

D009 – Prochain meilleur coup à jouer

D009 – Prochain meilleur coup à jouer

Dans le milieu de partie, choisir le prochain coup à jouer fait intervenir un grand nombre de paramètres. Il est difficile de tous les prendre en compte et encore plus difficile de les mémoriser tous.

L'approche **E*PMO** propose une démarche simple et structurée permettant de ne pas passer à côté d'une étape essentielle dans cette recherche.

Pour la mémoriser, il suffit de retenir le sigle **E*PMO**. L'astérisque * correspond à une question fondamentale : **Pourquoi mon adversaire a-t-il joué ce coup ?**

AVANT DE JOUER, PENSE E*PMO!

LA DÉMARCHE À APPLIQUER DANS CET ORDRE

E
ÉCHEC

PUIS-JE MATER ?

- Etudier tous les échecs, même ceux qui nécessitent un sacrifice
- Un échec avec une suite de coups forcés conduit-il au mat ?
- Si oui : revérifier l'absence de parade et jouer .
- Si non : étape suivante

ADVERSAIRE

POURQUOI A-T-IL JOUÉ CE COUP ?

- Que menace-t-il ? ECHEC – PRISE – MENACE
- Une parade est-elle souhaitable, voire nécessaire ?
- Si une parade doit être jouée : → **COUP CANDIDAT**

P
PRISE

PUIS-JE GAGNER DU MATÉRIEL ?

- Rechercher toutes les prises possibles
- Quelle est sa meilleure parade
- Si le coup est intéressant : → **COUP CANDIDAT**

M
MENACE

PUIS-JE CRÉER UNE MENACE ?

- Echec – Prise – Combinaison
- Quelle est sa meilleure parade ?
- Si le coup est intéressant : → **COUP CANDIDAT**

O
OPTIMISATION

COMMENT AMÉLIORER MA POSITION ?

- Activer une pièce – protéger – sécuriser le Roi
- Rester cohérent avec mon plan
- Le coup le plus intéressant : → **COUP CANDIDAT**

DÉCISION

QUEL EST MON MEILLEUR COUP CANDIDAT ?

... ET MAINTENANT TU JOUES !

Echecs * Prise Menace Optimisation E*PMO

Le schéma précédent présente les différentes étapes de la démarche **E*PMO**. Quelques explications complémentaires sont néanmoins nécessaires car tout ne peut pas être représenté sur l'affiche, sans la rendre trop complexe et difficile à mémoriser.

Un principe essentiel : rechercher des coups candidats

Lorsqu'il faut choisir son prochain coup : la chose la plus importante est de ne pas se précipiter sur la première idée venue. Pour autant, il ne s'agit pas non plus d'analyser tous les coups légaux possibles. Cela serait d'ailleurs le plus souvent impossible car ils sont trop nombreux.

La démarche proposée consiste à rechercher méthodiquement d'éventuels coups qui méritent d'être examinés. Si un tel coup est identifié, nous l'appellerons un **coup candidat**.

Chaque étape de la méthode **E*PMO** peut donc conduire à identifier éventuellement un ou plusieurs coups candidats. Mais elle peut également n'en faire apparaître aucun. Lorsqu'un **coup candidat** est identifié, il faut le mémoriser afin de pouvoir le comparer aux autres coups candidats qui pourraient être trouvés dans les autres étapes. Cette recherche nécessite souvent d'étudier plusieurs variantes en fonction des réponses possibles de l'adversaire. Il ne faut cependant pas se laisser impressionner par le nombre d'étapes : dans de nombreuses positions, certaines vérifications ne demandent que quelques secondes car il n'existe à l'évidence pas de coup candidat. Attention toutefois à ne pas se précipiter.

Voyons maintenant la démarche étape par étape



ECHEC : PUIS-JE MATER ?

Cette première étape est fondamentale. Avant d'examiner toute autre possibilité, il faut rechercher et analyser tous les coups qui mettent immédiatement le Roi adverse en échec, même lorsque l'adversaire semble exercer une menace très importante sur ta propre position.

Il faut examiner **tous les échecs possibles**, y compris ceux qui nécessitent le sacrifice d'une pièce.

Pour chacun d'eux, il faut se demander : « **Ce coup peut-il conduire à un échec et mat par une suite de coups forcés ?** » Cette analyse peut nécessiter de calculer plusieurs coups successifs et les différentes réponses possibles de l'adversaire à chacun d'eux. On nomme cela le calcul de variante.

Si un coup conduit de manière certaine à un échec et mat forcé, il n'y a plus rien d'autre à rechercher : **c'est ce coup qu'il faut jouer**. Avant de le jouer, il faut néanmoins vérifier une dernière fois que l'adversaire ne dispose d'aucune parade oubliée dans la première analyse car les conséquences pourraient être catastrophiques.

D009 – Prochain meilleur coup à jouer

Si aucun échec ne conduit à un mat forcé, tu poursuis la démarche **E*PMO** en passant à l'étape suivante.



ADVERSAIRE : POURQUOI MON ADVERSAIRE A-T-IL JOUÉ CE COUP ?

Cette étape n'est pas identifiée en tant que telle dans le sigle **E*PMO**. Sans doute parce qu'elle pourrait aussi intervenir en toute fin de la démarche. Mais elle est tellement importante qu'il est préférable de la réaliser immédiatement après l'étape ECHEC.

La question à se poser consiste à **se demander quelles sont les intentions de l'adversaire en ayant joué ce coup**.

Cette analyse doit être faite en appliquant la même démarche **EPM (O)**, hormis l'Optimisation.

Echec : **même démarche que dans l'étape précédente**. Mais cette fois-ci en analysant tous les échecs qui menacent ton propre Roi au prochain coup.

Nota : si ton Roi est déjà en échec actuellement il faudra bien sûr trouver la parade en appliquant le **Prendre Interposer Fuir**. La démarche s'arrêtera là. Même l'étape précédente était inutile car parer l'échec en cours est évidemment prioritaire et indispensable.

Concernant les menaces d'échec au prochain coup, il faudra tous les analyser pour voir si l'une de ces menaces peut conduire à un échec et mat. Si une telle menace existe, il faudra alors trouver le meilleur moyen de la parer. La démarche de recherche du prochain coup à jouer s'arrêtera alors là.

Prise : l'une de mes pièces est-elle actuellement en prise ?

Si oui, plusieurs questions sont à prendre en compte :

- Quelle est la valeur de ma pièce qui est en prise ? Aurais-je peut-être une attaque plus importante à réaliser immédiatement.
- Quelle serait la conséquence d'une éventuelle prise par mon adversaire ? Un simple échange ? Mais dans ce cas, ai-je intérêt à cet échange ?
- Quelle parade si je veux éviter cette capture ? Appliquer le **Prendre Interposer Fuir Soutenir**. **Mémoriser cet éventuel coup candidat**.

Menace : l'adversaire exerce-t-il une menace sur ma position ?

La Menace correspond à une attaque que l'adversaire prépare pour le coup suivant.

Le cas de la mise en échec aboutissant à un échec et mat a déjà été traité dans le paragraphe précédent. Mais il se peut qu'une simple mise en échec ait aussi un intérêt pour l'adversaire : déroquer mon Roi, clouer une pièce, ...

L'adversaire peut aussi préparer d'autres attaques en préparant une combinaison : attaque à la découverte, attaque double, élimination du défenseur, l'exploitation d'une case forte ...).

D009 – Prochain meilleur coup à jouer

Si une menace potentielle a été identifiée, trouver la meilleure parade et mémoriser cet éventuel coup candidat coup.

Maintenant que tu as analysé les Menaces que l'adversaire exerce ou pourrait exercer sur ton jeu, voyons quelles sont les attaques que tu pourrais réaliser immédiatement (Prise) ou préparer pour le coup suivant (Menace)



PRISE : PUIS-JE GAGNER DU MATÉRIEL

Quelles sont toutes les pièces de mon adversaire que j'attaque dans la position actuelle ?

Pour chacune de ces prises potentielles, il faudra s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un piège (suppression d'un défenseur, affaiblissement de ma position, détérioration de la structure de pions).

L'éventuel coup candidat à retenir est celui qui offre le meilleur gain matériel avec le moindre impact négatif sur ma position et la meilleure cohérence par rapport à mon plan actuel.



MENACE : PUIS-JE CRÉER UNE MENACE ?

Quel déplacement de pièce permettrait de créer une attaque avec mon prochain coup ? Ce déplacement peut aussi être le résultat d'une capture de pièce.

Echec

L'attaque à mettre en place peut être un échec « ordinaire » (l'échec suivi d'un mat a déjà été vu dans l'étape ECHEC). Il faut que cet échec donne un réel avantage (déroquer, clouer) et qu'il ne soit pas juste pour le plaisir de dire échec, car dans ce cas il y a sans doute un autre coup plus efficace à jouer.

Prise

Provoquer une menace de capture d'une pièce au prochain coup. Il faut que cette menace soit suffisamment importante pour obliger l'adversaire à la parer.

Combinaison

Il s'agit de préparer une combinaison au prochain coup (attaque double, attaque à la découverte, suppression d'un défenseur, ...).

Parmi les menaces possibles identifiées, l'éventuel coup candidat à retenir est celui qui donne le meilleur avantage global (gain en matériel, affaiblissement de la défense de l'adversaire, amélioration de ma position, ...).



OPTIMISATION : COMMENT AMELIORER MA POSITION ?

Si dans les étapes précédentes aucun coup candidat n'a été identifié, il faudra alors rechercher le coup qui améliorera ta position, tout en prenant en compte ton plan actuel.

Il peut s'agir d'un coup qui renforce ta position : la protection d'une pièce non protégée ou la double protection d'une pièce essentielle, améliorer la sécurité de ton Roi, ...

D009 – Prochain meilleur coup à jouer

Il peut aussi s'agir de développer une pièce qui n'est pas encore développée à ce stade ou d'activer une pièce qui est peu ou pas active.

Si aucun coup candidat n'a été identifié dans les étapes précédentes : il faudra bien sûr impérativement en trouver un dans cette étape d'optimisation.



DÉCISION : QUEL EST MON MEILLEUR COUP CANDIDAT ?

Si plusieurs coups candidats ont été identifiés, il faudra à présent choisir le meilleur d'entre eux.

Le premier critère est le gain en matériel.

Mais d'autres critères sont à prendre en compte : l'impact sur la structure de pions, la cohérence par rapport à mon plan actuel, l'affaiblissement de la défense du Roi adverse ou au contraire le renforcement de la sécurité de mon Roi ...

Une fois que le choix final aura été fait, il est sans doute prudent de se reposer une dernière fois la question « quelle sera la réponse de mon adversaire au coup que je prévois de jouer » pour être certain de ne pas faire une gaffe.



A présent, tu as sélectionné le meilleur coup à jouer.

Il ne reste plus qu'à le jouer !

Nota :

- Il ne faut bien évidemment pas chercher à retenir tout le détail des 4 pages de description de la méthode E*PMO mais simplement en retenir le sigle **E*PMO**. La description détaillée permet simplement de s'y référer en cas de doute sur les actions à réaliser dans chacune des étapes.
- Dans les parties d'échecs, il faudra appliquer cette démarche systématiquement et progressivement elle deviendra une démarche naturelle.
- En filigrane de cette démarche de recherche du « prochain meilleur coup à jouer », on perçoit toute l'importance du travail d'apprentissage :
 - La connaissance des combinaisons et leur mise en application au travers d'exercices. C'est ce que permet la Méthode par Etapes et les exercices des différents livrets.
 - La résolution d'un grand nombre de problèmes qui permet d'acquérir une facilité à imaginer les mises en échecs et mat ou les menaces les plus efficaces. Les problèmes proposés entre autres par www.lichess.org sont dans ce domaine un excellent entraînement.
- Une illustration de la mise en application de la méthode E*PMO est donnée dans la vidéo qui se trouve dans l'onglet « vidéo échecs ».

[Vidéo \(A\) : Comment progresser très vite](#)

- [Note de synthèse](#)
- [o> Jouez la partie sur l'échiquier dynamique](#)
- [Formulaire – Vidéo \(A\)](#)