

# Sommaire

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introduction</b>                                  | <b>7</b>  |
| <b>1 Les règles du jeu</b>                           | <b>9</b>  |
| Ce qu'il faut pour jouer aux échecs . . . . .        | 9         |
| L'échiquier . . . . .                                | 10        |
| Les pièces . . . . .                                 | 10        |
| Comment placer les pièces sur l'échiquier . . . . .  | 11        |
| Le déplacement des pièces . . . . .                  | 12        |
| Le déroulement de la partie . . . . .                | 17        |
| Exercices . . . . .                                  | 18        |
| <b>2 Comment lire et noter une partie</b>            | <b>25</b> |
| La notation des parties d'échecs . . . . .           | 25        |
| Les symboles usuels pour annoter la partie . . . . . | 28        |
| Le format pgn . . . . .                              | 29        |
| Exercices . . . . .                                  | 29        |
| <b>3 Gagner, échanger et perdre du matériel</b>      | <b>33</b> |
| La valeur des pièces . . . . .                       | 33        |
| Qui a l'avantage matériel ? . . . . .                | 34        |
| Echanger du matériel est-il bon ? . . . . .          | 35        |
| Qu'est-ce qu'un sacrifice ? . . . . .                | 37        |
| Mais quelle est donc la valeur du Roi ? . . . . .    | 37        |
| Exercices . . . . .                                  | 37        |
| <b>4 Comment mater votre adversaire</b>              | <b>43</b> |
| Mettez votre adversaire en échec ! . . . . .         | 43        |
| Comment parer un échec ? . . . . .                   | 43        |
| Echec, échec et mat ou pat ? . . . . .               | 44        |
| Mater avec deux Tours . . . . .                      | 44        |
| Mater avec une Tour . . . . .                        | 46        |
| Mater avec une Dame . . . . .                        | 50        |
| Le baiser de la mort . . . . .                       | 53        |
| Le mat du couloir . . . . .                          | 54        |
| Le mat du berger . . . . .                           | 57        |
| Exercices . . . . .                                  | 59        |

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| <b>5</b> | <b>Les combinaisons tactiques de base</b>                           | <b>71</b>  |
|          | La fourchette . . . . .   | 71         |
|          | Le clouage . . . . .  | 73         |
|          | L'élimination ou la déviation de la défense . . . . .               | 75         |
|          | L'attaque à la découverte . . . . .                                 | 76         |
|          | L'enfilade . . . . .  | 77         |
|          | La pièce enfermée . . . . .   | 77         |
|          | Exercices . . . . .   | 78         |
| <b>6</b> | <b>Comment gagner avec juste un pion</b>                            | <b>93</b>  |
|          | Cas où le pion ne peut pas être rattrapé . . . . .                  | 95         |
|          | Comment aider le pion avec son Roi . . . . .                        | 96         |
|          | La technique à retenir pour annuler . . . . .                       | 99         |
|          | Le cas d'un pion sur les colonnes a ou h . . . . .                  | 100        |
|          | En résumé . . . . .   | 100        |
|          | Exercices . . . . .   | 101        |
| <b>7</b> | <b>Comment bien commencer une partie</b>                            | <b>109</b> |
|          | Les principes de base . . . . .                                     | 109        |
|          | Les principales ouvertures . . . . .                                | 114        |
|          | 11 pièges à éviter dans l'ouverture . . . . .                       | 129        |
| <b>8</b> | <b>Cinq façons de gagner vos parties</b>                            | <b>145</b> |
|          | Roques opposés : attaquer le Roi ! . . . . .                        | 146        |
|          | Sacrifier pour mater . . . . .                                      | 148        |
|          | Créer des menaces pour gagner du matériel... . . . . .              | 150        |
|          | ...et savoir simplifier la position pour gagner la partie . . . . . | 153        |
|          | Créer et promouvoir un pion passé . . . . .                         | 155        |
| <b>9</b> | <b>Votre premier tournoi</b>  | <b>159</b> |
|          | Quelle cadence choisir ? . . . . .                                  | 159        |
|          | Qu'est-ce que le classement élo . . . . .                           | 161        |
|          | Dans quel tournoi s'inscrire . . . . .                              | 162        |
|          | Avant la partie . . . . .   | 163        |
|          | Quelques règles de savoir-vivre pendant les parties . . . . .       | 164        |
|          | A la fin de la partie . . . . .                                     | 165        |
|          | La grille américaine, keseksa ? . . . . .                           | 165        |
|          | La remise des prix . . . . .  | 166        |
|          | <b>Pour aller plus loin</b>   | <b>167</b> |
|          | <b>Supplément : le vocabulaire du jeu d'échecs</b>                  | <b>169</b> |