

Milieu de partie

Leçon 2 : Notions et concepts fondamentaux

Qu'est-ce qu'une FORCE aux échecs ?

Pour les juniors

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

OK

Leçon 1

Leçon 2

Leçon 3

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Il est recommandé de commencer une partie par e4 ou d4

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

Au total:
Pour les
Blancs
7 cases dans
le camp
adverse
contre **2**
cases pour
les Noirs

Qu'est-ce que l'espace aux échecs ?

L'espace sur un échiquier représente le nombre de case dominé par un joueur. C'est une **notion positionnelle** difficile à bien comprendre pour un débutant. « Néanmoins quand dans une famille on est 4 personnes (2 parents et 2 enfants), on vit mieux dans un 6 pièces que dans un 3 pièces »

C'est un peu la même chose aux échecs. Il est plus facile de jouer quand on a beaucoup de cases à disposition que quand on en a peu.

Au début de la partie, les Blancs et les Noirs se partagent l'échiquier, un terrain d'affrontement où chaque coup doit asseoir la domination sur un nombre maximal de cases, particulièrement dans le territoire adverse. **L'objectif du début de partie est clair : prendre possession de l'espace !**

S. Tarasch – R. Charousek, Nüremberg 1896

1.d4 d6 2.e4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Fg7 5.Cf3 O-O 6.Fe2



L'avantage d'espace blanc est déjà importante après 6 coups (**1^{er} diagramme**).

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Il est recommandé de commencer une partie par e4 ou d4

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 que l'espace aux échecs ?

L'espace sur un échiquier représente le nombre de case dominé par un joueur. C'est une **notion positionnelle** difficile à bien comprendre pour un débutant. « Néanmoins quand dans une famille on est 4 personnes (2 parents et 2 enfants), on vit mieux dans un 6 pièces que dans un 3 pièces »

C'est un peu la même chose aux échecs. Il est plus facile de jouer quand on a beaucoup de cases à disposition que quand on en a peu.

Au début de la partie, les Blancs et les Noirs se partagent l'échiquier, un terrain d'affrontement où chaque coup doit asseoir la domination sur un nombre maximal de cases, particulièrement dans le territoire adverse. **L'objectif du début de partie est clair : prendre possession de l'espace !**

S. Tarasch – R. Charousek, Nüremberg 1896

1.d4 d6 2.e4 Cf6 3.Cc3 g6 4.f4 Fg7 5.Cf3 O-O 6.Fe2



L'avantage d'espace blanc est déjà importante après 6 coups (**1^{er} diagramme**). Les pions contrôlent des cases clés de la cinquième rangée (5 cases, c5, d5, e5, f5 et g5) dans le camp adverse. Avec le support de leurs pièces, ils pourront pénétrer encore plus avant en territoire ennemi, paralysant la position noire.

6...d5 « La stratégie conseille de combattre immédiatement cette phalange de pions dans le but de prévenir toute avancée future, brisant la chaîne en îlots : 6...c5! 7.d5 e6 8.O-O exd5 9.exd5 » était meilleure !

7.e5 L'expérience montre que la maîtrise du centre apporte **un léger avantage** au joueur la possédant. **Le centre doit être occupé ou contrôlé.** Charousek va tenter sans succès de contrer l'avancée blanche, entravant ses propres pièces et rendant la destruction du centre de pions blancs impossible. **7...Ce8 8.Fe3 e6** (**2^{ème} diagramme**)

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

Au total:
Pour les Blancs
6 cases dans le
camp adverse
contre **2 cases**
pour les Noirs

Au total:
Pour les Blancs
11 cases dans
le camp
adverse contre
5 cases pour
les Noirs

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

Au total:
Pour les Blancs
12 cases dans
le camp
adverse contre
7 cases pour
les Noirs



Derrière le fer de lance d4-e5-f4, les pièces blanches ont un grand espace de manœuvre pouvant facilement passer d'une zone à l'autre de l'échiquier.

9.h4 Le début d'une attaque à l'aile Roi, **tirant avantage du confinement des pièces noires sur les deux rangées arrières**, représente une phase cruciale du jeu où la pression est intensifiée de manière stratégique. La concentration des forces vers aile-Roi de l'échiquier vise à exploiter la position vulnérable des pièces noires, souvent confinées derrière les pions.

9...Cc6 **La nécessité de parer une offensive sur un flanc en lançant une contre-attaque au centre est une stratégie fondamentale aux échecs.**

10.h5 Les pions sont souvent mobilisés pour créer des brèches dans la structure défensive, permettant ainsi aux pièces de s'infiltrer dans le territoire ennemi.

10...Ce7 11.g4 f5 12.hxg6 Cxg6 13.Fd3 (**3^{ème} diagramme**)

...h6

14.g5 Rh7

15.De2 La Dame entre dans la danse ! Remarquez le champ de manœuvre offert aux pièces blanches par l'avancée des pions. **15...Th8**

16.Dg2 c5

17.gxh6 (**4^{ème} diagramme**)

Les Noirs abandonnent, car après **17...Fhx6**

18.Dg5 Dxc5

19.fxg5 cxd4 les blancs jouent le coup intermédiaire

20.Txh6+ et gagne une pièce **Rg7**

21.Txh8 Rxh8 22.Fxd4 et la partie est perdue ! **1-0**

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

Au total:
Pour les
Blancs
7 cases dans
le camp
adverse
contre **2**
cases pour
les Noirs



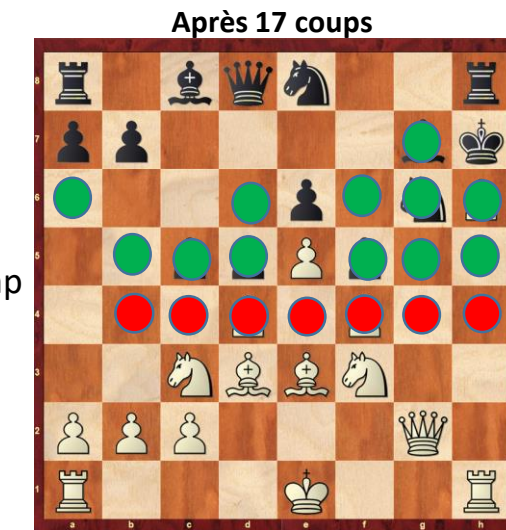
Au total:
Pour les
Blancs
11 cases
dans le camp
adverse
contre **5**
cases pour
les Noirs



Au total:
Pour les
Blancs
6 cases dans
le camp
adverse
contre **2**
cases pour
les Noirs



Au total:
Pour les
Blancs
12 cases
dans le camp
adverse
contre **7**
cases pour
les Noirs



Espace : Notion importante

Avoir plus d'espace, qui est un avantage, signifie avoir plus de cases disponibles pour jouer ses pièces !

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Valeur des pièces

Dame : 9 ou 10, Tour : 5
Cavalier et Fou : 3, Pion : 1

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

La paire de fou

Commençons par quelques notions de base sur les pièces mineures (Fou et Cavalier):

1. Avoir **une paire de fou est un atout fort du milieu et de la fin de la partie** (elle suffit à faire mat alors que la paire de cavalier ne le permet pas).
2. La paire de fou est préférable à la paire de cavalier, **sauf dans une partie fermée** car, dans ce cas, les fous sont bloqués derrière les pions et les cavaliers peuvent sautés au dessus de la muraille et créer des brèches.
3. Les Fous aiment les **positions ouvertes** (une position ouverte est une position où beaucoup de colonnes, de rangées et de diagonales sont libres)
4. Les Cavaliers adorent **les cases fortes** (Une case forte (ou faible suivant le point de vue) est un emplacement qui ne peut plus être contrôlé par un pion adverse).
5. **Qu'est-ce que signifie « gagner la paire de Fou » ?**
On dit qu'un joueur a gagné la paire de Fou lorsqu'il parvient à **échanger un de ses Cavaliers contre un Fou adverse**. Cet échange lui permet alors de rester avec ses deux Fous alors que son adversaire n'en aura plus qu'un.
Logiquement, un Fou de la paire de Fou n'aura alors plus d'adversaire pour le contrarier **sur la couleur de ses cases et donc il gagnera en puissance**.
5. En échangeant un Cavalier contre un Fou, nous n'avons pas gagné l'avantage matériel puisque ces deux pièces valent 3 points chacune. Pourtant, en gagnant la paire de Fou de son adversaire, **on peut considérer qu'on améliore notre position** (petit avantage pour la suite de la partie).

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

La paire de fou

Regardons un exemple de **cet avantage**. Les 2 joueurs ont la paire de fou dans une partie ouverte (le centre est complètement dégagée). Les Noirs peuvent lancer des contre-attaques sur le Roi avec Fxe5 et Tfe8, mais c'est aux Blancs à jouer :



Quel coup joueriez-vous ?

1.Dh6!!

Quand je vous dis **de ne pas jouer trop vite**, c'est **pour pouvoir voir ce type de coup**, car quand on arrive à les jouer, on a une grande satisfaction !

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

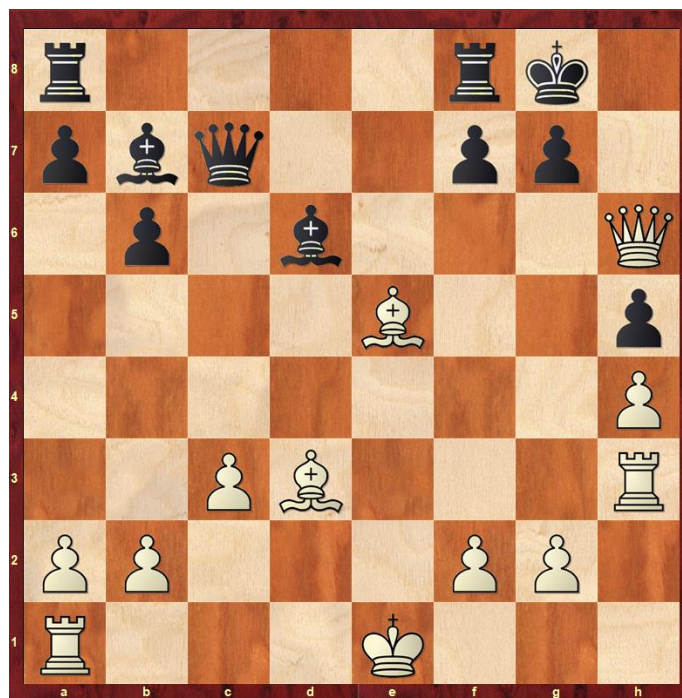
1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

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

La paire de fou

Regardons un exemple de cet avantage. Les 2 joueurs ont la paire de fou dans une partie ouverte (le centre est complètement dégagé). Les Noirs peuvent lancer des contre-attaques sur le Roi avec Fxe5 et Tfe8, mais c'est aux Blancs à jouer :



Quel coup joueriez-vous ?

1.Dh6!!

Quand je vous dis de ne pas jouer trop vite, c'est pour pouvoir voir ce type de coup, car quand on arrive à les jouer, on a une grande satisfaction !

Grâce à la paire de fou et à la Th3, les blancs possèdent maintenant plusieurs menaces de MAT:

Sur 1. ... gxh6 2.Tg3# (on voit clairement la puissance de **la paire de Fou**)

Sur 1. ... f5 2.Fc4+ (sacrifice de déviation)
Dxc4 (Si ... Tf7 3.Dxg7#) 3.Dxg7#

Sur 1. ... f6 2.Dh7+ Rf7 3.Dxh5+ Re7 4.Fxd6+
Dxd6 ou Rxd6 5.0-0-0 avec une attaque terrible pour les Blancs

Sur 1. ... Fxe5 2.Dh7#

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

La paire de fou

Sachant la force des Fous par rapport aux cavaliers, que devons-nous faire ou ne pas faire. **Quel est le plan à adopter ?**

1. N'échanger pas votre ou vos fous sans bonne raison



Le plan des Blancs (en français):

- Mettre le Roi à l'abri
- Lier les Tours et les placer au centre
- Réaliser une percée

Regardez bien cette position.

Les deux joueurs ont bien respecté les grandes règles stratégiques de l'ouverture. Le centre est occupé par des pions, les pièces mineures sont sorties vers le centre sur des cases actives et les Rois sont à l'abri ou presque...

Eh bien, avec les blancs, **beaucoup de débutants** ont tendance à échanger leur Fou placé en g5 contre le Cavalier f6 des noirs. **C'est une erreur ! N'échangez votre paire de Fous que si vous avez de bonnes raisons pour cela.**

Il aurait été préférable pour les Blancs de continuer **en mettant leur Roi à l'abri avec 0-0**. Ils pouvaient ensuite jouer Dd2 et **lier leur Tour en les plaçant vers le centre (Tfe1 et Tad1)** et ensuite **réaliser une percée par d2-d4** afin d'ouvrir les lignes. Les Fous auraient alors eu des diagonales ouvertes pour exploiter leurs potentiels.

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

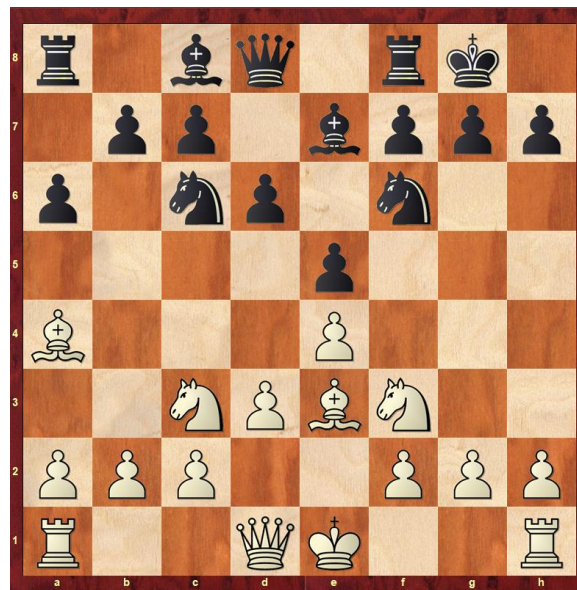
Qu'est ce qu'une faiblesse ?

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

La paire de fou

Sachant la force des Fous par rapport aux cavaliers, que devons-nous faire ou pas faire. **Quel est le plan à adopter ?**

1. N'échanger pas votre ou vos fous sans bonne raison
2. Attention aux tactiques qui gagnent la paire de Fou



Regardez bien cette position

Un joueur doit être à l'affût d'astuces permettant de gagner la paire de Fous. Regardez bien la position ci-dessous et essayez de comprendre comment les noirs peuvent jouer pour capturer un des deux Fous des blancs.

Le Fou e3 peut être embêté par les noirs en plaçant le Cavalier f6 en g4. Il sera attaqué mais il pourra fuir par exemple en d2. Il ne se fera pas prendre (d'ailleurs, les blancs devront peut-être jouer un jour le petit pion en h3 pour sécuriser sa position). C'est l'autre Fou qui est en danger. Il peut se faire enfermer !

Après 1... b5 2. Fb3 Ca5, les blancs sont obligés d'accepter l'échange du Fou b3 contre un des Cavaliers noirs. En effet, si le Fou fuit sur la case d5, il se fera prendre par le Cavalier f6. **Les Noirs gagnent donc la paire de Fou des blancs.**

Lors d'une partie d'échecs, on doit faire constamment attention à ce genre de tactique. Imaginez une fourchette de Cavalier entre notre Roi et un de nos Fous. Nous sauverons notre Roi mais pas notre Fou qui pourra se faire échanger contre le Cavalier. Il existe tout un tas de situations différentes où la tactique permet de gagner la paire de Fou **et donc d'obtenir un petit avantage sur notre adversaire !**

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

La paire de fou

Sachant la force des Fous par rapport aux cavaliers, que devons-nous faire ou pas faire. **Quel est le plan à adopter ?**

1. N'échanger pas votre ou vos fous sans bonne raison
2. Attention aux tactiques qui gagnent la paire de Fou
3. Un joueur qui a perdu la paire de Fou doit faire attention aux cases faibles



Regardez bien cette position.

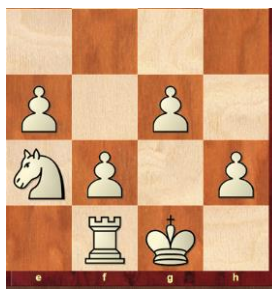
Les derniers coups devaient être 1.... FxCa3 2.FxFa3. Les noirs ont ainsi perdu **bêtement** leur Fou de cases noires.

Désormais toutes les cases noires autour du Roi sont faibles. Le Fa3 n'a plus d'adversaire direct et empêche déjà le Roi noir de roquer. Tandis que le Cavalier est prêt à bondir sur la case forte d6. **Les blancs sont nettement mieux !**

Remarque :

Les pièces noires sont presque toutes placées sur des cases blanches et ce sont les cases noires qui sont faibles.

Lorsqu'un joueur a ses pièces placées sur des cases d'une couleur, **ce sont les cases de l'autre couleur qui sont faibles !** Cela s'appelle avoir un complexe de cases faibles et c'est très difficile de s'en sortir dans ces cas-là.



Le complexe de cases faibles le plus connus apparaît lorsqu'un Fou en fianchetto se fait échanger. Les cases autour du Roi sont alors très faibles.

Si le Fou adverse peut venir en f3 ou h3, les Blancs seront en grand danger !

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

La paire de Fou

Il est temps de faire le point et de retenir l'essentiel.

1. La paire de Fous est très forte que ce soit en milieu de jeu pour attaquer le Roi adverse ou en finale pour amener un pion à promotion, voire à mater.
2. Un des buts du milieu de jeu est de prendre la paire de Fou adverses (échanger un Cavalier contre un Fou).
3. Les Fous aiment les positions ouvertes, ainsi si vous avez la paire de fou, il faut ouvrir la position le plus possible pour que la paire de Fous exprime au mieux son potentiel, quitte à sacrifier un pion !
4. Si vous devez échanger le fou du Fianchetto, arrangez-vous que ce soit contre un fou de la même couleur et pas contre un cavalier.
5. Les Cavaliers aiment eux les cases fortes. Réussir à amener un Cavalier sur une case forte peut permettre **de compenser la perte de la paire de Fous**.

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 protégée
4. Roi isolé
5. Affaiblissement de l'aile-Roi

Le Bon cavalier contre un mauvais fou ?

Quand parle-t-on de mauvais ou bon fou ?



Le Fb7 est un mauvais Fou
(Les Noirs ont joué d'abord e6, puis Fb7)



Le Ff5 est un bon Fou
(Les Noirs ont joué d'abord Ff5, puis e6)

Un mauvais fou, qu'est-ce que c'est ?

Un **mauvais fou** est un fou bloqué par ses propres pions, qui limitent son rayon d'action. (Le Fb7 est mauvais car il est bloqué par les pions a6 et c6).

En général, il n'est pas facile (et même parfois impossible) d'améliorer la qualité d'un mauvais fou.

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Que signifie Théoriquement gagnante ?

Dans 90% des cas, si on joue correctement, la partie sera gagnée

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

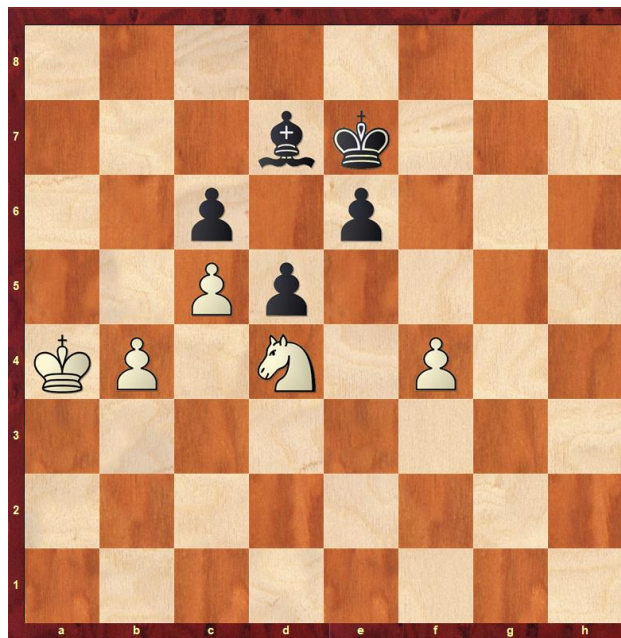
1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. **Bon cavalier contre mauvais fou**

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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou

Quand parle-t-on de bon cavalier ? Lorsque le cavalier est sur **une case forte**, donc protégée, et **qu'il menace des pièces ou plus souvent des pions de l'adversaire**, pions qui bloquent la mobilité du fou.



Constat

Les Blancs sont mieux car il possède un bon cavalier (il est sur une case forte d4 et attaque e6 et c6) contre un mauvais fou (qui est bloqué derrière ses pions)

➔ On a une position de **bon cavalier contre mauvais fou** (**théoriquement gagnante !**)

Comment gagner ?

Ne pas laisser les Noirs jouer les pions qui bloquent le Fou impunément !

Par exemple, il ne faut pas permettre aux Noirs de jouer e5 qui libérerait le Fou.

Ici, si les Noirs jouent e5 pour libérer le Fou, on **prend le pion (fxe5)** et on gagne ensuite la partie en attaquant le pion c6 avec le Roi et le Cavalier.

Milieu de partie – Force et Faiblesse

On voit bien dans cet exemple que même si la théorie dit que la position est gagnante pour les Blancs, il est important de toujours bien calculer

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

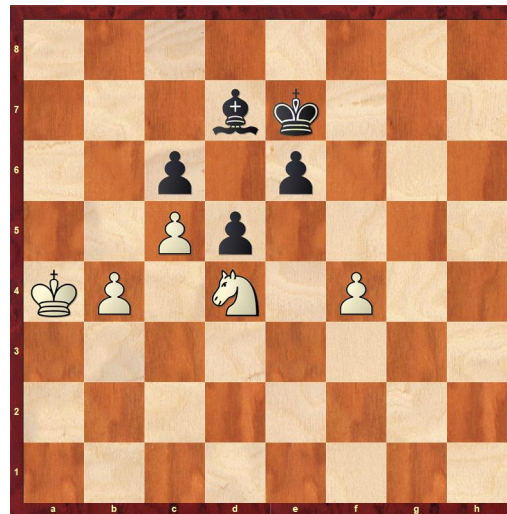
1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou

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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou



Reprenons cette partie

Dans cette position le **plan pour gagner** consiste à attaquer le pion c6 avec le Roi et le Cavalier afin de gagner le pion c6 et ensuite la partie.

- 1.Ra5! Fe8
 - 2.Rb6 Rf6
 - 3.Cxc6 Fxc6
 - 4.Rxc6 d4
- (voir diagramme)

Position critique

- 5.b5 d3
 - 6.b6 d2
 - 7.b7 d1D
 - 8.b8D
- (voir diagramme)



- ... Da4+
9.Db5 Dxf4
10.Rb7 Dg5
11.Db6 Dg7+
12.Ra6 et le
pion c va avancer
à Dame 1-0

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Notions importantes à connaître

Qu'est ce qu'une force ?

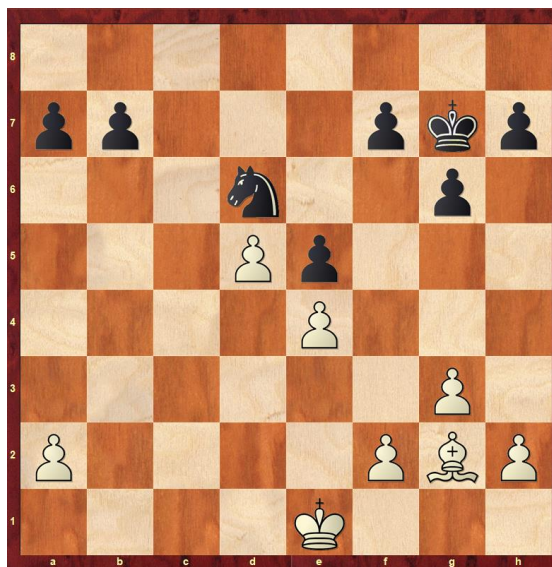
1. Case forte
2. Majorité de pions sur l'aile-Dame
3. Posséder une colonne ouverte
4. Posséder la 7^{ème} rangée
5. Posséder une diagonale sur le roque
6. Attaque sur le roque
7. Avoir plus d'espace
8. La paire de fou
9. Bon cavalier contre mauvais fou

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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou

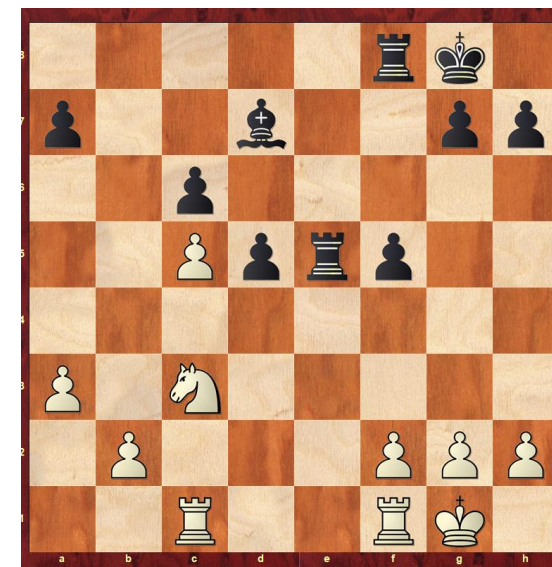
De manière générale, le joueur qui possède le bon cavalier contre le joueur qui possède le mauvais fou est bien mieux et maîtrise la partie !



Erich Eliskases - Salomon Flohr

Semmering Semmering, 1937

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Ff4 Fg7 5.e3 0–0 6.Cf3
c5 7.cxd5 Cxd5 8.Fe5 Cxc3 9.bxc3 cxd4 10.Fxg7 Rxg7
11.cxd4 Da5+ 12.Dd2 Cc6 13.Fe2 Td8 14.Dxa5 Cxa5
15.0–0 Fe6 16.e4 Fg4 17.Tfd1 e6 18.Rf1 Fxf3 19.Fxf3
Tac8 20.Td2 e5 21.d5 Cc4 22.Te2 Cd6 23.Tb1 Tc4
24.g3 Tdc8 25.Fg2 Tc1+ 26.Txc1 Txc1+ 27.Te1 Txe1+
28.Rxe1



Mikhail Botvinnik - Konstantinopolsky

Russia Tournament, Sverdlovsk, 1943

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Cf6 5.Cc3 e6 6.Cf3
Fe7 7.Fg5 0–0 8.Tc1 Cc6 9.c5 Ce4 10.Fxe7 Dxe7 11.Fe2
Fd7 12.a3 f5 13.Fb5 Cg5 14.Fxc6 Cxf3+ 15.Dxf3 bxc6
16.Df4 Tae8 17.0–0 e5 18.Dxe5 Dxe5 19.dxe5 Txe5

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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou

Quelle stratégie à avoir, quel plan à développer pour le joueur qui a le bon cavalier ?

Le plan consiste à jouer les coups qui ne permettent pas à l'adversaire d'améliorer impunément la position de son Fou. Pour que le fou reste aussi mauvais que possible, il ne faut pas permettre aux pions qui le paralysent de quitter leurs cases respectives.



Mikhail Botvinnik - Konstantinopsky

Russia Tournament, Sverdlovsk, 1943 **Quel coup jouer ?**

20.f4! (Attaque la Tour et **bloque le pion f5** rendant le Fd7 mauvais) **Te7** (le seul coup car sur (20. ... Td3 21.Rf2 d4 22.Tfd1 perd un pion))

21.Tfe1 (de manière générale l'échange des tours augmente la supériorité du Cavalier sur le mauvais Fou) **Tfe8** (les Noirs ne peuvent pas céder la colonne e sans combat car les Blancs pénétrerait ensuite dans leurs lignes)

22.Txe7 Txe7

23.Rf2 (pour échanger l'autre tour, après quoi la finale cavalier contre "mauvais" fou serait **théoriquement** gagné pour les blancs)
Voir **(2^{ème} diagramme)**

... Rf7 **Quel coup jouer ?**

24.Tcd1! (Obligeant les Noirs à rester sur cases blanches, complexe des cases faibles, si les Blancs avaient jouer Te1 pour échanger, les Noirs auraient pu pousser le pion d et transformer son mauvais fou en bon fou, égalisant!) **Te8**

25.Td2 (protégeant le pion b2 et préparant l'échange des tours) **h6**

26.Te2 Tb8 (sur Txe2 27.Cxe2 est gagnant car il contrôle la case forte d4)

27.Re3 Tb3

28.Rd4 (Le roi atteint la case forte qu'il visait, et menace déjà d'aller en e5, d6 etc.) **Rf6**

29.Ca2 Tb8 voir **(3^{ème} diagramme)**



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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou

Quelle stratégie à avoir, quel plan à développer pour le joueur qui a le bon cavalier ?

Le plan consiste à jouer les coups qui ne permet pas à l'adversaire d'améliorer impunément la position de son Fou. Pour que le fou reste aussi mauvais que possible, il ne faut pas permettre aux pions qui le paralysent de quitter leurs cases respectives.



Mikhail Botvinnik - Konstantinopolsky

Russia Tournament, Sverdlovsk, 1943

Quel coup jouer ?

30.b4 (c'est un moment crucial de la partie, car avec ce coup les blancs abandonnent la possibilité de manœuvre Ca2 et Cb4 et la finale Cavalier contre mauvais fou prend une autre tournure, on entre dans une finale avec majorité de pions sur l'aile-Dame) **g5**

31.g3 (on veut bloquer le pion f5 et ainsi garder le mauvais fou) **gxf4**

32.gxf4 a6

33.Cc3 Tg8 (les Noirs décident de ne pas échanger les Tours. En fait, c'est leur meilleure chance)

34.a4 (on prépare la percée pour obtenir un pion passé) **Tg4**
voir (4^{ème} diagramme)

Quel coup jouer ?

35.Tf2 ! (Maintenant la tour blanche suffit pour garder l'aile-Roi. Pendant ce temps, les autres pièces blanches mènent à bonne fin le plan qui gagne sur l'aile-Dame) **Fe6**

36.b5! (la percée permettant d'avoir un pion passé) **axb5**

37.axb5 cxb5

38.Cxb5 Tg1

Voir (5^{ème} diagramme)

Milieu de partie – Force et Faiblesse

Il aura fallu encore 32 coups
pour gagner cette partie
Les finales de partie nécessitent pour gagner
de jouer de nombreux coups et d'être patient

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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou

Quelle stratégie à avoir, quel plan à développer pour le joueur qui a le bon cavalier ?

Le plan consiste à jouer les coups qui ne permet pas à l'adversaire d'améliorer impunément la position de son Fou. Pour que le fou reste aussi mauvais que possible, il ne faut pas permettre aux pions qui le paralysent de quitter leurs cases respectives.



Mikhail Botvinnik - Konstantinopsky

Russia Tournament, Sverdlovsk, 1943 **Quel coup jouer ?**

39.Cc3! (la prudence d'abord avant la récolte des bénéfices de la percée) **Rf7**

40.Tb2 Tf1

41.Ce2 Te1

42.Re5



... **d4** (pour libérer le Fou)

43.Rxd4 Rg6

44.Cc3 Rh5

45.Te2 Txe2

46.Cxe2 Rg4

47.Re5 Fc8

48.Cd4 h5



Quel coup gagnant jouer ?

49.Cxf5! (le Cavalier ne peut pas être pris par le Fou à cause de h3!) **Fd7**

50.Cg7 Fa4

51.f5 Rg5

52.Ce6+ 1-0

Milieu de partie – Force et Faiblesse

De manière générale pour gagner une partie de Bon cavalier contre un mauvais fou, il faudra promouvoir un pion !

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**

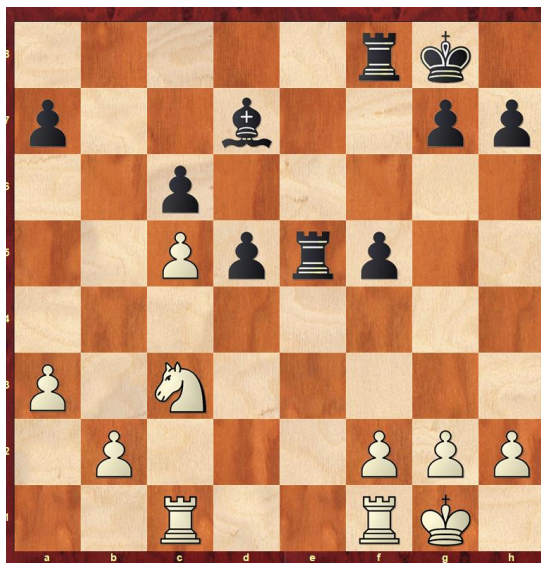
Qu'est ce qu'une faiblesse ?

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

Le Bon cavalier contre un mauvais fou

Quelle stratégie à avoir, quel plan à développer pour le joueur qui a le bon cavalier ?

Le plan consiste à jouer les coups qui ne permet pas à l'adversaire d'améliorer impunément la position de son Fou. Pour que le fou reste aussi mauvais que possible, il ne faut pas permettre aux pions qui le paralysent de quitter leurs cases respectives.



Jugement de la position :

⇒ Les blancs sont mieux parce que les noirs ont un mauvais fou et que les blancs sont en mesure de bloquer les pions qui obstruent le fou → **la partie est théoriquement gagnante pour les Blancs**

Établissons un plan :

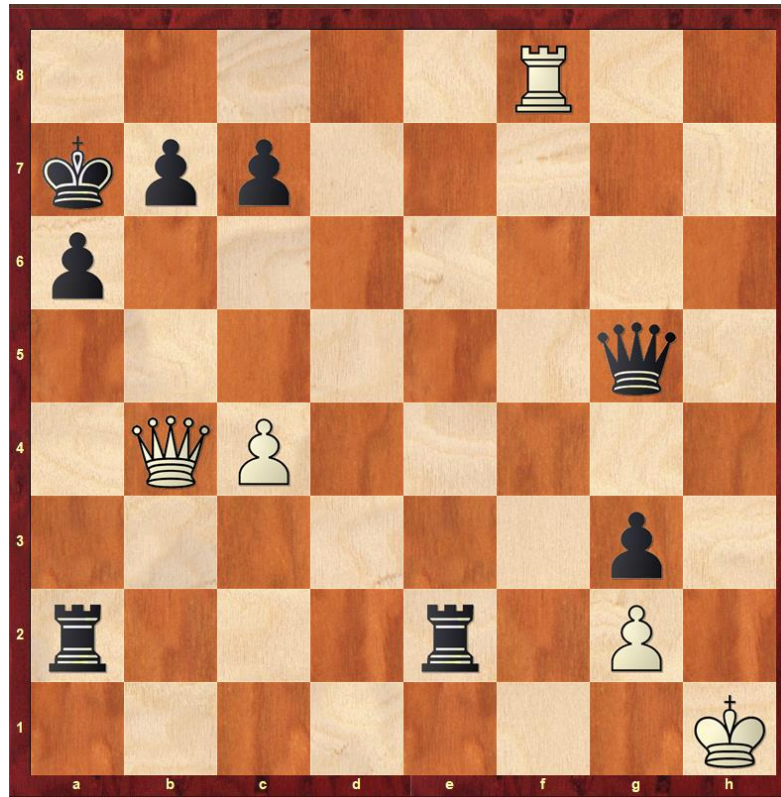
- ⇒ Bloquer les pions qui obstruent le fou adverse (ex: 20.f4, 24.Td1)
- ⇒ Occuper la case forte bloquante (ici d4), de préférence avec le Roi (ex. 28.Rd4)
- ⇒ Faire le compte des possibilités de percée et chercher à les combiner
- ⇒ Se rendre compte que certains coups de pions inoffensifs en apparence peuvent avoir des conséquences importantes, ex, b4 qui détruit un certains nombres de possibilités de combinaison.

Calculer avec précision quand il faudra lever le blocus et laisser avancer le pion passé ennemi. Dans de telles positions, **la plus petite variation peut décider du gain ou de la perte de la partie.**

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup

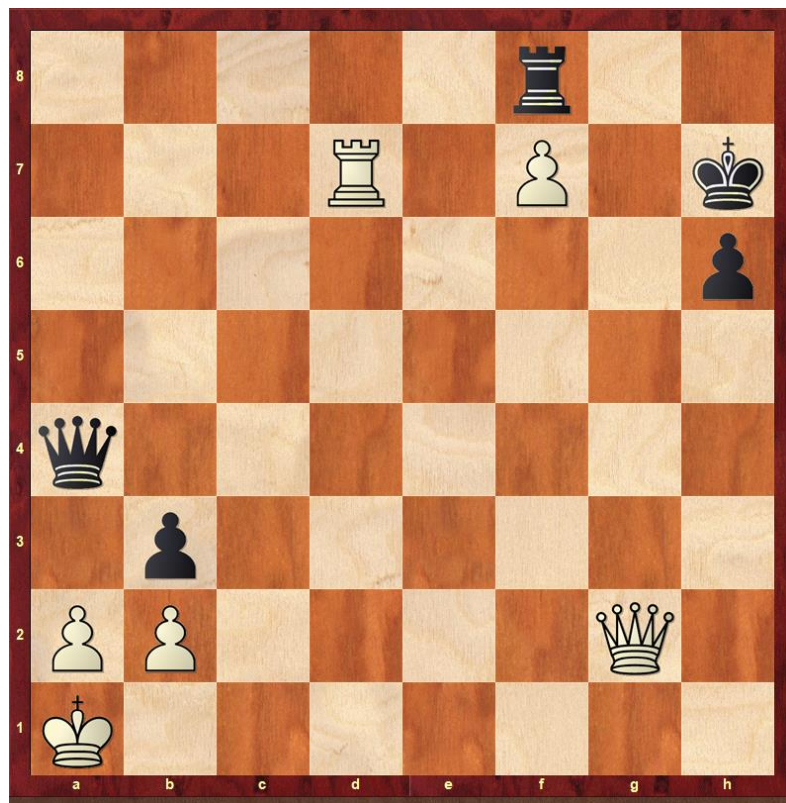


1. = (0.00): 1.Dc5+ Dxc5 2.Ta8+ Rxa8
 2. +- (-#6): 1.Ta8+ Rxa8 2.Df8+ Te8 3.Dxe8+ Ra7 4.De1 Dh6+ 5.Rg1
 3. +- (-#3): 1.Db6+ cxb6 2.Rg1 Txc2+ 3.Rh1 Dh6#
 4. +- (-#3): 1.Dxb7+ Rxb7 2.Rg1 Txc2+ 3.Rh1 Dh6#



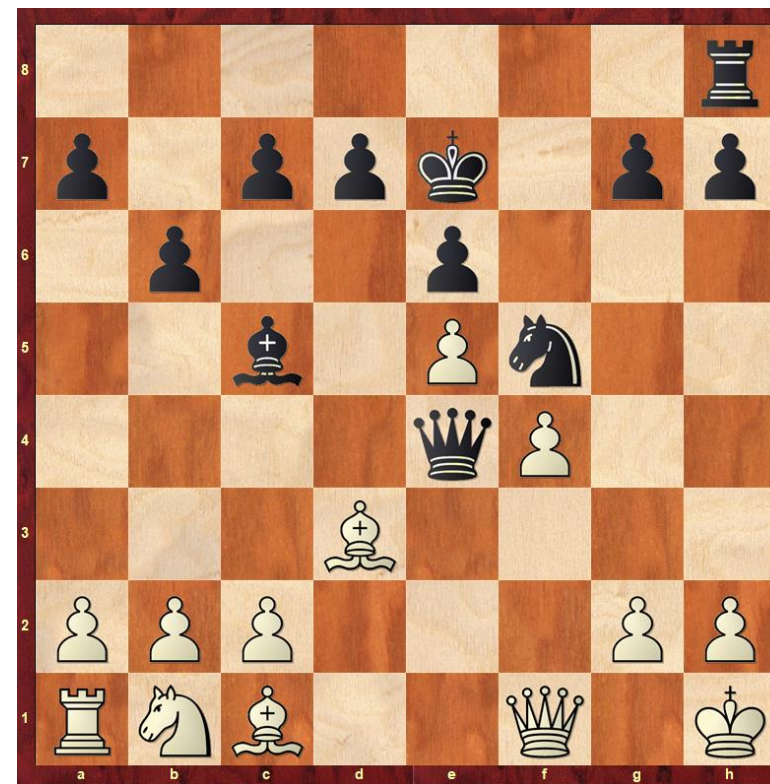
1. +- (-#3): 1.Dc6 Fe4 2.dxe4 Cxc6 3.Cxc6#
 2. = (0.00): 1.Ce5 Dd6 2.The1 c5 3.Cxg6 fxg6 4.Cxe6 Dc6 5.Df4+ F
 3. +- (-2.18): 1.h4 Dc5 2.g5 hxg5 3.hxg5 b5 4.Cxb5 Txh1 5.Txh1 F
 4. +- (-2.33): 1.The1 c5 2.Cc2 Dd7 3.Df4+ Dc7 4.Ce5 Fd6 5.d4 Fxc

Trouver le meilleur coup



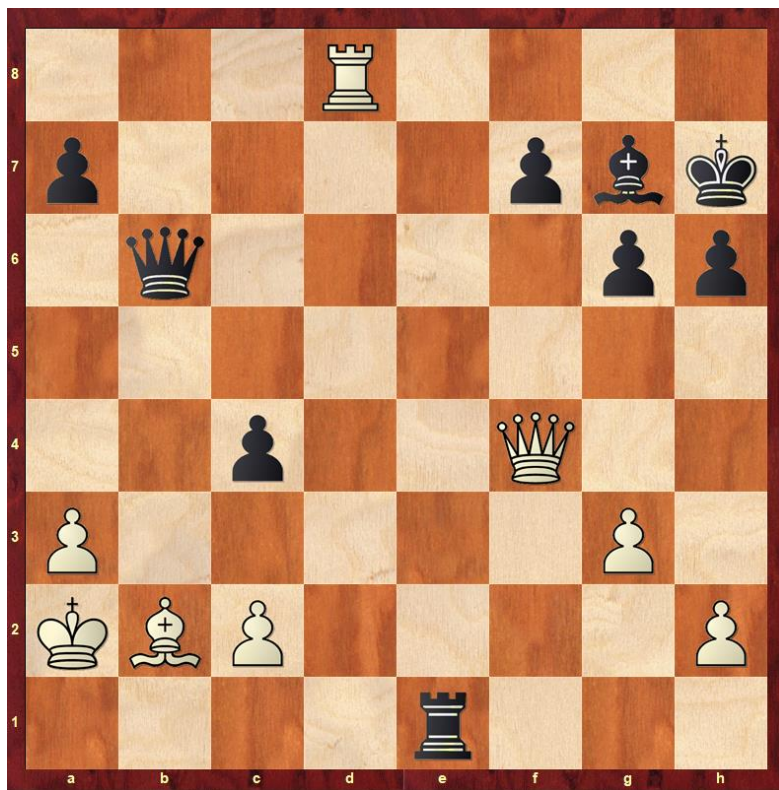
1. +- (#3): 1.Dg8+ Txc8 2.f8C+ Rh8 3.Th7#
 2. -+ (-5.72): 1.a3 Dxd7 2.De4+ Rg7 3.De5+ Rg6 4.De2 Txf7 5.De4+ [...]
 3. -+ (-6.50): 1.Ta7 Dxa7 2.De4+ Rg7 3.De5+ Rxf7 4.Df4+ Rg8 5.Dc4- [...]
 4. -+ (-10.52): 1.Rb1 Dxa2+ 2.Rc1 Da1+ 3.Rd2 Dxb2+ 4.Re3 Dxc2 5.T [...]

Noir

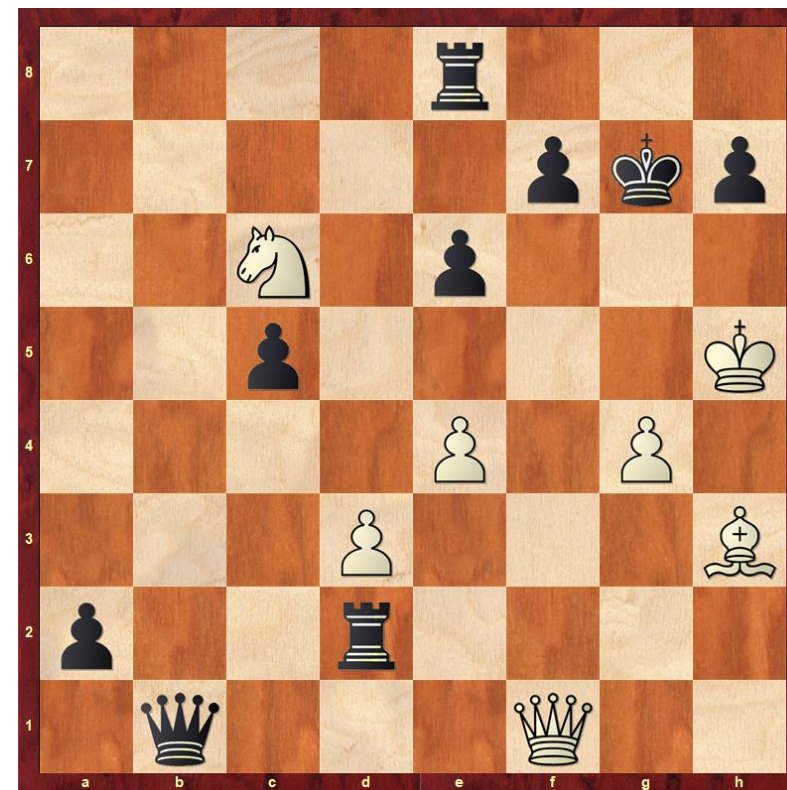


1. -+ (-#7): 1...Cg3+ 2.hxc3 Dg6 3.Fe3 Fxe3 4.Ff5 exf5 5.Dg1 Dh5+ 6. [...]
 2. +- (5.05): 1...Da8 2.Fd2 Rd8 3.Cc3 g6 4.Te1 h5 5.Ce4 h4 6.h3 Dd5 7. [...]
 3. +- (5.06): 1...Db7 2.Fd2 a5 3.Cc3 g6 4.Ce4 Rd8 5.Df3 Cd4 6.Dh3 Fe [...]
 4. +- (5.07): 1...Dc6 2.Fd2 Tf8 3.Cc3 Fb4 4.a3 Fxc3 5.Fxc3 a5 6.Df2 Rd [...]

Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1.Th8+ Fxh8 2.Dxf7+ Fg7 3.Dxg7#
 2. ♠ (-1.33): 1.Tb8 De6 2.Fxg7 Rxc7 3.Dd4+ De5 4.Dxe5+ Txe5 5.Rb1
 3. -- (-4.67): 1.Db8 c3 2.Dxb6 axb6 3.Fa1 Ff6 4.Td7 Rg7 5.Rb3 Txa1
 4. -- (-7.30): 1.Fc1 Txc1 2.Dxc1 Dxd8 3.c3 Dd5 4.Dc2 De5



1. +- (#5): 1.Df6+ Rg8 2.Rh6 a1D 3.e5 Dxe5 4.Cxe5 Th2 5.Dg7#
 2. -- (-14.98): 1.Df4 a1D 2.Dg5+ Rh8 3.Dxd2 Df6 4.e5 Df3 5.Fg2 D
 3. -- (-#8): 1.Df3 Txd3 2.Dxf7+ Rxf7 3.Ce5+ Rg8 4.Fg2 a1D 5.Cf7 D
 4. -- (-#8): 1.Dxf7+ Rxf7 2.Ce5+ Rg7 3.g5 a1D 4.Cg4 Dxd3 5.Cf2 D