

# Introduction

Le fameux joueur d'échecs Richard Teichmann avait affirmé en son temps que le jeu d'échecs était fait à 99 % de tactique. Il ne fait aucun doute que la plupart des parties sont décidées par une *combinaison tactique* que nous définirons comme « une séquence de coups forcés qui a pour but, soit de mater, soit de s'assurer un avantage matériel ». L'objectif de ce livre est précisément de te fournir les bases des principaux types de combinaisons. Chaque thème tactique sera introduit par une brève explication qui sera suivie d'une série d'exercices. À l'intérieur de chaque chapitre, les exercices seront de difficulté croissante. Comme certains exercices s'appuient sur des thèmes d'exercices précédents, il est préférable de les faire dans l'ordre. Chaque chapitre se termine par une série de six exercices dans lesquels tu devras cette fois *réfuter* la combinaison. Les positions ont presque toutes été choisies pour leur intérêt pratique, mais j'en ai rajouté certaines pour leur caractère amusant.

Ne te décourage pas si tu as du mal à trouver certains exercices, tout particulièrement ceux de la fin des chapitres. Après avoir fait un effort sérieux pour résoudre la position, regarde la solution, et retiens tout ce que tu peux en tirer. Ainsi, la prochaine fois que tu verras la position, ou une qui ressemble, tu trouveras l'idée clé beaucoup plus facilement. Apprendre les combinaisons est l'objectif principal de ce livre et les trouver sur l'échiquier sera ta récompense ultime pour ton travail acharné.

Ce livre est destiné à des lecteurs qui connaissent les règles du jeu et qui veulent

commencer à gagner des parties. Apprendre la tactique et les combinaisons est le meilleur moyen de s'améliorer rapidement. La *stratégie*, c'est-à-dire la planification à long terme, ne devient importante qu'à un niveau beaucoup plus avancé, et même une parfaite compréhension stratégique ne sera d'aucune utilité si elle n'est pas accompagnée par une bonne maîtrise tactique.

Dans chaque exercice, l'objectif sera soit de mater, soit de gagner du matériel. Si tu ne peux pas mater, gagner du matériel sera la meilleure chose à faire. Afin de vérifier si tu gagnes bien du matériel, reporte-toi à l'échelle standard de valeur des pièces :

Dame	=	9 points
Tour	=	5 points
Fou	=	3 points
Cavalier	=	3 points
Pion	=	1 point

Ainsi, en échangeant une Tour et un Cavalier contre une Dame, on gagne 9 points et on en perd 8, ce qui fait un gain net de 1 point. Échanger une Tour contre un Fou et un Cavalier représente également un gain de 1 point.

Un petit carré blanc ou noir dans le coin inférieur ou supérieur droit du diagramme indique le joueur au trait et cela est généralement écrit également sous le diagramme. Dans la plupart des exercices, tu devras essayer de trouver le meilleur coup à partir de la position du diagramme, mais dans certains cas, on te demandera de trouver la meilleure réponse à

un coup particulier de l'adversaire. Les positions ont été soigneusement sélectionnées pour qu'il y ait clairement une meilleure solution et elles ont toutes été vérifiées à l'aide d'un ordinateur. À la fin de chaque chapitre, tu trouveras les solutions qui contiennent souvent des commentaires supplémentaires instructifs.

Même si chaque chapitre traite d'un thème en particulier, il est important d'être conscient qu'un thème tactique est souvent encore plus

efficace lorsqu'il est associé à un autre. Évite, par conséquent, de ranger les combinaisons dans des compartiments séparés et garde une certaine souplesse dans ta réflexion.

Le livre se conclut par une série de tests (avec des points attribués pour chaque bonne réponse) qui portent sur un large échantillon de thèmes tactiques. Bon courage !

John Nunn