

BREVETS DE L'ÉCHIQUIER TOURNAISIEN

Ce présent document est téléchargeable sur le site de l'ASBL *Échiquier tournaisien* : www.echiquiertournaisien.be

Il comprend trois parties : règlementaire, stratégique et tactique. Chacune des parties débouchera sur l'obtention d'un brevet coloré (bleu, vert et rouge).

Ces 21 leçons (40 pages) vous feront découvrir à la fois rigueur mais aussi la beauté du jeu d'échecs.



Plan

- **A. Brevet réglementaire**
 - 1. Généralités
 - 2. Déplacement des pièces
 - 3. Déplacement des pions
 - 4. Déplacement du roi
 - 5. Echec et mat
 - 6. Parties nulles
 - 7. Notation
- **B. Brevet stratégique**
 - 1. Sécurité du roi
 - 2. Développement
 - 3. Occupation du centre
 - 4. Structure de pions
 - 5. Contrôle des cases
 - 6. Finale avec pièces lourdes
 - 7. Finale avec pions

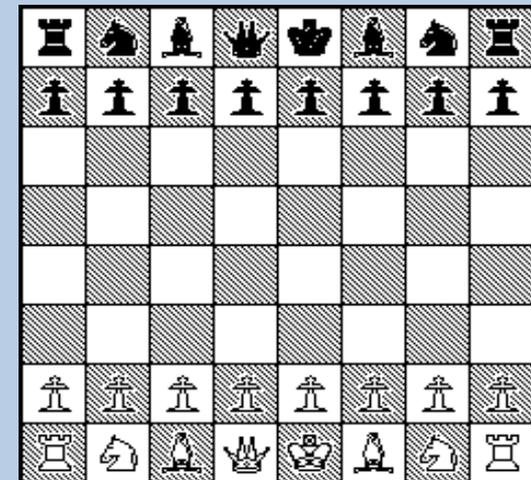
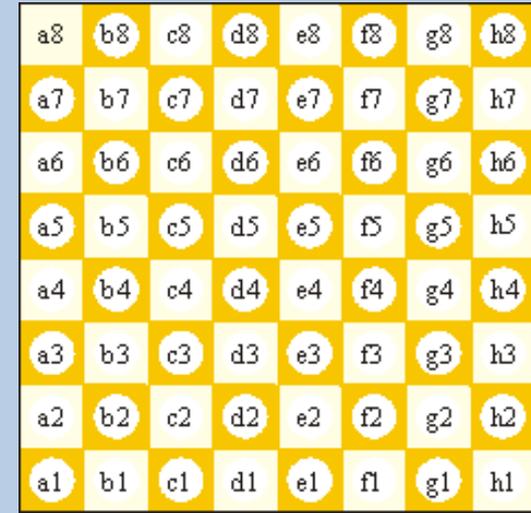
- **C. Brevet tactique**
 - 1. Ordre dans la réflexion
 - 2. Attaque double
 - 3. Déviation
 - 4. Elimination
 - 5. Clouage
 - 6. Mats avec une pièce
 - 7. Mats avec deux pièces

Les couleurs obéissent à un code : les « bleus » (débutants) commencent par apprendre les règles. Les stratèges disposent leur armée sur un champ, vert, de bataille. La tactique étant le combat durant lequel le sang, rouge, des soldats est versé.

A. Brevet bleu : les règles

• A.1. Généralités

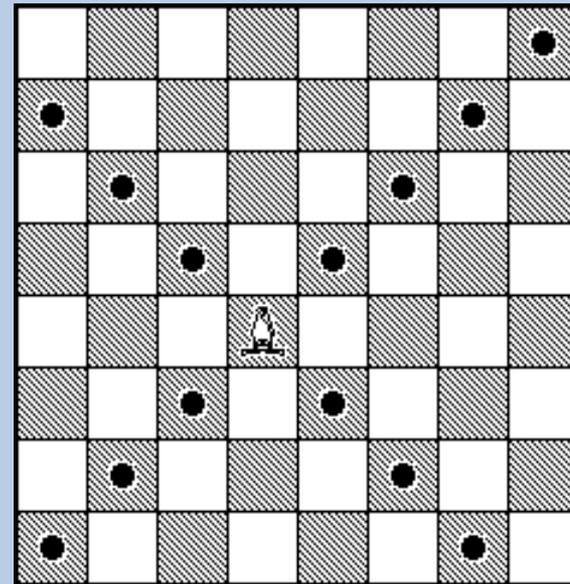
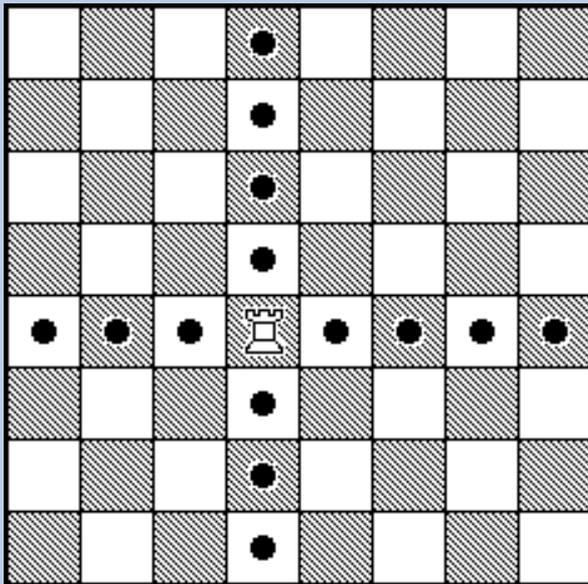
- 1) L'**échiquier** est un carré de 64 cases.
- 2) Le **coin** inférieur gauche (a1) est une case noire.
- 3) 8 **rangées** (horizontales) de 1 à 8, 8 **colonnes** (verticales) de a à h.
- 4) Les pièces **blanches** se trouvent sur la ligne 1, les pièces **noires** sur la ligne 8, les **pions** blancs et noirs respectivement sur 2 et 7.
- 5) Les **tours** sont placées sur a et h, les **cavaliers** sur b et g, les **fous** sur c et f, les **dames** sur d (dame blanche sur case blanche, dame noire sur case noire) et les **rois** sur e.



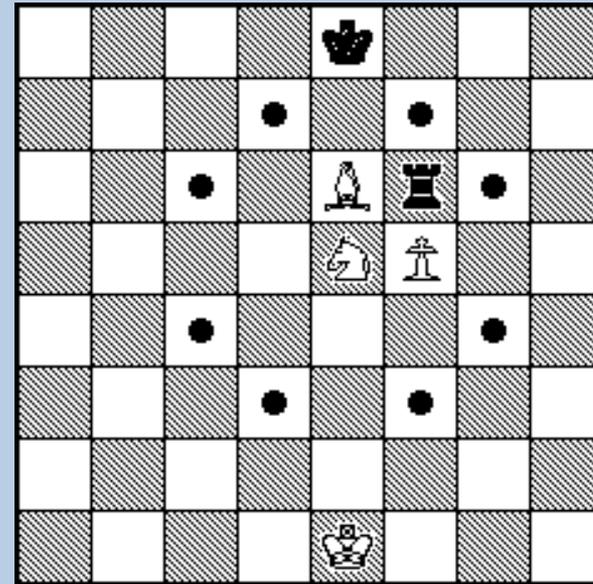
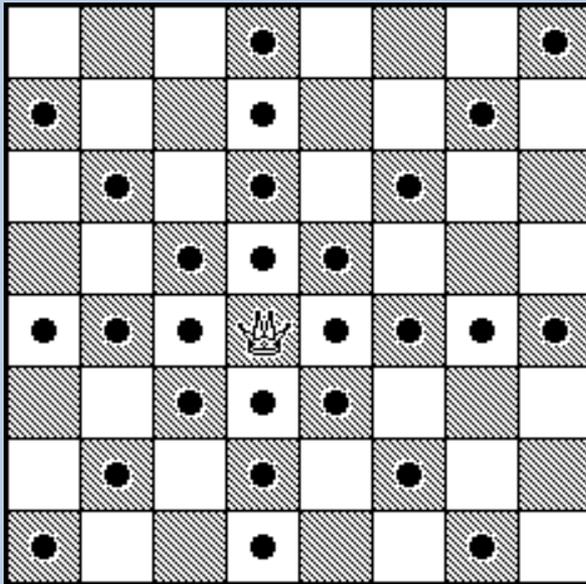
- 6) Les joueurs ont le **trait** (possibilité de jouer) à tour de rôle en commençant par les blancs. Pour effectuer un coup, un joueur doit déplacer une pièce ou un pion vers une nouvelle case (en respectant bien sûr les règles de déplacement des pièces et pions).
- 7) Une pièce (ou un pion) peut se rendre sur une **case libre** ou sur une case **occupée par l'adversaire**. Dans ce cas, elle capture la pièce ou le pion adverses. Une pièce ne peut jamais venir sur une case occupée par une pièce ou un pion de son propre camp.
- 8) Si un joueur **touche** une de ses pièces (*ou une des pièces adverses*), il doit **jouer** sa pièce (*ou prendre la pièce adverse*) si un tel coup est possible. Pour recentrer une pièce sur sa case, il faut au préalable dire « j'adoube ». Cette règle est aussi d'application pour les pions.

- A.2. Déplacement des pièces

- 1) La **tour** se déplace horizontalement et verticalement d'une ou plusieurs cases mais ne peut pas sauter au-dessus d'une pièce ou d'un pion.
- 2) Le **fou** se déplace en diagonale d'une ou plusieurs cases mais ne peut pas sauter au-dessus d'une pièce ou d'un pion.



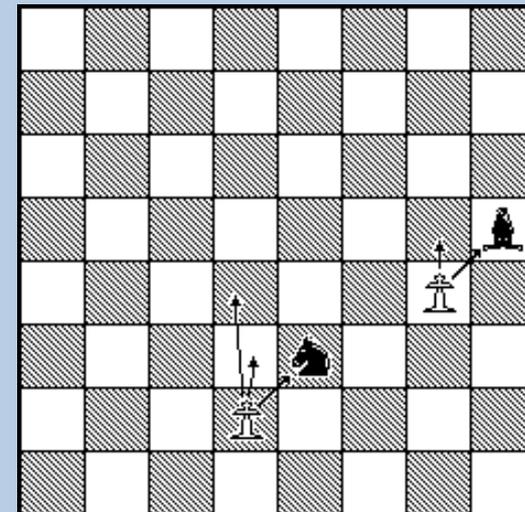
- 3) La **dame** combine le pouvoir de la tour et le pouvoir du fou. Elle peut donc se déplacer en horizontale, en verticale et en diagonale.
- 4) Le **cavalier** se déplace en L : de deux cases dans une direction, puis d'une perpendiculairement. C'est la seule pièce du jeu qui peut sauter au-dessus d'autres pièces ou pions.



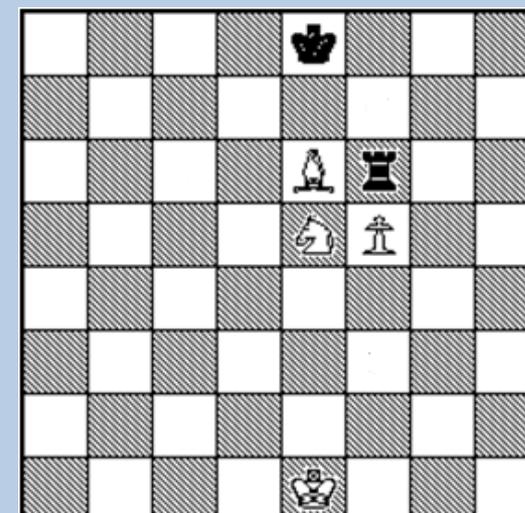
- A.3. Déplacement des pions

1) Les pions **avancent** d'une case **verticalement**. Seuls les pions qui n'ont pas encore bougé (qui sont toujours sur leur ligne de départ, 2 ou 7) sont autorisés à avancer verticalement d'une ou de deux cases en un coup. Les pions ne peuvent jamais reculer et ne peuvent pas avancer verticalement sur une case occupée.

2) Les pions ne peuvent avancer d'une case en **diagonale** (à gauche, ou à droite) que **pour capturer** une pièce ou un pion adverses sur cette case. Ils ne peuvent pas prendre en reculant.

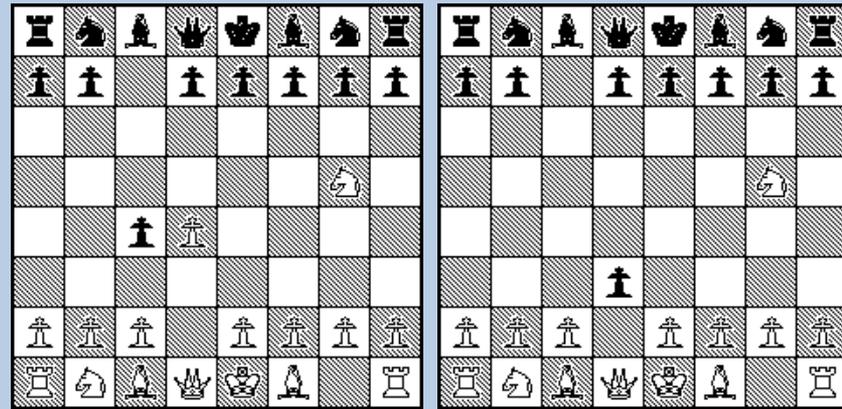


Pions mobiles



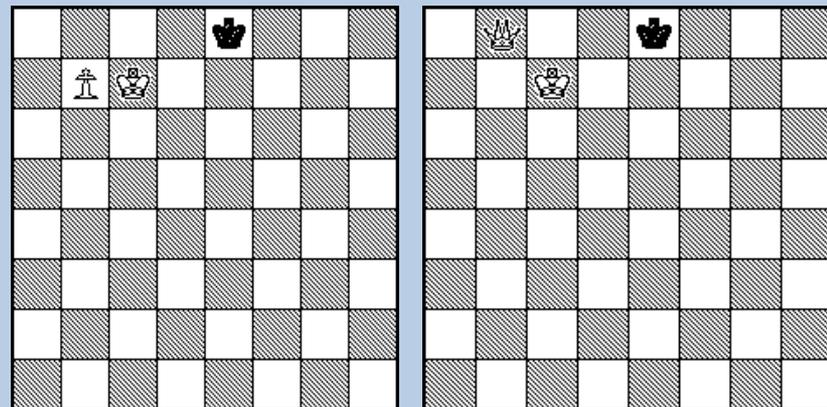
Pion bloqué

3) Il existe une règle spéciale de prise appelée **prise en passant**. Quand un pion avance de deux cases en un coup, un pion adverse peut le capturer comme si le pion n'avait avancé que d'une case (et non de deux). Cette prise en passant ne peut avoir lieu qu'au coup qui suit immédiatement l'avance de deux cases du pion.



Les blancs viennent de déplacer leur pion de d2 à d4. Le pion noir prend le pion blanc comme si ce dernier avait été déplacé en d3.

4) Un pion qui atteint la huitième rangée de l'échiquier (ligne 8 pour les blancs, ligne 1 pour les noirs) est promu : il est remplacé, sur sa case de **promotion**, par une pièce (toute pièce excepté un roi). Il ne faut pas forcément avoir perdu sa dame pour prendre une nouvelle dame.

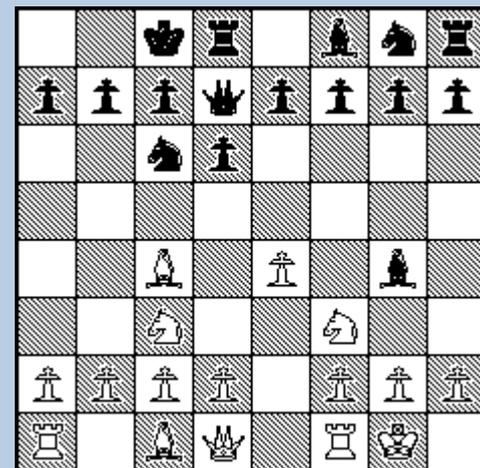
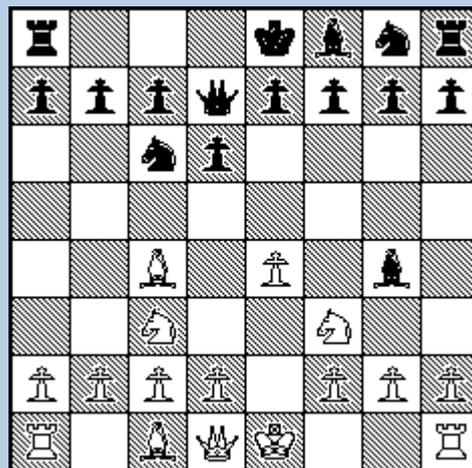
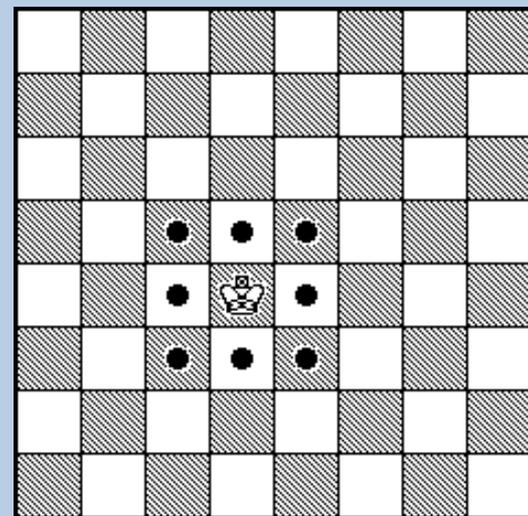


Les blancs viennent de pousser leur pion en b8 et le changent en dame.

• A.4. Déplacement du Roi

- 1) Le roi est la pièce la plus **importante** du jeu ; ses déplacements doivent être effectués de telle sorte qu'il ne soit jamais mis en échec. Voir plus loin.
- 2) Le roi se déplace **d'une case** dans n'importe quelle direction, horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- 3) Il existe un déplacement particulier, appelé **roque**.

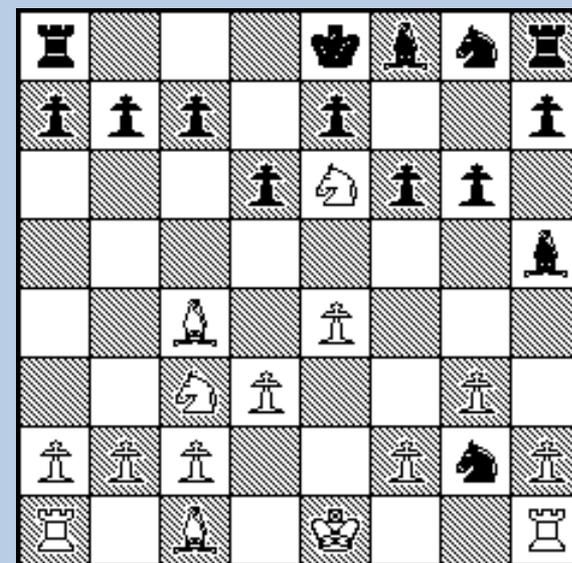
En un seul et même coup, le roi se déplace de 2 cases horizontalement et la tour se place entre la position de départ du roi et sa position d'arrivée.



- 4) On parle de **petit roque** lorsque le roi a croisé la tour la plus proche (celle placée en *h*, sur *l'aile roi*) et s'est installé sur la colonne g. On parle de **grand roque** quand le roi a croisé la tour la plus éloignée (celle placée en *a*, sur *l'aile dame*) et s'est installé sur la colonne c.

Le roque n'est autorisé que sous les 3 **conditions** suivantes :

- Toutes les cases qui séparent le roi de la tour sont libres (inoccupées).
- Ni le roi, ni la tour n'ont déjà quitté leur position initiale.
- Aucune des trois cases (de départ, de passage, d'arrivée) par lesquelles transite le roi lors du roque ne doit être contrôlée par une pièce adverse.

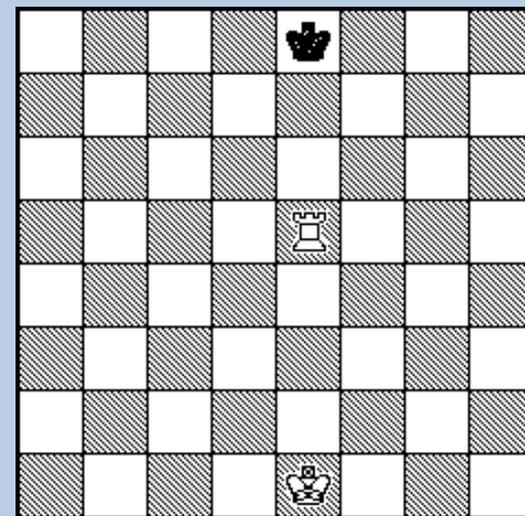


Le roi blanc ne peut pas roquer car il est en échec. Le roi noir ne peut pas roquer car il devrait passer par une case contrôlée par le cavalier adverse.

• A.5. Échec et mat

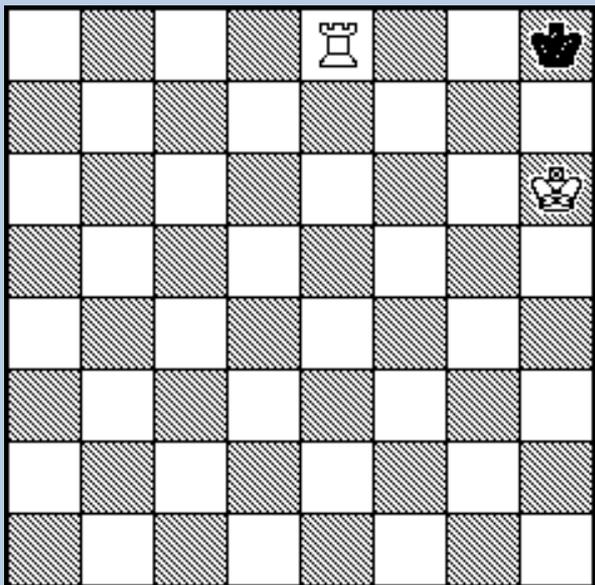
- 1) Lorsque le roi d'un joueur peut être pris par une pièce adverse, on dit qu'il est *en échec*.
- 2) La **courtoisie** réclame que l'on annonce à haute voix *Échec* lorsque l'on met en échec le roi adverse.
- 3) Le camp mis en échec doit absolument réagir puisque la perte du roi entraîne la perte de la partie. Il existe **3 possibilités** pour mettre fin à l'échec :

- Interposer une pièce entre le roi menacé et la pièce adverse menaçante. Cette méthode ne fonctionne pas si c'est un cavalier qui met échec.
- Capturer la pièce qui met échec.
- Bouger le roi sur une case où il n'est pas menacé (un roi en échec ne peut pas roquer).



La tour blanche vient de mettre le roi noir en échec.

- 4) Si aucune des trois réactions parant l'échec n'est possible, alors le roi en échec est **mat**. « Shah mat », « le roi est mort » en persan. La partie est perdue pour le joueur maté et gagnée pour celui qui a fait *échec et mat*. Dans la pratique, la victoire arrive plus souvent par abandon de l'adversaire que par mat.

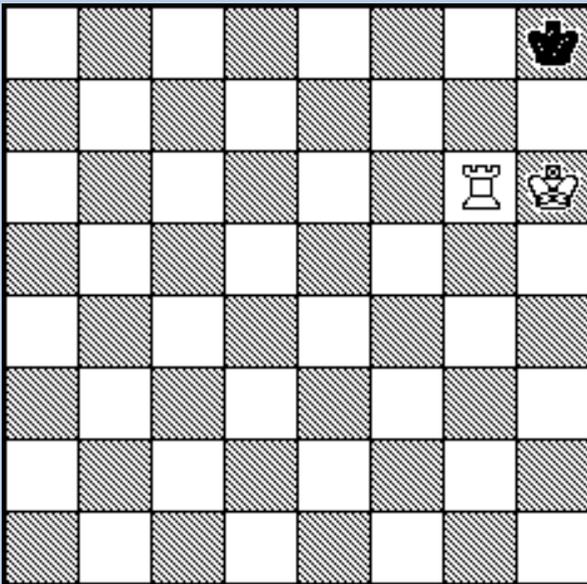


Ci-contre, les noirs sont en échec par la tour. Ils ne peuvent ni interposer une pièce entre leur roi et la tour, ni capturer la tour. Et si le roi noir va en g8, il reste en échec par la tour ; en h7 et g7, il est capturable par le roi blanc. Donc, les noirs sont *mat*.

- A.6. Parties nulles (ex-æquo)

Assez rares dans les parties opposant des débutants, les matchs nuls sont fréquents à haut niveau. 5 situations peuvent amener la nullité.

- 1) Quand un joueur ne peut plus déplacer ni pièce ni pion, mais n'est pas en échec, il est **pat**. En cas de pat, la partie est terminée et déclarée *nulle*.



Sur le diagramme, le roi noir n'est pas en échec, mais il ne peut plus bouger : ni en g8 ou g7 (sous peine d'être capturé par la tour), ni en h7 contrôlée par le roi blanc. Et comme les noirs n'ont plus d'autres pièces susceptibles de bouger, la partie est nulle.

- 2) Après avoir joué son coup, un joueur peut dire : « je propose nulle.» Si l'adversaire accepte la **proposition**, la partie est effectivement nulle. Si l'adversaire refuse, la partie se poursuit.
- 3) Si la même position se reproduit 3 fois lors d'une partie, avec le même joueur au trait, ce dernier peut déclarer la partie nulle. Le cas le plus fréquent de **répétition** est l'*échec perpétuel* où un joueur peut donner une série illimitée d'échecs successifs sans jamais mater.
- 4) Si, durant au moins **50 coups** consécutifs des blancs et des noirs, aucune pièce n'est prise et aucun pion n'a bougé, alors un des joueurs peut déclarer la partie nulle.
- 5) Si aucun des deux camps n'a un **matériel suffisant** pour mater, la partie est nulle. Exemples : roi contre roi ; roi contre roi avec fou ; roi contre roi avec cavalier.

- A.7. Notation

- 1) Selon la *notation algébrique*, le mot « pièce » signifie une pièce autre qu'un pion. Chaque pièce est désignée par la première lettre de son nom en majuscule. R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier. Pour chaque coup, il faut noter l'**initiale** de la pièce (ou rien s'il s'agit d'un pion) et sa case d'arrivée (Ex : Cb6). Si deux pièces de même type appartenant au même camp peuvent arriver sur la même case, il faut indiquer la case de départ (Ex: Tg4g6).
- 2) Quand une pièce **capture** une pièce ou un pion, il faut intercaler le signe « x » dans la notation. Ex : FxT si un Fou prend une tour ; fxg5 quand le pion f4 en prend un autre en g5.
- 3) Le petit **roque** s'écrit 0-0. Le grand roque se note 0-0-0. **L'échec** est signalé par un signe + à la fin du coup (Ex: Df7+). Pour la **promotion**, il faut noter la case d'arrivée du pion et l'initiale de la pièce (Ex : a8D). La **proposition de nulle** est signalée par un (=) à la fin du coup.

Voici trois parties miniatures gagnées
par Gioachino Greco (17^e)

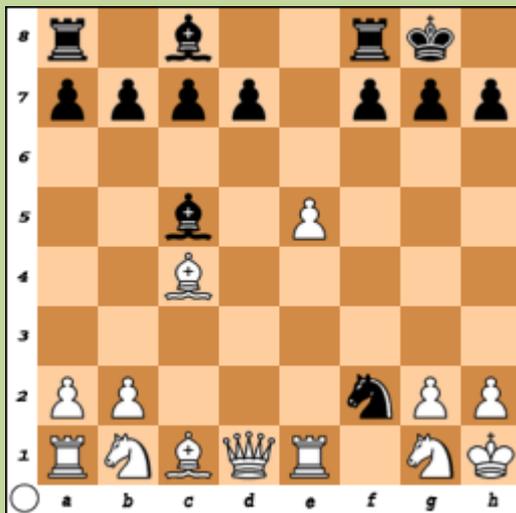


• 1.é4 é5 2.Cf3 f6 3.Cxé5 fxé5 4.Dh5+ Ré7 5.Dxé5+ Rf7 6.Fc4+ Rg6+ 7.Df5+ Rh6 8.d4+ g5 9.h4 Rg7 10.Df7+ Rh6 11.hxg5#

• 1.é4 b6 2.d4 Fb7 3.Fd3 f5 4.éxf5 Fxg2 5.Dh5+ g6 6.fxg6 Cf6 7.gxh7+ Cxh5 8.Fg6#



• 1.é4 é5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.O-O Cf6 5.Té1 O-O 6.c3 Dé7 7.d4 éxd4 8.é5 Cg4 9.cxd4 Cxd4 10.Cxd4 Dh4 11.Cf3 Dxf2+ 12.Rh1 Dg1+ 13.Cxg1 Cf2#



- B.2. Développement

Retenons la maxime de Paul Morphy (19^e) « aidez vos pièces, elles vous aideront ». Ces 7 **commandements de l'ouverture** (début d'une partie) sont à retenir :

- 1) N'abusez pas des mouvements de **pions**. Un coup de pion qui ne permet pas de sortir un fou est déconseillé.
- 2) Sortez vos **pièces légères** (cavaliers et fous) avant les tours. Et, avant de bouger un fou, il vaut mieux sortir un cavalier.
- 3) N'exposez pas votre **dame** prématurément à des menaces adverses.
- 4) Roquez rapidement pour lier les **tours** (faire en sorte qu'elles se protègent mutuellement).
- 5) Ne bougez pas plusieurs fois **la même pièce** sauf si les circonstances l'exigent. Il s'agirait d'une perte de temps.
- 6) Ne partez pas à la **chasse aux pions**. Evitez cette perte de temps.
- 7) Si vous avez une **avance** de développement, **ouvrez** le jeu en échangeant des pions.

La partie de l'opéra gagnée par Paul Morphy (1858)

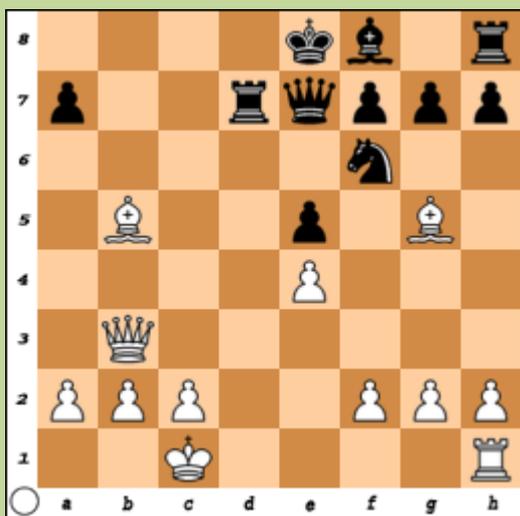
1) é4 é5 2) Cf3 d6 3) d4 Fg4 4) dxé5 Fxf3 5) Dxf3 dxé5 6) Fc4

Après le 6^e coup blanc, on constate l'avance de développement des blancs. Les noirs jouent 2 fois leur fou pour prendre le cavalier blanc. En prenant, ils permettent en outre la sortie de la dame ainsi que la concentration des forces blanches sur la faiblesse du pion f7. **6) ... Cf6 7) Db3 Dé7 8) Cc3 c6 9) Fg5 b5**

Les blancs ont refusé de prendre le pion b7 pour continuer leur développement. La prise du pion b7 (suivi de l'échange des Dames en b4) donnerait sans doute un avantage aux blancs mais Morphy veut tirer un maximum de profit de sa position. 4 pièces blanches sont développées contre seulement deux du côté noir. De plus, la dame noire empêche le fou en f8 de bouger tandis que le cavalier en f6 est *cloué* (ne peut se mouvoir sans mettre la dame en prise).

10. Cxb5 cxb5 11. Fxb5+ Cbd7 12. 0-0-0 Td8 13. Txd7 Txd7 L'avantage matériel des noirs croît mais leur position se sclérose.

14. Td1 Dé6 15. Fxd7+ Cxd7 16. Db8+ Cxb8 17. Td8 # Toutes les pièces blanches ont combattu. Au grand plaisir des théoriciens du romantisme (*tout pour l'attaque*), le camp victorieux a sacrifié une pièce (un cavalier contre deux pions), une *qualité* (une tour contre un cavalier) et sa dame.



• B.3. Occupation du centre

- 1) La **domination** au centre (les cases d4, d5, é4, é5) permet aux pièces de rayonner. Dans l'exemple ci-contre, les pièces blanches contrôlent beaucoup plus de cases que les noirs.
- 2) Pour occuper le centre, certains aiment jouer un **gambit** (don d'un pion).



Gambit de la dame

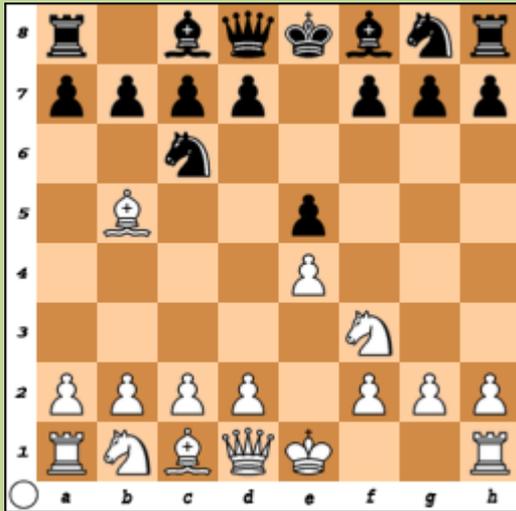
- 1) d4 d5
- 2) c4 d5xc4
- 3) é4

Gambit du roi

- 1) é4 é5
- 2) f4 é5xf4
- 3) d4 d6
- 4) Cf3



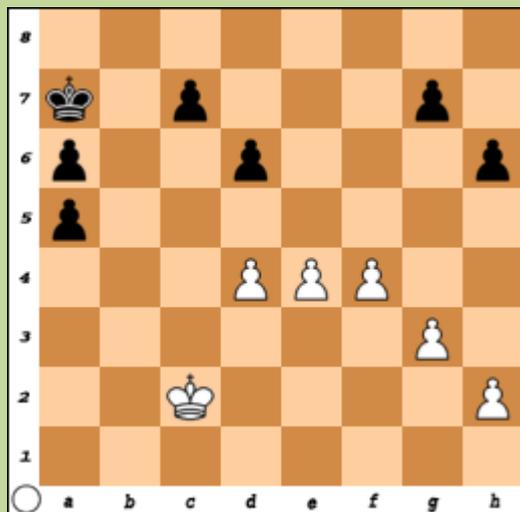
Un début espagnol qui illustre le combat pour le centre



1) é4 Pour sortir le fou f1 et roquer rapidement. **1) ... é5** Pour empêcher les blancs de construire un centre de pions idéal au moyen de la poussée d4. **2) Cf3** Pour roquer et menacer le pion é5 non défendu. **2) ... Cc6** Pour se développer et défendre le pion é5. **3) Fb5** Afin de supprimer le défenseur du pion é5. **3)... a6** Pour repousser la menace et forcer les échanges **4) Fa4** (4) *Fxc6 dxc6* 5) *Cxé5 Dd4* 6) *Cf3 Dxé4+* 7) *Dé2 Dxé2*) **4)... Cf6** pour développer l'aile roi et presser sur é4. **5) 0-0** Si les noirs prennent le pion é4, ils ne pourront pas conserver le pion é5. **5)... Fé7** Pour accélérer le roque et mettre leur roi en sécurité. **6) Té1** Pour protéger le pion é4. **6)... b5** Afin d'éviter l'échange (maintenant risqué) du fou en c6. **7) Fb3 d6** Pour libérer le cavalier de la protection de é5 et bouger le cavalier en a5 en vue de l'échange contre le fou en b3. **8) c3** Pour créer une case de repli au fou en b3 et soutenir la poussée centrale en d4. Mais ce mouvement empêche le développement naturel du cavalier en c3. **8)... Ca5** Envisageant l'échange en b3 et la poussée c5. **9) Fc2** Il ne faut pas permettre l'échange de ce fou contre un cavalier à la bande (décentralisé) d'autant que ce fou peut défendre la case centrale é4. **9)... c5** Afin de contester la domination au centre. **10) d4**

• B.4. Structure de pions

- 1) Selon Philidor (18^e), « **les pions sont l'âme du jeu d'échecs** ». C'est en effet la disposition des pions qui configure l'espace au sein duquel les autres pièces (surtout les fous) vont se positionner et se mouvoir.
- 2) La force des pions réside dans leur capacité à se lier pour former une *chaîne*. Au moment d'effectuer des échanges, il faudra donc tâcher de conserver ses **pions liés**. Plus la chaîne est longue, plus elle est forte.
- 3) Les pions **isolés et doublés** constituent des faiblesses de taille dans une structure de pions.

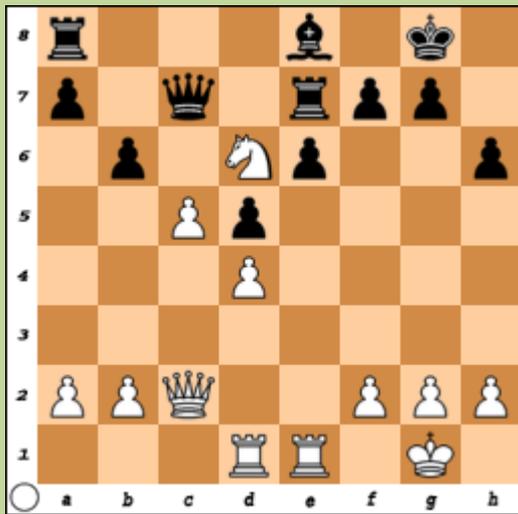


Dans cette position, les pions noirs a5 et a6 sont doublés (sur la même colonne) et isolés (aucun pion noir ne se trouve sur une colonne adjacente). Les pions blancs sont liés. La poussée e5 amènera une *majorité* à l'aile roi (4 pions liés contre 2). Et si le roi noir revient, le roi blanc pourra cueillir les pions de la colonne a sans protection.

- B.5. Contrôle des cases

- 1) Une **case faible** est une case qui ne peut plus être contrôlée par ses propres pions. Chaque fois que l'on pousse un pion, on laisse fatalement derrière ce pion des cases faibles. Nos cases faibles peuvent devenir des **cases fortes** pour l'adversaire si ce dernier peut les occuper par des pièces.
- 2) La **valeur de chaque pièce** dépend du nombre de cases contrôlées par la pièce. Dans l'absolu (sur un échiquier vide de toute autre pièce) :
 - Cavalier = 3 pions, contrôlant entre 2 et 8 cases, sautant les obstacles.
 - Fou = 3 pions, contrôlant entre 7 et 14 cases.
 - Tour = 5 pions, contrôlant 14 cases.
 - Dame = 9 pions, contrôlant entre 21 et 28 cases.

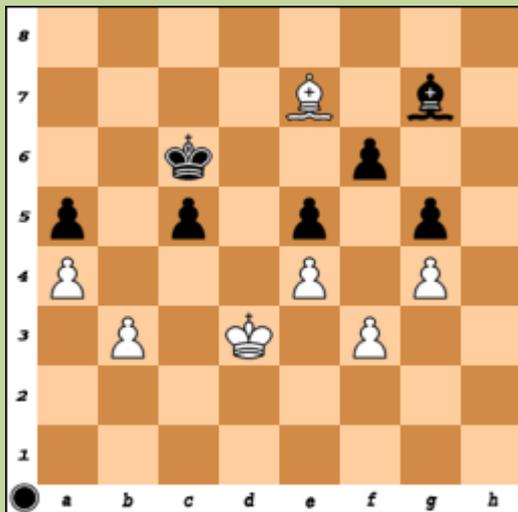
Il faut garder à l'esprit cet indice mais la valeur d'une pièce est relative. Les pions peuvent diminuer ou amplifier le rayonnement d'une pièce. Pour chaque pièce, il faudra trouver le positionnement idéal.



3) Dans la position ci-contre, les blancs disposent d'un fort **cavalier en 6^e rangée** (rangée la plus propice aux cavaliers).

4) Sur le 2^e échiquier, les blancs ont un **bon fou** car il n'est pas gêné par ses propres pions qui se trouvent sur cases blanches. Les noirs ont un **mauvais fou** (entravé par ses pions).

5) Une tour est efficace sur une colonne **semi-ouverte** (colonne qui n'a pas de pion de sa propre couleur) ou **ouverte** (sans pions). **Les tours doublées** (positionnées sur une même colonne) gagnent en puissance. La destination idéale est la **7^e rangée**.



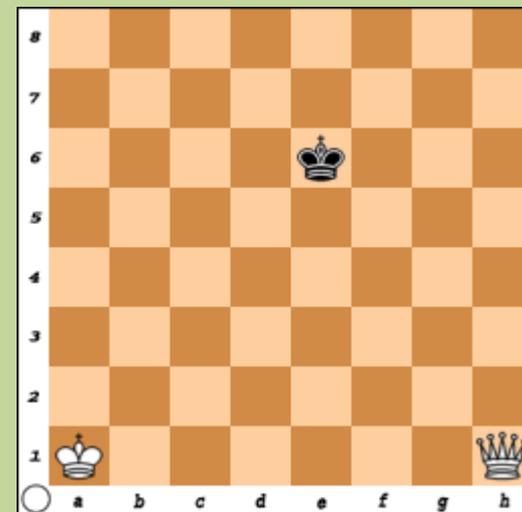
6) La dame est bien placée quand elle crée plusieurs **menaces simultanées**. Elle doit travailler en coordination avec ses pièces.

7) Le **roi** peut se rapprocher du centre quand les dames ont disparu de l'échiquier.

• B.6. Finales avec pièces lourdes

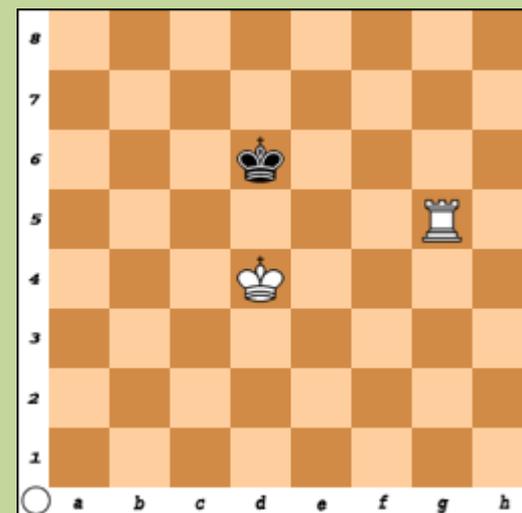
1) Avec une dame, il faut refouler le roi seul sur la bande et mater en utilisant son roi et sa dame.

1. Dh5 pour barrer le passage au roi adverse et restreindre son espace vital. **1...Rf6** (ou par exemple 1...Rd6 2.Df5 etc.) **2. Rb2** (rapprochement du roi) **2...Ré6** **3. Rc3 Rf6** **4. Rd4 Ré6** **5. Dg6+** (repoussant le roi noir d'une rangée, en direction de la bande ; évidemment plus fort que 5.Dh6+ Rf5). **5. ...Ré7** **6. Rd5 Rf8** (si 6...Rd7 7.Df7+ Rc8 8.Rc6). **7. Dh7!** (ne tombant pas dans le piège : 7.Ré6?? ou 7.Rd6?? Pat) **7...Ré8** **8. Ré6 Rd8** (si 8...Rf8 9.Df7# ou Dh8#) **9. Dd7#**

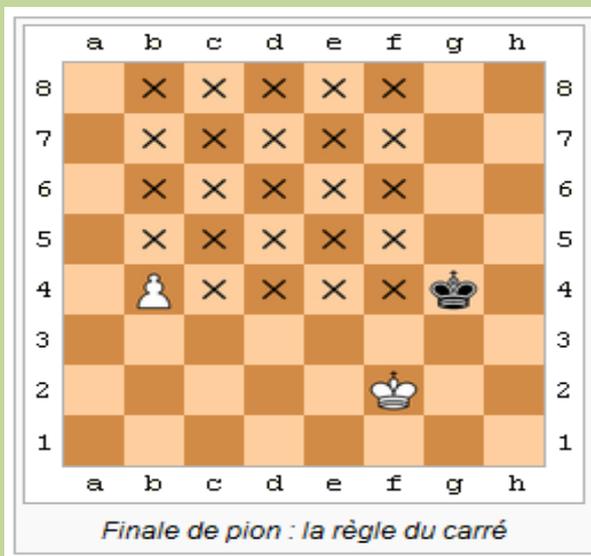


2) Avec une tour, il faut, pour refouler le roi seul vers la bande, obtenir simultanément *l'opposition* (les deux rois se font face) et le trait.

1. Tg6+ Rd7 **2. Ré5** (Mieux vaut se décaler, car le roi noir pourrait se mettre en opposition, par 2. ... Ré7, et il serait tout de suite possible de le faire reculer par 3. Tg7+). **2. ... Rc7** **3. Rd5 Rb7** **4. Rc5 Ra7** **5. Rb5 Rb7** (on a retrouvé l'opposition avec trait aux blancs) **6. Tg7+ Rc8** **7. Rb6 Rd8** **8. Rc6 Ré8** **9. Rd6 Rf8** **10. Ta7 Ré8** **11. Tb7** (*coup d'attente* nécessaire). **11. ... Rf8** **12. Ré6 Rg8** **13. Rf6 Rh8** **14. Rg6 Rg8** **15. Tb8#**



• B.7. Finales avec pions



Le roi noir ne peut empêcher la promotion que s'il a le trait.

1... Rf4 (le roi est dans le carré)

2. b5 Ré5 3.b6 Rd6 4.b7 Rc7

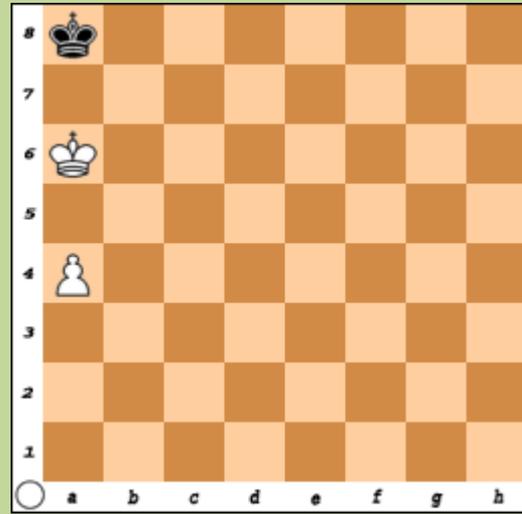
5.b8D+ Rxb8. si les blancs ont le trait, le roi noir ne peut empêcher la promotion. **1. b5**

(le carré diminue) **Rf5** (le roi noir ne peut pas pénétrer dans le nouveau carré du pion) **2.b6**

Ré6 3.b7 Rd7 4.b8D

- 1) Comme le mat est impossible à réaliser avec un seul pion, l'objectif de l'attaquant sera d'assurer la **promotion** du pion en pièce capable de mater (une dame ou une tour).
- 2) La **règle du carré** permet de déterminer si le pion peut être promu sans l'aide de son roi. On trace un carré virtuel ayant pour côté une ligne reliant la case du pion et sa case de promotion. Si le roi ennemi ne peut pas entrer dans le carré, le pion peut « aller à dame » sans assistance. Si le roi ennemi peut pénétrer dans le carré, il pourra prendre le pion (même juste après sa promotion).

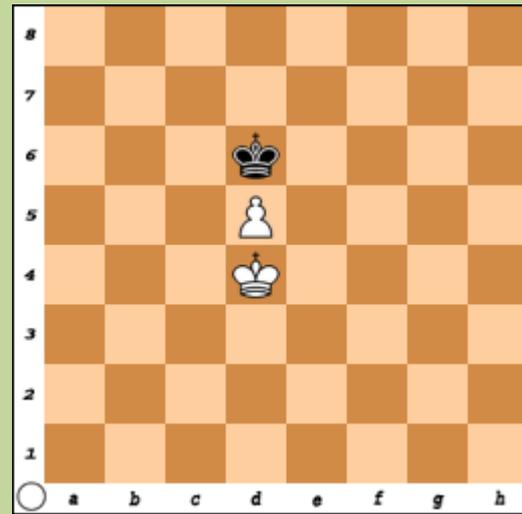
3) Les **pions de la bande** (colonnes *a* ou *h*) offrent le moins de possibilités de promotion. Si le roi dépouillé contrôle la case de promotion, le pat ne peut pas être évité. Le roi noir oscille entre a8 et b8, et attend patiemment le pat. L'autre cas de nullité (en bas à droite) apparaît lorsque le roi blanc est maintenu par le roi noir sur la bande. Ici, c'est le roi blanc qui finit pat.



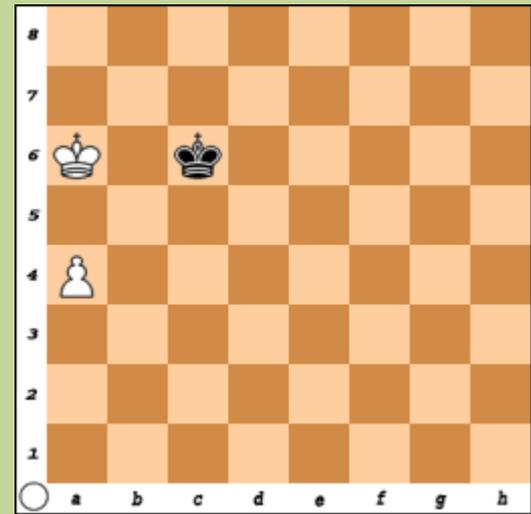
1. Rb6 Rb8 2. a5 Ra8 3. a6 Rb8 4. a7+ Ra8 5. Ra6 =

4) Le roi bloqué **derrière son pion** amène à la nullité quel que soit le trait.

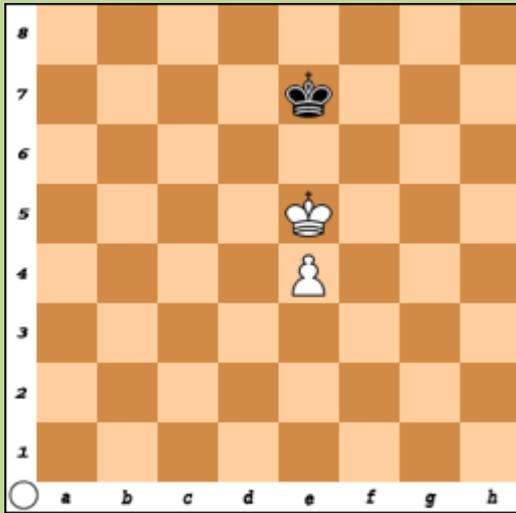
Aux blancs : 1. Ré4 Rd7 2. Ré5 Ré7 (opposition) 3. d6+ Rd7 4. Rd5 Rd8 ! et nulle part ailleurs, sinon les blancs auraient l'opposition. 4. ... Ré8 ? 5. Ré6 Rd8 6. d7 Rc7 7. Ré7 gagne 5. Ré6 Ré8 6. d7+ Rd8 7. Rd6 amenant le pat



Aux noirs : 1. ... Rd7 2. Ré4 Rd6 3. Rd4 Rd7 4. Ré5 Ré7 =

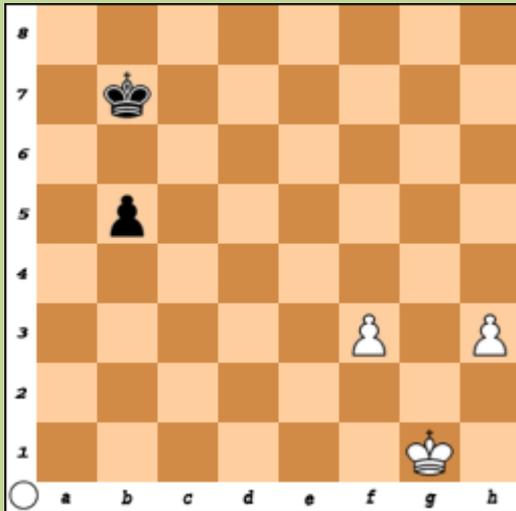


1. Ra7 Rc7 2. a5 Rc6 3. a6 Rc7 4. Ra8 Rc8 6. a7 Rc7 =



5) Quand le roi est **devant son pion**, le trait a une importance fondamentale.

Aux blancs : 1. **Rd5 Rd7** 2. **Ré5 Ré7** Évidemment, si le roi blanc recule, le roi noir le suit de la même façon. Dans le cas présent, c'est le roi noir qui tient l'opposition. Et si 2. **é5 Ré7** = Aux noirs, tout change : 1. ... **Rd7** 2. **Rf6 Ré8** 3. **Ré6** (tient à nouveau l'opposition) 3. ... **Rf8** 4. **Rd7** (contrôlant la case é8 où le pion viendra à promotion).



6) Généralement, quand les pièces ont disparu, le camp qui possède un **pion de plus** l'emporte. Ici, le roi blanc va simplement bloquer le pion b des noirs en entrant dans son carré.

1. **Rf1 b4** 2. **Ré1 b3** 3. **Rd1 b2** 4. **Rc2 b1D+** 5. **RxD** gagnant pour les blancs ou 1. **Rf1 Rc6** 2. **Ré2 Rd5** 3. **Rd3 Ré5** 4. **Rc3 Rf4** 5. **h4 !** (si le roi noir prend f3, il ne peut plus rattraper le pion h) 5. ... **Rf5** 6. **Rb4 Rg6** 7. **f4! Rh5** 8. **f5 Rh6** 9. **Rxb5 Rg7** 10. **h5** aussi gagnant pour les blancs.

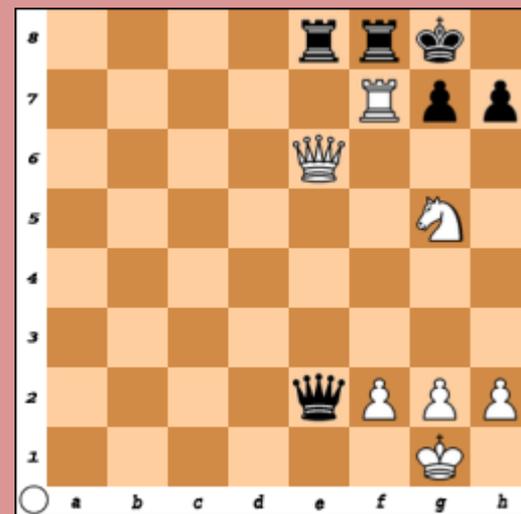
C. Brevet rouge : la tactique

- C.1. Ordre de réflexion

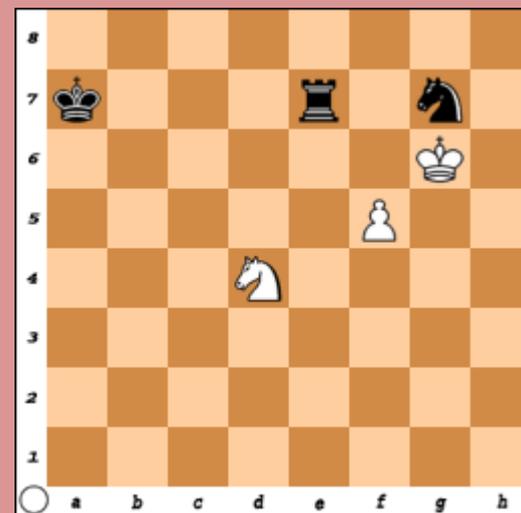
- 1) Quand l'**adversaire** est **au trait**, il ne faut pas se perdre en conjectures (hypothèses), il ne faut pas se lancer dans de grandes réflexions combinatoires car, ne connaissant pas le coup adverse, nous risquons de gaspiller beaucoup d'énergie. Mais il convient de se faire une idée générale de la position (les forces et faiblesses).
- 2) En revanche, quand **vous** avez le **trait**, le choix du coup nécessite une réflexion précise. Voici un ordre efficace pour analyser les coups candidats (ce que nous pourrions jouer) :
 - Les échecs doivent être analysés en premier lieu.
 - Les prises, ensuite, car une prise est souvent le premier coup d'une manœuvre tactique.
 - Les autres coups, enfin (en tenant compte des échecs et prises que l'adversaire peut faire).

- C.2. Attaque double

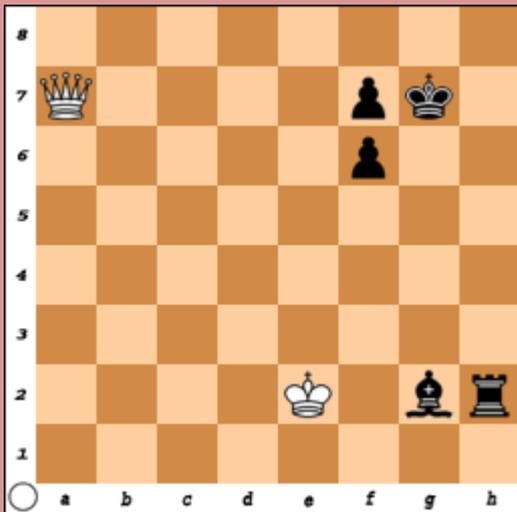
1) L'**attaque à la découverte** est le mouvement d'une pièce qui libère l'action offensive d'une autre. Si la pièce qui bouge crée aussi une attaque, l'adversaire est confronté à deux menaces. Sur le diagramme ci-contre, la prise de la tour en f8 prend la forme d'un **échec double**.
1. TxTf8++ RxT 2. Df7 #



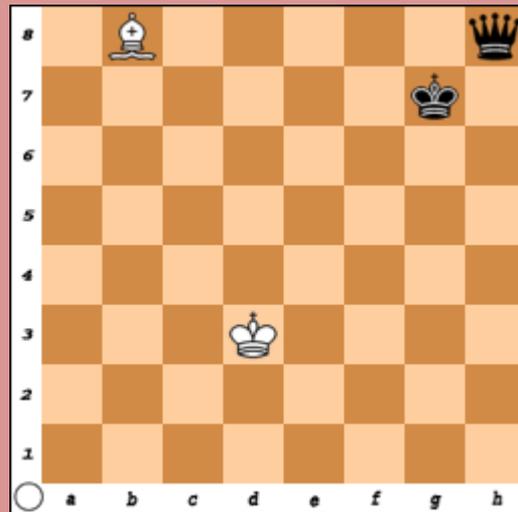
2) L'attaque double peut être réalisée par une seule pièce. Quand cette double menace est réalisée par un pion ou un cavalier, on parle de **fourchette**. La fourchette est dite *royale* quand elle menace roi et dame adverses. Sur l'échiquier ci-contre, les blancs peuvent faire deux fourchettes : 1. Cc6+ ou 1. f6.



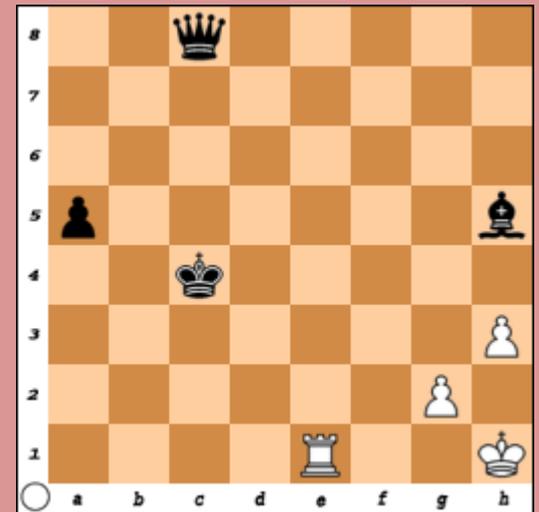
- 3) Sur le 1^{er} diagramme, la dame blanche peut exercer une **attaque double classique**.
- 4) L'**enfilade** est réalisable quand deux pièces adverses se trouvent sur une même ligne (diagonale, horizontale ou verticale). Sur le 2^e diagramme, le roi et la dame des noirs se trouvent sur la même diagonale. Au dernier échiquier, le roi et la dame noirs sont sur la même colonne.



1. **Dg1** ! attaquant le fou et la dame noirs.



1. **Fé5+** Les blancs capturent la dame noire au coup suivant.

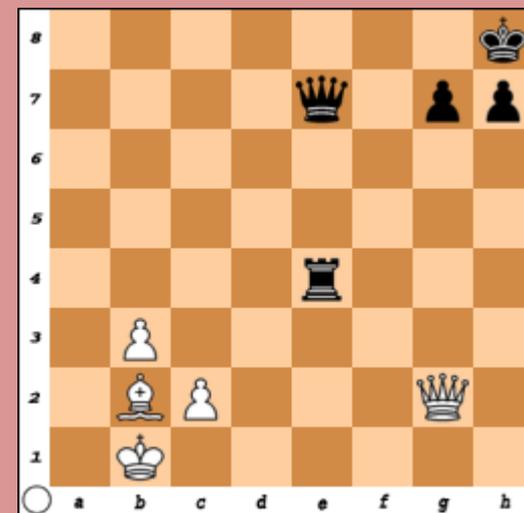
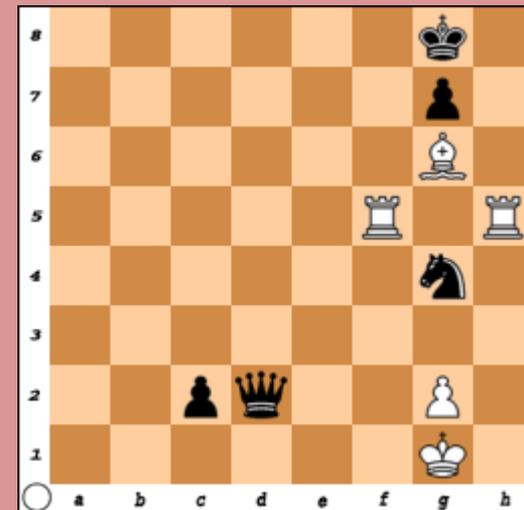


1. **Tc1+** prenant la dame noire par enfilade.

• C.3. Déviation

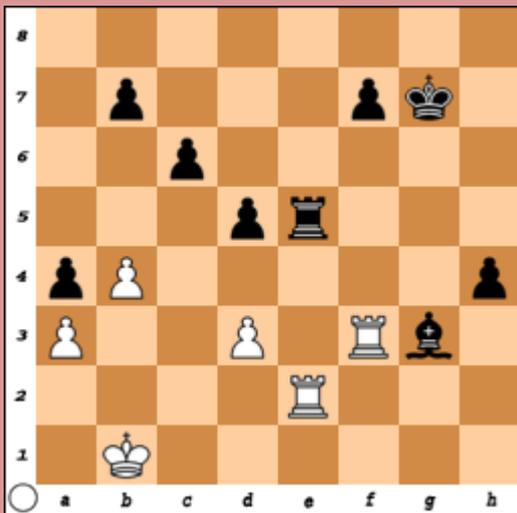
La déviation est un thème tactique qui vise à attirer la proie ou à éloigner le défenseur.

- 1) L'**attraction** est un sacrifice grâce auquel on force une pièce à se rendre sur une case où elle devient vulnérable. Sur le diagramme ci-contre, les blancs jouent 1. Th8+ forçant le roi noir à se rendre en h8 ; ce qui amène 2.Tf8#.
- 2) La **surcharge** est l'impossibilité pour une pièce d'assumer plusieurs tâches défensives en même temps. Dans l'exemple ci-contre, la dame noire ne peut protéger simultanément sa tour en é4 et son pion en g7. Aussi les blancs jouent-ils 1. Fxg7+ Dxg7 2. DxT.

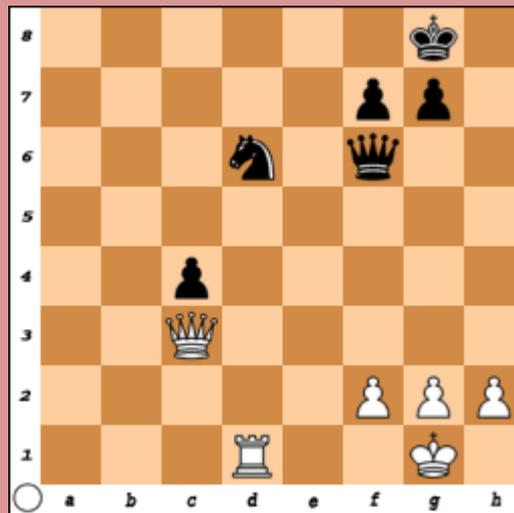


• C.4. Élimination

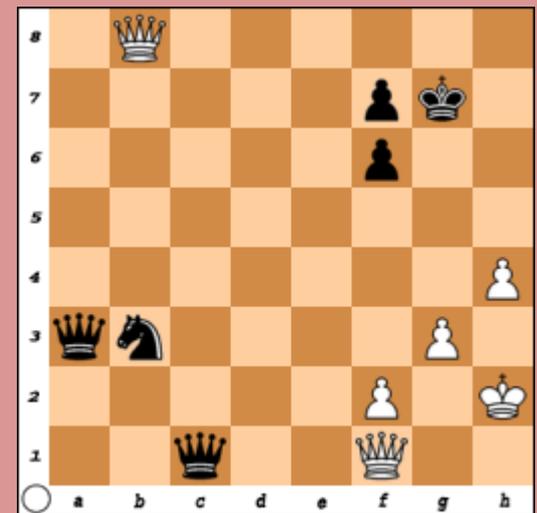
L'**élimination** du défenseur permet souvent de capturer la pièce protégée. Ce thème tactique, les 3 diagrammes suivants, nous rappellent qu'il faut dans une série de prises chercher le meilleur ordre de coups possible.



1. **TxF+** **h4xT** 2. **TxT** plutôt que 1. **TxT** ? d'abord, car les noirs reprendraient la tour avec le fou.



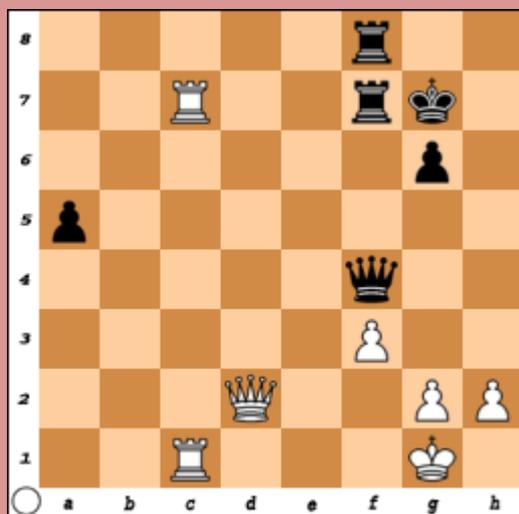
1. **DxD** ! **g7xD** 2. **TxC** plutôt que 1. **Dd4** ou 1. **Dd2** qui allongeraient la partie.



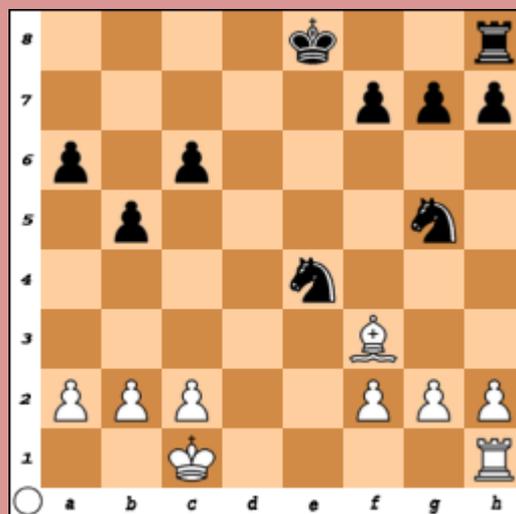
1. **DxC** Si 1. ... **DxDf1** alors 2. **DxDa3** Si 1. ... **DxDB3** alors **DxDc1**

- C.5. Clouage

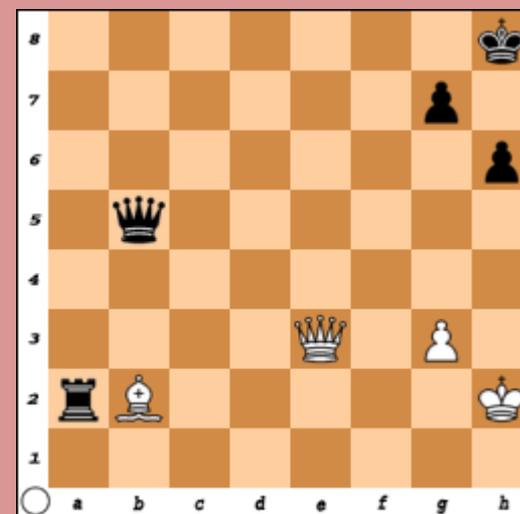
Le **clouage** permet l'immobilisation d'une pièce ou d'un pion adverses. Tout clouage implique un attaquant, une unité clouée et un otage. Si l'otage est un roi, on parle de clouage *absolu* ; si l'otage n'est pas un roi (une dame par exemple), il s'agit d'un clouage *relatif*.



1. **DxD !** car la tour, clouée en 7^e, ne peut pas reprendre la dame.



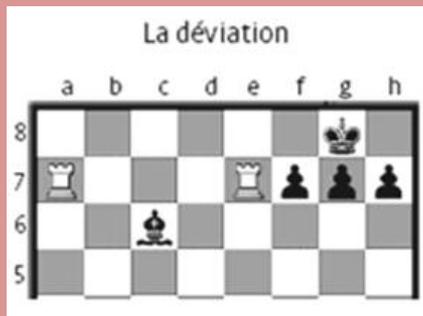
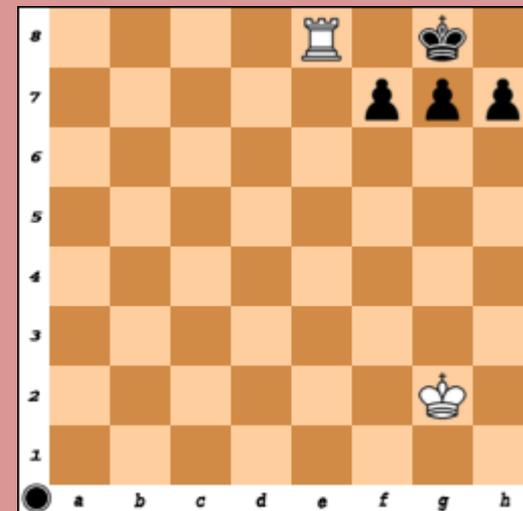
1. **FxC CxF** 2. **Té1!** pour clouer le cavalier. 3. **f3** gagnant le cavalier.



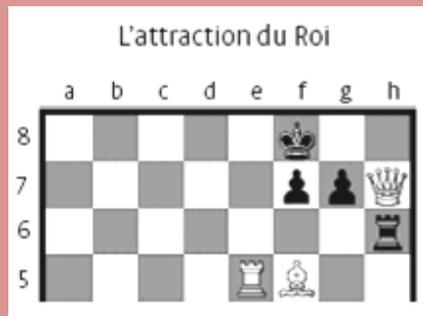
1. **Dxh6+ !** car le pion g7 est cloué par le fou en b2.

- C.6. Mats avec une seule pièce

1) Le **mat du couloir** est un mat courant. Deux conditions sont requises : le roi est coincé sur la dernière rangée par ses pions et il n'a plus de tour pour contrôler cette bande. Ci-dessous, quelques manœuvres préalables au mat du couloir.



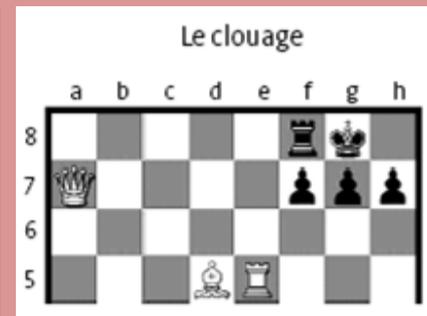
1. Ta8+ FxT 2. Té8 #



1. Dg8+ RxD 2. Té8 #

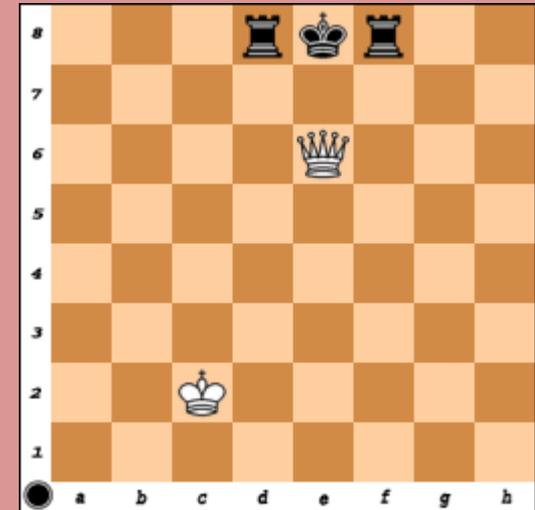
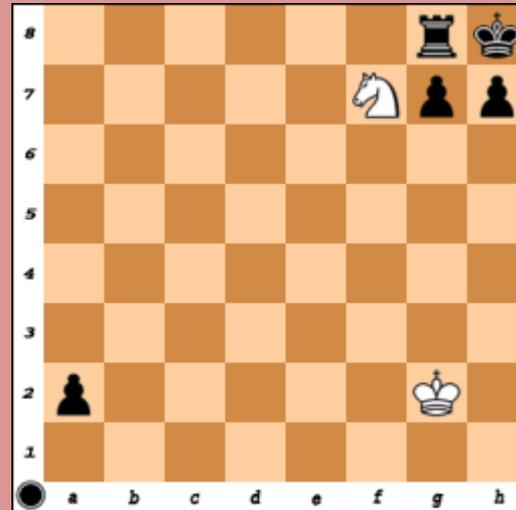
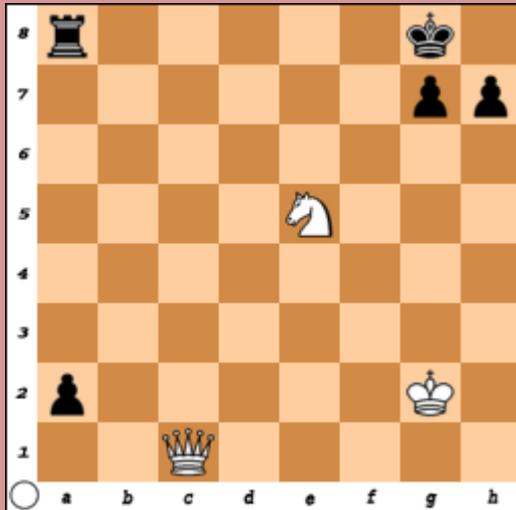


1. FxC gxF 2. Té8 #



1. Dxf7 Txf7 2. Té8 #

- 2) Les mats à **l'étouffée** (avec cavalier) et des **épaulettes** (avec dame) profitent de la gêne que constituent pour le roi ses propres forces, condition pour mater avec une seule pièce.



Mat à l'étouffée

1. Dc4+ Rh8

Si 1. ... Rf8 2. Df7 #

2. Cf7+ Rg8

3. Ch6++ Rh8

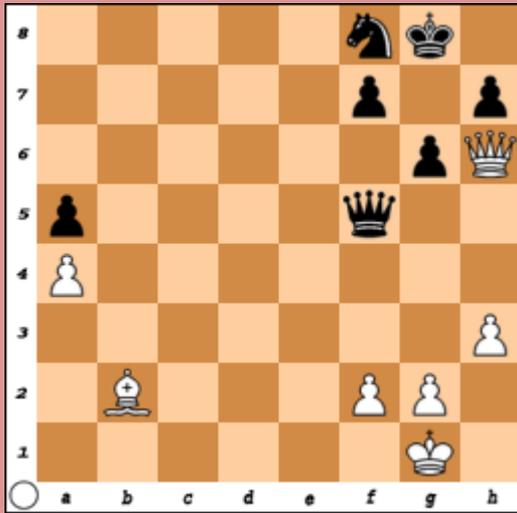
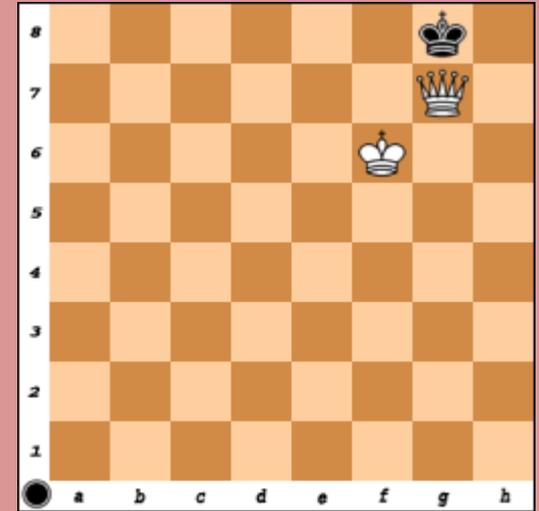
4. Dg8+ TxD

5. Cf7 #

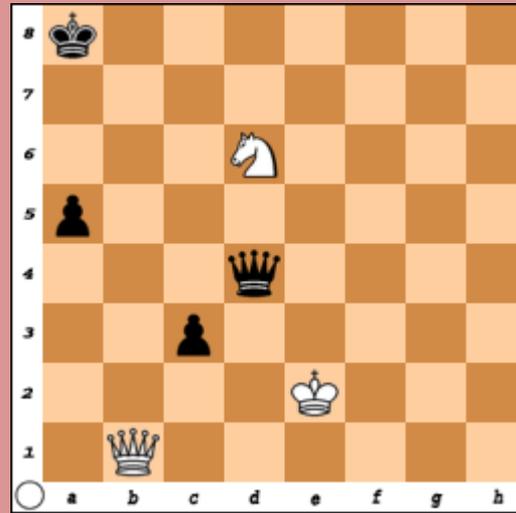
Mat des épaulettes

- C.7. Mats avec deux pièces

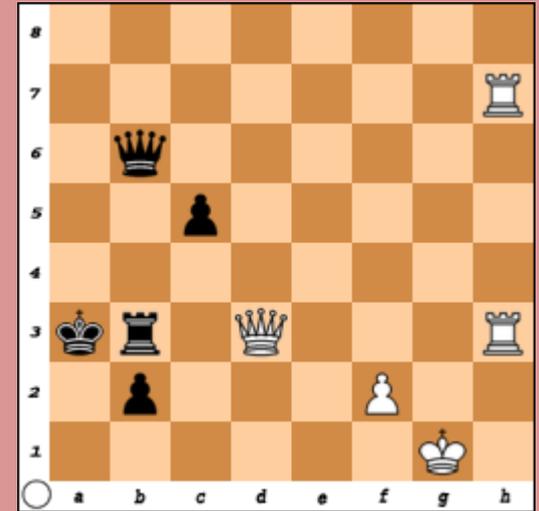
1) Le **baiser de la mort** est sans doute le mat le plus fréquent. La dame mate en se plaçant sur une case adjacente à celle du roi adverse et ne peut être prise par ce roi car elle est protégée par une autre pièce ou pion.



1. Dg7 #

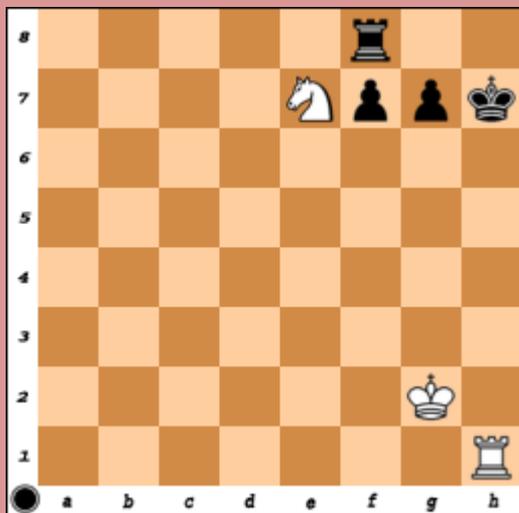


1. Db7 #

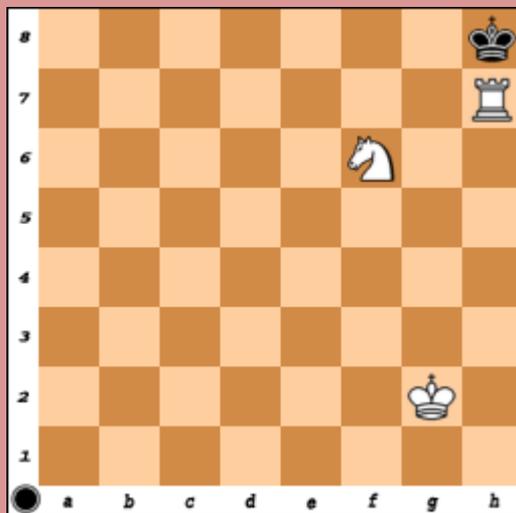


1. Ta7+ DxT 2. DxT #

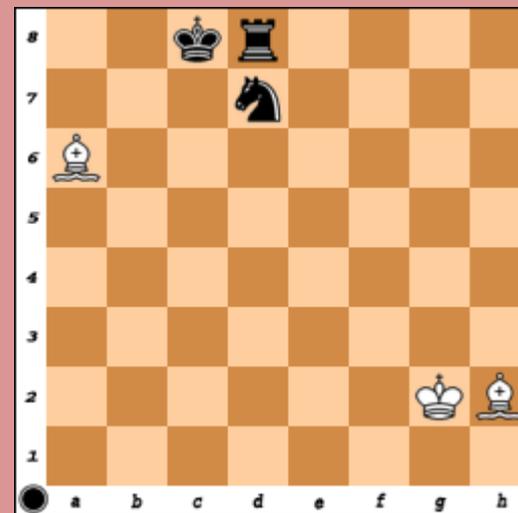
2) Suivent 6 mats avec deux pièces :



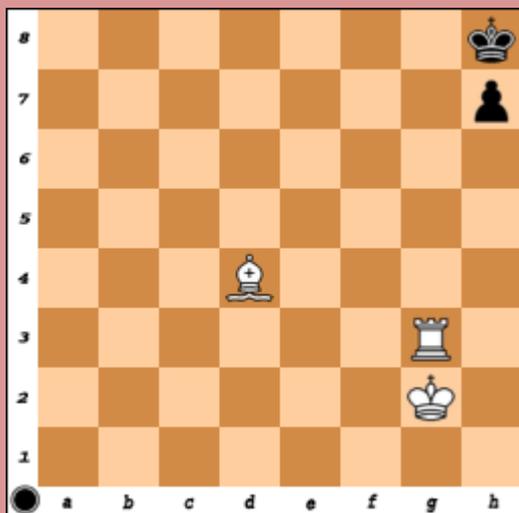
Mat d'Anastasia



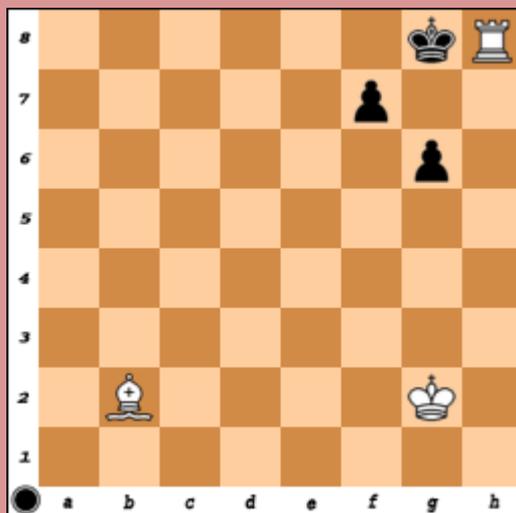
Mat arabe



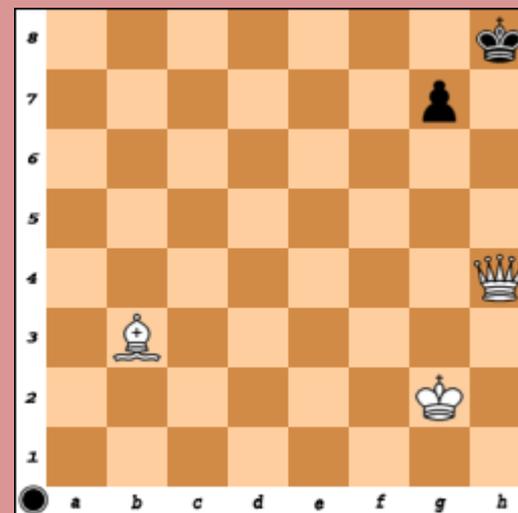
Mat de Boden



Mat de Pillsbury



Mat de Mayet



Mat de Gréco

Pour vous entraîner, voici 12 exercices. Le trait est au camp du bas.

