

**Leçon  
1**

TROPPO LUCCICOSE,  
STE PEZZE NÈGRE...



## Le matériel et la disposition des pièces

Pour jouer aux échecs, il est évidemment nécessaire de disposer d'un jeu d'échecs, même si, tu le verras plus tard, les forts joueurs parviennent à jouer "à l'aveugle", c'est-à-dire sans voir et donc sans aucun matériel.

Un jeu d'échecs se compose d'un échiquier et de 32 pièces, 16 de couleur claire et 16 de couleur foncée.

Comme nous pensons que pour toi se posera sans doute, bientôt, la question de l'achat d'un jeu d'échecs, voici quelques indications destinées à guider ton choix, ainsi qu'une première leçon sur la manière dont sont disposées les pièces dans la position de départ.

ou en caoutchouc, beaucoup plus économiques et plus commodes à transporter.

La taille de l'échiquier est variable et peut aller de quelques centimètres de côté pour les échiquiers de voyage à 60 centimètres ou plus pour les échiquiers "de salon". Mais l'important est le rapport de taille entre l'échiquier et les pièces. Au moment où tu choisiras ton matériel, souviens-toi que la proportion idéale s'établit selon les deux critères suivants :

- la hauteur d'une tour doit être égale au côté d'une case.
- sur une case doivent pouvoir se tenir quatre pions, sans déborder sur les cases adjacentes.

6

### ► L'échiquier



Il s'agit d'un plateau carré de 64 cases, alternativement claires et foncées. Les couleurs des cases doivent être contrastées mais pas trop fortement pour éviter de fatiguer les yeux. A des cases blanches et noires, nous te conseillons de préférer des cases crème et marron ou, mieux encore, des cases blanches et vert clair.

L'échiquier est le plus souvent en bois, mais dans les clubs on préfère désormais des tapis en plastique

### ► Les pièces

Chacun des deux camps dispose de 16 pièces. L'un des camps dirige les pièces claires et l'autre les pièces foncées. Là aussi, au moment du choix, il faut éviter les contrastes trop marqués, les couleurs idéales étant crème et marron foncé, même si dans les commentaires des parties, on s'est accoutumé à parler des "blancs" et des "noirs", lorsque l'on veut désigner chacun des deux camps. Enfin et surtout, nous te conseillons vivement de préférer les pièces mates aux pièces brillantes.

Les pièces en bois sont d'un maniement plus agréable que les pièces en plastique. La base des pièces sera, dans l'idéal, plombée pour renforcer leur stabilité, et recouverte de feutrine pour amortir leur choc sur l'échiquier.

Il faut également éviter les pièces de forme fantaisiste à la valeur purement décorative.

Désormais le standard officiel est celui des pièces de type "Staunton" (du nom d'un champion anglais du 19<sup>ème</sup> siècle), dont les formes, clairement diversifiées, ne peuvent prêter à confusion. Ce sont ces pièces que tu retrouveras dans toutes les compétitions officielles ; autant donc te familiariser tout de suite avec elles.

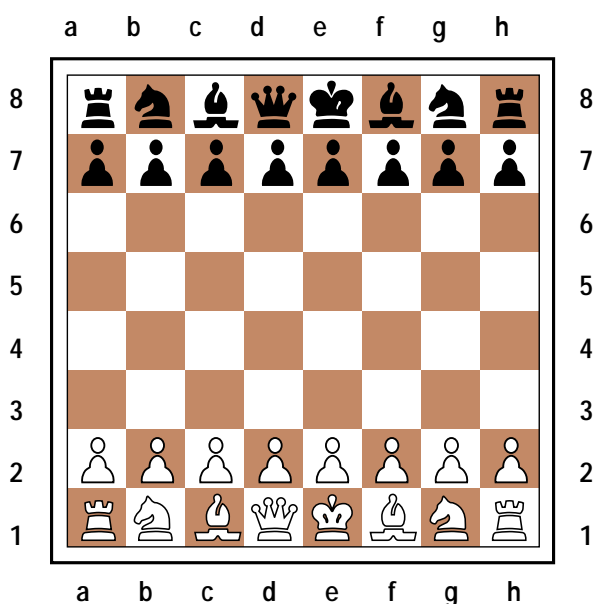
Il y a six catégories de pièces aux échecs. Chaque camp a à sa disposition :

- un roi, une dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers, 8 pions.

Tu verras plus loin, dans l'annexe 2, qu'à ce matériel de base, échiquier et pièces, viendront s'ajouter une pendule et deux feuilles de parties, dès lors qu'il s'agira d'une compétition officielle.

## ► La disposition des pièces

Avant le début de la partie les pièces sont disposées de la manière suivante :



Sois bien attentif aux points suivants :

- L'échiquier est disposé de telle sorte que chaque joueur ait une case claire à sa droite (la case h1 pour les blancs et la case a8 pour les noirs).
- La disposition des pièces est la même pour chacun des deux camps.
- Les pièces blanches sont placées sur les première et deuxième rangées tandis que les pièces noires occupent les septième et huitième rangées. Cela revient à dire que les blancs occupent toujours le sud du terrain et les noirs le nord.
- Les huit pions blancs sont placés sur la deuxième rangée et les huit pions noirs sur la septième rangée. En bons fantassins, ils protègent les unités plus importantes et sont les premiers à aller au combat.
- La dame de chaque camp est placée sur une case de sa couleur, c'est-à-dire que la dame des blancs se trouve sur une case claire et la dame des

noirs sur une case foncée. Un autre moyen de retenir la disposition des dames est de se souvenir qu'elles occupent la colonne d, d étant l'initiale du mot dame.

- Une fois tours, cavaliers et fous placés comme indiqué sur le diagramme, la case vacante, à côté de la dame, est réservée au roi qui, tu le verras bientôt, est la pièce la plus importante du jeu.

- La partie peut maintenant commencer. Souviens-toi que, par convention, ce sont toujours les blancs qui commencent, chaque joueur jouant un coup à tour de rôle.



une dame noire



un cavalier blanc



une tour blanche



un fou noir

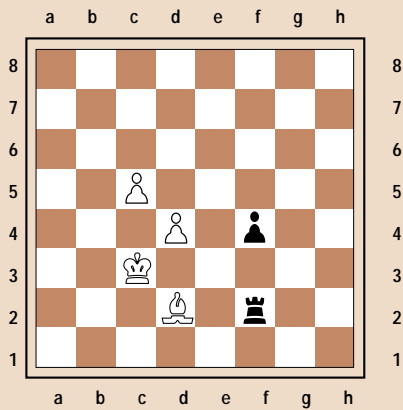


un pion blanc et un pion noir



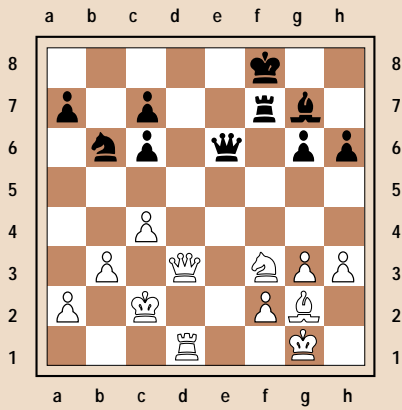
un roi blanc

Exercices...



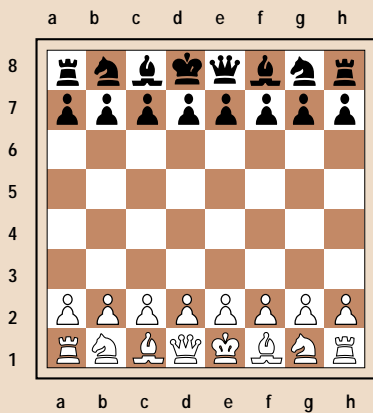
Exercice 1

Qu'est-ce qui ne va pas dans cette position ?



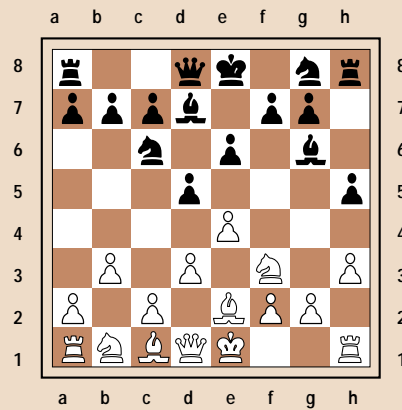
Exercice 2

Et dans celle-là ?



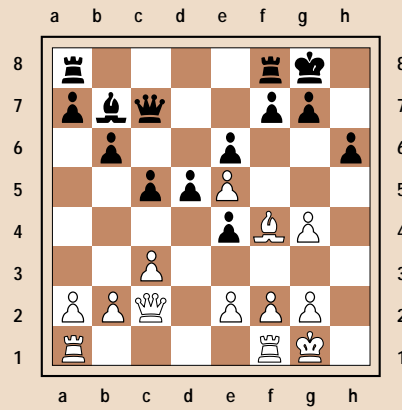
Exercice 3

Les pièces sont-elles correctement disposées dans leur position de départ ? Si tu constates une anomalie, signale-la.



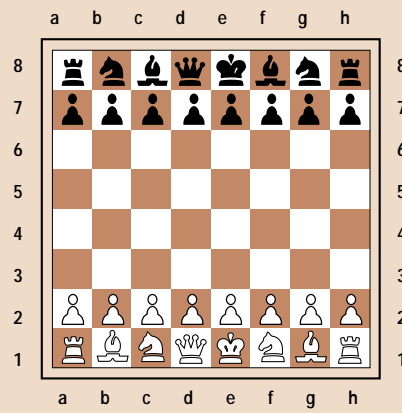
Exercice 4

Quelque chose de bizarre ici aussi... Oui, j'ai bien dit "bizarre"...



Exercice 5

Là encore, il y a quelque chose qui cloche. Mais quoi ?



Exercice 6

Il y a une dernière anomalie à signaler dans cette position.

Leçon  
2

28. D4-CE8. 29. FE2-DE4  
(S1 DH4-RQ8. 30. Q6-CF8#)  
30 TAD8-TD1. 31. FDI...

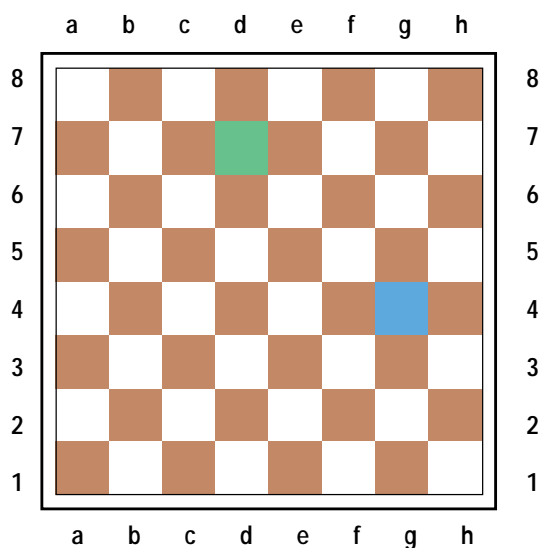
UN' TI SCIAPPÀ PIÙ  
U CAPU À CALCULÀ,  
AVEM' ABBANDUNATU...



# Notation et diagrammes

Avant d'aborder les règles du jeu, il est important que tu apprennes à lire et à écrire les coups d'une partie, cela afin de pouvoir suivre le déroulement des séquences de jeu que nous allons te décrire, et travailler sur les nombreux exercices que nous te proposerons tout au long de ton apprentissage.

Commence par poser ton échiquier devant toi. Attention ! Ce geste qui paraît simple peut déjà te faire commettre une erreur ! Aurais-tu oublié que l'échiquier a un sens ? En effet, comme nous te l'avons déjà signalé, devant chaque joueur le coin droit de l'échiquier doit être une case claire.



La représentation schématique de l'échiquier que tu as sous les yeux s'appelle un diagramme. Tu observeras que ce diagramme comporte des coordonnées, c'est-à-dire des lettres de a à h disposées horizontalement, et des chiffres de 1 à 8 disposés verticalement. Ce système permet de désigner chaque case de l'échiquier par une lettre suivie d'un chiffre ; c'est un peu la même méthode que tu utilises lorsque tu joues à la "bataille navale", n'est-ce pas ? Ainsi la

case colorée en vert est la case d7 tandis que g4 est colorée en bleu.

Pour une plus grande commodité de langage, certaines zones de l'échiquier portent des noms. Ainsi les cases qui ont la même lettre de référence forment une colonne. Par exemple, les cases f1, f2, f3, f4, f5, f6, f7 et f8 constituent la "colonne f". Il y a donc huit colonnes. De même les cases avec le même chiffre de référence forment des rangées et, par exemple, les cases a6, b6, c6, d6, e6, f6, g6 et h6 constituent la sixième rangée. Tu peux observer qu'il y a également huit rangées.

Voici pour le terrain de jeu. Il nous faut maintenant désigner les acteurs de ce jeu, c'est-à-dire les pièces, par des signes clairs qui nous permettront de suivre leurs évolutions. On désignera ainsi :

- Le roi par la lettre R
- La dame par la lettre D
- Le fou par la lettre F
- Le cavalier par la lettre C
- La tour par la lettre T
- Le pion, quant à lui, n'est désigné par aucune lettre. Par conséquent, lorsque tu lis le coup "e6", cela signifie que c'est un pion qui se rend sur la case e6. Par contre le coup "Te6" signifie que c'est une tour qui se rend sur la case e6.

Tu constates donc que le mouvement d'une pièce se note en indiquant d'abord la pièce par la lettre qui la représente, puis les coordonnées de la case où elle se rend (colonne d'abord, rangée ensuite). Auparavant on notait également la case de départ de la pièce, mais on s'est rendu compte que cette précaution était inutile, sauf dans certains cas dont nous reparlerons. Cependant, il est peut-être préférable, pendant quelque temps, de noter également la case de départ de la pièce dans tous les cas. Ainsi, lorsque tu voudras signifier que ton fou s'est rendu de la case d2

à la case g5, nous te conseillons de noter ce coup ainsi : Fd2-g5. C'est ainsi, d'ailleurs, que nous noterons les coups dans ce manuel, afin de t'en faciliter la compréhension.

De la même manière, nous te conseillons de noter la prise par le signe "x" (car, aux échecs comme dans beaucoup d'autres jeux de stratégie, on peut, comme tu le verras bientôt, "prendre" des pièces à l'adversaire). Par exemple, lorsque ta tour qui est sur la case c5 prend un cavalier qui se trouve en h5, il est préférable, quand on est débutant comme toi, de noter ce coup ainsi : Tc5 x Ch5. Tu verras plus tard que les joueurs expérimentés notent souvent un tel coup de manière abrégée, en écrivant simplement Th5.

Attention ! Lorsque tu notes tes coups, veille bien à utiliser les majuscules pour la lettre désignant la pièce et les minuscules pour la lettre désignant la colonne d'où elle vient et celle où elle se rend. Les choses seront ainsi beaucoup plus claires. Par exemple, un mouvement du cavalier qui part de la case e4 pour se rendre sur la case d6 se notera Ce4-d6 ou, éventuellement, Cd6 et non CD6 ou cD6 et surtout pas cd6 qui pourrait prêter à des confusions, comme tu le comprendras mieux plus tard.

Signalons, d'autre part, que les coups d'une partie ou d'une séquence sont numérotés à partir de 1, chaque numéro incluant un coup blanc et un coup noir, qui ne sont donc, en fait, que des demi-coups. Par exemple 1. e2-e4. e7-e5 constitue un coup complet, constitué de deux mouvements de pièces : le demi-coup blanc e2-e4 et le demi-coup noir e7-e5. Par conséquent, lorsqu'on parle d'une partie de 34 coups, cela implique, en réalité, 68 demi-coups, 34 blancs et 34 noirs. Est-ce bien clair dans ton esprit ?

Sur les diagrammes que contient ton manuel, les pièces sont représentées non plus par des lettres, ce qui ne serait ni très clair ni très joli, mais par de petits symboles, blancs ou noirs selon le camp auquel appartient la pièce. Voici ces symboles, pour les blancs d'abord, pour les noirs ensuite :

Le roi :		
La dame :		
Le fou :		
Le cavalier :		
La tour :		
Le pion :		

Ces signes, qui permettent de représenter n'importe quelle position sur un diagramme, sont parfois aussi utilisés pour noter les parties. C'est une sorte

de langage international qui permet à tous de comprendre quelle pièce se déplace. Par exemple le coup "♛a2" signifie que la dame noire se rend sur la case a2.

Une dernière chose. Les coups sont souvent suivis de signes, notamment de ponctuation, dont le but est de traduire le jugement du commentateur sur leur qualité, ou d'apprécier l'état de la partie en cours. Ainsi une croix (+) signifie que le Roi est en échec, le point d'exclamation (!) signale un très bon coup, alors que, doublé (!!), il proclame son caractère exceptionnellement brillant. Le point d'interrogation simple (?) souligne l'aspect faible ou douteux d'un coup, et la paire (??) indique une gaffe grossière. D'autres signes de ce type existent, dont tu apprendras la signification au fil de ton apprentissage.

Nous espérons que tu as compris l'intérêt de la notation aux échecs. Elle permet de conserver les parties jouées, plus fidèlement que si elles avaient été filmées au caméscope ! Tu pourras donc rejouer tes propres parties ou celles des grands joueurs d'échecs, les commenter, les analyser, afin d'améliorer ton niveau de jeu. Et imagine ton émotion lorsque tu seras âgé, c'est-à-dire dans très longtemps, de pouvoir revivre tes premiers pas sur l'échiquier !

Tu en sais désormais assez pour pouvoir lire et écrire les coups d'une partie d'échecs et comprendre les diagrammes dans les exercices qui te seront proposés. Au fur et à mesure que tu progresseras dans ta connaissance du jeu, nous te signalerons d'autres points concernant cette notation des coups.

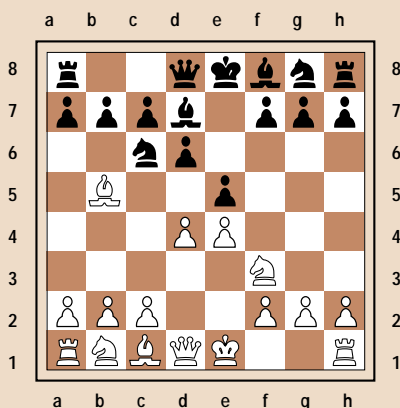
Un dernier détail concernant les exercices dont nous te parlons : lorsque nous te signalons qu'un joueur a le trait ou qu'il est au trait, cela signifie que c'est à lui de jouer. C'est un terme du jargon échiquéen que tu dois retenir dès à présent.

Nous pouvons maintenant aborder les règles du jeu. Mais s'il y a des choses que tu as mal comprises en ce qui concerne la notation des coups, n'hésite pas à revenir en arrière sur cette leçon importante.

RÈ IN F1...  
ET FIN !

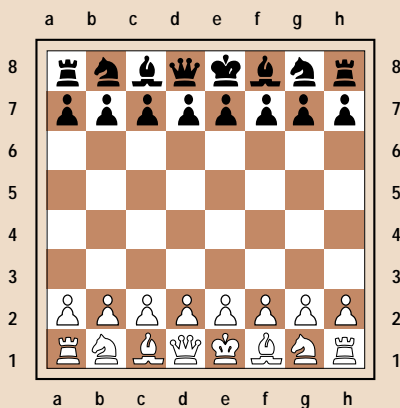


Exercices...



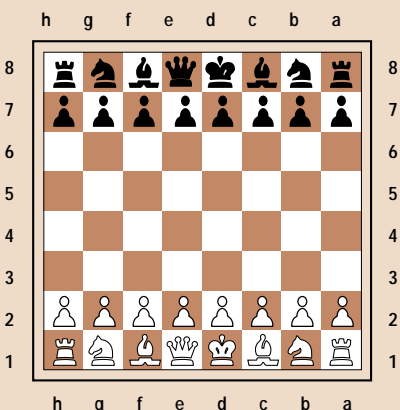
Exercice 7

Entraîne-toi à noter les coups suivants :  
 - Le fou blanc prend le cavalier noir / Le pion d4 avance d'une case / La dame blanche va en d3 / Le cavalier noir c6 prend le pion d4.



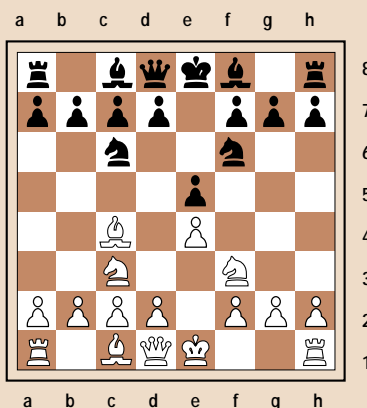
Exercice 8

A partir la position de départ, rejoue ce début de partie :  
 1. e2-e4. c7-c5. 2. Cg1-f3. d7-d6. 3. d2-d4. c5xd4.  
 4. Cf3xd4. Cg8-f6. 5. Cb1-c3. a7-a6.



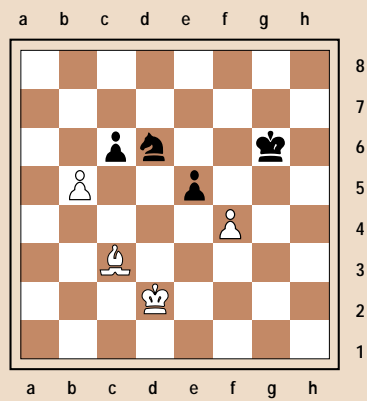
Exercice 9

Il y a une anomalie dans ce diagramme. Laquelle ?



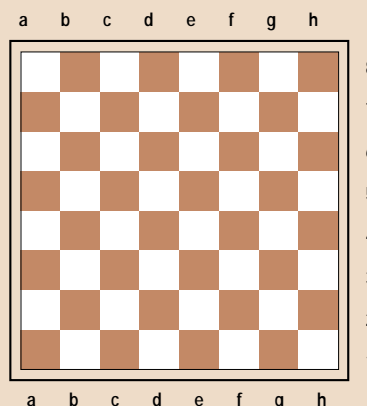
Exercice 10

Une erreur s'est glissée dans la notation du début de partie suivant : 1. e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. Cb8-c6 3. Ff1-b5. Cg8-f6 4. Cb1-c3. A toi de la repérer en rejouant la partie.



Exercice 11

Comment doit-on noter la prise du pion noir e5 par le pion blanc f4 : fxe5, Fxe5, Fc3xe5, Fe5, f4xe5 ou fe5 ?



Exercice 12

Pour obtenir les initiales d'un grand club d'échecs corse, colorie les cases a7, b7, d7, e7, g7, h7, a6, d6, g6, a5, d5, g5, a4, b4, d4, e4, g4, h4. Gloire à lui !

**Leçon**  
**3**

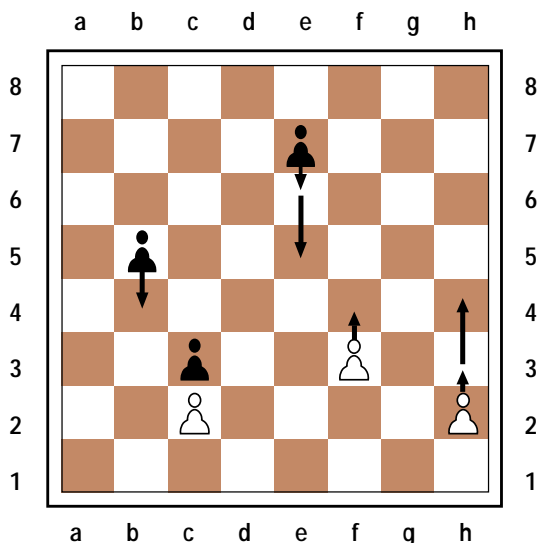


## La marche des pièces - le pion ♙

Aux échecs, les six catégories de pièces ont chacune une manière particulière de se mouvoir, contrairement au jeu de dames, par exemple, où tous les pions se déplacent de la même façon. C'est, en grande partie, cette variété dans les capacités de déplacement qui fait la richesse, la beauté et la profondeur de ce jeu. Et tu verras que tu retiendras très vite les règles de ces déplacements.

Les pions représentent les fantassins de ton armée. Leur nom vient du latin *pes*, qui signifie "pied". Comme dans une véritable armée, les fantassins sont plus nombreux que les autres espèces de combattants. Souviens-toi que tu disposes de huit pions dans la position de départ.

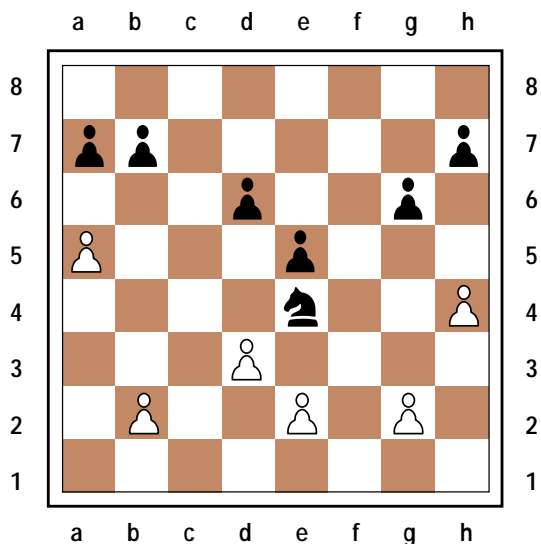
Les pions n'avancent que d'une case à la fois. Ils progressent lentement car ils vont à pied. Ces intrépides fantassins présentent deux particularités que tu peux découvrir sur le diagramme ci-dessous :



- ils se dirigent toujours vers l'avant, jamais en arrière. Retiens qu'il t'est interdit de faire reculer tes pions et qu'il te faut donc bien réfléchir avant de les pousser puisque tu n'auras plus la possibilité de revenir en arrière.

- lorsqu'un pion avance pour la première fois – et seulement dans ce cas – il peut franchir deux cases en un seul coup. Par exemple, tu vois que, sur le diagramme, le pion blanc qui est sur la case h2 peut se porter en un seul coup sur la case h4 ; mais ensuite sa marche se fera pas à pas. Attention ! cette avance de deux pas n'est pas obligatoire, et tu peux très bien avancer ton pion h2 d'un seul pas, c'est-à-dire sur la case h3, si tu estimes que cela est mieux pour toi. Souviens-toi bien que ce double bond est possible à n'importe quel moment de la partie, pourvu que le pion n'ait encore jamais joué auparavant, c'est-à-dire qu'il soit toujours sur la deuxième rangée pour les blancs ou sur la septième rangée pour les noirs. Le pion noir e7 a donc lui aussi le choix entre les cases e6 ou e5, alors les pions b5 et f3, qui eux ont déjà quitté leur case de départ, n'ont plus d'autre option que de progresser d'un pas. Quant aux pions c2 et c3, ils se bloquent mutuellement et aucun des deux ne peut plus avancer ; leur seule chance de participer encore au combat serait de capturer une pièce adverse.

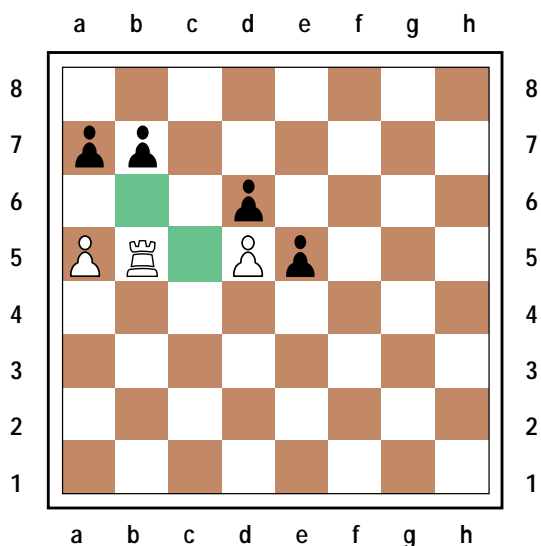
Car, en effet, un pion peut capturer (on dit "prendre" aux échecs) n'importe quelle pièce ennemie. Il le fait d'une façon un peu spéciale, en avançant d'une case en diagonale à sa droite ou à sa gauche, comme le font les pions au jeu de dames. Mais, contrairement au jeu de dames, il ne saute pas par dessus la pièce pour la prendre : il se contente d'occuper la case où se trouvait la pièce adverse, laquelle est alors définitivement retirée de l'échiquier.



Regarde attentivement ce diagramme. Le pion blanc d3 a la possibilité de capturer le cavalier noir. Ce coup s'effectuera en enlevant le cavalier de la case e4, case qui sera aussitôt occupée par le pion. On notera ainsi ce mouvement : d3xCe4. Tu remarqueras que ce pion glouton changera de colonne en prenant la pièce adverse, et passera de la colonne d à la colonne e. C'est ce qui explique qu'on pourra trouver plusieurs pions du même camp sur une même colonne, ce qui sera le cas ici après la prise.

Hormis cette case e4, quelles sont les cases vides menacées par les pions blancs ? Et par les pions noirs ? Trace une petite croix sur chacune de ces cases menacées et compte-les. Tu devrais en trouver 15 en tout, si tu comptes deux fois une de ces cases qui est menacée à la fois par un pion blanc et par un pion noir, et une autre qui est menacée par deux pions blancs. Quelles sont ces cases doublement attaquées ?

Avant de jouer, tu dois donc bien faire attention à ces cases contrôlées par les pions adverses, qui sont des cases piégées, dangereuses pour tes pièces.

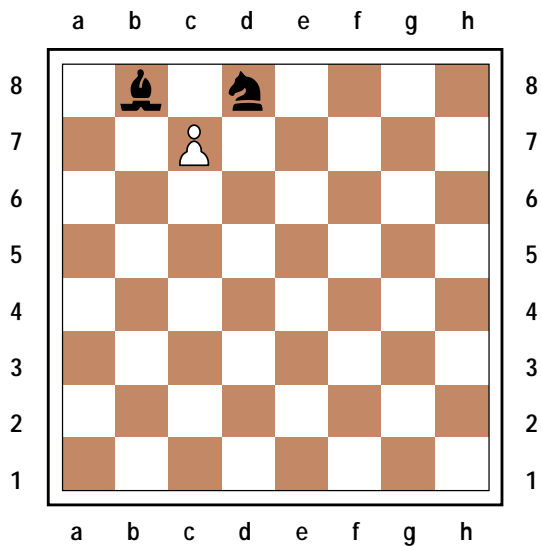


Ici, sur les cases b6 et c5, coloriées en vert, de véritables guet-apens attendent ta tour b5.

Si, par exemple, elle se rend sur la case b6, le pion noir qui est en a7 pourra capturer l'imprudente. Ces

deux coups se noteront ainsi : 1. Tb5-b6. a7xTb6. Bien sûr, tu auras la possibilité, à ton tour, avec ton pion a5, de reprendre le pion noir qui aura occupé la case b6. Mais cela ne serait guère intéressant pour toi, car, comme tu l'apprendras bientôt, une tour vaut bien plus qu'un pion. Tu perdras donc à l'échange et le coup Tb5-b6 serait donc, dans cette position, une gaffe grossière.

Une autre chose que tu dois savoir concernant les pions, c'est qu'il arrive que ces braves fantassins bénéficient d'une promotion exceptionnelle. En effet, si un pion parvient à atteindre, sans être pris par l'adversaire, la dernière rangée de l'échiquier située devant lui, il est récompensé de sa bravoure. Son général en chef, c'est-à-dire toi, lui donne alors le grade de son choix, sauf celui de roi. Le plus souvent, le pion est élevé au rang de dame car, nous le verrons bientôt, la dame est la pièce la plus puissante de toutes. Tu peux donc transformer ton pion en dame, et cela même si tu disposes encore de ta première dame. Mais, bien sûr, tu es libre de l'élever à la dignité de tour, de fou ou de cavalier, si tu le désires. Tu comprendras plus tard qu'il est parfois plus efficace d'accorder à ton pion victorieux une promotion moins importante, mais mieux adaptée à la situation.



Ici, par exemple, le pion blanc c7 est aux portes du paradis. Il peut atteindre la huitième rangée de trois manières différentes :

- en prenant le fou b8
- en avançant jusqu'à c8
- en prenant le cavalier d8

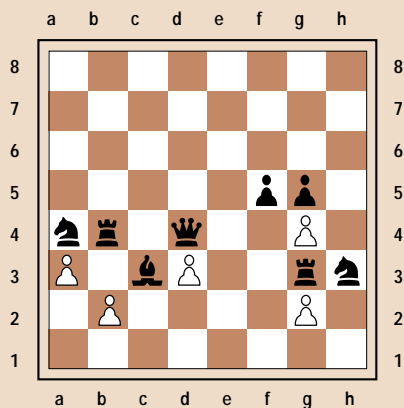
Dans tous les cas, il bénéficiera d'une promotion. Cette métamorphose pourra s'effectuer en dame, en tour, en fou ou en cavalier, selon les nécessités de la position.

Il y a encore une chose dont tu dois te rappeler au sujet des prises, et cela est valable non seulement pour les pions mais pour toutes les autres pièces : la prise n'est pas obligatoire aux échecs.

Tu sais maintenant tout en ce qui concerne les pions, à part la règle, un peu curieuse, de la "prise en passant", dont nous te parlerons bientôt.

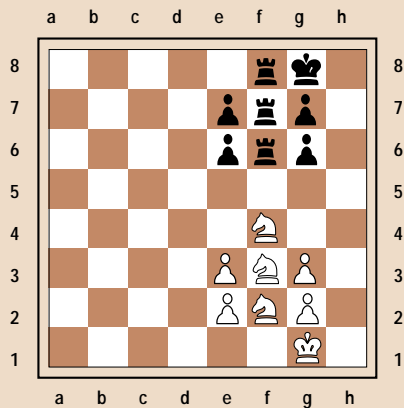


Exercices...



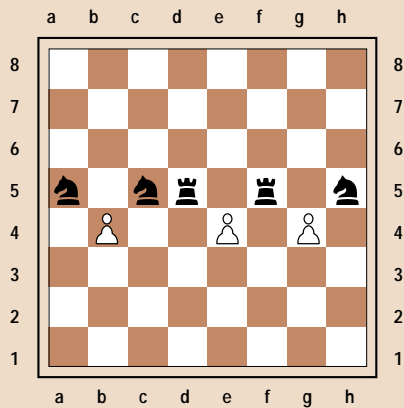
Exercice 13

Note tous les mouvements, y compris les prises bien sûr, qui peuvent être effectués par les pions blancs.



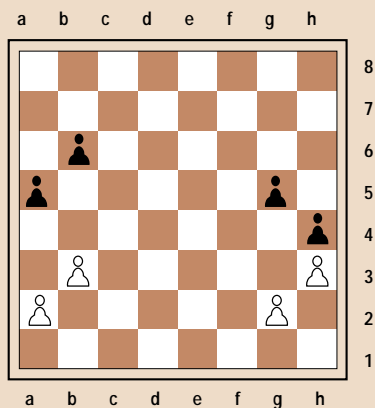
Exercice 14

Cette position est-elle légale (c'est-à-dire possible selon les règles du jeu) ? Réfléchis bien avant de répondre.



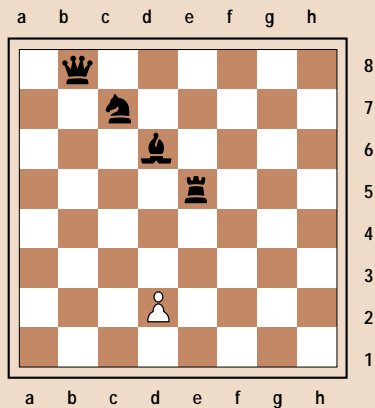
Exercice 15

Il y a dans cette position neuf coups possibles pour les pions blancs. Note-les soigneusement.



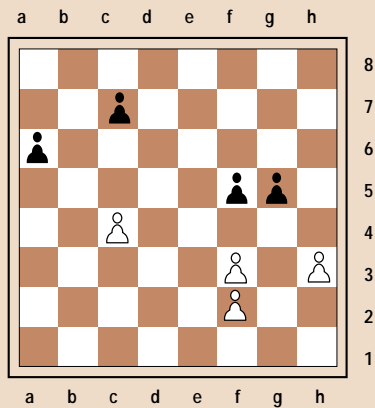
Exercice 16

Quel coup dois-tu jouer, avec les blancs, pour que l'un de tes pions atteigne la huitième rangée ? Tu dois aussi, bien sûr, faire jouer les noirs après chaque coup blanc.



Exercice 17

Les blancs jouent cinq coups successivement et font dame en b8. Comment s'y prennent-ils ?



Exercice 18

Ce sont les blancs qui commencent, et ensuite les noirs répondent. Lesquels arrivent les premiers à dame (c'est-à-dire, rappelons-le, sur la première rangée pour les noirs et sur la huitième rangée pour les blancs) ?

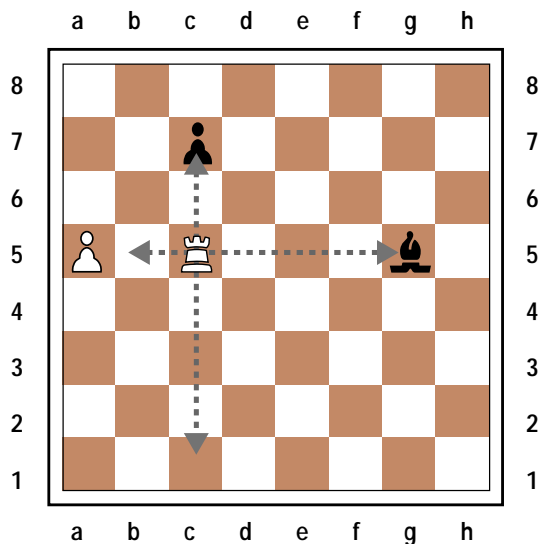
**Leçon**  
**4**



# La marche des pièces - La tour ♖

La tour est la pièce la plus importante après la dame. Comme tu le constates sur le diagramme ci-dessous, la tour ne se déplace qu'en ligne droite et cela d'autant de cases qu'elle le désire. Elle peut donc agir dans quatre directions : de bas en haut et de haut en bas, sur les colonnes, et de gauche à droite et de droite à gauche, sur les rangées.

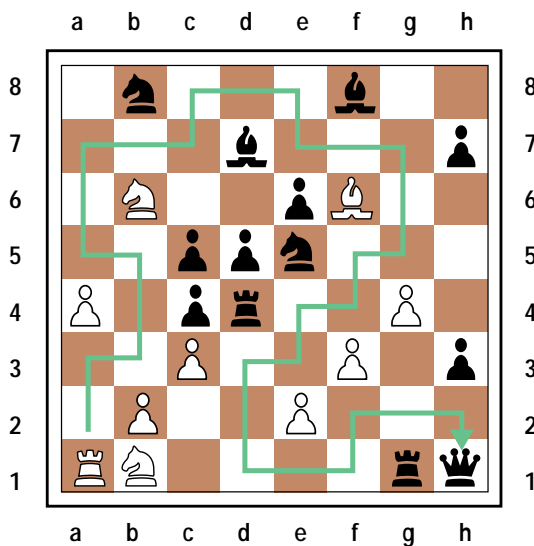
La tour ne peut avancer que sur des cases vides. Si elle rencontre une pièce de sa couleur, elle doit s'arrêter avant de l'atteindre. Si elle rencontre une pièce ennemie, elle doit soit faire halte en chemin, soit capturer cette pièce ennemie en prenant sa place. La pièce ennemie capturée est, bien sûr, éliminée du jeu.



Ici, par exemple, la tour peut capturer le fou qui est sur la case g5 ou le pion qui est sur la case c7. Mais elle ne peut accéder à la case c8, car la route est barrée par le pion noir c7, ni à la case h5 à cause du fou noir g5. Quant au pion ami en a5, il empêche bien sûr la tour de se rendre sur cette case.

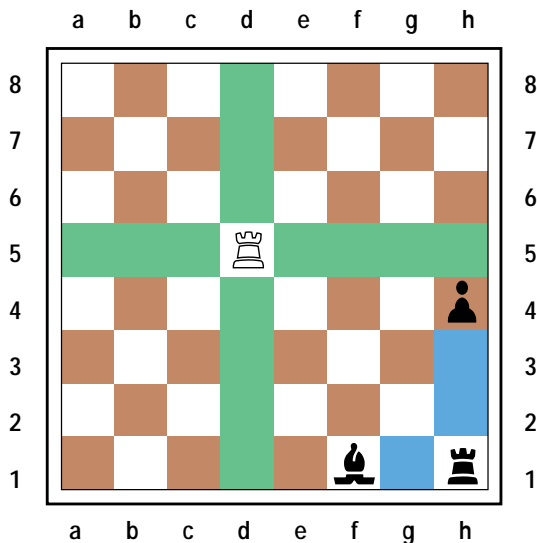
Répetons-le : la tour ne peut sauter par dessus aucune pièce, ni amie, ni ennemie. Si sa route est obstruée par une pièce, il lui faut soit s'immobiliser devant l'obstacle, soit le capturer s'il s'agit d'une pièce adverse.

Afin que tu te familiarises avec le déplacement de la tour, voici la curieuse position que nous nous sommes amusés à composer :

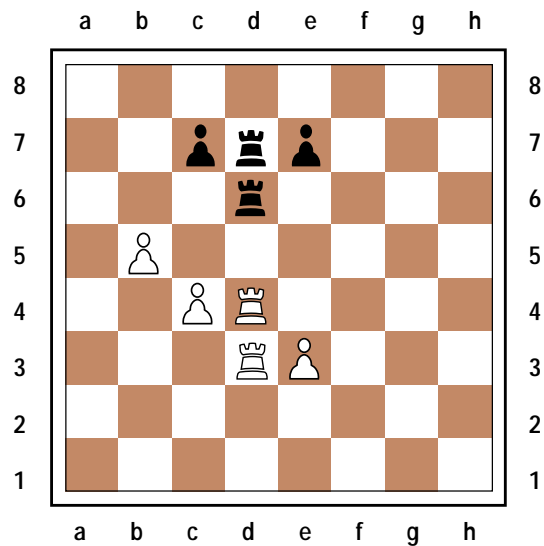


Seule la tour a1 a le droit de jouer, et elle doit aller capturer la dame h1 ; mais elle n'est pas autorisée à prendre une autre pièce noire sur son itinéraire. Le chemin, que nous avons tracé en vert, est très encombré, et tu peux vérifier qu'il faudra 21 coups, un véritable marathon, à notre tour pour parvenir à ses fins ! Un cavalier, lui, comme tu le verras sous peu, n'aurait besoin que de 5 coups. Cela ne signifie nullement que le cavalier est supérieur à la tour, bien au contraire. Simplement il se déplace différemment, et il faut que tu commences à comprendre que l'efficacité d'une pièce dépend souvent de ses capacités d'intervention dans une position donnée.

Tu observes notamment que la tour, pour être véritablement influente, a besoin d'espace et demande à être sur une colonne et une rangée dégagées, ce qui est le cas de la tour d5 sur le diagramme ci-dessous.



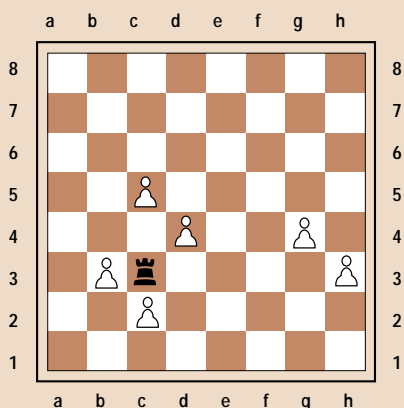
En fait, une tour placée n'importe où sur un échiquier vide contrôle 14 cases, sans compter celle qu'elle occupe. Tu te rendras compte bientôt que, curieusement, la tour est la seule pièce dont le rayon d'action ne varie pas en fonction de la case qu'elle occupe, sur un échiquier vide s'entend. Le pion, le fou, le cavalier, la dame et le roi contrôlent plus ou moins de cases selon leur position sur l'aire de jeu. Les cases angulaires notamment réduisent sensiblement leur rayonnement. La tour d5, établie à l'intersection de la colonne d et de la cinquième rangée surveille les 14 cases coloriées en vert ; mais il en aurait été de même si elle avait été placée, disons en b2 ou en g8. Par contre, la tour noire en h1 ne contrôle que 3 cases, coloriées en bleu, car elle a son horizon bouché sur la première rangée par son fou f1, et sur la colonne h par son pion h4.



Une curieuse situation de face à face entre les quatre tours. Les blancs ont un pion de plus et le trait, mais après l'échange en d6, les noirs reprendraient avec le pion e et la position serait très longue à gagner, pour peu qu'elle soit encore gagnante. On parvient pourtant à forcer la décision avec le coup 1. c4-c5 ! La tour noire d6, attaquée par le pion, ne peut s'enfuir sur la sixième rangée, faute d'être accusée de "non-assistance à pièce en danger" à l'égard de sa consœur en d7. Elle doit donc s'échanger contre la tour d4. 1... Td6xTd4 2. Td3xTd4 ! C'est maintenant la tour d7, serrée aux épaules par ses deux pions, qui se voit contrainte à l'échange. 2... Td7xTd4. Mais après 3. e3xTd4, tu peux constater qu'un des pions blancs sera forcément promu à très brève échéance.

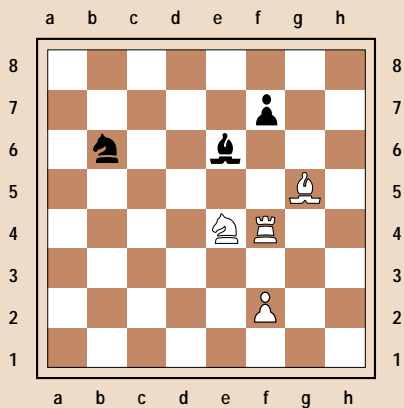


Exercices...



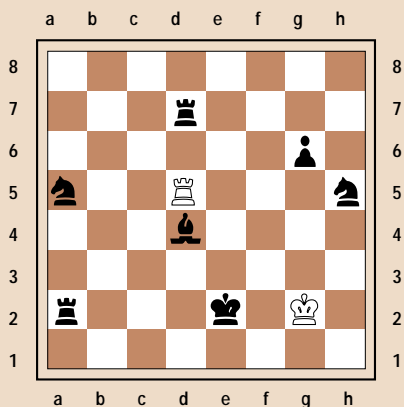
Exercice 19

Dans le diagramme ci-dessus, combien de pions la tour noire peut-elle prendre sans être prise elle-même par un pion blanc ?



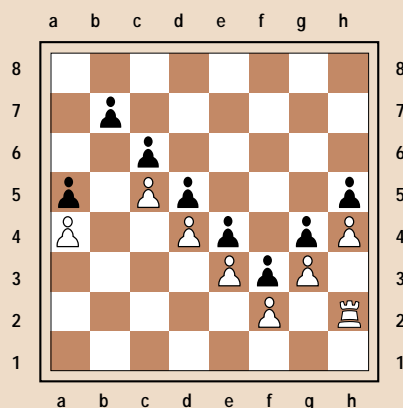
Exercice 20

A combien de cases la tour blanche a-t-elle accès ?



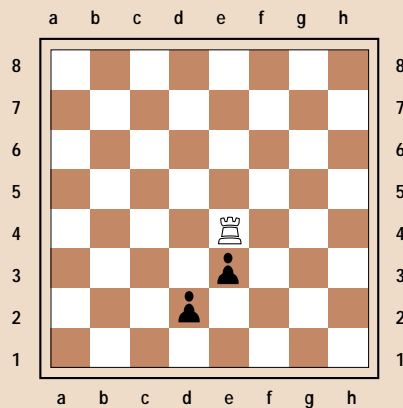
Exercice 21

De quelles pièces noires la tour blanche peut-elle s'emparer sans risquer d'être prise à son tour ?



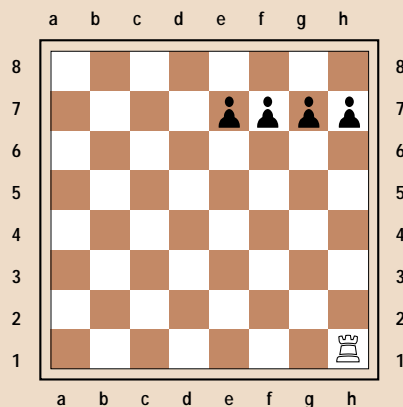
Exercice 22

Combien de coups sont-ils nécessaires à la tour h2, qui a seule le droit de jouer, pour aller s'emparer du pion h5, cela sans capturer aucun autre pion noir ? Quel est le chemin le plus court ?



Exercice 23

C'est aux blancs de jouer. La tour e4 peut-elle empêcher les noirs d'aller à dame ?



Exercice 24

Un peu plus compliqué maintenant. La tour blanche laissera-t-elle l'un des pions noirs aller à dame ? Joue cette partie avec un copain en prenant d'abord les blancs, puis les noirs. Bien sûr les deux joueurs doivent chacun jouer un coup à tour de rôle. Pas si facile pour des débutants...

**Leçon**  
**5**



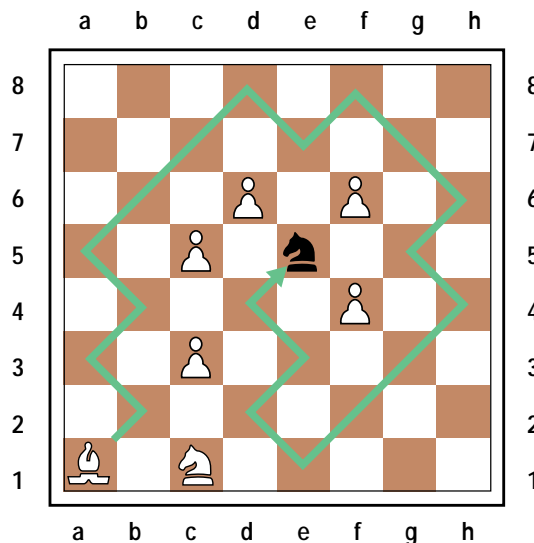
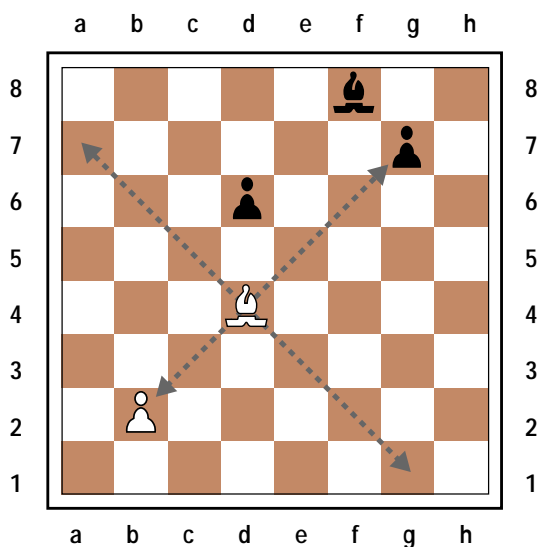
## La marche des pièces - Le fou ♗

Le fou ne marche jamais droit devant lui. Peut-être est-ce un peu à cela qu'il doit son nom... Il se déplace en effet obliquement, en biais, ou en diagonale si tu préfères, dans quatre directions et d'autant de cases qu'il veut comme tu peux le voir sur le diagramme ci-dessous. Il peut donc lui aussi, comme la tour, aller de droite à gauche ou de gauche à droite, en avançant ou en reculant. Toujours comme la tour, le fou ne peut se déplacer que sur des cases vides, et n'est pas autorisé à sauter par-dessus une autre pièce. Dès qu'une pièce amie lui barre le passage, il lui faut s'arrêter. Mais s'il s'agit d'une pièce ennemie il peut, lui aussi, la capturer en occupant la case où se trouvait cette pièce, qui est aussitôt retirée du jeu.

par ses propres pions. Cela confirme que, comme nous l'avions déjà vu avec la tour, plus une pièce contrôle de cases, plus elle est puissante.

Pour te familiariser avec le déplacement du fou, penche-toi un instant sur cette position.

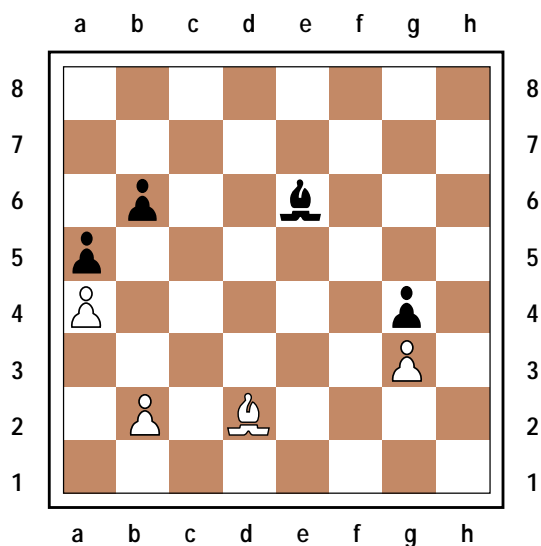
18



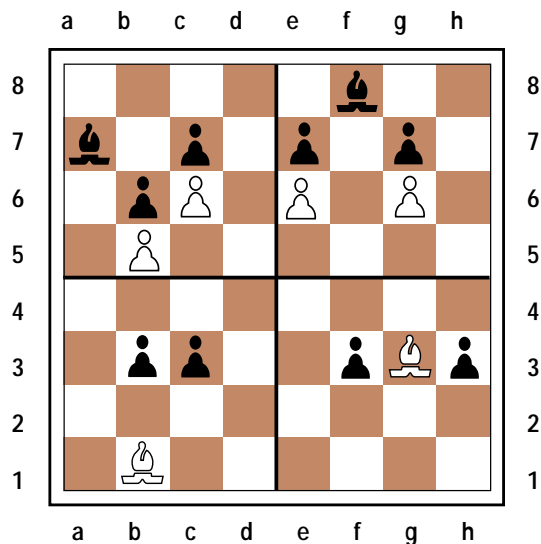
Ici, par exemple, le fou blanc qui est en d4 peut capturer le pion g7, mais il ne peut se rendre en un coup sur la case h8. Vers l'arrière, c'est un pion ami en b2 qui lui barre le passage. Par contre, dans l'autre direction, la voie est libre, et il peut occuper toutes les cases de la diagonale qui va de g1 à a7. Quant au malheureux fou noir qui se trouve sur la case f8, il ne peut se déplacer qu'en e7 car il est emprisonné

Seul le fou blanc a1 a le droit de jouer et il a pour mission d'aller capturer le cavalier e5. La route, tracée ici en vert, sera longue et tortueuse et, notre héros aura besoin de 15 coups pour parvenir à ses fins. Si tu remplaces ce fou par une tour, celle-ci, qui semblait si impotente dans l'exercice similaire de la leçon précédente, n'aura besoin que de trois coups pour croquer le cavalier adverse : 1. Ta1-a4, 2. Ta4-e4 et 3. Te4xCe5. Quant au cavalier c1 (le déplacement du cavalier est l'objet de notre prochaine leçon), deux coups lui suffisent pour éliminer son collègue : 1. Cc1-d3 et 2. Cd3xCe5. Cela illustre, une fois encore, le fait que la valeur des pièces, dont nous parlerons plus en détail à la leçon 9, est souvent fonction de la position.

Un dernier point important. Souviens-toi de la disposition des pièces au début de la partie : tu remarqueras qu'un de tes fous est sur une case claire et l'autre sur une case foncée. Donc, comme il se déplace en diagonale, le fou restera toujours fidèle à sa couleur d'origine. C'est-à-dire qu'un fou qui est, par exemple, sur une case claire dans la position de départ ne pourra évoluer que sur des cases claires. C'est la seule pièce à ne pouvoir changer de couleur de case. Voici une position qui éclaire cette particularité.



Les deux fous évoluent sur des cases de couleur différente. Ils se frôleront donc pendant tout le reste de la partie sans jamais pouvoir se rencontrer et s'affronter directement. Mais qu'en est-il de leurs possibilités d'action sur les pions ? Le pion g4 est définitivement hors de portée du fou d2, mais ce n'est pas le cas des pions b6 et a5, qui ont du souci à se faire. Quant au fou noir e6, sa seule cible potentielle est le pion a4. Cette configuration préfigure la classique fin de partie avec des fous de couleur opposée, dont nous reparlerons à la leçon 31.



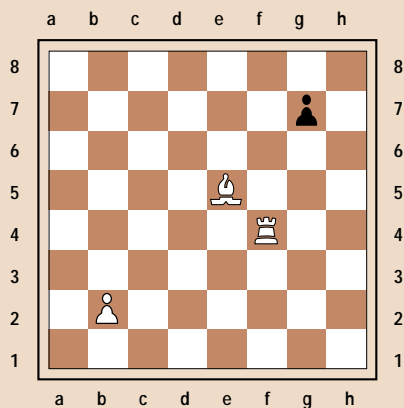
Voici enfin quelques mésaventures typiques qui peuvent arriver au fou.

- En haut, à gauche, un exemple caractéristique de mauvais développement du fou noir. Le malheureux, déployé à l'origine sur la diagonale g1-a7, a visiblement été contraint de franchir la case b6 avant l'avancée du pion noir. Après quoi les aléas de la partie ont provoqué les poussées de pions qui l'ont littéralement emmuré dans son camp. Vraiment attristant.
- Pire encore, en haut et à droite, avec un fou f8 mort sans avoir vécu, les pions amis et ennemis lui ayant tissé un sinistre suaire. Paix à son âme...
- En bas et à gauche, on s'apprête aussi à assister au trépas du fou b1, incapable d'arrêter la progression des pions adverses. Sauf, bien sûr, si les noirs ont l'obligeance de jouer b3-b2 ??, auquel cas le fou ressuscite et maîtrise la situation. Mais il ne faut pas rêver, et c3-c2 ! clôt le débat.
- Le fou g3, en bas et à droite, semble un peu mieux loti que son collègue puisqu'il contrôle les cases f2 et h2. Mais ce n'est qu'illusion, puisque l'un des deux pions peut se sacrifier en avançant pour dégager la voie à son compère.



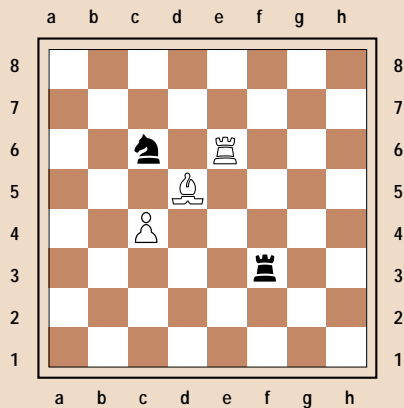
SCEMU  
LIGATOQHJU

Exercices...



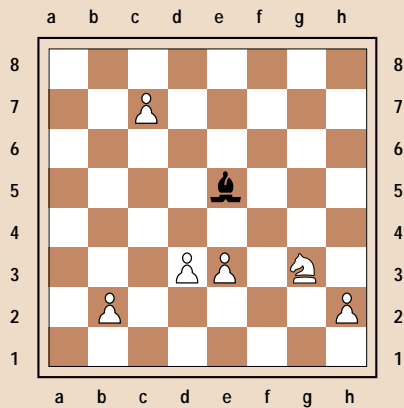
Exercice 25

Dans la position du diagramme ci-dessus, à combien de cases le fou e5 a-t-il accès ?



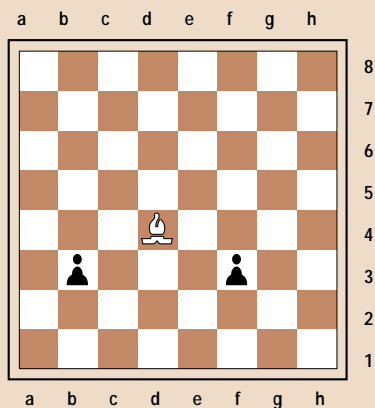
Exercice 26

Même question pour le fou d5.



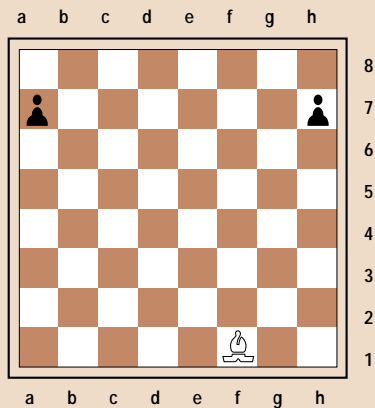
Exercice 27

Dans cette position, combien de pions blancs le fou noir menace-t-il ? Peut-il s'emparer du pion d3 et, si oui, en combien de coups ?



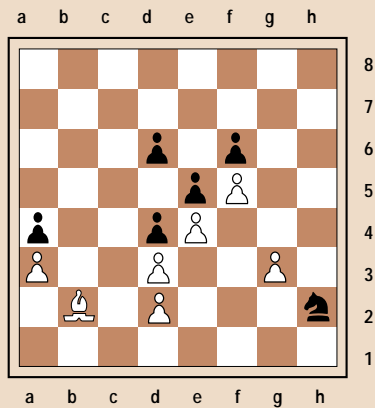
Exercice 28

Le fou d4 est-il en mesure d'empêcher l'un des deux pions noirs d'atteindre la première rangée et d'être promu ?



Exercice 29

Même question, mais la position est plus difficile à traiter.



Exercice 30

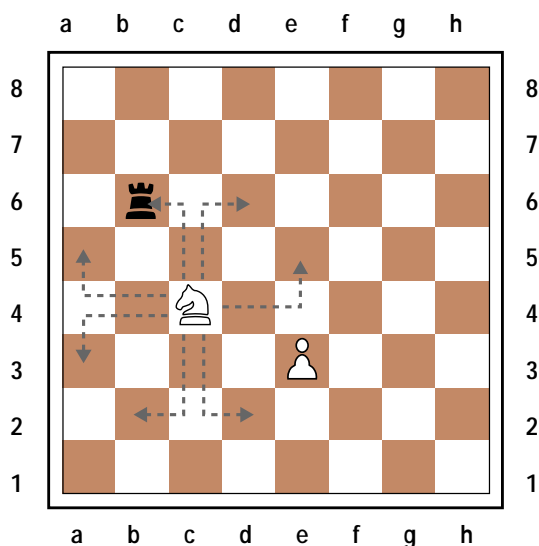
Seul le fou b2 a le droit de jouer. Quel est le chemin le plus rapide pour qu'il aille capturer le cavalier noir ? Combien de coups lui faut-il ?

Leçon 6



## La marche des pièces - Le cavalier ♘

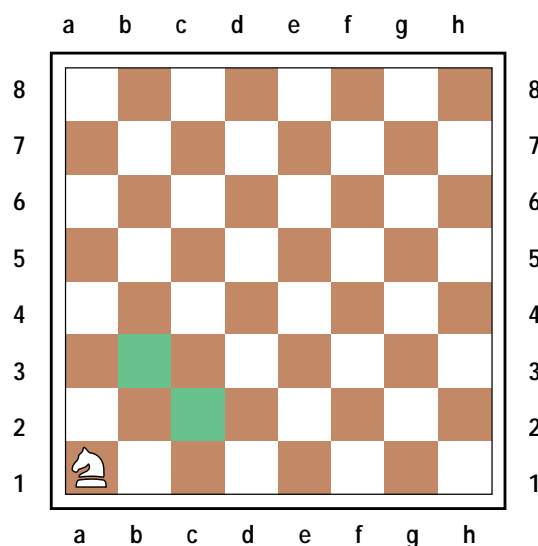
Le cavalier est vraiment une pièce très particulière. C'est en effet la seule du jeu d'échecs capable de bondir au-dessus de toutes les autres, amies ou ennemies. C'est pourquoi il est la seule pièce, si l'on excepte le pion, à pouvoir jouer le premier coup d'une partie d'échecs, et cela en franchissant d'un bond la rangée de pions amis. Sa marche est vraiment très originale : pour éviter le feu de l'ennemi, il se dirige d'abord dans une direction, puis dans une autre avant de se poser au sol. Si tu observes bien le diagramme ci-dessous, tu remarqueras qu'à chaque bond, le cavalier se déplace de deux cases en ligne droite, puis d'une case vers la droite ou vers la gauche, comme pour tromper l'ennemi qui surveille ses déplacements. En fait, il décrit un L ; mais tu peux dessiner cette lettre dans la direction de ton choix. Un autre moyen de retenir le déplacement du cavalier est d'imaginer qu'il combine la marche de la tour et celle du fou, mais en avançant d'une seule case seulement ; cela revient à dire qu'il avance d'abord d'une case, verticalement ou horizontalement et dans n'importe quelle direction, comme la tour, puis d'une case en diagonale comme le fou.



Ici, par exemple, le cavalier blanc peut atteindre les cases b2, a3, a5, b6 (en prenant la tour noire), d6, e5, d2 mais la case e3 lui demeure interdite parce qu'elle est occupée par une pièce amie.

Tu remarqueras que le cavalier doit changer de couleur à chacun de ses mouvements, c'est-à-dire que, s'il part d'une case blanche, il ne pourra atteindre qu'une case noire et vice-versa.

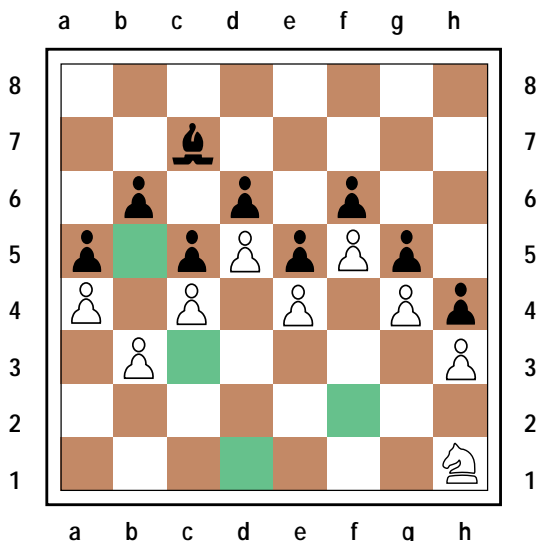
Tu peux également observer qu'un cavalier placé au centre de l'échiquier peut atteindre huit cases qui forment une sorte de rosace autour de lui. C'est évidemment là qu'il est le plus efficace, et cela te permettra sans doute de comprendre pourquoi le cavalier blanc a l'air si furieux dans le diagramme ci-dessous.



Tu as compris pourquoi ? Bien sûr, depuis la case a1, il ne surveille que deux cases, b2 et c3, coloriées en vert, alors qu'il peut en contrôler jusqu'à huit, comme nous l'avons vu. Voilà pourquoi il en veut à son général en chef, c'est-à-dire au joueur qui conduit les pièces blanches, de l'avoir si mal placé.



Revenons un instant sur une particularité du cavalier que nous avons signalée plus haut : il est la seule des pièces à pouvoir bondir par-dessus les autres pièces, amies ou ennemies. Cette spécificité constitue un atout considérable, notamment dans les positions fermées, c'est-à-dire caractérisées par une structure où les pions sont bloqués les uns au contact des autres, comme c'est le cas ici.

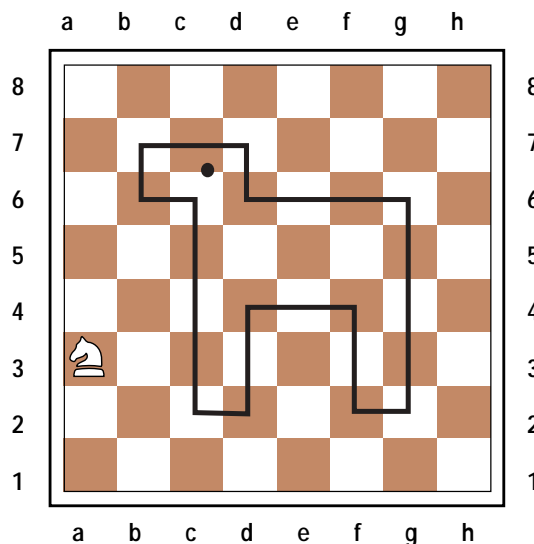


Le fou noir c7, littéralement muré dans son camp, est incapable de pénétrer dans la position blanche pour venir s'en prendre aux pions adverses. Le cavalier blanc, lui, même s'il semble pour l'instant bien passif, pourra tranquillement manœuvrer pour franchir la barrière de pions et s'infiltrer en territoire ennemi, pour harceler les fantassins noirs. Par exemple, la voie Ch1-f2-d1-c3-b5, balisée ici en vert, permet une invasion en règle.

Tu as, en fait, sous les yeux, le schéma d'une fin de partie classique, dite "cavalier contre mauvais fou", et dont te parlerons à la leçon 32.

Tu verras aussi, dans quelques leçons, que le cavalier confirmera son statut de pièce originale, en affi-

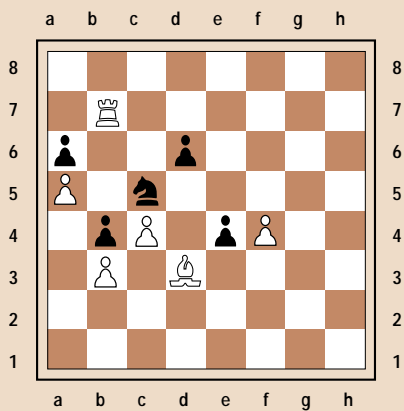
chant une autre particularité, dès lors qu'il s'agira d'attaquer le roi adverse. Mais un peu de patience...



En attendant, voici un dernier diagramme destiné à te distraire, tout en te familiarisant avec le déplacement si singulier de cette pièce. Le cavalier a3 contemple son œuvre... Un peu narcissique sans doute, il vient de tracer sa propre image en se déplaçant sur l'échiquier. Un auto-portrait un peu grossier peut-être, mais là n'est pas la question. Son dernier mouvement pour se rendre en a3 n'a pas été représenté sur le graphique, et le problème est de savoir s'il vient de c4 ou de c2. Cela revient à découvrir sur quelles cases notre peintre du dimanche s'est forcément arrêté pour réaliser sa boucle. Est-il possible, par exemple, qu'il ait fait halte sur la case g5 ? Et comment s'y est-il pris, notamment, pour tracer ces deux longues lignes droites c2-c6 et g2-g6 ? Essaie de repérer les 8 cases-étapes obligatoires, sur les 24 visitées. Tu découvriras alors la case de départ, qui est également celle d'arrivée et celle d'où il a bondi ensuite en a3. Ça y est ? Voici les relais qui ont jalonné le parcours du cavalier : c4-d2-e4-f2-g4-f6-d7-b6 et de nouveau c4, avant le retour à l'écurie en a3. Le parcours en sens inverse est évidemment possible.

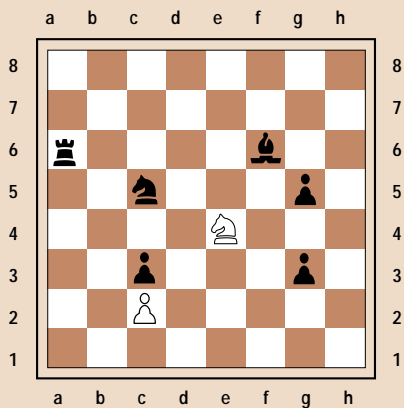


Exercices...



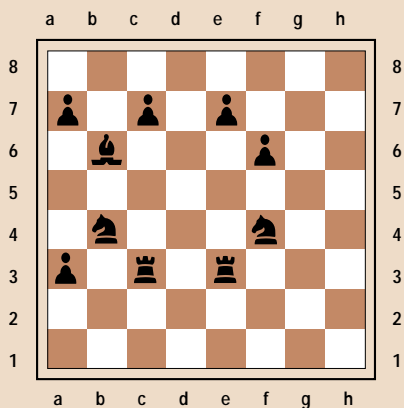
Exercice 31

Combien de pièces blanches le cavalier noir peut-il capturer dans cette position ?



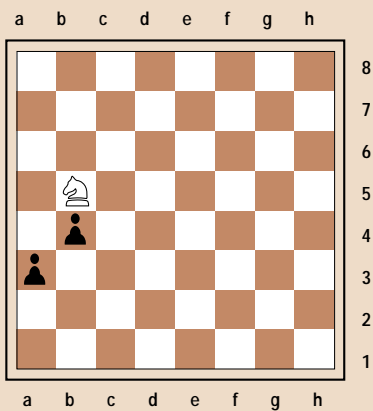
Exercice 32

Combien le cavalier blanc peut-il capturer de pièces noires sans se faire capturer à son tour au coup suivant ? Attention ! Réfléchis bien et garde en mémoire le déplacement de la tour et du fou.



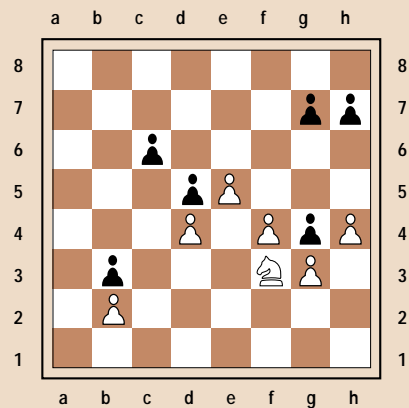
Exercice 33

Place un cavalier blanc de telle sorte qu'il attaque quatre pièces noires, et un autre de telle sorte qu'il en menace huit.



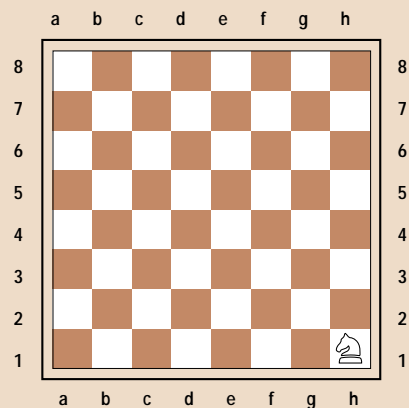
Exercice 34

De quel unique coup le cavalier blanc dispose-t-il pour empêcher les deux pions noirs d'aller à dame ? Réfléchis bien.



Exercice 35

Dans cette position, le cavalier ne peut s'emparer d'aucun pion noir en un coup. Mais il peut en prendre certains en deux coups. Lesquels ? Il peut également en prendre un en trois coups. Lequel ? Finalement il reste deux pions qu'il ne peut capturer qu'en quatre coups. De quels pions s'agit-il ?



Exercice 36

Une véritable énigme maintenant, qui va te prendre certainement beaucoup de temps. Ton cavalier h1 doit passer sur les 64 cases de l'échiquier sans jamais accéder deux fois à la même case. Un vrai casse-tête, pour lequel nous te conseillons d'utiliser des petits papiers numérotés.

**Leçon  
7**



# La marche des pièces - La dame

Nous avons déjà dit, tu t'en souviens sans doute, que la dame est la pièce la plus puissante du jeu et aussi la plus précieuse après le roi dont nous parlerons bientôt.

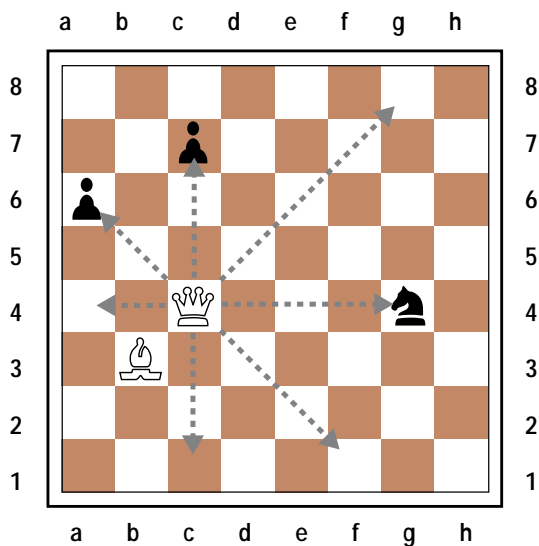
Si elle est la plus puissante, c'est parce que c'est elle qui a la plus grande mobilité. Si tu observes bien le diagramme ci-dessous, tu constateras qu'elle allie la marche du fou et celle de la tour, c'est-à-dire qu'elle peut se déplacer, à son gré, horizontalement, verticalement ou diagonalement, et cela en avant ou en arrière et d'autant de cases qu'elle le désire.

Mais pas plus que le fou ou que la tour, elle ne peut sauter par-dessus une autre pièce, amie ou ennemie. Souviens-toi que ce privilège est réservé au cavalier. Donc la dame, dès qu'elle rencontre une pièce sur son chemin, doit s'arrêter devant elle ou la prendre, s'il s'agit d'une pièce ennemie.

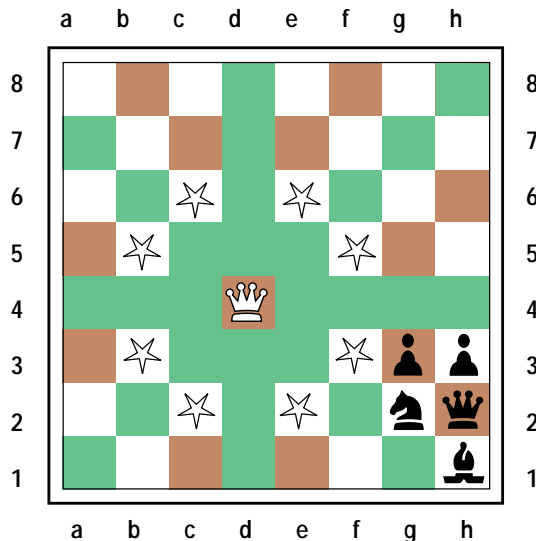
obstrué par des pièces ennemies. D'autre part, son acolyte le fou lui interdit les cases b3 et a2.

Maintenant que tu t'es rendu compte de la puissance exceptionnelle de cette pièce, tu comprendras mieux le conseil suivant : il faut que tu fasses très attention à ta dame. Tu n'en possèdes qu'une seule au début de la partie. Prends-en bien soin et évite de la faire passer trop tôt à l'action, car ton adversaire va lui tendre des embuscades pour essayer de s'en emparer. Et comme elle devra sans cesse s'enfuir, tu n'auras pas le temps de mobiliser tes autres unités, et tu te retrouveras très vite en difficulté.

Comme le fou et la tour dont elle cumule les possibilités de déplacement, la dame a besoin d'espace pour s'exprimer pleinement. En début ou en milieu de partie, dans des positions touffues, encombrées, elle est d'autant moins à l'aise qu'elle doit veiller continuellement à sa sécurité. Elle donne sa pleine mesure dans les configurations aérées, dans des paysages quasi-désertiques, où seules subsistent quelques pièces. Le diagramme ci-dessous te donne une idée de ce qu'est alors sa terrifiante puissance.



Dans cette position, par exemple, la dame blanche a du choix à son menu : elle peut prendre verticalement le pion c7, horizontalement le cavalier g4 ou diagonalement le pion a6. Mais elle ne peut accéder en un coup aux cases c8 ou h4, puisque le chemin est

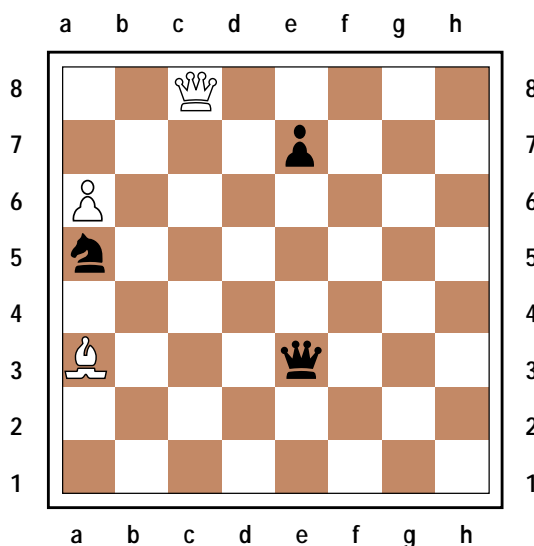


La dame d4 ne contrôle pas moins de 27 cases, coloriées en vert, sans compter celle qu'elle occupe ! L'échiquier comportant 64 cases, comme tu t'en souviens, c'est plus d'un tiers de l'aire de jeu qui tremble sous sa surveillance ! Ces chiffres te donnent une idée de la domination qu'elle peut exercer pendant la partie, surtout lorsqu'elle est "centralisée", pour employer une expression du jargon échiquéen qui dit bien ce qu'elle veut dire. Par contre la malheureuse dame noire en h2, étouffée par ses propres pièces, ne contrôle que la case g1. Affligeant...

Tu observeras que si l'on remplace la dame d4 par un cavalier, celui-ci surveillera les huit cases marquées d'une étoile et qui échappent toutes au contrôle de la dame. Par contre, aucune des cases contrôlées par la dame ne lui sera accessible. Curieux, n'est-ce pas ? Mais cela ne fait que confirmer l'idée, déjà développée, que la valeur des pièces est souvent fonction de la position et que, donc, dans certaines situations, un cavalier pourra se révéler plus utile qu'une dame...

Voici un dernier diagramme, destiné à te prouver que la dame, malgré sa suprématie sur les autres pièces, demeure tout de même vulnérable. Dans les positions touffues de milieu de partie, il lui arrive fréquemment de se faire piéger lorsqu'elle s'aventure hors de ses lignes, notamment pour grappiller un pion adverse.

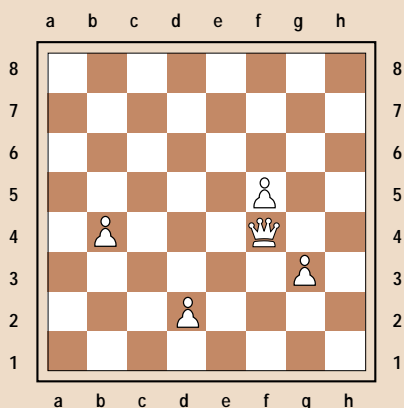
Mais même les configurations dépouillées, comme celle que tu as sous les yeux, peuvent se prêter à des



pièges à dame. Ici c'est la dame noire, qui pourtant ne semble pas manquer d'espace, qui va jouer le rôle de la victime. Les blancs jouent 1. a6-a7 !, menaçant de faire une deuxième dame en a8. Le seul moyen d'empêcher les blancs de damer consiste à capturer le pion par 1... De3xa7. On parle ici de sacrifice d'attraction, thème tactique que nous étudierons dès la leçon 21, car la dame est attirée sur une case défavorable. Tu peux, en effet, vérifier qu'après 2. Fa3-c5 !, elle est attaquée par le fou et ne dispose d'aucune case de fuite. Cet exemple, très instructif, devrait t'inciter à redoubler de vigilance dès lors que la sécurité de ta dame est en jeu.

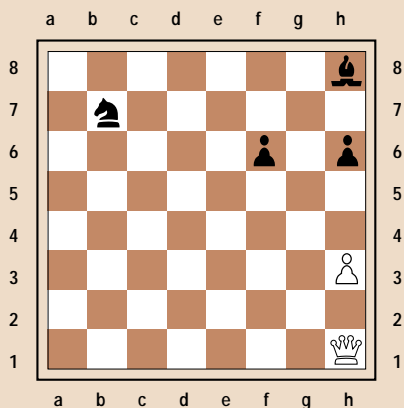


Exercices...



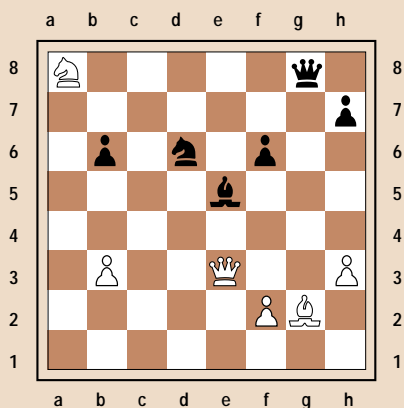
Exercice 37

Sur combien de cases la dame peut-elle se rendre ?



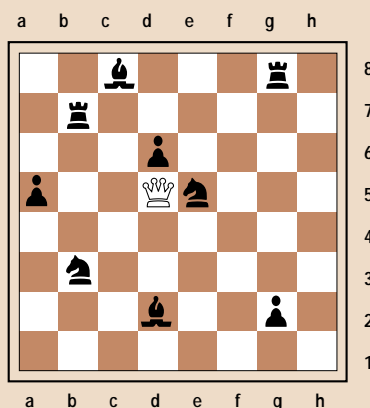
Exercice 38

Combien de coups faut-il à la dame blanche pour capturer le fou noir ? Plusieurs chemins sont possibles.



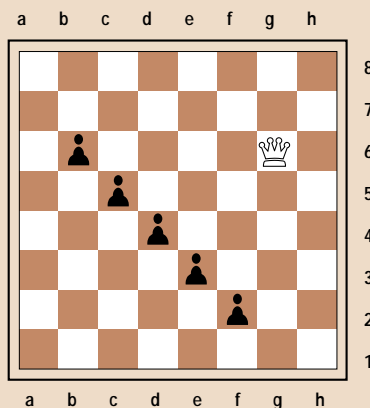
Exercice 39

A toi de jouer, dans le camp de ton choix. Préfères-tu jouer avec les blancs ou avec les noirs ? Pourquoi ?



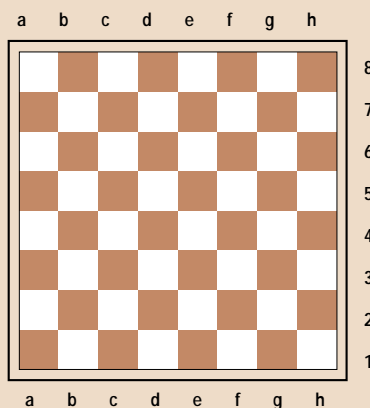
Exercice 40

Combien de pièces noires la dame blanche peut-elle prendre sans risquer de se faire capturer à son tour ?



Exercice 41

C'est aux blancs de jouer. Quel est le coup qui permet à leur dame de museler tous les pions noirs, et de les cueillir comme des fruits mûrs, avant qu'ils puissent aller à dame ?



Exercice 42

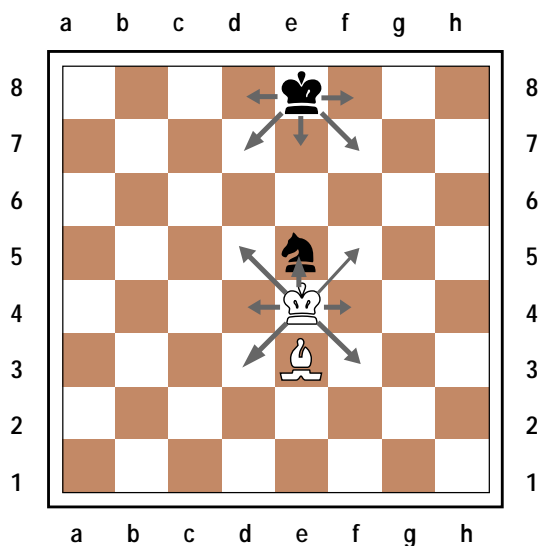
Un échiquier vide maintenant pour te permettre d'y placer huit dames sans qu'aucune soit en position d'être prise par une autre. Pas si facile...

**Leçon**  
**8**



## La marche des pièces - Le roi

Le roi est la pièce la plus importante du jeu, comme nous te l'avons déjà dit. Cela ne veut pas dire que c'est la plus puissante. Tu sais désormais que ce titre revient à la dame. Nous t'expliquerons dans le chapitre suivant pourquoi le roi est la pièce capitale du jeu d'échecs. En attendant, observe sur le diagramme ci-dessous la manière dont le roi se déplace.

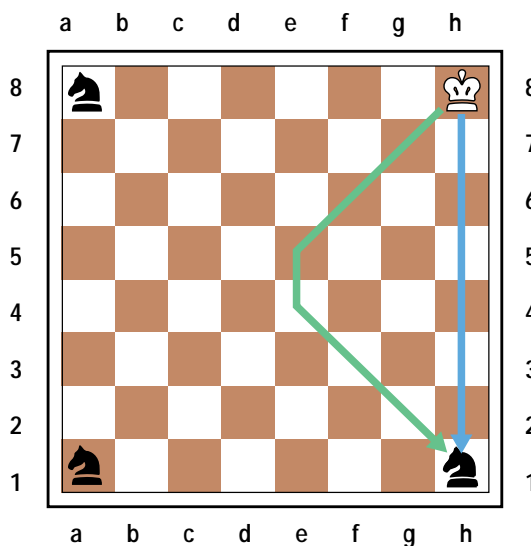


Tu remarques qu'il peut, comme la dame, se mouvoir dans toutes les directions mais d'une seule case à la fois. Ce qui le rend, bien sûr, beaucoup plus lent que sa compagne. Il a toutefois le droit de prendre n'importe quelle pièce ennemie placée sur une des huit cases qu'il contrôle. Ici, par exemple, le roi blanc peut capturer le cavalier noir qui est en e5, mais la case e3 lui est interdite par la présence de son fidèle lieutenant, le fou.

Il y a une règle importante que tu dois absolument retenir : les deux rois ennemis doivent toujours être séparés par une case au moins. Ils ne peuvent donc se trouver sur des cases contiguës, c'est-à-dire sur des cases qui se touchent. Par exemple, sur le diagramme ci-dessus, les cases d8, d7, e7, f7 et f8 sont

interdites au roi blanc de la même manière que le roi noir n'a accès à aucune des huit cases qui entourent le roi blanc. Tu comprendras bientôt tout ce que cette règle a de logique.

Mais la lenteur du roi à se mouvoir ne l'empêche pas d'être une pièce d'une redoutable efficacité dans certaines circonstances, notamment en fin de partie, comme tu le verras bientôt. Cette nonchalance royale demande d'ailleurs à être examinée de plus près. Observe attentivement ce diagramme.



Tout d'abord, dis-nous quel est, à ton avis, le cavalier noir le plus éloigné du roi blanc. Réponds "au premier coup d'œil", comme on dit, sans compter le nombre de cases.

Sois honnête, nous sommes persuadés que tu as désigné le cavalier a1. Or, comme tu peux le vérifier maintenant en comptant, ce cavalier n'est pas plus distant du roi h8 que les deux autres. Il faudra, en effet sept coups, au souverain blanc pour aller capturer n'importe lequel des cavaliers noirs.

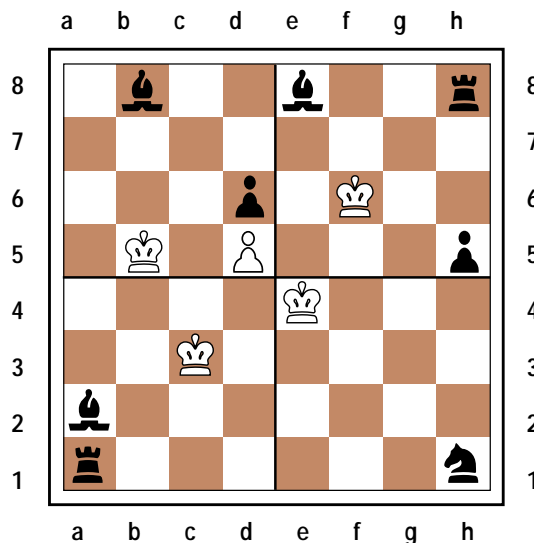
Mais sur un échiquier, un itinéraire en diagonale semble plus long à parcourir qu'une voie horizontale ou verticale, et cette illusion est cause de fréquentes erreurs de calcul. D'autre part, imagine que notre roi, pour aller s'emparer du cavalier h1, suive le chemin suivant : Rh8-g7-f6-e5-e4-f3-g2-h1, que nous avons tracé en vert. Tu constates que son détour par le centre de l'échiquier ne lui a fait perdre aucun temps, et que c'est toujours en sept coups qu'il capture le cavalier, exactement comme s'il avait dégringolé verticalement le long de la colonne h, en suivant le chemin tracé en bleu. Ce qui nous conduit à formuler la surprenante conclusion suivante : sur un échiquier, la ligne droite n'est pas le chemin le plus court d'un point à un autre. Étonnant, n'est-ce pas ?

Cette curiosité géométrique te sera rappelée lors de la leçon 27, et tu verras à quel point il est essentiel de bien la comprendre.

Un dernier diagramme enfin, qui plaide en faveur de la valeur offensive du roi. C'est, tu le verras, un grand dégustateur de pions, notamment en fin de partie. Mais s'attaquer à une pièce à longue portée ne l'effraie pas, et il n'est pas rare de le voir profiter du placement douteux de certaines unités adverses.

Quatre pièces noires sont inscrites au menu royal.

- En haut et à gauche, après Rb5-b6 ! , le pauvre fou b8 est dans la souricière et sera cueilli par Rb6-b7 !



- En haut et à droite, c'est la tour noire, gênée par ses propres pièces, qui succombera à l'attaque Rf6-g7 !

- En bas et à gauche, après Rc3-b2 !, la tour pourra s'enfuir, mais elle devra abandonner son fou a2 à la voracité du roi blanc.

- En bas et à droite enfin, c'est le coup Re4-f3 ! qui aura raison du cavalier noir, enfermé dans l'angle, et qui ne peut qu'attendre Rf3-g2 !

Pas mal, n'est-ce pas, pour une pièce aussi poussive ?



RÈ BIANCU



RÈ NEGRU



RÈ GIALLU



RÈ "INCOGNITO"  
DOP'À UN MATTU  
VERGUGNOSU...

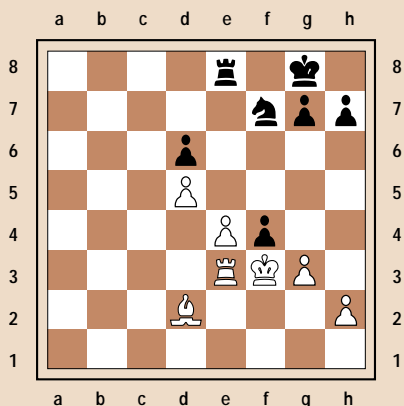


RÈ DI FIORI



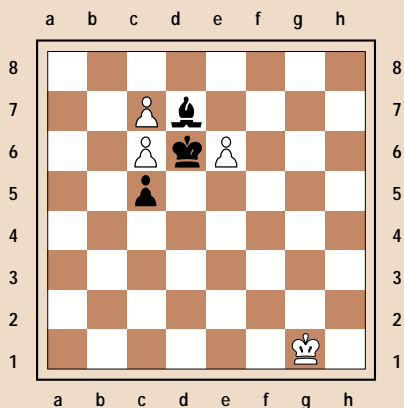
"ROI SOLEIL"

Exercices...



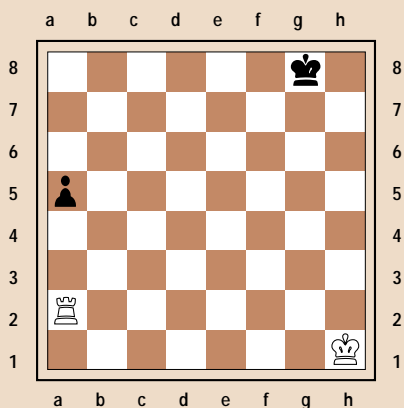
Exercice 43

A quelles cases le roi blanc a-t-il accès dans cette position ? Peut-il prendre une pièce adverse ?



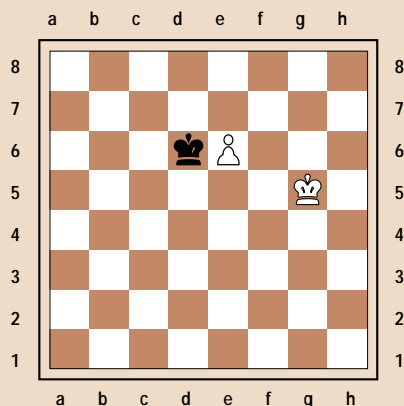
Exercice 44

Lequel des deux rois a accès à plus de cases ? Réfléchis bien avant de répondre. Les apparences sont parfois trompeuses.



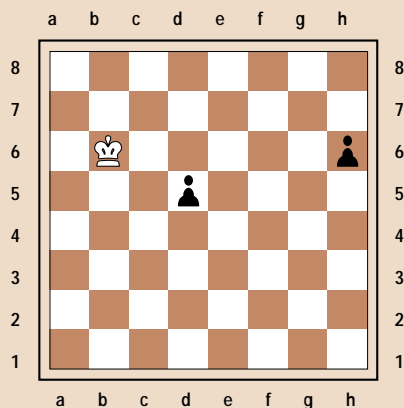
Exercice 45

Combien de coups sont nécessaires au roi blanc pour aller prendre le pion noir ? Et combien de coups au roi noir pour aller capturer la tour blanche ?



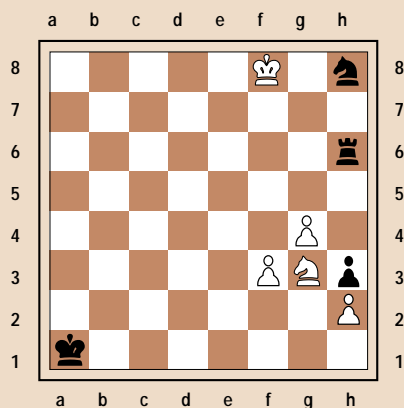
Exercice 46

Nous reparlerons de cela lors de nos leçons sur les finales, mais tu es déjà en mesure de dire quel coup doit jouer le roi blanc pour assurer la promotion de son pion.



Exercice 47

C'est aux blancs de jouer. Leur roi parviendra-t-il à croquer les deux pions noirs avant qu'ils soient promus ?

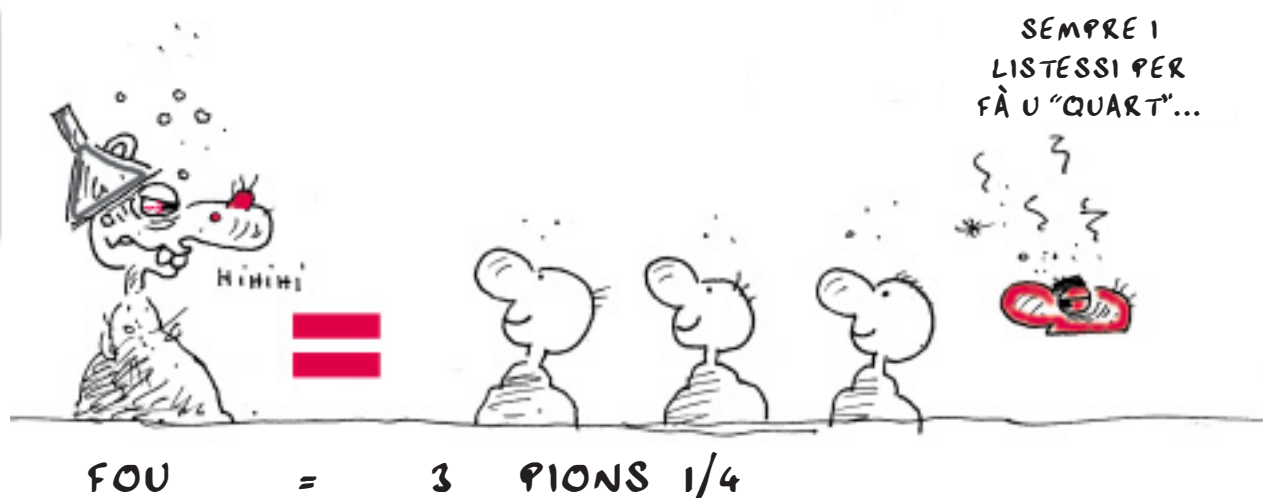


Exercice 48

Les blancs jouent et gagnent une pièce en deux coups, malgré la réponse des noirs. Un travail d'équipe du couple roi et cavalier.



**Leçon 9**



# La valeur des pièces

## ► Valeur théorique

Toutes ces pièces, dont tu connais désormais la marche, ont des valeurs différentes. La valeur d'une pièce dépend essentiellement de ses capacités de déplacement, et on a pu établir, par l'expérience, le tableau suivant :

PIÈCES	QUALITÉ	VALEUR
Pion	Figure	1
Fou	Pièce mineure	3 <sup>1/4</sup>
Cavalier	Pièce mineure	3 <sup>1/4</sup>
Tour	Pièce lourde	5
Dame	Pièce lourde	10

Ce tableau laisse apparaître deux équivalences approximatives, deux égalités si tu préfères, qui sont de la plus haute importance pour te permettre de juger le rapport matériel sur l'échiquier. A savoir :

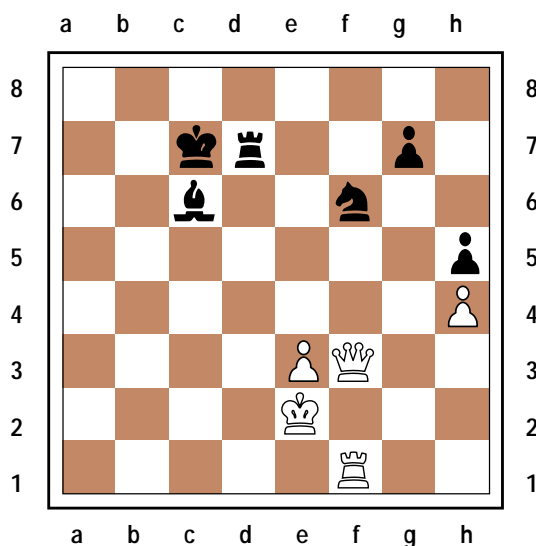
- Fou = cavalier = 3 pions
- Dame = 2 tours = 3 pièces mineures

Une inégalité ressort également et il faut absolument que tu en aies déjà conscience : **la tour vaut plus qu'une pièce mineure**. La différence de valeur qui les sépare s'appelle la qualité.

Tu as pu remarquer que le roi ne figure pas dans ce classement. Nous t'avons déjà dit qu'il est la pièce la plus importante du jeu. Dès le chapitre suivant, qui traite du but du jeu, tu comprendras pourquoi la valeur du roi est inestimable au sens propre du terme.

En attendant, tu dois avoir présent à l'esprit ce tableau de la valeur comparée des pièces. Il te permettra, lorsque tu décides d'échanger une de tes pié-

ces contre une pièce adverse, de maintenir l'équilibre matériel, voire de faire pencher la balance en ta faveur. Regarde bien cet exemple.



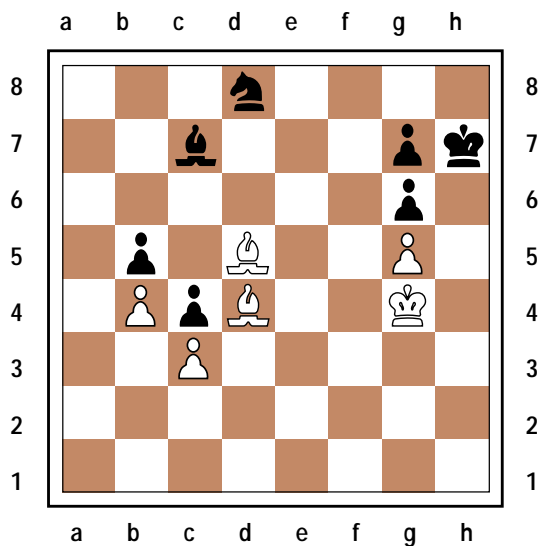
Tu as les blancs et c'est à toi de jouer. Calcule bien, à l'aide du tableau des valeurs, et tu verras que tu possèdes l'avantage matériel. A quel résultat arrives-tu ? 17 pour les blancs contre 13,5 pour les noirs, n'est-ce pas ? Tu devrais donc gagner cette partie, même si la chose ne sera pas facile car le matériel n'est pas tout. Attention toutefois à ta dame, qui est attaquée par le fou noir en c6. De nombreux coups sont possibles, mais tu ne peux te permettre de faire aucun échange de pièces ici. Il serait, par exemple, idiot de prendre le cavalier f6 car les noirs reprendraient ta dame avec leur pion g7 et l'avantage matériel serait cette fois en leur faveur. Même chose pour le fou c6, car c'est le roi noir qui se régalerait alors avec ta dame. Plus stupide encore serait la prise du pion noir en h5 : cette fois c'est le cavalier f6 qui capturerait ta dame et le rapport des forces serait de 12,5 à 7 en faveur des noirs, comme tu peux le vérifier. Donc, toutes les pièces noires étant

défendues par une unité amie, tu dois absolument éviter ces échanges qui te seraient clairement défavorables et jouer un autre coup de dame pour esquiver l'attaque du fou c6.

### ► Valeur pratique

En fait, tu comprendras peu à peu que la valeur objective des pièces est infiniment instable et variable, selon le degré de développement de la partie (ouverture, milieu ou fin de partie) et les caractéristiques de la position. Le cavalier, par exemple, comme nous te l'avons déjà démontré, sera plus à l'aise que le fou dans les positions fermées, c'est-à-dire avec des pions qui se bloquent mutuellement. Mais le fou lui sera supérieur dans les positions ouvertes, avec des diagonales dégagées.

L'expérience a également permis de constater qu'il valait mieux, surtout en fin de partie, posséder ses deux fous (on dit la paire de fous) plutôt que deux cavaliers ou qu'un fou et un cavalier. On a remarqué en effet que les deux fous travaillant en équipe étaient d'une efficacité redoutable, et qu'ils parvenaient généralement à dominer tous les autres couples de pièces mineures.

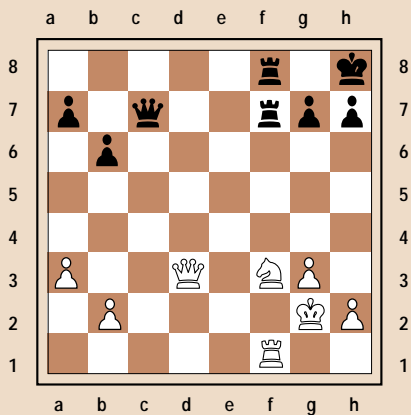


Les blancs ont ici un pion de moins, mais leur paire de fous écrase la position. Les noirs ne peuvent strictement rien entreprendre. Le cavalier d8 est muselé "à la bande" ("la bande" désigne une rangée ou une colonne contiguë à... la table de jeu !) par le fou d5, et le fou d4 menace sans arrêt de venir le capturer. Si, par exemple, les noirs jouent leur fou en b8, les blancs joueront Fd4-b6 ! qui gagne la pièce. Mais la relativité de la valeur des pièces est également illustrée ici par la condition respective des deux rois. Le roi noir est séquestré "dans la boîte" et n'est pas près d'en sortir, alors que son homologue blanc est libre d'aller où il veut. En fait c'est lui qui fera, sous peu, pencher la balance en faveur des blancs, en s'infiltrant dans le camp noir où il fera des ravages. Cela

n'a rien d'étonnant car, vue l'inactivité affligeante du cavalier et du roi noirs, on peut considérer que les blancs jouent avec deux pièces de plus. La victoire est donc juste une question de temps pour eux, et les noirs, impuissants, peuvent aussi bien abandonner. Un exemple caractéristique de la prédominance de la position sur le matériel...

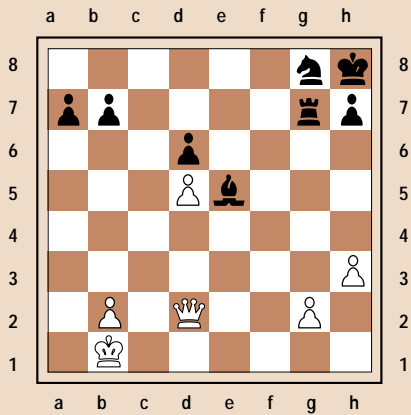


Exercices...



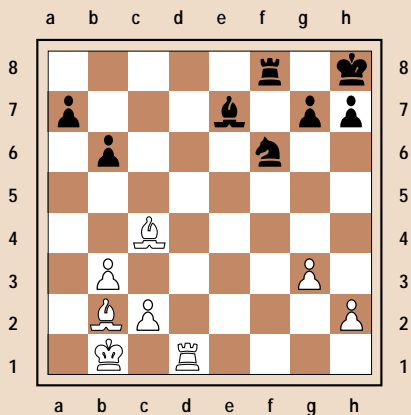
Exercice 49

Lequel des deux camps a l'avantage matériel ? Un simple compte d'apothicaire...



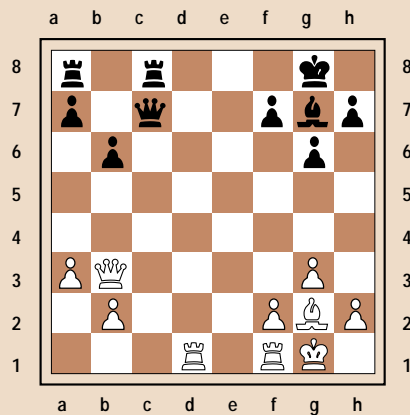
Exercice 50

Même question pour cette position.



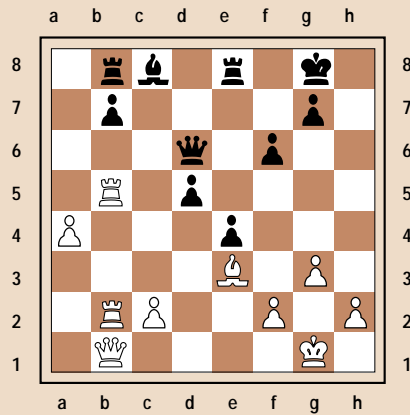
Exercice 51

Il y a une stricte égalité matérielle dans cette position. Pourtant un élément fait pencher, même légèrement, la balance en faveur des blancs. Lequel ?



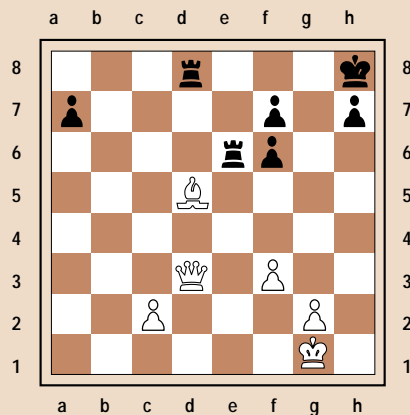
Exercice 52

Égalité dans cette position également. Mais c'est aux blancs de jouer, et ils ont un coup qui leur procure un avantage matériel immédiat. Lequel ?



Exercice 53

Les blancs songent à gagner le pion b7 par 1. Tb5xb7. Fc8xb7 2. Tb2xFb7. Tb8xTb7. 3. Db1xTb7. Mais est-ce vraiment intéressant ? Pourquoi ? N'y a-t-il pas un autre coup qui gagne sur le champ du matériel ? Lequel ?



Exercice 54

Est-il avantageux pour les blancs, du point de vue matériel, de prendre la tour noire e6 avec leur fou ? Pourquoi ? Tu dois envisager les meilleures réponses pour les noirs, bien sûr.

**Leçon 10**



## Le but du jeu - L'échec

Tu connais maintenant beaucoup de choses, notamment le déplacement et la valeur des pièces, mais il te reste à apprendre le plus important, à savoir le but du jeu. A quoi tendent tous ces mouvements de troupes, toutes ces échauffourées, ces captures, en bref cette lutte acharnée? Pourquoi se bat-on et qui est le vainqueur dans une partie d'échecs ? Le vainqueur c'est celui qui parvient à capturer le roi ennemi ou, plus exactement, celui qui parvient à mettre le roi ennemi en position d'être capturé. Car on ne prend jamais un roi. Lorsqu'un roi, attaqué par les forces ennemies, ne dispose plus d'aucune défense ni d'aucune retraite possibles, la partie est terminée. Nous allons t'expliquer comment un tel événement peut se produire.

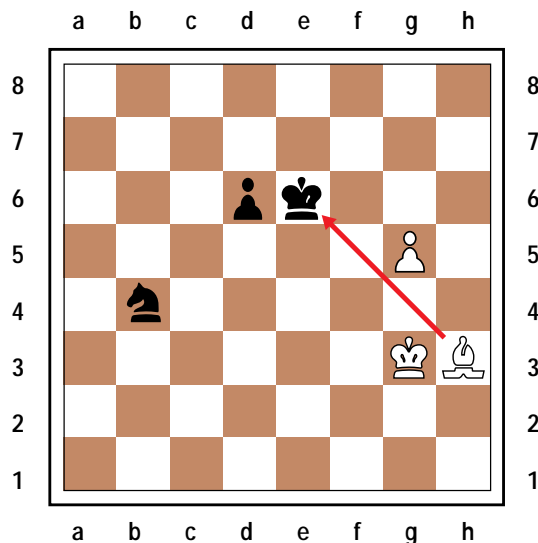
Quand un roi est en position d'être capturé au coup suivant par le camp adverse, on dit qu'il est en "échec". Le mot échec vient du persan shah, qui signifie roi. Il y a peu de temps encore, le souverain d'Iran portait le titre de shah.

Dans le diagramme ci-contre, c'est aux noirs de jouer. Tu peux voir que le fou blanc qui est en h3 attaque le roi noir qui est en e6, le long de la diagonale tracée en rouge, et menace donc de le prendre au coup suivant. Sois bien attentif aux explications qui vont suivre.

Étant donné que le but du jeu est la capture du roi, un roi ne doit jamais rester ni se mettre en échec, car sa prise signifierait la fin de la partie. C'est pourquoi lorsqu'une de tes pièces attaque le roi adverse et menace de le prendre, tu dois l'annoncer à haute voix à ton adversaire en disant "échec au roi" ou plus simplement "échec" ; c'est l'usage, même si ça n'est pas vraiment obligatoire.

Cette annonce permet à ton adversaire, qui peut être distrait ou inattentif, de constater que son roi est attaqué par une de tes pièces, et de se soucier de cette agression. Car il est obligé de s'en préoccuper. On n'a pas le droit de laisser son roi en échec en jouant un coup qui ne pare pas cet échec. On doit

obligatoirement faire face à l'échec au roi, toute affaire cessante.

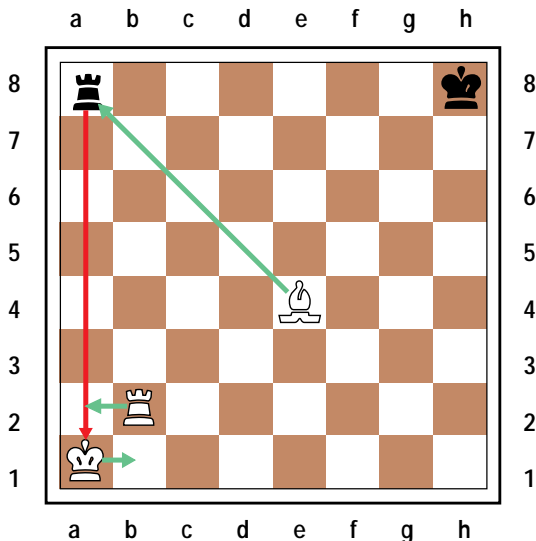


Lorsqu'un roi est en échec, le choix du joueur se limite, en fait, à trois solutions :

- capturer la pièce adverse qui attaque son roi.
- placer une de ses pièces entre l'assaillant et son roi, pour le protéger. On dit alors que l'on "couvre" l'échec.
- faire prendre la fuite à son roi, ce qui est la seule solution possible dans la position qui nous occupe. Tu peux, en effet vérifier qu'aucune pièce noire ne peut prendre le fou h3, ni s'interposer sur son rayon d'action pour "couvrir" le roi noir qui est donc obligé de s'enfuir.

En réfléchissant bien, tu réaliseras que, si ton roi est attaqué par un cavalier adverse, la deuxième solution ne pourra pas le sauver. Comprends-tu pourquoi on ne peut "couvrir" un échec administré par un cavalier ? Il en est de même, d'ailleurs, pour l'échec "au corps à corps" donné par un pion.

Maintenant regarde bien le diagramme ci-dessous.

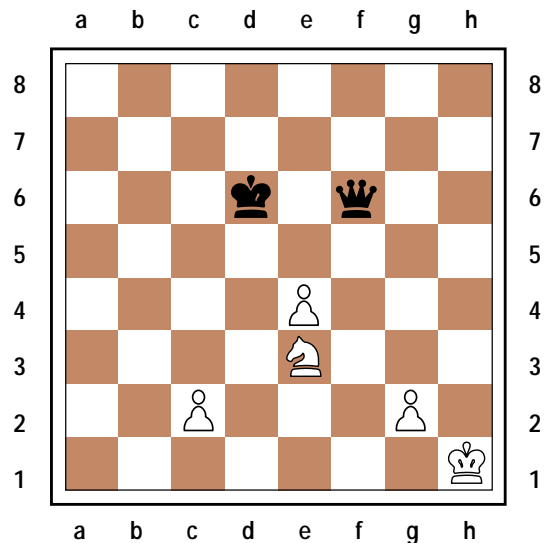


La tour noire vient de jouer sur la case a8. Les noirs annoncent "échec" car leur tour attaque le roi blanc, sur la colonne a, le long de la verticale tracée en rouge. C'est donc maintenant aux blancs de jouer. Ils sont obligés de réagir en tenant compte de cet échec. Ils ne leur est pas permis de jouer, par exemple, leur tour en f2, car leur roi resterait en échec, ce qui est interdit, nous te l'avons déjà dit. Ils ne peuvent pas non plus déplacer leur roi sur la case a2 pour la même raison, puisque la marche verticale de la tour contrôle également cette case. Que faire donc ? Eh bien les blancs disposent des trois méthodes "anti-échec", figurées ici en vert, et dont nous avons parlé plus haut. Ils peuvent :

- Capturer la tour a8 avec leur fou. Nous espérons que tu as encore à l'esprit le déplacement en diagonale du fou ; il peut donc s'emparer de la tour et l'attaque disparaît avec l'attaquant.
- Interposer leur tour b2 sur la case a2 : le rayon d'action de la tour noire est interrompu. Les blancs ont couvert l'échec. Mais la tour blanche n'a désormais plus le droit de jouer sur la deuxième rangée puisqu'elle mettrait ainsi son roi en échec, ce qui est interdit. On dit qu'elle est "clouée" et tu comprendras bientôt l'importance du clouage aux échecs. Par

contre, elle peut encore jouer verticalement sur la colonne a, puisque ce déplacement ne découvrirait pas son roi. Ce thème du clouage sera développé plus en détails lors de la leçon 19, l'une de celles qui traitent de la tactique et des combinaisons, mais tu dois l'assimiler dès à présent, pour pouvoir résoudre les nombreux exercices qui y font référence avant cette leçon 19.

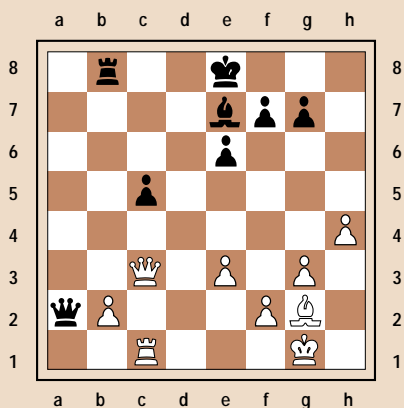
- S'enfuir avec leur roi. Pour cela, ils disposent d'une seule case, la case b1. En effet la case a2 est encore contrôlée par la tour et la case b2 obstruée par la tour amie.



Un exemple d'échec au roi particulièrement fructueux apparaît sur le diagramme ci-dessus. Les blancs ont le trait et ils jouent 1. e4-e5 + !, plaçant ainsi avec leur modeste pion un échec terrible, puisqu'il touche simultanément les deux membres du couple royal. Si les noirs fuient avec leur roi, les blancs prennent évidemment la dame. Mais, diras-tu, ce pion si agressif ne peut-il être capturé ? Bien sûr, mais si c'est la dame qui s'en empare avec 1...Df6xe5, elle est attirée sur une case défavorable et succombe aussitôt à un deuxième échec "familial" par 2. Ce3-c4 +. Et si 1... Rd6xe5, alors 2. Ce3-g4 + avec le même résultat. C'est le thème tactique de "la fourchette" que nous traiterons à la leçon 20.

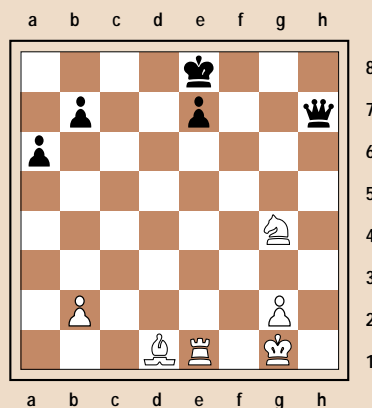


Exercices...



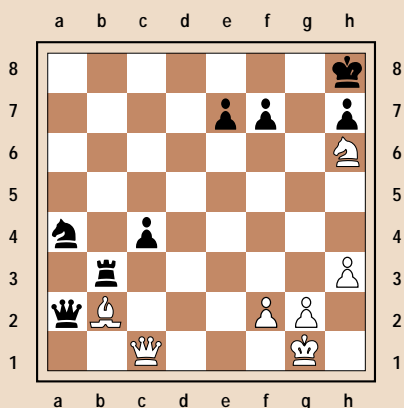
Exercice 55

Quel est le seul coup des blancs qui fait échec au roi noir ? De combien de cases de fuite dispose celui-ci ? Lesquelles ?



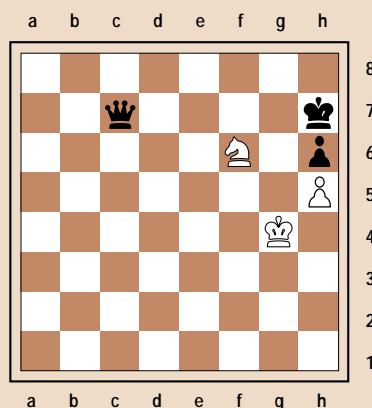
Exercice 58

C'est aux blancs de jouer, et ils hésitent entre les deux échecs au roi noir :  $Te1xe7 +$  et  $Fd1-a4 +$ . Mais ils aperçoivent bientôt un troisième échec, beaucoup plus intéressant, qui exploite le thème du clouage. Quel est cet échec ?



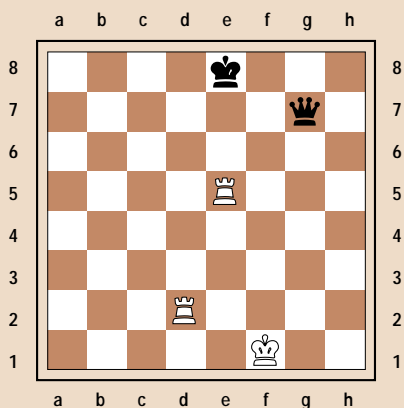
Exercice 56

Le fou b2 donne échec au roi h8 qui n'a pas de case de fuite. Pourtant les noirs disposent de huit moyens différents pour parer cet échec. Lesquels ?



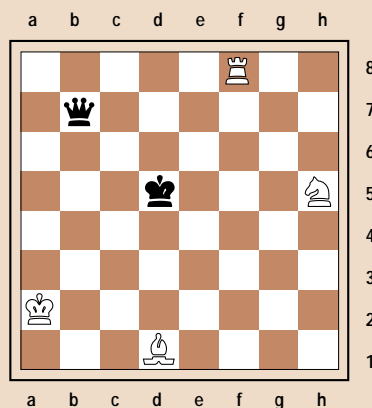
Exercice 59

Les blancs viennent de jouer  $Ce4-f6 +$ . Quelle est la meilleure case de fuite pour le roi noir, g7 ou h8 ? Pourquoi ?



Exercice 57

Quelle est la meilleure réponse des noirs à l'échec de la tour e5 ? Mais, après cette réponse, comment les blancs utilisent-ils l'idée du clouage pour rétablir l'égalité matérielle ?



Exercice 60

Parmi les six échecs au roi dont disposent les blancs, l'un d'eux se révèle particulièrement fructueux. Lequel ?

**Leçon 11**



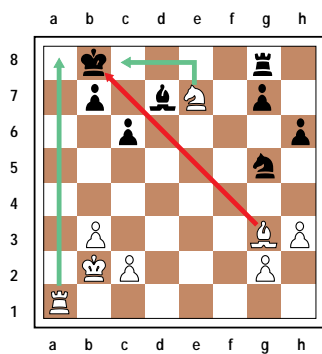
## Le but du jeu - Le mat

Nous sommes sûrs que tu t'es déjà demandé ce qui se passerait si, quand un roi est en échec, aucune des trois mesures défensives que nous avons évoquées dans la leçon précédente n'était possible. Eh bien, ce serait la fin de la partie. Lorsqu'un roi attaqué ne peut ni se débarrasser de l'assaillant, ni s'enfuir, ni couvrir l'échec qu'il subit, il est mat et la partie se termine par la victoire du régicide (ce mot, un peu désuet, désigne l'assassin d'un roi).

pour remporter la partie. Aux échecs, le matériel est aussi, bien sûr, important, mais il n'est pas déterminant. On peut très bien offrir volontairement des pièces à l'adversaire (on parle alors de "sacrifices") si, au bout du compte, on parvient à s'emparer du roi ennemi. Il arrive fréquemment qu'un joueur, dont la plupart des pièces ont été anéanties par l'adversaire, parvienne à "mater" (c'est-à-dire à mettre échec et mat) le roi ennemi. Tu en doutes ? Observe bien le diagramme ci-dessous.

36

Observe attentivement le diagramme ci-dessous. Le fou blanc vient de se lancer à l'attaque du roi noir, sur la diagonale h2-b8, coloriée en rouge ; les blancs annoncent "échec".



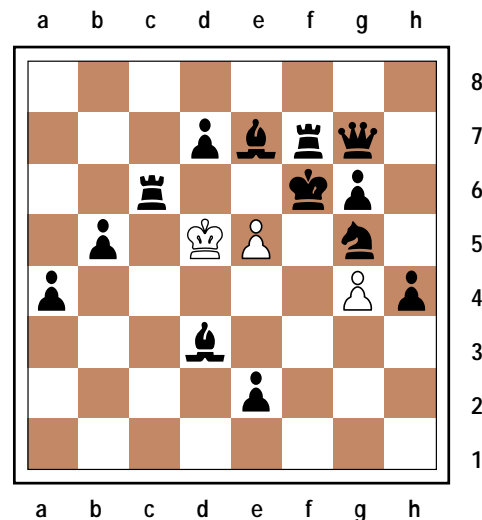
- Est-il possible de capturer ce fou blanc ? Non !
- Peut-on interposer une pièce entre le roi noir et le fou blanc ? Non !
- Le roi noir dispose-t-il de cases de fuite ? Non ! Vérifie

bien que les quatre cases libres autour du roi noir sont contrôlées par les autres pièces blanches, dont le rayon d'action est figuré en vert.

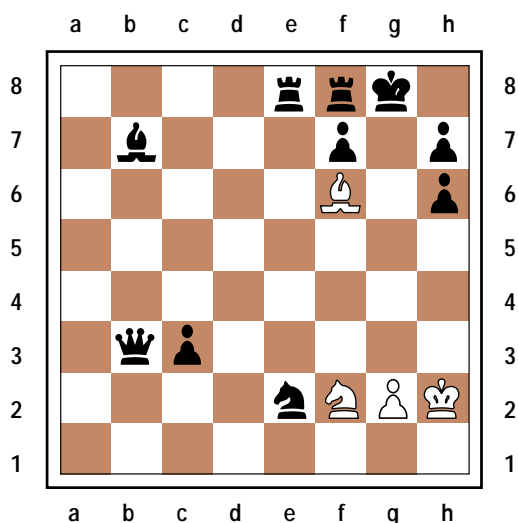
Le roi noir est mat. La partie est terminée. Les blancs ont gagné.

On annonce cette attaque imparable en disant "échec et mat" ; cette expression vient du persan "shah mata", qui signifie le roi est mort". Car il s'agit bien de cela, de la mort du roi.

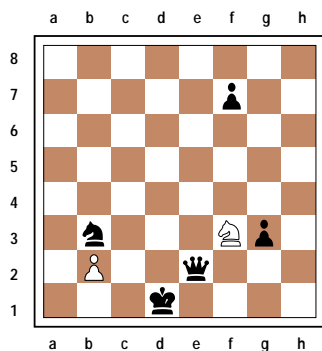
Après cette mort, tout s'arrête. Quelle que soit la position sur l'échiquier, le rapport des forces, le déséquilibre de matériel, le trépas d'un roi décide de l'issue de la partie. Et tu t'apercevras, avec un peu d'expérience, que c'est cela qui fait l'intérêt, l'originalité, et la suprématie des échecs. Dans de nombreux jeux de stratégie, il suffit souvent de gagner du matériel



Les noirs ont un avantage matériel écrasant. Malheureusement pour eux, c'était aux blancs de jouer et ils viennent de pousser leur pion qui était en e4 sur la case e5. Stupeur et consternation ! Les noirs n'en reviennent pas ! Ils sont échec et mat ! Remarque bien que toutes les cases autour du roi noir sont soit obstruées par des pièces noires, soit contrôlées par des pièces blanches (roi et pions). Tu te souviens, nous l'espérons, que les deux rois ennemis doivent être séparés par au moins une case. C'est ce qui explique que le roi noir ne puisse ni prendre le pion e5, ni se rendre en e6. La case f5, quant à elle, est contrôlée par le pion g4. Impressionnant, non ?



Ici le sort du roi g8 est scellé par le coup Cf2-g4 !. Les noirs ont, une fois encore, un avantage matériel accablant. Pourtant, ils auront beau essayer de se débattre, ils ne seront pas en mesure d'empêcher le cavalier blanc de faire mat en h6. Ils sont, en effet incapables de protéger cette case, la seule précisément qui s'avère fatale pour eux ! Ce qui arrive aux noirs est épouvantable, n'est-ce pas ? Mais c'est en même temps tellement réconfortant de savoir qu'aux échecs, l'esprit triomphe si régulièrement de la matière et que, même avec un grand déficit matériel, on peut toujours espérer mater l'adversaire... Sur-tout si ce dénouement est le fruit d'un calcul et non du hasard ; car on peut supposer que les blancs avaient ici sacrifié du matériel à profusion afin d'obtenir cette position, gagnante contre toute défense.



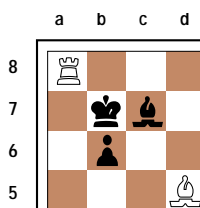
Un autre exemple pour te convaincre qu'on peut parfois obtenir des mats inattendus, et qu'il te faut donc être en permanence sur le qui-vive, prêt à saisir l'occasion de foudroyer le roi adverse.

Le problème se présente ici de manière originale : où doit-on placer le roi blanc pour que les noirs puissent mater aussitôt ? Cela revient donc à découvrir la case où le roi sera terrassé en un coup par les blancs. Réfléchis un peu avant de regarder la réponse. Tu as trouvé ?

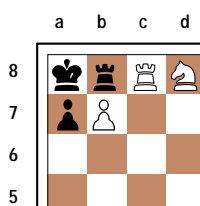
Nous sommes certains que tu as d'abord essayé de placer le malheureux monarque sur la première rangée, mais, comme tu as pu le constater, ça ne marche en aucune façon, le pion b2 et cavalier f3 gênant les manœuvres noires. C'est la case "plein centre" d5 qui est la seule à être immédiatement funeste au roi blanc, la dame noire, soutenu par son pion f7, matant sur le champ par De2-e6 mat !

Un joli mat, très économique, comme tu en découvriras des dizaines dans les leçons 16 et 17, consacrées aux tableaux de mat.

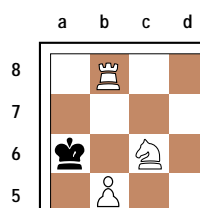
Mais avant d'en arriver à ces leçons, pour te mettre en appétit et te familiariser avec ce merveilleux dénouement que constitue le mat, voici quelques jolis meurtres commis en chambre close, au premier étage, à gauche...



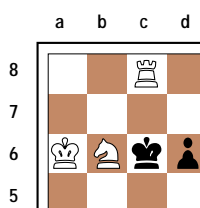
Le fou protège ici sa tour à travers le roi noir pour un mat très économique et d'un fort bel effet esthétique.



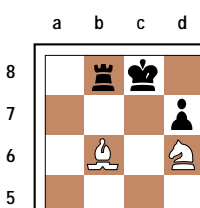
Étonnant, n'est-ce pas, ce mat du pion blanc, protégé par son cavalier et qui exploite le clouage de la tour noire par son homologue.



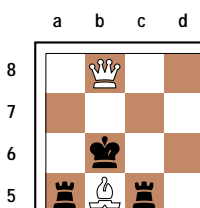
Encore un mat de pion très pur, contre un roi à la bande. Tour et cavalier collaborent avec une belle harmonie.



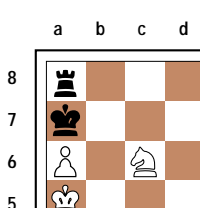
Toujours le couple diabolique tour et cavalier, avec tout de même, ici, un petit coup de main du patron...



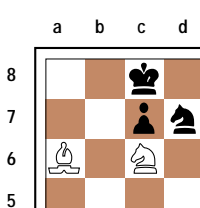
Un grand classique, ce mat du fou et du cavalier. Comme tous les mats administrés par des pièces mineures, il est d'une remarquable pureté.



Du matériel lourd ici, avec une dame dominatrice, épaulée par son fou. Celui-ci, bien que trois fois attaqué, demeure imprenable. Très original.



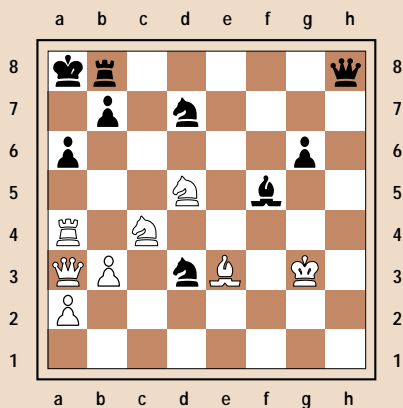
Un "petit" mat du cavalier, exploitant la position confinée du roi noir, qui doit pester contre sa tour beaucoup trop affectueuse...



Encore le duo fou et cavalier pour un mat bien connu sur le roque noir. Là aussi, c'est la passion du cavalier noir pour son roi qui s'avère fatale.

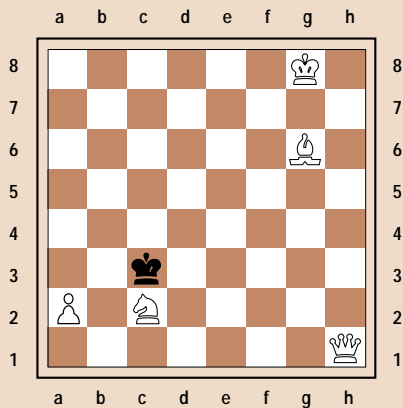


Exercices...



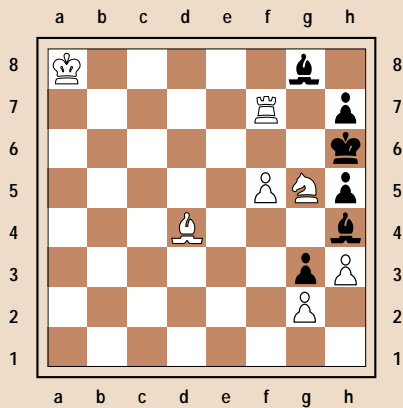
Exercice 61

Mat en un coup pour les blancs. Mais si c'était aux noirs de jouer, ils pourraient également réussir le mat en un coup. Comment ?



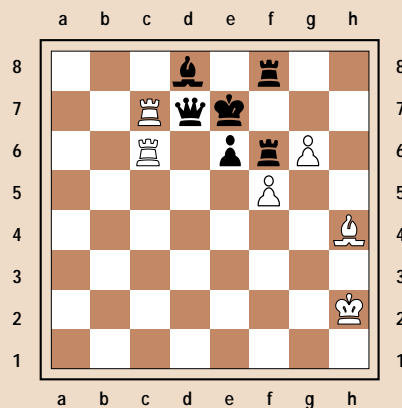
Exercice 62

Ici le trait est aux noirs et leur roi dispose de trois cases de fuite. Mais où qu'il batte en retraite, il sera mat en un coup.



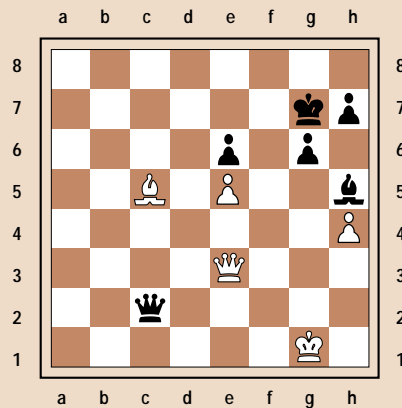
Exercice 63

Même énoncé ici. Un mat, toujours élégant, attend le roi noir sur chacun des trois coups possibles.



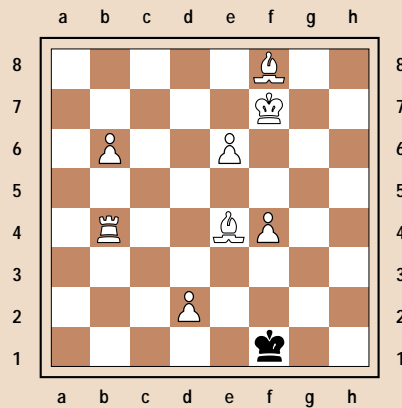
Exercice 64

Les blancs jouent et font mat en un coup. Il faut exploiter les clouages.



Exercice 65

Les blancs jouent et font mat en deux coups. Tu dois donc faire jouer les noirs après ton premier coup, puis administrer le mat. Mais il faut investir gros...



Exercice 66

Un réseau de mat très étendu. Sur combien de cases peux-tu placer le roi noir pour qu'il se trouve mat ?

**Leçon  
12**



# Le roque

Tu en sais maintenant presque assez pour jouer ta première partie d'échecs. Mais il te reste à connaître quelques points de règlement que nous avons gardés pour la fin, parce qu'ils sont un peu particuliers, et peut-être un peu plus difficiles à comprendre.

Avant d'attaquer le roi de ton adversaire, tu dois t'assurer que ton propre roi est en sécurité. Or, afin de garantir sa sûreté, le roi a reçu un privilège unique : celui de **roquer**. Le roque est un coup un peu spécial puisque c'est le seul, aux échecs, où le roi est autorisé à franchir plus d'une case à la fois et où deux pièces amies bougent en même temps. Ces deux pièces sont le roi et l'une des deux tours. Voilà comment s'exécute ce coup :

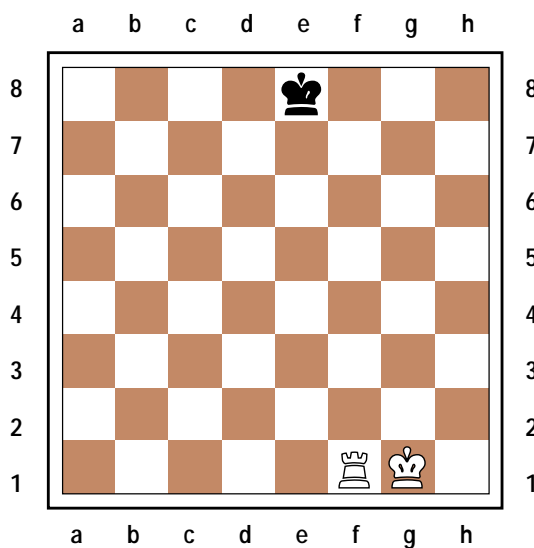
- Tu fais franchir à ton roi deux cases à droite ou à gauche, sur la rangée où il se situe dans la position de départ (première rangée pour les blancs, huitième pour les noirs).

- Tu fais passer une de tes tours, depuis sa position initiale ( a1 ou h1 pour les blancs, a8 ou h8 pour les noirs) de l'autre côté de ton roi et tu la poses sur la case voisine de celui-ci.

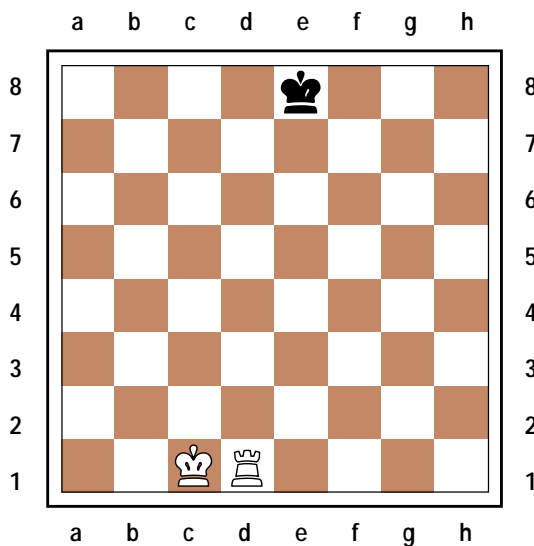
Regarde bien les deux diagrammes suivants, et tu comprendras plus facilement.

Sur le diagramme 1, les blancs viennent d'effectuer ce qu'on appelle le "**petit roque**". Pour cela ils ont déplacé leur roi depuis sa case d'origine, e1, jusqu'à la case g1, et leur tour depuis sa case d'origine, h1 jusqu'à la case f1. Tout cela en un seul et même coup.

Sur le diagramme 2, ils viennent d'exécuter le même coup, mais de l'autre côté avec la tour qui était au départ en a1. Ils ont effectué ce qu'on appelle le "**grand roque**".



**Diagramme 1**



**Diagramme 2**

Profitions-en pour compléter ta connaissance de la notation des coups aux échecs en te signalant que le petit roque se note : 0-0 et le grand roque : 0-0-0.

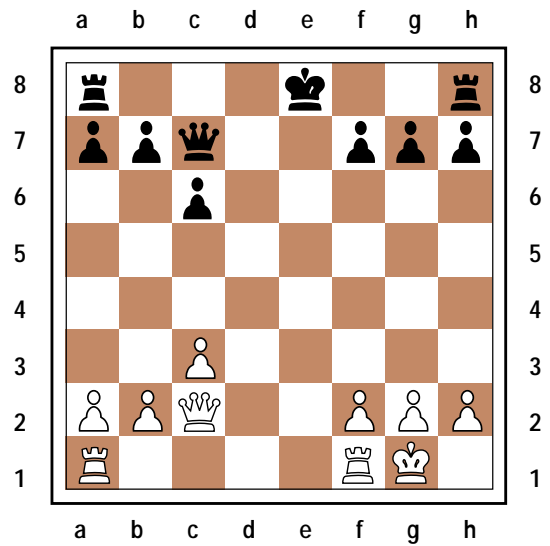
Signalons également que chaque camp n'a le droit de roquer qu'une fois dans la partie.

Mais attention ! Le roque obéit à certaines conditions que tu dois absolument connaître :

- Ton roi et ta tour doivent être tous deux sur leur case d'origine et ne pas avoir bougé auparavant.
- Les cases séparant ton roi de ta tour doivent être vides.
- Ton roi ne doit pas se mettre en échec ni au cours de son déplacement, ni, bien sûr, sur la case où il arrive.
- Ton roi ne doit pas se trouver en échec au commencement du roque, c'est-à-dire que tu n'as pas le droit de roquer pour répondre à un échec de ton adversaire.

L'intérêt du roque est double comme tu t'en rends compte sur le diagramme ci-contre.

La position est symétrique, sauf que les blancs ont déjà roqué. Grâce à ce coup, ils ont mis leur roi en sécurité derrière la barrière des pions f2, g2 et h2.

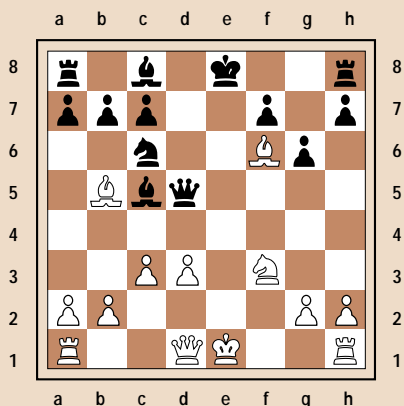


Mais ils ont aussi activé leur tour qui était auparavant désœuvrée en h1, comme l'est actuellement la tour noire en h8 ; en passant à gauche de son roi, cette tour est venue se connecter, si l'on peut dire, à sa consœur en a1. On dit que les tours blanches sont "liées", ce qui constitue, comme tu le comprendras au fil des leçons, un atout très important.

Comme, d'autre part, le trait est aux blancs, en jouant Tf1-e1 +, ils vont "déroquer" le roi noir. Celui-ci est, en effet, en échec sur la colonne e, et comme il devra fuir pour parer cet échec, il perdra définitivement le droit de roquer pour la suite de la partie. Les blancs ont pris l'avantage.

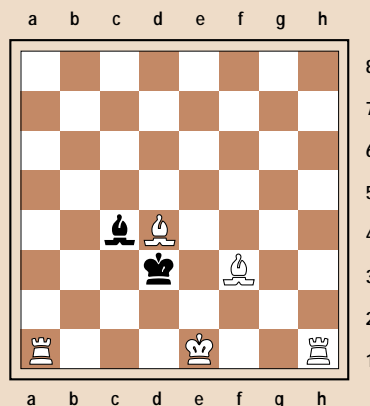


Exercices...



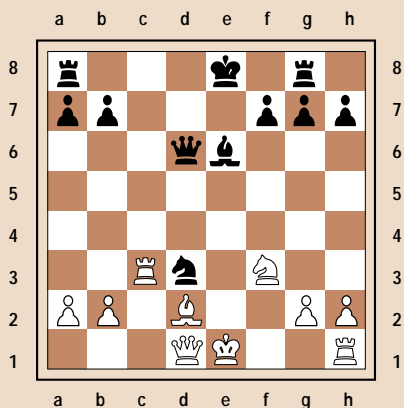
Exercice 67

Les blancs ont-ils le droit de roquer ? Et les noirs ?



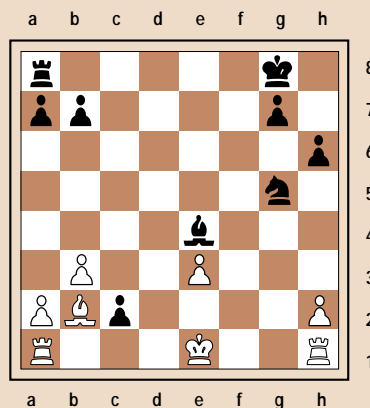
Exercice 70

Les blancs jouent et font mat en un coup. Ce sont des exercices sur le roque, n'est-ce pas ?



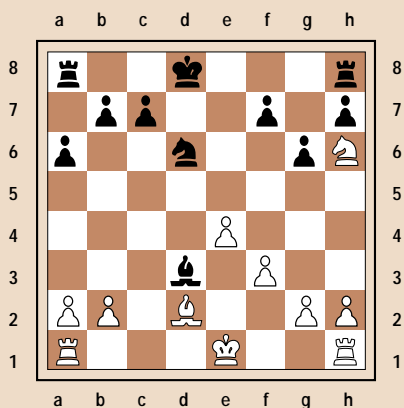
Exercice 68

Même question pour cette position.



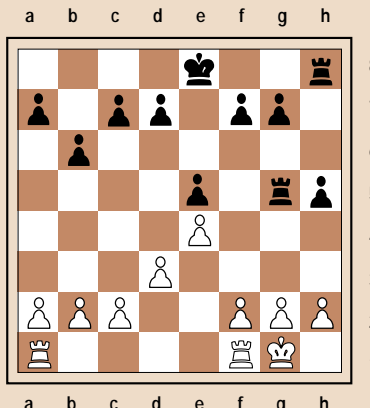
Exercice 71

Les blancs ne peuvent pas roquer du grand côté à cause du pion c2, mais ils ont encore droit au petit roque, sauvant ainsi leur tour h1. Est-ce un coup recommandable ?



Exercice 69

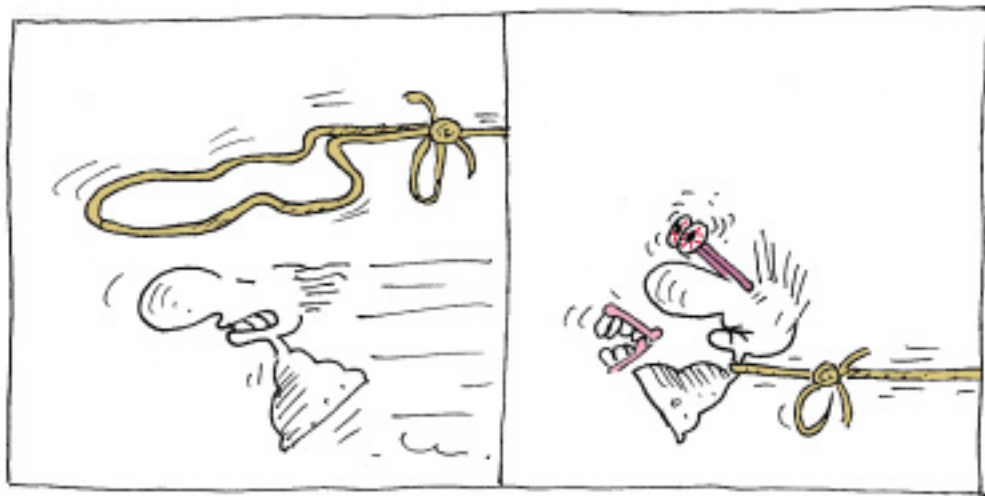
Toujours le problème du droit au roque.



Exercice 72

Plus difficile maintenant. Les noirs ont-ils le droit de roquer ? Attention, réfléchis bien, car il y a une astuce. Un indice : il faut remonter un peu dans le passé de la partie...

Leçon  
**13**



## La prise en passant

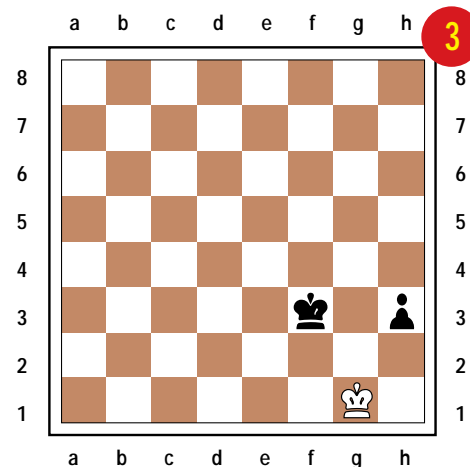
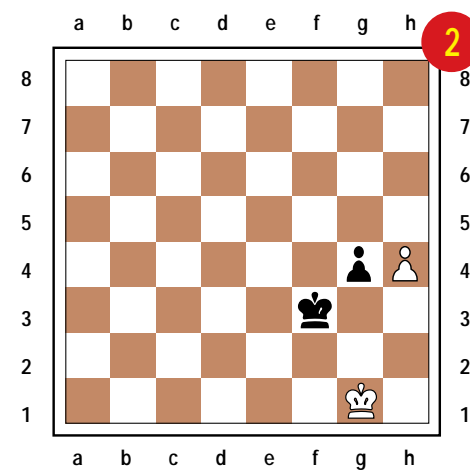
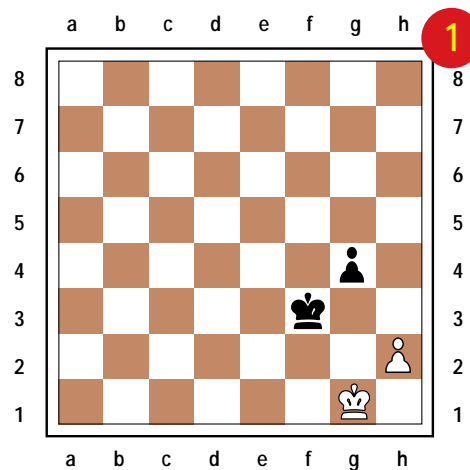
C'est une règle qui ne concerne que les pions. Regarde bien les trois diagrammes ci-contre et tu comprendras ce dont il s'agit. Ce sont comme trois images d'un film, trois séquences qui correspondent à un coup et demi, puisqu'aux échecs, un coup complet comporte deux mouvements, l'un blanc et l'autre noir.

Le diagramme 1 montre la position de départ. Tu as les blancs et c'est à toi de jouer. Tu aimerais bien avancer ton pion de deux cases, jusqu'en h4, et filer pour le promouvoir en dame. Tu peux vérifier que ce n'est toujours pas ce lourdaud de roi noir qui pourra intervenir, car il est trop éloigné de ton pion et gêné par son propre pion en g4. Ton roi, lui, contrôle parfaitement la case de promotion du pion noir. Alors, pourquoi hésiter ? Et tu pousses donc ton pion de deux cases.

Nous atteignons la position du diagramme 2, qui semble facilement gagnée pour les blancs. Et pourtant tu ne pourras obtenir la victoire à cause précisément de la règle de la prise en passant, règle que tu ignorais mais que ton adversaire, lui, connaissait. Le voilà en effet qui capture ton pion avec nonchalance, comme si celui-ci n'avait avancé que d'une case, c'est-à-dire en h3.

Et nous atteignons la position du diagramme 3.

Après quelques secondes de stupéfaction, tu te mets à rouspéter, à trépigner, à ricaner sauvagement en toisant ton adversaire d'un air méprisant, si bien que l'arbitre finit par intervenir. Mais rien n'y fait car c'est ton adversaire qui a raison. En effet, l'arbitre, impassible, te lit le règlement : "lorsqu'un pion a atteint la cinquième rangée pour les blancs ou la quatrième rangée pour les noirs (ce qui est le cas du pion noir en g4) il peut "prendre en passant" un pion adverse qui avance de deux pas sur une colonne immédiatement voisine". Tu t'excuses donc plateusement en promettant de ne plus recommencer...

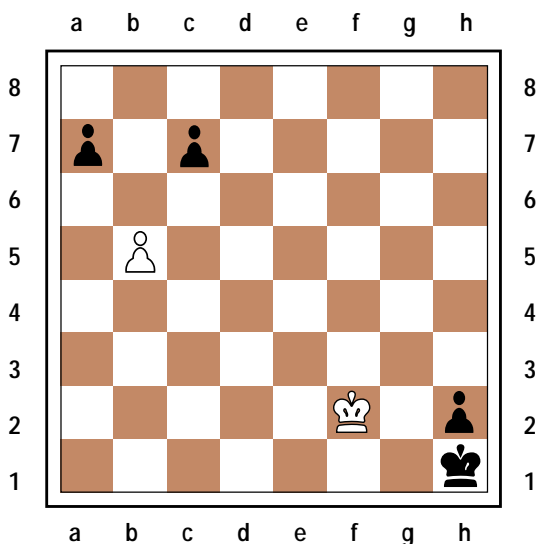


Attention ! La prise en passant doit être effectuée immédiatement en réponse à la poussée du pion adverse. Après il est trop tard et le pion fugueur est définitivement passé. D'autre part la prise en passant n'est évidemment pas obligatoire, comme aucune autre prise aux échecs, ainsi que nous te l'avons déjà dit au tout début de ce manuel.

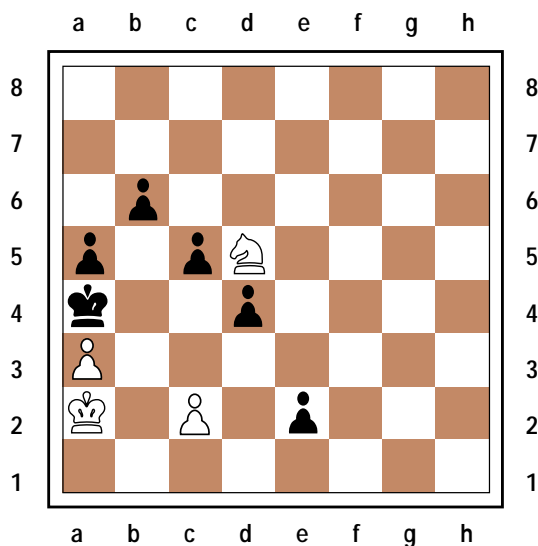
Profitons-en pour te signaler que la prise en passant se note : e.p. Ici, par exemple le dernier coup noir se notera ainsi : g4xh3 e.p.

En fait, cette règle est parfaitement logique car il serait anormal que deux pions de couleur opposée puissent ainsi se croiser sans en découdre ; un peu comme deux soldats ennemis qui, en pleine bataille, se frôleraient en s'ignorant.

Voici une position curieuse, extraite d'une partie réellement jouée, et qui souligne l'influence que cette règle de la prise en passant peut avoir sur l'issue d'une partie. C'est aux noirs de jouer et ils ont deux pions de plus.



Malheureusement pour eux, leur roi est séquestré sur la case h1 par son propre pion h2 et par son homologue blanc. Il leur faut donc jouer leur pion a ou leur pion c. Si la règle de la prise en passant n'existait pas, le gain n'offrirait aucune difficulté après a5 ou c5, car un fantassin noir irait à dame. Hélas ! cette règle est bien en vigueur et, tu l'as compris, chacun de ces coups permettrait aux blancs de prendre en passant. L'avancée d'un pas en a6 ou c6 ne changeant rien au problème, n'importe quel coup de pion des noirs conduit, en fait, à un mat en quatre coups pour les blancs, administré par la toute nouvelle dame blanche, née en a8 ou en c8. Tu remarqueras d'ailleurs que les blancs, pour "charrier" un peu leur adversaire, pourraient se permettre de promouvoir leur pion non pas en dame mais en fou ou en tour, avec, à la clé, un mat aussi rapide ! Mais cette attitude peu charitable est à déconseiller fermement, et nous t'invitons à respecter, en toute circonstance, la détresse de ton adversaire, comme tu souhaiterais sans doute qu'il respecte la tienne.



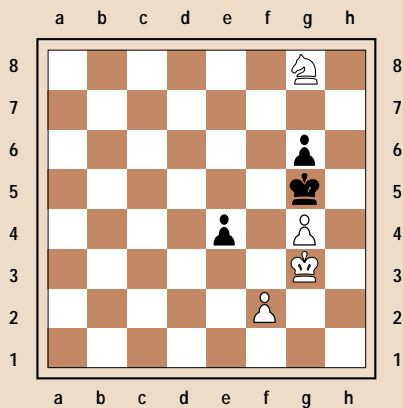
Dans cette dernière position, les noirs, qui venaient de jouer e3-e2, se frottaient les mains, sûrs de la victoire. Car comment empêcher la promotion du pion noir ? Mais, répétons-le une fois de plus, le mat prime sur toutes les considérations stratégiques. Or, il se trouve que les blancs ont ici un mat en deux coups, plutôt facile à voir d'ailleurs. Ils jouèrent 1. c2-c4 !, contrôlant la case b5, et menaçant donc de mater en b6 avec leur cavalier. Les noirs, incrédules, écarquillèrent les yeux. "C'est du bluff ! Je peux prendre en passant ce pion stupide et libérer ainsi la case b5 !" pensèrent-ils. Et c'est effectivement le seul moyen pour empêcher 2. Cd5-b6 mat. Ils jouèrent donc 1... d4xc3 e.p. Mais ils succombèrent alors à 2. Cd5-c3 mat ! Une prise en passant désastreuse.

Nous espérons que tu as bien compris la règle de la prise en passant. Mais ne t'inquiète pas trop si ce n'est pas le cas : tu verras qu'avec un peu de pratique, tu assimileras cette possibilité un peu surprenante de capturer en passant les pions de l'adversaire, et que tu sauras l'utiliser à bon escient.

AVERE BENU DA  
GHJUCÀ À DIGHJUNU  
I NOSTRI CAVALLI...

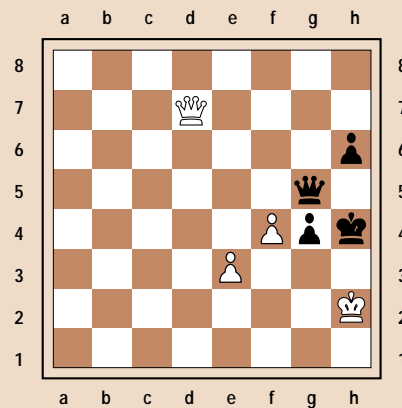


Exercices...



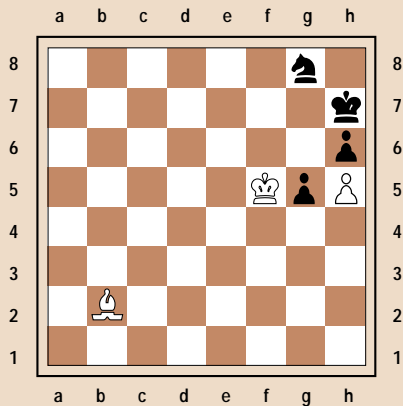
Exercice 73

Le trait est aux blancs. Peuvent-ils faire mat en jouant leur pion en f4 ?



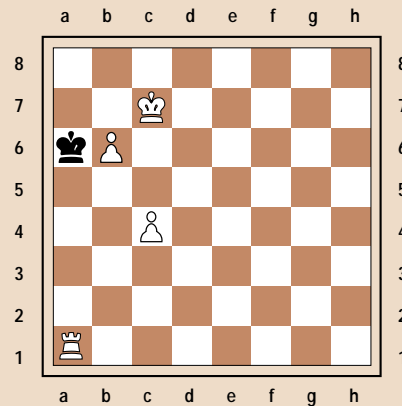
Exercice 76

Les blancs viennent de jouer f2-f4, attaquant la dame g5. La prise en passant est-elle intéressante pour les noirs ?



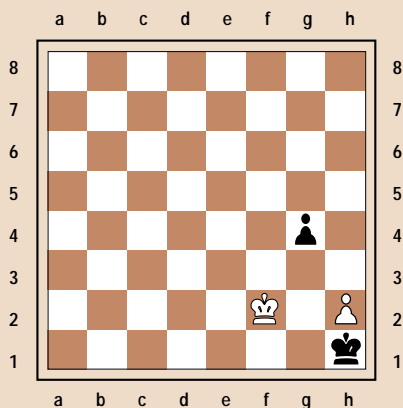
Exercice 74

Les noirs, pressés d'obtenir un pion passé, viennent de jouer g7-g5 ?? Que leur arriva-t-il ?



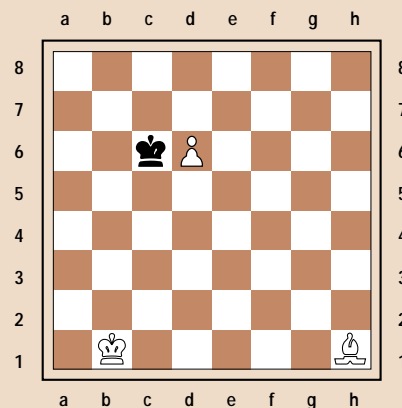
Exercice 77

Ce mat a été administré grâce à une prise en passant. Comment les choses se sont-elles forcément passées ?



Exercice 75

Les blancs, désireux d'annuler au plus vite, jouèrent h4 ?? escomptant la prise en passant des noirs, après quoi la partie est nulle. Or ce coup est une horrible bévue, qui perd sur le champ. Que jouèrent les noirs ?



Exercice 78

Plus difficile maintenant. Cette position semble illégale. En effet, le fou h1 n'a pas pu jouer pour donner cet échec au roi noir. Alors ? Il faut remonter deux coups en arrière pour reconstituer ce qui s'est passé, et tu verras que tout s'explique grâce à une prise en passant.

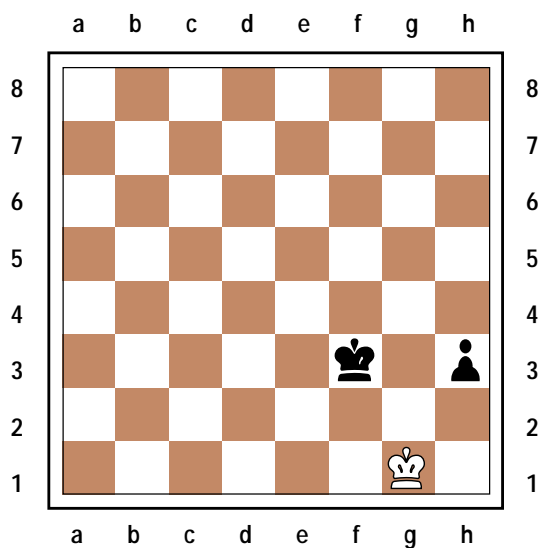
**Leçon  
14**



## Les cas de nullité - Le pat

Revenons un instant sur le diagramme 3 de la séquence présentée au début de la leçon précédente. Tu ne pourras plus, certes, gagner cette partie comme nous te l'expliquions, mais ton adversaire non plus. Votre affrontement se terminera par un match nul (aux échecs on dit une nulle ou, plus justement, une nullité). Ton adversaire, malgré son pion de plus, ne parviendra pas, si tu joues correctement, à gagner cette partie. Et cela à cause d'une règle que nous allons t'expliquer maintenant.

Revoilà donc notre position. Les noirs, souviens-toi, viennent de prendre en passant ton pion qui avait avancé jusqu'à h4. C'est donc à toi de jouer. Que faire ?

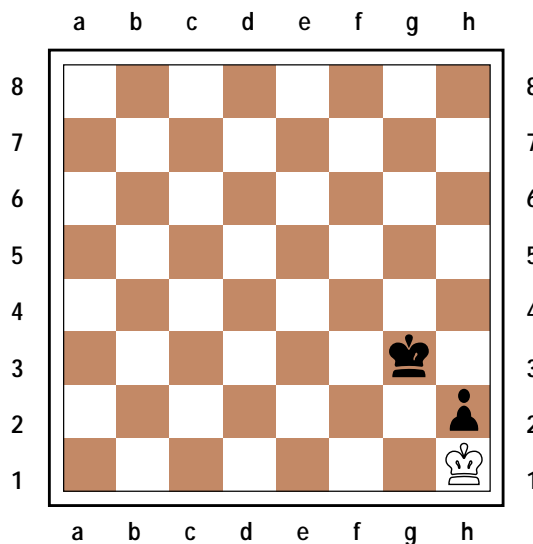


Tu dois essayer d'empêcher ton adversaire de pousser son pion jusqu'à la première rangée et de le promouvoir. Mets la position sur ton échiquier et rejoue les coups selon les indications que nous allons te donner.

Le mieux est de placer ton roi en h2, car ainsi tu attaques son pion et tu menaces de le prendre. Les noirs défendent leur fantassin en jouant leur roi en g4 ; sur n'importe quel autre coup du roi noir, tu cap-

tureras le pion et la partie serait nulle, pour une autre raison que nous verrons tout de suite après.

Tu dois maintenant reculer, car, tu t'en souviens, les deux rois doivent toujours être séparés par au moins une case ; mais rassure-toi, ce n'est pas grave. Ton roi revient donc en g1 et le roi noir s'avance jusqu'à g3. Tu manques de plus en plus d'air. Où jouer ? Certainement pas en f1 puisque les noirs pousseraient leur pion en h2 et il te serait impossible de revenir en g1 pour l'arrêter ; mais il te reste la case h1 et ton roi s'y glisse tranquillement. Impossible de l'en déloger ! Alors les noirs poussent leur pion et on obtient la position suivante :

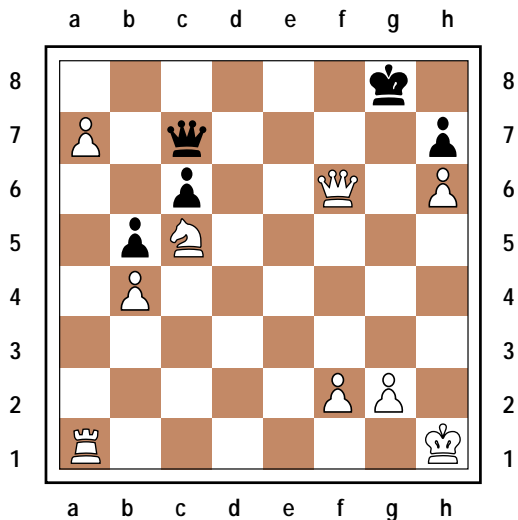


Or, tu t'en souviens, un roi n'a pas le droit de se mettre en échec. Que peux-tu donc jouer ? Les cases g2 et h2 te sont interdites par le roi noir et la case g1 est couverte par le pion adverse (il serait impardonnable que tu aies oublié que les pions prennent en diagonale devant eux !). Tu n'as donc le droit de jouer sur aucune de ces trois cases, et pourtant ton roi n'est pas attaqué par une pièce adverse. Tu es pat et la partie est nulle. Ton adversaire a beau s'arracher les cheveux, c'est le règlement.

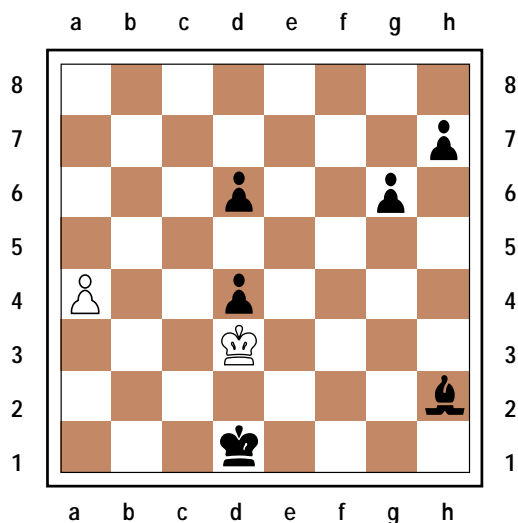


Résumons-nous. Si, au moment de jouer, un joueur ne peut déplacer ni son roi sans le mettre en échec, ni aucune autre pièce, il est pat et la partie est nulle.

Attention au pat ! Si tu as l'avantage sur l'échiquier, ne sois pas impatient de mater le roi de ton adversaire et pense toujours qu'un joueur en mauvaise posture dispose de la ressource du pat. Regarde le diagramme suivant :



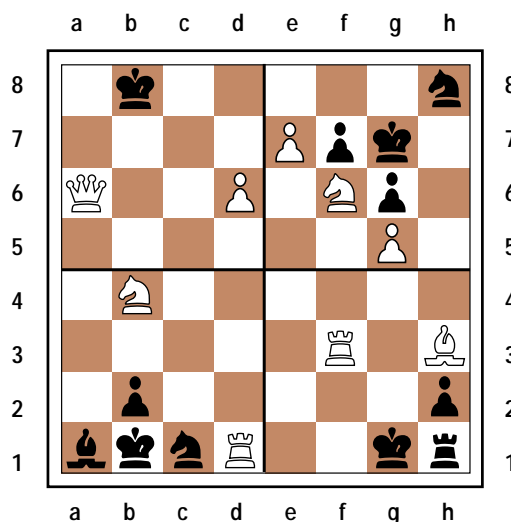
Les blancs viennent d'avancer leur pion en a7 pour faire dame et mater le roi noir. Or ce coup est une gaffe énorme. Les blancs auraient pu gagner facilement en jouant, par exemple, leur cavalier en e6. Maintenant les noirs, réalisant que seule leur dame peut encore bouger, décident de se débarrasser d'elle en la jouant sur la case h2 et annoncent : échec au roi. "Mais il est devenu fou !" pensent les blancs. Ils sont toutefois obligés de capturer cette dame insolente, et, seulement alors, ils comprennent que leur adversaire n'a plus aucun coup légal à sa disposition. Tu peux vérifier que les noirs sont pat. Ils ont sauvé une partie désespérée et obtenu, par la ruse, la nullité en forçant le pat.



Un autre exemple, pour te prouver que des possibilités de pat surprenantes peuvent exister même pour un roi centralisé. La position des noirs semble évidemment gagnante, et on ne voit vraiment pas de

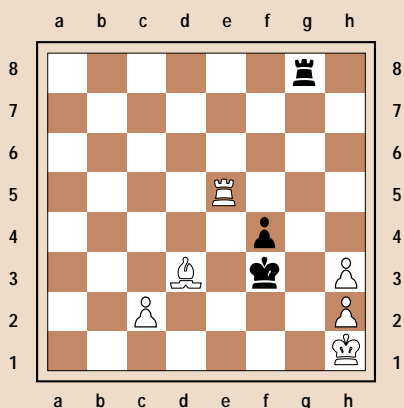
schéma de pat pour le roi blanc, qui ne manque pas d'espace puisqu'il peut se déplacer sur les trois cases situées devant lui, y compris en prenant le pion d4. Pourtant, les blancs n'ont qu'à pousser leur unique pion pour annuler la partie. 1. a4-a5 ! d6-d5. Forcé pour laisser le fou noir revenir en défense. 2. a5-a6. Fh2-b8. "Halte-là, mon ami" dit le fou. 3. a6-a7 ! "Touche-moi, si tu l'oses !" répond le pion, en ricanaient. Hélas ! le fou est bien obligé de croquer ce pion impertinent 3... Fb8xa7 pat. Vraiment étonnant !

Quelques schémas de pat



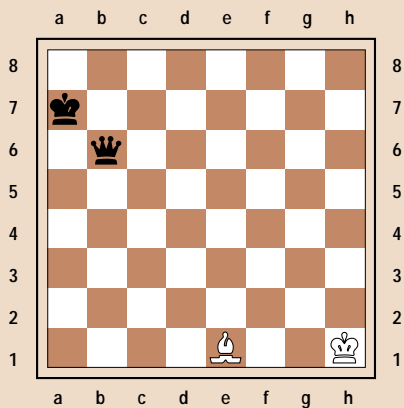
- En haut et à gauche, un pat classique de fin de partie, où le roi blanc remplace souvent le pion d6.
- A droite et toujours en haut, une configuration plus originale, extraite d'une partie réellement jouée. Les blancs, en manque de temps, viennent de pousser leur pion en e7 pour damer. "Pat !" hurlèrent les noirs, hilares. L'inhumation du cavalier h8 est vraiment remarquable.
- En bas et à gauche, c'est le fou a1 qui s'est enterré, alors que son complice, le cavalier c1, s'est laissé de bonne grâce clouer par la tour d1. "Que personne ne bouge !" plaisante le roi noir...
- Une position connue enfin, en bas et à droite, avec une tour h1 qui, sans avoir joué de toute la partie, offrit le demi-point au grand-maître Tchigorine.

Exercices...



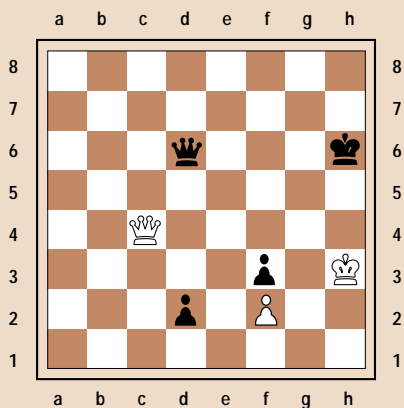
Exercice 79

Aux noirs de jouer. Leur position semble sans espoir. Ils ont pourtant un moyen de forcer la nullité grâce au pat. Comment s'y prennent-ils ?



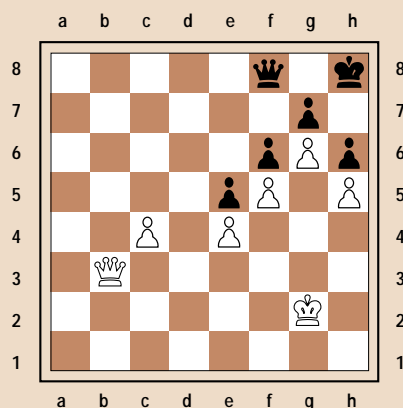
Exercice 80

Ici ce sont les blancs qui sont très mal, car la dame noire est beaucoup plus forte que le fou e1. Pourtant, là encore, existe une planche de salut : le pat. Tu dois utiliser le thème du clouage, dont nous avons déjà parlé, et sur lequel nous reviendrons en détail à la leçon 19.



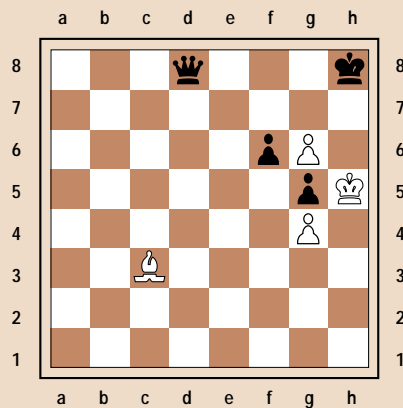
Exercice 81

Ici les noirs ont un pion très dangereux et menacent de faire une seconde dame, après quoi les blancs seront perdus. Mais c'est aux blancs de jouer... Le pat, toujours le pat.



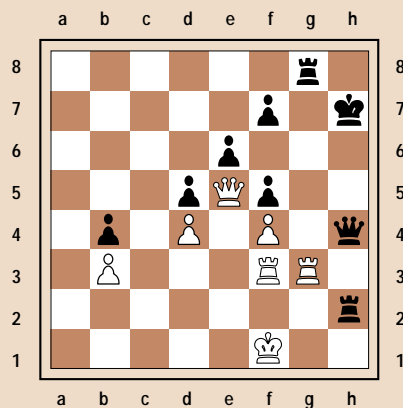
Exercice 82

Le trait est cette fois aux noirs. Il ne leur faut que deux coups pour éliminer le dangereux pion c4, en profitant du chantage au pat.



Exercice 83

Les blancs semblent perdus. Ils peuvent pourtant arracher la nullité en deux coups. Comment s'y prennent-ils ?



Exercice 84

Un peu plus difficile, puisque la combinaison qui procure le pat aux blancs de manière forcée, nécessite quatre coups.

**Leçon 15**

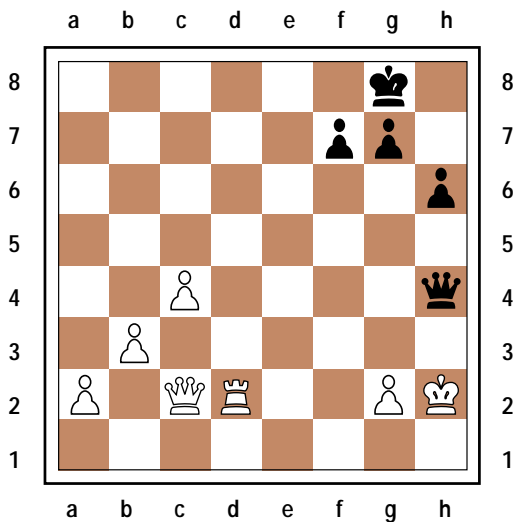


## Les autres cas de nullité

En plus du pat, il existe aux échecs d'autres cas de nullité que nous allons t'exposer maintenant.

### ► L'échec perpétuel

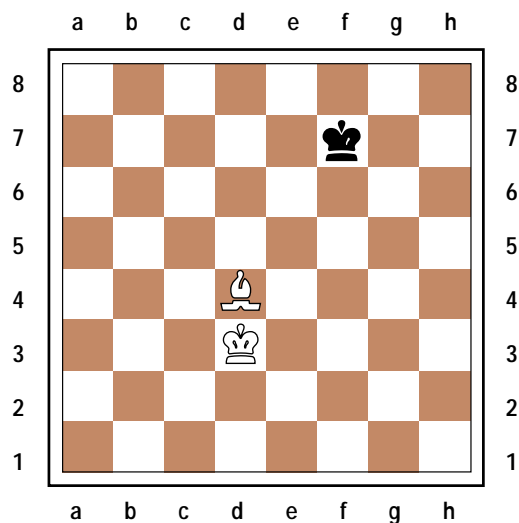
L'expression dit bien ce qu'elle veut dire. Un joueur, qui sent qu'il est en train de perdre, peut parfois se débrouiller pour mettre le roi adverse en échec, sans discontinuer, c'est-à-dire de manière continue. On parle alors d'échec perpétuel et la partie est nulle. Le diagramme ci-dessous te permettra de comprendre cette manœuvre et l'intérêt qu'elle présente pour le joueur en mauvaise posture.



Les blancs ont un gros avantage matériel et c'est à eux de jouer. Malheureusement leur roi est en échec, attaqué par la dame noire qui vient de jouer en h4. Les blancs ne peuvent rien faire d'autre que de jouer leur roi en g1. Après quoi les noirs, qui ont réalisé que c'était là leur dernière chance, déplacent leur dame en e1 et annoncent encore : "échec au roi". Le roi blanc revient en h2 et, bien sûr, la dame noire rejoue en h4. "Échec au roi" une fois de plus. Tu comprends aisément que cela pourrait durer éternellement. La partie est nulle par échec perpétuel. Les noirs s'en tirent bien.

### ► L'insuffisance de matériel

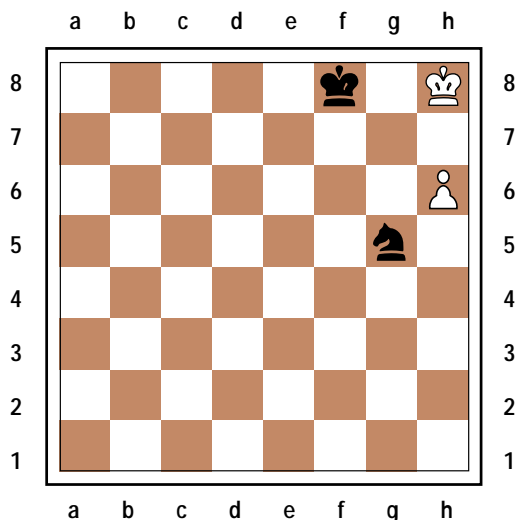
Tu as compris que la victoire aux échecs s'obtient en mettant échec et mat le roi adverse. Mais s'il ne reste pas sur l'échiquier, d'un côté comme de l'autre, suffisamment de matériel pour accomplir cette mission suprême, la partie est déclarée nulle. Regarde le diagramme ci-dessous.



Les blancs ont l'avantage d'un fou et pourtant la partie est nulle. Essaie tant que tu voudras, tu verras que tu ne parviendras pas à mater le roi noir avec un matériel aussi restreint.

Sont ainsi déclarées nulles les fins de parties qui voient s'affronter un roi contre un roi, un roi contre un roi et un fou, un roi contre un roi et un cavalier. Mais nous aurons l'occasion de te reparler de cela lorsque nous traiterons des fins de parties.

Attention ! Il ne faut pas qu'il y ait de pion sur l'échiquier pour que la partie soit déclarée nulle par l'arbitre. Car n'oublie pas qu'un pion peut toujours être promu, après quoi le gain de la partie devient possible.



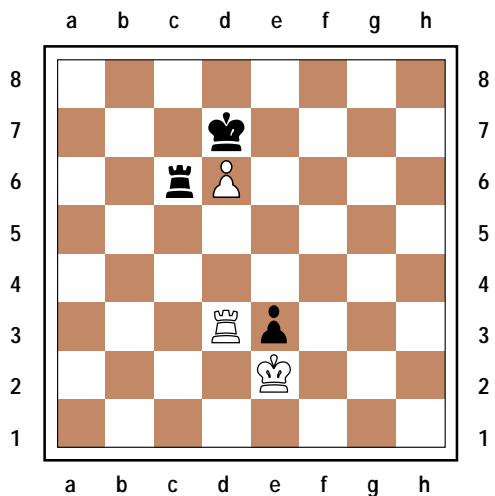
D'autre part si c'est le camp le plus faible qui possède un pion, cette dernière unité peut le gêner dans ses mouvements et la partie n'est pas forcément nulle. Regarde ce qui arrive aux blancs dans la position ci-dessus.

C'est à eux de jouer et tu te rends compte que leur roi qui est en h8 est en position de pat. La partie serait donc nulle, si les blancs ne possédaient pas ce maudit pion h6. Hélas ! pour eux, ils sont obligés de le jouer en h7. Ce faisant, ils obstruent la dernière case de fuite de leur roi, la case h7, qui était jusqu'alors contrôlée par le cavalier noir. Cela permet à ce même cavalier de jouer en f7 en faisant échec et mat !

Cet exemple te permet de constater que, curieusement, aux échecs, il vaut mieux parfois, notamment pour un roi, être seul que mal accompagné !

### ► La convention mutuelle

Il arrive fréquemment que deux joueurs se mettent d'accord entre eux, au cours de la partie, pour déclarer leur partie nulle. Pourquoi ? En général cela arrive lorsqu'ils atteignent une position où, à l'évidence, la victoire n'est possible ni pour l'un ni pour l'autre camp. C'est le cas dans le diagramme ci-dessous.



Le matériel est égal. Visiblement il reste peu de temps à vivre aux pions d6 et e3 qui sont tous les deux doublement attaqués. Après ces liquidations de matériel, aucun des deux camps n'aura de chance de

gain. Sauf si l'un des deux joueurs commet une énorme gaffe. Mais, aux échecs, il faut savoir respecter son adversaire et faire confiance à ses capacités. Aussi, les blancs qui sont au trait (cela signifie que c'est à eux de jouer) s'adressent-ils à leur partenaire en proposant : "Nulle ?". Les noirs, conscients qu'il n'y a plus rien à faire pour gagner, acceptent.

Tu constateras bientôt toi-même que cette situation est très fréquente. Souvent la position de nulle survient après un combat acharné et indécis et n'est pas du tout le signe d'un manque de combativité. Il est vrai que parfois deux joueurs qui se craignent mutuellement peuvent convenir de la nullité d'un commun accord, sans lutter véritablement. Mais le règlement les y autorise et après tout, tant pis pour eux ; car tu verras dans l'annexe consacrée à la compétition que si la nullité procure 1/2 point, la victoire rapporte 1 point entier !

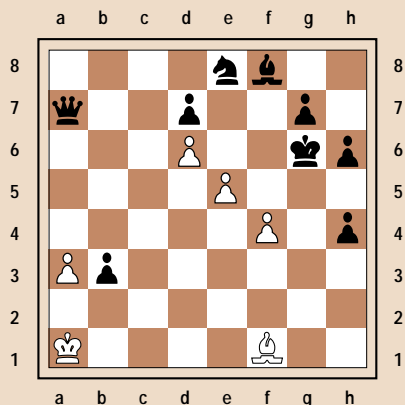
### ► La triple répétition de la position

Nous te citons le règlement : "Si la même position apparaît trois fois et qu'à chaque occurrence ce soit au même camp de jouer avec les mêmes possibilités de roque, un joueur peut réclamer la partie nulle". Pas très clair, non ? Nous te demandons simplement de retenir que si une même position apparaît trois fois sur l'échiquier, tu peux appeler l'arbitre, lui faire remarquer la chose et réclamer la nullité. Il va sans dire que si tu agis ainsi c'est parce que tu estimes que tu as une position désavantageuse. Attention ! Il n'est pas nécessaire que cette même position apparaisse trois fois consécutivement, c'est-à-dire à la suite ; elle peut apparaître, par exemple, au 24<sup>ème</sup> coup, puis au 28<sup>ème</sup> coup et enfin au 37<sup>ème</sup> coup. Ton moniteur t'expliquera mieux cette règle assez complexe, que même les joueurs expérimentés maîtrisent mal.

### ► La règle des cinquante coups

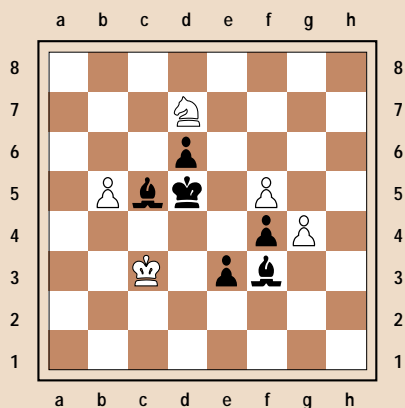
C'est encore un point du règlement un peu compliqué. Il peut survenir aux échecs des positions où la victoire, c'est-à-dire le mat du roi adverse, peut s'avérer très longue à obtenir. Le règlement dit que "quand cinquante coups de suite sont joués sans qu'un pion ait été poussé ou qu'une prise ait été effectuée, un joueur peut réclamer la partie nulle". A chaque poussée de pion ou à chaque prise, on recommence à compter à partir de zéro. Le but de cette règle est d'éviter qu'une partie puisse s'éterniser lorsqu'un joueur de mauvaise foi refuse d'accepter une nullité évidente, et essaye "d'avoir" son adversaire "à la fatigue". Si tu n'as pas très bien compris cette règle, ça n'est pas bien grave. D'autant qu'elle souffre plusieurs exceptions, dans les cas particuliers de quelques fins de partie dont les manœuvres de gain réclament plus de cinquante coups. Mais retiens tout de même que si, par exemple, tu te retrouves avec un fou et un cavalier pour mater le roi adverse dépouillé, tu ne disposes que de cinquante coups pour cela, et tu verras que ça n'est pas de trop !

Exercices...



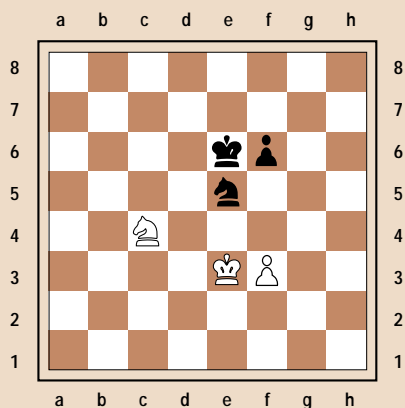
Exercice 85

Les noirs ont un avantage matériel écrasant. Mais c'est aux blancs de jouer et ils découvrent une voie vers la nullité. Laquelle ?



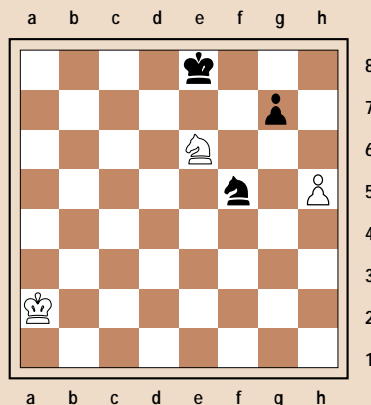
Exercice 86

Même énoncé pour cette position, avec, en prime, une possibilité de mat, si les noirs se trompent...



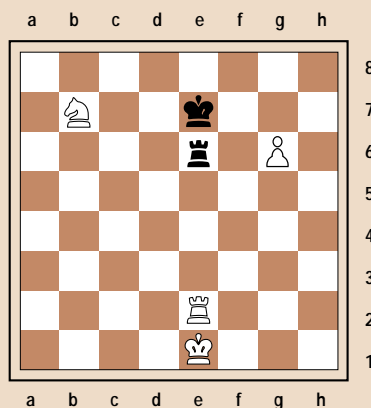
Exercice 87

Tu as les blancs dans cette position. Les noirs viennent de jouer Cd7-e5 et te proposent nulle. Quelle est ta décision ?



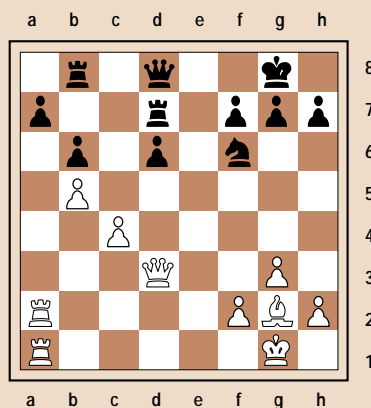
Exercice 88

Ici aussi, les noirs te proposent nulle, après avoir joué Ce7-f5, protégeant leur pion. Quelle est ta décision ?



Exercice 89

Tu as toujours les blancs, le trait et un bel avantage matériel. Comment accueilles-tu la proposition de nullité de ton adversaire ?



Exercice 90

Dans la position du diagramme, les noirs jouèrent 1...Dd8-e7, pour protéger le pion a7, et la suite fut 2. Ta2-e2. De7-d8 3. Te2-a2. Dd8-e7 3. Ta2-e2. De7-d8 4. Te2-a2. Alors les blancs, qui, après tout, ont un pion de moins, appellerent l'arbitre pour réclamer la nullité. Quel motif peuvent-ils invoquer ? Quelle sera la décision de l'arbitre ?