

## GAGNER AVEC SA OU SES PIÈCE(S) DE PLUS



**Le camp avec l'avantage matériel augmente son avantage à chaque échange, judicieux, de pièces**

Imaginons que j'ai ♖ ♗ ♘ ♙ contre ♜ ♝ ♞ :  
j'ai 33 % de plus.

2 pièces sont échangées ---> ♖ ♘ ♙ contre ♜ ♞ :  
j'ai alors 50 % de plus.

On échange encore 2 pièces ---> ♖ ♙ contre ♞ :  
j'ai maintenant 100 % de plus !

## **Ne constitue pas un échange judicieux de pièces :**

*sauf justification particulière (attaque de mat, promotion forcée ou simplification gagnante par exemple)*

l'échange d'une ♖ contre un ♜ ou un ♞

♜ ♗ ♘ contre ♙ ♞ ---> ♗ ♘ contre ♞

En nombre de pièces, on passe de 50 % à 100 % de plus,  
mais en force cumulée des pièces on passe de

... ?

+5 à +3



## **Ne constitue pas un échange judicieux de pièces :**

l'échange d'une pièce active contre une pièce passive




Diagramme 1 : trait aux blancs

Le ♖ e5 est superbement placé. Si on veut l'échanger, mieux vaut le faire contre le ♜ f7 que contre le ♞ d7.

Dans les 2 cas, les Blancs restent avec 2 pièces contre 1, mais autant laisser les Noirs avec 1 pièce qui ne joue pas !

## Le camp en infériorité va normalement chercher à éviter les échanges de pièces

Ce qui peut permettre d'installer nos pièces sur de bonnes cases en mettant l'adversaire devant un choix douloureux : dans la position précédente par exemple, laisser le  sur la superbe case e5 ou l'échanger en augmentant l'avantage blanc (+ 50 % à + 100 %) ?



## Deux méthodes pour gagner :



Se servir de l'avantage matériel pour **attaquer, c'est-à-dire chercher à mater**

ou

**viser la finale, c'est-à-dire la promotion d'une nouvelle Dame**

## Comment choisir ?

Principalement **en fonction de la position.**


Manque de sécurité du  adverse, attaque déjà en cours, pièces bien placées pour attaquer ou qui visent déjà le  adverse, ...

**Attaque !**

Beaucoup de pièces retirées de l'échiquier, un (ou plusieurs) pion de plus, pion passé, pion passé protégé, pion faible facile à prendre, ...

**Viser la promotion !**

## Il est souvent possible de changer de stratégie

Jouer pour la finale si l'attaque de mat ne passe pas ou, au contraire, jouer pour le mat si l'occasion se présente avant l'apparition d'une nouvelle .

### Diagramme 2



Dans cette position, les Blancs, avec la qualité et 2 pions de plus, ne pensaient qu'à échanger les Dames pour obtenir une finale archi gagnante.

Ils jouèrent donc 30. Df5 et la partie s'acheva au 39ème coup alors qu'ils avaient un mat en 2 coups.

Lequel ?



### Subtilités à connaître dans l'application de chaque méthode de gain

Si on **attaque**, l'échange de pièces facilite le travail du défenseur pour échapper au mat rapide donc avant d'accepter d'échanger, bien vérifier qu'on pourra quand même mater ou qu'on pourra se rabattre sur la stratégie de la finale

Si on **visé la finale**, il faut penser à garder quelques pions.

Logique !

### Diagramme 3

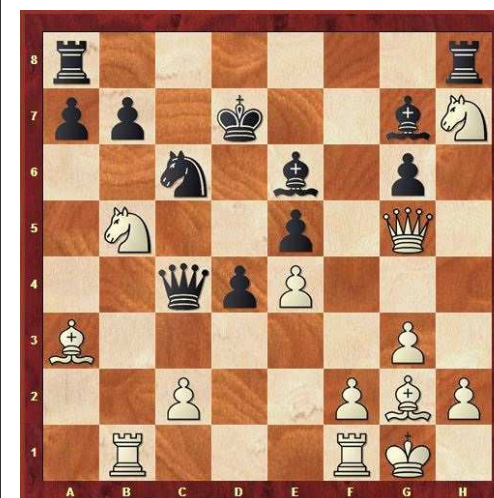


Et garder les « bons » pions ou la « bonne » pièce en plus... !

Ici, les Blancs n'ont gardé ni le bon pion (n'importe quel autre pion) ni la bonne pièce (un Cavalier ou l'autre Fou !).

Le Fou n'est pas de la couleur de la case de promotion et c'est nulle en dépit d'un avantage matériel écrasant.

### Exercice d'application n°1



Les Blancs ont un ♖ net de plus. Trouvez leur 24ème coup qui gagne encore du matériel et ensuite jouez la fin de partie (4 minutes à la pendule) avec les Blancs contre un autre élève qui défendra.



### Exercice d'application n°2



A toi de jouer avec les Noirs contre un autre élève : tu as un ♔, un ♞ et 2 ♟ de plus mais seulement 3 minutes à la pendule pour gagner.

### Exercice d'application n°3



Tu as les Blancs et le trait : 2 minutes pour gagner... !