

Connaissez-vous les règles ?

Tout le monde pense connaître les règles des échecs, mais mieux vaut vérifier :

– la position de départ: la case blanche de l'échiquier est en bas à droite de chaque joueur, les dames sont chacune sur une case de leur couleur — elles se font donc face.

– les règles un peu bizarres: roque, prise en passant, promotion du pion, pat et autres cas de parties nulles.

Un bon site pour préciser tout cela: www.iechecs.com

Valeur des pièces

Ayez à l'esprit la valeur des pièces. C'est utile lorsque vous en prenez une et que l'adversaire se venge en prenant votre pièce attaquante (on appelle cela un *échange*). L'expérience donne la valeur



comment ne pas perdre trop vite aux échecs ?

indicative suivante, qui doit être modulée en fonction de la situation bien entendu:

pion 1 cavalier ou fou 3
tour 5 dame 9

Exemple: si vous devez perdre un fou et un pion pour gagner une tour, l'échange vous est théoriquement favorable.

Contrôlez le centre

Les cases du centre de l'échiquier ont une valeur stratégique importante. Par exem-

ple, avez-vous déjà remarqué que de nombreuses pièces peuvent menacer beaucoup plus de cases si elles sont situées sur une case centrale que si elles sont coincées de côté ? Un conseil: dans vos premiers coups, cherchez à maîtriser le centre par vos deux pions du milieu et vos cavaliers. Et par la suite, faites toujours attention au contrôle des cases centrales.

Règle corollaire: ne laissez pas votre adversaire contrôler le centre !

Développez vos pièces en début de partie

Ne cherchez pas à attaquer sauvagement l'adversaire dès les premiers coups. Au contraire, déployez vos pièces légères comme les cavaliers et les fous, de sorte qu'elles aient chacune un peu d'air et puissent menacer plus de cases.

①

Ne déplacez pas deux fois la même pièce au début

Mais cherchez plutôt à sortir vos pièces arrières. Sinon, l'adversaire risque de prendre de l'avance dans son développement pendant que vous baladez plusieurs fois la même de vos pièces. L'exemple typique est la dame sortie un peu précocement, qui se fait chasser par des pièces adverses.

Protégez votre roi en roquant

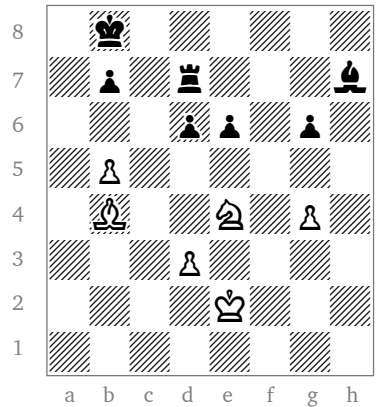
Dès que possible, c'est-à-dire dès que vous avez sorti le fou et le cavalier à droite du roi, essayez de roquer pour mettre votre roi à l'abri des trois pions de droite. En plus votre tour se trouve alors dans une position plus offensive, bref vous y gagnez sur tous les plans.

Tissez un réseau de pièces

Lorsque vous bougez une pièce, essayez de la positionner sur une case déjà protégée (c'est-à-dire visée) par une autre de vos pièces. Ainsi, vous construisez un réseau de pièces protégées, et l'adversaire réfléchira à deux fois avant de vous en prendre une.

Un bon coup de fourchette

Une attaque redoutable: menacez deux pièces adverses avec une seule de vos pièces. En général votre adversaire ne pourra en sauver qu'une, et vous prendrez la seconde. Le cavalier, par son déplacement bondissant, est excellent à ce petit jeu, qui s'appelle comme vous l'avez compris, la *fourchette*. Essayez notre exercice très simple ci-contre.



Exercice facile - Blanc jouent et réalisent une fourchette.

SOLUTION—Cf6 (cavalier e4 vers f6) - fourchette visant à la fois la tour noire et le fou noir. Imparable, les noirs ne peuvent même pas faire un échec de diversion.

②

Utilisez un échec pour piquer du matériel

C'est un peu une sorte de fourchette: tentez de faire échec au roi adverse, alors que votre pièce menaçante vise simultanément une autre pièce adverse. Si par exemple le roi noir est sur la même diagonale qu'une tour noire, mettez votre fou blanc au milieu (échec!) et vous aurez de bonnes chances de piquer la tour alors que le roi noir part en courant.

Coup double

Ce qui amène à la règle générale suivante: essayez autant que possible de réaliser deux actions en un coup. Quelques exemples: la fourchette, une menace et un échec, la création d'espace pour vos pièces

et une menace, le contrôle du centre et l'ouverture d'une diagonale pour un fou, la menace révélant une autre menace (attaque à la *découverte*), etc.

Cloué !

Clouer une pièce consiste à l'empêcher de bouger. C'est une ruse utile pour figer l'adversaire. Exemple: votre fou vise le roi noir, mais ce roi est protégé par un cavalier noir sur la diagonale du fou. Le cavalier n'a pas le droit de bouger puisque sinon, son roi serait en échec. On dit que le cavalier est alors « cloué » sur place.

Que faire en milieu de partie ?

Après les coups d'ouverture, vous aurez peut-être l'impression de ne pas savoir

quoi jouer. Pourquoi ne pas tenter d'améliorer votre situation plutôt que de viser un mat rapide :

- améliorez votre contrôle des cases centrales
- améliorez votre réseau de pièces, qui doivent se défendre l'une l'autre
- augmentez la puissance de feu de vos pièces qui visent loin, comme les fous, les tours et la dame, en libérant leurs trajectoires de toute pièce gênante.
- optimisez la structure de vos pions: un pion doit en protéger un autre et être protégé lui-même.

③