

# *Les 10 commandements des Echecs*

(par [Stéphane ROUILLARD](#))

*Tous droits réservés*

Vous connaissez le déplacement des pièces? Parfait, c'est la toute 1ère étape pour jouer aux échecs. Malgré cela, vous gagnez peu et ne savez pas trop quoi faire?

En respectant les 10 commandements, vous vous engagez sur la voie de la progression, et au bout, les victoires vous tendent les bras.

Les 10 commandements ne sont pas une méthode miracle pour gagner, ça n'existe pas, se sont simplement les grands principes de base que tout joueur se doit de respecter.

---

## 1- La notion de contrôle des cases tu intègreras

Contrôler une case est le fait d'avoir 1 ou plusieurs pièces qui peut s'y rendre en 1 coup.

## 2- Le centre tu contrôleras

C'est l'enjeu principal du début de partie. Il faut contrôler le centre et ne pas laisser son adversaire s'y installer.

## 3- Tes pièces légères tu développeras

On entend par là les fous et les cavaliers. Ils doivent être actifs et relativement libres. Ne les enfermez pas, ils n'aiment pas ça et se vengeront.

## 4- Ta Dame, au début tu ne toucheras pas

On est tenté de jouer tout de suite sa pièce la plus forte, mais c'est une erreur. Seule, sans le soutien des pions du centre et des pièces légères, elle devient une cible idéale et est complètement inefficace.

## 5- Ton Roi tu abriteras

Dès que possible, il faut roquer pour mettre son Roi à l'abri. Un Roi qui traîne au centre est une proie facile.

## 6- L'équilibre, dans les échanges, tu respecteras

Toutes les pièces ont une valeur. Pion = 1 point / Fous et Cavaliers = 3 points / Tour = 5 points / Dame = 10 points. Lorsque l'on se fait prendre 1 pion ou une pièce, il faut veiller à prendre la même valeur à son adversaire, sauf si on tire un avantage comme une meilleure position, un mat en 1 coup, ect...

## 7- Tes cases tu n'affaibliras pas

Une case faible dans son propre camp, c'est à dire qu'aucune de ses pièces ne contrôle, devient une cible de choix pour son adversaire, surtout si elle est proche du Roi.

## 8- Les déséquilibres tu exploiteras

Cela peut être un avantage de terrain, une avance de développement, un pion de plus, ect... Dans tous les cas, il faut établir un plan pour tirer un avantage de ce déséquilibre.

## 9- Ton plan tu respecteras

Chaque coup doit avoir un but précis qui cadre avec son plan. Sauf menace immédiate, il faut dicter son jeu à l'adversaire tout en essayant de prévoir et tuer dans l'œuf le contre jeu adversaire.

## 10- Le niveau de l'adversaire tu ne regarderas pas

Il ne faut pas jouer en fonction du niveau de son adversaire. Cela ne peut que mal influencer son propre jeu. Qui que se soit en face, la position de départ est la même, et seules vos idées comptent. Le pire qui puissent arriver est la perte de la partie. La vie continue et un jour la roue tourne.

---

En respectant le plus possible tous ces principes de base, votre niveau prendra son envol. Bien sûr, il y a d'autres choses à connaître par la suite, mais ces règles constituent l'arsenal de base à acquérir et utiliser.