

INTRODUCTION

Cet ouvrage a pour but de vous enseigner les bases de la tactique aux échecs. Nous définirons une manœuvre **tactique** comme une opération à court terme, qui comprend des coups forcés et qui vise un gain concret immédiat (tel que gagner du matériel ou mater). La plupart des parties d'échecs sont décidées par une combinaison tactique. Au haut niveau, la pensée stratégique à long terme est également importante, mais la tactique prédomine même chez les grands maîtres. Tous ceux qui aiment les parties rapides ou les blitz savent déjà que plus la limite de temps est courte, plus le plateau de la balance penche en direction de la tactique. Aux niveaux moins élevés, la tactique est spécialement présente et, pour la majorité des joueurs, la façon la plus rapide d'arriver à de meilleurs résultats consiste à améliorer son habileté tactique.

Initiation à la tactique est par nature essentiellement pratique, avec peu de place accordée aux discussions théoriques. Les cinq premiers chapitres décortiquent les tactiques gagnantes les plus importantes et les plus fondamentales : la fourchette, l'attaque à la découverte, le clouage, l'enfilade et la déviation. Les sept chapitres suivants couvrent des sujets un peu plus avancés. Le chapitre 13 étudie spécifiquement comment les éléments tactiques de bases peuvent s'enchaîner pour former des « combinaisons » plus élaborées.

Les lecteurs noteront que le sujet de ce

livre n'est pas l'attaque ; les idées de base présentées ici concernent le gain de matériel, qui représente la pierre de touche pour qui veut marquer le maximum de points. On ne trouvera donc pas dans cet ouvrage de combinaisons d'attaque standards (tels que le sacrifice de Fou en h7 ou le double sacrifice de Fous). Il y a de toute façon peu d'intérêt à traiter les combinaisons d'attaque sans une discussion approfondie du jeu d'attaque en général ; il y a peu de chances d'obtenir une position où le double sacrifice de Fous est possible si l'on n'a pas cherché à l'amener à un stade antérieur du jeu. Dans la vie réelle, certaines parties sont décidées par une attaque directe contre le Roi ennemi, mais celles remportées par un gain de matériel sont bien plus nombreuses.

La structure de chaque chapitre est la même ; on discute les idées, avec des exemples, puis le lecteur doit résoudre une série d'exercices. À l'intérieur de chaque chapitre, les exercices sont de difficulté graduée, en commençant par des exemples très simples et en progressant vers des cas plus compliqués. Je conseille vivement au lecteur de commencer par le chapitre 1 et de continuer en suivant consciencieusement le fil de l'ouvrage, en résolvant les exercices qui terminent chaque chapitre avant de passer au suivant. La raison en est que les derniers chapitres utilisent des concepts développés dans les chapitres précédents ; en outre, les exercices eux-

mêmes contiennent des idées importantes et ne sont pas là simplement pour vérifier si le lecteur a été attentif. Il y a aussi une augmentation graduelle de difficulté tout au long du livre, et dans les derniers chapitres certains points sont sous-entendus plutôt qu'expliqués en détail comme dans les premiers chapitres. Le chapitre final consiste en une série d'exercices ne comportant aucun indice quant au thème ou au niveau de difficulté. Ils mettent le lecteur dans une situation similaire à celle d'une partie sur l'échiquier ; la principale difficulté, difficile à éviter, est que dans une partie vous ne savez pas s'il y a vraiment quelque chose à trouver.

Toutes les positions sont extraites de parties réelles qui, sauf une seule, ont été jouées récemment (depuis 1990). Il y a de bonnes raisons à cela. Les positions ont tendance à être souvent réutilisées dans les livres de tactique, ce qui fait qu'un lecteur un peu sophistiqué constatera sans doute qu'il a déjà rencontré un bon nombre des positions. J'espère avoir évité cet écueil en évitant consciencieusement les exemples très connus et en me concentrant sur des positions assez récentes pour ne pas être parues trop souvent. J'ai également évité les exemples ésotériques illustrant des thèmes de faible importance pratique ; cet ouvrage se concentre sur les idées qui reviennent encore et encore, et qui ont de bonnes chances de survenir tôt ou tard dans vos parties.

Les lecteurs seront peut-être surpris de constater que, dans de nombreux

exemples, un joueur abandonne après avoir perdu une quantité de matériel relativement minimale. Cela vient de ce que la majorité des exemples sont tirés de parties de joueurs internationaux ; à ce niveau, perdre deux pions sans compensation (ou l'équivalent) est normalement une cause d'abandon. Même la perte d'un pion, si elle s'accompagne d'un désavantage positionnel, peut suffire à un joueur pour jeter l'éponge. À des niveaux inférieurs, la partie se poursuivrait normalement après la perte de matériel, mais partir avec un ou deux pions de plus offre un bon départ ! Cela nous mène à un autre point. Il aurait été aisé de ne proposer que des combinaisons menant à un large gain de matériel, mais cela aurait donné une impression trompeuse. De nombreuses parties sont décidées par une manœuvre tactique gagnant un simple pion (ou son équivalent). Une fois qu'il s'est assuré un avantage matériel, le joueur échange résolument toutes les pièces, promet un pion et finit par mater avec sa Dame de plus (si son adversaire n'abandonne pas avant). J'ai donc inclus des exemples où le gain matériel était très modeste.

Je pars du principe que vous possédez certaines connaissances aux échecs, mais le chapitre qui suit propose un cours de révision rapide. Les lecteurs peuvent y jeter un prompt coup d'œil avant d'entrer dans le vif du sujet, pour vérifier s'il ne contient pas quelque matériel avec lequel ils seraient peu familiers.