

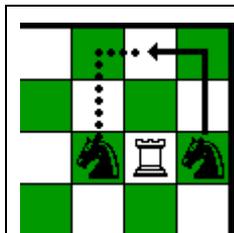
# Les tactiques du jeu d'échecs

## I. L'assistance mutuelle

### **Définition et exemple**

Assistance mutuelle : protection réciproque entre deux pièces.

Exemple d'assistance mutuelle :



tour blanche g6 ; cavaliers noirs f6 et h6.  
La tour blanche attaque simultanément deux cavaliers noirs non protégés.  
En jouant 1...Ch6-g8, les cavaliers noirs parviennent à se protéger l'un l'autre.  
Les cavaliers noirs s'assistent mutuellement.

### **Analyse et compléments**

Il y a huit cas d'assistance mutuelle théoriquement possibles. On peut les dénombrer ainsi :

1. une dame soutenue par une autre dame (après promotion) ;
2. une dame soutenue par une tour ;
3. une dame soutenue par un fou ;
4. une dame soutenue par un pion ;
5. une tour soutenue par une autre tour ;
6. un fou soutenu par un autre fou de même couleur (après promotion) ;
7. un fou soutenu par un pion ;
8. un cavalier soutenu par un autre cavalier.

On aura sans doute remarqué qu'un roi ne peut jamais participer à une tactique d'assistance mutuelle. Cette impossibilité vient du fait qu'un roi ne peut pas être laissé en prise.

## II. L'assistance mutuelle indirecte

### **Définition et exemple**

Assistance mutuelle indirecte : protection que deux pions non protégés s'assurent l'un à l'autre du fait que le roi adverse ne peut pas en capturer un sans laisser l'autre se rendre à dame.

Exemple d'assistance mutuelle indirecte :

	<p>pions blancs f5,h5 roi noir f6 . Image 1: Le roi noir menace de prendre le pion en f5. En jouant 1. h5-h6, les blancs protègent ce pion en menaçant d'aller rapidement à dame avec le pion « h » si le roi prend en f5.</p>		<p>pions blancs en f6 et h6, roi en h7. Image 2: Et après 1... Rf6-f7, un coup du roi blanc, 2... Rf7-g8, 3. f5-f6 et 3... Rg8-h7, c'est au tour du pion « f » de protéger son copain en avançant de f6 à f7. Les pions s'assistent mutuellement à distance.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **Analyse et compléments**

Alors que l'assistance mutuelle repose sur une relation de protection réciproque entre deux pièces du même camp, l'assistance mutuelle indirecte repose, en fait, sur les limites défensives et offensives du roi adverse. Pour parler d'une assistance mutuelle indirecte, il faut :

1. être en présence de deux [pions passés](#) et d'un [roi dépouillé](#) ;
2. que les pions soient séparés l'un de l'autre par au moins une colonne ;
3. que les pions soient tous deux sans protection ;
4. que le roi ne soit pas en dehors du [carré de promotion](#) d'un des deux pions.

Ce type d'assistance se produit alors dans trois cas précis :

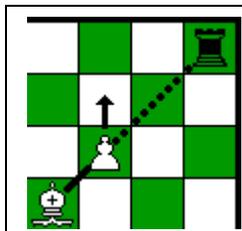
1. lorsque les deux pions passés sont séparés par une seule colonne et que le plus avancé n'est pas attaqué par le roi adverse ;
2. lorsque les deux pions passés situés sur leurs cases initiales et que le roi se trouve entre eux ;
3. lorsque les deux pions passés sont séparés par trois colonnes ou plus et que le roi adverse est sur la même traverse qu'eux.

### III.L'attaque à la découverte

#### **Définition et exemple**

Attaque à la découverte : attaque produite par le mouvement d'une pièce qui se trouve à démasquer l'action d'une autre.

Exemple d'attaque à la découverte :



La tour noire se trouve sur la même diagonale que le fou blanc, mais n'est pas attaquée par lui en raison du pion, qui obstrue la ligne de tir du fou. En jouant 1. f6-f7, les blancs libèrent la puissance active du fou et menacent de prendre la tour noire au coup suivant. Ils ont effectué une attaque à la découverte.

#### **Analyse et compléments**

Plus générale que l'[échec à la découverte](#), l'attaque à la découverte repose sur le même mécanisme : le mouvement d'une pièce démasque l'action d'une autre.

Si la pièce bougée peut être de n'importe quel type, y compris un roi, la pièce dont l'action est démasquée ne peut être qu'une pièce à longue portée tel une dame, une tour ou un fou.

Il y a quatre conditions requises pour qu'une attaque à la découverte puisse se produire :

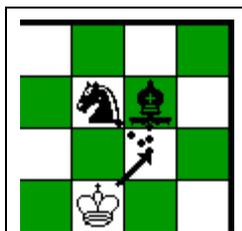
1. une pièce vulnérable doit se trouver dans le prolongement de la ligne de tir d'une pièce à longue portée adverse ;
2. il ne doit y avoir qu'une seule pièce entre la cible et la pièce à longue portée ;
3. cette pièce doit être du même camp que la pièce à longue portée ;
4. cette pièce doit pouvoir bouger.

### IV.L'attaque double

#### **Définition et exemple**

Attaque double : mise en prise simultanée de deux pièces adverses non protégées et incapables de se protéger mutuellement.

Exemple d'attaque double :



Le fou et le cavalier noirs ne sont nullement en prise. En jouant 1. Rf5-g6, les blancs viennent les attaquer tous les deux en même temps avec la même pièce. Les blancs ont effectué une attaque double.

#### **Analyse et compléments**

Essentiellement, l'attaque double repose sur la propriété d'une pièce de pouvoir contrôler plusieurs cases en même temps. Elle peut donc se faire avec n'importe quelle pièce, sauf un pion-tour, qui ne contrôle qu'une seule case.

Il existe un moyen simple de distinguer l'attaque double des cas similaires. Lors d'une attaque double, il n'y a qu'un seul attaquant, alors qu'il y en a toujours deux dans le cas d'un [échec double](#) ou dans le cas d'une [menace double](#).

En langage familier, l'attaque double faite par un pion ou un cavalier porte le nom de [fourchette](#).

Il est à noter qu'on ne saurait parler d'attaque double lorsqu'une des deux pièces est protégée ou qu'il existe une défense adéquate permettant de les sauver toutes les deux.

### V.L'attraction

#### **Définition et exemple**

**Attraction** : sacrifice obligatoire par lequel on force une pièce à se rendre sur une case où elle devient vulnérable. [Remarque : l'attraction force une pièce à venir occuper une case précise, tandis que l'[écart](#), au contraire, la force à quitter la case qu'elle occupe pour s'en aller vers une case quelconque.]

Exemple d'attraction :

	<p>Blancs : tours en f5 et h5, fou en g6. Noirs : Roi en g8 et pion en g7. Le roi noir ne peut plus bouger, mais aucune pièce blanche n'est encore en mesure de le mater.</p> <p>En jouant 1. Th5-h8+, les blancs forcent le roi à gagner le coin par 1... Rxh8, puis donnent le coup de grâce par 2. Tf5-f8 mat. Avant de mater le roi noir, les blancs l'ont attiré au coin. D'où le nom d'« attraction ».</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Analyse et compléments

L'attraction vise à attirer une pièce sur une case pour l'y attaquer. La déviation ou l'écart, au contraire, vise à l'y attirer pour lui faire quitter une fonction défensive.

Exemple d'attraction :

	<p>Blancs : Dame en g5, tour en e6. Noirs : Roi h8, Dame f5, tour f8, pions en g7 et h7. Après 1. Te6-e8, les noirs sont obligés de prendre la tour, sans quoi ils se font mater le coup suivant par 2. Te8xf8 mat (si 1... Rg8, 2. Dxf5 Txe8).</p> <p>Ce faisant, la tour f8 n'est plus là pour soutenir la dame en f5. Il s'ensuit 2. Tf5-f8 mat. Avant de mater le roi noir, les blancs l'ont attiré au coin. D'où le nom d'« attraction ».</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## VI.Le blocage

### Définition et exemple

**Blocage** : coup par lequel on loge une pièce devant un pion pour en stopper la marche.

Exemple de blocage :

	<p>Le pion blanc menace de se rendre à dame assez rapidement si rien n'est fait pour l'en empêcher.</p> <p>En jouant 1... Ce6-g7, les noirs postent leur cavalier devant le pion pour en stopper la marche. Ils ont effectué un blocage.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Analyse et compléments

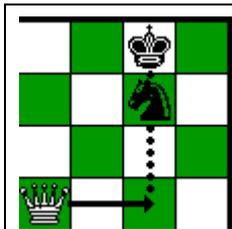
Parce que cela ne gêne pas leur activité, ce sont habituellement les fous ou les cavaliers dont on se sert pour bloquer les pions adverses.

## VII.Le clouage

### Définition et exemple

**Clouage** : immobilisation totale ou partielle d'un pion ou d'une pièce. [Remarques : tout clouage implique un [attaquant](#), d'une couleur, ainsi qu'une [unité clouée](#) et un [otage](#), de l'autre couleur. L'attaquant est toujours une [pièce à longue portée](#). L'otage est toujours une pièce de plus grande valeur matérielle que l'unité clouée. Et l'unité clouée est un pion ou une pièce autre que le roi, que l'attaquant met en prise, et qui ne peut bouger sans mettre l'otage en prise.]

Exemple de clouage :



Le cavalier noir jouit encore de toute sa mobilité.  
Mais après 1. De5-g5, le cavalier ne peut plus bouger sans mettre son propre roi en échec.  
Le coup des blancs aura donc eu pour effet de clouer le cavalier noir à son roi.

### **Analyse et compléments**

Le clouage est absolu ou relatif, selon que l'otage est le roi ou une autre pièce. Et en ce dernier cas, il s'agit la plupart du temps d'une dame ou d'une tour.

Il est à remarquer que ce que le clouage enlève à une pièce, c'est sa mobilité et non son pouvoir d'action. Ainsi, même une fois cloué, le cavalier du diagramme ci-haut empêcherait le roi blanc, par exemple, de s'avancer en f5 ou h5.

Mais avec la mobilité perdue, c'est la capacité d'effectuer une prise qui se trouve retranchée par la même occasion. Un pion cloué devient ainsi beaucoup moins apte à jouer son rôle de protecteur du roi, comme le montre l'exemple suivant.

L'affaiblissement d'un pion cloué :



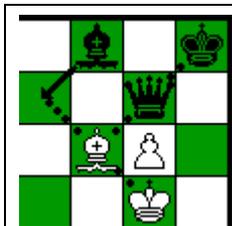
Blancs : dame h6 , fou e5. Noirs : roi h8, fou e8, pions f7 g7 h7.  
Rivé à la protection de son roi, le pion g7 ne peut prendre la dame en h6.  
Après 1... f7-f6 (à défaut de quoi les blancs matent par Dxc7), il s'ensuit 2. Fe5xf6 g7xf6 (sinon Dxc7 mate encore) et le coup de grâce 3. Dh6-f8 mat.  
Le coup des blancs aura donc eu pour effet de clouer le cavalier noir à son roi.  
Enfin, lorsque l'attaquant est à son tour cloué, nous sommes en face d'un [clouage en croisé](#).

## VIII.Le clouage en croisé

### **Définition et exemple**

Clouage en croisé : coup par lequel le responsable d'un clouage se fait clouer à son tour.

Exemple de clouage en croisé :



Le fou blanc cloue la dame noire à son roi et menace de la capturer au prochain coup.  
Mais en jouant 1... Ff8-e7, les noirs clouent le fou blanc à son roi et mettent fin à cette menace.  
En clouant la pièce adverse qui cloue une de leur propre pièce, les noirs ont effectué un clouage en croisé.

### **Analyse et compléments**

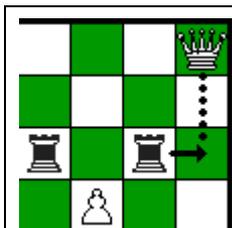
Lorsque la pièce clouée s'avère plus précieuse que l'attaquant, la menace d'une capture rend le clouage encore plus gênant. Mais si l'attaquant se fait clouer à son tour, non seulement la menace de capture qu'il faisait peser s'évanouit, mais c'est lui qui risque maintenant de se faire prendre. Aussi est-ce pourquoi le clouage en croisé n'est pas sans faire penser à une forme de contre-attaque.

## IX.La contre-attaque

### **Définition et exemple**

Contre-attaque : attaque tout aussi agressive, sinon plus, qui vient en réponse à une autre attaque.

Exemple de contre-attaque :



Les blancs viennent de jouer 1. f4-f5, qui prend les deux tours en fourchette.  
En répliquant par 1... Tg6-h6, les noirs attaquent la dame blanche sans craindre pour leurs tours, puisque 2. Dh8xh6 serait suivi de 2... Te6xh6, et que f5xe6 serait suivi de Th6xh8.  
En répondant à une attaque par une attaque encore plus sérieuse, les noirs ont effectué une contre-attaque.

### Analyse et compléments

La plupart du temps, on s'attend à ce que l'adversaire résiste à une attaque ou à une menace en essayant de trouver une défense adéquate. Mais il est rare que l'on pense à ce que cette défense puisse consister en une attaque.

C'est pourtant ce qui se passe lors d'une contre-attaque. Car en créant une urgence plus grande que celle qui pesait sur lui, l'adversaire se trouve à se tirer d'affaire. Au moins pour un temps.

Bien mieux, il se trouve à avoir renversé les rôles : menacé, il se fait à son tour menaçant ; poursuivi, voici qu'il se fait poursuivant. Est alors pris qui croyait prendre. D'où l'effet de surprise qui accompagne presque toujours une contre-attaque.

## X.Le coup de repos

### Définition et exemple

**Coup de repos :** coup quelconque joué dans le seul but de passer le **trait** à l'adversaire, dans une position qui le force à jouer un mauvais coup.

**Exemple de coup de repos :**

	<p>Les noirs ne disposent plus d'aucun bon coup, mais c'est aux blancs à jouer. Les blancs jouent un coup quelconque (1. Ff6-e5) dans le seul but de passer le trait aux noirs. Les noirs, obligés de jouer leur roi en f7, perdent l'opposition, débloquent le pion « g » et perdent bientôt la partie. Les blancs ont effectué un coup de repos.</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Analyse et compléments

En général, dans l'exécution d'un plan, c'est le principe d'économie qui entre en ligne de compte : perdre le moins de temps possible et essayer même d'en gagner.

Ici, la perspective est renversée. Car au lieu de chercher à gagner du temps, on en perd délibérément un. Non pas parce qu'on ne sait plus quoi jouer, mais parce que la position fait en sorte qu'en passant le trait, on force l'adversaire à jouer un mauvais coup.

Le coup de repos est proche parent du **zugzwang**. L'un et l'autre se fondent sur une position où l'obligation de jouer constitue un désavantage. Leur distinction, assez subtile, vient de ce qu'un zugzwang n'est pas toujours précédé d'un coup de repos, tandis qu'un coup de repos est toujours suivi d'un zugzwang. Voici un exemple pour illustrer ceci.

**Exemple de zugzwang non précédé d'un coup de repos :**

	<p>Après 1... Rf7-f8, les blancs ne peuvent plus progresser et devront se contenter d'une nulle. Au contraire, 1... Rf7-e8 ou 1... Rf7-g8 leur aurait concédé le gain. (Car dans le premier cas, il s'en serait suivi 2. Re6 Rf8, 3. f7 Rg7, 4. Re7, un coup du roi noir et 5. f8=D. Et dans le deuxième cas, 2. Rg6 Rf8, 3. f7 Re7, 4. Rg7, un coup du roi noir et 5. f8=D.) 1... Rf7-f8 n'est donc pas un coup quelconque, mais un coup précis. Bien mieux, car ce coup ne vise pas à céder le trait, mais à pouvoir regagner l'opposition une fois que le roi blanc aura joué. N'étant ni un coup quelconque ni un coup joué simplement pour passer le trait, 1... Rf7-f8 n'est donc pas un coup de repos.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## XI.Le coup intermédiaire

### Définition et exemple

**Coup intermédiaire :** coup par lequel on reporte un coup ayant une certaine urgence en gagnant d'abord un **tempo**, c'est-à-dire en jouant un coup auquel il est encore plus urgent de répliquer.

**Exemple de coup intermédiaire :**

	<p>La dame blanche est en prise. Plutôt que de se soustraire tout de suite leur dame à l'attaque du pion noir, les blancs jouent 1. Ch5-f6, menaçant ainsi de faire mat. Si en effet les noirs jouent 1... e6xf5, les blancs répliquent 2. Tg5-g8 mat. En créant une menace plus forte que celle qui pèse sur eux, les blancs reportent d'un coup l'obligation de se tirer d'embaras. Ils ont joué un « coup intermédiaire ».</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Analyse et compléments

Lorsque le coup intermédiaire consiste en un échec, on a plutôt un [échec intermédiaire](#).

Tout comme la [contre-attaque](#), à laquelle il ressemble beaucoup, le coup intermédiaire survient le plus souvent comme quelque chose d'inattendu et de déstabilisant. Mais contrairement à elle, ce qu'il crée n'est pas une attaque, mais une menace. D'où son caractère encore plus sournois.

## XII.Le déclouage

### Définition et exemple

Déclouage : coup par lequel on soustrait une de ses pièces à un [clouage](#).

Exemple de déclouage :

	<p>Le cavalier noir est immobilisé par l'action du fou blanc. En jouant 1... Rg7-f7, les noirs écartent leur roi de la ligne de tir du fou et, du coup, libèrent leur cavalier de l'obligation de rester en place. Le cavalier ayant retrouvé sa mobilité, les noirs ont procédé à son déclouage.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Analyse et compléments

Un déclouage peut se faire des trois manières que voici :

1. en déplaçant l'[otage](#) ;
2. en éliminant ou en repoussant l'attaquant responsable du clouage ;
3. en [interposant](#) un pion ou une pièce entre l'[unité clouée](#) et l'otage ou entre l'attaquant et l'unité clouée.

Le diagramme ci-haut fournit un exemple où le déclouage a lieu en déplaçant l'otage. Voici un exemple pour chacune des deux autres méthodes.

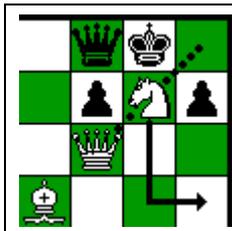
Déclouage par élimination de l'attaquant :	Exemple de déclouage par interposition :
<p>Immobilisé par l'action du fou, le cavalier ne peut prendre la tour en e5. Après 1... Tg8xg6, le clouage n'existe plus et, du coup, la tour se trouve menacée.</p>	<p>Cloué par l'activité du fou blanc, le pion g7 ne peut prendre la dame. En jouant 1... Fe7-f6, les noirs interposent une pièce entre leur pion et le fou. Du coup, leur pion retrouve sa mobilité et menace maintenant de prendre la dame blanche.</p>

## XIII.Le dégagement

### Définition et exemple

Dégagement : libération d'une case pour céder le passage à un pion ou à une pièce de son camp.

Exemple de dégagement :



Sans la présence de son propre cavalier en g7, la dame pourrait se rendre sur h8 et mater le roi.  
Voyant cela, les blancs jouent 1. Cg7-h5 pour laisser passer leur dame.  
Les blancs ont effectué un dégagement.

### **Analyse et compléments**

Un dégagement ne doit pas être confondu avec une [évacuation](#). Dans les deux cas, le coup joué laisse une case vacante. Mais c'est pour être occupée ensuite dans le cas d'une évacuation, tandis que c'est pour être franchie dans le cas d'un dégagement.

Un dégagement ne peut jamais être fait au profit d'un roi, puisque ce dernier ne peut avancer que d'une seule case à la fois. Un cavalier n'ayant pas besoin qu'on lui fraye un chemin, il s'ensuit qu'un dégagement n'est jamais fait pour lui non plus.

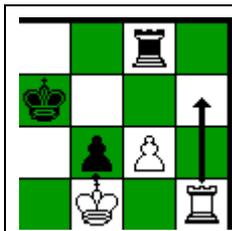
Reste donc qu'un dégagement se fait presque toujours au profit d'une dame, d'une tour ou d'un fou. Plus rarement au profit d'un pion.

## XIV.L'écart

### **Définition et exemple**

Écart : coup par lequel on déloge un pion ou une pièce adverse de sa case en vue d'un objectif précis.

Exemple d'écart :



Le roi noir est le seul à protéger son pion.  
En jouant 1. Th5-h7+, les blancs le forcent à s'en éloigner pour permettre à leur roi de le capturer ensuite.  
Les blancs ont écarté le roi noir de la protection de son pion pour s'en emparer.

### **Analyse et compléments**

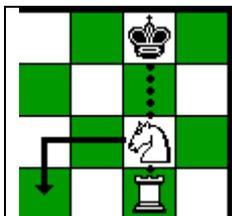
L'écart force un pion ou une pièce adverse à quitter sa case et à se diriger vers une case quelconque, tandis que l'[attraction](#), au contraire, force un pion ou une pièce adverse à venir occuper une case précise. Alors que la première tactique agit à la manière d'un repoussoir, la deuxième opère comme un aimant. D'où le fait qu'on puisse les considérer comme contraire l'une à l'autre.

## XV.L'échec à la découverte

### **Définition et exemple**

Échec à la découverte : échec infligé non par la pièce jouée, mais par une autre qui se cachait derrière.

Exemple d'échec à la découverte :



Si le cavalier blanc n'était pas devant sa tour, le roi noir serait en échec.  
En jouant 1. Cg6-e5, le cavalier ne met pas lui-même le roi adverse en échec, mais permet à sa tour de le faire.  
Il s'agit d'un échec à la découverte.

### **Analyse et compléments**

La pièce jouée peut être de n'importe quel type - y compris un roi, mais la pièce qui inflige l'échec doit obligatoirement être une [pièce à longue portée](#), à savoir une dame, une tour ou un fou.

On aura compris que l'échec à la découverte n'est qu'une forme particulière d'[attaque à la découverte](#). L'une et l'autre de ces deux tactiques repose sur la même idée : une pièce masque d'abord l'action d'une autre, puis elle la démasque pour produire une attaque.

Lorsque deux pièces sont coordonnées de façon à pouvoir agir de la sorte, elles forment un duo spécial appelé « batterie ».

Il y a quatre conditions requises pour rendre un échec à la découverte possible :

1. le roi doit se situer dans la ligne de tir d'une pièce à longue portée adverse ;
2. cette ligne de tir ne doit être obstruée que par une seule pièce ;
3. cette pièce doit être du même camp que la pièce à longue portée ;
4. cette pièce doit pouvoir jouer quelque part.

Un échec à la découverte s'avère d'autant plus redoutable qu'il faut parer à un échec avant de s'occuper de quoi que ce soit d'autre. La pièce jouée pourra donc en profiter pour se rendre sur n'importe quelle case et en gagner une autre ensuite pendant ce temps. Ce qui peut avoir des conséquences catastrophiques, comme dans l'exemple qui suit, où la dame noire était à la portée du fou adverse.

Puissance d'un échec à la découverte :

	<p>En jouant leur fou, les blancs mettront automatiquement le roi noir en échec. Malheureusement pour eux, leur dame se trouve à la portée de ce fou. Après 1. Fh6-g5+, les noirs doivent se soustraire à l'échec avant de s'occuper de quoi que ce soit d'autre. Incapable de protéger leur roi et leur dame en même temps, leur dame se fera prendre au prochain coup. Comme si ce n'était pas assez, il arrive qu'une suite d'échecs à la découverte puisse être donnée en rafale, sans qu'il soit possible d'y échapper. Ce mécanisme terrible porte le joli nom de « moulinet ». En voici un exemple.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Exemple de moulinet :



ERROR: rangecheck  
OFFENDING COMMAND: image

STACK:

-dictionary-