

Milieu de partie

Leçon 3 : Notions et concepts fondamentaux

Qu'est-ce qu'une FAIBLESSE 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**

OK

Leçon 1

OK

Leçon 2

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 3

Milieu de partie – Force et Faiblesse

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

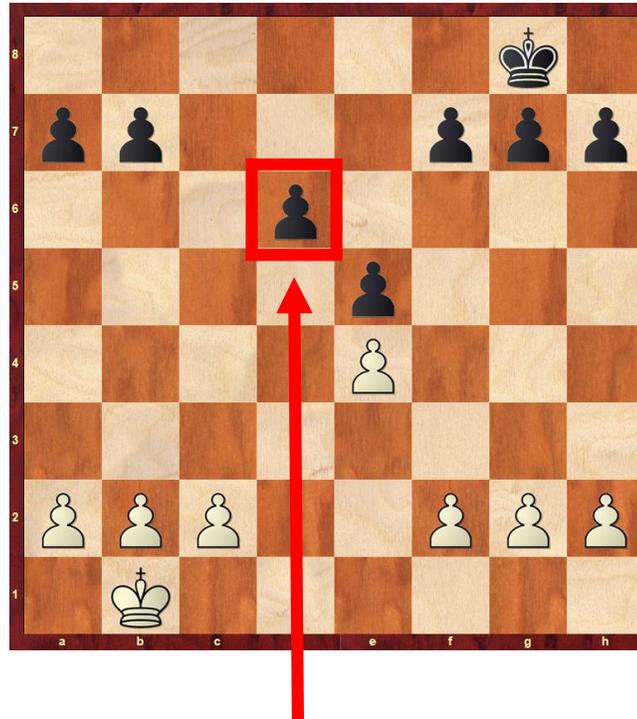
Qu'est ce qu'une faiblesse ?

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

Pion arriéré

Un pion arriéré a ses pions voisins plus avancés que lui. Ceux-ci ne peuvent donc plus le défendre et il peut se retrouver faible surtout s'il se trouve sur une colonne semi-ouverte pour l'adversaire.

Voyons un exemple grâce au diagramme ci-dessous.



Le **pion arriéré** est le pion noir situé sur la **case d6**. Son voisin le pion e5 est en effet plus avancé que lui sur l'échiquier. Il faudrait donc que le pion d6 avance en d5 pour ne plus être arriéré. Mais la case d5 est gardée soigneusement par les blancs grâce au pion e4.

Stratégie pour les deux camps:

Un des grands enjeux de la position est de savoir si le pion d6 va pouvoir avancer ou pas.

S'il ne peut pas avancer, il va alors **rester faible** longtemps obligeant les pièces noires à le défendre. S'il peut avancer, les noirs n'auront alors plus de pions faibles dans leur position.

Remarquez dans cette position **la colonne semi-ouverte d** pour les blancs. Ceux-ci pourront donc y placer leurs Tours pour taper sur le pion d6. Ainsi, S'ils y arrivent, les blancs auront un grand avantage et mèneront le jeu ! d5 peut aussi servir comme **case forte** pour un cavalier !

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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

Pions doublés

Les pions doublés sont des pions de la même couleur qui se trouvent sur la même colonne.

Voici un exemple :

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. d4 exd4 5. Cxd4 Fb4 6. Cxc6 bxc6



Les pions doublés sont les pions noirs c6 et c7. Ils sont apparus après l'échange de Cavalier en c6 (coup 6).

Notez que les noirs ont repris en c6 vers le centre avec leur pion b et non vers l'aile avec leur pion d.

C'est un conseil : si on a le choix, il est très souvent préférable de reprendre vers le centre.

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

La notion d'ilots est très importante car celui qui en a le moins a un avantage net en finale de partie
→ Si on échange toutes les pièces, les Blancs gagnent

Pions doublés

Les pions doublés sont des pions de la même couleur qui se trouvent sur la même colonne.

Voici un exemple :

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. d4 exd4 5. Cxd4 Fb4 6. Cxc6 bxc6



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

Pourquoi parle-t-on de faiblesse ?

Elles sont nombreuses, mais pas toujours exploitables rapidement (**donnent des pistes**):

1. les pions doublés manquent de mobilité
2. souvent un des deux pions doublés est facilement attaquable (objectif adverse).
3. la présence du pion isolé en a7 (oblige les Noirs à le défendre avec une pièce, ils ne peuvent pas se permettre de le perdre car sinon le pion a blancs sera très fort !)
4. la case devant les pions doublés (ici la case c5) peut être parfois une case forte pour les pièces adverses
5. les 3 ilots de pions (a7, c7, c6 et d7 et f7, g7 et h7 → faiblesse en finale)

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

Il est intéressant de constater que

- Smylov a sacrifié, contrairement à toutes les règles, son bon fou du fianchetto (Fg2) pour créer la faiblesse des pions doublés isolés chez son adversaire
- Smylov l'a fait également parce que les pions doublés se trouvent sur une colonne semi-ouverte pour blancs (c), donc facilement attaquables !

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

Pions doublés isolés

Des pions doublés isolés se trouvent aussi sur la même colonne mais n'ont pas de pions voisins qui peuvent les soutenir et les protéger.



Smylov Vasily, - Robatsch Karl
Chigorin Memorial, septembre 1974

1.c4 Cf6 2.Cc3 d5 3.cxd5 Cxd5
4.g3 g6 5.Fg2 Cb6 6.d3 Fg7
7.Fe3 Cc6 8.**Fxc6+** bxc6

Ce 8^{ème} coup est donc un pari sur l'avenir !
Regardons la suite de la partie pour apprécier la justesse de ce pari !

9.Dc1 (colonne semi-ouverte) h5
10.Cf3 Fg4
11.Cg5 Cd5
12.Cxd5 (voir diagramme)



Smylov essaie de piéger son adversaire par cet échange car la reprise par le pion est mauvaise pour les Noirs. Les blancs joueraient Dc6+ Fd7 suivi de Dxd5 avec avantage pour les Blancs ou bien les Noirs jouent Rf8 et ne roque plus et la case f7 est vulnérable

... Dxd5 (les Noirs ont vu le piège)
13.f3 Tb8
14.Tb1 Fd7
15.b3 f6
16.Ce4 g5
17.Rf2 a5
18.Cc5 (prend la case forte) (voir diagramme)



Les Blancs sont mieux, ils possèdent la case forte c5, ils maîtrisent la colonne ouverte c et leur structure de pion est préférable (2 contre 3)

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

Pions doublés isolés

Des pions doublés isolés se trouvent aussi sur la même colonne mais n'ont pas de pions voisins qui peuvent les soutenir et les protéger.

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



18. ... Fc8 (pour pas perdre la paire de fou, seul avantage des Noirs)
19.h4 g4
20.Dc4



Smylov propose d'échanger les dames. Il sait que sa structure de pions est meilleure, donc gagnante en finale. L'échange des Dames favorise toujours le joueur qui est mieux sur l'échiquier. Si les Noirs n'échangent pas, on triple les pièces lourdes sur la colonne c !

... e5 (les Noirs n'échangent pas)
21.Thc1 (double les pièces lourdes) ...f5
22.Ca4 gxf3
23.exf3 f4
24.gxf4 exf4
25.Dxf4



Avec Dxf4, Smylov garde le Roi Noirs au centre, ce qui le rend vulnérable aux attaques sur la colonne e, le fou peut aussi venir en c5, ... alors que le Roi blancs est en sécurité !

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

Des pions doublés isolés est une faiblesse encore plus importante que des pions doublés !

Pions doublés isolés

Des pions doublés isolés se trouvent aussi sur la même colonne mais n'ont pas de pions voisins qui peuvent les soutenir et les protéger.

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



25. ... Tf8

26.De4+ (contraint les Noirs à échanger les Dames, et à améliorer sa structure de pion) Dxe4

27.dxe4 (Les Blancs possède un bon pion passé et protégé par le pion f pour la finale) ... Fg4
28.f4



Smylov sait que ses pions e4 et f4 vont lui permettre de gagner la partie !

28. ... Ff6

29.Th1 (pas de précipitation) Td8
30.Tbc1 Fc8
31.f5



31. ... Tg8

32.Txc6 Fe7

33.Txc7 Fd6

34.Th7 Fg3+

35.Rf3 Td3

36.Tc1 1-0

Enfin, Les pauvres pions c7 et c6 n'ont plus bougé après le 6^{ème} coup et ils se sont faits capturer. La case forte c5 a aussi été utile pour les blancs !

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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

Pièce non protégée

La pièce non protégée, souvent qualifiée de pièce « en l'air », constitue une **faiblesse potentielle que l'adversaire peut exploiter de manière tactique.**

Les pièces non-protégées sont donc **des cibles parfaites** pour **diverses tactiques**, dont les plus courantes sont :

Premièrement, **L'enfilade** lorsque deux pièces ennemies sont alignées sur la même ligne ou diagonale et qu'une pièce attaquante menace la pièce la plus proche, forçant ainsi l'adversaire à déplacer cette pièce et exposant la pièce « en l'air » derrière elle.



1. Fc3 gagne une pièce



1. Fg2 Te8
2. Fd5 gagne une qualité



1. De7+ gagne la partie

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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

Pièce non protégée

La pièce non protégée, souvent qualifiée de pièce « en l'air », constitue une **faiblesse potentielle que l'adversaire peut exploiter de manière tactique.**

Les pièces non-protégées sont donc **des cibles parfaites** pour **diverses tactiques**, dont les plus courantes sont :

Deuxièmement, **La fourchette** (double attaque) : Si l'une de ces pièces est non-protégée, l'adversaire ne pourra pas sauver les deux pièces et en perdra au moins une.



1. Cc7 gagne la qualité



1. Dc8+ gagne le cavalier



1. Db4 gagne une pièce

Faites attention aux pièces non protégées !

Assurez-vous que vos pièces sont bien coordonnées et se protègent mutuellement, pour éviter de laisser une pièce vulnérable. Avant chaque coup, vérifiez toujours si une de vos pièces est « en l'air ». **Cette habitude peut éviter des erreurs coûteuses.**

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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

Roi isolé

De manière générale, il est important d'assurer, par des pions et des pièces, la sécurité du Roi en analysant finement les coups d'attaque de l'adversaire. **Un Roi seul est une proie facile pour l'adversaire.**

- **Lorsque vous attaquez**, il est important de bien repérer **tous les coups forcés** ainsi que les coups empêchant le roi attaqué de s'enfuir de la zone dangereuse.
- **Lorsque vous défendez**, identifiez **toutes les menaces adverses** et tâchez de les parer sans créer de faiblesses inutiles dans votre position. N'oubliez pas que les **meilleures armes défensives** sont **l'échange de pièces** et **la contre-attaque !**



Regardez bien cette position

Les Noirs viennent de jouer **Df6** pour menacer le Roi adverse en tapant deux fois sur c3, mais par ce coup, **la Dame a abandonné la défense du Roi.** Toutes les pièces blanches sont orientées vers le Roi adverse. De plus, contrairement aux Noirs, La paire de Fou est très forte et les pièces blanches jouent bien ensemble.

Et les Blancs gagnent en jouant :

1.Da6+! Fa7 2.Dxb7#

(**mat classique à connaître avec Fou et Dame**)

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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

Roi isolé

De manière générale, il est important d'assurer, par des pièces, la sécurité du Roi en analysant finement les coups d'attaque de l'adversaire. **Un Roi seul est une proie facile pour l'adversaire.**

Même après le roque, le roi n'est pas forcément en sécurité. Il est souvent possible de sacrifier du matériel pour l'attirer hors de sa tanière. Le meilleur exemple est le sacrifice grec ou le mat du calabrais (voir prochaine leçon), une attaque qui commence par Fxh7+ et se termine par un mat de la dame assistée du cavalier.



Les Noirs viennent de roquer et tout semble normal, **à un détail prêt**, les blancs peuvent chasser le Cf6 en jouant e5 et ainsi planifier une attaque du Roi adverse par un sacrifice en h7.

Et les Blancs gagnent en jouant :

1.e5!

Si ... Cd7 ou ... Ce8 2.Fxh7+ Rxh7 3.Cg5 mat du Calabrais (voir détail dans la prochaine leçon)

Si ... Cg4 2.h3 Ch6 3.Fxh6 gxh6 4.Dd2 et les Blancs sont mieux (structure de pions, attaque possible, ...)
Si ... Ce4 2.Cxe4 dxe4 3.Fxe4 Fe7 avec un pion gagné les blancs sont mieux !

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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**

Affaiblissement de l'aile-Roi

L'affaiblissement de l'aile-Roi aux échecs se réfère à une situation où **les pions ou les pièces sur le côté du roi sont mal placés ou excessivement avancés**, créant des faiblesses dans la position du roi. Cela peut rendre le roi vulnérable aux attaques de l'adversaire, particulièrement si le roi n'a pas encore roqué ou si le roque a été affaibli.

Analysons quelques cas de figure :

1. Avance du **pion h3** devant le roque :

Les pions devant le roque sont les gardiens du Roi, **s'ils sont avancés**, ils peuvent créer des faiblesses permettant une attaque par les pièces adverses.



Dans cette position typique de nombreuses ouvertures où **les blancs ont joué h3** pour éviter le clouage du Cavalier par le Fou, ils doivent faire extrêmement attention car

- ils ont créé une case forte pour les Noirs en f4 (endroit idéal pour le cavalier qui ne craint pas g3 vu Cxh3+!)
- Les Noirs menacent déjà de sacrifier le Fc8 en h3 et ouvrir la colonne g
- Les Noirs menacent un mat en g2 avec la Dame après Cf4 et Dg6, par exemple si **1.Fd3 Cf4 2.Fc2 Fxh3 3.gxh3 Dg6+ 1-0**

Pratiquement la seule défense des blancs est de jouer ici 1.Ff1!

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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**

Affaiblissement de l'aile-Roi

L'affaiblissement de l'aile-Roi aux échecs se réfère à une situation où les pions ou les pièces sur le côté du roi sont mal placés ou excessivement avancés, créant des faiblesses dans la position du roi. Cela peut rendre le roi vulnérable aux attaques de l'adversaire, particulièrement si le roi n'a pas encore roqué ou si le roque a été affaibli.

Analysons quelques cas de figure :

2. Avance de **pion g3** devant le roque :

Les pions devant le roque sont les gardiens du Roi, **s'ils sont avancés**, ils peuvent créer des faiblesses permettant une attaque par les pièces adverses.



Dans cette position, **les blancs viennent de joué g3**, pour empêcher Cf4, mais ils se sont créés de nombreuses faiblesses car

- Les cases blanches devant le Roi sont maintenant très faibles et les Noirs vont pouvoir en profiter avec leur Fc8
- La protection du Cf3 a également disparu

Ainsi, les Noirs peuvent prendre un avantage immédiat par

1.... Fg4 Rg2 2.De6 Te1 3.Txa2 et les Noirs sont nettement mieux

Les Blancs ne doivent jamais pousser g3 s'ils ne peuvent plus amener un Fou en g2

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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**

Affaiblissement de l'aile-Roi

L'affaiblissement de l'aile-Roi aux échecs se réfère à une situation où les pions ou les pièces sur le côté du roi sont mal placés ou excessivement avancés, créant des faiblesses dans la position du roi. Cela peut rendre le roi vulnérable aux attaques de l'adversaire, particulièrement si le roi n'a pas encore roqué ou si le roque a été affaibli.

Analysons quelques cas de figure :

4. Pion f isolé:

Le pion "f" est souvent considéré comme le plus vulnérable car il est le seul pion défendu par le **roi seul**.



Dans cette position obtenue après 1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4 d6 4.Cf3 Fg4 5.Fc4 Fe7 6.fxe5 dxe5, **les blancs viennent d'échanger en e5** pour attaquer f7, unique case défendue par le Roi seul.

La partie continua ainsi:

7.Fxf7+! Rxf7

2.Cxe5+ Re8 3.Cxg4 gagne deux pions (f7 et e5) sans compensation !

Les Noirs n'auraient pas dû prendre le Fou, mais joué Rf8, les blancs avaient alors 1 bon pion de plus et ils ont réussi à déroquer les Noirs → grand avantage

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

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**

Affaiblissement de l'aile-Roi

L'affaiblissement de l'aile-Roi aux échecs se réfère à une situation où les pions ou les pièces sur le côté du roi sont mal placés ou excessivement avancés, créant des faiblesses dans la position du roi. Cela peut rendre le roi vulnérable aux attaques de l'adversaire, particulièrement si le roi n'a pas encore roqué ou si le roque a été affaibli.

Analysons quelques cas de figure :

4. Pion f isolé:

Le pion "f" est souvent considéré comme le plus vulnérable car il est le seul pion défendu par le **roi seul**.



Dans cette position obtenue après 1.e4 e5 2.Cc3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.d3 Cf6 5.Cge2, **les Noirs constatent des menaces sur f2** et jouent

5. ... **Cg4!** 6.0–0 Dh4 7.h3 Cxf2 8.Txf2 Dxf2+ gagne 1 pion et la qualité.

Les Blancs n'auraient pas dû roquer à ce moment là, mais jouer 6.d4 exd4 7.Ca4 Dh4 8.g3 De7 → les Noirs sont quand même mieux avec un pion de plus et une bonne position !

Milieu de partie – Force et **Faiblesse**

En général, il est préférable d'éviter d'affaiblir inutilement l'aile-Roi, à moins que cela ne conduise à un gain matériel ou à une attaque décisive

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**

Affaiblissement de l'aile-Roi

L'affaiblissement de l'aile-Roi aux échecs se réfère à une situation où les pions ou les pièces sur le côté du roi sont mal placés ou excessivement avancés, créant des faiblesses dans la position du roi. Cela peut rendre le roi vulnérable aux attaques de l'adversaire, particulièrement si le roi n'a pas encore roqué ou si le roque a été affaibli.

Analysons quelques cas de figure :

5. Manque de coordination:

Si **les pièces de l'aile-Roi** ne sont **pas bien coordonnées**, cela peut permettre à l'adversaire de lancer des attaques rapides et efficaces.



Dans cette position bien qu'aucun pion devant le Roi n'ait été avancé, **les pièces Noires sont réparties sur l'échiquier sans aucune harmonie contrairement aux pièces blanches**. Certes les Noirs ont 1 pion de plus, mais c'est aux Blancs à jouer :

1.Te7! Fe6 (... Tf8 ne fonctionne pas après 2.Fxf6 gxf6 3.Txf6) 2.Fxe6 fxe6
3.Fxf6 gxf6 4.Txf6 Td2 5.Tff7

et les blancs investissent la 7^{ème} rangée et vont gagner le pion h, puis auront des menaces de mat leur permettant de gagner encore un pion et la partie.

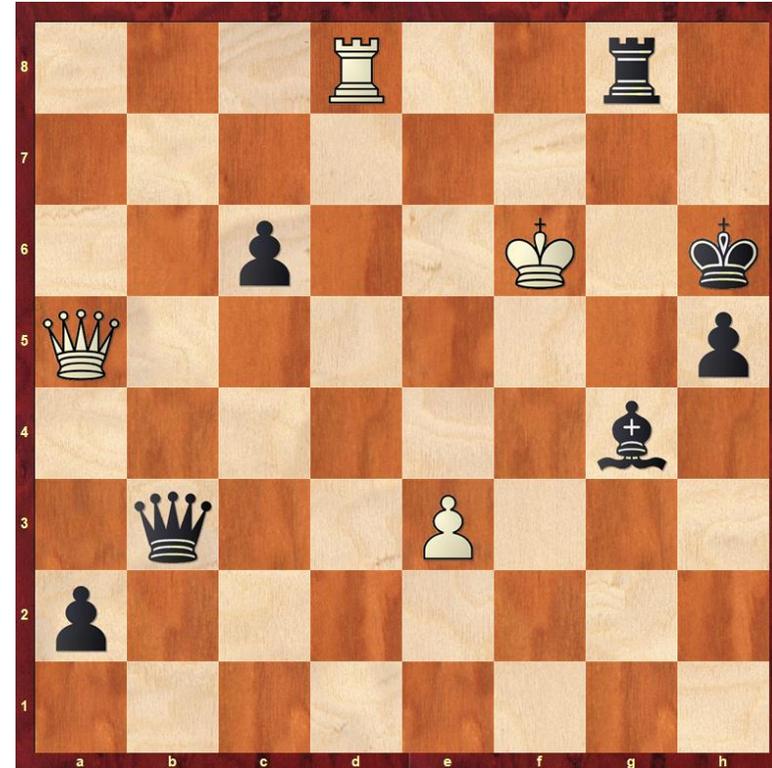
Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



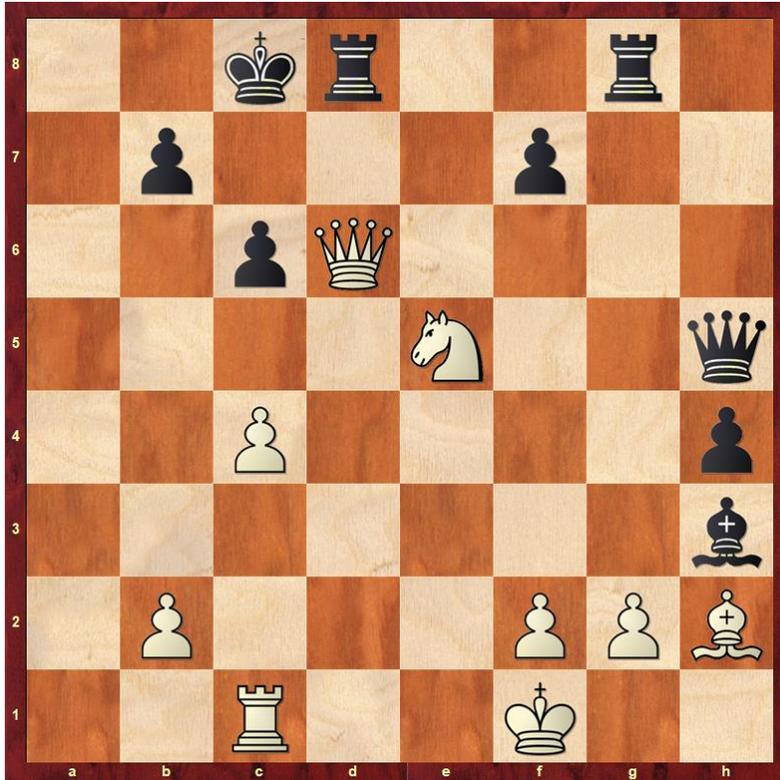
1. +- (#2): 1.Df7+ Cxf7 2.Ce6#
2. = (-0.22): 1.Dg6 Dxc5 2.bxc5 Tg7 3.De6 Cf7
3. -+ (-3.54): 1.d4 Cf6 2.Fg6 Tg7 3.Txh6 Txg6 4.Txg6
4. -+ (-4.90): 1.Df5+ Rg7 2.De6 Rh8 3.Fg6 Tg7 4.Fxe8 Fxe8 5.



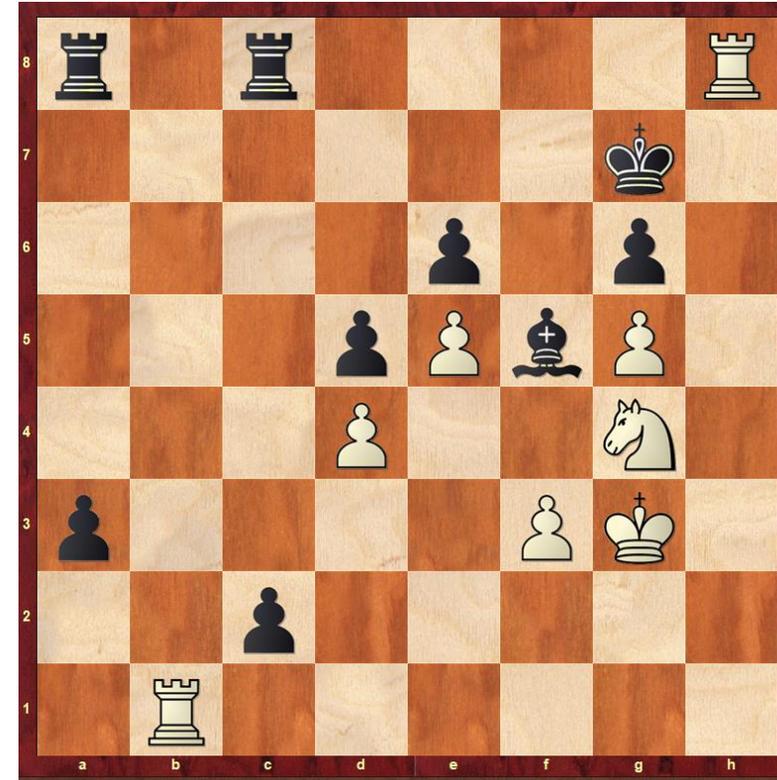
1. +- (#4): 1.Dg5+ Rh7 2.Td7+ Df7+ 3.Txf7+ Rh8 4.Dh6#
2. -+ (-#9): 1.Dxa2 Dxa2 2.Td6 Tg6+ 3.Re5 Da5+ 4.Re4 Df5+ 5.Rd4
3. -+ (-#7): 1.Df5 Fxf5 2.Td6 Tg6+ 3.Rxf5 Txd6 4.Rf4 Tf6+ 5.Rg3 Dxe6
4. -+ (-#6): 1.Re5 Txd8 2.Dxd8 a1D+ 3.Dd4 Dxe3+ 4.Rd6 Daxd4+ 5.

Trouver le meilleur coup

On analysera plus en détail les différents Mat dans les 2 prochaines leçons !



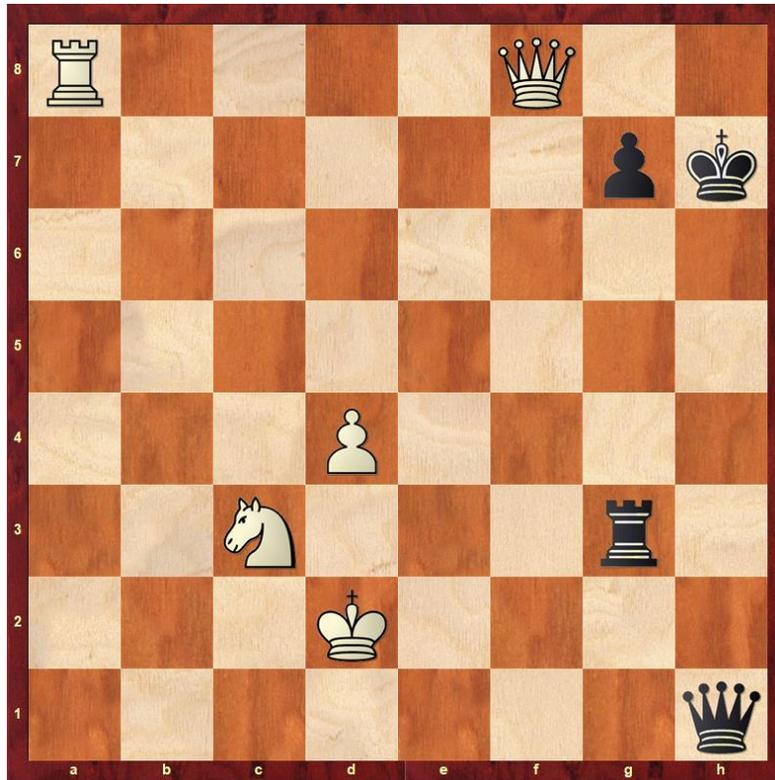
1. +- (#4): 1.Db8+ Rxb8 2.Cd7+ Ra7 3.Ta1+ Da5 4.Txa5#
2. -+ (-3.60): 1.Cd7 Fxg2+ 2.Re1 Tge8+ 3.Fe5 Txe5+ 4.Dxe5 Dxe5
3. -+ (-7.50): 1.c5 Txd6 2.cxd6 Dg5 3.Ta1 Dxg2+ 4.Re2 De4+ 5.Rc
4. -+ (-7.82): 1.Dxd8+ Txd8 2.gxh3 Df5 3.Cg4 Df3 4.Rg1 Dxh3 5.C



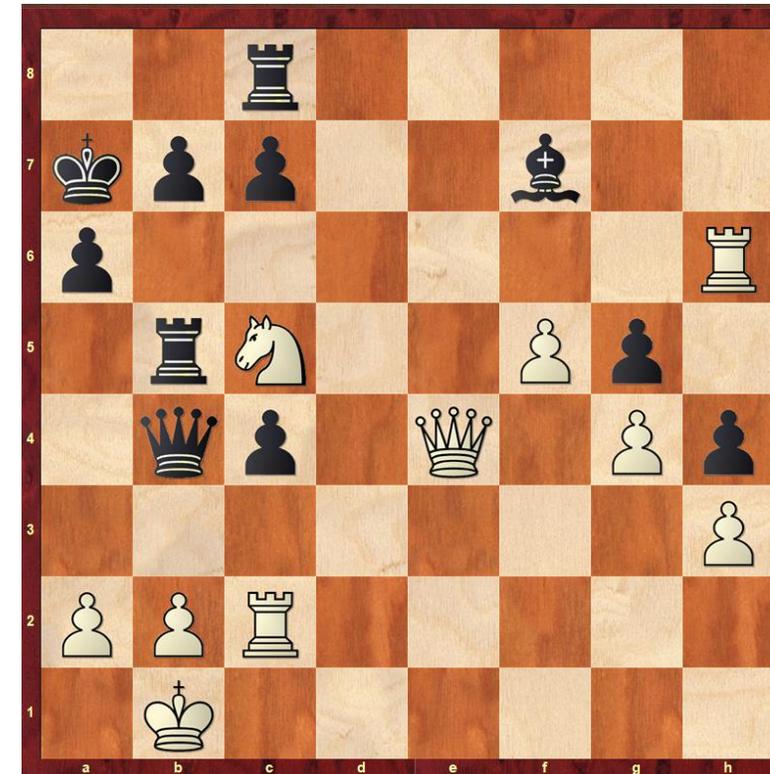
1. +- (#5): 1.Tb7+ Rxh8 2.Cf6 Ta7 3.Txa7 Tc7 4.Txc7 a2 5.Th7#
2. = (-0.01): 1.Th7+ Rxh7 2.Tb7+ Tc7 3.Txc7+ Rg8 4.Cf6+ Rf8 5.Td7 T
3. -+ (-7.95): 1.Txc8 cxb1D 2.Txa8 Dg1+ 3.Rh3
4. -+ (-8.51): 1.Cf6 Txh8

Trouver le meilleur coup

Noir



1. = (0.01): 1...Tg2+ 2.Rd3 Tg3+ 3.Rc2 Dg2+ 4.Rb1 Dh1+ 5.Ra2 Dg2+ ♯
2. +- (2.29): 1...Dh6+ 2.Rc2 Tg2+ 3.Rb3 De6+ 4.d5 Db6+ 5.Ra4 Tg4+ ♯
3. +- (5.02): 1...Dh2+ 2.Ce2 Dh6+ 3.Df4 Dxf4+ 4.Cxf4 g5 5.Ta7+ Rh6
4. +- (5.57): 1...Dc6 2.Dg8+ Rg6 3.De8+ Dxe8 4.Txe8 Rf7 5.Te3 Tg1 6.



1. +- (#3): 1.Dxb7+ Txb7 2.Txa6+ Rb8 3.Cd7#
2. ♠ (-0.85): 1.Ce6 Fxe6 2.Txe6 Td8 3.De1 c3
3. -+ (-2.02): 1.Tf6 Dxc5 2.Txf7 c3 3.a4 Txb2+ 4.Txb2 Dg1+ 5.Rc2 c
4. -+ (-2.68): 1.Cd7 Te8 2.a3 Dxa3 3.Dd4+ b6 4.Tc6 Te1+ 5.Tc1 Txc