PERSPECTIVES CAVALIÈRES

Séance du vendredi 30 mai 2025

MDQ Mandela Besançon

Propos liminaires

« *Un procédé peu cavalier est un comportement impertinent ou qui ne soucie pas des formes habituelles.* » (Dictionnaire historique de la langue française).

Par sa géométrie et ses règles de déplacement le cavalier apporte une touche presque stochastique au jeu linéaire des échecs.

Perturbant pour l'esprit du joueur le couple homme animal se dompte pourtant pour produire de grands effets sur l'échiquier.

Bien jouer les cavaliers correspond à la stratégie de l'activité des pièce (bilan stratégique des parties).

Voyons comment.

Contenu :

1. Histoire du cavalier
2. Topologie de la pièce
3. Notions stratégiques
4. Utilisations tactiques
5. Références

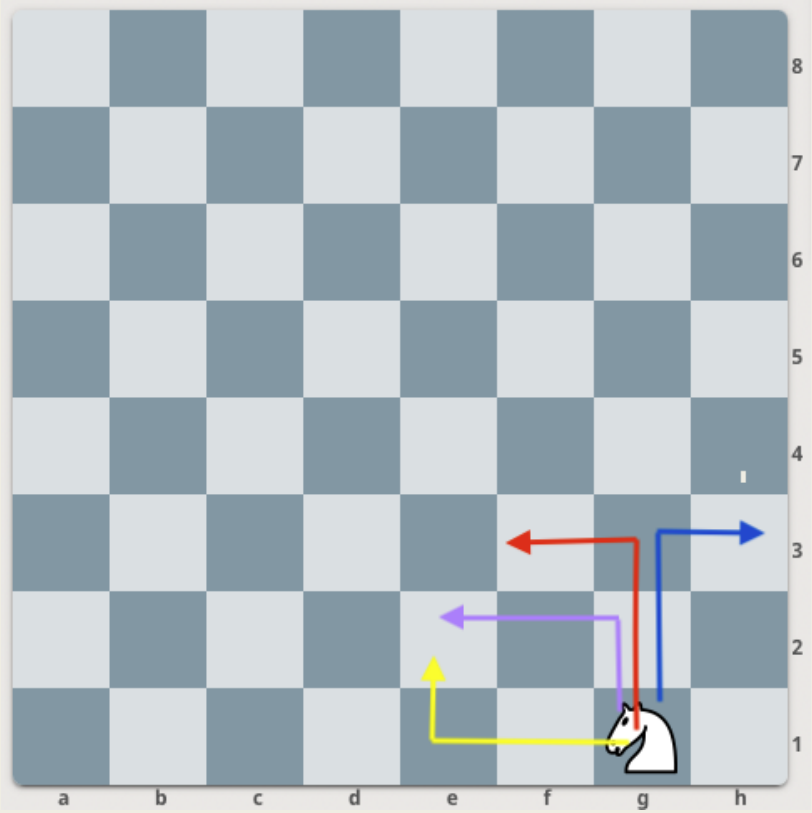
1. Histoire du cavalier

- Armée indienne védique : déjà la présence du cavalier. Figure des 4 éléments du jeu d'échec indien ;
- Représente la cavalerie ;
- Transmission en Perse avec cette figurine. Pas de changement majeur ;
- 2 par joueurs ;
- Du persan *asp* (cheval) et l'arabe *faras* (cavalier). Racine italienne *cavalliere* : gentilhomme servant à cheval. Plus que l'animal, c'est l'association animal-homme qui lui donne sa vraie fonction militaire;
- Toujours représenté par une tête de cheval ;
- Pas de changement au fil du temps dans ses déplacements sur l'échiquier.

2. Topologie de la pièce

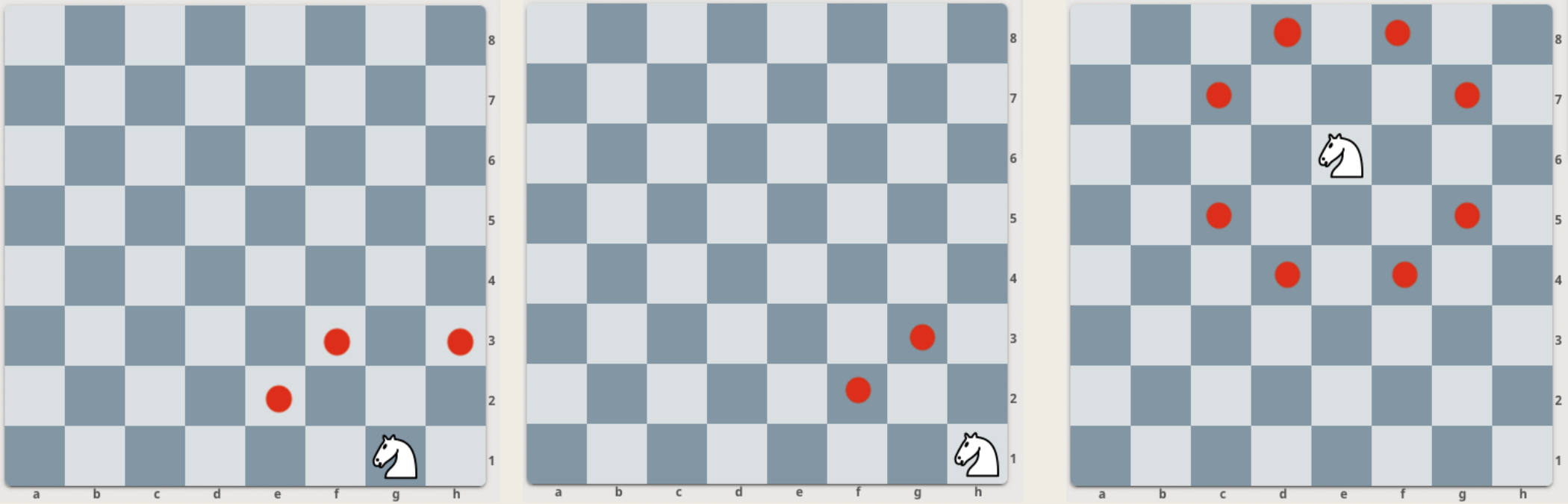
- Déplacement en forme de L ;
- Allers-et-retours possibles dans toutes les directions selon les règles de déplacement ;
- Saute par-dessus toutes les autres pieces ;
- Puissance de feu = nombre de cases contrôlées ;
- Case de départ : 3 cases ;
- a1 – a8 – h1 – h8 : 2 cases ;
- 3eme à 6 rangées en position centrale : 8 cases ;
- Pas de spécialisation chromatique à la différence des fous;

2. Topologie de la pièce



- Géométrie déconcertante : il ne se déplace pas selon les droites ou les diagonales ;
- Il introduit du *chaos* dans une géométrie linéaire (Dvoretsky) ;
- Mouvements toujours difficiles à appréhender ;
- Complications car sa couleur sur une case de départ est différente de sa couleur sur sa case d'arrivée (départ blanc alors arrivée noire et inversement).

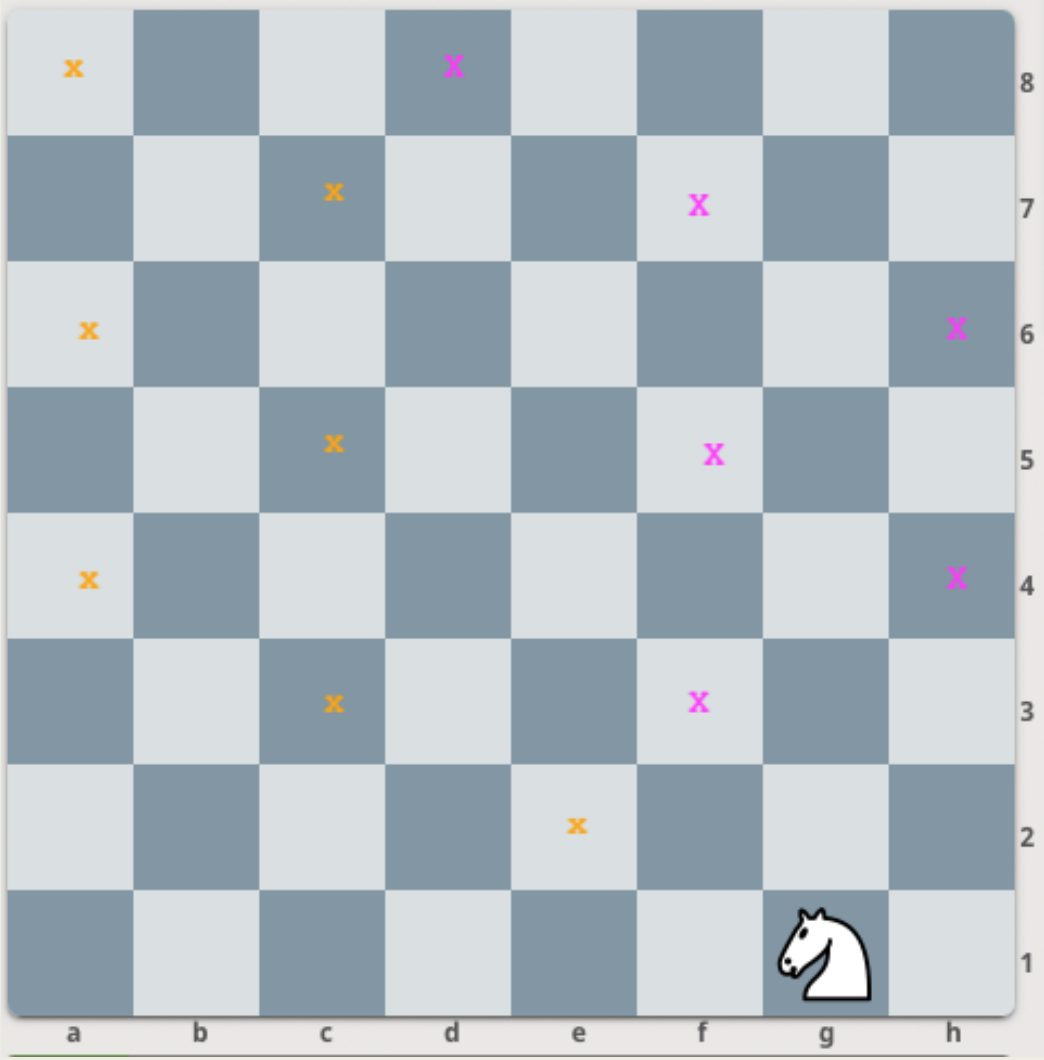
2. Topologie de la pièce



- Portée différente selon sa position : nombre de case varie sur du simple au quadruple ! Unique au sein des pièces ;

- A l'avant et dans le camp adverse, rayonne sur 8 cases. Ce rayonnement évoque des divinités indiennes d'ailleurs. On le surnomme « *la pieuvre* » parfois à cause de ses déplacements tentaculaires.

2. Topologie de la pièce



- Sa géométrie complexe est un avantage ;
- La lenteur de ses déplacements est un handicap (X = 6 tempos pour arriver en d8 et x = 7 tempos pour arriver en a8) alors que les autres pièces sauf le roi balayent l'échiquier en 1 coup ;
- *Time is money*. Ce que le cavalier offre en espace, il le consomme en ressource temps.

3.Notions stratégiques

- Pièce à centraliser prioritairement pour augmenter son rayon d'action surtout dans le camp ennemi ;

- En raison de leurs portées et de leurs mouvements, les cavaliers blancs sont les plus offensifs sur les 4eme, 5eme et 6eme rangées et sur les 4eme, 3eme et 2eme rangées pour les cavaliers noirs ;

- Cavaliers blancs :
  - 1ere et 2eme rangées : pièce défensive inférieure au fou ;
  - 3eme rangée : défense ou attaque en raison de son rayonnement ;
  - 4eme rangée sur avant poste : pièce polyvalante défense et attaque :
  - 5eme rangée : pièce offensive supérieure au fou ;
  - 6eme rangée : pièce équivalente à une tour ! Rayonnement multifocal dans le camp adverse ;
  - 7eme et 8eme rangée : perte de puissance. Mission tactique ou travail de démolition.

3.Notions stratégiques

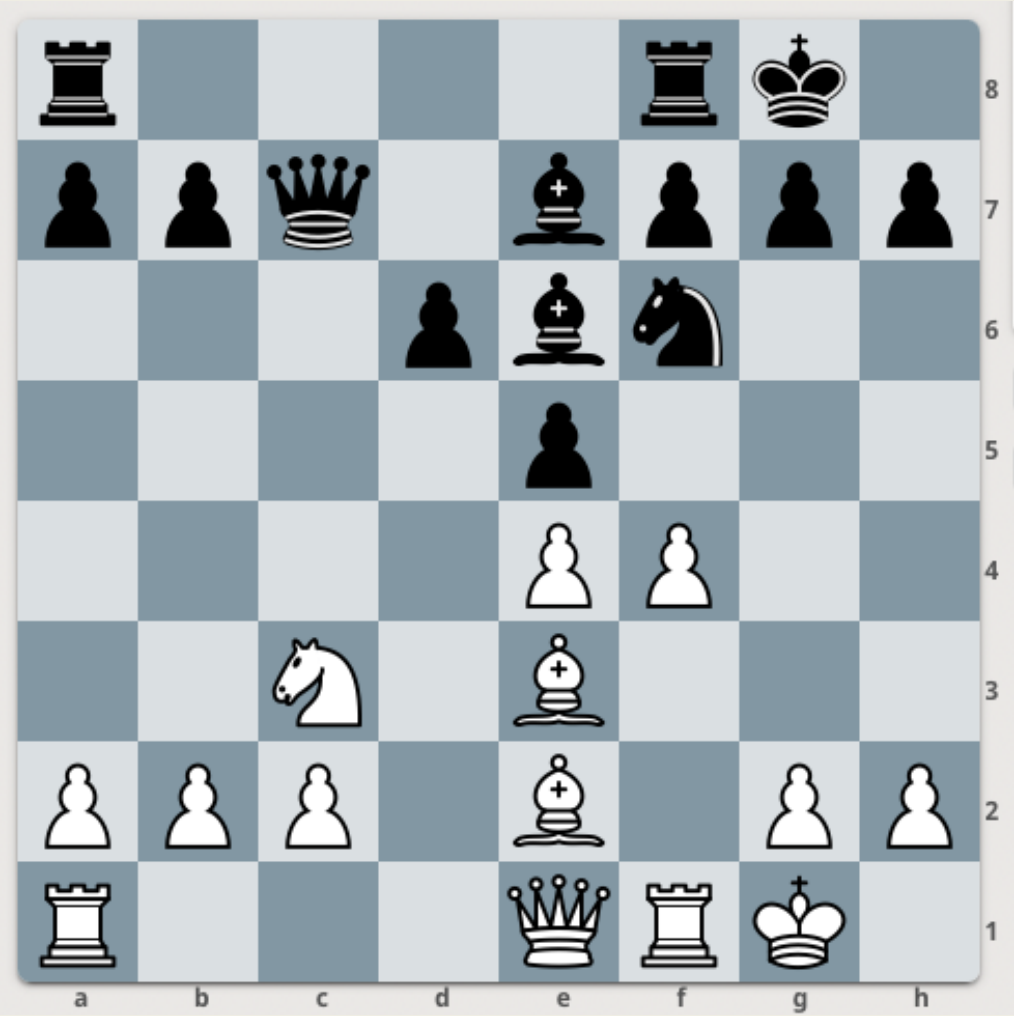
- Avant poste renforce l'efficacité du cavalier. L'avant poste répond à des critères particuliers :
  - La case ne pourra pas être délogée par un pion latéral ;
  - Pas d'échange de pièces mineures possibles.

- Avant poste dans le centre restreint (colonnes d et e) ou dans le centre élargi (colonnes c et f) ;

- Le cavalier est un efficace bloqueur de pion tout en conservant une relative mobilité ;

- Une structure de pion fermée est favorable au cavalier car il peut sauter les chaînes de pions alors que les autres pièces butent contre leurs propres pions. Ceux-ci renforcent même la défense du camp adverse.

3.Notions stratégiques

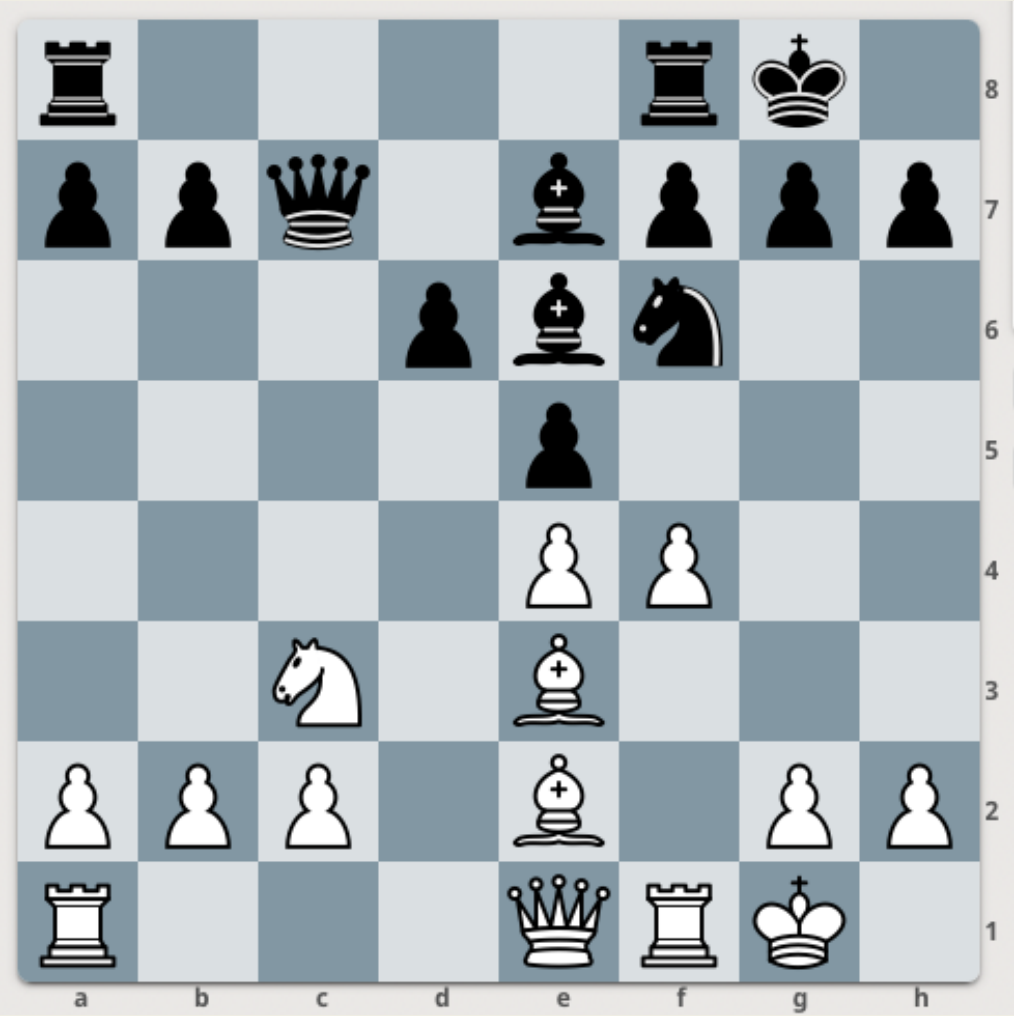


Cette partie explique comment créer un avant poste favorable au cavalier.

Smyslov – Rudakovsky
Moscou, 1945

- AVANT-POSTE en d5 selon le critère pion.
- BUT : installer un cavalier blanc indélogeable en d5.
- PROBLEMES : deux pièces mineures noires contrôlent d5.
- SOLUTIONS : déloger et / ou détruire ces deux pièces mineures.

3.Notions stratégiques



Smyslov – Rudakovsky
Moscou, 1945

- f5 pour déloger le fou e6
- Fc4
- Fxc4
- Dxc4
- Fg5 pour attaquer le C f6
- Tf e8
- Fxf6
- Fxf6
- Cd5

3.Notions stratégiques

Cette partie montre comment éviter d'être chassé d'un futur avant-poste et risque d'attaque directe sur le petit roque noir.

Kasparov – Wrobel
Katowice, 1993

- AVANT-POSTE en e4 selon le critère piéces.
- BUT : conserver un cavalier blanc en e4.
- PROBLEMES : f5 (latéral avant poste) peut menacer le cavalier.
- SOLUTION : pion de pointe e5 protège le cavalier.

3.Notions stratégiques

Kasparov – Wrobel
Katowice, 1993

11. Fd7
12. a3 a5
13. Cf g5 (attaque h7 avec le soutien de la Dame)
13. … h6
14. Dh5 De8 (volonté d'échanger les dames)
15. Dh3 Fb5
16. Fb1 Dd8
17. Ch7 f5 (déloger le cavalier et fermer la diagonale du fou)
18. exf6

3.Notions stratégiques

Kasparov – Wrobel
Katowice, 1993

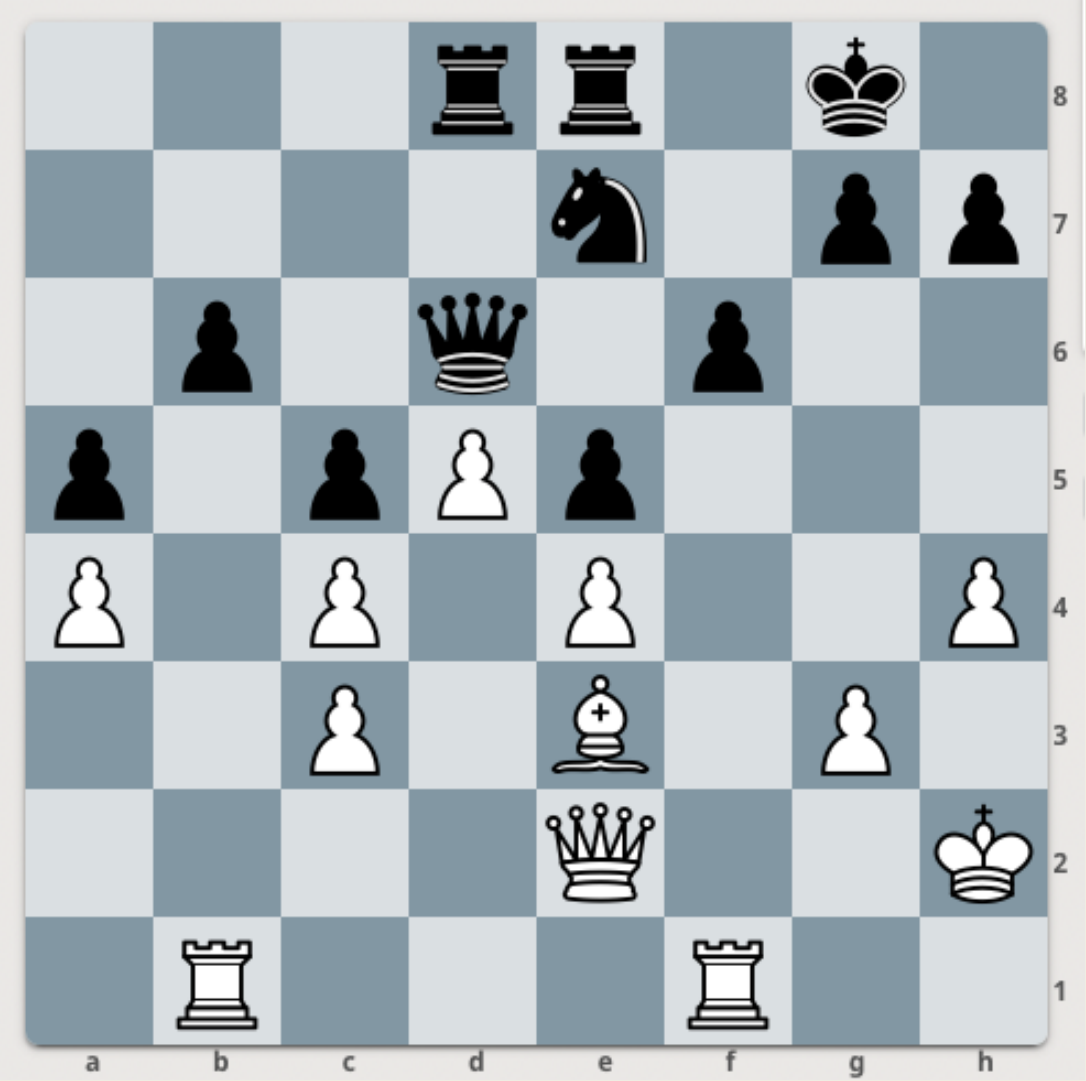
11. Fd7
12. a3 a5
13. Cf g5 (attaque h7 avec le soutien de la Dame)
13. … h6
14. Dh5 De8 (volonté d'échanger les dames)
15. Dh3 Fb5
16. Fb1 Dd8
17. Ch7 f5 (déloger le cavalier et fermer la diagonale du fou)
18. exf6

3.Notions stratégiques

Kasparov – Wrobel
Katowice, 1993

11. Fd7
12. a3 a5
13. Cf g5 (attaque h7 avec le soutien de la Dame)
13. … h6
14. Dh5 De8 (volonté d'échanger les dames)
15. Dh3 Fb5
16. Fb1 Dd8
17. Ch7 f5 (déloger le cavalier et fermer la diagonale du fou)
18. exf6

3.Notions stratégiques



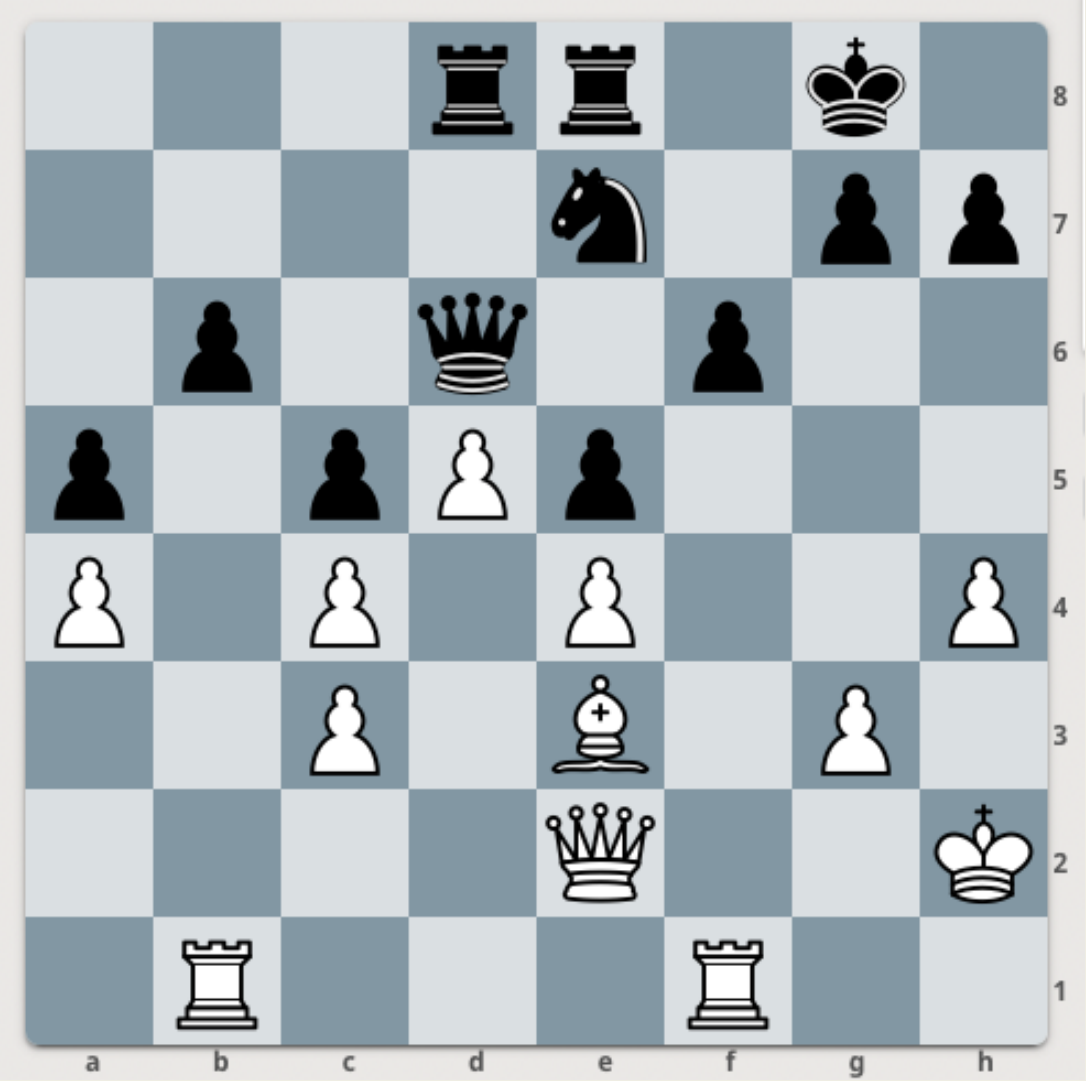
Cette partie montre comment bloquer un pion et utiliser les capacités défensives et offensives du cavalier.

Denker – Smyslov
Moscou, 1946

- CAVALIER : rôle défensif (empêcher la poussée du pion d) et offensif grâce à ses capacités de rayonnement à travers les lignes ennemis. A la différence des autres pièces.

- Pions c4 et e4 faibles.

3.Notions stratégiques

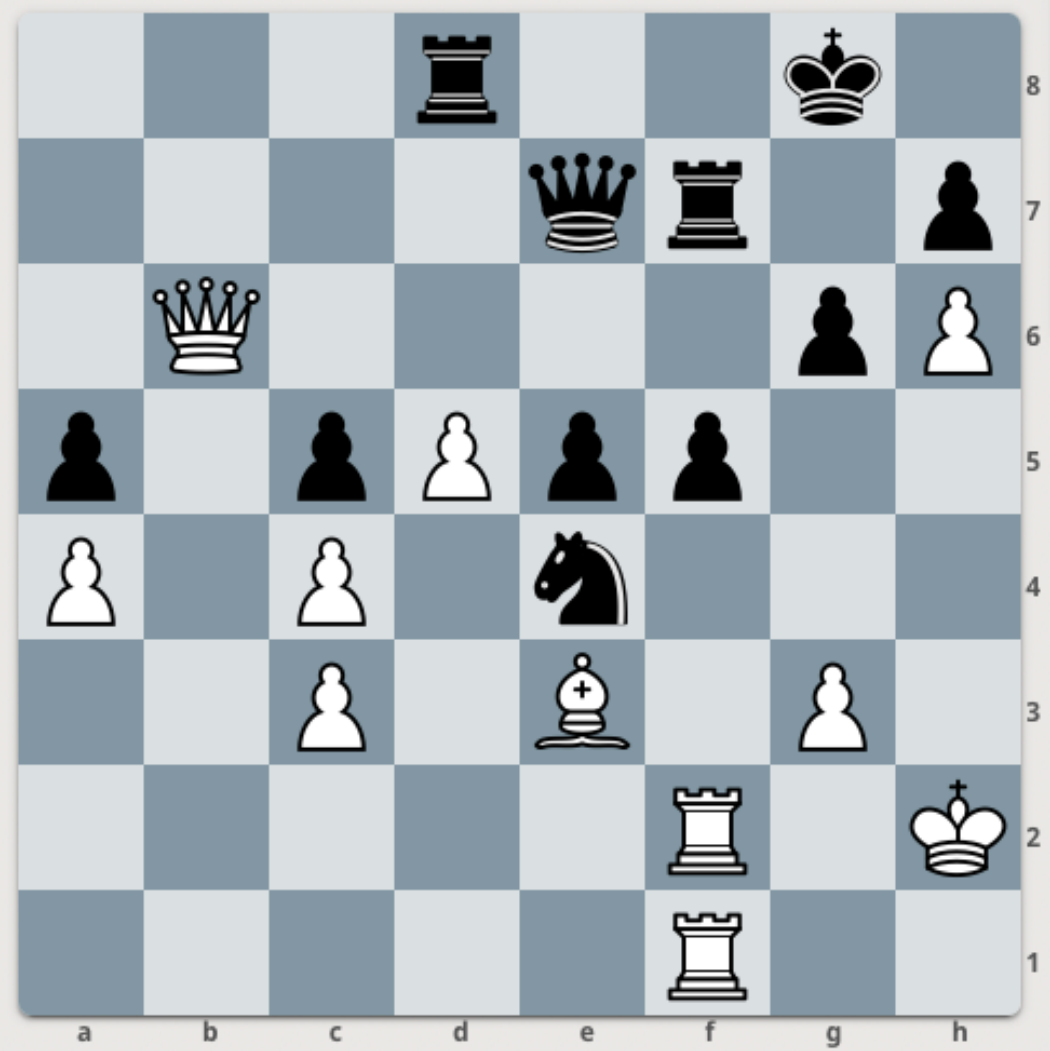


Cette partie montre comment bloquer un pion et utiliser les capacités défensives et offensives du cavalier.

Denker – Smyslov
Moscou, 1946

28. Cc8 en vue de prendre la place de la Dame et la libérer de sa fonction défensive. Plan des noirs Dc7 et Cd6.
29. h5 Tf8
30. Tf2 Tf7
31. h6 g6
32. Tbf1 De7
33. D+g4 Cd6

3.Notions stratégiques



Cette partie montre comment bloquer un pion et utiliser les capacités défensives et offensives du cavalier.

Denker – Smyslov
Moscou, 1946

28. Cc8 en vue de prendre la place de la Dame et la libérer de sa fonction défensive. Plan des noirs Dc7 et Cd6.
29. h5 Tf8
30. Tf2 Tf7
31. h6 g6
32. Tbf1 De7
33. Dg4 Cd6
34. De6 Cxe4
35. Dxb6 f5 (éliminer g4 puis Dh4…)

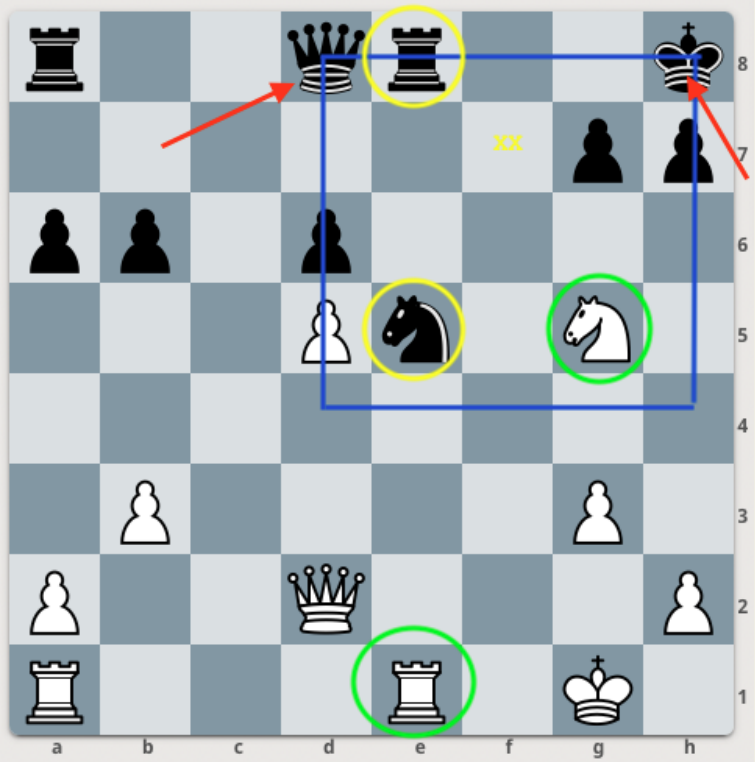
3.Notions stratégiques

Techniques équestres fondamentales :

1. Le cavalier ne doit pas gêner le développement du fou ;
2. Case de développement le plus conforme à sa géométrie : c3 f3 c6 f6 = contrôle de 8 cases car plus proche du camp adverse ;
3. Eviter le cavalier sur le bord de l'échiquier sauf gain positionnel avéré ;
4. Garder la case c3 ou c6 si besoin d'un besoin de pions en colonne c pour soutenir le pion d afin de gagner le centre. Idem pour la polarité e et f ;
5. Fourchettes en c2 et c7 et en f2 et f7 ;
6. Supprimer le défenseur qui contrôle la case de fourchette ;
7. Batterie Dame Cavalier pour obtenir un mat pour aller chercher les mats en h7 ou en f7.
8. Mat à l'étouffée. Souvent le cavalier est en h6. Sa géométrie particulière délivre le mat souvent sans risque pour le cavalier ;
9. Le cavalier attaque plus facilement des cibles adverses avec le cavalier : c'est particulièrement le cas avec le cavalier ;
10. Pour chercher un avant poste puissant et menaçant, le cavalier contribuer à déstabiliser la structure de pions adverse. Le cavalier en attaquant un pion arriéré moodifie la dynamique de pions. Ce qui la fragilise et autorise d'autres attaques sur elle ;
11. Empêcher les pions adverses de chasser les cavaliers. Il faut contrôler la case de poussée de pions adverses.

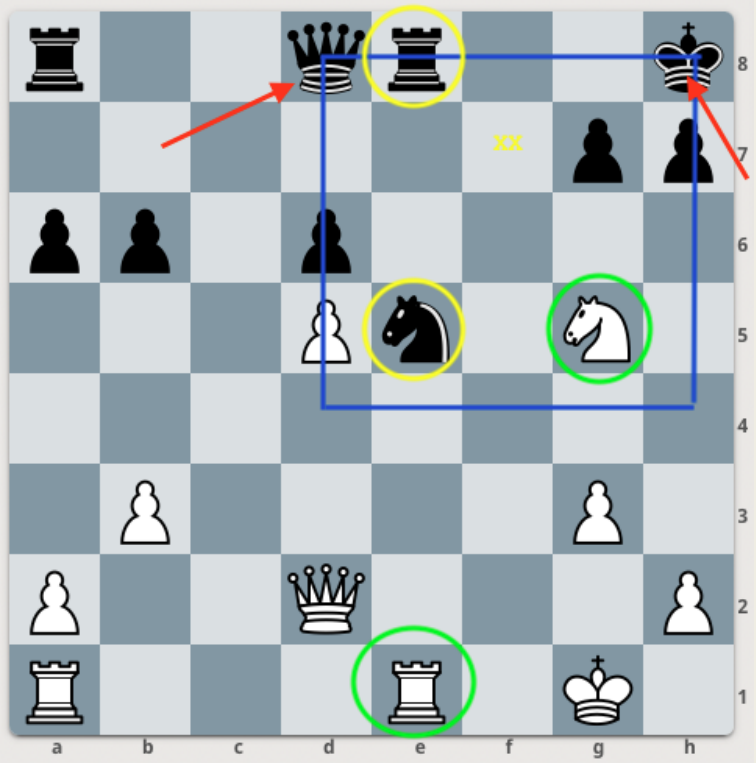
4. Utilisations tactiques

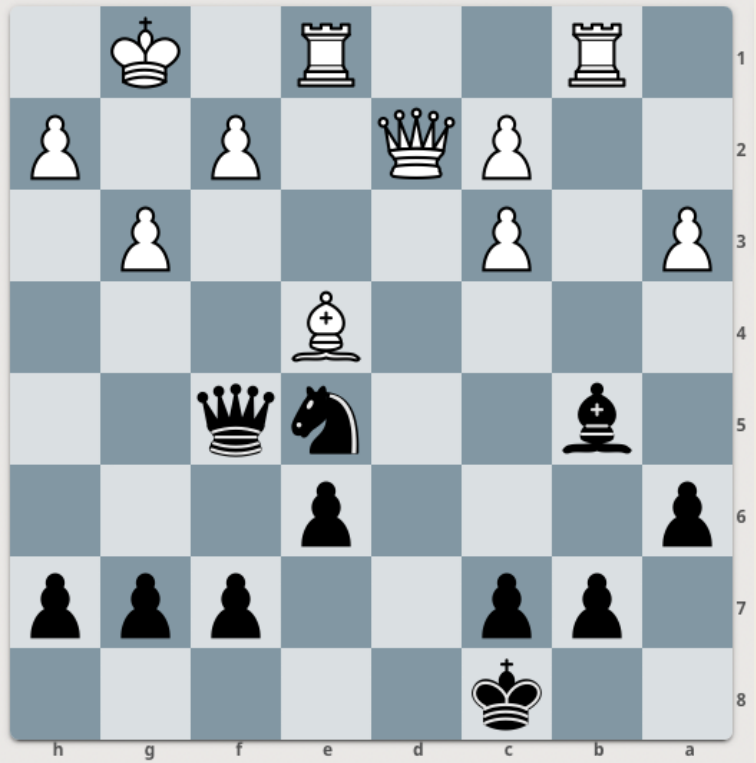
- Déplacement atypique du cavalier explique les risques élevés de fourchette.
- Case tactique clef pour l'offensive de cavalier : c2-c7 et f2-f7.
- Notion de signal faible : 2 pièces de même couleur de case (dont le Roi ++++) dans un carré de 5 x5 où se trouve un cavalier adverse peut renseigner sur une pointe tactique meurtrière.
- Attention à ne pas laisser le cavalier être enfermé. Particulièrement vrai dans les angles.



4. Utilisations tactiques

- Placer le cavalier sur une case clef suppose d'éliminer le défenseur de cette case.

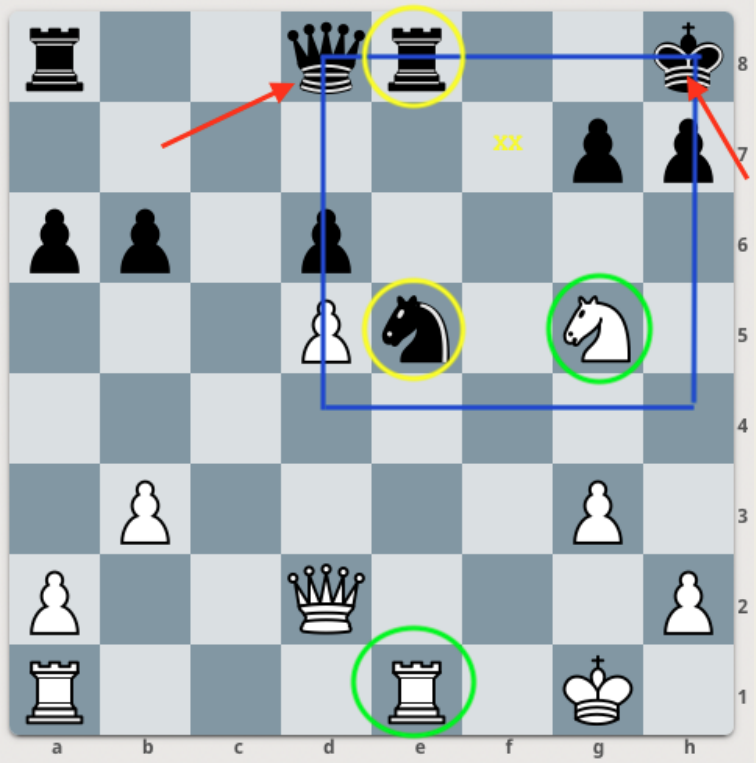




Que faire ?

4. Utilisations tactiques

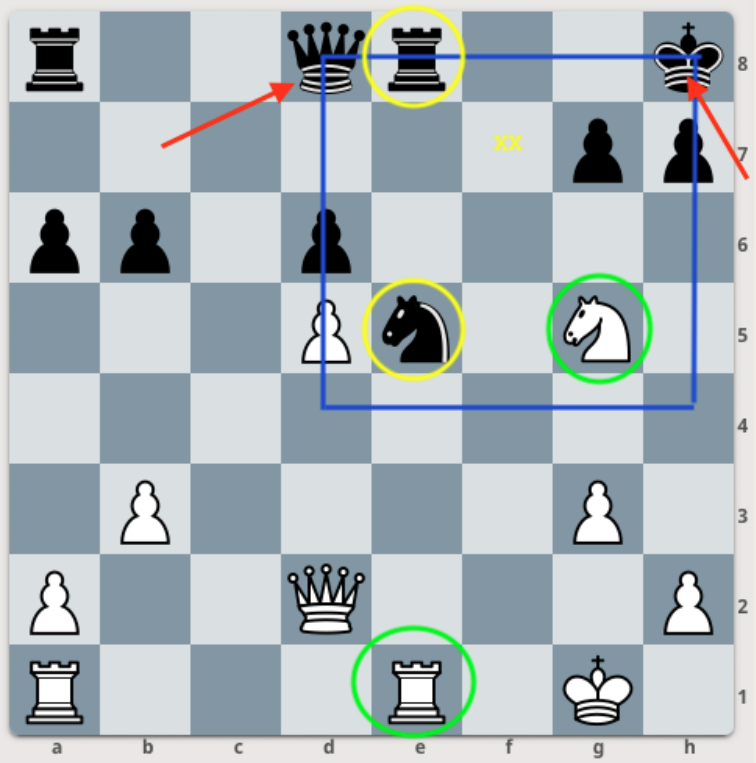
- Placer le cavalier sur une case clef suppose d'éliminer le défenseur de cette case.



Que faire ?

4. Utilisations tactiques

- Placer le cavalier sur une case clef suppose d'éliminer le défenseur de cette case.

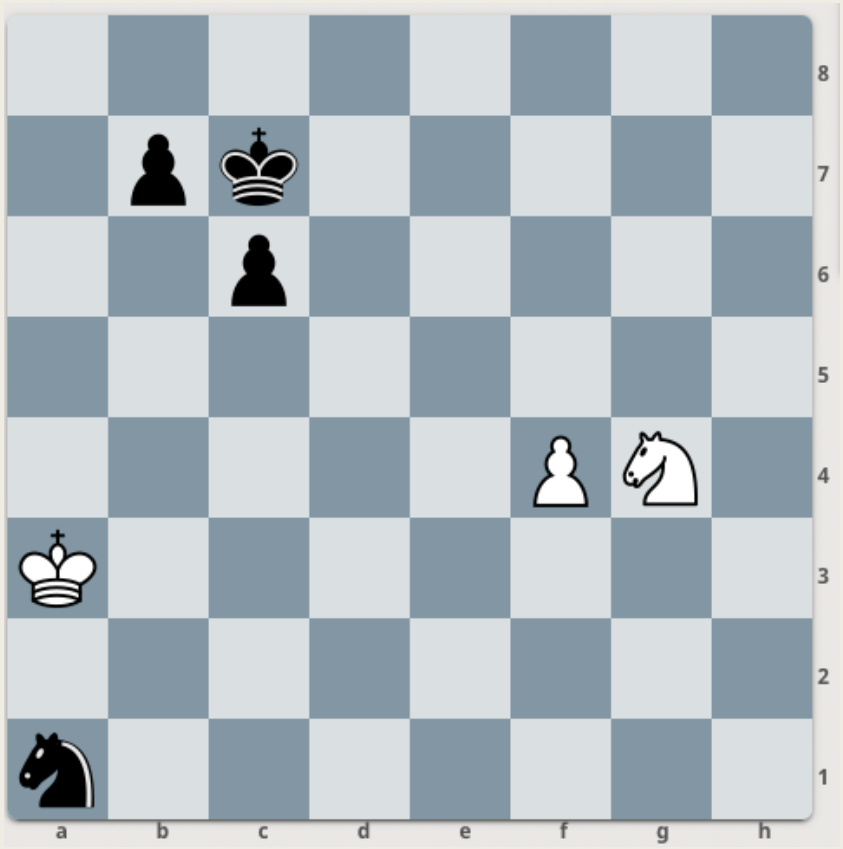


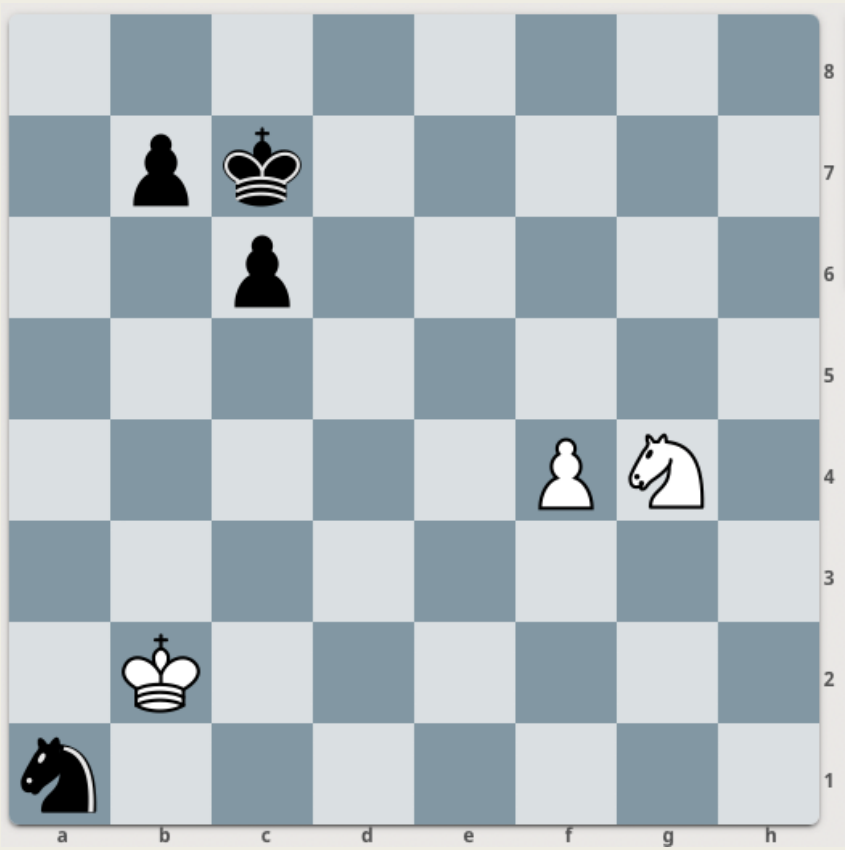
Que faire ? Où est le danger ?

4. Utilisations tactiques

- Cavalier enfermé.

Ici les cases de fuites du cavalier a1 sont contrôlées par le roi blanc.
Il est impossible de sauver le cavalier.





5. Références

- D'Orient en Occident, l'évolution des composants du jeu, Site web de la bibliothèque nationale de France
- Jean-Louis Cazaux, L'odyssée des jeux d'échecs, Ed Praxeo
- Przemyslaw Debowiak, Le fou est-il vraiment fou ? Le nom des figures d'échecs dans les langues romanes, article, Jzgiellonian Unversity, Pologne
- Antonio Gude, Méthode d'initiation complète aux échecs, Ed Olibiris
- Jeremy Sliman, Comment mûrir son style aux échecs ? 4eme édition, Ed échecs et mat
- Stéphane Schabanel, L'art de jouer les pièces, Ed Payot
- Julien Song, Cours du club en ligne (espace membre)
- Tigran Gharamian, Les finales de cavalier, Cours du club Apprendre les échecs en 24 heures (espace membre).

- Utilisation du site Lichess pour les diagrammes.