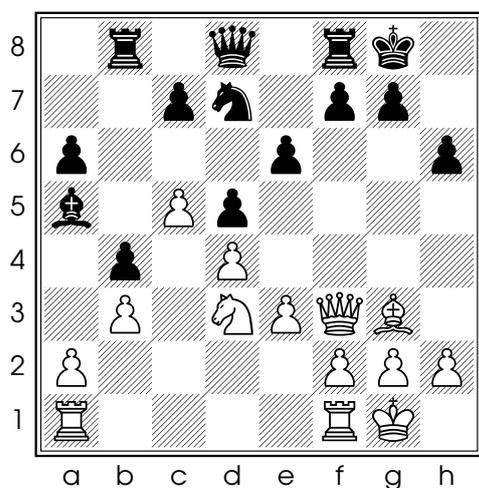


# Cours 7 - Mon coup est-il bon ?

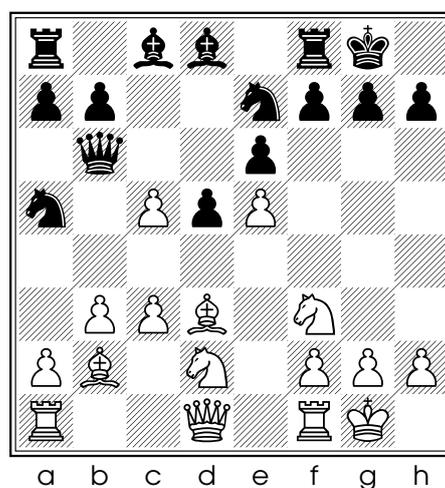
Ton adversaire essaie aussi de gagner

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

Après avoir fait la liste des coups candidats, calculé les conséquences de chacun et choisi le coup qui te semble le meilleur, il faut, avant de jouer ce coup, vérifier une dernière fois qu'il ne s'agit pas d'une erreur. Voici quelques erreurs typiques des joueurs débutants.



**Diag. 1**  
Trait aux Noirs



**Diag. 2**  
Trait aux Noirs

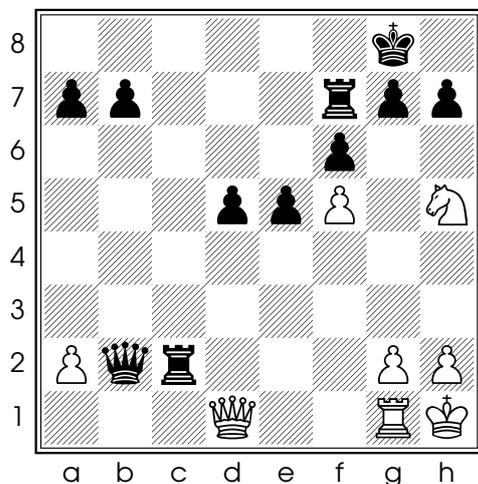
Diagramme 1 : afin de bloquer le pion c5 et de donner une case de repli à leur Fou, les Noirs ont joué c6, en oubliant que ce coup met en prise la Tour b8.

Erreur 1 : *laisser ou mettre une pièce en prise.*

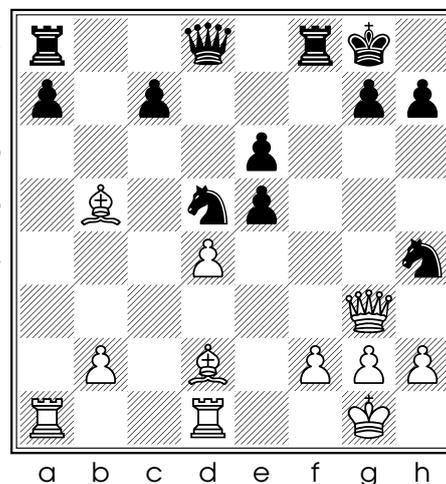
Diagramme 2 : les Noirs peuvent-ils jouer 1...♙xc5 ? Réponse : non car ce

coup se heurte à la fourchette **2.b4**

Erreur 2 : *ne pas réfléchir aux réponses possibles de l'adversaire.*



**Diag. 3**  
Trait aux Noirs



**Diag. 4**  
Trait aux Blancs

Diagramme 3 : dans cette position, les Noirs ont joué **1...♖c1** qui perd une Tour.

Erreur 3 : *ne pas vérifier ses calculs lorsqu'on met une pièce en prise ou dans les positions avec beaucoup d'éléments tactiques.*

Diagramme 4 : les Blancs ont joué **20.♘h6**, qui menace **21.♙xg7#** et ne peut être paré par **20...g6** qui perd la qualité. Mais les Noirs disposent de la défense **20...♘f5** qui défend la case f7 tout en attaquant la Dame et le Fou.

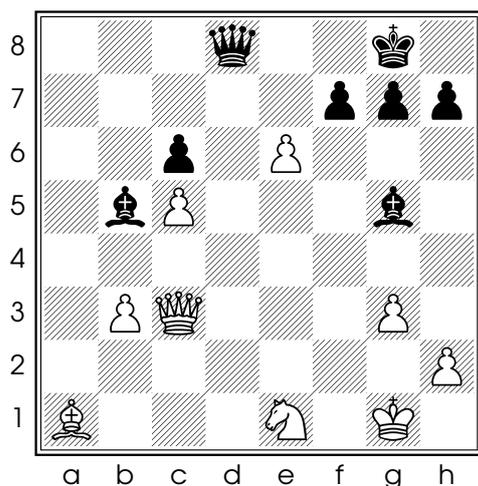
Erreur 4 : *oublier les contre-attaques de l'adversaire.*

Diagramme 5 : les Blancs viennent de jouer **37.e6** et les Noirs prirent le pion par **fxe6** sans voir le mat en g7.

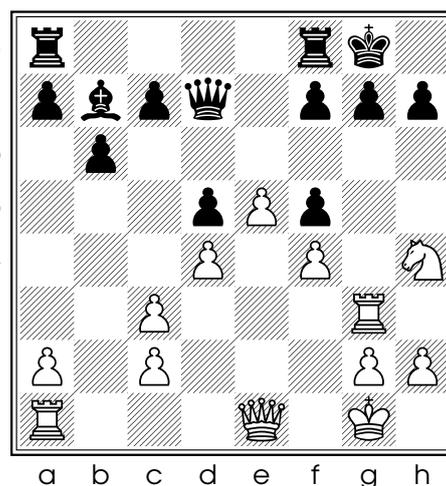
Erreur 5 : *ne pas se méfier des coups de pions.* Penser aux diagonales, rangées et colonnes qui s'ouvrent quand un pion bouge.

Diagramme 6 : dans cette position, les Noirs ont joué **16...f6** en espérant sans doute que les Blancs prendrait leur pion ce qui, après **17.exf6 ♖xf6** améliore leur position. Après **16...f6**, les Blancs ont répondu **17.e6**, qui gagne le pion f5 et leur donne une position écrasante.

Erreur 6 : *penser que l'adversaire est obligé de prendre.* Souviens-toi que les échecs ne sont pas les dames.



**Diag. 5**  
 Trait aux Noirs



**Diag. 6**  
 Trait aux Noirs

Dans le diagramme 7, les Noirs ont joué **15...b7–b5** sans voir que le Cavalier c6 n'est plus protégé et que **16.♘×b5** gagne un pion grâce à l'attaque à la découverte de la Tour c1.

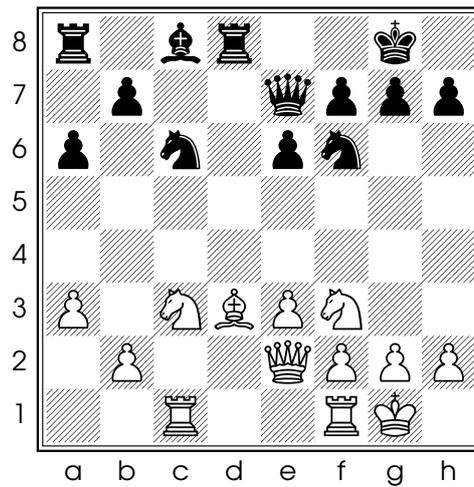
Erreur 7 : *ne pas faire attention aux inconvénients du coup que tu veux jouer.* Ton adversaire, lui, va sûrement essayer d'en profiter !

Il n'y a pas que les joueurs débutants qui commettent des erreurs : les champions font parfois de grosses erreurs également. En voici quelques exemples.

Diagramme 8 (Deep Fritz - Kramnik, 2006) : avec la majorité de pions à l'aile dame, les Noirs ont une bonne finale s'ils arrivent à échanger les Dames. Kramnik, alors champion du Monde, joua **34...♙e3** en oubliant la réponse **35.♙h7#** .

Diagramme 9 (Etienne Bacrot - Ernesto Inarkiev, Grand Prix de Bakou, 2008) : dans cette position, Etienne Bacrot, l'un des meilleurs joueurs français, joua **23.♙e7+** et abandonna sans attendre la réponse de son adversaire en constatant que sa Dame est en prise.

Diagramme 10 (Kramnik - Svidler, tournoi des candidats, Khanty-Mansiysk 2014) : une erreur qui semble moins grave que les précédentes, mais tout de même ! Kramnik joua **32.♖d4** autorisant la petite combinaison **32...♗×h2+** **33.♔×h2 ♙×f1** . Il abandonne quelques coups plus tard. *Il faut toujours vérifier tous les échecs !*

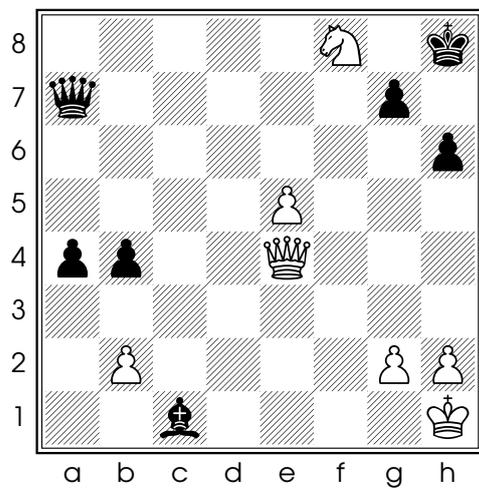


Diag. 7  
Trait aux Noirs

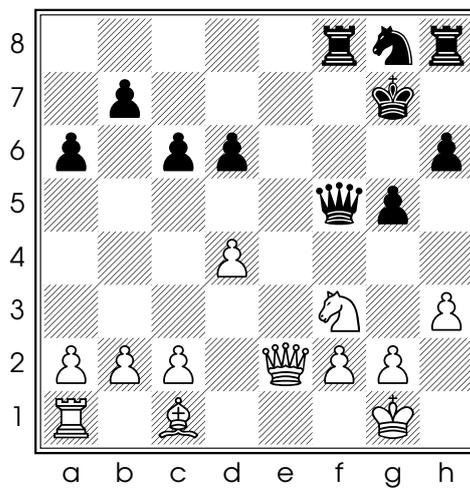
### En résumé

Avant de jouer le coup que tu as choisi, tu dois vérifier que tu ne commets pas une erreur comme laisser ou mettre une pièce en prise, ne pas avoir bien réfléchi aux réponses possibles de ton adversaire, faire une erreur de calcul dans une variante compliquée, oublier les contre-attaques, ne pas se méfier des coups de pions, penser que l'adversaire est obligé de prendre.

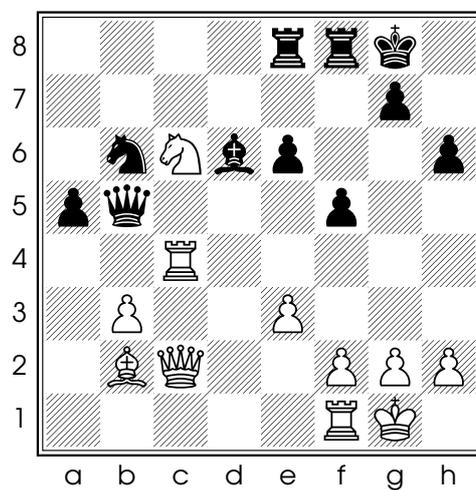
Souviens-toi que *ton adversaire essaie aussi de gagner.*



**Diag. 8**  
Trait aux Noirs



**Diag. 9**  
Trait aux Blancs



**Diag. 10**  
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**