

7 façons de gagner aux échecs

Jouer aux échecs, c'est bien. Gagner, c'est mieux



Si vous **débutez aux échecs**, vous prendrez sûrement plaisir à faire évoluer vos pièces, à essayer de prendre celles de l'adversaire, à essayer de ne pas perdre les vôtres... C'est bien, mais le but du jeu reste de mater son adversaire, et la meilleure façon d'y arriver n'est pas toujours évidente pour les joueurs débutants.

Dans cet article, **vous découvrirez 7 façons de venir à bout de vos**

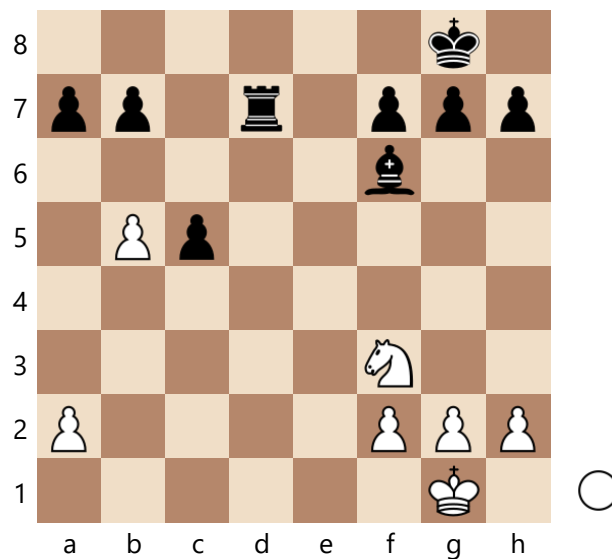
adversaires.

Ces 7 façons de gagner aux échecs sont:

1. [Profiter d'une faute d'inattention pour mater](#)
2. [L'attaque directe sur le Roi](#)
3. [Faire tomber votre adversaire dans un piège dans l'ouverture](#)
4. [Mater en finale](#)
5. [Convertir un avantage matériel](#)
6. [Gagner par abandon](#)
7. [Gagner au temps](#)

Profiter d'une faute d'inattention pour mater

Les joueurs débutants commettent souvent des **fautes d'inattention**. Il ne faut pas rater l'occasion de [mater](#) ! Voici un exemple tiré d'une partie de Marie:



Dans cette position, les Blancs ont joué **25.a4** sans voir que **25...Td1+ 26.Ce1** (forcé) **Txe1** est mat. C'est un exemple du mat du couloir, l'un des plus fréquents chez les débutants. Les Blancs auraient dû prévoir une case de fuite pour leur Roi en jouant **25.g3** ou **25.h3**. Avec une Tour et un pion de plus, les Noirs devaient de toute façon gagner la partie comme nous le verrons plus bas.

Les champions peuvent aussi commettre des erreurs. Découvrez ici [Les 7 pires gaffes des champions d'échecs... et pourquoi vous, vous ne pouvez pas les commettre](#)

L'attaque directe sur le Roi

A un niveau un peu plus élevé, il ne faut plus trop compter sur une faute d'inattention de l'adversaire pour gagner. Pour mater en milieu de partie, il faut alors réussir à monter une **attaque de mat**. Voici un exemple de partie gagnée par Marie grâce à une attaque sur le Roi adverse (cliquez sur les coups pour voir la partie).

☐ Schwindling, Marie (1380)

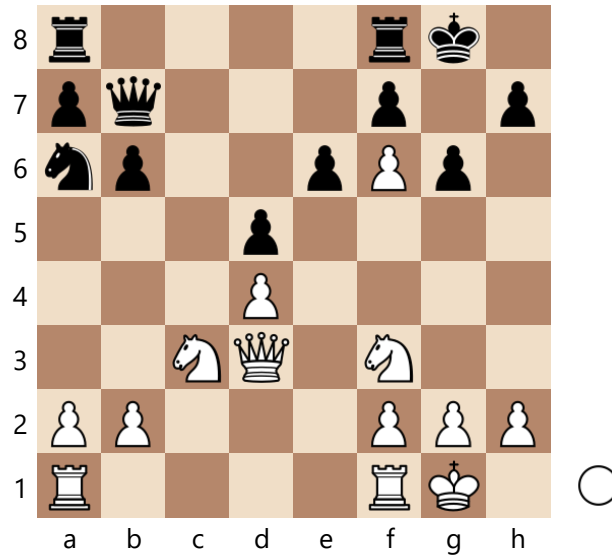
■ Benhaim A. (1140)

Dieppe 2011 (5)

31 août 2011 – Dieppe

**1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.Ff4 Fd6 6.Fxd6 Dxd6 7.e3 O-O
8.Fd3 b6 9.O-O Ce4 10.Dc2 Cf6 11.cxd5 cxd5 12.e4 Fa6 13.e5 Dc7**

14.exf6 g6 15.Fxa6 Cxa6 16.Dd3 Db7



Les Noirs ont affaibli leur roque, et Marie va en profiter: **17.De3 Rh8 18.Dh6 Tg8 19.Cg5 Taf8 20.Dxh7# 1-0**

Parfois, l'attaque sur le Roi adverse nécessite le *sacrifice* d'une pièce. Il faut alors bien *calculer les variantes* après les différentes réponses de son adversaire pour être sûr que l'adversaire ne pourra pas parer l'attaque:

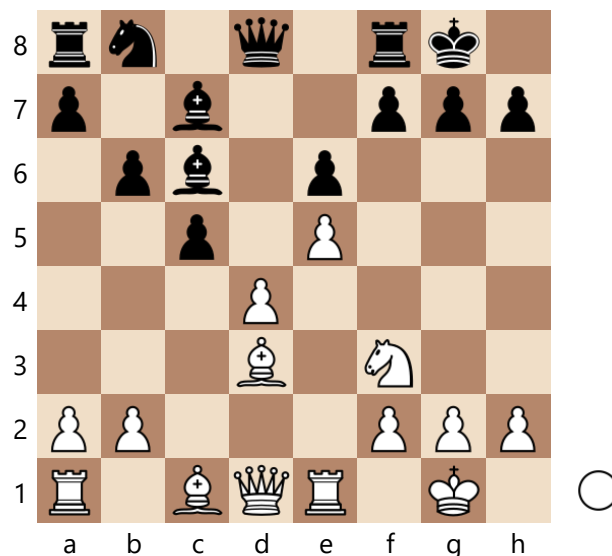
□ Schwindling, Marie (1380)

■ Brin-Vervat Emma (1200)

Cht France 2011 (9)

24 avril 2011 – Montluçon

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 b6 5.e3 Fb7 6.Fd3 c5 7.cxd5 Cxd5 8.Cxd5 Fxd5 9.O-O Fd6 10.Te1 O-O 11.e4 Fc6 12.e5 Fc7



Tout est prêt pour l'attaque, à laquelle vont participer le Fou de cases blanches, le Cavalier et la Dame. **13.Fxh7+ Rxh7 14.Cg5+ Rg8 15.Dh5 Te8 16.Dxf7+ Rh8 17.Dh5+ Rg8 18.Dh7+ Rf8 19.Dh8+ Re7 20.Dxg7# 1-0**

Vous trouverez d'autres exemples d'attaques contre Roi adverse dans ces articles:

- [Comment attaquer le Roi adverse au centre de l'échiquier](#)
- [Roques opposés: comment attaquer le Roi adverse](#)

Faire tomber votre adversaire dans un piège dans l'ouverture

Même si le but principal du début de la partie n'est pas de faire tomber votre adversaire dans un piège, il existe de nombreux pièges dans l'ouverture dont il faut savoir profiter.

Par exemple, après les coups **1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cd7 4.Fc4 Fe7**

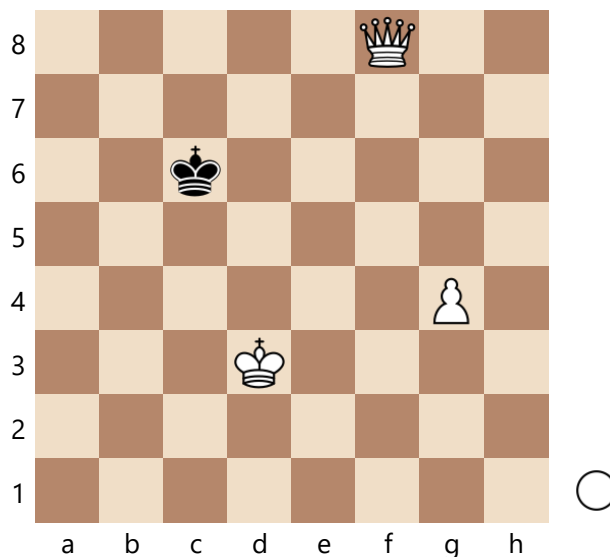


les Blancs peuvent profiter du dernier coup noir, qui est une gaffe, en jouant **5.dxe5 dxe5 6.Dd5** et les Noirs ne peuvent parer la menace de mat en f7 qu'en donnant une pièce: **6...Ch6 7.Fxh6 O-O**

En vous inscrivant à notre cours [Bien débiter aux échecs](#), vous découvrirez les principes de base pour bien débiter une partie, les principales ouvertures et 11 pièges dans lesquels vous ne tomberez plus jamais.

Mater en finale

Avec un avantage d'au moins une Tour, on peut réussir à mater en fin de partie en utilisant les techniques de mat élémentaires. Voici un exemple:



**81.Df5 Rd6 82.Rd4 Re7 83.Dg6 Rd7 84.Rc5 Re7 85.Rd5 Rd7 86.Df7+ Rd8
87.Rd6 Rc8 88.Dc7# 1-0**

Apprenez à mater avec une Dame ou avec une ou deux Tours en suivant notre cours [Bien débiter aux échecs](#).

Convertir un avantage matériel

Pour gagner, il faut aussi savoir convertir en victoire un petit avantage matériel, parfois aussi faible qu'un pion. Pour cela, il va falloir suivre ces trois conseils:

Conseil 1: échanger les pièces

Échanger les pièces permet en effet:

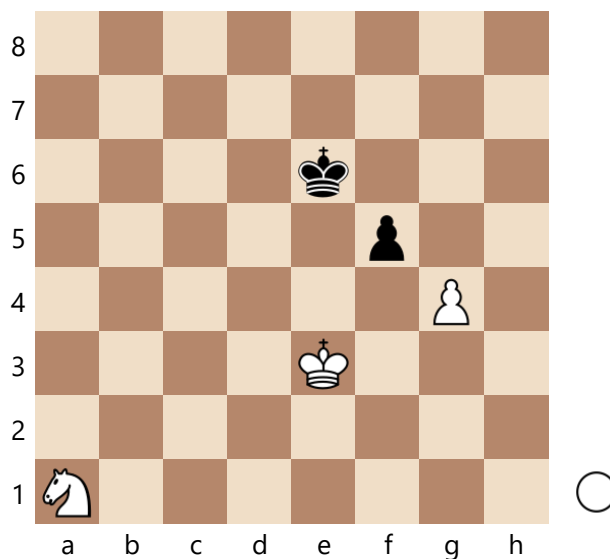
- de réduire toute chance de contre-jeu de l'adversaire. Échanger les Dames, par exemple, permet de réduire les possibilités d'attaque sur le Roi.
- d'augmenter (mathématiquement) son avantage relatif. Concrètement, au début de la partie la valeur totale de toutes les pièces est de 39 pions. Avoir un pion d'avance correspond donc à un avantage de 1 sur 39, soit moins de 3% (même si les chances de gain avec un pion de plus sont plus importantes que cela). Si toutes les pièces sont échangées, l'avantage passera à 1/8, soit 12%.

Pour aller plus, lisez notre article intitulé [Comment simplifier pour gagner](#)

Conseil 2: garder les pions

Si l'avantage matériel est inférieur à une Tour, il faut éviter d'échanger les pions mais essayer de gagner les pions de l'adversaire. Garder au moins un pion est

indispensable pour pouvoir le promouvoir et mater son adversaire. Par exemple, dans le diagramme suivant, les Blancs ne doivent pas accepter l'échange des pions par **1.gxf5** (qui conduit après **1...Rxf5** à un nul immédiat pour cause de matériel insuffisant), mais au contraire garder leur pion en jouant **1.g5**



Conseil 3: promouvoir un pion

Il ne reste plus qu'à promouvoir un pion en Dame (ou en Tour) et à utiliser les techniques de mat élémentaire pour gagner. Dans l'exemple précédent, la partie pourrait ainsi se terminer par:

**1.g5 Re5 2.Rf3 f4 3.Rg4 f3 4.Cb3 f2 5.Cd2 Re6 6.Rh5 Rf7 7.Rh6 Rg8
8.Rg6 Rh8 9.Rf7 Rh7 10.g6+ Rh8 11.g7+ Rh7 12.g8=D+ Rh6 13.Dg6# 1-0**

Découvrez d'autres conseils pour promouvoir un pion dans cet article: [Comment créer, avancer et promouvoir un pion passé](#)

Gagner par abandon

En compétition, un joueur ayant un retard matériel important (une pièce de moins) sans contre-partie (une attaque sur le Roi adverse, par exemple) ne continue pas en général la partie. Il fait confiance à son adversaire pour exploiter cet avantage matériel et *abandonne*. On peut abandonner en couchant son Roi, en tendant la main à son adversaire ou en arrêtant la pendule.

Gagner au temps

Si vous embêtez suffisamment votre adversaire pendant la partie (sur l'échiquier, hein ? Il est interdit de lui donner des coups de pieds sous la table), si vous arrivez à

compliquer la position, il prendra plus de temps pour réfléchir, ne pourra peut-être pas jouer tous ses coups dans le temps imparti et perdra ainsi au temps.

Découvrez ici [10 conseils pour bien gérer le temps aux échecs](#)

Pour conclure...

Jouer aux échecs, c'est facile. Gagner, c'est plus difficile. Pour progresser aux échecs et battre vos adversaires, inscrivez-vous à notre école Apprendre-les-Echecs (c'est gratuit !) en remplissant le formulaire ci-dessous:

Pseudonyme *

Votre pseudonyme sera visible par les autres élèves

Email *

Mot de passe *

J'ai lu et j'accepte les [conditions d'utilisation](#) et la [politique de respect de la vie privée](#) et autorise "Ecole Apprendre-les-echecs" à collecter et à stocker les informations soumises dans ce formulaire. *

M'inscrire

Photo: [Andreas Kontokanis](#)

© [Ecole Apprendre-les-Echecs](#) - Ce fichier peut être utilisé et distribué librement

[Télécharger tous nos fichiers PDF](#)