

Introduction

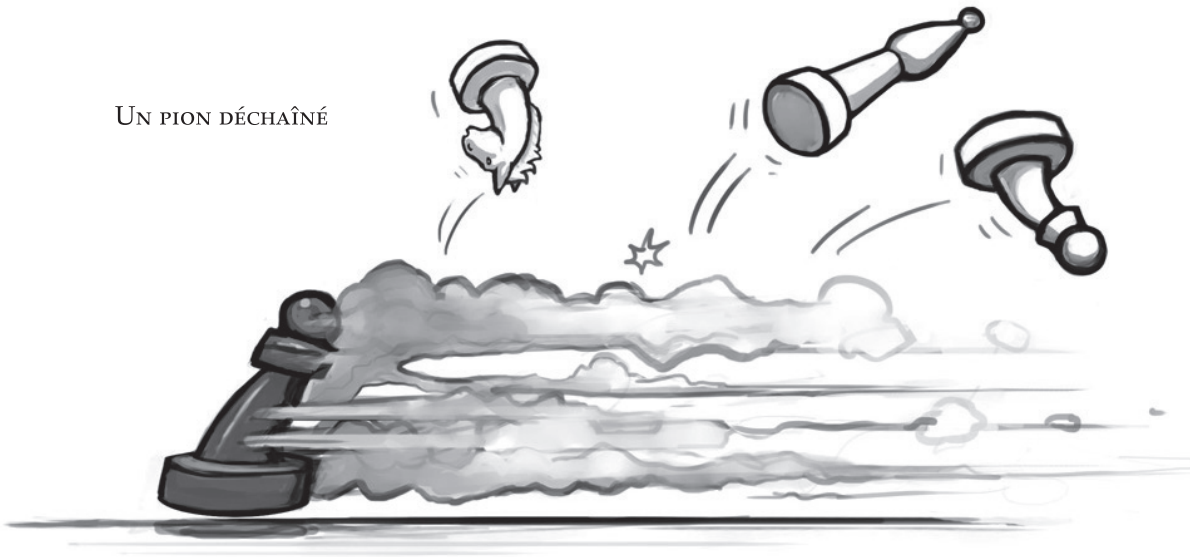
Une nouvelle partie va commencer. Les mêmes 64 cases et les mêmes 32 pièces. Tu sais ce que tu dois faire au cours des prochains coups : contrôler le centre, développer tes pièces et mettre ton Roi en sécurité... Mais pourquoi est-ce si difficile ? Pourquoi est-ce que, parfois, tout tourne mal ? Pourquoi, après avoir terminé ton développement, te rends-tu compte que tes pièces sont mal placées ?

C'est à cause de la personne assise en face de toi : *ton adversaire*. Qui est peut-être en train d'essayer de faire les mêmes choses que toi. Sans forcément suivre les « règles » du développement. Il place de soudains coups tactiques pour empêcher ceux que tu avais l'intention de jouer. Il joue même des coups qui semblent très étranges, mais tu ne vois pas comment les « punir ».

Ce sont les éléments qui manquent dans beaucoup de livres sur les ouvertures. Les ouvertures sont bourrées de combinaisons et d'astuces tactiques. Empêcher l'adversaire de réaliser son plan est tout aussi important que de réaliser le tien. Développer tes pièces signifie leur trouver quelque chose d'utile à faire et pas seulement les déplacer de leurs cases de départ. La bataille commence dès le premier coup, et tu vas devoir lutter pour chaque case importante de l'échiquier.

Dans ce livre, nous allons voir comment la **tactique** est employée par les maîtres pour prendre le dessus sur leur adversaire dès **l'ouverture**. Nos pièges ne seront pas de mauvais coups joués avec l'intention de faire se tromper l'adversaire. Ce n'est pas une bonne manière de jouer aux échecs. Nous allons au contraire **chercher de bons coups qui peuvent inciter l'adversaire à se tromper**. Si l'on peut jouer toute une séquence de bons coups qui empêchent intelligemment l'adversaire de jouer ses coups les plus utiles, on peut raisonnablement espérer un très bon milieu de jeu, dans lequel nos pièces vont magnifiquement collaborer. Et bien sûr, si notre adversaire a eu la bonne idée de se fourvoyer, peut-être qu'il n'y aura même pas de milieu de jeu...

UN PION DÉCHAÎNÉ



Avant toute chose, je suppose que tu sais déjà jouer aux échecs et que tu as une connaissance basique de la tactique. Peut-être as-tu même déjà lu les livres *Comment battre papa aux échecs* et *La tactique aux échecs pour les enfants*. Je ne présume pas que tu connaisses bien les ouvertures. Si tu sais les noms des principales, comme la Sicilienne ou l'Espagnole, c'est utile et c'est très bien, mais ce n'est pas essentiel. Ce livre ira moins en profondeur que *Les ouvertures d'échecs pour les enfants* que j'ai coécrit avec John Watson, et il couvre d'autres aspects de l'ouverture.

Je suis persuadé que la meilleure façon d'apprendre l'ouverture est de regarder des exemples plutôt que de retenir toute une série de principes à suivre. Si tu examines des parties des maîtres et des grands maîtres, tu trouveras sans doute que beaucoup de leurs coups ne respectent pas les principes d'ouverture qui sont conseillés dans beaucoup de livres pour débutants. Ils jouent en fait ce qui fonctionne et qui est efficace, indépendamment de ces principes. Je ne donnerai donc dans ce livre que quelques lignes directrices, et fournirai de nombreux exemples d'un bon jeu d'ouverture. La plupart des parties de ce livre sont des parties de qualité – du moins jusqu'au moment où un des deux joueurs est tombé dans un piège !