

TRIPLES (pions) : Pions du même camp situés sur la même colonne.

TROU : Case faible d'un camp sur laquelle une pièce adverse peut s'installer sans être attaqué par un pion.

VARIANTE : Suite de coups plausibles. Synonyme de « ligne de jeu », elle a la faveur du jargon échiquéen.

VERTICALE : Colonne.

ZEITNOT : Manque de temps de réflexion pour un joueur pratiquant une partie à la pendule, et expliquant bien des bévues commises.

ZUGZWANG : Situation curieuse mais relativement fréquente où le meilleur coup pour un camp serait de ne pas jouer, tous les coups possibles entraînant un domage. Cela étant interdit, il faut donc jouer et causer sa propre perte.

IV

PARTIES MINIATURES

Si l'apprentissage des échecs doit passer par l'analyse des parties de maîtres, ces grands connaisseurs de l'échiquier, il ne doit pas taire pour autant les erreurs des novices. Dans les parties miniatures qui suivent, la victoire éclair d'un camp sera moins souvent l'effet d'un jeu brillant du vainqueur que d'une grossière erreur du perdant. La compréhension de celle-ci est la seule recette pour tenter d'éviter de la commettre soi-même. Qui plus est, la réfutation d'une idée erronée donnera l'exemple d'un jeu efficace, qui s'adapte à la faiblesse du camp d'en face.

Autant que les coups brillants, les erreurs seront donc mises en relief, et une amélioration du jeu du perdant sera proposée. Le lecteur débutant aura tout intérêt à recopier tous ces « courts métrages » sur son échiquier, en s'appesantissant sur les moments où tout bascule.

Beaucoup de ces miniatures, qui durent moins de vingt coups pour la plupart, se terminent par un échec et mat. Une partie non négligeable, toutefois, admettent un abandon comme conclusion, soit parce que l'échec et mat suit de façon forcée, soit parce qu'un trop grand déséquilibre matériel s'est instauré entre les deux camps, la victoire n'étant plus qu'une question de temps.



La miniature des miniatures

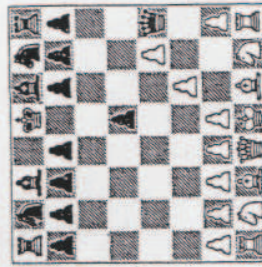
Blancs : X

Noirs : Y

1.f3 e5 2.g477

Un véritable suicide auquel tout autre coup était préférable.

2...Dh4 mat.



Incredable mais vrai, en deux coups le roi blanc est mat ! Regardez : rien ne peut

prendre la dame noire, rien ne peut venir sur f2 ou g3 s'interposer, et le roi blanc n'a pas de case de fuite. C'est la partie d'échecs la plus courte possible aboutissant à un mat.

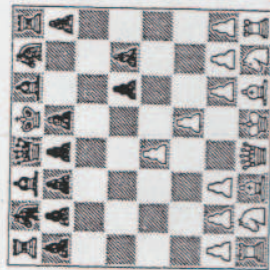
Ce mat, que certains auteurs appellent le « mat du lion » (pour les anglais c'est le « mat de l'écolier »), illustre le danger, pour les rois, des diagonales e1-h4 (pour le roi blanc) et e8-h5 (pour le roi noir), qui sont appelées « diagonales dangereuses ».

Le suicide noir

Blancs : X

Noirs : Y

1.d4 f5 2.e3 g5??



3.Dh5 mat.

Le coup du berger

Blancs : X

Noirs : Y

1.e4 e5 2.Fc4 Fc5 3.Dh5

Ainsi les blancs visent-ils une deuxième fois le pion f7, lequel n'est protégé que par le roi. En le protégeant une deuxième fois par 3...De7 ou 3...Df6 ou 3...Ch6, ou bien en interposant une unité par 3...g6 ou même 3...d5 les noirs pareraient la menace de mat, mais ils devaient avoir la tête ailleurs car...

3...Cc6?? 4.Dx7 mat.

Ce fameux mat du berger a le mérite d'illustrer la faiblesse de la case f7 chez les noirs (dans le camp blanc, f2 est du même acabit). Talon d'Achille de chaque camp, ce « pion du fou du roi » réclame surveillance, surtout quand le petit roque n'a pas été effectué.

On a vu que les noirs au troisième coup avaient plusieurs façons de parer ce coup du berger, aussi n'a-t-il une chance de succès que contre un joueur très faible et

très étourdi. En aucun cas il ne saurait être considéré comme une panacée dans le traitement de l'ouverture commençant par 1.e4 e5.

Le mat de Legal

C'est une superbe idée mise en oeuvre grâce à un piège diabolique.

Blancs : KERMUR DE LEGAL

Noirs : SAINT-BRIE

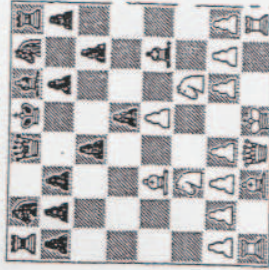
Jouée à Paris en 1750.

Partie du fou

1.e4 e5 2.Fc4 d6 3.Cf3 Fg4 4.Cc3 g6

Une erreur qui va se trouver magistralement réfutée. Un développement de cavalier comme 4...Cf6 ou 4...Cc6 aurait évité les désagréments qui suivent.

SAINT-BRIE



LEGAL

5.Cxe5!!

Capturant un pion mais laissant la dame en prise ! Les noirs durent croire à une étourderie à sanctionner immédiatement...

5...Fxd1?

Gagnant la dame mais perdant la partie. Un moindre mal eut été la capture du cavalier, bien qu'après 5...dxe5 6.Dxg4 les noirs soient laissés dans une position désolée et avec le handicap d'un pion de moins.

6.Fxf7+ Re7

Il n'y a pas le choix.

7.Cd5 mat!