

# LA STRATÉGIE AUX ECHECS :

## LE MILIEU DE PARTIE



## IV – LA STRATEGIE AUX ECHECS : LE MILIEU DE PARTIE

### Le milieu du jeu

Aux Echecs, le milieu de partie est le nom donné à la phase du jeu qui suit l'ouverture, en général, une fois que les joueurs ont développé plusieurs pièces légères, ont possiblement roqué, et la partie commence à se complexifier. Le milieu se transforme éventuellement en finale lorsque les pièces se réduisent à un minimum.

Le milieu de jeu connaît la participation de beaucoup de pièces, et à ce titre c'est la phase de jeu la plus riche, celle qui renferme le plus de combinaisons. Du fait des grandes potentialités que contient les positions de milieu de jeu, vous devez ambitionner de gagner la partie dans cette phase en matant votre adversaire, ou bien en acquérant un avantage décisif.

Nous vous présentons ici un certain nombre de motifs tactiques connus qui permettent de sécuriser des gains matériels ou de lancer des attaques de mat, comme **la fourchette, l'enfilade, le clouage, l'attaque à la découverte, la double attaque ou la déviation**. Gardez ces motifs en tête, ils pourront vous être utiles lorsque vous construisez vos attaques. Pour vous permettre de mieux comprendre leur utilisation, nous vous donnerons quelques fois des situations de match réelles, et vous pourrez aussi en identifier certains dans la section des parties commentées.

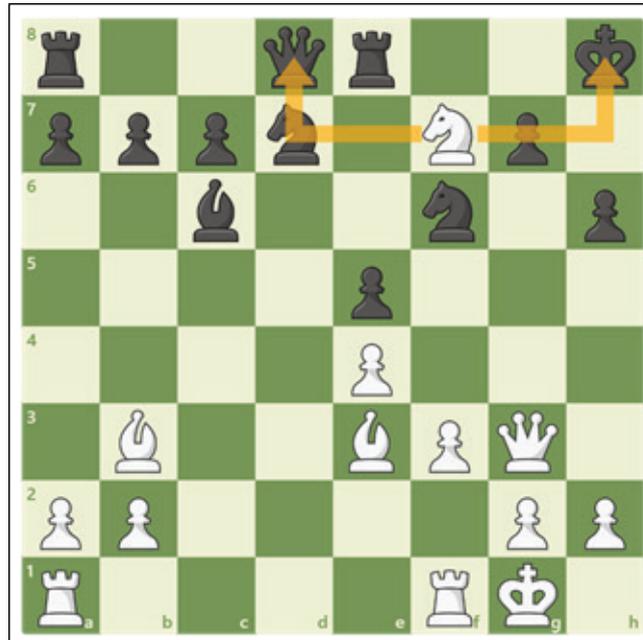
### La fourchette

Une **fourchette** est un coup aux Echecs qui attaque deux pièces adverses ou plus à la fois, ceci afin d'obtenir un gain en matériel. En effet, l'adversaire ne pouvant protéger / retirer 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 ». Lorsque que les 2 pièces attaquées sont le roi et la reine (ce qui implique au minimum une perte de la reine) on parle de « fourchette royale », c'est naturellement l'un des coups les plus dévastateurs.



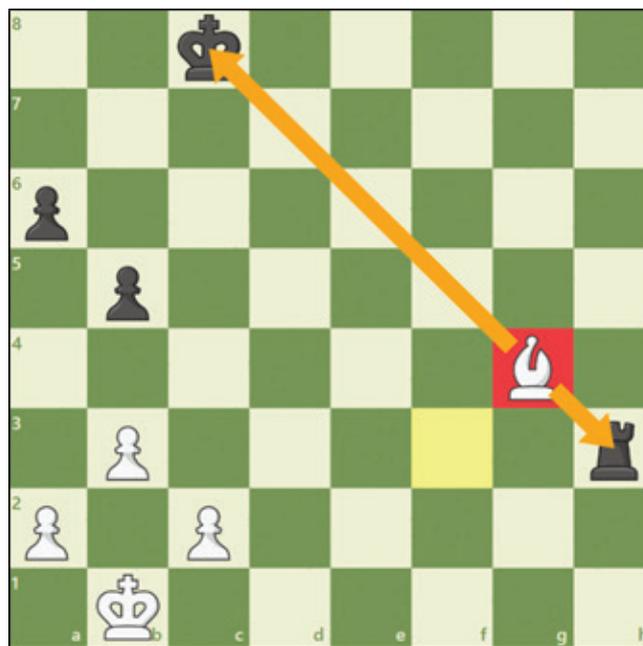
*Le pion blanc en d5 attaque simultanément le fou et le cavalier noir*

Bien que dans l'absolu chaque pièce puisse délivrer une fourchette, les plus marquantes sont celles produites par le cavalier. En raison de sa façon unique de se déplacer, le cavalier autour d'une fourchette n'est jamais attaqué par les pièces qu'il menace. De plus, comme il s'agit d'une pièce mineure, elle peut être échangée contre une tour ou une reine avec avantage.



Un exemple d'une « fourchette royale » où le roi et la reine sont attaqués simultanément. Les noirs sont obligés de bouger leur roi, et le cavalier blanc pourra capturer la dame noire au prochain coup.

Les fourchettes les plus efficaces sont naturellement celles touchant le roi et une autre pièce. Parce que le joueur adverse ne peut pas laisser son roi en échec et est donc obligé de parer, ça laisse amplement le temps à l'attaquant de s'emparer de l'autre pièce.

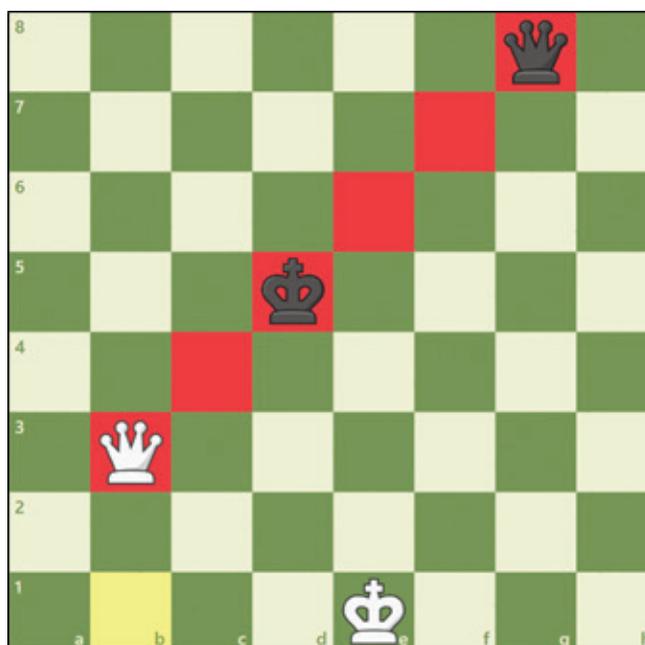


*Le roi doit fuir l'échec et la tour noire est perdue.*

## L'enfilade :

L'enfilade est une technique de base qui consiste à profiter de l'alignement vertical, horizontal ou diagonal de plusieurs pièces pour gagner du matériel.

Pour mettre en œuvre une enfilade, la colonne ou la diagonale où les pièces de l'adversaire sont alignées, doit être attaquée. La pièce la plus importante est la première sous le feu adverse et doit se déplacer, sacrifiant ainsi celle de valeur inférieure, située derrière elle.



Dans cette position, le roi et la dame noirs sont alignés dans une diagonale et laissent ainsi aux blancs la possibilité d'une enfilade juteuse.

L'enfilade peut se révéler être une arme redoutable qui offre la victoire ou du moins trace fortement son chemin. La principale façon de tirer profit d'une enfilade est de l'utiliser pour gagner du matériel.

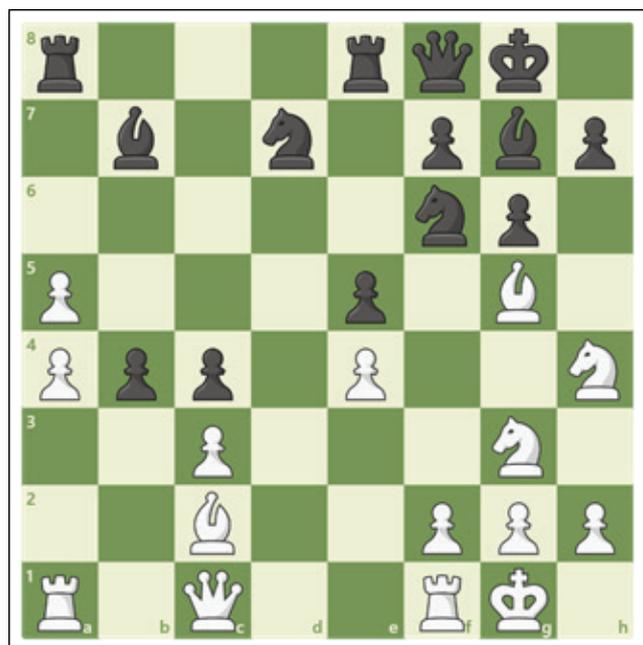
Dans l'exemple ci-dessous, les forces en présence sont équilibrées jusqu'à la fameuse enfilade trouvée par les blancs :



Un déplacement du fou blanc en f3 permet de réaliser une enfilade, comme la dame d5 et le cavalier b7 sont sur le même diagonale (diagramme gauche ci-dessous). Or, la dame ne peut pas se retirer tout en gardant la défense du Cavalier b7. Par conséquent, les blancs profitent de cet alignement pour gagner une pièce (le cavalier, diagramme droit ci-dessous).



Regardons un autre exemple, tiré d'une partie réelle cette fois. La partie oppose Khaled Chorfi à Ali Kamous lors du championnat du Maroc 2001 (position ci-dessous) :



La position de milieu de partie est encore très complexe, avec un échiquier encore bien rempli et qui recèle plein de possibilités. Les noirs viennent de jouer 22...b4. Avec cette poussée du pion b, les noirs menacent de poursuivre avec le coup b3 créant un pion passé et protégé par le pion c4. Il deviendrait dangereusement proche de la ligne d'en-but si les blancs laissent faire ça, ils sont obligés de prendre.

23. cxb4. Dxb4. (position ci-dessous)



Les noirs atteignent la position qu'ils prévoient en jouant b4, et ont plusieurs raisons d'être satisfaits : ils libèrent le chemin pour le pion c4 qui n'a plus de vis-à-vis blanc (on dit qu'il est passé), les pions blancs doublés sur la colonne a sont isolés et deviennent ainsi faibles, et la dame noire est beaucoup plus active en b4 que dans son ancien poste en f8.

Cependant, le joueur noir n'a pas du tout réalisé que les blancs avaient une terrible riposte à leur disposition.

24. Tb1 !! 1-0



Ce coup provoque l'abandon immédiat des noirs. La tour en b1 réalise en effet une enfilade le long de la colonne b. Lorsque les noirs soustrairont leur dame à l'attaque de la tour blanche, celle-ci capturera le fou noir positionné en b7.

Ali Kamous est un excellent joueur d'Echecs marocain, classé FIDE. Khaled Chorfi, quant à lui, est considéré comme l'un des doyens des Echecs au Maroc, il a remporté le championnat national 3 fois, son premier titre gagné en 1975.

Cette partie nous apprend qu'il faut connaître les pièges tactiques usuels et rester toujours vigilants pendant la partie pour savoir distinguer ces motifs lorsqu'ils se présentent devant nous. L'autre leçon : un des défauts les plus communs aux Echecs est que nous passons beaucoup de temps à réfléchir aux coups d'attaque (les coups que je peux jouer pour gagner), mais souvent très peu de temps à considérer les coups de défense (réfléchir aux menaces de mon adversaire et aux coups que je peux jouer pour éviter de perdre). C'est naturel certes mais c'est une faiblesse qu'il faut dépasser, comme le dit le dicton marocain : « celui qui compte tout seul, est toujours gagnant ! ». Prenez l'habitude de réfléchir aussi aux menaces adverses, et de vous poser la question qu'est-ce que votre adversaire peut jouer pour vous tourmenter. Certains bons joueurs se lèvent physiquement de leur place pour se placer debout de l'autre côté, afin de mieux se mettre dans la peau de leur adversaire, et d'identifier les idées et plans qu'il poursuit.

## Le clouage :

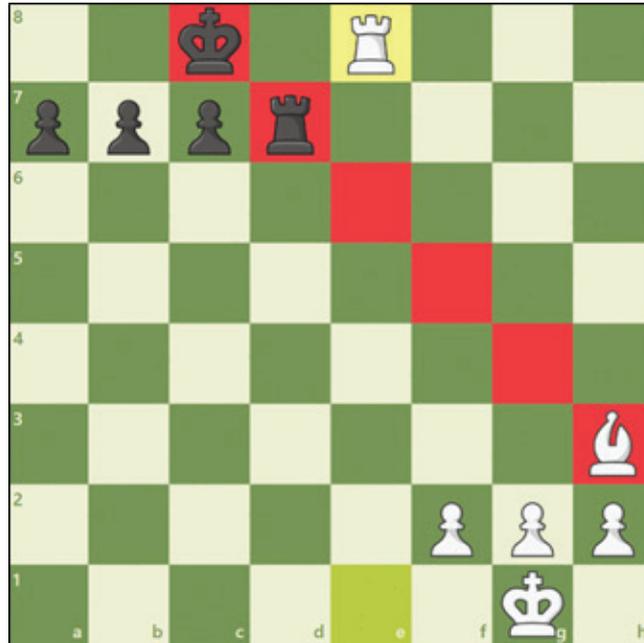
Le clouage est probablement le motif tactique le plus frappant aux Echecs tant on le retrouve aussi bien dans les parties des amateurs que celles des grands maîtres. Il permet de restreindre l'activité potentielle d'une ou de plusieurs des pièces adverses. Il peut être appliqué sur une pièce simplement en la mettant en prise à condition que si elle se décide de bouger malgré tout, de graves conséquences vont affecter son camp (c'est pour cela qu'on dit qu'elle est clouée à sa position). Habituellement, la pièce clouée se trouve devant une pièce de plus grande valeur, mais elle peut aussi protéger un défenseur clé de la position ou même empêcher un mat. Lorsque la pièce qui se trouve derrière est le roi, on dit que c'est un clouage absolu (il est illégal pour la pièce de bouger). Dans les autres cas, c'est un clouage relatif.



*Le fou en g5 cloue le cavalier noir en f6 car si par malheur il se décide à quitter son poste, la dame noire sera capturée.*

La différence entre un clouage et une enfilade est que, dans le clouage, la pièce attaquée n'est pas dans une position de bouger sous le risque de perte matérielle plus importante, alors que l'enfilade c'est l'inverse, c'est à dire la pièce attaquée directement est la plus importante.

Un clouage absolu est la version la plus puissante de cette tactique. Il se produit lorsqu'une pièce couvre une attaque contre le roi. Comme il est illégal d'effectuer un coup qui mettrait votre roi en échec, la pièce clouée ne peut littéralement pas bouger.

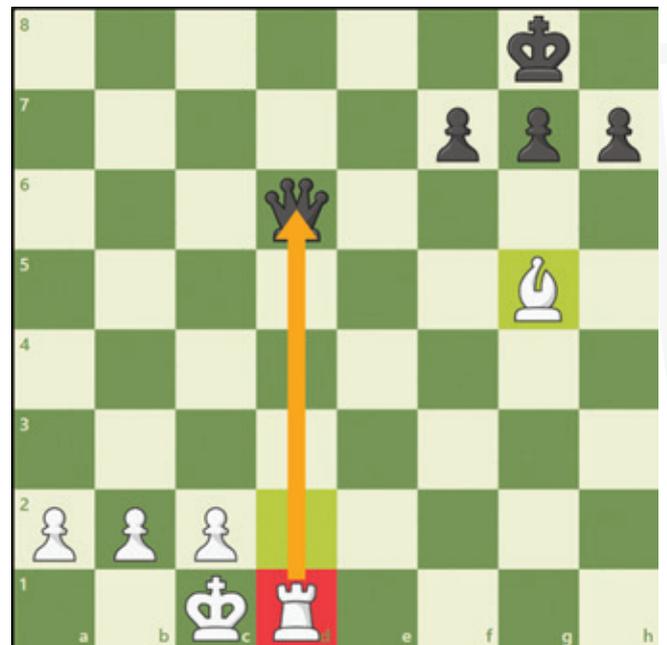
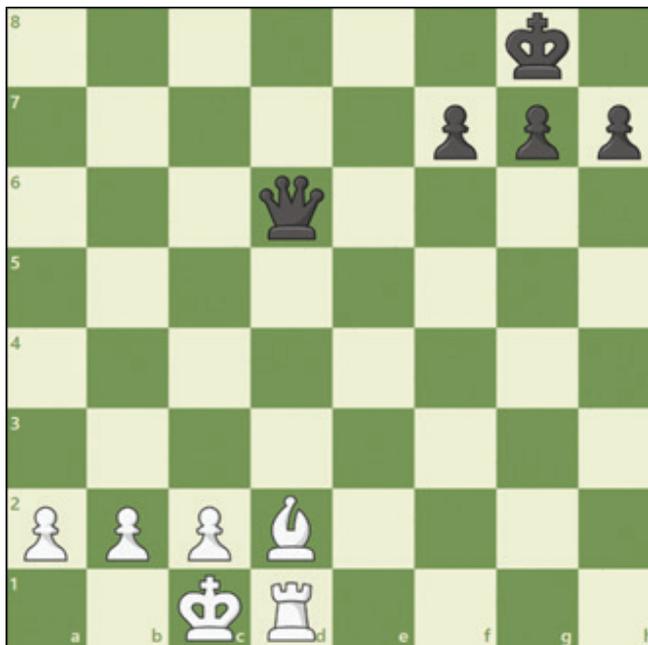


La tour noire protège son roi du fou dans la diagonale blanche, elle n'a donc pas le droit de bouger et ici la tour blanche en profite pour délivrer un échec et mat sur la dernière rangée.

### Attaque à la découverte

Une attaque à la découverte est une tactique des plus dangereuses à utiliser pour déséquilibrer son adversaire et gagner la partie.

Une attaque à la découverte se produit lorsqu'un joueur déplace une pièce pour en révéler une autre, initialement cachée derrière elle, ce qui crée alors une menace.



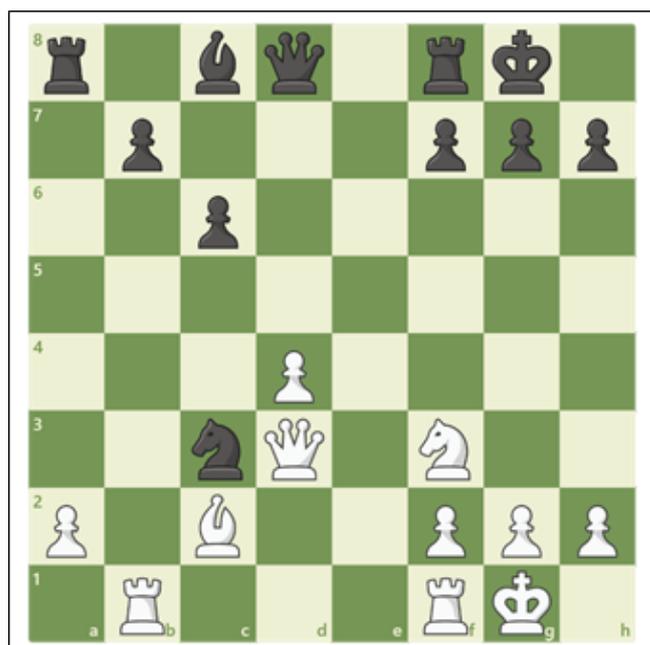
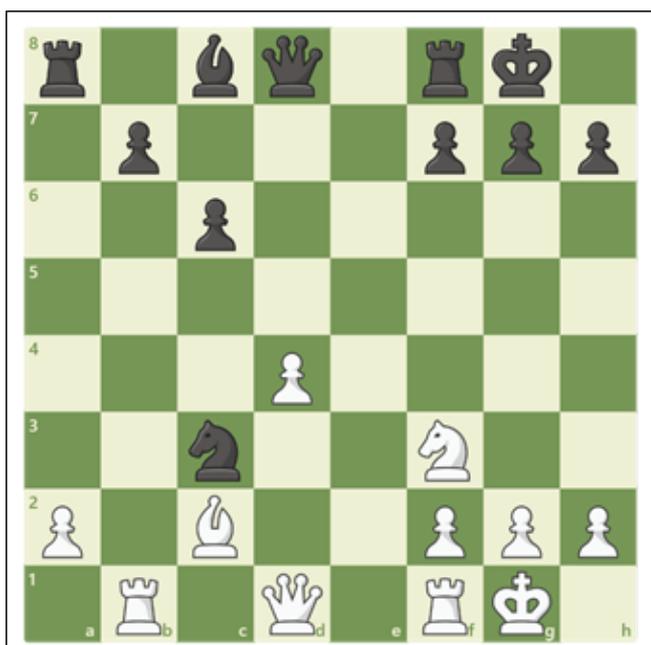
Quand une attaque à la découverte aboutit à un échec, on parle alors d'échec à la découverte. Ce coup est encore plus puissant car il a le pouvoir de forcer les événements, le joueur adverse étant obligé de réagir à cet échec.



Dans l'exemple ci-dessus, lorsque le cavalier blanc bouge, 2 menaces apparaissent en même temps. La tour blanche délivre un échec au roi noir le long de la colonne, et en même temps le cavalier attaque la tour noire en f5. Ainsi, la tour noire sera capturée au prochain coup, tout cela grâce à la puissance de l'échec à la découverte.

### La double attaque

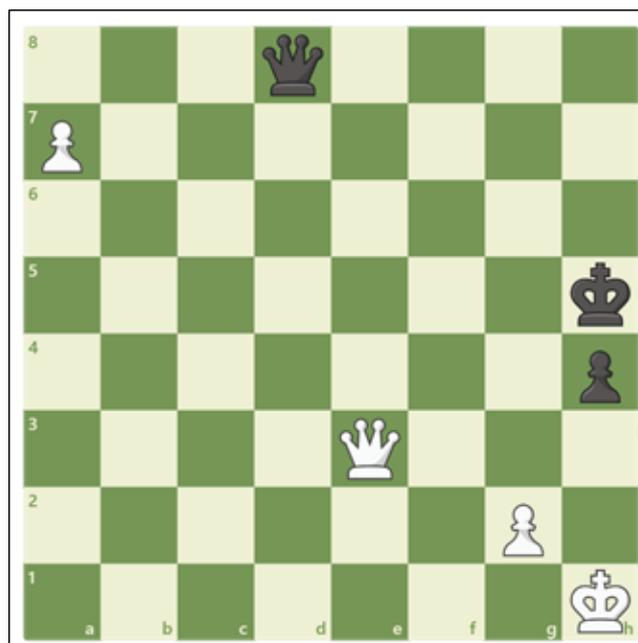
La double attaque est un schéma tactique le plus souvent produit par la reine. Il se produit lorsqu'un coup attaque 2 cibles différentes, et met ainsi à mal la défense. Il est toujours utile d'identifier des pièces non défendues ou des cases fragiles, et en même temps de scanner les motifs géométriques de l'échiquier qui peuvent laisser apparaître ce type d'opportunités. Voyons un exemples d'attaque double.



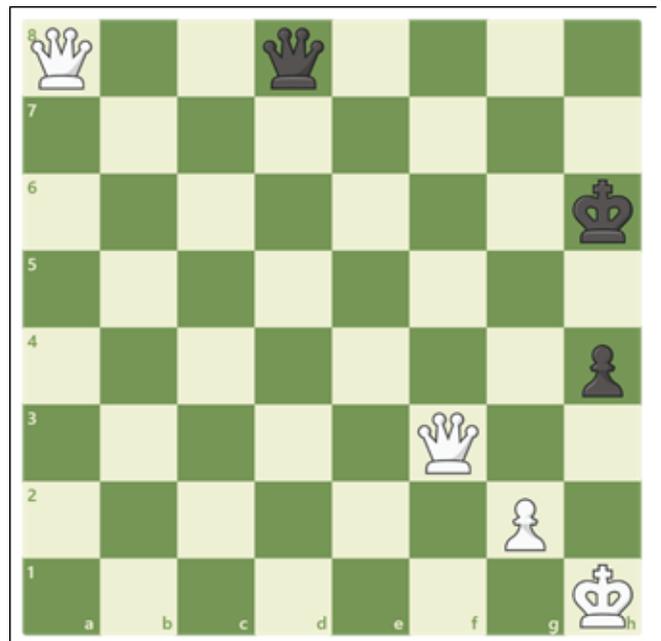
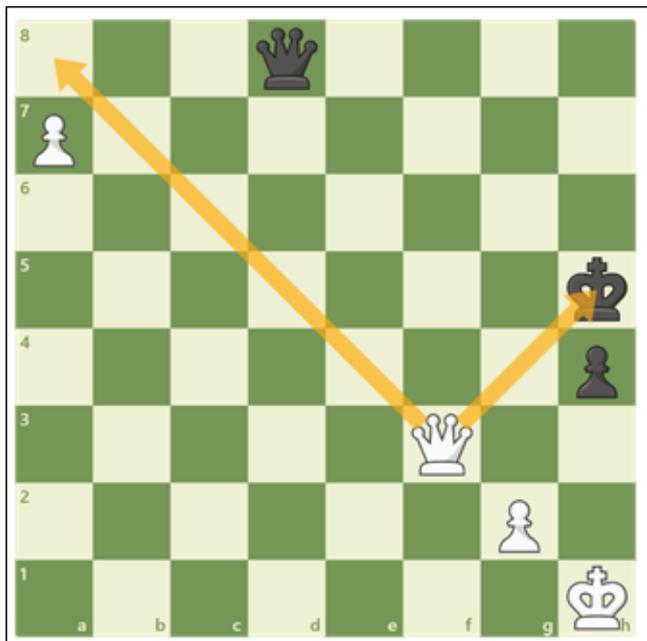
Les noirs viennent de jouer leur cavalier depuis d5 vers c3, qui réalise une fourchette entre la dame en d1 et la tour en b1 (diagramme gauche ci-dessus). Les noirs anticipent de prendre l'avantage en échangeant leur cavalier contre la tour blanche. Cependant la réponse blanche va les faire déchanter. La dame se déplace en d3 et, en collaboration avec le fou en c2, menace de prendre le pion h7 avec échec et mat (diagramme droit ci-dessus). Les noirs sont obligés de parer cette attaque en jouant g7-g6 (diagramme gauche ci-dessous). La dame peut ainsi capturer sa 2ème cible, le cavalier impertinent en c3 (diagramme droit ci-dessous) : une double attaque gagnante !



Regardons une autre situation où la double attaque s'est révélée gagnante. Nous suivons ci-dessous la partie de Laila El Amri contre Jesse February lors des olympiades en ligne de 2021. Les blancs ont l'avantage (diagramme gauche ci-dessous), ils ont réussi à amener leur pion jusqu'en a7, l'avant dernière case avant la promotion. Cependant, la dame noire en d8 défend farouchement : en même temps elle contrôle la case de promotion a8, et en même temps elle menace de harceler le roi blanc avec des échecs en commençant par Dd1+.



La championne marocaine trouve le coup Df3+ ! (dame en f3 échec). Un très beau coup géométrique qui attaque le roi noir, et permet par la même occasion de contrôler la case a8 où va damer le pion. Comme le roi noir est obligé de bouger, les blancs récupèrent une 2ème dame au prochain coup (diagramme droit ci-dessous).



Avec cet avantage décisif (une dame en plus), les blancs prennent rapidement le dessus et gagneront par échec et mat 5 coups plus tard.

Laila El Amri est une ancienne championne du Maroc. Elle a la particularité d'appartenir à une illustre famille échéphile : sa sœur Nawal El Amri fut également championne du Maroc, et leur père Abdelhafid El Amri est une personnalité qui a beaucoup contribué au développement des échecs au Maroc (arbitre international FIDE, coach, éducateur, joueur...)

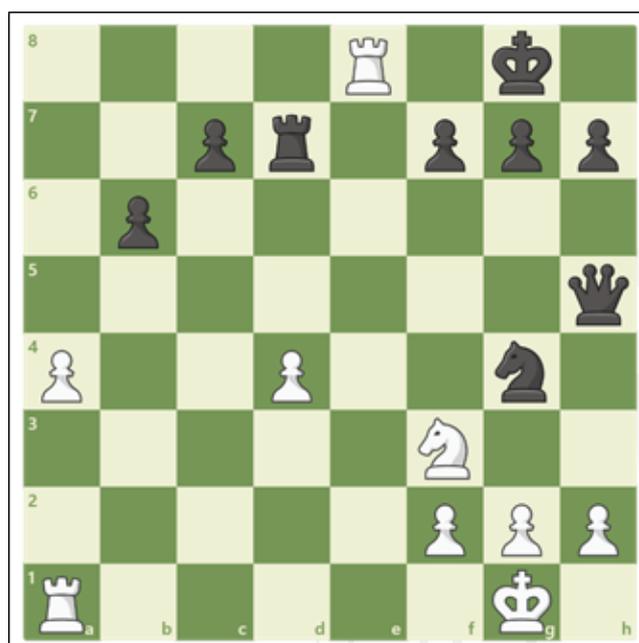
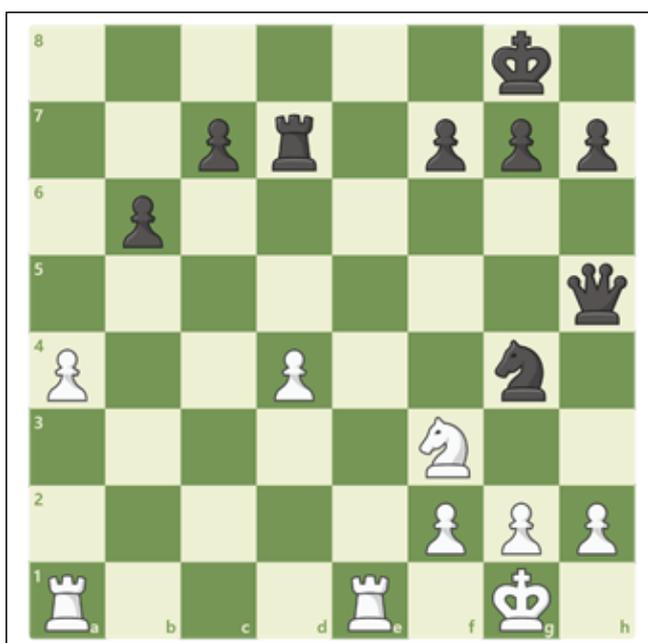
Dans cette partie, Laila El Amri nous apprend que la double attaque peut être utilisée de manière inventive : elle s'en sert ici non pas pour attaquer une pièce mais pour contrôler une case de promotion. De manière plus générale, il est important de comprendre que la beauté du jeu des Echecs et son attractivité perdurent parce que c'est un jeu aux règles simples mais qui est très complexe à maîtriser. De nouvelles idées de jeu continuent d'apparaître et de surprendre les spécialistes malgré toutes les études et les livres publiés (on estime que plus de 100 milles livres ont été publiés au sujet des Echecs !). Pour cette raison, il est utile de vous rappeler que les schémas tactiques présentés dans cette section ne sont pas figés, ils doivent avant tout vous servir comme inspiration pour élaborer des plans utiles dans vos parties.

## La déviation

La déviation est une technique qui permet de surcharger la défense pour la faire plier fatalement. D'abord, il faut remarquer qu'une pièce défend 2 points névralgiques en même temps. Et dans ce cas, cette technique consiste à provoquer cette pièce en attaquant un des points d'abord, pour laisser le 2ème point ouvert à une estocade souvent décisive. Regardons un exemple de ce type d'attaque.



Le joueur blanc remarque ci-dessus que la tour d8 protège 2 cases en même temps : la tour d7 et le point d'entrée e8. A cet effet, il décide d'opérer une déviation de la tour noire d8 en sacrifiant sa dame avec le coup Dxd7.



Le joueur noir, trop heureux de l'opportunité, capture la dame de d7. Et c'est là où le joueur blanc termine la partie en sa faveur en amenant sa tour jusqu'à la dernière rangée en e8, échec et mat ! Vous aurez reconnu le motif du mat du couloir vu précédemment où le roi est emprisonné dans la dernière rangée par ses propres pions et ne peut échapper à l'échec horizontal. Dévier c'est gagner !

### La pièce piégée

Lorsqu'une pièce adverse est soit avancée en territoire ennemi, soit gênée par ses propres pièces, il est possible qu'elle devienne piégée de sorte qu'elle n'ait pas de case de repli adéquate et qu'ainsi elle puisse être capturée par une pièce ennemie de plus faible valeur. Dans la position ci-dessous gauche, le cavalier qui était en f6 a été chassé par les blancs qui ont avancé leur pion en e5. Cependant, en allant sur h5, le cavalier est piégé. L'avancée g4 s'assure que le cavalier sera capturé en contrepartie d'un pion seulement (vous pourrez vérifier sur le diagramme de droite que toutes les cases auxquelles pourrait accéder le cavalier h5 sont piégées).

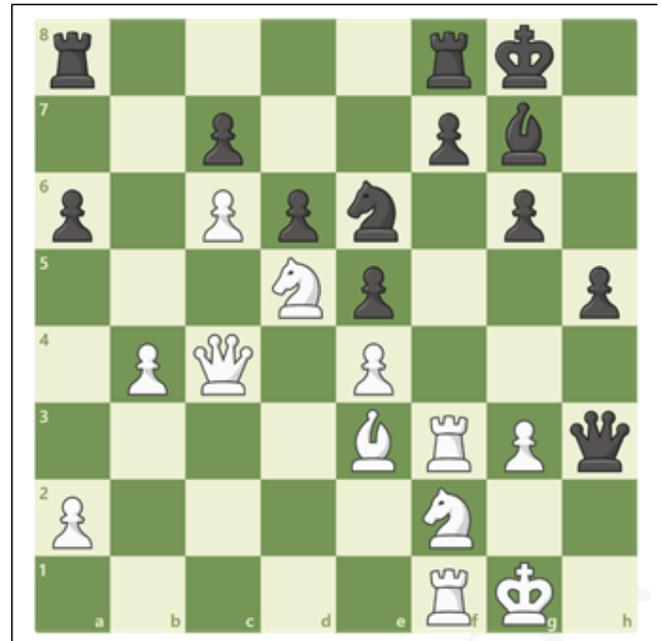


Regardons une situation réelle de match où cette stratégie s'est révélée payante. Nous suivons ci-dessous la partie Hind Bahji contre Flora Alfonso du championnat d'Afrique 2001. Les blancs viennent d'attaquer la dame noire en avançant le pion en g3 (diagramme gauche ci-dessous). La réponse Dg4 est une erreur, parce que la dame devient piégée (diagramme de droite ci-dessous).



Les blancs le remarquent, la dame noire n'a aucune case de repli (vérifiez vous-mêmes que toutes les cases disponibles sont en prise). Il « suffit » juste d'attaquer la reine noire, et ils pourront la capturer. Mais ils doivent agir vite, parce que les noirs eux-mêmes souhaitent jouer le coup h4 pour fragiliser la défense du roi blanc (et du coup, ça libérera la case de repli h5 pour la dame). Les blancs pensent d'abord jouer Cf2 qui attaque la dame, mais dans ce cas, la Tour f3 n'est plus protégée et la dame peut s'en emparer, merci pour le cadeau !

Du coup, les blancs ont la fabuleuse idée d'insérer le coup intermédiaire h3 !! (position gauche ci-dessous) Un très beau sacrifice de pion qui permet de piéger irrémédiablement la reine noire. En effet, lorsque la dame noire se retrouve isolée cette fois en h3, là le coup Cf2 complète la combinaison gagnante (diagramme de droite ci-dessous).



Vous pourrez vérifier sur la position finale que la dame ne peut pas fuir, toutes les cases à sa disposition sont contrôlées par des pièces blanches.

Hind Bahji a été championne du Maroc à 4 reprises durant les années 2000. Ici, elle démontre que vous pouvez souvent retrouver les schémas tactiques que nous vous avons présentés dans cette section. Mais ces schémas tactiques ne seront pas toujours disponibles immédiatement, à vous de réfléchir comment compléter la disposition sur l'échiquier pour placer l'attaque gagnante dont vous avez senti les prémices.

