

Dessin : BAHLOUL Sarra âgée de 11 ans, école primaire Louis Pasteur Lyon 8ème



D
E
B
U
T
A
N
T

2

Auteur de ce cahier Christophe LEROY aidé de Sylvain RAVOT

DIFFE 2014 – Cahier n°2

Direction Nationale du Développement par l'Emploi et la Formation (DND)

COMPRENDRE LE ROI - LA NOTATION**Sommaire :****Comprendre le Roi :**

- Le Roi - Exercices. (Note 1)
- L'Échec au Roi – Le P. I. F. (Note 2)
- L'Échec au Roi - Exercices. (Note 2 bis)
- Le Mat - Exemples. (Note 3)
- Mat avec un Cavalier - Exercices. (Note 4)
- Mat avec un Fou - Exercices. (Note 5)

La notation :

- La notation - Explication des symboles (Note 6)
- La notation - Exercices (Note 7)
- La notation - Exercices (Note 8)
- La feuille de partie (Note 9)

Les parties nulles :

- Les parties nulles (1) - Nulles élémentaires (Note 10)
- Les nulles théoriques (2) - Positions de nulles théoriques (Note 10 bis)
- Les nulles théoriques (3) - Les 7 cas de parties nulles (Note 10 ter)
- Le Pat (Note 11)
- Pat ou Mat ? (Note 12)
- Pat ou Mat ? (Note 13)
- L'Échec perpétuel - Exercices (Note 14)

La valeur des Pièces :

- La valeur des Pièces (Note 15)
- La valeur des Pièces : force et nombre de cases contrôlées par chacune (Note 15 bis)
- La valeur des Pièces: la Qualité (Note 15 ter)

Enfin prêt !

- Enfin prêt (Note 16)

Solutions

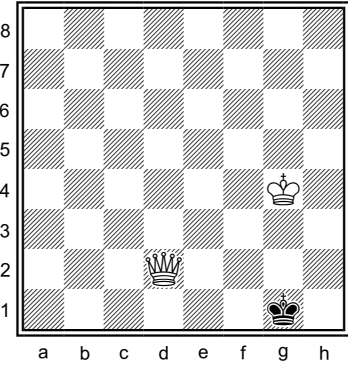
- Solutions (Note 17)

Nom : _____

NOTE 1

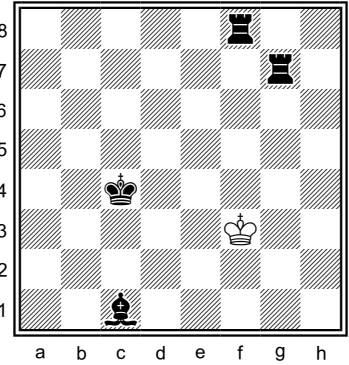
LE ROI - EXERCICES

1



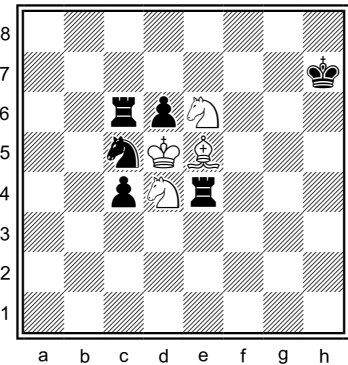
Mets des croix pour identifier les 2 cases où le Roi noir a le droit de jouer.

2



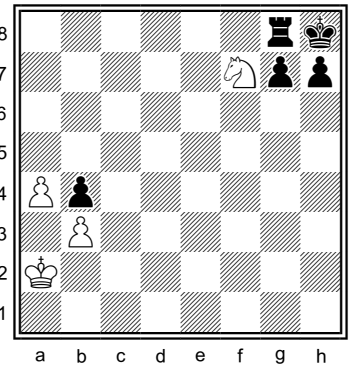
Mets des croix pour identifier les 2 cases où le Roi blanc a le droit de jouer.

3



Encerle les pièces que le Roi blanc peut capturer.

4



Y a-t-il une façon de sauver le Roi noir qui est attaqué par le Cavalier ?

Réponse : _____

Nom : _____

NOTE 2

L'ÉCHEC AU ROI – LE P. I. F.

Il n'existe que trois parades possibles à un Échec au Roi.

Prendre la pièce qui donne Échec, soit avec le Roi, soit avec une autre Pièce ou Pion de son camp.

Intercaler une Pièce entre le Roi et la Pièce qui donne Échec.

Fuir avec le Roi sur une case où il n'est plus en Échec.

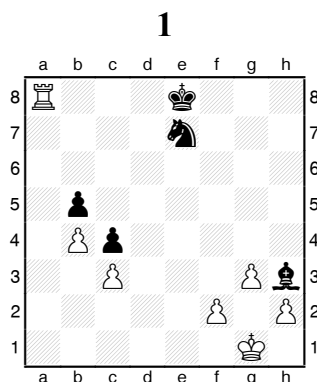
Ces trois possibilités se résument dans la formule :

P = Prendre

I = Intercaler

F = Fuir

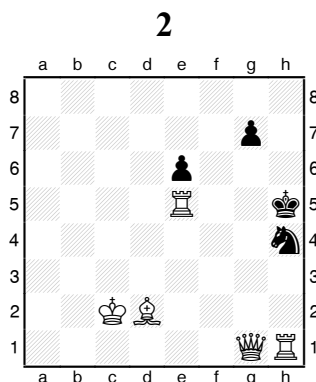
Le P. I. F. sert à trouver toutes les parades à un Échec pour choisir la bonne, et également pour vérifier s'il y a bien Échec et Mat dans une position donnée. Quelques exemples :



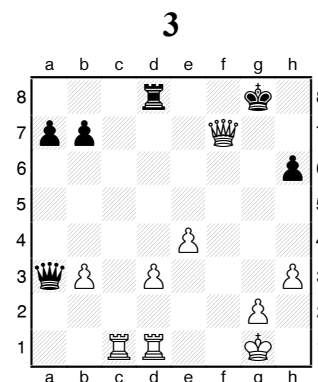
Les Noirs ne peuvent pas Prendre la Tour qui donne Échec.

Par contre, ils peuvent Intercaler le Fou ou le Cavalier en c8.

Ils peuvent également Fuir avec le Roi sur la case d7 ou la case f7.



Les Noirs ne peuvent pas Prendre la Tour. Par contre, ils peuvent Intercaler le Pion sur la case g5. Ils ne peuvent pas Intercaler le Cavalier en f5, car la Tour en h1 donnerait alors Échec. Les Noirs ne peuvent pas Fuir avec le Roi.



Les Noirs peuvent Prendre la Dame avec le Roi.

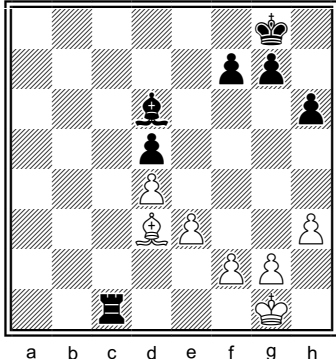
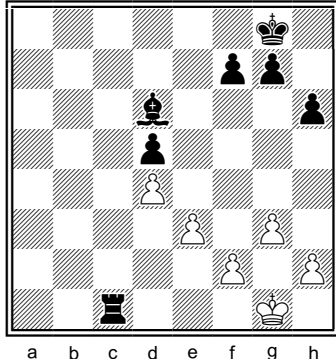
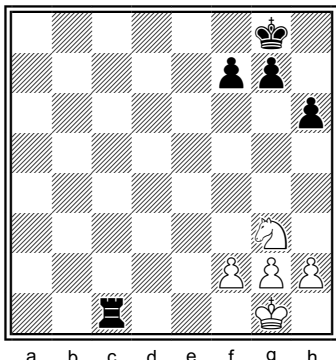
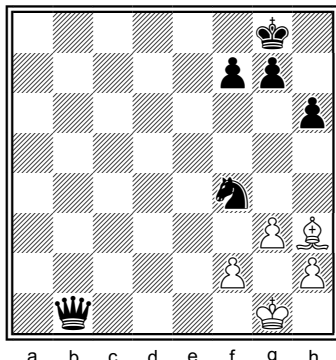
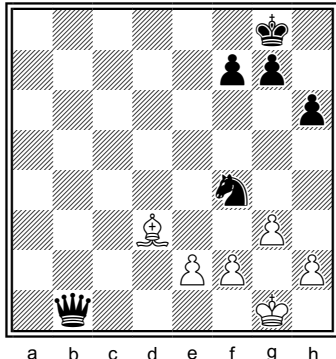
Ils ne peuvent pas Intercaler une pièce, mais ils peuvent Fuir avec le Roi sur la case h8.

Nom : _____

NOTE 2 Bis

L'ECHEC AU ROI - EXERCICES

Dans tous les diagrammes suivants, le Roi blanc est en Échec. Trouve un coup pour le protéger en dessinant une flèche.

<p style="text-align: center;">1</p> 	<p style="text-align: center;">2</p> 
<p style="text-align: center;">3</p> 	<p style="text-align: center;">4</p> 
<p style="text-align: center;">5</p> 	

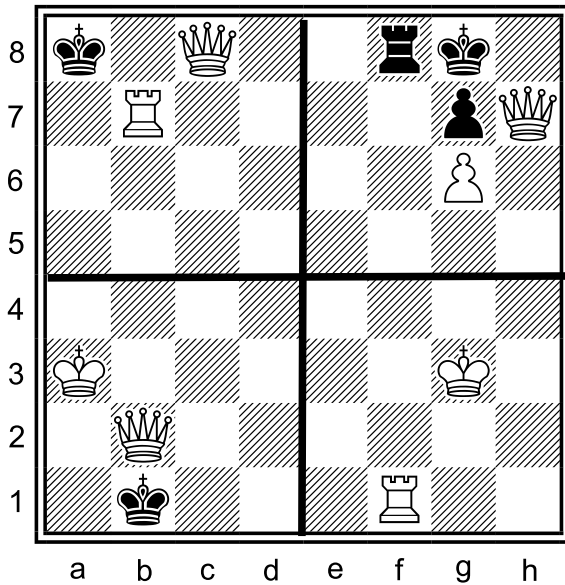
Nom : _____

NOTE 3

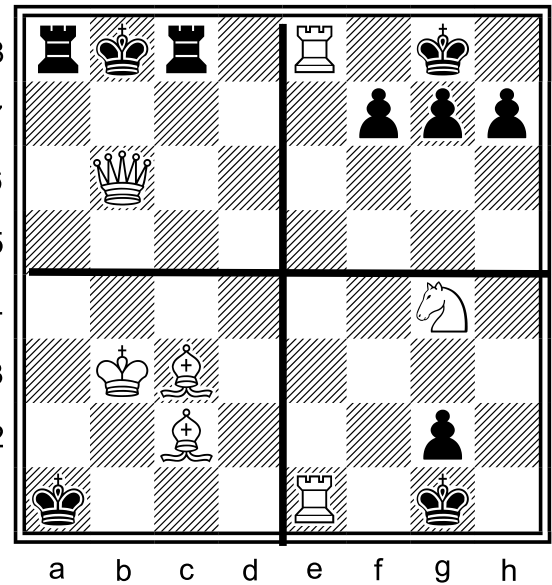
LE MAT - EXEMPLES

Si le Roi ne parvient pas à parer l'échec, il est Mat ! Un Roi peut se faire mater par un Pion, un Cavalier, un Fou, une Tour ou une Dame mais jamais par un Roi ennemi. Les prochains diagrammes mettent en relief des positions de Mat. Faites bien en sorte de comprendre pourquoi chaque Roi noir est Mat.

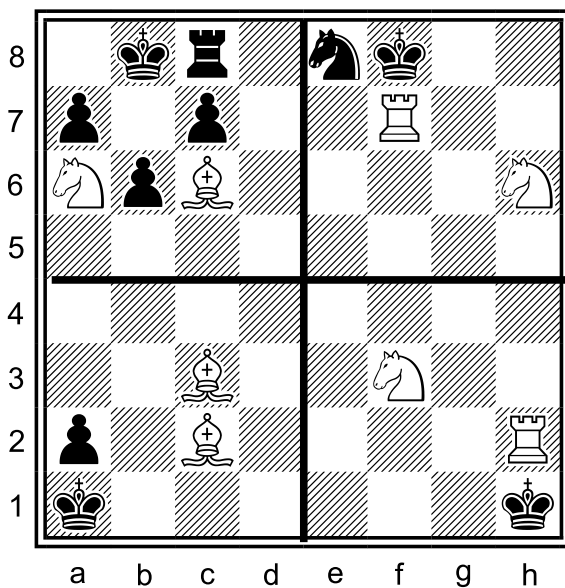
Différents Mats



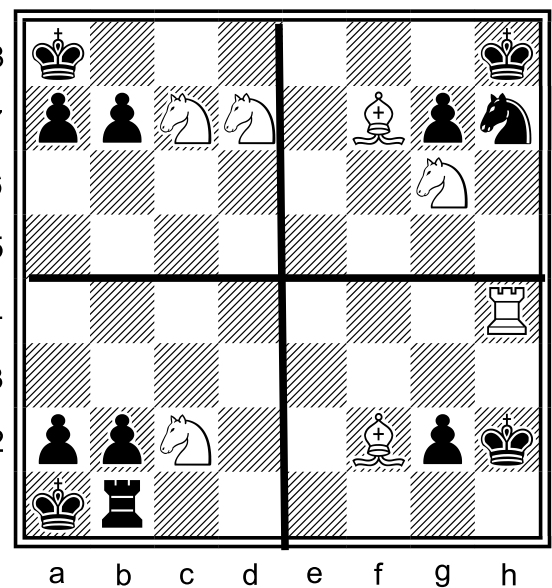
Différents Mats



Différents Mats



Différents Mats

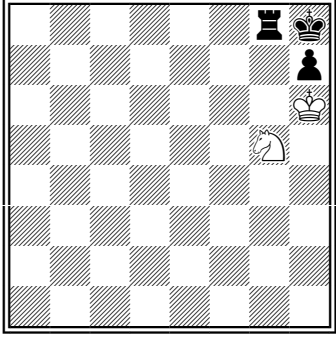
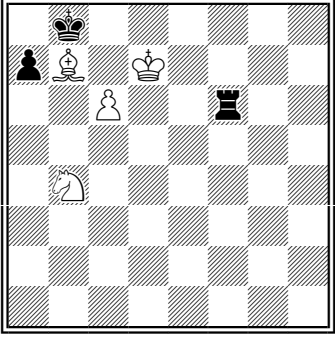
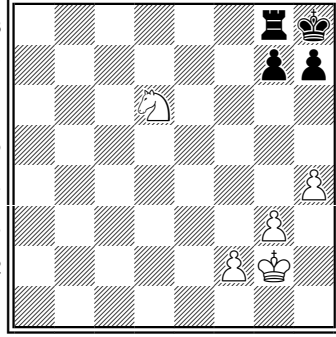
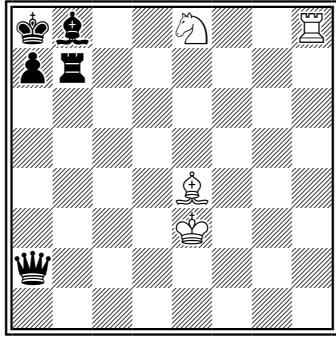
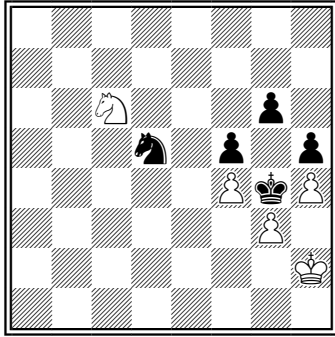
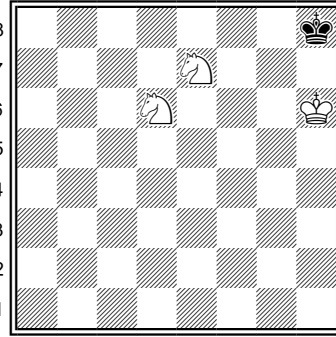
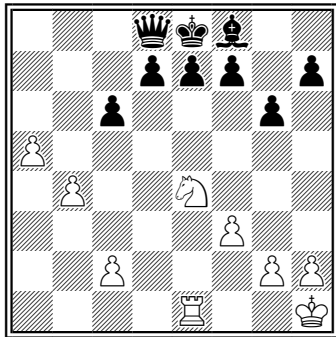
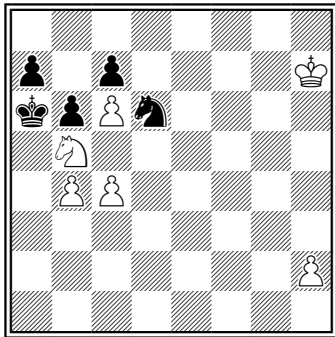
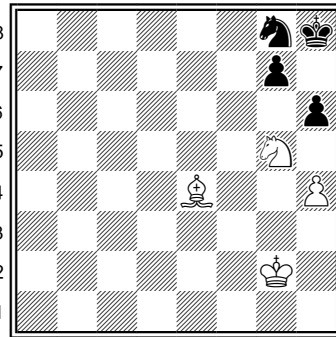


Nom : _____

NOTE 4

MAT AVEC UN CAVALIER - EXERCICES

Dans toutes ces positions les Blancs jouent et font mat en un coup avec le Cavalier. Mets une croix sur la case où le Cavalier doit aller pour donner mat.

<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>
<p style="text-align: center;">4</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">5</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">6</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>
<p style="text-align: center;">7</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">8</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>	<p style="text-align: center;">9</p>  <p style="text-align: center;">a b c d e f g h</p>

Nom : _____

NOTE 6







LA NOTATION - EXPLICATION DES SYMBOLES

Ce chapitre est très important ! En effet, sans cette compréhension de la notation il sera impossible d'aller bien loin dans la maîtrise du « noble jeu ».

En effet savoir noter ses coups est très utile :

- cela permet de noter vos parties pour pouvoir les rejouer et les analyser avec un entraîneur ou un ami.
- cela permet de lire des parties notées (par des amis, dans des livres, etc.).

EXPLICATION DES SYMBOLES :

	R = Roi	x	= Prise
	D = Dame	+	= Échec
	C = Cavalier	0-0	= Petit roque
	F = Fou	0-0-0	= Grand roque
	T = Tour	!	= Bon coup
	P = Pion	?	= Mauvais coup
		!?	= Coup intéressant
		?!	= Coup douteux
		e. p.	= Prise en passant

Attention, le Pion, contrairement aux autres Pièces, n'est pas noté à l'aide de son initiale. Seule sa case d'arrivée est notée !

Comment noter un coup ? Illustrations diverses : Dans ces exemples on ne note que la case d'arrivée.

1ère lettre de la Pièce, en majuscule, puis la case où elle va en minuscule. Exemples :

Fd6 signifie que le Fou se rend sur la case d6.

Cf3 signifie qu'un cavalier s'est déplacé pour arriver à la case f3.

e4 signifie qu'un pion s'est déplacé pour arriver sur la case e4.

La prise d'une Pièce est notée x, il faut noter la Pièce qui « prend » et sa case d'arrivée. Ainsi, **Txd4** signifie que la Tour prend une Pièce ou un Pion qui se situait sur la case d4

Attention, si 2 Pièces de même nature peuvent aller sur la même case, il faut préciser.

Exemples : Tac8 si c'est la Tour de la colonne a qui va en c8. C2g3 si c'est le Cavalier de la 2ème rangée qui va en g3.

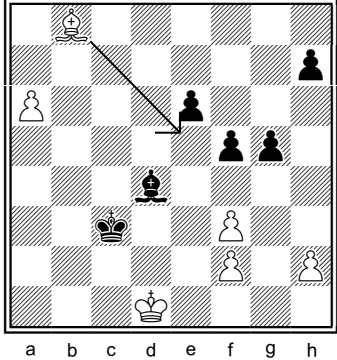
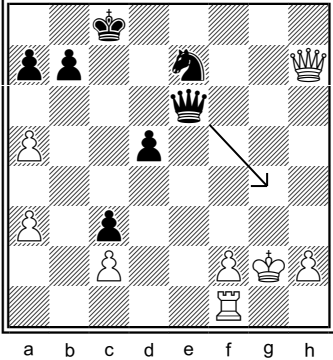
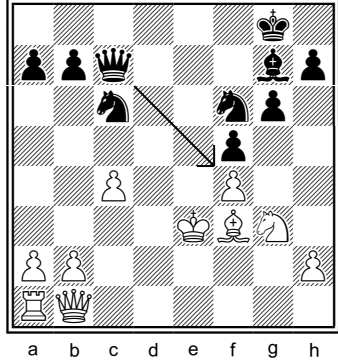
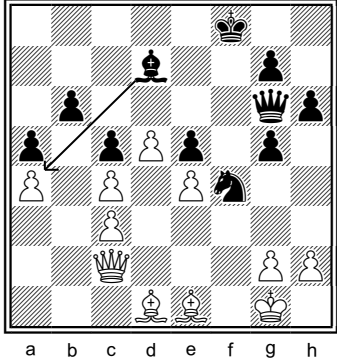
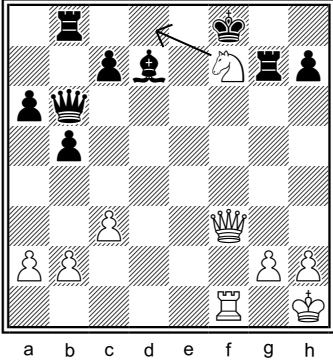
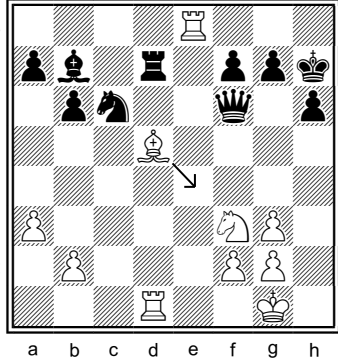
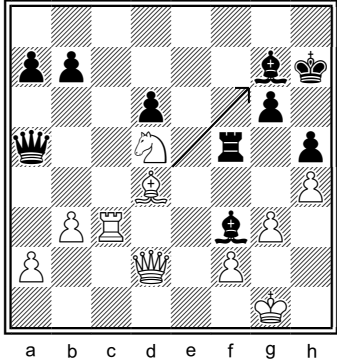
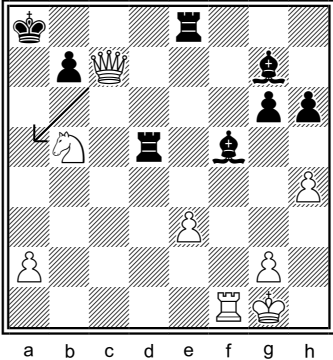
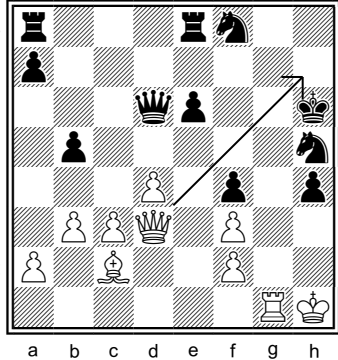
Notions complémentaires :

1 - 0	Les Blancs ont gagné.
0 - 1	Les Noirs ont gagné.
½ / ½	Match nul.
+ -	Avantage Blanc décisif.
- +	Avantage Noir décisif.
=	Position égale.
≠	Mat.

Nom : _____

LA NOTATION - EXERCICES

Inscrivez la notation du coup joué sur le diagramme.

<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>	<p style="text-align: center;">2</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>	<p style="text-align: center;">3</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>
<p style="text-align: center;">4</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>	<p style="text-align: center;">5</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>	<p style="text-align: center;">6</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>
<p style="text-align: center;">7</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>	<p style="text-align: center;">8</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>	<p style="text-align: center;">9</p>  <p style="text-align: center;">_____</p>

Nom : _____

NOTE 8

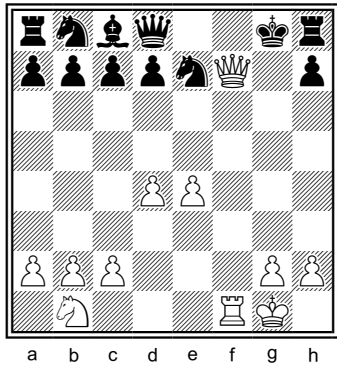
LA NOTATION - EXERCICES

Joue les parties suivantes sur ton échiquier et regarde la position finale ainsi obtenue.

Partie 1

P. MORPHY – M. CONWAY
New York simultanée, 1859

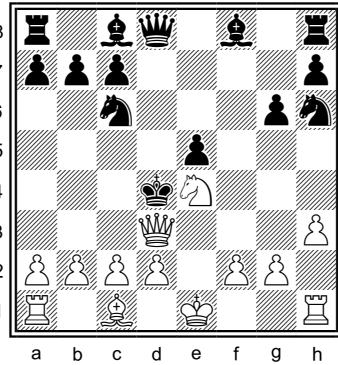
- 1.e4 e5
- 2.f4 exf4
- 3.Cf3 g5
- 4.Fc4 g4
- 5.d4 gxf3
- 6.Dxf3 Fh6
- 7.0–0 Ce7
- 8.Fxf4 Fxf4
- 9.Fxf7+ Rxf7
- 10.Dxf4+ Rg7
- 11.Df6+ Rg8
- 12.Df7 Mat *



Partie 2

NAPOLEON - Madame de REMUSAT
Malmaison, 1804

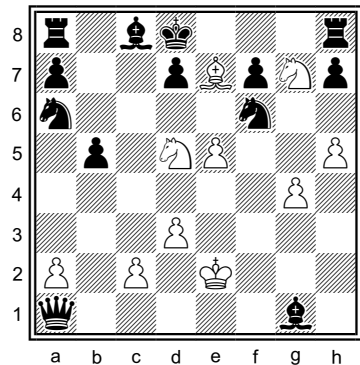
- 1.Cc3 e5
- 2.Cf3 d6
- 3.e4 f5
- 4.h3 fxe4
- 5.Cxe4 Cc6
- 6.Cfg5 d5
- 7.Dh5+ g6
- 8.Df3 Ch6
- 9.Cf6+ Re7
- 10.Cxd5+ Rd6
- 11.Ce4+ Rxd5
- 12.Fc4+ Rxc4
- 13.Db3+ Rd4
- 14.Dd3 Mat



Partie 3

A. ANDERSSSEN – L. KIESERITZKY
Londres - Partie « immortelle » 1851 (*)

- 1.e4 e5
- 2.f4 exf4
- 3.Fc4 Dh4+
- 4.Rf1 b5
- 5.Fxb5 Cf6
- 6.Cf3 Dh6
- 7.d3 Ch5
- 8.Ch4 Dg5
- 9.Cf5 c6
- 10.g4 Cf6
- 11.Tg1 cxb5
- 12.h4 Dg6
- 13.h5 Dg5
- 14.Df3 Cg8
- 15.Fxf4 Df6
- 16.Cc3 Fc5
- 17.Cd5 Dxb2
- 18.Fd6 Dxa1+
- 19.Re2 Fxg1
- 20.e5 Ca6
- 21.Cxg7+ Rd8
- 22.Df6+ Cxf6
- 23.Fe7 Mat.



(*) N. B. La partie opposant ANDERSSSEN et KIESERITZKY fut surnommée « l'Immortelle » en raison des superbes sacrifices des Blancs. Elle est un pur chef-d'œuvre tactique : deux Tours et une Dame sont sacrifiées afin de mater le Roi noir.

Nom : _____

NOTE 9

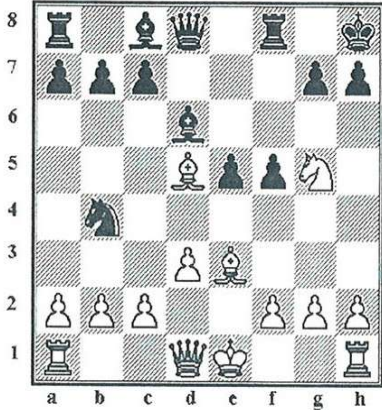
LA FEUILLE DE PARTIE

Date : 19/11/90 Ronde n° 1 Table n° : 1
 Tournoi : amical
 Blancs : Charles (9ans) Noirs : Christophe (22ans)
 Elo : non classé Elo : 2100
 Cercle : ST FOY LES LYON Cercle : LYON
 Ouverture : partie des 4 cavaliers

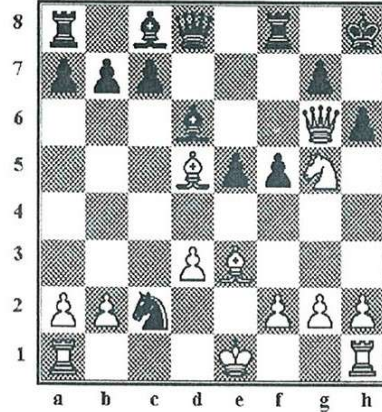
≠ Echec et Mat.
 = Egalité.
 1-0 Les Blancs gagnent
 0-1 Les Noirs gagnent.

BLANCS	NOIRS	BLANCS	NOIRS
1 e2-e4	e4-e5	37	
2 Cg1-f3	Cb8-c6	38	
3 Cb4-c3	Cg8-f6	39	
4 Ff1-c4	Cf6xe4!	40	
5 Cc3xe4	d7-d5!	41	
6 Fc4-d3	d5xe4	42	
7 Fxe4	Ff8-d6	43	
8 d2-d3	O-O	44	
9 Fc1-e3	f7-f5	45	
10 Fe4-d5	Rg8-h8	46	
11 Cf3-g5?	Cc6-b4?	47	
12 Dd4-h5!	h7-h6	48	
13 Dh5-g6	Cb4xc2+	49	
14 Re1-e2!	Cc2-d4+	50	
15 Re2-f1!	Dd8xg5	51	
16 Fe3xg5	hxg5??	52	
17 Dg6-h5 ≠		53	
18 1-0		54	
19		55	
20		56	
21		57	
22		58	
23		59	
24		60	
25		61	
26		62	
27		63	

Christophe
 et
 Charles



Après 11.-, Cc6-b4, les Blancs peuvent jouer un très fort coup de Dame. Lequel ?



Après 13.-, Cxc2+, où faut-il mettre le Roi ?

Nom : _____

LES PARTIES NULLES (1)

Nulles élémentaires

* Le Pat

* L'Échec perpétuel : Échec, Échec, Échec...

* La partie nulle par manque de matériel : après épuisement de toutes les forces blanches et noires, la partie est nulle.

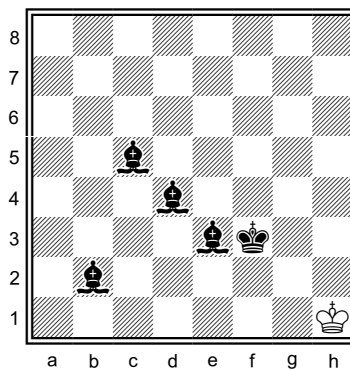
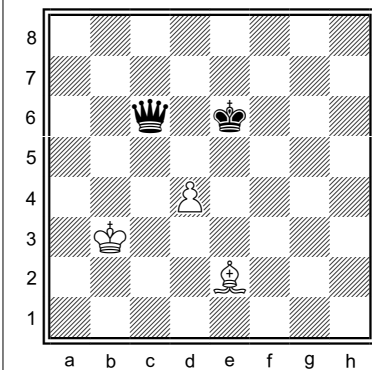
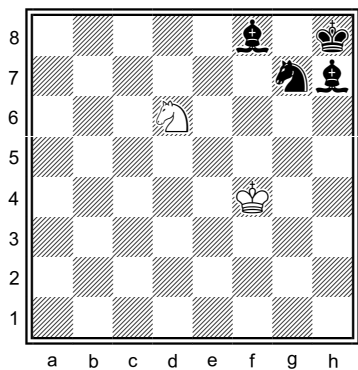
Roi contre Roi	Partie nulle
Roi et Fou contre Roi	Partie nulle
Roi et Cavalier contre Roi	Partie nulle
Roi et 2 Cavaliers contre Roi	Partie nulle

* Ni les Blancs, ni les Noirs ne sont capables de gagner : **quelques exemples.**

1

2

3



Les Blancs jouent et font nulle
PAR ECHEC PERPETUEL.
Comment ? _____

Les Blancs jouent et font nulle
PAR MANQUE DE MATERIEL
Comment ? _____

Quatre Fous de la même couleur,
nulle ! Pourquoi ? _____

* **Le Pat**

4

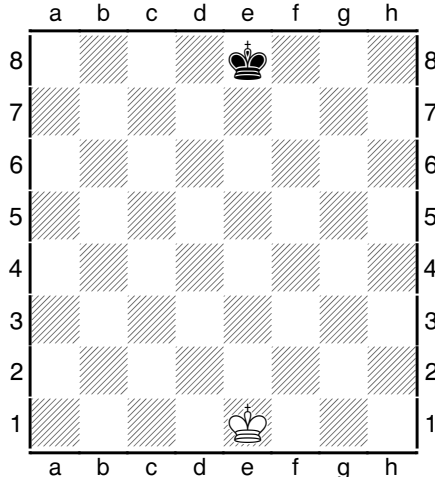
	<p>ATTENTION AU PAT !</p> <p>Mat en deux coups avec une sous promotion du Pion. Comment ?</p>
--	--

Nom : _____

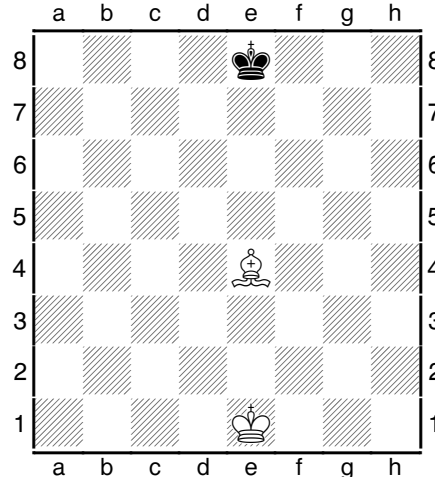
LES PARTIES NULLES (2)

Positions de nulles théoriques

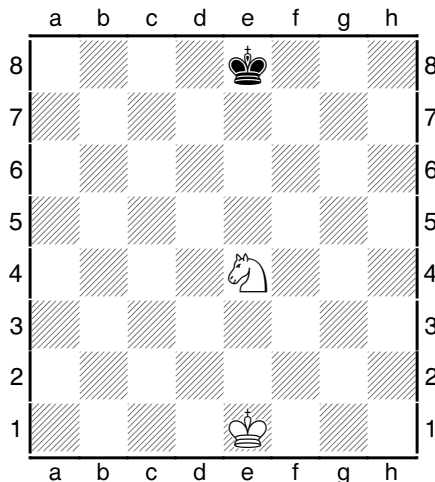
Dans les positions suivantes, aucun joueur ne peut gagner, la partie est nulle. A partir de la 4^{ème}, un gain serait possible mais seulement en cas d'énorme erreur des Noirs.



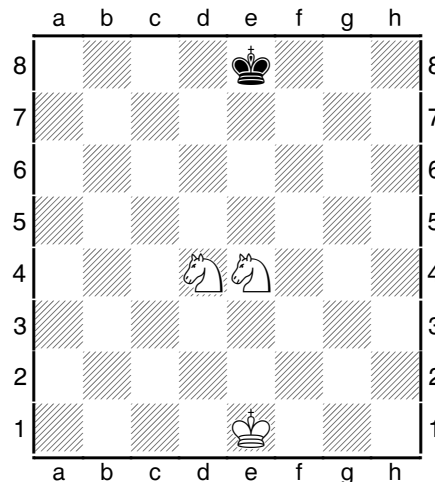
Nulle, évidemment !!



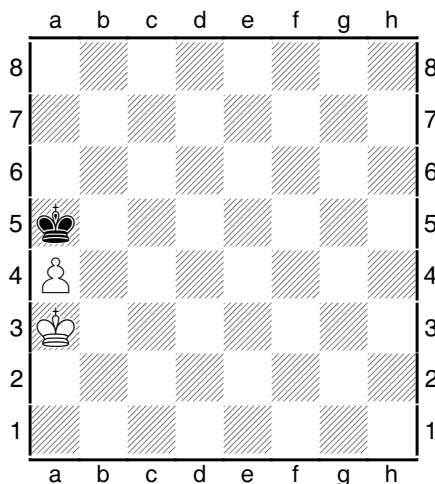
Nulle quand même !



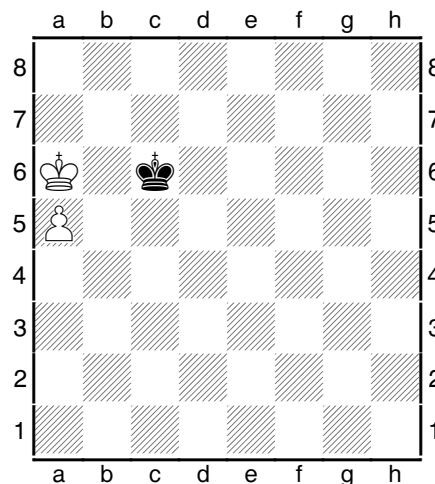
Nulle aussi



2 Cavaliers ne suffisent pas à forcer le mat !

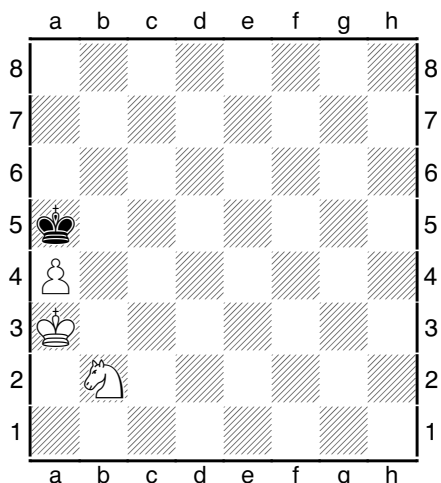


Les Blancs ne peuvent pas déloger le Roi noir de a8 et b8 : nulle (Pions a et h seulement).

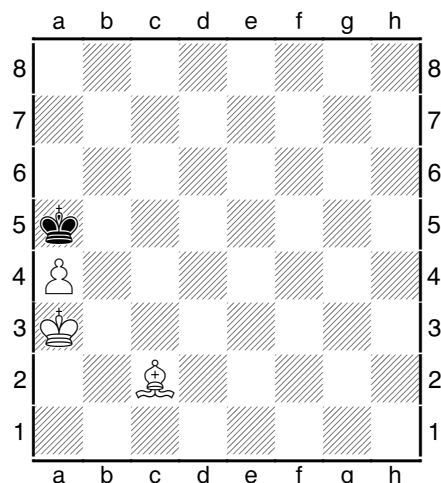


Nulle aussi : le Roi noir retournera en a8 dès que le Roi blanc laissera son Pion avancer.

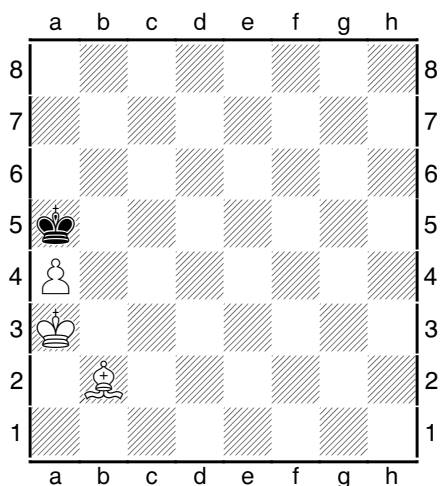
Approfondissons un peu :



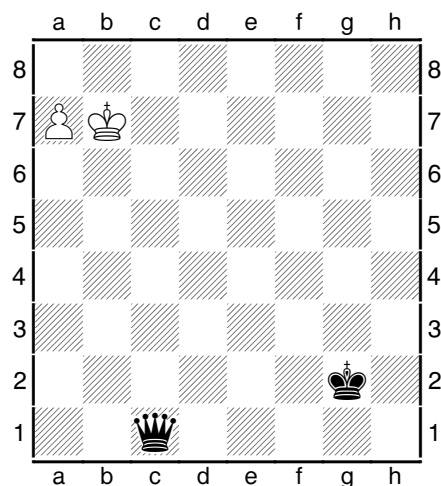
Les Blancs vont utiliser leur Cavalier pour chasser le Roi noir : ils gagnent !



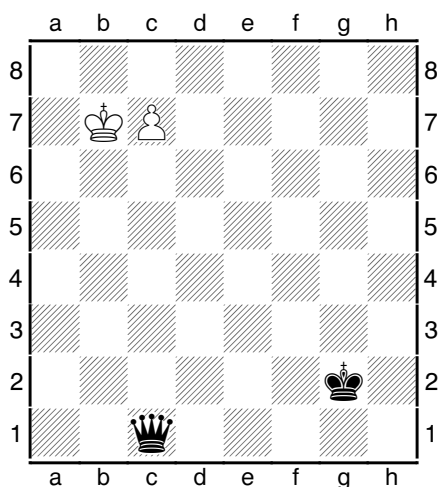
Même chose, le Fou va chasser le Roi noir de a8, les Blancs gagnent.



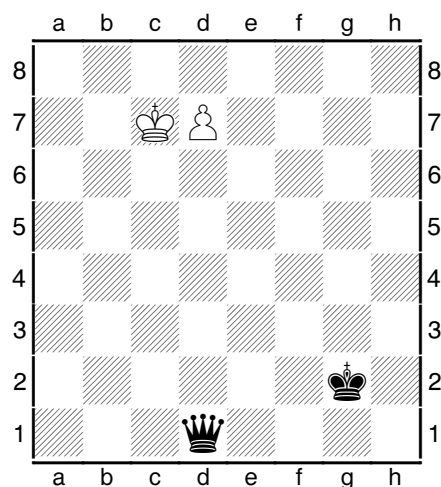
Si le Fou ne peut pas contrôler la case de promotion d'un Pion a ou h (ici a8), c'est partie nulle !



Cas particulier : les Noirs ne peuvent pas gagner à cause du Pat : Si la Dame va en b1, le Roi blanc va en a8 et sur un coup de Roi blanc, f3 par exemple c'est Pat !!



Autre cas particulier : les Noirs ne peuvent pas gagner car il y aura pat lorsqu'ils prendront le Pion et que le Roi blanc sera réfugié en a8...



Avec les autres Pions (b, d, e, g) les Noirs peuvent gagner s'ils connaissent la manœuvre.

Nom : _____

LES PARTIES NULLES (3)

Les 7 cas de partie nulle

1) Pat

Le joueur dont c'est le tour ne dispose d'aucun coup autorisé mais son Roi n'est pas en Échec.

2) Matériel insuffisant

Aucun des deux joueurs n'a assez de Pièces pour pouvoir faire Échec et Mat.

Exemples : Roi contre Roi ; Roi+Cavalier contre Roi ; Roi+Fou contre Roi

3) Trois fois la même position

Une même position (exactement toutes les Pièces sur les mêmes cases) se présente trois fois pendant la partie (pas forcément à la suite).

(il faut que la partie soit notée ou que l'arbitre le voit)

4) Échec perpétuel

Un joueur ne cesse de faire Échec au Roi et l'adversaire ne trouve aucune façon satisfaisante de l'arrêter. (si on continuait, au bout d'un moment cela finirait par trois fois la même position)

5) La règle des 50 coups

Pendant 50 coups (50 coups blancs + 50 coups noirs), aucune prise ni aucun mouvement de Pion ne se produit. C'est rare et n'arrive que dans les très longues parties. (il faut que la partie soit notée)

6) Tombé au temps mais l'adversaire n'a plus de quoi mater

D'habitude si on dépasse le temps imparti on a perdu, mais si l'adversaire n'a plus assez de Pièces pour faire Échec et Mat alors il y a partie nulle.

Attention : s'il reste seulement un Roi et un Pion à l'adversaire, il peut toujours espérer le transformer en Dame et mater plus tard !

7) Nulle par accord mutuel

Après avoir joué son coup, un joueur peut proposer nulle. Son adversaire peut accepter ou refuser. S'il accepte la partie s'arrête.

Remarque : cela peut par exemple arriver si un joueur a l'avantage mais n'a presque plus de temps à la pendule et craint de perdre la partie en dépassant son temps. Son adversaire peut aussi craindre de perdre et accepter la proposition.

Remarque : en général il vaut mieux éviter de faire nulle par accord mutuel, on apprend plus de choses en jouant. Mais il peut arriver que ça soit une bonne idée.

Remarque : dans certains tournois la nulle par accord mutuel peut être interdite.

Nom : _____

NOTE 11

LE PAT

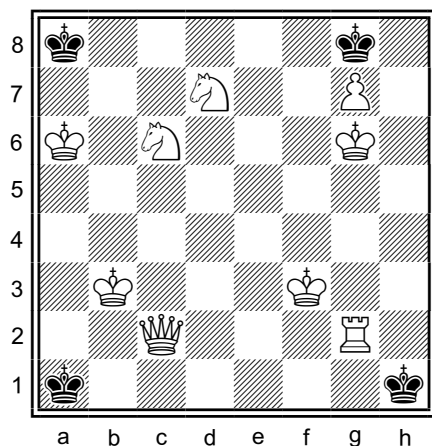
Il s'agit d'une position où le joueur ayant le trait ne peut effectuer aucun mouvement avec ses pièces. Devant jouer mais ne pouvant pas le faire, la partie est déclarée nulle.

Cette situation se rencontre lorsque les conditions suivantes sont réunies :

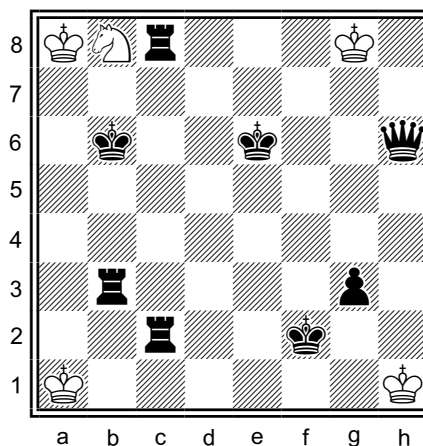
- Le joueur a le trait.
- Son Roi n'est pas en Échec.
- Il ne peut déplacer son Roi, soit par manque de cases libres, soit parce qu'en le faisant il irait sur une case attaquée par l'adversaire et serait en Échec.
- Le joueur a peu de pièces et celles qu'il lui restent sont bloquées ou clouées.

Le Pat est une position recherchée par le joueur qui se trouve dans une situation désespérée à cause de la supériorité matérielle de son adversaire. N'ayant plus aucune chance de faire mat, et risquant de perdre rapidement, le joueur en difficulté préfère forcer le résultat nul plutôt que de perdre la partie.

Le Roi Noir est Pat !



Le Roi Blanc est Pat !



Les Noirs ont le trait. Leur Roi n'est pas en Échec et ne peut jouer aucun coup sans se mettre en Échec : PAT !

Les Blancs ont le trait. Le Roi n'est pas en Échec mais son camp ne peut rien jouer sans enfreindre les règles du jeu. Partie nulle !

Différence entre le Mat et le Pat :

Mat : Le Roi est en Échec et ne trouve aucune parade. Pour lui cela signifie la défaite, pour son adversaire la victoire !

Pat : Le Roi n'est pas en Échec, mais son camp ne peut rien jouer sans enfreindre les règles du jeu. Partie nulle !

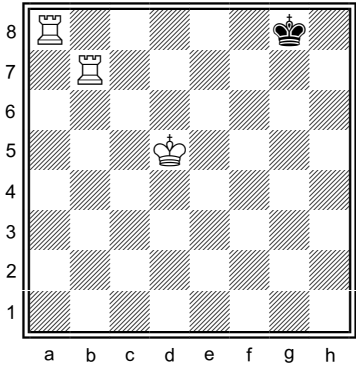
Nom : _____

NOTE 12

PAT OU MAT ?

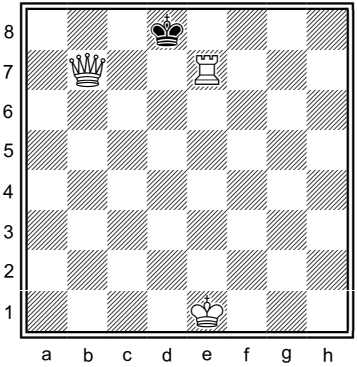
Dans les exemples suivants le Roi noir est-il Échec et Mat ? Pour chaque diagramme répondre par OUI ou par NON.

1



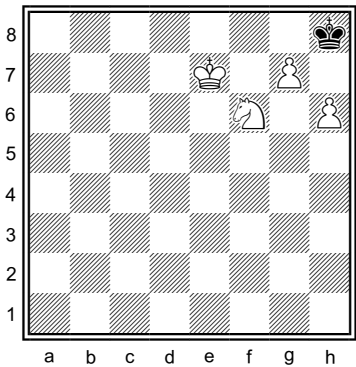
OUI NON

2



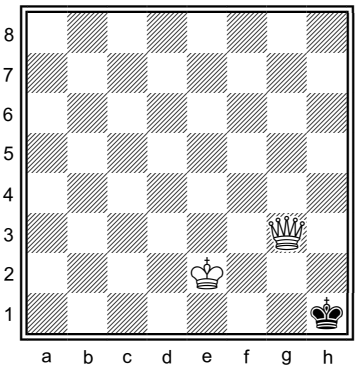
OUI NON

3



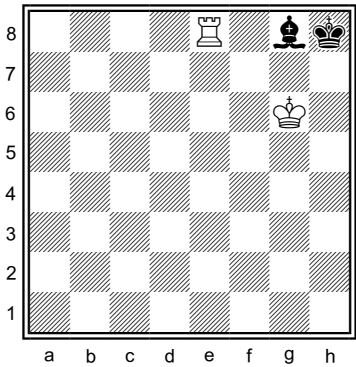
OUI NON

4



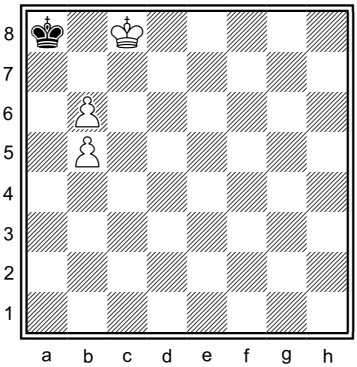
OUI NON

5



OUI NON

6



OUI NON

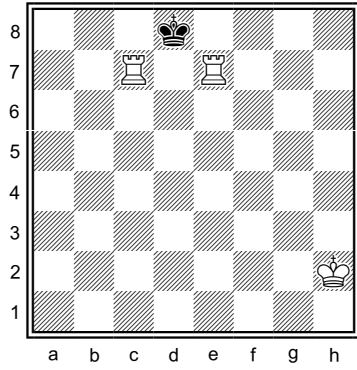
Nom : _____

NOTE 13

PAT OU MAT ?

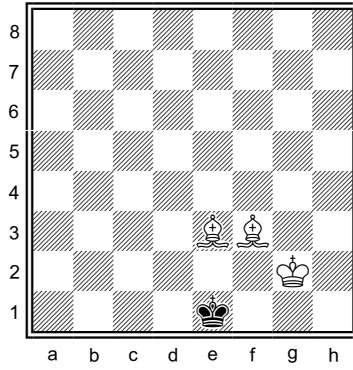
Dans les exemples suivants, indique si le Roi noir est Mat, Pat ou seulement en Échec en entourant la bonne réponse.

1



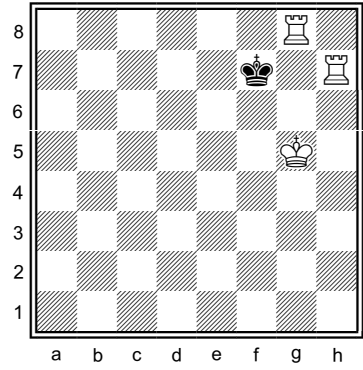
Mat Pat Échec

2



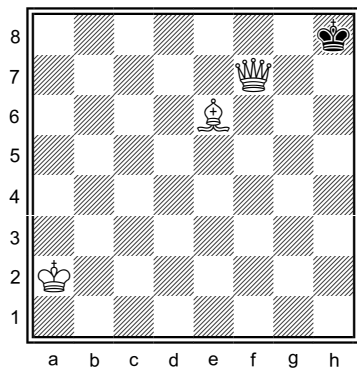
Mat Pat Échec

3



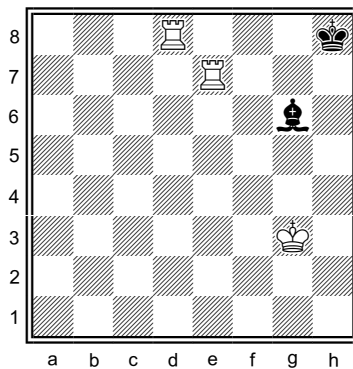
Mat Pat Échec

4



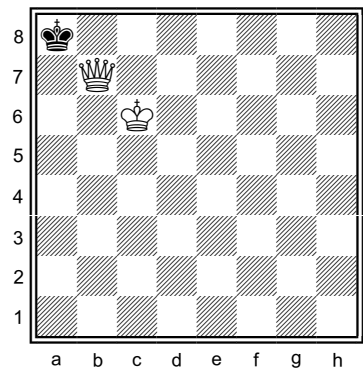
Mat Pat Échec

5



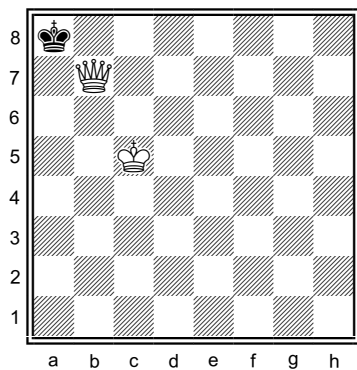
Mat Pat Échec

6



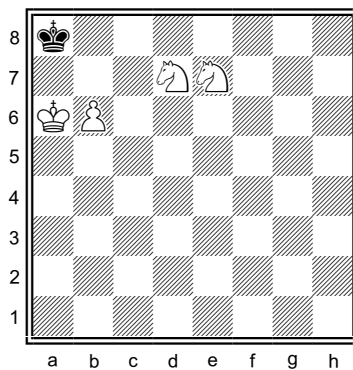
Mat Pat Échec

7



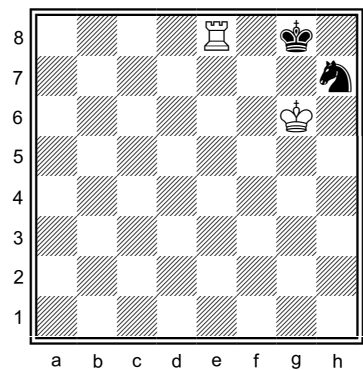
Mat Pat Échec

8



Mat Pat Échec

9



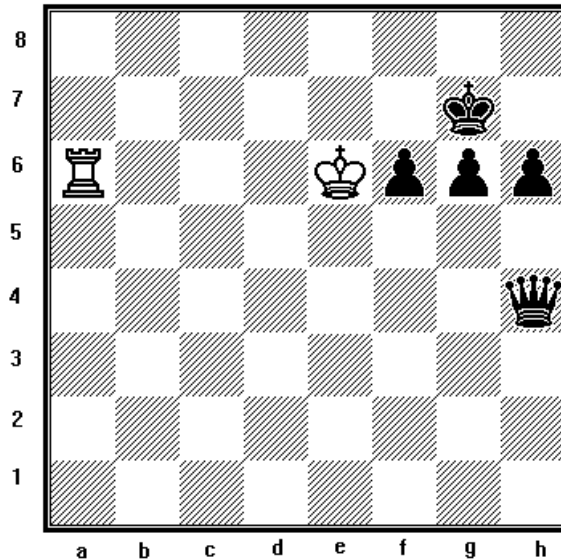
Mat Pat Échec

Nom : _____

NOTE 14

L'ÉCHEC PERPETUEL - EXERCICES

Tout comme le Pat, l'Échec perpétuel a le don de ramener sur terre les joueurs trop confiants. Ci-contre la Tour blanche fait inlassablement échec en a7 et a8 : Le Roi noir ne peut s'abriter nulle part.



Il arrive aussi que l'on sacrifie des Pièces pour pouvoir faire partie nulle par Échec perpétuel comme dans le diagramme N°1.

1

Les Noirs jouent et font nulle.

Réponse : _____

2

Les Blancs jouent et font nulle par Échec perpétuel.

Réponse : _____











Nom : _____

NOTE 15





LA VALEUR DES PIÈCES (1)

Le Roi est l'enjeu de la partie, c'est donc lui qui est le plus précieux.

Pour se rendre compte de la valeur des autres Pièces, on associe à chacune sa valeur en « Pions ».

	DAME	10	
	TOUR	5	
	FOU	3	
	CAVALIER	3	
	PION	1	

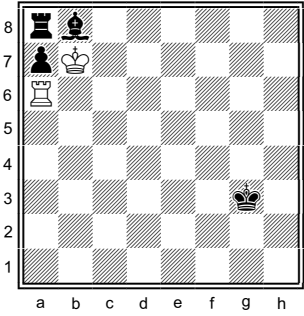
C'est à dire qu'une Dame vaut 10 Pions, une Tour vaut 5 Pions, etc.

Donc une Dame vaut deux Tours	
Une Tour vaut un Fou et deux Pions	
Un Cavalier et un Fou valent une Tour et un Pion	
Une Tour, un Cavalier et deux Pions valent 1 Dame	

La différence de valeur entre une Tour (5 points) et un Fou (3 points), ou un Cavalier (3 points), s'appelle la **Qualité**. Quand tu prends une Tour pour un Fou, tu gagnes la Qualité.

Ce n'est qu'une indication, en fait cela dépend aussi de la position.

Exemple : La Tour noire ici est sans valeur. Elle est « coincée » et donc inutilisable !

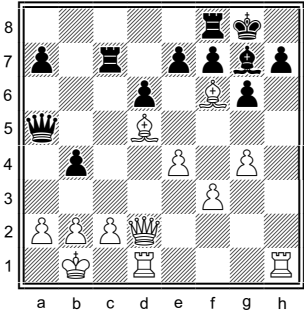


A) De combien de points le joueur dispose-t-il au départ ?

points

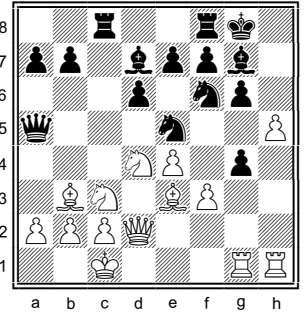
Évalue dans chacune de ces positions le nombre de « points des Noirs » et le nombre de « points des Blancs ».

B



Blancs =
Noirs =

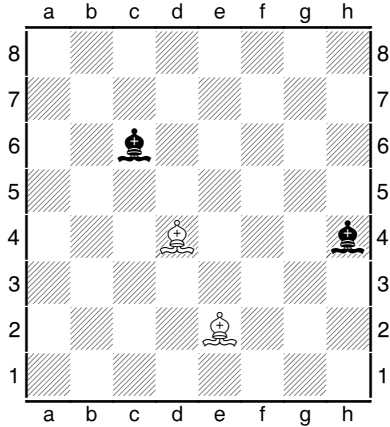
C



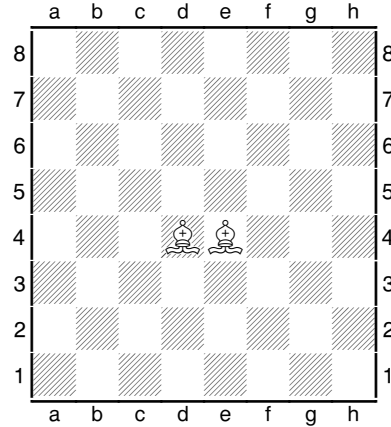
Blancs =
Noirs =

Nom : _____

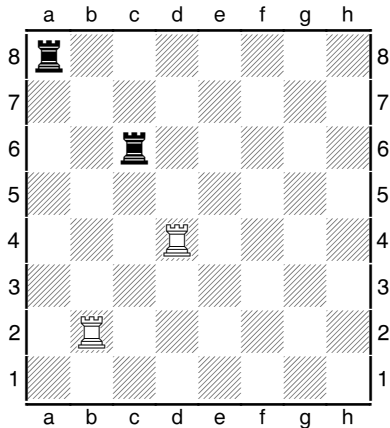
La valeur des Pièces : force et nombre de cases contrôlées par chacune (2)



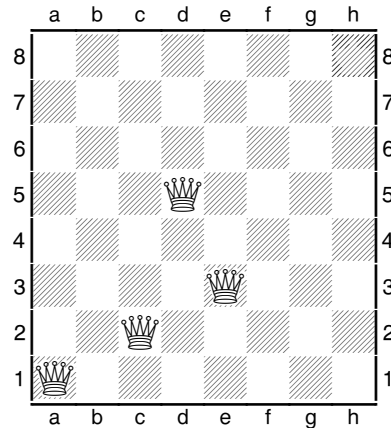
Un Fou au centre = 13 cases
 Fou c6 (ou carré c3-c6-f6-f3) = 11 cases
 Fou e2 (ou carré b2-b7-g7-g2) = 9 cases
 Fou h4 (ou sur un bord) = 7 cases



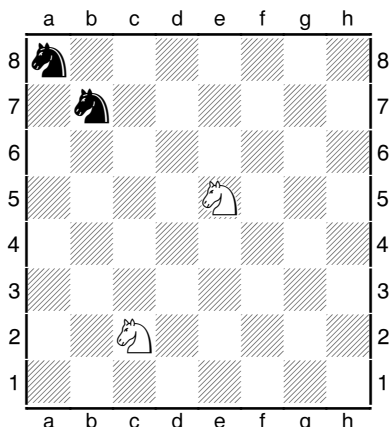
La paire de Fous au centre = 26 cases !
 Presque aussi forts qu'une Dame...
 Les Fous sont complémentaires, contrairement aux Cavaliers par exemple.



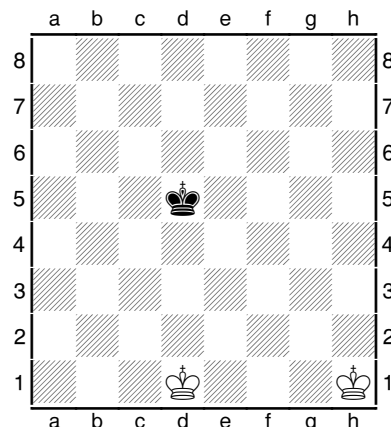
Toutes ces Tours contrôlent 14 cases ! Au centre, au bord, n'importe où, ça ne change rien ! Voici une des explications de la force de la Tour...



Une Dame au centre = 27 cases (14+13)
 Elle perd de la force comme le Fou : 25 cases autour du centre, 23 pour la Dc2, 21 au bord.



Cavalier au centre = 8 cases, perd de la force lorsqu'il s'approche des bords puis des coins.



Roi au centre = 8 cases, au bord 5, au coin 3.

Rappel de la valeur des pièces : ♙ = 1 point ♘ = 3 points ♖ = 3 points ♜ = 5 points ♚ = 9 à 10 points.

Compléments :

- Les Pions a et h valent un peu moins (ils ne visent qu'une case).
- Plus un Pion s'approche de la promotion, plus il devient fort.
- Le Fou vaut en moyenne légèrement plus qu'un Cavalier.

Nom : _____

LA VALEUR DES PIÈCES (3) : la Qualité

Rappelons la valeur des Pièces, qui nous renseigne sur leur force et leur importance :

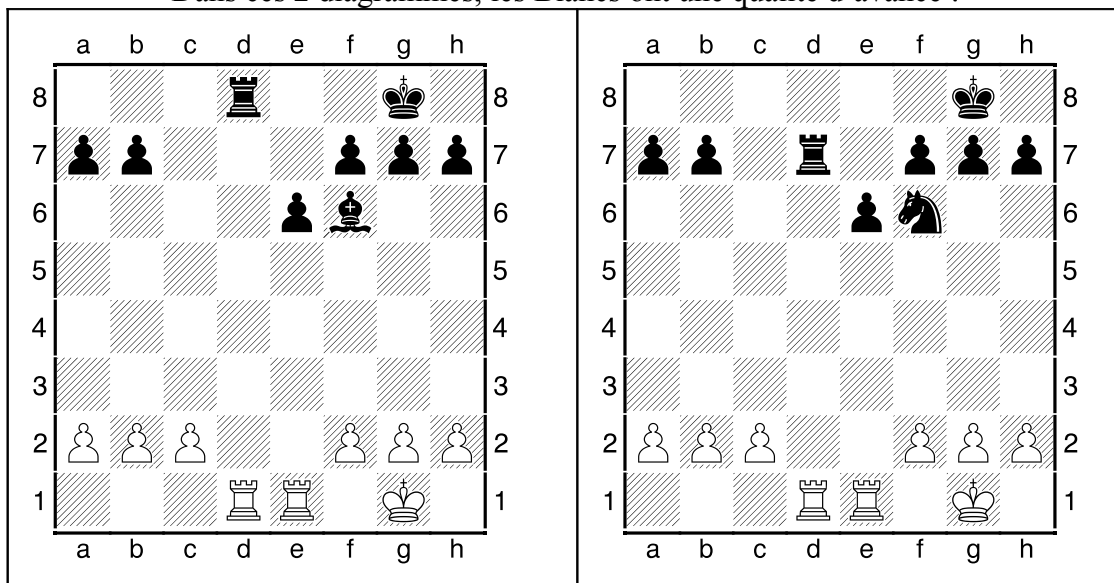
Pion = 1 point, Cavalier = 3 points, Fou = 3 points, Tour = 5 points, Dame = entre 9 et 10 points, Roi = la partie (Bien que le Roi en finale peut s'avérer être une Pièce puissante ! Entre 2½ et 4½ points...)

Précisons que le Fou vaut en fait un peu plus que le Cavalier, raison pour laquelle on trouve parfois 3¼ ou même 3½.

Il est essentiel de faire la différence entre ces valeurs absolues qui ne tiennent pas compte du contexte, de la position, et les valeurs relatives. Ces valeurs absolues sont des indications, des moyennes, mais la valeur des Pièces peut changer au cours de la partie selon leur activité.

Lorsqu'on obtient une Tour contre un Cavalier ou une Tour contre un Fou, on dit qu'on gagne la **Qualité**. C'est ces 2 points de différence absolue entre Cavalier / Fou et Tour.

Dans ces 2 diagrammes, les Blancs ont une qualité d'avance :



Pourquoi une Tour est-elle plus forte ? Elle domine généralement un Cavalier car elle peut aller nettement plus rapidement que lui d'un bout à l'autre de l'échiquier, en particulier quand celui-ci commence à se vider. Et elle domine généralement un Fou car contrairement à lui elle peut se rendre potentiellement sur toutes les cases de l'échiquier alors qu'il ne peut aller que sur la moitié. La Tour est donc une pièce de meilleure qualité (en général !), voilà pourquoi on appelle cela gagner la Qualité.

Remarques :

Il faut savoir que d'une manière générale, c'est le Fou qui résiste le mieux contre une Tour. Dans certaines positions, notamment quand la Tour a du mal à entrer dans le camp adverse par une colonne ouverte, le Fou peut même lui tenir tête.

Le sacrifice de Qualité (donner volontairement la Qualité) est un thème important aux échecs. Les grands joueurs l'utilisent de temps en temps (à bon escient !) pour obtenir d'autres avantages. L'exemple le plus connu est sans doute la Tour c8 qui se sacrifie sur le Cavalier c3 dans les sicilienne ouverte (Dragon entre autres) quand bxc3 est forcé, pour affaiblir la structure blanche, leur grand roque s'ils l'ont fait, et leur contrôle du centre (cases e4 et d5).

On parle parfois aussi de la petite Qualité !

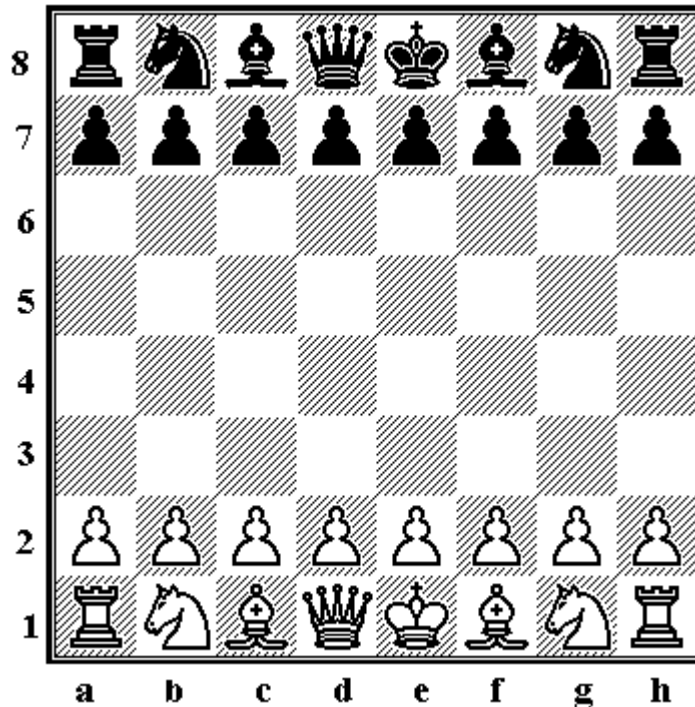
Le champion du monde Bobby FISCHER employait ce terme pour annoncer la différence entre la Paire de Fous et la Paire de Cavaliers ou la Paire Cavalier/Fou. La Paire de Fous dans une position ouverte est à 6½ points et la Paire de Cavalier reste à 6 points tout rond !

A suivre...

NOTE 16

ENFIN PRÊT !!

Position initiale aux Échecs.



Vous connaissez à présent la marche de toutes les Pièces, l'Échec, le Mat et le Pat. Placez-les pièces sur leur case de départ et jouez enfin votre toute première partie d'Échecs.

Rappelez-vous : pour gagner, il faut mater le Roi et non pas capturer la totalité des troupes ennemies. Le but d'une véritable partie d'Échecs consiste toujours à mater le Roi de l'adversaire.

Ne jouez pas trop vite. Prenez tout votre temps. Vous vous améliorerez davantage en réfléchissant à chaque coup d'une partie chaudement disputée qu'en jouant n'importe comment plusieurs parties en toute hâte.

Nom : _____

NOTE 17

SOLUTIONS DES EXERCICES

comprendre le Roi :

- Note 1

- 1 Il faut mettre des croix en f1 et h1.
- 2 Il faut mettre des croix en e2 et e4.
- 3 Il faut encercler le pion c4 et la Tour c6.
- 4 Non, on dit alors qu'il est mat par étouffement.

- Note 2 bis

- 1 Le Fou d3 va en f1.
- 2 Le Roi g1 va en g2.
- 3 Le Cavalier g3 va en f1
- 4 Le Fou h3 va en f1.
- 5 Le Fou d3 prend la Dame b1.

- Note 4

- 1 Le Cavalier g5 va en f7 et fait mat.
- 2 Le Cavalier b4 va en a6 et fait mat.
- 3 Le Cavalier d6 va en f7 et fait mat.
- 4 Le Cavalier e8 va en c7 et fait mat.
- 5 Le Cavalier c6 va en e5 et fait mat.
- 6 Le Cavalier d6 va en f7 et fait mat.
- 7 Le Cavalier e4 va en d6 ou f6 et fait mat.
- 8 Le Cavalier b4 prend le pion c7 et fait mat.
- 9 Le Cavalier g5 va en f7 et fait mat.

- Note 5

- 1 Le Fou a6 va en b7 et fait mat.
- 2 Le Fou f4 va en e5 et fait mat.
- 3 Le Fou f2 va en b6 ou h4 et fait mat.
- 4 Le Fou h2 va en e5 et fait mat.
- 5 Le Fou b5 va en c6 et fait mat.
- 6 Le Fou c6 va en f3 et fait mat.
- 7 Le Fou d3 prend le pion h7 et fait mat.
- 8 Le Fou d3 va en g6 et fait mat.
- 9 Le Fou d3 prend le pion g6 et fait mat.

Nom : _____

La notation :

- Note 7

1	Fe5.	6	Fe4+
2	Dg4+.	7	Fxg7.
3	Dxf4+	8	Da5+
4	Fxa4.	9	Dh7+.
5	Cd8+.		

- Note 9

Le bon coup est 12 Dh5 ! menaçant 13 Dxx7 Mat !

Le bon coup est 14 Re2 ! si 14 Rf1 alors 14 ... Cxe3+ suivi de 15 ... Dxx5.

Les parties nulles :

- Note 10

- 1 Le Cavalier va en f7 et fait échec au Roi. Le Roi va en g8. Le Cavalier va en h6 et fait de nouveau échec. Le Roi va en h8 et le Cavalier retourne en f7. La partie est nulle par Échec perpétuel.
- 2 Le pion va de d4 à d5 et fait échec. Si le Roi noir prend le pion d5 alors les Blancs jouent Fou f3 échec. Si les Noirs jouent Dame prend le pion alors les Blancs jouent le Fou en c4. Dans les deux cas les Blancs gagnent la Dame.
- 3 Parce qu'on ne peut gagner que si on a au moins deux Fous de couleurs différentes ! Dans cet exemple, il suffit au Roi de se déplacer sur les cases blanches afin de ne jamais être mis en Échec.
- 4 Si les Blancs jouent c8 = Dame c'est Pat. Si les Blancs jouent c8 = Tour, le Roi va en a6 et la Tour joue en a8 et c'est mat ! Rappel : on n'est jamais obligé de prendre une Dame lorsqu'on fait promouvoir un pion.

- Note 12

1	Oui.	4	Non
2	Non.	5	Non
3	Oui.	6	Non

- Note 13

1	Pat.	6	Mat
2	Pat.	7	Échec. Le Roi a8 peut prendre la Dame.
3	Échec. Le Roi va en e6 ou g8		Pat
4	Pat.	9	Échec. Le Cavalier h7 peut couvrir par f8.
5	Échec.		

- Note 14

- 1 La Tour noire prend le pion g2 ! Le Roi prend la Tour, la Dame joue en g4, le Roi va en h1, la Dame va en f3, le Roi va en g1 et la Dame va en g4. Partie nulle par Échec perpétuel.
- 2 1 Db6+ Ra8 2 Da6+ Rb8 3 Db6+ Rc8 4 Dc6+ Rd8 5 Dd6+ Re8 6 De6+ Rf8 7 Df6+ Rg8, etc. Échec perpétuel et donc partie nulle.

La valeur des Pièces :

- Note 15

- A) 1 Dame = $10 \times 1 = 10$ (Bon d'accord, certains indiquent 9,5 ou 9 points !)
2 Tours = $5 \times 2 = 10$
2 Fous = $3 \times 2 = 6$
2 Cavaliers = $3 \times 2 = 6$
8 Pions = $1 \times 8 = 8$ soit 40 points au total.
- B) Blancs = 32 points
Noirs = 30 points
- C) Blancs = 38 points
Noirs = 39 points

Enfin prêt !

