

Cours 4 - Comment parer la menace ?

PIF et PIFPIC

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

Tu sais sûrement qu'il y a en général trois façons de parer un échec :

- *Prendre* la pièce qui fait échec.
- *Intercepter* l'échec en interposant une pièce.
- *Fuir* l'échec en bougeant le Roi.

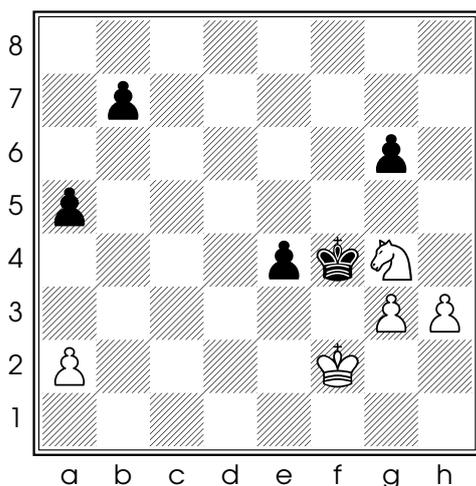
Lorsque tu es en échec, tu dois regarder ces trois façons de parer l'échec avant d'en choisir une. Il se peut qu'il n'y ait qu'une façon de parer l'échec, mais s'il y en a plusieurs, tu dois choisir la meilleure façon. Voici quelques exemples.

Dans le diagramme [1](#), le Roi noir est mis en échec par le pion g3. *Prendre* le pion est impossible car il est protégé par le Roi blanc, *intercepter* n'est pas possible non plus. Le Roi noir doit donc fuir, il reste à choisir sur quelle case (f5 ou g5).

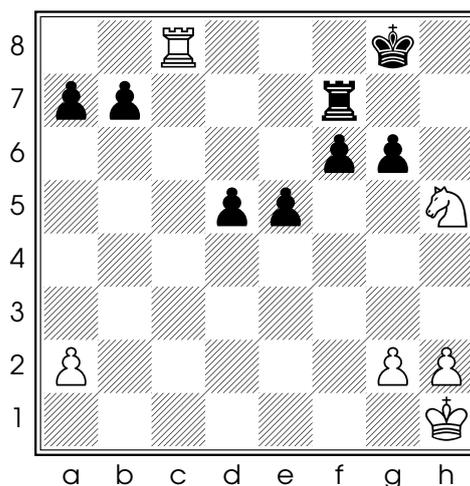
Dans le diagramme [2](#), les Noirs peuvent parer l'échec de la Tour blanche soit en interposant leur propre Tour, soit en jouant ♖h7. Dans cet exemple, *intercepter* perd le pion f6 après l'échange des Tours. Les Noirs doivent donc choisir de bouger leur Roi.

De la même façon que *PIF* te permet de te rappeler les parades possibles lorsque tu es en échec, tu dois te rappeler de *PIFPIC* pour parer l'attaque sur une pièce. *PIFPIC* signifie :

- *Prendre* la pièce qui attaque
- *Intercepter* l'attaque en interposant une pièce



Diag. 1
Trait aux Noirs



Diag. 2
Trait aux Noirs

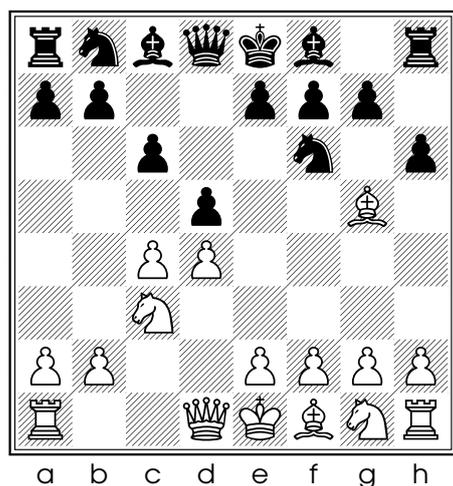
- *Fuir* en bougeant la pièce attaquée
- *Protéger* la pièce attaquée
- défendre la pièce *indirectement*
- *Contre-attaquer*

Voici des exemples de ces différentes façons de se défendre lorsqu'une pièce est attaquée.

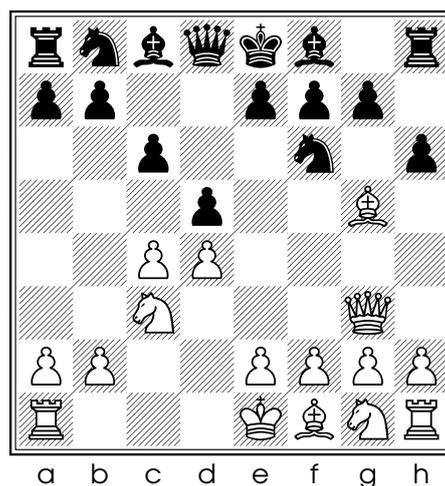
Dans le diagramme 3, les Noirs viennent de jouer **1...h6**, ce qui attaque le Fou blanc en g5. Les Blancs doivent envisager :

- de *Prendre* le pion h6. La seule façon est **2.♗xh6**, ce qui est mauvais car **2...g×h6** reprend le Fou.
- d'*Intercepter* l'attaque. Ce n'est pas possible dans ce cas (les attaques réalisées par un pion, un Cavalier ou un Roi ne peuvent pas être interceptées).
- de *Fuir* l'attaque en reculant le Fou ou en l'échangeant contre le Cavalier en f6.
- de *Protéger* le Fou. Cela est possible de plusieurs façons, par exemple en jouant **2.♔d2**, **2.♞f3** ou **2.h4**, mais ces défenses sont toutes mauvaises car les Noirs prendront tout de même le Fou, qui est attaqué par une pièce de plus faible valeur.

- de défendre *Indirectement*. Il n'y a pas de défense indirecte dans cette position. Si la Dame blanche se trouvait en g3 au lieu de d1 (diagramme 4, alors les Blancs pourraient défendre indirectement le Fou en clouant le pion h6 par le coup **1. ♔h4**.
- de *Contre-attaquer*. Il n'y a pas de contre-attaque dans la position du diagramme 3.



Diag. 3
Trait aux Blancs

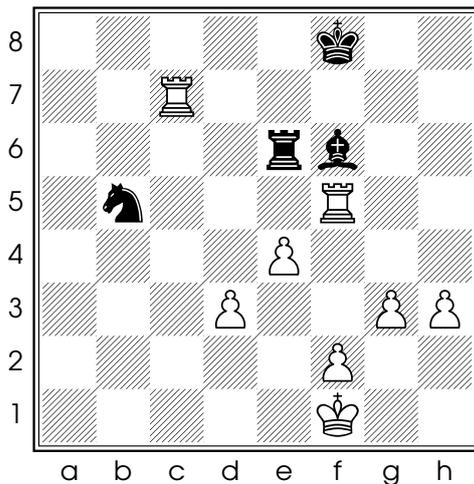


Diag. 4
Trait aux Blancs

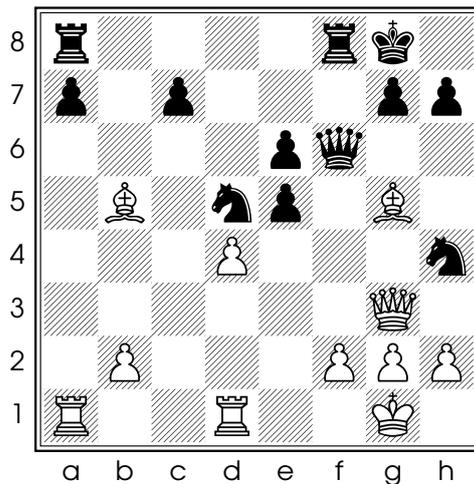
Comme dans le cas d'un échec, où tu dois regarder toutes les possibilités de défense avant de choisir ton coup, il faut regarder les 6 possibilités de *PIFPIC* lorsqu'une de tes pièces est attaquée. Par exemple, dans le diagramme 5 les Noirs viennent de jouer **1... ♖b5**, qui attaque la Tour blanche. Les Blancs jouèrent **2. ♖h7** (*Fuir*), sans voir que **2. ♖x b5** (*Prendre*) est bien meilleur.

Le diagramme 6 est plus complexe. Les Blancs viennent de jouer **1. ♗g5** qui attaque la Dame et le Cavalier noirs. La situation semble grave, mais il ne faut jamais désespérer et toujours essayer de trouver la meilleure parade :

- *Prendre* le Fou g5 n'est possible qu'avec la Dame, mais le Fou est protégé.
- *Intercepter* les attaques n'est pas possible.
- *Fuir*. Des deux pièces attaquées, la Dame a la plus grande valeur. Il faut donc la sauver en priorité et envisager de fuir en f7, g6 ou f5.
- *Protéger* n'a pas de sens.
- Aucune défense *indirecte* n'est possible.



Diag. 5
Trait aux Blancs

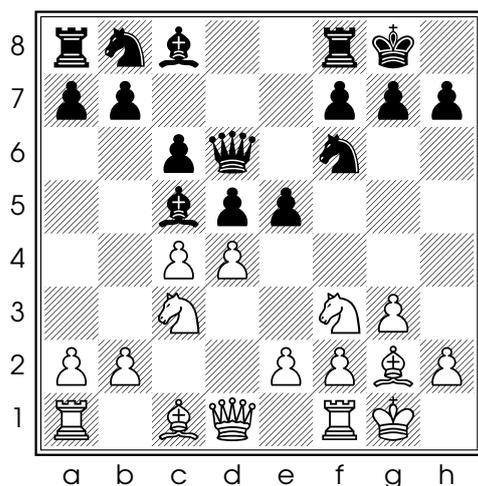


Diag. 6
Trait aux Noirs

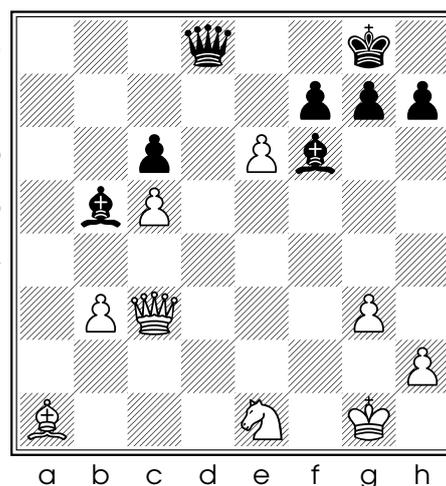
- *Contre-attaquer.* Comme c'est une Dame qui est attaquée, les Noirs doivent en principe contre-attaquer une pièce avec une valeur au moins égale. Faire échec par $1...♔\times f2+$ perd une Tour contre un pion après les échanges sur cette case. Faire échec par $1...♘f3+$ donne le Cavalier contre un pion par, disons, $2.♔\times f3 ♔\times f3 3.g\times f3 ♖\times f3$. Pour le moment cette défense est celle qui semble la moins mauvaise. Les Noirs disposent toutefois d'une défense encore meilleure par le coup $1...♘f5$ qui contre-attaque la Dame blanche tout en sauvant le Cavalier.

Dans le diagramme 6, la contre-attaque est la meilleure défense des Noirs, et donc le coup qu'ils sont forcés de choisir. En général, il vaut mieux éviter les contre-attaques si elles ne sont pas nécessaires, ou en tout cas bien calculer que tu ne commets pas une erreur. Un exemple en est donné dans le diagramme 7. Les Blancs viennent de jouer $1.d4$, qui attaque le Fou noir et le pion e5 avec menace de fourchette. La défense la plus simple, et la meilleure, est de prendre le pion d4 (soit par $1...e\times d4$ soit par $1...♙\times d4$). La contre-attaque $1...e4$ est une très mauvaise idée : même si ce coup attaque le Cavalier f3, les Blancs vont prendre le Fou c5 tout en contre-attaquant eux-mêmes la Dame en d6, sauvant ainsi du même coup leur Cavalier.

Dans l'exemple du diagramme 8, les Noirs viennent de jouer $1...♙f6$, qui attaque la Dame blanche et, à travers elle le Fou a1. Après $2.♔c1 ♙\times a1 3.♔\times a1$ les Noirs prennent le pion en e6. Les Blancs peuvent sauver leur Dame, leur Fou et leur pion en jouant $2.e\times f7+$ (contre-attaque sur le Roi)



Diag. 7
Trait aux Noirs



Diag. 8
Trait aux Blancs

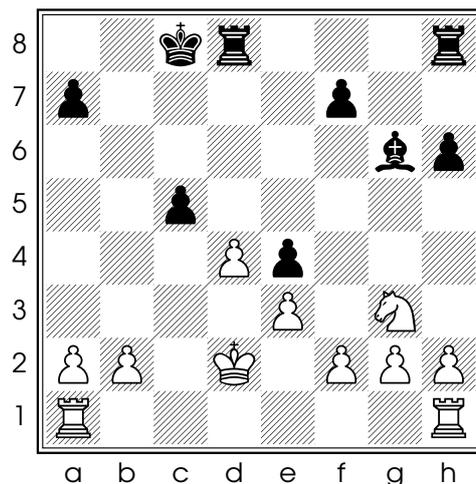
suivi de **2...♔×f7 3.♚c1** .

Voici un exemple de défense indirecte. Dans le diagramme 9, les Blancs peuvent parer la menace sur le pion d4 en mettant une Tour en c1 (ce qui crée aussi une contre-attaque sur le pion c5).

Après ces exemples tirés des parties de Marie, voyons quelques exemples tirés des parties des champions. Ces exemples ont été présentés dans le cours précédent, où il s'agissait de trouver la menace. Il s'agit à présent de faire la liste des défenses possibles.

Diagramme 10 : Cet exemple est tiré de la partie Carlsen - Kamsky, St Louis 2013. Les Noirs menacent **30...g×h3** . Les Blancs peuvent :

- *Prendre* l'attaquant par **31.h×g4** (**30.♚×g4** est aussi une défense possible mais est très probablement mauvais)
- *Intercepter* n'est pas possible dans le cas d'une attaque par un pion
- *Fuir* n'est pas possible car le pion h3 ne peut pas avancer
- *Protéger* le pion h3 est possible en jouant **30.♔h2** (**30.♚f3** protège aussi le pion mais est sans doute très mauvais)
- Défendre *indirectement* : en bougeant le Roi en h1 ou f1, les Blancs défendent indirectement le pion h3 en anticipant le clouage du pion g2
- *Contre-attaquer* : les Blancs peuvent essayer de contre-attaquer en jouant **30.♖c7** ou **30.♖c8**



Diag. 9

Les Noirs viennent de jouer
18...c5

Dans la partie, Carlsen a choisi la contre-attaque du pion h4 en jouant **30.f3**

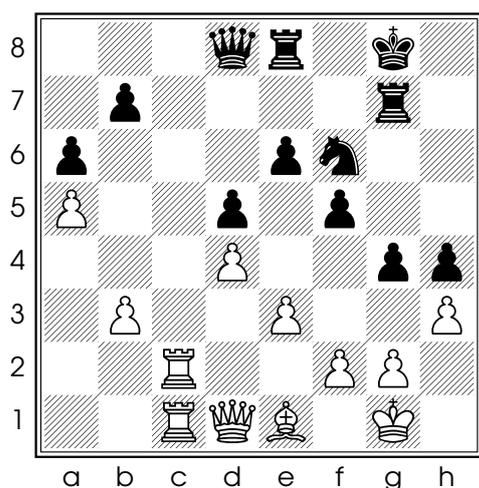
Diagramme 11 : cet exemple est tiré de la partie Carlsen - Aronian, Saint Louis 2013. Les Noirs menacent de prendre le Fou en c4. Les Blancs peuvent :

- *Prendre* le Fou par **16.♙xe6**
- *Intercepter* l'attaque n'est pas possible
- *Fuir* en d3, b3 ou a2
- *Protéger* le Fou par **16.b3**
- *Défendre indirectement* : je ne vois pas
- *Contre-attaquer* : les Blancs peuvent envisager de contre-attaquer par **16.h3** ou **16.♘b3** (mais ces coups ne semblent pas bons)

Dans la partie, Carlsen a choisi la solution la plus simple : **16.♙xe6**

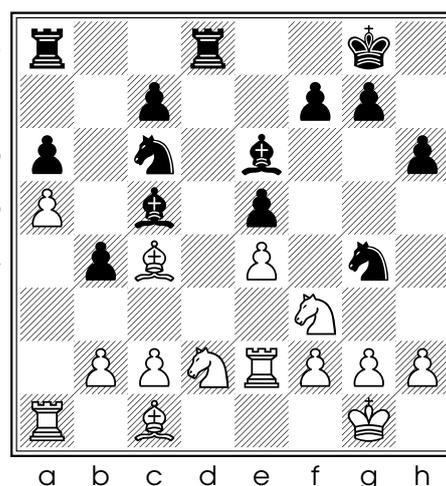
Diagramme 12 : cet exemple est tiré de la partie Rubinstein - Lasker, St Petersburg 1909. Les Noirs menacent d'éliminer le défenseur de la case g2 en jouant **16...♖xe3**, ce qui crée une menace de mat en g2. Signalons que la menace de prendre en e3 devient beaucoup moins grave si la menace de mat en g2 disparaît. Essayons différentes défenses pour les Blancs :

- *Prendre* : les Blancs peuvent envisager de prendre la pièce qui crée la menace de prise en e3, la Tour en e8, mais c'est impossible ou l'une des



Diag. 10

Les Noirs viennent de jouer
29...g4



Diag. 11

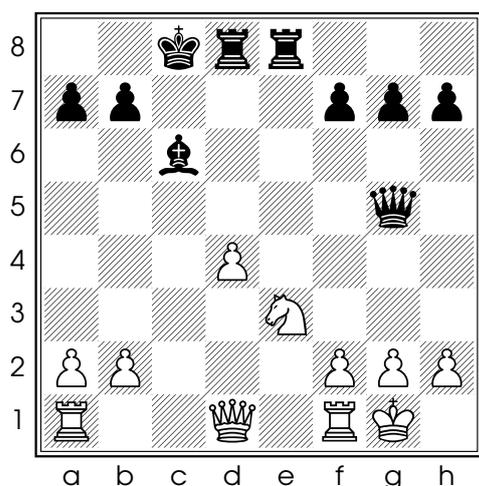
Les Noirs viennent de jouer
15...e6

pièces qui créent la menace de mat en g2, le Fou en c6 ou la Dame en g5. Ceci est également impossible.

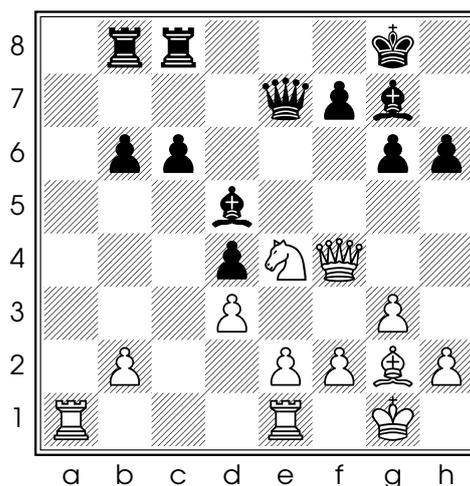
- *Interceptor* : de la même façon, les Blancs peuvent essayer d'intercepter l'attaque sur leur Cavalier (impossible), mais aussi l'attaque de la case g2 par le Fou (en jouant **16.f3** ou **16.♔f3**) ou par la Dame (**16.g3**, **16.♘g4**, **16.♔g4+**)
- *Fuir* n'est possible ni pour le Cavalier (car il y a alors mat en g2, sauf si le Cavalier va en g4), ni pour le Roi
- *Protéger* : le Cavalier est déjà protégé, le protéger une fois de plus (par exemple par **16.♖e1**) ne servirait à rien. Il est également impossible de protéger une autre fois la case g2
- défendre *indirectement*, *contre-attaquer* : voir la solution choisie par Rubinstein...

Le coup choisi par Rubinstein fut la défense indirecte (ou contre-attaque?) **16.♖c1**. Il suivit : **16...♖xe3** **17.♖xc6+ bxc6** et là Rubinstein joua encore l'astucieux **18.♔c1**.

Diagramme 13 : cet exemple est tiré de la 3e partie du match Anand - Carlsen, Chennai 2013. Les Blancs menacent de forcer l'échange des Dames (qui, paraît-il, leur est favorable) en jouant **21.♔d6**. Même s'il n'y a pas d'échec et qu'aucune pièce n'est menacée, on peut utiliser *PIFPIC* pour essayer de protéger la case d6 :



Diag. 12
Trait aux Blancs



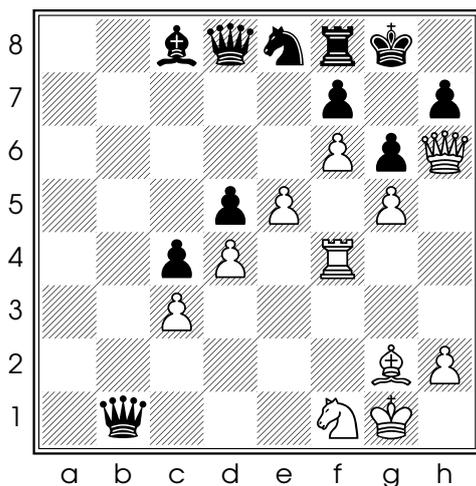
Diag. 13
Les Noirs viennent de jouer
20. ♛c1-f4

- Prendre la Dame blanche est impossible, mais on peut empêcher la Dame de venir en d6 en prenant le Cavalier e4.
- *Intercepter* est possible en jouant 20... ♘e5
- *Fuir* : les Noirs peuvent peut-être jouer 20... ♛b7 ou 20... ♛b4 pour éviter l'échange des Dames
- *Protéger* la case d6 est possible en jouant 20... ♖d8 ou 20... ♘f8
- défendre *indirectement* : je ne vois pas
- *Contre-attaquer* : 20... ♛b4 fuit et contre-attaque à la fois

Anand a choisi de protéger la case d6 en jouant 20... ♖d8

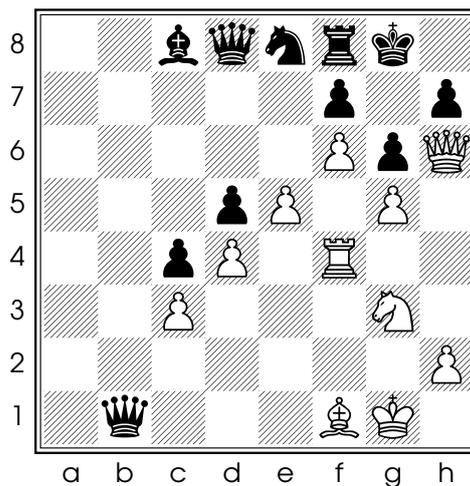
Diagramme 14 : dans la 9e partie de son match contre Carlsen en 2013, Anand a paré l'échec de la Dame noire nouvellement promue en reculant leur Cavalier en f1. *Ce n'est pas parce qu'un coup défend qu'il ne menace rien.* Les Blancs menacent à présent 29. ♖h4 suivi du mat car la case h7 ne peut pas être protégée et le Roi noir ne peut pas fuir. On peut utiliser *PIFPIC* pour trouver toutes les façons de parer la menace 29. ♖h4 . Carlsen a joué 28... ♛e1 et les Blancs ont abandonné.

Exercice supplémentaire : comment Carlsen pouvait-il parer la manoeuvre ♖h4 - ♛xh7 si Anand avait paré l'échec avec le Fou (diagramme 15) ?



Diag. 14

Les Blancs viennent de jouer
 28. ♖f1



Diag. 15

Les Blancs viennent de jouer
 28. ♔f1

En résumé

Lorsque tu es en échec, tu dois regarder trois façons de parer l'échec : *Prendre, Intercepter, Fuir (PIF)*.

Lorsque qu'une de tes pièces est attaquée, tu dois regarder six façons de parer la menace : *Prendre, Intercepter, Fuir, Protéger, défense Indirecte, Contre-attaquer (PIFPIC)*.

Lorsque c'est possible, la meilleure défense est souvent de prendre la pièce qui attaque. Contre-attaquer est souvent dangereux.

Pour aller plus loin

Ce cours fait partie d'une série de 8 cours disponibles sur le site [Apprendre les échecs](#) :

- Introduction : [Comment mieux réfléchir aux échecs ?](#)
- Cours 1 : [Il faut toujours vérifier tous les échecs](#)
- Cours 2 : [Quels sont les éléments tactiques ?](#)
- Cours 3 : [Comment voir les menaces ?](#)
- Cours 4 : [Comment parer les menaces](#)
- Cours 5 : [Quels sont les coups candidats ?](#)
- Cours 6 : [Comment calculer les variantes ?](#)
- Cours 7 : [Mon coup est-il bon ?](#)
- Cours 8 : [Quand tu vois un bon coup...](#)
- En résumé : [11 proverbes pour mieux jouer aux échecs](#)

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