

Cours 5 - Quels sont les coups candidats ?

Tu ne peux pas jouer un coup que tu ne vois pas

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

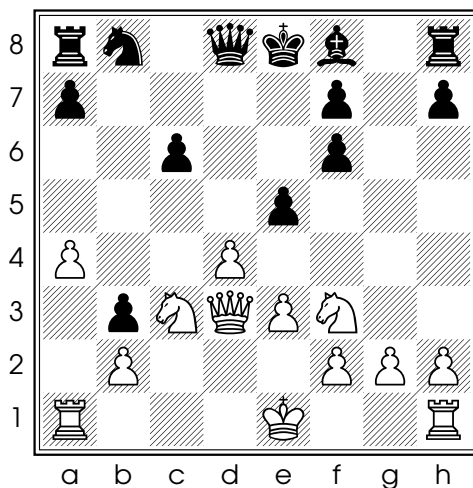
Dans une position donnée, il existe en général beaucoup de coups légaux pour le camp qui a le trait. Et pourtant, l'une des erreurs les plus fréquentes des débutants (en particulier des enfants) est de jouer le premier coup qui vient à l'esprit, en particulier en réponse à une menace.

Nous avons vu dans le cours précédent, *Comment parer la menace ?*, qu'il faut toujours regarder toutes les parades possibles lorsqu'on est attaqué (en utilisant *PIF* ou *PIFPIC*). L'ensemble des parades possibles constitue les coups candidats, parmi lesquels il faudra ensuite choisir un coup à jouer.

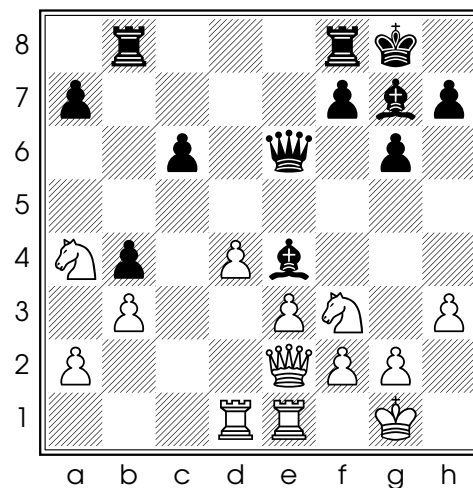
La situation se complique un peu lorsqu'il s'agit de choisir un coup alors qu'il n'y a pas de menace : dans ce cours, nous allons voir 5 idées assez générales pour nous aider à choisir un coup.

Mais avant de commencer, il faut se rappeler de la règle essentielle suivante : *il faut toujours réfléchir à plusieurs coups candidats (et les comparer) avant de jouer*. Si tu ne veux pas rater un bon coup, il faut commencer par le mettre sur ta liste de coups candidats : *tu ne peux pas jouer un coup que tu ne vois pas !*

Diagramme 1 : les Noirs viennent de jouer **13...e5** . Le pion ne peut pas être pris à cause du clouage sur la Dame. Les coups candidats sont **14.O-O** , **14.♖d1** (améliore la position de la Tour tout en protégeant la Dame, et donc attaque le pion e5), **14.♙c4** (décloue le pion e4 et attaque les pions b3 et e5).



Diag. 1
Trait aux Blancs



Diag. 2
Trait aux Blancs

Idée numéro 1 : *Un coup qui fait plusieurs choses à la fois est souvent un bon coup.*

Diagramme 2 : les Blancs ont un pion de plus. En jouant **22. ♖g5** ils forcent l'échange d'une pièce (le Fou en e4 contre leur Cavalier), et se rapprochent d'une finale avantageuse. Cet échange permet de plus de se débarrasser d'un défenseur du pion faible en c6.

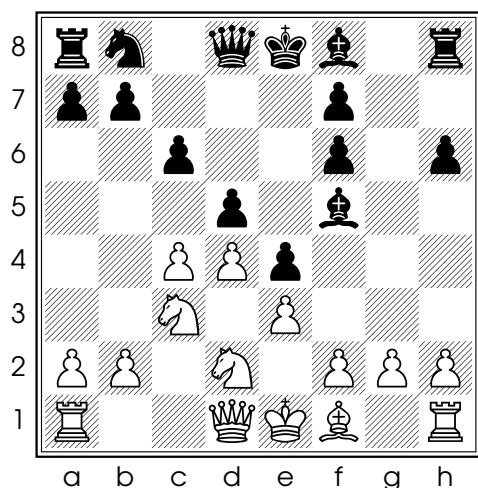
Idée numéro 2 : *Lorsqu'on a du matériel d'avance, il faut échanger les pièces mais pas les pions.* Attention toutefois à échanger dans de bonnes conditions, sans se créer de faiblesses.

Diagramme 3 : les Noirs viennent de jouer **8... ♗f5**. Ce coup développe une pièce mais a l'inconvénient de ne plus défendre le pion b7. Les Blancs peuvent en profiter pour jouer **9. ♖b3** qui attaque les pions d5 et b7.

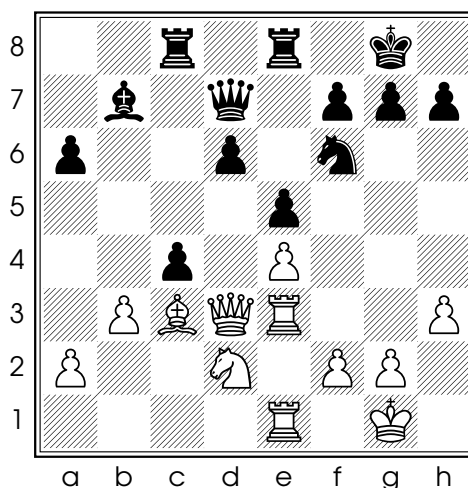
Idée numéro 3 : *Tous les coups ont des avantages et des inconvénients.* Il faut choisir des coups avec le minimum d'inconvénients et savoir repérer et profiter des inconvénients des coups de l'adversaire.

Diagramme 4 : les Noirs viennent de jouer **20... bxc4**. Les Blancs ont deux façons de reprendre, **21. bxc4** et **21. ♖xc4**. Le premier coup a le gros désavantage de détériorer la structure des pions blancs, alors que reprendre avec le Cavalier améliore l'activité de cette pièce, qui menace le pion d6 et d'une fourchette en b6.

Idée numéro 4 : *L'activité des pièces et la structure des pions sont les deux*



Diag. 3
 Trait aux Blancs

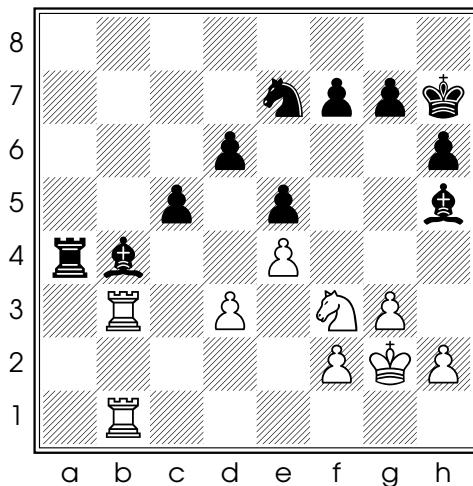


Diag. 4
 Trait aux Blancs

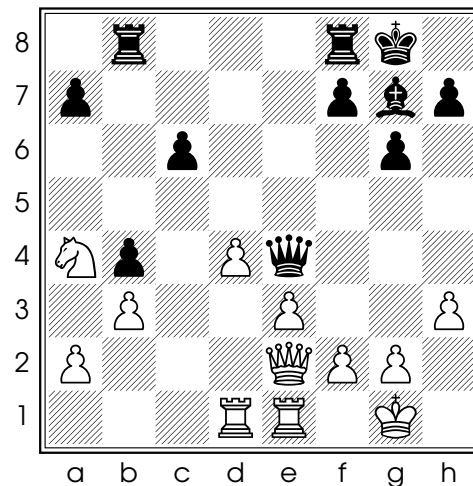
principaux (peut-être même les deux seuls) éléments de la stratégie aux échecs. Essayer de jouer des coups qui augmentent l'activité de ses pièces (faire jouer la pièce qui joue le moins, mettre sa Tour sur une colonne ouverte, attaquer une faiblesse adverse...) ou limitent celle de son adversaire (bloquer le centre pour gêner ses Fous...). Chercher des coups pour améliorer sa structure de pions (échanger un pion isolé...) ou qui détériore celle de son adversaire (créer des pions doublés, bloquer un pion arriéré...).

Un autre exemple est donné dans le diagramme 5 : les Noirs ont l'avantage matériel, et presque toutes leurs pièces sont bien placées. Celle qui joue le moins est le Cavalier, dont on peut améliorer la position en jouant **28...♞c6**

Diagramme 6 : les Noirs ont une grosse faiblesse : le pion arriéré sur la colonne c. **24.♖c1** attaque ce pion arriéré tout en augmentant l'activité de la Tour. Idée numéro 5 : *Il faut attaquer les faiblesses dans le camp ennemi* et penser aux coups agressifs pour ne pas rater une opportunité tactique.



Diag. 5
Trait aux Noirs



Diag. 6
Trait aux Blancs

En résumé

A chaque coup, tu dois faire mentalement une liste de coups candidats : les coups qui font plusieurs choses à la fois, les échanges de pièces si tu as du matériel en plus, les coups qui profitent des inconvénients du coup de ton adversaire, les coups qui augmentent l'activité de tes pièces, améliorent ta structure de pions ou qui attaquent les faiblesses dans le camp ennemi.

Souviens-toi que :

- *Il ne faut pas jouer le premier coup auquel tu penses, mais réfléchir à plusieurs coups.*
- *Tu ne peux pas jouer un coup que tu ne vois pas.*

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