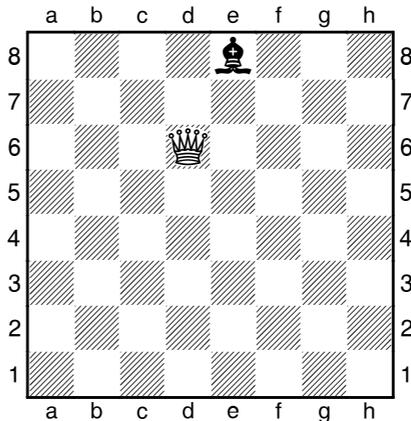


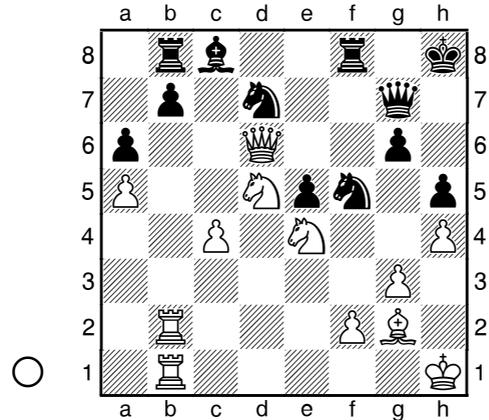
**Compétence indispensable n° 3 :
savoir se déplacer tout en évitant les cases dangereuses**

La devise du légendaire boxeur poids lourd Muhammad Ali était, « Volez comme un papillon, piquez comme une abeille. On ne peut toucher ce qu'on ne voit pas ! » Il comprenait clairement le danger d'être touché par un coup apparemment venu de nulle part, raison pour laquelle il « dansait » autant autour du ring. Les pièces d'échecs doivent aussi être capables de danser, car il n'y a pas de frustration plus grande que de voir une de ses unités se faire croquer sur une case où on l'avait placée en toute confiance. Même pour des grands maîtres (*spécialement* pour des grands maîtres !), l'échiquier peut ressembler à un champ de mines où des périls potentiels sont embusqués derrière chaque rang de pions. Heureusement, avec du temps et de la pratique, les dangers deviennent plus faciles à repérer, bien qu'une bonne dose de prudence soit toujours nécessaire pour éviter les accidents malheureux. Ce chapitre vous entraînera à être plus conscient de votre environnement et à vous prémunir du choc soudain que l'on éprouve quand on marche par mégarde sur une mine.

Au chapitre 1, nous avons étudié l'idée des points d'intersection. Ces cases sont intéressantes si vos pièces peuvent y résider tout en attaquant les pièces adverses en toute sécurité. Mais elles deviennent dangereuses quand votre pièce devient la cible d'une attaque. Examinons ce qui suit :



La Dame blanche peut attaquer le Fou à partir d'un certain nombre de cases, mais dans ce chapitre nous sommes surtout intéressés par celles qui ne sont *pas sûres*. Les Blancs doivent apprendre à éviter d7 ou c6 sous peine d'en souffrir les conséquences. J'ai observé de nombreux débutants effectuer des coups tels que ♔d7 sans soupçonner quoi que ce soit, avant de sursauter de douleur quand l'adversaire subtilisait joyeusement leur Dame. Qu'il soit dû à l'inattention ou au manque d'expérience, ce type d'erreur coûte fréquemment la partie. Et les débutants ne sont pas les seuls à laisser ce genre de choses arriver :



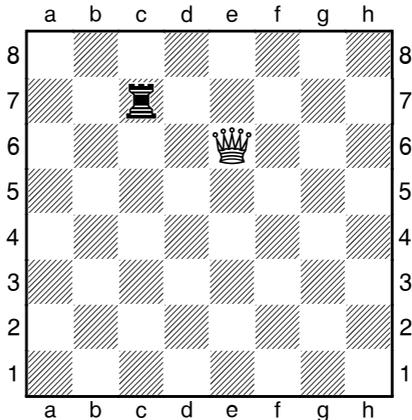
Petrosian | Bronstein
Candidats, Amsterdam 1956

Dans la position ci-dessus les Blancs, un futur champion du monde, ne virent pas que leur Dame était menacée par le Cavalier noir en f5. Ils jouèrent 36. ♖g5?? et abandonnèrent immédiatement quand leur adversaire empocha la Dame. Parfois, on se sent un peu mieux quand on sait que cela arrive aussi à des légendes de l'échiquier.

Mais comment apprendre à éviter les cases risquées? Les débutants y parviennent généralement par la dure école de la vie. Après quelques centaines de gaffes et d'ego meurtri, on finit par rester loin des bouches voraces qui cherchent à gober nos pièces. Je pense que ce n'est pas une mauvaise façon d'apprendre (on est tous passés par là), mais je crois qu'il y a des moyens de s'entraîner à devenir très rapidement beaucoup plus attentif.

L'exercice du champ de mines

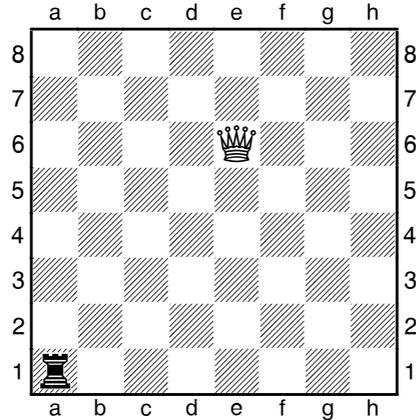
L'idée de cet exercice est d'entraîner votre esprit à voir les cases dangereuses. L'exercice est facile à réaliser, et très vite vous en créez de nouveaux tout seul. Commençons par la position qui suit :



Sur quelles cases la Tour doit-elle aller pour se faire capturer immédiatement ?

Réponse : c4, c6, c8, d7, e7, et f7.

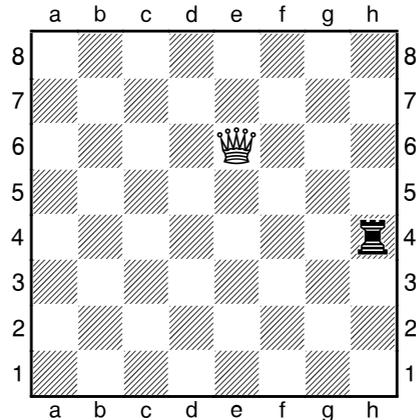
J'ai créé mon propre mot pour les cases dangereuses de ce type. Je les nomme **cases minées**. Plutôt effrayant, je sais, mais imaginez ce que vos pauvres pièces ressentent après avoir été réduites en lambeaux à cause de votre négligence (en réalité, j'imagine qu'elles ne vont rien sentir !). Essayons un autre exemple, en plaçant cette fois la Tour du diagramme précédent en a1 :



Quelles sont les cases minées pour la Tour ?

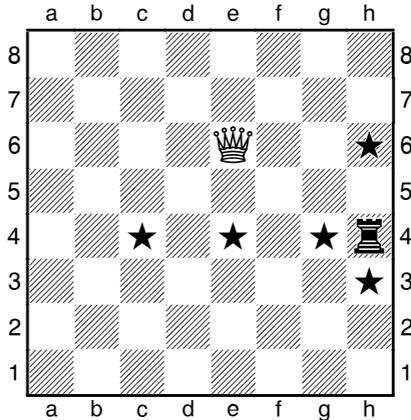
Réponse : a2, a6 et e1.

Examinons une autre position :

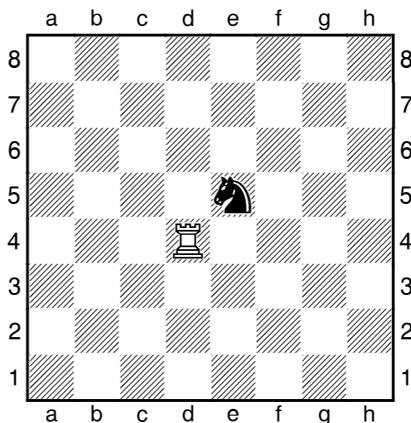


Quelles sont les cases minées pour la Tour maintenant ?

Réponse : c4, e4, g4, h3 et h6.



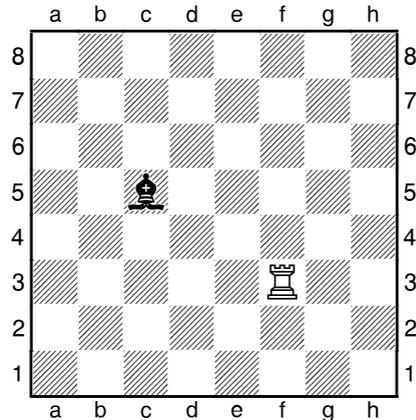
Vous avez peut-être remarqué qu'aux trois diagrammes précédents, ce qui est mauvais pour la Tour l'est également pour la Dame. Peu importe que sa mobilité soit meilleure ; les cases où elle empêche la Tour de se rendre lui sont également interdites. Cela signifie que les cases minées sont **mutuellement destructrices** (à une exception près, que nous verrons dans un court instant). Examinons ce qui suit :



La Tour des Blancs empêche le Cavalier des Noirs de se rendre en c4, d3, d7 et g4.

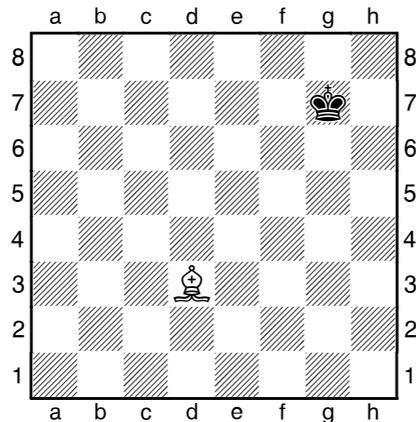
Naturellement, le Cavalier noir empêche la Tour blanche d'aller sur ces mêmes cases.

Voici un autre exemple utile :



La Tour des Blancs n'ose pas se rendre en a3, e3 ou f8. Le Fou des Noirs est bien entendu dans le même bateau.

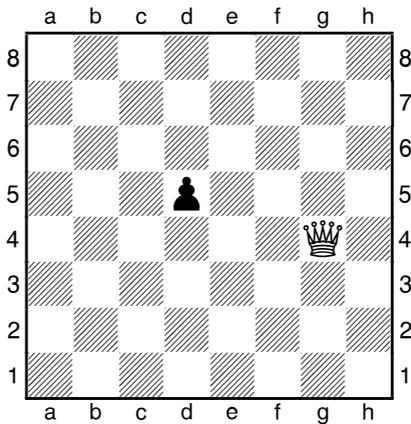
Voici deux cas spéciaux qu'il vaut la peine de connaître :



Le Fou des Blancs fait bien d'éviter de se rendre en g6 ou h7. Mais il est important de noter que le Roi des Noirs **ne peut** aller

sur ces cases. Alors que le Fou peut parfois trouver une bonne raison de se poser sur ces cases dans certaines circonstances, le Roi ne peut jamais prendre cette décision. Une règle simple : **les Rois ne peuvent jamais se rendre sur des cases minées**.

Voici maintenant une exception à la règle « mutuellement destructrices ».

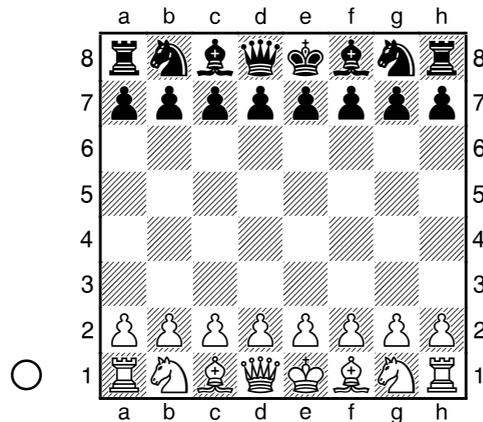


Les cases minées sont généralement peu sûres pour les deux camps. Mais dans le cas présent, alors que le pion ne peut aller en d4 de peur d'être capturé, la Dame peut facilement s'y rendre parce que, comme on l'a dit, **les pions ne prennent pas comme ils marchent**. La Dame doit par contre éviter d'aller en c4 ou e4, car le pion garde ces cases.

À ce stade, il faudrait réviser la différence existant entre les points d'intersection et les cases minées. Les points d'intersection sont les cases où les lignes (rangées, colonnes ou diagonales) émanant de deux pièces se croisent. Au diagramme ci-dessus, il y a beaucoup de points d'inter-

section : c4, d1, d4, d7, e4, e6, f3, f5, g2, g5, g8 et h5. La Dame des Blancs peut attaquer le pion à partir de toutes ces cases. Toutefois, comme on l'a dit, deux de ces cases sont minées pour la Dame : c4 et e4. La Dame des Blancs se ferait capturer si elle s'y rendait. En revanche, la case d4 est une case minée pour le pion. Dans le jargon des échecs, s'il allait sur cette case il serait **en l'air** (c'est un vrai terme d'échecs, et non une création de ma part ; le vocabulaire des échecs est parfois très imagé).

Les mines sont actives avant même que le premier coup ne soit joué :



Toutes les cases des troisième et sixième rangées sont minées par les pions (quatre d'entre elles sont également défendues par les Cavaliers). Les deuxième et septième rangées où les pions sont situés sont toutes défendues par des pièces. Notez que les cases f2 et f7 ne sont minées (défendues) que par le Roi, raison pour laquelle les débutants adorent souvent attaquer ces cases à un stade précoce de la partie.

En ce qui concerne les première et