

---

# Les 18 conséquences d'un coup de pion

Ce fichier est tiré du site <http://www.apprendre-les-echecs.com>. Il peut être redistribué librement sans modification.

Du fait de sa mobilité réduite, le pion est la pièce la plus faible aux échecs. C'est pourquoi les coups de pions sont souvent jugés anodins : comment peut-il arriver quelque chose de grave avec une pièce de si faible valeur ?

Et pourtant, chaque coup de pion peut avoir **une ou plusieurs conséquences**. Ces conséquences peuvent être plus ou moins importantes, selon la position.

Voici les **18 conséquences possibles d'un coup de pion**. Sauf mention contraire, les exemples sont tirés des parties de Marie. Certains exemples sont également tirés de parties récentes jouées au plus haut niveau !

## 1. S'approcher de la promotion

Avancer un pion le rapproche de la case de promotion. Cela est vrai en particulier en fin de partie s'il n'y a plus de pion en face de lui. Dans l'exemple du diagramme 1, les Noirs viennent de jouer **29...a5-a4** qui menace de créer un pion passé en jouant **30...a4-a3**.

## 2. Attaquer une pièce

Un pion avance parfois dans le but d'attaquer une pièce adverse. C'est le cas dans le diagramme 2, où le coup **9.c4** attaque la Dame en d5.

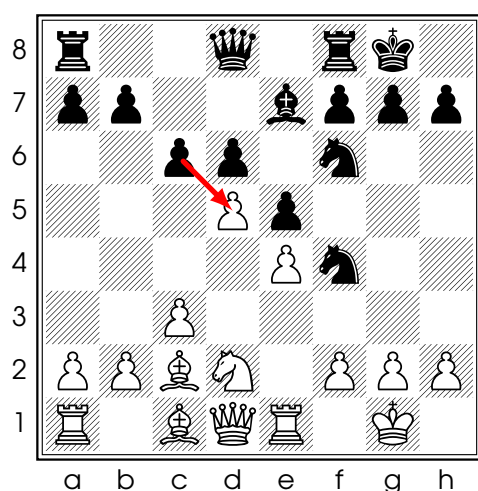


## 4. Attaquer un autre pion (voire deux)

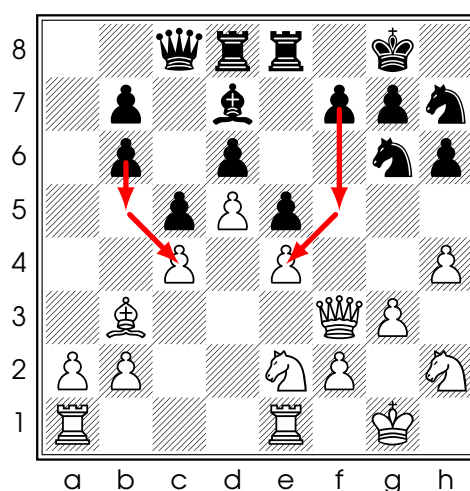
En avançant, un pion peut également attaquer un autre pion, se retrouvant alors lui-même en prise. Hans Kmoch, dans son ouvrage *L'art de jouer les pions*, appelle une telle situation où deux pions sont en prise mutuellement un levier de pions. Dans l'exemple du diagramme 4, la poussée **22.c4-c5** attaque le pion en d6, qui ne peut pas prendre le pion en c5 à cause du clouage sur la Tour en d7.

## 5. Affaiblir la structure de pions adverses

Un cas différent mais important de levier est l'attaque de la structure de pions adverses, en particulier au centre, dans le but de l'affaiblir. Dans l'exemple du diagramme 5, le coup **12...c7-c6** crée un levier avec le pion d5 et menace de gagner ce pion central des Blancs :



Diag. 5



Diag. 6

Le diagramme 6 est tiré de la partie Simona Lakinska - Bodda Pratyusha jouée lors de la première ronde des Olympiades 2016. Dans cette position, les Noirs disposent de deux leviers de pions :

- **22...b5** , qui permet d'utiliser le pion doublé b6-b7 en affaiblissant le centre des Blancs. Après l'échange du pion b5 avec le pion c4, les Noirs

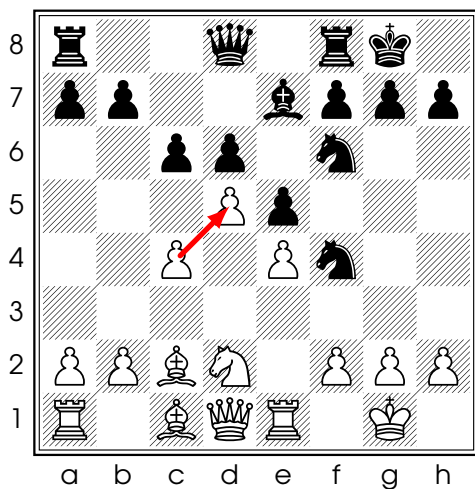
pourraient à terme pousser leur deuxième pion en b5 avec un grand avantage d'espace sur l'aile dame.

- **22...f5** , qui attaque le pion du centre blanc en e4, menace d'ouvrir la colonne f au profit des Noirs en cas d'échange de ces pions, et menace aussi dans certains cas d'attaquer le roque blanc par la poussée f4

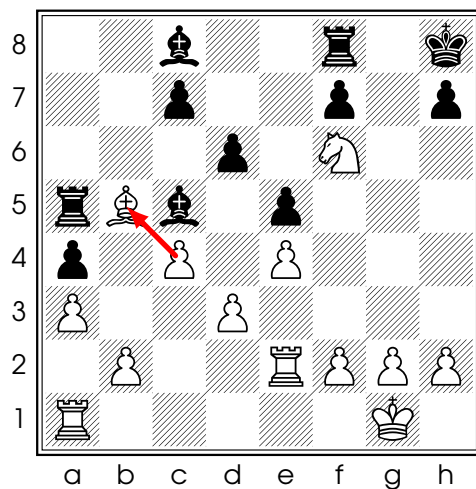
Dans les deux cas, le levier s'obtient en attaquant la base de la chaîne de pions c4-d5-e4.

## 6. Défendre un pion

A l'attaque de leur centre dans le diagramme 5, les Blancs ont répondu par le coup **13.c3-c4** , qui défend leur pion (diagramme 7).



Diag. 7



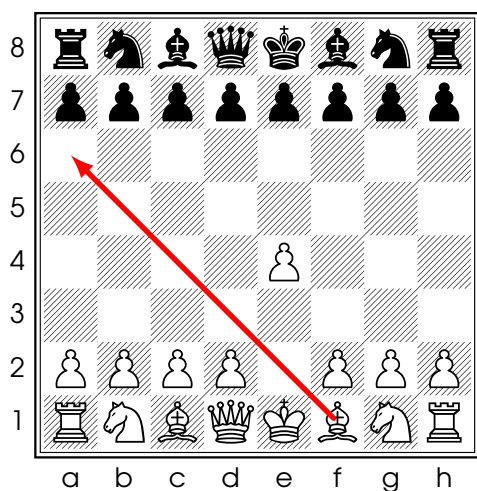
Diag. 8

## 7. Protéger une pièce

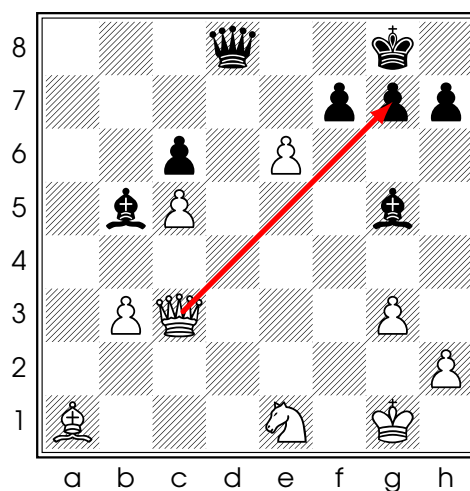
De la même façon, un coup de pion peut également protéger une pièce. Dans l'exemple du diagramme 8, le coup **18.c4** permet aux Blancs de protéger le Fou en b5, qui vient d'être attaqué par la Tour noire.

## 8. Ouvrir une diagonale pour développer une pièce

Au début de la partie, les coups de pions sont en général utilisés pour occuper le centre et pour ouvrir des lignes pour développer ses pièces. Dans la position initiale, **1.e4** ou **1.d4** ouvrent des diagonales pour les Fous (diagramme 9).



Diag. 9



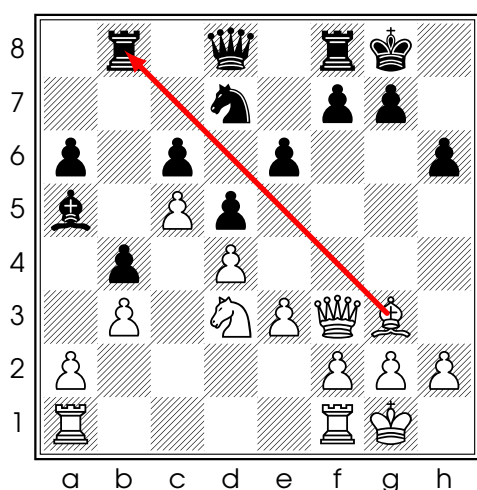
Diag. 10

## 9. Ouvrir une diagonale pour augmenter l'activité de ses pièces

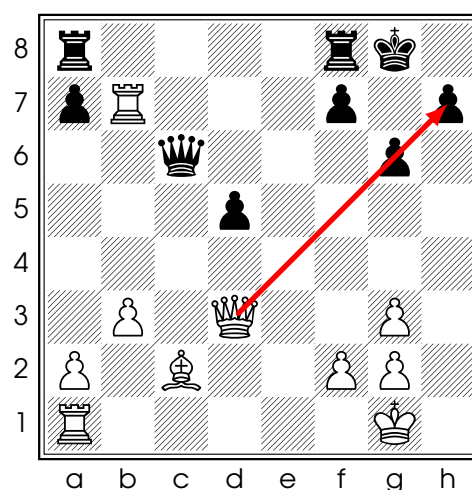
Ouvrir une diagonale peut servir non seulement à développer un Fou mais également à augmenter l'activité d'un Fou ou d'une batterie Fou + Dame. Dans l'exemple du diagramme 10, les Blancs viennent de jouer **37.e5–e6**. Ce coup ouvre la diagonale a1-g7 pour la batterie Fou + Dame. Les Blancs menacent donc de mat en g7 (il faut se souvenir que ce n'est pas forcément la pièce qui bouge qui crée la menace).

## 10. Ouvrir une diagonale à une pièce adverse

Tous les coups ont des avantages et des inconvénients. Avancer un pion peut parfois ouvrir une diagonale à une pièce adverse. Dans l'exemple du diagramme 11, les Noirs viennent de jouer **20...c7-c6** sans voir que ce coup met leur Tour en prise en ouvrant la diagonale g3-b8.



Diag. 11



Diag. 12

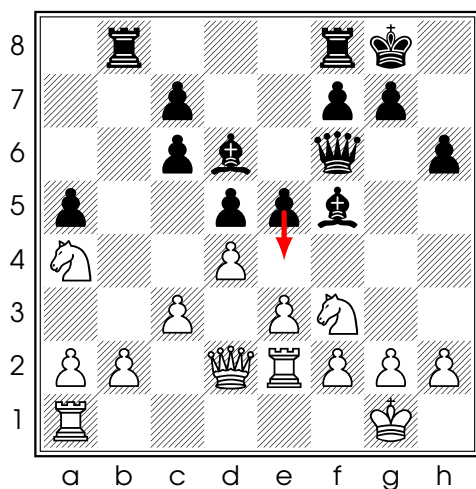
## 11. Fermer une diagonale pour intercepter une attaque

Avancer un pion a pour effet d'ouvrir deux diagonales mais également d'en fermer deux. Cela peut avoir pour effet d'intercepter une attaque adverse, comme dans le diagramme 12, où le coup **23...g7-g6** intercepte la diagonale b1-h7 et pare la menace de mat en h7.

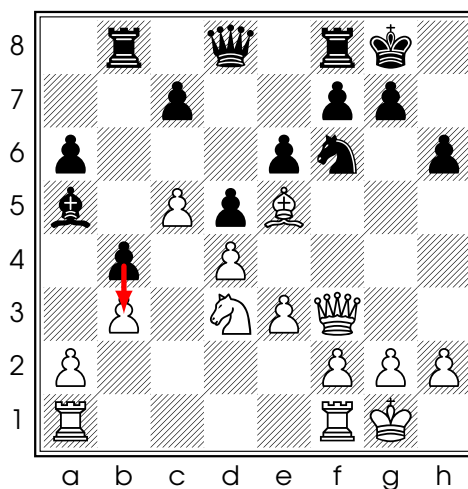
## 12. Menacer d'avancer

Un pion qui avance... menace parfois d'avancer plus. Dans l'exemple du diagramme 13, le coup **17...e6-e5** crée un levier en d4 mais menace aussi

d'avancer en e4 pour chasser le Cavalier f3



Diag. 13



Diag. 14

## 13. Empêcher un pion adverse d'avancer

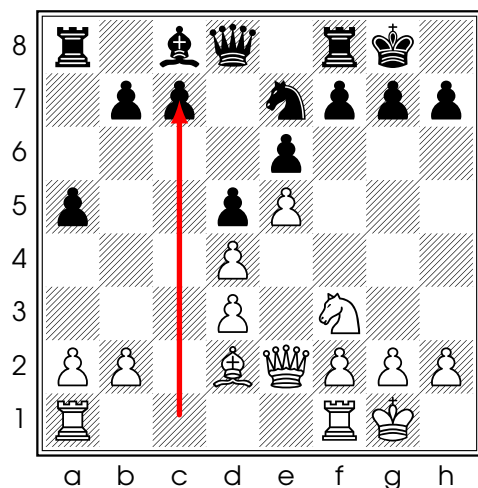
Avancer un pion peut parfois servir à bloquer un pion adverse. Ainsi, dans l'exemple du diagramme 14, le coup 19.b2–b3 empêche le pion noir en b4 d'avancer.

## 14. Ouvrir une colonne en prenant un pion ou une pièce

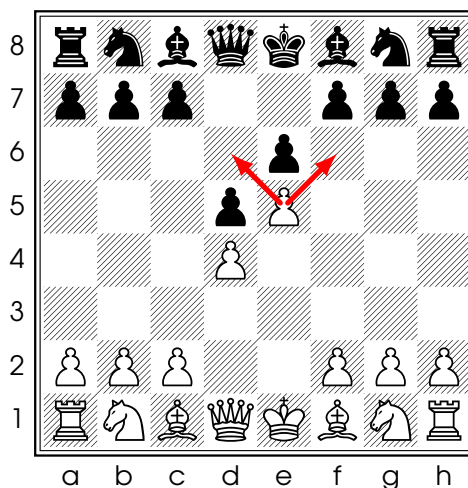
Un pion qui avance ouvre deux diagonales, mais un pion qui prend ouvre une diagonale et la colonne sur laquelle il se trouvait. Dans le diagramme 15, les Blancs ont ouvert la colonne c pour leurs Tours avec la reprise 12.cxd3.

## 15. Contrôler deux cases

Un pion qui avance va contrôler deux nouvelles cases. Dans l'exemple du diagramme 16, la poussée 3.e4–e5 contrôle les cases d6 et f6, empêchant



Diag. 15

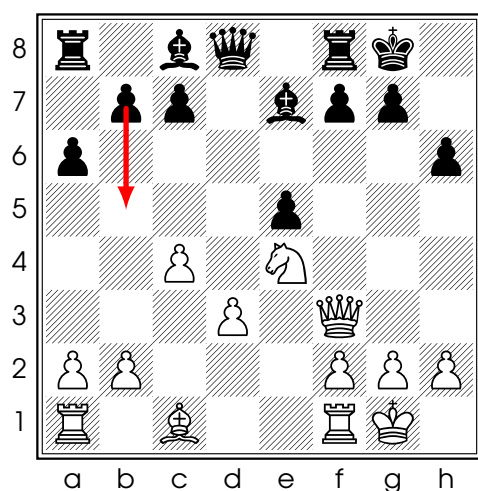


Diag. 16

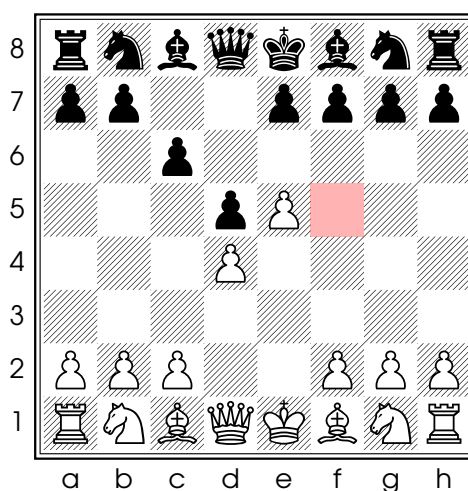
en particulier le développement naturel du Cavalier en f6.

## 16. Préparer la poussée d'un autre pion

Le contrôle d'une nouvelle case peut servir en particulier à préparer la poussée d'un autre pion. Ainsi, dans le diagramme 17, le coup 15...a7-a6 prépare la poussée b7-b5.



Diag. 17



Diag. 18

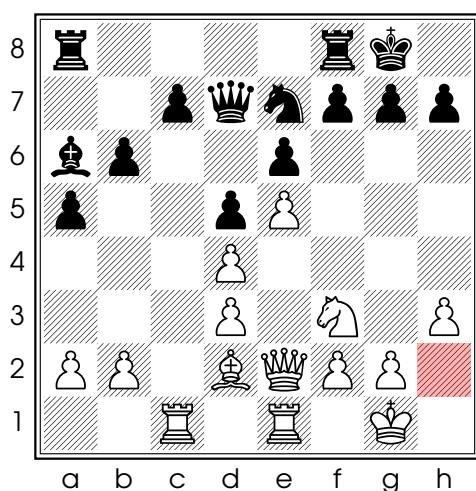


## 17. Ne plus contrôler deux autres cases

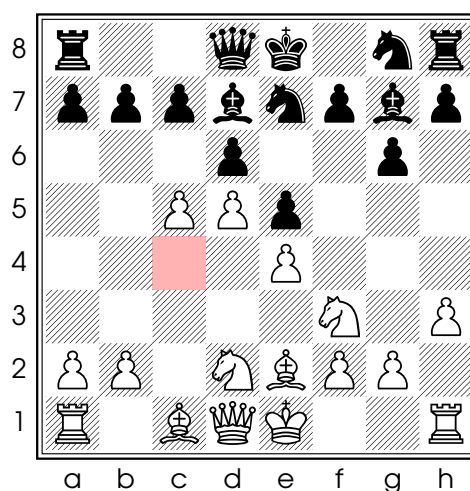
Si un pion contrôle deux nouvelles cases en avançant, le revers de la médaille est que ce pion ne contrôle plus deux autres cases. Ainsi, dans la variante d'avance de la défense Caro-Kann représentée dans le diagramme 18, le coup **3.e4–e5** soustrait le pion à l'attaque créée par le pion d5 mais ne protège plus la case f5, ce qui autorise **3...♟f5**.

## 18. Libérer une case

Le pion qui avance (ou qui prend) libère la case sur laquelle il se trouvait, ce qui peut permettre à une pièce de prendre avantageusement sa place. Dans l'exemple du diagramme 19, le coup **15.h2–h3** libère la case h2 pour le Roi et limite les risques de mat du couloir.



Diag. 19



Diag. 20

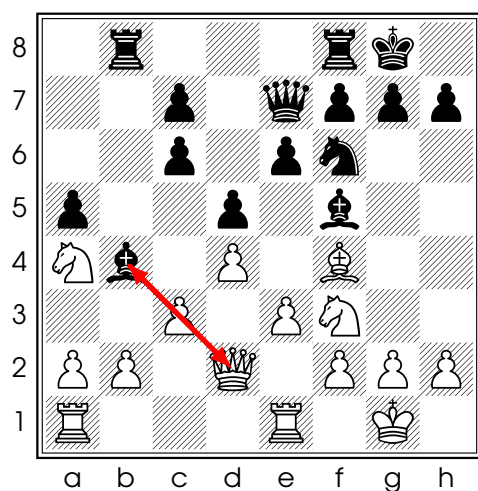
Parfois libérer une case vaut bien un sacrifice. La position du diagramme 20 est tirée d'une partie jouée en blitz entre Wesley So et Garry Kasparov lors du tournoi appelé Ultimate Blitz Challenge organisé à Saint Louis en 2016. Les Blancs viennent de jouer **9.c4–c5** qui donne un pion mais libère la case c4 pour la Cavalier.

## En résumé

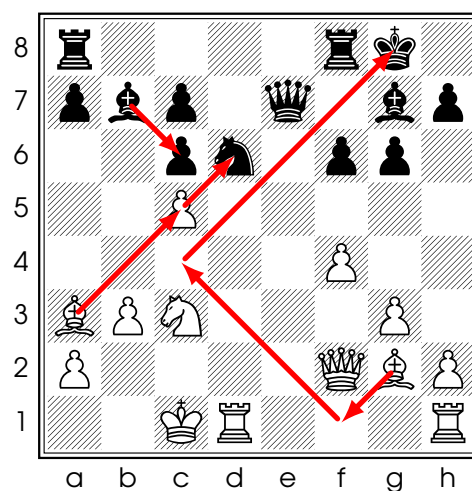
Les conséquences d'un coup de pion peuvent être nombreuses, et la liste que nous venons de voir est probablement incomplète. **L'important est de retenir que jouer un pion peut avoir de nombreuses conséquences** et n'est pas une chose anodine.

Il est également important de retenir qu'**un coup de pion a en général plusieurs conséquences**, dont certaines peuvent être importantes. Voici deux exemples :

Dans le diagramme 21, le coup **14.c2–c3** intercepte l'attaque du Fou b4 sur la Dame en d2 et attaque ce Fou



Diag. 21



Diag. 22

Le deuxième exemple est tiré de la partie jouée entre Ian Nepomniachtchi et Evgeny Tomashevsky lors de la première ronde du mémorial Tal 2016 (diagramme 22).

Les Blancs ont joué **18.c5** qui a de nombreuses conséquences :

- la plus directe est que le pion attaque le Cavalier, qui va devoir bouger (les Noirs ont en effet répondu **18...♞f5**)
- une deuxième conséquence est le blocage du pion c6, qui conduit à son tour au blocage du Fou en b7
- **tous les coups ont des avantages et des inconvénients** : une contre-partie du blocage du Fou en b7 est le blocage du Fou blanc en a3

- enfin, la dernière conséquence de la poussée du pion en c5 est la libération de la case c4. Dans la partie, les Blancs ont profité de cette case grâce à la manoeuvre ♖f1 - ♖c4

Avant de jouer un coup de pions, essayez toujours de **lister toutes les conséquences du coup que vous envisagez**, et demandez-vous si ces conséquences sont positives pour vous.

De même, lorsque votre adversaire bouge un pion, **vérifiez toutes les conséquences de son coup** : il est possible que ce coup ouvre une diagonale pour vous attaquer, ou libère une case sur laquelle votre adversaire voudrait placer une pièce. Votre réponse devra prendre en compte ces conséquences : parer l'attaque à la découverte ou protéger la case libérée...

Dans cet article nous n'avons parlé que des coups de pions. Les coups de pièces peuvent avoir aussi toutes sortes de conséquences. Une différence avec les coups de pions est qu'un coup de pion est irréversible : voilà une raison de plus de bien réfléchir avant de pousser un pion !

## Pour en savoir plus

Pour avoir accès à tous nos cours, exercices et conseils au format pdf et ne pas rater les nouveaux articles, abonnez-vous à la lettre d'information du site *Apprendre les Echecs*

**S'abonner**