

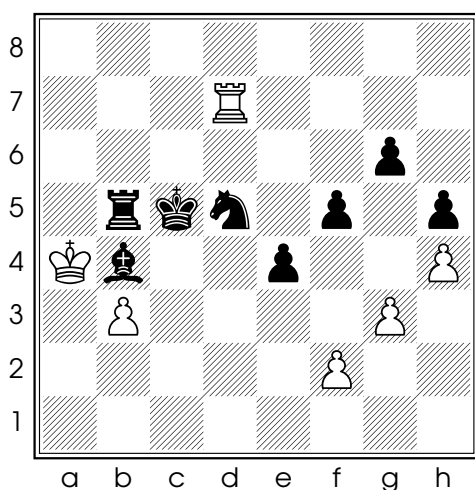
Cours 1 - Il faut toujours vérifier les échecs

Tu ne peux pas gagner si tu te fais mater

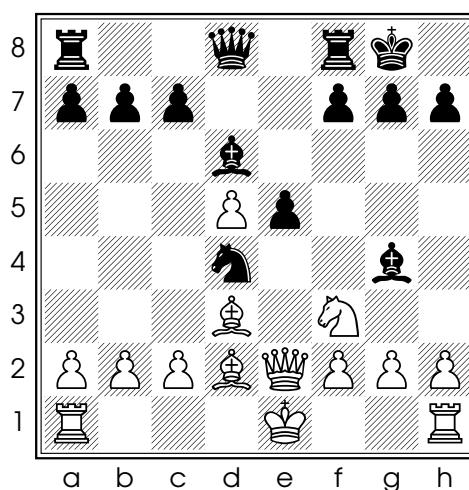
Ce cours est tiré du site <http://www.apprendre-les-echecs.com>. Il peut être redistribué librement sans modification.

Vérifier tous les échecs possibles, pour toi et pour ton adversaire, est la première chose que tu dois faire quand c'est à ton tour de jouer.

Pour faire mat, il faut faire échec. Vérifier tous les échecs te permet de ne pas rater des mats en un coup. Par exemple, dans la position du diagramme 1, les Noirs avaient trois façons de faire échec (les vois-tu ?), et toutes les trois faisaient mat. Pourtant, ils jouèrent $1...♝c3$ et la partie dura encore 15 coups.



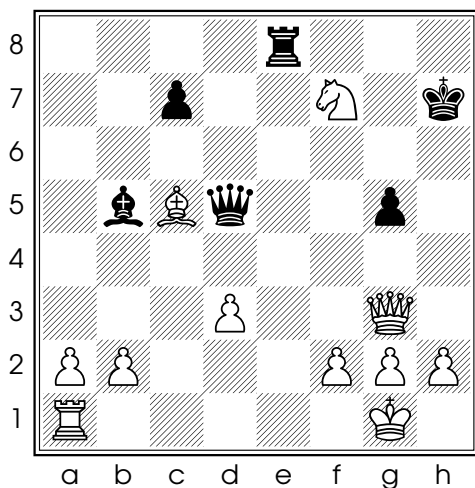
Diag. 1
Trait aux Noirs



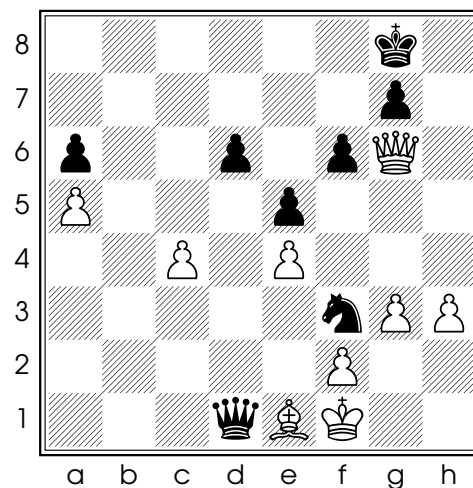
Diag. 2
Trait aux Blancs

Vérifier les échecs possibles pour ton adversaire te permet de ne pas te faire mater en un coup. Dans la position du diagramme 2, les Noirs viennent de prendre un pion en d4 avec leur Cavalier et attaquent la Dame blanche. Les Blancs jouèrent **1. ♖e4** et les Noirs répondirent **1... ♘xf3** qui autorise **2. ♖xh7#**. Heureusement pour eux, les Blancs n'ont pas non plus vérifié les échecs et ont répondu **2.gxf3**. Les Noirs, toujours aveugles, jouèrent **2... ♖f6** et cette fois les Blancs se rendirent compte qu'ils pouvaient jouer **3. ♖xh7#**. Il est très intéressant de réfléchir aux raisons des aveuglement successifs dans le diagramme 2. Les Blancs ont bougé la Dame en e4 juste parce qu'elle était attaquée, sans penser que ce coup défensif pouvait aussi créer une menace, ou peut-être en voyant la menace sur le Fou g4. Les Noirs voient la menace sur leur Fou et échangent ce Fou. Les Blancs commettent alors l'erreur classique *Tu me prends, je te reprends*. C'est seulement après cette suite "forcée" que les Blancs voient la possibilité de mater.

Un échec intermédiaire est parfois une bonne solution lorsque tu es attaqué. Dans le diagramme 3, les Noirs attaquent le Cavalier en f7 et le Fou en c5, qui ne sont pas protégés. Les Blancs peuvent sauver leurs deux pièces grâce au coup **1. ♘xg5+**



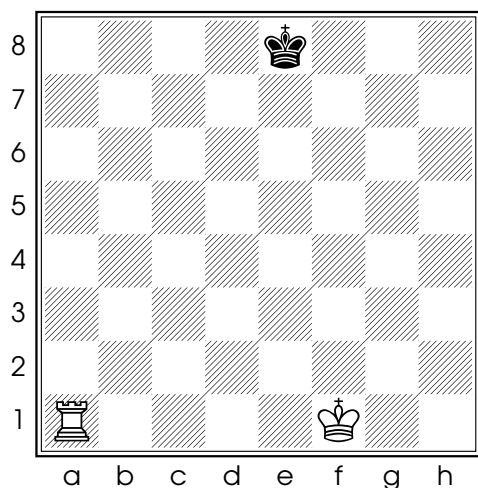
Diag. 3
Trait aux Blancs



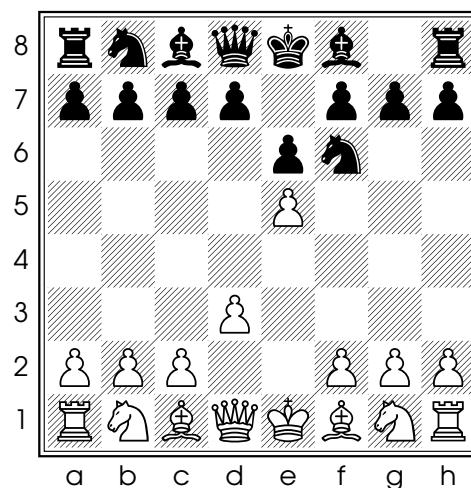
Diag. 4
Trait aux Blancs

L'échec perpétuel est parfois possible pour sauver une partie. Dans le diagramme 4, les Noirs sont sur le point de gagner le Fou e1, qui est cloué et qui ne peut pas être protégé une fois de plus. Les Blancs ont tout de même obtenu le nul en jouant **1. ♖e8+ ♔h7 2. ♖h5+ ♔g8** etc.

Il faut donc toujours vérifier les échecs, mais attention : tous les échecs ne sont pas toujours bons. Evidemment, si tu donnes une pièce juste pour faire échec, c'est très mauvais. Parfois, faire échec n'est pas le meilleur coup : dans le diagramme 5, les Blancs peuvent faire échec en jouant $1.\text{♖a8+}$, mais tu sais bien que cet échec ne sert à rien et que le bon coup est $1.\text{♖a7}$ pour bloquer le Roi noir au bord de l'échiquier.



Diag. 5
Trait aux Blancs



Diag. 6
Trait aux Noirs

Faire un échec intermédiaire peut aussi parfois être très mauvais. Dans le diagramme 6, le Cavalier noir est attaqué par le pion blanc, et le plus simple est de bouger le Cavalier. Si les Noirs se croient plus malins et jouent l'échec intermédiaire $1...\text{♞b4+}$, les Blancs répondront $2.\text{c3}$, et les Noirs se retrouvent avec deux pièces attaquées au lieu d'une !

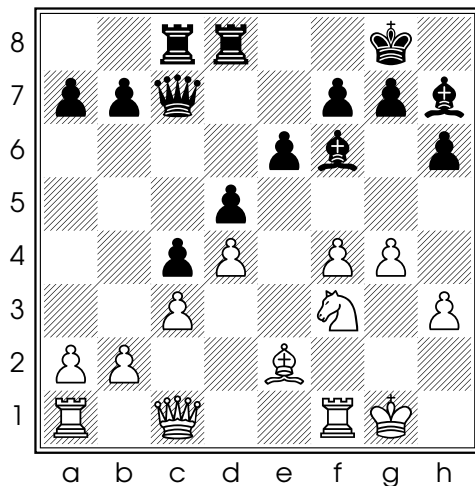
Diagramme 7

L'exemple de ce diagramme est tiré d'une partie jouée au championnat d'Europe jeunes 2013 (dans la catégorie des filles de moins de 14 ans). Les Blancs jouèrent $21.\text{g5}$ qui semble très agressif, mais après $21...\text{hxg5}$ $22.\text{fxg5}$ les Noirs ne ratèrent pas le coup $22...\text{♔g3+}$ qui gagne le pion h3 (avec échec).

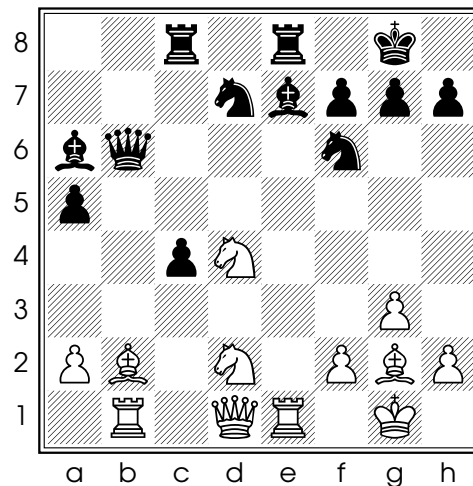
Diagramme 8

Cette position est tirée de la partie Mikhail Krasenkow - Hikaru Nakamura, jouée à Barcelone en 2007.

Dans la position du diagramme, les Blancs ont joué $20.\text{♘c6}$ pour ouvrir la



Diag. 7
Trait aux Blancs



Diag. 8
Trait aux Blancs

diagonale du Fou. Après **20...♖xc6** l'idée des Blancs est de ne pas prendre la Tour tout de suite (car alors ils auraient donné deux pièces contre une Tour), mais de jouer **21.♘xf6** qui attaque la Dame blanche à la découverte. Si la Dame bouge, disons en c7, les Blancs prennent la Tour et auront gagné une qualité. Mais c'est sans compter avec le coup de Nakamura **21...♙xf2+** (les Noirs n'avaient qu'une façon de faire échec, mais ils l'ont regardée). La partie se termina par **22.♙xf2 ♘c5+ 23.♙f3 ♖xf6+ 24.♙g4 ♘e5+ 25.♙g5 ♖g6+ 26.♙h5 ♖f6 27.♖xe5 ♖xe5+ 28.♙h4 ♘c8** 0-1

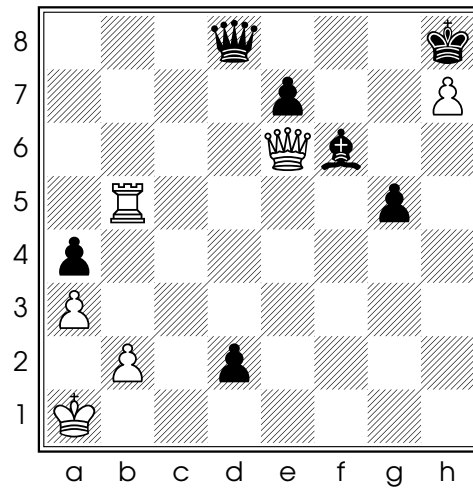
Diagramme 9

Dans cette position, les Blancs ont joué **58.♖d5** qui semble un bon coup car il attaque la Dame noire et le dangereux pion d2. Les Noirs ont deux échecs, **♘xb2** et surtout **58...d1♙+** qui gagne.

En résumé

Tu ne peux pas gagner si tu te fais mater : il faut toujours vérifier tous les échecs pour toi et pour ton adversaire si tu ne veux pas perdre bêtement, si tu ne veux pas rater un mat, ou pour utiliser un échec intermédiaire.

Mais attention : Ce n'est pas parce que tu vois un échec que tu dois faire échec. Faire échec peut parfois être une très mauvaise idée.



Diag. 9
Trait aux Blancs

Pour aller plus loin

Ce cours fait partie d'une série de 8 cours disponibles sur le site [Apprendre les échecs](#) :

- Introduction : [Comment mieux réfléchir aux échecs ?](#)
- Cours 1 : [Il faut toujours vérifier tous les échecs](#)
- Cours 2 : [Quels sont les éléments tactiques ?](#)
- Cours 3 : [Comment voir les menaces ?](#)
- Cours 4 : [Comment parer les menaces](#)
- Cours 5 : [Quels sont les coups candidats ?](#)
- Cours 6 : [Comment calculer les variantes ?](#)
- Cours 7 : [Mon coup est-il bon ?](#)
- Cours 8 : [Quand tu vois un bon coup...](#)
- En résumé : [11 proverbes pour mieux jouer aux échecs](#)

Pour avoir accès à tous nos cours, exercices et conseils au format pdf et ne pas rater les nouveaux articles, abonnez-vous à la lettre d'information du site *Apprendre les Echecs*

S'abonner