



Objectif Elo 1600

MARC QUENEHEN

 europe
échecs
EDITIONS

Sommaire

TACTIQUE

COURS 1	■ Indices combinatoires	7
COURS 2	■ Ordre de calcul	13

TESTS TACTIQUES

TESTS	■ Gain matériel - série 1	19
TESTS	■ Gain matériel - série 2	27

ÉCHECS ET MATS

COURS 3	■ Résolution de mats en plusieurs coups	35
----------------	---	----

TESTS ÉCHECS ET MATS

TESTS	■ Mats en 3 coups - série 1	41
TESTS	■ Mats en 3 coups - série 2	45
TESTS	■ Mats en 3 coups - série 3	49

THÈMES STRATÉGIQUES

COURS 4	■ Avant-postes	53
COURS 5	■ Centre fermé	63
COURS 6	■ Fou contre Cavalier	69

THÈMES DE FINALES

COURS 7	■ Règle du carré	75
COURS 8	■ Activation du Roi	81
COURS 9	■ Dame contre pion à une rangée de promotion	87
COURS 10	■ Positions de Philidor et de Lucéna	95

SOLUTIONS

SOLUTIONS	■ Solutions tests tactiques - série 1	101
	■ Solutions tests tactiques - série 2	106
	■ Solutions tests échecs et mats	111



COURS 1

TACTIQUE :

Indices combinatoires



Rappel : une combinaison est une suite forcée de coups qui permet de faire échec et mat ou de gagner du matériel. Cette suite de coups est plus ou moins difficile à trouver et peut impliquer des sacrifices.

Nombreux sont les joueurs qui se sentent capables de résoudre une combinaison dans un exercice car ils savent qu'il y a un mat ou un gain matériel à trouver.

C'est bien différent au cours d'une partie puisqu'on n'a pas d'indication d'une possible combinaison. Le joueur ne cherche donc pas toujours et peut passer à côté de belles occasions.

Comment sentir qu'une combinaison peut être présente au cours de vos parties ?

Différents indices doivent vous alerter sur le potentiel tactique d'une position, nous pouvons les classer en trois groupes :

- 1. Insécurité du Roi :** toute situation dans laquelle le Roi ne dispose pas d'un bon abri de pions (cours n°11 du livre *Objectif 1400*) ou peut se faire facilement attaquer pour différentes raisons telles qu'un avantage de développement ou un meilleur centre (cours n°10 et n°12 du livre *Objectif 1400*).
- 2. Protections insuffisantes :** toute pièce, pion ou case qui ne bénéficie pas de défenses stables et suffisantes.
- 3. Placements géométriques dangereux :** vis-à-vis (risques d'attaques à la découverte ou de clouages), concentration (risques d'étouffements ou d'enfermements de pièces), alignement (risques de

clouages ou d'enfilades) ainsi que tout placement favorisant les fourchettes.

La présence d'indices combinatoires n'assure pas de manière certaine qu'une combinaison soit possible mais plus ceux-ci sont nombreux dans la position et plus il y a de chances qu'elle soit présente. Il devient donc intéressant d'investir du temps pour la trouver.

Exerçons-nous à déceler les indices combinatoires dans les exemples suivants :

EXEMPLE 1

Trait aux Blancs

(la flèche verte indique le dernier coup joué)



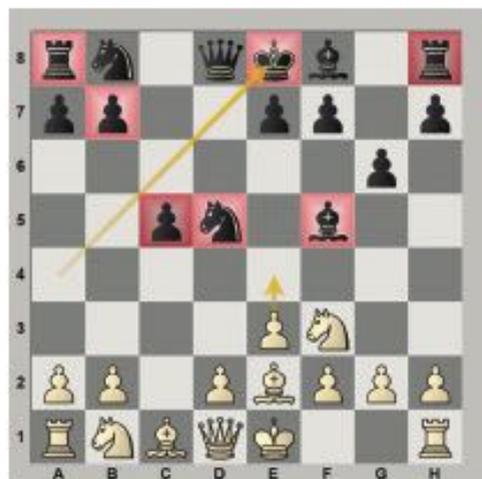
Dans cette position d'ouverture (un seul pion de chaque camp a été échangé), le joueur avec les Blancs n'a pas senti qu'une combinaison était possible et joua 1. e3.

Indices combinatoires

Pourtant, les Blancs disposent des nombreux indices combinatoires suivants :

1. **Insécurité du Roi** : le Roi noir n'a pas encore roqué et peut se faire attaquer sur la diagonale a4-e8.
2. **Protections insuffisantes** : les Tours a8 et h8 n'ont pas de protection, les pions b7 et c5 non plus.
3. **Placements géométriques dangereux** : les placements du ♖d5 et du ♜f5 favorisent une fourchette de pion en e4.

L'œil du tacticien voit le diagramme de la manière suivante :



La présence de ses nombreux indices combinatoires nous indique qu'une combinaison est d'ores et déjà envisageable et qu'il faut donc investir du temps pour la trouver.

En cas de 1. ♖a4+, les Noirs auraient plusieurs défenses telle que 1... ♜d7 qui protège le ♔e8, attaque la ♖a4 et retire le Fou de son placement risqué en f5. Le Fou pourra ensuite se repositionner en c6.

1.e4! donne par contre satisfaction. En effet, les Noirs doivent prendre le pion avec 1... ♜xe4 pour ne pas perdre une pièce mais 2. ♖a4+ aboutira cette fois-ci au gain matériel puisque le ♔e8 et le ♜e4 sont attaqués (pour le sacrifice d'un pion, les Blancs vont gagner un Fou).



À noter que tous les indices combinatoires ne furent pas impliqués dans la combinaison mais il faut néanmoins les repérer. Par exemple, la ♜h8 sans protection pourrait très bien être l'indice combinatoire fatal aux Noirs dans une position un peu différente, d'autant que la diagonale a1-h8 est ouverte sur cette Tour, cette donnée va d'ailleurs être impliquée dans l'exercice suivant.

EXEMPLE 2

Trait aux Blancs



Dans cette nouvelle position d'ouverture (rien n'a encore été échangé) les Noirs viennent de pousser a5 et souhaitent ensuite



jouer a4 pour attaquer le Fou et le coincer par c6 en cas de ♖d5.

Le joueur avec les Blancs ne pensa qu'à sauver son Fou en avançant le pion en a3 pour se libérer la case de fuite a2.

La présence d'indices combinatoires auraient pourtant dû lui faire adopter une posture plus offensive : le pion f7 et les Tours a8 et h8 n'ont en effet pas de protection satisfaisante.

L'œil du tacticien doit donc voir la position ainsi :



En cas de 1. ♖f3 ou 1. ♖h5 les Noirs disposeraient de défenses satisfaisantes, par exemple 1...e6 qui bloque la diagonale d'attaque du ♖b3.

1. ♖x7+! est par contre une excellente suite pour profiter des indices combinatoires car après 1... ♖x7 2. ♖h5+



Le Roi noir est dans la tourmente. 2... ♖e6 serait suicidaire (2... ♖f6 ♖g5+ ramène aux variantes étudiées) car cela autorise un mat en f5.



SÉRIE 1

TESTS TACTIQUES : Gain matériel

Testez vos compétences tactiques avec cette première série de 10 exercices.

1 point par réponse correcte.

0-3 points : je vous invite à reprendre la lecture des deux premiers ouvrages « Objectif 1200 » et « Objectif 1400 ».

4-6 points : pour améliorer ce résultat moyen, il vous faudra identifier quelle est la nature de vos erreurs :

1. Avez-vous bien repéré tous les indices combinatoires ?
2. Avez-vous bien respecté l'ordre de calcul ?
3. Avez-vous des problèmes pour calculer les coups ?

7-9 points : un résultat très encourageant, vous êtes sur le bon chemin des 1600 !

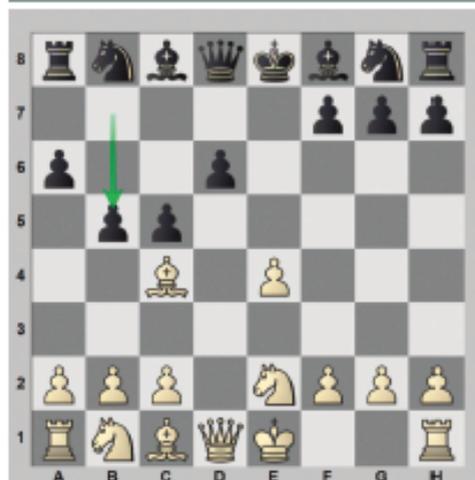
10 points : avez-vous vraiment besoin de travailler ce livre ?

Pour chaque exercice de la série le trait est aux Blancs (le dernier coup adverse est indiqué par une flèche verte).

Vous devez trouver comment gagner suffisamment de matériel (pièce, qualité ou plusieurs pions) pour prendre un avantage certain dans la position.

Appliquez-vous à bien repérer les indices combinatoires (cours 1) puis respectez l'ordre de calcul (cours 2).

EXERCICE 1



Quels sont les indices combinatoires que vous repérez ? :

Quels sont les coups à analyser selon l'ordre de calcul ?

Votre choix :

Gain matériel

EXERCICE 2



Quels sont les indices combinatoires que vous repérez ? :

Quels sont les coups à analyser selon l'ordre de calcul ?

Votre choix :

EXERCICE 3



Quels sont les indices combinatoires que vous repérez ? :

Quels sont les coups à analyser selon l'ordre de calcul ?

Votre choix :



THÈMES STRATÉGIQUES :

Centre fermé

On explique souvent au débutant de jouer vers le centre. Mais que se passe-t-il si le centre est totalement fermé en raison de blocages de pions ?

Ce chapitre va tenter d'apporter des réponses en présentant les deux types d'encastrement qui provoquent le blocage central.

Encastrement d4-e5 contre d5-e6

La position suivante, jouée entre les grands-maîtres Movsesian (avec les Blancs) et Sumets, fut atteinte après les coups :

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5. ♘f3 ♘d7 6. ♗e2 ♗ge7 7. ♗a3 cxd4 8.cxd4 ♗f5 9. ♗c2 ♗b4 10.0-0 ♚c8 11. ♗xb4 ♗xb4 12. ♖h1 ♗a5 13. ♗d3 0-0 14. ♗g5 ♚b6



Lors d'un encastrement central, le jeu de chaque camp va naturellement pencher vers l'aile pointée par sa chaîne de pions. Dans la position, la chaîne de pions d4 et e5 pointe en direction de l'aile-Roi. C'est donc

vers cette zone que les Blancs auront habituellement les meilleures chances de succès en raison d'un avantage d'espace qui leur permettra d'accumuler des forces supérieures.

La chaîne de pions des Noirs f7-e6-d5 pointe vers l'aile-Dame. C'est donc dans ce secteur que les Noirs auront les meilleures perspectives de jeu.

Bien que cela ne soit pas toujours une garantie de succès, le jeu en direction de l'aile-Roi est bien souvent le plus redouté car il implique des attaques de mats (la présence des Dames est donc un préalable requis).

Étudions comment le grand-maître arménien va parvenir à s'imposer sur son aile de jeu :

15.g4!



Les Blancs repoussent la seule pièce noire présente à l'aile-Roi. La diagonale du ♗d3 est maintenant prolongée jusqu'au pion h7.

Centre fermé

L'avance du pion g2 en g4 n'est pas dommageable pour l'abri du Roi blanc car l'encastrement central le préserve de toute attaque noire. Cette avancée du pion « g » pourrait même permettre à la ♖f1 de passer à l'attaque du roque via la manœuvre ♖g3-♖h3.

15... ♗h6 16. ♗xh6 gxh6

L'échange en h6 a permis de briser le roque noir, mais l'attaque ne fait que débiter.

17.g5



Les Blancs cherchent à ouvrir au maximum la position à l'aile-Roi afin de faire participer toutes leurs pièces à l'offensive.

17... ♗h8

Après 17...h5 18. ♗h4 les Blancs vont pouvoir prendre en h5 avec leur ♗d1 et créer des menaces mortelles en h7.

Après 17...hxg5 18. ♗xg5 la menace ♗h5 est une nouvelle fois fatale.

18.gxh6 ♖g8 19. ♗e2

La Dame libère la première rangée afin de mettre les Tours en liaison avant de jouer ♖g1.

19... ♗b4 20. ♖g1



Toutes les pièces blanches vont pouvoir attaquer à l'aile-Roi alors qu'il est apparent que plusieurs pièces noires ne pourront pas revenir en défense.

20... ♗e7 21. ♖g7!



Un joli coup. La menace de mater par ♖xh7 force les Noirs à prendre en g7.

21... ♖xg7 22.hxg7+ ♔xg7 23. ♖g1+ ♔h8
24. ♖e3

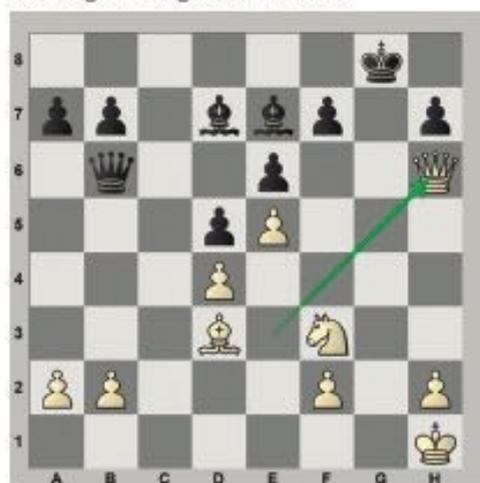


Les Blancs disposent de quatre pièces pour collaborer à l'attaque alors que les Noirs ne peuvent, au mieux, ramener qu'une seule pièce en défense.

24... ♖g8

Après 24... ♖f8 25. ♖g5 est décisif.

25. ♖xg8+ ♔xg8 26. ♖h6 1-0



L'attaque blanche est trop forte, le grand-maître ukrainien rend les armes.



Encastrement e4-d5 contre d6-e5

La position suivante fut obtenue par la forte joueuse suédoise Pia Cramling après les coups :

1.d4 ♖f6 2. ♖f3 g6 3.c4 ♖g7 4. ♖c3 0-0
5.e4 d6 6. ♖e2 ♖a6 7.0-0 e5 8. ♖e3 ♖g4
9. ♖g5 ♖e8 10.d5 h6 11. ♖d2 f5 12. ♖e1
♖f6 13.f3 h5 14. ♖d3 f4 15.b4



La chaîne de pions g2-f3-e4-d5 pointe vers l'aile-Dame. C'est donc dans cette zone que

Solutions

TESTS TACTIQUES - SÉRIE 1

EXERCICE 1

Indices combinatoires

- 1. Insécurité du Roi :** le Roi noir n'a pas roqué.
- 2. Protections insuffisantes :** les ♖a8 et ♜h8 ne sont pas protégées (la grande diagonale blanche est en partie ouverte sur la ♖a8) et les pions b5 et f7 subissent une attaque pour une seule défense (le cas du pion f7 est plus critique car le Roi est un piètre défenseur).
- 3. Placements géométriques dangereux :** la case d5 est une case de fourchette pour la ♜d1 (attaque de la ♖a8 et du pion f7).

L'ordre de calcul

- 1. Échecs / prises sur échec :** 1. ♜xb5+, 1. ♜xf7+.
- 2. Autres prises :** aucune.
- 3. Menaces diverses :** 1. ♜d5 (menace la ♖a8 et un mat en f7).

Calcul

- 1. ♜xb5+?? axb5 il est difficile de trouver une justification au sacrifice du Fou.
- 1. ♜xf7+! ♜xf7 le Roi noir est très exposé et on peut continuer avec 2. ♜d5+ qui fait une fourchette sur le Roi et la ♖a8.
- 1. ♜d5? ♖a7 permet de sauver la Tour tout en protégeant le pion f7.

Le bon choix

- 1. ♜xf7+! va donc permettre de gagner du matériel (dans la partie, le joueur avait opté pour 1. ♜d5?).

EXERCICE 2

Indices combinatoires

- 1. Insécurité du Roi :** le Roi noir n'a pas roqué.
- 2. Protections insuffisantes :** le ♜b7 et la ♜h8 n'ont pas de protection (la grande diagonale noire est ouverte sur la ♜h8), le ♜c6 et le pion f7 sont tout juste défendus (une attaque pour une défense). Le pion g4 est également sans défense.
- 3. Placements géométriques dangereux :** la case c3 est une case de fourchette pour la ♜d2 (attaque du ♜c6 et de la ♜h8) en cas de départ du ♜e5.

L'ordre de calcul

- 1. Échecs / prises sur échec :** aucune.
- 2. Autres prises :** 1. ♜xc6, 1. ♜xf7, 1. ♜xg4.
- 3. Menaces diverses :** 1. ♜c3 (menace le ♜c6 et prépare une attaque à la découverte sur la ♜h8), 1. ♜f4 (menace mat en f7).

Calcul

- 1. ♜xc6! ♜xc6 2. ♜c3 attaque le ♜c6 et la ♜h8.
- 1. ♜xf7?? ♜xf7 il est vrai que le Roi noir n'est pas caché de manière optimale mais les Blancs n'ont pas les moyens de s'en prendre à lui.
- 1. ♜xg4 gagne un pion mais c'est un gain matériel inférieur à la première variante.
- 1. ♜c3 ♜xe5 2. ♜xe5 ♜f6 ou 2... ♜f6 ne permet pas aux Blancs de gagner du matériel.
- 1. ♜f4 la menace de mat en f7 peut facilement être évitée 1... ♜xe5 2. ♜xe5 ♜f6 ou 2... ♜f6.

Le bon choix

- 1. ♜xc6! va permettre de gagner une pièce (dans la partie, le joueur avait choisi 1. ♜c3).