

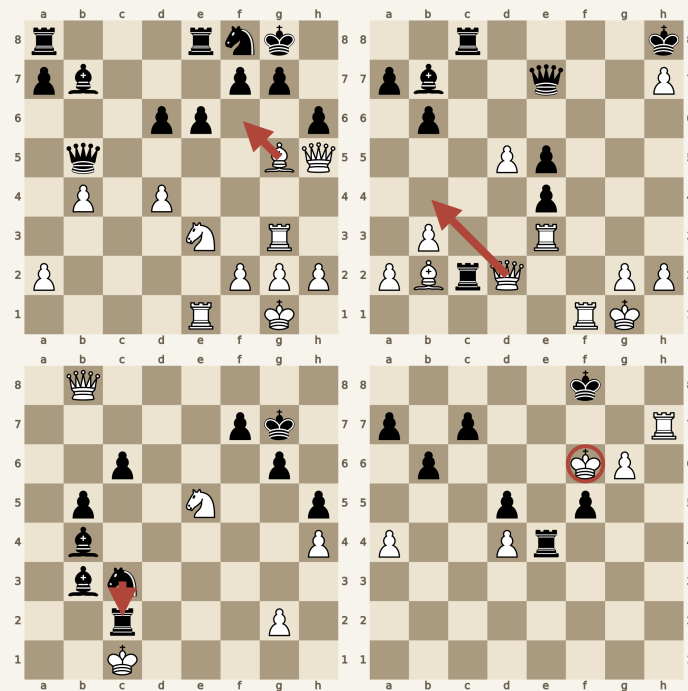
CHESSDZ

L'INTÉGRALE DES MÉTHODES D'ÉCHECS

— méthode Polgar · voie analytique · méthodes de champions —

GRANDE ÉDITION

CHESSDZ

Polgar · Torre · KIA · Universel · Analytique · Fischer · Capablanca

Sept volumes · trois voies vers la maîtrise

chessdz.org

Sommaire général

Cette grande édition réunit toute la collection d'échecs de ChessDZ, organisée en trois voies complémentaires. La méthode Polgar bâtit les réflexes par les systèmes et les motifs. La voie analytique enseigne à raisonner (évaluer, calculer, analyser). Les méthodes de champions montrent l'art au plus haut niveau. Chaque position de l'ensemble est vérifiée — rien n'y est affirmé sans preuve.

PARTIE A — LA MÉTHODE POLGAR (les systèmes)

I Le Cours Polgar Complet p. 3

Les fondations

Ouverture, Stratégie, Tactique et Finales réunies : tout le socle du jeu.

II L'Attaque Torre p. 151

Un système

1.d4 Cf3 Fg5 : plans, la partie Torre-Lasker, programme et examen.

III Le KIA pas à pas p. 198

Un système

L'Est-Indienne : une mise en place contre tout, la partie Fischer-Myagmarsuren.

IV Système Universel Polgar p. 233

La synthèse

Un répertoire universel et un examen de 100 positions vérifiées.

PARTIE B — L'AUTRE VOIE

V La Méthode Analytique p. 281

Comprendre & calculer

L'alternative à Polgar : déséquilibres, coups candidats, prophylaxie, finales.

PARTIE C — LES MÉTHODES DE CHAMPIONS

VI La Méthode Fischer p. 311

Le génie

Ses principes, la Partie du siècle, et les schémas de mat par la répétition.

VII La Méthode Capablanca p. 339

La technique

La technique limpide : Capablanca-Tartakower et les finales limpides.

LA PROMESSE

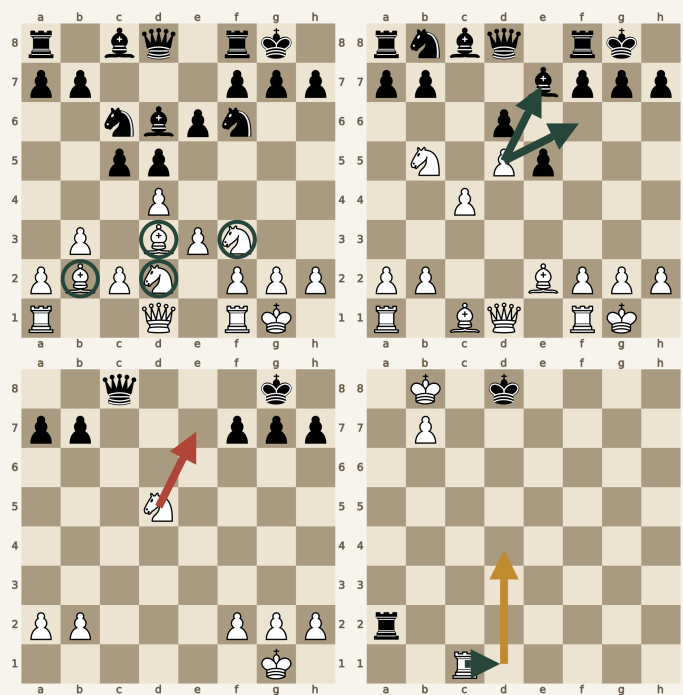
Ne mémorisez pas dix répertoires : maîtrisez une façon de penser. Reconnaître avec Polgar, raisonner avec l'analyse, et s'inspirer des champions — trois voies, un seul but : jouer mieux, en comprenant. C'est la promesse de cette édition.

CHESSDZ

LA MÉTHODE SUSAN POLGAR

— quatre livres, une seule façon de progresser —

LE COURS COMPLET

Ouverture · Stratégie · Tactique · Finales**Simplicité · progression · pratique · confiance**chessdz.org

Sommaire général

Ce volume réunit les quatre livres de la méthode Polgar de ChessDZ. Ils suivent l'ordre d'une partie d'échecs — de l'ouverture à la finale — et partagent la même pédagogie : des idées simples, une progression pas à pas, beaucoup de pratique, et de la confiance. Chaque position y est vérifiée : rien n'est affirmé sans preuve. Lisez-les dans l'ordre, ou piochez le domaine qui vous manque.

I Le Zukertort complet

p. 3

L'OUVERTURE

Un système complet et facile pour les Blancs : la même mise en place contre tout, le plan d'attaque, les pièges, la finale, la partie-modèle authentique (Zukertort-Blackburne 1883), un programme et une banque d'exercices jouables.

II La Stratégie

p. 50

LE MILIEU DE JEU — LES PLANS

Penser aux échecs : sécurité du roi, centre, espace, pièces actives, avant-postes, colonnes ouvertes, structures de pions, minorité, prophylaxie, et l'art de faire un plan. Avec exercices et programme.

III La Tactique

p. 90

LE MILIEU DE JEU — LES COMBINAISONS

Voir les combinaisons : fourchette, clouage, enfilade, découverte, élimination du défenseur, schémas de mat, et la méthode de calcul (échecs, prises, menaces). Banque de puzzles vérifiés.

IV Les Finales

p. 121

LA FINALE

Gagner les finales gagnantes, sauver les autres : mats de base, opposition, règle du carré, pion de tour, Lucena, Philidor, règle de Tarrasch, roi actif. Verdicts exacts, exercices et programme.

LA PROMESSE

Vous n'avez pas besoin de tout mémoriser. Apprenez quelques idées simples, répétez-les jusqu'à ce qu'elles deviennent naturelles, et jouez. C'est la promesse de la méthode Polgar — et de ce cours.

CHESSDZ

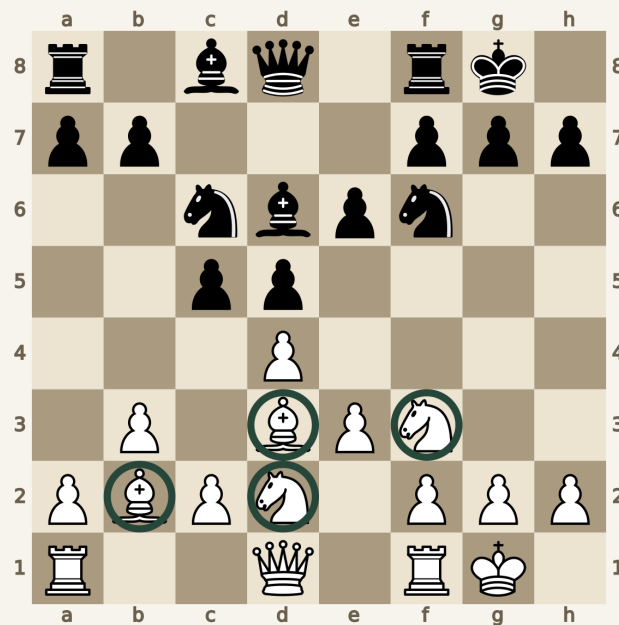
GUIDE PRATIQUE · MÉTHODE SIMPLE

— apprendre un système, jouer en confiance —

LE ZUKERTORT

COMPLET

Un système complet, simple à jouer, expliqué pas à pas



Méthode pédagogique — simplicité · progressivité · confiance

Une promesse : vous n'avez presque rien à mémoriser

Beaucoup de joueurs abandonnent une ouverture parce qu'ils ont peur de ne pas connaître « la bonne réponse » à chaque coup adverse. Le Zukertort est fait pour ces joueurs-là. Ce n'est pas une théorie : c'est un SYSTÈME. Cela veut dire une chose merveilleuse pour votre confiance : vous jouez presque toujours les mêmes coups, dans le même esprit, quelle que soit la réponse des Noirs.

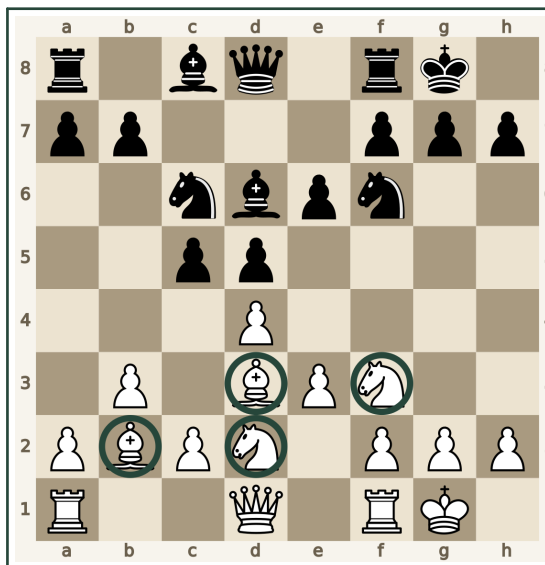
Ce livre est le Zukertort complet, mais construit pour être facile. Vous apprendrez d'abord UNE position cible et comment y arriver contre tout. Puis, une fois à l'aise, vous découvrirez le plan d'attaque, les pièges à éviter, la finale typique, et une partie entièrement commentée. Chaque étape prépare la suivante. Vous n'avancerez jamais dans le vide.

La méthode de ce livre suit quatre principes, ceux que Susan Polgar applique pour former les joueurs : la SIMPLICITÉ (une idée à la fois), la PROGRESSIVITÉ (chaque étape prépare la suivante), la PRATIQUE (on apprend en faisant, avec des exercices) et la CONFIANCE (vous devez sentir que vous maîtrisez, pas que vous subissez). Suivez les pages dans l'ordre, faites les exercices, et le Zukertort deviendra votre façon de jouer.

Un dernier mot d'honnêteté, car un bon professeur ne ment jamais à son élève : le Zukertort ne « réfute » pas les Noirs. Bien joué, il vous donne à chaque partie une position saine, facile à comprendre, avec une attaque toute prête — et c'est énorme. Contre une défense imprécise (la plupart de vos adversaires), l'attaque perce ; contre une défense parfaite, vous gardez une position agréable et sans risque. Dans les deux cas, vous savez toujours quoi faire. Voilà la vraie force d'un système.

La position cible : vos sept coups

Voici le secret le mieux gardé et le plus simple du Zukertort. Votre but, à chaque partie, est d'atteindre CETTE position (les pièces peuvent varier légèrement, mais l'ossature est toujours la même) :



La position cible du Zukertort : pions d4 et e3, fou en d3, fou en b2, cavaliers en f3 et d2, roi roqué. Voilà tout.

Vos sept coups, dans l'ordre

Retenez-les comme une petite chanson. Vous les jouerez presque toujours, quel que soit l'adversaire :

1. d4 Vous prenez votre part du centre.
2. Cf3 Le cavalier sort vers sa meilleure case et surveille e5, la case de rêve du Zukertort.
3. e3 Vous ouvrez une porte à votre fou de cases claires. (Il ira en d3.)
4. Fd3 Le « bon » fou pointe déjà vers le roque adverse. C'est votre pièce d'attaque.
5. 0-0 Le roi à l'abri, tôt. Un joueur confiant met son roi en sécurité avant de penser à attaquer.
6. b3 Vous préparez la sortie de l'autre fou.
7. Fb2 Le second fou balaie la grande diagonale, droit vers le roi noir. Vos deux fous visent le roque.

Et un huitième coup naturel

Après ces sept coups, développez votre dernier cavalier par 8.Cbd2 (il ira parfois en f3-e5, ou soutiendra la poussée e4/f4). Voilà : votre armée est en place, harmonieuse, prête. Vous n'avez rien eu à calculer. C'est là toute la beauté du système.

À RETENIR

Mémo­ri­sez la po­si­tion cible, pas des va­ri­an­tes : d4, Cf3, e3, Fd3, O-O, b3, Fb2, Cbd2. Sept à huit coups, presque toujours les mêmes. Tant que vous savez recon­struire cette image les yeux fermés, vous ne serez ja­mais perdu dans l'ou­ver­ture.

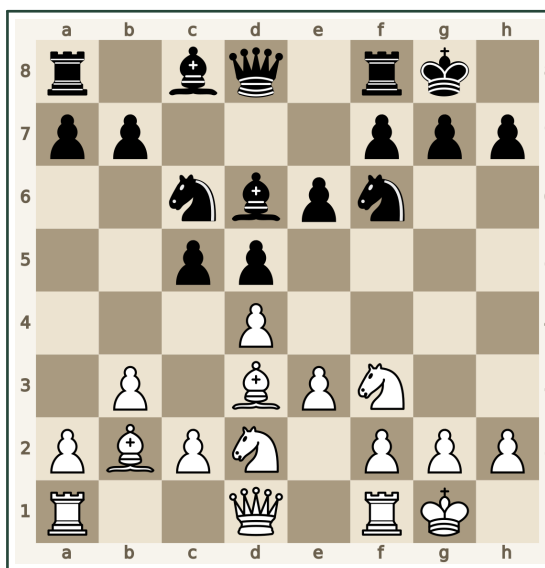
PARTIE 2 — ATTEINDRE LE SYSTÈME CONTRE TOUTE RÉPONSE

ÉTAPE 1

Contre ...d5 : le pilote automatique*Le cas le plus fréquent — et le plus facile*

Neuf fois sur dix, les Noirs jouent ...d5 et ...e6, souvent avec ...c5. C'est le scénario que le Zukertort adore. Vous jouez simplement vos sept coups, dans l'ordre, sans réfléchir davantage.

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 e6 4.Fd3 c5 5.0-0 Cc6 6.b3 Fd6 7.Fb2 0-0 8.Cbd2



Contre ...d5 : votre position cible, atteinte sans le moindre effort. Position saine, légèrement plus agréable pour vous.

Regardez : c'est exactement votre position cible. Vous êtes confortablement installé, vos deux fous visent le roi noir, et vous allez pouvoir penser à votre plan d'attaque. Voilà pourquoi le Zukertort donne confiance : le début se joue tout seul.

À RETENIR

Contre ...d5, jouez vos sept coups dans l'ordre, point. Ne cherchez pas mieux : la simplicité EST la force. Vous atteignez une position que vous connaissez par cœur, pendant que l'adversaire doit encore trouver un plan.

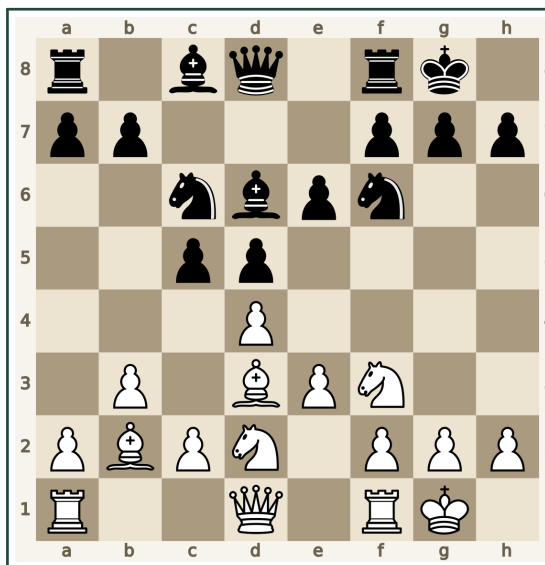
ÉTAPE 2

Contre ...c5 : la même recette

Ne vous laissez pas déstabiliser par l'ordre des coups

Parfois les Noirs jouent ...c5 très tôt, avant ...d5, pour vous impressionner. Ne changez rien ! Votre système est justement fait pour ça. Vous jouez les mêmes coups ; seul l'ordre s'adapte légèrement.

1.d4 Cf6 2.Cf3 c5 3.e3 e6 4.Fd3 d5 5.0-0 Cc6 6.b3 Fd6 7.Fb2 0-0 8.Cbd2



Contre ...c5 tôt : vous arrivez EXACTEMENT à la même position cible. L'ordre change, la structure non.

À RETENIR

Quand l'adversaire change l'ordre de ses coups, ne paniquez pas : posez vos pièces sur les mêmes cases. Le Zukertort absorbe les inversions de coups sans broncher.

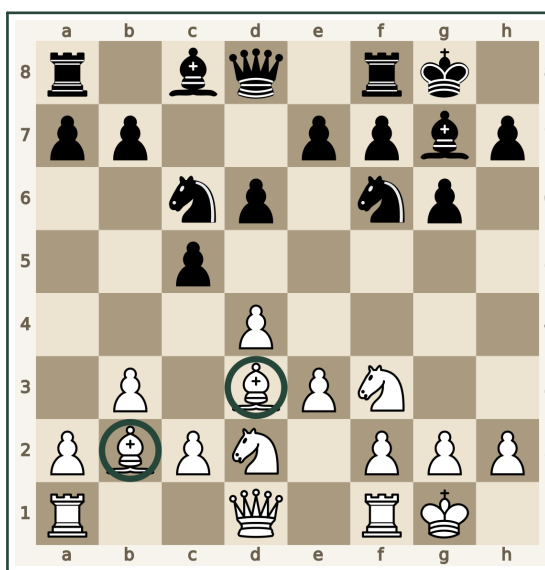
ÉTAPE 3

Contre ...g6 (Est-indienne) : même maison, autre plan

Quand les Noirs mettent leur fou en g7

Certains Noirs jouent ...g6 et ...Fg7. Bonne nouvelle : vous construisez toujours votre même structure. Seule différence : comme le centre est plus fermé, votre attaque à l'aile roi est moins tranchante, et vous jouerez souvent c4 pour un jeu plus classique au centre.

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6 3.e3 Fg7 4.Fd3 0-0 5.0-0 d6 6.b3 c5 7.Fb2 Cc6 8.Cbd2



Contre ...g6 : votre structure est en place. Le jeu est équilibré ; adaptez le PLAN (souvent c4 au centre) plutôt que la structure.

Soyez honnête avec vous-même ici : contre une bonne Est-indienne, le Zukertort ne donne pas d'avantage, la position est équilibrée. Mais vous restez sur un terrain que vous connaissez. La confiance ne vient pas de « gagner par force », elle vient de « savoir toujours quoi faire ».

À RETENIR

Contre les mises en place avec ...g6, gardez votre structure mais adaptez le plan : jouez souvent c4 pour un jeu central classique. Le système reste votre repère, même quand il ne promet que l'égalité.

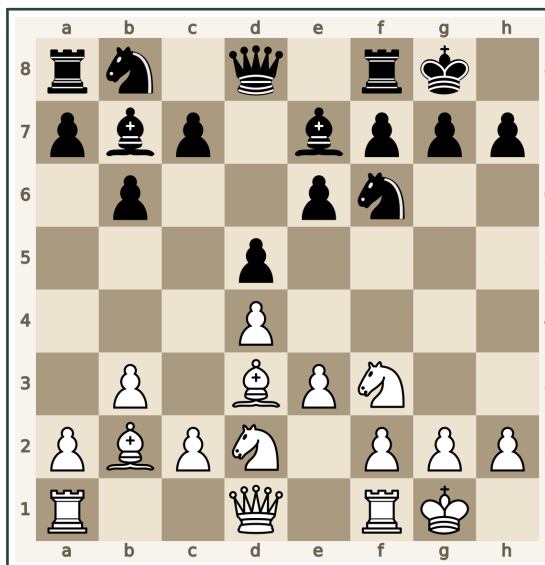
ÉTAPE 4

Contre ...b6 : le double fianchetto

Deux fous qui se regardent

Les Noirs peuvent imiter votre idée avec ...b6 et ...Fb7. Ne vous inquiétez pas : vous posez vos sept coups comme d'habitude. Vos fous et les leurs se neutralisent un peu, et le jeu se reporte vers le centre.

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.e3 b6 4.Fd3 Fb7 5.0-0 Fe7 6.b3 0-0 7.Fb2 d5 8.Cbd2



Contre ...b6 : structure cible atteinte. Si les fous se neutralisent, réorientez le jeu vers le centre (c4).

À RETENIR

Contre le double fianchetto, jouez votre système normalement. Si votre fou b2 est neutralisé, ne vous obstinez pas à l'aile roi : ouvrez le centre par c4. Simplicité et souplesse.

ÉTAPE 5

La seule vraie exception : le fou noir sort tôt

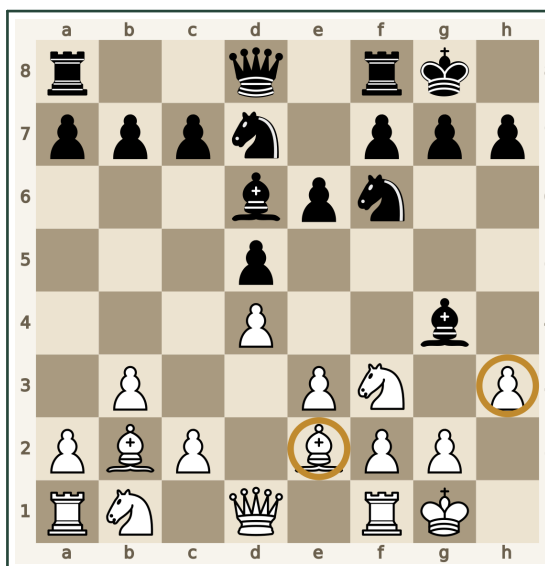
...Ff5 ou ...Fg4 — une petite règle à connaître

Il n'existe qu'UN cas où vous ne jouez pas votre fou en d3 tout de suite : quand les Noirs sortent leur fou de cases claires très tôt, AVANT d'avoir joué ...e6. Deux situations, deux petites règles. Apprenez-les une fois, et vous ne serez plus jamais surpris.

Si les Noirs jouent ...Fg4 (ils clouent votre cavalier f3)

Ne jouez pas Fd3. Jouez Fe2 à la place, roquez, et chassez le fou noir par h3 au bon moment. Vous obtenez une position saine et confortable.

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 Fg4 4.Fe2 e6 5.0-0 Fd6 6.b3 Cbd7 7.Fb2 0-0 8.h3

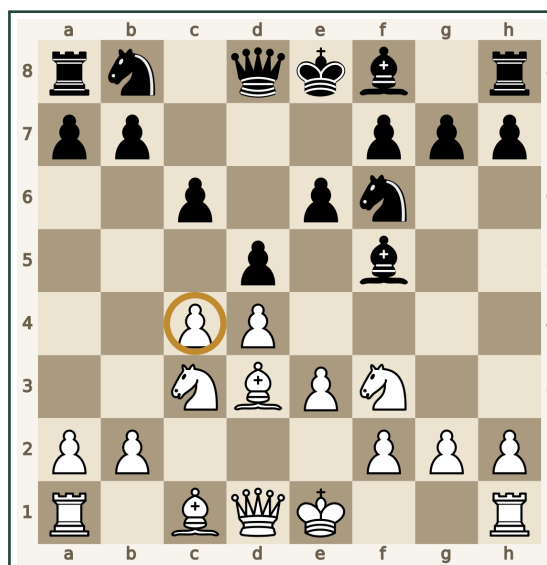


Contre ...Fg4 : la seule règle — Fe2 (pas Fd3) puis h3 pour repousser le fou. Position saine et égale.

Si les Noirs jouent ...Ff5

N'échangez pas votre bon fou contre lui ! Frappez plutôt le centre par c4. Vous obtenez un petit avantage confortable et votre fou d3 garde toute sa valeur.

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 Ff5 4.c4 e6 5.Cc3 c6 6.Fd3



Contre ...Ff5 : la règle — c4 pour frapper le centre (n'échangez pas votre bon fou). Petit avantage confortable.

À RETENIR

La seule exception à retenir : si le fou noir sort AVANT ...e6, adaptez. Contre ...Fg4, jouez Fe2 puis h3. Contre ...Ff5, jouez c4. Partout ailleurs, c'est le pilote automatique. Une règle, deux réponses : rien de plus à mémoriser.

PARTIE 3 — LE PLAN D'ATTAQUE

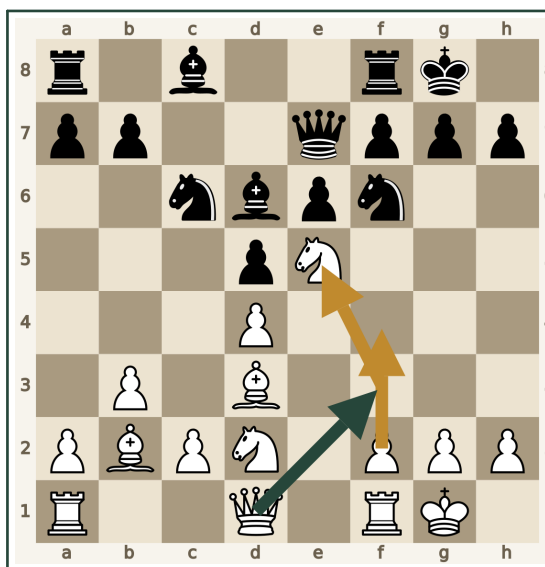
ÉTAPE 6

Le plan d'attaque : Ce5, f4, et la dame

La mécanique en trois temps

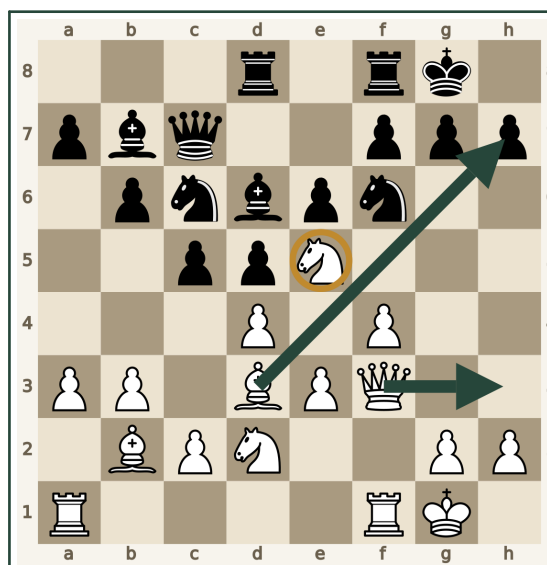
Vous avez votre position cible. Maintenant, le plaisir commence. Le plan du Zukertort est aussi simple à retenir que sa mise en place, et il se déroule en trois temps.

1. Installez le cavalier en e5 (Ce5), la case forte au cœur de la position noire — mais seulement quand il est bien soutenu.
2. Soutenez-le par f4 (jamais par dxe5, qui casserait votre centre). Votre pion f arrive en renfort.
3. Amenez la dame à l'attaque par Df3 puis Dh3, en visant h7 avec le fou d3. Vos deux fous et votre dame convergent sur le roque noir.



Le plan en action : Ce5 (soutenu par f4) et la dame qui file vers h3. Vos deux fous et la dame visent le roi noir.

Une fois la dame en h3 et les pièces massées, vous cherchez la rupture : souvent f4-f5 pour ouvrir des lignes, ou une tour qui monte à l'attaque par Tf3-g3/h3. C'est un plan que vous répéterez de partie en partie — il devient un réflexe.



*La dame arrive en h3, la tour va suivre par f3.
Le fou d3 et le fou b2 visent déjà le roque : tout converge.*

À RETENIR

Le plan en trois temps : Ce5 (bien soutenu) → f4 pour l'appuyer → dame vers h3. Puis la rupture f4-f5 ou la tour qui monte (Tf3-g3). Vos deux fous visaient déjà le roque : l'attaque se construit toute seule. C'est le même plan à chaque partie.

ÉTAPE 7

Le coup magique : le sacrifice grec

Fxh7+ — mais seulement à une condition

Le rêve de tout joueur du Zukertort est le sacrifice grec Fxh7+ : le fou se donne pour arracher le roi noir de son abri, puis le cavalier e5 et la dame donnent le coup de grâce (Cg5+, Dh5). C'est spectaculaire — et souvent gagnant.

Mais un bon professeur vous met en garde : ce sacrifice ne marche QUE si le cavalier noir f6 a quitté sa case. Tant que le cavalier est en f6, il défend h7 : après Fxh7+ Cxh7, vous avez seulement donné un fou pour rien. Vérifiez toujours cette condition avant de sacrifier.

ATTENTION

Ne jouez JAMAIS Fxh7+ tant que le cavalier noir est en f6 : il reprend en h7 et votre sacrifice s'effondre. Le sacrifice grec n'est correct que lorsque h7 n'est plus défendu par le cavalier — attendez que ce cavalier ait bougé (ou faites-le bouger).

À RETENIR

Le sacrifice grec Fxh7+ est une arme superbe, mais conditionnelle : uniquement si le cavalier f6 a disparu. Sinon, patientez et continuez à masser vos pièces. Un attaquant confiant sait aussi attendre le bon moment.

PARTIE 4 — LES PIÈGES À ÉVITER

ÉTAPE 8

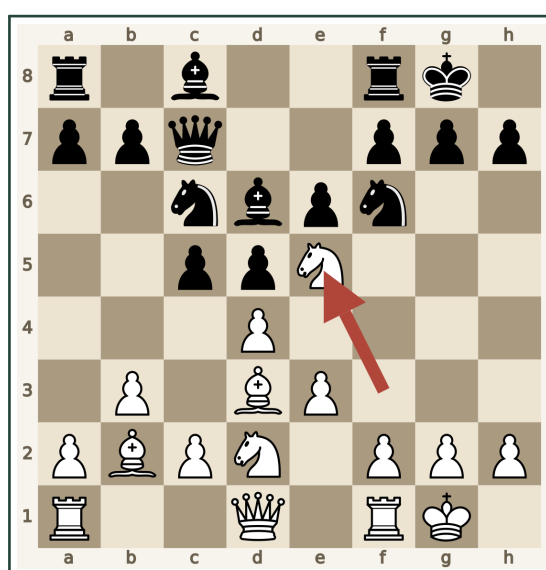
Les pièges à éviter

Les erreurs qui coûtent cher — et comment ne jamais les commettre

Un système facile n'est pas un système sans danger. Voici les trois erreurs que commettent les joueurs pressés. Apprenez-les une fois pour ne plus jamais les refaire — c'est ainsi qu'on gagne en solidité.

Piège n°1 : jouer Ce5 trop tôt

C'est l'erreur reine. Le saut Ce5 n'est bon que soutenu. Joué trop tôt, les Noirs répondent ...cxd4 puis ...Cxe5, et c'est vous qui vous retrouvez moins bien.



ATTENTION : ici 9.Ce5 est prématuré. Les Noirs jouent ...cxd4 puis ...Cxe5 et prennent l'avantage (le moteur donne -1,3 !).

ATTENTION

Ne jouez Ce5 que lorsqu'il est soutenu (f4 disponible) et que ...Cxe5 ne casse pas votre position. Préparez d'abord (a3, Df3), PUIS installez le cavalier. Le Ce5 prématuré transforme votre petit avantage en désavantage réel.

Piège n°2 : reprendre par dxe5 au lieu de f4

Quand votre cavalier e5 est attaqué ou échangé, la tentation est de reprendre par dxe5. Résistez : cela casse votre beau centre et ferme la diagonale de votre fou b2. Le bon coup est presque toujours de soutenir par f4, ou de reprendre de façon à garder le centre vivant.

Piège n°3 : oublier la règle du fou noir**ATTENTION**

Si le fou noir sort en ...Fg4 ou ...Ff5 avant ...e6, NE jouez PAS votre fou en d3 par automatisme. Rappelez-vous la règle : ...Fg4 → Fe2 + h3 ; ...Ff5 → c4. L'automatisme est votre ami, sauf dans ce cas précis.

À RETENIR

Trois pièges, trois réflexes : (1) jamais Ce5 sans soutien ; (2) soutenir par f4, pas casser par dxe5 ; (3) contre ...Fg4/...Ff5 précoce, adapter (Fe2+h3 / c4). Évitez ces trois erreurs et votre Zukertort sera solide comme un roc.

PARTIE 5 — LA FINALE

ÉTAPE 9

La finale du Zukertort

Quand l'attaque ne perce pas, le fou b2 gagne la partie

Toutes les parties ne se terminent pas par un mat à l'aile roi — et c'est très bien ainsi. Le Zukertort a un second visage, rassurant : même sans attaque, votre position reste saine, et vous possédez souvent un atout durable pour la finale — votre fou b2.

Sur un échiquier qui se dégage, le fou b2 devient une pièce magnifique : il balaie la grande diagonale d'un bout à l'autre, soutient vos pions et gêne les pièces adverses. Beaucoup de parties du Zukertort se gagnent tranquillement en finale, en échangeant les dames et en faisant valoir ce bon fou et une structure saine. Le message est libérateur : vous n'êtes JAMAIS obligé d'attaquer à tout prix. Si l'attaque ne vient pas, simplifiez, gardez votre bon fou, et jouez une finale confortable.

À RETENIR

Le Zukertort n'oblige à rien : si l'attaque à l'aile roi ne perce pas, dirigez la partie vers une finale où votre fou b2 et votre structure saine pèsent. Savoir qu'on a toujours ce « plan B » tranquille est ce qui rend le système si reposant à jouer.

PARTIE 6 — UNE PARTIE MODÈLE

ÉTAPE 10

Une partie modèle : Zukertort-Blackburne, 1883

La partie authentique — le système en action

Rien ne vaut une vraie partie pour voir le système vivre. En voici une, et pas n'importe laquelle : Zukertort-Blackburne, Londres 1883, surnommée « l'Immortelle de Zukertort », l'une des plus belles parties de l'histoire. Une précision honnête d'emblée : elle s'ouvre par 1.c4 (un ordre de coups anglais) et TRANSPOSE ensuite vers la structure Zukertort avec d4. Zukertort y développe d'abord son fou en e2, avant de l'amener en d3. Mais l'ossature est bien la nôtre — b3, Fb2, le fou clair vers le roque, la poussée centrale e4-e5 puis f4-f5 — et c'est le fou b2, endormi tout le long de la partie, qui portera le coup fatal.

1.c4 e6 2.e3 Cf6 3.Cf3 b6 4.Fe2 Fb7 5.O-O d5 6.d4 Fd6 7.Cc3 O-O 8.b3 Cbd7 9.Fb2 De7

Malgré le 1.c4 initial, regardez la structure : e3, Cf3, b3, Fb2, roi roqué — c'est exactement le Zukertort. Le fou est en e2 pour l'instant.

10.Cb5 Ce4 11.Cxd6 cxd6

Zukertort échange pour obtenir la paire de fous — un petit avantage durable, l'un des thèmes de ce système.

12.Cd2 Cdf6 13.f3 Cxd2 14.Dxd2 dxc4 15.Fxc4 d5 16.Fd3

Le fou clair rejoint enfin sa case de rêve, d3 : pointé droit sur h7. Les deux fous visent maintenant le roque noir. Le plan d'attaque peut commencer.

16...Tfc8 17.Tae1

Le coup que Steinitz a salué comme excellent : les Blancs ne se soucient pas de la colonne c ; ils rassemblent leurs forces pour la poussée centrale. Priorité au plan.

17...Tc7 18.e4 Tac8 19.e5 Ce8?!

La tempête centrale se lève (e4-e5). 19...Ce8 est passif : Steinitz montra que ...Cd7-f8, pour défendre h7, tenait mieux. La défense imprécise ouvre la porte.

20.f4 g6 21.Te3

Le pion f rejoint l'assaut, et voici la manœuvre-clé : la tour monte par Te3, prête à basculer en g3 ou h3. La tour se joint à l'attaque des deux fous et de la dame.

21...f5 22.exf6 Cxf6 23.f5

Les Blancs ouvrent sans relâche les lignes autour du roi noir. Le pion f5 déchire la protection du roque.

23...Ce4 24.Fxe4 dxe4 25.fxg6 Tc2

La position s'embrase. Les Noirs cherchent le contre-jeu sur la 2e rangée (...Tc2), mais l'attaque blanche est plus rapide — c'est tout l'enjeu.

26.gxh7+ Rh8 27.d5+ e5 28.Db4!!

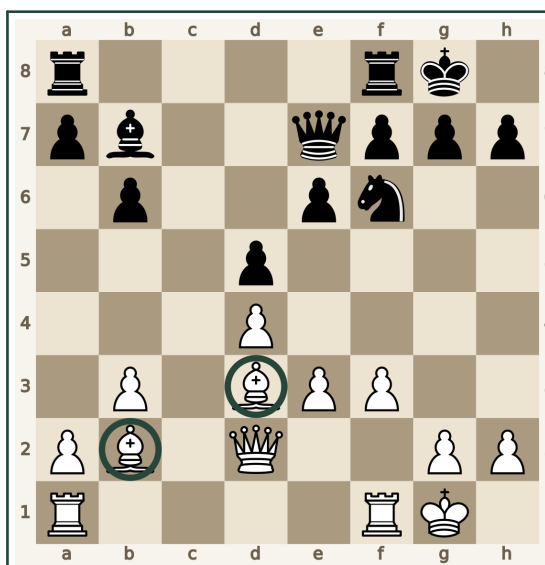
Le coup immortel. La dame se place là où on ne peut pas la prendre et menace de tout emporter par la 8e rangée et l'aile roi. Le moteur confirme : c'est LE meilleur coup (+7).

28...T8c5 29.Tf8+! Rxh7 30.Dxe4+ Rg7 31.Fxe5+!

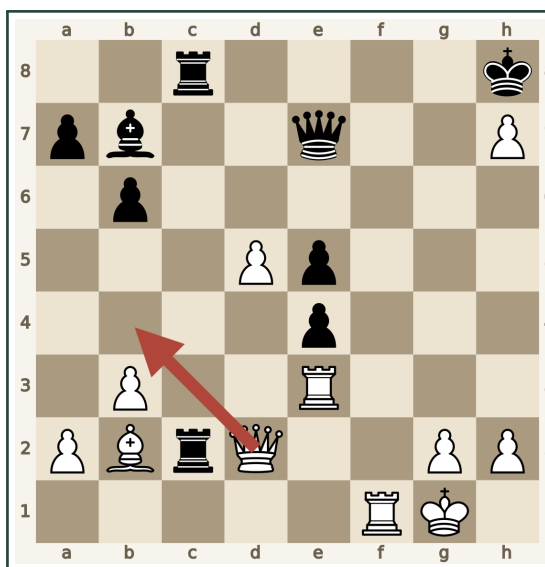
Et le voilà : le fou b2, muet depuis le 9e coup, frappe sur la grande diagonale. C'est lui, la pièce du système, qui décide la partie.

31...Rxf8 32.Fg7+ Rg8 33.Dxe7

Les Noirs abandonnent : la dame est perdue et le mat inévitable. 1-0. Le système Zukertort, mené jusqu'à sa conclusion la plus éclatante.



Après 16.Fd3 : la structure Zukertort est en place (Fb2 et Fd3 braqués sur le roque, flèches). Malgré le 1.c4 initial, c'est bien notre système.



Le coup immortel : 28.Db4!! (flèche). La dame est intouchable et menace l'infiltration décisive. Le meilleur coup, confirmé par le moteur (+7).

À RETENIR

La leçon de l'Immortelle : Zukertort n'a pas cherché de tactique tôt : il a posé son système (b3, Fb2, fou clair vers le roque), obtenu la paire de fous, poussé au centre (e4-e5), puis à l'aile roi (f4-f5), en amenant la tour par Te3. Quand les lignes se sont ouvertes, le fou b2 — patient depuis le début — a tout emporté. Déroulez votre plan avec patience : la combinaison vient couronner la stratégie, elle ne la remplace pas.

À vous de jouer : ancrez le système

Ces exercices ne demandent aucun calcul compliqué. Ils vérifient une seule chose : savez-vous construire et conduire votre système ? Répondez à voix haute, puis lisez la réponse. Chaque bonne réponse renforce votre confiance — c'est ainsi qu'un système devient un réflexe.

Exercice 1 — La chanson des sept coups

Question — Sans regarder, récitez vos sept coups de développement du Zukertort, dans l'ordre.

À RETENIR

Réponse — 1.d4, 2.Cf3, 3.e3, 4.Fd3, 5.O-O, 6.b3, 7.Fb2 (puis 8.Cbd2). Si vous les avez dits sans hésiter, vous tenez déjà l'essentiel du système. Répétez-les jusqu'à ce qu'ils coulent tout seuls.

Exercice 2 — L'adversaire change l'ordre

Question — Les Noirs jouent 1...c5 puis 2...e6 (pas de ...d5 encore). Faut-il changer votre plan ?

À RETENIR

Réponse — Non ! Vous jouez vos mêmes coups : d4, Cf3, e3, Fd3, O-O, b3, Fb2, Cbd2. Le Zukertort se moque de l'ordre des coups adverses. Cette régularité est votre force.

Exercice 3 — Le fou sort en g4

Question — Après 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3, les Noirs jouent 3...Fg4. Quel est votre coup, et pourquoi PAS Fd3 ?

À RETENIR

Réponse — Jouez 4.Fe2 (puis h3 plus tard). On évite Fd3 car, le fou noir clouant déjà votre Cf3, Fd3 ne sert à rien ici. C'est la première des deux seules exceptions.

Exercice 4 — Le fou sort en f5

Question — Après 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3, les Noirs jouent 3...Ff5. Devez-vous l'échanger par Fxf5 ?

À RETENIR

Réponse — Non — n'échangez pas votre bon fou d'attaque ! Jouez 4.c4 pour frapper le centre. Vous gardez votre fou précieux et obtenez un petit avantage confortable. C'est la seconde exception.

Exercice 5 — Le cavalier de rêve

Question — Votre position cible est en place. Quelle case rêvez-vous d'occuper avec un cavalier, et comment le soutenir ?

À RETENIR

Réponse — La case e5 (Ce5), soutenue par f4 — jamais par dxe5. Le cavalier e5 soutenu est le cœur de l'attaque. Retenez : Ce5, puis f4 pour le tenir.

Exercice 6 — La prudence du champion

Question — Vous mourez d'envie de jouer Ce5 pour attaquer. Quelle question devez-vous vous poser AVANT ?

À RETENIR

Réponse — « Mon cavalier e5 est-il bien soutenu, et l'adversaire peut-il le prendre avantageusement par ...Cxe5 ? » Si oui, préparez d'abord (a3, Df3). Un bon attaquant prépare son coup ; il ne se précipite pas.

Exercice 7 — Le sacrifice grec

Question — Vous rêvez de jouer Fxh7+. À quelle unique condition ce sacrifice est-il correct ?

À RETENIR

Réponse — Uniquement si le cavalier noir f6 a quitté sa case. Tant qu'il est en f6, il reprend en h7 (...Cxh7) et votre sacrifice est raté. Vérifiez TOUJOURS cette condition avant de vous lancer.

Exercice 8 — Le trajet de la dame

Question — Votre attaque est en place. Par quel chemin typique amenez-vous la dame à l'aile roi ?

À RETENIR

Réponse — Df3 puis Dh3 (parfois Dg4-h4). La dame rejoint les deux fous qui visent déjà le roque. Retenez le trajet : Df3-h3, la dame monte à l'attaque.

Exercice 9 — Ne pas casser son centre

Question — Votre cavalier e5 est échangé. Faut-il reprendre par dxe5 ?

À RETENIR

Réponse — En règle générale, non : dxe5 casse votre centre et ferme la diagonale du fou b2. Soutenez plutôt l'avant-poste par f4, ou reprenez en gardant le centre vivant. (Exception : quand dxe5 ouvre justement la diagonale du fou b2 et gêne le cavalier f6 — comme dans notre partie modèle.)

Exercice 10 — Le plan B

Question — L'attaque à l'aile roi ne perce pas. Faut-il forcer à tout prix ?

À RETENIR

Réponse — Non ! Dirigez la partie vers une finale où votre fou b2 et votre structure saine pèsent. Le Zukertort n'oblige jamais à attaquer : savoir simplifier vers une bonne finale est une force, pas un aveu de faiblesse.

PARTIE 7 — PROGRAMME D'ASSIMILATION

Programme d'assimilation en 7 jours

Voici comment transformer ce livre en réflexe, en une semaine. La méthode est celle de Susan Polgar : un thème par jour, quelques tâches simples et concrètes, et un objectif clair. Ne sautez pas d'étape — chaque jour prépare le suivant. Sept petites séances valent mieux qu'une longue lecture : c'est la répétition espacée qui grave le système dans votre mémoire.

La règle d'or : allez-y en confiance, sans vous juger. Si un jour vous butez, refaites simplement les tâches de la veille. On ne construit pas un réflexe en se pressant, mais en répétant sereinement jusqu'à ce que le geste devienne naturel.

JOUR 1**Le squelette — la position cible**

- Relisez l'Étape « La position cible ». Récitez les sept coups à voix haute, dix fois de suite.
- Sur un échiquier réel, posez la position cible de mémoire — cinq fois d'affilée, sans une erreur.
- Faites l'Exercice 1 (la chanson des sept coups).
- Ne jouez pas encore de partie : aujourd'hui, on grave seulement l'image de départ.

OBJECTIF

Poser les sept coups les yeux fermés, en moins de dix secondes.

JOUR 2**L'autopilote — atteindre le système contre tout**

- Relisez les Étapes 1 à 4. Rejouez chaque ordre de coups trois fois sur l'échiquier.
- Jouez quatre parties (contre un ami ou l'ordinateur en mode facile) avec un seul but : atteindre votre position cible. N'attaquez pas encore, contentez-vous de bien vous installer.
- Faites l'Exercice 2 (l'adversaire change l'ordre des coups).
- Constatez par vous-même : quoi que jouent les Noirs, vous arrivez toujours à la même maison.

OBJECTIF

Construire la structure contre ...d5, ...c5, ...g6 et ...b6 sans jamais hésiter.

JOUR 3**La seule exception — le fou noir qui sort tôt**

- Relisez l'Étape 5. Répétez à voix haute la petite règle : « ...Fg4 → Fe2 puis h3 ; ...Ff5 → c4 ».
- Sur l'échiquier, montrez dix fois chacune des deux réponses, jusqu'au réflexe.
- Faites les Exercices 3 et 4 (les deux sorties de fou).
- C'est le seul cas particulier de tout le système : une fois acquis, plus aucune surprise possible.

OBJECTIF

Réagir juste, sans réfléchir, à ...Fg4 et à ...Ff5.

JOUR 4**Le plan d'attaque — Ce5, f4, la dame**

- Relisez l'Étape 6. Rejouez le mécanisme Ce5 → f4 → Df3-h3 plusieurs fois.
- Faites les Exercices 5, 6 et 8 (le cavalier de rêve, la prudence, le trajet de la dame).
- Jouez deux parties en cherchant cette fois à installer Ce5 + f4 + dame vers h3 — mais uniquement quand le cavalier est bien soutenu.
- Répétez-vous la question d'or avant chaque Ce5 : « est-il soutenu, et ...Cxe5 casse-t-il ma position ? »

OBJECTIF

Installer l'attaque, et surtout maîtriser le TIMING du Ce5.

JOUR 5**Le coup magique et les schémas**

- Relisez l'Étape 7 (le sacrifice grec) et faites l'Exercice 7.
- Rejouez la partie-modèle (Étape 10) en vous arrêtant à chaque coup blanc pour PRÉDIRE le plan avant de le lire.
- Répétez la condition jusqu'à ce qu'elle soit un réflexe : « Fxh7+ seulement si le cavalier f6 a disparu ».
- Objectif de plaisir : repérez, dans la partie-modèle, le moment exact où l'attaque devient gagnante.

OBJECTIF

Connaître par cœur la condition du sacrifice grec, et sentir les motifs d'attaque.

JOUR 6**Ne jamais se tromper — pièges et plan B**

- Relisez les Étapes 8 (les pièges) et 9 (la finale du fou b2).
- Faites les Exercices 9 et 10 (ne pas casser son centre ; le plan B).
- Récitez les trois pièges : Ce5 prématuré ; dxe5 qui casse le centre ; oublier la règle du fou noir.
- Retenez la phrase libératrice : « si l'attaque ne perce pas, je simplifie et mon fou b2 gagne la finale ». Vous n'êtes jamais obligé d'attaquer.

OBJECTIF

Éviter les trois pièges classiques, et savoir basculer sereinement en finale.

JOUR 7**Jouer et consolider**

- Jouez trois à cinq parties complètes avec le Zukertort, du début à la fin.
- Après chaque partie, posez-vous trois questions : ai-je atteint ma position cible ? ai-je respecté le timing du Ce5 ? avais-je toujours un plan clair ?
- Refaites les dix exercices d'une traite, sans regarder les réponses.
- Bilan : notez le seul point que vous voulez encore améliorer, et refaites-en la journée dédiée.

OBJECTIF

Jouer le Zukertort en conditions réelles, avec confiance et sans hésitation.

OBJECTIF

À la fin des sept jours, le Zukertort n'est plus une leçon que vous récitez : c'est votre façon de jouer. Vous vous assiérez à l'échiquier détendu, sachant déjà quoi faire — et c'est exactement le but de toute la méthode : la maîtrise par la simplicité et la répétition sereine.

PARTIE 8 — BANQUE D'EXERCICES JOUABLES

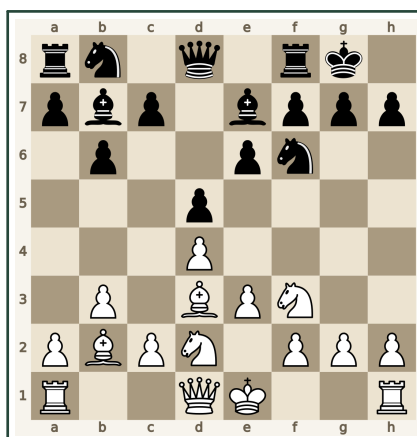
Banque d'exercices jouables

Voici de vraies positions à résoudre, du plus simple au plus exigeant. Pour chacune, c'est aux Blancs de jouer : posez le diagramme sur un échiquier (ou visualisez-le), trouvez VOTRE coup, puis vérifiez. Toutes les solutions sont vérifiées au moteur — le coup indiqué est réellement le meilleur. Ne lisez la réponse qu'après avoir décidé : c'est en choisissant soi-même qu'on apprend.

Travaillez par niveau, dans l'ordre. Refaites la banque entière une fois par semaine : très vite, vous trouverez les bons coups d'instinct.

Niveau 1 — Construire le système

Le coup qui manque (1)

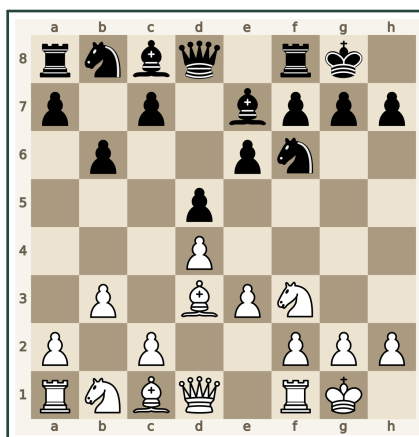


Trait aux Blancs. Vous développez votre système. Il vous reste une chose essentielle à faire avant de penser à attaquer. Quel coup ?

À RETENIR

Solution — O-O. La sécurité du roi d'abord ! Un joueur confiant roque tôt, puis attaque l'esprit tranquille. C'est le meilleur coup de la position.

Le coup qui manque (2)

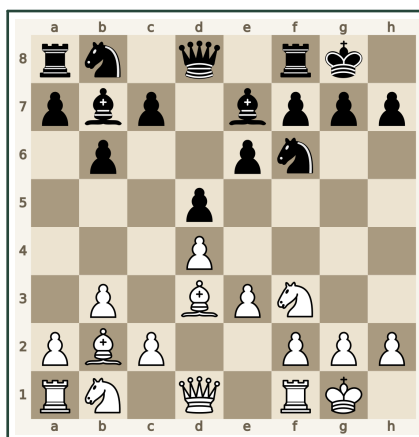


Trait aux Blancs. Un fou de votre système n'est pas encore à sa place. Lequel, et où ?

À RETENIR

Solution — Fb2. Le second fou rejoint la grande diagonale et vise le roque noir. C'est le meilleur coup : il complète votre batterie de fous.

Le coup qui manque (3)



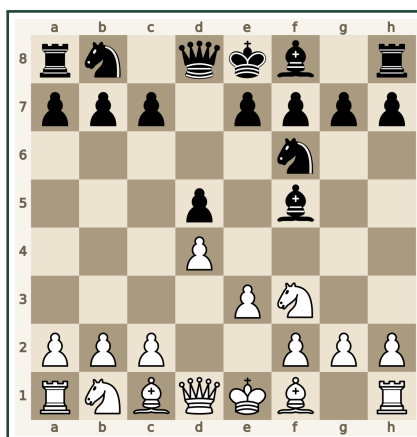
Trait aux Blancs. Votre position cible est presque complète. Quelle pièce reste à développer ?

À RETENIR

Solution — Cbd2. Le dernier cavalier prend sa place ; il pourra ensuite aller en f3-e5 ou soutenir e4/f4. Votre armée est en ordre de bataille — c'est le meilleur coup.

Niveau 2 — Les décisions d'ouverture

Le fou noir sort en f5



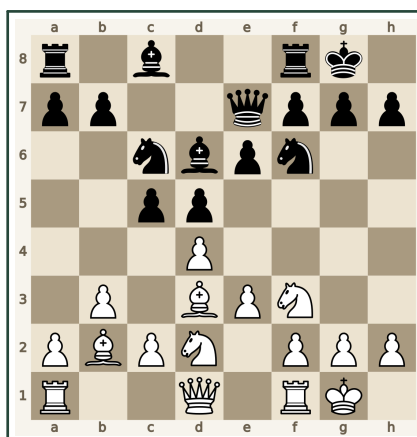
Trait aux Blancs. Les Noirs viennent de jouer ...Ff5, avant ...e6. Ne jouez surtout pas Fxf5. Quel est le bon coup ?

À RETENIR

Solution — c4 ! On frappe le centre plutôt que d'échanger son bon fou. C'est le meilleur coup : vous gardez votre fou d'attaque et obtenez un petit avantage confortable.

Niveau 3 — Le bon plan

Faut-il jouer Ce5 tout de suite ?

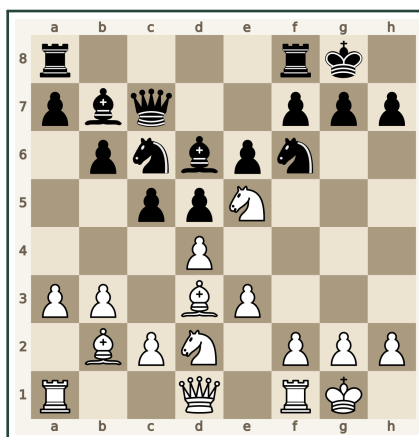


Trait aux Blancs. Votre système est en place et vous rêvez de Ce5. Est-ce le bon moment, ou faut-il d'abord préparer ?

À RETENIR

Solution — Préparez d'abord : a3 (le meilleur coup) restreint le contre-jeu noir avant d'installer Ce5. Le cavalier joué trop tôt peut être pris par ...Cxe5. Le champion prépare, puis frappe.

Soutenir l'avant-poste



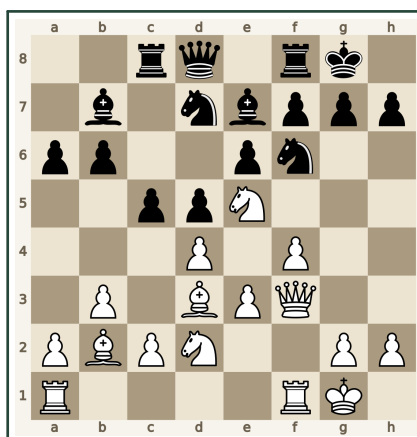
Trait aux Blancs. Votre cavalier vient de sauter en e5. Comment le rendre inexpugnable ?

À RETENIR

Solution — f4 ! Le pion soutient le cavalier e5 (jamais dxe5, qui casse le centre). C'est le meilleur coup : l'avant-poste devient un roc, et l'attaque à l'aile roi peut commencer.

Niveau 4 — Attaque et vigilance

Le sacrifice grec est-il possible ?

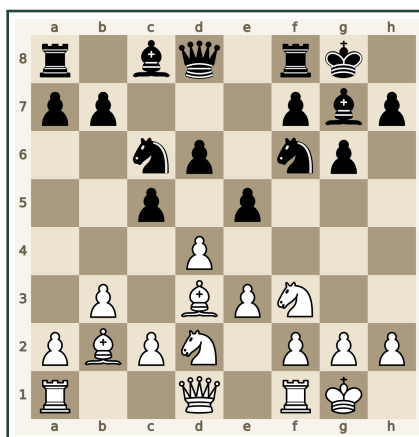


Trait aux Blancs. Votre attaque est en place et vous voulez jouer Fxh7+. Pouvez-vous ? Sinon, quel est le bon coup ?

À RETENIR

Solution — NON — le cavalier noir est en f6 et reprendrait en h7 (...Cxh7) : Fxh7+ perd un fou (le moteur donne $-3,6$!). Le meilleur coup est Dh3, qui poursuit l'attaque correctement. Vérifiez toujours la condition avant de sacrifier.

Punir l'avance ...e5



Trait aux Blancs. Les Noirs se sont avancés au centre par ...e5, un peu vite. Comment en profiter ?

À RETENIR

Solution — dxc5 ! Vous exploitez la surextension noire et emportez le centre avec un net avantage (le moteur donne près de +0,9). Quand l'adversaire s'avance trop, on ouvre et on frappe.

Vous tenez votre système

Faites le compte de ce que vous savez maintenant : une position cible, sept coups, une seule exception (le fou noir qui sort tôt), un plan d'attaque en trois temps, trois pièges à éviter, et même une finale rassurante. Avec cela, vous jouerez l'ouverture avec sérénité dans l'immense majorité de vos parties. Vous ne subirez plus le début : vous le conduirez.

C'est la promesse d'un système, et la philosophie de Susan Polgar : on ne progresse pas en accumulant des variantes qu'on oublie, mais en maîtrisant à fond quelques idées simples jusqu'à ce qu'elles deviennent naturelles. Rejouez vos coups, refaites les exercices, jouez des parties. Très vite, le Zukertort ne sera plus une leçon : ce sera votre façon de jouer.

À RETENIR

La feuille de route complète : (1) mémorisez la position cible et les sept coups ; (2) contre ...d5/...c5/...e6/...g6/...b6, pilote automatique ; (3) contre ...Fg4, Fe2+h3 ; contre ...Ff5, c4 ; (4) installez Ce5 (soutenu) + f4 + dame vers h3 ; (5) évitez les trois pièges ; (6) si l'attaque ne perce pas, finale avec le bon fou b2. C'est tout. Jouez avec confiance.

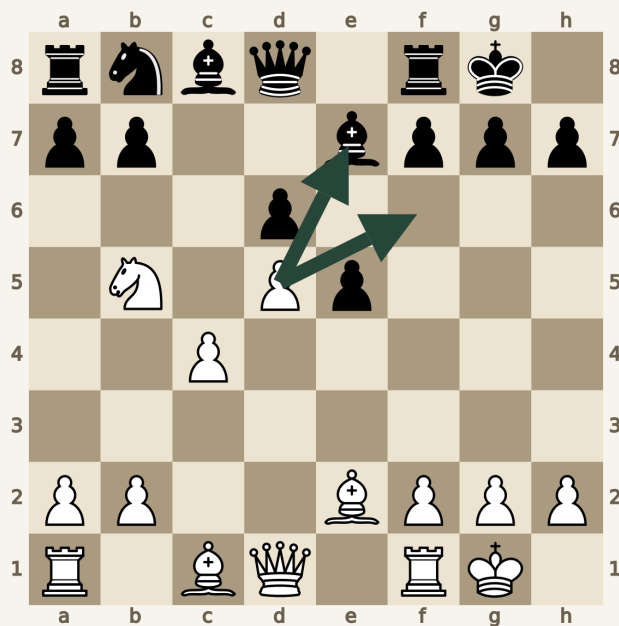
CHESSDZ

MANUEL DE STRATÉGIE · MÉTHODE POLGAR

— comprendre, s'exercer, jouer en confiance —

LA STRATÉGIE

Apprendre à penser aux échecs, la méthode Susan Polgar



Simplicité · progressivité · exercices · confiance

chessdz.org

La stratégie, c'est savoir quoi faire

La tactique répond à la question « quel coup gagne MAINTENANT ? ». La stratégie répond à une question plus profonde et plus fréquente : « que dois-je faire quand rien ne presse ? ». C'est elle qui remplit la plus grande partie de vos parties, et c'est elle qui, tranquillement, décide de la plupart des résultats. Un joueur qui a un plan bat presque toujours un joueur qui joue au coup par coup.

Bonne nouvelle : la stratégie ne demande pas de calculer vingt coups à l'avance. Elle demande de COMPRENDRE quelques idées simples, et de les reconnaître dans vos parties. C'est exactement la façon dont Susan Polgar enseigne : on part du simple, on avance pas à pas, on s'exerce beaucoup, et on avance toujours en confiance. On ne mémorise pas des règles ; on entraîne son regard jusqu'à ce que le bon plan saute aux yeux.

Comment lire ce livre

Suivez les parties dans l'ordre : la sécurité et le centre, puis les pièces, puis les pions, puis l'art de faire un plan. Chaque idée est montrée sur une position réelle (vérifiée), expliquée simplement, et résumée dans un encadré « À RETENIR ». À la fin, un programme de sept jours et une banque d'exercices ancrent tout cela dans votre jeu. Ne vous pressez pas : comprendre vaut mieux que réciter.

PARTIE 1 — LA SÉCURITÉ ET LE CENTRE

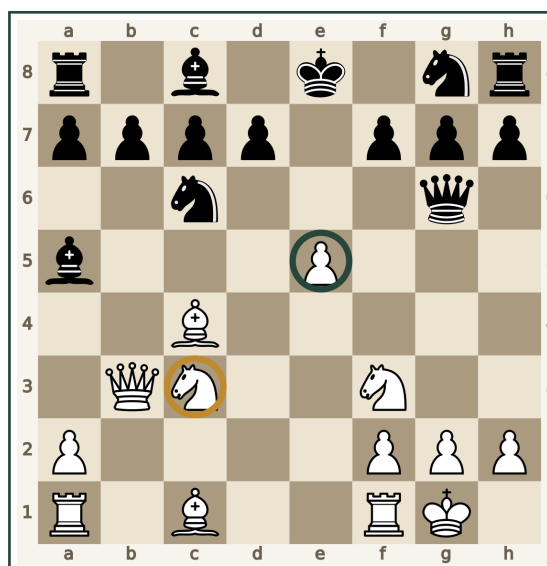
ÉTAPE 1

D'abord, la sécurité du roi

La règle numéro un, avant toute ambition

Avant de rêver d'attaque, mettez votre roi à l'abri. C'est le tout premier principe stratégique, et le plus rentable : un roi en sécurité vous permet de jouer librement, tandis qu'un roi resté au centre vous oblige à la prudence à chaque coup. Roquez tôt, et ne bougez pas les pions devant votre roi sans raison.

La position ci-dessous illustre la sanction inverse : les Blancs ont sacrifié un pion pour ouvrir des lignes, et le roi noir, retardé au centre, va souffrir d'un développement en retard. Le message est double : sécurisez VOTRE roi, et exploitez le roi adverse resté au centre.



La sécurité du roi : les Blancs ont un développement d'avance et le roi noir traîne au centre. Roi à l'abri d'abord, toujours.

À RETENIR

La règle numéro un : mettez votre roi en sécurité (roquez tôt) avant de lancer la moindre opération. Un roi sûr vous rend libre ; un roi au centre vous rend vulnérable. Et si c'est l'adversaire qui tarde à roquer, ouvrez le jeu pour le punir.

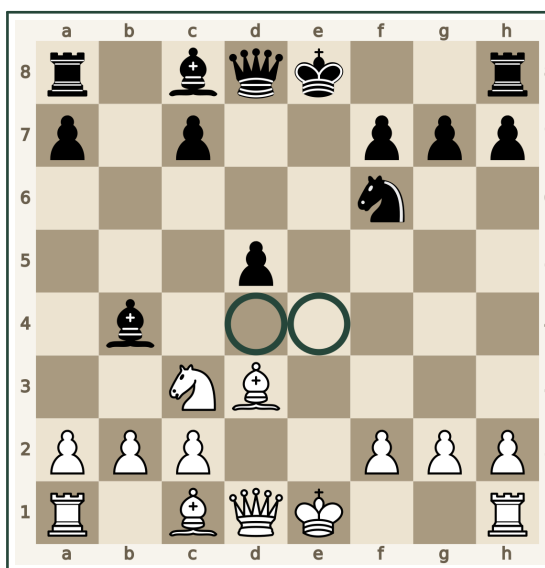
ÉTAPE 2

Le centre, terrain d'où tout rayonne

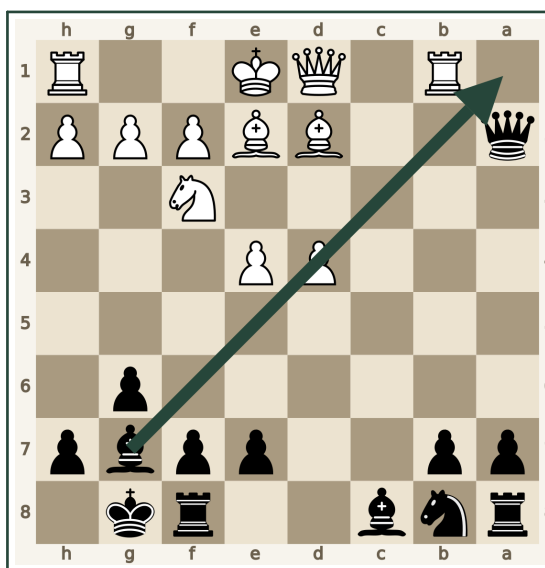
Occuper ou contrôler — deux moyens, un seul but

Le centre (d4, e4, d5, e5) est le point le plus haut de l'échiquier : de là, vos pièces rayonnent partout, et vous transférez vos forces d'une aile à l'autre plus vite que l'adversaire. Contrôler le centre, c'est avoir plus d'espace et plus de mobilité.

Il y a deux façons de le dominer. La CLASSIQUE : l'occuper avec des pions (e4 et d4), un mur qui gêne l'adversaire — à condition de le soutenir. L'HYPERMODERNE : le laisser à l'adversaire, mais le mitrailler de loin avec un fou en fianchetto, pour l'attaquer ensuite. Les deux sont bonnes ; l'essentiel est de ne jamais laisser le centre à l'adversaire sans le contester.



Le centre classique : les pions blancs l'occupent et libèrent les pièces. Plus d'espace, plus de mobilité.



Le centre hypermoderne (Noirs en bas) : on ne l'occupe pas, on le mitraille de loin avec le fou g7, pour le miner ensuite.

À RETENIR

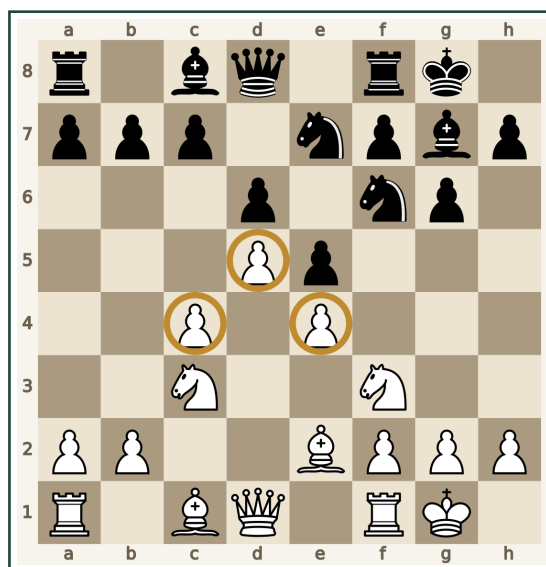
Avant chaque plan, demandez-vous : qui domine le centre ? Occupez-le par des pions soutenus, ou contrôlez-le à distance par vos pièces — mais ne le cédez jamais gratuitement. Qui tient le centre tient l'initiative.

ÉTAPE 3

L'espace : respirer, et étouffer l'autre

Plus de cases pour vous, moins pour lui

L'espace, ce sont les cases que vos pions vous réservent dans le camp adverse. Avec plus d'espace, vos pièces circulent librement pendant que celles de l'adversaire s'entassent, gênées les unes par les autres. Deux réflexes simples : quand vous avez l'espace, ÉVITEZ les échanges (vos pièces ont de la place, pas les siennes) et transférez vos forces vers l'aile où il est le plus à l'étroit. Quand vous manquez d'espace, cherchez au contraire à échanger pour respirer.



L'avantage d'espace : la chaîne blanche repousse les Noirs. Évitez les échanges, manœuvrez vers l'aile faible, étouffez.

À RETENIR

Avec l'espace : n'échangez pas, manœuvrez vers le point faible de l'adversaire, faites-le étouffer. Sans espace : échangez pour vous dégager. C'est l'un des plans les plus simples et les plus efficaces de tous les échecs.

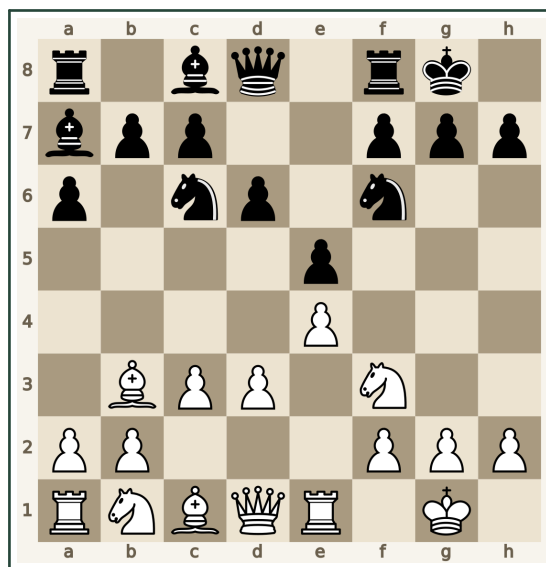
PARTIE 2 — DES PIÈCES HEUREUSES

ÉTAPE 4

Des pièces heureuses

Une pièce bien placée vaut deux pièces mal placées

La force ne vient pas du nombre de pièces, mais de leur ACTIVITÉ. Développez vite, vers le centre, sans bouger deux fois la même pièce, et faites-les coopérer vers un même but. Une pièce isolée, même active, fait peu ; des pièces coordonnées valent plus que la somme de leurs valeurs.



Développement harmonieux : chaque pièce active, roi roqué, tours prêtes. Les forces coopèrent vers un but commun.

À RETENIR

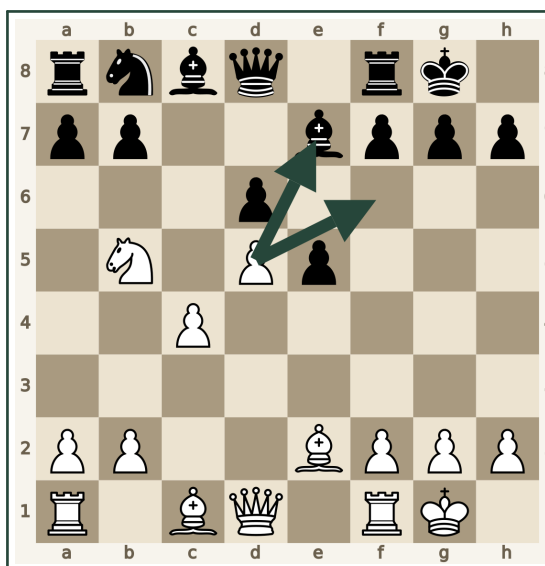
Développez vite et vers le centre, ne bougez pas deux fois la même pièce sans raison, reliez vos tours, et faites converger vos pièces. Avant un plan compliqué, posez la question de Susan Polgar : « quelle est ma pièce la moins active, et comment l'améliorer ? »

ÉTAPE 5

Le cavalier de rêve : l'avant-poste

Une case forte, et un cavalier y devient un roc

Un avant-poste est une case, dans le camp adverse, que l'ennemi ne peut plus attaquer avec un pion. Un cavalier qui s'y installe, soutenu par l'un de vos pions, devient une pièce magnifique : il domine, gêne tout, et vaut souvent plus qu'un fou. Créer un avant-poste et y planter un cavalier est l'un des plans positionnels les plus puissants.



*L'avant-poste d5 : le cavalier y est inattaquable par un pion et rayonne, appuyé par ses pièces.
Un roc au cœur de l'ennemi.*

À RETENIR

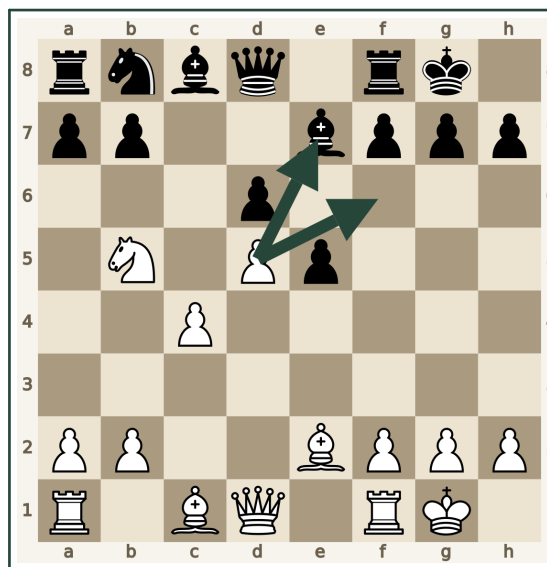
Cherchez les cases fortes (que l'adversaire ne peut plus attaquer d'un pion) et occupez-les d'un cavalier soutenu. Fixez d'abord la structure pour rendre la case permanente, puis amenez-y votre cavalier, même en plusieurs coups. Le temps de la manœuvre est un investissement.

ÉTAPE 6

Bon fou, mauvais fou, bon échange

Gardez vos bonnes pièces, échangez les mauvaises

Toutes les pièces ne se valent pas selon la position. Un fou bloqué par ses propres pions est un « mauvais fou » : cherchez à l'échanger. À l'inverse, gardez vos pièces actives. Et surtout, apprenez le BON échange : éliminer la meilleure pièce de l'adversaire (souvent son meilleur défenseur), ou échanger votre mauvaise pièce contre sa bonne.



Le bon échange : éliminer la pièce active adverse (ici via l'avant-poste d5) laisse les Noirs avec leurs pièces les plus faibles.

À RETENIR

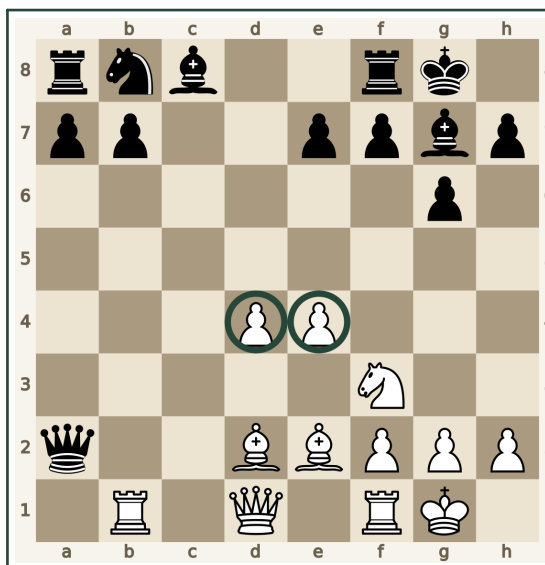
Avant d'échanger, demandez : est-ce que je me débarrasse de MA mauvaise pièce, ou est-ce que je supprime SA bonne pièce ? Si oui, échangez. Sinon, gardez vos pièces actives et laissez-lui les siennes passives. Un bon échange gagne des parties sans bruit.

ÉTAPE 7

La centralisation

Au centre, chaque pièce vaut davantage

Une même pièce vaut plus au centre qu'au bord : de là, elle contrôle plus de cases et rayonne dans toutes les directions. Centraliser ses pièces — surtout les cavaliers et, en finale, le roi et la dame — est un gain de force gratuit. À l'inverse, un cavalier au bord « ne vaut rien », dit l'adage. Cherchez toujours à améliorer une pièce en la rapprochant du centre.



La centralisation : pièces et pions dominant le centre rayonnent partout. Une pièce centrale vaut mieux qu'une pièce au bord.

À RETENIR

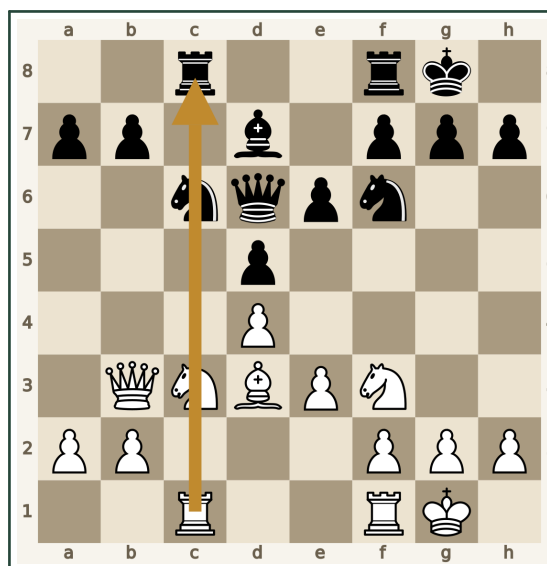
Placez vos pièces au centre, d'où elles rayonnent le plus. En finale surtout, centralisez le roi : il devient une pièce forte. Une pièce mal placée qu'on centralise, c'est de la force gagnée sans rien donner en échange.

ÉTAPE 8

La colonne ouverte et la tour

Les autoroutes de l'échiquier

Une colonne ouverte (sans pion) est une autoroute pour vos tours vers le camp adverse. Celui qui s'en empare le premier, en y doublant ses tours, y pénètre — souvent jusqu'à la 7e rangée, où une tour dévore les pions et emprisonne le roi. La règle est simple : dès qu'une colonne s'ouvre, disputez-la avec vos tours.



La colonne ouverte : les deux camps y placent leurs tours. Celui qui la contrôle pénètre en 7e rangée. Emparez-vous-en le premier.

À RETENIR

Repérez les colonnes ouvertes (et semi-ouvertes) et occupez-les de vos tours, en les doublant si besoin. Le but : pénétrer en 7e rangée. La tour est faite pour les lignes dégagées — ne la laissez pas dormir derrière ses pions.

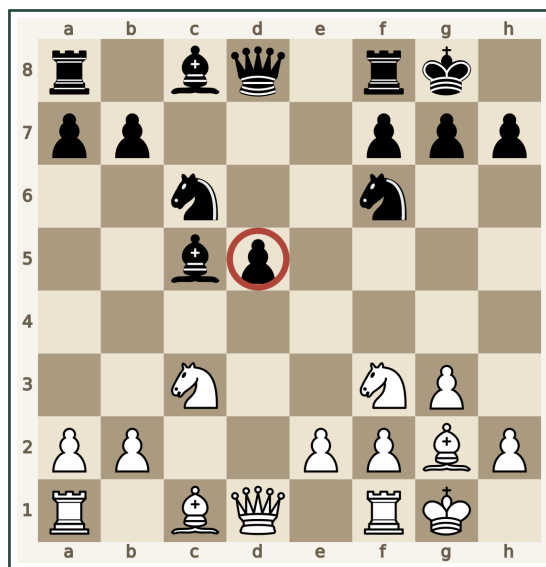
PARTIE 3 — LE SQUELETTE DE PIONS

ÉTAPE 9

Le squelette de pions

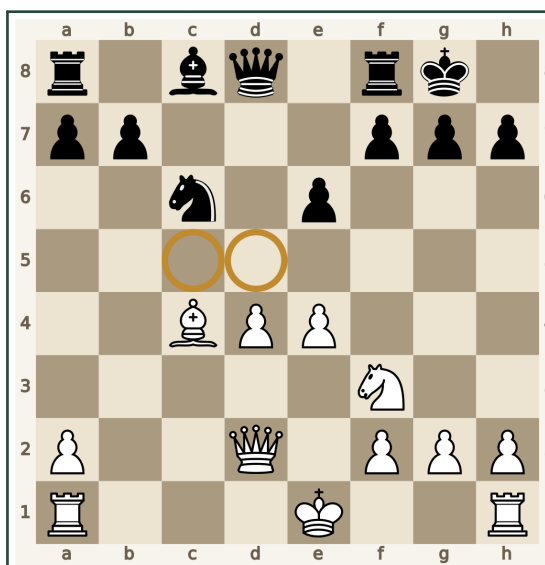
Les pions ne reculent jamais : chaque avance est un choix définitif

« Les pions sont l'âme des échecs » (Philidor). Leur disposition — la structure — décide où sont les cases fortes et faibles, quelles colonnes s'ouvriront, et de quel côté chacun doit jouer. Lire la structure, c'est lire le plan caché dans la position. Apprenez à repérer les faiblesses fixes : un pion isolé, arriéré ou doublé est une cible durable.



Le pion dame isolé (d5) : fort en milieu de jeu (espace, cases actives), faible en finale (une cible). Deux plans opposés.

Le possesseur d'un pion isolé joue VITE et attaque, tant que ses pièces sont actives ; son adversaire BLOQUE le pion (une pièce devant lui) et cherche la finale, où l'isolé tombe. Même logique pour les pions pendants et les chaînes : chaque structure porte en elle son plan.



Les pions pendants c5-d5 : une force s'ils avancent, une double faiblesse si l'adversaire les bloque et les fixe.

À RETENIR

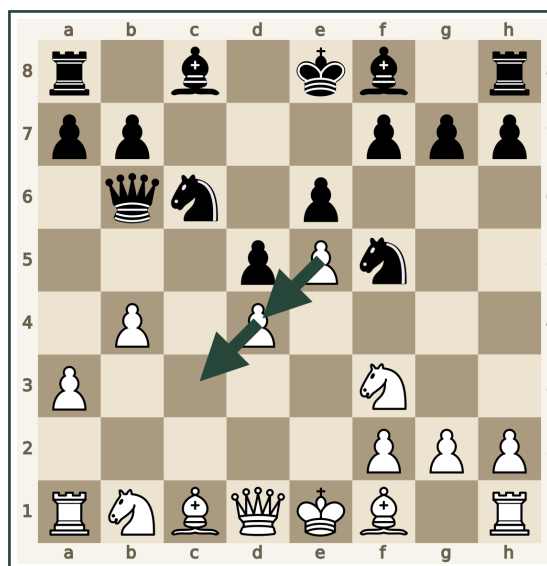
Avant tout plan, lisez la structure : où sont les faiblesses fixes des deux camps ? Quelles cases fortes en découlent ? Un pion isolé se joue vite (possesseur) ou se bloque (adversaire). La structure n'est pas un décor : c'est la carte de la partie.

ÉTAPE 10

Attaquer une chaîne, créer un passé

Frapper la base, et fabriquer un pion qui court

Une chaîne de pions (pions qui se défendent en diagonale) s'attaque par sa BASE — le pion arrière, immobile — en poussant un pion contre lui. Et à l'autre bout du jeu, une majorité de pions bien conduite fabrique un pion PASSÉ (qu'aucun pion adverse n'arrête) : en finale, ce pion passé lointain détourne le roi ennemi et gagne la partie.



Attaquer la chaîne par sa base : on pousse un pion contre le pion arrière (immobile) pour la faire craquer.

À RETENIR

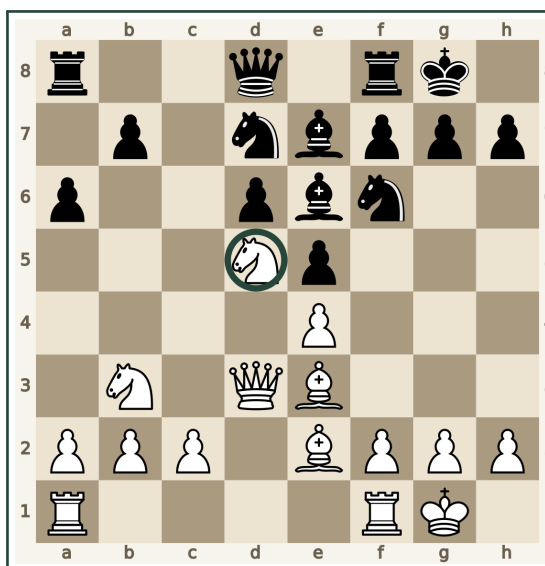
Contre une chaîne de pions, frappez la base (le pion arrière) par une poussée. Et faites toujours avancer vos majorités pour créer un pion passé : c'est un atout qui grandit et qui, en finale, décide. Un pion passé « doit être poussé » (Nimzowitsch).

ÉTAPE 11

La case faible : le trou

Une case que l'adversaire ne pourra plus jamais défendre

Quand un pion avance, les cases qu'il ne contrôle plus deviennent parfois des « trous » : des cases que l'adversaire ne pourra plus jamais couvrir d'un pion. Un trou dans le camp ennemi est une invitation — installez-y une pièce (souvent un cavalier), et elle y régnera sans être délogée. Repérer les trous, c'est repérer où planter ses pièces.



Le trou en d5 : les Noirs ne peuvent plus le couvrir d'un pion. Une pièce blanche s'y installera pour dominer.

À RETENIR

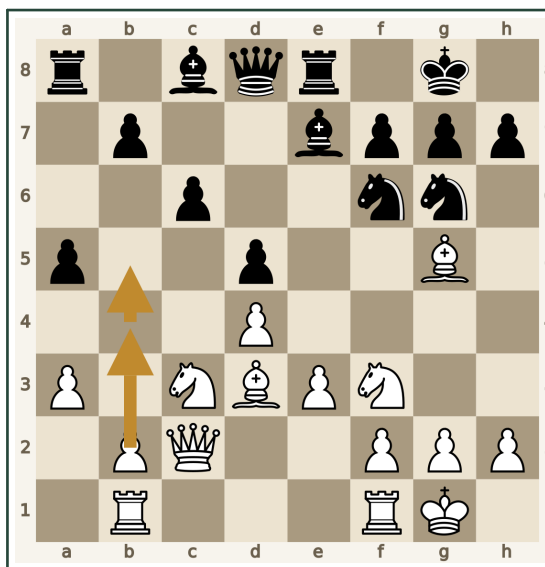
Cherchez les trous : les cases que l'adversaire ne peut plus défendre d'un pion (souvent créées par ses propres avances). Occupez-les d'une pièce stable. Et méfiez-vous des trous dans VOTRE camp : n'avancez un pion que si le trou laissé derrière n'est pas exploitable.

ÉTAPE 12

L'attaque de minorité

Peu de pions en attaquent beaucoup, pour fabriquer une faiblesse

Voici un plan qui semble paradoxal et qu'adorait Susan Polgar pour sa clarté : attaquer une majorité de pions adverse avec une MINORITÉ. Dans la structure dite de Carlsbad, les Blancs poussent b4-b5 contre les pions noirs c6-d5. Après l'échange en c6, les Noirs héritent d'un pion arriéré et faible sur une colonne semi-ouverte — une cible fixe pour toute la partie.



L'attaque de minorité : les Blancs préparent b4-b5. Après l'échange en c6, un pion noir faible naîtra — une cible durable.

À RETENIR

Dans la structure de Carlsbad, lancez l'attaque de minorité : a3, b4, b5, puis l'échange en c6 laisse à l'adversaire un pion arriéré faible. On n'attaque pas pour gagner un pion tout de suite, mais pour CRÉER une faiblesse durable, que l'on assiégera ensuite. Un plan simple et redoutable.

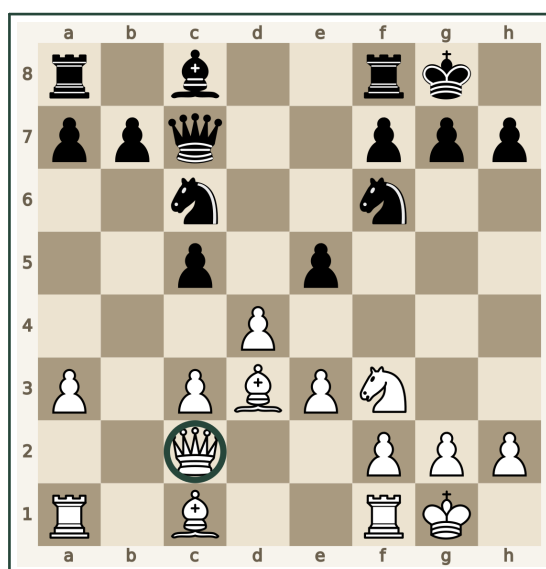
PARTIE 4 — PENSER ET FAIRE UN PLAN

ÉTAPE 13

Faire un plan, comme Susan Polgar

La question qui change tout : que veut mon adversaire ?

Voici le secret des joueurs solides, et le cœur de l'enseignement de Susan Polgar : avant de jouer VOTRE plan, demandez-vous toujours ce que veut faire l'ADVERSAIRE — puis empêchez-le. C'est la prophylaxie. Ce simple réflexe, répété à chaque coup, vous évite la moitié de vos défaites : on perd rarement de sa propre attaque, souvent d'une menace adverse qu'on n'avait pas vue.



La prophylaxie : avant d'agir, on repère et on neutralise le contre-jeu adverse. Un adversaire privé de plan finit par céder.

À RETENIR

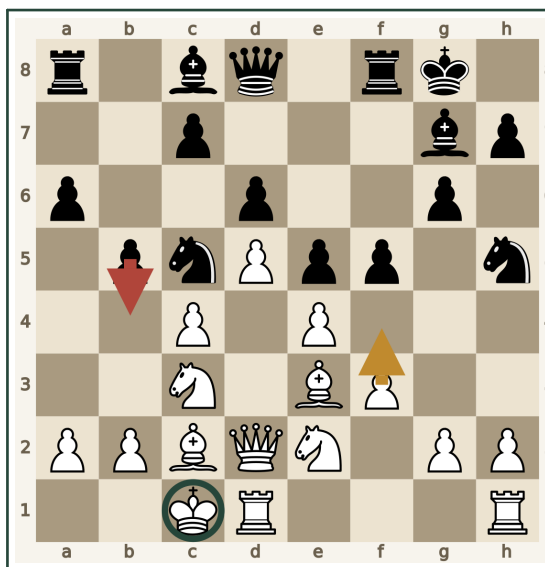
À chaque coup important, posez-vous DEUX questions : « qu'est-ce que je veux faire ? » et « qu'est-ce que l'adversaire veut faire ? ». Traitez d'abord la sienne (empêchez sa menace, restreignez son contre-jeu), puis exécutez la vôtre. C'est le réflexe qui fait les joueurs sûrs.

ÉTAPE 14

Les attaques sur ailes opposées

Rois roqués à l'opposé : c'est une course

Quand les deux rois roquent de côtés opposés, la partie devient une course : chacun lance ses pions contre le roi adverse, sans craindre d'affaiblir le sien (les pions d'attaque ne sont plus devant son propre roi). Ici, une seule règle compte : la VITESSE. On avance ses pions droit sur le roi ennemi, on ouvre des lignes, et le plus rapide l'emporte souvent.



Attaques sur ailes opposées : chacun pousse ses pions vers le roi adverse. La vitesse décide — ne perdez pas un tempo.

À RETENIR

Rois roqués à l'opposé : foncez avec vos pions vers le roi adverse, ouvrez des lignes, ne perdez pas un seul tempo à la défense passive. C'est une course de vitesse : celui qui arrive le premier gagne. Comptez les coups des deux attaques avant de vous lancer.

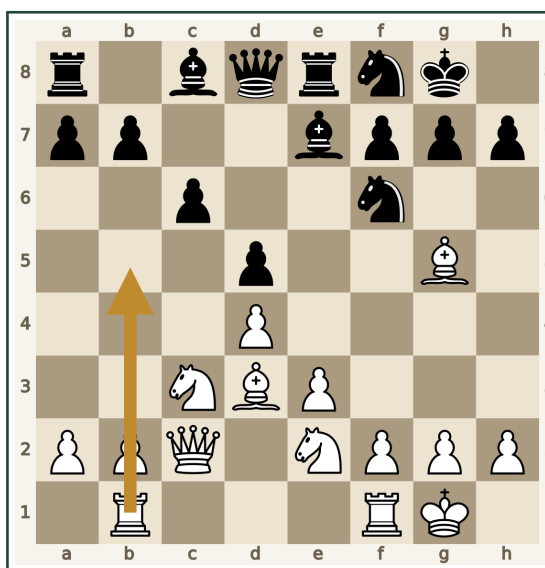
ÉTAPE 15

Bâtir et conclure un plan

Cibler une faiblesse, ouvrir un second front, ne pas se presser

Un bon plan naît des CARACTÉRISTIQUES de la position : une faiblesse adverse à assiéger, une case forte à occuper, une colonne à prendre, une majorité à faire avancer. Choisissez la cible, amenez vos pièces contre elle, et améliorez votre position pas à pas — sans vous presser.

Et pour convertir un avantage, souvenez-vous du principe des DEUX FAIBLESSES : une seule cible se défend ; en créant un second front à l'autre bout de l'échiquier, vous dispersez la défense au-delà de ses moyens. Souvent, on dirige alors la partie vers la finale, où un petit avantage devient décisif.



Convertir : on presse une première faiblesse (ici l'aile dame), puis on ouvre un second front. La défense, étirée, craque.

À RETENIR

Un plan se bâtit sur les faiblesses de la position ; on cible, on amène ses pièces, on améliore sans se presser. Pour gagner, créez une SECONDE faiblesse : la défense ne tient pas deux fronts. Et n'ayez pas peur de la finale — c'est là qu'un petit avantage bien conduit se transforme en point.

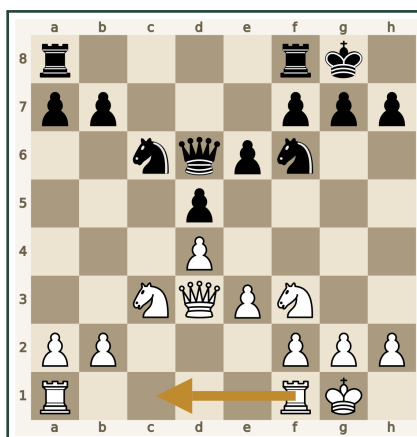
PARTIE 5 — BANQUE D'EXERCICES

Banque d'exercices

On n'apprend la stratégie qu'en la PRATIQUANT. Voici des positions réelles (vérifiées) à résoudre. Pour la plupart, on ne vous demande pas un coup gagnant par force, mais le bon PLAN — car c'est ainsi que la stratégie se joue. Regardez la position, décidez de votre plan à voix haute, puis lisez la réponse. C'est en choisissant vous-même que votre regard s'affûte.

Trouver le coup

Saisir la colonne ouverte



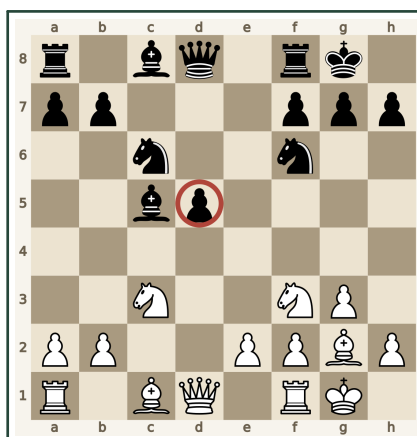
Trait aux Blancs. La colonne c est ouverte. Quel est le meilleur coup ?

À RETENIR

Solution — Tfc1 (ou Tac1) : on s'empare de la colonne ouverte avec une tour, pour y doubler et pénétrer en 7e rangée. C'est le meilleur coup, vérifié : ne laissez jamais une colonne ouverte à l'adversaire.

Trouver le plan

Jouer contre le pion isolé

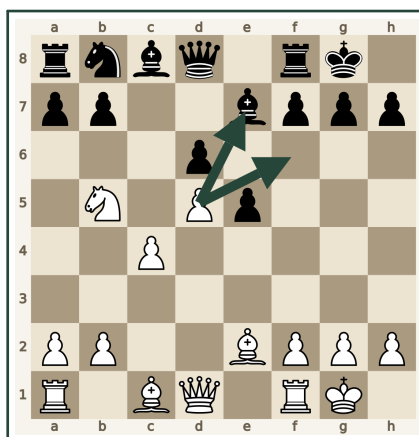


Les Noirs affrontent un pion dame isolé blanc. Quel est leur plan à long terme ?

À RETENIR

Solution — Bloquer le pion isolé (installer une pièce sur la case devant lui, d5), échanger les pièces actives blanches, puis diriger la partie vers la finale, où l'isolé devient une faiblesse à gagner. Bloquer, échanger, simplifier.

Exploiter l'avant-poste

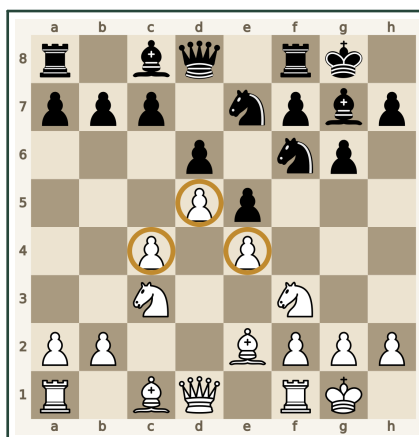


Les Blancs disposent d'une superbe case forte en d5. Quel est le plan ?

À RETENIR

Solution — Y installer et y maintenir un cavalier soutenu : cet avant-poste inattaquable domine la position. On garde la case forte, on y appuie l'action, et on évite d'échanger ce cavalier idéal. Une case forte se conserve et s'exploite.

Faire valoir l'espace

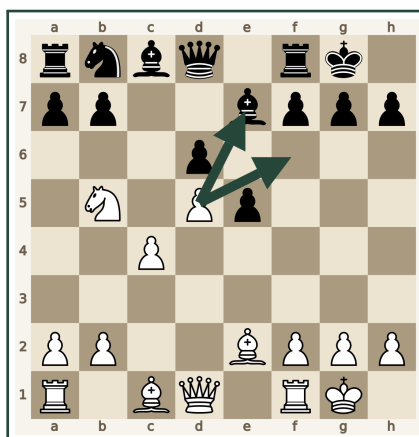


Les Blancs ont un net avantage d'espace. Comment jouer ?

À RETENIR

Solution — Éviter les échanges (les pièces noires manquent de place, pas les blanches) et manœuvrer ses forces vers l'aile où l'adversaire est le plus à l'étroit, en continuant à gagner du terrain. Avec l'espace : on n'échange pas, on étouffe.

Le bon échange

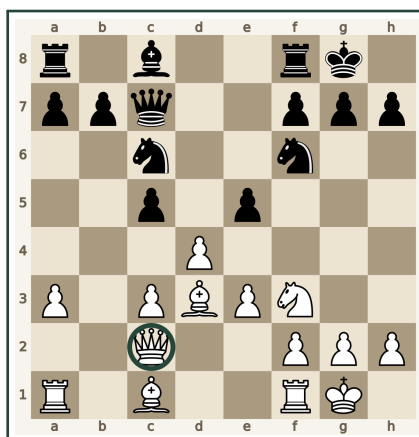


Les Blancs peuvent simplifier. Quelle est la bonne idée d'échange ?

À RETENIR

Solution — Éliminer la meilleure pièce défensive des Noirs (via l'avant-poste d5), pour les laisser avec leurs pièces les plus passives. On échange pour supprimer une BONNE pièce adverse, pas au hasard.

Penser à l'adversaire

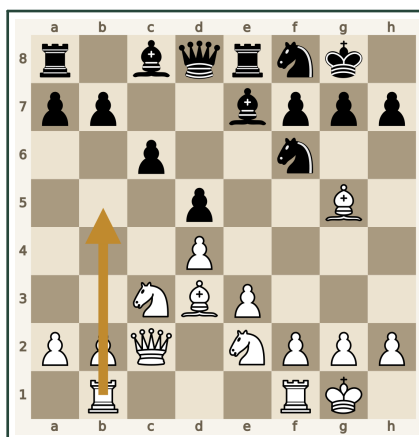


Position calme. Avant de lancer votre propre jeu, quel est le bon réflexe ?

À RETENIR

Solution — La prophylaxie : identifier ce que l'adversaire veut faire (sa rupture, sa manœuvre, son contre-jeu) et le neutraliser AVANT d'exécuter son propre plan. Demandez toujours : « que veut-il ? », puis empêchez-le.

Créer une seconde faiblesse

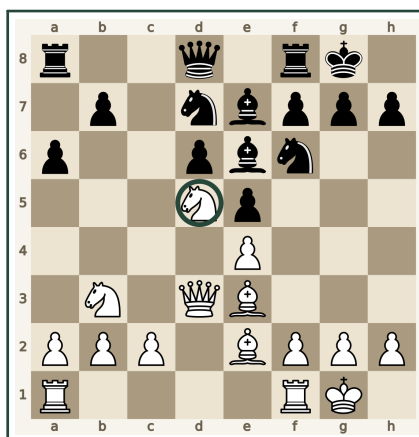


Les Blancs ont un petit avantage mais une seule cible se défend. Comment progresser ?

À RETENIR

Solution — Ouvrir un SECOND front à l'autre bout de l'échiquier (principe des deux faiblesses) : la défense ne peut tenir deux cibles éloignées. On fait la navette, et souvent on convertit en finale. Deux faiblesses valent mieux qu'une.

Exploiter le trou

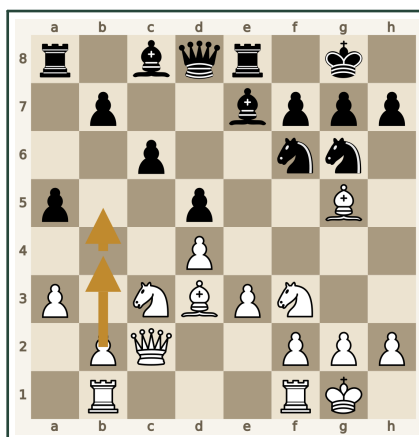


Les Blancs disposent d'un trou en d5, que les Noirs ne peuvent plus couvrir. Quel est le plan ?

À RETENIR

Solution — Y installer une pièce stable (un cavalier soutenu) qui dominera depuis cette case imprenable. On occupe le trou et on en fait une base d'opérations. Un trou adverse est une invitation à y planter une pièce.

L'attaque de minorité

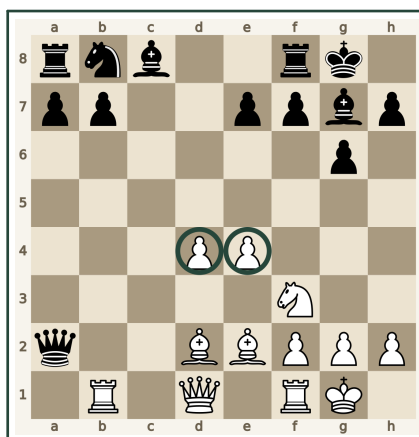


Structure de Carlsbad. Les Blancs ont la majorité à l'aile dame. Quel plan clé en main ?

À RETENIR

Solution — L'attaque de minorité : a3, b4, b5, puis l'échange en c6 laisse aux Noirs un pion arriéré faible sur colonne semi-ouverte. On fabrique une faiblesse durable, puis on l'assiège. Peu de pions attaquent beaucoup, pour créer une cible.

Centraliser ses forces

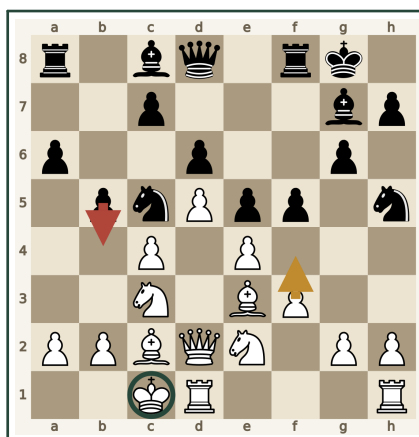


Position ouverte au centre. Quelle idée générale guide votre jeu ?

À RETENIR

Solution — Centraliser : amener ses pièces (et, en finale, le roi) vers le centre, d'où elles rayonnent le plus. Une pièce centralisée vaut mieux qu'une pièce au bord — de la force gagnée gratuitement.

La course des ailes opposées



Les rois ont roqué de côtés opposés. Quel est le bon état d'esprit, et le plan ?

À RETENIR

Solution — Foncer : pousser ses pions vers le roi adverse pour ouvrir des lignes, sans perdre de tempo à la défense passive. C'est une course de vitesse — comptez les coups des deux attaques et soyez le premier à percer.

PARTIE 6 — PROGRAMME D'ASSIMILATION

Programme d'assimilation en 7 jours

Voici comment faire entrer ces idées dans votre jeu, en une semaine, à la manière de Susan Polgar : un thème par jour, quelques tâches simples, un objectif clair. La régularité prime sur la durée — sept petites séances valent mieux qu'une longue lecture. Avancez en confiance, sans vous juger.

JOUR 1**La sécurité du roi et le centre**

- Relisez les Étapes 1 et 2. Sur chaque diagramme, dites qui contrôle le centre et si les rois sont sûrs.
- Refaites mentalement l'exercice de la colonne ouverte.
- Dans trois de vos parties récentes, repérez si vous avez roqué à temps.
- Objectif : ne plus jamais retarder le roque sans une excellente raison.

OBJECTIF

Prendre le réflexe : roi à l'abri d'abord, centre contesté toujours.

JOUR 2**L'espace et les pièces heureuses**

- Relisez les Étapes 3 et 4. À chaque position, nommez votre pièce la moins active.
- Faites les exercices « espace » et « avant-poste ».
- Règle du jour : avec l'espace, on n'échange pas ; sans l'espace, on échange.
- Objectif : devant toute position, savoir dire quelle pièce améliorer en priorité.

OBJECTIF

Améliorer sa pire pièce, exploiter l'espace.

JOUR 3**L'avant-poste et le bon échange**

- Relisez les Étapes 5 et 6. Repérez les cases fortes possibles dans les diagrammes.
- Faites les exercices « avant-poste » et « bon échange ».
- Avant chaque échange, demandez-vous : est-ce que je supprime SA bonne pièce ou MA mauvaise ?
- Objectif : ne plus jamais échanger « au hasard ».

OBJECTIF

Créer des cases fortes, échanger intelligemment.

JOUR 4**Les colonnes et les tours**

- Relisez l'Étape 7. Repérez toutes les colonnes ouvertes et semi-ouvertes des diagrammes du livre.
- Refaites l'exercice de la colonne ouverte, et cherchez la 7e rangée.
- Dans vos parties, vérifiez que vos tours ne dorment pas derrière leurs pions.
- Objectif : dès qu'une colonne s'ouvre, y penser aussitôt pour vos tours.

OBJECTIF

Placer ses tours là où elles sont fortes.

JOUR 5**Lire la structure de pions**

- Relisez les Étapes 8 et 9. Sur chaque structure, nommez les faiblesses fixes et le côté où jouer.
- Faites l'exercice « pion isolé ».
- Entraînez-vous : pion isolé → jouer vite (possesseur) ou bloquer (adversaire) ; chaîne → frapper la base.
- Objectif : lire une structure et en déduire le plan avant de calculer.

OBJECTIF

Voir, dans une structure, le plan qu'elle impose.

JOUR 6**Penser à l'adversaire (prophylaxie)**

- Relisez l'Étape 10. Faites l'exercice « penser à l'adversaire ».
- À chaque coup d'une partie d'entraînement, posez-vous : « que veut-il faire ? » avant de jouer.
- Notez une partie où une menace adverse non vue vous a coûté cher : elle illustre l'importance du réflexe.
- Objectif : que la question « que veut mon adversaire ? » devienne automatique.

OBJECTIF

Prendre l'habitude de la double question à chaque coup.

JOUR 7

Faire un plan complet

- Relisez l'Étape 11 et refaites l'exercice « seconde faiblesse ».
- Jouez trois parties en vous imposant, à chaque position calme, de formuler un plan en une phrase.
- Après chaque partie : ai-je eu un plan clair ? ai-je pensé à l'adversaire ? ai-je amélioré ma pire pièce ?
- Objectif : ne plus jamais jouer « au coup par coup » — toujours avoir un plan.

OBJECTIF

Réunir tout : cibler, restreindre, convertir.

OBJECTIF

À la fin des sept jours, vous ne jouerez plus sans plan. Vous regarderez chaque position en vous demandant qui tient le centre, quelle est votre pire pièce, où sont les faiblesses, et ce que veut l'adversaire — et le bon plan se présentera de lui-même. C'est cela, penser aux échecs comme l'enseigne Susan Polgar : la maîtrise par la simplicité et la répétition.

Vous savez maintenant faire un plan

Récapitulons votre nouvelle boussole : sécurisez le roi, contestez le centre, améliorez votre pire pièce, créez des avant-postes, faites les bons échanges, prenez les colonnes ouvertes, lisez la structure de pions, et — surtout — pensez toujours à ce que veut l'adversaire avant de faire votre plan. Ce ne sont pas des règles à réciter, mais un regard à entraîner.

C'est la philosophie de Susan Polgar : on progresse en comprenant quelques idées simples et en les répétant jusqu'à ce qu'elles deviennent naturelles. Refaites les exercices, suivez le programme, jouez des parties en vous posant les bonnes questions. Très vite, la stratégie ne sera plus un effort : ce sera votre façon de voir l'échiquier.

À RETENIR

Votre check-list à chaque position calme : (1) mon roi est-il sûr ? (2) qui tient le centre ? (3) quelle est ma pire pièce, et comment l'améliorer ? (4) où sont les faiblesses (les miennes, les siennes) ? (5) que veut faire l'adversaire ? Répondez à ces cinq questions, et vous aurez toujours un plan.

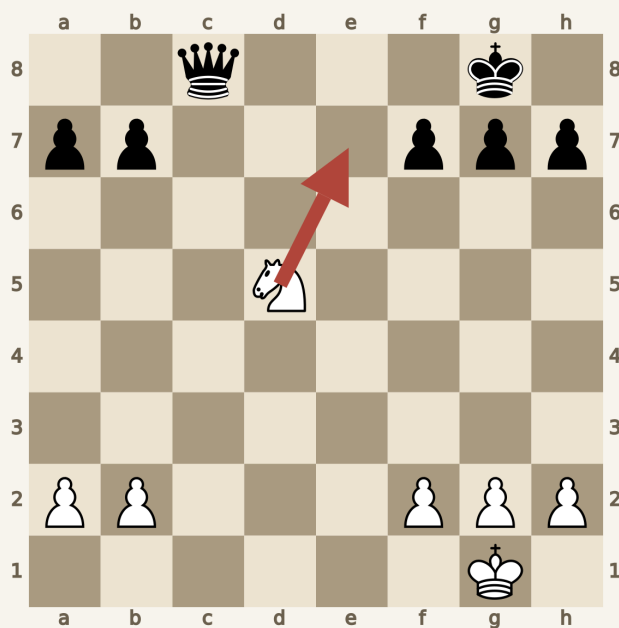
CHESSDZ

MANUEL DE TACTIQUE · MÉTHODE POLGAR

— voir, calculer, résoudre —

LA TACTIQUE

Voir les combinaisons, la méthode Susan Polgar



Reconnaître · calculer · résoudre

chessdz.org

La tactique, c'est là qu'on gagne les parties

Si la stratégie décide de la direction, la tactique décide du résultat. C'est elle qui, en un coup, gagne une pièce ou donne le mat. Et voici la meilleure nouvelle pour votre progression : la tactique s'apprend plus vite que tout le reste, parce qu'elle repose sur des MOTIFS qui reviennent sans cesse. Fourchette, clouage, enfilade, découverte, mat du couloir... quelques dizaines de motifs expliquent la quasi-totalité des combinaisons.

C'est exactement pour cela que Susan Polgar a fondé son enseignement sur la tactique : en reconnaissant les motifs par la RÉPÉTITION, on finit par les voir instantanément, comme on reconnaît un visage. On n'apprend pas la tactique en lisant : on l'apprend en résolvant, encore et encore, jusqu'à ce que l'œil voie la combinaison avant même d'avoir calculé.

La méthode de ce livre

D'abord, vous apprendrez chaque motif sur une position claire (vérifiée) : vous le VOYEZ. Ensuite, vous découvrirez la méthode de calcul simple qui permet de trouver les combinaisons à coup sûr. Enfin, une banque de puzzles et un programme de sept jours ancrent tout par la pratique. Chaque solution est vérifiée au moteur : ce que vous apprenez ici est juste.

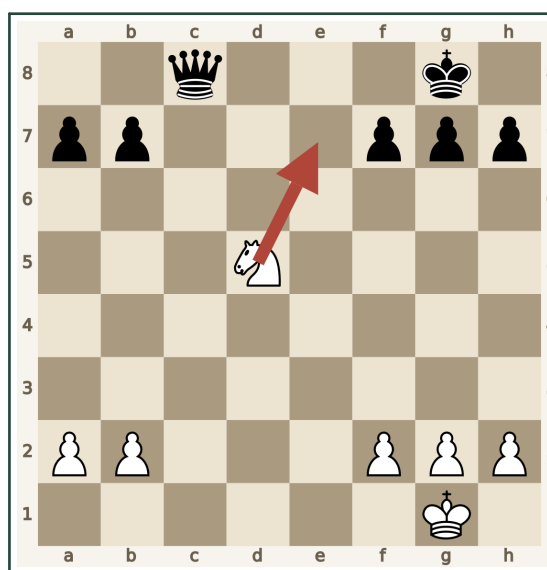
PARTIE 1 — LES MOTIFS QUI GAGNENT DU MATÉRIEL

ÉTAPE 1

La fourchette

Une pièce, deux cibles à la fois

La fourchette est le motif le plus rentable et le plus simple : une seule pièce attaque DEUX cibles en même temps. L'adversaire ne peut en sauver qu'une. Le cavalier est le roi de la fourchette (il attaque des cases qu'aucune autre pièce ne relie), mais pions, fous, tours et dame fourchettent aussi. La fourchette la plus précieuse : celle qui attaque le roi (échec) et une pièce — l'adversaire doit parer l'échec, et vous prenez la pièce.



La fourchette : le cavalier saute en e7, échec au roi ET attaque la dame (flèche). Après l'échec paré, Cxc8 gagne la dame.

À RETENIR

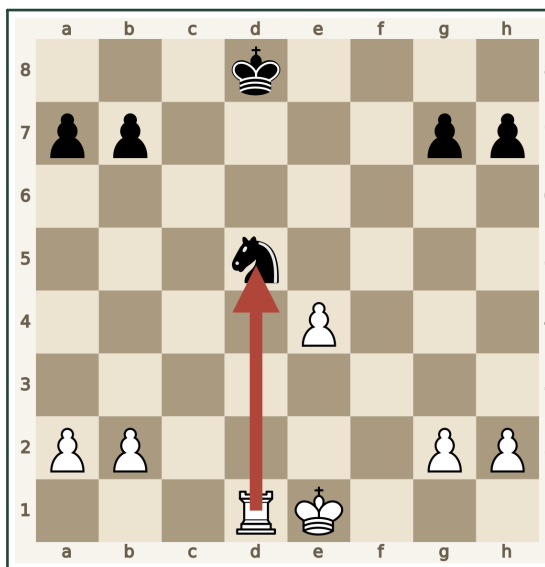
Cherchez toujours si une de vos pièces peut attaquer deux cibles à la fois — surtout le roi et une pièce (fourchette à l'échec). Le cavalier est votre meilleur ami ici. Et méfiez-vous des fourchettes adverses : à chaque coup, repérez les cases d'où un cavalier vous fourchetterait.

ÉTAPE 2

Le clouage

La pièce qui ne peut plus bouger

Clouer, c'est attaquer une pièce qui ne peut pas s'écarter, parce que derrière elle se trouve une cible plus précieuse (souvent le roi). La pièce clouée est paralysée. Le clouage ABSOLU (sur le roi) interdit totalement à la pièce de bouger — elle est à votre merci. Le plan : clouer, puis attaquer la pièce clouée une fois de plus (avec un pion ou une autre pièce) pour la gagner.



Le clouage : le cavalier noir est cloué sur son roi (colonne d). Il ne peut fuir — la tour le capture (flèche) et gagne la pièce.

À RETENIR

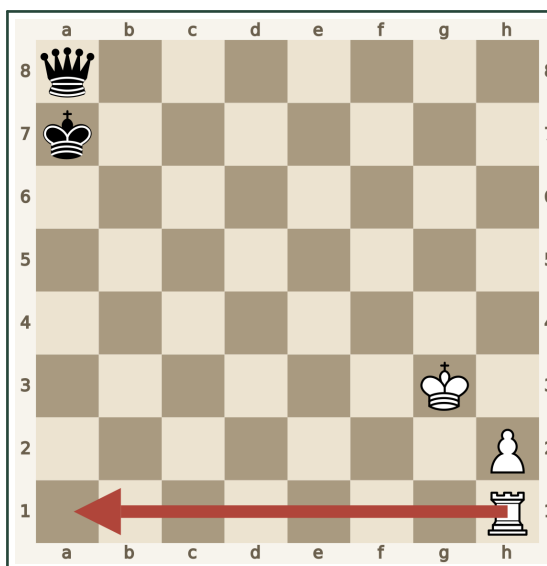
Utilisez les fous, tours et dame pour clouer les pièces adverses contre leur roi ou leur dame. Une pièce clouée est une pièce morte : attaquez-la une fois de plus pour la gagner. Et ne laissez jamais vos propres pièces se faire clouer sans nécessité.

ÉTAPE 3

L'enfilade

Le clouage à l'envers

L'enfilade est le miroir du clouage : cette fois, c'est la pièce la PLUS précieuse (souvent le roi) qui est devant. Vous l'attaquez ; elle doit s'écarter ; et vous capturez la pièce qui était cachée derrière. C'est un motif dévastateur en finale, quand le roi et une tour (ou la dame) se trouvent sur la même ligne.



L'enfilade : la tour donne échec sur la colonne a (flèche). Le roi doit s'écarter, et la tour capture la dame derrière lui.

À RETENIR

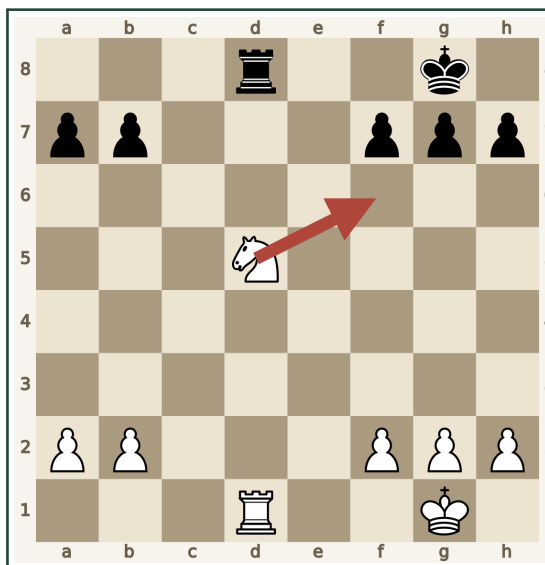
Cherchez les rois et les dames alignés sur une même colonne, rangée ou diagonale : une pièce à longue portée (tour, fou, dame) peut donner échec et gagner la pièce de derrière. L'enfilade récolte souvent la dame — un motif à toujours avoir à l'œil, surtout en finale.

ÉTAPE 4

L'attaque à la découverte

Deux pièces attaquent d'un seul coup

Voici le motif le plus puissant de tous. Une de vos pièces se déplace, et en s'écartant, DÉMASQUE l'attaque d'une pièce placée derrière elle. Deux menaces naissent d'un seul coup : celle de la pièce qui bouge, et celle de la pièce démasquée. Si la pièce qui bouge donne elle-même échec (ou une grosse menace), l'adversaire est débordé. Le sommet : l'échec DOUBLE, où les deux pièces donnent échec — le roi doit alors bouger, et rien ne peut l'empêcher.



La découverte : le cavalier s'en va en f6 (échec !) et démasque la tour d1 contre la tour d8. On gagne la tour.

À RETENIR

Quand une de vos pièces en cache une autre (tour, fou, dame) braquée sur une cible, cherchez un coup de la pièce de devant qui crée une seconde menace — idéalement un échec. La pièce qui bouge peut alors « se servir » ailleurs pendant que la découverte fait son œuvre. Redoutable et à surveiller des deux côtés.

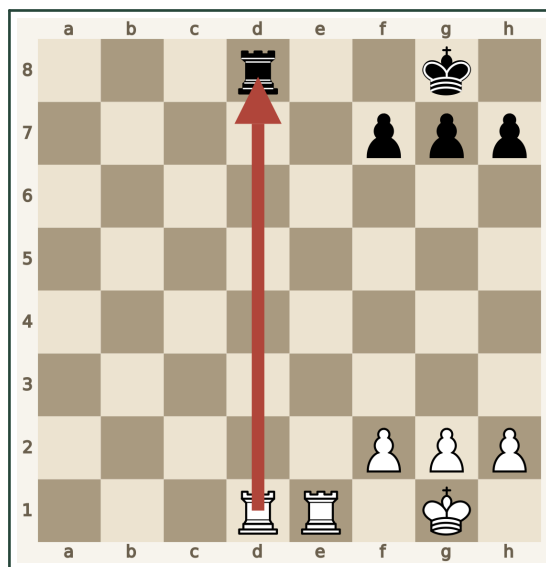
PARTIE 2 — ÉLIMINER LA DÉFENSE

ÉTAPE 5

Éliminer le défenseur

Supprimez le gardien, la porte s'ouvre

Souvent, une seule pièce adverse tient tout : elle défend la case du mat, ou protège une pièce clé. La solution est directe : SUPPRIMEZ ce défenseur. On l'élimine en le capturant, ou on le chasse (déviation), ou on l'attire ailleurs (attraction). Une fois le gardien parti, la faiblesse qu'il couvrait s'effondre.



Éliminer le défenseur : la tour noire d8 défend seule le couloir. La tour la capture (flèche) — et c'est mat, le roi est pris au piège.

À RETENIR

Avant de conclure une attaque, demandez : QUI défend la case ou la pièce que je vise ? Puis trouvez comment supprimer ce défenseur — le capturer, le dévier par une menace, ou l'attirer ailleurs par un sacrifice. Ôtez le gardien, et la position tombe.

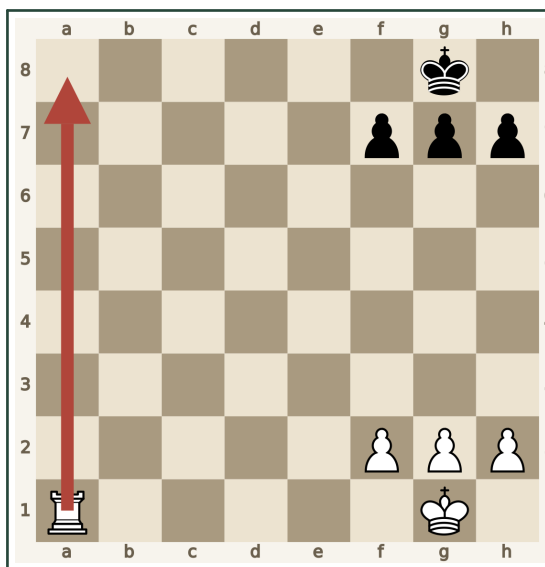
PARTIE 3 — LES MOTIFS DE MAT

ÉTAPE 6

Le mat du couloir

Le roi prisonnier de ses propres pions

Le mat du couloir (ou de la dernière rangée) est l'un des plus fréquents, et l'un des plus cruels : un roi roqué, protégé par ses trois pions, est en réalité ENFERMÉ. Une tour ou une dame qui arrive sur la dernière rangée le mate, car ses propres pions lui bouchent la fuite.



Le mat du couloir : la tour envahit la 8e rangée (flèche). Le roi, bloqué par ses pions f7-g7-h7, n'a aucune case. Mat.

À RETENIR

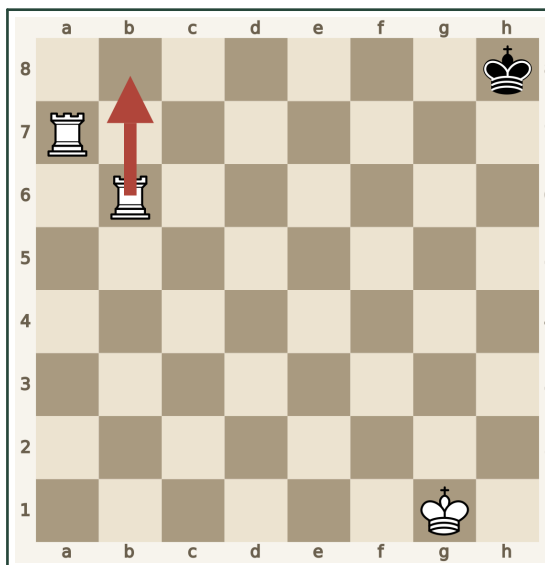
Surveillez toujours votre dernière rangée : si vos pièces lourdes quittent la défense, une invasion adverse peut mater. La prévention est simple — faites une « lucarne » en avançant un pion (h3 ou g3) au bon moment. Et cherchez ce mat chez l'adversaire dès que sa dernière rangée est dégarnie.

ÉTAPE 7

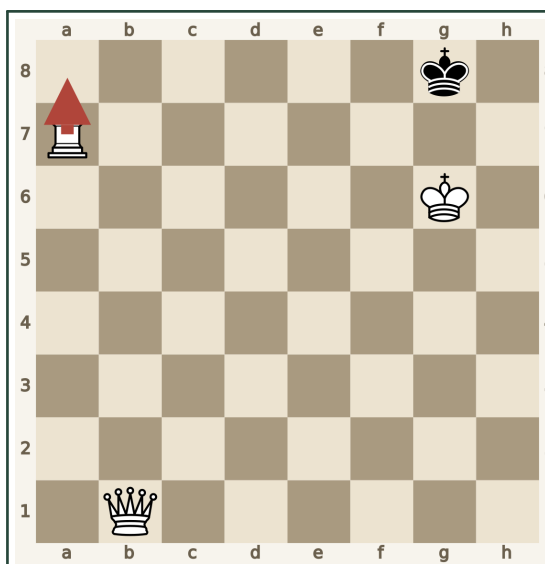
Les mats élémentaires à connaître par cœur

Escalier, roi et tour, dame soutenue

Certains schémas de mat reviennent si souvent qu'il faut les reconnaître instantanément. Le mat de l'ESCALIER : deux tours (ou dame + tour) qui repoussent le roi rangée après rangée jusqu'au bord. Le mat ROI ET TOUR : le roi adverse acculé au bord, votre roi en face (opposition), la tour donne le mat. La DAME SOUTENUE : la dame vient tout près du roi ennemi, protégée par une pièce, et l'étouffe. Ces trois mats gagnent des milliers de finales — connaissez-les sans réfléchir.



Le mat de l'escalier : une tour prend la dernière rangée (flèche) pendant que l'autre garde l'avant-dernière. Le roi est maté au bord.



Le mat roi et tour : le roi noir est acculé au bord, le roi blanc le tient en face, et la tour délivre le mat (flèche).

À RETENIR

Apprenez ces trois mats jusqu'au réflexe : l'escalier (deux pièces lourdes qui repoussent le roi au bord), le mat roi + tour (opposition des rois + la tour), et la dame soutenue tout près du roi. Ce sont les mats qui concluent la plupart des finales — ne les cherchez pas, connaissez-les.

PARTIE 4 — LA MÉTHODE DE CALCUL

ÉTAPE 8

La méthode de calcul de Susan Polgar

Comment TROUVER la combinaison à coup sûr

Comment repère-t-on une combinaison sans la connaître d'avance ? Par une méthode simple, celle que répètent tous les grands entraîneurs. À chaque fois que vous cherchez un coup fort, examinez d'abord les COUPS FORÇANTS, dans cet ordre :

Pourquoi les coups forçants d'abord ? Parce qu'ils LIMITENT les réponses de l'adversaire : on calcule alors un arbre étroit, pas une forêt. Repérez aussi les « indices » d'une combinaison : un roi mal gardé, une pièce non défendue, deux pièces alignées, une dernière rangée faible. Là où il y a un indice, cherchez le coup forçant.

À RETENIR

Devant toute position, passez en revue, dans l'ordre : échecs, prises, menaces. Commencez par les coups les plus forçants — ce sont eux qui matent ou gagnent. Et cherchez les indices (roi exposé, pièce en prise, pièces alignées, couloir faible) : ils signalent qu'une combinaison existe. Cette discipline, répétée, fait de vous un joueur tactique redoutable.

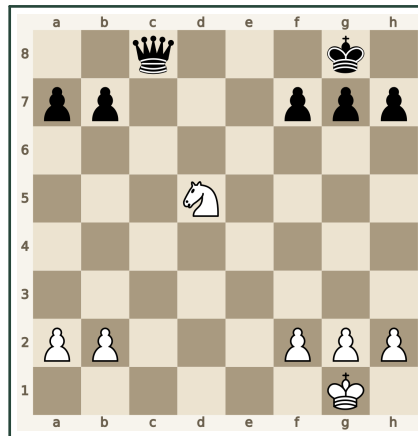
PARTIE 5 — BANQUE DE PUZZLES

Banque de puzzles

À vous de jouer. Voici les motifs que vous venez d'apprendre, à retrouver vous-même — c'est ainsi qu'on les grave pour toujours. Pour chaque position, c'est aux Blancs de jouer, et il existe un coup gagnant (mat ou gain décisif de matériel). Cherchez-le AVANT de lire la solution. Rappelez-vous la méthode : échecs d'abord, puis prises, puis menaces. Toutes les solutions sont vérifiées au moteur.

Motif · Fourchette

Deux cibles d'un coup



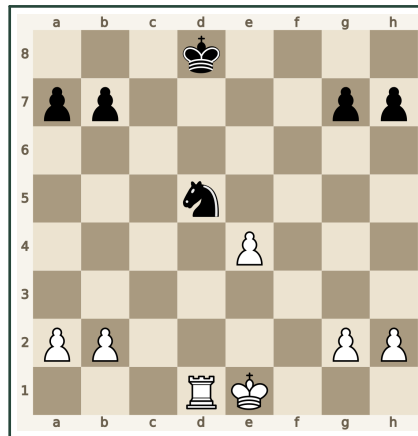
Trait aux Blancs. Trouvez le coup qui gagne la dame noire.

À RETENIR

Solution — Ce7+ ! Le cavalier fourche le roi (échec) et la dame c8. Après l'échec paré, Cxc8 emporte la dame. La fourchette de cavalier à l'échec : imparable.

Motif · Clouage

La pièce paralysée



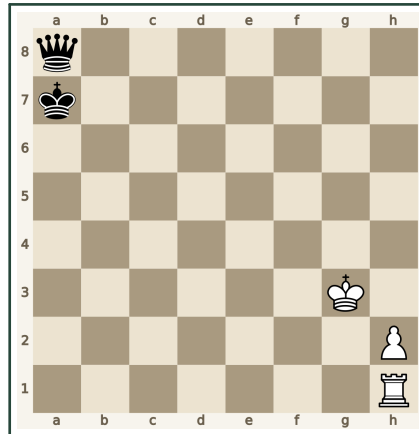
Trait aux Blancs. Le cavalier noir est cloué. Comment le gagner ?

À RETENIR

Solution — $Txd5+$! (ou $exd5$) : le cavalier, cloué sur son roi, ne peut ni fuir ni être défendu efficacement. On le capture et on gagne une pièce nette.

Motif · Enfilade

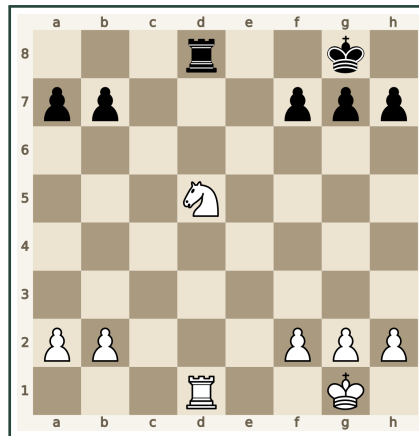
Échec, puis la pièce de derrière



Trait aux Blancs. Roi et dame noirs sont sur la même colonne. Trouvez le gain.

À RETENIR

Solution — Ta1+ ! La tour donne échec ; le roi doit quitter la colonne a, et Txa8 capture la dame. L'enfilade récolte la dame.

Motif · Découverte**Bouger pour démasquer**

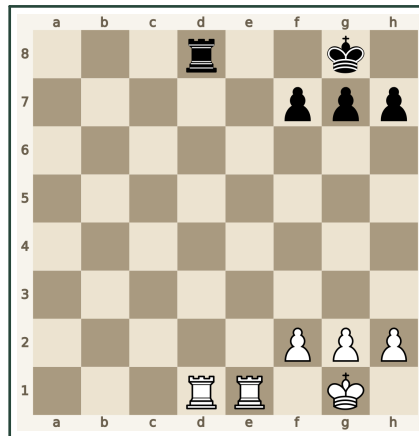
Trait aux Blancs. Trouvez l'attaque à la découverte qui gagne la tour.

À RETENIR

Solution — Cf6+ ! Le cavalier part avec échec et démasque la tour d1 contre la tour d8. L'adversaire pare l'échec, et Txd8 gagne la tour.

Motif · Éliminer le défenseur

Supprimer le gardien



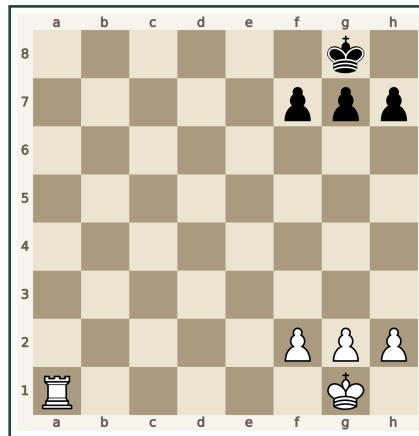
Trait aux Blancs. Une seule pièce noire défend le couloir. Concluez.

À RETENIR

Solution — Txd8# ! La tour d8 était le seul défenseur de la dernière rangée. En l'éliminant, on délivre le mat du couloir. Ôtez le gardien, la porte s'ouvre.

Mat · Le couloir

La dernière rangée



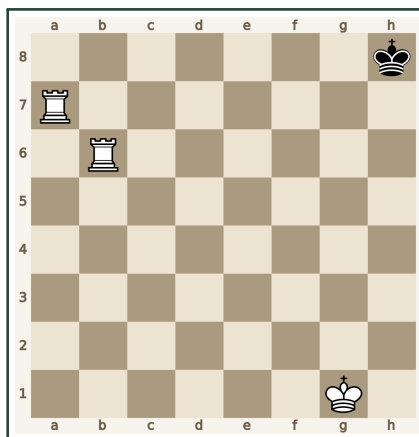
Trait aux Blancs. Le roi noir est enfermé par ses pions. Matez.

À RETENIR

Solution — Ta8# ! La tour envahit la 8e rangée ; le roi, bloqué par f7-g7-h7, n'a aucune fuite. Le mat du couloir dans sa forme la plus pure.

Mat · L'escalier

Deux tours au travail



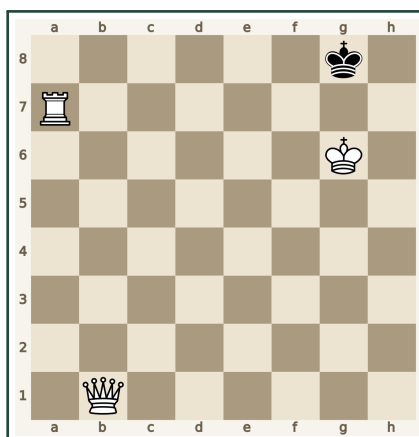
Trait aux Blancs. Matez avec les deux tours.

À RETENIR

Solution — Tb8# ! Une tour prend la 8e rangée pendant que l'autre contrôle la 7e : le roi, repoussé au bord, est maté. C'est le mat de l'escalier.

Mat · Roi et tour

L'opposition décide



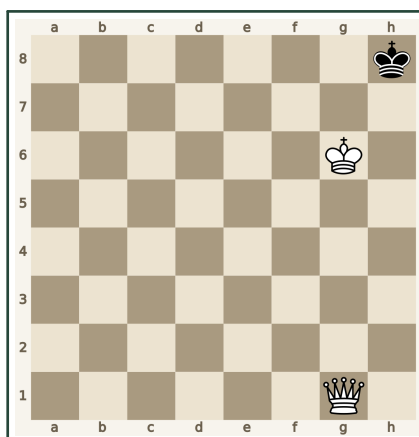
Trait aux Blancs. Le roi noir est au bord, le vôtre en face. Matez.

À RETENIR

Solution — Ta8# ! Votre roi tient en face (opposition) et couvre les fuites ; la tour délivre le mat au bord. Le mat élémentaire roi + tour à connaître par cœur.

Mat · La dame en deux coups

Approcher et mater



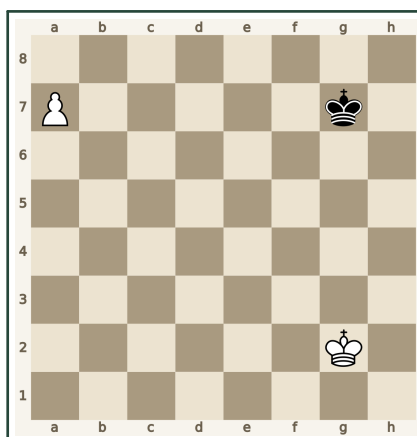
Trait aux Blancs. Matez en deux coups avec la dame et le roi.

À RETENIR

Solution — Da1+ amène la dame ; le roi noir est repoussé au coin, puis la dame, soutenue par votre roi, délivre le mat. La technique dame + roi, indispensable.

Technique · La promotion

Faire une nouvelle dame



Trait aux Blancs. Transformez votre avantage en victoire.

À RETENIR

Solution — a8=D ! Le pion atteint la dernière rangée et devient dame : c'est une force décisive. N'oubliez jamais de pousser vos pions passés jusqu'à la promotion — un pion qui arrive vaut une dame.

PARTIE 6 — PROGRAMME D'ASSIMILATION

Programme d'assimilation en 7 jours

La tactique s'acquiert par la répétition — c'est le cœur de la méthode Polgar. Voici une semaine pour graver les motifs jusqu'au réflexe : un thème par jour, la pratique avant tout, et un objectif clair. La régularité prime : mieux vaut résoudre quelques puzzles chaque jour qu'une longue séance unique.

JOUR 1**La fourchette**

- Relisez l'Étape 1. Refaites le puzzle « Fourchette ».
- Sur un échiquier, placez un cavalier et cherchez toutes les cases d'où il fourcherait roi + dame.
- Résolvez dix fourchettes (dans ce livre ou une application de puzzles).
- Objectif : repérer une fourchette possible en une seconde, pour vous comme contre vous.

OBJECTIF

Voir instantanément toutes les fourchettes, surtout de cavalier.

JOUR 2**Clouage et enfilade**

- Relisez les Étapes 2 et 3. Refaites les puzzles « Clouage » et « Enfilade ».
- Entraînez l'œil : dès que roi et dame (ou deux pièces) sont sur une même ligne, cherchez le clouage ou l'enfilade.
- Résolvez dix puzzles mêlant clouage et enfilade.
- Objectif : voir une ligne (colonne, rangée, diagonale) et penser aussitôt « clouage ou enfilade ? »

OBJECTIF

Reconnaître les pièces alignées, et en profiter.

JOUR 3**L'attaque à la découverte**

- Relisez l'Étape 4. Refaites le puzzle « Découverte ».
- Cherchez, dans vos parties, les cas où une de vos pièces en cache une autre braquée sur une cible.
- Résolvez dix découvertes (et repérez les échecs doubles).
- Objectif : voir automatiquement une pièce « masquée » comme une menace prête à jaillir.

OBJECTIF

Repérer les pièces cachées l'une derrière l'autre.

JOUR 4**Éliminer la défense**

- Relisez l'Étape 5. Refaites le puzzle « Éliminer le défenseur ».
- Prenez l'habitude, avant chaque attaque, de demander : qui défend ma case cible ?
- Résolvez dix puzzles de déviation / élimination du défenseur.
- Objectif : voir le gardien d'une position, et chercher comment le supprimer.

OBJECTIF

Toujours identifier le défenseur d'une case ou d'une pièce.

JOUR 5**Les mats à connaître**

- Relisez les Étapes 6 et 7. Refaites les puzzles « couloir », « escalier », « roi et tour », « dame ».
- Entraînez les mats élémentaires (roi + dame, roi + tour) jusqu'à les faire les yeux fermés.
- Résolvez dix mats en un coup.
- Objectif : reconnaître un schéma de mat instantanément, sans calculer.

OBJECTIF

Reconnaître d'un coup d'œil les schémas de mat.

JOUR 6**La méthode de calcul**

- Relisez l'Étape 8. Sur chaque puzzle, appliquez la méthode : d'abord les échecs, puis les prises, puis les menaces.
- Résolvez dix puzzles en verbalisant à voix haute votre recherche des coups forçants.
- Repérez les « indices » (roi exposé, pièce en prise, pièces alignées, couloir faible).
- Objectif : que « échecs, prises, menaces » devienne votre réflexe de recherche.

OBJECTIF

Passer en revue échecs, prises, menaces — dans cet ordre.

JOUR 7

Tout mélanger

- Refaites toute la banque de puzzles de ce livre, sans regarder les motifs à l'avance.
- Résolvez vingt puzzles mélangés (motifs inconnus), en vous chronométrant.
- Après chaque erreur, nommez le motif que vous n'avez pas vu — c'est lui qu'il faut retravailler.
- Objectif : voir la combinaison en partie réelle, quand personne ne vous dit qu'elle existe.

OBJECTIF

Résoudre des puzzles variés, comme en partie.

OBJECTIF

À la fin des sept jours, les motifs ne se calculeront plus : ils se VERRONT. Devant une position, votre œil accrochera tout seul la fourchette, le clouage, le couloir faible. C'est cela, la tactique façon Susan Polgar : la reconnaissance instantanée, acquise par la pratique répétée. Continuez à résoudre chaque jour, et votre force grimpera vite.

Vous voyez maintenant les combinaisons

Récapitulons votre arsenal : la fourchette (deux cibles d'un coup), le clouage et l'enfilade (les pièces alignées), l'attaque à la découverte (deux menaces d'un seul coup), l'élimination du défenseur (supprimer le gardien), et les schémas de mat (couloir, escalier, roi + tour, dame). Et surtout, la méthode pour les trouver : échecs, prises, menaces.

La tactique est le domaine où l'on progresse le plus vite, parce qu'il suffit de RÉPÉTER. Résolvez des puzzles chaque jour, même cinq minutes ; refaites ceux que vous ratez ; nommez le motif à chaque fois. En quelques semaines, vous verrez des combinaisons là où, hier, vous ne voyiez rien. C'est la promesse de la méthode Polgar : voir, par la pratique, ce que les autres ne voient pas.

À RETENIR

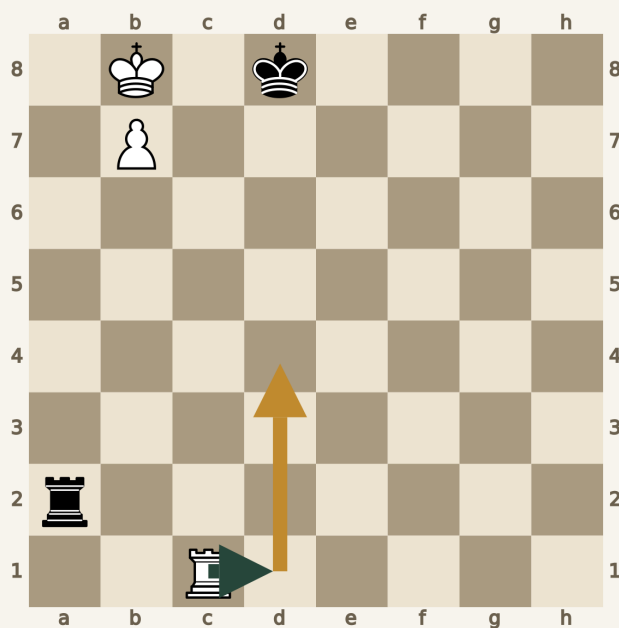
Votre réflexe à chaque coup : (1) y a-t-il un motif ? — roi exposé, pièces alignées, pièce non défendue, couloir faible ; (2) je cherche les coups forçants dans l'ordre : ÉCHECS, PRISES, MENACES ; (3) je vérifie la réponse de l'adversaire. Répétez, résolvez, recommencez — et la tactique deviendra votre force.

CHESSDZ

MANUEL DE FINALES · MÉTHODE POLGAR

— des certitudes, pas des espoirs —

LES FINALES

Gagner les finales, la méthode Susan Polgar

La finale, là où le point se décide vraiment

Beaucoup de joueurs travaillent l'ouverture pendant des heures et négligent la finale — et perdent, en finale, des parties qu'ils avaient gagnées. C'est un immense gâchis, car la finale est le domaine le plus RENTABLE à étudier : elle repose sur un petit nombre de positions PRÉCISES, qu'on peut connaître exactement. Là où l'ouverture offre des probabilités, la finale offre des certitudes.

Susan Polgar insiste : un joueur qui connaît ses finales élémentaires joue tout le reste avec confiance, car il sait vers quoi il navigue. Il convertit ses avantages, et sauve les positions inférieures. La bonne nouvelle : quelques positions-clés suffisent pour couvrir l'immense majorité des cas. Vous allez les apprendre ici, une par une, simplement.

Ce que ce livre vous garantit

Chaque position de ce livre est VÉRIFIÉE : quand on vous dit « c'est gagné » ou « c'est nulle », c'est mathématiquement exact. Vous apprendrez les mats de base, les finales de rois et pions (opposition, règle du carré), et les deux positions les plus importantes des échecs — Lucena (gagnante) et Philidor (nulle) — ainsi que les grands principes. À la fin, un programme de sept jours et une banque d'exercices ancrent le tout. Ne vous pressez pas : une finale se joue avec précision, pas avec précipitation.

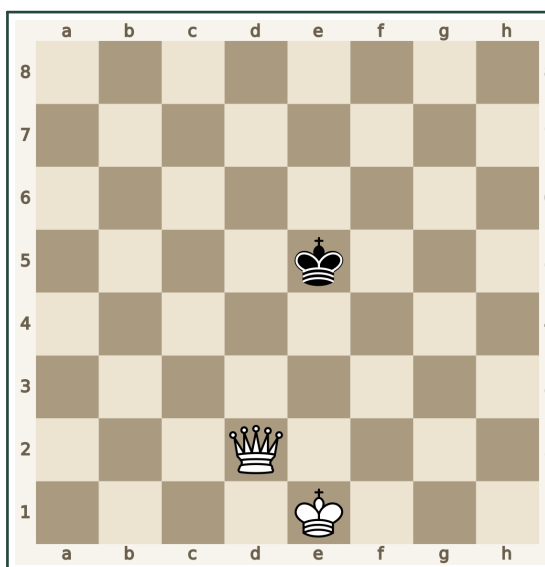
PARTIE 1 — LES MATS DE BASE

ÉTAPE 1

Roi et dame contre roi

Le mat que l'on doit savoir livrer les yeux fermés

C'est le mat le plus fréquent après une promotion : il faut le livrer sans hésiter et sans risquer le pat. La méthode est simple : la dame se place à un saut de cavalier du roi ennemi pour le repousser vers un bord, votre roi s'approche, et le mat tombe au bord. ATTENTION au pat : tant que le roi ennemi a une case, ne l'enfermez pas complètement sans donner l'échec du mat.



Roi + dame contre roi : la dame repousse le roi vers le bord, le roi blanc s'approche, puis on mate au bord. Gare au pat.

À RETENIR

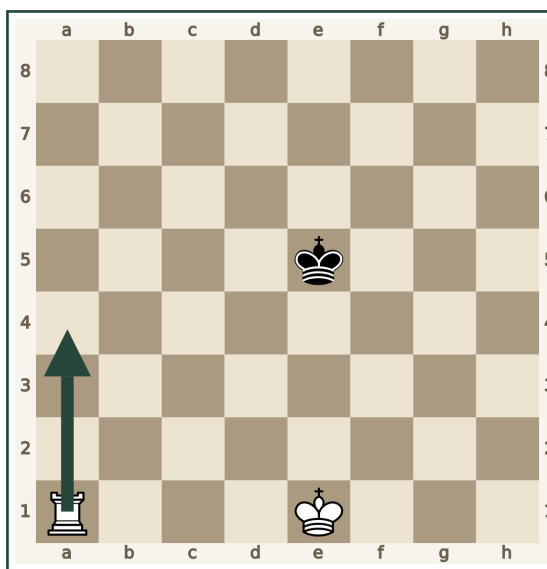
Roi + dame : repoussez le roi adverse au bord en gardant la dame à distance de cavalier, approchez votre roi, puis matez. Vérifiez à CHAQUE coup que l'adversaire a encore une case — sinon c'est pat, et la nulle vous échappe. C'est un mat à faire les yeux fermés.

ÉTAPE 2

Roi et tour contre roi

Repousser avec le mur, mater avec l'opposition

Un peu plus technique que la dame, mais tout aussi essentiel. La tour construit un « mur » qui interdit une rangée (ou une colonne) au roi ennemi ; votre roi le pousse alors face à face (opposition), et quand les rois se font face, la tour délivre le mat au bord. Sans votre roi, la tour seule ne mate pas : c'est la coopération roi + tour qui gagne.



Roi + tour : la tour coupe une rangée (flèche), le roi pousse le roi ennemi au bord, puis l'opposition des rois permet le mat.

À RETENIR

Roi + tour : coupez l'accès avec la tour, amenez votre roi en opposition (face à face), puis matez au bord avec la tour. Retenez : c'est le roi qui fait le travail, la tour donne le coup final. Entraînez ce mat jusqu'au réflexe.

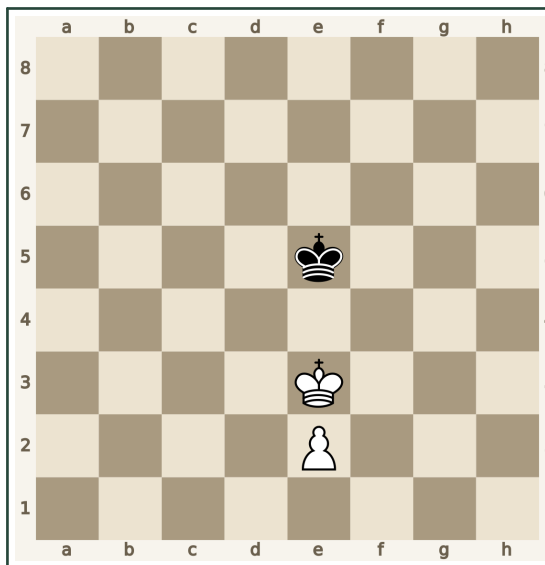
PARTIE 2 — ROIS ET PIONS

ÉTAPE 3

L'opposition : la clé des finales de pions

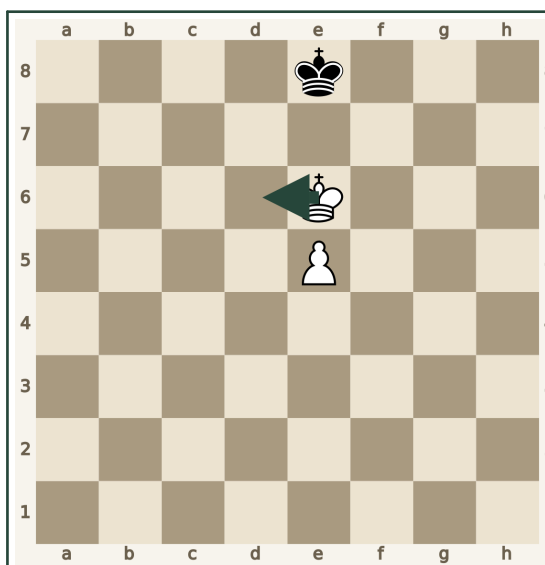
Le roi qui a l'opposition commande

Dans les finales de rois et pions, tout tourne autour de l'OPPOSITION : quand les deux rois se font face, séparés d'une case, celui qui N'A PAS à jouer « a l'opposition » et commande le terrain — l'autre doit reculer. Maîtriser l'opposition, c'est gagner les finales gagnables et tenir les nulles.



L'opposition : les rois se font face. Celui qui n'est pas au trait commande. Ici, le défenseur tient l'opposition — et fait NULLE.

Pour GAGNER avec un roi et un pion, la règle d'or est : amenez votre roi DEVANT votre pion, avec l'opposition. Si votre roi atteint la 6e rangée devant le pion, c'est gagné ; sinon, le défenseur qui garde l'opposition tient la nulle. Le pion suit le roi, jamais l'inverse.



*Le gain : le roi blanc a atteint la 6e rangée
DEVANT son pion. Il déborde (flèche) et le pion
promeut. Roi devant le pion = gain.*

À RETENIR

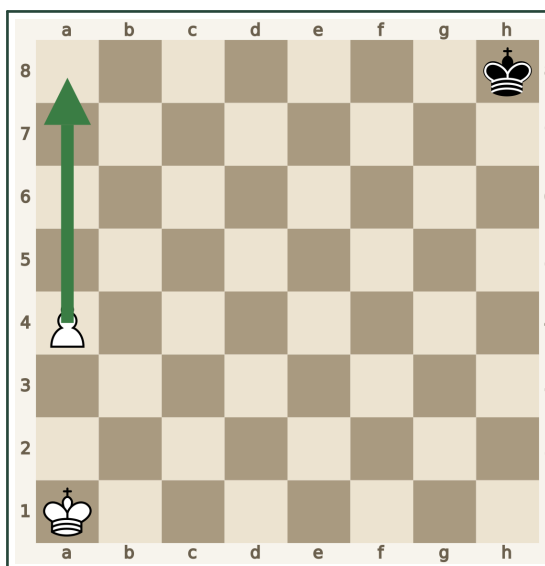
L'opposition décide les finales de pions : le roi qui n'est pas au trait commande. Pour gagner, placez votre roi DEVANT votre pion et prenez l'opposition ; atteindre la 6e rangée devant le pion gagne. Pour annuler, gardez l'opposition et restez devant le pion. Le roi d'abord, le pion ensuite.

ÉTAPE 4

La règle du carré

Le roi peut-il rattraper le pion ?

Une question revient sans cesse : un pion file vers la promotion, le roi ennemi peut-il le rattraper ? Pas besoin de compter les coups un par un. Tracez le CARRÉ du pion : le carré dont un côté va du pion à sa case de promotion. Si le roi adverse est DANS ce carré (ou peut y entrer au trait), il rattrape le pion — sinon, le pion passe et fait dame.



*La règle du carré : le pion file vers a8 (flèche).
Le roi noir est HORS du carré du pion — il ne peut pas le rattraper. Le pion promeut.*

À RETENIR

Pour savoir si un roi rattrape un pion, tracez le carré du pion (du pion jusqu'à sa case de promotion). Roi dans le carré = il rattrape ; roi hors du carré = le pion promeut. Un coup d'œil suffit, sans calcul — attention, si c'est au pion de jouer, il « avance » et le carré rétrécit.

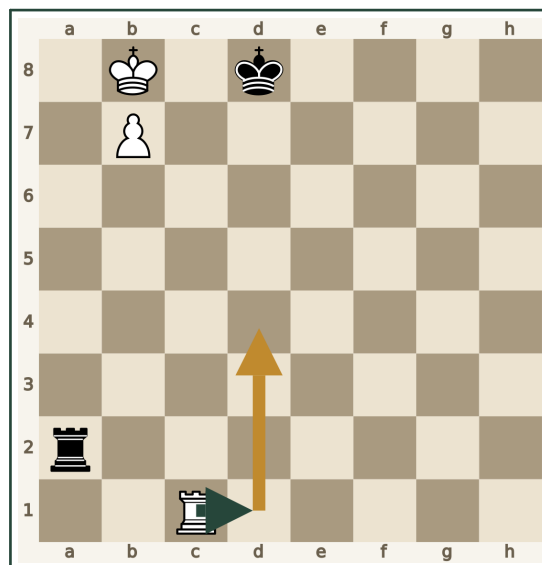
PARTIE 3 — LES FINALES DE TOURS

ÉTAPE 6

La position de Lucena

La technique gagnante n°1 : construire un pont

Les finales de tours sont, de loin, les plus fréquentes — et la position de Lucena en est la clé gagnante. Vous avez un pion sur la 7e rangée, votre roi devant lui, mais coincé ; le roi adverse est écarté et sa tour vous harcèle d'échecs. La solution géniale : « construire un pont ». On amène la tour sur la 4e rangée pour qu'elle fasse écran aux échecs, puis le roi sort et le pion promeut.



Lucena : on chasse d'abord le roi (Td1+), puis la tour se poste sur la 4e rangée (flèche) pour faire « pont » — le roi sort, le pion promeut. GAIN.

À RETENIR

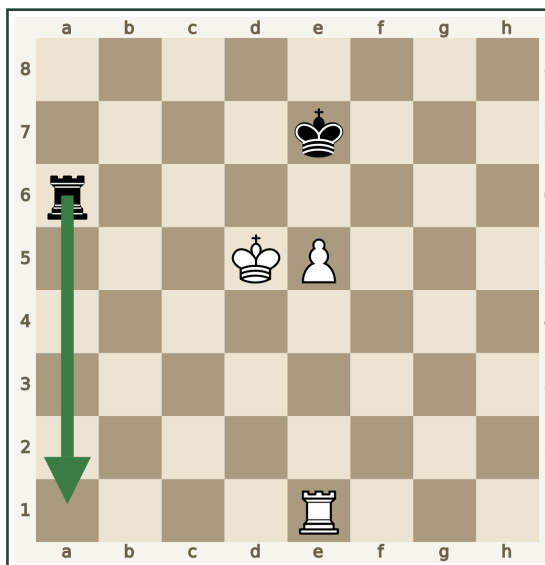
La position de Lucena est GAGNÉE : pion sur la 7e, roi devant. Chassez le roi adverse d'un échec (Td1+), placez votre tour sur la 4e rangée pour faire écran (« le pont »), amenez votre roi, et promouvez. C'est LA technique gagnante des finales de tours — apprenez-la par cœur.

ÉTAPE 7

La position de Philidor

La technique nulle n°1 : la défense de la 3e rangée

Si Lucena est la position gagnante à connaître, Philidor est la position NULLE à connaître — celle qui sauve vos finales inférieures. Le principe : tant que le pion adverse n'a pas avancé, gardez votre tour sur votre 3e rangée (la 6e depuis l'attaquant) pour empêcher le roi ennemi d'y progresser. Dès que le pion avance sur cette rangée, votre tour file tout en bas et harcèle le roi d'échecs par-derrière — sans abri, l'attaquant ne progresse pas.



Philidor : la tour tient la 3e rangée, puis passe derrière (flèche) pour donner des échecs quand le pion avance. NULLE.

À RETENIR

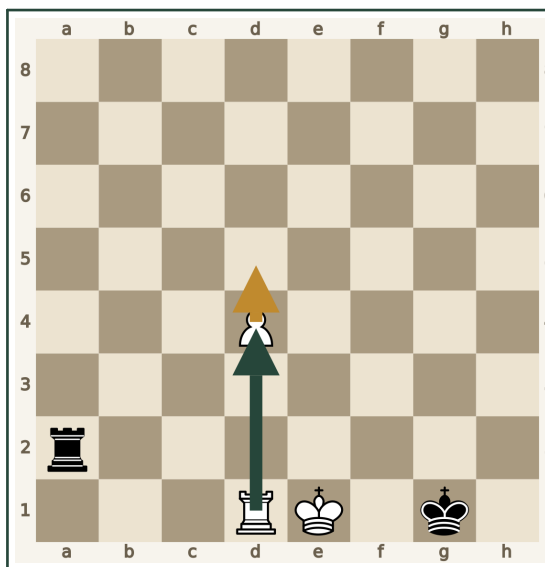
La position de Philidor tient la NULLE : gardez votre tour sur votre 3e rangée pour bloquer le roi adverse ; dès que le pion avance jusque-là, allez tout en bas donner des échecs par l'arrière. L'attaquant ne peut jamais abriter son roi. La défense qui sauve la moitié de vos finales de tours.

ÉTAPE 8

La tour derrière le pion passé

La règle de Tarrasch

Un principe simple et puissant, énoncé par Tarrasch : « les tours doivent être placées **DERRIÈRE** les pions passés — les vôtres pour les pousser, ceux de l'adversaire pour les freiner ». Derrière votre pion, la tour le soutient sur toute son avance sans jamais le gêner ; derrière le pion adverse, elle le cloue sur place. Une tour **DEVANT** un pion passé, au contraire, est une pièce passive et malheureuse.



*La règle de Tarrasch : la tour est **DERRIÈRE** son pion passé et le pousse (flèches). Le pion avance soutenu — un avantage décisif.*

À RETENIR

Placez vos tours **DERRIÈRE** les pions passés : derrière le vôtre pour l'accompagner jusqu'à la promotion, derrière celui de l'adversaire pour le bloquer. Une tour devant un pion passé est passive. Ce seul principe améliore immédiatement votre jeu en finale de tours.

PARTIE 4 — LES PRINCIPES

ÉTAPE 9

Les grands principes des finales

Ce qui vaut dans (presque) toutes les finales

Au-delà des positions précises, quelques principes guident toutes les finales. Le premier, le plus important : **ACTIVEZ VOTRE ROI**. En finale, le roi n'est plus une pièce à cacher, mais une pièce forte à faire combattre — au centre, à l'attaque des pions, en soutien des vôtres. Un roi actif vaut souvent un pion.

Ensuite : poussez vos pions passés (ils « doivent être poussés »), mais **NE VOUS PRESSEZ PAS** — en finale, on améliore d'abord toutes ses pièces avant de foncer. Créez une **SECONDE** faiblesse quand une seule ne suffit pas à gagner : la défense ne tient pas deux fronts. Et gardez toujours en tête les positions-clés de ce livre : elles vous disent vers quelle finale naviguer.

À RETENIR

Les principes d'or des finales : (1) activez votre roi — c'est une pièce de combat ; (2) tour derrière les pions passés ; (3) poussez les passés, mais sans vous presser, en améliorant d'abord toutes vos pièces ; (4) créez une seconde faiblesse pour gagner ; (5) sachez vers quelle position-clé (Lucena, Philidor, opposition) vous naviguez.

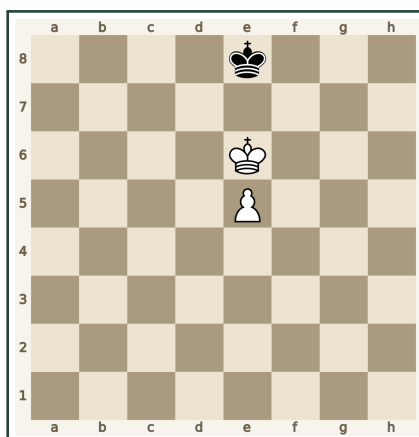
PARTIE 5 — BANQUE D'EXERCICES

Banque d'exercices

Testez votre maîtrise. Pour chaque position, on vous indique le camp au trait et le but (gagner ou annuler) : trouvez le bon coup ou le bon plan, puis lisez la solution. Toutes sont vérifiées au moteur — quand on dit « gagné » ou « nulle », c'est exact. La finale récompense la précision : prenez votre temps.

Rois et pions

Gagner avec l'opposition

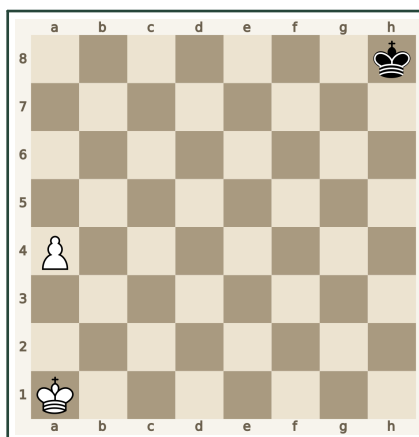


Trait aux Blancs. Comment transformer l'avantage en gain ?

À RETENIR

Solution — Kd6 (déborder) : le roi est devant son pion sur la 6e rangée et prend le contrôle des cases de promotion. Le roi mène, le pion suit, et la dame arrive. Roi devant le pion + opposition = gain, vérifié.

La règle du carré



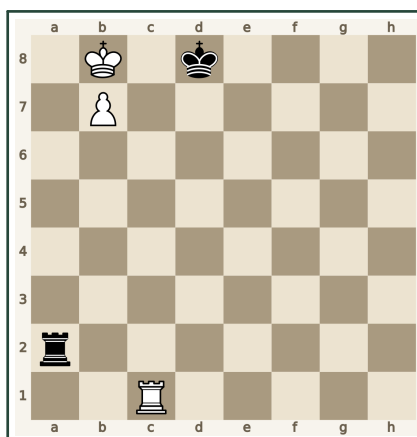
Trait aux Blancs. Le roi noir peut-il rattraper le pion ? Que faire ?

À RETENIR

Solution — Poussez : a5 ! Le roi noir est hors du carré du pion — il ne peut pas le rattraper, et le pion file à dame. Un coup d'œil au carré suffit, sans calculer.

Finales de tours

La technique de Lucena

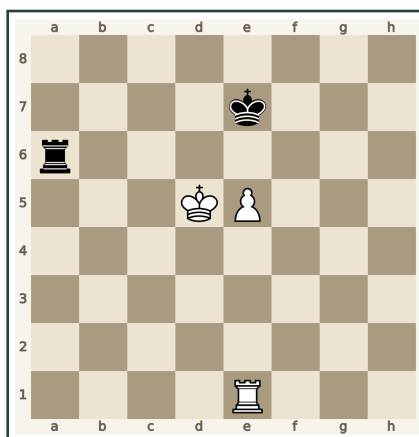


Trait aux Blancs. Position de Lucena. Par quel coup commence le gain ?

À RETENIR

Solution — Td1+ ! On chasse d'abord le roi noir, puis on placera la tour sur la 4e rangée pour « construire le pont » et faire sortir le roi. C'est la technique gagnante n°1 des finales de tours (gain vérifié).

La défense de Philidor

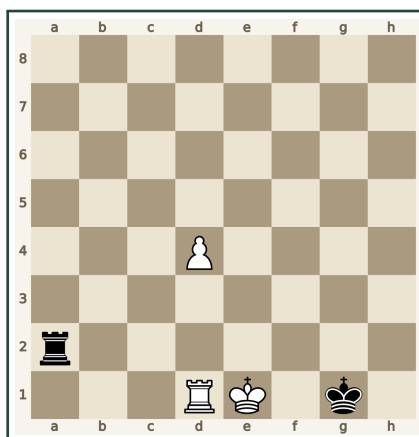


Trait aux Noirs. Vous défendez. Comment tenir la nulle ?

À RETENIR

Solution — Gardez la tour sur la 3e rangée tant que le pion n'avance pas ; dès qu'il avance jusque-là, filez tout en bas donner des échecs par l'arrière (Ta5+ puis Ta1). Sans abri pour son roi, l'attaquant ne progresse pas. Nulle vérifiée.

La règle de Tarrasch



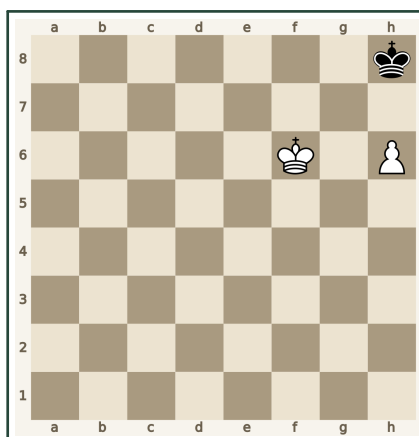
Trait aux Blancs. Où placer la tour, et que jouer ?

À RETENIR

Solution — La tour est **DERRIÈRE** le pion passé : poussez d5 ! Elle accompagne le pion dans son avance sans le gêner. Tour derrière le passé (le vôtre pour le pousser, celui de l'adversaire pour le bloquer) — un avantage décisif.

Le piège à connaître

Sauver avec le pion de tour



Trait aux Blancs, mais vous cherchez la vérité de la position : gain ou nulle ?

À RETENIR

Solution — NULLE ! Le pion de tour (colonne h) + roi ne gagne pas quand le roi noir tient le coin h8 : le roi blanc ne peut le déloger sans pat. À connaître pour revendiquer la nulle en défense — et ne pas y foncer en attaque.

PARTIE 6 — PROGRAMME D'ASSIMILATION

Programme d'assimilation en 7 jours

Une semaine pour rendre ces finales automatiques, à la manière de Susan Polgar : un thème par jour, beaucoup de pratique, un objectif clair. La finale s'apprend en la JOUANT : reprenez chaque position contre un ami ou l'ordinateur, des deux côtés, jusqu'à la maîtriser.

JOUR 1**Les mats de base**

- Relisez les Étapes 1 et 2. Refaites les mats roi+dame et roi+tour.
- Jouez chaque mat contre l'ordinateur, du début, jusqu'à le livrer en moins de dix coups.
- Vérifiez à chaque coup que l'adversaire a une case (pas de pat).
- Objectif : mater roi+dame et roi+tour les yeux fermés.

OBJECTIF

Livrer roi+dame et roi+tour sans hésiter et sans pat.

JOUR 2**L'opposition**

- Relisez l'Étape 3. Refaites les positions d'opposition (gain et nulle).
- Jouez roi+pion contre roi des deux côtés : gagnez quand c'est gagnant, annulez quand c'est nul.
- Règle du jour : le roi devant le pion, l'opposition d'abord.
- Objectif : savoir dire, dans toute finale de pions, qui a l'opposition et ce que ça implique.

OBJECTIF

Comprendre qui commande quand les rois se font face.

JOUR 3**La règle du carré et le pion de tour**

- Relisez les Étapes 4 et 5. Refaites les exercices « carré » et « pion de tour ».
- Entraînez-vous à tracer le carré du pion instantanément sur des positions au hasard.
- Mémorisez la nulle du pion de tour (roi au coin).
- Objectif : répondre en une seconde à « le roi rattrape-t-il ce pion ? »

OBJECTIF

Juger d'un coup d'œil, connaître l'exception nulle.

JOUR 4**La position de Lucena**

- Relisez l'Étape 6. Rejouez Lucena jusqu'à construire le pont sans réfléchir.
- Jouez la position de Lucena dix fois contre l'ordinateur, côté gagnant.
- Verbalisez les trois temps : chasser le roi, poser la tour sur la 4e, sortir le roi.
- Objectif : gagner une position de Lucena à tous les coups.

OBJECTIF

Gagner la finale de tour de référence.

JOUR 5**La position de Philidor**

- Relisez l'Étape 7. Rejouez Philidor jusqu'à la défense automatique.
- Jouez la position de Philidor dix fois contre l'ordinateur, côté défenseur.
- Retenez : tour sur la 3e rangée, puis échecs par l'arrière quand le pion avance.
- Objectif : tenir la nulle de Philidor à tous les coups.

OBJECTIF

Sauver la finale de tour inférieure.

JOUR 6**La règle de Tarrasch et le roi actif**

- Relisez les Étapes 8 et 9. Refaites l'exercice « tour derrière le pion passé ».
- Dans vos parties, placez systématiquement vos tours derrière les pions passés.
- En finale, cherchez à chaque coup comment activer votre roi.
- Objectif : ne plus jamais laisser une tour passive devant un passé, ni un roi inactif.

OBJECTIF

Tours derrière les passés, roi au combat.

JOUR 7**Tout mélanger**

- Refaites toute la banque d'exercices, en nommant le verdict (gain ou nulle) avant de jouer.
- Jouez des finales variées en vous demandant : vers quelle position-clé je navigue ?
- Après chaque finale, notez la position théorique qui s'appliquait.
- Objectif : reconnaître, en partie, vers quelle finale connue vous vous dirigez.

OBJECTIF

Naviguer vers la bonne position-clé.

OBJECTIF

À la fin des sept jours, vous ne redouterez plus les finales : vous saurez lesquelles sont gagnées, lesquelles sont nulles, et comment y naviguer. Vous convertirez vos avantages et sauverez vos positions difficiles. C'est cela, la finale selon Susan Polgar : quelques certitudes, acquises par la pratique, qui transforment vos résultats.

Vous maîtrisez les finales essentielles

Récapitulons votre boîte à outils : les mats de base (roi+dame, roi+tour), l'opposition (le roi devant le pion), la règle du carré, la nulle du pion de tour, et les deux positions reines des finales de tours — Lucena (gagnante, le pont) et Philidor (nulle, la 3e rangée) — plus la règle de Tarrasch et le roi actif. Avec cela, vous couvrez l'immense majorité des finales.

La finale est le domaine où l'effort paie le plus vite, parce qu'il s'agit de CERTITUDES, pas de probabilités. Rejouez chaque position des deux côtés, refaites les exercices, suivez le programme. Très vite, vous gagnerez des points que, hier, vous laissiez filer — et c'est souvent là que se joue une cote.

À RETENIR

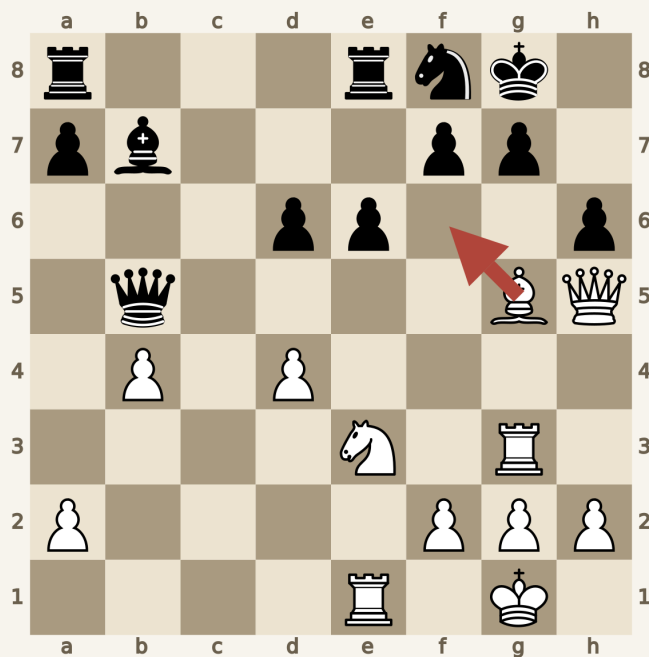
Votre réflexe en finale : (1) activez votre roi ; (2) sachez si la position est gagnée ou nulle (opposition, carré, Lucena, Philidor, pion de tour) ; (3) tours derrière les passés ; (4) ne vous pressez pas, améliorez d'abord toutes vos pièces ; (5) pour gagner, créez une seconde faiblesse. Des certitudes, pas des espoirs.

CHESSDZ

MÉTHODE SUSAN POLGAR

— un système, une attaque, la confiance —

L'ATTAQUE TORRE

Maîtriser le système 1.d4 Cf3 Fg5 — la méthode Susan Polgar

Sommaire

Introduction — pourquoi la Torre est une arme redoutable	p. 3
Chapitre 1 — Origines et idées fondamentales	p. 4
Chapitre 2 — Plans typiques et structures de pions	p. 6
Chapitre 3 — La méthode Polgar : apprendre par la pratique	p. 9
Chapitre 4 — Partie modèle : Torre-Lasker, 1925 (le moulin)	p. 11
Chapitre 5 — Exercices quotidiens (diagrammes)	p. 13
Chapitre 6 — Programme intensif de 60 jours	p. 16
Chapitre 7 — Examen final (positions vérifiées)	p. 19
Conclusion — intégrer la Torre à votre répertoire	p. 23

OBJECTIF

Une promesse simple : peu de théorie, des plans clairs, et une attaque que vous saurez mener. Chaque position de ce livre est vérifiée — rien n'est affirmé sans preuve.

Introduction — pourquoi la Torre est une arme redoutable

Imaginez une ouverture que vous jouez presque à l'identique contre tout, qui vous évite des montagnes de théorie, et qui vous offre pourtant une initiative concrète et de vraies chances d'attaque. C'est l'attaque Torre : 1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Fg5. En clouant d'emblée le cavalier f6, les Blancs prennent l'ascendant sur le centre et préparent tranquillement leur jeu, pendant que l'adversaire, lui, doit résoudre des problèmes concrets.

La Torre porte le nom du génie mexicain Carlos Torre Repetto, qui l'illustra en 1925 par l'une des plus belles combinaisons de l'histoire — le « moulin à vent » contre le champion du monde Emanuel Lasker (vous la verrez au chapitre 4). Réputée calme et pauvre en théorie, elle est particulièrement prisée en club : elle donne aux Blancs des chances de saisir l'initiative au milieu de jeu sans rien mémoriser.

Soyons honnêtes, comme toujours dans nos livres : la Torre ne promet pas un avantage forcé contre une défense parfaite — elle vise l'égalité confortable avec de belles perspectives pratiques. Mais c'est précisément ce qui en fait une arme si efficace : vous jouez des plans que vous connaissez à fond, quand votre adversaire improvise. Et selon la méthode Susan Polgar, un système maîtrisé par la pratique vaut mieux que dix ouvertures récitées à moitié.

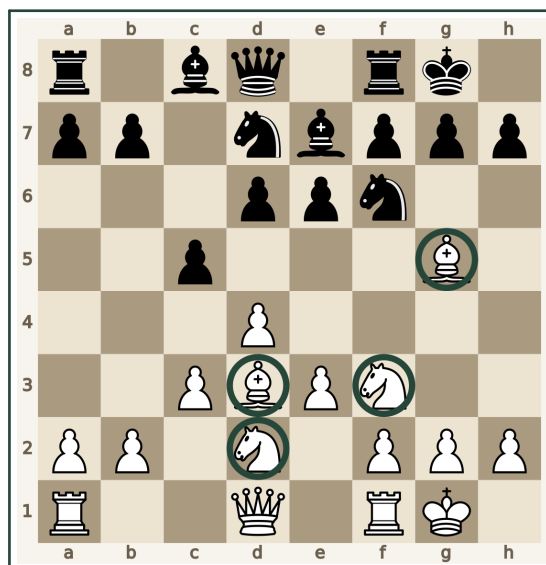
À RETENIR

La Torre, en une phrase : un système souple (1.d4 Cf3 Fg5) où l'on pose toujours la même mise en place, on cloue le cavalier f6, et on cherche l'initiative — avec très peu de théorie et beaucoup de plans clairs.

CHAPITRE 1 — ORIGINES ET IDÉES FONDAMENTALES

La mise en place et l'idée du clouage

Tout part d'une idée simple : 3.Fg5 cloue (ou pince) le cavalier f6, l'une des meilleures pièces défensives des Noirs. Ce petit coup gêne ...e5 et ...d5, et prépare soit de casser la structure noire par Fxf6, soit d'installer un beau jeu avec e3, Fd3, Cbd2, c3 et le roque. Voici la position que vous cherchez à atteindre, quelle que soit la réponse noire :



La mise en place Torre : fou en g5 (le clouage), pions d4 et e3, fou en d3, cavaliers en f3 et d2, pion c3, roi roqué. Petit avantage confortable pour les Blancs.

Les coups du système (ordre souple)

- 1.d4 / 2.Cf3** On occupe le centre et on développe sans se dévoiler.
- 3.Fg5** Le coup-signature : on cloue le cavalier f6.
- e3** On ouvre la voie au fou f1 et on solidifie d4.
- Fd3** Le fou vise h7 et l'aile roi — la pièce d'attaque.
- Cbd2** Le cavalier vers f1-g3 ou e5, jamais c3 (qui gênerait le pion c).
- c3** Un point d'appui solide pour d4 et une case de repli en c2.
- O-O** La sécurité du roi, toujours.

À RETENIR

La logique avant l'ordre : Fg5 pour clouer, e3/Fd3/Cbd2/c3/O-O pour poser un jeu sain, et l'on avise ensuite — casser par Fxf6, sauter en e5, ou percer par e4. On joue un système, pas une variante.

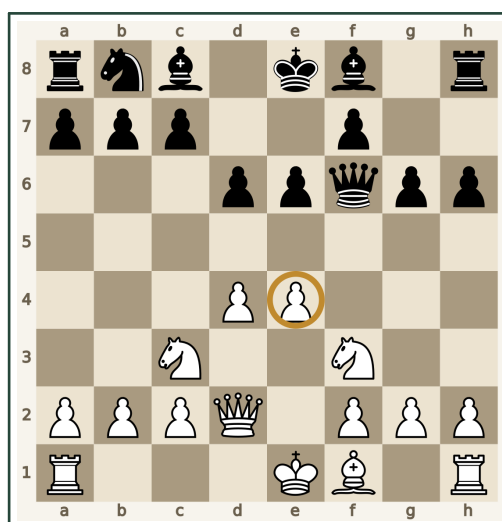
CHAPITRE 2 — PLANS TYPIQUES ET STRUCTURES DE PIONS

Trois plans, contre presque tout

La force d'un système, c'est d'avoir des plans prêts à l'emploi. Dans la Torre, ils sont au nombre de trois, et le choix dépend de la structure adverse.

Plan A — Casser par Fxf6

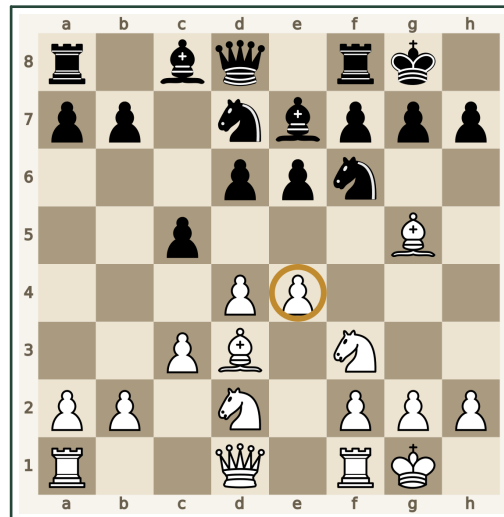
Quand les Noirs jouent ...h6 pour interroger le fou, les Blancs peuvent prendre : Fxf6. On abandonne la paire de fous, mais on abîme la structure noire (pions doublés ou roi affaibli si ...gxf6) et on enchaîne souvent par e4, obtenant un beau centre et un jeu facile.



Après Fxf6 et e4 : les Blancs ont un centre mobile et un plan clair. On échange une bonne pièce pour un avantage de structure et d'espace.

Plan B — La poussée centrale e4

Souvent, la Torre débouche sur la rupture e3-e4 : les Blancs bâtissent un centre de pions puissant et ouvrent des lignes pour leurs fous, tournés vers le roque noir. C'est le plan le plus ambitieux, et le plus fréquent contre les mises en place passives.



La rupture e4 : un centre de pions imposant et des fous braqués sur l'aile roi. Les Blancs prennent l'initiative au centre.

Plan C — L'attaque à l'aile roi

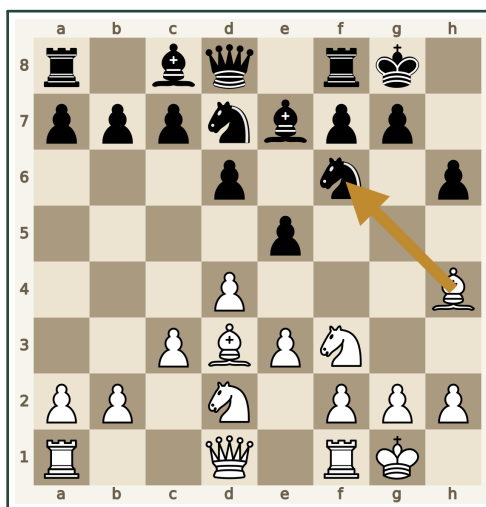
La troisième corde, la plus tranchante : garder le fou g5, amener la dame (De2, parfois Dh5) et les tours, sauter en e5, et lancer l'assaut contre le roque noir. C'est ce plan qui, chez Torre lui-même, a produit le fameux moulin contre Lasker. Le fou d3 et le fou g5 forment un duo redoutable braqué sur le roi noir.

À RETENIR

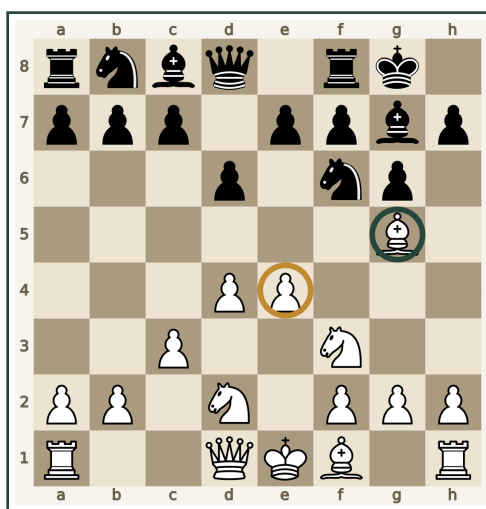
Choisissez le plan selon la structure : ...h6 invite à Fxf6 (plan A) ; une mise en place passive appelle e4 (plan B) ; un roque noir à portée réclame l'attaque à l'aile roi (plan C, avec Fg5, Fd3, De2, e5). Trois plans, une seule mise en place.

Contre les principales réponses noires

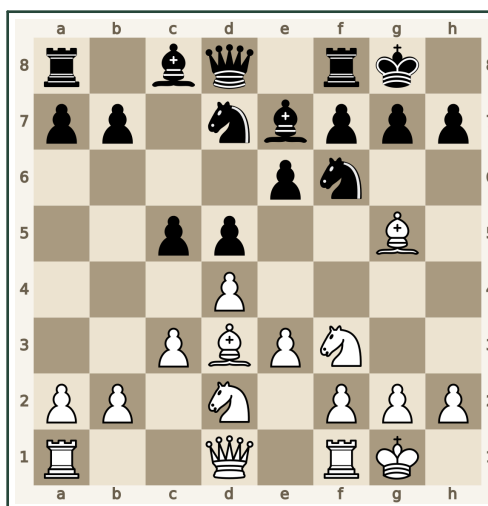
La beauté du système : la même mise en place fonctionne contre presque tout. Voici les trois cas les plus fréquents.



Contre ...e6 puis ...h6 : les Blancs prennent en f6 (ou reculent en h4) et jouent e4. Petit avantage confortable — le terrain classique de la Torre.



Contre le fianchetto ...g6 : Fg5, Cbd2, c3, puis e4 pour prendre l'espace au centre. Un jeu sain et flexible (la Torre moderne vs Est-Indienne).



Contre ...d5 : structure de type collier de dame, jeu solide et manœuvrier, léger plus blanc. On garde la souplesse et on cherche e5 ou la minorité.

Et contre un ...c5 précoce ? On reprend simplement au centre (par le cavalier ou le pion) et on poursuit son développement : la position s'égalise, mais reste facile à jouer pour les Blancs. La règle d'or ne change jamais : posez le système, puis choisissez le plan.

À RETENIR

Contre ...e6, ...g6 ou ...d5, la mise en place Torre tient et donne un petit plus confortable. Vous n'avez pas à mémoriser des variantes : vous reconnaissez la structure, et vous appliquez le bon plan (A, B ou C).

Comprendre, répéter, avoir confiance

Susan Polgar, championne du monde et pédagogue hors pair, a formé d'innombrables joueurs autour d'un principe simple : on ne progresse pas en accumulant des connaissances, mais en RÉPÉTANT des schémas jusqu'à ce qu'ils deviennent des réflexes. Appliquée à la Torre, sa méthode tient en quatre temps.

1. Voir le motif

Avant de jouer, on OBSERVE : la mise en place cible, le clouage en g5, le duo de fous braqué sur le roque, le saut Ce5. On imprime ces images dans sa mémoire visuelle — c'est le socle.

2. Comprendre le plan

On ne mémorise pas des coups, on comprend POURQUOI on les joue : Fg5 pour clouer, e4 pour le centre, e5 pour attaquer. Un plan compris se retrouve seul à l'échiquier ; un coup mémorisé s'oublie.

3. Répéter par la pratique

On joue le système, encore et encore — contre l'ordinateur, contre des partenaires, dans des parties rapides. Chaque partie grave un peu plus les schémas. C'est le cœur de la méthode : la RÉPÉTITION quotidienne, à petites doses, vaut mieux que de longues séances espacées.

4. Avancer en confiance

Enfin, on joue sans crainte. Vous connaissez votre système mieux que l'adversaire ne connaît sa défense : cette confiance est, à elle seule, un avantage. Les chapitres suivants (exercices quotidiens, programme de 60 jours, examen) mettent cette méthode en action.

À RETENIR

La méthode Polgar en quatre temps : VOIR le motif, COMPRENDRE le plan, RÉPÉTER par la pratique, avancer en CONFIANCE. Peu de théorie, beaucoup de répétition — c'est ainsi qu'un système devient une seconde nature.

Le « moulin à vent », coup après coup

Voici la Torre à son sommet, par son créateur, contre un champion du monde. Toute la partie est vérifiée coup par coup, et le coup décisif (25.Ff6!!) est confirmé par le moteur comme le meilleur. Observez la mise en place familière, puis l'attaque à l'aile roi qui débouche sur la combinaison la plus célèbre de l'histoire.

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Fg5 c5 4.e3 cxd4 5.exd4 Fe7 6.Cbd2 d6 7.c3 Cbd7 8.Fd3 b6 9.Cc4 Fb7 10.De2 Dc7 11.O-O O-O

La mise en place Torre au complet : Fg5, e3, Fd3, Cbd2, c3, roi roqué. Tout ce que vous avez appris est là, contre une structure noire classique.

12.Tfe1 Tfe8 13.Tad1 Cf8 14.Fc1 Cd5 15.Cg5 b5

Torre regroupe ses pièces vers l'aile roi (le fou se replie pour renaître, le cavalier saute en g5). Les Noirs, eux, s'activent à l'aile dame.

16.Ca3 b4 17.cxb4 Cxb4 18.Dh5

La dame rejoint l'attaque en h5 : toutes les pièces blanches convergent vers le roi noir. La tempête approche.

18...Fxf6 19.Fxf6 Cxd3 20.Txd3 Da5 21.b4 Df5 22.Tg3 h6 23.Cc4 Dd5 24.Ce3 Db5

Manœuvres des deux camps ; Torre place sa tour en g3, prête à frapper, et son fou guette la case f6. La position semble équilibrée — mais un coup va tout renverser.

25.Ff6!!

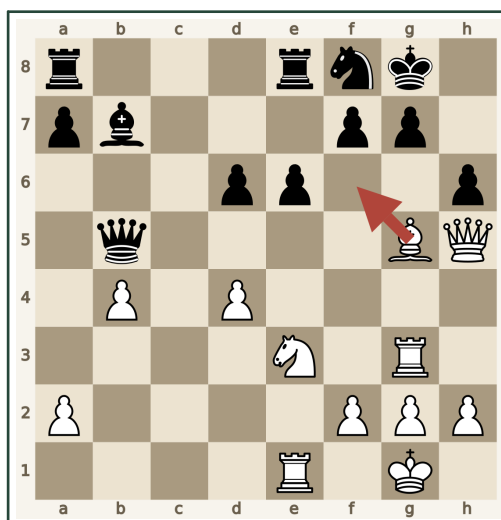
Le coup immortel. En offrant sa dame, Torre installe un fou qui ouvre la voie au « moulin à vent » : une série d'échecs à la découverte imparable. Le moteur confirme : c'est LE meilleur coup (+5).

25...Dxh5 26.Txg7+ Rh8 27.Txf7+ Rg8 28.Tg7+ Rh8 29.Txb7+ Rg8 30.Tg7+ Rh8 31.Tg5+ Rh7 32.Txh5

Le moulin en action : la tour donne échec, se retire avec échec à la découverte, rafle une pièce, revient... À chaque tour de manivelle, elle dévore du matériel — puis reprend la dame en h5. Les Blancs ressortent avec un avantage écrasant.

... 42.Txe6+ Rg5 43.g3 1-0

Après avoir engrangé un matériel décisif, Torre convertit sans peine. Les Noirs abandonnent. Le moulin de Torre est entré dans la légende — et il est né de VOTRE système.



La position avant 25.Ff6!! (flèche) : le fou s'apprête à s'immoler pour déclencher le moulin. Le duo de fous et la tour g3 ont fait leur œuvre.

À RETENIR

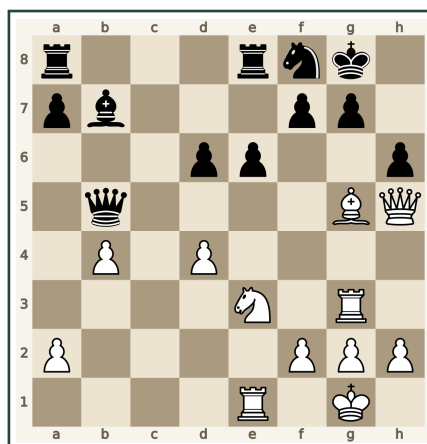
La leçon de Torre : posez le système, amenez TOUTES vos pièces vers le roi noir (fou d3, fou g5, dame en h5, tours), et cherchez la combinaison. Le moulin (échecs à la découverte en série) est LE motif d'attaque de la Torre — gardez-le en tête.

CHAPITRE 5 — EXERCICES QUOTIDIENS

S'entraîner chaque jour, motif par motif

Voici de quoi nourrir votre entraînement quotidien : des positions à résoudre, chacune vérifiée au moteur. Aux Blancs de jouer ; trouvez le coup gagnant avant de lire la solution. Commencez par le motif-roi de la Torre — le moulin — puis enchaînez les motifs tactiques qui surgissent sans cesse dans ses milieux de jeu.

Le moulin de Torre (Torre-Lasker, 1925)

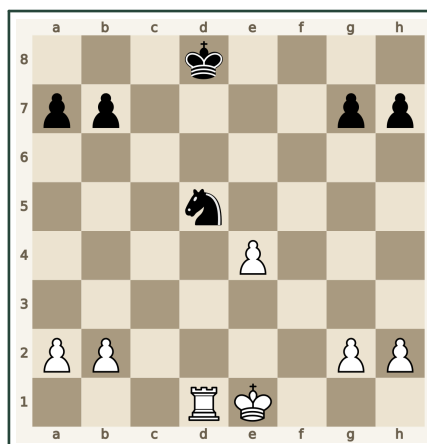


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — 25.Ff6!! Le coup immortel de Torre, confirmé meilleur par le moteur (+5). En abandonnant sa dame, les Blancs déclenchent un « moulin à vent » d'échecs à la découverte (Txf7+, Txf7+, Txb7+...) qui rafle un matériel décisif avant de reprendre la dame. LE motif à connaître du système.

Clouage

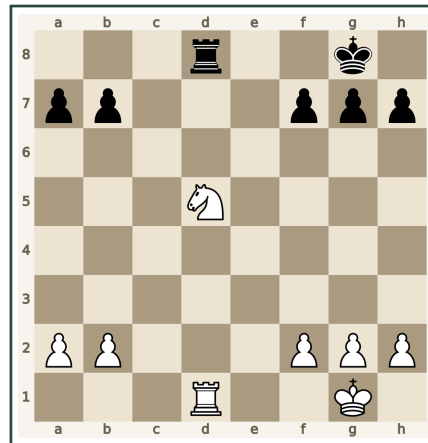


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Txd5+ — gagner la pièce clouée. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Découverte

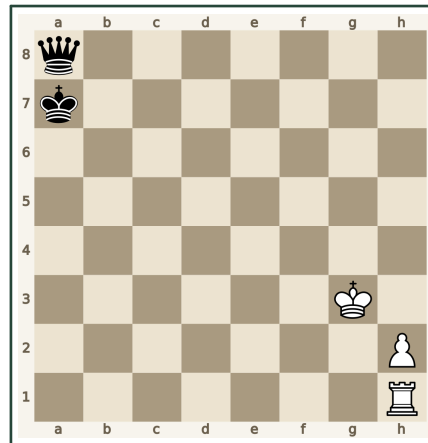


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Cf6+ — démasquer la tour et gagner. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Enfilade

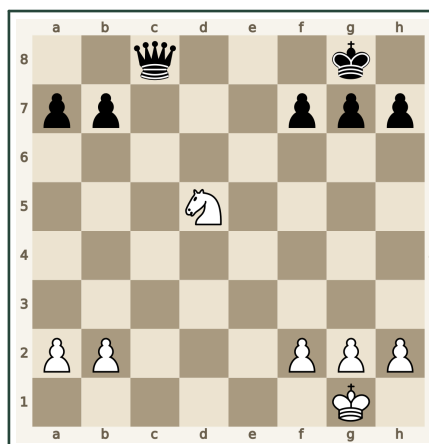


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Ta1+ — échec puis prise de la pièce arrière. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Fourchette

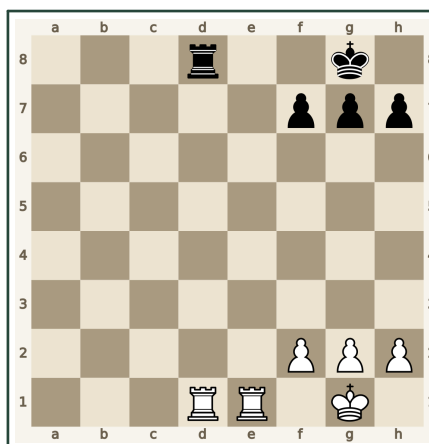


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Ce7+ — deux cibles, gagner la dame. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Éliminer le défenseur



Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Txd8# — supprimer le gardien du couloir. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

CHAPITRE 6 — PROGRAMME INTENSIF DE 60 JOURS

Huit semaines pour faire de la Torre un réflexe

Voici un plan de huit semaines (plus deux jours d'examen) pour maîtriser la Torre à la manière de Polgar : chaque semaine, un thème, des tâches quotidiennes courtes, et un test de fin de semaine. La régularité prime : vingt minutes par jour valent mieux qu'une longue séance hebdomadaire.

SEMAINE 1 · JOURS 1-7**La mise en place**

- Apprenez par cœur la position cible (chapitre 1) et posez-la de mémoire chaque jour.
- Jouez cinq parties rapides en posant simplement Fg5, e3, Fd3, Cbd2, c3, O-O.
- Ne cherchez pas le meilleur coup : posez le système, quelle que soit la réponse.

TEST DE LA SEMAINE

Reproduisez la position cible les yeux fermés, et citez les 7 coups du système.

SEMAINE 2 · JOURS 8-14**Le clouage et Fxf6**

- Relisez le chapitre 2, plan A. Refaites le puzzle « Clouage » chaque jour.
- Jouez des parties où vous cassez la structure par Fxf6 dès que ...h6 apparaît.
- Observez ce que devient la structure noire après Fxf6 + e4.

TEST DE LA SEMAINE

Expliquez quand jouer Fxf6, et ce que l'on obtient en échange de la paire de fous.

SEMAINE 3 · JOURS 15-21**La rupture e4**

- Relisez le plan B. Rejouez la position « plan e4 » du chapitre 2.
- Jouez cinq parties en cherchant la poussée e3-e4 pour bâtir le centre.
- Repérez le bon moment pour e4 (pièces prêtes, roi à l'abri).

TEST DE LA SEMAINE

Montrez une partie où votre rupture e4 vous a donné l'initiative au centre.

SEMAINE 4 · JOURS 22-28**L'attaque à l'aile roi**

- Relisez le plan C. Étudiez le duo de fous (d3 + g5) braqué sur le roque.
- Jouez des parties en amenant De2/Dh5 et les tours vers le roi noir.
- Refaites chaque jour le puzzle « Découverte ».

TEST DE LA SEMAINE

Décrivez le plan d'attaque complet : quelles pièces, vers quelles cases ?

SEMAINE 5 · JOURS 29-35**Le moulin et les motifs de la Torre**

- Rejouez Torre-Lasker en entier, chaque jour, jusqu'à connaître le moulin par cœur.
- Refaites les puzzles « moulin », « enfilade », « éliminer le défenseur ».
- Cherchez, dans vos parties, les échecs à la découverte.

TEST DE LA SEMAINE

Reproduisez la combinaison 25.Ff6 et expliquez le mécanisme du moulin.

SEMAINE 6 · JOURS 36-42**Contre chaque réponse**

- Relisez le chapitre 2 (contre ...e6, ...g6, ...d5). Jouez une partie contre chacune.
- Entraînez-vous à reconnaître la structure adverse dès les premiers coups.
- Associez à chaque structure le bon plan (A, B ou C).

TEST DE LA SEMAINE

Pour ...e6, ...g6 et ...d5, donnez le plan que vous choisiriez et pourquoi.

SEMAINE 7 · JOURS 43-49**Les finales de la Torre**

- Travaillez la conversion des petits avantages (paire de fous, meilleure structure).
- Refaites les puzzles de mat (« couloir », « escalier », « roi et tour »).
- Jouez des parties jusqu'à la finale sans lâcher votre petit plus.

TEST DE LA SEMAINE

Convertissez un avantage de structure en gain, dans une partie complète.

SEMAINE 8 · JOURS 50-56**Jouer la Torre en conditions réelles**

- Jouez uniquement la Torre, en parties longues, contre des adversaires variés.
- Après chaque partie : ai-je posé le système ? choisi le bon plan ? attaqué à temps ?
- Refaites toute la banque d'exercices quotidiens.

TEST DE LA SEMAINE

Gagnez trois parties d'affilée avec la Torre, en nommant votre plan à chaque fois.

JOURS 57-60

Révision et examen

- Révissez les sept chapitres et refaites les puzzles ratés.
- Passez l'examen final du chapitre 7 (positions vérifiées), sans aide.
- Notez vos points faibles et retravaillez-les en priorité.

TEST DE LA SEMAINE

Réussissez l'examen final, puis intégrez la Torre à votre répertoire (conclusion).

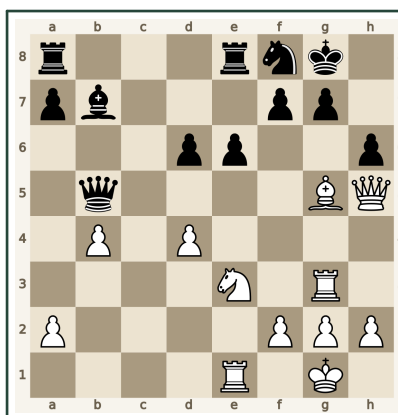
CHAPITRE 7 — EXAMEN FINAL

Testez votre maîtrise

Voici l'examen. Il combine des POSITIONS vérifiées à résoudre (aux Blancs de jouer, trouvez le coup gagnant) et des QUESTIONS de compréhension sur le système. Notez-vous : comptez un point par bonne réponse. Un mot d'honnêteté : nous avons préféré un examen entièrement vérifié à une longue liste de positions inventées — chaque diagramme ci-dessous est exact, contrôlé au moteur.

Partie A — Positions à résoudre (trait aux Blancs)

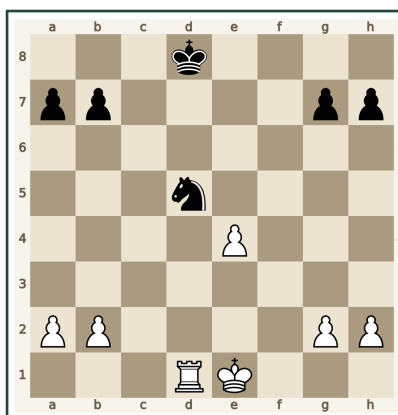
Position 1 — Le moulin de Torre (Torre-Lasker, 1925)



À RETENIR

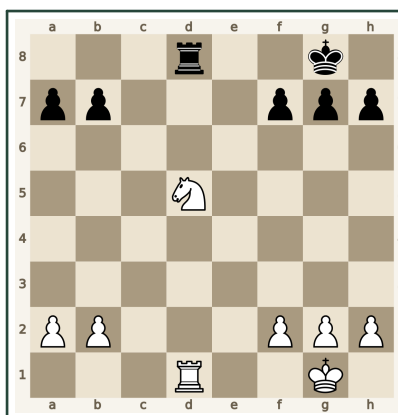
Solution — 25.Ff6!! Le coup immortel de Torre, confirmé meilleur par le moteur (+5). En abandonnant sa dame, les Blancs déclenchent un « moulin à vent » d'échecs à la découverte (Txg7+, Txf7+, Txb7+...) qui rafle un matériel décisif avant de reprendre la dame. LE motif à connaître du système.

Position 2 — Clouage

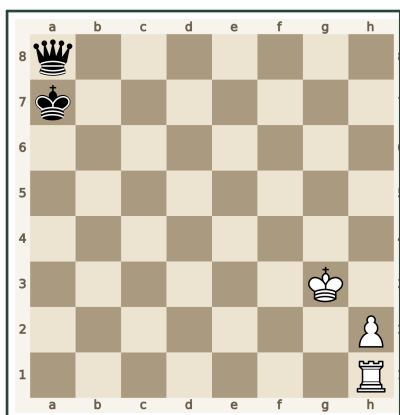


À RETENIR

Solution — Txd5+ — gagner la pièce clouée. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

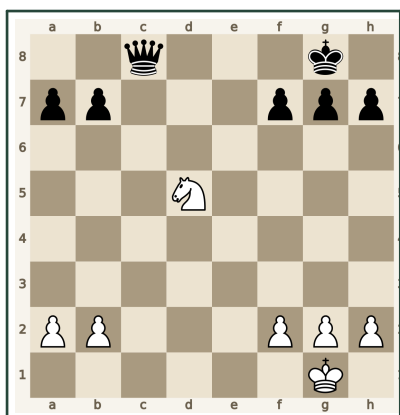
Position 3 — Découverte**À RETENIR**

Solution — Cf6+ — démasquer la tour et gagner. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Position 4 — Enfilade**À RETENIR**

Solution — Ta1+ — échec puis prise de la pièce arrière. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

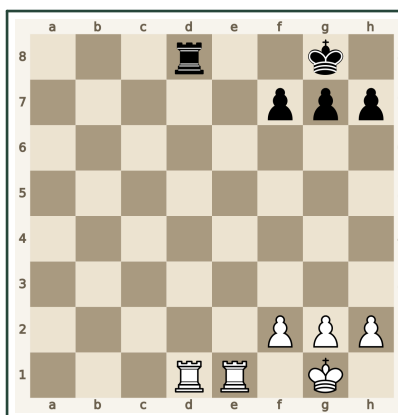
Position 5 — Fourchette



À RETENIR

Solution — Ce7+ — deux cibles, gagner la dame. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

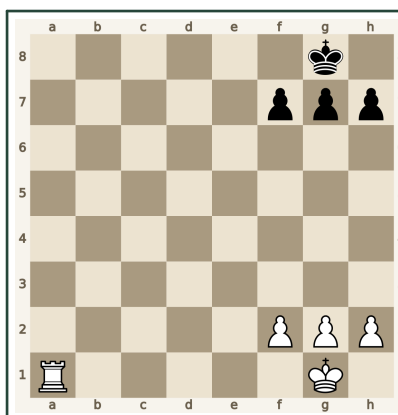
Position 6 — Éliminer le défenseur



À RETENIR

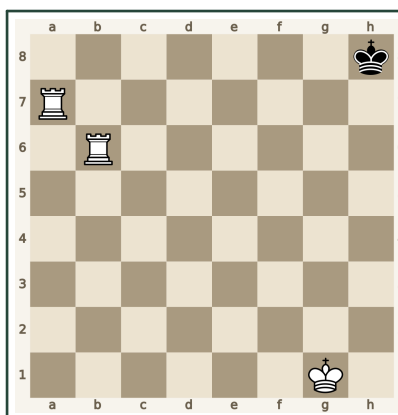
Solution — Txd8# — supprimer le gardien du couloir. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Position 7 — Mat du couloir

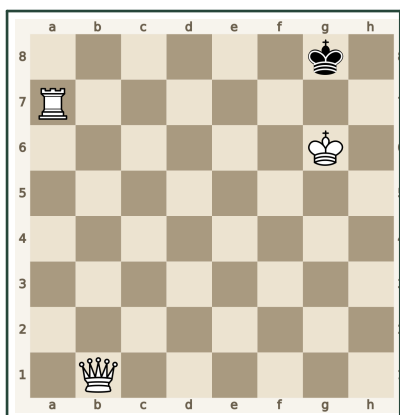


À RETENIR

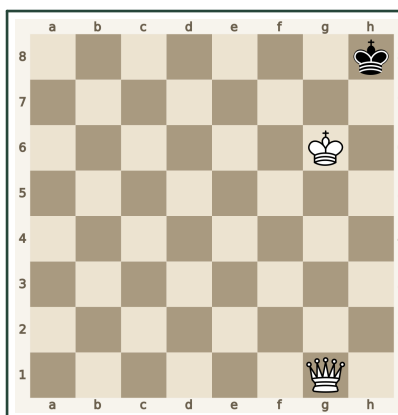
Solution — Ta8# — la dernière rangée. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Position 8 — Mat de l'escalier**À RETENIR**

Solution — Tb8# — mater au bord avec les tours. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

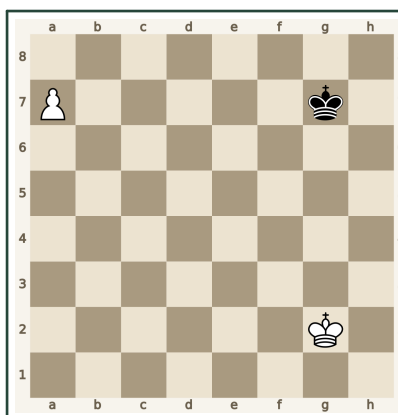
Position 9 — Mat roi et tour**À RETENIR**

Solution — Ta8# — l'opposition puis le mat. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Position 10 — Mat de la dame**À RETENIR**

Solution — Da1+ — mater en deux coups. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Position 11 — Promotion



À RETENIR

Solution — a8=D — faire une nouvelle dame. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Partie B — Questions de compréhension

Question 1 — Citez les sept coups de la mise en place Torre.

À RETENIR

Réponse — Fg5 (le clouage), d4, Cf3, e3, Fd3, Cbd2, c3, O-O. L'image compte plus que l'ordre.

Question 2 — Pourquoi le cavalier va-t-il en d2 et non en c3 ?**À RETENIR**

Réponse — Pour ne pas gêner le pion c (qui va en c3) et pour manœuvrer ensuite (Cf1-g3, ou Ce5).

Question 3 — Quels sont les trois plans typiques de la Torre ?**À RETENIR**

Réponse — A : casser par Fxf6 ; B : la rupture centrale e4 ; C : l'attaque à l'aile roi (Fg5+Fd3+De2+e5).

Question 4 — Quel plan choisir si les Noirs jouent ...h6 ?**À RETENIR**

Réponse — Souvent Fxf6 : on abîme la structure noire et on joue e4, avec un centre et un jeu faciles.

Question 5 — Quel est le motif d'attaque emblématique de la Torre ?**À RETENIR**

Réponse — Le « moulin à vent » : une série d'échecs à la découverte (comme 25.Ff6!! chez Torre-Lasker).

Question 6 — La Torre donne-t-elle un avantage forcé ? Répondez honnêtement.

À RETENIR

Réponse — Non : elle vise l'égalité confortable avec de belles chances pratiques. Sa force est la simplicité et la maîtrise.

OBJECTIF

Barème : 17 points au total (11 positions + 6 questions). 14+ : la Torre est votre arme. 10-13 : solide, refaites les puzzles ratés. Moins de 10 : reprenez le programme, une semaine à la fois. Dans tous les cas — rejouez, et recommencez.

CONCLUSION

Intégrer la Torre à votre répertoire

Vous avez désormais un système complet avec les Blancs : une mise en place unique (1.d4 Cf3 Fg5, puis e3, Fd3, Cbd2, c3, O-O), trois plans clairs (Fxf6, e4, l'attaque à l'aile roi), et le motif légendaire du moulin en réserve. Pour l'intégrer à votre répertoire, procédez comme Polgar l'enseigne : par petites touches régulières.

Commencez par la jouer dans vos parties rapides, sans crainte de perdre : c'est ainsi qu'on grave un système. Refaites un puzzle par jour. Rejouez Torre-Lasker une fois par semaine. En deux mois, la Torre ne sera plus une ouverture que vous « connaissez » : ce sera une arme que vous **MAÎTRISEZ**, et vous gagnerez des parties simplement parce que vous saurez, mieux que l'adversaire, quoi faire.

La Torre a un dernier atout : elle vous accompagne toute une vie d'échecs. Peu de théorie à réviser, des plans qui s'affinent avec l'expérience, et cette combinaison immortelle qui rappelle, à chaque partie, tout ce qu'un système simple et bien compris peut accomplir. Bon jeu — et attaquez avec confiance.

À RETENIR

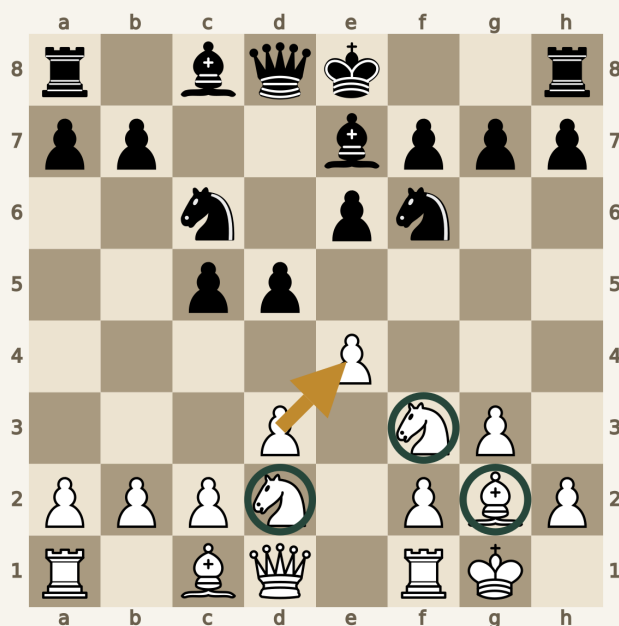
Votre feuille de route Torre : (1) posez le système, contre tout ; (2) reconnaissez la structure et choisissez le plan (Fxf6, e4, ou attaque) ; (3) amenez vos pièces vers le roi noir et guettez le moulin ; (4) jouez-la souvent, sans crainte ; (5) un puzzle par jour, Torre-Lasker par semaine. Simple, clair, redoutable.

CHESSDZ

SYSTÈME BLANC · MÉTHODE POLGAR

— apprendre un système, jouer en confiance —

LE KIA PAS À PAS

L'Attaque Est-Indienne — un système, une attaque

Un système, et une attaque toute prête

L'Attaque Est-Indienne (KIA, King's Indian Attack) est l'un des systèmes les plus agréables à jouer avec les Blancs : vous posez TOUJOURS la même mise en place — quels que soient les coups adverses — puis vous lancez une attaque à l'aile roi selon un plan clair et répétable. Peu de théorie à mémoriser, beaucoup de plans à comprendre : c'est exactement l'esprit de ce livre.

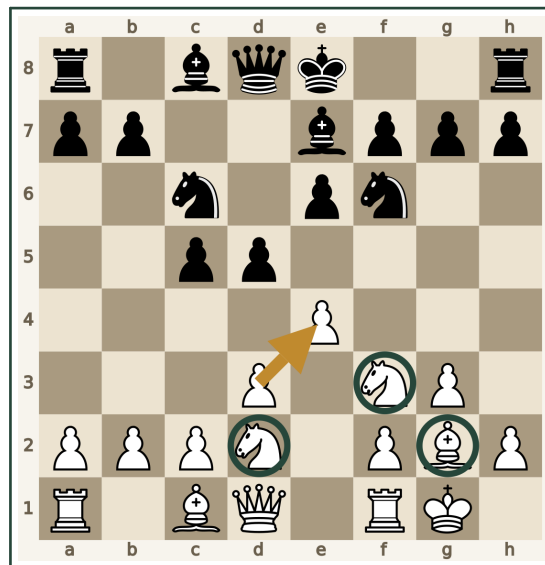
Soyons honnêtes d'emblée, car c'est notre règle : le KIA ne donne pas d'avantage forcé. Contre une défense précise, la position est à peu près égale. Mais comme arme PRATIQUE, il est redoutable — une seule mise en place à connaître, un plan d'attaque limpide, et des résultats dévastateurs contre une défense imprécise. C'est le système avec lequel Fischer a signé quelques-unes de ses plus belles victoires.

Comment lire ce livre

D'abord, la mise en place (les sept coups à jouer contre tout). Ensuite, comment l'atteindre face à chaque réponse noire. Puis le plan d'attaque, étape par étape. Enfin, la vraie partie-modèle de Fischer, commentée, et de quoi vous entraîner (programme de sept jours + exercices). Chaque position est vérifiée : rien n'est affirmé sans preuve.

La mise en place : sept coups, contre tout

Voici toute la beauté d'un système : une seule position à atteindre, quels que soient les coups noirs. Mémorisez cette image — c'est votre point d'arrivée à chaque partie.



La position cible du KIA : cavaliers en f3 et d2, fou fianchetto en g2, roi roqué, pions d3 et e4. Voilà tout ce qu'il faut retenir.

Les sept coups à jouer (dans un ordre souple) :

1. Cf3 On développe et on contrôle le centre sans se dévoiler. (Le KIA s'atteint aussi par 1.e4, voir plus loin.)
2. g3 On prépare le fianchetto : le fou g2 sera la grande pièce du système.
3. Fg2 Le fou s'installe sur la grande diagonale, tourné vers le centre et l'aile dame adverse.
4. 0-0 Le roi à l'abri, tout de suite. La sécurité d'abord — toujours.
5. d3 Modeste mais solide : il soutient e4 et libère le fou c1. On ne pousse pas d4 : ce n'est pas ce système.
6. Cbd2 Le second cavalier va en d2 (pas c3, qui gênerait le pion c) : de là, il ira en f1 puis h2/g4 pour l'attaque.
7. e4 Le coup qui donne son âme au système : le pion e4 prépare la poussée e5 et l'attaque à l'aile roi.

Retenez la logique, pas seulement l'ordre : le fou en g2, les cavaliers en f3 et d2, le roi roqué, et le duo de pions d3-e4. Contre presque tout, vous jouez ces coups — puis vous préparez e5 et l'attaque. L'ordre peut varier légèrement selon les Noirs, mais l'image d'arrivée est toujours la même.

À RETENIR

La mise en place KIA (Cf3, g3, Fg2, O-O, d3, Cbd2, e4) se joue contre presque toutes les réponses noires. Ne cherchez pas le meilleur coup à chaque instant : posez votre système, puis déroulez le plan. Un système que l'on connaît à fond bat une théorie que l'on récite mal.

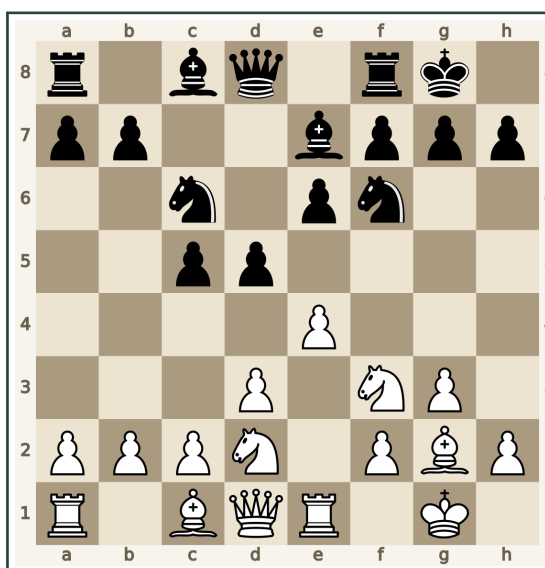
PARTIE 2 — ATTEINDRE LE SYSTÈME CONTRE CHAQUE RÉPONSE

ÉTAPE 1

Contre la structure française (...e6, ...d5)*Le terrain de prédilection du KIA*

C'est ici que le KIA brille le plus. Quand les Noirs jouent ...e6 et ...d5 (structure de type française), leur fou de cases blanches est enfermé, et votre pion e5 (à venir) leur coupe l'échiquier en deux : à vous l'aile roi, à eux l'aile dame. Vous posez votre système et vous préparez l'assaut.

1.Cf3 d5 2.g3 e6 3.Fg2 c5 4.0-0 Cc6 5.d3 Cf6 6.Cbd2 Fe7 7.e4 0-0 8.Te1



Contre la française : la mise en place est faite, Te1 soutient e4-e5. La position est équilibrée, mais le plan d'attaque blanc est tout tracé.

À RETENIR

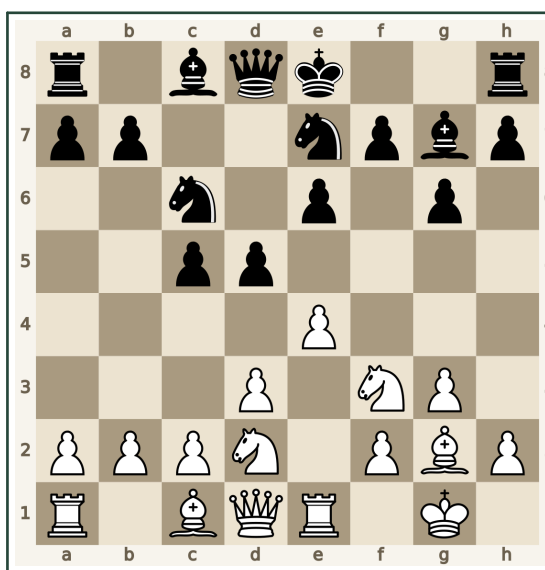
Contre ...e6/...d5, jouez votre système et préparez e5. Une fois e5 joué, l'échiquier est coupé : vous attaquez à l'aile roi (le côté où le pion e5 vous donne de l'espace), eux à l'aile dame. C'est une course — et c'est le sujet du plan d'attaque.

ÉTAPE 2

Contre ...c5 (sicilienne fermée)*Même système, même plan*

Si les Noirs jouent ...c5 à la sicilienne, rien ne change pour vous : même mise en place, fou en g2, e4 puis e5. Souvent les Noirs fianchettent aussi (...g6, ...Fg7) ; peu importe, votre plan à l'aile roi reste valable, et votre petit avantage d'espace au centre est confortable.

1.Cf3 c5 2.g3 Cc6 3.Fg2 g6 4.0-0 Fg7 5.d3 e6 6.Cbd2 Cge7 7.e4 d5 8.Te1



*Contre ...c5 : la mise en place est identique.
Position saine et confortable pour les Blancs
(léger plus d'espace).*

À RETENIR

Contre ...c5, ne changez rien : votre système marche tel quel. Vous obtenez un jeu sain et facile, avec le même plan d'attaque à l'aile roi. Le KIA transforme la sicilienne en terrain connu.

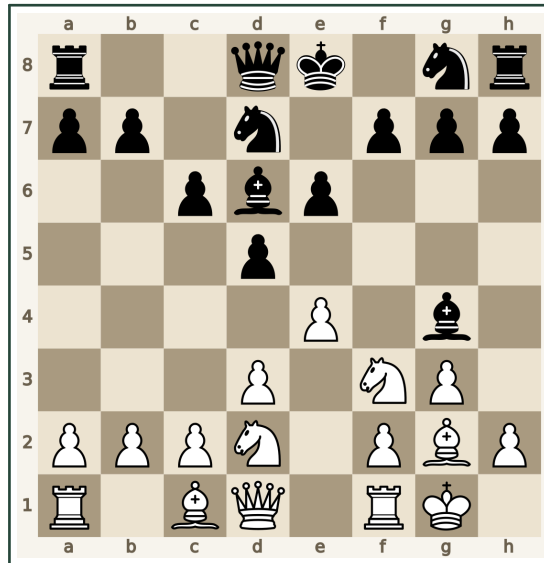
ÉTAPE 3

Contre ...c6 (Caro-Kann) et les autres

Le système s'adapte à tout

Contre ...c6 et ...d5 (type Caro-Kann), même réponse : votre mise en place, e4, et un jeu pratique sans une ligne de théorie à réciter. Vous jouez la position, pas la mémoire — c'est tout l'intérêt du système.

1.Cf3 d5 2.g3 c6 3.Fg2 Fg4 4.O-O Cd7 5.d3 e6 6.Cbd2 Fd6 7.e4



Contre ...c6/...d5 (Caro) : la mise en place est faite, e4 est joué. Position équilibrée, jeu pratique — pas de théorie à mémoriser.

À RETENIR

Contre les défenses solides (...c6/...d5), le KIA vous offre un jeu pratique et sans risque : vous posez le système et vous jouez des plans, pendant que l'adversaire, lui, ne peut pas vous surprendre par une préparation théorique.

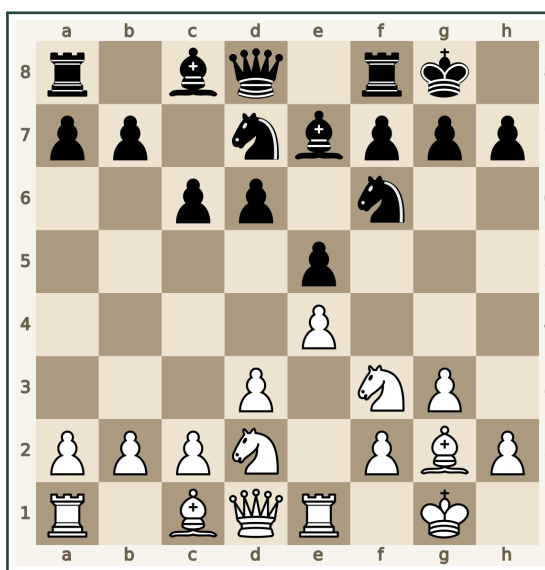
ÉTAPE 4

Contre ...e5 (le Roi-Indien inversé)

Quand les Noirs vous copient

Si les Noirs adoptent VOTRE mise en place (...d6, ...e5, fianchetto), on obtient un Roi-Indien « inversé » : les deux camps ont la même structure, mais vous avez un tempo de plus. Ce petit tempo supplémentaire vous donne un léger avantage — c'est la seule réponse contre laquelle le KIA promet un vrai petit plus.

1.Cf3 Cf6 2.g3 d6 3.Fg2 e5 4.0-0 Fe7 5.d3 0-0 6.Cbd2 c6 7.e4 Cbd7 8.Te1



Contre ...e5 : un Roi-Indien inversé, structure symétrique. Grâce au tempo de plus, les Blancs sont un rien mieux — la réponse la plus favorable au KIA.

À RETENIR

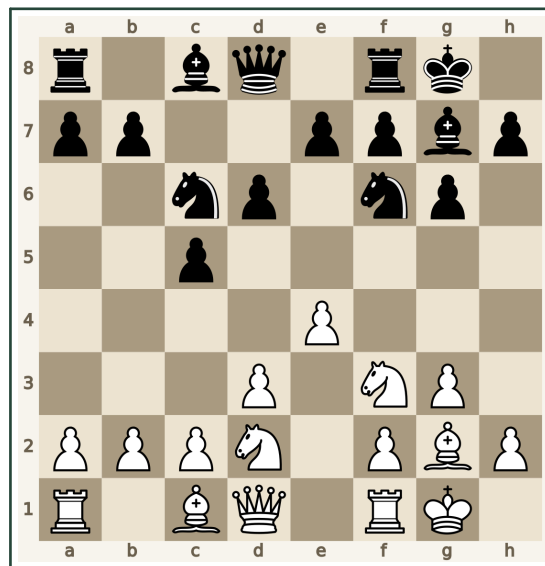
Contre ...e5 (structure symétrique), vous jouez un Roi-Indien avec un tempo de plus : un léger avantage. Suivez les mêmes idées que dans une Est-Indienne classique, mais avec l'initiative en prime.

ÉTAPE 5

Contre ...g6 (double fianchetto)*Un jeu sain et flexible*

Si les Noirs fianchettent eux aussi (...g6, ...Fg7), la position devient calme et flexible. Le KIA reste parfaitement jouable : posez votre système, gardez le centre souple, et cherchez la rupture (e5 ou parfois d4) au bon moment. Objectivement égal, mais toujours facile à jouer pour vous.

1.Cf3 g6 2.g3 Fg7 3.Fg2 d6 4.0-0 Cf6 5.d3 0-0 6.Cbd2 c5 7.e4 Cc6



Contre ...g6 : deux fianchettos, une position saine et souple. Égalité, mais un jeu confortable et sans piège pour les Blancs.

À RETENIR

Contre le double fianchetto, gardez le jeu souple et posez votre système sans forcer. La position est égale mais facile : vous savez ce que vous voulez faire, l'adversaire moins. Patience et rupture au bon moment.

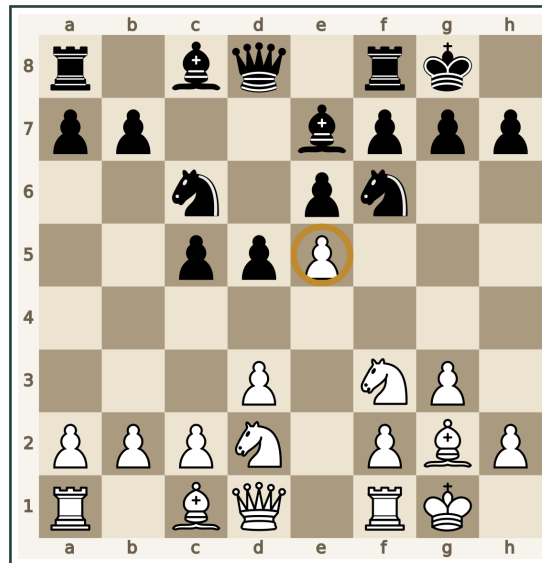
PARTIE 3 — LE PLAN D'ATTAQUE

ÉTAPE 6

Le clamp e5 : couper l'échiquier en deux

Le coup qui déclenche l'attaque

Voici le cœur du KIA. Contre la structure française, le moment venu, vous poussez e4-e5. Ce pion e5 « cloue » la position : il vous donne un net avantage d'espace à l'aile roi et enferme les pièces noires. Surtout, il COUPE l'échiquier en deux — chacun attaque désormais de son côté. À vous l'aile roi, à eux l'aile dame.



Le clamp e5 (partie Fischer) : le pion e5 coupe l'échiquier. Les Blancs auront l'aile roi, les Noirs l'aile dame. La course commence.

ATTENTION

Ne poussez e5 qu'au bon moment : tant que les Noirs peuvent le contester facilement (par ...f6 dans de bonnes conditions), gardez la tension. Poussez e5 quand il vous donne durablement l'espace et referme la position à votre profit. Le timing fait tout.

À RETENIR

La poussée e5 est l'âme du KIA contre la française : elle donne l'espace, enferme les pièces noires et coupe l'échiquier. Une fois e5 en place, votre boussole est claire : tout vers l'aile roi.

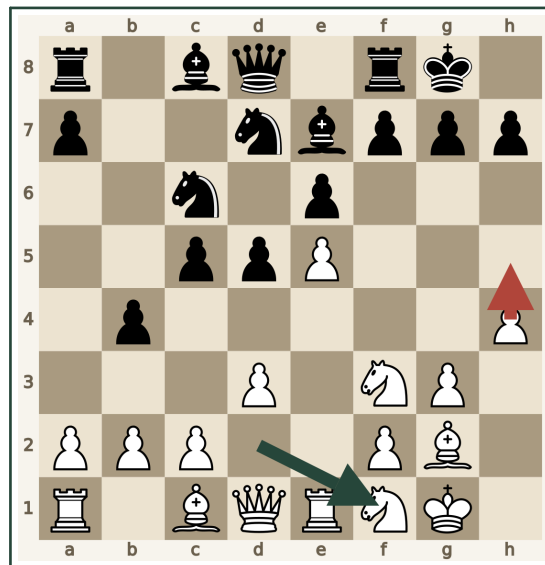
ÉTAPE 7

La manœuvre gagnante et la tempête h-pion

Cf1-h2-g4, la dame en h5, et h4-h5

Une fois e5 joué, le plan d'attaque se déroule presque tout seul, et c'est ce qui rend le KIA si agréable. Trois idées, à mener ensemble :

- 1.** La MANŒUVRE de cavalier : Cd2-f1, puis Ch2-g4 (ou Ce3), pour amener le cavalier à l'attaque du roque noir — la case g4 (ou e3 puis d5/f5) est idéale.
- 2.** La DAME et les pièces lourdes : Dd1-e1-h4 (ou Dh5), la tour qui monte par Te3-h3 ou Te1 : on amasse les forces face au roi noir.
- 3.** La TEMPÊTE de pions : h4-h5 ! On ouvre la colonne h à coups de pion. Comme votre roi est à l'abri derrière e5 et le fou g2, vous pouvez foncer sans crainte.



La tempête (partie Fischer) : le cavalier manœuvre (Cf1) et le pion h avance (h4-h5, flèche) pour ouvrir la colonne h devant le roi noir.

À RETENIR

Après e5, déroulez le plan : cavalier vers g4 (Cf1-h2-g4), dame vers h4/h5, et surtout la poussée h4-h5 pour ouvrir la colonne h. Vous attaquez le roque noir avec pions ET pièces, pendant que votre propre roi reste parfaitement sûr.

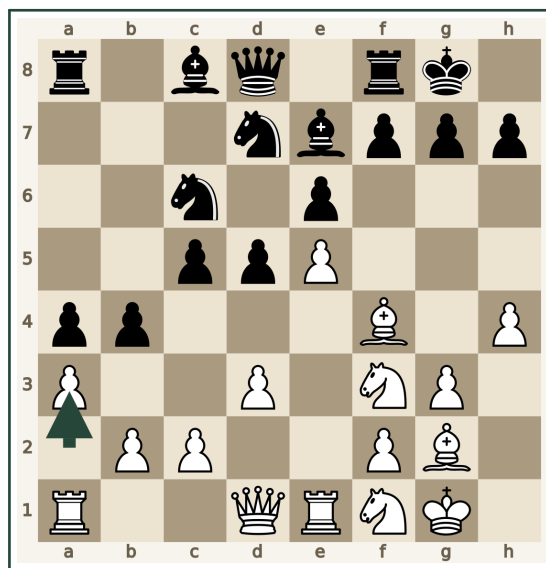
ÉTAPE 8

La course des ailes opposées

Attaquer plus vite qu'on ne vous attaque

Le KIA débouche presque toujours sur une COURSE : vous foncez à l'aile roi, les Noirs à l'aile dame (leurs pions b et a avancent vers votre roi... qui n'est pas là, puisque le jeu se joue de l'autre côté). C'est un duel de vitesse, et une règle prime : ne perdez pas de tempo. Attaquez droit, ouvrez les lignes, et arrivez le premier.

Fischer a même trouvé un raffinement célèbre pour ralentir l'adversaire : le petit coup a3 (voir la partie modèle), qui freine l'avance des pions noirs à l'aile dame pendant que sa propre attaque accélère. Gêner l'adversaire d'un côté tout en fonçant de l'autre : voilà l'art du KIA.



Le raffinement de Fischer : le petit coup a3 (flèche) freine les pions noirs à l'aile dame, pendant que l'attaque blanche accélère à l'aile roi.

À RETENIR

Le KIA est une course d'ailes opposées : comptez les tempos des deux attaques, ne défendez pas passivement, foncez. Et n'oubliez pas l'idée de Fischer : un petit coup (comme a3) qui freine l'adversaire peut valoir un temps d'attaque. Le premier arrivé gagne.

PARTIE 4 — LA PARTIE MODÈLE

ÉTAPE 9

La partie modèle : Fischer-Myagmarsuren, 1967

Le chef-d'œuvre du KIA, coup après coup

Voici le KIA dans toute sa splendeur, par son plus grand praticien. Fischer y déroule le système au complet, puis livre une attaque de mat impeccable. Une précision honnête : la partie s'ouvre par 1.e4 e6 2.d3 (l'autre ordre de coups qui mène au KIA), les Noirs jouant la française. Mais l'image est bien la nôtre : Cf3, g3, Fg2, O-O, d3, Cbd2, e4. Tout ce que vous venez d'apprendre est là.

1.e4 e6 2.d3 d5 3.Cd2 Cf6 4.g3 c5 5.Fg2 Cc6 6.Cgf3 Fe7 7.O-O O-O

La mise en place du KIA, atteinte par 1.e4 : cavaliers f3 et d2, fou g2, roi roqué, pions d3-e4. Les Noirs ont la structure française.

8.e5 Cd7 9.Te1 b5

Le clamp ! Le pion e5 coupe l'échiquier. Les Noirs se ruent aussitôt à l'aile dame (...b5). La course est lancée.

10.Cf1 b4 11.h4 a5

La manœuvre (Cd2-f1, vers h2/g4) et la tempête (h4) commencent. Chacun pousse ses pions vers le roi adverse.

12.Ff4 a4 13.a3!

Le fameux raffinement de Fischer : ce petit coup freine l'avance des pions noirs, gagnant un temps précieux pour l'attaque. Objectivement la position reste équilibrée — mais en pratique, l'attaque blanche va arriver la première.

13...bxa3 14.bxa3 Ca5 15.Ce3 Fa6 16.Fh3 d4 17.Cf1 Cb6

Les deux camps manœuvrent, chacun vers l'aile où il attaque. Notez le cavalier blanc qui cherche sa route vers l'attaque (Ce3, Cf1).

18.Cg5 Cd5 19.Fd2 Fxg5 20.Fxg5 Dd7 21.Dh5

La dame rejoint l'attaque en h5 : les pièces blanches convergent toutes vers le roi noir. La tempête approche.

21...Tfc8 22.Cd2 Cc3 23.Ff6! De8 24.Ce4 g6

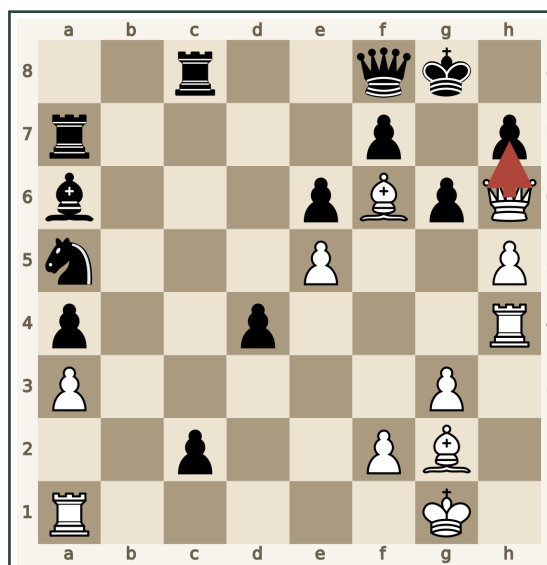
Fischer installe un fou monstrueux en f6 et amène le cavalier en e4. Les Noirs doivent affaiblir leur roi (...g6) — c'est le début de la fin.

25.Dg5 Cxe4 26.Txe4 c4 27.h5!

La tempête arrive : h5 ouvre la colonne h devant le roi noir, pendant que les Noirs, à un tempo près, n'ont pas percé à l'aile dame.

27...cxd3 28.Th4! Ta7 29.Fg2 dxc2 30.Dh6 Df8 31.Dxh7+!

Le coup final. Les Noirs abandonnent : après 31...Rxxh7 32.hxg6+ le roi est maté. L'attaque blanche est arrivée la première — d'un seul tempo. Le KIA dans toute sa perfection.



Le coup final : 31.Dxh7+ ! (flèche). Après
 31...Rxh7 32.hxg6+, le roi noir est maté.
 L'attaque à l'aile roi a gagné la course.

À RETENIR

La leçon de Fischer : posez le système, jouez e5 pour couper l'échiquier, amenez TOUTES vos pièces vers le roi noir (cavalier par f1, dame en h5, tour, pion h), et foncez sans perdre de tempo. L'idée a3 pour freiner l'adversaire est le raffinement qui fait gagner la course. Simplicité, plan clair, exécution : voilà le KIA.

Vérifiez votre compréhension

Avant la banque d'exercices jouables, voici quelques questions pour ancrer les idées du système. Répondez à voix haute, puis lisez la réponse.

1. La mise en place

Question — Citez, de mémoire, les sept coups de la mise en place du KIA (l'ordre peut varier).

À RETENIR

Réponse — Cf3, g3, Fg2, O-O, d3, Cbd2, e4. Retenez l'image : fou en g2, cavaliers en f3 et d2, roi roqué, pions d3-e4. On la joue contre presque tout.

2. Le pion d

Question — Pourquoi joue-t-on d3 et non d4 dans ce système ?

À RETENIR

Réponse — Parce que le KIA est un système de d3 : le pion modeste soutient e4 (pour préparer e5) et garde la position souple. Pousser d4 mènerait à un tout autre type de partie, sans le plan d'attaque à l'aile roi.

3. Le cavalier dame

Question — Pourquoi le cavalier va-t-il en d2 plutôt qu'en c3 ?

À RETENIR

Réponse — Parce qu'en d2 il ne gêne pas le pion c et, surtout, il peut manœuvrer vers l'attaque : Cd2-f1 puis Ch2-g4 (ou Ce3). C'est la route du cavalier vers le roque noir.

4. Le clamp

Question — Que provoque la poussée e5 contre la structure française, et qu'implique-t-elle ?

À RETENIR

Réponse — e5 donne un avantage d'espace à l'aile roi, enferme les pièces noires, et COUPE l'échiquier en deux : à vous l'aile roi, à eux l'aile dame. Elle fixe le plan : tout vers le roi noir.

5. Le plan d'attaque

Question — Après e5, quels sont les trois leviers de l'attaque KIA ?

À RETENIR

Réponse — (1) la manœuvre de cavalier Cf1-h2-g4 (ou Ce3) ; (2) la dame et les pièces lourdes vers h4/h5 et la colonne h ; (3) la poussée de pions h4-h5 pour ouvrir la colonne h. Pions ET pièces sur le roque noir.

6. La course

Question — Le KIA débouche sur une course d'ailes opposées. Quelle est la règle d'or ?

À RETENIR

Réponse — Ne pas perdre de tempo : on fonce à l'aile roi sans défendre passivement à l'aile dame. On compte les tempos des deux attaques et on cherche à arriver le premier. Souvent, un coup qui freine l'adversaire (comme a3) vaut un temps.

7. Contre ...e5

Question — Quelle réponse noire offre au KIA son meilleur résultat objectif, et pourquoi ?

À RETENIR

Réponse — ...e5 (le Roi-Indien inversé) : la structure est symétrique, mais vous avez un tempo de plus, donc un léger avantage. Contre les autres réponses, le KIA est égal mais très agréable à jouer.

PARTIE 7 — PROGRAMME D'ASSIMILATION

Programme d'assimilation en 7 jours

Une semaine pour faire du KIA un réflexe, à la manière de Susan Polgar : un thème par jour, de la pratique, un objectif clair. Jouez le système contre l'ordinateur chaque jour — c'est en le répétant qu'il devient naturel.

JOUR 1**La mise en place**

- Relisez la Partie 1. Placez la position cible sur un échiquier, de mémoire.
- Jouez cinq parties en posant simplement Cf3, g3, Fg2, O-O, d3, Cbd2, e4.
- Ne cherchez pas mieux : posez le système, quelle que soit la réponse.
- Objectif : jouer la mise en place les yeux fermés.

OBJECTIF

Poser les sept coups sans réfléchir, contre n'importe quoi.

JOUR 2**Contre chaque réponse**

- Relisez la Partie 2. Pour chaque réponse (...e6, ...c5, ...c6, ...e5, ...g6), rappelez le plan.
- Jouez une partie contre chacune de ces structures.
- Retenez : contre la française (...e6), c'est le terrain de prédilection ; contre ...e5, vous êtes un rien mieux.
- Objectif : savoir, dès les premiers coups, à quelle structure vous avez affaire.

OBJECTIF

Reconnaître la structure adverse et s'y adapter.

JOUR 3**Le clamp e5**

- Relisez l'Étape sur le clamp e5. Refaites l'exercice « jouer e5 ».
- Entraînez-vous à repérer quand e5 donne un espace durable (et quand il vaut mieux attendre).
- Rappelez-vous : après e5, tout va vers l'aile roi.
- Objectif : jouer e5 au bon moment, ni trop tôt ni trop tard.

OBJECTIF

Sentir le bon moment pour couper l'échiquier.

JOUR 4**La manœuvre de cavalier**

- Relisez l'Étape sur la manœuvre. Suivez la route Cd2-f1-h2-g4 sur l'échiquier.
- Jouez trois parties en amenant systématiquement le cavalier vers g4 (ou e3).
- Associez-y la dame vers h4/h5.
- Objectif : connaître par cœur la route du cavalier vers le roque noir.

OBJECTIF

Amener le cavalier à l'attaque : Cf1-h2-g4.

JOUR 5**La tempête h4-h5**

- Relisez l'Étape sur la tempête. Refaites l'exercice « lancer h4 ».
- Jouez trois parties en poussant h4-h5 pour ouvrir la colonne h.
- Vérifiez à chaque fois que votre propre roi reste sûr (il l'est, derrière e5 et Fg2).
- Objectif : lancer la tempête de pions avec confiance.

OBJECTIF

Ouvrir la colonne h devant le roi adverse.

JOUR 6**La course et l'idée a3**

- Relisez l'Étape sur les ailes opposées et l'idée a3 de Fischer.
- Rejouez la partie Fischer-Myagmarsuren en entier.
- Entraînez-vous à compter les tempos des deux attaques.
- Objectif : penser « course » — foncer, tout en gênant l'adversaire d'un petit coup.

OBJECTIF

Attaquer plus vite, freiner l'adversaire.

JOUR 7**Tout réunir**

- Rejouez la partie modèle, puis jouez cinq parties de KIA du début à la fin.
- À chaque partie : ai-je posé le système ? joué e5 au bon moment ? foncé sans perdre de tempo ?
- Refaites la banque d'exercices jouables.
- Objectif : dérouler le KIA en confiance, de l'ouverture à l'attaque.

OBJECTIF

Jouer le KIA complet, du système au mat.

OBJECTIF

À la fin des sept jours, le KIA sera votre arme fiable avec les Blancs : une mise en place que vous posez sans réfléchir, un plan d'attaque que vous déroulez avec plaisir, et la confiance de savoir exactement ce que vous faites — pendant que l'adversaire, lui, doit trouver ses coups. C'est cela, un système maîtrisé.

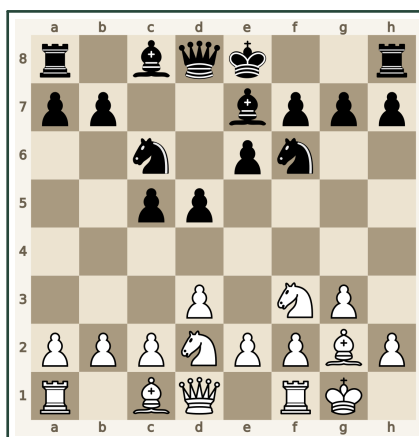
PARTIE 8 — BANQUE D'EXERCICES JOUABLES

Banque d'exercices jouables

À vous de jouer. Pour chaque position, c'est aux Blancs de jouer, et il existe un coup conforme au système ou au plan (vérifié au moteur). Trouvez-le, puis lisez la solution. C'est en jouant les coups du système que vous les gravez.

Le système

Compléter la mise en place



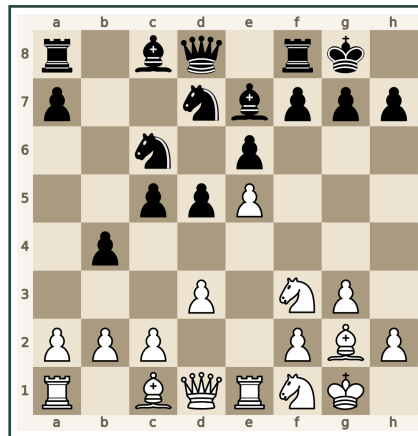
Trait aux Blancs. La mise en place est presque faite. Quel coup la complète et donne son âme au système ?

À RETENIR

Solution — e4 ! C'est le coup qui définit le KIA : il soutient la future poussée e5 et ouvre la voie à l'attaque à l'aile roi. Meilleur coup, vérifié — posez toujours ce pion e4.

Le plan

Lancer la tempête



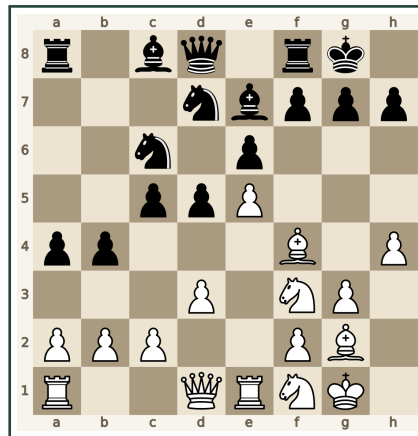
Trait aux Blancs. Le système est posé, e5 est joué, l'échiquier est coupé. Comment lancer l'attaque ?

À RETENIR

Solution — h4 ! On déclenche la tempête de pions pour ouvrir la colonne h devant le roi noir. Meilleur coup, vérifié : après e5, foncez à l'aile roi sans perdre de temps.

Le raffinement

L'idée de Fischer



Trait aux Blancs. Les pions noirs déferlent à l'aile dame (...a4). Quel petit coup les freine, à la façon de Fischer ?

À RETENIR

Solution — a3 ! Ce coup prophylactique freine l'avance des pions noirs et gagne un temps précieux pour votre propre attaque. C'est le raffinement de Fischer — l'un des meilleurs coups ici (vérifié) : gêner l'adversaire vaut un tempo dans la course.

Vous avez un système complet

Récapitulons : une mise en place unique (Cf3, g3, Fg2, O-O, d3, Cbd2, e4) que vous posez contre tout ; la poussée e5 qui coupe l'échiquier ; et un plan d'attaque limpide à l'aile roi (cavalier par f1-h2-g4, dame en h5, tempête h4-h5), dans une course où il faut arriver le premier. Vous savez aussi freiner l'adversaire à la Fischer, d'un petit coup comme a3.

Le KIA n'est pas une arme de connaissance, mais de compréhension : peu de théorie, beaucoup de plans. C'est pourquoi il grandit avec vous. Jouez-le, encore et encore, jusqu'à ce que la mise en place et l'attaque deviennent naturelles — et vous gagnerez des parties simplement parce que vous saurez, mieux que l'adversaire, ce qu'il faut faire.

À RETENIR

Votre feuille de route KIA : (1) posez le système, contre tout ; (2) préparez et jouez e5 pour couper l'échiquier ; (3) amenez toutes vos pièces vers le roi noir (Cf1-h2-g4, dame en h5, tour, pion h) ; (4) foncez sans perdre de tempo, en gênant l'adversaire d'un petit coup au besoin ; (5) le premier arrivé gagne. Simple, clair, redoutable.

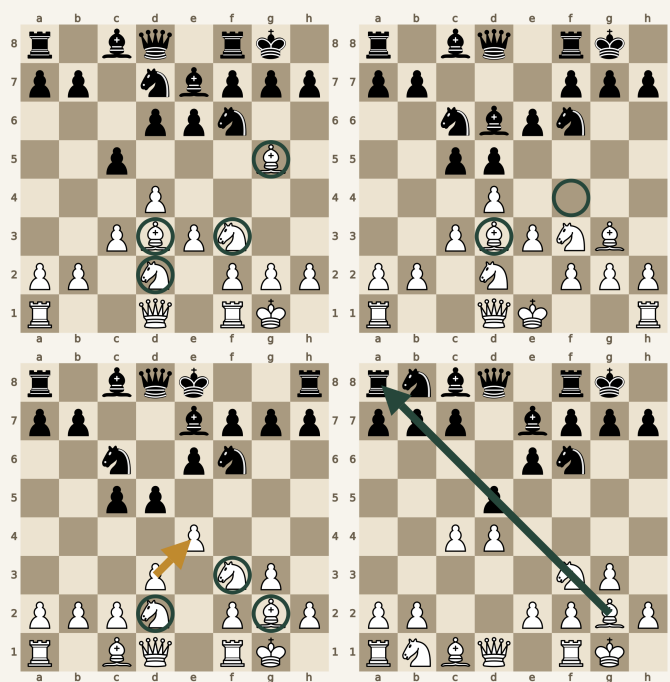
CHESSDZ

MÉTHODE SUSAN POLGAR

— un système, une attaque, la confiance —

SYSTÈME UNIVERSEL

POLGAR

L'attaque Torre et au-delà — un répertoire universel

Sommaire

Introduction — pourquoi un système universel	p. 3
Chapitre 1 — Fondements de la Torre et principes universels	p. 4
Chapitre 2 — La méthode Polgar	p. 6
Chapitre 3 — Adapter le système à toutes les ouvertures	p. 7
Chapitre 4 — Plans universels de milieu de jeu	p. 10
Chapitre 5 — Parties modèles universelles	p. 12
Chapitre 6 — Exercices quotidiens	p. 14
Chapitre 7 — Programme intensif de 90 jours	p. 17
Chapitre 8 — Examen final (positions vérifiées)	p. 21
Conclusion — bâtir un répertoire universel	p. 26

OBJECTIF

Ce livre ne vous apprend pas une ouverture de plus : il vous apprend une FAÇON DE JOUER — un petit nombre de principes et de plans, communs à toute une famille de systèmes, que vous appliquez en choisissant le bon outil pour chaque position. Tout est vérifié.

Introduction — pourquoi un système universel

Un joueur qui apprend une ouverture isolée apprend des coups. Un joueur qui apprend un SYSTÈME apprend des idées — et les idées se transposent. C'est toute la différence, et c'est le pari de ce livre : plutôt que de mémoriser dix répertoires, maîtrisez une poignée de principes universels qui vous rendent redoutable dans une famille entière d'ouvertures.

Soyons clairs et honnêtes, car c'est notre règle. Il n'existe pas un seul système magique qui « serait » la Torre appliquée à la Catalane ou à la Sicilienne : ces ouvertures ont des structures propres. Ce qui existe — et qui est réellement puissant — c'est un socle commun de principes (l'état d'esprit du joueur de système) qui relie la Torre, le Colle, le Londres et le Zukertort, et s'étend à leurs cousins le KIA et la Catalane. Vous n'apprenez pas UNE ouverture universelle : vous bâtissez un RÉPERTOIRE universel cohérent, où les mêmes plans reviennent sans cesse.

Les avantages sont immenses. Peu de théorie à réviser. Des plans que vous connaissez par cœur, quand l'adversaire improvise. Une progression rapide, car chaque partie renforce les mêmes schémas. Et une confiance inébranlable — celle du joueur qui sait toujours quoi faire. C'est la philosophie de Susan Polgar : la maîtrise par la compréhension et la répétition, pas par l'accumulation.

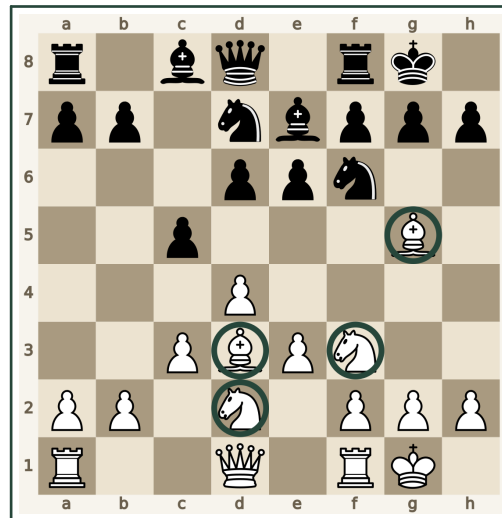
À RETENIR

Un système universel, ce n'est pas une ouverture de plus : c'est un socle de principes et de plans communs (mise en place solide, levier e5/Ce5, duo de fous vers le roque, lecture des structures) que l'on applique en choisissant le bon système pour chaque position.

CHAPITRE 1 — FONDEMENTS DE LA TORRE ET PRINCIPES UNIVERSELS

La Torre comme matrice

La Torre (1.d4 Cf3 Fg5) est le point de départ idéal, parce qu'elle contient, à l'état pur, les cinq principes qui gouvernent TOUS les systèmes de cette famille. Apprenez-les ici, et vous les reconnaîtrez partout.



La matrice Torre : fou g5 (clouage), fou d3 (vers h7), cavaliers f3-d2, pions d4-e3-c3, roi roqué. Les cinq principes universels sont tous là.

Les cinq principes universels

1. La MISE EN PLACE unique : on développe toujours de la même façon (Cf3, e3, Fd3, Cbd2, c3, O-O), quel que soit l'adversaire. On pose le système, puis on avise.
2. La SÉCURITÉ d'abord : le roi roque tôt, on ne s'expose jamais avant d'être prêt.
3. Le LEVIER central : la poussée e4 (ou le saut Ce5) qui ouvre le jeu au bon moment et libère les pièces vers l'aile roi.
4. Le DUO d'attaquants : le fou de cases blanches (d3) et une seconde pièce (fou g5, cavalier e5, dame) braqués sur le roque adverse.
5. La LECTURE des structures : on choisit son plan (casser, percer au centre, attaquer) d'après les pions — pas d'après la mémoire.

À RETENIR

Ces cinq principes — mise en place unique, sécurité, levier central, duo d'attaquants, lecture des structures — sont l'ADN commun de la Torre, du Colle, du Londres, du Zukertort, du KIA et de la Catalane. Les maîtriser une fois, c'est les maîtriser partout.

CHAPITRE 2 — LA MÉTHODE POLGAR

Voir, comprendre, répéter, avoir confiance

La méthode qui rend ces principes automatiques tient en quatre temps, éprouvés par Susan Polgar auprès d'innombrables élèves.

1. Voir le motif

On imprime les images : la mise en place cible, le duo de fous, le levier e5. La mémoire visuelle est le socle — on reconnaît une structure avant même de calculer.

2. Comprendre le plan

On ne retient pas des coups, mais des raisons : pourquoi Fg5, pourquoi e4, pourquoi e5. Un plan compris se retrouve seul ; un coup mémorisé s'oublie.

3. Répéter par la pratique

On joue le système chaque jour, à petites doses. La répétition régulière — vingt minutes quotidiennes — grave les schémas bien mieux qu'une longue séance isolée.

4. Avancer en confiance

On joue sans crainte : vous connaissez votre système mieux que l'adversaire ne connaît sa défense. Cette confiance est, à elle seule, un demi-point d'avance.

À RETENIR

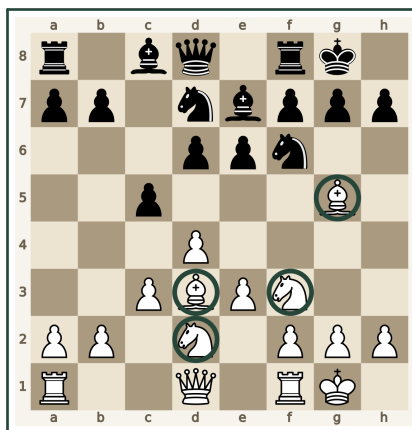
Voir → comprendre → répéter → confiance. Appliquez ces quatre temps à chaque système de ce livre, et ils deviendront une seconde nature. C'est la répétition, pas l'accumulation, qui fait le maître.

CHAPITRE 3 — ADAPTER LE SYSTÈME À TOUTES LES OUVERTURES

Six systèmes, un seul esprit

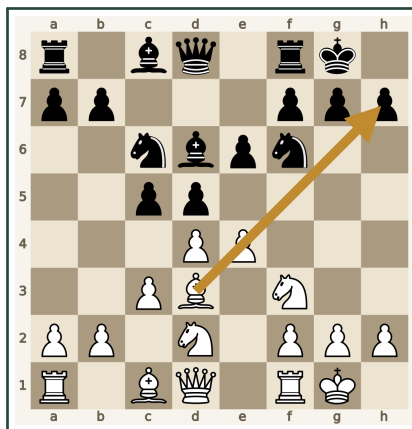
Voici la famille au complet. Chaque système est une variation sur les mêmes principes : à vous de choisir votre outil selon vos goûts et la position. Tous sont vérifiés (petit avantage ou égalité confortable pour les Blancs).

La Torre — 1.d4 Cf3 Fg5



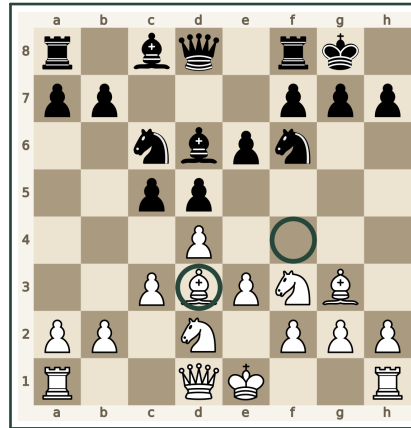
La matrice. Le fou g5 cloue le cavalier f6 ; on casse par Fxf6, on perce par e4, ou on attaque à l'aile roi. Le plus polyvalent — commencez par lui.

Le Colle — 1.d4 Cf3 e3 Fd3 c3



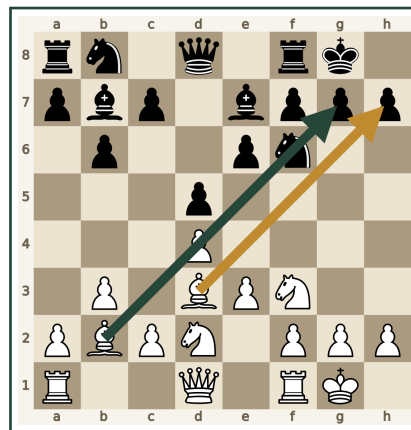
Le plus simple à jouer : on garde le fou dame à la maison, on prépare la rupture e3-e4, puis le fou d3 et les pièces déferlent sur h7. Idéal pour débiter dans les systèmes.

Le Londres — 1.d4 Cf3 Ff4



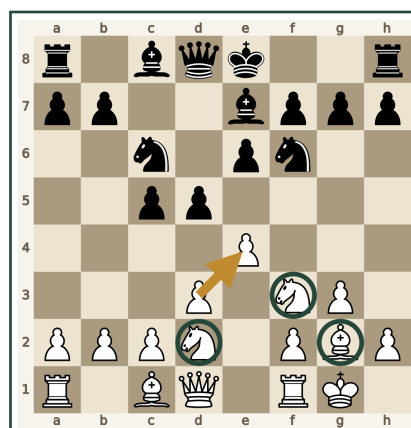
Le plus solide et le plus universel aujourd'hui (joué jusqu'au sommet mondial). Le fou sort en f4 avant e3 ; structure saine contre presque tout, petit plus durable.

Le Zukertort — 1.d4 + b3 Fb2



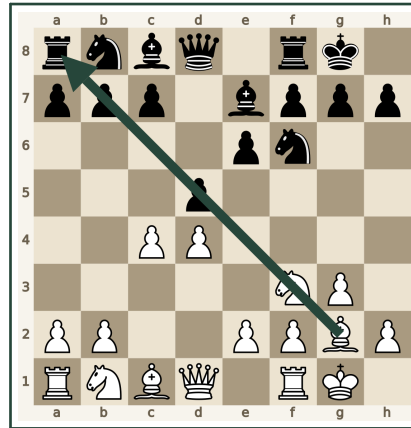
Le plus offensif : le fou dame va en b2 sur la grande diagonale, on saute en e5, on pousse f4, et l'attaque à l'aile roi peut être dévastatrice (voir la partie modèle).

Le KIA — Cf3 g3 Fg2 d3 e4



Le cousin par 1.Cf3/1.e4 : fianchetto roi, poussée e5 qui coupe l'échiquier, manœuvre Cf1-h2-g4 et tempête h4-h5. Redoutable contre la française et la Caro-Kann.

La Catalane — 1.d4 c4 g3 Fg2



Le plus ambitieux : on ajoute c4 et le fianchetto roi ; le fou g2 exerce une pression durable sur l'aile dame et le centre. Un petit avantage stable, très moderne.

À RETENIR

Choisissez selon votre tempérament : Colle/Londres pour la solidité, Zukertort/Torre pour l'attaque, KIA contre les défenses ...e6, Catalane pour la pression au long cours. L'esprit — et les plans — restent les mêmes. Apprenez-en un à fond, puis élargissez.

CHAPITRE 4 — PLANS UNIVERSELS DE MILIEU DE JEU

Les mêmes idées, dans tous les systèmes

Une fois la mise en place posée, les plans de milieu de jeu se ressemblent d'un système à l'autre. En voici quatre, universels.

Plan 1 — Le levier e5 (ou e4)

Le cœur de tous ces systèmes : ouvrir (e4) ou fermer (e5) le centre au bon moment. e4 bâtit un centre mobile et libère les fous ; e5 gagne de l'espace, enferme les pièces adverses et coupe l'échiquier — chacun attaque alors de son côté.

Plan 2 — Le duo de fous et l'attaque du roque

Le fou de cases blanches (d3 ou g2) vise h7 ; une seconde pièce (fou g5/f4/b2, cavalier e5, dame) le rejoint. On amène ensuite dame et tours, et l'on frappe le roque noir — parfois par le sacrifice grec Fxh7+, parfois par le moulin, parfois par la tempête de pions h4-h5.

Plan 3 — L'avant-poste Ce5

Le cavalier en e5, soutenu par un pion (d4 ou f4), est une pièce monstrueuse au cœur du camp adverse : il gêne tout, appuie l'attaque, et vaut souvent bien plus qu'un fou. Le chercher est un réflexe universel.

Plan 4 — Lire la structure et cibler une faiblesse

Enfin, le principe qui gouverne tout : on choisit son plan d'après les pions. Pion isolé adverse ? on bloque et on assiège. Structure de type Carlsbad ? attaque de minorité. Case faible ? on y installe une pièce. La structure dicte le plan — dans tous les systèmes.

À RETENIR

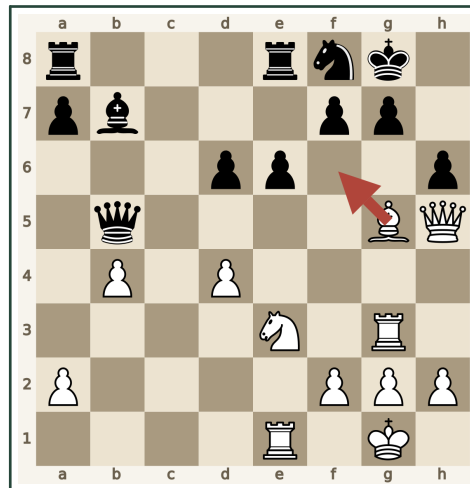
Quatre plans universels : (1) le levier e5/e4 ; (2) le duo de fous contre le roque ; (3) l'avant-poste Ce5 ; (4) lire la structure pour cibler une faiblesse. Ces plans reviennent dans la Torre comme dans le Colle, le Londres, le Zukertort, le KIA ou la Catalane.

CHAPITRE 5 — PARTIES MODÈLES UNIVERSELLES

Le même plan d'attaque, dans trois systèmes

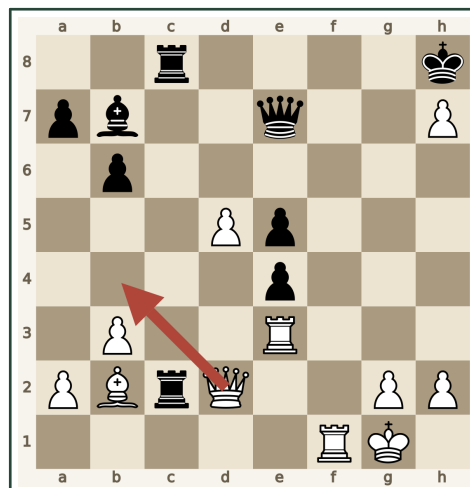
Voici la preuve par l'exemple : trois chefs-d'œuvre, trois systèmes différents, UNE MÊME IDÉE — poser la mise en place, amener les pièces vers le roque adverse, et frapper. Toutes sont authentiques et vérifiées coup par coup.

Torre — Torre-Lasker, Moscou 1925 (le moulin)



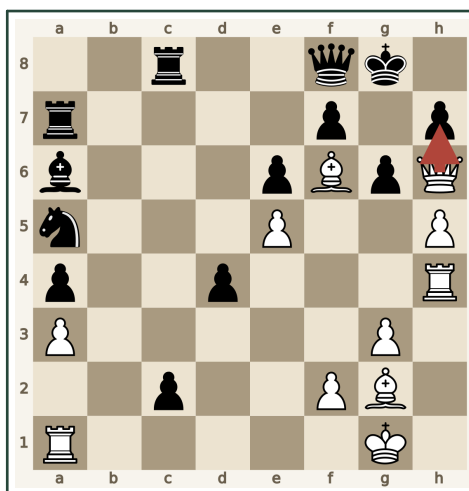
La Torre dans toute sa splendeur. Après avoir amené fou d3, fou g5, dame et tours vers le roi noir, Torre joue 25.Ff6!! (le meilleur coup, +5 au moteur) : le fou s'immole pour déclencher le « moulin à vent », une série d'échecs à la découverte qui rafle un matériel décisif. Le motif d'attaque emblématique de la famille.

Zukertort — Zukertort-Blackburne, Londres 1883



Le même esprit, autre système. Zukertort pose son fou en b2 sur la grande diagonale, pousse e4-e5, attaque à l'aile roi, et conclut par l'immortel 28.Db4!! (meilleur coup, +7) : le fou b2, muet depuis le début, porte le coup fatal. Une attaque de mat née du système.

KIA — Fischer-Myagmarsuren, Sousse 1967



Fischer, avec le KIA : la poussée e5 coupe l'échiquier, la manœuvre Cf1-h2-g4 et la tempête h4-h5 ouvrent la colonne h, et l'attaque arrive la première dans la course d'ailes opposées — jusqu'au 31.Dxh7+!! qui donne le mat. Trois systèmes, une seule idée : attaquer le roque, plus vite et mieux que l'adversaire.

À RETENIR

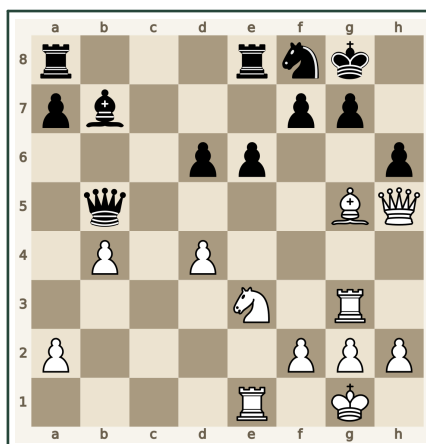
La leçon commune des trois parties : le système n'est qu'un point de départ. Ce qui gagne, c'est le PLAN d'attaque universel — amener toutes ses pièces vers le roque adverse et frapper au bon moment. Maîtrisez ce plan, et chaque système devient une arme.

CHAPITRE 6 — EXERCICES QUOTIDIENS

Un motif par jour

Des positions à résoudre chaque jour, toutes vérifiées au moteur. Aux Blancs de jouer ; cherchez le coup gagnant avant de lire la solution. Ces motifs surgissent dans tous les systèmes de la famille.

Le moulin de Torre (Torre-Lasker, 1925)

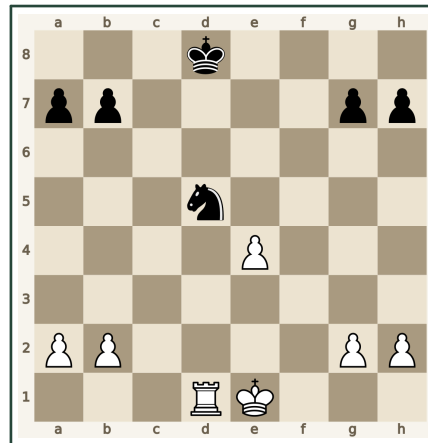


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — 25.Ff6!! Le coup immortel de Torre, confirmé meilleur par le moteur (+5). En abandonnant sa dame, les Blancs déclenchent un « moulin à vent » d'échecs à la découverte (Txb7+, Txf7+, Txe7+...) qui rafle un matériel décisif avant de reprendre la dame. LE motif à connaître du système.

Clouage

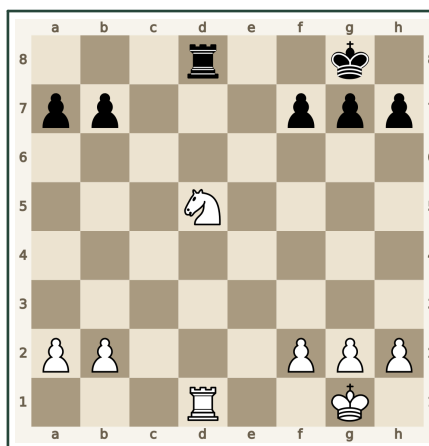


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Txd5+ — gagner la pièce clouée. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Découverte

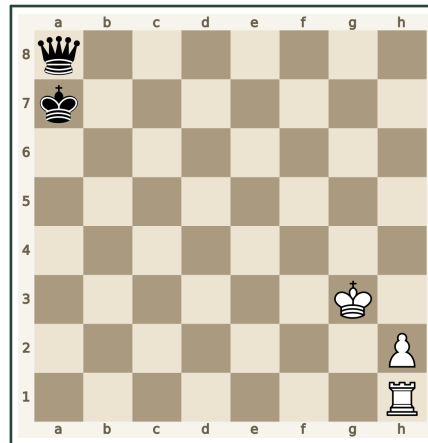


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Cf6+ — démasquer la tour et gagner. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Enfilade

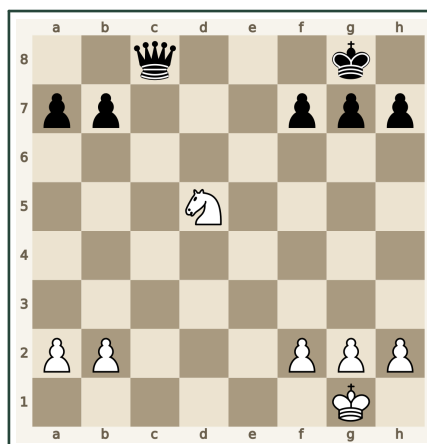


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Ta1+ — échec puis prise de la pièce arrière. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Fourchette

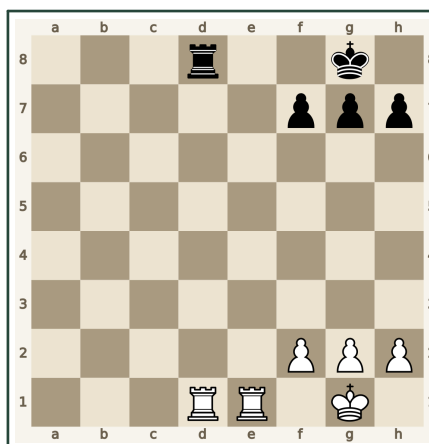


Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Ce7+ — deux cibles, gagner la dame. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

Éliminer le défenseur



Trait aux Blancs. Trouvez le meilleur coup.

À RETENIR

Solution — Txd8# — supprimer le gardien du couloir. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.

CHAPITRE 7 — PROGRAMME INTENSIF DE 90 JOURS

Douze semaines pour bâtir le système universel

Un plan de douze semaines (plus quelques jours d'examen) pour intégrer tout le système, à la manière de Polgar : une étape par semaine, des tâches quotidiennes courtes, un test de fin de semaine. La régularité prime — vingt minutes par jour suffisent.

SEMAINE 1 · JOURS 1-7**Les cinq principes universels**

- Apprenez les cinq principes (chapitre 1) et retrouvez-les sur chaque diagramme du livre.
- Posez la mise en place Torre de mémoire, chaque jour.
- Jouez cinq parties en appliquant simplement le système.

TEST DE LA SEMAINE

Citez les cinq principes universels et posez la mise en place les yeux fermés.

SEMAINE 2 · JOURS 8-14**Le levier e4/e5**

- Relisez le plan 1 (chapitre 4). Refaites le puzzle du jour.
- Jouez des parties en cherchant le bon moment pour e4 (ouvrir) ou e5 (fermer/attaquer).
- Observez comment le centre décide de l'aile où vous jouerez.

TEST DE LA SEMAINE

Expliquez la différence entre ouvrir par e4 et fermer par e5, avec un exemple.

SEMAINE 3 · JOURS 15-21**Le duo de fous et l'attaque du roque**

- Relisez le plan 2. Étudiez le fou d3 + seconde pièce braqués sur h7.
- Rejouez Torre-Lasker et repérez comment les pièces convergent.
- Refaites chaque jour le puzzle « Découverte » et « moulin ».

TEST DE LA SEMAINE

Décrivez le plan d'attaque du roque : quelles pièces, vers quelles cases ?

SEMAINE 4 · JOURS 22-28**L'avant-poste Ce5 et la Torre à fond**

- Relisez le plan 3. Cherchez le saut Ce5 dans vos parties.
- Jouez uniquement la Torre cette semaine, contre toutes les réponses.
- Refaites les puzzles « Clouage » et « Enfilade ».

TEST DE LA SEMAINE

Jouez trois parties de Torre en installant un cavalier en e5.

SEMAINE 5 · JOURS 29-35**Le Colle et le Londres**

- Étudiez les mises en place Colle et Londres (chapitre 3).
- Jouez une semaine de Londres : le fou en f4, structure saine, petit plus.
- Comparez : mêmes plans que la Torre, autre fou dame.

TEST DE LA SEMAINE

Posez les mises en place Colle et Londres et nommez leur idée directrice.

SEMAINE 6 · JOURS 36-42**Le Zukertort et l'attaque**

- Étudiez le Zukertort (fou b2, e5, f4). Rejouez Zukertort-Blackburne.
- Jouez une semaine de Zukertort, en cherchant l'attaque à l'aile roi.
- Refaites les puzzles de mat (« couloir », « escalier »).

TEST DE LA SEMAINE

Reproduisez l'idée du fou b2 qui frappe sur la grande diagonale.

SEMAINE 7 · JOURS 43-49**Le KIA contre ...e6**

- Étudiez le KIA (chapitre 3). Rejouez Fischer-Myagmarsuren.
- Jouez le KIA contre la française et la Caro-Kann (structures ...e6).
- Travaillez la tempête h4-h5 et la manœuvre Cf1-h2-g4.

TEST DE LA SEMAINE

Menez une attaque KIA complète, du clamp e5 à la colonne h ouverte.

SEMAINE 8 · JOURS 50-56**La Catalane**

- Étudiez la Catalane (d4, c4, g3, Fg2). Sentez la pression du fou g2.
- Jouez une semaine de Catalane, en visant l'aile dame et le centre.
- Comparez la pression au long cours à l'attaque directe des autres systèmes.

TEST DE LA SEMAINE

Expliquez ce que la Catalane apporte de différent (pression, pas assaut).

SEMAINE 9 · JOURS 57-63**Lire les structures**

- Relisez le plan 4. Entraînez-vous à nommer la structure et le plan associé.
- Refaites les positions de finale (opposition, Lucena, Philidor).
- Dans vos parties, choisissez le plan d'après les pions, jamais par mémoire.

TEST DE LA SEMAINE

Devant trois structures, donnez le bon plan pour chacune.

SEMAINE 10 · JOURS 64-70**Les finales des systèmes**

- Travaillez la conversion des petits avantages (structure, paire de fous).
- Refaites les puzzles de finale (règle du carré, tour derrière le passé).
- Jouez des parties jusqu'au bout sans lâcher votre plus.

TEST DE LA SEMAINE

Convertissez un petit avantage en gain dans une partie complète.

SEMAINE 11 · JOURS 71-77**Composer son répertoire**

- Choisissez VOS systèmes : un principal (Torre, Londres...) et un contre ...e6 (KIA).
- Jouez uniquement votre répertoire, pour le roder.
- Notez les positions où vous hésitez, et retravaillez-les.

TEST DE LA SEMAINE

Définissez par écrit votre répertoire universel (quel système contre quoi).

SEMAINE 12 · JOURS 78-84**Rodage en conditions réelles**

- Jouez des parties longues avec votre répertoire complet.
- Après chaque partie : ai-je posé le système ? choisi le bon plan ? attaqué à temps ?
- Refaites toute la banque d'exercices.

TEST DE LA SEMAINE

Gagnez trois parties d'affilée avec votre répertoire universel.

JOURS 85-90**Révision et examen**

- Révissez les huit chapitres et refaites les puzzles ratés.
- Passez l'examen final (chapitre 8), sans aide.
- Bâissez votre plan de progression pour la suite.

TEST DE LA SEMAINE

Réussissez l'examen final et arrêtez votre répertoire définitif.

CHAPITRE 8 — EXAMEN FINAL (100 POSITIONS)

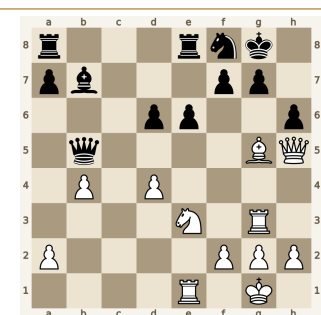
Cent positions vérifiées

Voici l'examen complet : cent positions, toutes vérifiées au moteur (ou par mat exact). Elles sont classées par thème. Pour chacune, c'est aux Blancs de jouer (sauf finales, où le but est indiqué) : trouvez le meilleur coup ou le bon plan (mats en un, deux ou trois coups, dont de vraies parties de maîtres), puis vérifiez avec la solution sous le diagramme. Comptez un point par bonne réponse. Rien n'est inventé — chaque position est exacte.

OBJECTIF

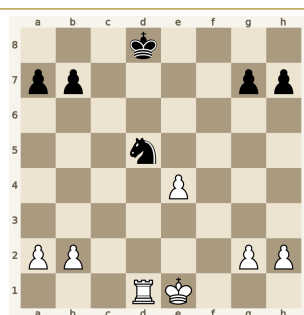
Barème : sur 100. 85+ : maîtrise ; 65-84 : solide ; sous 65 : reprenez le programme. Refaites les positions ratées — c'est là qu'on progresse.

A — ATTAQUE & TACTIQUE



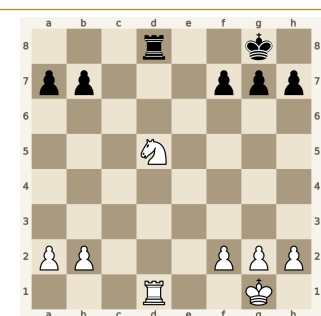
1. Le moulin de Torre (Torre-Lasker, 1925)

→ 25.Ff6!! Le coup immortel de Torre, confirmé meilleur par le moteur (+5). En abandonnant sa dame, les Blancs déclenchent un « moulin à vent » d'échecs



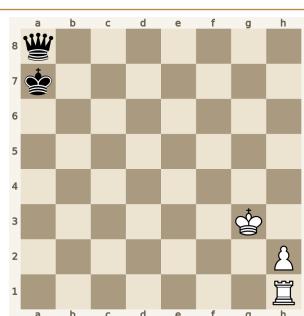
2. Clouage

→ Txd5+ — gagner la pièce clouée. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



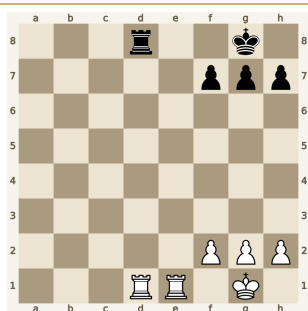
3. Découverte

→ Cf6+ — démasquer la tour et gagner. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



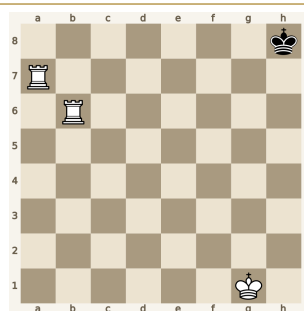
4. Enfilade

→ Ta1+ — échec puis prise de la pièce arrière. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



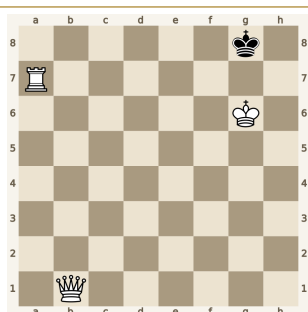
5. Éliminer le défenseur

→ Txd8# — supprimer le gardien du couloir. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



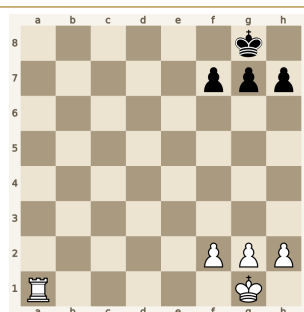
6. Mat de l'escalier

→ Tb8# — mater au bord avec les tours. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



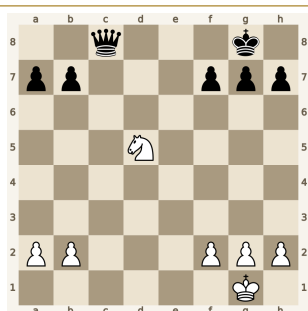
7. Mat roi et tour

→ Ta8# — l'opposition puis le mat. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



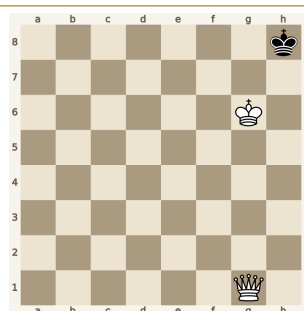
8. Mat du couloir

→ Ta8# — la dernière rangée. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



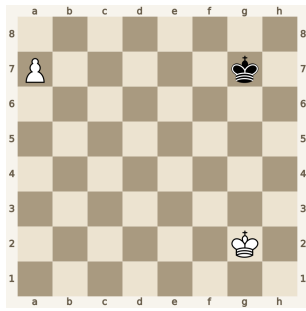
9. Fourchette

→ Ce7+ — deux cibles, gagner la dame. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



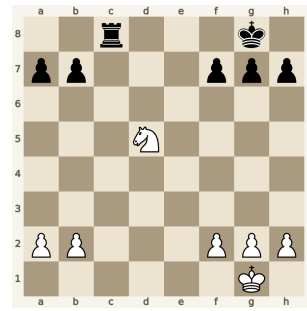
10. Mat de la dame

→ Da1+ — mater en deux coups. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



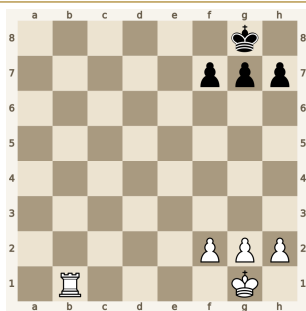
11. Promotion

→ a8=D — faire une nouvelle dame. Motif classique qui surgit dans les milieux de jeu de l'attaque Torre. Vérifié au moteur.



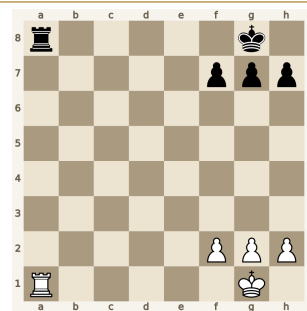
12. Fourchette de cavalier

→ Ne7+ — fourchette de cavalier (gain décisif vérifié, +527).



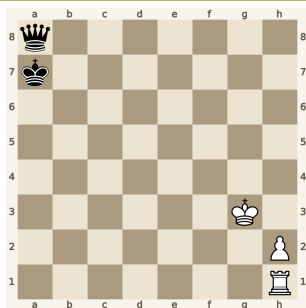
13. Tour active

→ Rb8# — tour active (gain décisif vérifié, #1).



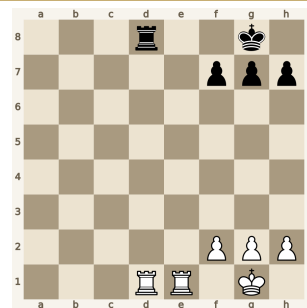
14. Colonne ouverte

→ Rxa8# — colonne ouverte (gain décisif vérifié, #1).



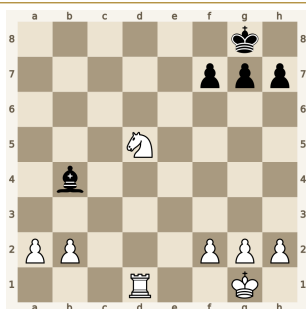
15. Enfilade Ta1+

→ Ra1+ — enfilade ta1+ (gain décisif vérifié, +3479).



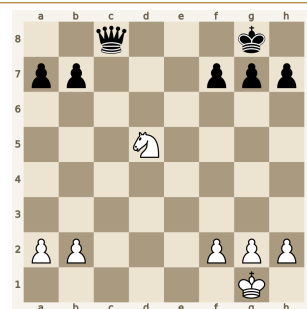
16. Éliminer le défenseur

→ Rxd8# — éliminer le défenseur (gain décisif vérifié, #1).



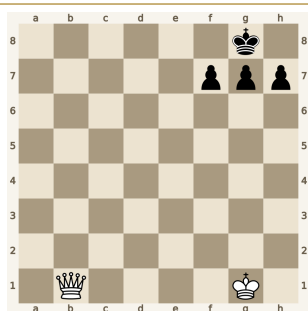
17. Découverte

→ Nxb4 — découverte (gain décisif vérifié, +1201).



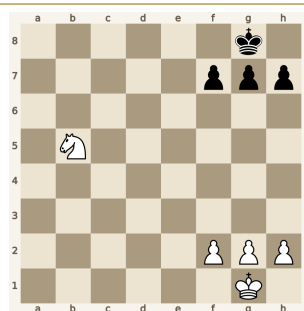
18. Fourchette Ce7+

→ Ne7+ — fourchette ce7+ (gain décisif vérifié, +525).



19. Dame : matez en deux coups

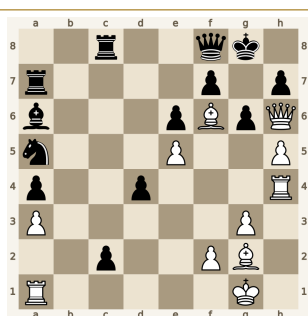
→ Qb8# — gain décisif vérifié (#1).



20. Manœuvre gagnante ?

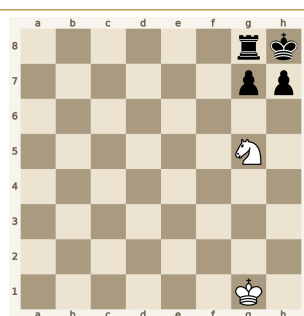
→ Kf1 — gain décisif vérifié (+474).

B — MATS À TROUVER



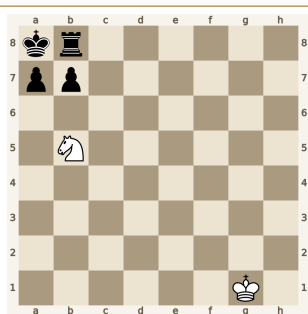
21. Mat en un coup

→ Qxh7+ — le célèbre sacrifice de dame de Fischer : mat en 3. Un vrai mat de grand maître, dans le KIA.



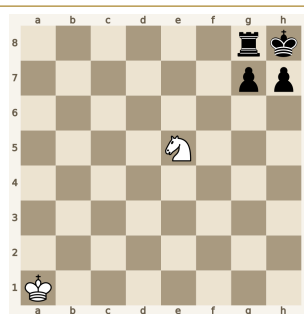
22. Mat en un coup

→ Nf7# — Cf7 : le roi h8 est étouffé par sa tour et ses pions.



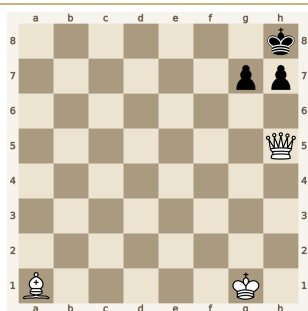
23. Mat en un coup

→ Nc7# — le cavalier mate le roi étouffé par ses propres pièces.



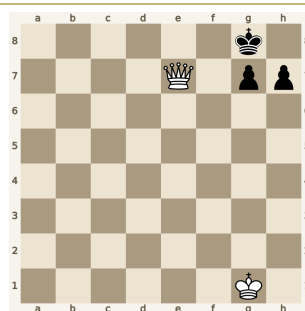
24. Mat en un coup

→ Nf7# — le cavalier mate le roi étouffé par ses propres pièces.



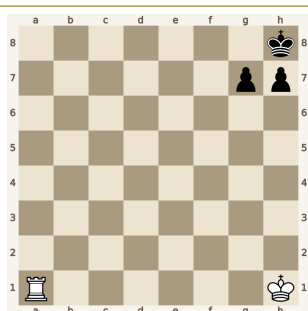
25. Mat en un coup

→ Qe8# — la dame mate, appuyée par le fou.



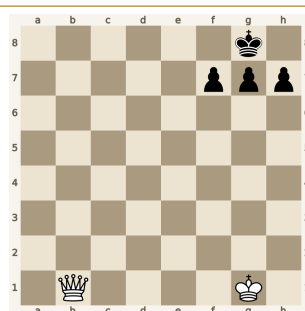
26. Mat en un coup

→ Qe8# — dame soutenue près du roi.



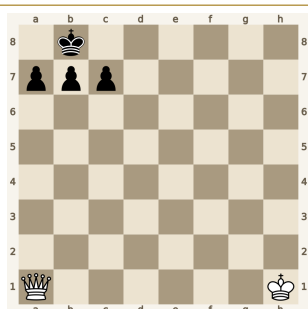
27. Mat en un coup

→ Ra8# — la tour prend la 8e rangée.



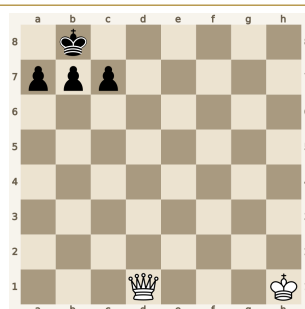
28. Mat en un coup

→ Qb8# — mat en 1. conduire la dame au mat.



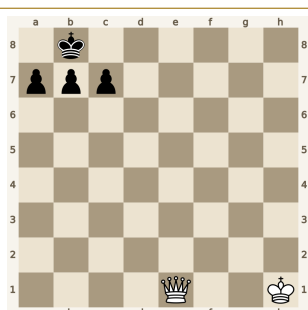
29. Mat du couloir (dame)

→ Qh8# — le roi est enfermé par ses pions.



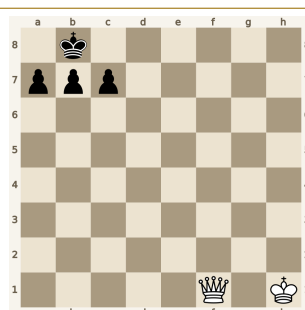
30. Mat du couloir (dame)

→ Qd8# — le roi est enfermé par ses pions.



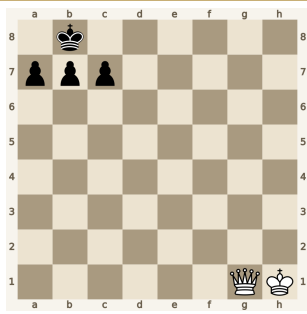
31. Mat du couloir (dame)

→ Qe8# — le roi est enfermé par ses pions.



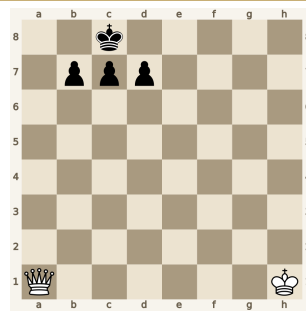
32. Mat du couloir (dame)

→ Qf8# — le roi est enfermé par ses pions.



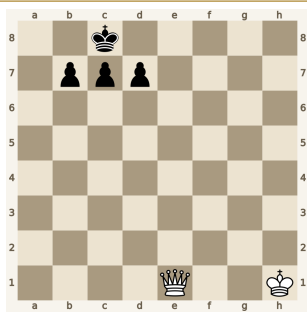
33. Mat du couloir (dame)

→ Qg8# — le roi est enfermé par ses pions.



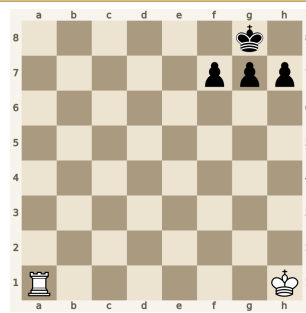
34. Mat du couloir (dame)

→ Qh8# — le roi est enfermé par ses pions.



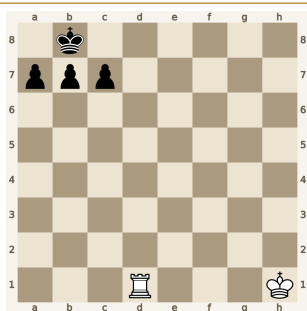
35. Mat du couloir (dame)

→ Qe8# — le roi est enfermé par ses pions.



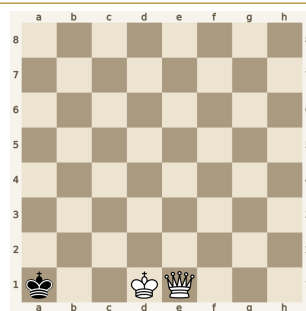
36. Mat du couloir

→ Ra8# — le roi roqué est enfermé par ses pions.



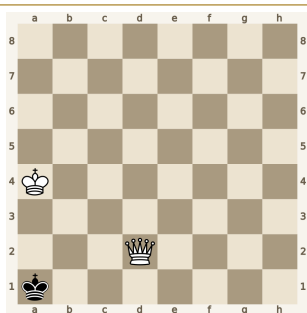
37. Mat du couloir

→ Rd8# — le roi roqué est enfermé par ses pions.



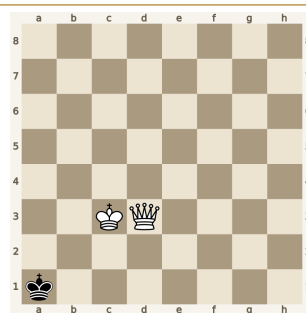
38. Mat en 2 (roi et dame)

→ Kc2+ — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



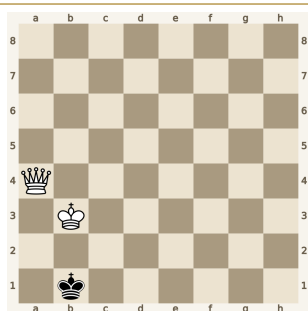
39. Mat en 2 (roi et dame)

→ Kb3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



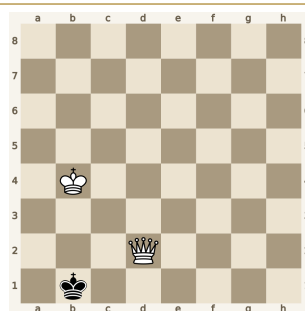
40. Mat en 2 (roi et dame)

→ Qb5 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



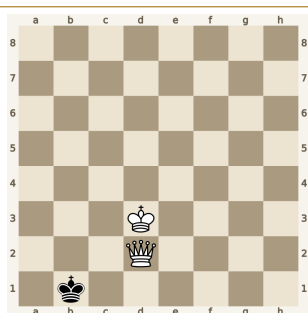
41. Mat en 2 (roi et dame)

→ Qe8 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



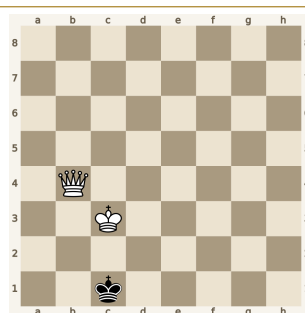
42. Mat en 2 (roi et dame)

→ Kc3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



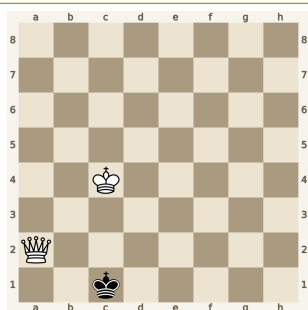
43. Mat en 2 (roi et dame)

→ Kc3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



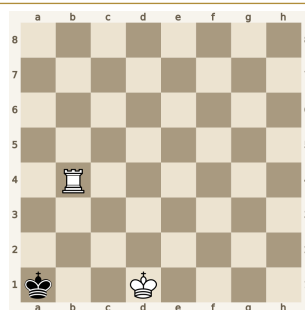
44. Mat en 2 (roi et dame)

→ Qb5 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



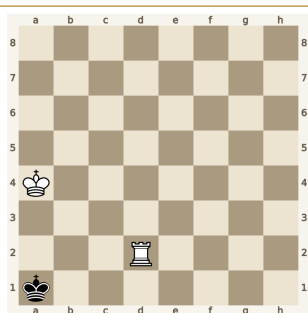
45. Mat en 2 (roi et dame)

→ Kd3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



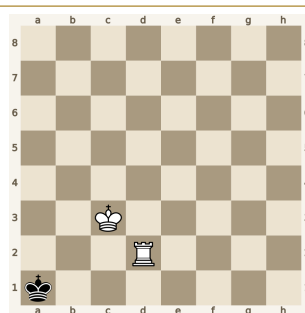
46. Mat en 2 (roi et tour)

→ Kc2 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



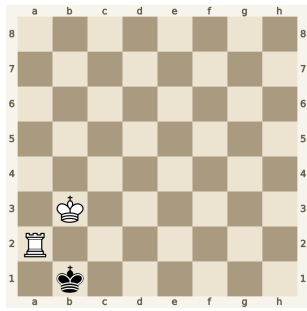
47. Mat en 2 (roi et tour)

→ Kb3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



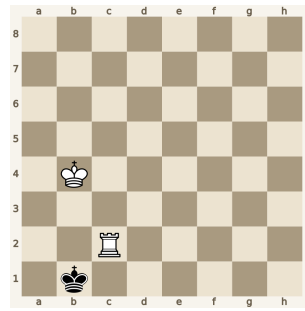
48. Mat en 2 (roi et tour)

→ Kb3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



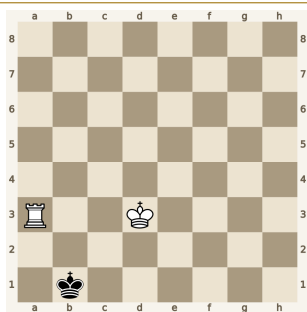
49. Mat en 2 (roi et tour)

→ Rc2 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



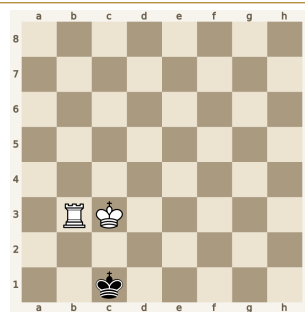
50. Mat en 2 (roi et tour)

→ Kb3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



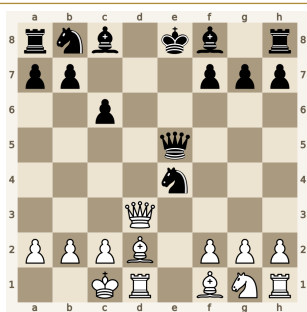
51. Mat en 2 (roi et tour)

→ Kc3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



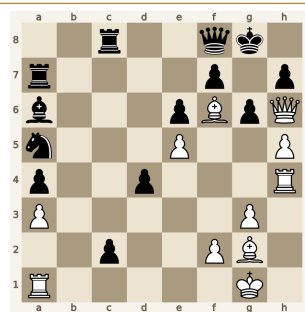
52. Mat en 2 (roi et tour)

→ Kd3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).



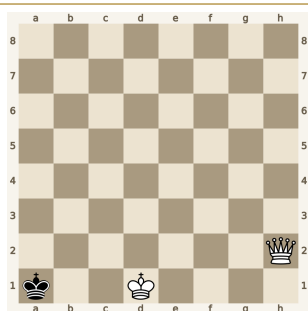
53. Réti-Tartakower, Vienne 1910 (Caro-Kann)

→ Qd8+!! Le célèbre sacrifice de dame : 9.Dd8+ Rxd8 10.Fg5+ (échec double) Rc7 11.Fd8#. Mat en 3, tiré d'une vraie partie de maîtres.



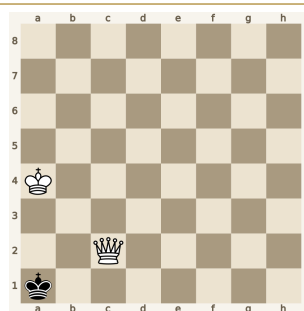
54. Fischer-Myagmarsuren, Sousse 1967 (KIA)

→ Qxh7+!! Le coup final du chef-d'œuvre KIA de Fischer : 31.Dxh7+ Rxh7 32.hxg6+ mène au mat. Mat en 3, vraie partie.



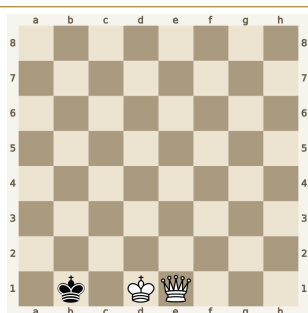
55. Mat en 3 (roi et dame)

→ Qb8 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



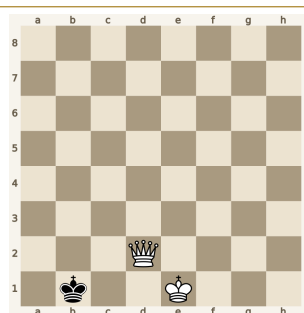
56. Mat en 3 (roi et dame)

→ Qh2 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



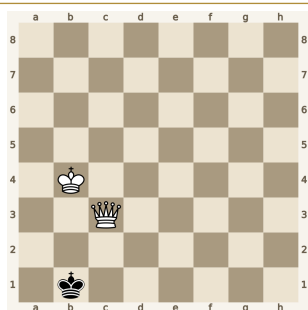
57. Mat en 3 (roi et dame)

→ Qe5 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



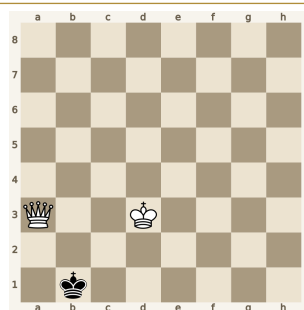
58. Mat en 3 (roi et dame)

→ Kd1 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



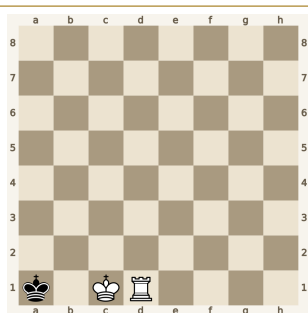
59. Mat en 3 (roi et dame)

→ Qd2 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



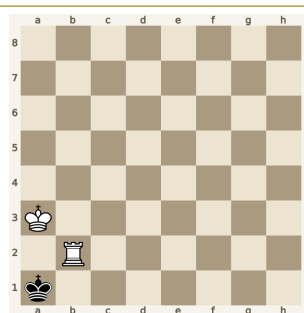
60. Mat en 3 (roi et dame)

→ Qb4+ — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



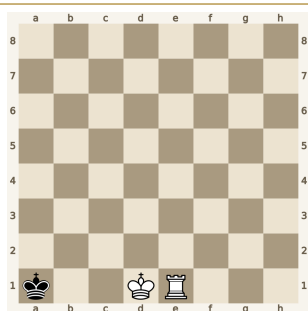
61. Mat en 3 (roi et tour)

→ Rd8 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



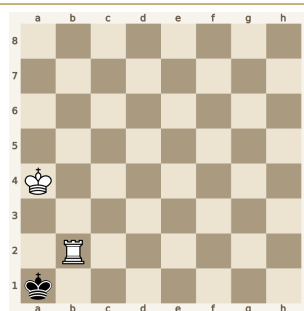
62. Mat en 3 (roi et tour)

→ Rc2 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



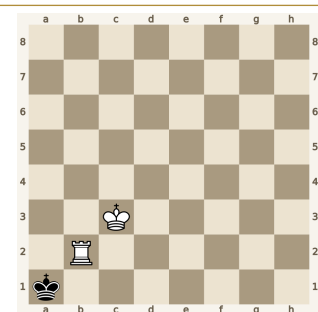
63. Mat en 3 (roi et tour)

→ Kc2+ — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



64. Mat en 3 (roi et tour)

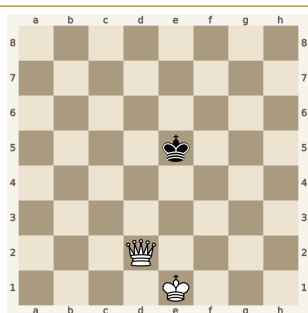
→ Rc2 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).



65. Mat en 3 (roi et tour)

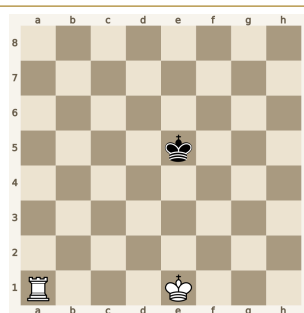
→ Rb3 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).

C — FINALES



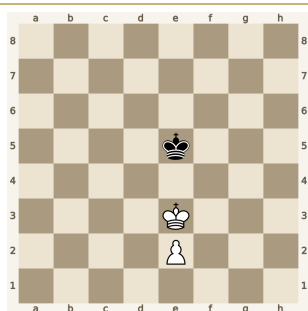
66. Roi+Dame contre Roi

→ Repousser au bord puis mater — gain élémentaire.



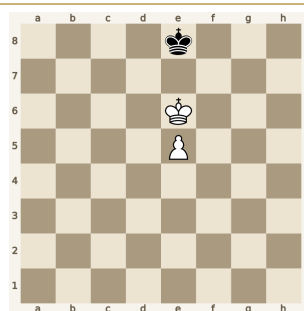
67. Roi+Tour contre Roi

→ Couper, opposer les rois, mater au bord — gain.



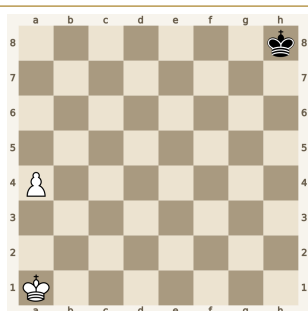
68. Opposition (nulle)

→ Le défenseur tient l'opposition : NULLE.



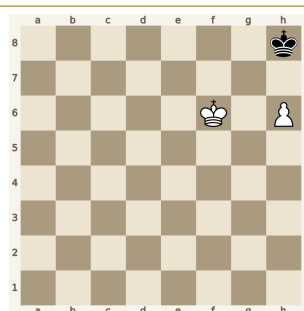
69. Roi devant le pion

→ Roi sur la 6e devant le pion : on déborde — GAIN.



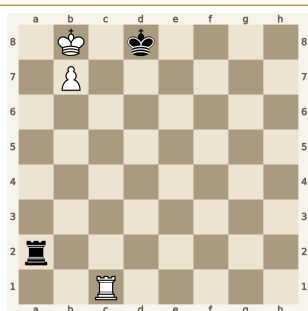
70. Règle du carré

→ Roi hors du carré : on pousse, le pion promeut — GAIN.



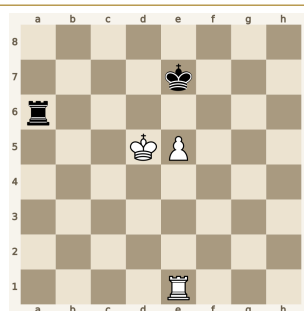
71. Pion de tour au coin

→ Roi au coin : pas de gain sans pat — NULLE.



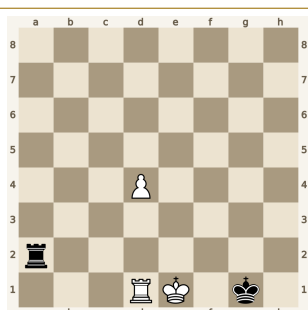
72. Position de Lucena

→ Chasser le roi, bâtir le pont — GAIN.



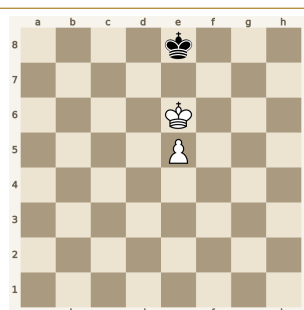
73. Position de Philidor

→ Défense 3e rangée puis échecs arrière — NULLE.



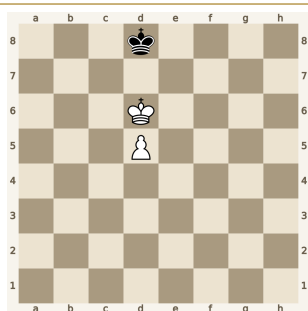
74. Tour derrière le passé (Tarrasch)

→ La tour pousse le passé — avantage décisif.



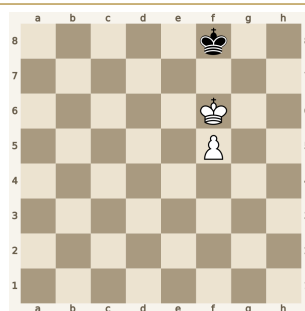
75. Gain ou nulle ?

→ roi devant, 6e rangée — GAIN (vérifié).



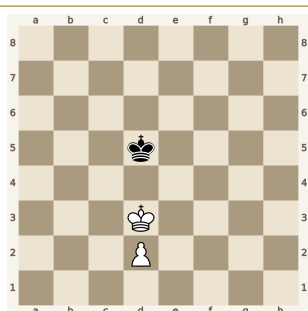
76. Gain ou nulle ?

→ roi devant (colonne d) —
GAIN (vérifié).



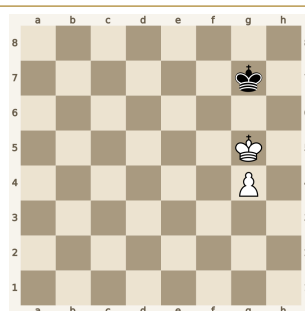
77. Gain ou nulle ?

→ roi devant (colonne f) — GAIN
(vérifié).



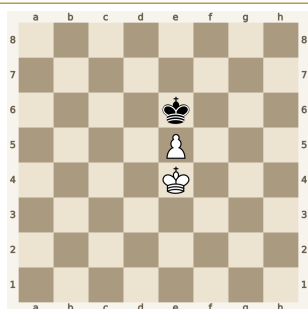
78. Gain ou nulle ?

→ opposition : le défenseur tient
— NULLE (vérifié).



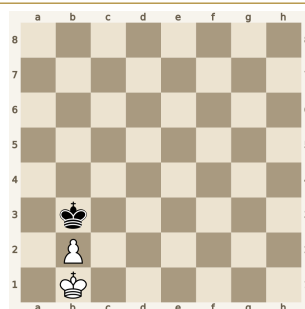
79. Gain ou nulle ?

→ pion cavalier, roi devant —
NULLE (vérifié).



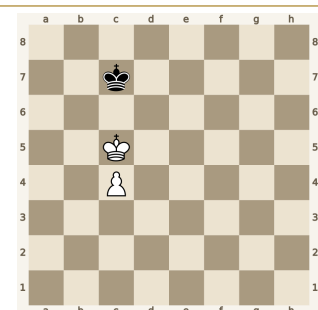
80. Gain ou nulle ?

→ roi devant le pion (avancé) :
gain — NULLE (vérifié).



81. Gain ou nulle ?

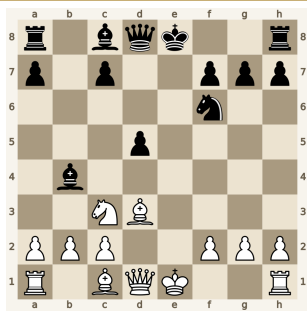
→ roi devant le pion b : à
évaluer — NULLE (vérifié).



82. Gain ou nulle ?

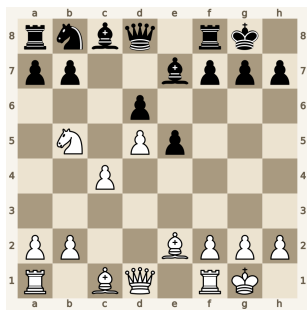
→ roi devant (colonne c) : gain
— NULLE (vérifié).

D — STRATÉGIE & PLANS



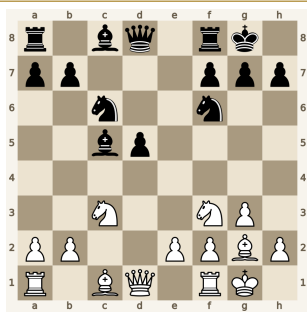
83. Quel plan ?

→ Occuper et soutenir le centre de pions.



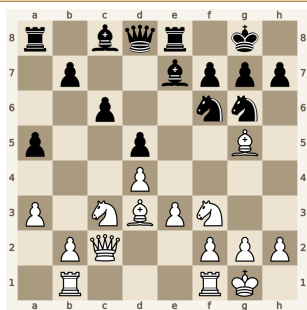
85. Quel plan ?

→ Installer un cavalier sur l'avant-poste d5.



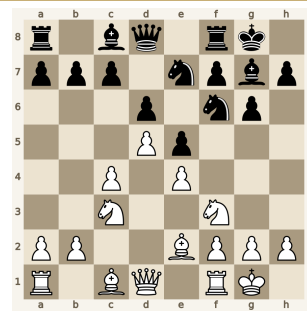
87. Quel plan ?

→ Bloquer l'isolé, échanger, viser la finale.



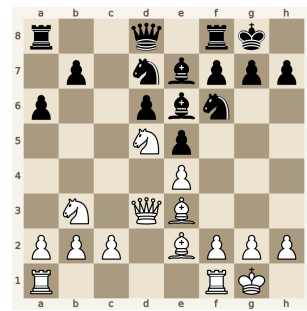
89. Quel plan ?

→ Attaque de minorité b4-b5 pour créer une faiblesse.



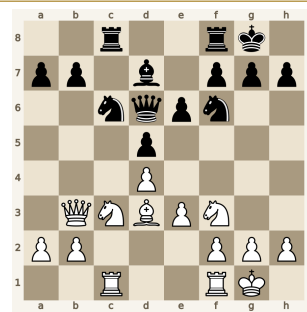
84. Quel plan ?

→ Éviter les échanges, manœuvrer vers l'aile faible.



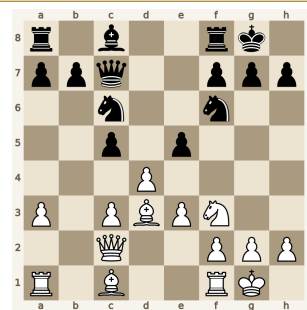
86. Quel plan ?

→ Occuper le trou d'une pièce stable.



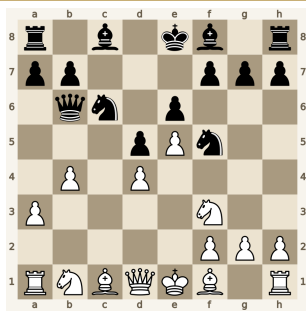
88. Quel plan ?

→ S'emparer de la colonne ouverte avec les tours.



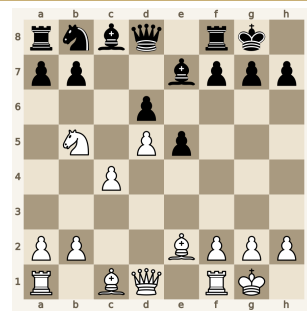
90. Quel plan ?

→ Repérer et neutraliser le plan adverse.



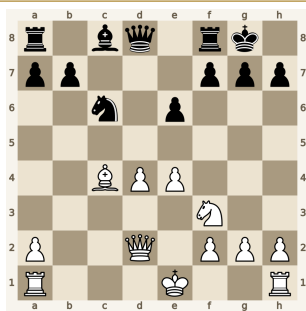
91. Quel plan ?

→ Attaquer la chaîne par sa base.



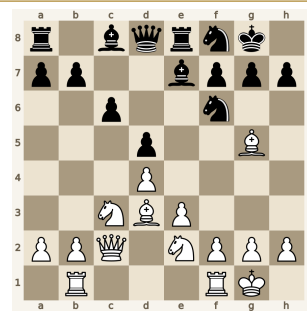
92. Quel plan ?

→ Éliminer la meilleure pièce adverse.



93. Quel plan ?

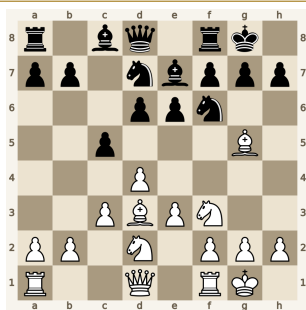
→ Fixer et bloquer les pions pendants.



94. Quel plan ?

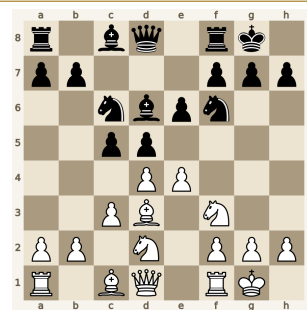
→ Créer une seconde faiblesse et convertir.

E — RECONNAISSANCE DES SYSTÈMES



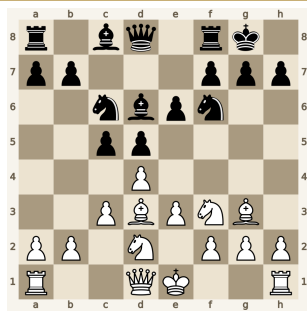
95. Quel système, quel plan ?

→ Torre (Fg5) : clouer, casser/percer, attaquer l'aile roi.



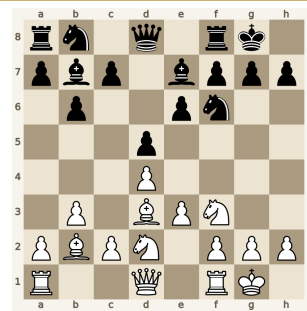
96. Quel système, quel plan ?

→ Colle : préparer e4, fou d3 vers h7.



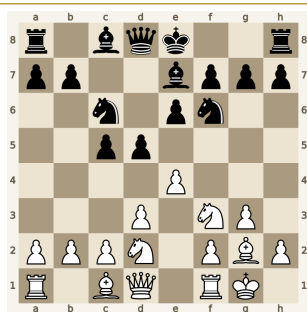
97. Quel système, quel plan ?

→ Londres (Ff4) : structure saine, petit plus solide.



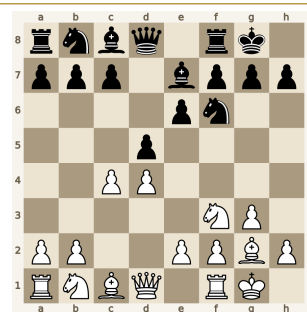
98. Quel système, quel plan ?

→ Zukertort (Fb2) : e5, f4, attaque à l'aile roi.



99. Quel système, quel plan ?

→ KIA : e5 coupe l'échiquier, tempête h4-h5.



100. Quel système, quel plan ?

→ Catalane : pression du fou g2 sur l'aile dame.

CONCLUSION

Bâtir un répertoire universel

Vous avez maintenant tout pour bâtir un répertoire complet avec les Blancs, fondé non sur la mémoire mais sur la compréhension. La marche à suivre est simple : choisissez un système principal (la Torre pour la polyvalence, le Londres pour la solidité, le Zukertort pour l'attaque), ajoutez le KIA contre les structures ...e6, et gardez la Catalane en réserve pour jouer la pression. Un répertoire, quelques plans, une vie de parties.

Intégrez-le comme Polgar l'enseigne : par petites touches régulières. Un système à la fois, un puzzle par jour, une partie modèle par semaine. Ne cherchez pas à tout jouer d'un coup — approfondissez, et élargissez ensuite. En quatre-vingt-dix jours, vous ne « connaîtrez » plus des ouvertures : vous MAÎTRISEREZ une façon de jouer.

C'est là le vrai cadeau d'un système universel : il vous libère. Plus de théorie à réviser dans l'angoisse, plus de surprises à l'ouverture — juste des plans clairs, une confiance tranquille, et le plaisir de jouer des idées que vous comprenez à fond. Bon jeu, et attaquez avec confiance.

À RETENIR

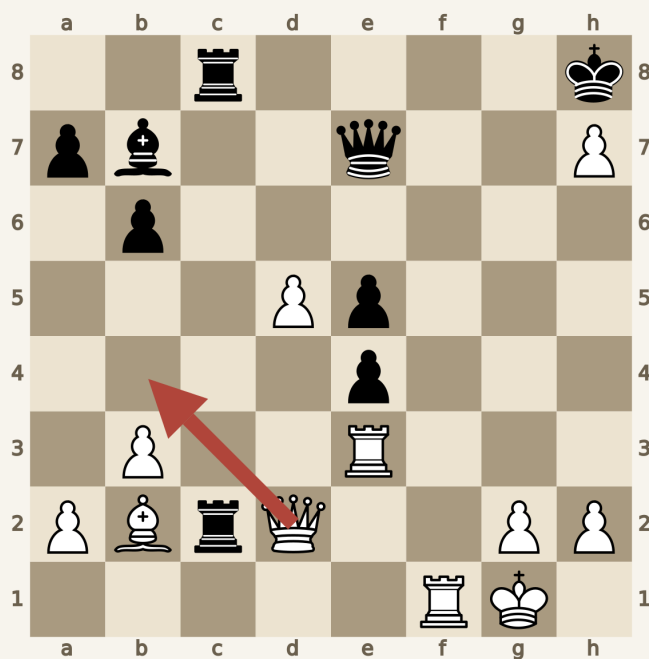
Votre répertoire universel en cinq points : (1) un système principal (Torre/Londres/Zukertort) ; (2) le KIA contre ...e6 ; (3) la Catalane en réserve ; (4) les mêmes plans partout (levier e5, duo de fous, avant-poste Ce5, lecture des structures) ; (5) la méthode Polgar — voir, comprendre, répéter, avoir confiance. Simple, cohérent, redoutable — pour toute une vie d'échecs.

CHESSDZ

L'ÉCOLE ANALYTIQUE

— comprendre, calculer, analyser —

LA MÉTHODE ANALYTIQUE

L'autre voie vers la maîtrise — l'école analytique

Sommaire

Introduction — deux écoles, deux voies	p. 3
Chapitre 1 — Évaluer par les déséquilibres	p. 4
Chapitre 2 — Calculer avec méthode : les coups candidats	p. 7
Chapitre 3 — La prophylaxie : penser pour l'adversaire	p. 10
Chapitre 4 — Apprendre de ses propres parties	p. 12
Chapitre 5 — Les finales d'abord	p. 13
Chapitre 6 — Deux parties analysées	p. 16
Chapitre 7 — Exercices : évaluer et calculer	p. 18
Chapitre 8 — Programme d'entraînement analytique	p. 21
Conclusion — Polgar ou analytique ? Les deux	p. 24

OBJECTIF

Ce livre présente l'autre grande école d'entraînement — la voie analytique. Ce n'est pas « mieux » que l'approche par motifs : c'est un complément, et souvent le palier suivant. Les idées viennent des maîtres qui les ont formulées ; les exemples sont vérifiés.

Introduction — deux écoles, deux voies

Il existe, pour progresser aux échecs, deux grandes philosophies. La première, celle de la méthode Polgar, mise sur la RECONNAISSANCE : on grave des motifs et des systèmes par la répétition, jusqu'à ce que le bon coup saute aux yeux. C'est l'intuition entraînée — rapide, sûre, redoutable en partie rapide et pour bâtir un socle.

La seconde, la voie ANALYTIQUE, mise sur la COMPRÉHENSION et le CALCUL. Héritée de l'école soviétique et de penseurs comme Steinitz, Nimzowitsch, Kotov, Botvinnik ou Dvoretsky, elle n'entraîne pas l'œil à reconnaître, mais l'esprit à raisonner : évaluer une position par ses déséquilibres, dresser la liste des coups candidats, calculer les variantes jusqu'au bout, penser à la place de l'adversaire. C'est plus lent, plus exigeant — et c'est ce qui distingue les joueurs forts des joueurs moyens dès que la position sort des sentiers battus.

Laquelle choisir ? Les deux. L'intuition sans calcul se fait piéger ; le calcul sans intuition s'épuise. Mais si vous avez déjà construit vos réflexes avec la méthode Polgar, ce livre est votre palier suivant. Nous serons honnêtes du début à la fin : les idées présentées ne sont pas les nôtres — elles appartiennent aux maîtres qui les ont forgées, et nous les expliquons, avec nos propres mots et des positions vérifiées, pour vous apprendre à les utiliser.

À RETENIR

Deux voies : RECONNAÎTRE (l'intuition, par la répétition — la méthode Polgar) et RAISONNER (l'analyse, par la compréhension et le calcul — la voie analytique). Ce livre enseigne la seconde. Le maître, lui, combine les deux.

CHAPITRE 1 — ÉVALUER PAR LES DÉSÉQUILIBRES

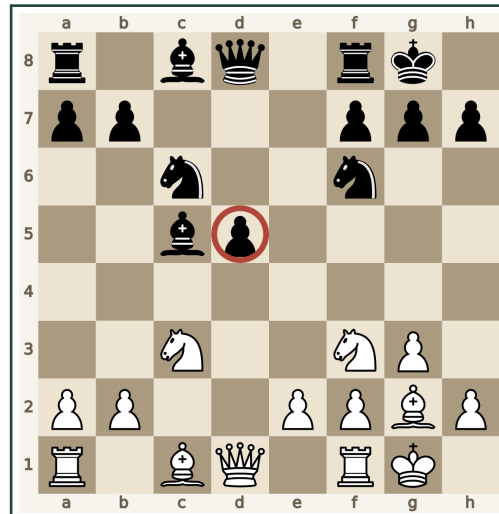
Comprendre une position avant de la jouer

Avant de chercher un coup, le maître ÉVALUE. Cette idée remonte à Wilhelm Steinitz, premier champion du monde et père du jeu positionnel : une position se juge par l'accumulation de petits avantages permanents. Jeremy Silman a popularisé une grille pratique pour cela — les DÉSÉQUILIBRES. Au lieu de demander « quel coup jouer ? », demandez d'abord « en quoi ma position diffère-t-elle de celle de l'adversaire ? ». Le plan découle des réponses.

Les grands déséquilibres

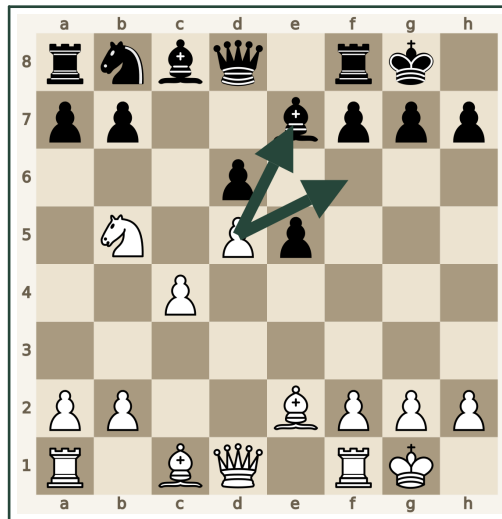
- La STRUCTURE DE PIONS : pions faibles (isolé, arriéré, doublé), majorités, cases fortes et faibles. C'est le squelette permanent de la position.
- Les PIÈCES MINEURES : bon ou mauvais fou, cavalier contre fou, la paire de fous. Chaque position favorise certaines pièces.
- L'ESPACE : qui a plus de terrain, et donc plus de mobilité ?
- Le DÉVELOPPEMENT et l'INITIATIVE : qui mène le jeu, qui subit ?
- La SÉCURITÉ DES ROIS : lequel est le plus exposé ?

Prenons un exemple concret et vérifié. Le pion dame isolé est le déséquilibre-roi : il donne de l'espace et des cases actives à son possesseur (une force en milieu de jeu), mais devient une cible fixe en finale. L'évaluation dicte deux plans opposés :



*Déséquilibre : le pion dame isolé (d5).
 Possesseur → jouer vite et attaquer ;
 adversaire → bloquer le pion et simplifier
 vers la finale. L'évaluation choisit le plan.*

Autre déséquilibre décisif : les pièces heureuses contre les pièces tristes. Ici, l'avant-poste en d5 offre au cavalier blanc une case imprenable — une supériorité de pièce mineure qui oriente tout le jeu.

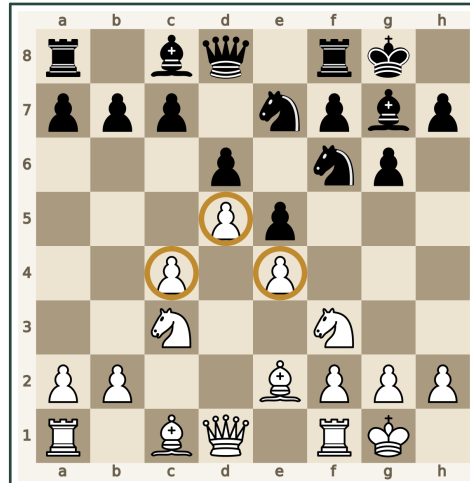


Déséquilibre de pièces : l'avant-poste d5. Le cavalier y est inattaquable et domine — un plus permanent qui guide le plan.

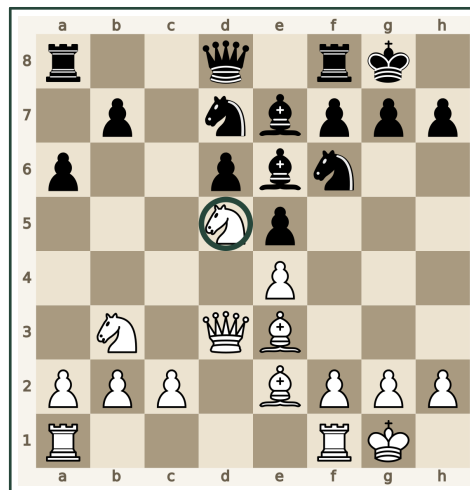
À RETENIR

Avant de chercher un coup, ÉVALUEZ : listez les déséquilibres (structure, pièces mineures, espace, initiative, sécurité des rois). Votre plan doit exploiter vos avantages permanents et réduire ceux de l'adversaire. « On ne joue pas des coups, on joue des plans nés de l'évaluation. »

Deux autres déséquilibres à savoir lire et exploiter, tous deux vérifiés :



L'espace : la chaîne blanche repousse les Noirs. Le camp qui a l'espace évite les échanges et manœuvre vers l'aile où l'adversaire étouffe.



La case faible (le « trou ») : une case que l'adversaire ne peut plus défendre d'un pion. On y installe une pièce stable, base d'opérations permanente.

À RETENIR

La méthode : (1) je repère les déséquilibres ; (2) j'en déduis de quel côté je dois jouer et quelles pièces garder ou échanger ; (3) seulement ensuite, je cherche les coups concrets. L'évaluation précède toujours le calcul.

CHAPITRE 2 — CALCULER AVEC MÉTHODE

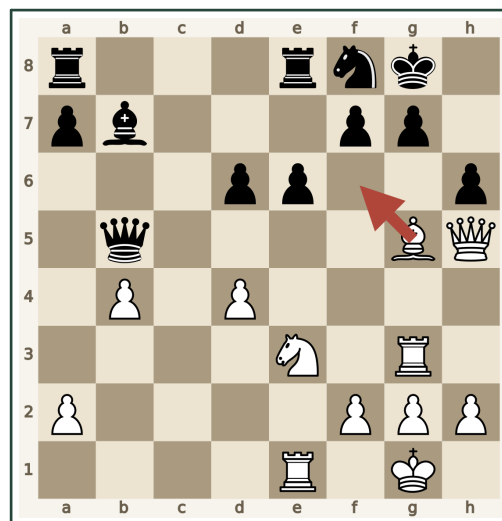
Les coups candidats et l'arbre d'analyse

Évaluer indique le plan ; CALCULER trouve les coups. Et là, la voie analytique a sa discipline reine, formulée par Alexander Kotov dans « Pensez comme un grand maître » : la méthode des COUPS CANDIDATS. Devant une position critique, on ne calcule pas au hasard. On dresse d'abord la LISTE des coups sérieux (les candidats), puis on examine chacun à fond, UNE SEULE FOIS, sans sauter de l'un à l'autre. On bâtit ainsi un « arbre d'analyse » net, au lieu de tourner en rond.

La discipline du calcul

- DRESSER la liste des coups candidats — surtout les coups forçants : échecs, prises, menaces.
- EXAMINER chaque candidat jusqu'à une position « calme » que l'on peut évaluer.
- NE PAS revenir sans cesse sur le même coup : « un arbre s'explore branche par branche, pas en zigzag » (Kotov).
- CHOISIR le candidat dont la position finale est la meilleure à l'évaluation.

Le calcul se nourrit des coups forçants, car ils LIMITENT les réponses adverses : l'arbre reste étroit et maîtrisable. Voici une position où le calcul, mené jusqu'au bout, révèle une combinaison que l'intuition seule pourrait manquer — le célèbre moulin de Torre :



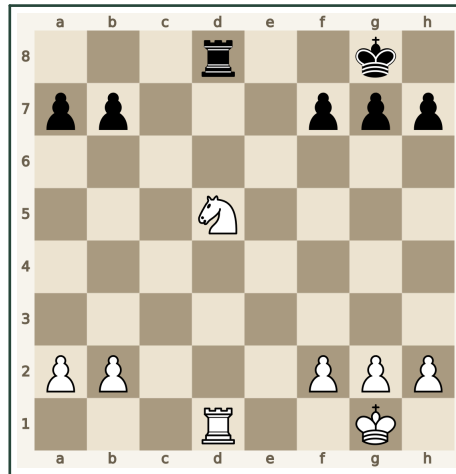
Position critique (Torre-Lasker) : le candidat 25.Ff6!! ne « se reconnaît » pas — il se CALCULE. On suit la série d'échecs à la découverte jusqu'à en mesurer le gain décisif.

La leçon : là où la méthode Polgar reconnaît un motif, la méthode analytique VÉRIFIE par le calcul que le motif fonctionne vraiment, coup après coup, contre toutes les défenses. C'est cette rigueur qui évite les combinaisons ratées.

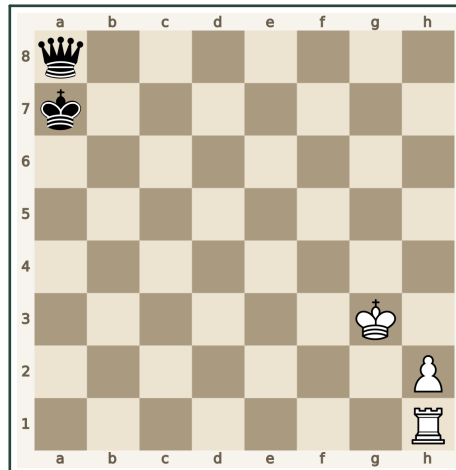
À RETENIR

Devant une position critique : (1) dressez la liste des coups candidats (forçants d'abord : échecs, prises, menaces) ; (2) calculez chacun jusqu'à une position évaluable ; (3) explorez chaque branche une seule fois, sans zigzag ; (4) choisissez d'après l'évaluation finale. L'intuition propose, le calcul dispose.

Entraînez le calcul sur des séquences forçantes courtes, où chaque coup impose la réponse. Trois motifs à calculer intégralement (positions vérifiées) :



À calculer : l'attaque à la découverte. Le coup du cavalier crée DEUX menaces ; suivez la séquence forcée jusqu'au gain de matériel.



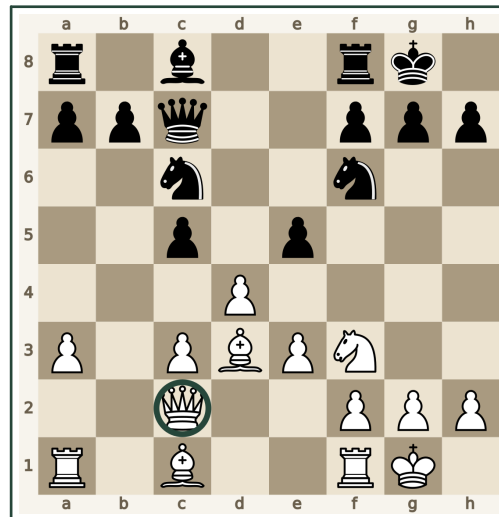
À calculer : l'enfilade. Un échec, la pièce de devant s'écarte, on capture derrière. Vérifiez chaque case avant de jouer.

À RETENIR

Le calcul se muscle comme un muscle : chaque jour, prenez une position et calculez une séquence forçante SANS déplacer les pièces, jusqu'au bout, puis vérifiez. C'est l'exercice-roi de la voie analytique.

Penser à la place de l'adversaire

Voici peut-être la plus profonde des idées analytiques, due à Aron Nimzowitsch (« Mon Système ») et érigée en méthode par Mark Dvoretsky : la PROPHYLAXIE. Avant de jouer votre plan, posez-vous systématiquement la question inverse : « Que veut faire l'adversaire ? Quel serait SON meilleur coup si c'était à lui ? » — puis empêchez-le. On perd rarement de son propre plan, souvent d'une idée adverse qu'on n'a pas vue.



La prophylaxie : avant d'agir, on identifie le contre-jeu adverse et on le neutralise. Un adversaire privé de son plan finit par céder.

La « pensée prophylactique » de Dvoretzky est un réflexe à chaque coup : d'abord la menace adverse, ensuite mon ambition. Ce simple renversement de perspective supprime la moitié des défaites — celles qui viennent d'un coup adverse « qu'on n'avait pas vu venir ».

À RETENIR

À chaque coup, deux questions dans l'ordre : « que veut l'adversaire ? » PUIS « que veux-je ? ». Traitez d'abord sa menace (prophylaxie), puis exécutez votre plan. Penser pour l'adversaire, c'est déjà avoir un coup d'avance.

CHAPITRE 4 — APPRENDRE DE SES PROPRES PARTIES

L'analyse, cœur de l'école soviétique

Mikhaïl Botvinnik, patriarche de l'école soviétique et formateur de champions, l'a martelé toute sa vie : le meilleur professeur, c'est votre propre partie ANALYSÉE. Pas relue distraitemment — analysée, en profondeur, honnêtement, de préférence par écrit et sans moteur d'abord. C'est là qu'on découvre ses erreurs récurrentes, celles qu'aucun livre ne pointera pour vous.

Le protocole d'analyse de Botvinnik

- ANNOTEZ la partie à chaud, de mémoire, avec vos idées et vos doutes de joueur — avant tout moteur.
- CHERCHEZ les moments critiques : là où l'évaluation a basculé, où vous avez hésité.
- CALCULEZ les alternatives vous-même, comme un exercice, puis seulement ensuite vérifiez au moteur.
- NOMMEZ l'erreur-type : calcul court, mauvaise évaluation, plan absent, prophylaxie oubliée.
- TENEZ un carnet de vos erreurs récurrentes — c'est votre programme d'entraînement personnel.

Le moteur est un formidable vérificateur, mais un piètre professeur si on lui délègue la réflexion. La règle d'or : d'abord VOUS, ensuite la machine. Le but n'est pas de savoir quel coup était le meilleur, mais de comprendre POURQUOI vous ne l'avez pas trouvé.

À RETENIR

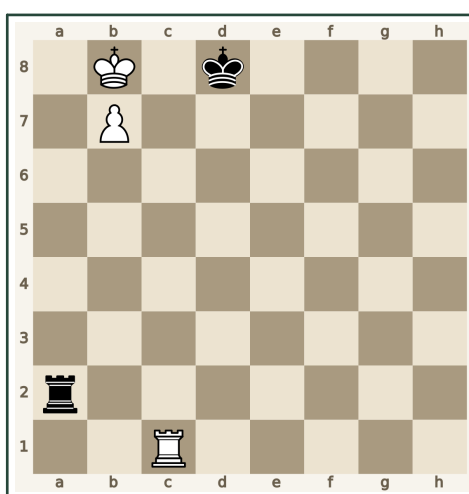
Analysez vos propres parties, à la main d'abord, moteur ensuite. Repérez les moments critiques, nommez vos erreurs-types, tenez-en le carnet. C'est l'entraînement le plus rentable qui soit — et le grand oublié des joueurs de club.

CHAPITRE 5 — LES FINALES D'ABORD

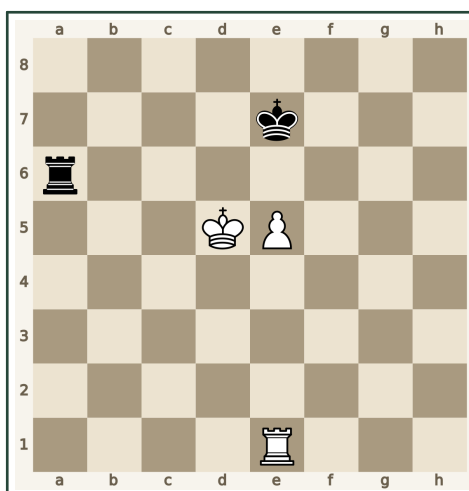
Le conseil de Capablanca

« Pour progresser, étudiez d'abord les finales » : le conseil de José Raúl Capablanca est le plus contre-intuitif et le plus efficace. Pourquoi ? Parce que la finale est le domaine des CERTITUDES, où chaque évaluation est exacte, et où l'on apprend la valeur réelle des pièces, la puissance du roi actif, la technique pure. Ces certitudes remontent ensuite tout votre jeu.

La voie analytique adore les finales, car elles se PROUVENT. Voici les deux positions reines des finales de tours — gagnée et nulle — dont la maîtrise transforme vos résultats :



Lucena (gain) : pion sur la 7e, roi devant. On chasse le roi adverse, on construit un « pont » avec la tour, et le pion promeut. Un résultat exact, à connaître.



Philidor (nulle) : la défense de la 3e rangée, puis les échecs par l'arrière. L'attaquant ne peut jamais abriter son roi. La nulle qui sauve la moitié de vos finales de tours.

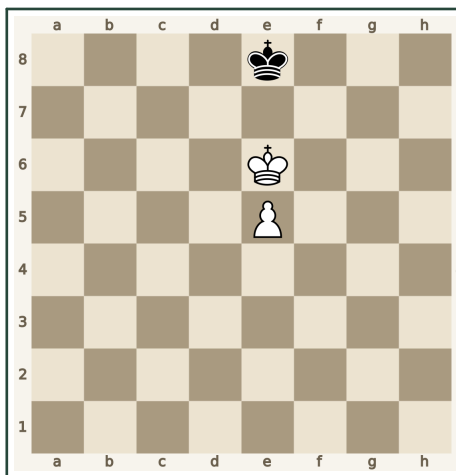
La logique analytique en finale : on ne « sent » pas le résultat, on le SAIT. Roi devant le pion sur la 6e rangée ? gagné. Roi hors du carré du pion ? le pion passe. Ce sont des

théorèmes — apprenez-les, et vous naviguerez chaque finale en terrain connu.

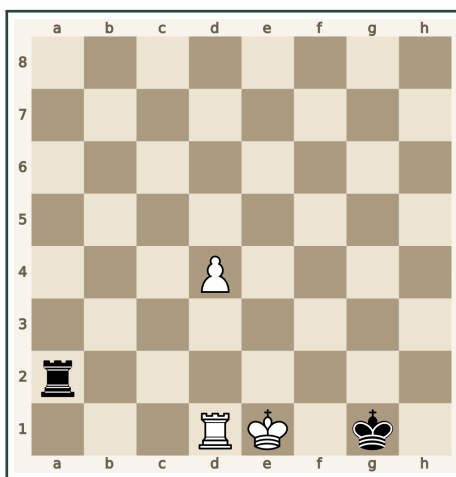
À RETENIR

Étudiez les finales en premier : elles enseignent la valeur des pièces et la technique, avec des verdicts EXACTS (Lucena gagne, Philidor annule, roi devant le pion gagne). Ces certitudes irriguent ensuite tout votre milieu de jeu et votre ouverture.

Deux principes de finale, universels et démontrables :



L'opposition et le roi actif : le roi devant son pion sur la 6e rangée gagne. En finale, le roi n'est plus à cacher — c'est une pièce de combat.



La règle de Tarrasch : la tour se place DERRIÈRE le pion passé — le sien pour le pousser, celui de l'adversaire pour le freiner. Un principe exact, jamais en défaut.

À RETENIR

Le roi actif et la tour derrière le passé : deux règles de finale qu'on ne devine pas, qu'on DÉMONTRE. La voie analytique se nourrit de ces certitudes — c'est ce qui la rend si solide.

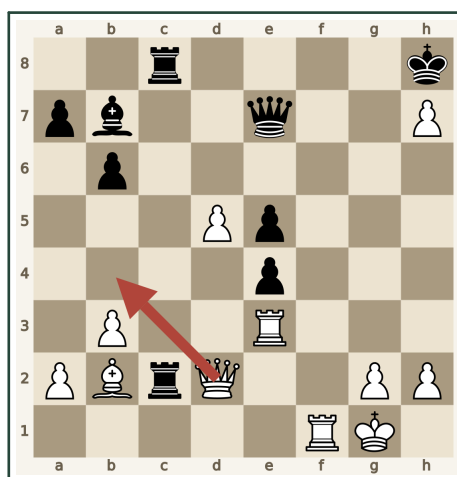
CHAPITRE 6 — DEUX PARTIES ANALYSÉES

L'évaluation et le calcul en action

Voici la méthode complète à l'œuvre, sur deux moments critiques authentiques (vérifiés). À chaque fois : d'abord l'ÉVALUATION (les déséquilibres), puis le CALCUL (les coups candidats).

1. Zukertort-Blackburne, 1883 — le coup d'évaluation

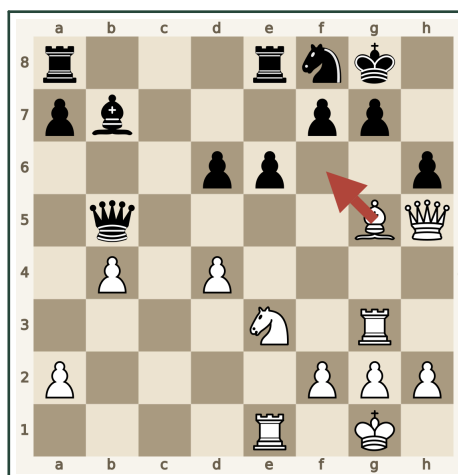
Évaluation : les Blancs ont amené toutes leurs pièces vers le roi noir (fou d3, fou b2, dame, tours) ; le déséquilibre décisif est l'activité écrasante des pièces blanches contre un roi exposé. Le plan est donné — reste à trouver le coup. Calcul : parmi les candidats, 28.Db4!! (le meilleur coup, +7 au moteur) place la dame là où elle est intouchable et menace l'infiltration décisive. On ne le « reconnaît » pas : on le calcule.



Zukertort-Blackburne : le candidat gagnant 28.Db4!! (flèche). L'évaluation dit « les pièces blanches dominent » ; le calcul trouve le coup qui convertit cette domination.

2. Torre-Lasker, 1925 — le calcul jusqu'au bout

Évaluation : mêmes ingrédients — pièces convergentes, roi noir sous pression. Calcul : 25.Ff6!! lance un « moulin » d'échecs à la découverte. Ici, seul le calcul intégral, coup après coup, prouve que la combinaison rafle un matériel décisif. L'intuition voit l'idée ; l'analyse la valide.



Torre-Lasker : 25.Ff6!! (flèche). Le calcul de la série d'échecs à la découverte confirme le gain — la rigueur analytique transforme une intuition en certitude.

À RETENIR

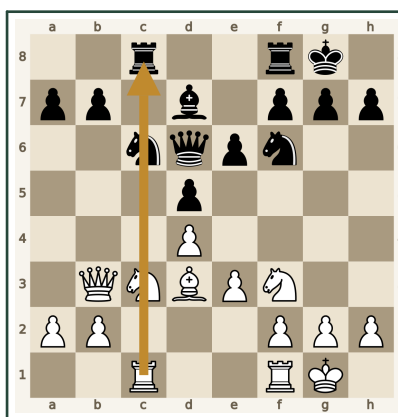
La démarche complète, en deux temps : ÉVALUER (quels déséquilibres, quel plan) puis CALCULER (quels candidats, quelle variante gagne). Les deux parties le montrent : l'évaluation donne la direction, le calcul donne le coup.

CHAPITRE 7 — EXERCICES : ÉVALUER ET CALCULER

S'entraîner à la méthode

Deux types d'exercices, pour les deux temps de la méthode. D'abord des positions à ÉVALUER (quel est le déséquilibre, quel plan ?), puis des positions à CALCULER (trouvez la séquence forçante). Toutes vérifiées.

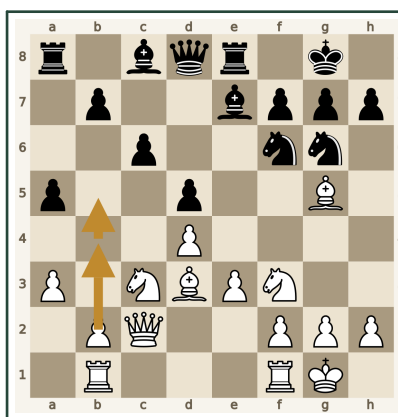
A — Évaluer et planifier



Évaluez. Trait aux Blancs. Quel déséquilibre exploiter, et comment ?

À RETENIR

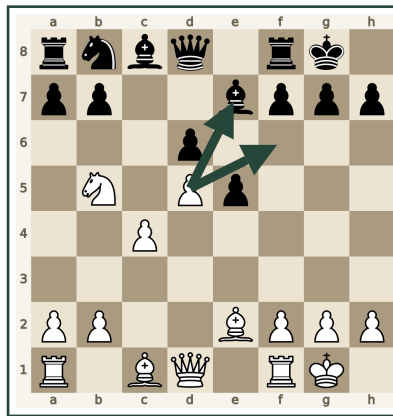
Solution — La colonne ouverte : s'en emparer avec les tours (les doubler) pour pénétrer en 7e rangée. Le déséquilibre « colonne ouverte » dicte le plan.



Évaluez. Structure de Carlsbad. Quel plan l'évaluation impose-t-elle aux Blancs ?

À RETENIR

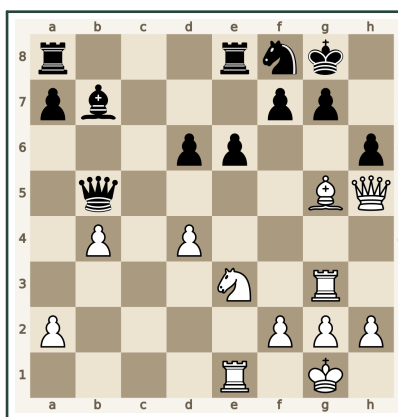
Solution — L'attaque de minorité : a3, b4, b5, puis l'échange en c6 crée un pion arriéré faible — une cible durable. La structure dicte le plan.



Évaluez. Trait aux Blancs. Quelle décision d'échange l'évaluation recommande-t-elle ?

À RETENIR

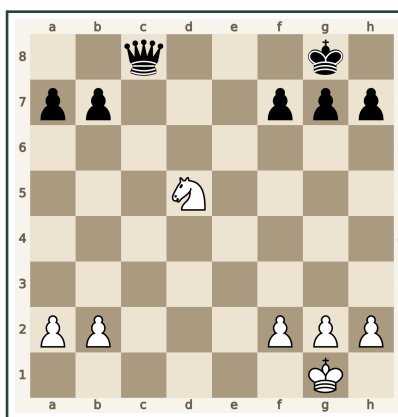
Solution — Éliminer la meilleure pièce défensive adverse (via l'avant-poste d5), pour laisser aux Noirs leurs pièces passives. On échange les BONNES pièces adverses.



Calculez. Trait aux Blancs. Calculez le coup qui déclenche une combinaison décisive.

À RETENIR

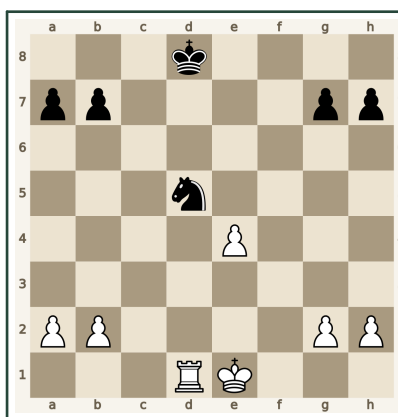
Solution — 25.Ff6!! (le moulin de Torre) : sacrifice de dame suivi d'une série d'échecs à la découverte qui gagne un matériel décisif. Meilleur coup, vérifié.



Calculez. Trait aux Blancs. Calculez le coup qui gagne du matériel.

À RETENIR

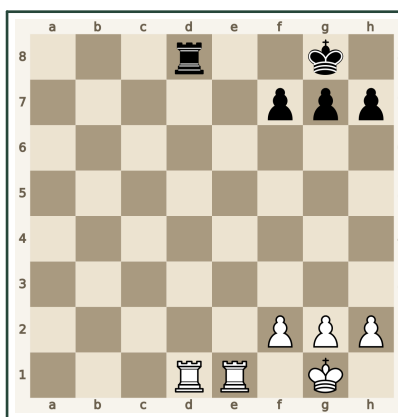
Solution — Ce7+ : la fourchette de cavalier à l'échec gagne la dame. Vérifiez la séquence : l'échec force la réponse, puis Cxc8.



Calculez. Trait aux Blancs. Calculez le gain de la pièce clouée.

À RETENIR

Solution — Txd5+ : le cavalier cloué ne peut ni fuir ni être défendu. On le capture, gain net — vérifié.



Calculez. Trait aux Blancs. Calculez la conclusion.

À RETENIR

Solution — Txd8# : on élimine le seul défenseur du couloir, et c'est mat. Le calcul confirme qu'aucune défense n'échappe.

CHAPITRE 8 — PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT ANALYTIQUE

Quatre semaines pour raisonner comme un maître

Un plan de quatre semaines pour installer la démarche analytique. Contrairement au drill de motifs, ces séances sont plus longues et plus exigeantes : privilégiez la QUALITÉ de réflexion à la quantité.

SEMAINE 1**Évaluer**

- Sur dix positions, listez les déséquilibres AVANT de chercher un coup (chapitre 1).
- Après chaque partie, écrivez en trois phrases l'évaluation des moments-clés.
- Règle : toujours évaluer avant de calculer.

OBJECTIF

Devant toute position, énoncer les déséquilibres et le plan qui en découle.

SEMAINE 2**Calculer**

- Chaque jour, calculez une séquence forçante SANS bouger les pièces, puis vérifiez (chapitre 2).
- Appliquez la méthode Kotov : liste des candidats, chaque branche une fois.
- Notez vos erreurs de calcul (variante oubliée, coup adverse non vu).

OBJECTIF

Calculer une combinaison de 3-4 coups jusqu'au bout, sans erreur, de tête.

SEMAINE 3**Prophylaxie et analyse**

- À chaque coup d'une partie, demandez d'abord « que veut l'adversaire ? » (chapitre 3).
- Analysez DEUX de vos parties à la main, moteur ensuite (chapitre 4).
- Commencez votre carnet d'erreurs récurrentes.

OBJECTIF

Analyser une de vos parties et nommer précisément votre erreur-type.

SEMAINE 4**Les finales et la synthèse**

- Maîtrisez Lucena, Philidor, l'opposition, la règle du carré (chapitre 5).
- Refaites les exercices d'évaluation et de calcul (chapitre 7).
- Jouez des parties longues en appliquant tout : évaluer, calculer, prophylaxie.

OBJECTIF

Tenir Philidor et gagner Lucena à coup sûr ; jouer une partie en verbalisant sa méthode.

CONCLUSION

Polgar ou analytique ? Les deux

Vous connaissez maintenant les deux voies. La méthode Polgar entraîne l'INTUITION par la répétition et les systèmes : elle vous rend rapide et sûr, et construit un socle indispensable. La méthode analytique entraîne le RAISONNEMENT par l'évaluation, le calcul et l'analyse : elle vous rend profond et exact, et vous fait franchir les paliers.

La vérité, c'est qu'aucun grand joueur n'a choisi l'une CONTRE l'autre. L'intuition sans calcul se fait piéger dans les positions concrètes ; le calcul sans intuition est trop lent pour tenir la pendule. Le maître alterne : il RECONNAÎT instantanément le familier (Polgar), et il RAISONNE patiemment sur le critique (analytique). L'un fait gagner du temps, l'autre le dépense là où il faut.

Notre conseil, honnête : commencez par la méthode Polgar pour bâtir vos réflexes, puis ajoutez la voie analytique pour progresser au-delà. Ce livre est ce second étage. Évaluez avant de calculer, calculez avant de jouer, analysez après avoir joué — et pensez toujours, d'abord, à la place de l'adversaire.

À RETENIR

Votre méthode complète : (1) ÉVALUEZ par les déséquilibres ; (2) CALCULEZ par les coups candidats ; (3) pratiquez la PROPHYLAXIE ; (4) ANALYSEZ vos parties ; (5) maîtrisez les FINALES. Et surtout : combinez l'intuition de Polgar et le raisonnement analytique. Reconnaître ET raisonner — c'est cela, jouer en maître.

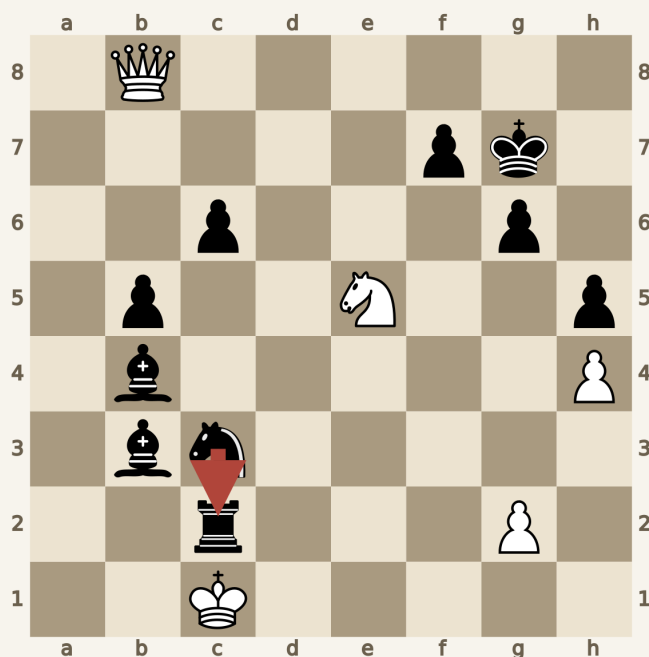
CHESSDZ

LE GÉNIE ET LE PÉDAGOGUE

— jouer et apprendre comme Bobby Fischer —

LA MÉTHODE FISCHER

Le génie et le pédagogue — jouer et apprendre comme Fischer



Le génie · la technique · le mat

chessdz.org

Sommaire

Introduction — le génie et la méthode	p. 3
Chapitre 1 — Les principes de jeu de Fischer	p. 4
Chapitre 2 — Le répertoire et la quête de clarté	p. 6
Chapitre 3 — La Partie du siècle (Byrne-Fischer, 1956)	p. 8
Chapitre 4 — Le maître positionnel (Fischer-Myagmarsuren, 1967)	p. 11
Chapitre 5 — Le pédagogue : les mats par la répétition	p. 13
Chapitre 6 — Exercices : les schémas de mat	p. 14
Chapitre 7 — Programme d'entraînement à la Fischer	p. 17
Conclusion — l'héritage de Fischer	p. 19

OBJECTIF

Ce livre porte sur l'ŒUVRE ÉCHIQUEENNE de Bobby Fischer — son jeu et son enseignement. Toutes les parties sont authentiques et vérifiées coup par coup ; aucune citation ne lui est prêtée sans source. On y apprend à jouer ET à enseigner comme lui.

Introduction — le génie et la méthode

Robert James « Bobby » Fischer (1943-2008) est l'un des plus grands joueurs de l'histoire, champion du monde en 1972. Mais ce qui fait de lui un modèle d'apprentissage, ce n'est pas seulement son génie : c'est sa MÉTHODE. Fischer a incarné deux visages complémentaires — le joueur d'une clarté et d'une précision absolues, et le pédagogue qui a cherché à rendre les échecs APPRENABLES par tous.

Côté joueur, Fischer a poussé les principes classiques à la perfection : développement rapide, activité maximale des pièces, jeu concret et sans compromis, et une technique de conversion implacable. Côté pédagogue, il a défendu une idée simple et puissante : on apprend les échecs en GRAVANT des schémas — à commencer par les schémas de mat — jusqu'à les reconnaître instantanément. C'est l'esprit de son célèbre manuel d'initiation, fondé sur la répétition guidée des mats élémentaires.

Ce livre réunit les deux faces. Nous étudierons ses principes et deux de ses parties immortelles (vérifiées coup par coup), puis nous mettrons en pratique sa pédagogie par une banque de schémas de mat à drills. Une précision d'honnêteté : ce livre traite de son jeu, pas de ses prises de position personnelles ultérieures ; et il n'emprunte le texte d'aucun de ses ouvrages — seulement l'esprit de sa méthode, expliqué avec nos mots.

À RETENIR

Deux Fischer en un : le JOUEUR (clarté classique, activité, technique implacable) et le PÉDAGOGUE (apprendre en gravant les schémas de mat par la répétition). Ce livre enseigne les deux.

CHAPITRE 1 — LES PRINCIPES DE JEU DE FISCHER

La clarté classique poussée à la perfection

Fischer n'a pas inventé une école : il a appliqué les principes classiques mieux que quiconque. Sa force venait de leur exécution sans faille. Cinq principes résument son jeu.

- **DÉVELOPPEMENT et INITIATIVE** : sortir vite ses pièces vers des cases actives, roquer tôt, et prendre l'initiative dès l'ouverture. Fischer ne perdait jamais un tempo.
- **ACTIVITÉ DES PIÈCES** : chaque pièce doit travailler au maximum. Une pièce passive était, pour lui, une faute à corriger d'urgence.
- **LE JEU CONCRET** : pas de généralités — des coups précis, calculés, adaptés à la position réelle. Fischer calculait avec une netteté redoutable.
- **LA CLARTÉ** : simplifier vers des positions qu'il comprenait parfaitement, sans complications inutiles. La vérité de la position avant la beauté.
- **LA TECHNIQUE et la VOLONTÉ** : convertir le moindre avantage jusqu'au bout, sans jamais relâcher. Fischer jouait chaque position à fond, même « nulle ».

À RETENIR

Le jeu de Fischer en une phrase : les principes classiques exécutés à la perfection — développement, activité, calcul concret, clarté, et une volonté de gagner inébranlable. On ne l'imité pas par des astuces, mais par la RIGUEUR.

CHAPITRE 2 — LE RÉPERTOIRE ET LA QUÊTE DE CLARTÉ

Des ouvertures qu'on comprend, pas qu'on récite

Fischer était réputé pour la profondeur de sa préparation, mais aussi pour la COHÉRENCE de son répertoire : il jouait des ouvertures claires, qu'il comprenait dans leurs moindres plans.

Avec les Blancs

Fischer fut le champion du 1.e4 (« le meilleur coup selon les résultats », disait-il en substance). Il en fit une arme de toute une vie, cherchant l'initiative et un jeu ouvert. Contre la Sicilienne, il attaquait directement ; à l'Espagnole (Ruy Lopez), il pressait longuement sur une structure qu'il maîtrisait à fond.

Avec les Noirs

Fischer défendait avec la même clarté : la Défense Sicilienne Najdorf, tranchante et concrète, pour jouer au gain ; et la Défense Est-Indienne, où il excellait dans les attaques à l'aile roi. Des ouvertures ambitieuses, jamais passives.

Fischer Random : la clarté jusqu'au bout

Sa quête de clarté l'a mené à inventer les « échecs 960 » (Fischer Random) : mélanger la rangée de départ pour neutraliser la mémorisation d'ouvertures et forcer les joueurs à COMPRENDRE plutôt qu'à réciter. Une idée profondément pédagogique — l'aboutissement de sa philosophie.

À RETENIR

Le répertoire Fischer : 1.e4 et l'Espagnole avec les Blancs ; Najdorf et Est-Indienne avec les Noirs ; et, comme idéal, Fischer Random pour remplacer la mémoire par la compréhension. La leçon : choisissez des ouvertures que vous COMPRENEZ.

CHAPITRE 3 — LA PARTIE DU SIÈCLE

Byrne-Fischer, New York 1956 — le génie à 13 ans

À treize ans, Fischer signe l'une des plus belles parties de l'histoire, surnommée « la Partie du siècle » (des prodiges). Tout y est : jeu hypermoderne, sacrifice de dame, et une technique de conversion stupéfiante pour son âge. Vérifiée coup par coup ; le fameux 17...Fe6!! est confirmé meilleur coup par le moteur.

1.Cf3 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Fg7 4.d4 O-O 5.Ff4 d5 6.Db3 dxc4 7.Dxc4 c6 8.e4 Cbd7 9.Td1 Cb6 10.Dc5 Fg4 11.Fg5

Une Grünfeld. Fischer joue en hypermoderne : il laisse les Blancs bâtir un centre... pour mieux le prendre pour cible. 11.Fg5 recule une pièce déjà développée — la faille que le jeune Fischer va exploiter.

11...Ca4! 12.Da3 Cxc3 13.bxc3 Cxe4!

Le déclic : Fischer élimine le cavalier c3 puis sacrifie l'échange par ...Cxe4, fracassant le centre blanc pendant que le roi adverse reste coincé au centre. Le calcul concret avant tout.

14.Fxe7 Db6 15.Fc4 Cxc3 16.Fc5 Tfe8+ 17.Rf1 Fe6!!

« La contre-attaque du siècle. » Fischer OFFRE sa dame : après 18.Fxb6, ses pièces mineures déclenchent une tornade. Le moteur confirme : Fe6 est le meilleur coup, les Noirs sont gagnants.

18.Fxb6 Fxc4+ 19.Rg1 Ce2+ 20.Rf1 Cxd4+ 21.Rg1 Ce2+ 22.Rf1 Cc3+ 23.Rg1 axb6 24.Db4 Ta4!

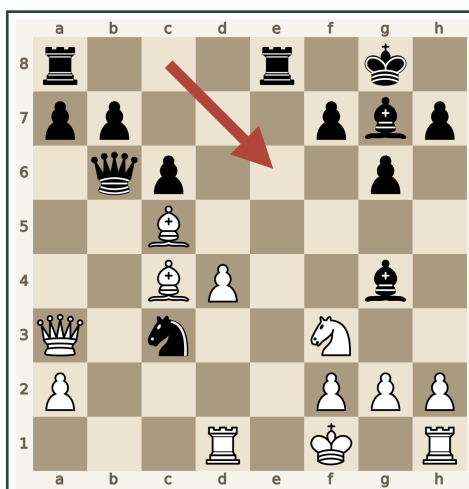
Le « moulin » d'échecs à la découverte rafle du matériel, puis 24...Ta4! — une déviation brillante qui protège le fou et maintient l'attaque. La coordination des pièces noires est parfaite.

25.Dxb6 Cxd1 26.h3 Txa2 27.Rh2 Cxf2 28.Te1 Txe1 29.Cxe1 ...

Le bilan du sacrifice de dame : tour, deux fous et un cavalier, actifs, contre une dame sans cible. C'est décisif. Fischer convertit avec une technique d'adulte.

... 36.Rf1 Cg3+ 37.Re1 Fb4+ 38.Rd1 Fb3+ 39.Rc1 Ce2+ 40.Rb1 Cc3+ 41.Rc1 Tc2#

Le filet de mat se referme, coup après coup, jusqu'au mat final 41...Tc2#. À treize ans, Fischer venait d'entrer dans la légende.



La position avant 17...Fe6!! (flèche) :
Fischer s'apprête à offrir sa dame.
Meilleur coup du moteur — le génie et le calcul réunis.

À RETENIR

La leçon de 1956 : jeu concret, sacrifice calculé jusqu'au bout, coordination parfaite des pièces et technique de conversion sans faille. Le génie de Fischer n'était pas magique — il était PROFONDÉMENT calculé.

CHAPITRE 4 — LE MAÎTRE POSITIONNEL

Fischer-Myagmarsuren, Sousse 1967

Onze ans plus tard, voici l'autre Fischer : le maître mûr, positionnel, qui construit une attaque avec une logique implacable. Avec l'Attaque Est-Indienne (KIA), il déroule un plan limpide et conclut par une combinaison de mat. Vérifiée coup par coup ; 31.Dxh7+ mène au mat.

1.e4 e6 2.d3 d5 3.Cd2 Cf6 4.g3 c5 5.Fg2 Cc6 6.Cgf3 Fe7 7.O-O O-O

La mise en place du KIA : Fischer pose toujours la même structure, sans se soucier de la théorie. La clarté d'un système compris à fond.

8.e5 Cd7 9.Te1 b5 10.Cf1 b4 11.h4 a5 12.Ff4 a4 13.a3!

8.e5 coupe l'échiquier ; puis le raffinement 13.a3! freine l'aile dame adverse pendant que Fischer accélère son attaque à l'aile roi. Le sens du tempo.

13...bxa3 14.bxa3 Ca5 15.Ce3 Fa6 16.Fh3 d4 17.Cf1 Cb6 18.Cg5 Cd5 19.Fd2 Fxg5 20.Fxg5 Dd7 21.Dh5

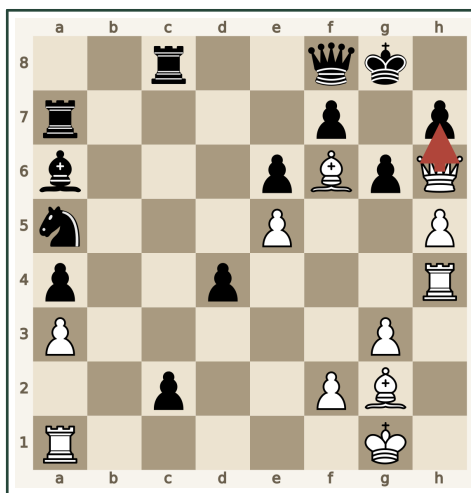
Toutes les pièces blanches convergent vers le roi noir : cavaliers manœuvrés, dame en h5. Méthode, patience, puis frappe.

21...Tfc8 22.Cd2 Cc3 23.Ff6! De8 24.Ce4 g6 25.Dg5 Cxe4 26.Txe4 c4 27.h5!

Le fou monstrueux en f6, la tempête h5 : Fischer ouvre la colonne h. L'attaque arrive la première dans la course d'ailes opposées.

27...cxd3 28.Th4 Ta7 29.Fg2 dxc2 30.Dh6 Df8 31.Dxh7+!

Le coup final : 31.Dxh7+! Les Noirs abandonnent, car 31...Rxh7 32.hxg6+ donne le mat. Le maître positionnel conclut par la tactique — les deux faces d'un même génie.



*Fischer-Myagmarsuren : 31.Dxh7+!
(flèche). Après 31...Rxh7 32.hxg6+, c'est
mat. La logique positionnelle débouche
sur le mat.*

À RETENIR

La leçon de 1967 : un plan clair (le système KIA), une exécution patiente (amener toutes ses pièces), le sens du tempo (13.a3!), et la frappe tactique au bon moment. Le Fischer mûr : la clarté faite méthode.

CHAPITRE 5 — LE PÉDAGOGUE

Apprendre les mats par la répétition

Fischer ne fut pas qu'un champion : il voulut rendre les échecs APPRENABLES. Son manuel d'initiation, resté un best-seller, repose sur une idée pédagogique forte et toujours valable : on n'apprend pas les mats en les lisant, on les apprend en les TROUVANT, encore et encore, sur des positions graduées. C'est de l'apprentissage par la pratique guidée — l'ancêtre des applications de tactique d'aujourd'hui.

Les trois principes de sa pédagogie

- COMMENCER PAR LE MAT : le but du jeu, c'est le mat. On apprend donc d'abord à mater — le reste (gagner du matériel, manœuvrer) vient ensuite.
- PAR LA RÉPÉTITION GRADUÉE : des positions de plus en plus difficiles, résolues une à une, jusqu'à ce que le schéma devienne un réflexe. La reconnaissance naît de la répétition.
- EN TROUVANT SOI-MÊME : on ne montre pas la solution — on la fait CHERCHER. Un mat trouvé par soi-même s'imprime dix fois mieux qu'un mat qu'on nous explique.

C'est exactement l'esprit du chapitre suivant : une banque de schémas de mat, du plus simple au plus élaboré, à résoudre vous-même. Chaque position est vérifiée exactement — le mat annoncé EST un mat.

À RETENIR

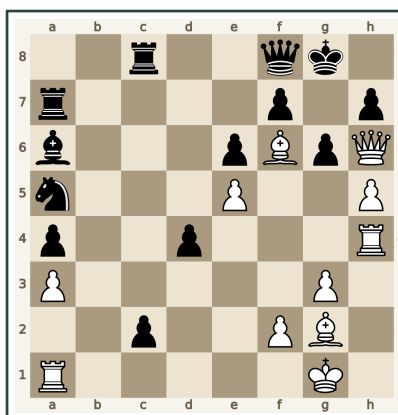
La pédagogie de Fischer : commencer par le mat, progresser par la répétition graduée, et toujours CHERCHER soi-même la solution. C'est ainsi qu'un schéma devient un réflexe — le pont entre le pédagogue Fischer et la reconnaissance de motifs.

CHAPITRE 6 — EXERCICES : LES SCHÉMAS DE MAT

Trouvez le mat — du plus simple au plus élaboré

Voici la pédagogie de Fischer en action. Aux Blancs de jouer ; trouvez le mat AVANT de lire la solution. Les premiers sont des mats en un coup, puis en deux, puis en trois — la difficulté monte graduellement, comme il l'enseignait. Toutes les positions sont vérifiées exactement.

1. Mat en un coup

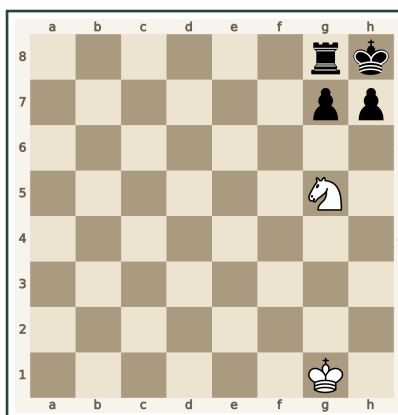


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qxh7+ — le célèbre sacrifice de dame de Fischer : mat en 3. Un vrai mat de grand maître, dans le KIA.

2. Mat en un coup

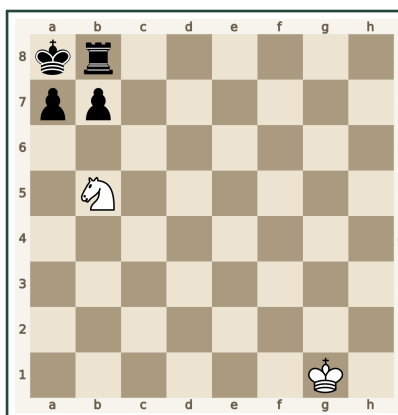


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Nf7# — Cf7 : le roi h8 est étouffé par sa tour et ses pions.

3. Mat en un coup

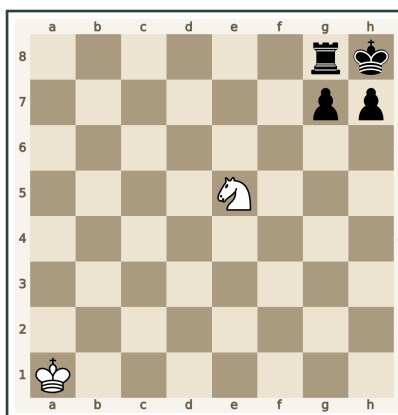


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Nc7# — le cavalier mate le roi étouffé par ses propres pièces.

4. Mat en un coup

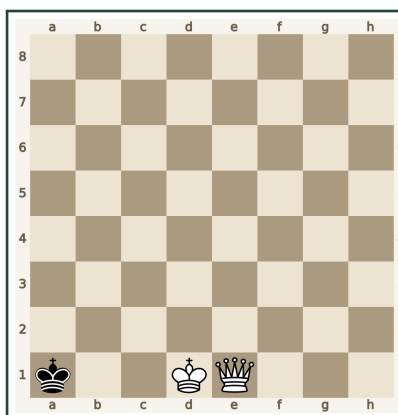


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Nf7# — le cavalier mate le roi étouffé par ses propres pièces.

5. Mat en 2 (roi et dame)

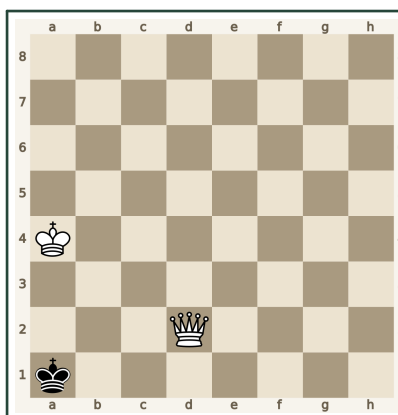


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Kc2+ — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).

6. Mat en 2 (roi et dame)

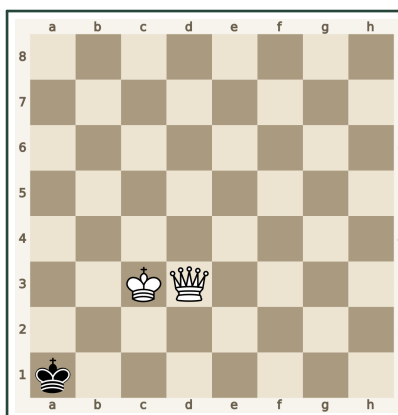


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Kb3 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).

7. Mat en 2 (roi et dame)

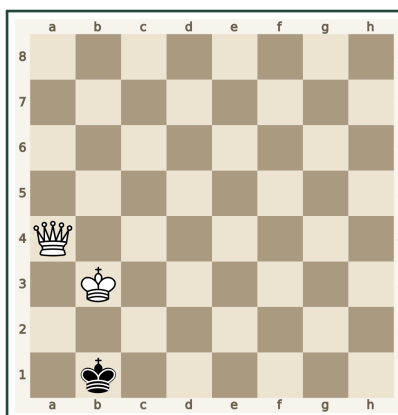


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qb5 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).

8. Mat en 2 (roi et dame)

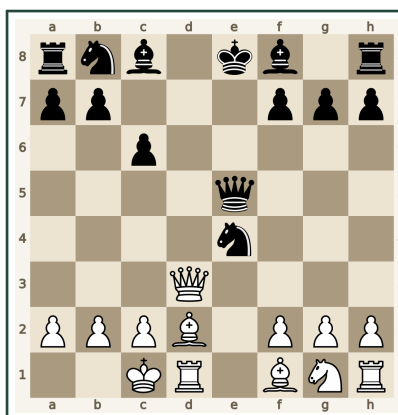


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qe8 — le roi est maté en 2 coups (position vérifiée exactement).

9. Réti-Tartakower, Vienne 1910 (Caro-Kann)

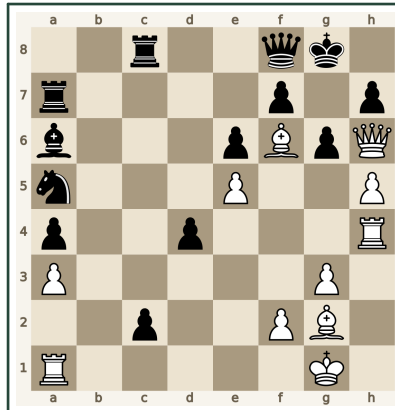


Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qd8+!! Le célèbre sacrifice de dame : 9.Dd8+ Rxd8 10.Fg5+ (échec double) Rc7 11.Fd8#. Mat en 3, tiré d'une vraie partie de maîtres.

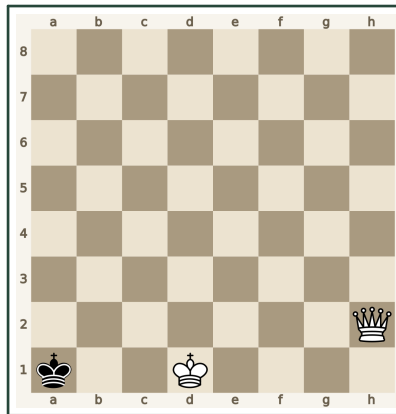
10. Fischer-Myagmarsuren, Sousse 1967 (KIA)



Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qxh7+!! Le coup final du chef-d'œuvre KIA de Fischer : 31.Dxh7+ Rxh7 32.hxg6+ mène au mat. Mat en 3, vraie partie.

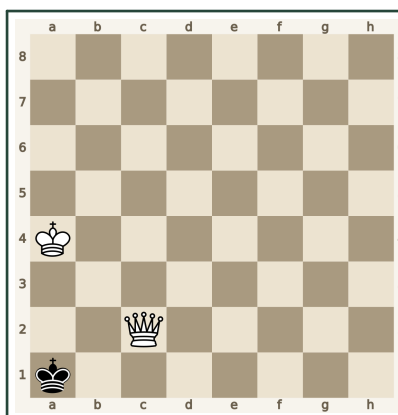
11. Mat en 3 (roi et dame)

Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qb8 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).

12. Mat en 3 (roi et dame)



Trait aux Blancs. Trouvez le mat.

À RETENIR

Solution — Qh2 — le roi est maté en 3 coups (position vérifiée exactement).

CHAPITRE 7 — PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT À LA FISCHER

Quatre semaines : jouer et enseigner comme lui

SEMAINE 1**Les schémas de mat**

- Résolvez chaque jour les mats du chapitre 6, jusqu'à les trouver instantanément.
- Ajoutez des mats en un et deux coups par dizaines (répétition graduée).
- But de Fischer : le mat doit devenir un réflexe.

OBJECTIF

Trouver tout mat en un ou deux coups en quelques secondes.

SEMAINE 2**Les principes en partie**

- Rejouez la Partie du siècle et repérez chaque principe (activité, calcul, clarté).
- Jouez cinq parties en développant vite et en cherchant l'initiative.
- Après chaque partie : ai-je gardé mes pièces actives ?

OBJECTIF

Nommer les cinq principes de Fischer et les repérer dans vos parties.

SEMAINE 3**La technique de conversion**

- Rejouez Fischer-Myagmarsuren : suivez comment il amène TOUTES ses pièces à l'attaque.
- Entraînez-vous à convertir un avantage sans jamais relâcher (jouer jusqu'au bout).
- Travaillez les finales pour gagner ce qui est gagnant.

OBJECTIF

Convertir un avantage matériel en gain, proprement, jusqu'au mat.

SEMAINE 4**La clarté et la synthèse**

- Choisissez un répertoire clair (1.e4 ; Najdorf ou Est-Indienne) et jouez-le.
- Essayez une partie de Fischer Random : comprenez au lieu de réciter.
- Refaites tous les mats du chapitre 6, chronométrés.

OBJECTIF

Jouer une partie complète en appliquant tout : principes, technique, mat.

CONCLUSION

L'héritage de Fischer

Bobby Fischer laisse aux joueurs deux trésors. Le premier est un modèle de JEU : la clarté classique poussée à la perfection — développer, activer, calculer, simplifier, convertir, sans jamais relâcher la volonté de gagner. Le second est un modèle d'APPRENTISSAGE : commencer par le mat, progresser par la répétition graduée, et toujours chercher soi-même la solution.

Ces deux héritages se rejoignent. Le joueur d'exception était d'abord un travailleur acharné qui avait GRAVÉ en lui des milliers de schémas ; et le pédagogue enseignait précisément la méthode qui l'avait formé. Jouer comme Fischer, c'est donc, d'abord, s'entraîner comme lui : chaque jour, un peu de mats, un peu de calcul, une partie analysée.

Enfin, Fischer Random rappelle sa conviction la plus profonde : les échecs ne sont pas un exercice de mémoire, mais de compréhension. Comprenez vos ouvertures, vos plans, vos finales — et vous n'aurez plus jamais à réciter. C'est peut-être là sa plus belle leçon.

À RETENIR

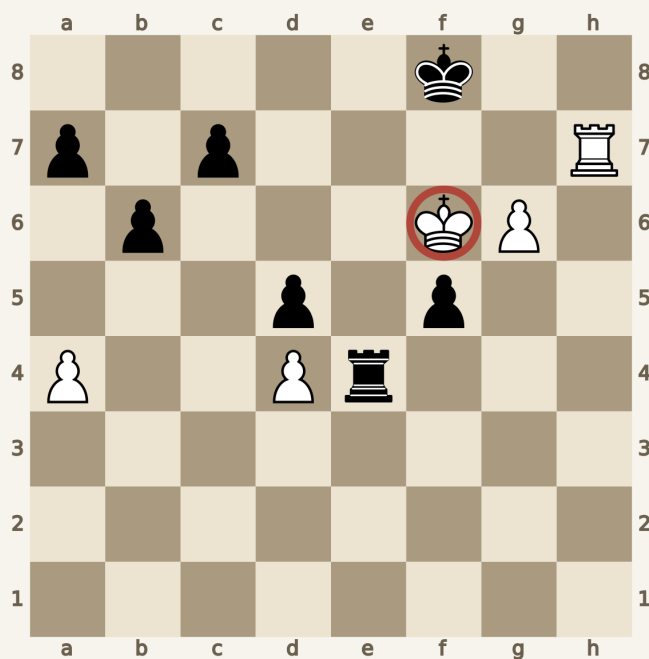
L'héritage en cinq mots-clés : DÉVELOPPER, ACTIVER, CALCULER, CONVERTIR — et, pour apprendre, GRAVER les schémas de mat par la répétition. Jouer comme Fischer, c'est s'entraîner comme lui, chaque jour. Comprendre plutôt que réciter : sa plus belle leçon.

CHESSDZ

LA TECHNIQUE LIMPIDE

— gagner avec simplicité —

LA MÉTHODE CAPABLANCA

La technique limpide — gagner avec simplicité**La simplicité · la technique · la finale**chessdz.org

Sommaire

Introduction — la machine à jouer	p. 3
Chapitre 1 — Les principes de Capablanca	p. 4
Chapitre 2 — La technique de conversion	p. 6
Chapitre 3 — Partie modèle : Capablanca-Tartakower, 1924	p. 8
Chapitre 4 — Les finales limpides	p. 11
Chapitre 5 — Exercices : technique et finales	p. 14
Chapitre 6 — Programme d'entraînement	p. 17
Conclusion — la simplicité, sommet de l'art	p. 19

OBJECTIF

Ce livre porte sur l'art de Capablanca : gagner par la SIMPLICITÉ et la TECHNIQUE, non par la complication. La partie modèle est authentique et vérifiée coup par coup ; les idées de Capablanca sont expliquées avec nos mots, sans citation prêtée sans source.

Introduction — la machine à jouer

José Raúl Capablanca (1888-1942), troisième champion du monde, fut surnommé « la machine à jouer » tant ses coups semblaient naturels, évidents, inévitables. Là où d'autres cherchaient la complication, lui cherchait la CLARTÉ. Sa force n'était pas dans les combinaisons spectaculaires, mais dans une compréhension si profonde qu'il gagnait, disait-on, « sans effort » — en réalité, par une technique d'une précision extrême.

La méthode Capablanca est l'exact contrepoint du génie tactique : au lieu de forcer, on SIMPLIFIE ; au lieu d'attaquer à tout prix, on accumule de petits avantages et on les convertit en finale. C'est la voie de la maîtrise tranquille — et, paradoxalement, l'une des plus difficiles à atteindre, car elle ne pardonne aucune imprécision.

Ce livre en présente l'essence : les principes de Capablanca, sa technique de conversion, sa partie de technique la plus célèbre (vérifiée coup par coup), et les finales limpides qui étaient son domaine. On y apprend à gagner non par la force, mais par la clarté.

À RETENIR

La méthode Capablanca : gagner par la SIMPLICITÉ. Accumuler de petits avantages, simplifier vers des finales que l'on maîtrise, activer son roi, et convertir avec une technique sans faille. La clarté comme arme.

CHAPITRE 1 — LES PRINCIPES DE CAPABLANCA

La clarté érigée en méthode

Capablanca jouait selon un petit nombre de principes limpides, qu'il appliquait avec une constance absolue. Les voici.

- **LA SIMPLICITÉ** : entre deux bons coups, choisir le plus simple. Éviter les complications inutiles qui profitent surtout à l'adversaire. La clarté réduit le risque d'erreur.
- **LE ROI ACTIF EN FINALE** : dès que les dames disparaissent, le roi cesse d'être une charge à protéger pour devenir une pièce de combat de premier plan. Capablanca l'amenait au centre ou à l'attaque sans crainte.
- **L'ÉCONOMIE DE MOYENS** : obtenir le maximum avec le minimum. Pas de coup superflu, pas de pièce oisive. Chaque coup sert un but clair.
- **LES PETITS AVANTAGES PERMANENTS** : meilleure structure, pièce plus active, contrôle d'une colonne — on les accumule patiemment, puis on les fait fructifier.
- **SIMPLIFIER QUAND ON EST MIEUX** : échanger les pièces (surtout les dames) pour approcher la finale, là où un petit avantage devient décisif et où la technique tranche.

Capablanca insistait particulièrement sur un point souvent négligé des joueurs de club : en finale, le roi doit **MARCHER**. Le garder passif, c'est jouer à une pièce de moins. Nous verrons ce principe à l'œuvre dans sa partie modèle — une véritable démonstration.

À RETENIR

Les principes de Capablanca : simplicité, roi actif en finale, économie de moyens, accumulation de petits avantages, et simplification quand on est mieux. On ne l'imité pas par des coups brillants, mais par la **CLARTÉ** et la patience.

CHAPITRE 2 — LA TECHNIQUE DE CONVERSION

Transformer un petit avantage en victoire

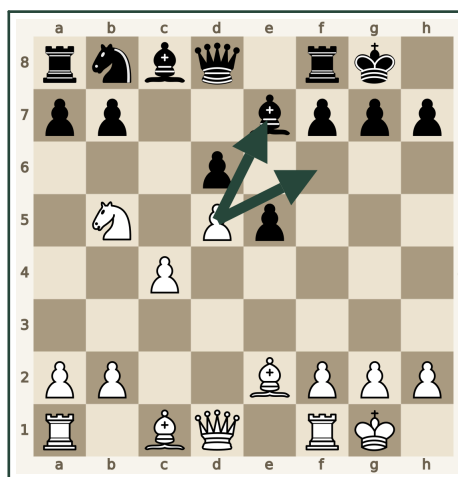
La marque de Capablanca, c'est la **CONVERSION** : transformer un avantage minime en gain certain, sans jamais laisser de contre-jeu. Voici sa démarche, en quatre temps.

1. Identifier l'avantage

Meilleure structure de pions, pièce plus active, colonne ouverte, roi mieux placé : on repère l'atout permanent sur lequel bâtir. Sans avantage clair, on ne force rien — on manœuvre.

2. Échanger vers la finale

Quand on est mieux, on simplifie : échanger les dames et les pièces réduit le contre-jeu et rapproche de la finale, où un petit plus pèse le plus lourd. C'est le réflexe capablanquien par excellence.



Simplifier quand on est mieux : éliminer la meilleure pièce adverse (ici via l'avant-poste) pour entrer dans une finale où l'on domine. La technique commence par le bon échange.

3. Activer le roi et les tours

En finale, on active TOUT : le roi marche vers le centre ou l'aile décisive, les tours prennent les colonnes ouvertes et la 7e rangée. L'activité vaut souvent plus qu'un pion.

4. Créer et pousser un pion passé

Enfin, on crée un pion passé et on le soutient jusqu'à la promotion — quitte à sacrifier du matériel pour l'activité, comme nous allons le voir. Le but n'est pas de compter les pions, mais de gagner.

À RETENIR

La conversion en quatre temps : (1) identifier l'avantage ; (2) échanger vers la finale ; (3) activer roi et tours ; (4) créer et pousser un passé. La technique, ce n'est pas un don — c'est une méthode que l'on apprend.

CHAPITRE 3 — PARTIE MODÈLE : CAPABLANCA-TARTAKOWER, 1924

La marche du roi et la tour en 7e

Voici LA démonstration de technique de Capablanca, à New York en 1924. Dans une finale de tours, il sacrifie DEUX pions pour activer son roi et installer sa tour en 7e rangée — et l'activité l'emporte sur la matière. Une leçon éternelle, vérifiée coup par coup.

1.d4 e6 2.Cf3 f5 3.c4 Cf6 4.Fg5 Fe7 5.Cc3 O-O 6.e3 b6 7.Fd3 Fb7 8.O-O De8

Une Hollandaise. Capablanca ne cherche rien de forcé : il développe sainement et vise une position claire, où sa compréhension fera la différence.

9.De2 Ce4 10.Fxe7 Cxc3 11.bxc3 Dxe7 12.a4 Fxf3 13.Dxf3 Cc6 14.Tfb1 Tae8 15.Dh3 Tf6 16.f4 Ca5 17.Df3 d6

Manœuvres patientes. Capablanca accumule de petits avantages : meilleure structure, pièces bien placées. Rien de spectaculaire — tout est dans la qualité des cases.

18.Te1 Dd7 19.e4 fxe4 20.Dxe4 g6 21.g3 Rf8 22.Rg2 Tf7 23.h4 d5 24.cxd5 exd5 25.Dxe8+ Dxe8 26.Txe8+ Rxe8

Capablanca échange les dames et une paire de tours : il simplifie vers la finale, là où son petit avantage (structure, activité à venir) pèsera le plus. Le réflexe capablanquien.

27.h5 Tf6 28.hxg6 hxg6 29.Th1 Rf8 30.Th7

La tour file en 7e rangée ! « Une tour en 7e est à sa place » : de là, elle attaque les pions et cloue les Noirs à la défense passive. L'activité avant tout.

30...Tc6 31.g4 Cc4 32.g5 Ce3+ 33.Rf3 Cf5 34.Fxf5 gxf5 35.Rg3!

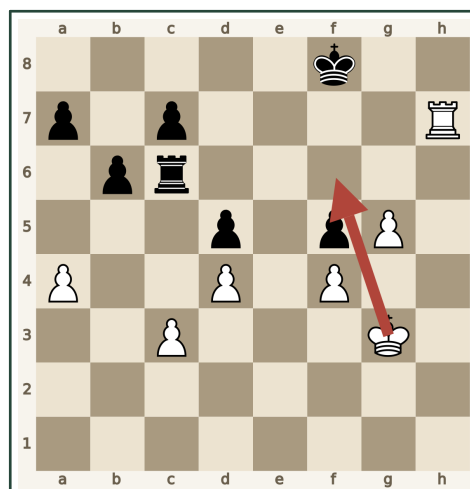
Le début de la marche du roi. Capablanca vise h4-g5-f6 : sa Majesté va aider tour et pion passé. Il abandonne des pions sans hésiter — l'activité vaut plus que la matière.

35...Txc3+ 36.Rh4 Tf3 37.g6 Txf4+ 38.Rg5 Te4 39.Rf6!

Le roi est arrivé en f6 — sacrifiant deux pions au passage, avec échec ! De là, il menace le mat, soutient le pion g et protège la tour des échecs. Un coup de génie technique.

39...Rg8 40.Tg7+ Rh8 41.Txc7

La récolte : roi dominant en f6, tour dévorant la 7e, pion g6 prêt à courir. Les pions noirs tombent. Capablanca convertit sans peine — la technique a triomphé de la matière. (Les Blancs gagnent.)



Le cœur de la partie : la marche du roi g3→f6 (flèche). Capablanca sacrifie deux pions pour amener son roi à l'attaque — l'activité l'emporte sur la matière.

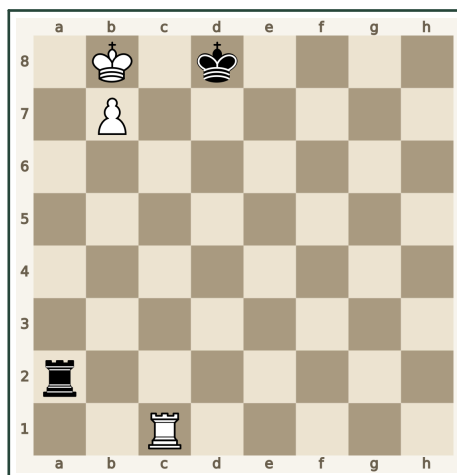
À RETENIR

La leçon de 1924 : en finale, l'ACTIVITÉ prime la matière. Un roi qui marche, une tour en 7e, un pion passé soutenu — cela vaut plus que deux pions. C'est la technique de Capablanca en une partie.

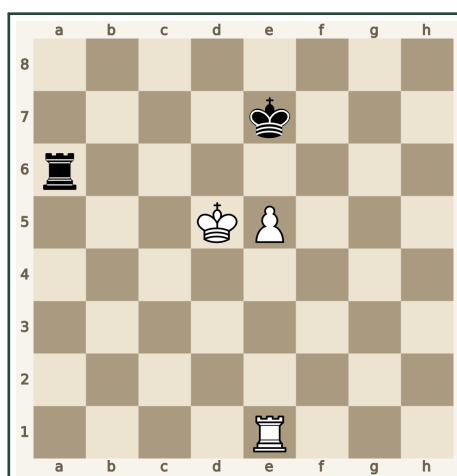
CHAPITRE 4 — LES FINALES LIMPIDES

Le domaine de Capablanca

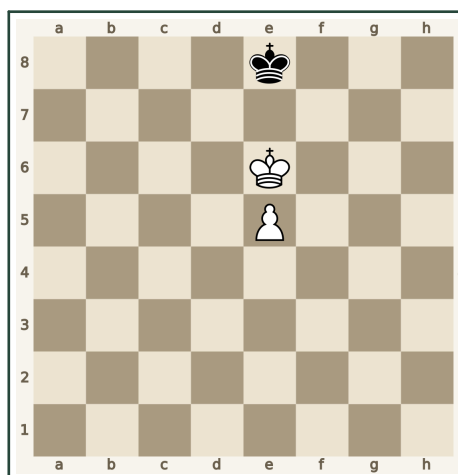
Capablanca conseillait d'étudier les finales avant tout : c'est là que se forge la technique et que se comprend la vraie valeur des pièces. Voici les positions essentielles, toutes vérifiées — les théorèmes qu'il maniait à la perfection.



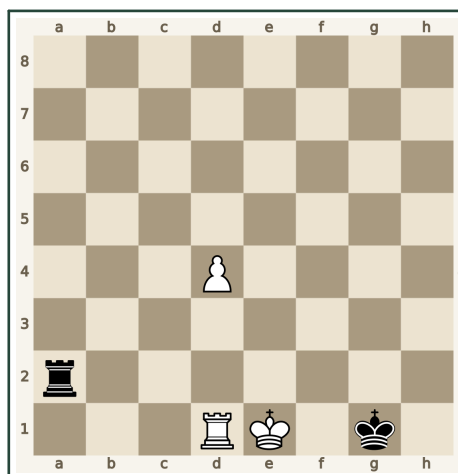
Lucena (gain) : pion sur la 7e, roi devant. On chasse le roi adverse et on construit le « pont » avec la tour. Le gain type des finales de tours.



Philidor (nulle) : la défense de la 3e rangée puis les échecs par l'arrière. La nulle qu'il faut connaître pour sauver ses finales de tours.



Le roi actif : devant son pion sur la 6^e rangée, il gagne. Capablanca l'a martelé — en finale, le roi est une pièce de combat, pas un fardeau.



La tour derrière le pion passé (règle de Tarrasch) : pour le pousser ou le freiner. Un principe exact, jamais en défaut.

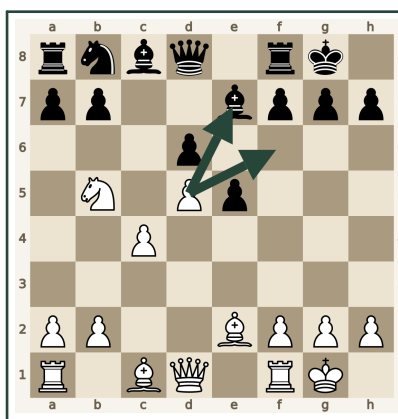
À RETENIR

Les finales sont le socle de la technique : Lucena (gain), Philidor (nulle), le roi actif, la tour derrière le passé. Ces certitudes, maîtrisées comme Capablanca, transforment vos résultats — car on ne perd plus ce qui est gagnant, et on sauve ce qui est tenable.

CHAPITRE 5 — EXERCICES : TECHNIQUE ET FINALES

S'entraîner à la clarté

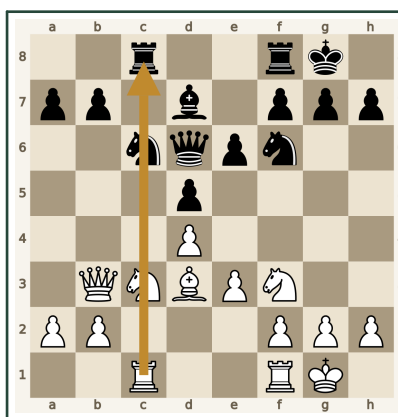
Des positions où la bonne décision est TECHNIQUE, pas tactique : le bon échange, la bonne case, le bon plan de conversion. Réfléchissez « à la Capablanca » — le plus simple, le plus clair — puis lisez la solution. Toutes vérifiées.



À la Capablanca. Trait aux Blancs. Vous êtes légèrement mieux. Quelle est la décision technique ?

À RETENIR

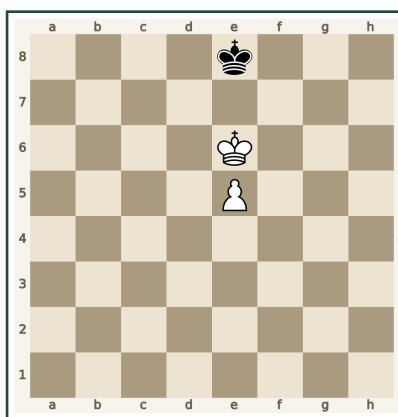
Solution — Simplifier en éliminant la meilleure pièce adverse (via l'avant-poste), pour entrer dans une finale où vos pièces dominent. Quand on est mieux, on échange les bonnes pièces.



À la Capablanca. Trait aux Blancs. Comment convertir l'avantage ?

À RETENIR

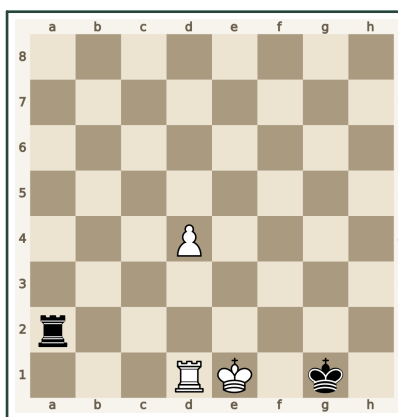
Solution — S'emparer de la colonne ouverte avec les tours (les doubler) et pénétrer en 7^e rangée — comme Capablanca contre Tartakower. L'activité des tours d'abord.



À la Capablanca. Finale de pion. Trait aux Blancs : comment gagner ?

À RETENIR

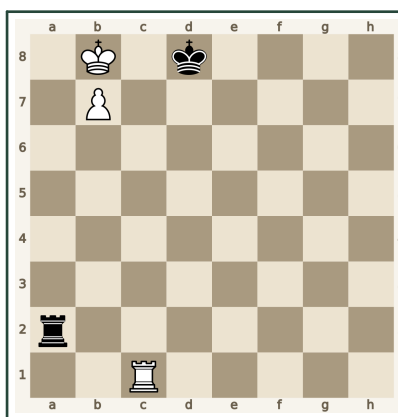
Solution — Activer le roi devant le pion (Rd6) : sur la 6e rangée, le roi déborde la défense et le pion promeut. Le roi actif gagne — GAIN vérifié.



À la Capablanca. Finale de tours. Trait aux Blancs : le plan gagnant ?

À RETENIR

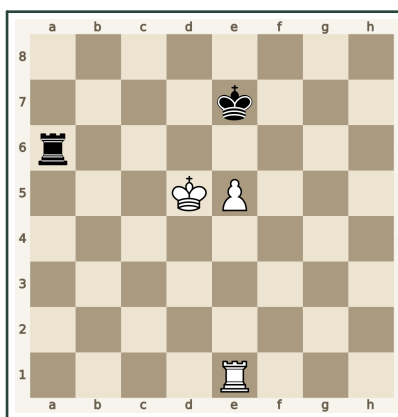
Solution — Placer la tour **DERRIÈRE** le pion passé et le pousser (d5). La tour soutient le passé, le roi accompagne : technique de conversion type. Avantage décisif vérifié.



À la Capablanca. Position de Lucena. Trait aux Blancs : la méthode de gain ?

À RETENIR

Solution — Construire le « pont » : chasser le roi noir par des échecs, puis interposer la tour sur la 4e rangée pour abriter son roi, et promouvoir. GAIN exact.



À la Capablanca. Position de Philidor. Trait aux Noirs : comment annuler ?

À RETENIR

Solution — Défendre la 3e rangée (Ta6) tant que le pion n'a pas avancé, puis, dès qu'il avance, passer aux échecs par l'arrière (Ta1+). NULLE — l'attaquant n'abrite jamais son roi.

CHAPITRE 6 — PROGRAMME D'ENTRAÎNEMENT

Quatre semaines vers la technique limpide

SEMAINE 1**Les finales de base**

- Maîtrisez Lucena, Philidor, l'opposition, la règle du carré (chapitre 4).
- Refaites-les chaque jour jusqu'à les jouer sans réfléchir.
- Principe : on n'attaque bien que si l'on sait convertir.

OBJECTIF

Gagner Lucena et tenir Philidor à coup sûr.

SEMAINE 2**Le roi actif**

- Dans chaque finale jouée, amenez votre roi au combat — au centre ou à l'aile décisive.
- Rejouez Capablanca-Tartakower et suivez la marche du roi g3→f6.
- Demandez-vous à chaque coup de finale : mon roi est-il assez actif ?

OBJECTIF

Utiliser le roi comme pièce d'attaque dans une finale complète.

SEMAINE 3**Simplifier quand on est mieux**

- Quand vous êtes mieux, cherchez les échanges (surtout les dames) vers la finale.
- Refaites les exercices de technique (chapitre 5).
- Fuyez la complication inutile : entre deux bons coups, le plus simple.

OBJECTIF

Convertir un petit avantage en simplifiant vers une finale gagnante.

SEMAINE 4**La conversion complète**

- Créez et poussez un pion passé, soutenu par le roi et la tour.
- Jouez des parties longues et jouez-les jusqu'au bout, sans nulle facile.
- Après chaque partie : ai-je converti proprement, sans donner de contre-jeu ?

OBJECTIF

Gagner une partie de bout en bout par la seule technique, sans combinaison.

CONCLUSION

La simplicité, sommet de l'art

Capablanca a prouvé une vérité que les débutants comprennent rarement : le plus haut degré de maîtrise n'est pas la complication, mais la SIMPLICITÉ. Gagner sans combinaison spectaculaire, juste par la clarté des idées et la précision de la technique, est bien plus difficile — et bien plus sûr — que de chercher le coup brillant.

Sa méthode se résume en une phrase : accumulez de petits avantages, simplifiez vers la finale, activez votre roi, et convertissez sans jamais donner de contre-jeu. C'est moins spectaculaire qu'un sacrifice de dame — mais c'est ce qui gagne le plus de parties, à tous les niveaux.

Étudiez les finales, entraînez votre technique, et cherchez toujours le coup le plus clair. Vous ne jouerez peut-être jamais comme « la machine à jouer » — mais chaque pas dans cette direction vous rendra plus solide, plus sûr, et beaucoup plus difficile à battre. La clarté est une force. Bon jeu.

À RETENIR

L'héritage de Capablanca : la SIMPLICITÉ comme sommet. Petits avantages, simplification, roi actif, conversion sans faille. Étudiez les finales, préférez toujours le coup le plus clair — et vous gagnerez, comme lui, « sans effort ».