

Milieu de partie

Leçon 1 : Notions et concepts fondamentaux

Pour les juniors

Références

Ce cours n'est qu'un résumé de cours, de livres, d'informations ou de vidéos TikTok ou Youtube

Les sites de référence :

- <https://www.apprendre-les-echecs-24h.com/>
- Julien Song sur les réseaux sociaux
 - #TikTok <https://vm.tiktok.com/ZNdmEnL6A/>
 - #TikTok <https://vm.tiktok.com/ZNdUv9Rmx/>
- Europe Echecs : www.europe.echecs.com
- Site d'échecs : www.chess.com
- Échecs & Tactique : Échanges de Pièces d'Échecs – Chess Chivalry

Les Livres de référence :

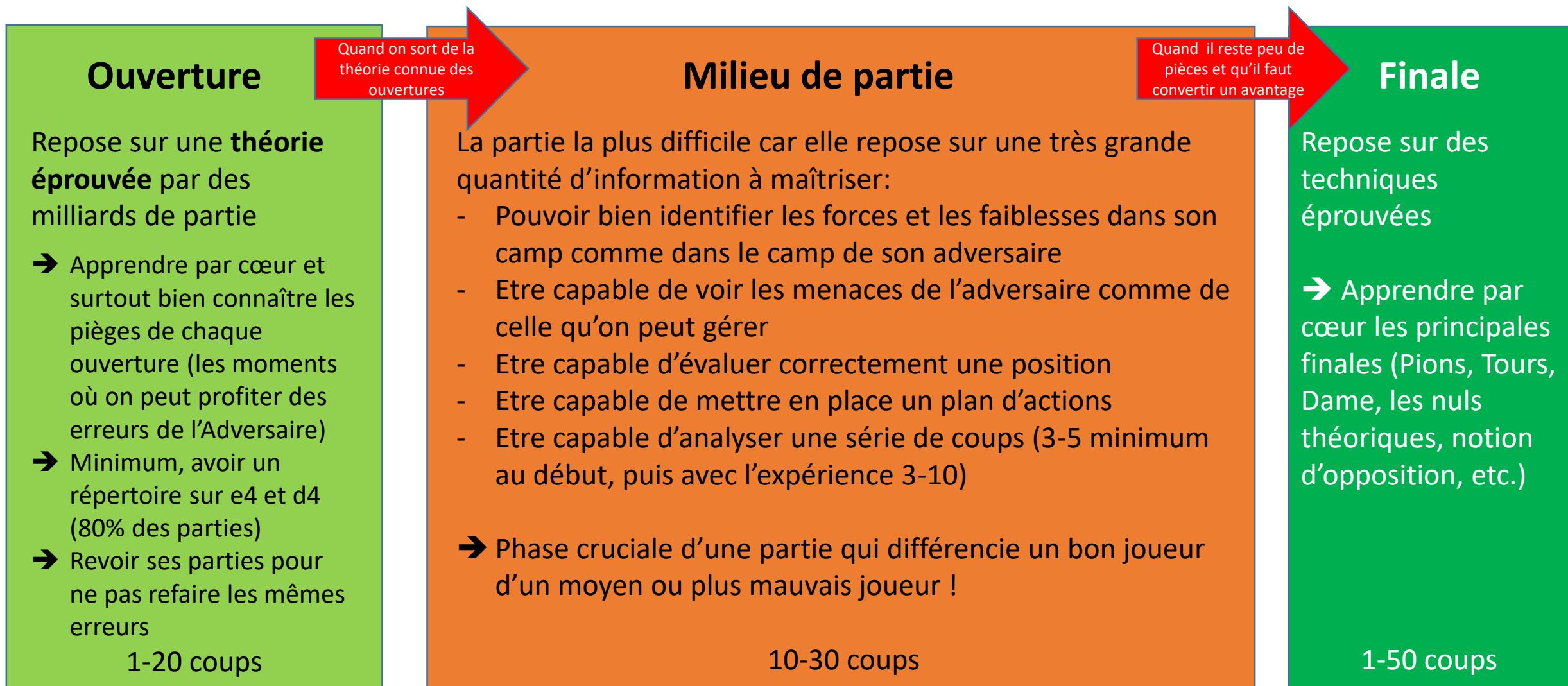
- «L'art de jouer les pions» de Hans Kmoch
- «Position et combinaison» de Max Euwe
- «Jugement et plan» de Max Euwe
- «Mes 60 meilleures parties» de Bobby Fischer

Il existe une version interactive de ce cours
sous Powerpoint qui peut être obtenue
auprès de l'enseignant
Jean-Luc Abbet

Plan des cours

Leçon	Date	Sujet
1	23.10.2025	Les Forces et les Faiblesses
2	30.10.2025	
3	13.11.2025	
4	20.11.2025	
5	27.11.2025	Les Menaces
6	04.12.2025	
7	11.12.2025	
8	18.12.2025	Analyser correctement une position et établir un plan
9	08.01.2026	Rechercher en permanence le jeu de combinaison
10	15.01.2026	L'art de jouer les pions
11	22.01.2026	L'échange de pièces
12	29.01.2026	Stratégie et tactique pour trouver le bon coup à jouer
13	05.02.2026	
14	12.02.2026	Zones de combat
15	19.02.2026	Sacrifice
16	05.03.2026	Attaque aux échecs
Site de référence :		www.neuchatel-echecs.ch
Rubrique :		Progresser
Choisir :		Cours de Jean-Luc Abbet
Après chaque leçon, le cours sera mis sur le site, permettant de répéter la leçon tranquillement à la maison		

Une partie d'échecs



Préparation (devoir)

20-40 minutes

Effort principal – Prendre son temps (faiblesse des Juniors)

60-120 minutes

Préparation (devoir)

5-30 minutes

Milieu de partie – Je ne sais pas quoi faire

Pour bien jouer le milieu de partie, il faut d'abord maîtriser trois notions :

- A. Les Forces
- B. Les Faiblesses
- C. Les Menaces

Autant les vôtres que celle de votre adversaire !

Et ensuite comprendre 5 concepts fondamentaux, soit

- 1. Etre actif
- 2. Analyser correctement la position et établir un plan
- 3. Rechercher en permanence le jeu de combinaison
- 4. L'art de bien jouer les pions
- 5. L'échange de pièce

**Objectifs
de ce
Cours**

Il faudra être assidu, soit présent chaque jeudi

**Si vous n'arrivez pas à identifier et à bien comprendre ces 3 notions et ces 5 concepts,
il sera difficile de pouvoir bien jouer le milieu de partie**

Milieu de partie – Je ne sais pas quoi faire

Premier niveau d'analyse

(on affinera cela plus tard dans le cours)

- A. Etre capable d'analyser les forces, les faiblesses et les menaces (**nous et l'adversaire**)
- B. Etablir une stratégie générale pour les prochains coups (**Avoir un plan**)
- C. Déterminer les coups candidats (**Mettre en évidence les 1 à 3 meilleurs coups jouables**)
- D. Analyser les coups candidats (**Regarder les meilleures réponses de l'adversaire et de nous**) et se faire une idée de la situation sur l'échiquier à la fin de l'analyse
- E. Déterminer le coup candidat (**Coup qui apportera la meilleure position après 3 – 4 coups**)
- F. Faire un dernier contrôle général afin de ne pas perdre une pièce ou d'être mat si on joue le coup prévu
- G. Jouer le coup candidat

Et on répète cette procédure après chaque coup !

Milieu de partie

Leçon 1 : Notions et concepts fondamentaux

Qu'est-ce qu'une FORCE aux échecs ?

Pour les juniors

Milieu de partie – Je ne sais pas quoi faire

**Pour bien jouer le milieu de partie, il faut d'abord maîtriser trois notions :
les Forces, les Faiblesses et les Menaces :**

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Quels sont les principales menaces connues ?

1. Attaque de pièce simple
2. Attaque double
3. Créer un réseau de mat (connaître les principaux réseaux de mat)
4. Créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, tour)
5. Mettre l'adversaire en zugzwang
6. Clouage
7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile-Roi
8. Echec à la découverte (Roi)
9. Double échecs à la découverte
10. Menace à la découverte (autre pièce)
11. Attaque d'une pièce surchargée
12. Echec perpétuel
13. PAT
14. L'interception des lignes
15. Coup intermédiaire (coup non prévu, mais plus efficace que le coup plausible)
16. La moulinette.

Milieu de partie – **Force et Faiblesse**

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Leçon 1

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Leçon 2

Leçon 3

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Qu'est-ce qu'une case forte ?

Une case forte (ou faible suivant le point de vue) est **un emplacement qui ne peut plus être contrôlé par un pion adverse.**

Dans le diagramme ci-dessous, ne regardez que la structure de pions, pas le positionnement des pièces. **Trois cases fortes sont particulièrement intéressantes.**



Les cases c7, d7, e7 et g7 sont dans le camp noir et donc ne peuvent pas être considérées comme des cases fortes

Remarque :

Dans le diagramme ci-dessus, le pion d6 est **un pion arriéré**, donc un pion faible

Tout d'abord **d5**. C'est une case forte car plus aucun pion noir ne pourra la contrôler un jour. **Les blancs peuvent donc plus facilement y positionner une figure et comme c'est une case centrale, elle aura un impact important sur l'échiquier.**

Ensuite **f6** est également très intéressant car elle est encore plus proche du Roi noir. Elle est bien placée au cœur du **camp adverse**. C'est également une case forte, mais cette fois il y aura beaucoup de travail à effectuer avant d'espérer y placer une pièce.

Et finalement **h6**. C'est un endroit important pour viser le petit roque noir mais elle est excentrée et une pièce placée en h6 n'aura d'intérêt que dans le but d'attaquer le roque noir ou les cases noires autour du roque noir.

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Quelle stratégie à adopter, pour les Blancs, lorsqu'on a **reconnu une case forte** ?

- L'occuper en général par une pièce mineure (Cavalier, Fou)
- Eviter que l'adversaire puisse pousser le pion afin d'éliminer le **pion faible** associé



RESUME
Case forte

Quel est le plan des blancs ?

- Jouer sur **la case forte d5** en priorité car c'est la seule position où les Blancs peuvent empêcher de pousser le pion faible (d6)
- Essayer d'y placer un cavalier ou un fou
- Empêcher les Noirs de jouer d5

Coups candidats : **Qu'en pensez-vous ?**

1.Cc3 ou 2.Fc4

(empêche la poussée de d5 avec l'idée ensuite d'aller éventuellement en d5)

Analyse des coups candidats:

1.Cc3 Fe6 2.Fb5+ Cc6 3.Cf3 a6 4.Fa4 Cf6 5.Fb3 Fg7 6.Fg5

Bien pour blancs

1.Fc4 Cf6 2.Cc3 Fg7 3.Fg5 Cc6 4.Cge2 Fe6 5.Fb3

Bien pour blancs

Coup joué : **Quel coup choisir ?**

1.Cc3

Règle d'ouverture : en début de partie, il est recommandé de **sortir les cavaliers avant les Fous**. De plus **le Cavalier est la pièce principale pour occuper une case forte** !

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

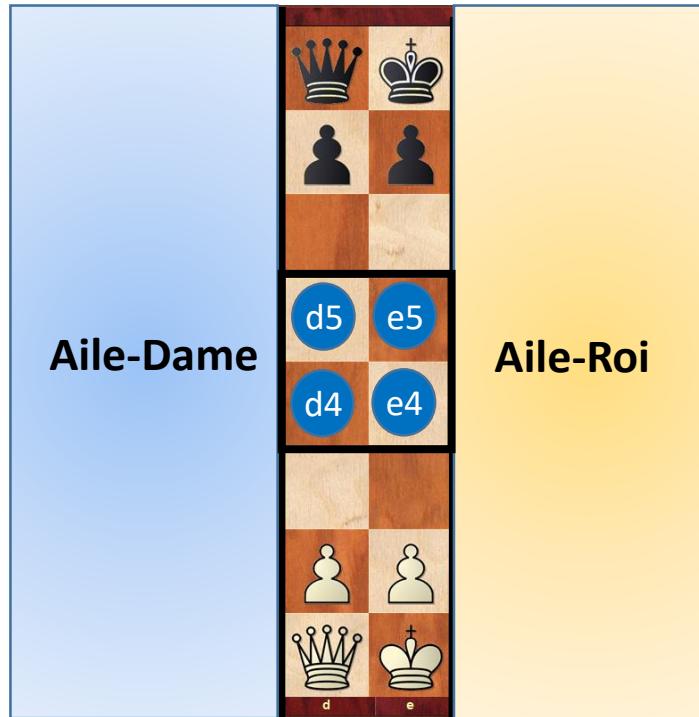
1. Case forte
2. **Majorité de pions sur l'aile-Dame**
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Définitions ?

- Le Centre est formé des 4 cases d4, e4, d5 ,e5
- L'aile-Roi est formé des colonnes f, g et h
- L'aile-Dame est formée des colonnes a, b et c



Aile-Dame

Centre

Aile-Roi

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

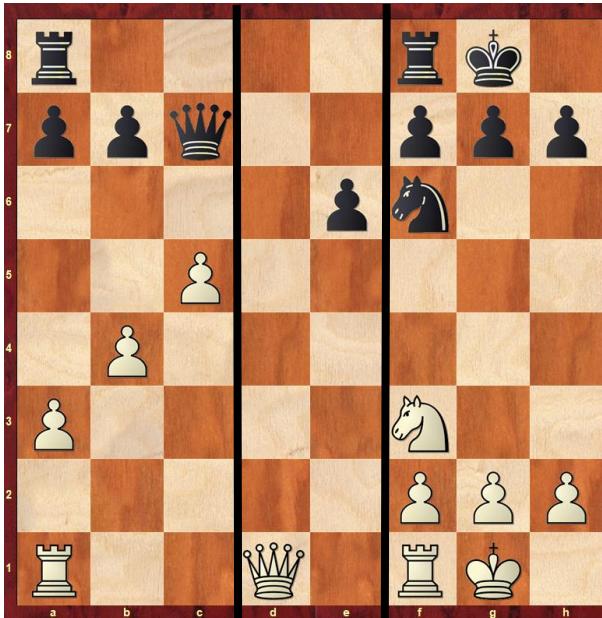
1. Case forte
2. **Majorité de pions sur l'aile-Dame**
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Définition :

Une majorité de pion représente un nombre plus important de pion sur une aile que l'adversaire.



- Les **Blancs** possèdent une majorité de pion sur l'aile-Dame (**3-2**).
- Les **Noirs** possèdent une majorité de pion au Centre (**0-1**).



- Les **Blancs** possèdent une majorité de pion sur l'aile-Dame (**3-2**).
- Les **Noirs** possèdent une majorité de pion sur l'aile-Roi (**2-3**).

Remarque :

La majorité de pion sur l'aile-Dame **est un avantage** par rapport à la majorité de pion sur l'aile-Roi car

- sur l'aile-Dame, les pions peuvent avancer sans mettre leur roi en danger ! (**Plus facile d'avoir un pion passé**)
- en finale de partie, le Roi adverse doit souvent accomplir plusieurs coups pour venir bloquer le pion passé sur l'aile-Dame (désavantage)

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

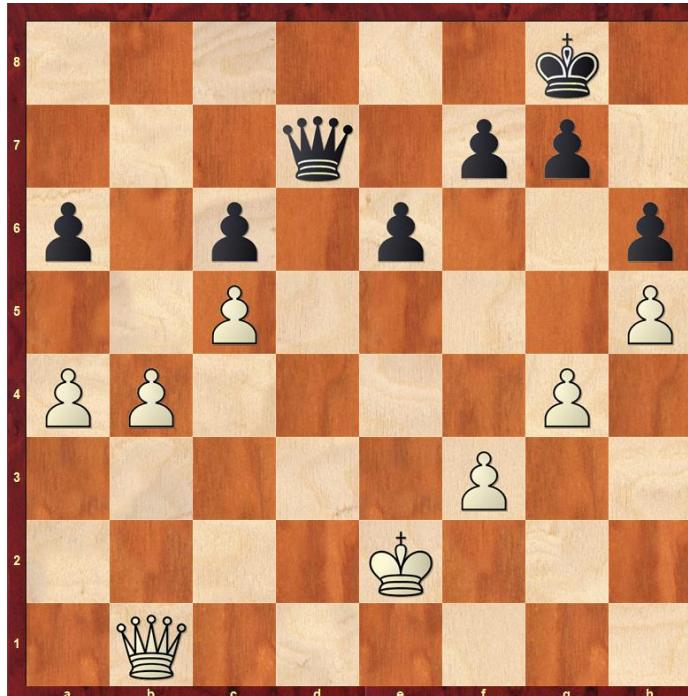
1. Case forte
2. **Majorité de pions sur l'aile-Dame**
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Quelle stratégie à adopter, pour les Blancs, lorsqu'on a **reconnu** qu'on avait une majorité sur l'aile-Dame ?

- Echanger les pièces car la majorité de pion sur l'aile-Dame est surtout utile en finale de partie
- Obtenir un pion passé, si possible protégé
- Promouvoir le pion



RESUME
Majorité de pions sur l'aile-Roi

Quel est le plan des blancs ?

- Echanger les dames
- Faire un pion passé à l'aile-Dame

Coups candidats : **Qu'en pensez-vous ?**

1.Dd3 ou 2.De4

(empêche la Dame Noirs de pénétrer en d5)

Analyse des coups candidats:

- 1.Dd3 Dxd3 (premier objectif réussi, l'échange des Dames)
- 2.Rxd3 Rf8 (Le Roi Noirs doit revenir dans le carré, tous les autres coups sont perdants après b5!)
- 3.Rc4 Re7
- 5.b5! Rd7 (si échange de pion 1-0) 6.b6! (Pion passé lié qui devrait permettre de gagner la partie)
- 1.De4 Dc7 (et les blancs n'ont rien obtenu. Les Noirs vont pouvoir ramener leur Roi et la partie risque bien de finir par une nulle)

Coup joué :

1.Dd3!

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. **Posséder une colonne ouverte**
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Qu'est-ce qu'une colonne ouverte ?

Si une colonne est **libre de tout pion**, elle est alors considérée comme ouverte.



Tout d'abord, la colonne **c** est une colonne ouverte aussi bien pour les blancs que pour les Noirs.

Ensuite, la colonne **d** est semi-ouverte pour les Noirs.

Et finalement la colonne **e** est semi-ouverte pour les Blancs.

Qui est un peu mieux ? Noirs (structure de pions (3-2) + pion faible (d3))



Posséder la colonne ouverte consiste à **l'investir avec les pièces lourdes**, essentiellement les tours et la Dame comme dans l'exemple ci-joint.

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
- 3. Posséder une colonne ouverte**
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Qu'elle stratégie à adopter, pour les Blancs, lorsqu'on a **reconnu** qu'on possédait ou pouvait posséder une colonne ouverte ?

- Investir la colonne avec les pièces lourdes
- Eviter les échanges de pièces lourdes
- Placer ses pièces lourdes sur des lignes stratégiques, en particulier la 7^{ème} rangée
- Créer d'autres menaces amenant à des gains positionnels ou matériels



RESUME
Posséder une colonne
ouverte

Quel est le plan des blancs ?

- Doubler, voire tripler les pièces lourdes sur la colonne c
- Empêcher le développement des Noirs

Coups candidats : Qu'en pensez-vous ?

1.Tc7 ou 2.Ce5

Analyse des coups candidats:

1.Tc7 (investi la 7^{ème} rangée) b6 (pour essayer de développer le Fou) 2.Tfc1 (possède la colonne c) De8 3.h3 et les blancs sont biens
1.Ce5 Db6 2.De2 (pour soutenir b2) Fd6 et les blancs n'ont rien gagné

Coup joué :

1.Tc7!

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte

4. Posséder la 7^{ème} rangée

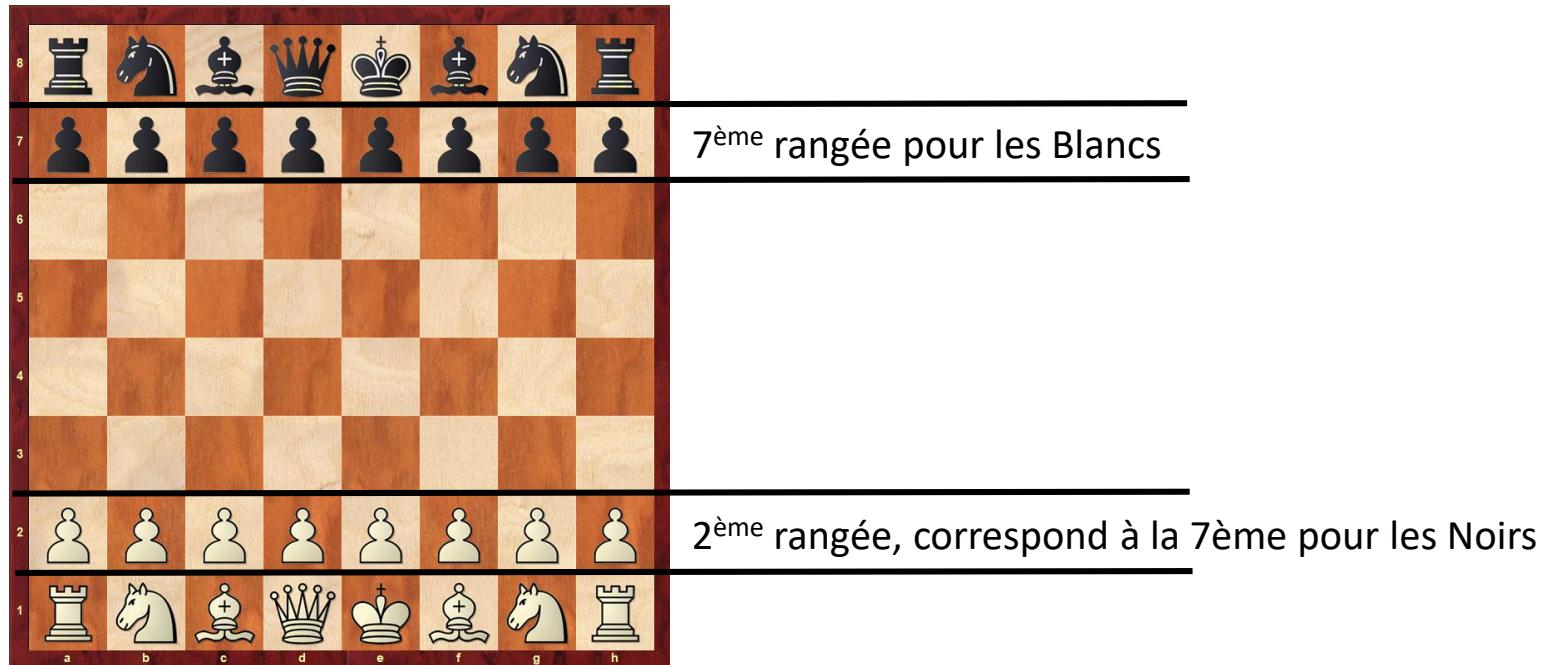
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Définition :

La 7^{ème} rangée est stratégique pour permettre d'envahir le camp ennemi. L'une des plus puissantes batteries consiste à placer ses **deux tours** ou **Tour et Dame** sur la septième rangée. Ainsi, elles peuvent prendre des pions, restreindre le mouvement des pièces adverses, et parfois même mater.



Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
- 4. Posséder la 7^{ème} rangée**
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

A voir à la maison

Qu'elle stratégie à adopter, pour les Blancs, lorsqu'on a **reconnu** qu'on possédait ou pouvait posséder la 7^{ème} rangée ?

- Investir la 7^{ème} rangée avec les pièces lourdes
- Eviter les échanges de pièces lourdes
- Créer d'autres menaces amenant à des gains positionnels ou matériels



S. Rublevsky – P. Harikrishna, Foros 2006.
Les Noirs viennent de jouer Ta8 pour échanger la Tour

et les blancs ont répondu par :

21.Txb7 Txa1 22.Txa1 c4 si 22...Dc8 23.Taa7 prend possession de la 7e rangée et menace de gagner les deux Cavaliers noirs
23.Txc7 cxb3 23...Cf6 24.Cg5 Tg7 25.Taa7 laisse également aux Blancs un net avantage 24.Txd7 Dc8 25.Txf7 Tg7 25...b2
26.Taa7 les Blancs menacent de mat et peuvent ignorer la possibilité de promotion du pion noir. Par exemple: 26...Te8
27.Txh7+ Rg8 28.Tag7+ Rf8 29.Ch4 menace de mat en g6 26.Txg7 Rxg7 27.c4 bxc4 28.Cxc4 1-0

Quel est le plan des blancs ?

- Posséder la colonne a ou
- Investir la 7^{ème} rangée ?

Coups candidats : Qu'en pensez-vous ?

1.Txa8 ou 2.Txb7

Analyse des coups candidats:

1.Txa8 Dxa8 2.Db2 Te8 3.Ta1 Db8 et les blancs maîtrisent la colonne a et sont biens
1.Txb7 Txa1 2.Txa1 c4 (pour donner une case c5 au Cd7)
3.Txc7 Cc5 4.bxc4 Cxe4 5.Taa7 et les Blancs sont très biens car ils ont investi la 7^{ème} rangée avec leurs 2 tours !

Coup joué :

1.Txb7!

RESUME
Posséder la 7^{ème} rangée

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée

5. Posséder une diagonale sur le roque

6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

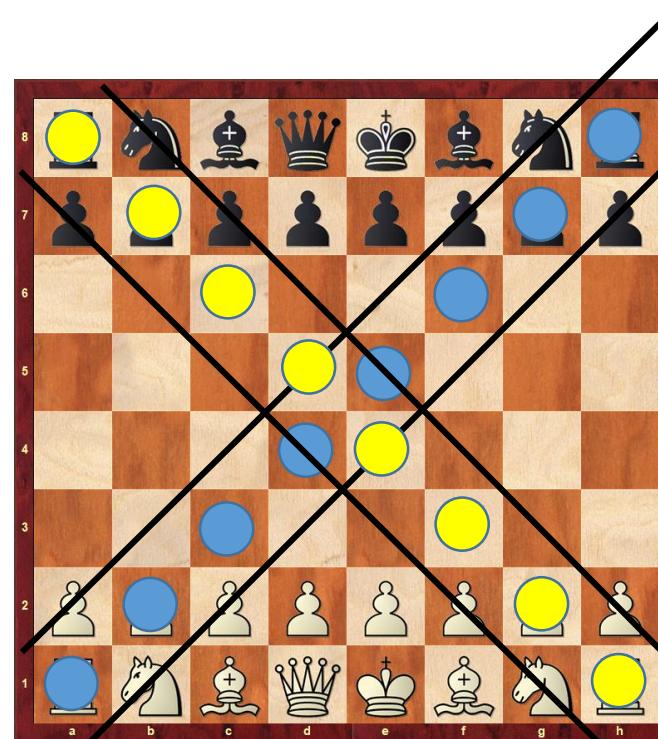
Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Définition :

La Diagonale est la zone d'influence des fous et de la dame. **La batterie** Fou et Dame est souvent meurtrière pour les pièces se trouvant sur la diagonale. Posséder une diagonale sur le roque peut amener un gain rapide, voire un mat.

Cette notion est encore plus importante quand l'adversaire a joué un Fianchetto.



La grande diagonale noire



Le Fianchetto

La grande diagonale blanche

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

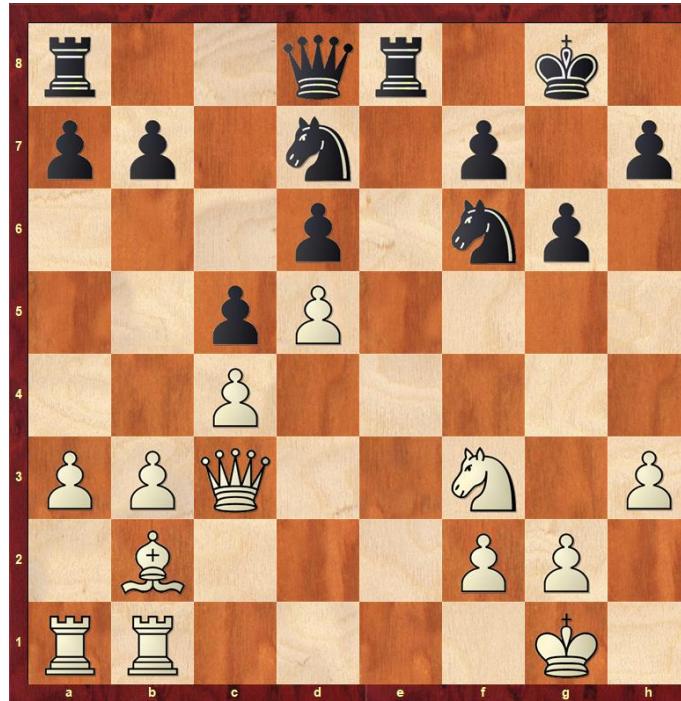
1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. **Posséder une diagonale sur le roque**
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Quelle stratégie à adopter, pour les Blancs, lorsqu'on a **reconnu** qu'on possédait une diagonale ?

- Investir la diagonale avec fou et dame
- Faire pression sur les pièces qui bloquent la diagonale
- Créer d'autres menaces amenant à des gains positionnels ou matériels



Remarque

Eviter de jouer g6 si vous n'arrivez pas à placer votre fou en g7 pour contrôler la grande diagonale

Quel est le plan des blancs ?

- Faire pression sur le Cf6 afin de faire mat en g7 ou h8
- Eliminer quelques pièces de défense ou d'attaque adverses

Coups candidats : Qu'en pensez-vous ?

1.g4 ou Te1

Analyse des coups candidats:

- 1.g4 h6 (pour éviter g5)
- 2.Te1 (pour contrer Ce5 ou pour échanger) TxT
- 3.TxT Df8
- 4.h4 Rh7 5.g5 et les Blancs sont biens
- 1.Te1 h6 (pour éviter Cg5)
- 2.Ch2 (pour attaquer le Cf6 par Cg4) h5
- 3.g4 g5
- 4.h4! Et les blancs vont gagner

Coup joué :

1.Te1!

RESUME

Posséder une diagonale sur le Roque

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Qui a une attaque sur le roque ?

Les Noirs (cloué le Cf3, 3 pièces d'attaque et des possibilités d'ouvrir la colonne g ou h)

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. **Attaque sur le roque**
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

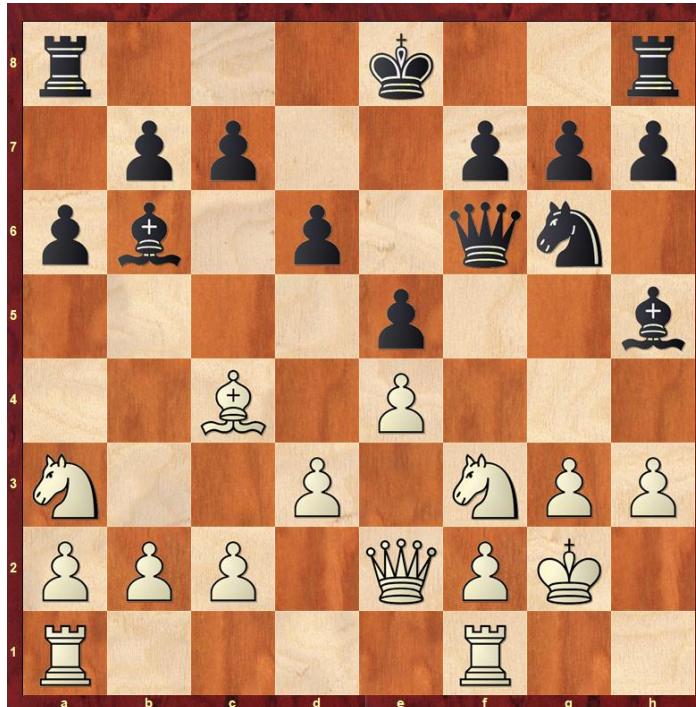
Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
2. Pions doublés
3. Pièce non protégé
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

A voir à la maison

Quelle stratégie à adopter, pour les Noirs, lorsqu'on a **reconnu** qu'on possédait une attaque sur le roque (soit un mat, soit un gain matériel important) ?

- Ouvrir des lignes et/ou des colonnes quitte à sacrifier du matériel
- Faire pression sur le Roi et les pièces alentours
- Créer d'autres menaces amenant à des gains positionnels ou matériels



Oliveira Gomes – Caetano Netto, Rio de Janeiro 1942
Les Noirs profitent du clouage du Cavalier en f3 pour trouver une façon originale d'ouvrir les lignes sur le Roi:

Ils jouent : **14...Tg8 15.c3 Ch4+** attaque une 3e fois le Cavalier en f3 **16.gxh4 g5** force l'ouverture de la colonne g **17.Tg1 Fxf3+ 18.Dxf3 gxh4+** et les Blancs abandonnent car ils sont mat après **19.Rh2 Dxf3 20.Txg8+ Re7 21.Txa8 Dxf2+ 22.Rh1 Df3+ 23.Rh2 Dg3+ 24.Rh1 Dxh3#**

Quel est le plan des Noirs ?

- Faire pression sur le Cf3 afin de gagner une pièce ou d'ouvrir la position
- Amener une tour sur le champ de bataille

Coups candidats : Qu'en pensez-vous ?

1.Ch4 ou Tg8

Analyse des coups candidats:

1. ...Ch4
 - 2.gxh4 (la colonne g est semi-ouverte) Tg8
 - 3.c3 g5
 - 4.Tg1 gxh4+
 - 5.Rf1 Txg1 6.Rxg1 Fxf3 avec net avantage Noirs
1. ...Tg8
 - 2.Tae1 Ch4
 - 3.gxh4 g5
 - 4.hxg5 Txg5+ 5.Cxg5 Dxg5+ suivi de Fxe2 1-0

Coup joué :

1.Tg8! Est plus subtile, donc moins prévisible

Milieu de partie – **Force** et Faiblesse

Qui a une attaque sur le roque ?

Les Blancs (possibilité de détruire les pions du roque, mat possible)

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

1. Case forte
 2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
 3. Posséder une colonne ouverte
 4. Posséder la 7^{ème} rangée
 5. Posséder une diagonale sur le roque
 6. **Attaque sur le roque**
 7. Avoir plus d'espace
 8. La paire de fou
 9. Bon cavalier contre mauvais fou

Qu'est ce qu'une faiblesse ?

1. Pion arriéré
 2. Pions doublés
 3. Pièce non protégé
 4. Roi isolé
 5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Quelle stratégie à adopter, pour les Noirs, lorsqu'on a reconnu qu'on possédait une attaque sur le roque (soit un mat, soit un gain matériel important) ?

- Ouvrir des lignes et/ou des colonnes quitte à sacrifier du matériel
 - Faire pression sur le Roi et les pièces alentours
 - Créer d'autres menaces amenant à des gains positionnels ou matériels



Partie jouée entre Vlastimil Jansa et Drazen Marovic à Madonna di Campiglio en 1974, nous montre une façon de **détruire le roque adverse**:

Il est le plan des blancs ?

- Détruire les pions du Roi
 - Amener la Dame et la Tour sur le Roi pour mater ou gagner du matériel

Coups candidats : Qu'en pensez-vous ?

1.Cf6+ ou h4

Analyse des coups candidats:

- 1.Cf6+ gxf6
 - 2.Fxh7+ Rh8 (sinon mat en quelques coups)
 - 3.Dh5 Tg8
 - 4.Fe4+ Rg7 5.Fxb7 avec net avantage pour les Blancs

1.h4 Tfd8 2.Cg5 h6 3.Fh7+ Rf8 4.Cf3 ne donne rien de concluant, c'est trop lent pour une attaque

Coup joué :

1.Cf6!

14.Cf6+ gxf6 15.Fxh7+ Rh8 15...Rxh7 16.Dh5+ Rg7 17.Dg4+ Rh7 18.Td3 +- 16.Dh5 les Blancs menacent de mat en deux coups **16...Rg7 17.Dg4+ Rh8 18.d5 !** 18.Td3 tout de suite permet 18...Dd5 19.Th3 Dg5+ qui permet aux Noirs d'échanger les Dames et de stopper l'attaque des Blancs **18...Tfd8** 18...Fxd5 19.Td3 marche maintenant **19.Td3 Fxd5 20.Ff5 !** les Blancs dégagent la colonne h et menacent de mat 20.Th3 permet 20...Fd2+ 21.Rb1Fg5 **20...Fxg2 21.Dxg2 1-0**

RESUME

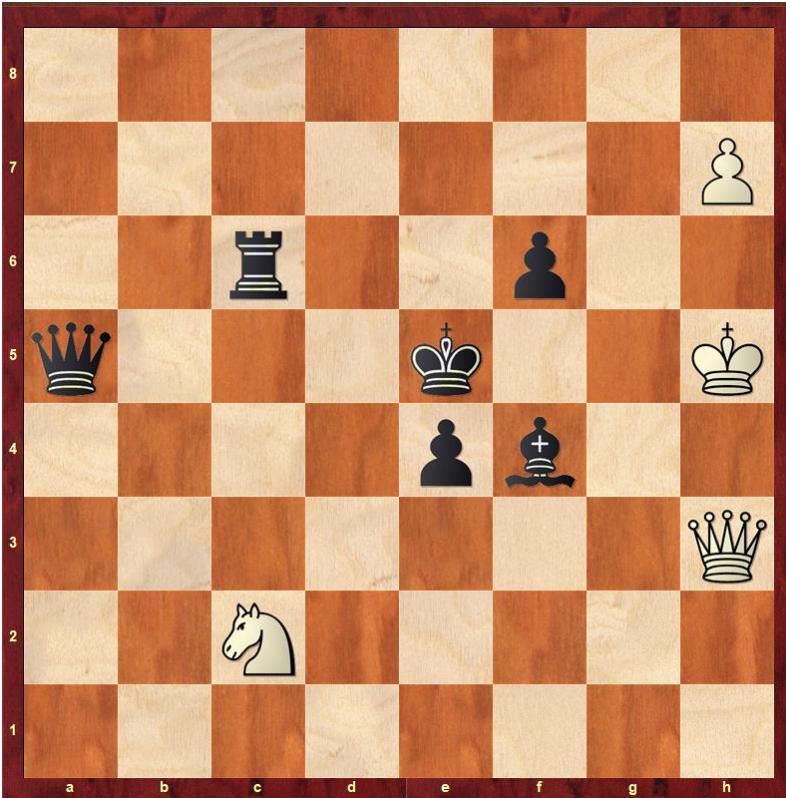
Attaque sur le roque

A voir à la maison

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup

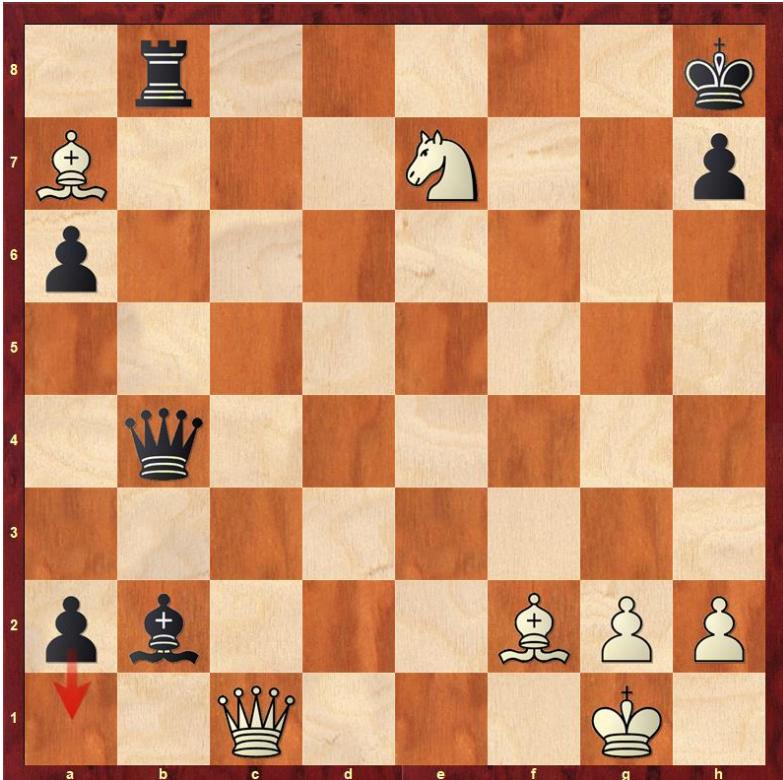


1. +- (7.98): 1.Df5+ Rxf5 2.Cd4+ Re5 3.Cxc6+ Re6+ 4.Cxa5 Rd5 5.h8[
2. +- (3.19): 1.Dg4 Txc2 2.h8D Rd6+ 3.Rg6 Dg5+ 4.Dxg5 Fxg5 5.Rf5 T
3. = (0.21): 1.h8D Rd6+ 2.Rg6 Dg5+ 3.Rf7 Dd5+ 4.Rf8 Dc5 5.Dxf6+ R
4. = (0.00): 1.Dd7 Td6 2.De8+ Te6 3.Db8+ Rd5 4.Dxf4 Rc6+ 5.Rg4 f5·

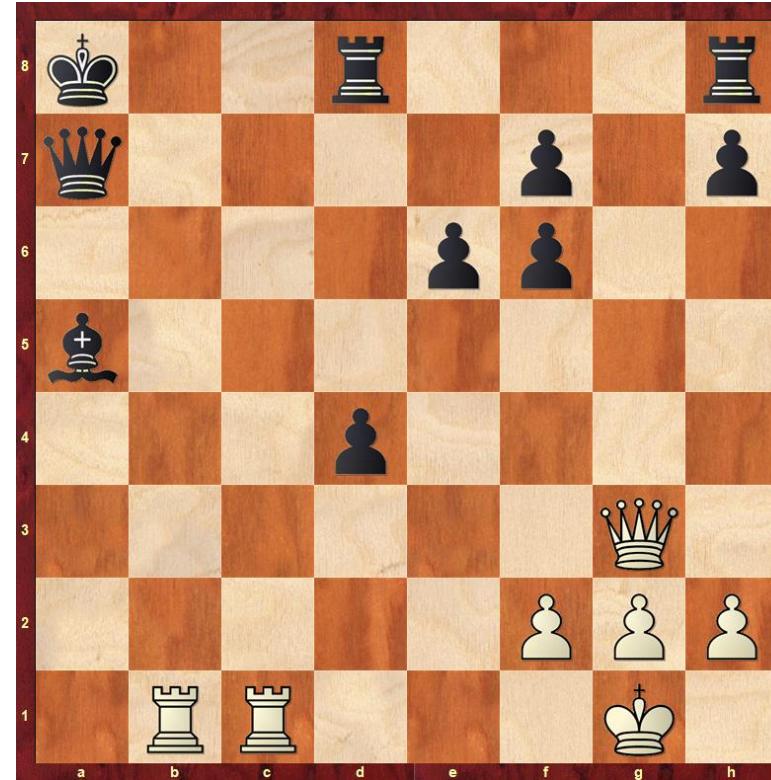


1. +- (6.08): 1.Cf6+ gxf6 2.Cd7 Dd8 3.Cxf6+ Dxf6 4.Dxf6 Cc6 5.Te1 F
2. +- (5.95): 1.Cd7 Dd8 2.Cef6+ gxf6 3.Cxf6+ Dxf6 4.Dxf6 Cc6 5.Te1
3. F (-1.30): 1.Df2 Td8 2.De2 Dc7 3.Cxd6 Dxd6 4.g5 b4 5.Fe3 Cc6 6.D
4. +- (-1.65): 1.Te1 Fxe5 2.fxe5 Fxe4 3.Txe4 Cc6 4.Fe1 b4 5.Df2 bxc3

Trouver le meilleur coup

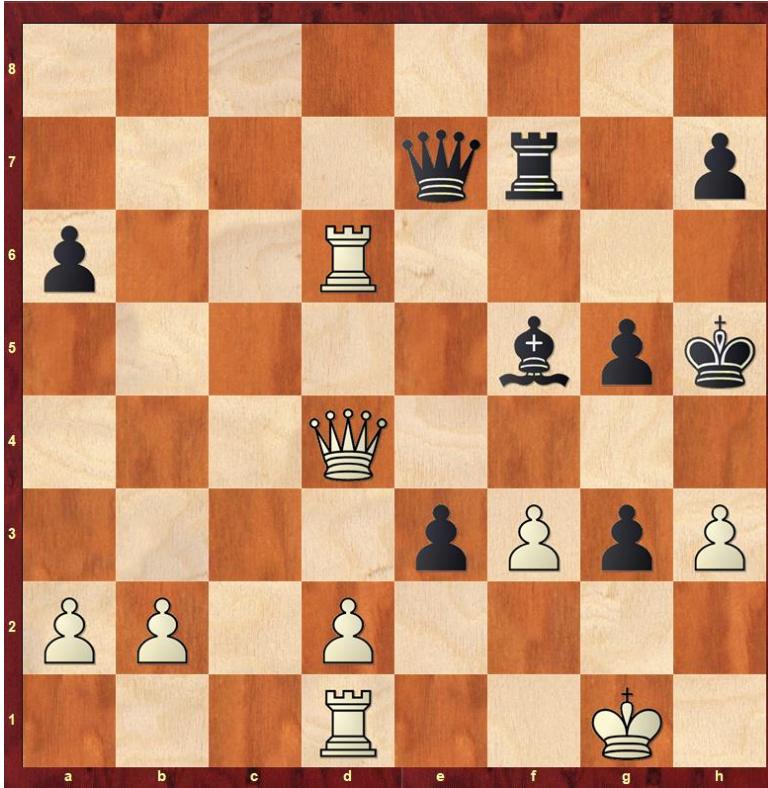


1. +- (#3): 1.Dxb2+ Dxb2 2.Ffd4+ Dxd4+ 3.Fxd4#
2. +- (-4.46): 1.Fac5 a1T 2.Dxa1 Fxa1 3.Fxb4 Txb4 4.Fc5 Tb3
3. +- (-4.55): 1.Ffc5 a1D 2.Dxa1 Fxa1 3.Fxb4 Txb4 4.Fc5 Tc4 5.Fe3 Fe5
4. +- (-6.63): 1.Cd5 Fxc1 2.Cxb4 Txb4 3.Fad4+ Rg8 4.g3 Rf7 5.Fe5 Fd2

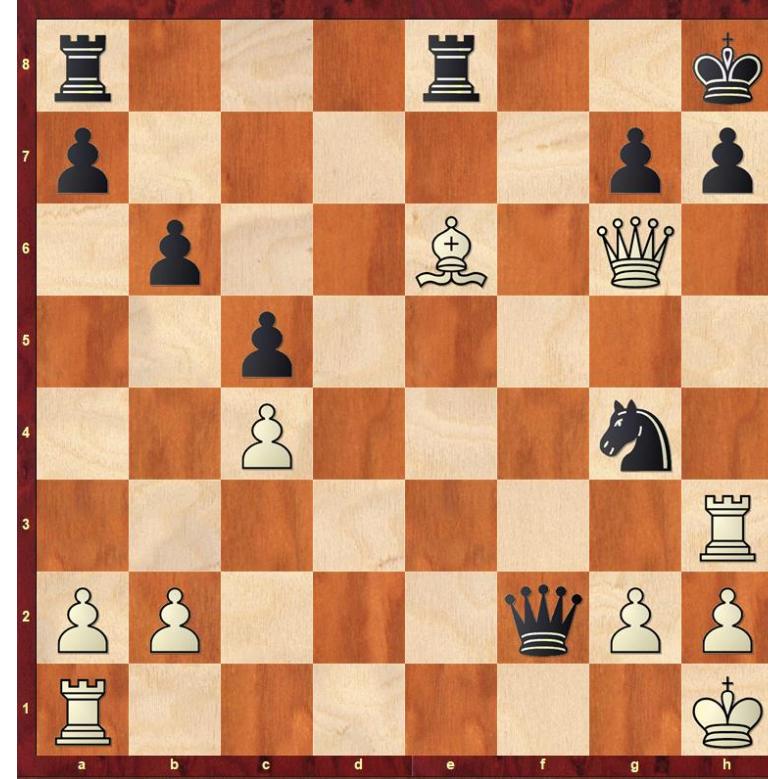


1. +- (#4): 1.Tc8+ Txc8 2.Df3+ Tc6 3.Dxc6+ Db7 4.Dxb7#
2. ♭ (-1.29): 1.Dd3 Td7 2.Tb5 Fb6 3.Tcb1 Tb8 4.De4+ Td5 5.Txd5 exd5
3. +- (-1.75): 1.Db3 d3 2.Dc4 Tb8 3.Dxd3 Txb1 4.Txb1 Tb8 5.Df3+ Tb7
4. +- (-2.38): 1.Tb5 Td5 2.Df3 Fb6 3.g3 Thd8 4.Tcb1

Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1.Dg4+ Fxg4 2.hxg4+ Rh4 3.Th6#
2. +- (1.96): 1.Rg2 e2 2.Te1 a5 3.Rxg3 Fg6 4.Dg4+ Rh6 5.De6 Rg7 6.D
3. +- (1.62): 1.Te1 Fxh3 2.Dd5 Tf6 3.Txf6 Dxf6 4.Txe3 Dxb2 5.Df7+ Rh
4. ± (1.49): 1.dxe3 Fxh3 2.Db6 Df8 3.Td8 Dg7 4.T1d6 Txf3



1. +- (-4.28): 1...De1+ 2.Txe1 Cf2+ 3.Rg1 Cxh3+ 4.Fxh3 Txe1+ 5
2. +- (-2.93): 1...Cf6 2.Df5 De2 3.Fd5 Dxb2 4.Tf1 Tad8 5.a3 Te5 €
3. ± (-0.72): 1...Ch6 2.De4 Dxb2 3.Tf1 Tad8 4.g4 Td2 5.Dc6 Ted8
4. +- (4.65): 1...h6 2.Dxg4 Tf8 3.Tf3 Txf3 4.gxf3 Dxb2 5.Tg1 Df6

Noir

Réviser (devoir à faire)

- Pour faire de réels progrès, je vous invite à **réviser** chaque leçon **avant la prochaine leçon** afin de bien assimiler ce qui a été présenté !
- Vous allez sur le site www.neuchatel-echeecs.ch
- Puis sur **Menu** et l'option **Progresser**
- Finalement, vous cliquez sur **Cours de Jean-Luc Abbet** → **Cours No 1**



15-30 minutes
pour progresser