeur que le Cavalier

Un avant-poste est une case, généralement sur la 5e ou 6e rangée, qui est sous la protection d'un pion et qui n'est pas sujette aux attaques des pions ennemis. Quand un Cavalier occupe un avant-poste, il exerce une **importante pression** dans le camp ennemi et supporte également la mise en place d'une attaque de flanc.

45 – Les cavaliers ont besoin d'**avant-postes**

Grâce à leur capacité à sauter par-dessus les autres unités, les Cavaliers sont plus efficaces que les Fous au contact de **chaînes de pions rigides**.

44 – Un Cavalier a plus de valeur qu'un Fou dans une position fermée

Les Fous doivent avoir des diagonales à utiliser afin d'être efficaces. Ainsi, moins l'échiquier contient de pions et plus les Fous sont efficaces. Dans des positions ouvertes, quand les diagonales ne sont pas **obstruées par des pions**, un Fou peut attaquer le Roi tout en protégeant sa propre aile contre la Dame adverse. De plus, les Cavaliers peuvent uniquement manœuvrer sur un seul côté, à cause de leur **mobilité réduite**.

43 – Un Fou a plus de valeur qu'un Cavalier dans une position ouverte.

Quand votre adversaire ne possède qu'un Fou, vous devez placer vos pions sur les cases **correspondant à la couleur** occupée par le Fou ennemi. Toutefois, si vous possédez seulement un Fou, les cases qu'occupent vos pions ne **doivent pas correspondre** à celles de votre Fou, que votre adversaire n'ait qu'un Fou ou deux.

42 – Conservez vos pions sur des cases de la même couleur que le Fou adverse

L'activité du Fou dépend principalement du **placement de ses pions amis**.
Un Fou qui n'est pas **bloqué** par ses propres pions est un bon Fou, celui qui est limité par ses pions est un mauvais Fou.

41 – Conservez vos Fous actifs

Pendant l'ouverture, les Tours sont les dernières pièces à être développées. En effet, elles ne sont efficaces que lorsqu'elles sont positionnées sur des colonnes ouvertes ou semi-ouvertes. Ainsi, à partir de ces positions, elles peuvent exercer une pression sur le centre et **défendre la dernière rangée** en même temps.
En général, les cases idéales pour placer les Tours sont e1, d1 et c1 (e8, d8 et c8 pour les noirs).
Une Tour peut également défendre efficacement sur la 2e rangée, tout en continuant à être agressive sur la colonne.

40 – Les Tours doivent rapidement occuper des colonnes ouvertes ou semi-ouvertes

Les Cavaliers, plus que toute autre pièce, ont besoin d'être centralisés.
Premièrement, parce qu'un Cavalier au centre de l'échiquier contrôle **8 cases**, alors qu'il n'en contrôle que 2 sur le côté.
Deuxièmement, parce que le Cavalier a besoin de 4 coups pour traverser l'échiquier et atteindre l'autre côté, tandis qu'au centre, il lui en faut **seulement** deux pour atteindre l'un des côtés.

39 – Conservez vos Cavaliers près du centre

Dans les parties d'amateurs, des promotions automatiques en Dame ont souvent été la cause de parties nulles. Considérez donc attentivement quelle pièce est la plus appropriée aux circonstances.

38 – Un pion ne doit pas nécessairement être promu en Dame

Deux Tours occupant la 7e rangée forment une arme extrêmement dangereuse, parce que l'ennemi est condamné à la passivité la plus complète. L'énorme tension exercée sur la base des pions et les diverses possibilités tactiques offertes transposent souvent cet avantage en gain.

37 – Doublez les Tours sur la 7e rangée

Une Tour en 7e rangée est un avantage, non seulement parce qu'elle représente un danger pour les pions ennemis, mais également parce qu'elle limite le Roi ennemi et crée des possibilités de mat.

36 – Dès que possible, placez vos Tours sur la 7e ou 8e rangée

La valeur d'une pièce est liée au nombre de cases qu'elle **contrôle**. En effet, plus une pièce contrôle de cases, plus elle menace l'adversaire.

Une pièce bien positionnée possède une valeur bien supérieure que la pièce équivalente ennemie si cette dernière occupe une mauvaise position.

En général, une pièce bien positionnée possède les qualités suivantes :

- Elle est **protégée**
- Elle a une bonne **mobilité**
- Elle n'est pas facilement attaquée
- Elle **coopère** avec d'autres pièces
- Elle **attaque** des pièces et des pions ennemis

35 – La valeur d'une pièce **varie** selon a position

En règle générale, vous ne devez échanger des pièces que :

- Si votre adversaire a l'**initiative**
- Quand vous êtes dans un espace **restreint**
- Afin d'**affaiblir la structure** de pions adverse
- Quand vous êtes en **avance de matériel**
- Afin d'échanger l'une de vos pièces passives contre une **active** appartenant à l'adversaire
- Afin de **simplifier** la position et transposer en finale favorable
- Afin d'éliminer une **importante pièce défensive**.

34 – Évitez les échanges qui ne sont **pas nécessaires**

Quand une couleur a sa majorité de pions sur un côté, l'autre couleur peut lancer une attaque de minorité. Cette attaque consiste à avancer ses pions, afin de **forcer des échanges** et laisser à l'adversaire un pion isolé ou arriéré.

33 – Attaque de minorité

Avoir la majorité, c'est posséder plus de pions que son adversaire sur un côté de l'échiquier. Par exemple, deux pions contre un. Dans la plupart des cas, la majorité entraîne un **avantage spatial**. Le plus important, c'est que cette majorité produit un **pion passé**, quand les pions en question sont avancés correctement.

32 – Une majorité de pions loin du Roi ennemi est un avantage

Grâce à sa capacité lui permettant de sauter par-dessus les autres pièces, le Cavalier est considéré comme étant **la meilleure pièce pour bloquer un pion passé**. En effet, sa position n'est pas détériorée par un tel pion. Le Fou est le deuxième meilleur bloqueur, surtout si les diagonales du pion adjacent sont ouvertes.

31 – Le Cavalier est la meilleure pièce pour bloquer un pion passé

Un pion passé ennemi peut devenir une arme très puissante, surtout quand il est bien protégé par des pièces ennemies. C'est la raison pour laquelle il doit être immobilisé **le plus vite possible**. Bloquer un pion passé, c'est l'empêcher d'avancer en plaçant une pièce sur son chemin.

Les **Cavaliers** et les **Fous** sont les meilleures pièces pour bloquer un pion passé.

30 – **Bloquez toujours les pions passés ennemis**

Un pion passé est un pion qui n'a aucun pion ennemi sur son chemin, sur sa colonne ou sur les colonnes adjacentes. Un pion passé est considéré comme une arme très dangereuse, parce qu'il est susceptible d'atteindre la case finale et d'être **promu**.

29 – **Dès que la chose est possible, créez un pion passé**

Afin de combattre des pions pendants, vous devez exercer une pression jusqu'à ce qu'ils avancent, pour occuper le **trou** ainsi créé.

28 – **Forcez votre adversaire à avancer ses pions pendants**

En général, la meilleure façon d'exploiter un pion arrière est d'exercer une pression dessus, afin que les pièces adverses se mobilisent pour le défendre et ensuite, **attaquer un autre point** du plateau.

27 – Exercer une **pression** sur les pions arrières adverses

Les pions pendants sont deux pions amis et voisins n'ayant **aucun camarade sur les cases adjacentes**. S'ils sont placés sur une même rangée, ils peuvent contrôler beaucoup de cases devant eux, ce qui est un avantage. Mais ils ne peuvent être défendus par aucun autre pion. Avancer l'un des deux crée un pion arrière et un trou, exploitables par votre adversaire.

26 – Pensez-y à deux fois avant d'**avancer** vos pions pendants

Un groupe de pions séparé des autres par une ou plusieurs colonnes est appelé un îlot. Chaque îlot possède une base qui doit être protégée par des pièces. C'est pourquoi, plus vous possédez d'îlots et **plus il est difficile de les défendre**. Il est donc important de considérer attentivement chaque échange de pièce qui influe sur la structure de pions. Dans une finale, le plus petit nombre d'îlots peut être considéré comme un avantage significatif.

25 – Évitez les **îlots** de pions

A chaque fois que vous avancez un pion, les cases à côté de lui deviennent des trous. Un trou est une case qui **n'est protégée par aucun pion**. Le principal problème est que cette case peut être occupée par des **pièces ennemies**, ce qui améliore leur efficacité puisqu'elles ne peuvent être chassées par des pions.

24 – Évitez de créer des trous (cases faibles)

Un pion arrière est plus proche de sa base que les collègues des colonnes adjacentes. Aussi, ce pion ne peut avancer car la case juste devant lui est contrôlée par un pion ennemi. Très souvent, un pion arrière **détériore la communication entre les pièces défensives**. La case faible (le trou) devant lui peut de plus être facilement occupé par une pièce ennemie.

23 – Évitez les pions arrières

Les pions isolés n'ont aucun pion ami sur les colonnes qui leur sont adjacentes. Ainsi, ils **ne sont défendus par aucun pion de même couleur**. Lorsqu'ils sont attaqués, seules les pièces peuvent les défendre. La principale faiblesse d'un pion isolé est que la **case directement devant lui est affaiblie** (un trou), parce qu'elle ne peut être contrôlée par un autre pion et qu'elle peut être facilement occupée par une pièce ennemie. Les pions isolés sont encore plus vulnérables lorsqu'ils sont placés au niveau de colonnes semi-ouvertes : en effet, ils deviennent des **cibles faciles pour les Tours**.

22 – Évitez les pions isolés

Les pions doublés sont des pions d'une même couleur alignés sur une même colonne. Ils sont **moins mobiles** que les pions normaux et **plus vulnérables** aux attaques (surtout quand ils sont isolés). Toutefois, ils se présentent pas toujours un désavantage : dominer une colonne semi-ouverte ou ouverte, ou exercer un contrôle accru du centre, peuvent être une compensation suffisante.

21 – Évitez les pions doublés

Alors que les pièces peuvent bouger pour devenir plus actives, toute déficience dans la structure de pions est une faiblesse sur du long terme. Aussi, si votre adversaire a des pions faibles, il n'est pas nécessaire de se dépêcher pour les exploiter.

20 – Une faiblesse de pion est éternelle

Philidor disait des pions qu'ils étaient l'âme du jeu d'échecs. En effet, la structure de pions est **fondamentale** pour chaque position parce qu'elle améliore ou réduit l'efficacité des pièces. Afin d'obtenir une formation saine de pions, il est important d'éviter de créer des « pions faibles », à savoir des **pions isolés, doublés, arriérés et pendants**.

19 – Les pions sont la base de la stratégie

Les attaques à l'aile couronnées de succès dépendent du contrôle central. Ainsi, préoccupez-vous de construire un **centre puissant et solide** avant de lancer une attaque latérale.

18 – Contrôlez le centre **avant** d'attaquer

Si deux de vos pions peuvent reprendre une pièce adverse, il est recommandé de bouger le pion qui, à la fin, sera le plus proche du centre. En effet, les pions centraux sont **plus importants** que les latéraux (sauf s'il s'agit de pions de l'aile passés).

17 – Quand vous échangez un pion, essayez de **vous rapprocher** le plus possible du **centre**

Au centre, une pièce contrôle **plus de cases** que partout ailleurs sur l'échiquier. Le Cavalier centralisé, par exemple, peut contrôler jusqu'à 8 cases différentes. Ce même cavalier, s'il est au bord de l'échiquier, n'en contrôle plus que 2 ! D'où la citation suivante : Cavalier au bord, Cavalier mort.

Le contrôle du centre est également important car il permet aux pièces de bouger rapidement d'une aile à l'autre. Si vos pièces se déplacent plus vite que celles de l'adversaire, vous aurez de grandes chances de créer une attaque fructueuse.

16 – Conservez vos pièces le plus près possible du **centre**

Le centre de l'échiquier comprend les cases **e4, e5, d4 et d5**. Le centre étendu inclut les cases formant le carré, **c3, c6, f3 et f6**. Les pions sont les meilleures unités à créer le centre car, contrairement aux pièces, ils ne sont pas vulnérables aux attaques des pions ennemis.

15 – Placez vos Pions au centre

Un pion faible est un pion qui n'est **défendu par aucun autre**. Cela signifie qu'il doit être défendu par ses pièces quand il est attaqué. De telles pièces perdent de leur efficacité puisqu'elles sont limitées à un rôle défensif, tandis que les pièces ennemies ont un rôle actif.

14 – Plus les pions avancent, plus ils deviennent difficiles à protéger

Bien qu'avancer ses pions soit la ressource principale pour limiter la position adverse, il faut agir avec prudence. En effet, plus un pion est éloigné de son camp et plus il est **difficile de le défendre**. De plus, tout déplacement de pion crée une **faiblesse au niveau des cases adjacentes**, qui pourront être occupées par les pièces ennemies.

13 – Avancez vos pions afin d'obtenir plus d'espace

Le joueur ayant un avantage spatial donne à ses pièces une **meilleure mobilité**. Les pièces peuvent ainsi passer d'une aile à l'autre en toute **flexibilité**.
De l'autre côté, le joueur ayant moins d'espace a davantage de difficultés à **bouger ses pièces**, ce qui lui sera fatal si ces dernières sont nécessaires à la défense du Roi.

12 – Contrôlez le plus de territoire possible

Si votre adversaire attend trop longtemps pour roquer, essayez de maintenir son Roi au centre.
L'une des méthodes les plus courantes est de **contrôler l'une des cases desservant le passage du Roi**.
Parfois, pour maintenir le Roi ennemi au milieu de l'échiquier, il peut être bénéfique de sacrifier un pion.

11 – Essayez d'empêcher l'adversaire de roquer

Roquer du côté Roi place ce dernier loin du centre et le sécurise derrière une rangée de pions protecteurs.
Aussi, le petit roque s'effectue plus rapidement que le grand, puisque seulement 2 pièces doivent bouger.
Cependant, les roques opposés sont intéressants car ils créent des **possibilités d'attaques**.

10 – Le petit roque est plus sûr que le grand roque

7 – Placer la Dame derrière une ligne de Pions amis pendant l'ouverture

La Dame est certes la pièce la plus puissante du jeu, elle n'en demeure pas moins la plus vulnérable aux attaques incessantes de l'adversaire. Ainsi, il est judicieux de la placer derrière un pion, de préférence sur la seconde rangée afin d'activer les Tours plus facilement.

8 – Éviter d'échanger une pièce développée contre une autre non développée

En général, l'échange d'une pièce bien positionnée contre une qui l'est moins est une mauvaise affaire. En échangeant une pièce développée contre une pièce non développée de l'adversaire, vous perdez du temps. De même si vous échangez une pièce ayant davantage bougé qu'une pièce ennemie.

9 – Roquer aussi vite que possible

La sécurité du roi est l'un des éléments les plus importants lors de l'ouverture et du milieu de partie. Un roi au centre est vulnérable aux attaques ennemies, surtout si la position est ouverte. Roquer signifie placer son Roi confortablement derrière une chaîne de pions tout en permettant le développement de l'une des deux Tours.

3 – Dans l'ouverture, ne pas bouger la même pièce 2 fois

Essayer, en une fois, de placer ses pièces le mieux possible.
Bouger 2 fois la même pièce est une perte de temps et peut vous coûter l'initiative.

4 – Ne pas effectuer de déplacements de pions inutiles

Les déplacements de pions doivent être **limités** dans l'ouverture. En effet, le temps consacré à leur développement aurait pu être utilisé pour développer d'**autres pièces**.

Un coup de pion est favorable si l'objectif est d'**ouvrir des diagonales** pour la Dame ou le Fou, ou pour occuper le centre.

5 – Ne pas délivrer d'échec si ce n'est pas nécessaire

Un échec est **facilement défendu** s'il n'est pas nécessaire. Aussi, la plupart des échecs ayant lieu pendant l'ouverture sont facilement défendus par des coups qui **favorisent le développement** de l'adversaire.

6 – Ne pas ouvrir la position en cas de retard de développement

Une position ouverte **favorise la couleur ayant le plus de pièces** en jeu. Ainsi, seul le joueur ayant un **avantage de développement** devrait ouvrir le jeu.

Les Cavaliers sont des pièces moins mobiles que les Fous et mettent davantage de temps à atteindre le camp adverse. Tandis que les Fous contrôlent plusieurs cases, les Cavaliers dominent **uniquement les cases qui leur sont proches**.

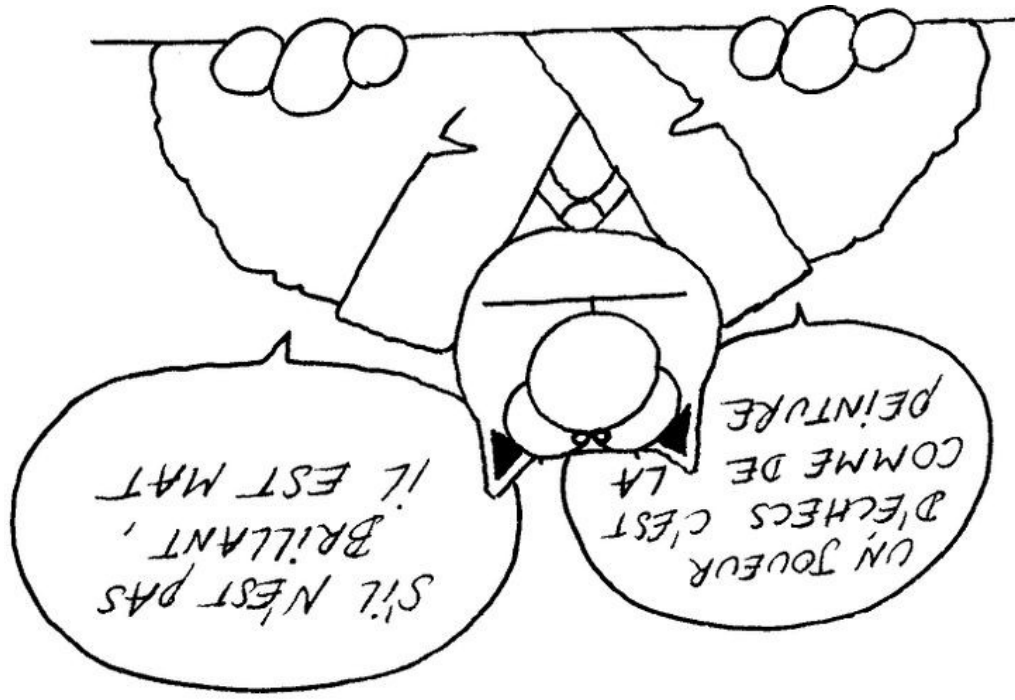
2 – Développer les **Cavaliers** avant les Fous

L'objectif principal de l'ouverture est de **développer ses pièces** et roquer le plus rapidement possible. L'ouverture est achevée quand l'un des joueurs a connecté ses tours. Le 1er joueur à terminer son développement **gagne l'initiative**.

1 – Développer **toutes ses pièces** rapidement

Voici une liste de **101 règles** à appliquer lors d'une partie d'échecs. Certaines sont **simples** et connues de tous, d'autres plus **complexes**, voire **oubliées** et négligées par les joueurs les plus expérimentés. Ainsi, l'intériorisation, la parfaite compréhension de ces règles et leur application en situation réelle **amélioreront** significativement votre **qualité de jeu** et vos résultats. A noter que l'une des différences entre joueur professionnel et amateur repose sur la capacité du premier à contourner la règle quand la situation s'y prête. Cette clairvoyance s'acquiert avec l'expérience.

Notions de stratégie aux échecs



Source : pousseurdebois.fr
Illustration : Philippe Geluck