

Milieu de partie

Leçon 6 : Notions et concepts fondamentaux

Qu'est-ce qu'une MENACE aux échecs ?

Pour les juniors

Milieu de partie – Les Menaces

Qu'est-ce qu'une menace ?

C'est la mise en place d'un dispositif qui peut changer fondamentalement une position, créer des faiblesses ou donner un avantage matériel.

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.

OK

Leçon 4 et 5

Leçon 6

Milieu de partie – 4. Créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, tour)

la Dame et la Tour sont des pièces qui peuvent facilement être piégés en milieu de partie

Exemple 1



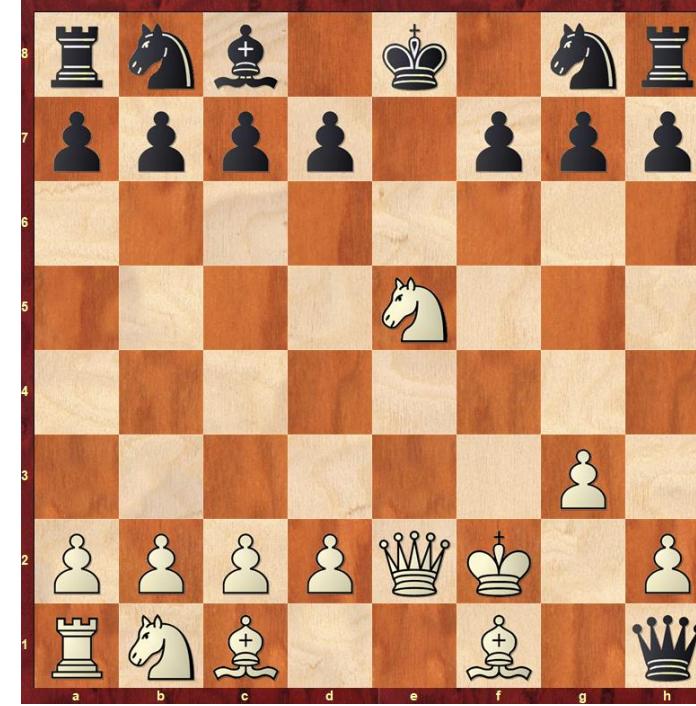
- Les blancs jouent Ca4 pour menacer la Dame qui devrait partir ensuite en c7 ou d8, sinon
- 1.Ca4** Db4+
- 2.Fd2 Dxd4
- 3.Cxd4 et la dame est gagnée

Plan créer un réseau permettant un gain matériel

On parle souvent **d'une pièce importante** qui se fait piéger

a. Repérer le réseau, b. créer le réseau, c. Obtenir le gain matériel

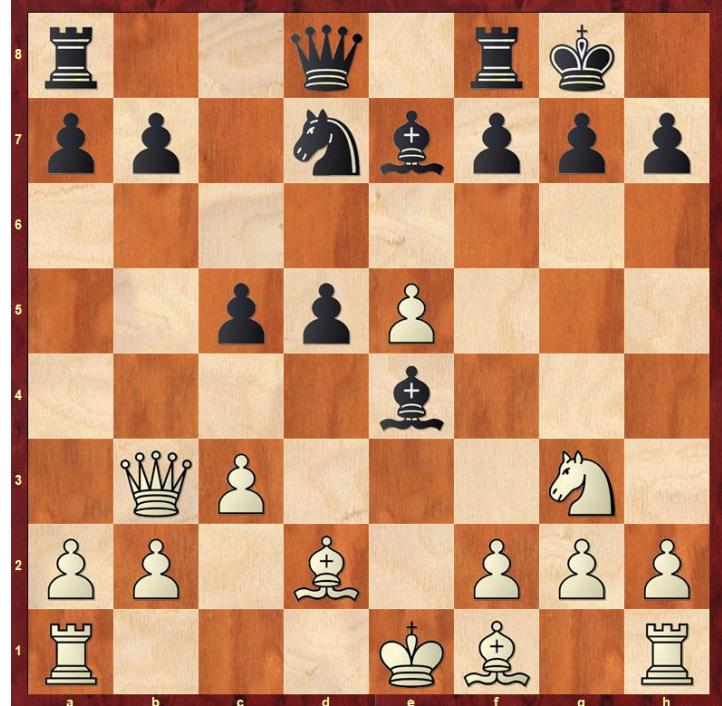
Exemple 2



- 1.e4 e5 2.Cf3 Fc5 3.Cxe5 Fxf2+ 4.Rxf2 Dh4+ 5.g3 Dxe4 6.De2 Dxh1
 - Les blancs veulent piéger la Da8 et jouent
 - 1.Fg2!** Dxc1 2.Cd3+ à la découverte Rf8
 - 3.Cxc1 et la dame est gagnée

Attention de ne pas sortir la Dame trop tôt et surtout de ne pas être trop gourmand (si l'adversaire vous donne un pion, Piège ?)

Exemple 3



- Les Noirs veulent piéger la Dame et jouent
- 1.c4** Dxb7
- 2.Cc5 Dc6
- 3.Tc8 Db5
- 4.Tb8 Dc6
- 5.Tb6 Dxb6 6.axb6 et la dame est gagnée

Milieu de partie – 4. Créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, tour)

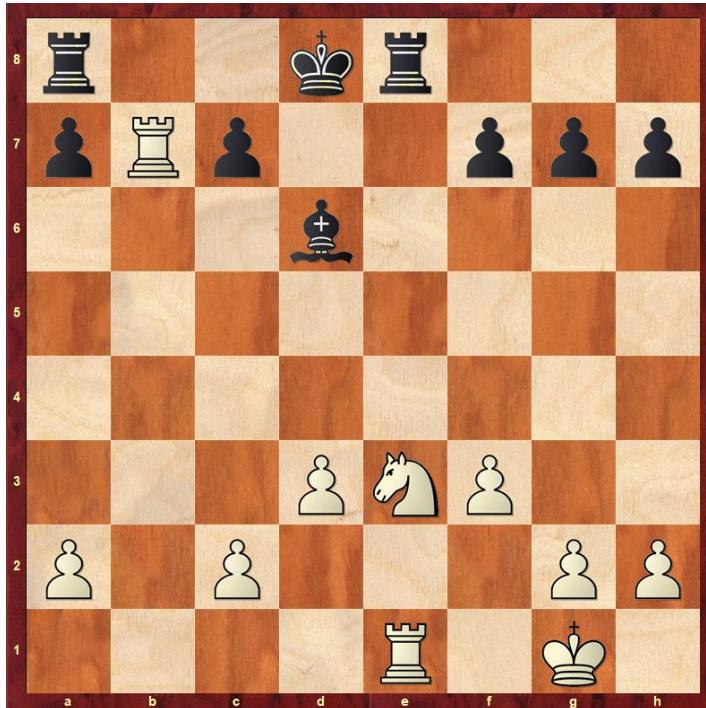
Plan créer un réseau permettant un gain matériel (Dame, Tour)

On parle souvent **d'une pièce importante qui se fait piéger**

a. Repérer le réseau, b. créer le réseau, c. Obtenir le gain matériel

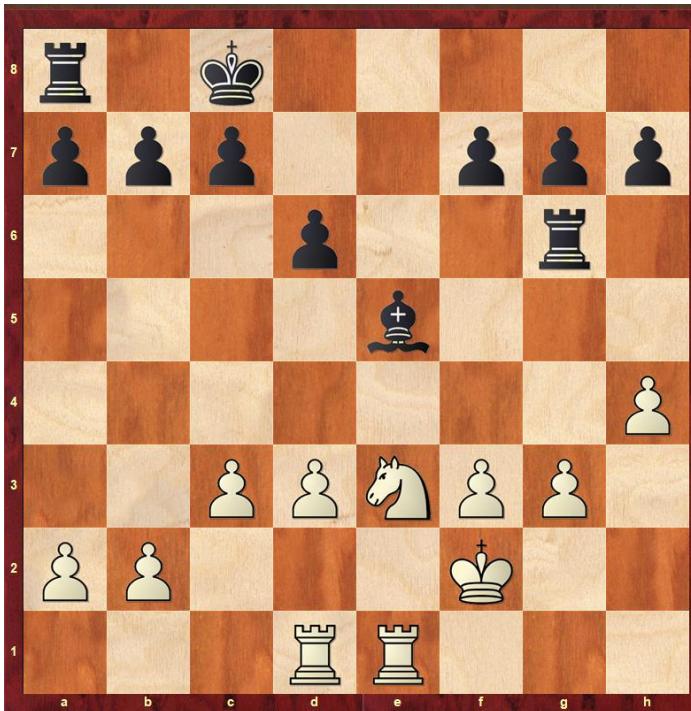
Attention La Tour est forte sur des colonnes ouvertes, en milieu de partie, elle peut facilement être piégée

Exemple 1 (noirs jouent)



- a. Les Blancs viennent de jouer Txb7 et les Noirs voient le réseau pour piéger la Tour
- b. **1....Fc5** 2.Rf2 (pour pas perdre le cavalier)
... Fb6 (pour piéger la Tour)
- c. 3.h4 Rc8 4.Txb6 axb6 avec avantage Noirs

Exemple 2



- a. Les Noirs viennent de jouer d6 et les Blancs voient le réseau pour piéger la Tour
- b. **1.f4** Ff6 (pour pas perdre le fou) 2.h5 (attaquant la Tour) Th6 3.Cg4
- c. Si ... Rd7 4.Cxh6 avec avantage Blancs
Si ... Txh5 4.Cxf6 gxf6 5.Te8 gagne la Tour

Exemple 3



- a. Les Blancs voient un réseau pour piéger la Tour
- b. **1.c4** Fxd2 2.Fxd2 Tc5 (pour sauver la Tour)
- c. 3.b4! (Pour piéger la Tour) ... Tc6
4.b5 Tc5
5.Fe3 Cd7 6.Fxc5 avec avantage Blancs

Milieu de partie – 5. Mettre l'adversaire en Zugzwang

Plan créer un réseau de Zugzwang

a. Repérer le Zugzwang, b. jouer le ou les coups pour obtenir le Zugzwang, c. Obtenir le gain matériel

Zugzwang

Il n'y a rien de plus naturel aux échecs que de déplacer ses pièces pour essayer de gagner la partie. Cependant, il arrive des positions où pouvoir passer son tour nous ôterait une belle épine du pied, mais c'est bien sûr interdit ! Toute l'idée du zugzwang se cache derrière cette obligation de jouer !

Le zugzwang est un terme allemand utilisé dans le jeu d'échecs pour décrire une situation où le joueur qui doit jouer se trouve désavantage par l'obligation de faire un coup. Son **étymologie** vient de Zwang (« obligation ») et Zug (« mouvement »). La traduction en **français** du **mot zugzwang** est donc « **coup contraint** ». Dans cette situation, chaque mouvement possible aggrave la position de ce joueur. Il est contraint de bouger ses pièces alors qu'il serait préférable de passer son tour. En d'autres termes, le zugzwang se produit lorsque tout mouvement est préjudiciable et que l'absence de mouvement serait une option plus favorable.

Le zugzwang est souvent utilisé comme une stratégie pour **forcer l'adversaire à commettre des erreurs**. En mettant l'adversaire dans une situation de zugzwang, on lui impose de faire des coups qui détériorent son jeu et facilitent la tâche du joueur qui a l'initiative.

Exemple 1



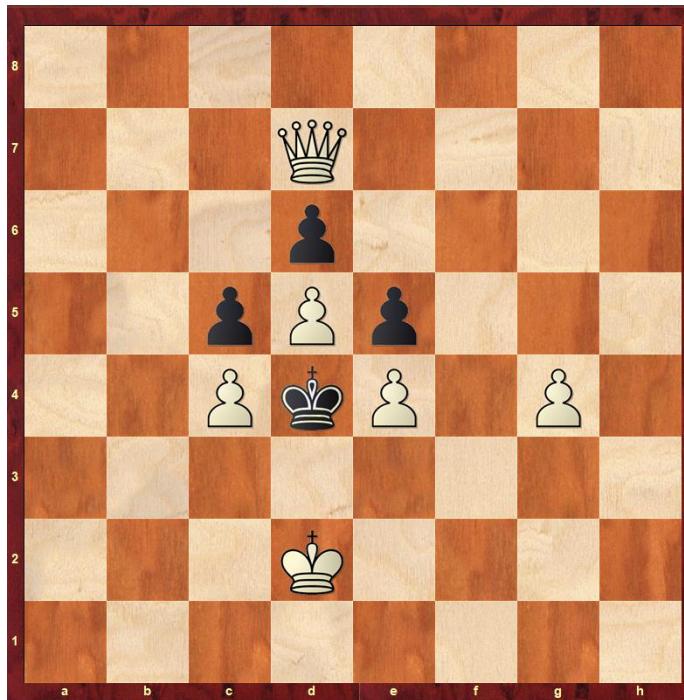
- a. Les blancs sont mieux et voient la possibilité de créer un Zugzwang en jouant:
- b. **1.Fg5!** Et les Noirs n'ont aucun bon coup à jouer, tous les coups perdent du matériel, on remarque aussi la supériorité des fous, dans une partie ouverte, sur les chevaux en finale de partie, ainsi :
 - si 1. ... b5 2.axb5 b6 3.Rd3 (Zugzwang) Cf8 4.Fxd5 Cf6 5.Ff3 et les blancs ont 1 pion passé gagnant.
 - si 1. ... Cc6 2.Fxd5 Rf5 3.Ff3 (les 2 fous côté à côté bloquent le Roi) et les blancs ont 1 pion d4 passé gagnant)
 - si 1. ... Rg7 ou Rf5 2.Fxh5 et la finale sera facilement gagnée

Milieu de partie – 5. Mettre l'adversaire en Zugzwang

Plan créer un réseau de Zugzwang

a. Repérer le Zugzwang, b. jouer le ou les coups pour obtenir le Zugzwang, c. Obtenir le gain matériel

Exemple 2



- a. Les Blancs voient le mat en a4 ou g4 ainsi que le Zugwang obligeant les noirs à jouer et ils jouent
- b. 1.g5! Zugzwang** et maintenant
- c. Si ... Rxe4 2.Dg4#
Si ... Rxc4 2.Da4#

Exemple 3



Nimzowitsch - Saemisch

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Fb7 5.Fg2 Fe7 6.Cc3 0–0 7.0–0 d5 8.Ce5 c6 9.cxd5 cxd5 10.Ff4 a6 11.Tc1 b5 12.Db3 Cc6 13.Cxc6 Fxc6 14.h3 Dd7 15.Rh2 Ch5 16.Fd2 f5 17.Dd1 b4 18.Cb1 Fb5 19.Tg1 Fd6 20.e4 fxe4 21.Dxh5 Txf2 22.Dg5 Taf8 23.Rh1 T8f5 24.De3 Fd3 25.Tce1 h6

Constat : Les blancs sont en zugzwang. Tous les coups dégradent fortement leur position. **Aucune pièce blanche** n'a vraiment envie de bouger...

Mais **les règles du jeu** sont ainsi faites que les blancs doivent jouer. Ils ont alors abandonné ! C'est un très rare exemple de zugzwang en milieu de partie.

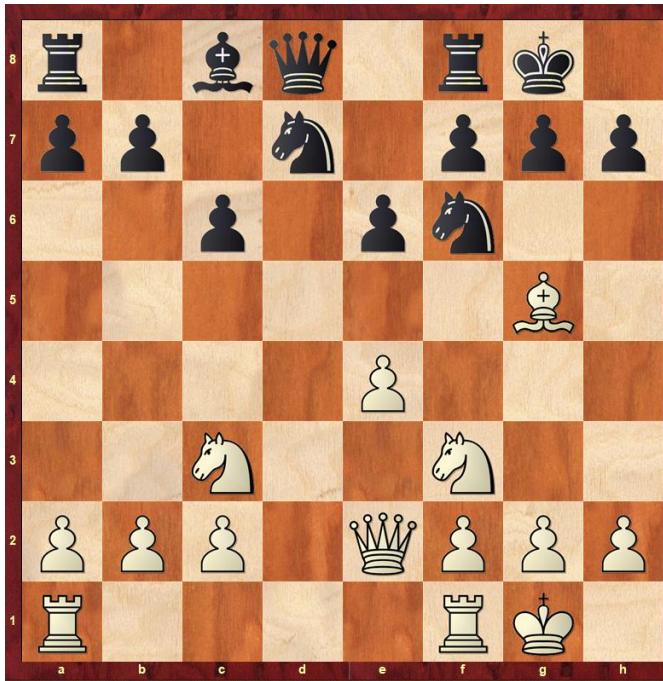
Analysons en détail les coups des Blancs :

- La Dame blanche ne peut pas se déplacer, les Fous non plus (après Fou c1, le Cavalier est perdu), la Tour placée en g1 et le Cavalier blanc non plus !
- Après un déplacement de la Tour e1, Tour e2 capture la Dame blanche.
- Si les blancs placent leur Roi en h2, T5f3 gagne la Dame blanche (cela explique l'importance d'avoir placé un pion noir en h6 ! – dernier coup joué par les Noirs).
- Sur a3, les noirs répondent par a5 et le problème ne change pas pour les blancs.
- b3 ne change pas non plus le problème après Rh8 par exemple.
- Avancer le pion g perd la dame blanche après le coup T5f3 (si les blancs la capturent, il y aura échec et mat avec Tour h2 ! En effet, le **Fou noir** contrôle cette case et protégera la Tour).
- Déplacer le pion h n'améliore pas non plus la position après Rh8 par exemple.

Milieu de partie – 6. Le clouage

- Le clouage : Le clouage permet de restreindre l'activité potentielle d'une ou de plusieurs des pièces adverses.** Vous pouvez clourer une pièce simplement en l'attaquant à condition que si elle se décide à bouger malgré tout, de graves conséquences vont affecter son camp. Le clouage aux échecs est une arme puissante pour déstabiliser votre adversaire.
- Le Plan : a) Reconnaître la présence d'un clouage, b) jouer le ou les coups amenant un avantage positionnel ou matériel

Exemple 1



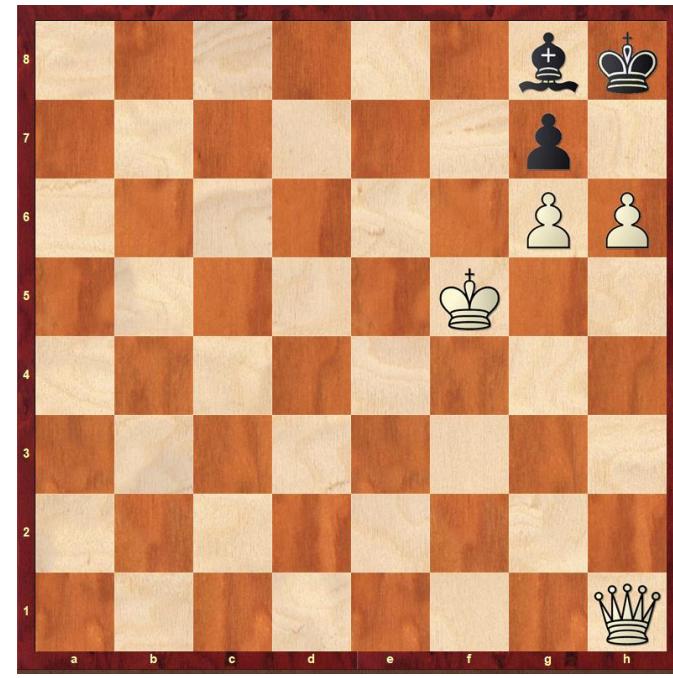
Le Cavalier f6 est cloqué par le Fou g5. En effet, si le Cavalier bouge, le Fou prendra la Dame. Pour profiter d'un clouage, une idée est d'attaquer la pièce cloquée (ici le Cavalier f6). Les blancs peuvent donc jouer leur pion en e5 pour mettre en difficultés les noirs. Il s'agit d'un **clouage « relatif »**. Lorsque c'est le Roi qui se trouve derrière la pièce cloquée, celle-ci ne peut pas du tout bouger et le clouage est dit « **absolu** ».

Exemple 2



- Les Blancs reconnaissent le clouage absolu du Fou par la Tour, ils jouent
- 1.Cd7+ Ra8**
- 2.Cb6+!!** (clouage absolu avec la Da5) Rb8
- 3.De5#**

Exemple 3



- Voici comment utiliser le clouage pour immobiliser une pièce. Utilisation astucieuse du clouage
- Les Blancs voient un mat en a1 si gxh6 et jouent en conséquence :
 - 1.Da8!** Cloue le Fg8 et oblige gxh6 2.Da1#

Milieu de partie – 6. Le clouage

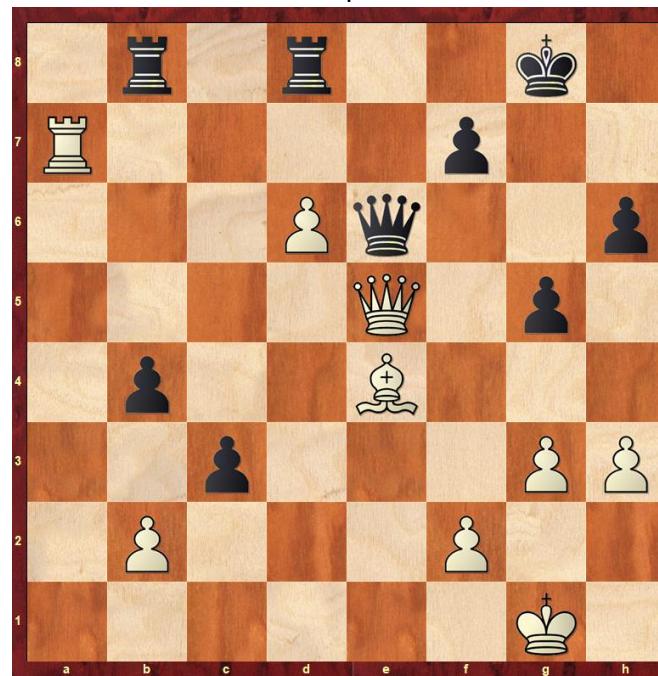
- Le clouage :** Le clouage permet de **restreindre l'activité potentielle d'une ou de plusieurs des pièces adverses**. Vous pouvez clourer une pièce simplement en l'attaquant à condition que si elle se décide à bouger malgré tout, de graves conséquences vont affecter son camp. Le clouage aux échecs est une arme puissante pour déstabiliser votre adversaire.
- Le Plan : a) Reconnaître la présence d'un clouage, b) jouer le ou les coups amenant un avantage positionnel ou matériel

Exemple 4



- Les Blancs reconnaissent le clouage absolu du Cc6 par le Fb5, ils jouent des coups de renforcement du clouage – technique à utiliser pour gagner du matériel, ils jouent
 - 1.Cd4 Dd7** sinon le Cc6 est perdu
 - Da4 renforce le clouage et gagne le Cc6 !

Exemple 5



- Les Blancs reconnaissent le clouage absolu de la De6 si on amène le Rh7, ils jouent
 - 1.Fh7+!! Rxh7** car sur Rf8 il y a mat en h8
 - 2.Dxe6!!** Le Roi étant cloué par Ta7, les Noirs perdent la Dame et la partie

Exemple 6



- Voici comment utiliser le clouage pour mettre en place une autre tactique d'attaque.
- Les Blancs voient un mat du couloir et jouent en conséquence :
 - 1.Txa8!** Fxa8 **2.Dxf7+!!** Txf7 cloue la Tf7 par le Fb3 et permet 3.Te8# du couloir

Milieu de partie – 6. Le clouage

- Le clouage :** Le clouage permet de **restreindre l'activité potentielle d'une ou de plusieurs des pièces adverses**. Vous pouvez clourer une pièce simplement en l'attaquant à condition que si elle se décide à bouger malgré tout, de graves conséquences vont affecter son camp. Le clouage aux échecs est une arme puissante pour déstabiliser votre adversaire.
- Le Plan : a) Reconnaître la présence d'un clouage, b) jouer le ou les coups amenant un avantage positionnel ou matériel

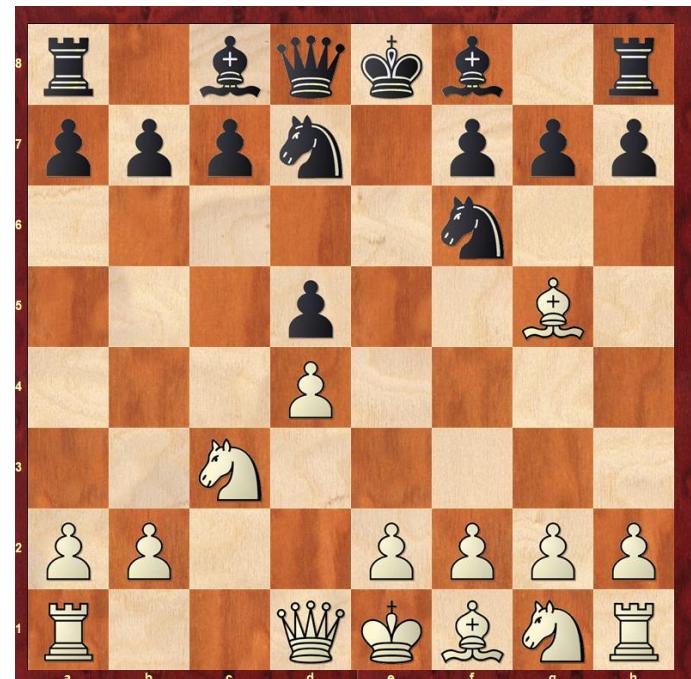
Exemple 7



Exemple 8 (Noirs jouent)



Exemple 9



- La technique du sacrifice pour attirer une pièce adverse dans un clouage permet souvent de gagner du matériel, ainsi, les Blancs jouent :
- 1.Txe7!** Dxe7 2.Fxd6 instaure le clouage absolu du Roi et permet de gagner la Dame!

- Dans cet exemple, on va voir comment jouer pour sortir d'un clouage désagréable, ici le Fg5 qui cloue la Dd8
 - 1.... h6**
si 2.Fxf6 Dxf6 et il n'y a plus de clouage
si 2.Fh4 Cg6 et on se sort du clouage

- Un autre exemple instructif pour se débarrasser d'un clouage
- Les Blancs pensent pouvoir augmenter leur clouage par : 1.Cxd5?
b. 1. ... **Cxd5!!** 2.Fxd8 Fb4+ 3.Dd2 Fxd2+ 4.Rxd2 Rxd8 et on a gagné une pièce !

Milieu de partie – 7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile Roi

- L'ouverture de diagonale sur l'aile-Roi** poursuit 2 but principaux. Tout d'abord affaiblir la sécurité du Roi et ensuite offrir des lignes d'attaques sur le Roi.
- Le Plan : a) Reconnaître la possibilité d'ouvrir des lignes, b) jouer le ou les coups amenant à un affaiblissement positionnel du Roi adverse

Exemple 1



a. Dans cette partie entre Alekhine et Johner, Alekhine montre comment ouvrir les diagonales pour activer son fou et joue:

1.e5!

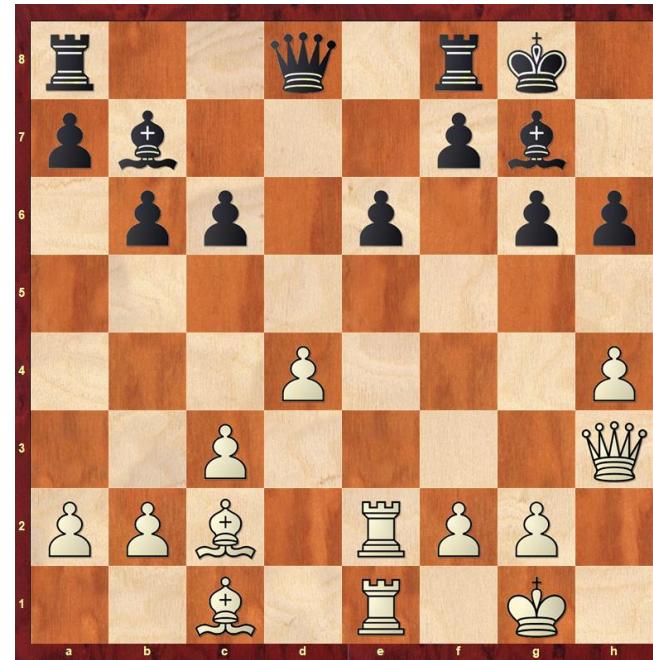
Si ...dxe5 2.d6

si ... c5 3.Fe4 Dd7 4.Dh6 1-0

si ... cxd6 3.Fb3 Dd7 4.c5+ d5 5.Dxg4+ 1-0

Si ... fxe5 2.f6 Dxf6 3.Dxg4+ Rf7 4.Fe4 et les blancs gagnent

Exemple 2



a. Voici un exemple d'attaque de pion devant le Roi pour ouvrir la diagonale b1-h7

1.h5

si ... g5 2.Dd3 (menace mat) f5 3.Txe6 et on gagne un pion

si ... Fa6 2.hxg6 Fxe2 3.a.Fxh6 Fa6 4.Fg5 perd la Dame 1-0

3.b.Fxh6 Dd7 4.gxf7+ Txf7 5.Txe2 et

les blancs sont mieux (3 pions pour la qualité)

Exemple 3



a. Dernier exemple sur ce thème :

b. 1.De5

si ... Df8 2.h6 Fb7 3.g5 f6 4.gxf6 gxf6

5.Dg3+ Rf7 6.Fxf6 Te8 7.Dxc7+ 1-0

si ... f6 2.De6+ Rf8 3.h6 1-0

Milieu de partie – 7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile Roi

- L'ouverture de colonne sur l'aile-Roi** poursuit 2 but principaux. Tout d'abord affaiblir la sécurité du Roi ou pour envahir le camp adverse et ensuite offrir des lignes d'attaques sur le Roi.
- Le Plan : a) Reconnaître la possibilité d'ouvrir des lignes, b) jouer le ou les coups amenant à un affaiblissement positionnel du Roi adverse

Exemple 1



Karpov, Anatoly (2740) - Polgar, Judit (2630)
Las Palmas Las Palmas (8), 1994

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.c4 Fg7 4.g3 0-0 5.Fg2 d6 6.0-0
Cc6 7.Cc3 e5 8.d5 Ce7 9.e4 Cd7 10.Ce1 f5 11.Cd3
Cf6 12.Fg5 13.Cxe4 Cf5 14.Te1! h6 15.Cxf6+ Fxf6
16.Fd2 Rh7 17.Fc3 Fd7 18.c5! b6? 19.c6 Fe8

a. Karpov désire ouvrir la colonne e et joue:

b. **20.f4!!** (attaque le pion e5 pour la 4^{ème} fois forçant) **exf4**

21.Cxf4! (Les blancs ont amélioré la position de leur cavalier qui attaque g6 et menace une fourchette en e6. Ils ont aussi ouvert la colonne e pour la Te1) ... **Ff7**

22.Dd3 (place la Dame sur la diagonale du Roi noirs et permet de lier les Tours) ... **Fxc3**

23.bxc3 Dg5



24.h4!! Et maintenant

si ... Dxg3 6.Dxg3 Cxg3 7.Te7 et les blancs ont pénétré sur la 7^{ème} rangée et sont mieux
si ... Df6

25.Ce6 Fxe6

26.Txe6 Dg7

27.h5 Ce7 (si ... gxh5 9.Fe4 1-0)

28.Tae1 (et les blancs doublent leur tours sur la colonne e et sont gagnants 1-0)

Milieu de partie – 7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile Roi

- L'ouverture de colonne sur l'aile-Roi** poursuit 2 but principaux. Tout d'abord affaiblir la sécurité du Roi ou pour envahir le camp adverse et ensuite offrir des lignes d'attaques sur le Roi.
- Le Plan : a) Reconnaître la possibilité d'ouvrir des lignes, b) jouer le ou les coups amenant à un affaiblissement positionnel du Roi adverse

Exemple 2



- a. Un autre exemple tiré d'une partie amateur. Les Noirs viennent de jouer c4 et les blancs désirent ouvrir la colonne c et jouent :
- b. **1.Tc1** (ce coup défend indirectement le fou, développe la Tour et menace la Dc6) ... **Dd6**
- 2.Fb1 Tb8** (les Noirs veulent prendre la colonne semi-ouverte b)
- 3.Dc2** (défend le pion b2 et augmente la pression sur la colonne c) ... **h5**
- 4.b3** (il est temps pour les blancs d'ouvrir la colonne c) ...**cxb3**
- 5.axb3 Ce4**



- 6.Fa5** (menace l'attaque double en c7) ... **Ta8**
suit une belle fin
- 7.Dxc8+ Txc8**
- 8.Txc8+ Re7**
- 9.Fd8+ Re8**
- 10.Ff6# Mat de l'opéra**

Milieu de partie – 7. Ouverture de diagonale ou de colonne sur l'aile Roi

- L'ouverture de colonne sur l'aile-Roi** poursuit 2 but principaux. Tout d'abord affaiblir la sécurité du Roi ou pour envahir le camp adverse et ensuite offrir des lignes d'attaques sur le Roi.
- Le Plan : a) Reconnaître la possibilité d'ouvrir des lignes, b) jouer le ou les coups amenant à un affaiblissement positionnel du Roi adverse

Exemple 3



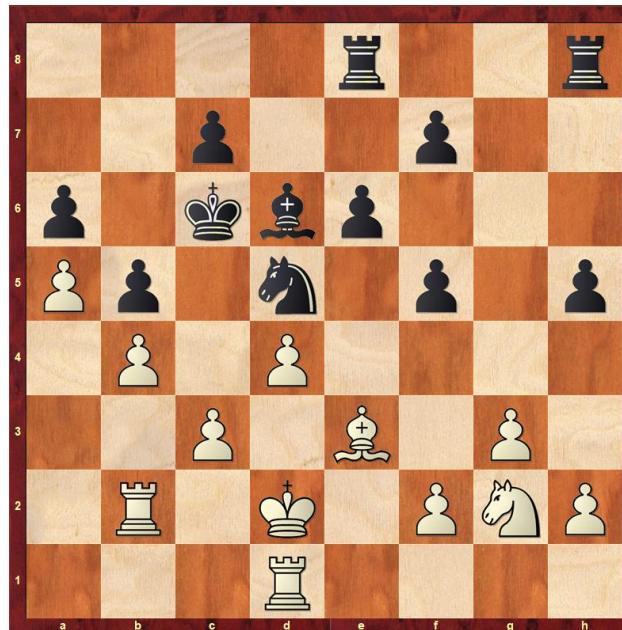
Mieses, Jacques - Alekhine, Alexander

Baden-Baden (14), 04.05.1925

1.e4 Cf6 2.Cc3 d5 3.e5 Cfd7 4.Cxd5 Cxe5 5.Ce3 Cbc6 6.Cf3 Cxf3+ 7.Dxf3 Dd6 8.Fb5 Fd7 9.0-0 e6 10.c3 De5 11.a4 Fd6 12.g3 Df6 13.Dxf6 gxf6 14.d4 Ca5 15.Fxd7+ Rxd7 16.b4 Cc6 17.Td1 a6 18.Tb1 b5 19.a5 Ce7 20.Tb2 Rc6 21.Rf1 Cd5 22.Re1

- Alekhine désire ouvrir la colonne h car il a une Th8 qui pourrait pénétrer en 2^{ème} ou 1ère rangée et un Fou actif qui pointe sur les Pions h2 et g3 et joue:
- 22.h5!!**

23.Cg2 (pour empêcher h5) (Alekhine souhaite alors ouvrir une autre colonne la e ou la f et joue)
 23.Tae8 (centralisant également la Ta8 et attendant que son adversaire joue)
 24.Fe3 f5 25.Rd2? (centralise le Roi qui soutient le Fe3, mais le coup est mauvais)



25.h4 (pour cette fois ouvrir la colonne h)
 Si les Blancs prennent le pion par Cxh4, les Noirs ripostent par f4 gagnant une pièce le cheval ou le Fou, les Blancs ne peuvent rien faire
 26.Rd3 (pour permettre au Fou de sortir) ...hgx3 (et la colonne s'ouvre)
 27.hgx3 Th2 (et les Noirs ont pénétré en 2^{ème} rangée)

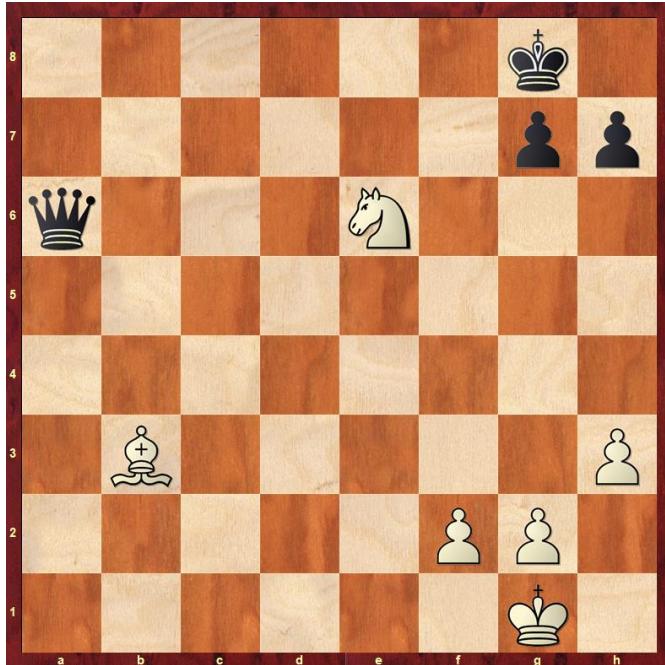


Si 28.Cf4 Fxf4 29.Fxf4 Cxf4 30.gxf4 Teh8 et les Noirs sont bien, ils maîtrisent la colonne h et vont pouvoir attaquer les pions f doublés, Mieses a joué 28.Ch4 Fxg3 (gonflé car les blancs ont du contre-jeu par) 29.Cf3 Tg2 30.Ce1 Tg1 (finalement cela tient pour les Noirs car fxg3 est contré par Txg3 qui gagne une pièce sur f4) 31.Te2 Fd6 32.Tc1 Th8 33.Cf3 Txc1 34.Fxc1 Th3 0-1

Milieu de partie – 8. Echec à la découverte

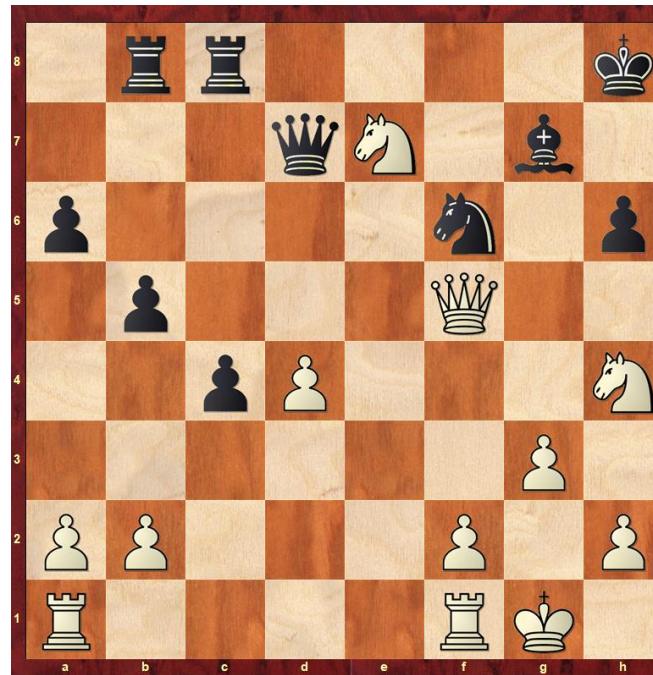
- L'échec à la découverte :** Un échec à la découverte **se produit lorsqu'une pièce se déplace pour permettre un échec délivré par une autre pièce cachée derrière elle.** C'est une arme redoutable du milieu de partie. La menace est souvent plus forte que son exécution !
- Le Plan : a) Voir la possibilité d'un échec à la découverte, b) jouer le ou les coups permettant un gain matériel ou un affaiblissement positionnel de l'adversaire

Exemple 1



- Les Blancs ont vu l'échec à la découverte par le Fb3 et jouent en conséquence :
- 1.Cc5!** Gagnant la Dame et la partie

Exemple 2



- Les blancs ont vu un échec à la découverte avec la Df5 et le Ch6 et jouent
 - 1.Chg6+ Rh7** (la découverte est mise en place, mais comment en profiter car la Df5 est attaquée par la Dd7 et les blancs voient l'échec double, puis le mat et jouent)
 - 2.Cf8++ Rh8
 - 3.Dh7+ CxD
 - (et l'apothéose par le mat à l'étouffer) 4.Cfg6#

Exemple 3

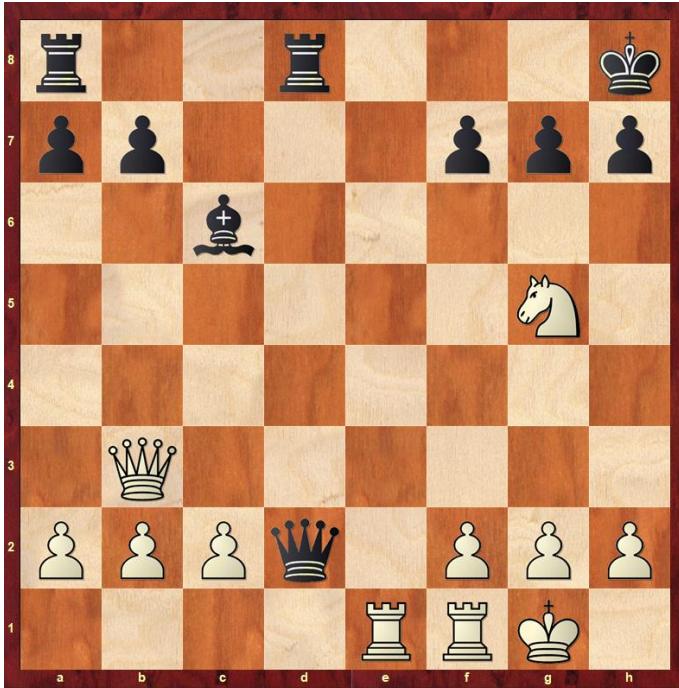


Cet exemple montre l'échec à la découverte par la Th1, mais actuellement il ne sert à rien, il faut utiliser la menace qui est plus forte que l'exécution pour renforcer sa position en doublant les tours en colonne h et en amenant la Dame ! Les noirs sont paralysés par cette menace ! Par exemple : 1. ... Fe7 2.Th5 Ff6 3.Tdh1 g5 4.e4 Rg7 5.Txg5+ Rf8 6.Th6 Fxg5 7.Dxg5 Te6 8.exd5 cxd5 9.Ff5 Txh6 10.Dxh6+ Re8 11.Dh8+ Re7 12.DxT CxD 13.Cxd5 1-0

Milieu de partie – 8. Echec à la découverte

- L'échec à la découverte :** Un échec à la découverte **se produit lorsqu'une pièce se déplace pour permettre un échec délivré par une autre pièce cachée derrière elle.** C'est une arme redoutable du milieu de partie. La menace est souvent plus forte que son exécution !
- Le Plan : a) Voir la possibilité d'un échec à la découverte, b) jouer le ou les coups permettant un gain matériel ou un affaiblissement positionnel de l'adversaire

Exemple 4



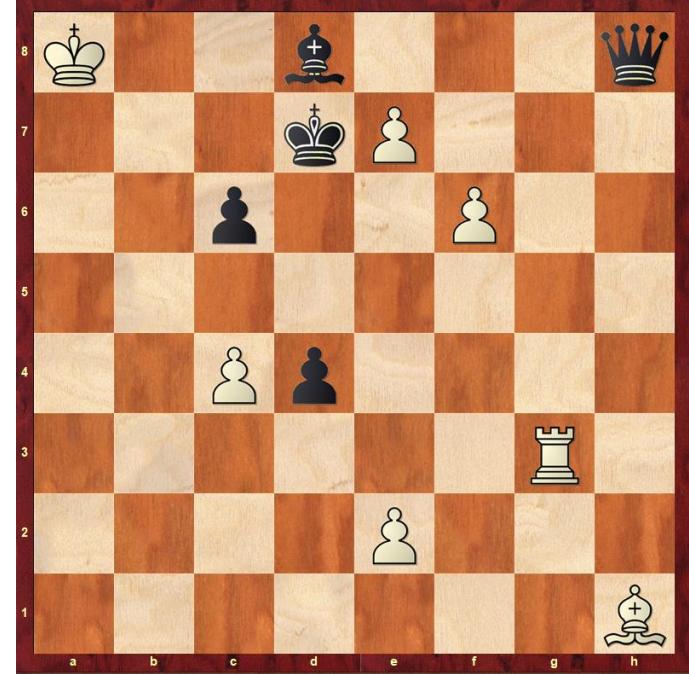
- Les Blancs ont vu l'échec à la découverte par la Db3 et jouent :
- 1.Cxf7+** Rg8 découverte et les blancs maîtrisent le mat à l'étouffer et continuent par 2.Ch6++ Rh8 sinon mat en f7
3.Dg8+ Txg8
4.Cf7#

Exemple 5



- Les blancs ont vu un échec à la découverte avec le Fb3 et jouent
- 1.Td3** (pour empêcher Fd5) ... De2
2.Cxf7 et l'échec à la découverte est mis en place, cependant les Noirs ne peuvent pas prendre (2. ... Txf7 car s'ensuivrait Td8+ 1-0), ils doivent jouer 2. ... Cc6 et perdent par l'échec à la découverte Cd8+ suivi de Cxb7

Exemple 6



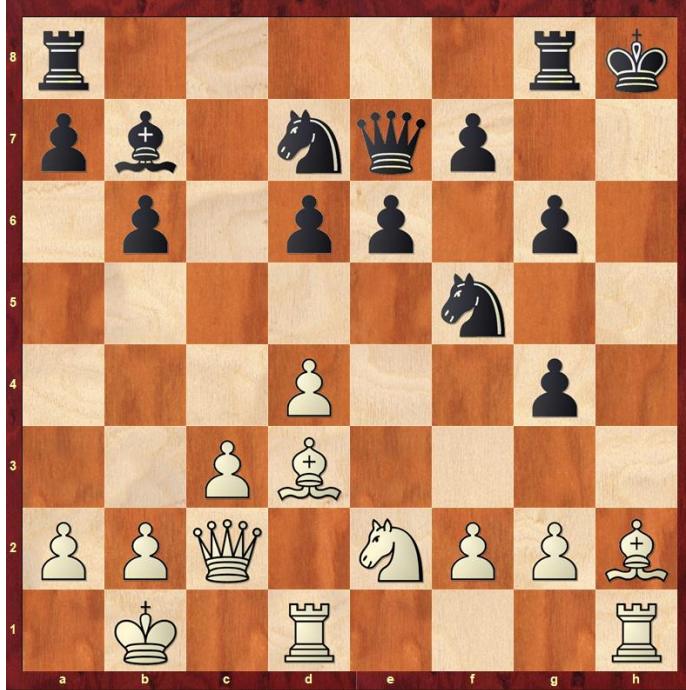
On termine ce thème avec une étude permettant aux Blancs d'annuler. On commence par

- Fxc6+ Rxc6 **2.Tg8!!** (Si Dxg8 3.f7 nulle) **Dh1!! Et garde un échec à la découverte en bougeant le Roi**
3.Tg1! Dg8! 4.Txg8! Dxg8 sinon nulle par répétition de coups 5.f7 Dxf7 6.exd8=C Rc5 7.Cxf7 nulle car le Roi Noirs va manger les pions blancs

Milieu de partie – 9. Double échec à la découverte

- Le double échecs à la découverte** est une arme redoutable car il oblige l'adversaire à jouer le Roi et permet ainsi des menaces multiples!
- Le Plan : a) Voir la possibilité d'un double échec à la découverte, b) jouer le ou les coups permettant un gain matériel ou un affaiblissement positionnel de l'adversaire

Exemple 1



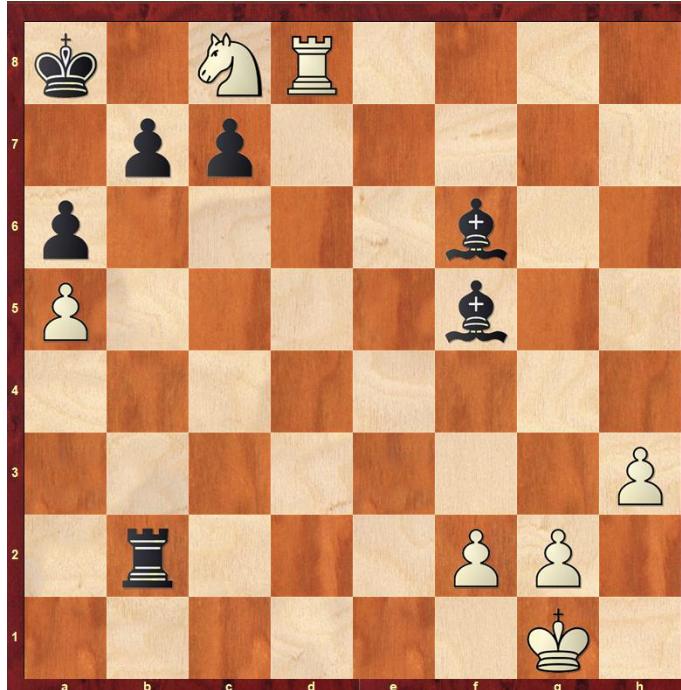
- a. Les Blancs ont vu le double échecs en utilisant le Fh2 et la Th1 et jouent :
- b. **1.Fe5++#!**

Habituellement, il y a trois façons de parer un échec :

- La fuite en bougeant le Roi
- L'interposition en protégeant le Roi grâce à une autre pièce
- La prise de la pièce qui attaque le Roi

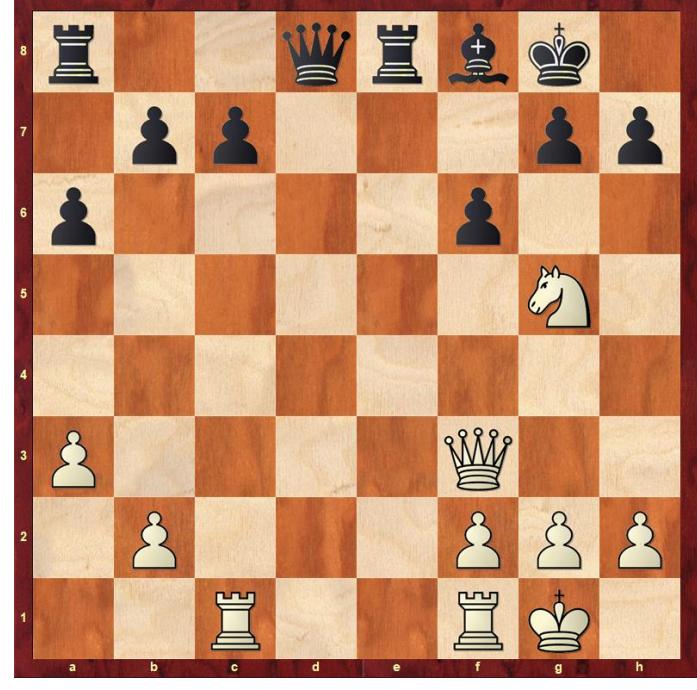
Lors d'un double échecs, **seule la fuite du Roi est possible.**

Exemple 2



- a. Toutes les pièces blanches sont attaquées, mais les Blancs ont vu un échec double mortel et jouent
- b. **1.Cb6++ Ra7**
2.Ta8#

Exemple 3



- a. Les Noirs viennent de jouer f6 pour éliminer le Cg5, mais les Blancs ont vu échec, échecs double et même le mat du baiser de la mort et jouent :
- b. **1. Db3+! Dd5 2.Dxd5+ Te6**
3.Dxe6+ Rh8
4.Cf7+ Rg8
5.Ch6++ (échecs double) Rh8 6.Dg8#

Milieu de partie – 10. Menace à la découverte

La menace à la découverte est une forme d'attaque liée à une menace indirecte sur une pièce adverse

Le Plan : a. Repérer la menace, b. Eliminer la pièce intermédiaire avec menace forte, c. Exécuter la menace

Exemple 1

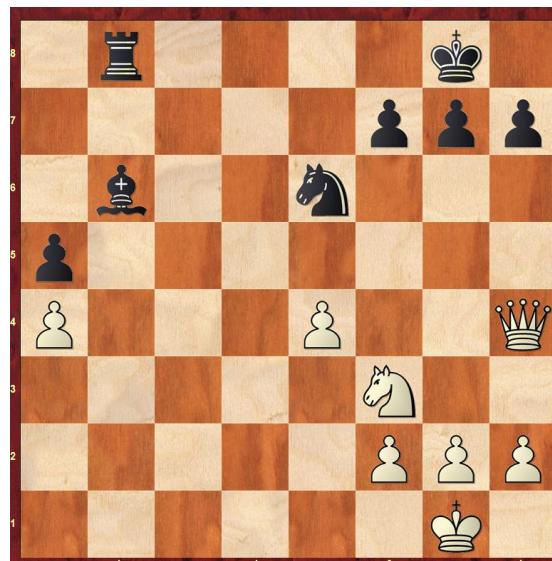


- a. Attaquer la pièce Dd7
- b. Faire échec avec le Cf5
- c. Manger la Dd7

**1. Ch6+ Rh8
2. Dxd7 gxh6**

→ Gain de la Dame pour un Cavalier

Exemple 2 (les noirs jouent)



- a. Mat du couloir en b1
- b. Fd8 (attaque la Dame)
- c. Manger la Dd7

**1. ... Fd8
2. Dxd8+ Cxd8
3. h4**

→ Gain de la Dame pour un Fou

Exemple 3



- a. Attaquer De4
- b. Fc5 (attaque la Tf8)
- c. Manger la D ou T

**1. Fc5 Dh4
2. Fxf8 Txf8**

→ Gain de la qualité (Une tour (5) contre un Fou (3))

Exemple 4 (les noirs jouent)



- a. Attaquer Dd1
- b. Coup intermédiaire Dxg2
- Prendre la Te3 avec échec

a. Manger la D
**1. ... Dxg2+!
2. Rxg2 Cxe3+
suivi de Txd1**

→ Gain d'un pion et finale gagnante avec 2 pions de plus

Milieu de partie – 10. Menace à la découverte

La menace à la découverte est une forme d'attaque liée à une menace indirecte sur une pièce adverse

Le Plan : a. Repérer la menace, b. Eliminer la pièce intermédiaire avec menace forte, c. Exécuter la menace

Exemple 5



- a. Attaquer la Dg6 avec Fe4
- b. Sacrifier la Tb7, suivi d'une attaque double en b8 et g6
- c. Manger la Tb8 ou Dg6

1. **Txb8 Txb8**
2. **Df4 Td8**
3. **Fxg6 hxg6**

→ Gain de la Dame pour une Tour

Exemple 6 (les noirs jouent)



- a. Créer la menace par Dc5+
- b. Attaquer le Roi par Fxg2
- c. Manger la Dg5

1. ... **Dc5+**
2. **Rh1 Fxg2+**
3. **Rxg2 Dxg5**

→ Gain de la Dame pour un Fou

Exemple 7 (les noirs jouent)



- a. Prendre en e4
- b. Suivi des échanges
- c. Gagner un pion

1. ... **Cxe4**
2. **Fxe7 Cxc3**
3. **Fxd8 Cxd1**
4. **Fh5 Cxb2**

→ Gain d'un pion

Attention de bien calculer les coups lors d'un échange multiple

Milieu de partie – 11. Attaque d'une pièce surchargée

Plan Attaque d'une pièce surchargée

a. Repérer la pièce surchargée, b. Attaquer la pièce et Récupérer du matériel

Exemple 1



- a. La Dd6 protège le Fe5 et le mat en a8, elle est surchargée
- b. Plan : attaquer la Dame

**1. Cc4 Dc6 1. Cc4 Da6
2. Dxc6 Txc6 2. Cxd5 Dxf1
3. Cxe5 3. Rh2 Txg2+
4. Dxg2 Dxg2
5. Rxg2**

→ Gain d'une pièce

Exemple 2

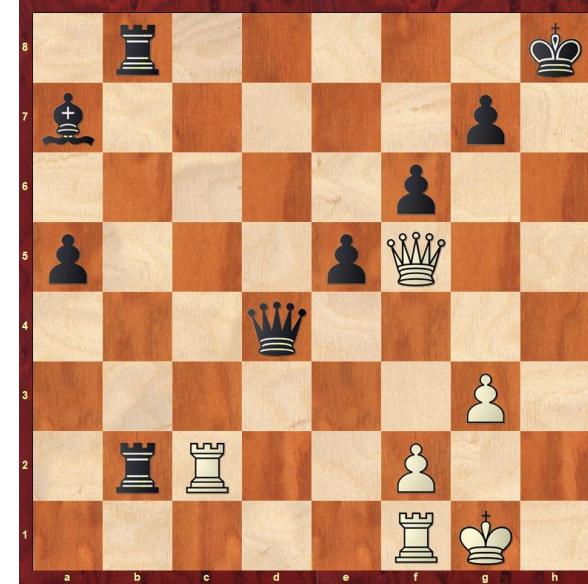


- a. La dame noire est surchargée, elle protège f6 et la Tc7
- b. Obliger la Dame à partir pour récupérer la tour

**1. Cf6+ Dxf6 1. Cf6+ Rh8
2. Dxc7 2. Ce8! f5
3. Dxg2 3. Dxc7**

→ Gain de la qualité (5-3) avec attaque

Exemple 3



- a. Les noirs ont 27 points contre 22 aux Blancs (0-1) et la Dame blanche est surchargée (f2, c2) car les Noirs viennent de jouer Tb2. Les Blancs trouvent une issue en jouant :

**b. 1. Txb2 Dxb2
2. Dh3+ Rg8
3. De6+ Rf8
4. Dd6+ Re8
5. De6+ etc. Nulle**

→ Assure la nulle dans une partie perdue

On dit qu'une pièce est surchargée lorsqu'elle doit défendre plusieurs pièces ou plusieurs cases à la fois.

Milieu de partie – 12. Echecs perpétuels

Exemples simples

Plan Echecs perpétuels

a. Constater que la partie est perdue, b. Repérer l'échecs perpétuels et faire les Echecs pour ainsi annuler la partie

Exemple 1



- a. Les noirs ont 20 points contre 13 aux Blancs (0-1)
- b. Echecs Perpétuels en Dg5 et Dh5

- 1. Dg5+ Rh7**
- 2. Dh5+ Rg7**
- 3. Dg5+ Rh8**
- 4. Dh5+**

→ Assure la nulle
dans une partie perdue

Exemple 2



- a. Les noirs ont 19 points contre 13 aux Blancs (0-1)
- b. Echecs Perpétuels en e8 et h5

- 1. De8+ Rh7**
- 2. Dh5+ Rg8**
- 3. De8+ Rh7**

→ Assure la nulle
dans une partie perdue

Exemple 3



- a. Les noirs ont 18 points contre 12 aux Blancs (0-1)
- b. Echecs Perpétuels en f7 et f8

- 1. Df7+ Rh8**
- 2. Df8+ Rh7**
- 3. Df7+ Rh8**

→ Assure la nulle
dans une partie perdue

Exemple 4



- a. Les noirs ont 10 points contre 8 aux Blancs (0-1)
- b. Echecs Perpétuels en h7 et f6

- 1. Ch7 Re8**
- 2. Cf6+ Rf8**
- 3. Ch7+ Re8**

1. Si...Rh8

2. Th7#

Mat des Arabes

→ Assure la nulle
dans une partie perdue

Milieu de partie – 12. Echecs perpétuels

Plan Echecs perpétuels

a. Constater que la partie est perdue, b. Repérer l'échecs perpétuels et faire les Echecs pour ainsi annuler la partie

Exemple 4 (noir joue)



- a. Les noirs ont 18 points contre 21 aux Blancs (1-0)
- b. Echecs Perpétuels en Dg4 et Df3 si g2 est éliminé
 1. ...Txg2+
 2. Rxg2 Dg4+
 3. Rh1 Df3+
 4. Rg1 Dg4+

Exemple 5



- a. Les noirs ont 22 points contre 13 aux Blancs (0-1)
- b. Echecs Perpétuels en g7, h7 et f7
 1. Txg7+ Rh8
 2. Txh7+ Rg8
 3. Tg7+ Rh8
 4. Th7+ Rg8

Exemple 6 (noir joue)



- a. Les noirs ont 16 points contre 19 aux Blancs (1-0)
- b. Echecs Perpétuels en a1 et h8
 1. ... Da1+
 2. Rh2 Dh8+
 3. Rg1 Da1+
 4. Rh2 Dh8+

Quant la partie semble perdue sur l'échiquier, il faut avoir en tête deux notions fondamentales pour éventuellement égaliser:

- Echecs perpétuels
- PAT

→ Etre capable d'annuler une partie perdue vous donne la même impression de bonheur, de satisfaction que de l'avoir gagnée !

→ Dans les trois parties ci-dessus, le nul est obtenu dans une partie perdue

Milieu de partie – 13. Pat

Plan Pat

a. Constater qu'un pat est possible, b. Jouer les coups amenant au PAT

Exemple 1



- a. Pat est possible si Rf6 (vrai risque pour les blancs qui veulent mater en e7)
- b. Les Blancs doivent jouer Dc7, suivi de Rf6 et mater ensuite en e7 ou g7

Si 1.Rf6 ou Rg6 c'est le PAT (stupide lié à la précipitation) car les Noirs ne sont pas échecs et n'ont pas de coups légaux à jouer

→ Dans les trois parties ci-dessus, le nul est obtenue dans une partie perdue

Pat est une position où le Roi adverse n'est pas échecs où il se trouve, mais n'a plus de coup légal à jouer

Exemple 2 (les Noirs ont joué Df6)



- a. Les blancs constatent que, sans la Dame, leur Roi est dans une position de PAT
- b. Ils jouent pour éliminer la Dame

1. Dg8+ RxQ PAT

Exemple 3 (les blancs ont joué Db6+)



- a. Les noirs constatent qu'en a8 ils sont dans une position de PAT
- b. Ils jouent Ra8

1. ... Ra8

2. Si DxQ PAT

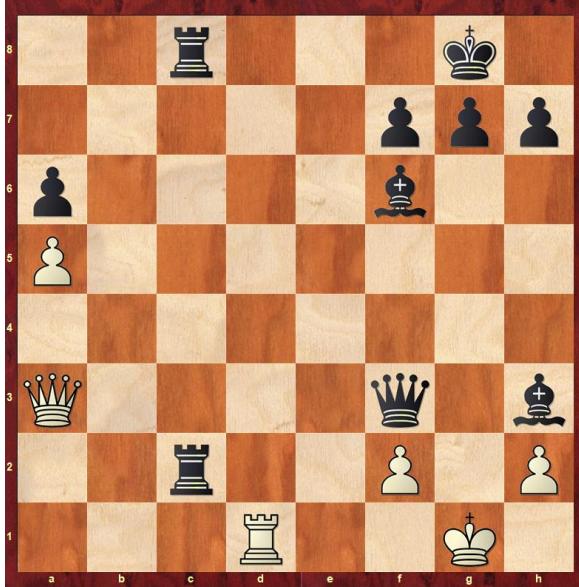
Si Ra6 Dc8+ suivi d'un échec perpétuels en c3 ou du PAT

Milieu de partie – 13. Pat

Plan Pat

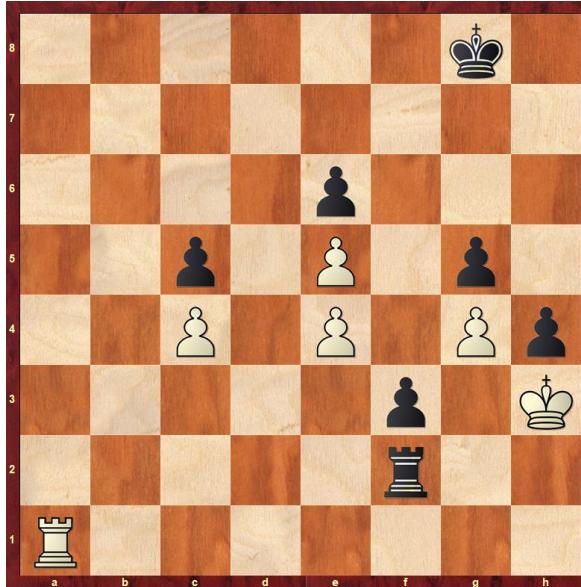
a. Constater qu'un pat est possible, b. Jouer les coups amenant au PAT

Exemple 4



- a. Pat est possible si Tour et Dame blanches disparaissent de l'échiquier car le Roi n'a plus de case
- b. Les Blancs jouent pour éliminer les 2 pièces avec des échecs intermédiaires
 1. **Td8+ TxT ou FxT**
 2. **Df8+ suivi du PAT**

Exemple 5 (les Noirs viennent de prendre en f2)



- a. Les blancs constatent que, sans la Tour, leur Roi est dans une position de PAT
- b. Ils jouent pour éliminer la Tour
 1. **Ta8+ Rf7**
 2. **Tf8+ et si la Tour est prise PAT sinon perpétuel avec la Tour qui fait échecs au Roi adverse**

Exemple 6 (problème de PAT)



- a. Les Blancs peuvent annuler en jouant bien le prochain coup (étude, donc compliquée, mais intéressant car 3 pions liés contre le Roi seul, ne gagne pas !)
 1. **Rg1 h3 2.Rh2 f3 3.Rg3 h2 4.Rxh2 f2 5.Rg2 g3 6.Rf1 g2+ 7.Rxg2 f1D+ 8.Rxf1 PAT**
 1. **Rg1 f3 2.Rf2 g3+ 3.Rxf3 g2 4.Rxg2 h3+ 5.Rxh3 PAT**
 1. **Rg1 g3 2.Rg2 f3+ 3.Rxf3 h3 4.Rxg3 h2 5.Rxh2 PAT**

→ Dans les trois parties ci-dessus, les Blancs assure le nul dans une partie perdue

Milieu de partie – 14. Interception des lignes

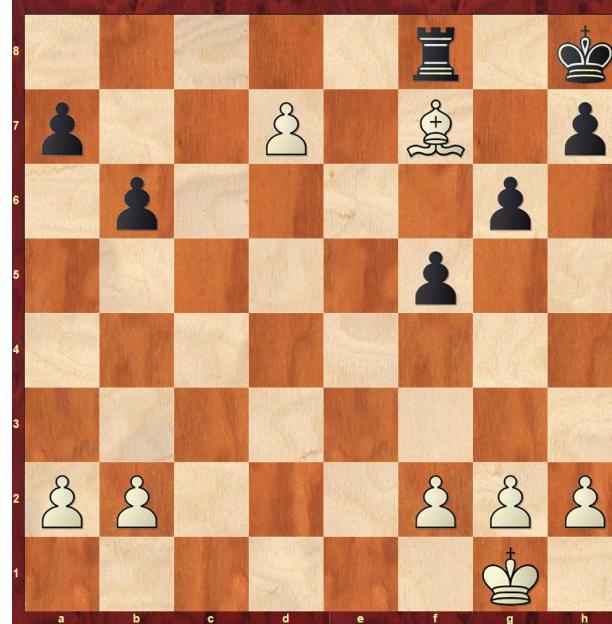
- L'Interception des lignes :** Aux échecs, l'interception est une **manœuvre tactique où une pièce s'interpose pour couper l'action d'une pièce adverse**. Que ce soit pour interrompre l'attaque d'une tour, bloquer la portée d'une dame ou couper une ligne de défense, l'interception peut renverser le cours d'une partie.
- Le Plan : a) Voir la possibilité d'interception de ligne, b) jouer le ou les coups permettant un gain matériel ou un affaiblissement positionnel de l'adversaire.

Exemple 1



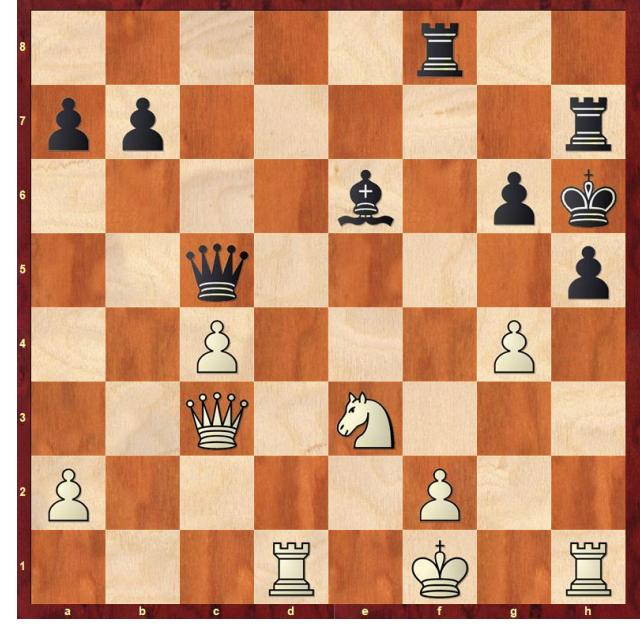
- a. Les Blancs voient qu'ils peuvent couper la ligne De8-Te2 et jouent :
- b. **1.Fe4!** Gagnant la qualité, ... Txe4 obligé
2.dxe4

Exemple 2



- a) L'interception est aussi utilisée pour bloquer l'action d'une pièce qui agit à longue distance, en particulier une dame ou une tour.
Ce thème survient très souvent en finale, en particulier pour aider un de ses pions à aller à dame. Pensez-y, et cherchez les moyens d'intercepter la pièce adverse qui vous empêche de faire promotion ! Les Blancs jouent:
- b) **1.Fe8!** Suivi de d8=D 1-0

Exemple 3

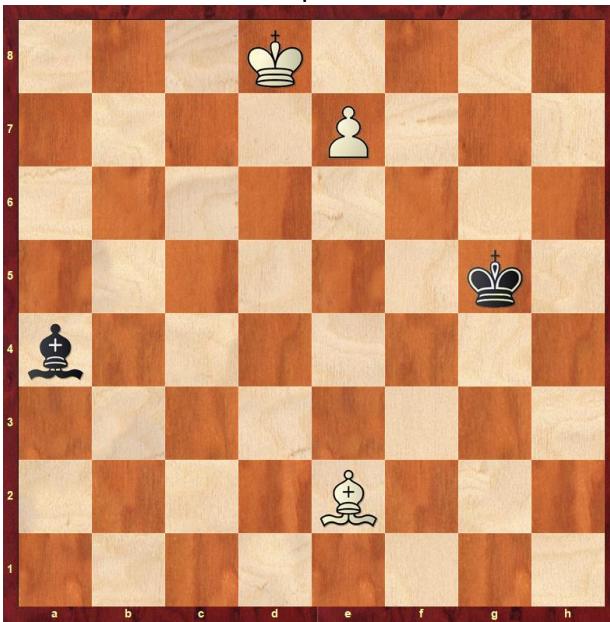


- a. Les Blancs voient une interception gagnante et jouent le subtile :
- b. **1. Td5!!** (Et les Noirs perdent la Dame ou s'ils essaient de contrer par) ... Fxd5
2.g5+ Rxg5
3.De5+ Tf5
4.f4+ Rh6
5.Cg4#

Milieu de partie – 14. Interception des lignes

- L'interception des lignes :** Aux échecs, l'interception est une **manœuvre tactique où une pièce s'interpose pour couper l'action d'une pièce adverse**. Que ce soit pour interrompre l'attaque d'une tour, bloquer la portée d'une dame ou couper une ligne de défense, l'interception peut renverser le cours d'une partie.
- Le Plan : a) Voir la possibilité d'interception de ligne, b) jouer le ou les coups permettant l'interception et le gain matériel ou l'affaiblissement positionnel de l'adversaire.

Exemple 4



- Les Blancs voient qu'ils doivent couper la ligne entre le Fa4 et e8 pour faire dame et jouent :
- 1.Fa6!! Rf6**
- 2.Fc8 Fc6
- 3.Fd7 1-0

Exemple 5 (les noirs jouent)



- Les noirs constatent que la Da6 protège le Fe2 et voient qu'ils peuvent couper cette ligne et jouent :
- 1.Fb5!!** La dame est attaquée et les Noirs menacent le mat du baiser de la mort en e2, la partie est finie 0-1

Exemple 6



- Les Blancs voient une interception gagnante et jouent le subtil :
- 1. Fe8!!** Et les Noirs n'ont plus de bons coups contre le mat du couloir après Txe8
- 2.Dxf8+ Txf8 3.Txf8#

Milieu de partie – 15. Le coup intermédiaire

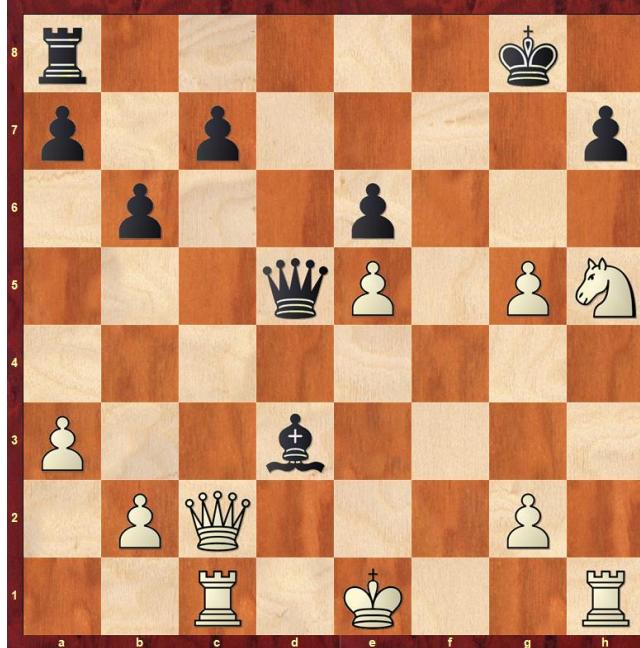
- Le coup intermédiaire :** Aux échecs, le coup intermédiaire est un coup simple, parfois anodin mais qui va transformer radicalement la menace. Il rompt une suite normale de coup, en général par un échec ou par une attaque sur une pièce de forte valeur, avant éventuellement de reprendre la suite prévue initialement.
- Le Plan : a) Voir la possibilité de placer un coup intermédiaire, b) jouer le coup intermédiaire et obtenir gain matériel ou l'affaiblissement positionnel de l'adversaire

Exemple 1



- Les Blancs voient une possibilité de gain de la Tg7 avec l'attaque double du Cd6 et jouent :
- 1.Cf5! Rd7 Les blancs se rendent compte que prendre la tour serait compensé par Fd5 attaque double et jouent le coup intermédiaire **2.Ta7+!** 1-0

Exemple 2 (noirs Jouent)



- Les noirs pourraient gagner la dame en 1 coup, mais se rendent compte qu'il perdrait une pièce après Cf6+, par contre, il voit le coup intermédiaire qui sauve la dame et jouent :
- 1.Dxe5+!! Rf2 2.Fxc2 0-1**

Exemple 3



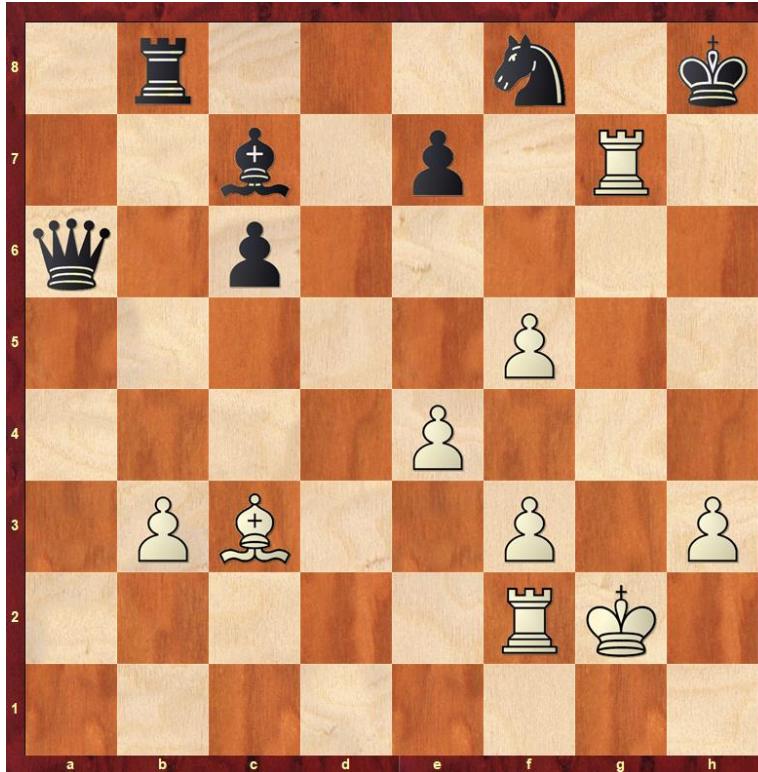
- Les Blancs pourraient prendre la dame, mais se rendent compte du mat après hxg et jouent le subtile :
- 1. Cg5+!! Le coup intermédiaire** Et les Noirs sont perdus car après avoir joué le Roi, les Blancs peuvent maintenant jouer 2.Fxg3 hxg3+ est contré par 3.Ch3 1-0

Milieu de partie – 16. La moulinette

La Moulinette est une manœuvre tactique aux échecs dans laquelle une série d'attaques à la découverte, généralement commises à l'aide d'un fou et d'une tour, permet un gain de matériel parfois très important.

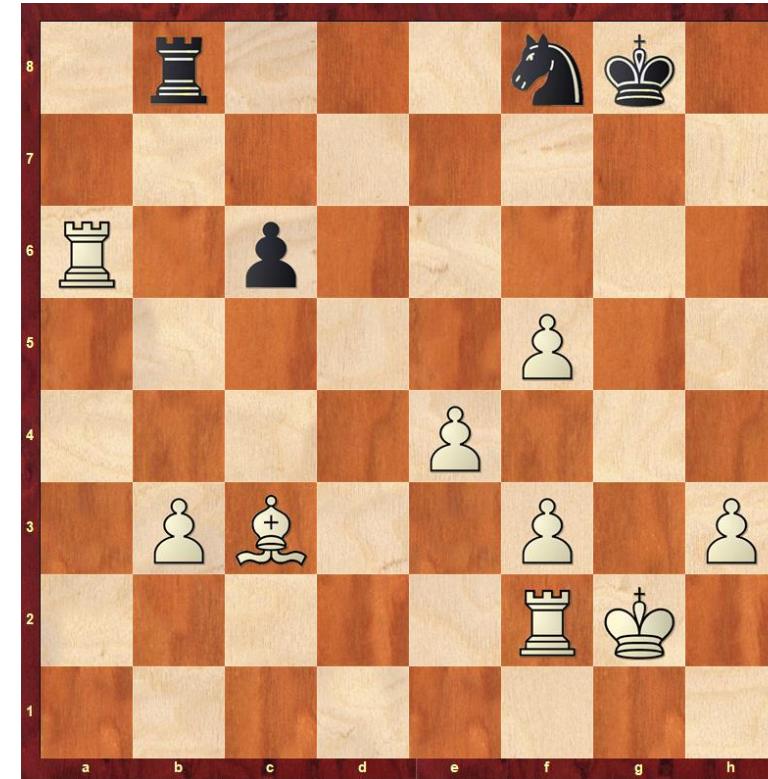
Plan Moulinette: a. Constater qu'une moulinette est possible, b. L'exécuter et gagner du matériel

Exemple 1



- Dans cette position, on voit qu'on a réussi à placer une moulinette car le Roi n'a pas d'autre coup que Rg8 si on déplace la Tour sur la 7^{ème} rangée
- Exécute la moulinette

1. Txe7+ Rg8
2. Tg7+ Rh8
3. Txc7+ Rg8
4. Tg7+ Rh8
5. Ta7+ Rg8
6. Txa6
(voir diagramme)



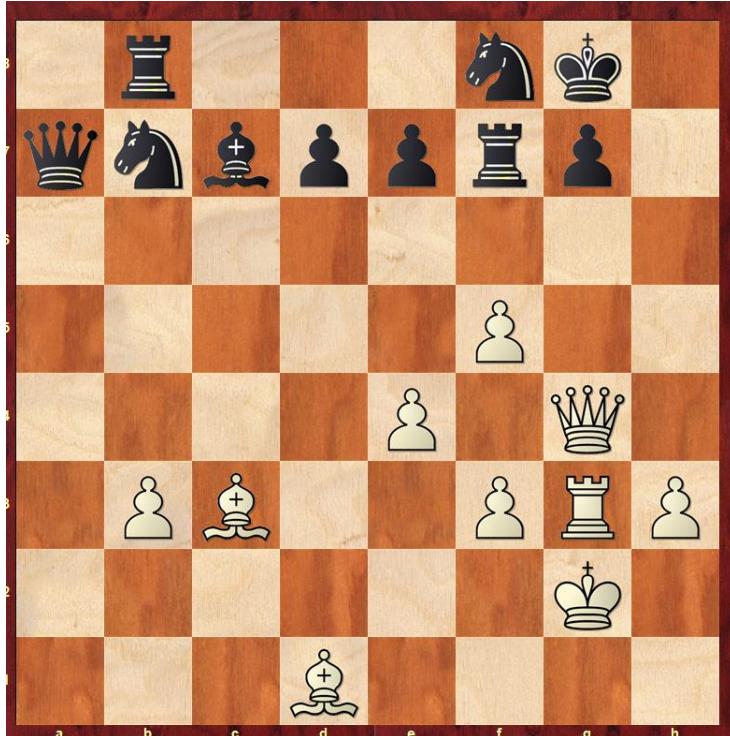
On a au départ une situation de 18-23 perdante pour les Blancs, mais grâce à la moulinette, on obtient à l'arrivée une situation 18-9 complètement gagnante, on a gagné 14 points dans la moulinette, d'où sa force

Milieu de partie – 16. La moulinette

La Moulinette est une manœuvre tactique aux échecs dans laquelle une série d'attaques à la découverte, généralement commises à l'aide d'un fou et d'une tour, permet un gain de matériel parfois très important.

Plan Moulinette: a. Constater qu'une moulinette est possible, b. L'exécuter et gagner du matériel

Exemple 2



1. D_xg7+ T_xg7
2. T_xg7+ Rh8



- a. Dans cette position, on voit que si on éliminait la Tf7, on pourrait ensuite faire une moulinette sur la 7^{ème} rangée avec la Tour.
- b. Echanger en f7 pour y placer une Tour et faire la moulinette.

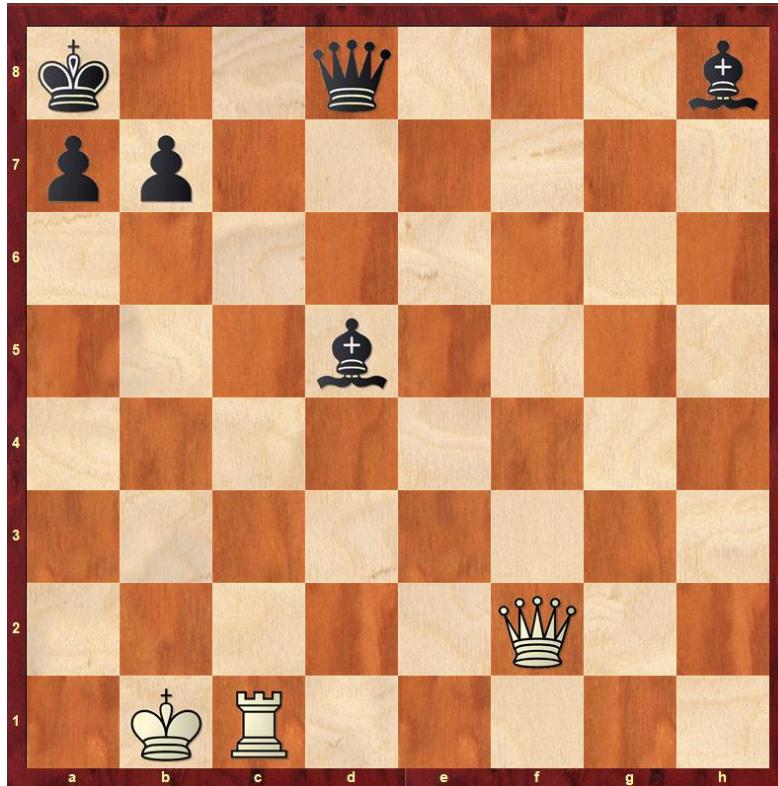
1. T_xe7+ Rg8
2. Tg7+ Rh8
3. Txd7+ Rg8
4. Tg7+ Rh8
5. Txc7+ Rg8
6. Tg7+ Rh8
7. Txb7+ Rg8
8. Tg7+ Rh8
9. Txb7+ Rg8
10. Tg7+ Rh8
11. Txa7+ Rg8
12. Tg7+ Rh8
13. Tb7+ Rg8
14. Txb8 1-0

En conclusion :
on a donné **la Dame au départ**
Et on a récolté **2 pions, le Fou, le Cheval, La Dame et la Tour !!**

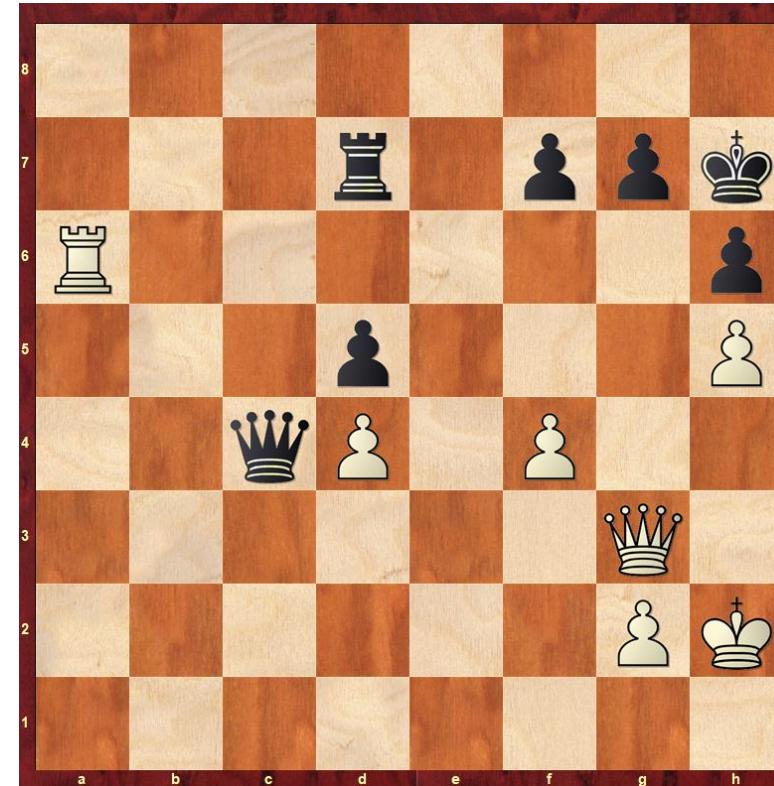
Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup



1. = (0.00): 1.Tc8+ Dxc8 2.Dxa7+ Rxa7
2. +- (-4.30): 1.Dh4 Db6+ 2.Rc2 Db2+ 3.Rd3 Da3+ 4.Re2
3. +- (-6.93): 1.De3 Fc6 2.Txc6 bxc6 3.Rc1 Df6 4.De8+ Rb
4. +- (-7.18): 1.Df5 Fc6 2.Txc6 bxc6 3.Rc2 Dg8 4.Dh3 Ff6

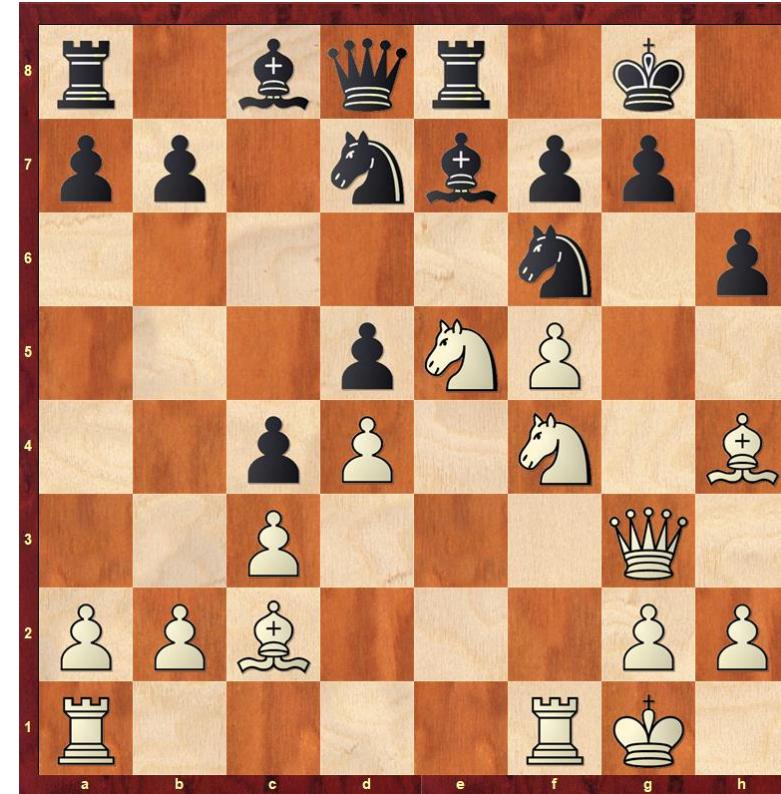


1. +- (#5): 2.Dg6+ fxg6 3.hxg6+ Rh8 4.Ta8+ Dc8 5.Txc8+ Td8 6.Txc8
2. = (0.07): 2.Ta8 Dc2
3. = (0.01): 2.Dg4 Dc7 3.Df5+
4. = (0.01): 2.Dh3 Td8 3.Df5+ Rg8 4.Ta7 Tf8 5.De5 Dc8 6.Rg3 Dc3+

Trouver le meilleur coup



1. +- (#14): 1.Da3+ Rc3 2.Dxd6 Cd4 3.Da3+ Cb3 4.Dxa4 Cd2+ 5.R
2. = (0.00): 1.Cc2+ Rc4 2.Ca3+ Rd5 3.Ra2 Dc5 4.Dg2+ Rd6 5.Dg6
3. = (0.00): 1.Dg2 a3 2.Cc2+ Rc4 3.De4+ Rc3 4.De3+ Dd3 5.Dxd3
4. = (0.00): 1.Ra2 Rb5 2.De2+ Rc6 3.Df3+ Rc5 4.Dh5+ Rb4 5.Dh4



1. +- (9.81): 1.Cxf7 Rxf7 2.Ce6 Ff8 3.Cxd8+ Txd8 4.Tae1 Tb8 5.Fxf6
2. +- (7.30): 1.Tfe1 Ce4 2.Fxe7 Dxe7 3.Fxe4 dxe4 4.Cd5 Dd6 5.Cxd7
3. +- (3.71): 1.Tae1 Ce4 2.Fxe7 Cxg3 3.Fxd8 Cxf1 4.Fh4 Cxh2 5.Rxh1
4. +- (3.08): 1.Tf2 Cxe5 2.dxe5 Ce4 3.Fxe7 Dxe7 4.Fxe4 dxe4 5.f6 D

Trouver le meilleur coup



1. +- (#4): 1.Dg8+ Rxg8 2.Txg7+ Rh8 3.Txh7+ Rg8 4.Th8#
2. ± (-1.59): 1.Td1 Db1+ 2.Rd2 Fxc3+ 3.Dxc3+ Txc3 4.Txb1 Td3+ !
3. +- (-1.87): 1.Txg7 Txc3+ 2.bxc3 Rxg7 3.Te7+ Rh6 4.Cf7+ Rh5 5
4. +- (-2.02): 1.Te8 Db1+ 2.Rd2 Td8+ 3.Txd8 Txd8+ 4.Re3 Dd3+ !
5. +- (-3.94): 1.Txb7 Db1+ 2.Rd2 Tcd8+ 3.Re3 Dd3+ 4.Rf2 Fd7+ 5



1. +- (#3): 1.Df8+ Rxf8 2.Fh6+ Rg8 3.Te8#
2. ± (-1.15): 1.Te8+ Rg7 2.Txh8 Fc5 3.Td8 d3+ 4.Rg3 Dxd8 5.D
3. +- (-2.06): 1.Fh6 Dd8 2.Dd3 Cc6 3.Rg1 Fg4 4.Ch4 Dd6 5.Rh1
4. +- (-2.99): 1.De7 Cc6 2.Dxf6 d3+ 3.Rf1 Dd8 4.Dxd8+ Cxd8 5