

Petit manuel de stratégie échiquéenne

« La menace est plus forte que l'attaque. » Nimzowitsch
« Les pions sont l'âme des échecs. » Philidor

Introduction

L'important pour progresser aux échecs n'est pas de retenir un tas de variantes et d'ouvertures, mais de chercher à mieux *comprendre* les enjeux d'une partie.

Il ne sera pas ici question d'apprendre à calculer toutes les combinaisons possibles plusieurs coups à l'avance, mais de visualiser mentalement l'avenir d'une partie 10 ou 20 coups plus loin, presque sans calcul.

Impossible ? Pas vraiment. On y parvient en étudiant la *structure* du jeu et en imaginant comment la partie va évoluer, pour ensuite infléchir son cours à long terme.

Inutile, donc, de perdre votre temps à apprendre des choses par cœur ou de vous abîmer les yeux sur des manuels d'échecs compliqués. Lisez les quelques conseils très simples qui vont suivre et jouez. Vous verrez, le reste viendra tout seul.

I. Notions de base

A. Qu'est-ce que la stratégie ?

La stratégie est l'art de penser le jeu de manière globale et d'en acquérir une vision d'ensemble.

Cette vision d'ensemble englobe les deux dimensions d'espace et de temps. Ces dimensions permettent, respectivement, de considérer les relations entre les pièces plus que les pièces elles-mêmes, et d'établir un plan d'action en conséquence.

B. Stratégie et tactique

La *tactique* est la capacité de mener une attaque ou une défense en quelques coups. Elle fait appel aux *manœuvres*, aux *sacrifices* et aux *combinaisons*, et s'apprend surtout en jouant.

Par opposition, la *stratégie* est la capacité de comprendre les enjeux de la partie, donc à penser le jeu à long terme. La stratégie s'intéresse à l'aspect positionnel du jeu et se comprend en analysant les rapports de forces en présence.

Il ne faut pas identifier stratégie avec jeu défensif et tactique avec jeu d'attaque. La stratégie peut être très offensive, et une combinaison tactique peut avoir pour objet de se défendre contre une attaque adverse.

Le caractère offensif ou défensif d'un jeu dépend du tempérament du joueur et de sa manière de concevoir, d'utiliser et de combiner tactique et stratégie.

Un *gambit* peut être aussi bien tactique (tendre un piège qui conduit, par exemple, au gain d'une pièce) que stratégique (par exemple, créer une faiblesse durable dans la structure de pions adverse).

Un bon joueur d'échecs est à la fois un bon stratège et un bon tacticien. L'art du jeu d'échecs est de savoir combiner adroitement et intelligemment tactique et stratégie.

C. Pourquoi la stratégie ?

« Aucun coup ne doit être joué sans but. » Damiano

Avoir des bases de stratégie permet de ne jamais être bloqué, de toujours savoir quoi jouer, d'anticiper l'évolution d'une partie, et de savoir lequel des deux joueurs est en position de supériorité sur l'autre.

Avec un peu d'expérience, la stratégie rend capable d'analyser rapidement une *position* et de prendre des décisions en conséquence, et donc de jouer plus vite ; ce qui est très utile en blitz ou en finale, où on est souvent à court de temps.

L'approche stratégique, par sa vision globale du jeu, aide à mémoriser une position ou une partie. Elle est indispensable, par exemple, à qui voudrait *jouer à l'aveugle*.

Enfin, c'est la stratégie qui met en place les structures nécessaires au déploiement d'un jeu tactique. Car le jeu stratégique cherche précisément à développer la mobilité et l'interdépendance des pièces ; ce qui, du coup, augmente les possibilités de combinaisons tactiques.

Bref, un joueur qui joue sans stratégie risque de se faire battre très rapidement.

II. Éléments de stratégie des pièces

Ce qui compte ce n'est pas tant l'endroit où se trouvent les pièces que l'endroit où elles peuvent aller, à savoir le nombre et la force des cases vers lesquelles elles peuvent se déplacer.

Lors d'une partie d'échecs, la *valeur relative* ou la puissance efficace d'une pièce tient à son emplacement sur l'échiquier et à ses relations aux autres pièces, et non d'abord à sa *valeur théorique*. En fin de partie, par exemple, un pion sur le point d'être promu devient souvent plus précieux qu'une tour.

A. La tour et les colonnes



Une tour puissante est une tour qui vise vers de nombreuses cases.

Plus le jeu se simplifie, plus les tours acquièrent de liberté et de puissance. La mobilité et la coordination des tours permettent d'exercer des menaces de mat et de soutenir (ou de freiner) l'avancée des pions.

Un joueur cherchera à occuper une colonne vide avec une tour le plus rapidement possible. Puisque deux tours alignées se soutiennent mutuellement, on gagnera à les faire communiquer le plus rapidement possible ; surtout en fin de partie.

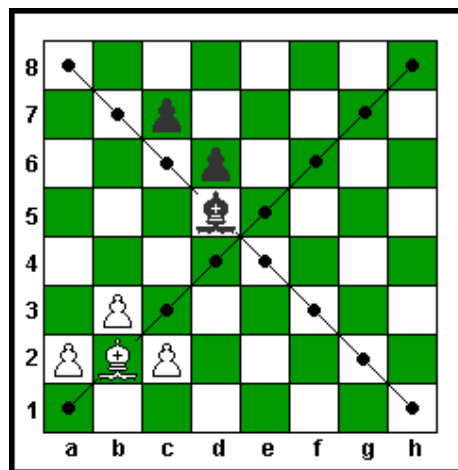
B. Le fou et les diagonales



Un fou puissant est un fou qui vise vers de nombreuses cases.

Les deux diagonales centrales sont particulièrement puissantes, puisque ce sont les plus longues. De surcroît, elles passent par le *centre*. Les deux manières d'accéder à ces diagonales consistent à placer un fou au centre ou à le mettre en *fianchetto*.

Les fous et l'occupation des grandes diagonales



Chacun des deux camps contrôle une grande diagonale. Les blancs ont mis leur fou-dame en Fianchetto, tandis que les noirs ont posté le leur au centre. Deux options qui peuvent s'avérer aussi bonnes l'une que l'autre.

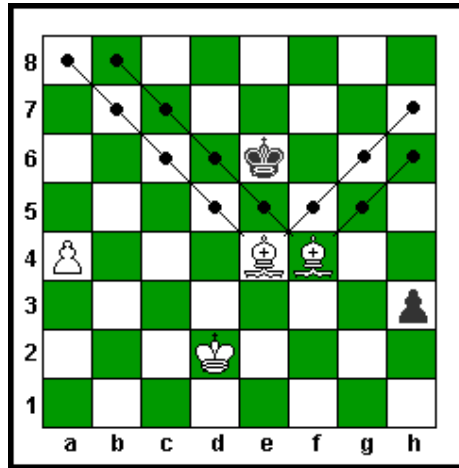
Un fou se déplace toujours sur des cases de même couleur. D'où les remarques qui suivent.

Un fou qui se trouve sur des cases de même couleur que la majorité de ses propres pions se trouve bloqué par eux. Pour cette raison, on l'appelle « mauvais fou ».

Il est donc important de placer ses pions de manière à dégager des diagonales où les fous pourront se mouvoir librement.

Deux fous placés côte à côte ou l'un au dessus de l'autre forment une sorte de mur qu'un roi, par exemple, ne peut franchir.

La muraille de fous



La coordination des 2 fous blancs permet de dresser une muraille infranchissable au roi noir.

Posséder la paire de fou constitue un atout important, surtout lorsque le jeu est particulièrement ouvert comme c'est le cas en finale.

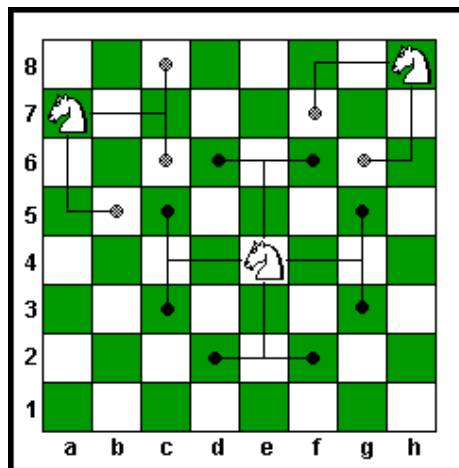
C. Le cavalier et le centre

« Cavalier au bord, cavalier mort. » Anonyme

Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres. Il est donc très fort en début et en milieu de partie quand les pions ne sont pas encore avancés ou lorsque le centre est bloqué, mais moins en finale.

Plus un cavalier est près du centre, plus il contrôle un grand nombre de cases et plus il gagne en puissance. À l'inverse, plus un cavalier s'éloigne du centre, plus sa marge de manœuvre diminue et moins il est puissant.

La puissance d'un cavalier en fonction de sa position



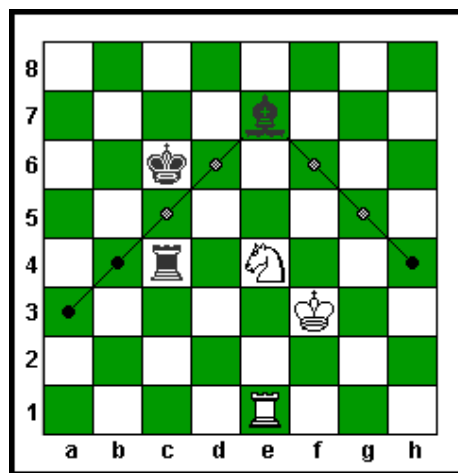
Au centre, un cavalier contrôle 8 cases. À la bande, ce nombre diminue à 3 et dans un coin, à 2.

Placés à distance de cavalier l'un de l'autre, deux cavaliers du même camp ont la propriété de se protéger mutuellement, et donc de se substituer l'un à l'autre en cas de prise ou d'échange. Une propriété que les fous ne possèdent pas.

Pour bloquer un cavalier, rien de mieux qu'un pion ou un fou placé à 3 cases devant lui.

Il est utile de savoir qu'une des cases les moins accessibles au cavalier est celle se situant à 2 cases de lui en diagonale ; au minimum, 4 coups lui sont en effet nécessaires pour y accéder, et donc 3 pour y faire peser une *menace*.

Comment un fou peut « dompter » un cavalier



Posté ainsi devant lui, le fou noir tient le cavalier blanc en respect. Par ailleurs, et sans avoir à calculer les coups, les noirs savent qu'ils n'ont pas à craindre d'échec de cavalier, et donc de fourchette, avant au moins 3 coups.

D. La dame et l'espace

La dame jouit d'une très grande mobilité, puisqu'elle peut contrôler jusqu'à 27 cases en même temps.

Pour cette raison, elle sera convoitée et deviendra vite la cible des pièces adverses si elle s'aventure prématurément au centre ou en territoire ennemi.

Aussi, la dame doit-elle savoir à la fois rester un peu en retrait (de façon à protéger ses pièces tout en restant sous leur protection), garder un œil sur le camp adverse (en menaçant d'y pénétrer à tout moment) et ne s'exposer sur la ligne de front qu'avec l'appui de ses troupes.

On pourra retenir cette règle très simple pour le début de partie : à moins d'une raison majeure, ne jamais sortir sa dame sur une case d'où elle pourrait se faire menacer le coup suivant par une pièce moins forte qu'elle (habituellement un pion ou un cavalier).

E. Le roi et la fin de partie



En début de partie, le roi est une pièce peu puissante. Et puisque c'est de lui que dépend le sort de la partie, il convient de le protéger ; particulièrement grâce au *roque*.

En fin de partie, quand les *pièces à longue portée* se font plus rares, le roi peut devenir une pièce forte, capable, dans certains cas, de tenir tête même à une tour.

Il ne faut donc pas trop tarder à le ramener vers le centre de l'échiquier, d'où il pourra freiner l'avancée des pions adverses et soutenir ses propres pions.

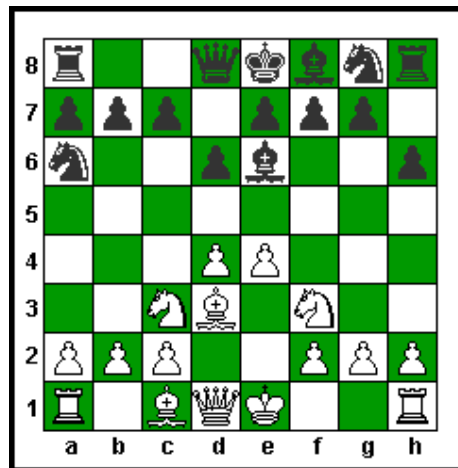
F. Les pions et la structure des pièces



Une pièce a peu de valeur en soi. Sa *valeur* lui vient de son pouvoir d'action, de sa *position* sur l'échiquier, des menaces qu'elle peut engendrer, de l'espace dont elle dispose pour se déplacer et des relations de protection mutuelle qu'elle entretient avec les autres pièces de son camp. Aussi bien dire que sa valeur évolue au cours de la partie.

Idéalement, les pièces doivent à la fois se protéger mutuellement et ne pas se bloquer les unes les autres.

C'est mal parti pour les noirs



La partie commence à peine et les blancs sont déjà mieux. Leur secret ? Un développement harmonieux où les pièces sont à la fois centralisées et postées de façon à se protéger mutuellement.

Le pion joue à la fois le rôle de rempart (puisque'il bloque la *ligne de tir* des pièces à longue portée) et de protecteur (puisque'il soutient les *figures* et empêche qu'elles ne soient capturées).

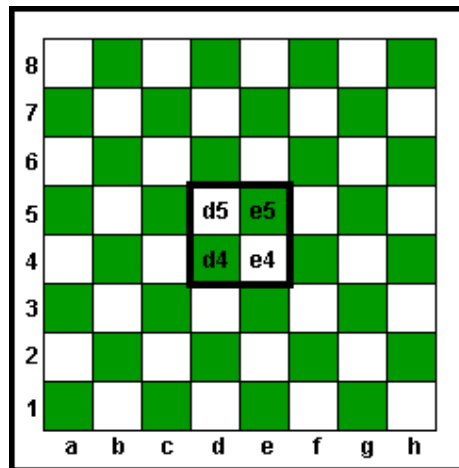
Le pion est apparemment la pièce la moins puissante de l'échiquier, mais on verra plus loin comment l'agencement des pions influence à la fois la structure des pièces et le jeu des figures.

III. Bien commencer une partie

A. Le centre

On entend par « centre » les 4 cases situées au milieu de l'échiquier ; et dans une moindre mesure, les 12 cases ceinturant ces 4 dernières.

Le centre de l'échiquier



Le centre se compose essentiellement des cases d4, d5, e4 et e5.

Le centre est au cœur de l'échiquier... et de la partie. C'est au travers lui que les pièces vont se trouver à passer à un moment ou l'autre, et c'est lorsqu'elles y seront postées qu'elles contrôleront le plus de cases.

La maîtrise du centre constitue donc un enjeu important, souvent décisif. Aussi doit-on partir à sa conquête dès le tout premier coup.

Pour ce faire, il faut :

- avancer les pions du centre ;
- sortir les cavaliers vers le centre ;
- dégager les fous et les placer au centre ou en Fianchetto ;
- etc.

B. Le développement

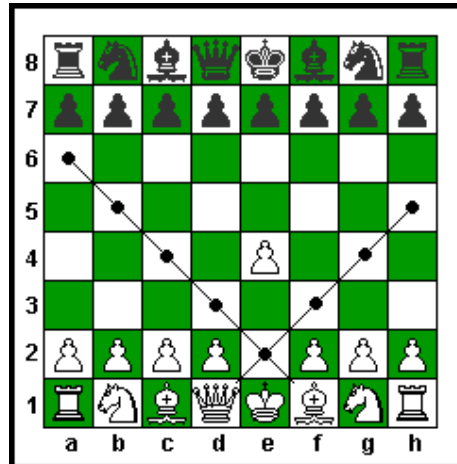
« Aidez vos pièces, elles vous aideront. » Morphy

Au début d'une partie, les pions bloquent les fous, les tours et les dames. Seul les cavaliers peuvent sortir. Étant encore plus bloquées que les autres pièces, les tours devront attendre longtemps avant d'être activées.

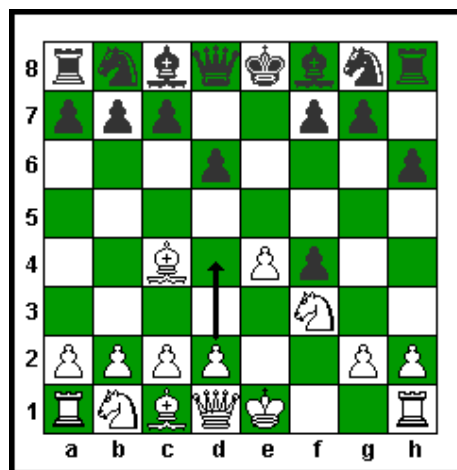
Les premiers coups à jouer seront donc des coups de pions (de préférence ceux du centre, ou ceux qui dégagent les fous), ainsi que des coups de cavalier. Ensuite, viendront habituellement des coups de fous ou de dame, celui du roque, et enfin ceux des tours.

En règle générale, surtout en début de partie, il est déconseillé de perdre du temps à jouer plusieurs fois de suite une même pièce. De plus, chaque coup doit idéalement permettre la poursuite de plusieurs objectifs simultanés : développer ou protéger une pièce, contrôler une case clé, ouvrir une ligne, etc.

Principes de développement



Dès leur premier coup, les blancs engagent la lutte pour le centre et dégagent les diagonales de leur dame et de leur fou-roi.



En jouant 5. d2-d4, ils occupent à nouveau le centre, dégagent la diagonale de leur fou-dame, attaquent le pion noir en f4 et préparent le développement de leur aile dame.

C. Le roque

Le roque sert à mettre son roi à l'abri, mais aussi à mobiliser une tour. (Dans le diagramme précédent, par exemple, imaginez toute la pression qui pèse sur f7 une fois le roque fait et le pion f4 éliminé.)

Grand roque ou petit roque ?

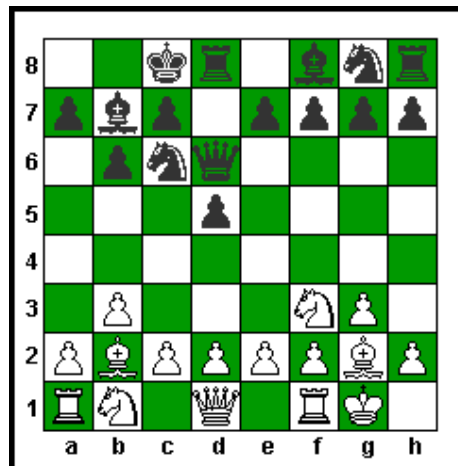
Le petit roque est plus rapide à mettre en œuvre que le grand (au minimum en effet, il peut être joué en 4 coups, alors qu'il en faut un de plus pour le grand en raison de la dame). Il permet d'assurer rapidement la sécurité du roi et de passer ensuite à autre chose.

Le grand roque est plus long à réaliser, donc plus risqué, mais en revanche il peut s'avérer très puissant. Cela dépend de ce qu'a joué votre adversaire et de ce que vous voulez préparer pour la suite.

Une fois le développement terminé, c'est le « milieu de partie » qui s'annonce, avec des tentatives tactiques et stratégiques d'attaque vers l'autre camp.

Le milieu de partie consistera souvent à orchestrer une attaque contre le roque adverse. En conséquence, 2 roques du même côté engendreront une partie plutôt calme (puisque les joueurs attaquent du même côté), tandis que 2 roques opposés donneront souvent lieu à un milieu de partie explosif, où les joueurs se trouvent engagés dans une sorte de course contre la montre.

Le roque



Les blancs ont roqué du côté court et les noirs, du côté long. Le développement n'est pas encore terminé mais, déjà, la lutte promet d'être âpre.

IV. Éléments de stratégie des pions

« Les pions sont l'âme des échecs. » Philidor

Cette phrase célèbre signifie que les pions jouent un rôle structurant. C'est en effet la disposition des pions qui configure l'espace au sein duquel les autres pièces vont se positionner et se mouvoir.

Bien qu'étant les plus petites pièces de l'échiquier, les pions vont avoir pour effet d'interdire ou de permettre l'accès des cases aux autres pièces, et donc d'exercer une influence considérable sur le jeu des *figures*.

Cette influence sera relativement durable au cours d'une même partie, puisque les pions n'avancent que lentement et ne reculent jamais.

Pour cette même raison, les forces et faiblesses inhérentes au *squelette de pions* seront relativement stables. De là la possibilité d'anticiper l'évolution d'une partie, voire son issue, et de poursuivre des objectifs à long terme.

En outre, puisqu'il peut être promu, chaque pion possède virtuellement la puissance d'une dame (ou de toute autre pièce, sauf le roi). Une autre bonne raison pour ne pas sous-estimer leur importance stratégique.

A. Les pions liés

Tout seul, un pion ne vaut pas grand chose. Lorsqu'ils sont solidaires cependant, les pions gagnent en souplesse et en force.

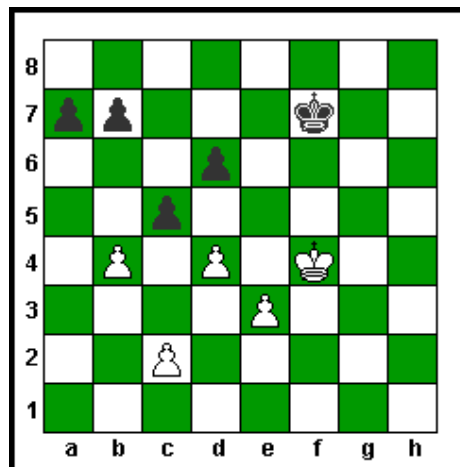
La force des pions réside dans leur faible valeur numérique et dans leur capacité à se lier ensemble pour former une *chaîne* ou un *front*.

Un agencement de 3 pions, par exemple, peut tout autant servir à protéger (en servant, par exemple, de bouclier protecteur au roi) que servir de base à une attaque (en forçant l'ouverture des lignes et en servant de point d'appui aux autres pièces).

Au moment d'effectuer des échanges il faudra donc s'efforcer de conserver ses pions dans des colonnes adjacentes afin de les garder liés ou, à tout le moins, *potentiellement* liés.

Aux échecs, la structure est plus forte que le nombre. D'où le fait qu'il faille parfois refuser une prise pour conserver une structure de pions forte.

Échange et structure de pions



Les blancs préféreront prendre le pion c5 avec leur pion b plutôt qu'avec le d pour ne pas laisser leur pion e isolé. De plus, dans l'éventualité où les noirs poursuivraient par d6xc5, mieux vaudra avancer ensuite en d5 pour garder les pions unis que de « gagner » le pion c5 en y perdant au change du point de vue stratégique.

Enfin, la force d'un pion réside dans le fait qu'il ne peut souvent être pris que par un autre pion. Autrement dit, les cavaliers, les fous, les tours et la dame sont en partie impuissants face à une rangée de pions, puisqu'ils ne peuvent les prendre sans risquer d'y perdre au change.

Notons toutefois que dans certains cas de figure des joueurs décident justement de « sacrifier » un fou ou un cavalier contre 1 ou 2 pions pour contrer une rangée de pions jugée trop forte.

Le point faible d'une rangée de pions est l'arrière. En fin de partie, par exemple, un fou ou une tour qui parvient à pénétrer le camp adverse peut, en quelques coups, provoquer une hécatombe. D'où l'importance de consolider ses arrières et de veiller à contrôler les lignes qui y donnent accès.

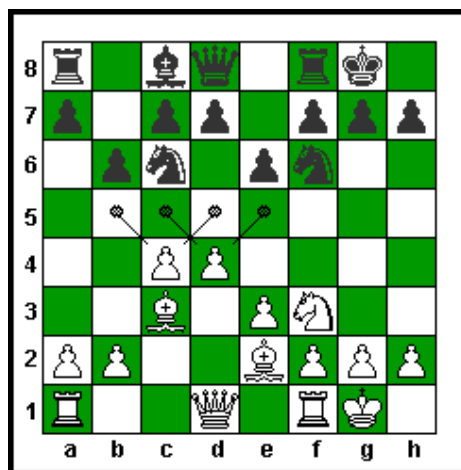
B. La phalange ou duo de pions



La position la plus forte pour 2 pions est la *phalange*, car c'est l'agencement qui permet le plus de combinaisons. En outre, une phalange de pions contrôle simultanément 4 cases latérales.

Une phalange au centre ou proche du centre est donc un atout important.

Un duo appelé « phalange »



Leur développement terminé, les blancs se préparent à monter une attaque à l'aile dame. Tout en leur conférant plus d'espace, la phalange formée par leurs pions c et d leur assure un meilleur contrôle du centre.

C. La marée de pions

Une rangée de pions est très forte car souvent elle ne peut être attaquée qu'avec d'autres pions (au risque, sinon, d'y perdre au change).

La « marée de pions » est une avancée tranquille mais implacable d'une série de pions (généralement dans un secteur où la position de l'adversaire est fragile).

D. Le bélier

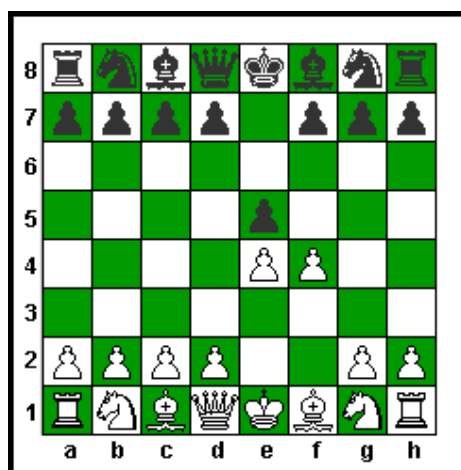
Le bélier est une position classique de neutralité. On en trouve notamment en début de partie et au centre de l'échiquier.

Pour contrer une marée de pions ou une avancée dangereuse (c'est-à-dire dans son propre camp), il est souvent préférable de refuser l'échange de pions et de constituer des béliers.

E. Le levier

On appelle « levier » la confrontation entre 2 pions de couleurs différentes.

Un levier dès l'ouverture



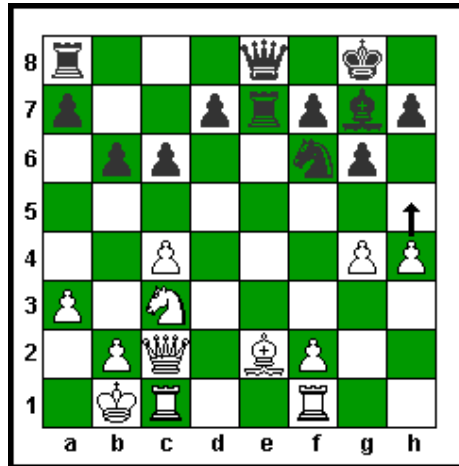
Le gambit du roi, ouverture caractérisée par 2. f2-f4, consiste précisément en un levier. Ce coup vise à dévier le pion noir du centre afin de mieux contrôler d4 et à ouvrir la colonne f, avec pour objectif de roquer et d'en prendre possession par la tour, afin d'exercer une pression accrue sur f7.

Quand ce n'est pas un *gambit*, le levier est souvent soutenu par un autre pion pouvant le remplacer et continuer l'attaque, au cas où il serait pris.

Un levier peut servir à attaquer une chaîne de pions, à ouvrir une ligne, à démolir le roque adverse, à déstabiliser le centre, etc.

Bien composer un levier relève plutôt de la tactique, même si les enjeux qu'il comporte relèvent souvent de la stratégie.

Un levier à l'assaut du roque



En jouant 1. h4-h5, les blancs tentent d'affaiblir le roque adverse. Si les noirs répliquent en avançant leur pion en g5, alors les blancs peuvent poursuivre l'attaque par 2. f2-f4.

À retenir : pour attaquer il faut chercher à provoquer des *échanges* qui vont *ouvrir le jeu*, tandis que pour se défendre, il est souvent préférable d'éviter les échanges et de resserrer le jeu.

F. Pion et pièces

Les fous se déplacent toujours sur des cases de même couleur. Il est donc important de placer ses pions de manière à ne pas les étouffer.

Les tours sont souvent plus puissantes derrière leurs propres pions que devant, car elles leur permettent plus facilement d'avancer vers leur case de promotion.

Rappelons qu'un pion placé 3 cases devant un cavalier adverse permet de le bloquer assez efficacement.

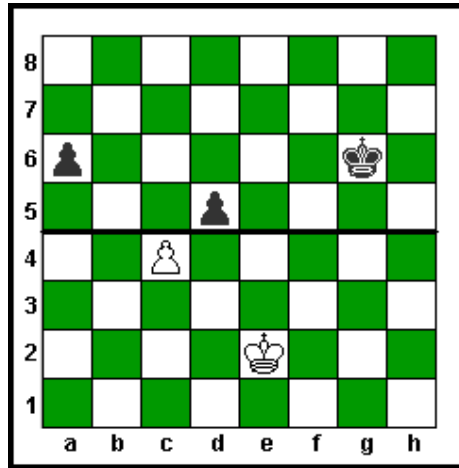
Les fous et cavaliers gagnent très fortement à être protégés par un pion. D'où l'intérêt d'avoir placé des pions au centre en début de partie. Fous et cavaliers peuvent alors accéder à des cases centrales, voire à des cases situées dans le camp adverse, tout en restant protégés.

G. Le pion avancé

Plus un pion pénètre le camp adverse, plus il est dangereux, car plus près de sa *promotion*.

La ligne Maginot du pion est la ligne médiane. Un pion qui entre dans le camp adverse est un pion à surveiller très attentivement. À fortiori bien sûr lorsqu'il arrive à la 7e rangée.

Un pion à surveiller

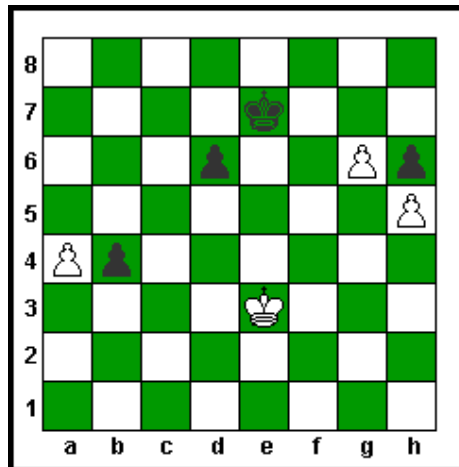


Après 1. c4-c5 ou 1. c4xd5, les noirs doivent penser à neutraliser le pion blanc passé avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre.

H. Le pion passé

Un pion passé n'est pas un pion qui a dépassé la ligne médiane, mais un pion qui ne peut plus être capturé par un pion adverse. Le pion passé peut, en outre, être protégé. C'est un pion qui a de très fortes chances, soit d'aller à dame, soit d'être échangé contre une pièce de plus grande valeur (un fou ou un cavalier, voire une tour.) Sa valeur lui vient donc de sa position.

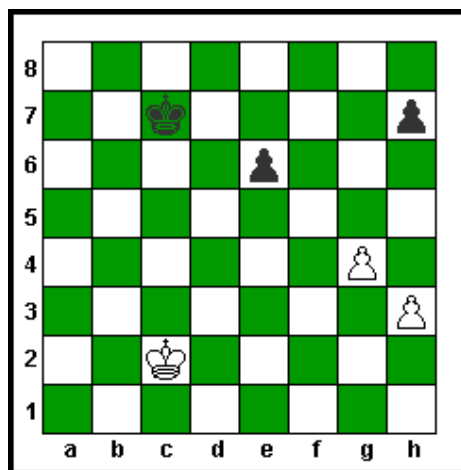
Le pion passé et protégé



Les blancs menacent d'aller à dame avec leur pion g. Leur stratégie sera de prendre le pion b avec le roi, de surveiller le pion d et d'avancer tranquillement leur pion a jusqu'à sa case de promotion. Il est à remarquer que le roi noir ne peut prendre le pion h sans autoriser du coup la promotion du pion g.

Un pion semi-libre est un pion seul dans sa colonne et dont une colonne adjacente ne possède plus de pions.

Le pion semi-libre

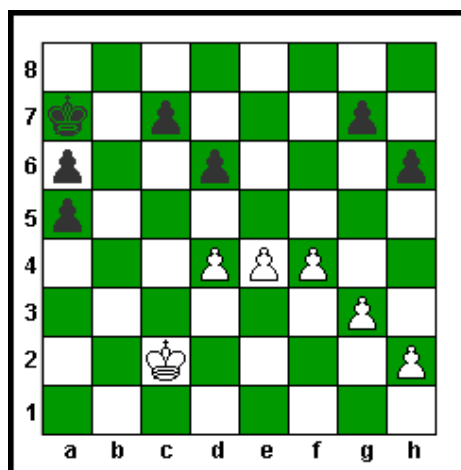


Le pion e6 est passé tandis que g4 est semi-libre.

I. Pion isolé, arriéré et pions doublés

Les pions isolés, arriérés et doublés constituent des faiblesses de taille dans une structure de pions.

La force des pions liés



Dans cette position, bien que les deux camp possèdent le même nombre de pions, un bon joueur est assuré de gagner avec les blancs. Pourquoi ? Parce que la structure de pions des blancs s'avère plus solide que celle des noirs.

Un pion isolé est un pion qui ne peut plus être soutenu par un pion de son camp. Les pions a6, a5 et e6 sont isolés. Pour éviter les pions isolés il faut, en cas de prises, essayer de conserver une structure de pions liés ou potentiellement liés.

Un pion arriéré est un pion pouvant être encore lié, mais qui ne peut plus être soutenu par un pion de son camp (soit définitivement, soit provisoirement) ; il devient donc une proie facile pour les pièces adverses.

Outre les pions isolés (qui sont toujours arriérés), les pions d4, g7 et h2 sont arriérés. Pour éviter les pions arriérés bloqués (comme le pion d4), il faut essayer d'avancer prioritairement les pions des colonnes ouvertes ou semi-ouvertes.

Des pions doublés (ou triplés) sont des pions de même couleur situés dans une même colonne (souvent juste l'un derrière l'autre, mais pas forcément). Les pions noirs a6 et a5 sont doublés. Non seulement ils ne se protègent plus, mais l'un empêche l'autre d'avancer. Pour éviter les pions doublés, il faut parfois prendre avec une pièce plutôt qu'avec un pion.

Tous ces pions, appelés « pions faibles », non seulement désorganisent le squelette de pions (et donc la structure globale), mais sont, en plus, des cibles privilégiées pour les pièces de l'autre camp.

Ces failles sont à éviter dans son camp et à créer dans l'autre. Elles sont toujours à repérer ; tantôt pour les exploiter, tantôt pour y remédier. Puisqu'elles constituent des faiblesses relativement stables et difficiles à effacer, elles révèlent la structure à laquelle pourrait ressembler l'échiquier en fin de partie, et permettent donc d'anticiper la suite et d'élaborer des plans.

V. L'espace

A. Zones d'influence

Ce qui compte ce n'est pas tant l'endroit où les pièces se trouvent que l'endroit où elles peuvent aller, ainsi que le nombre et l'importance des cases vers lesquelles elles peuvent se rendre.

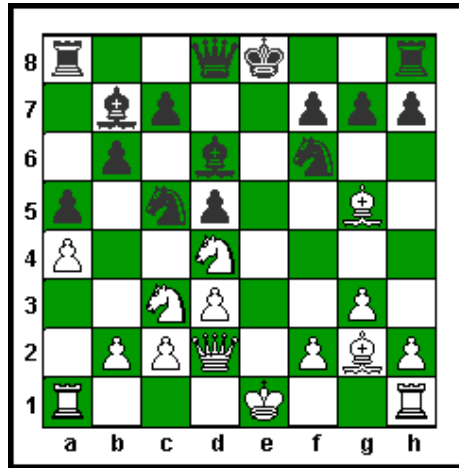
Ce qui compte, c'est la zone d'influence des pièces, leur potentiel, les menaces qu'elles portent, les cases qu'elles contrôlent, etc.

Les relations de protection et d'entraide qu'entretiennent les pièces sont souvent plus importantes que les pièces elles-mêmes.

B. Les colonnes

Une colonne est dite « ouverte » lorsqu'elle a perdu les 2 pions qui s'y trouvaient initialement, voire lorsqu'il ne s'y trouve plus aucune pièce.

L'occupation d'une colonne



Le premier à roquer prend la colonne e au coup suivant.

Une colonne, surtout quand elle est ouverte, a très vite intérêt à être occupée par une tour... non seulement parce qu'elle possède beaucoup de cases vides, mais parce qu'elle constitue une zone d'attaque, un point d'infiltration possible vers le camp adverse.

Occuper une colonne ouverte, c'est à la fois regarder vers le camp adverse et protéger son propre camp.

Une colonne est dite « semi-ouverte » lorsqu'elle a perdu un des deux pions qui s'y trouvent normalement.

Un bon stratège cherchera à se créer des colonnes ouvertes pour *ouvrir le jeu* et tenter une percée dans le camp adverse. Pour cela, il suffit souvent de placer une tour dans la colonne visée et de pousser un ou plusieurs pions afin d'y créer un levier.

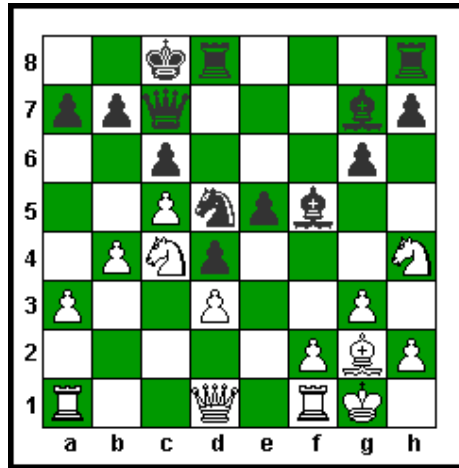
C. Les diagonales

Hormis les cas d'une prise et d'un saut initial de 2 cases, chaque déplacement d'un pion le place sur une case de couleur différente. Les diagonales, espace requis au mouvement des fous, s'en trouvent donc modifiées : alternativement libres ou occupées. Il convient donc de penser le déplacement des pions et des fous corrélativement.

D. Les cases fortes

On appelle « case forte » une case du centre ou du camp adverse sur laquelle on peut poster une pièce sans craindre de se faire inquiéter par un pion.

Rôle stratégique d'une case forte



Les blancs disposent d'une case forte en d6, tandis que les noirs en occupent déjà une avec leur cavalier en d5. Outre les cases fortes et la fourchette en d6, l'enjeu de la partie va se jouer sur les colonnes « e » et « f ». Notez aussi le pion arriéré en e5.

Ces cases sont donc déterminées par la structure des pions. Le contrôle et l'occupation d'une case forte constituent des atouts stratégiques importants.

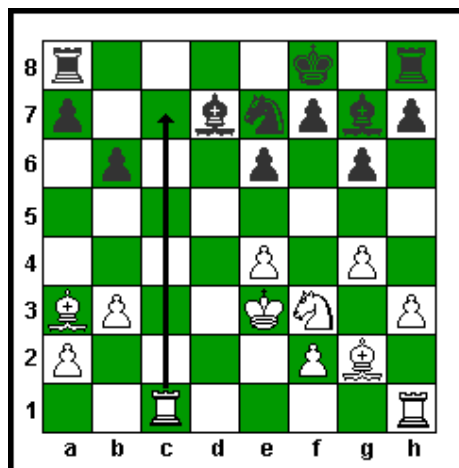
Bien sûr, une case forte pour un camp en est une faible pour l'autre, et réciproquement.

Enfin, il est bon de retenir qu'occuper une case forte n'est pas une fin en soi. L'intérêt de la case forte dépend de ce qu'elle permet comme menaces et possibilités. Il est souvent judicieux d'en partir et d'y revenir. En somme, il s'agit d'une île, d'un ponton dans ou vers le camp adverse.

E. La 7^e rangée

La percée d'une tour à la 7^e rangée est en général très puissante, à la fois pour grignoter un nombre non négligeable de pièces, et pour menacer sérieusement le roi.

Percée à la 7^e rangée



En jouant leur tour en c7, les blancs effectuent une percée importante dans le camp adverse. Cette intrusion est d'autant plus fâcheuse que le cavalier noir est cloué. En outre, la tour blanche en h1 est prête à venir soutenir son acolyte.

VI. Le temps

A. Le plan

Le milieu de partie est très riche en manœuvres, combinaisons et sacrifices de toutes sortes. Il est donc important de ne pas s'y engager au hasard.

En conséquence, il faut penser l'attaque et élaborer un plan, c'est-à-dire formuler un objectif général et une succession d'objectifs intermédiaires à réaliser.

En matière de plan, il n'y a guère d'autres règles que celle de partir de la position devant laquelle on se trouve. À chacun ensuite d'organiser son jeu en fonction de son tempérament et ses idées.

Il est de coutume de choisir un *secteur* de l'échiquier où concentrer ses efforts, et c'est souvent l'aile où se trouve le roi adverse qui est choisie. Signalons en passant qu'une des meilleures manières de répondre à une attaque sur une aile consiste à contre-attaquer au centre.

Le secteur choisi, il conviendra d'imaginer un objectif à atteindre. Supposons par exemple qu'une faille dans la structure de pions adverse permette d'y créer une case forte et d'y poster un cavalier non immédiatement échangeable ou délogeable par une figure adverse.

Cet objectif fixé, on en cherche ensuite les moyens de réalisation. Ce pourra être, par exemple, de stabiliser d'abord le centre, puis de renforcer le contrôle de la case convoitée en écartant un pion au moyen d'un levier ou d'un sacrifice et, enfin, d'y acheminer tranquillement le cavalier.

Un bon plan découle toujours d'une analyse de la position. D'où l'importance de repérer les points faibles de la défense adverse (cases faibles, pions isolés, doublés, arriérés, etc.). Si vous n'en trouvez pas, inventez-les !

Quoiqu'il en soit, avancez toujours en masse, pas en solitaire.

B. Le sacrifice

Si un sacrifice relève souvent d'une combinaison tactique de quelques coups, il a pu être envisagé et préparé longtemps d'avance. Dès le début de partie achevé, certaines cases peuvent être repérées comme des zones à sacrifice potentiel.

Ainsi, les cases à proximité du roi sont souvent le lieu où se produisent des sacrifices. Surtout celles qui sont occupées par un pion. Un sacrifice de fou sur f7, g7 ou h7, par exemple, a souvent pour objectif de faire exploser le bouclier protecteur du roi ou de l'extirper de son enceinte pour mieux l'attaquer.

Ces sacrifices peuvent, sinon se calculer, du moins se prévoir ou s'imaginer ; parfois longtemps d'avance.

C. Les échanges

Lorsqu'un joueur a une structure de pions stratégiquement forte, il a tout intérêt à provoquer des échanges de pièces de mêmes valeurs, afin d'arriver très vite en fin de partie et de faire valoir ses atouts.

Au joueur ayant une *supériorité* numérique en pions, il est conseillé d'échanger les *pièces*. Au joueur ayant une *infériorité* numérique en pions, il est conseillé d'échanger les *pions*.

Quant aux fous, avant de les échanger il faut tenir compte de la situation chromatique de la structure de pions des 2 camps ; notamment de celle des pions faibles.

D. La promotion

La fin de partie verra souvent un pion arriver à la dernière rangée et se transformer en dame. Il est donc important, dès le milieu de partie, de visualiser les pions susceptibles d'y prétendre, tout particulièrement les pions passés ou les pions susceptibles de le devenir.

VII. Stratégies spécifiques aux fins de parties

La fin de partie est le moment où se concrétise en victoire les petits avantages accumulés au cours du reste de la partie. En outre, puisque la fin de partie offre le spectacle d'un jeu simplifié dû au petit nombre de pièces en jeu, tactique et stratégie tendent à s'y confondre.

Tous les livres, ou presque, traitent des fins de parties. On pourra donc s'y reporter à souhait. Selon nous, le meilleur apprentissage des fins de parties reste encore de les jouer. Voici néanmoins quelques grandes lignes à suivre.

L'attaque de la structure de pions adverse se fait en général par l'arrière et sur les pions faibles.

Quelles que soient les pièces restantes, l'attaque du roi adverse vise toujours à l'acculer au bord de l'échiquier, voire dans un coin.

Inversement, il est bon de ramener dès que possible son roi vers le centre, autant pour le protéger de l'offensive adverse que pour aider ses propres pions à avancer vers leur case de promotion. Lorsqu'il n'y a plus de *figures*, le roi devra idéalement précéder ses propres pions.

L'action des tours s'avère plus efficace par derrière. Autant lorsqu'il s'agit de protéger ses propres pions que d'attaquer ceux de l'adversaire.

Avant de se lancer dans la poussée d'un pion vers sa case de promotion, il faut toujours visualiser sa ou ses case(s) potentielle(s) d'arrivée (notamment la couleur de cette case, surtout s'il y a encore des fous sur l'échiquier), et s'assurer qu'il peut être soutenu.

Dans une chaîne de pions, il est en général conseillé de pousser le *pion libre* en premier.

VIII. Et la tactique dans tout ça ?

La tactique s'appuie sur les avantages acquis par la stratégie. La tactique élabore des combinaisons à court terme. Soit à l'aide de techniques ou d'astuces (attaque multiple, fourchette, échec double, attaque à la découverte, clouage, sacrifice, etc.), soit à l'aide des seules forces et pièces en présence. Et toujours, bien sûr, en tenant compte de la stratégie spatiale et temporelle auxquels correspondent, respectivement, le jeu positionnel et le plan d'action.

De même, un bon stratège ne doit pas oublier la tactique et doit toujours à tout moment envisager l'éventualité d'une attaque rapide (éventuellement accompagnée d'un sacrifice), aussi bien vers le camp adverse qu'en direction de son propre camp. Les deux aspects doivent se penser en même temps.