



# UN THÉ CHEZ LES FOUS

Séance du vendredi 24 octobre 2025  
MDQ Mandela Besançon





Propos liminaires

*« Depuis ce jour là, le Temps refuse de faire ce que je lui demande ; désormais il est toujours six heures du soir. » Lewis Carroll, Alice au pays des merveilles.*

Par sa géométrie, le délacement du fou est irrégulier dans les monde des droites des échecs.

Les fous sont des pieces puissantes que l'on peut apparenter à des fantassins qui tirent en embuscade.

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

Voyons comment.



# Contenu :

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

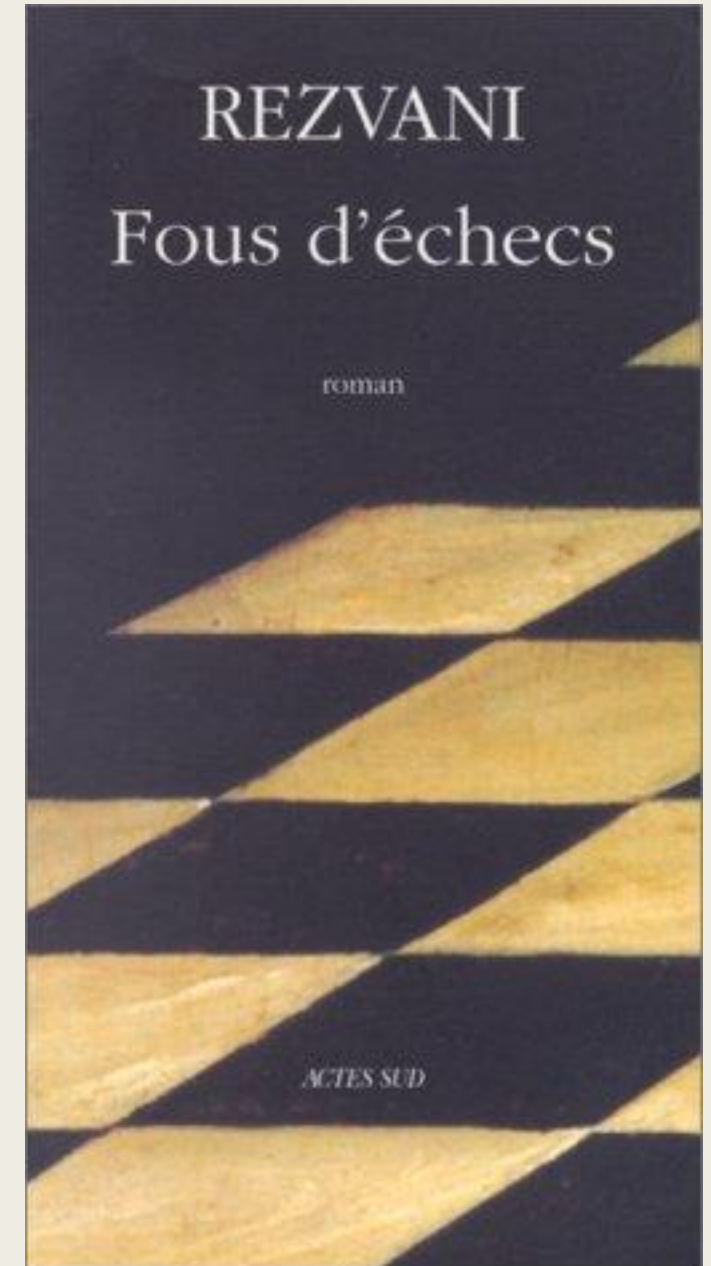
# 1. Histoire peu ,stable du fou

- Dans l'antique jeu du shatran la seule pièce qui se déplace en diagonale est l'éléphant (il saute de deux cases en diagonal au-dessus des pièces) ;
- Dans le monde indien, l'éléphanterie est un puissant corps d'armée (une sorte de cavalerie blindée) ;
- Dans d'autres traditions le déplacement de l'éléphant utilise les droites orthogonales et les diagonales (ex Birmanie) ;
- La figure de l'éléphant persiste dans divers type de jeu et à différentes époques et dans différentes sociétés (ex les grands échecs indiens) ;
- Au Moyen-Age, la figure de l'éléphant est conservée. Il s'agit de l'Aufin. Déplacement en diagonal.
- Le nom dérive de l'arabo-persann Al fil. Transformation en *Alfinus*, *Alphin*, *Aufin*. Puis *Alfiere* en italien. Toujours l'idée d'éléphant.
- Les protuberance pointues des cornes de l'animal sont perçues en Europe comme les mitres de l'évêque ou comme le bonnet d'un bouffon.

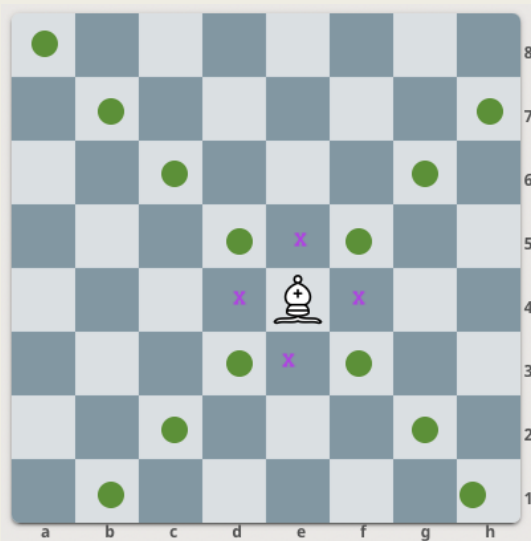
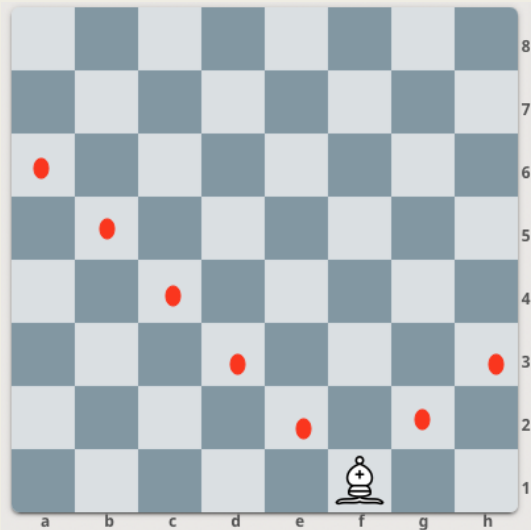


## 2. Topologie de la pièce

- Déplacement en diagonales ;
- Allers-et-retours possibles dans toutes les directions selon les règles de déplacement ;
- Seule pièce **spécialisée chromatiquement**. Le fou naît noir ou blanc ;
- Puissance de feu = nombre de cases contrôlées ;
- Case de départ : 3 cases ;
- a1 – a8 – h1 – h8 : 8 cases (7 + 1) ;
- En position centrale : 13 cases.

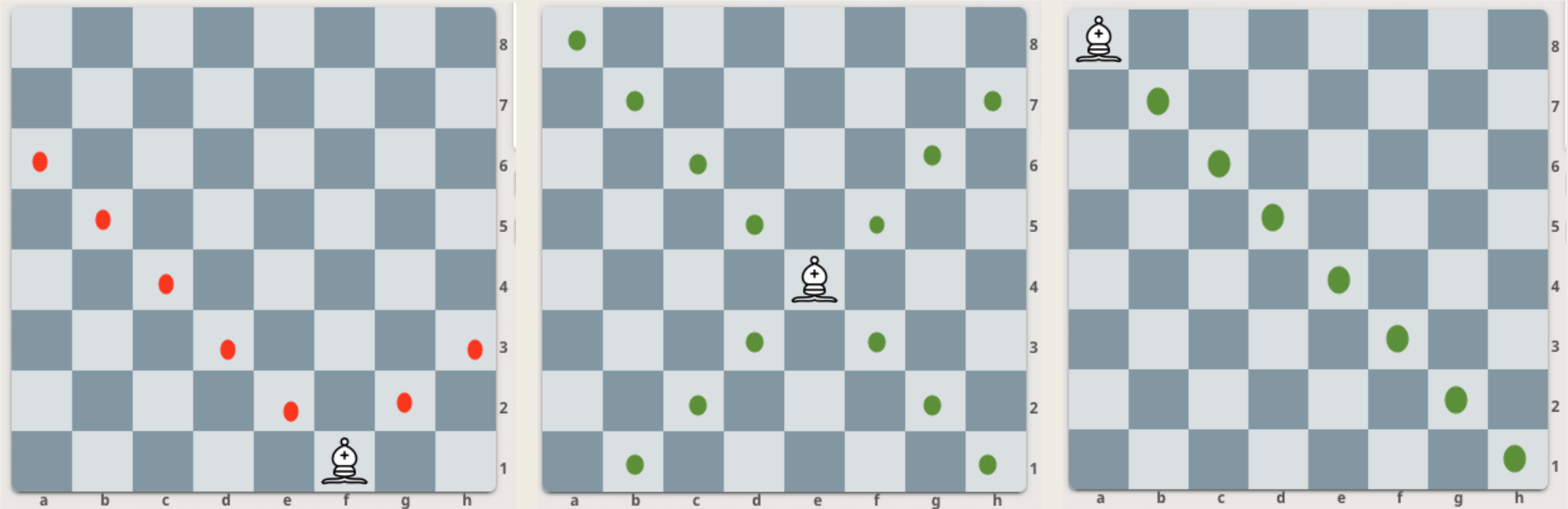


## 2. Topologie de la pièce



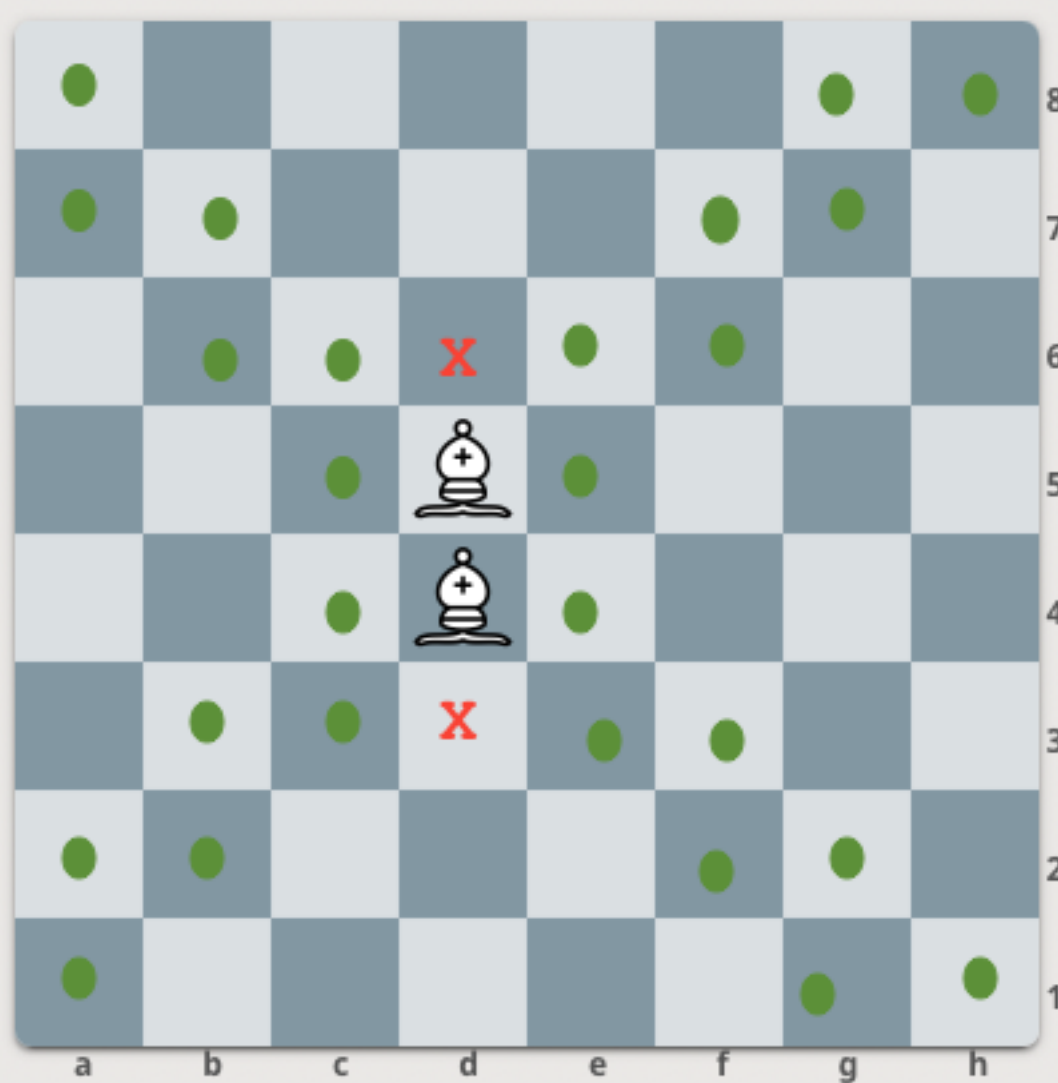
- Géométrie irrégulière dans un monde orthogonal mais prévisible facilement. Ce qui gêne c'est son approche angulaire. On oublie de le repérer ;
- La pièce est attaquable 4 fois selon une géométrie en ligne droite. Dans ce cas on est en dehors de son feu. L'attaque est alors sûre.
- Pièce de longue portée. Un déplacement peut le transporter d'un bout à l'autre de l'échiquier.
- Pièce « semie accomplie » à la différence des tours en raison de sa spécialisation chromatique et en fonction de la géométrie.

## 2. Topologie de la pièce



- Portée différente selon sa position : en position de départ, contrôle de 7 cases. Deux diagonales sont couvertes et sous son contrôle.
- En position centrale : il exprime au mieux sa puissance de feu. Irradie tant en défense qu'en attaque. Contrôle de 13 cases (hors la sienne). Multiplication par deux de la puissance de feu.
- Sur les bords : 7 cases également mais une diagonale. En fonction de sa position sur l'échiquier il contrôle UNE ou DEUX diagonales.

## 2. Topologie de la pièce



- Sa géométrie angulaire est un avantage ;
- Déplacements rapides mais spécialisés;
- *La couleur ça sert d'abord à faire la guerre.* Il se déplace rapidement mais sur les cases blanches ou noires. De cette règle découle un concept stratégique fort sur le jeu de couleur.
- La paire de fous est alors un avantage majeur car elle contrôle et cisaille tout l'échiquier.
- 26 cases de contrôle sur les deux couleurs (soit 1,07 tour). 2 Case d'attaques hors de son feu dans le cas de ce doublon de fou.

# 3. Notions stratégiques

- Le fou est utilisé pour les jeux tranchants et agressifs. Ce fut le cas de Bobby Fischer.
- Le fou est très mobile.
- Il s'agit d'une pièce d'attaque qui a besoin de peu de coups de pion pour se libérer à la différence des tours. Cette libération déploie son rayonnement de longue portée à la différence du cavalier. Il contrôle ainsi plus d'espace.
- De moindre valeur que la dame ou les tours, il peut attaquer et pénétrer dans le camp adverse pour y causer des dégâts ou peser de son poids.
- Utiliser le fou à des fins de strictes fonctions défensives constitue un contre-emploi par rapport à ses propriétés topologiques.
- Le fou est handicapé par sa monotonie monochrome !

# 3. Notions stratégiques

- « Bon » et « mauvais » fou. Le mauvais fou est celui qui est bloqué par ses propres pions sur la même couleur que lui. En effet la chaîne de pions limite sa mobilité et réduit d'autant sa puissance de feu vers le camp de l'adversaire. Le bon fou n'est pas entravé par son squelette de pion.
- Le bon et le mauvais fou le son temporairement, le temps de modifier la chaîne de pions. Toutefois cette modification entraîne :
  - La perte de tempo pour modifier le positionnement des pions ;
  - Parois l'impossibilité de réaliser ces manœuvres si les pions sont bloqués par d'autres pièces ou pions de l'adversaire ou de son propre camp !
- Si on a un mauvais fou, placer ses pions sur la couleur opposée, spécialement au centre. Le fou contrôlera alors les cases libérées par les pions ;
- Si on a un mauvais fou, éviter les échanges surtout les échanges mauvais fou contre cavalier.

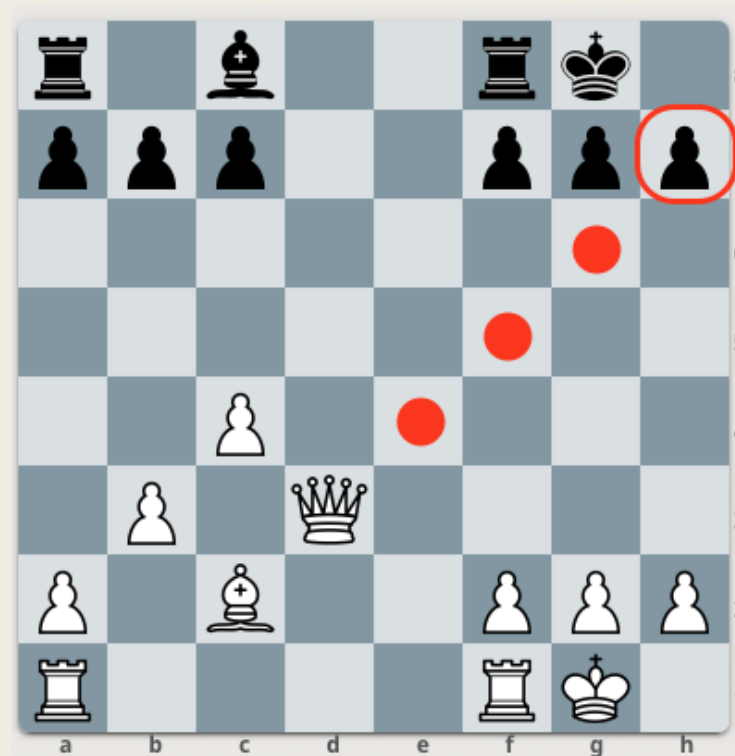
# 3. Notions stratégiques

La grande diagonale contrôle le plus de case d'un seul trait. Mais la position en fianchetto offre davantage de contrôle de case. Et deux cases centrales sont sous sa domination. Le fou est également en sécurité. Sur l'aile dame, le fou attaque le pion g2, pion naturellement fragile car défendu par le seul roi, après son roque. Le fou contrôle aussi 3 cases de l'aile sur l'autre camp.



# 3. Notions stratégiques

La batterie fou dame sur le pion h7 du roque noir peut provoquer de fortes menaces ou mener au mat. En effet, en l'absence de cavalier noir sur f6 ce pion n'est défendu que par le seul roi.

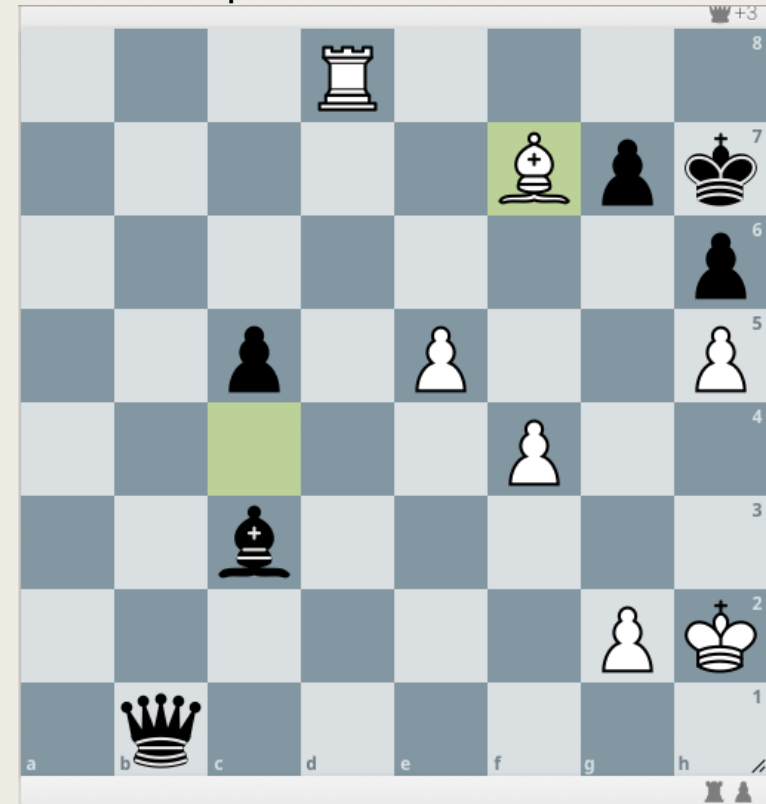
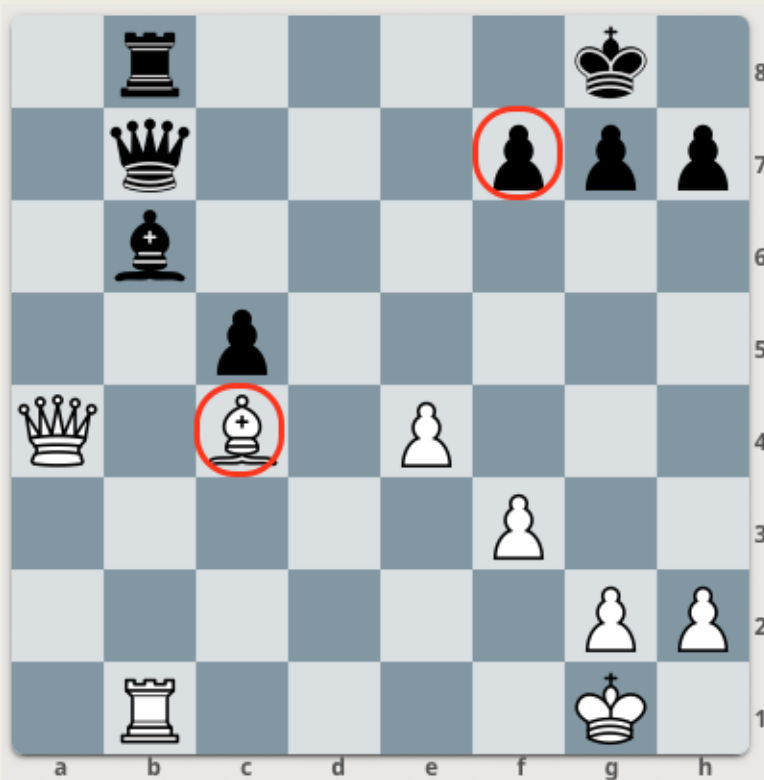


# 3. Notions stratégiques

- La paire de fous est très puissante, en fonction de la structure de pions. Puissance en raison de leur portée et de la maîtrise de l'ensemble des couleurs. Si la structure de pions est fermée, la paire de fou n'a pas la valeur des cavaliers. En outre il ne faut pas de point d'ancrage (ex des pions doublés) pour le cavalier ou un avant poste dont il saura profiter.
- Possédant la paire de fous, il faut en milieu de jeu :
  - Avoir des leviers de pions pour ouvrir au maximum les diagonales ;
  - Placer les fous pour qu'ils changent rapidement de diagonales de manière à exercer des attaques sur toutes les parties de l'échiquier.
  - Si l'adversaire conserve un fou, privilégier les attaques sur la couleur opposée à ce fou.

# 3. Notions stratégiques

- Les fous de couleurs opposées. En milieu de jeu l'accès à la nulle n'est pas garanti. Les fous ne contrôlent pas les mêmes cases. C'est pourquoi celui qui attaque sur la case qui n'est plus contrôlée par le fou dispose d'un attaquant de plus que son adversaire. Ce type d'attaque repose sur la bonne mobilité de toutes les pièces et surtout sur leur parfaite activité.



# 3. Notions stratégiques

## Histoires fondamentales de fous :

1. +++++ Le fou est actif si il est devant sa chaîne de pions ou sur une diagonale libre de pions ;
2. +++ Le fou est utile s'il accomplit une fonction défensive clef et fondamentale ;
3. + Le fou est un gros pion si il est bloqué derrière sa chaîne de pions et sans valeur défensive ;
4. Quand on joue un pion, il faut vérifier si cela affecte l'activité du fou ;
5. Si un fou devient un gros pion, il faut l'extirper de sa chaîne de pions ;
6. Déplacer sans trop consommer de tempo les pions de son camp qui gênent son activité ;
7. Echanger le mauvais fou contre une autre pièces légère de qualité §id est active).

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



d5 – exd5

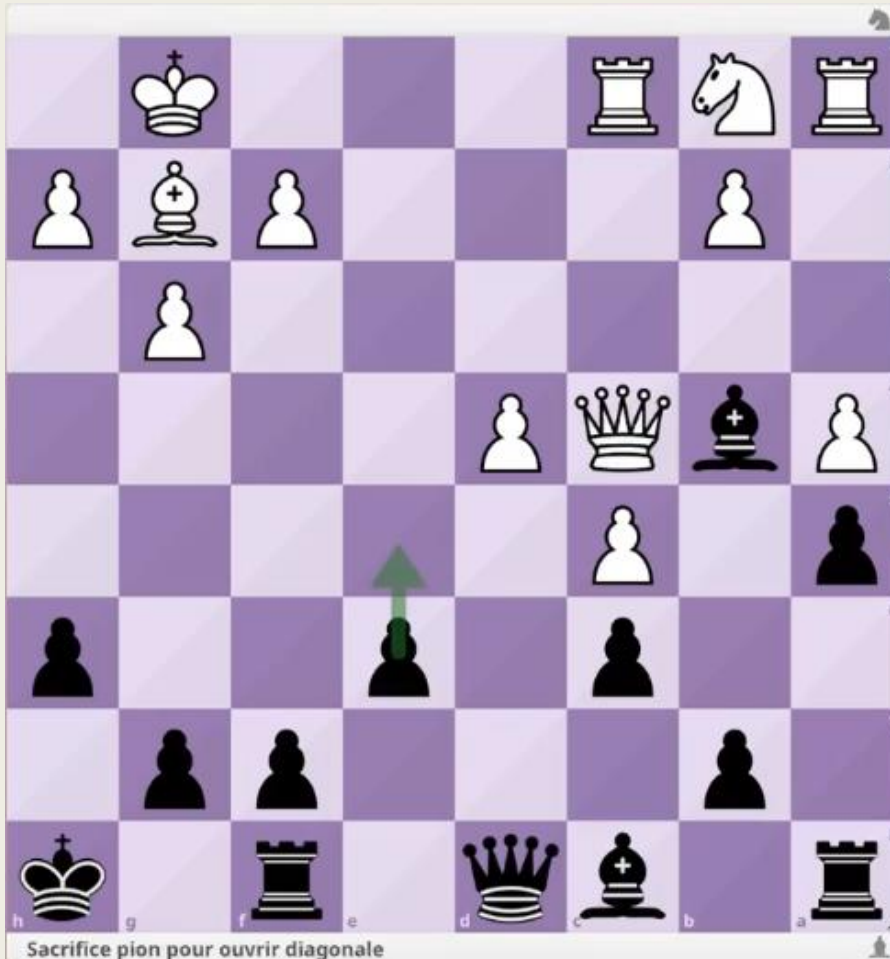
Cxd5 – Cxd5

Diagonale ouverte

Conjonction fou dame en batterie sur g7

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



e5 – dxe5  
Fe6

Libération du fou  
Attaque de la dame blanche  
Dame noir ensuite sur 4eme rangée

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Fou b7 enfermé derrière ses pions  
Contourner la chaîne de pions  
Fou a6

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Fou c8 enfermé derrière ses pions et ses pièces

Mettre le fou en fianchetto au moyen de b5

Pression sur le roque blanc

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Fou c8 enfermé derrière ses pions et ses pièces

Fou blanc met échec au roi noir

Le Fou blanc contrôle 10 cases !

Fou noir de case blanche bloqué

Echanger le mauvais fou contre le fou actif

Fc7

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Fou b7 voudrait profiter de la grande diagonale h1 – a8

Mais l'action du fou est limité à cause du pion blanc e4

Il est défendu 2 fois et attaqué 2 fois

Il faut qu'il parte de cette case. Attaque par la tour.

Tf8 e8 > 3 attaquants

Libère la diagonale

Possibilité de mat par Dc6

Batterie Dame Fou +++++

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Fou b7 voudrait profiter de la grande diagonale a1 – h8

Mais l'action du fou est limité à cause du pion blanc en c3 puissamment défendu par la Dame et surtout par le pion b2

Idée : suppression du défenseur clef par la poussée a3

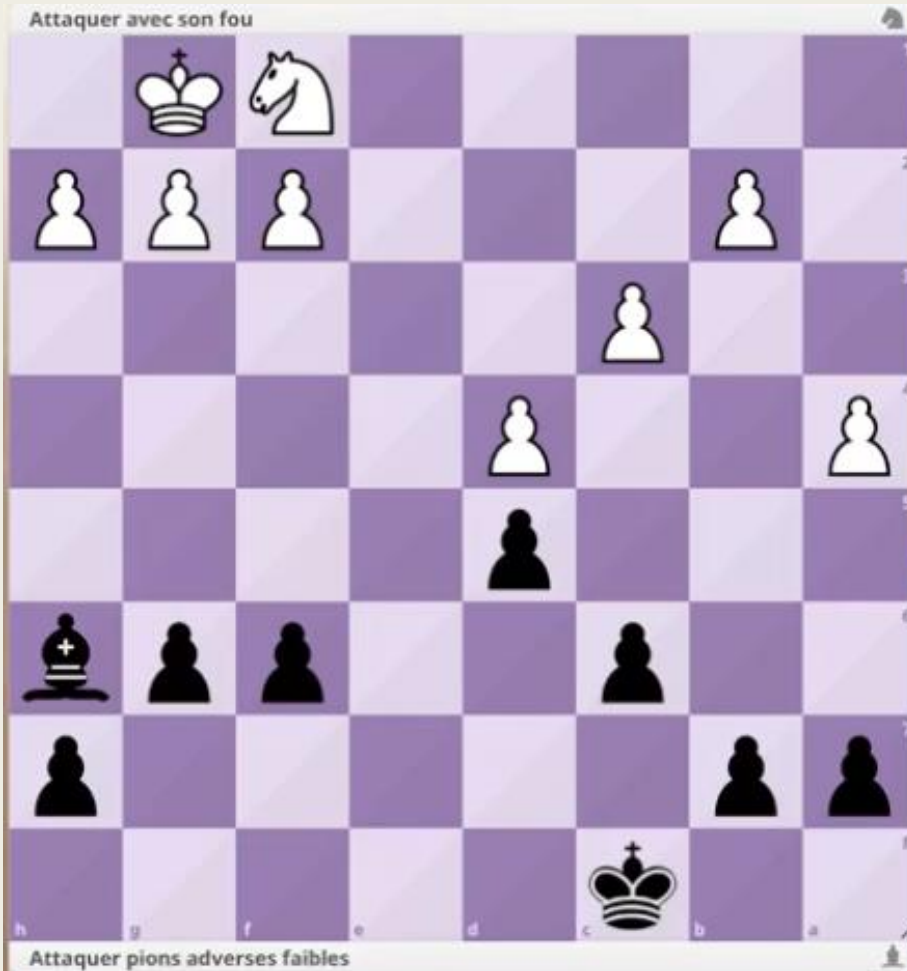
Si b2 x a3 alors T x a3

Conjonction Tour et Fou sur c3

Contrôle à terme de la grande diagonale.

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Fou h6 actif sur une diagonale.  
Attaque de la chaîne de pions sur l'aile  
Dame  
Fc1 - b3  
F b2 attaque c3 puis d4

## 4. Utilisations tactiques

- Chaque pièce a ses besoins géométriques. Le fou a besoin de grandes diagonales ouverte.



Clouer avec son fou une pièce adverse. Ici la cible est le cavalier C c3. Sa prise entrainerait ensuite une fourchette sur échec au roi et prise de la tour.

Quelle est la solution ?

## 5. Références

- Lewis Carroll, Alice au pays des Merveilles (illustrations Rebecca Dautremer), Ed Gautier Langueureau
- 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 University, 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.