

VOIR LES MENACES

Définition : un joueur crée une menace si, au coup suivant, il peut mettre échec et mat, gagner du matériel ou entrer dans une suite forcée de coups pour mater ou gagner du matériel.

Intérêt : savoir repérer la ou les menace(s) créée(s) par le coup de votre adversaire est une qualité indispensable pour progresser. A quoi bon connaître des finales compliquées si on perd pièce après pièce parce qu'on ne voit pas les menaces adverses ?



Les Noirs viennent de jouer c6

Si les Blancs ne font pas attention, s'ils ne voient pas la menace, ils vont perdre leur Fou attaqué par le pion qui vient d'avancer.

La menace est facile à voir car c'est le pion qui vient de jouer qui attaque directement le Fou.



Les Noirs viennent de déplacer le Cc6 en e5

La menace est Fxa4. Oui, on a une attaque à la découverte du Cavalier en a4.

Ici ce n'est pas la pièce qui bouge qui crée la menace, ce qui la rend moins évidente.



Les Blancs viennent de jouer Df3 en e2

En reculant la Dame crée une batterie sur la colonne e avec la menace Te7+ qui gagne la Dame noire.

Ce n'est pas parce qu'une pièce recule qu'il n'y a pas de menace !

Il est aussi très facile de rater une menace créée par une suite naturelle de coups dont le but premier n'est pas de créer cette menace.



L'échange des pièces 1. Cxe4, Cxe4 aboutit à une attaque à la découverte du Cavalier en h4 par la Dame noire.

Menace que les Blancs ne doivent pas négliger en pensant que les Noirs n'ont fait *que* reprendre en e4...

Ce n'est pas parce que ton adversaire joue un coup évident, comme reprendre une pièce, qu'il n'attaque rien !

Ca se complique : une ou des menaces ?



Les Blancs viennent de jouer Cf3 en d2

En reculant, le Cavalier attaque une 2^{ème} fois le Ce4 défendu par la seule Dame noire ET, surtout, il ouvre la diagonale d1-h5 avec attaque de la Dame noire non protégée par son homologue blanche.

Ce n'est pas parce que tu vois une menace qu'il n'y en a pas une autre, plus dangereuse.



Surtout si la menace qu'on voit est une menace fantôme, je parle d'expérience...

Les Blancs venaient de jouer Tac1 et, tout fier d'avoir repéré le thème du sacrifice en d5 et vérifié qu'il ne marchait pas car le Fou en d6 défendait ma Dame (14. Cxd5, Cxd5 15.Dxd5, cxd5 16. Txc7, Fxc7), je décidais de poursuivre mon attaque sur la colonne h en jouant :

13. ..., h4 pour m'apercevoir que j'avais négligé la principale et **réelle** menace 14. Cb5 ! permettant aux Blancs d'enlever mon Fou d'attaque de l'échiquier...

Je vous rassure, ou pas, je parvins néanmoins à gagner la partie.

Ca se complique franchement : la menace peut être en plusieurs coups.



Les Noirs viennent de jouer Cg4

Le Cavalier vise maintenant h2 avec l'idée de mater par Dxb2#. Seul le Cavalier en f3 l'empêche pour le moment.

Mais les Noirs menacent de l'éliminer (Fxf3) avant de mater.

En fait, ils menacent donc de gagner le Cavalier puisque les Blancs ne pourront pas reprendre en f3 sous peine de se faire mater.

Et la menace en plusieurs coups peut débuter avec une menace directe !



Les Blancs viennent de jouer c4

Qui attaque évidemment la Dame noire mais menace aussi de continuer par c5 enfermant et gagnant le Fou en b6.

Heureusement, si on voit cette menace, il y a une, mais une seule, manière de sauver la Dame en évitant la perte du Fou en b6.

Laquelle ?

À RETENIR :

- * ce n'est pas forcément la pièce qui bouge qui crée la menace
- * un coup de défense ou un coup évident comme une reprise peut créer une menace
- * il peut y avoir plusieurs menaces et il faut essayer de toutes les voir avant de les parer



HABITUDES À PRENDRE POUR REPÉRER LES MENACES :

- chercher à comprendre l'idée du coup joué par l'adversaire, se demander ce qu'il ferait si c'était encore son tour de jouer.
- répertorier les changements introduits* dans la position par le dernier coup de l'adversaire.

* quelle case s'est libérée ? → un autre joueur peut l'occuper en portant un coup fatal (par exemple mat, fourchette ou enfilade)

une ou des lignes ont-elles été ouvertes et au profit de qui ?

quelle(s) nouvelle(s) case(s) le pion ou la pièce joué(e) visent-ils maintenant ? création de clouage(s) ?

Entraînement :

Pour les 6 positions de cette page, trouvez la (ou les) menace(s) introduite(s) par le dernier coup joué



Les Blancs viennent de jouer Cg4

Ta réponse :



Les Blancs viennent de jouer le Fou qui était en g4 en e2

Ta réponse :



Les Noirs viennent de jouer la Tour qui était en e6 en f6

Ta réponse :



Les Blancs viennent de bouger leur Dame de e4, où elle était attaquée, à d3

Ta réponse :



Les Noirs viennent de jouer Db7

Ta réponse :



Les Blancs viennent de jouer Ce5

Ta réponse :