

1) Attaque à la découverte

Aux échecs, une attaque à la découverte est une menace indirecte sur une pièce adverse.

Le cavalier blanc est la pièce masquant l'attaque du roi noir par la tour blanche. Lorsque le cavalier blanc se déplacera, il réalisera alors la découverte.

Cette manœuvre met en jeu au minimum trois pièces de l'échiquier : la pièce attaquée, la pièce attaquante et la pièce masquante qui appartient au camp attaquant. Lorsque cette dernière bouge, elle rend effective l'attaque.

L'attaque à la découverte permet ainsi à la pièce masquante de réaliser une menace annexe ailleurs sur l'échiquier. Elle peut donc se révéler être un excellent coup tactique visant à attaquer deux pièces simultanément, sans possibilité pour l'adversaire de préserver les deux, à l'instar de la fourchette. On parle alors de batterie, où la combinaison des deux pièces permet le gain matériel. L'échec à la découverte survient quand la pièce attaquée est le roi adverse.

L'échec double est un échec à la découverte dans lequel le roi adverse est attaqué à la fois par la pièce attaquante et la pièce qui se déplace. Un échec double impose un coup de roi à l'adversaire, dans la mesure où il n'est pas possible de capturer simultanément les deux pièces adverses, ni d'interposer de pièce pour contrer les deux attaques.

2) Batterie

Une batterie aux échecs désigne l'utilisation coordonnée de deux pièces (de marche différente ou identique), le départ de la pièce avant (masquante) découvrant une attaque de la pièce arrière. Une attaque à la découverte résulte obligatoirement d'une « batterie ». Certaines batteries sont réputées particulièrement efficaces, par exemple le duo dame (pièce arrière) et cavalier (pièce avant), qui combine la marche de toutes les pièces, ou bien les deux tours alignées, on parle alors de « doublement des tours ».

3) Clouage

Aux échecs, le clouage est une situation dans laquelle une pièce menacée ne peut pas se déplacer sans exposer une pièce de plus grande valeur à une capture. Clouer est l'action d'attaquer une pièce adverse de façon à créer un clouage. La pièce directement attaquée est dite clouée.

Si le déplacement de la pièce clouée aboutissait à exposer son roi à un échec, alors ce coup est interdit par les règles du jeu et on parle de clouage absolu. Dans les autres cas, le clouage est relatif.

Pour qu'un clouage ait lieu, il faut que la pièce attaquante, la pièce clouée et celle qu'elle protège (la « pièce de l'arrière » selon Aaron Nimzowitsch) se trouvent sur une même rangée, colonne ou diagonale[1].

Aaron Nimzowitsch fait aussi une différence entre clouage « total » où la pièce clouée ne peut absolument pas bouger, et clouage « partiel » ou « semi-clouage. » Dans ce dernier cas la pièce dispose de quelques cases pour se déplacer sans exposer la pièce de l'arrière

La protection qu'offre une pièce clouée en soutenant une autre pièce est « imaginaire[1] ».

Il est ainsi possible, sans risque, à un joueur de mettre ses pièces et ses pions en prise par rapport à une pièce clouée puisqu'elle ne les attaque pas réellement[1].

Utilisation stratégique et tactique du clouage

Le plus souvent, un clouage n'arrive que dans « les moments tactiques », par exemple lorsqu'une ou plusieurs pièces font des attaques successives sur une autre[1]. Néanmoins, un clouage qui est préparé peut influencer l'ensemble d'une partie[1]. Un clouage qui n'arrive que par moments, ou même la simple menace d'un clouage peuvent suffire à provoquer chez l'adversaire des « coups faibles[1] ».

Il est souvent fructueux de chercher à gagner la pièce clouée. En effet, son immobilité tend à en

faire une faiblesse[1]. Le plan pour gagner cette pièce est de l'attaquer, de manière classique, c'est-à-dire en essayant d'avoir plus d'attaques que de défenses sur la pièce[1]. C'est le plus souvent en rajoutant l'attaque d'un pion que la pièce sera gagnée, car elle ne peut fuir cette attaque[1].

4) Combinaison

Une combinaison aux échecs est une suite de coups forcée (une manœuvre tactique) permettant au camp qui en est l'origine de gagner la partie (combinaison de mat), d'obtenir un gain matériel, d'obtenir un avantage positionnel (par exemple doubler les pions de l'adversaire, ou déroquer son roi) ou de sauver une partie désespérée (combinaison de nulle). Hans Müller a analysé 8000 parties de maîtres jouées entre 1900 et 1950 : 82% étaient gagnées au moyen de combinaisons[1]. A fortiori, dans son livre *Rapid Chess Improvement : a study plan for adult players*[2], Michael de la Maza avance qu'entre joueurs amateurs « pratiquement toutes les parties » sont décidées par des manœuvres tactiques.

Dans toute la suite, ligne désigne aussi bien une colonne qu'une diagonale.

Les combinaisons sont généralement basées sur un ou plusieurs motifs tactiques suivant :

Attaque double

On appelle attaque double (ou fourchette) le fait d'attaquer simultanément deux pions ou pièces adverses. On peut parer une attaque mais pas les deux à la fois, donc l'une des deux attaques se réalisera.

Attaque à la découverte

Une pièce en se déplaçant découvre une autre pièce à longue portée qui attaque le camp adverse. Si c'est le roi qui est attaqué par la pièce découverte, on parle d'échec à la découverte.

Le moulinet en est un exemple élaboré.

Ouverture de ligne : Une ouverture de ligne permet à une pièce à longue portée qui était obstruée d'agir. La partie amicale John Schulten-Samuel Boden de 1853 achevée après juste 15 coups en donne un exemple éclatant conduisant à un mat appelé depuis Mat de Boden :

Suppression d'un défenseur : Si une pièce dérange, on la supprime.

Déviations : L'objectif est d'attirer une pièce dans un lieu où elle sera vulnérable ou dans un lieu où elle ne contrôlera plus une case-clé.

Un exemple subtil de déviation est donné dans l'une des deux variantes après l'abandon de Robert Byrne dans la partie qui l'opposa à Bobby Fischer (avec les Noirs) lors du Championnat des États-Unis 1963/64[3].

Extraction d'un roi : Un ou une série de sacrifices permet d'entraîner le roi dans le camp adverse.

Étouffement d'un roi : Les Blancs jouent et gagnent. Un roi trop bien entouré peut être maté par un cavalier adverse.

Combinaisons de nulle : il est possible de sauver une partie grâce : au pat ; à l'échec perpétuel.

5) Déviation

Déviations est un terme de la tactique échiquéenne et du problème d'échecs[1] qui désigne le fait de forcer une pièce adverse à quitter son rôle de défenseur d'une autre pièce ou d'une menace.

6) Enfilade

Aux échecs, une enfilade est une manœuvre tactique qui consiste en l'attaque de deux pièces sur la même ligne, similaire à un clouage, elle est parfois qualifiée de clouage inversé. La différence réside dans le fait que dans l'enfilade, c'est la pièce de plus grande valeur qui est exposée directement à l'attaque, et l'adversaire est contraint de la déplacer, exposant une autre pièce moins précieuse qui peut alors être capturée. Seules les pièces à longue portée, la dame, la tour, et le fou peuvent être utilisés pour une enfilade.

Comme l'enfilade est une attaque directe sur la pièce la plus précieuse, elle est généralement une tactique plus efficace que le clouage. La victime d'une enfilade ne peut souvent pas éviter la perte de matériel (bien qu'un *zwischenzug* soit parfois possible, ou qu'une autre pièce puisse s'interposer), la question est de savoir quel matériel sera perdu. L'enfilade est un thème plus rare que le clouage en pratique, mais quand elle survient, elle est souvent décisive.

7) Fourchette

Aux échecs, une fourchette est un coup tactique qui attaque deux pièces adverses ou plus à la fois, ceci afin d'obtenir un avantage matériel. En effet, l'adversaire ne pouvant protéger qu'une seule des deux pièces attaquées, l'autre sera perdue. On parle d'une pièce « faisant une fourchette » et de pièces « prises en fourchette ».

Types de fourchette Les Blancs viennent de jouer Cb6+ qui attaque à la fois le roi et la tour noirs. L'échec au roi doit obligatoirement être paré, une fois le roi déplacé les Blancs capturent la tour et gagnent la partie.

On peut distinguer les types de fourchette d'après le type de la pièce attaquante. Par exemple, dans une fourchette de cavalier, c'est un cavalier qui attaque en général deux pièces adverses en même temps. Tous les types de pièce, y compris le roi, sont susceptibles de faire une fourchette, avec cette réserve qu'un roi ne peut pas prendre en fourchette une pièce qui le menacerait car il est interdit de se mettre en échec. N'importe quels types de pièce peuvent être pris en fourchette.

Le cavalier est souvent utilisé pour les fourchettes et il est le plus redoutable car aucune des pièces menacées ne peut le prendre (sauf si c'est un autre cavalier auquel cas la fourchette n'est en général pas effective).

Les pions sont également souvent utilisés pour prendre en fourchette des pièces adverses: en avançant, un pion peut attaquer deux pièces en diagonale, vers la gauche et vers la droite. Dans le diagramme, les Noirs avec une tour de moins semblent perdus. Toutefois ils jouent 1... b3-b2 (le pion noir descend sur le diagramme) qui fait une fourchette entre les deux tours blanches et en capture une quoi qu'il arrive, la partie est ensuite nulle.

Le terme de « fourchette royale » est quelquefois utilisé pour désigner la situation où le roi et la dame sont pris en fourchette, qui résulte généralement en une perte de la dame.

Les fourchettes montrées ci-dessus sont triviales et ne pourraient survenir de façon directe qu'avec des joueurs débutants. Cependant elles peuvent être combinées avec d'autres éléments tactiques et survenir au terme de combinaisons de plusieurs coups, elles sont alors tout aussi dévastatrices dans les parties entre joueurs de fort niveau.

Exemple dans une partie réelle

Les Noirs jouent et gagnent (solution ci-dessus).

La position suivante est issue de la première ronde du Championnat du monde de la Fédération internationale des échecs 2004 entre Mohamed Tissir et Alekseï Dreïev après le 33^e coup des Blancs :

Après 33. ... Cf2+ 34.Rg1 (le seul coup légal) 34. ... Cd3 et les Blancs abandonnent. Dans la position finale, le cavalier noir attaque à la fois la dame et la tour blanches, si bien qu'après que la dame se sera déplacée, les blancs perdront la « qualité » (une tour contre une pièce mineure). Ces coups sont donnés en notation algébrique.

Voir aussi

8) Mat à l'étouffée

Aux échecs, un mat à l'étouffée est un schéma de mat donné par un cavalier, dans lequel le roi n'a aucune case de fuite, car il est entouré (ou étouffé) par ses propres pièces.

Ce mat a généralement lieu dans un coin de l'échiquier, car le roi a alors seulement trois cases libres où se déplacer. La forme la plus commune du mat à l'étouffée est représentée dans le diagramme de droite. Le cavalier en f7 met le roi en échec. Celui-ci n'a pas de case de fuite car il est entouré par ses propres pièces : la tour en g8 et les pions en g7 et h7. De même, par un effet miroir, les Blancs peuvent être matés avec leur roi en h1 et le cavalier en f2. Des positions similaires sont plus rares sur l'aile-dame (a1 pour le roi blanc, a8 pour le roi noir), le grand roque étant moins fréquent que le petit.

Pour effectuer un mat à l'étouffée, il est en général nécessaire de sacrifier du matériel (des pièces) pour faire en sorte d'enfermer le roi adverse avec ses propres pièces. Toutefois, il peut arriver que le roi soit déjà enfermé par ses propres pièces.

9) Mat du couloir

Le mat du couloir est, dans le jeu d'échecs, un mat donné par une dame ou une tour sur la dernière rangée (la 8e avec les Blancs, ou la 1re avec les Noirs). Le roi, qui a déjà effectué le roque, est alors bloqué par ses propres pièces (en général des pions) et ne peut pas s'enfuir sur la rangée du dessus. Ce type de mat arrive souvent lors des matchs entre joueurs de faible niveau, car ceux-ci n'anticipent pas le départ des pièces de la première rangée (donc la dernière pour l'adversaire), alors qu'une dame ou une tour peut atteindre cette rangée.

Dans des matchs entre joueurs aguerris, il est très rare. C'est surtout la menace de ce type de mat qui est utilisée, afin d'obtenir un avantage ailleurs, soit en gagnant une pièce, soit en améliorant la position, soit encore en détruisant la position de l'adversaire.

Les menaces de mat du couloir peuvent être anticipées en avançant un des pions du roque (un des pions adjacents au Roi une fois qu'il a fait son roque), mais, d'après une règle générale aux échecs, les pions ne doivent être déplacés qu'en cas de nécessité. Les coups de pions peuvent en effet affaiblir la position en créant des ouvertures, exploitables pour l'adversaire, mais ils peuvent aussi être une perte de temps.

10) Moulinet

Le moulinet (ou la moulinette) est une manœuvre tactique aux échecs dans laquelle une série d'attaques à la découverte, généralement commises à l'aide d'un fou et d'une tour, permet un gain de matériel parfois très important.

Un exemple célèbre de cette manœuvre a été joué par Carlos Torre contre l'ancien champion du monde Emanuel Lasker au tournoi de Moscou en 1925. On retrouve aussi cette manœuvre dans la partie du siècle remportée par Bobby Fischer alors âgé de treize ans.

11) Sacrifice

Aux échecs, un sacrifice est le fait de donner une pièce ou un pion à l'adversaire pour en tirer un avantage positionnel ou matériel.

On a un vrai sacrifice quand les compensations sont uniquement positionnelles, et que la perte de matériel est durable et l'issue incertaine. Un pseudo sacrifice est une combinaison dans laquelle le matériel initialement concédé est récupéré ensuite de façon forcée[1].

Les vrais sacrifices ne donnent pas de résultats directs et facilement appréciables. On peut obtenir des compensations pour le matériel sacrifié, mais même après quelques coups, il n'est généralement pas évident que les chances de victoire ont été influencées positivement par le sacrifice. Les vrais sacrifices sont aussi appelés sacrifices spéculatifs ou sacrifices positionnels.

On peut encore classer les sacrifices selon le type d'avantage recherché :

Le pseudo sacrifice

Le but du pseudo sacrifice est :

de donner l'échec et mat

le but du pseudo sacrifice est souvent de mater le roi adverse. Le mat étant le but du jeu, la perte de matériel importe peu si le mat suit. Les sacrifices menant au mat font généralement partie de suites de coups forcées avec des échecs qui réduisent les possibilités de l'adversaire.

d'éviter la défaite

à l'inverse, le sacrifice peut s'inscrire dans une combinaison qui mène au pat ou à l'échec perpétuel, ou à la formation d'une forteresse, ou de forcer la nulle d'une autre façon, ou encore d'éviter une perte de matériel encore plus grande.

le gain matériel

un sacrifice peut être le début d'une combinaison qui mène à la récupération ultérieure du matériel sacrifié, voire de plus de matériel que celui qui a été investi dans le sacrifice. Un cas particulier est le sacrifice qui aboutit à la promotion d'un pion.

la simplification

même si le sacrifice conduit à une réduction immédiate du matériel, un joueur qui a déjà un avantage matériel peut décider de restituer cet avantage en totalité ou en partie pour aboutir à une position où le chemin de la victoire est plus facile.

On peut encore sous-catégoriser en fonction du mécanisme qui est à la base de son fonctionnement, bien que quelques types de sacrifices entrent dans plusieurs catégories[3] :

le sacrifice de déviation

le but est de soustraire une pièce adverse à une case où elle joue un rôle particulier, par ex. bloquer le chemin à une ou plusieurs de nos pièces le long d'une rangée ou d'une colonne.

le sacrifice de destruction

le but est de supprimer une pièce adverse dont la valeur est théoriquement inférieure, mais dont le rôle est plus crucial dans la position, et qui aboutit à la prise de contrôle de cases clés de la position.

le sacrifice d'attraction

similaire à la déviation, mais le but est ici de déplacer une pièce vers une case de moindre importance, plutôt que de la déplacer d'une case importante.

le sacrifice d'évacuation

le but est d'évacuer la case initiale de la pièce sacrifiée pour l'occuper avec une autre pièce.

le sacrifice pour le tempo

le joueur qui sacrifie n'empêche pas son adversaire de gagner du matériel, parce qu'il poursuit un but plus important, pendant que l'adversaire perd un temps à capturer sa ou ses pièces, comme une attaque contre le roi adverse ou le fait de mener un pion à dame (la promotion). Dans certaines positions, ce sacrifice peut remplacer une triangulation.

le sacrifice suicide

le joueur cherche à se débarrasser de ses pièces pour aboutir au pat (i. e. partie nulle quand c'est au tour de ce joueur de jouer, que son Roi n'est pas en échec, et qu'aucune de ses pièces ne peut jouer).

On peut classer les vrais sacrifices de la façon suivante :

l'attaque contre le roi

un joueur peut sacrifier une pièce ou un pion pour ouvrir des lignes à proximité du roi adverse, pour obtenir un avantage d'espace à l'aile roi, pour détruire ou endommager les pions qui abritent le roi, ou pour garder le roi adverse au centre. Cependant, le chemin vers le mat peut rester obscur ou ne pas exister. Si l'adversaire parvient à repousser l'attaque tout en conservant le matériel, il gagnera souvent la partie. Le sacrifice grec (Fhx7+) en est un exemple.

le développement

il est courant de donner un pion dans l'ouverture pour accélérer le développement, l'activation des pièces. Les gambits entrent dans cette catégorie. Le matériel sacrifié pour le développement est souvent restitué par l'adversaire pour éviter que l'avantage de développement ne se transforme en menace plus sérieuse, comme une attaque sur l'aile roi.

stratégique ou positionnel

de façon générale, tous les vrais sacrifices ont pour but d'obtenir un avantage positionnel.

Cependant, il existe des sacrifices dont la compensation ne consiste qu'en l'ouverture d'une diagonale ou d'une colonne, ou en la création d'une faiblesse dans le camp adverse, et pour lesquels il n'y a aucune certitude de transformation en avantage tangible. Ce sont les sacrifices les plus difficiles parce qu'ils impliquent une profonde compréhension stratégique de la position.

On peut aussi distinguer les sacrifices forcés des non forcés. Les premiers ne laissent pas d'autre option à l'adversaire que la prise du matériel offert, car les autres choix le laisseraient avec un désavantage matériel sans compensation. Les sacrifices non forcés laissent le choix à l'adversaire de prendre ou non le matériel offert. Une erreur courante est de ne pas se rendre compte qu'un sacrifice adverse peut être décliné sans risque.

On dit parfois qu'on tire l'échelle pour qualifier ce type de sacrifice de déviation

Un sacrifice pour éviter la défaite.

Un sacrifice positionnel

12) Tableau de mat

Aux échecs, un tableau de mat est une position synthétique d'échec et mat. Seules figurent dans cette position les pièces qui participent au mat, toutes les pièces inutiles à sa réalisation étant omises[1].

Mat du couloir

Article détaillé : Mat du couloir.

Le mat du couloir est un mat donné par une dame ou une tour sur la dernière rangée (la huitième avec les Blancs, ou la première avec les Noirs). Le roi, qui a déjà effectué le roque, est alors bloqué par ses propres pièces (en général des pions) et ne peut pas s'enfuir sur la rangée du dessus.

Baiser de la mort

Le « baiser de la mort » (ou « mat de la reine ») est l'un des mats les plus simples à mettre en œuvre, puisqu'il utilise la puissance de la dame, protégée par une autre pièce, pour interdire toutes les issues du roi adverse.

Mat à l'étouffée

Les mats à l'étouffée sont les mats où les cases de fuite du roi sont occupées par d'autres pièces de la même couleur. On parle le plus souvent de mat à l'étouffée lorsque c'est le cavalier qui met le roi en échec.

Mat d'Anastasia

On peut rencontrer ce mat après avoir sacrifié une pièce sur le roque adverse. Il se caractérise par le cavalier bloquant les issues du roi sur la seconde ou septième colonne, et la tour ou la dame matant sur la colonne du roi.

Mat d'Anderssen

Mat des Arabes

Le « mat des Arabes » doit son nom au fait que les pièces qu'il mobilise — roi, tour et cavalier — sont les seules qui n'ont pas changé depuis le Xe siècle et l'introduction du jeu en Europe par les Arabes[2],[3].

La marche actuelle du fou et de la dame provient d'une réforme datant du XVe siècle[4]. Lors du Moyen âge, le jeu d'échecs se répandit de façon remarquable jusqu'au Sud de l'Europe en suivant les conquêtes de l'Islam[5].

Mat de Boden

Mat de Blackburne

Ce mat a été nommé en l'honneur du joueur britannique Joseph Henry Blackburne (1841-1924).

Mat de Greco

Mat de Damiano

Mat de Lolli

Mat de l'Opéra

Mat de Mayet

Le mat de Mayet combine l'action du fou et d'une tour pour mater un roi qui est roqué du côté d'un fianchetto. Il est assez similaire au Mat d'Anderssen.

Mat de Morphy

Mat de Pillsbury

Mat de Réti

Le mat de Réti (nommé en l'honneur de Richard Réti) se rencontre le plus souvent après les coups d'ouverture, lorsque les pions centraux ont été échangés. En général, il consiste à sacrifier la dame pour mater ensuite le roi avec une tour et un fou.

Mat des épaulettes

Ce mat est ainsi qualifié à cause des pièces situées de part et d'autre du roi, telles des épaulettes, qui lui bloquent ses cases de fuite :

Mat du Calabrais

Mat du guéridon

Le mat du guéridon est une variante du mat des épaulettes :

Mat semi-étouffé

Le mat semi-étouffé est une variante du mat à l'étouffée.