

Comment trouver le bon coup aux échecs

Une méthode facile en 10 étapes

Michel Barré

Comment trouver le bon coup aux échecs

Éditeur : Michel Barré

Site Internet : www.ChessMichel.com

Corrections et collaborateurs : Raymond Dubreuil et Serge Lemieux

Conception de la couverture : Richardson Theva

ISBN : 978-2-9814436-0-1 (version PDF)

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2014

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2014

Imprimé au Québec par :

Imprimerie Rivest

429 Bourque, suite 101

Le Gardeur, QC J5Z 5A2

Téléphone : 450.585.3967

Toute reproduction en tout ou en partie ainsi que toute adaptation ou diffusion par quelque procédé que ce soit, sont interdites sans autorisation explicite de l'auteur

Table des matières

Remerciements.....	- 3 -
Lien des 32 parties en PGN ou CBV	- 4 -
Introduction.....	- 9 -
Comment ces jeunes de moins de 18 ans sont-ils devenus GM?	- 11 -
Comment jouer une partie d'échecs	- 12 -
Ouverture.....	- 13 -
Milieu de partie.....	- 16 -
Les finales.....	- 22 -
Vos trois plans à considérer en finale	- 22 -
Qu'est-ce qu'un Pion faible?	- 22 -
Voici deux plans quand vous avez deux Pions passés protégés	- 23 -
Voici d'autres conseils pour être un bon joueur en finale	- 25 -
Pour bien jouer ses pièces en finales, voici un petit guide à retenir ...	- 25 -
Suggestions de cinq livres sur les finales en français	- 27 -
Les principes généraux aux échecs.....	- 28 -
1. L'activité.....	- 28 -
2. Comment évaluer une position rapidement	- 28 -
3. La tactique = attaque.....	- 29 -
4. J'ai aucun coup tactique – je fais quoi?	- 30 -
Les principes généraux sous forme graphique	- 31 -
Les principes généraux en action	- 32 -
Exemple 1 : Capablanca Jose Raul (CUB) - Chajes Oscar (GER) Habana (Cuba), 1913	- 32 -
Exemple 2 : Nimzowitsch, A. (2620) - Tartakower, Savielly (2560).....	- 43 -
Apprendre les manœuvres tactiques	- 49 -

Comment trouver le bon coup aux échecs

1) Le mat du couloir.....	- 49 -
2) La fourchette.....	- 50 -
3) Le clouage.....	- 51 -
4) L'enfilade.....	- 51 -
5) L'attraction	- 52 -
6) La déviation	- 53 -
7) La surcharge	- 54 -
8) L'attaque à la découverte.....	- 55 -
9) L'échec à la découverte	- 56 -
10) L'échec double	- 57 -
11) L'attaque rayon X.....	- 58 -
12) L'élimination du défenseur.....	- 59 -
13) Le coup intermédiaire.....	- 60 -
14) Le sacrifice de libération	- 61 -
15) L'obstruction	- 62 -
16) L'emprisonnement d'une pièce	- 63 -
17) L'évacuation	- 64 -
18) L'interception	- 65 -
19) La menace de mat	- 66 -
20) L'échec perpétuel	- 67 -
21) L'attaque double	- 68 -
22) La simplification.....	- 69 -
23) Le mat à l'étouffée.....	- 70 -
Conseils sur les manœuvres tactiques	- 73 -
La recette : Réfléchir comme un GM en 10 étapes	- 75 -
Vingt exercices pour mettre en application les dix étapes	- 83 -

Comment trouver le bon coup aux échecs

Problème #1 Velimirovic, Dragoljub (2505) - Cebalo, Miso (2400)	- 83 -
Problème #2 Rehm, Markus (2245) - Szalanczy, Emil (2420).....	- 87 -
Problème #3 Geuss, Paul (2138) - Clemens, Adrian (2327)	- 89 -
Problème #4 Anderssen, Adolf (2600) - Neumann, Gustav (2550)	- 91 -
Problème #5 MacKenzie, George H (2712) - Bird, Henry (2440)	- 93 -
Problème #6 Damaso, Rui (2444) - Spraggett, Kevin (2585)	- 95 -
Problème #7 Almasi, Zoltan (2410) - Frolov, Artur (2510).....	- 97 -
Problème #8 Fraunschiel, Ursula (2016) - Hund, Barbara (2282).....	- 99 -
Problème #9 Polgar, Judit (2635) - Granda Zuniga, Julio E (2605).....	- 101 -
Problème #10 Garcia., Guillermo (2485) - Karpov, Anatoly (2690) ...	- 103 -
Problème #11 Gagnon, Mark - Izumikawa, Burt.....	- 105 -
Problème #12 Schlage, Willi (2517) - Post, Erhard (2480).....	- 107 -
Problème #13 Ernst, Thomas (2455) - Agdestein, Espen (2340)	- 109 -
Problème #14 Matulovic, Milan (2560) - Portisch, Lajos (2620)	- 111 -
Problème #15 Gligoric, Svetozar (2355) - Porat, Yosef (2616)	- 113 -
Problème #16 MacKenzie, George (2712) - Winawer, S. (2530)	- 115 -
Problème #17 Kurajica, Bojan (2585) - Mitkov, Nikola (2475)	- 117 -
Problème #18 Dreev, Alexey (2670) - Piket, Jeroen (2570)	- 119 -
Problème #19 Paavilainen, Jorma (2300) - Norri, Joose (2395)	- 121 -
Problème #20 Brynell, Stellan (2320) - Karlsson, Lars (2520).....	- 123 -
Analyse de dix parties pour progresser rapidement	- 126 -
Partie 1: Kasparov, Garry (2851) - Sokolov, Ivan (2637)	- 126 -
Partie 2: Kasparov, Garry (2805) - Piket, Jeroen (2670).....	- 135 -
Partie 3: Carlsen, Magnus (2770) - Topalov, Veselin (2812).....	- 144 -
Partie 4: Carlsen, Magnus (2801) - Ponomariov, Ruslan (2739).....	- 155 -
Partie 5: Carlsen, Magnus (2826) - Topalov, Veselin (2803).....	- 164 -

Comment trouver le bon coup aux échecs

Partie 6: Carlsen, Magnus (2823) - Ivanchuk, Vassily (2765)	- 171 -
Partie 7: Carlsen, Magnus (2843) - Anand, Viswanathan (2780).....	- 179 -
Partie 8: Piket, Jeroen (2540) - Kasparov, Garry (2775).....	- 187 -
Partie 9: Mamedyarov, S. (2742) - Carlsen, Magnus (2775).....	- 193 -
Partie 10: Kramnik, Vladimir (2785) - Carlsen, Magnus (2815).....	- 199 -
Comment analyser une partie d'échecs	- 206 -
12 questions à se poser durant votre analyse	- 208 -
La méthode de réflexion utilisée dans «vos» parties	- 209 -
La méthode de réflexion face à des situations stressantes	- 210 -
Mot de la fin	- 212 -
Références	- 214 -

Introduction

J'assistais récemment à une partie d'échecs amicale entre un enfant et un adulte. Le père de l'enfant, lui-même spectateur attentif de cette partie, lui dit tout à coup : « Prends ton temps, tu joues toujours trop vite. Réfléchis avant de jouer ton coup! » Je demande alors au père : « Vous voulez qu'il réfléchisse à quoi? » et celui-ci me répond spontanément: « Je ne sais pas, à trouver le meilleur coup? ».

Le problème majeur des joueurs débutants et intermédiaires c'est qu'ils ne savent pas à quoi réfléchir durant une partie d'échecs. Ils regardent la position et jouent le premier «bon coup» qui leur vient à l'esprit sans tenir compte du plan de l'adversaire.

Voici mes observations lorsque j'analyse des parties jouées dans un club d'échecs par un joueur débutant ou intermédiaire. Celui-ci :

- Manque de connaissances dans les ouvertures
- Ne connaît pas les principes fondamentaux
- Donne des pions ou des pièces à son adversaire
- Se concentre uniquement sur son attaque
- Ne joue pas avec toutes ses pièces
- Ne voit pas les coups tactiques gagnants pour lui ou pour son adversaire
- Connait très peu les finales élémentaires.

Si votre cote Elo est supérieure à 1000 et inférieure à 1800, ce livre est conçu spécialement pour vous.

Mon objectif est de vous aider à structurer votre pensée afin de savoir exactement à quoi réfléchir quand vous jouez une partie d'échecs. Si vous achetez un mélange à gâteau Duncan Hines, et suivez les instructions à la lettre, je suis certain que vous allez réussir votre gâteau et qu'il va être très bon!

Comment trouver le bon coup aux échecs

C'est exactement cela que je vais essayer de faire avec vous, vous donner la recette pour trouver le bon coup à jouer devant l'échiquier.

Vous aurez plusieurs exercices à faire en vous concentrant uniquement sur l'application de la recette, celle du processus de réflexion aux échecs.

Bonne lecture!

Michel Barré

www.ChessMichel.com

Comment ces jeunes de moins de 18 ans sont-ils devenus GM?

Vous êtes-vous déjà demandé comment une personne peut devenir GM et avoir moins de 18 ans? Regardez le tableau suivant, avec les noms de vingt joueurs ayant obtenu le titre de Grand-Maître avant l'âge de 18 ans!

Rang	Nom	Pays	Né en	GM en	Âge GM
1	Sergey Karjakin	Russie	1990	2002	12
2	Magnus Carlsen*	Norvège	1990	2004	14
3	Teimour Radjabov	Azerbaïdjan	1987	2001	14
4	Étienne Bacrot	France	1983	1997	14
5	Bu Xiangzhi	Chine	1985	1999	14
6	Fabiano Caruana	Italie	1992	2007	15
7	Bobby Fisher	États-Unis	1943	1958	15
8	Ruslan Ponomariov	Ukraine	1983	1998	15
9	Peter Leko	Hongrie	1979	1994	15
10	Anish Giri	Pays-Bas	1994	2009	15
11	Maxime Vachier-Lagrave	France	1990	2005	15
12	Judit Polgar	Hongrie	1976	1991	15
13	Andreï Volokitine	Ukraine	1986	2001	15
14	Wesley So	Philippines	1993	2008	15
15	Quang Liem Le	Viêt Nam	1991	2006	15
16	Alexander Morozevich	Russie	1977	1993	16
17	Hikaru Nakamura	États-Unis	1987	2003	16
18	Alexander Grischuk	Russie	1983	1999	16
19	Gata Kamsky	États-Unis	1974	1990	16
20	Garry Kasparov	Russie	1963	1980	17

*Champion du monde des échecs FIDE en novembre 2013

Comment un jeune de 12 à 17 ans peut-il vaincre des joueurs d'échecs avec plus de 10 ans, 20 ans d'expérience?

Comment trouver le bon coup aux échecs

Premièrement, il faut du talent, c'est certain, mais après? Ça prend le désir et la volonté d'étudier, de pratiquer et d'analyser ses parties d'échecs. Vous devez investir beaucoup de temps, de l'effort et de l'argent. Avoir les moyens de se payer un entraîneur est l'idéal.

Le vrai secret se cache dans la méthode d'entraînement. Quand nous enseignons aux jeunes, ils n'ont pas de mauvaises habitudes comme les adultes. On enseigne aux jeunes la bonne façon de penser, de réfléchir devant l'échiquier. Si vous pensez de la bonne façon, vous allez avoir de bons résultats et votre cote Elo va grimper, grimper et grimper encore.

Vous ne devez pas seulement acquérir de nouvelles connaissances, mais plutôt vous concentrer à les mettre en application. Vous devez modifier votre façon de penser et essayer une méthodologie de réflexion qui vous amènera très loin dans les échecs.

Comment jouer une partie d'échecs

Il est très important d'avoir une bonne fondation des principes aux échecs, c'est-à-dire comprendre les idées de base quand on joue aux échecs. Ceci vous aidera à trouver le bon coup, peu importe la position.

Pour jouer comme un GM (grand-maître), il faut penser comme un GM. Vous savez, une partie d'échecs se divise en trois phases :

1. L'ouverture (les 10 à 15 premiers coups)
2. Le milieu de partie
3. Les finales

Voici à quoi vous devez réfléchir lors de chacune des phases de jeu d'une partie d'échecs :

Ouverture

Durant l'ouverture, vous devez vous concentrer sur ces quatre points :

1. Développer rapidement vos pièces
2. Roquer le plus tôt possible
3. Jouer de façon à contrôler le centre
4. Faire la connexion entre vos Tours

La réalisation de ces quatre points doit être votre objectif principal.

Pour un joueur débutant, cote Elo entre 1000 et 1400, il n'est pas nécessaire d'apprendre par cœur des ouvertures. Il suffit de connaître les principes de base suivants à appliquer en début de partie :

- Débutez votre partie avec un coup de pion central, 1.e4 ou 1.d4
- Les coups de Pions dans l'ouverture sont joués pour permettre le développement des pièces
- Développez vos pièces mineures en premier (Cavaliers et Fous) en gardant comme objectifs l'occupation et le contrôle du centre
- Jouez la pièce la moins active pour améliorer votre position
- Évitez de bouger une pièce deux fois avant que le développement de vos pièces soit complété
- N'attaquez pas avant que votre développement soit complété
- Mettez votre Roi à l'abri en effectuant le roque
- Ne pas sortir sa dame prématurément, sinon l'adversaire va l'attaquer
- Développez vos pièces en attaquant les pièces de votre adversaire
- Ne sacrifiez pas de pièces sans motif clair et approprié (calculer la valeur des pièces)
- Activez vos Tours sur une colonne ouverte
- Libérez les diagonales pour vos Fous.

Le but d'un coup aux échecs est d'améliorer sa position, c'est-à-dire que votre coup vous donne le maximum d'activité (contrôle le maximum de cases sur l'échiquier).

Les principes généraux en action

Pour bien comprendre les principes généraux, regardons ensemble une partie d'échecs de Jose Raul Capablanca, champion du monde des échecs de 1921 à 1927. Capablanca est considéré comme l'un des meilleurs joueurs d'échecs de tous les temps. Son style de jeu positionnel et sa technique de fin de partie, en ont fait un joueur redouté et qui commettait très peu d'erreurs.

Pour faciliter la compréhension, j'analyse seulement les coups des Blancs de Capablanca.

Exemple 1 : Capablanca Jose Raul (CUB) - Chajes Oscar (GER)
Habana (Cuba), 1913

1.e4 Principe du jeu en fonction du centre.

1...e5

2.Cf3 Principes d'attaque et de jeu en fonction du centre.

2...Cc6

3.Fb5 Principe de développement rapide des pièces dans l'ouverture. Principe d'attaque, menace Fxc6 et Cxe5.



Comment trouver le bon coup aux échecs

3...Cf6

4.0–0 Principes de développement rapide des pièces dans l'ouverture et de sécurité du Roi.

4...d6

5.Fxc6+ Principe de création de faiblesses dans la structure de Pions adverse.

5...bxc6

6.d4 Principes d'attaque et de jeu en fonction du centre, active le Fc1.



6...Fe7

7.Cc3 Principe d'activation de la pièce la moins active. Principe matériel : l'importance de protéger ses pièces.

7...exd4

8.Cxd4 Principe matériel. Principe d'attaque : Pion c6.

Comment trouver le bon coup aux échecs



8...Fd7

9.Dd3 Principe de développement d'une pièce. Normalement, on développe les pièces mineures avant la Dame.

9...c5

10.Cf3 Principe du jeu en fonction du centre. Le Cf3 contrôle les cases d4 et e5

10...0-0

11.e5 Principe d'attaque. Normalement, on termine son développement avant d'attaquer.



11... dxe5

12.Cxe5 Principe matériel.

La méthode de réflexion utilisée dans «vos» parties

Nous avons, jusqu'à présent, réviser des principes généraux, des techniques de jeux et d'analyse et une méthode de réflexion en dix étapes qui devraient vous permettre d'améliorer significativement votre façon de jouer chaque coup dans vos parties d'échecs. Nous avons vu aussi de nombreux exemples pratiques d'utilisation réussie de ces concepts par les Grands-Maîtres. Maintenant, l'utilisation dans vos propres parties de ces techniques et, surtout, de cette méthode de réflexion en dix étapes sera votre nouveau défi!

Vous devez systématiquement appliquer cette méthode de réflexion à tous les coups de chacune de vos parties. Bien sûr, il est difficile de changer nos habitudes de jeux, surtout si on joue depuis longtemps. Plus on apprend jeune à utiliser cette méthode, meilleurs devraient être les résultats, car on aura eu moins de temps pour développer de mauvaises habitudes dans notre jeu. Après avoir analysé un certain nombre de vos parties avec les techniques présentées précédemment pour déterminer les zones d'amélioration de votre jeu, il faut commencer à mettre la méthode de réflexion enseignée en pratique dans toutes vos parties.

Comme beaucoup de joueurs de club, vous jouez probablement de nombreuses parties rapides ou semi rapides contre peu de parties à cadence plus classique. Il sera naturellement plus simple d'appliquer cette méthode de pensée nouvelle pour vous dans des parties lentes où vous aurez plus de temps à consacrer pour appliquer ces 10 étapes de réflexion à chacun de vos coups. Après un certain temps, quand cette façon de réfléchir vous sera devenue plus naturelle, vous pourrez alors accélérer la cadence des parties vous permettant d'appliquer cette méthode à chacun de vos coups, jusqu'à ce que son utilisation devienne pratiquement un réflexe dans toutes vos parties, peu importe la cadence de jeu.

Entre vos parties, entraînez-vous en analysant vos parties précédentes et en solutionnant des problèmes tactiques, toujours en appliquant systématiquement la méthode de réflexion en 10 étapes. Vous gagnerez en vitesse et il sera plus facile et rapide d'utiliser la même approche lors des parties que vous jouerez par la suite.

La méthode de réflexion face à des situations stressantes

Même si vous utilisez de mieux en mieux la méthode de réflexion dans vos parties, il arrivera des situations où vous découvrirez à un certain moment avoir carrément oublié certaines étapes de la méthode, ou même toutes les étapes, lors d'un certain coup. Vous vous en rendrez compte surtout lorsque le coup joué alors vous aura fait perdre ou même rater un gain. Que s'est-il passé?

Un de mes collègues de club d'échecs m'a raconté que, dans une partie importante d'un tournoi contre un joueur beaucoup mieux coté, il avait appliqué la méthode à tous ses coups et obtenu une bonne position jusqu'au moment où il a vu une combinaison tactique qui semblait lui offrir des chances de gain. Il s'est alors emballé et, nerveusement, a joué ses coups suivants rapidement, en se fiant seulement sur ce qu'il avait évalué quelques coups auparavant, sans prendre le temps de réévaluer la position après chaque nouveau coup de son adversaire. Il a obtenu une nulle, mais l'analyse d'après partie lui a montré qu'il avait raté le gain d'une pièce presque évident, basé sur les mêmes thèmes tactiques qu'il avait vu durant la partie, mais en jouant le mauvais pion lors du coup critique joué trop vite, sans appliquer la méthode de réflexion qui l'avait si bien servie jusque-là.

Ce genre de situation peut être fréquent dans vos parties. Il est facile de devenir stressé lors de telles situations d'attaque ou de défense très pointues où les considérations tactiques prennent le pas dans nos réflexions. C'est surtout dans ces moments pourtant qu'il faut s'assurer d'utiliser la méthode de réflexion enseignée. La 1ère étape est particulièrement importante et peut, à elle seule, vous éviter des pertes matérielles ou un mat rapide : pourquoi votre adversaire a-t-il joué ce coup?

Pour vous aider dans ces situations, il faut au minimum vous demander, systématiquement avant de jouer votre coup, la simple question suivante : est-ce que j'ai pris le temps d'utiliser la méthode de réflexion en dix étapes? Naturellement, poser la question, c'est y répondre, et si on ne l'a pas fait, il faut bien sûr le faire. Ça vous évitera peut-être une défaite ou perte coûteuse ou ça pourrait même vous aider à mieux concrétiser votre victoire.

Comment trouver le bon coup aux échecs

Une autre situation fréquente se présente lorsqu'il reste peu de temps à l'horloge et que vous croyez que l'utilisation de la méthode de réflexion en dix étapes pourrait vous faire perdre au temps. Que faire? Revenir à la base : vous demander au moins pourquoi votre adversaire a joué ce coup et appliquer les principes généraux pour répondre à ses menaces. Les exercices tactiques dont nous avons discutés et que vous devriez maintenant pratiquer quotidiennement vous aideront aussi à choisir rapidement une réponse adéquate si c'est possible, mais on ne peut gagner à tous les coups!

Il faudra tirer la leçon de ces situations et apprendre à mieux gérer votre stress, ou votre temps dans les différentes phases du jeu, pour éviter autant que possible que de tels problèmes vous embêtent encore souvent à l'avenir!