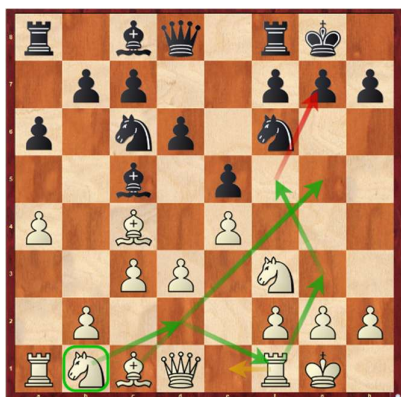


U016 - Attaque sur le roque (source École d'Échecs à la Française Guide de l'animateur)

Pour attaquer un roque, il est essentiel de mobiliser plusieurs pièces. Une attaque réussie repose sur la coordination des pièces : elles travaillent ensemble pour rendre l'attaque plus forte.

Exemple tiré d'une partie italienne.



1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.0-0 Cf6 5.d3 d6
6.a4 a6 7.c3 0-0

Nota : 6.a4 permet au Fc4 de se replier en cas d'attaque par Cc6-a5. Le fait de jouer a4 plutôt que a3 permet aussi de contrer une attaque par le pion b7-b5 à la suite de a7-a6.

8. Fg5 Fa7 **Fg5** pour clouer le Cf6

Pour mobiliser plus de pièces sur l'aile Roi, les Blancs souhaitent amener leur Cavalier sur l'aile Roi.

Comment y arriver ? En jouant Cb1-d2 Cf1 Cg3 en visant la case f5 proche du Roi Noir et attaquera la case g7.

Phrase clé : mobilisez vos pièces dans le secteur du Roi adverse.

9. Cbd2 Te8

10. Te1 Fd7 Te1 pour libérer la case f1 et permettre le changement d'aile du Cd2

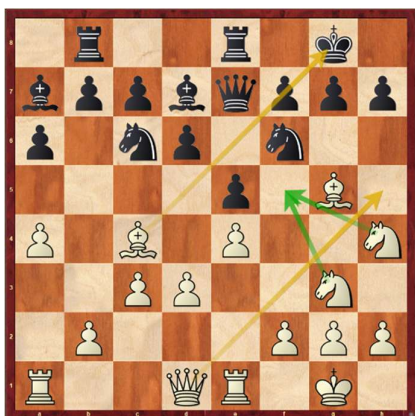
11. Cf1 Tb8

12. Cg3 De7

Si à présent le Cg3 va en f5 comme le souhaiteraient les Blancs, il se ferait capturer par le Fe8.

Comment forcer l'arrivée d'un cavalier en f5 ?

Il faut donc prévoir son remplacement en jouant préalablement 13. Ch4



Après 13. Ch4 les deux Cavaliers Ch4 et Cg3 attaquent la case f3, d'où ils attaqueront la case g7 devant le Roi Noir.

13. Ch4 Df8

Comment continuer ? Quand vous attaquez le Roi, cherchez à l'affaiblir en détruisant la structure autour de lui ou en ouvrant des lignes !

☞ Tous les coups de pions ou échanges de pièces, voire sacrifice de pièces, sont bons à regarder pour s'en prendre au Roi.

Vérifions la supériorité numérique des assaillants si 14. Fxg6 suivi de gxf6 :

4 pièces attaquent : Fc4, Cg3, Ch4

2 pièces défendent : Df8 et Fd7

Cette supériorité encourage à poursuivre l'attaque et si possible mobiliser encore d'autres pièces.

Quelle autre pièce peut être mobilisée en attaque ? Dd1-h5

14. Fxg6 gxf6

15. Dh5 Dg7

16. Cgf5 Fxf5 Le Cavalier en f5 attaque la Dg7.

Comment les Blancs peuvent-ils apporter une pièce en plus en attaque ? La Te1 serait la bienvenue. Comment lui permettre de rentrer dans le jeu ?



La Te1 ne peut pas aller en e3 car cette case est attaquée par le Fa7.

La seule possibilité d'activer la Te1 est de libérer e4 en jouant 17. exf5 et on Cxf5

17. exf5 Te7

18. Te4 Rh8 Rh8 pour éviter le clouage de la Df7 par Tg4

19. Tg4 Df8

Phrase clé : mobilisez toujours plus de pièces pour créer une supériorité numérique importante.

Le sacrifice de démolition : il consiste à perdre volontairement une pièce pour casser la protection du Roi adverse. Il permet d'ouvrir des lignes, de supprimer un défenseur important ou de faire sortir le Roi de son abri.



20. Fxf7 Dxf7 Fxf7 avec la menace Cg6+ attaque double Rh8 et Df8 (20. ... Tx7 ??)
 21. Cg6+ Rg7
 22. Cxe5+ Cxe5+ échec à la découverte et attaque de la Df7

Conclusion

Quand le Roi a roqué, il est souvent bien protégé mais pas invincible.

Il faut

- mobiliser plusieurs pièces
- ouvrir des lignes (colonnes et diagonales)
- repérer les faiblesses autour du Roi
- effectuer le bon sacrifice grâce à la création d'une supériorité numérique
- éliminer les défenseurs

Nota : dans les positions de roques opposés, de telles attaques arrivent rarement. Il faut dans ce cas ouvrir les lignes en avançant les pions en face du Roi adverse. Le premier qui entre en contact avec les pions ennemis l'emporte. C'est une course !