

DEUXIÈME PARTIE : MOTIFS TACTIQUES AVANCÉS

Dans cette seconde partie, nous allons explorer les principales méthodes d'assaut sur le roque. Un Roi est bien protégé derrière son roque : il dispose d'une rangée de pions devant lui et normalement de plusieurs pièces de sa garde rapprochée (généralement une Tour et un Cavalier, plus un Fou bien souvent). Il existe toutefois de nombreux plans possibles pour attaquer cette formation. Si vous les étudiez avec soin et que vous découvrez sur l'échiquier celui qui est le mieux adapté aux circonstances du moment, vous pourrez souvent mener des attaques victorieuses.

Les points les plus sensibles du roque sont ceux qui ne sont couverts que par le Roi, ou à la rigueur par une autre pièce mais pas plus. On parvient souvent à faire sauter ces points à l'aide d'un sacrifice, ou au moins à les attaquer grâce à divers mécanismes connus.

N'oubliez jamais qu'il faut s'assurer une supériorité numérique, au moins localement, pour mener à bien une attaque de mat. Et comme toujours, le contrôle du centre est crucial pour amener des renforts et empêcher l'adversaire de ramener des troupes en défense. Mais le plus important, c'est la rapidité : il faut faire vite et rentabiliser chaque coup joué en gagnant des temps chaque fois que c'est possible.

Nous porterons une attention particulière aux attaques avec Fous de couleur opposée. En effet, si les finales de Fous de couleur opposée ont la réputation d'être annulantes, dans une situation d'attaque-défense avec d'autres pièces sur l'échiquier, la différence de valeur entre les deux Fous sera souvent décisive. Le meilleur Fou a tout simplement la possibilité de mener l'assaut sur un complexe de cases que l'adversaire est dans l'impossibilité de lui contester.

Autre ingrédient essentiel : les colonnes ouvertes. La Tour est la seule pièce qui n'a nul besoin d'être centralisée pour exprimer tout son potentiel : il lui suffit d'avoir des colonnes ouvertes. La colonne ouverte, c'est un peu l'autoroute des échecs, elle assure une bonne communication entre les troupes d'assaut et contribue au succès de bien des opérations tactiques.

Enfin nous examinerons l'enfermement des pièces – physique ou virtuel (c'est-à-dire une pièce exclue de l'action), qui peut aussi conduire à la supériorité numérique indispensable. Une pièce mise hors-jeu, c'est un peu comme une pièce clouée, surchargée ou bloquée : incapable de donner sa pleine mesure, elle peut devenir vulnérable et finir par se faire prendre, ou créer d'autres problèmes du fait de sa passivité.

Dans les trois derniers chapitres, stratégie et tactique s'associeront pour ne faire plus qu'un, ce qui n'a rien d'étonnant pour un jeu aussi compliqué que les échecs.