

# Comment devenir un bon tacticien

La maîtrise de la tactique passe par trois étapes clés:

- 1) Apprendre les motifs tactiques de base (fourchette, clouage...).
- 2) Reconnaître les schémas classiques propices aux combinaisons.
- 3) Combiner les motifs pour égarer l'adversaire.

## Première étape: apprendre les motifs de base

Tous les motifs tactiques élémentaires du jeu d'échecs sont couverts dans ce livre :

**Fourchette**

**Clouage**

**Enfilade**

**Attraction**

**Déviatio**

**Surcharge**

**Attaque à la découverte**

**Échec à la découverte**

**Échec double**

**Sacrifice "desperado"**

**Pat**

**Coup intermédiaire**

**Échec perpétuel**

**Déclouage (le mépris du clouage)**

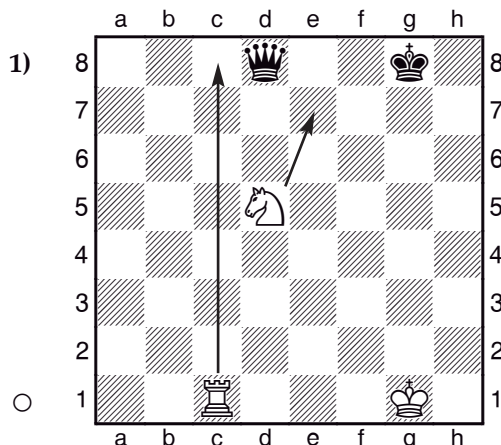
Il est très utile de bien connaître ces motifs quand on cherche la combinaison. En fait, ils sont faciles à retenir, d'ailleurs même les débutants ont déjà rencontré certaines de ces idées. Chacun de ces thèmes, ou Astuce Tactique, sera exploré dans le livre.

## Deuxième étape:

### reconnaître les schémas classiques

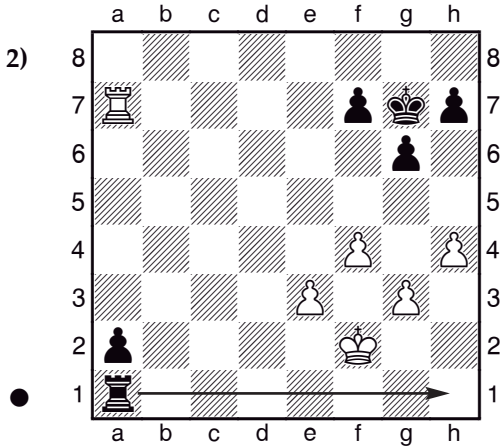
C'est peut-être ça le vrai secret des experts tacticiens: *savoir reconnaître les positions propices aux combinaisons*. Le fort joueur sait quelle disposition de pièces favorise telle ou telle possibilité tactique.

Voici un exemple typique, en ne gardant que les pièces nécessaires à l'illustration du thème :



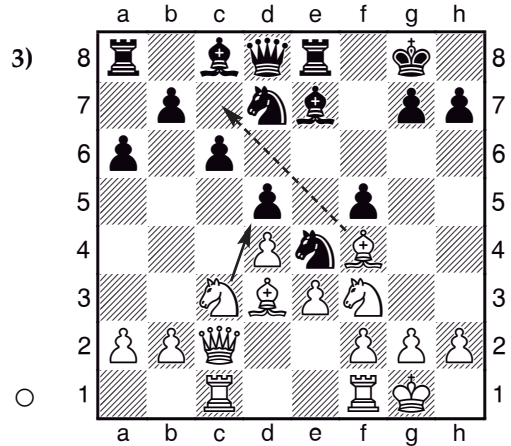
Le joueur expérimenté voit tout de suite que 1. ♖c8 ♜xc8 2. ♞e7+ gagne la Dame. Ce sacrifice d'attraction de la Tour, suivi d'une fourchette de Cavalier, est facile à voir parce que les pièces clés ont une disposition familière. L'astuce numéro 13 présente plusieurs combinaisons de ce type.

Les 50 astuces tactiques de ce livre contiennent de nombreux pièges récurrents comme celui-ci. Voici l'un des plus simples, mais aussi des plus élégants: l'enfilade en finale de Tours (astuce 35):



Le gain s'obtient par 1...♖h1 (menaçant de promouvoir le pion) 2.♖xa2 ♜h2+ gagnant la Tour blanche. Même si la combinaison n'est pas réellement jouée sur l'échiquier, elle peut avoir son importance au moment de décider d'entrer en finale de Tour ou pas.

Le but de ce livre est d'enseigner des thèmes, et non pas des pièges spécifiques. Il n'en reste pas moins que de nombreux exemples portent sur des pièges assez sournois, typiques de telle ou telle ouverture, avec sa structure de pions et son développement spécifiques. Et pourtant, tous peuvent surgir d'une grande variété de positions différentes.



1.♞xd5 gagne, en raison de 1...cxd5 2.♙c7 piégeant la Dame noire.

Cette idée (tirée de l'astuce 49) est typique du gambit Dame refusé. Mais au fil du temps, les joueurs ayant les Noirs ont réussi à trouver toutes sortes de façons de tomber dans le panneau! C'est pourquoi je considère cette position comme un motif et non pas un piège d'ouverture.

Ces trois combinaisons sont toutes suffisantes pour piéger un adversaire inexpérimenté ou inattentif. Mais quand deux forts joueurs se rencontrent, ils sont sur leurs gardes, comment pourraient-ils se laisser avoir par des trucs tactiques? C'est ici que survient la troisième étape.

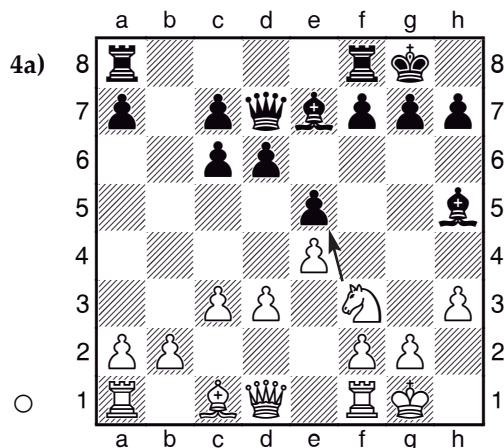
**Troisième étape:  
combinaison des motifs pour égarer  
l'adversaire**

Il faut une combinaison profonde pour faire perdre pied à un bon joueur d'échecs. Le secret: combiner plusieurs motifs. En vérité, la plupart des combinaisons, même les plus simples, contiennent déjà plus d'un thème. Les plus brillantes, bien cachées, résultent parfois d'un

mélange fantastique de toutes sortes de thèmes: on passe alors facilement à côté du piège – quand on le voit, il est trop tard.

Voici une combinaison jouée dans une compétition amateur par équipes aux États-Unis.

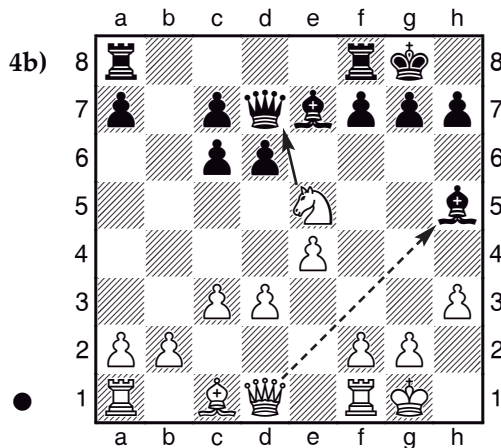
Question: était-il bon de prendre le pion par 1.♘xe5?



La partie s'est poursuivie par 1.♘xe5 dxe5 2.♖xh5 ♗xd3 3.♗xe5 ♘d6 4.♗d4 ♖b5 avec un pion de plus pour les Blancs.

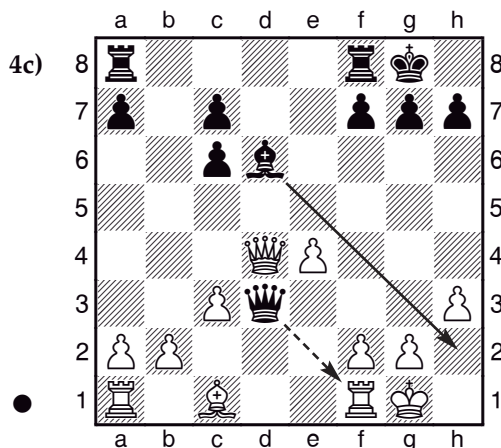
À première vue, il semblerait que les Noirs aient mal joué, autorisant les Blancs à mépriser le par 1.♘xe5. En y regardant de plus près, toutefois, on note certains motifs tactiques cachés sous la surface, y compris la déviation et l'attaque à la découverte, qui n'ont jamais vu le jour sur l'échiquier. Finalement – qui sait? – les Noirs avaient peut-être vu très loin, mais ont tout de même succombé aux coups des Blancs, qui avaient vu encore plus loin!

Analysons la combinaison au ralenti, en commençant par 1.♘xe5 (4b).



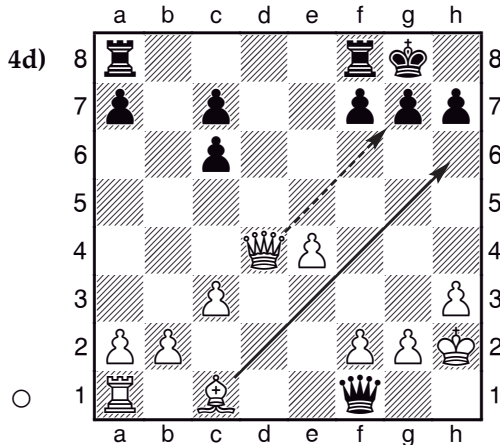
On voit rapidement que le mépris du clouage (1.♘xe5) fonctionne si les Noirs prennent la Dame. Les Blancs font alors de même et conservent l'avantage (1...♙xd1 2.♘xd7).

Il faut ensuite considérer, pour la rejeter aussitôt, la défense « desperado » des Noirs: après 1...♗xh3 2.gxh3 ♙xd1 3.♘xc6, les deux Fous noirs sont attaqués. Le jeu continue donc comme dans la partie: 1...dxe5 2.♖xh5 ♗xd3 3.♗xe5 ♘d6 4.♗d4 (4c).

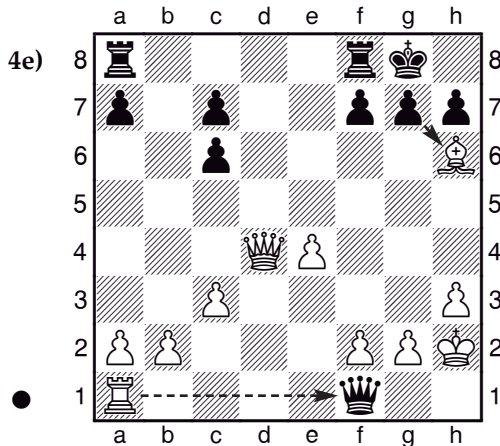


Une position critique. Dans la partie, les Noirs se sont résignés à la perte du pion (battant en

retraite par 4...♖b5), après quoi il est clair que la combinaison blanche est un succès. Mais peut-être les Noirs avaient-ils au départ l'intention de jouer le sacrifice de déviation 4...♙h2+, qui gagne la qualité après 5.♕xh2 ♖xf1 (4d).



Finement joué de la part des Noirs, mais ce n'est pas fini! Les Blancs portent le coup fatal par 6.♙h6! (4e), avec une attaque à la découverte gagnante sur la Dame noire!



La menace 7.♖xg7 doit être parée. Après 6...gxh6, les Blancs jouent 7.♖xf1 gagnant la Dame noire\*. C'est un magnifique exemple de la façon dont on peut gagner en voyant plus loin que l'adversaire. En travaillant ces motifs tactiques et en apprenant à reconnaître les schémas typiques, tu seras capable d'analyser plus vite, plus profondément et avec une précision accrue.

Pour finir, j'aimerais préciser que toutes les astuces tactiques de ce livre proviennent de parties réellement jouées (y compris les tests en fin d'ouvrage). Le trait est souvent aux Noirs (dans certains livres ce sont toujours les Blancs qui jouent en premier). Je crois qu'il est important d'avoir de vrais exemples pratiques, et non pas des positions composées artificiellement. C'est ce qui permet de travailler à la fois la reconnaissance de schémas et l'intuition, qui t'avertira lorsqu'une combinaison a des chances de succès.

\*Cette combinaison comprend quatre motifs différents (déviation, attaque à la découverte, sacrifice "desperado" et mépris du clouage). Il s'agit des astuces 8, 10, 24, et 48.

## - Le suicide de la dernière chance -

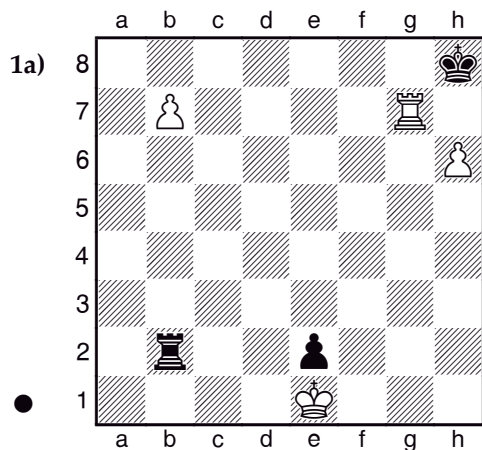
On qualifera de "folle" une Tour qui donne des échecs à répétition, même en se mettant en prise. On s'amuse beaucoup dans ce genre de positions : le Roi se promène sur tout l'échiquier, incapable d'échapper aux avances de cette "amie" un peu trop "collante" !

Il s'agit d'un thème de finale, avec les caractéristiques suivantes :

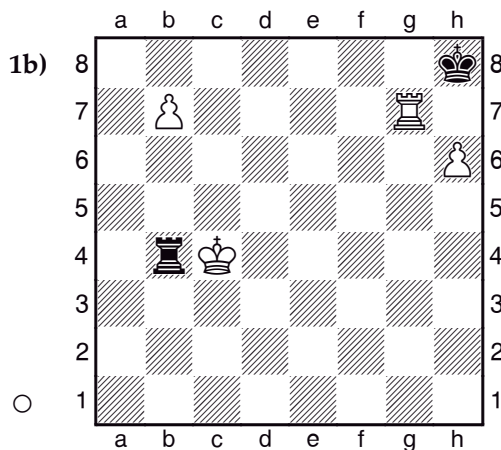
- a) le défenseur est heureux de s'en tirer avec la nulle ;
- b) il n'a plus que des coups de Tour, autrement il est pat.

Si la Tour parvient à s'immoler, la nulle sera donc conclue. Mais attention ! le Roi adverse ne doit surtout pas pouvoir échapper aux échecs, et il ne faut pas non plus, en donnant les échecs, modifier la structure qui permet le pat.

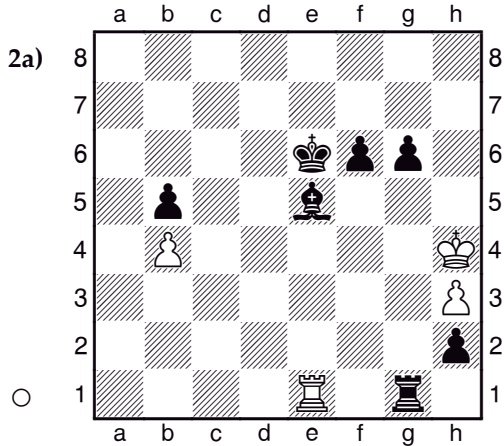
## Position typique de la Tour folle



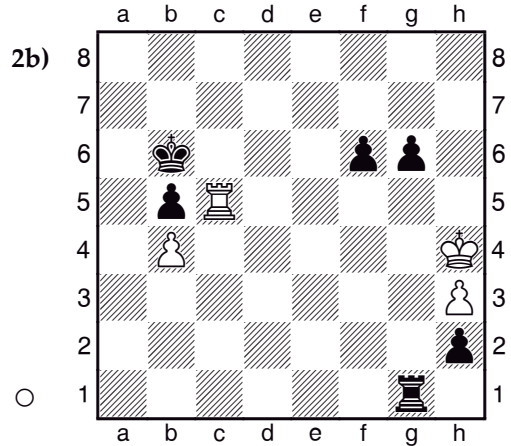
Le Roi noir est enfermé par la Tour g7. Les Noirs se débarrassent du matériel superflu par 1...♖b1+ 2.♙xe2 ♖b2+ 3.♙d3 ♖b3+ 4.♙c4 ♖b4+! (1b).



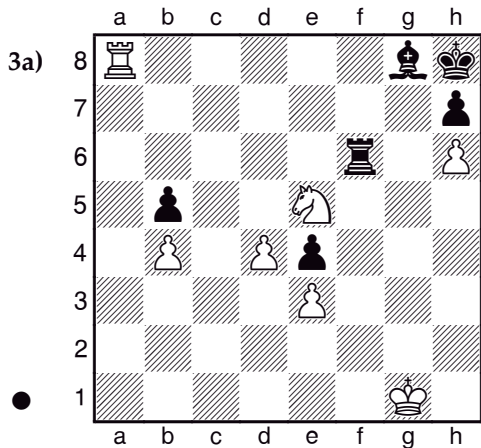
Si les Blancs prennent la Tour, le Roi noir est pat. Dans le cas contraire, les échecs continuent : 5.♙c5 ♖b5+! 6.♙c6 ♖b6+! 7.♙c7 ♖b7+!



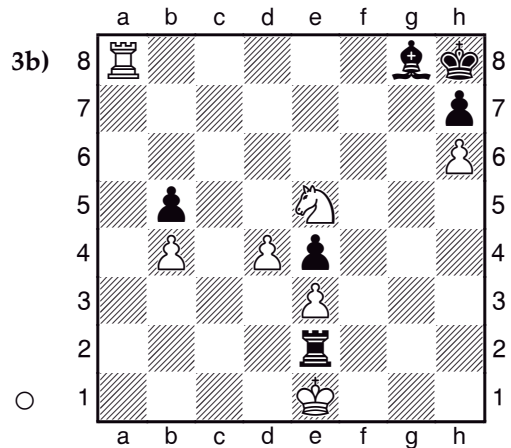
1. ♖xe5+! sauve la partie. Reprendre concède le pat, et sinon la tour est prise de démesure, par exemple 1... ♕d6 2. ♗d5+ ♕c6 3. ♗c5+ ♕b6 (2b).



4. ♗c6+! et nulle. Non pas 4. ♗xb5+? ♕c6! 5. ♗c5+ ♕d6 6. ♗d5+ ♕xd5! , car maintenant le pion b peut jouer, donc il n'y a plus de pat.



Même contre le grand maître! Au cours d'une simultanée contre le GM Maurice Ashley, Aviv Adler, un étudiant de Berkeley, trouva 1... ♗f1+! 2. ♕g2 ♗g1+ 3. ♕f2 ♗g2+ 4. ♕e1 ♗e2+ (3b).



Puisque la prise fait nulle, la Tour s'offre en pâture. 5. ♕d1 ♗d2+ 6. ♕c1 ♗c2+ 7. ♕b1 ♗b2+ 8. ♕a1 ♗b1+! et nulle.