

Milieu de partie

Leçon 14 : Notions et concepts fondamentaux

Les Zones de combat : Je sais quoi faire ?

Tik Tok : Julien Song

Le concept stratégique méconnu pour passer 1500 ELO aux échecs

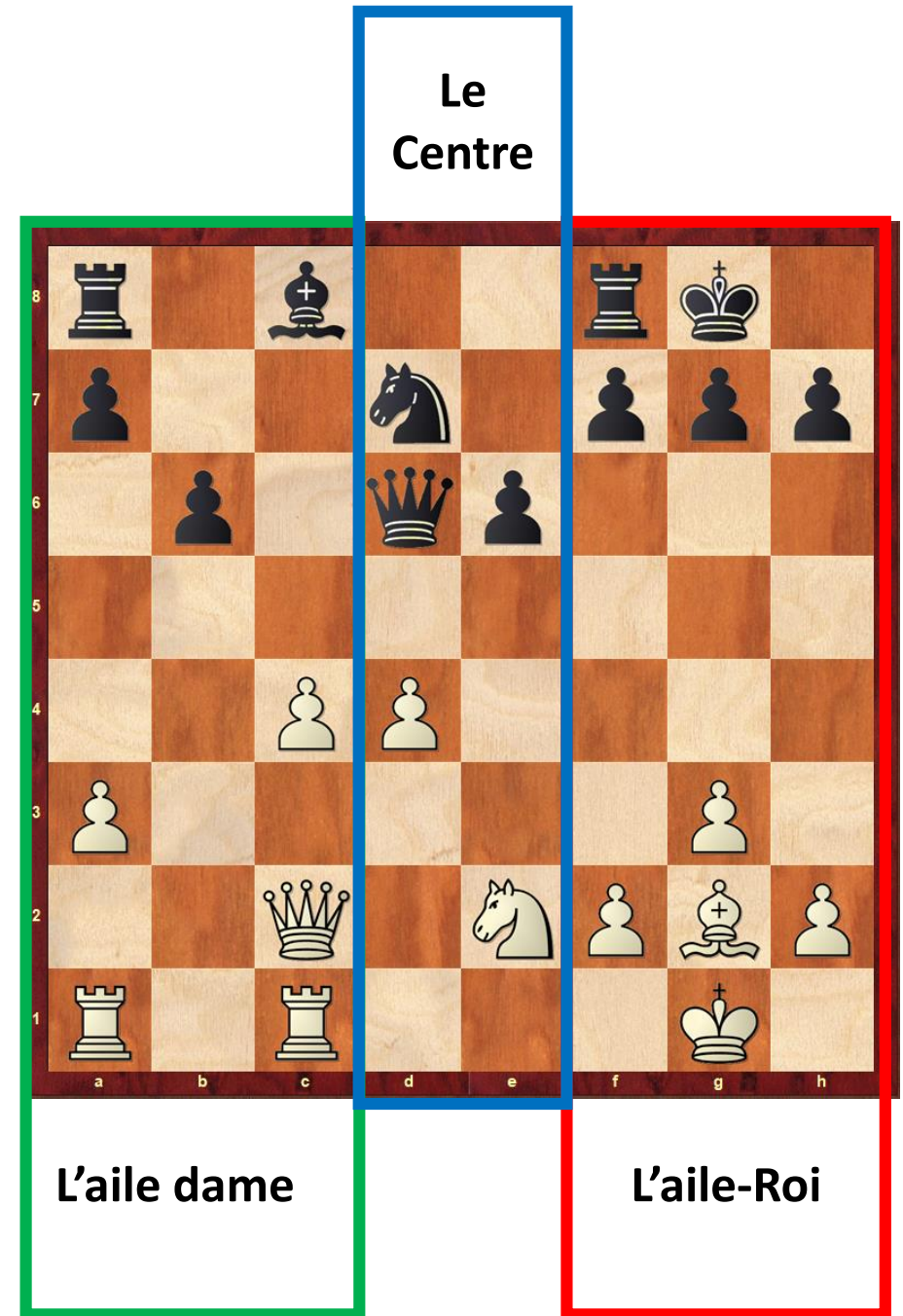
Les zones de combat

- Le centre (colonne d et e)
- L'aile-Roi (colonne f, g et h) en cas de petit roque
- L'aile Dame (colonne a, b et c)

Chaque zone de combat a

ses propres règles

Le but de la leçon du jour



Les zones de combat

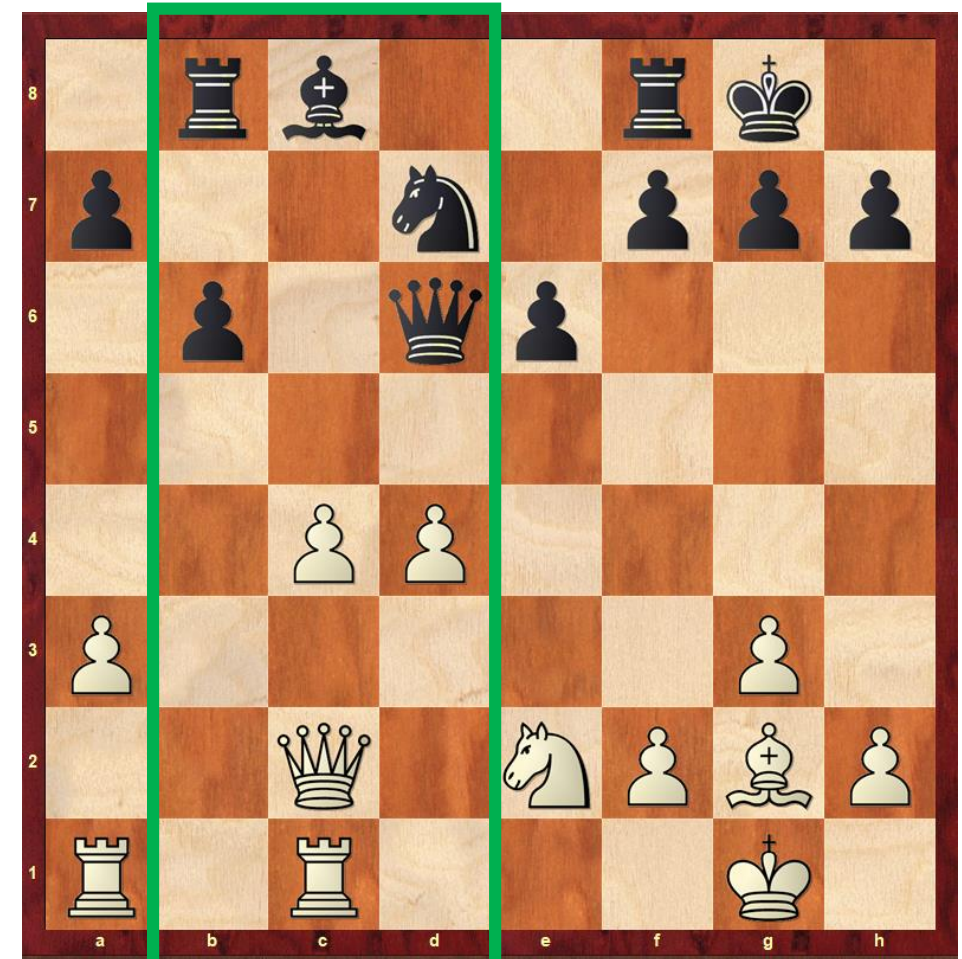
La stratégie du Pion passé

- On constate qu'un a une majorité de pion par rapport à l'adversaire sur les colonne b, c et d
- On constate que **notre Fou, notre Dame et notre Tour soutiennent la colonne c et le pion c**
- Dans ces cas-là, il est souvent très bon de pousser le pion pour obtenir un pion passé, on joue :

1.c5 bxc5

2.dxc5 Dc7

3.c6



**Zone de
combat**

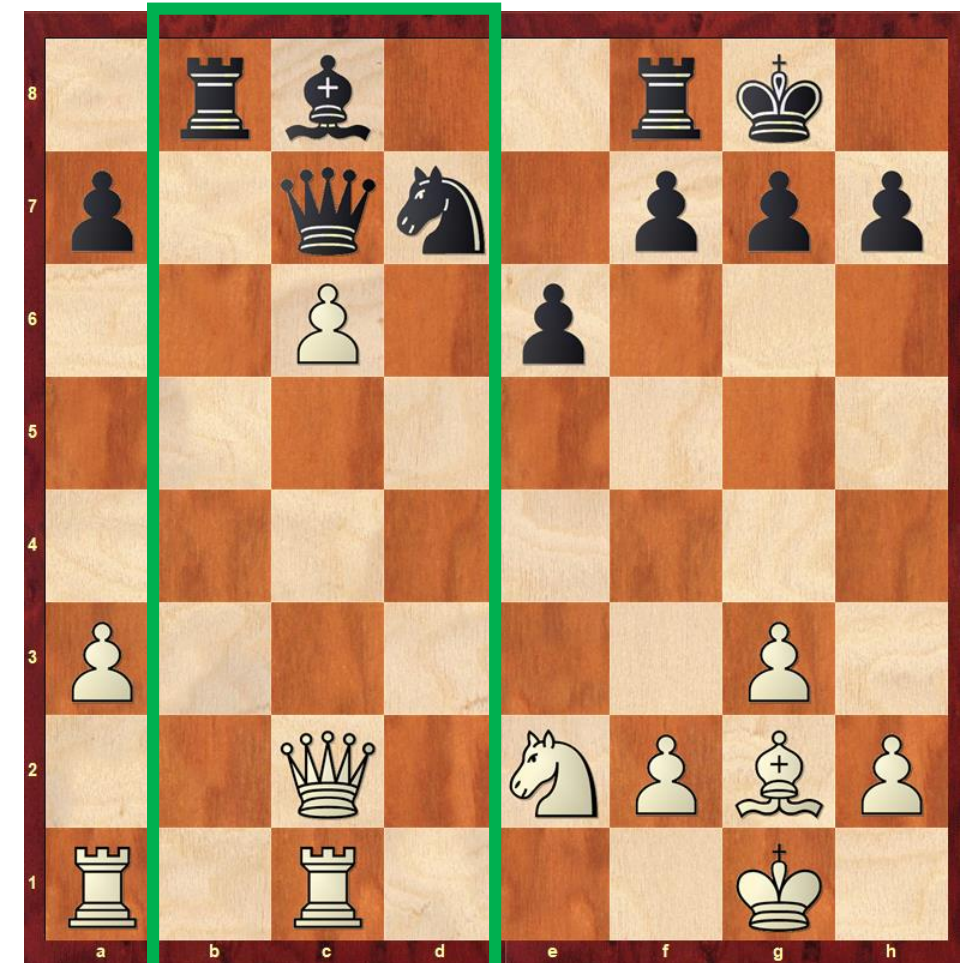
Les zones de combat

La stratégie du Pion passé

- On constate qu'un a une majorité de pion par rapport à l'adversaire sur les colonnes b, c et d
- On constate que **notre Fou, notre Dame et notre Tour soutiennent la colonne c et le pion c**
- Dans ces cas-là, il est souvent très bon de pousser le pion pour obtenir un pion passé, on joue :

1.c5 bxc5
2.dxc5 Dc7
3.c6
- Les Blancs ont un grand avantage avec le pion passé soutenu par la tour, la dame et le fou. Leur chance de gain est très bonne
 - Les Noirs vont devoir consacrer toute leur énergie à bloquer ou à prendre le pion c
 - Les Blancs vont pouvoir ainsi agir sur d'autres faiblesses ou créer d'autres menaces amenant un gain de pièce ou la promotion
 - Les Blancs ont donc l'initiative et les plus grandes chances de gain

Un pion passé et soutenu dans le camp de l'adversaire (ligne 6, 7) est une menace sérieuse et apporte de grandes chances de gain



**Zone de
combat**

Les zones de combat

La stratégie de l'Attaque sur le Roi adverse

- On constate qu'au Centre, on ne peut rien faire (bloquer)
→ on va essayer de lancer une attaque sur le Roi adverse
- Mais pour cela, **il est souvent nécessaire de faire une poussée de pions sur le Roi adverse pour ouvrir une colonne d'attaque**
- On constate une majorité de pion sur l'aile-Roi
→ on va jouer :
 - 1.f4 Cg6
 - 2.f5 Ce5
 - 3.f6

On recherche **le contact avec le pion adverse** pour échanger les pions et **ouvrir des lignes sur le roque et affaiblir l'adversaire** (voir diagramme)



Les zones de combat

La stratégie de l'Attaque sur le Roi adverse

- On constate qu'au Centre, on ne peut rien faire (bloquer)
→ on va essayer de lancer une attaque sur le Roi adverse
- Mais pour cela, **il est souvent nécessaire de faire une poussée de pion sur le Roi adverse pour ouvrir une colonne d'attaque**
- On constate une majorité de pion sur l'aile-Roi

→ on va jouer :

1.f4 Cg6

2.f5 Ce5

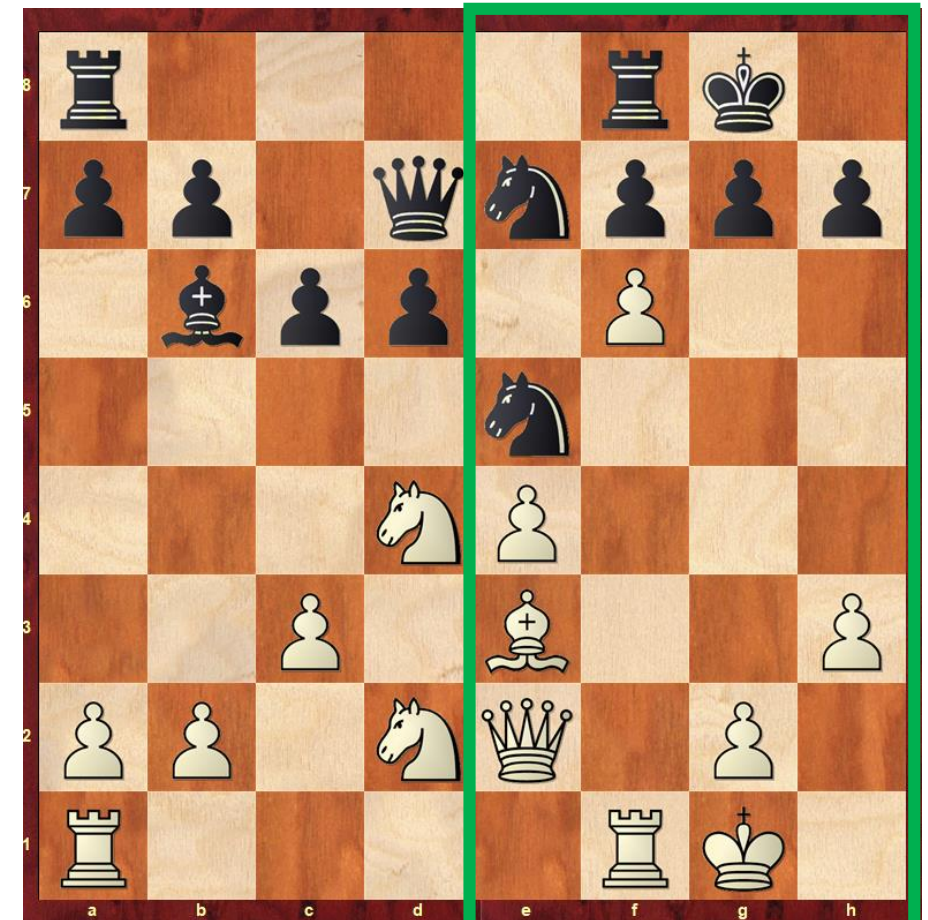
3.f6

On recherche **le contact avec le pion adverse** pour échanger les pions et **ouvrir des lignes sur le roque et affaiblir l'adversaire**

→ l'évaluation montre un gain de 2 points pour les blancs

- Les Blancs vont créer une grosse faiblesse sur le roque (colonne semi-ouverte et faiblesse sur case noires)
- Les Blancs ont toutes leurs pièces en position d'attaque sur le roque Noirs (Fh6, Cf5, Dh5, Tf4 et Th4) et devraient maintenant facilement gagner cette partie

Trois coups de pion et la partie a complètement basculé dans votre camp !
Les pièces vont maintenant pouvoir jouer



**Zone de
combat**

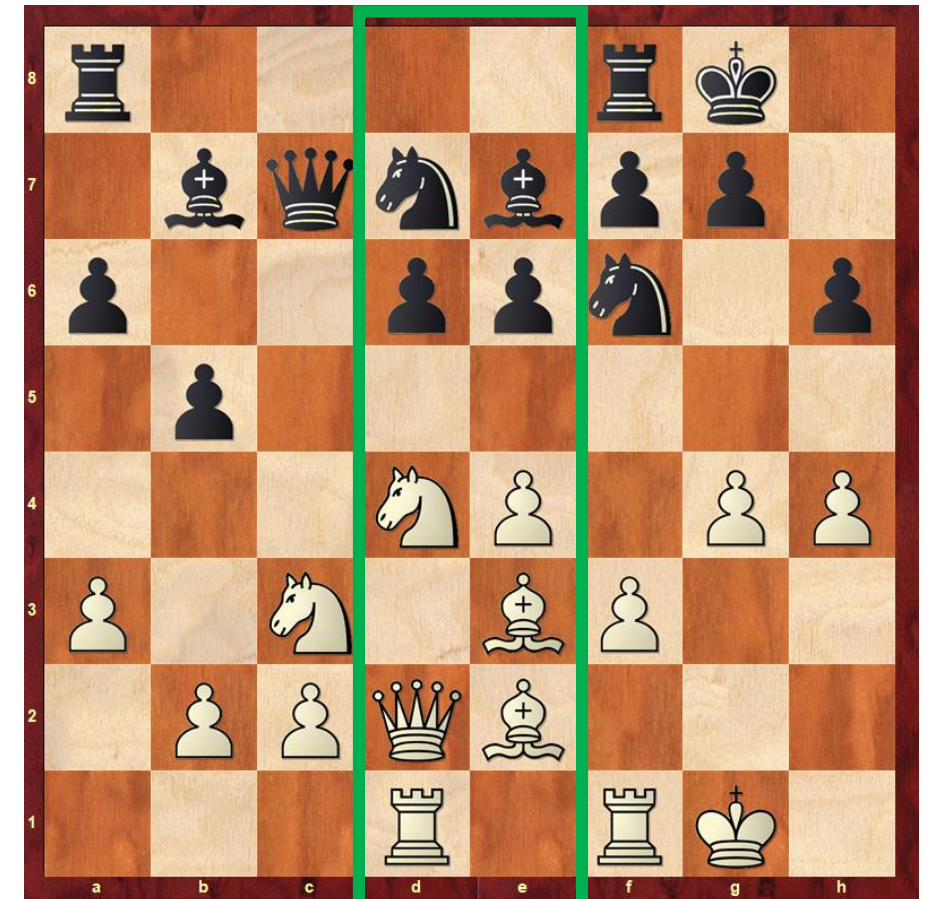
Les zones de combat

La stratégie de la contre-attaque au centre

- Maxime à retenir : «**Quand votre adversaire vous attaque à l'aile, vous devez réagir au centre**»
- A noter également qu'«**on ne doit pas attaquer sur l'aile si le centre n'est pas fermé !**»
- Les blancs viennent de jouer h4 pour faire des menaces sur le roque des Noirs, mais le centre n'est pas fermé (**les pions e et d peuvent avancer**). Donc, avec les Noirs, on joue au centre pour déstabiliser l'adversaire : **on ne peut pas attendre que l'adversaire nous massacre à l'aile pour agir (jouer actif et rapide !)**, Les Noirs jouent ici:

1....d5

- Si les blancs répondent maintenant par 2.g5 on gagne par Dg3+ suivi de Dxh4+ et les Noirs sont mieux
- Et si 2.De1 (pour protéger g3) dxe4
3.g5 (le seul coup) exf3
4.Fxf3 (le seul coup) Fxf3
5.gxf6 Fxd1
6.fxe7 Tfe8
7.Cxd1 Txe7 (voir diaramme)



**Zone de
combat**

Les zones de combat

La stratégie de la contre-attaque au centre

- Maxime à retenir : «**Quand votre adversaire vous attaque à l'aile, vous devez réagir au centre**»
- A noter également qu'«**on ne doit pas attaquer sur l'aile si le centre n'est pas fermé !**»
- Les blancs viennent de jouer h4 pour faire des menaces sur le roque des Noirs, mais le centre n'est pas fermé. Donc, nous, avec les Noirs, on joue au centre pour déstabiliser l'adversaire : **on ne peut pas attendre que l'adversaire nous massacre à l'aile pour agir (jouer actif) !**, On joue :

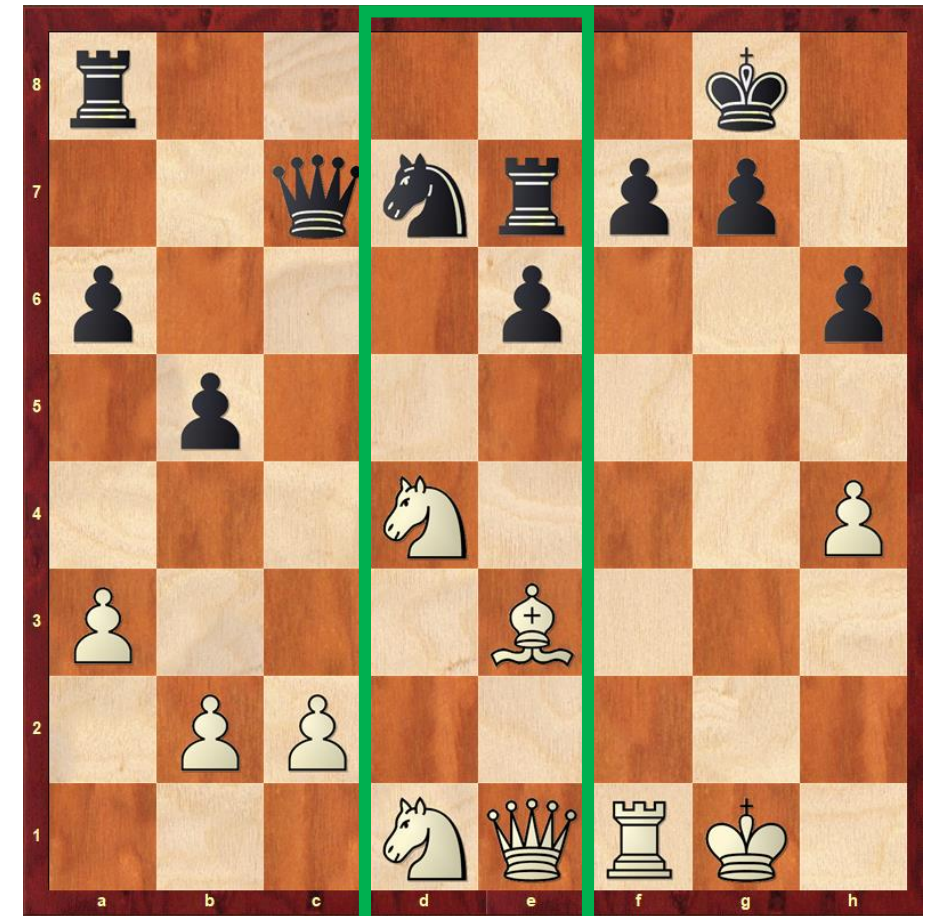
1....d5

- s'il joue maintenant 2.g5 Dg3 suivi de Dxd4 et on est mieux
- s'il joue 2.De1 (pour protéger g3) dxe4
3.g5 (le seul coup) exf3
4.Fxf3 (le seul coup) Fxf3
5.gxf6 Fxd1
6.fxe7 Tfe8
7.Cxd1 Txe7 (voir diagramme)

Les Noirs sont mieux, malgré la pièce en moins, car

→ ils possèdent la paire de tour,

→ un Roi protégé alors que celui des blancs est nu parce que les blancs ont avancé les pions du roque

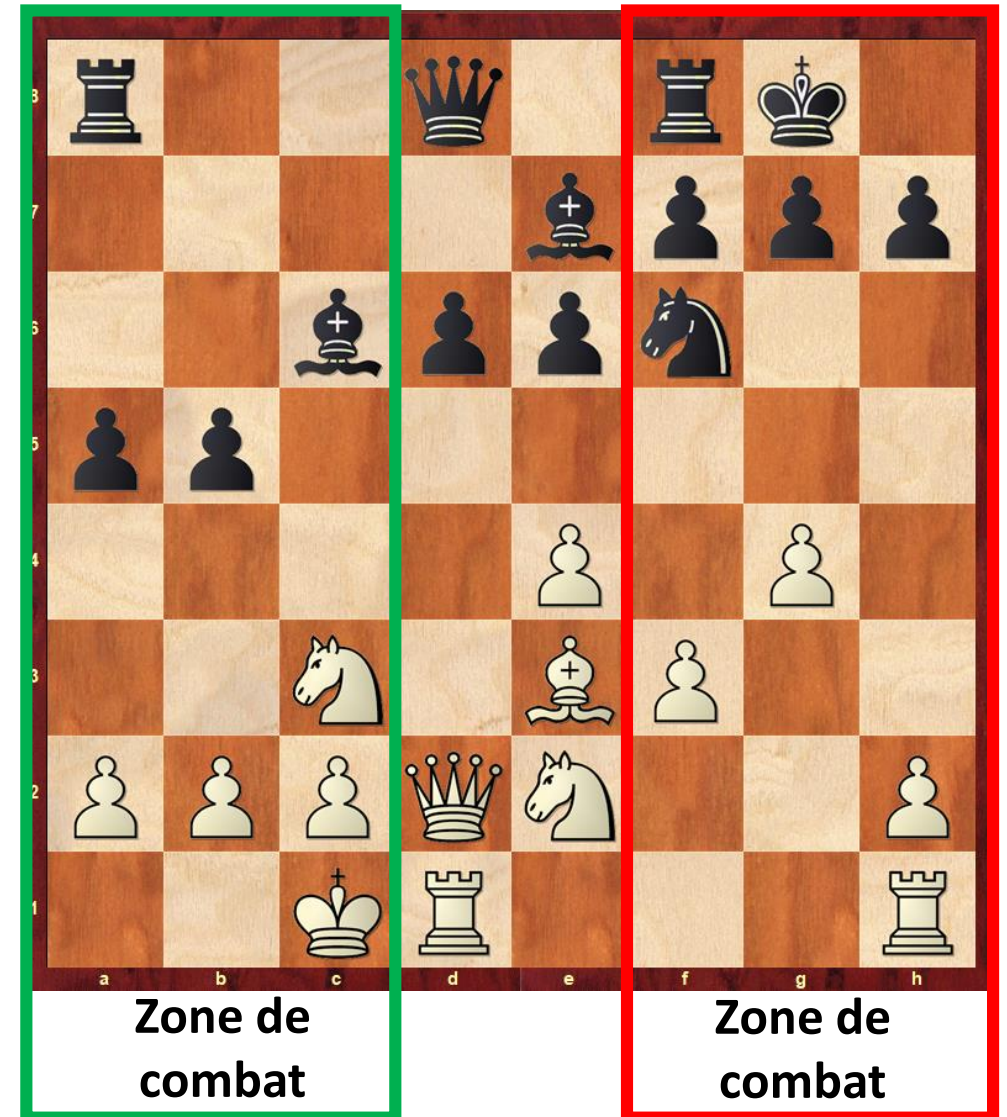


**Zone de
combat**

Les zones de combat

La stratégie **sur roques opposés**

- Lorsqu'on est avec des roques opposés, c'est **la course** (jouer actif et rapide) en balançant les pions sur le roque adverse pour ouvrir les lignes et essayer de mater
 - Le plan des blancs est simple, pousser 1.g5, puis h4, h5 et h6, ouvrir les lignes, amener la deuxième tour en soutien, etc.
 - Mais surtout pas et, **c'est le message ici**,
pousser a3 par peur de b4 car, par ce mauvais coup, on aide l'adversaire à ouvrir les lignes et à nous attaquer
- **g5 est un bon coup**, **a3 est un très mauvais coup** !
- **La règle on ne pousse pas les pions sur l'aile où on est en infériorité car on aide l'adversaire dans son attaque**



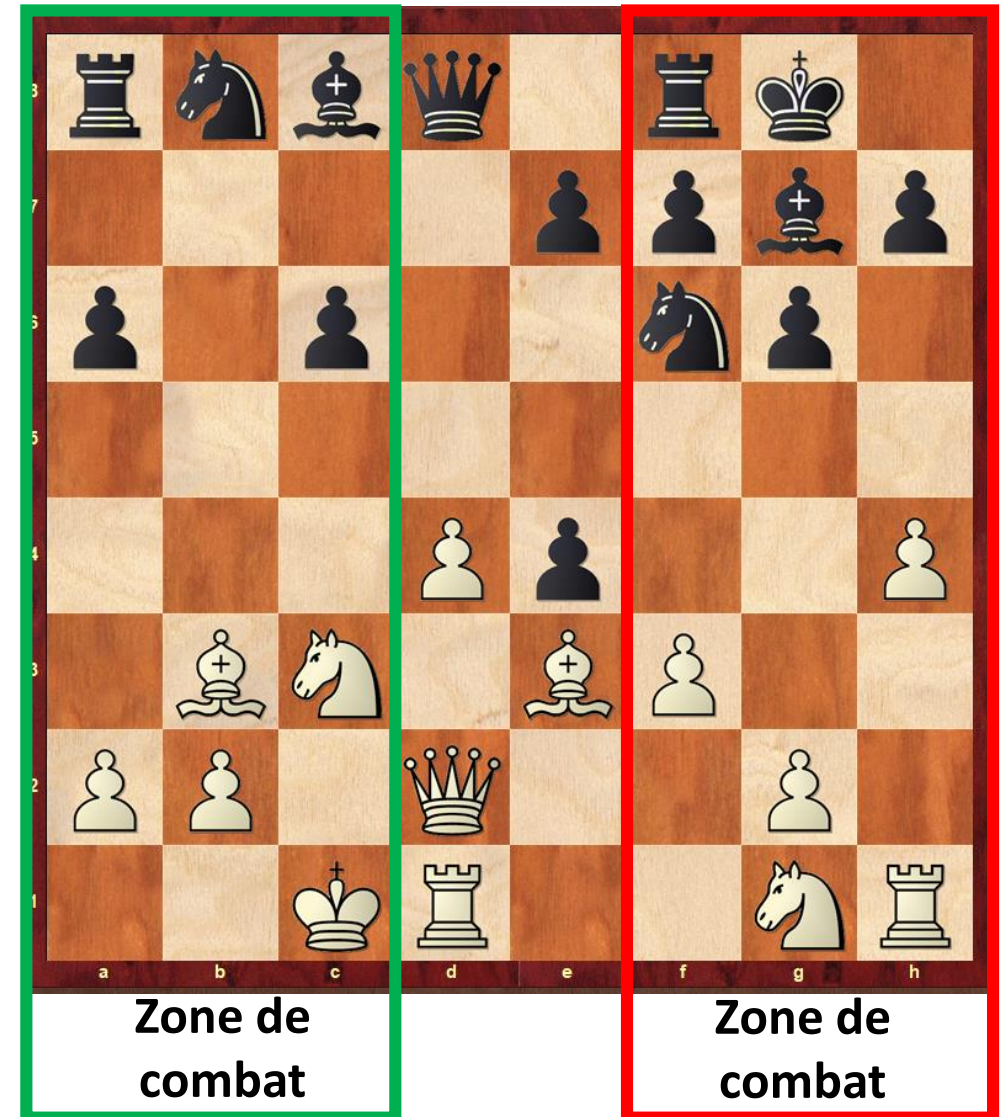
Les zones de combat

La stratégie **sur roques opposés**

- Les Noirs viennent de prendre en e4 (dxe4)
Que joueriez-vous ? Et pourquoi ?
- **La plupart des joueurs débutants auraient tendance à reprendre le pion par fxe4**, mais alors **les noirs jouent h5** et les blancs ne pourront plus ouvrir le roque des noirs et risquent fort de perdre la partie !
- Dans ce cas, **on garde le plan d'ouvrir les lignes (commencé par h4)** quitte à donner 1 ou 2 pions et on joue :

1.h5

- si ...gxh5 les noirs fragilisent leur roque et créent des pions faibles (f7, h5 et h7) qui seront des proies pour les Blancs
 - 2.g4 hxg
 - 3.Fh6 Cbd7
 - 4.FxF Rxf
 - 5.Dh6+ Rh8 fxg4 et les blancs sont très bien
- si ...Cxxh5
 - 2.g4 Cf6
 - 3.Fh6 Cbd7
 - 4.FxF RxF
 - 5.Dh6+ et on est nettement mieux avec les Blancs



Les zones de combat

La stratégie **sur roques opposés**

- Faire attention de ne pas bloquer la situation sur l'aile ou vous attaquer
- Dans l'exemple présenté, les Noirs sont nettement mieux avec leurs pions avancés soutenus par les tours **mais que jouer ?**
- si les noirs jouent g4 pour tenter d'ouvrir la colonne pour attaquer le Roi Blanc **c'est une erreur grave** car **les Blancs peuvent bloquer la situation en jouant h4 !** Et ensuite, ils seront mieux pour attaquer sur l'autre aile en jouant a5 et en ouvrant les lignes par axb6
- Pour les Noirs, il faut anticiper ce coup en jouant d'abord h4 pour faire jouer le fou, **puis g4 pour ouvrir les lignes** et certainement gagner la partie



Lors de roques opposés, la valeur des pions «n'est pas très importante» car la partie se termine souvent par un mat ou par une perte de pièces

Les zones de combat

La stratégie sur roques opposés

La technique d'attaque quand le centre est fermé

- **On attaque sur les ailes** et souvent chacun a son aile, dans le cas présent, les blancs sont sur l'aile-Dame et les Noirs sur l'aile-Roi
- Les noirs vont ouvrir en jouant :
 - 1....h4 (poussant h4 qui entre en contact avec le pion g3 ennemis pour ouvrir les lignes)
 - si 2.gxh4 Dxh4 avec des menaces de mat en h1
 - si 2.a5 f5
 - 3.b5 hxg3
 - 4.fxg3 fxe4
 - 5.a6 Dh7

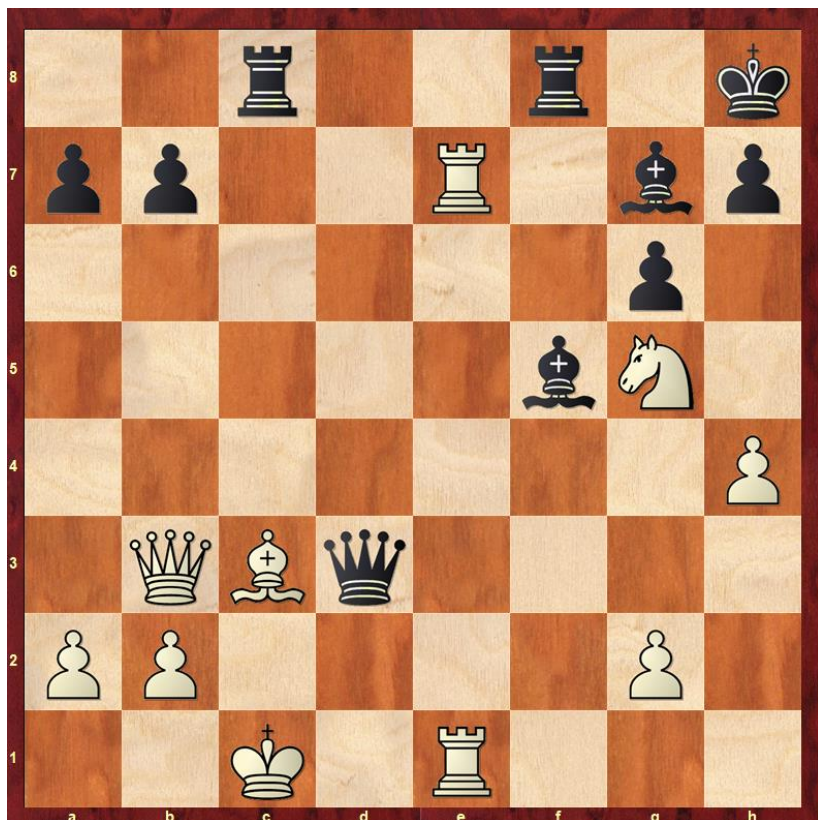
et les noirs sont très bien avec les colonnes ouvertes h et f pour leurs tours et la Dame qui va venir chercher le mat



Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



1. +- (#4): 1.Dg8+ Rxcg8 2.Txcg7+ Rh8 3.Txh7+ Rg8 4.Th8#
2. = (0.01): 1.Txcg7 Db1+ 2.Rd2 Dd3+ 3.Rc1
3. = (-0.27): 1.Td1 Db1+ 2.Rd2 Fxc3+ 3.Dxc3+ Txc3 4.Txb1 Tc2+
4. ♣ (-0.64): 1.T1e5 Db1+ 2.Rd2 Tcd8+ 3.Td5 Txd5+ 4.Dxd5 Fxc3

Noirs joue

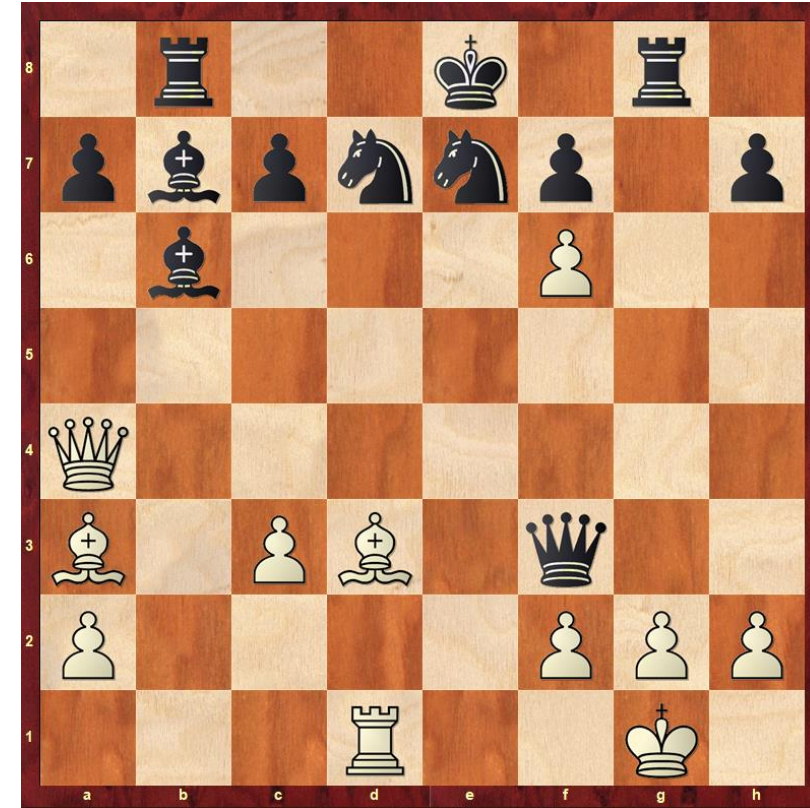


1. -+ (-#3): 1...Th1+ 2.Rxh1 Df3+ 3.Rh2 Dg2#
2. +- (8.11): 1...Fd6 2.Dxh3+ Rg6 3.De6+ Rh7 4.Fxd6 Dxd6
3. +- (8.16): 1...Df3 2.Dxh3+ Rg6 3.De6+ Rh5 4.Te1 Td2 5.
4. +- (9.44): 1...Tc1 2.Dg4+ Rg6 3.Te6+ Ff6 4.De4+ Rg7 5.

Trouver le meilleur coup



1. +- (#2): 1.Dxe6+ fxe6 2.Fg6#
2. ± (1.45): 1.Df3 Tb8 2.Dg3 c5 3.Dxg7 Re7
3. ± (0.45): 1.Cf3 c5 2.dxc5 bxc5 3.0-0 0-0
4. = (0.18): 1.c4 Fb7 2.Cf3 c5 3.0-0-0 0-0



1. +- (#4): 1.Dxd7+ Rxd7 2.Ff5+ Re8 3.Fd7+ Rf8 4.Fxe7#
2. -- (-#3): 1.Dg4 Dxf2+ 2.Rh1 Fxg2+ 3.Dxg2 Dxg2#
3. -- (-#3): 1.Fe4 Dxf2+ 2.Rh1 Dxg2+ 3.Fxg2 Fxg2#
4. -- (-#3): 1.De4 Dxf2+ 2.Rh1 Dxg2+ 3.Dxg2 Fxg2#

Trouver le meilleur coup



1. +- (#11): 1.Df4+ gxf4 2.Fxf4+ Ce5 3.Fxe5+ Td6 4.Fxd6+ Ra8 5.Cb6+
 2. +- (-9.16): 1.Fg2 Cxe3 2.fxe3 Cd3 3.Rf1 Dh2 4.Fc3 Dxc3 5.Tc2 f4 6.Ce
 3. +- (-#10): 1.De5+ Cxe5 2.Fg2 Cf3+ 3.Rf1 Cxd2+ 4.Re1 Cxc4 5.Txc4 T
 4. +- (-#8): 1.Fh3 Cxe3 2.Fc3 Cd3 3.Fxh8 Dxh3 4.Fe5+ Cxe5 5.fxe3 Cd3

Noirs joue



1. +- (-6.09): 1...Ff1 2.Tf8+ Rxf8 3.Cxf1 Cf3+ 4.Dxf3+ Dxf3 5.Cg3 Fxg3 6.fxg
 2. ♠ (-1.34): 1...h5 2.Tc1 Ff1 3.Tc8+ Dxc8 4.Tc3 Fc4 5.Dxh5 Fxg3 6.Fxc4 Cxc4
 3. +- (4.43): 1...h6 2.Tc1 Ff1 3.Tc8+ Dxc8 4.Tc3 Fc4 5.Fxc4 Fxg3 6.fxg3 Dc5+
 4. +- (4.50): 1...g6 2.Tc1 Ff1 3.Tc8+ Dxc8 4.Tc3 Fc4 5.Fxc4 Fxg3 6.fxg3 Dc5+