

Milieu de partie

Leçon 16 : Notions et concepts fondamentaux

L'attaque aux échecs

Tik Tok : Julien Song

Pourquoi vous passez à côté de 50% du jeu d'échecs

L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais n'oubliez pas les deux grands principes:

- **Attaquer le Roi adverse avec au moins 3 pièces **Minimum 3 pièces****

Pourquoi attaquer avec au moins 3 figures ? Car souvent une de ces pièces va se sacrifier pour démolir le roque de votre adversaire. On aura alors besoin d'au moins deux autres pour tenter de le mater. Avec trois pièces sur le roque adverse, vous vous donnez la **possibilité** de devenir inarrêtable !

- **Garder le centre fermé**

Pourquoi garder le centre fermé ? Car si on place nos pièces sur une des deux ailes de l'échiquier, il y a des chances de se faire enfoncer au centre. Avant de tenter une attaque, c'est fondamental de fermer le centre, ou tout du moins d'en avoir un bon contrôle.

L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais on ne peut le réaliser positivement (chance de victoire) que si on a un avantage positionnel, sinon on court à notre perte !

1. Avance de développement

Souvent le débutant néglige les règles de développement et part à la chasse d'un pion et perd des temps précieux que son adversaire utilise pour donner, à ses pièces, le maximum d'efficacité. Le joueur, qui a les noirs, doit encore être plus attentif à cette règle car il commence avec un temps de retard.

Position du gambit Danois

Après :

- 1.e4 e5
- 2.d4 exd4
- 3.c3 dxc3
- 4.Fc4 cxb2
- 5.Fxb2 ...

Le but de ce Gambit est d'attaquer l'adversaire sur f7 qui est la case faible des noirs en début de partie !



Evaluation de la situation

Dans cette position, les noirs ont oublié le développement de l'aile-Dame, ils ont laissé la paire de fous aux Blancs et ont développé leur cavalier de manière artificielle Ce7 et Cg6. Malgré les 2 pions en moins les Blancs sont mieux car ils ont des possibilités d'attaque sur le roque ennemi.

Plan des Blancs

Attaquer le roque ennemi avec l'ensemble de ses pièces sans lui laisser le temps de s'organiser. Tous les coups doivent être très actifs et intégrer des menaces.

Coups candidats **The1, h4 et Db2**

1a.The1 d6 2.e5 d5 3.Fxd5 Ca6 et les Noirs sont sous pression, mais restent mieux (à cause du pion en plus)

1b.h4 d6 2.h5 Ce5 3.h6 g6 4.Cxe5 dxe5 pas très concluant, les Noirs peuvent se réorganiser

1c.Db2 (coup intermédiaire, mais efficace car les Noirs vont perdre le pion g7 protecteur du Roi et seront faibles sur les cases noires) Dxe4 2.Fb3 (sauve le fou qui doit continuer d'empêcher la poussée f6) d6 3.Fxg7 Df4+ (pour empêcher le sacrifice sur f7) 4.Rb1 Te8 5.h4 et les blancs continuent leur attaque

Coup à jouer

Db2!

L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais on ne peut le réaliser positivement (chance de victoire) que si on a un **avantage positionnel**, sinon **on court à notre perte !**

1. Avance de développement

Souvent le débutant néglige les règles de développement et part à la chasse d'un pion et perd des temps précieux que son adversaire utilise pour donner, à ses pièces, le maximum d'efficacité. Le joueur, qui a les noirs, doit encore être plus attentif à cette règle car il commence avec un temps de retard.

Partie où les noirs ont été un peu trop gourmand en jouant Db6, suivi de Dxb2, ce qui a permis aux Blancs de se développer!



Evaluation de la situation

Dans cette position, les blancs ont terminé leur développement, toutes leurs pièces sont en place et le roi est en sécurité, contrairement aux Noirs. Les Blancs sont légèrement mieux, car ils ont l'initiative.

Plan des Blancs

Attaquer le Roi ennemi qui est encore au centre de l'échiquier

Coups candidats Ce5 ou Cg5

1a.Ce5 Fe7 2.De2 0-0 (pour éviter la menace de sacrifice sur f7) **3.Df3 Cxe5** (pour diminuer la pression) **4.dxe5 Cd7 5.Dh3** (continue l'attaque) **g6 6.Ce2** (la partie est équilibrée, mais les blancs conserve l'initiative !)

1b.Cg5 Fe7 [1...h6 2.Txe6+ fxe6 3.Fg6+ Re7 4.Cxe6 Rxe6 5.De2+] **2.Txe6 0-0** [2...fxe6 3.Cxe6 Da5 4.Cc7+] **3.Te3** (les Blancs sont mieux)

Coup à jouer
Cg5!

Lors d'une attaque, il est important de débarrasser la troisième rangée de pions afin de permettre aux tours d'être amenés rapidement sur le champ de bataille par exemple ici par Tb3 ou Te3, puis Tg3 ou Th3

L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais on ne peut le réaliser positivement (chance de victoire) que si on a un **avantage positionnel**, sinon **on court à notre perte !**

2. Avantage au centre

Un avantage au Centre est souvent nécessaire pour lancer une attaque victorieuse sur l'aile-Roi.

Partie où les 2 adversaires ont bien développé leur pièce, mais où les blancs ont un avantage au Centre avec les pions d4 et e4.



Evaluation de la situation

Dans cette position, les blancs sont légèrement mieux, car ils ont l'avantage au Centre. Avoir 2 pions côte à côte est favorable en milieu de partie car suivant ce qui se passe, on peut pousser ou échanger l'un ou l'autre des pions !

Plan des Blancs

Attaquer le Roi ennemi en augmentant notre espace et en activant les autres pièces.

Coups candidats **e5** ou **Ff4**

1a.e5 Ce8 (ou dxe5 2.dxe5 Ce8) **2.Fc2** (avec le but d'attaquer h7 et d'obliger les Noirs à pousser un pion et à affaiblir le roque) **d5** (pour bloquer le centre) **3.Dd3 g6** **4.Fh6 Cg7** **5.f4** et les blancs sont bien, ils continuent leur attaque

1b.Ff4 Cb6 **2.Tad1** (deux coups de développement efficaces car les blancs ont plus d'espace) **d5** **3.e5 Ce8** **4.Ce2** Les blancs sont bien

Coup à jouer

1.e5 qui est plus directe et qui ne laisse pas de temps aux Noirs de s'organiser!

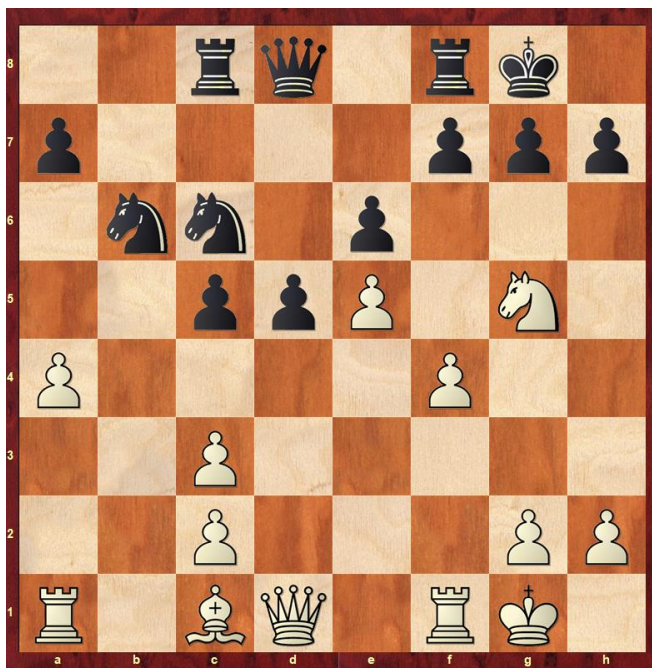
L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais on ne peut le réaliser positivement (chance de victoire) que si on a un avantage positionnel, sinon on court à notre perte !

3. Avantage sur l'aile-Roi

Cet avantage est souvent créé par l'imprudence du joueur au moment du roque. Soit parce que vous avez roquer au mauvais moment, soit parce que après le roque vous n'avez plus porté assez d'attention à la protection des pièces qui défendent la position de votre Roi. La meilleure position de défense comporte un cavalier en f6 ou f8 pour les noirs (en f3 ou f1 pour les blancs). Cette protection est absolument nécessaire lorsque les pièces ennemies sont placées de telle façon qu'elles sont immédiatement disponibles pour une attaque contre le Roi.

Partie où les 2 adversaires ont bien développé leurs pièces, mais où il manque le cavalier protecteur des noirs en f6 ou f8.



Evaluation de la situation

Dans cette position, les noirs ont oublié de défendre leur Roi. Cette erreur va permettre aux Blancs une attaque décisive sur l'aile-Roi

Plan des Blancs

Attaquer le Roi ennemi.

Coups candidats Cxh7 ou Dd3

1a.Cxh7+ Rxh7 2.Dh5 Rg8 3.Tf3 n'est pas suffisant car les Noirs ont ici f5 qui les sauvent

1b.Dd3 g6

2.Dh3 h5

3.g4! (Et l'attaque des Blancs est foudroyante, par exemple ...Rg7 4.gxh5 Th8 5.h6+ Txh6 6.Dxh6 Rxh6 7.Cxf7+ Rg7 8.Cxc8 avec gain de la qualité et d'un pion)

Coup à jouer

1.Dd3!

Avoir en tête ce type d'attaque lorsqu'on a un cheval en g5 avec Dd3, puis Dh3 et g4!

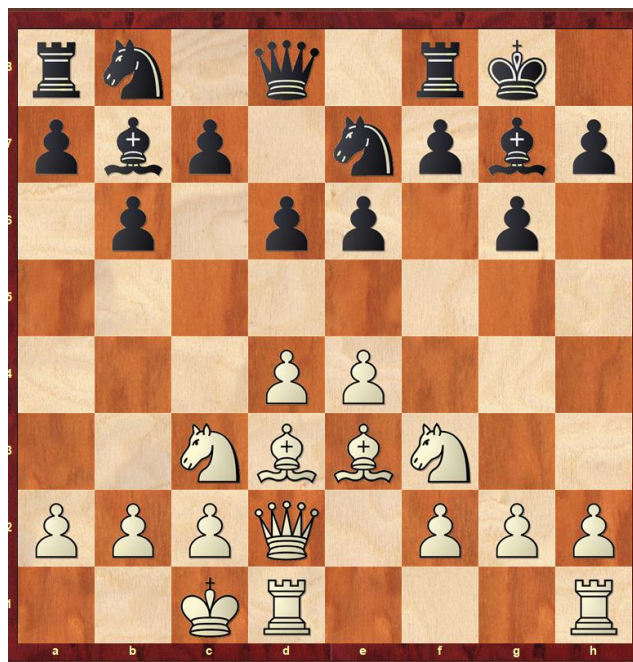
L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais on ne peut le réaliser positivement (chance de victoire) que si on a un avantage positionnel, sinon on court à notre perte !

4. Position ou l'aile-Roi a été affaibli organiquement

De telles positions apparaissent lorsque les pions qui protègent le Roi ne se trouvent plus côte à côte sur la 2^{ème} rangée (blancs) ou 7^{ème} (noirs). Aussitôt que l'un d'eux a avancé ou a été pris, l'aile-Roi est affaibli. Une telle faiblesse peut être dangereuse lorsque l'attaquant n'a pas encore roqué, car il peut facilement ouvrir une colonne. Ceci est également valable dans le cas de roque opposé.

Ici les Noirs ont posté leurs 2 fous en fianchetto, mais ils ont très peu fait pour leur centre; le résultat est que maintenant, seules les faiblesses des fous en fianchetto sont visibles, mais sans aucun avantages



Evaluation de la situation

Dans cette position, les blancs sont mieux. Toutes leurs pièces sont actives. Les deux fous noirs butent sur un pion central des blancs, pions soutenus par le cavalier. Le centre appartenant aux blancs, ils peuvent ainsi bâtir une attaque sur le roque Noirs affaibli par la poussée g6.

Plan des Blancs

Attaquer le Roi ennemi en ouvrant tout d'abord une colonne pour les tours

Coups candidats **h4**

1.h4! h5 (obligé sinon h5 suit, puis échange et ouverture d'une colonne d'attaque)

2.Tdg1 (pour soutenir la poussée g4) **Cd7**

3.g4! (Et l'ouverture de la colonne va se produire) **hxg4**

4.Txg4 Cf6

5.Tgg1 et les Blancs sont nettement mieux, ils ont l'initiative et vont pouvoir continuer d'attaquer le Roi ennemi.

Coup à jouer

1.h4!

L'Attaque aux échecs - quelques règles à respecter

Attaquer oui, mais on ne peut le réaliser positivement (chance de victoire) que si on a un avantage positionnel, sinon on court à notre perte !

4. Position ou l'aile-Roi a été affaibli organiquement

De telles positions apparaissent lorsque les pions qui protègent le Roi ne se trouvent plus côte à côte sur la 2^{ème} rangée. Aussitôt que l'un deux a avancé ou à été pris, l'aile-Roi est affaibli. Une telle faiblesse peut être dangereuse lorsque l'attaquant n'a pas encore roqué, car il peut facilement ouvrir une colonne. Ceci est également valable dans le cas de roque opposé.

Ici les deux camps se sont développés de manière harmonieuse et aucun avantage clair est visible à priori. On pourrait penser que les blancs sont mieux grâce à leur batterie Dame et Fou sur h6 qui invite très souvent à un sacrifice naturel.



Evaluation de la situation

Dans cette position, la position est équilibrée. Les Blancs n'ont pas encore roqué et peuvent choisir sur quelle côté, ils veulent le faire. De plus, une attaque sur h6 est tentante et mérite analyse.

Plan des Blancs

Attaquer le Roi ennemi en direct par Fxh6 ou en indirect par g4 et g5 ouvrant préalablement une colonne pour le reste des troupes.

Coups candidats Fxh6 ou g4

1a.Fxh6 gxh6 2.Dxh6 Ch7 3.Dg6 Rh8 4.Fxf7 Df6 (obligeant les Blancs à échanger les Dames, ce qui rompt l'attaque. On a 3 pions pour le Fou, mais rien n'est acquis définitivement pour les Blancs).

1b.g4 Cd4 2.Ch2 Ch7 3.O-O-O Fe6 4.h4 (pour empêcher Cg5) **Dxh4 5.Tdg1 Df6 6.g5** (pour tenter d'ouvrir et surtout pour donner la case g4 pour le cavalier).

Les blancs sont mieux, ils ont l'initiative et peuvent renforcer leur attaque avec toutes leurs pièces qui pointent sur le roque Noirs. **Par exemple, en jouant 6.... Cxg5 7.Fxe6 Cdxe6 8.Cg4 Dd8 9.d4 f6 (le seul coup) 10.Cxh6 gxh6 11.Txh6 Rg7 12.Fxg5 Cxg5 13.Tgh1 c6 14.f4 exf4 15.Dxf4 Fxd4 16.Df5 et les blancs vont gagner. Il n'est pas possible de voir si loin dès le début, mais la démonstration a pour but de mettre en évidence le fait que quand on attaque et on garde l'initiative, nos chances de gain sont plus importantes.**

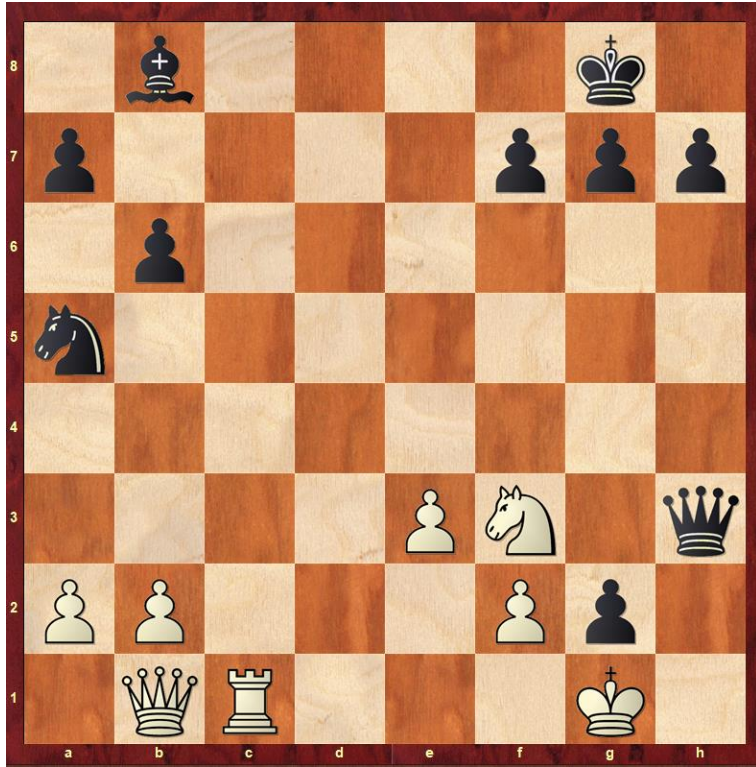
Coup à jouer

1.g4!

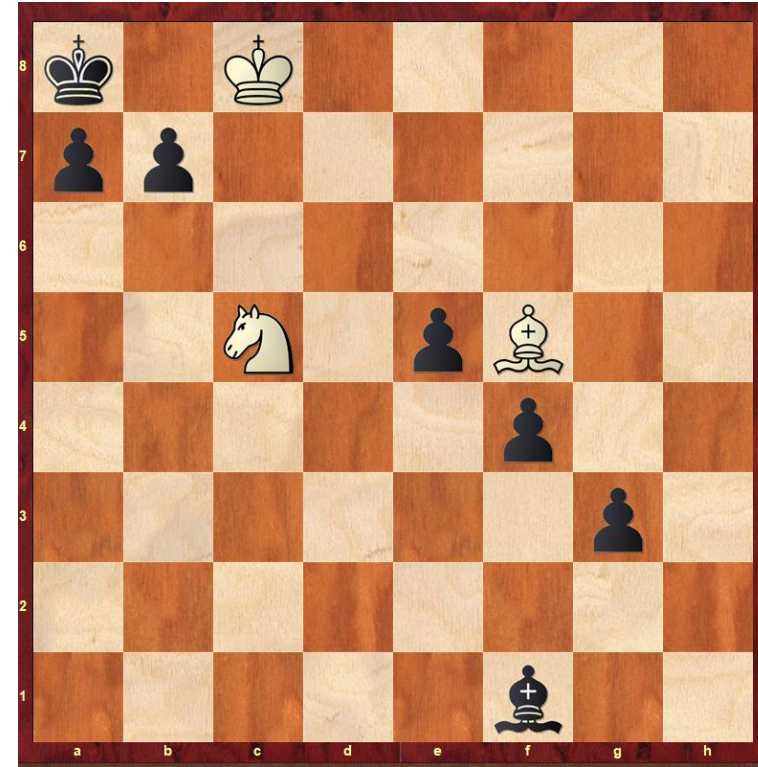
Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup

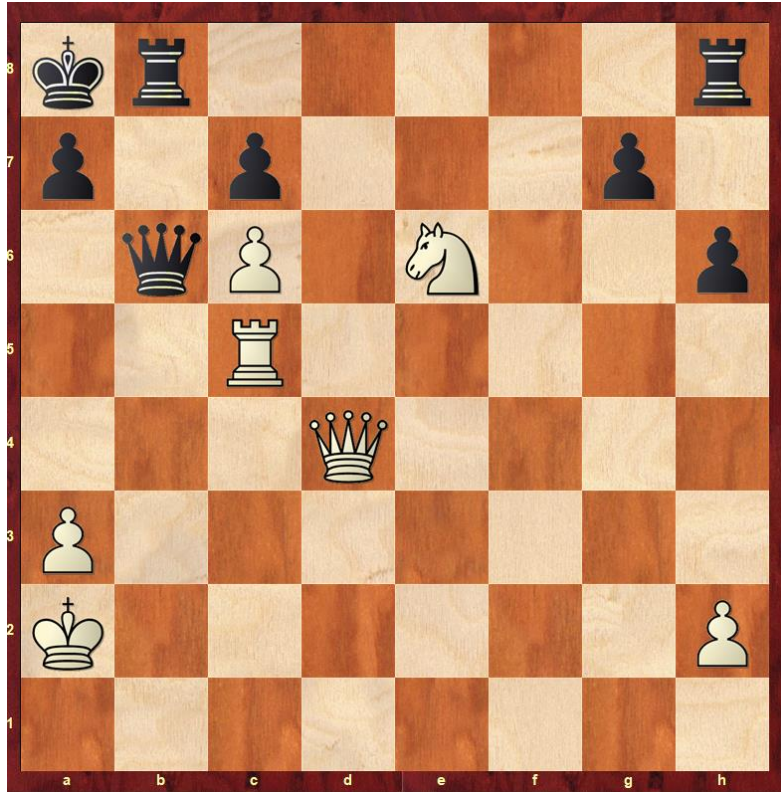


1. +- (4.71): 1.Dxh7+ Rxh7 2.Cg5+ Rg6 3.Cxh3 Fd6 4.Tc8 Rf6 5.Rxg2 b5 6.b3 b4 7.f4 R
2. +- (2.24): 1.Tc8+ Dxc8 2.De4 h6 3.Cd4 Dh3 4.Dxg2 Dxg2+ 5.Rxg2 a6 6.b3 g6 7.f4 R
3. -+ (-#1): 1.Cg5 Dh2#



1. +- (#6): 1.Ca6 Fxa6 2.Fe4 f3 3.Fxf3 g2 4.Fxg2 e4 5.Fxe4 Fb5 6.Fxb7#
2. -+ (-4.40): 1.Cxb7 Fg2 2.Cc5 a5 3.Rc7 Ra7 4.Rd6 Fb7 5.Cxb7 g2 6.Cxa5
3. -+ (-5.90): 1.Rc7 a5

Trouver le meilleur coup



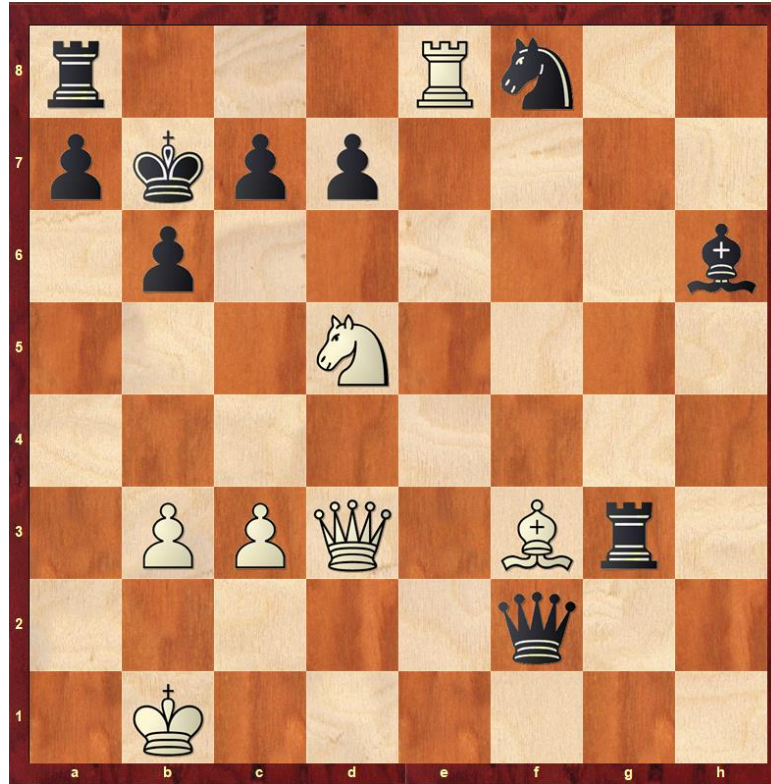
1. +- (6.85): 1.Tb5 Dxc6 2.De4 Txb5 3.Dxc6+ Tb7 4.Cxc7+ Rb8 5.Ca6+ Ra8 6.Cc5 Tf8
 2. ♠ (-1.38): 1.Cxc7+ Dxc7 2.Tc2 Tbc8 3.De4 Thd8 4.h4 Df7+ 5.Tc4
 3. -+ (-2.14): 1.Db4 a6 2.Dxb6 Txb6 3.Cxc7+ Ra7 4.Cd5 Tb5 5.Txb5 axb5 6.Rb3 Te8



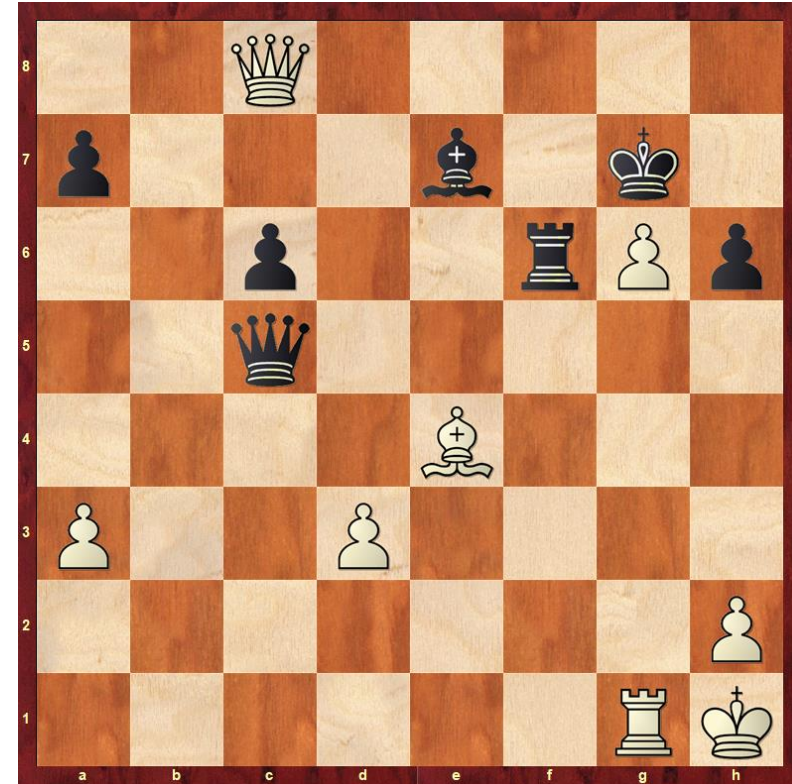
1. +- (16.10): 1.Dxf5+ Rg7 2.Ce6+ Rf7 3.Cxd8+ Txd8 4.Fc4+ Re8 5.0-0-0 Td7 6.Fe5 Cg6
 2. +- (11.07): 1.Dd2 Dd5 2.Fg2 Ce4 3.Fxe4 Fxe4 4.c4 Df5 5.0-0 Fxg5 6.Fxg5 Ff3 7.Tae8
 3. ♠ (-1.06): 1.0-0-0 Fxd3 2.Fxd3+ Rg7 3.Ce6+ Rf7 4.Cxd8+ Txd8 5.Fxc7 Txd4 6.Fe5

La Dame est une pièce maitresse pour des déviations

Trouver le meilleur coup



1. +- (#6): 1.Da6+ Rxa6 2.Cxc7+ Ra5 3.b4+ Ra4 4.Fd1+ Dc2+ 5.Fxc2+ Ra3 6.Cb5#
 2. = (0.00): 1.Cb4+ c6 2.Fxc6+ Rc7 3.Ca6+ Rxc6 4.Cb4+ Rc7 5.Dc4+ Dc5 6.Ca6+ Rd
 3. -+ (-9.91): 1.Cxc7+ Txf3 2.Dd5+ Rxc7 3.Dc4+ Rd6 4.Db4+ Dc5 5.Dxc5+



1. +- (#4): 1.Dh8+ Rxh8 2.g7+ Rg8 3.Fh7+ Rxh7 4.g8D#
 2. ± (0.49): 1.a4 Dd6 2.Db7 a5 3.Db2 Df4 4.Fxc6 Db4 5.Da1 Fd6 6.Tb
 3. ± (0.43): 1.Db7 Dxa3 2.Fxc6 Db4 3.Tb1 Dd6 4.Te1 Dxc6+ 5.Dxc6 T