

# Le jeu d'échecs avec Lucas Chess

Préambule

Quel logiciel acheter pour progresser aux échecs ? Voyons, voyons...

Quel logiciel fera de vous un grand joueur ? Elle dit quoi la réclame à la télé ? Qu'on va laver plus blanc que blanc ? Et vous continuez d'écouter ?

Aucun logiciel ne fera de vous un grand joueur. Aucun.

Pour devenir un grand joueur, il faut certaines capacités qu'on ne développe pas facilement, comme la mémorisation. Cela demande aussi du temps. Beaucoup de temps.

Vous ne préférez pas passer ce temps avec votre famille ?

Les échecs, c'est un jeu. Un jeu pour s'amuser. Jouez-y avec vos amis. Rien ne remplace l'humain.

Un logiciel d'échecs peut vous permettre de progresser... un peu (ou un peu plus). Il peut également vous permettre de vous amuser, mais ne devenez pas son esclave.

Et voilà Lucas Chess.

Vous pouvez consulter :

- <https://lucaschess.pythonanywhere.com/home>

- <https://github.com/lukasmonk>

A l'heure où j'écris, la version est lucaschessR2 → R 2.07

Lucas Chess est aux échecs ce que le béret est au Pays basque espagnol.

Lucas Chess est gratuit, les mises à jour sont gratuites et Lucas répond gentiment à vos questions quand vous en avez.

Lucas Chess, c'est le couteau suisse des échecs.

Lucas Chess est un logiciel facile à utiliser. Mais il cache certaines fonctionnalités plus complexes à comprendre et les pages qui suivent tentent quelques éclaircissements.

J'ai assommé Lucas avec mes questions et il y a toujours répondu patiemment. Si cela peut servir à d'autres...

Mai 2023

Eric

# Jouer

## I. Contre un moteur

### A) Configuration initiale

- 1) Aucune limite de réflexion n'étant indiquée, vous pouvez choisir...  
On peut décider ici si le moteur va calculer plus ou moins longtemps (une fonction "aléatoire" est utilisée pour déterminer le temps). Par exemple, « Très lent » signifie que le moteur est susceptible de calculer plus longtemps qu'avec « Lent ».
- 2) Humaniser le temps utilisé pour le moteur pour répondre  
Cela signifie que le coup du moteur ne sera pas joué immédiatement (les moteurs Maia, par exemple, répondent toujours immédiatement). Un tempo minimum est déterminé avant que le coup du moteur ne soit joué. Il s'agit d'un choix "esthétique" / "psychologique" (on fait attendre le moteur mais il ne continue pas son calcul).

### B) Configuration d'aide

- 1) Deuxième chance  
Lorsque le tuteur apparaît, cette option vous donne la possibilité de modifier votre coup sans visualiser les propositions du tuteur.
- 2) Flèches des meilleurs coups  
Lorsque c'est à vous de jouer, l'option permet de visualiser à l'aide de flèches les coups **successifs** que vous recommande le tuteur ainsi que les réponses **successives** de l'adversaire envisagées par le tuteur. Les flèches indiquent donc **la succession des coups de la ligne principale (la meilleure ligne) calculée par le tuteur**.

La flèche verte et la flèche rouge (si vous avez conservé les réglages d'origine) correspondent respectivement au premier coup que vous recommande le tuteur et à la réponse de l'adversaire envisagée par le tuteur.

En partant de l'extrémité de la flèche verte, vous suivez la flèche en pointillé. Elle vous mènera à la pièce et au prochain coup que vous recommande le tuteur. De la même façon, mais en partant de l'extrémité de la flèche rouge, vous pourrez visualiser la prochaine réponse de l'adversaire envisagée par le tuteur.

Le nombre sélectionné correspond au nombre total de flèches qui apparaîtront, donc à la **profondeur** (du calcul du tuteur) **que l'on souhaite visualiser**. Un nombre pair fera apparaître  $N/2$  flèches chez les blancs et  $N/2$  flèches chez les noirs. Un nombre impair fera apparaître  $N/2+1/2$  flèches dans votre camp et  $N/2-1/2$  flèches dans le camp de l'adversaire.

### 3) Flèches indicatives

Lorsque c'est à l'adversaire de jouer, cette option fonctionne de façon similaire aux « flèches des meilleurs coups », mais cette fois-ci du point de vue du moteur adverse.

## C) Temps

Dans tout logiciel, certains réglages sont illogiques. Un exemple peut se prendre ici.

Activer le contrôle du temps et fixer également (dans l'onglet « Configuration initiale ») une profondeur élevée (pour certains moteurs, 20 par exemple) n'a aucun sens... car vous gagnerez la partie au temps !

Il faut choisir l'un ou l'autre, mais pas les deux en même temps.

Bien sûr, il y a toujours des cas particuliers : activer le contrôle du temps et jouer contre Stockfish à la profondeur 3 (donc à une profondeur peu élevée) peut faire sens, car, dans ce cas... Stockfish aura toujours du temps à perdre !

## D) Coups initiaux

### 1) Lignes d'ouverture

Il s'agit d'utiliser les lignes d'ouverture créées dans *Outils / Ouvertures / Lignes d'ouverture* (voir le chapitre correspondant).

Seul le joueur a l'obligation de suivre une ligne.

### 2) Activer répertoire

a) Pour des explications sur le mode de sélection des coups de l'adversaire lorsque vous activez son répertoire, voir le chapitre « Entraînement avec un répertoire ».

### b) Profondeur maximale

Une profondeur maximale activée et fixée à 0 signifie que le répertoire reste toujours actif (tant qu'il contient des coups).

Aux échecs, 1 coup <sup>(\*)</sup> est composé de 2 demi-coups : 1 mouvement blanc suivi par 1 mouvement noir. Chacun de ces deux mouvements est, lui aussi, communément appelé un coup <sup>(\*\*)</sup>.

Il y a donc deux acceptions du mot "coup" ( <sup>(\*)</sup> et <sup>(\*\*)</sup> ).

La profondeur est le nombre de demi-coups ("plies" en anglais) au-delà de la position active.

Pour comprendre comment fonctionne la valeur (autre que 0) que vous donnez à la profondeur maximale, prenons un exemple (les coups de l'exemple sont simplement indicatifs) :

### Paramètres

- \* Profondeur maximale pour l'adversaire = 3
- \* Profondeur maximale personnelle = 5
- \* Vous jouez avec les noirs

- 1.e4 → coup provenant obligatoirement du répertoire adverse → Profondeur 1  
1...e5 → coup provenant obligatoirement de votre répertoire → Profondeur 2  
2.Cf3 → coup provenant obligatoirement du répertoire adverse → Profondeur 3  
2...Cc6 → coup provenant obligatoirement de votre répertoire → Profondeur 4

- 3.Fb5 → 

ce coup provient du calcul du moteur adverse et ne correspond pas obligatoirement au coup d'un répertoire (mais c'est possible)
---

 → Profondeur 5

3... → à partir d'ici, vous n'avez plus l'obligation de suivre votre répertoire

Remarque : on reste dans les répertoires respectifs tant que c'est obligatoire et possible (c'est pour cela que l'on parle de « profondeur maximale »).

## E) Avancé

### 1) Personnalité

Option un peu complexe... Les explications sont à prendre avec précautions 😊  
A noter que cette option n'est opérationnelle qu'avec certains moteurs.

#### a) Données de base

##### *a) Quand erreur grave du joueur, sélection du meilleur coup par le moteur si*

→ Quand vous faites une erreur grave (l'erreur grave étant définie ci-dessous), le moteur adverse choisira son meilleur coup (donc vous sanctionnera) si :

- le mat est inférieur ou égal à  
→ vous pouvez perdre la partie en N coups ou en moins de N coups ;
- la perte en centipions est supérieure à  
→ vous perdez plus de N centipions (par rapport au meilleur coup).

##### *β) Perte maximale par coup (en centipions) par le moteur en vue de niveler l'évaluation de la position*

→ Si votre erreur est importante (mais n'entre pas dans l'erreur grave définie ci-dessus), le moteur perdra au maximum N centipions par coup afin d'équilibrer (de rééquilibrer) la partie (le moteur vous permettra donc de revenir dans la partie)

#### b) Ouverture

Il est ici possible de choisir une bibliothèque au format Polyglot (extension .bin) à utiliser pour l'ouverture.

c) Milieu de jeu

α) Au **prochain coup** (ajustements en centipions de l'évaluation de la position)

→ Au **prochain coup**, l'évaluation de la position sera diminuée ou augmentée de N centipions :

- **Déplacer un pion**  
→ si un pion est déplacé ;
- **Avancer une pièce...**  
→ si une pièce (la pièce n'étant pas un pion) **se rapproche du camp adverse** ;
- **Faire échec**  
→ si un échec au roi survient ;
- **Capter**  
→ s'il y a une capture.

Exemple (repris d'une explication de Lucas) :

→ Si **en temps normal** Stockfish (ou un autre moteur) évalue une position à l'aide des 4 variantes suivantes :

**13.Nh5** {+0.02 pts} Nxh5 14.Qxh5 f5 15.Qe2 Bf6 16.Bxf6 Rxf6 17.a4 Qc7

13.f5 {-0.12 pts} c4 14.Be2 Nd7 15.Bb2 b5 16.Nh5 e5 17.f6 Nxf6

13.a4 {-0.24 pts} c4 14.Be2 Rfd8 15.bxc4 dxc4 16.Bf3 Qd7 17.Bxb7 Qxb7

13.Qe2 {-0.24 pts} g6 14.Rae1 Rfd8 15.f5 exf5 16.Nxf5 gxf5 17.Rxf5 d4

Alors, **en temps normal**, Stockfish évalue que le meilleur prochain coup est **13.Nh5**

→ Mais si vous avez défini +20 centipions pour « déplacer un pion », **alors Stockfish recalcule ses évaluations** (seulement lorsqu'un pion est déplacé) :

13.Nh5 {+0.02 pts} Nxh5 14.Qxh5 f5 15.Qe2 Bf6 16.Bxf6 Rxf6 17.a4 Qc7

**13.f5** {-0.12+0.20=+0.08 pts} c4 14.Be2 Nd7 15.Bb2 b5 16.Nh5 e5 17.f6 Nxf6

13.a4 {-0.24+0.20=-0.04 pts} c4 14.Be2 Rfd8 15.bxc4 dxc4 16.Bf3 Qd7 17.Bxb7 Qxb7

13.Qe2 {-0.24 pts} g6 14.Rae1 Rfd8 15.f5 exf5 16.Nxf5 gxf5 17.Rxf5 d4

A présent, Stockfish évalue le meilleur prochain coup comme étant **13.f5**

β) **Pour les coups unilatéraux suivants envisagés (début vs fin de variante)**

Un autre exemple vaut mieux qu'un long discours. Prenons la variante suivante :

**13.h3** {-0.40 pts} Nd7 14.Bb2 g6 15.a4 Bf6 16.Bb5 Qc7 17.d4 a6

Le prochain coup est **13.h3**

Les coups unilatéraux suivants envisagés sont : Bb2 + a4 + Bb5 + d4

- **Conserver les deux fous**

→ Si les deux fous sont toujours présents à l'issue des coups unilatéraux suivants envisagés, alors N centipions seront enlevés ou ajoutés à l'évaluation de Stockfish.

- **Rapprocher les pièces vers le roi adverse**

→ S'il y a eu une progression (donc si les pièces ne sont pas revenues à une position identique), la distance de toutes les pièces au roi adverse est calculée (avec une pondération en fonction de chaque type de pièce). Ce calcul est effectué au début et à l'issue des coups. Si la distance a été réduite, alors N centipions seront enlevés ou ajoutés à l'évaluation de Stockfish.

- *Faire échec*

→ Si un échec au roi survient à l'issue des coups unilatéraux envisagés, alors N centipions seront enlevés ou ajoutés à l'évaluation de Stockfish.

- *Capturer*

→ S'il y a une capture à l'issue des coups unilatéraux envisagés, alors N centipions seront enlevés ou ajoutés à l'évaluation de Stockfish.

d) Finale

C'est le nombre de pièces en jeu qui définit le passage du milieu de partie à la finale. Ce nombre est à préciser dans cet onglet.

Le reste demeure identique à l'onglet « Milieu de jeu » à une exception près :

α) *Au prochain coup (ajustements en centipions de l'évaluation de la position)*

→ Au prochain coup, l'évaluation de la position sera diminuée ou augmentée de N centipions :

- *Avancer une pièce...*

→ si une pièce (la pièce n'étant pas un pion) **se rapproche du roi adverse**

2) Choisir le niveau de jeu

a) Similaire au joueur

→ Le moteur sélectionne le coup qui amène, selon lui, l'évaluation au plus proche de 0.

b) Niveau élevé / Niveau intermédiaire / Niveau faible

Si j'ai bien tout lu Lucas...

Dans ces niveaux, des poids sont fixés et les coups joués par le moteur varient du coup *un peu moins bien--* au *meilleur coup* (voir le tableau ci-dessous).

	Niveau élevé	Niveau intermédiaire	Niveau faible
<i>Meilleur coup</i>	60		
<i>Un peu mieux++</i>	30	5	
<i>Un peu mieux+</i>	15	10	
<i>Un peu mieux</i>	10	25	
<i>Similaire au joueur</i>	5	60	25
<i>Un peu moins bien</i>		25	60
<i>Un peu moins bien-</i>		10	25
<i>Un peu moins bien--</i>		5	10

### 3) Abandon par le moteur

Vous fixez ici le moment où le moteur abandonne.

- *Très tôt* → quand son évaluation montre qu'il a un retard d'au moins 100 centipions
- *Tôt* → quand son évaluation montre qu'il a un retard d'au moins 300 centipions
- *Moyenne* → quand son évaluation montre qu'il a un retard d'au moins 500 centipions
- *Tardif* → quand son évaluation montre qu'il a un retard d'au moins 800 centipions
- *Très tardif* → quand son évaluation montre qu'il a un retard d'au moins 1000 centipions
- *Jamais*

Mais cela n'est que l'idée générale car la formule qui détermine l'abandon intègre d'autres paramètres (par exemple, le moteur continuera à jouer si au moins l'une de ses 5 dernières évaluations ne cadre pas avec les conditions d'abandon).

# Entraînement

## I. Approches du jeu

### 1) Trouver tous les coups

La différence entre l'option « Joueur » et l'option « Adversaire » est le point de vue.

Avec « Joueur », les coups sont à rechercher avec nos pièces (en bas de l'échiquier).

Avec « Adversaire », les coups sont à rechercher avec les pièces adverses (en haut de l'échiquier).

### 2) Coordonnées par blocs

L'entraînement fonctionne par couleurs. Les blancs sont en bas avec les blocs impairs.

Les noirs sont en bas avec les blocs pairs.

Pour passer au bloc suivant, il faut réaliser au moins le même score que le score réalisé dans le bloc de même couleur précédent (avec un score minimal de 1).

## II. Tactiques

### 1) Positions d'entraînement

Au lancement d'un entraînement apparaît une fenêtre de configuration.

#### a) Choisir la position

Le sens varie selon le choix du mode (du « **Type** ») sélectionné :

- en mode séquentiel, il s'agit simplement du numéro de la position que vous souhaitez résoudre en premier ;

- en mode aléatoire, le sens disparaît probablement (le numéro sélectionné n'a pas de sens particulier) ;

- en mode aléatoire rejouable, le numéro sélectionné joue le rôle d'un **label** rappelable.

#### b) **Type**

Il s'agit de définir l'ordre d'apparition des positions

→ Séquentiel : les positions apparaissent dans l'ordre du fichier original

→ Aléatoire : les positions apparaissent dans un ordre... aléatoire 😊

Ce mode peut présenter un intérêt particulier si vous disposez de nombreuses positions triées par thèmes (clouage, attaque à la découverte...) car il vous permettra de jouer en variant régulièrement les thèmes.

→ Aléatoire rejouable : les positions apparaissent dans un ordre aléatoire, différent selon chaque **label**, et mémorisé dans chaque **label**. Si vous voulez jouer les positions dans un ordre aléatoire et à la fin les rejouer dans le même ordre, c'est cette option qu'il faut choisir.

#### c) Mode AVANCÉ

En mode avancé, les coordonnées de l'échiquier sont masquées et il faut entrer les solutions au clavier.

Pensez notamment à indiquer la prise (x), l'échec (+), le mat (#), le petit roque (O-O) et le grand roque (O-O-O).

Remarque : lorsqu'une position est résolue, un bouton "Continuer" apparaît. Si on le souhaite, celui-ci permet de poursuivre la partie et on peut lire en cliquant sur le bouton "Étiquettes PGN" que l'on joue alors contre le "le moteur". Ce dernier est en fait le tuteur.



## 2) Apprendre des tactiques par répétition

### ■ Configuration manuelle

Ici encore, l'option est un peu complexe et les explications sont à prendre avec quelques précautions 😊

#### a) Nombre maximal de puzzles dans chaque bloc

A partir du nombre total de puzzles disponibles, vous choisissez combien de puzzles composeront le bloc à résoudre

#### b) Référence

Champ qui peut être complété par l'utilisateur pour, par exemple, distinguer différents entraînements d'un même fichier .fns

#### c) Répétitions de chaque puzzle

Exemple :

Répétition 1 et Ecart = 3

Imaginons que nous ayons 10 puzzles à résoudre : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Répétition 1 signifie "Première répétition" : chaque puzzle sera à résoudre 2 fois.

Si Ecart = 3, le programme essaie de mettre 3 puzzles entre un puzzle donné et sa répétition : 1 2 3 4 1...

Ajoutons une seconde ligne : Répétition 2 et Ecart = 5

Répétition 2 signifie "Deuxième répétition" : à présent, chaque puzzle sera à résoudre 3 fois.

Si Ecart = 5, le programme essaie de mettre 5 puzzles entre la première et la deuxième répétition : 1 2 3 4 1 5 2 6 3 4 1...

#### d) Blocs

Il s'agit de définir l'ordre d'apparition des puzzles

→ Original : les puzzles apparaissent dans l'ordre du fichier original

→ Aléatoire : sans surprise, les puzzles apparaissent dans un ordre plein de surprises 😊

→ Précédent : les puzzles apparaissent dans le même ordre que le choix précédent

Ce n'est pas encore clair ? Alors je prends un exemple.

Vous pouvez très bien vouloir faire les puzzles :

1. Dans l'ordre du fichier original

Puis vous voulez refaire ces puzzles mais :

2. Dans un ordre aléatoire

Et comme vous êtes très motivé, vous recommencez, mais dans le même ordre aléatoire, d'où :

3. Précédent : cette option n'a donc de sens qu'après un entraînement aléatoire que vous voudriez répéter dans un ordre identique.

Avec 3 puzzles à résoudre, cela peut donner :

ABC puis CAB puis CAB

ou

ABC puis BCA puis BCA

etc.

#### e) Pénalités

Voici une explication en anglais. J'ai pas mieux.

Penalties: determines how many positions are delayed when an error is made based on the % of solved positions.

J'ai finalement peut-être mieux 😊

Il pourrait s'agir de la pénalité de retour en cas d'erreur, cette pénalité variant avec le pourcentage de puzzles résolus.

Exemple : Positions = 2 et Affecté = 25 % - 50 %

Imaginons que nous ayons 10 puzzles à résoudre. Nous en avons déjà résolu 3 et sommes donc au 4<sup>e</sup>. Nous faisons alors une erreur.

Comme nous avons déjà résolu entre 25 % et 50 % des puzzles, cette erreur nous fera retourner au 2<sup>e</sup> puzzle (4<sup>e</sup> puzzle – 2 positions de pénalité = 2<sup>e</sup> puzzle)

#### f) Renforcement

Un nombre N d'erreurs accumulées est fixé et une fois ce nombre atteint, il faudra résoudre les N puzzles, sans erreur et un certain nombre de fois (= un certain nombre de cycles, ce nombre de cycles étant à définir dans la configuration manuelle).

A chaque erreur, il faudra recommencer l'intégralité du renforcement 😊

#### g) Mode AVANCÉ

En mode avancé, les coordonnées de l'échiquier sont masquées et il faut entrer les solutions au clavier.

#### h) Fichier FNS

Plusieurs fichiers (de type .fns) peuvent composer l'entraînement. On affecte alors un poids à chaque fichier afin de déterminer quel pourcentage de puzzles provient de chaque fichier.

Exemple :

Imaginons 10 puzzles à résoudre provenant d'un fichier A (poids = 20) et d'un fichier B

(poids = 80) → 2 puzzles proviendront du fichier A et 8 puzzles proviendront du fichier B.

### 3) Trouver le meilleur coup

\* Lorsque vous créez un nouvel entraînement (bouton « Nouveau »), vous ferez analyser les positions par un moteur pendant une certaine durée. Il peut parfois arriver que le moteur sélectionne un meilleur coup... qui n'en est pas un 😞

Il faut garder cela en tête avant de s'énerver et savoir :

- que la durée d'analyse a une influence sur les solutions (le risque d'erreur diminue avec une durée qui augmente) ;
- qu'on peut effacer une position problématique (bouton « Supprimer » dans la position en cours).

\* L'information « Répliques » (le nombre de fois où vous avez recommencé un entraînement) semble fonctionner de manière anarchique. Si cette information vous intéresse vraiment, la seule façon que j'ai trouvée pour qu'elle reste exacte est d'utiliser le bouton « Fermer » à l'issue de l'entraînement puis d'aller dans l'onglet « Terminé », de double-cliquer sur l'entraînement et de cliquer sur le bouton « Répéter ». Vous retrouverez alors votre entraînement dans l'onglet « En attente » avec l'information « Répliques » augmentée de 1 et la possibilité de consulter l'historique (avec le bouton du même nom).

### 4) Déterminer votre puissance de calcul

Puisque l'on parle de calcul... un peu de mathématiques pour ceux qui voudraient savoir comment se trouve le résultat.

\* Pour chaque coup joué, on a :

$$\text{Score} = 100 - | \text{Meilleure Evaluation} - \text{Evaluation Joueur} |$$

**OU**  $\text{Score} = 0$  si la valeur absolue est  $\geq 100$

\* Ensuite, si les **N** coups joués sont valides, le *Résultat* se trouve ainsi (version informatique simplifiée) :

$$\text{Résultat} = 0$$

$$\text{Facteur} = 1$$

$$\text{Précédent} = 100$$

$$i = 1$$

Pour  $i$  de 1 à **N**

$$\{ \quad \text{Résultat} += \text{Score}(i) * \text{Facteur} * \text{Précédent} / 100$$

$$\quad \text{Précédent} = \text{Score}(i) * \text{Précédent} / 100$$

$$\quad \text{Facteur} *= 2$$

$$\# \quad *= \rightarrow \text{Facteur} = \text{Facteur} * 2$$

$$\quad i += 1$$

}

En gros, le calcul est basé sur la valeur absolue de la différence entre l'évaluation du meilleur coup et l'évaluation du coup du joueur (par le moteur d'analyse), un facteur 2 pour chaque coup supplémentaire (car la difficulté augmente avec la profondeur) et un paramètre qui atténue le tout (si un coup faible est joué).

## 5) Guirlande flash

Il existe un « mode observation comptée » et un « mode observation offerte ». Dans le premier mode, le chronomètre démarre dès l'affichage de la position. Dans le deuxième mode, le chronomètre démarre lorsque vous bougez la première pièce (le temps d'observation est donc offert).

Un double-clic sur l'un des cercles lance une série de puzzles associés à un thème. Vous pouvez bien sûr refaire chaque série (chaque bloc d'exercices) quand vous le souhaitez.

Max Aloyau indique dans un de ses documents une subtilité : *« Vous pouvez à tout moment avoir une vision claire et précise de vos progrès dans chacune des phases proposées par ces exercices en sélectionnant l'icône voulue. D'un clic droit, vous faites apparaître l'historique détaillé. »*

Le bouton « Configurer » offre notamment la possibilité, après la résolution d'un puzzle, de passer directement au suivant à partir du niveau 2. Le niveau 2 ne correspond pas au 2<sup>e</sup> bouton / cercle / bloc de chaque thème. Le niveau 2 est accessible lorsque vous avez déjà résolu un panneau complet. Si alors vous connaissez ou si vous vous souvenez de la logique derrière la solution de chaque puzzle, cette option peut vous convenir.

### III. Parties

#### 1) Jouer comme un grand maître

##### ■ Onglet « Basique »

Un mot sur *Voir les évaluations / Voir toutes les évaluations* (si vous activez l'option « Arbitre »).

\* *Voir les évaluations* : votre coup et celui réellement joué par le grand maître seront évalués et comparés.

\* *Voir toutes les évaluations* : en plus des 2 évaluations ci-dessus, il vous sera présenté une évaluation pour chacun des autres coups possibles. Ceci peut constituer une information intéressante mais aussi une aide pour la suite de la partie (car parfois, le meilleur coup pourra être joué avantageusement au coup suivant).

##### **A noter :**

En activant l'option « Arbitre », cet entraînement fonctionnera de façon plus ou moins semblable à l'entraînement « Comparer vos coups avec ceux d'une partie » (voir le chapitre correspondant).

Toutefois, ici, toutes les parties seront issues de celles d'un grand maître.

#### 2) Captures et menaces dans une partie

L'idée est simple... une fois comprise.

\* Dans la partie « captures », il vous faut indiquer (à l'aide du clavier ou en cliquant sur l'échiquier avec la souris) toutes les captures possibles pour le joueur qui est au trait.

\* Dans la partie « menaces », il vous faut indiquer toutes les captures possibles pour le joueur qui sera au trait (ce qui revient à indiquer les futures menaces).

#### 3) Compter les coups

Une fois comprise... l'idée est simple.

Il vous faut indiquer combien de coups possibles peut jouer celui qui est au trait (tous les coups légaux doivent être comptés, même ceux qui feraient perdre la partie).

#### 4) Apprendre depuis une partie

##### a) Restituer les coups

Une façon possible de réaliser cet entraînement est « d'observer / de mémoriser » au préalable les coups d'une partie (mais ce n'est pas obligatoire).

Puis, vous importez cette partie dans l'entraînement à l'aide du bouton « Nouveau ».

Vous lancez ensuite l'entraînement (bouton « Apprendre » puis bouton « Entraînement »).

En ce qui concerne le « second échiquier », le nombre de « mouvements affichés » (de demi-coups affichés) vous permet de définir la difficulté.

Par exemple, avec 8 mouvements affichés, un échiquier de référence (le « second échiquier ») indiquera la position après les 4 premiers coups (c'est-à-dire après les 8 premiers demi-coups).

Il vous faudra alors restituer dans l'ordre (sur votre échiquier) les coups joués.

A chaque coup joué, la position progresse sur l'échiquier de référence. Observer cet échiquier de référence peut vous aider lorsque vous n'avez plus en tête la suite des coups.

A noter que cet entraînement est également disponible à la fin d'une partie d'échecs dans le menu *Utilitaires*.

##### b) Comparer vos coups avec ceux d'une partie

Vous sélectionnez au préalable une partie.

Dans notre exemple, cette partie oppose Francis (les blancs) à Lucien (les noirs).

Vous choisissez une couleur (votre homologue) : si vous choisissez les blancs, vos coups seront comparés à ceux de Francis ; si vous choisissez les noirs, vos coups seront comparés à ceux de Lucien.

A chaque coup joué, votre choix et celui de votre homologue sont évalués par le moteur d'analyse (sélectionné dans le menu Options / Configuration des moteurs / Moteur d'analyse).

Ainsi, vous gagnez ou vous perdez des points (des centipions) selon que votre coup est meilleur ou moins bon que celui de votre homologue.

Votre score est indiqué par rapport à votre homologue et, pour information, par rapport à celui du moteur d'analyse.

Il faut comprendre que votre coup ne sera jamais joué : ce sera toujours celui de votre homologue qui le sera.

La partie se termine en comparant le dernier coup de votre homologue avec votre dernier déplacement.

Selon que votre score est négatif ou positif, vous saurez si vos choix ont été un peu moins pertinents ou un peu plus pertinents que ceux de votre homologue.

Vous l'aurez compris, votre score est à comparer avec celui de votre homologue (si vous avez choisi les blancs, votre homologue est alors Francis) ; comparer votre score par rapport à l'adversaire (donc les noirs de Lucien) n'a pas de sens.

### **A noter :**

Quand la fenêtre d'analyse apparaît, **il est possible de lancer une nouvelle analyse** (en appuyant sur la flèche verte). Chaque nouvelle analyse est probablement effectuée à une profondeur plus importante et affine donc vraisemblablement la précédente.

Vous ne voyez pas le bouton « Nouvelle analyse » ?

J'emprunte la première ligne ci-dessous et vous allez comprendre.

Aaallloooooorrrrs... je reprends... leeeeeeeeeeee... bouquiiiiinnnn... Aaaah ! oui ! c'est là :

**Pour avoir la possibilité de lancer une nouvelle analyse, il est nécessaire d'activer au préalable « Travailler en arrière-plan, si possible » dans le menu Options / Configuration des moteurs / Tuteur.**

## IV) Ouvertures

### 1) Entraînement avec un répertoire

Dans les options de configuration du répertoire de l'adversaire, on trouve :

#### \* Sélectionné par le joueur

→ Vous choisissez vous-même le coup de l'adversaire parmi ceux contenus, pour une position donnée, dans le répertoire sélectionné.

#### \* Aléatoire équitable

→ Supposons que, dans une position donnée, le répertoire sélectionné contienne 700 occurrences du coup e2e4 et 300 occurrences du coup d2d4.

Ici, le poids de chacun des coups du répertoire n'entre pas en ligne de compte et chaque coup a autant de chances qu'un autre d'être sélectionné (dans notre exemple, e2e4 et d2d4 ont chacun une probabilité de 50 % d'être sélectionné).

#### \* Aléatoire proportionnel

→ Supposons que, dans une position donnée, le répertoire sélectionné contienne 700 occurrences du coup e2e4 et 300 occurrences du coup d2d4.

Ici, le coup e2e4 sera sélectionné dans 70 % des cas et le coup d2d4 sera sélectionné dans 30 % des cas.

#### \* Toujours le pourcentage le plus élevé

→ Le coup de l'adversaire sera toujours, pour une position donnée, celui qui a la plus grande occurrence dans le répertoire sélectionné.

## V) Finales

### 1) Mat en 1<sup>1/2</sup>

Vous êtes au trait. Votre couleur est celle indiquée par le cercle coloré sur le bord de l'échiquier. Si ce cercle est en bas, vous venez du bas ; si ce cercle est en haut, vous venez du haut.

Votre premier coup est imposé et indiqué (mais ce coup n'est pas matérialisé sur l'échiquier).

Puis apparaissent plusieurs possibilités de déplacement pour votre adversaire.

En prenant en compte votre premier coup imposé, vous devez, pour chacune de ces possibilités, indiquer à l'aide du clavier le coup qui vous fera gagner la partie.

Pour rappel, l'indication d'une prise doit être indiquée par un « x » (par exemple, Txa6), mais indiquer le mat (#) n'est ici pas obligatoire.

### 2) Finales avec tables Gaviota

Si l'on souhaite créer une nouvelle position (bouton « Nouveau »), il faut garder à l'esprit que le joueur au trait doit pouvoir gagner ou obtenir la nulle (et cela, sans compter sur une erreur adverse).

A noter que le bouton « Nouveau » peut également servir à rechercher une position existante.



# Challenge

## I) Compétition avec le tuteur

L'aide précise notamment que le tuteur doit être activé (Options / Configuration des moteurs / Tuteur / « Désactivé au début du jeu » doit être décoché).

## II) Classement Elo

### 1) Elo Lucas

Votre Elo démarre à 0 et il augmente ou diminue selon vos résultats.

### 2) Elo de tournoi

Votre Elo a une valeur de départ (je crois 1600) et il augmente ou diminue selon vos résultats.

Il y a deux autres différences avec Elo Lucas :

- d'une part vos adversaires gagnent ou perdent eux aussi des points Elo en fonction de leurs résultats ;
- d'autre part, les parties se jouent à la pendule (donc avec un temps limité).

### 3) Elo FICS, Elo FIDE et Elo Lichess

Dans les trois cas, l'idée est semblable à l'entraînement « Comparer vos coups avec ceux d'une partie » (voir chapitre correspondant).

Pour Elo FICS, les parties sont issues du serveur de jeu en ligne FICS.

Pour Elo FIDE, les parties sont issues de la Fédération internationale des échecs.

Pour Elo Lichess, les parties sont issues du site web Lichess.

## III) Les coups singuliers

### 1) Challenge 101

En plus d'être accessible par le menu, cet entraînement se lance automatiquement à chaque démarrage de Lucas Chess (mais vous n'êtes pas obligé d'y jouer).

L'idée est de trouver le meilleur coup à jouer dans la position qui s'affiche. Il y a dix positions à résoudre et mille points à gagner au maximum par position.

Le temps est limité (mais l'horloge n'est pas apparente) et les points diminuent donc au fur et à mesure que votre réflexion se prolonge.

Les points de la position en cours sont également diminués à chaque erreur que vous faites.

L'entraînement ne propose rien pour analyser les positions mais chaque position jouée est ajoutée dans Entraînement / Tactiques / Positions d'entraînement / Entraînement personnel / Challenge 101. Vous trouverez là des outils (notamment un bouton "Aide", des Kibitzers) qui pourront vous aider si vous souhaitez comprendre une position.

# Outils

## I) Créer votre partie

Il ne faut pas passer à côté de cet outil. Explorez-le.

C'est en quelque sorte un échiquier d'analyse.

Vous retrouverez la plupart des menus présents ici lorsque vous jouerez une partie contre un moteur ou lorsque vous ouvrirez une partie d'une base de données ou d'un fichier PGN.

Vous pourrez y construire une partie coup par coup, demander une « Aide au coup »...

**Le menu « Utilitaires » permet de faire des sauvegardes, de lancer une analyse, de modifier la position (via notamment un éditeur de position ou en collant une position FEN issue du presse-papiers), de créer (facilement) / lancer des spectateurs [des spectateurs ou Kibitzers sont des moteurs paramétrés pour évaluer toutes sortes de choses (la position, une menace...)]...**

Le menu « Configurer » propose de paramétrer les échecs à l'aveugle...

## A) Utilitaires

### 1) Analyser

a) Refaire les analyses antérieures existantes (onglet « Options générales »)

**Cette option permet d'analyser (puis d'analyser à nouveau) les coups de la partie.**

α) *De l'ajout de NAGs*

Lorsqu'une analyse est terminée, les coups du PGN prennent également les couleurs définies dans le menu principal *Options / Couleurs / Général / Coups indiqués dans un tableau PGN*.

Si l'on prend l'exemple d'un « bon coup (!) » qui aurait été défini en vert, on peut se demander pourquoi certains bons coups sont uniquement mis en vert tandis que d'autres sont mis en vert avec l'ajout du NAG « ! ».

La raison est la suivante : le moteur d'analyse ajoute un NAG « ! » quand, pour trouver un « bon coup », son calcul nécessite d'atteindre une certaine profondeur (au sens échiquéen du terme) ; dit autrement, quand le « bon coup » est plus complexe à trouver.

Notons que certains coups "simples" (par exemple un coup obligatoire) seront définis comme des « bons coups » (sans ajout du NAG « ! ») car ce sont les meilleurs coups pour le moteur d'analyse.

### β) De la durée de l'analyse

Vous avez défini le temps d'analyse par coup mais ce temps s'avère parfois plus long ?

En effet, et dans ce cas, il apparaît la phrase « Finalisation de l'analyse... ».

Cette prolongation semble fonction de la qualité du coup joué et du nombre N de variantes (MultiPV) demandé. En fait, le moteur fait son analyse et détermine les N variantes principales (ainsi que leur évaluation respective). Si le coup joué n'est pas le coup initial d'une des N variantes principales, alors le moteur doit encore lancer une analyse spécifique pour déterminer l'évaluation du coup joué.

Il semble toutefois que définir un temps d'analyse très court (1 seconde) puisse masquer l'apparition de cette phrase.

#### **A noter :**

- Si vous sélectionnez à la fois un temps et une profondeur, la profondeur sera un objectif et le temps une limite.
- Il faut aussi garder en tête que le temps d'analyse influe sur la précision des résultats.

### b) Conversion des analyses en variantes (onglet « Variantes »)

**Cette option permet d'afficher les variantes évaluées par le moteur. Le nombre N de variantes évaluées (= MultiPV) est à définir dans l'onglet « Options générales ». Il s'affichera N variantes si le coup analysé est dans les N meilleures variantes, sinon il s'affichera N+1 variantes (le coup analysé s'ajoutera également en tant que variante).**

### c) Analyser chaque coup de chaque variante (onglet « Variantes »)

Vous êtes patient ? 😊

Une fois les variantes évaluées et affichées, vous pourrez analyser chaque coup de chaque variante. Vous pourrez visualiser les résultats en double-cliquant sur une variante.

*Petit calcul* : pour un temps d'analyse de 2 secondes par coup et pour seulement 4 coups joués (2 blancs et 2 noirs) et 3 variantes demandées (et supposons que chaque variante apparaisse avec une profondeur de 10 coups), cela fait...  $4*2+4*3*10*2 = 248$  secondes...

Vous êtes patient ? 😊

Mais... il est tout à fait possible de vouloir analyser en profondeur les variantes de seulement un ou deux coups joués. Cela peut se définir avec « Couleur(s) à analyser » et « Coup(s) » de l'onglet « Options générales ».

d) Coups faibles

Je ne pense pas qu'un coup faible soit forcément un très mauvais coup (??), car nous pouvons nous-mêmes définir ici un coup faible (à l'aide d'une perte en centipions ou d'une différence minimale en pourcentage par rapport au meilleur coup).

Une fois ce coup faible défini, vous pourrez créer 2 entraînements tactiques (l'un classique dans *Positions d'entraînement / Tactiques*, l'autre par répétition dans *Tactiques personnelles*) et / ou 1 entraînement dans « Trouver le meilleur coup ».

*P.S. 1 : notons que la différence en centipions est stable (entre 124 et 134 ou entre 206 et 216, il y a toujours 10 centipions d'écart) alors que la différence minimale en pourcentage "varie" avec les mêmes nombres.*

*P.S. 2 : l'utilisation de ces deux conditions simultanément devrait impliquer que les deux conditions soient remplies... mais je n'ai pas testé 😊*

e) Coups remarquables

A nouveau, puisque nous pouvons nous-mêmes le définir, je ne pense pas qu'un coup remarquable soit forcément un coup excellent (!!).

Un coup remarquable se définit d'une part par la profondeur minimale nécessaire au moteur d'analyse pour calculer le meilleur coup, et d'autre part par un "gain minimum de centipions".

Mais... un "gain minimum de centipions"... c'est quoi ? → From the best move to the second move in the evaluation.

On peut donc supposer qu'un coup remarquable soit le meilleur coup calculé par le moteur à une profondeur minimale et avec une condition : que ce meilleur coup soit évalué à au moins N centipions de plus que le second meilleur coup.

Avec un peu de chance 😊, vous obtiendrez un entraînement au format FEN (en réalité FNS) dans *Positions d'entraînement / Entraînement personnel* et / ou un autre dans « Trouver le meilleur coup ».

*P.S. : après quelques essais, je ne pense pas que cette option fonctionne. Ce n'est pas important : on apprend de ses erreurs 😊 Je laisse tout de même le texte.*

f) Indicateurs

Lorsqu'une analyse est terminée, un tableau apparaît. Il contient notamment l'onglet « Indicateurs ». **Michele Tumbarello explique la signification de ces indicateurs dans son document *Advanced info in LC* (en anglais). A lire, comme de nombreux autres (en français, anglais, espagnol, polonais et allemand), sur :**

**<https://lucaschess.pythonanywhere.com/home> à la rubrique « Documents ».**

2) Spectateurs (Kibitzers)

Parmi les Kibitzers que l'on peut créer se trouve « Indicateurs – RodentII ». Celui-ci donne des informations semblables aux indicateurs du paragraphe ci-dessus, à la différence qu'il n'évalue pas simplement une partie terminée : il peut être lancé à tout moment (sur un coup ou un autre) de la partie.

**A noter, dans les paramètres des Kibitzers :**

- le réglage du point de vue : après ou avant le déplacement courant ;
- le réglage (en secondes) du temps de fonctionnement du Kibitzer (avec 0 = réflexion continue)

3) Modifier la position

a) Editeur de position

\* Si une prise "en passant" est possible, il faut indiquer dans la zone de texte adéquate les coordonnées de la case sur laquelle se retrouverait le pion qui effectuerait la prise.

\* Sur le haut de la fenêtre de l'éditeur de position, vous verrez un petit scanner. Je vous laisse le lien où Lucas explique son fonctionnement (en anglais) :

<http://lucaschess.blogspot.com/2015/12/future-version-10-step-05-scanner-of.html>

#### 4) Sauvegarder

Chaque logiciel utilise ses propres formats et Lucas Chess a également les siens.

- LCDB : format propre des bases de données de Lucas Chess
- LCSB : format propre des bases de données de Lucas Chess ne contenant qu'une seule partie d'échecs.

L'intérêt de ce format est qu'il est flexible et, si besoin, des caractéristiques intéressantes pour le programme peuvent être ajoutées

- FEN : format standard / notation qui sert à transcrire la position des pièces sur l'échiquier.

Un fichier FEN peut contenir plusieurs enregistrements FEN (un par ligne).

Lucas Chess permet de copier un FEN dans le presse-papiers ainsi que de coller une position FEN.

Le programme propose aussi d'enregistrer un FEN dans un fichier mais ce dernier a en fait une extension FNS (voir ci-dessous)

- FNS : format propre de Lucas Chess. Les fichiers FNS contiennent en fait des enregistrements FEN qui peuvent être associés à des solutions et à d'autres informations.

Ils sont notamment utilisés dans les positions d'entraînement de Lucas Chess mais on ne peut pas les ouvrir / les lire comme un PGN (voir ci-dessous)

- PGN : format standard de codage des parties d'échecs.  
Un fichier PGN peut contenir plusieurs enregistrements (plusieurs parties).  
C'est un fichier texte et il n'y a que 2 options : soit écraser intégralement le fichier, soit faire un ajout à la fin du fichier. Le traitement se fait donc sur le fichier et non sur un de ses enregistrements spécifiques.

Lucas Chess dispose de nombreuses possibilités pour le traitement des PGN : ouvrir / lire / créer / modifier / enregistrer / copier-coller...

## 5) Trouver des coups contraignants

Si cette option n'est pas vraiment un utilitaire (elle ressemble en effet à un entraînement), elle a pourtant sa place dans ce menu car elle pourra être utilisée à tout moment au cours d'une partie.

En anglais, il existe "forcing move" et "forced move".

La dernière expression est un coup contraint (dit aussi "coup forcé"), unique (certaines situations d'échec) ou non, obligatoire (roi en échec) ou pas (on peut toujours accepter de laisser une tour en prise sans compensation).

La première expression est quant à elle le coup contraignant (essentiellement un échec, une prise ou une menace), qui limite les réponses de l'adversaire.

Le coup contraignant est un principe important aux échecs et Lucas Chess nous permet donc de le travailler.

Ici, la fonctionnalité demande de trouver la meilleure variante calculée par le tuteur <sup>(\*\*\*)</sup>, que le premier coup soit contraignant ou pas. Globalement, lorsque le meilleur coup n'est pas une prise, un échec ou une menace (ce qui vous sera indiqué à l'aide de questions / réponses), il n'est pas qualifié de contraignant.

<sup>(\*\*\*)</sup> Le temps d'analyse de la position est donc celui défini dans *Options / Configuration des moteurs / onglet « Tuteur »*.

Il existe quelques limitations :

- si une sous-promotion est nécessaire, elle sera faite automatiquement ;
- certains cas ne sont pas supportés (par exemple, lorsque le joueur au trait est en échec) ;
- parfois, déplacer une pièce ou une autre aboutit à un résultat identique (par exemple, pour certains mats en 1 (ou pour certaines défenses de mat en 1)). Mais l'ordinateur ne comprend rien à l'humour et il ne vous laissera pas le choix 😊

Je voudrais préciser la différence entre « menace de mat » et « forcer le mat ».

La première expression signifie qu'à la suite du coup d'un joueur, si l'autre joueur joue un mauvais coup, il perdra la partie en étant échec et mat (si le premier joueur joue le(s) bon(s) coup(s), bien sûr !).

La seconde expression signifie que le joueur qui vient d'effectuer le coup doit gagner la partie en faisant échec et mat (à condition, à nouveau, de jouer ensuite le(s) bon(s) coup(s)).

Pour la question "Le meilleur coup menace-t-il quelque chose de nouveau ?", elle concerne uniquement une prise (éventuelle) et une menace de mat.

Finalement, on a un processus de recherche classique :

1. Echecs
2. Captures
3. Menaces
  - a. de capture
  - b. de mat
  - c. etc.

## II) Bases de données

Dans une base de données, il est possible de faire un tri numérique en appuyant sur CTRL (ALT ou SHIFT) tout en double-cliquant sur l'en-tête.

Dans *Configurer / Options de la base de données*, on trouve « **Autoriser les doublons** ». Cela s'applique aux parties nouvellement importées et concerne uniquement les coups joués.

Dans *Utilitaires*, on trouve « **Supprimer les doublons** ». Cela supprime les doublons mais concerne les parties avec à la fois les mêmes coups et les mêmes tags.

Il peut arriver qu'il faille d'abord "réveiller" une base de données lorsque celle-ci contient de très nombreux enregistrements (lignes). Il suffit pour cela de passer du 1<sup>er</sup> au 2<sup>e</sup> enregistrement en appuyant sur la touche "flèche vers le bas" (↓) de votre clavier. A défaut, tous les enregistrements pourraient ne pas apparaître.

Compacter la base (dans *Utilitaires*) : une base de données se fragmente avec de l'espace libre en raisons d'ajouts ou de suppressions. Compacter une base de données permet de réorganiser sa disposition interne sur le disque dur, c'est-à-dire de l'optimiser. Cela a du sens avec des bases de données que vous modifiez fréquemment (ajouts, suppressions, modifications...) et qui contiennent de très nombreux enregistrements.

### Quelques combinaisons utiles :

- \* CTRL A → Sélectionne la base de données entière. Avec une base de données qui contient de très nombreux enregistrements, on va supposer que ça marche mais qu'il faut être très patient 😊
- \* CTRL et clics gauche → Sélectionne plusieurs parties (celles correspondant aux clics)
- \* SHIFT et 2 clics gauche → Sélectionne les éléments compris entre le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> clic (ainsi que les éléments de chacun des 2 clics)



## A) Onglet « Parties »

### 1) Filtrer, mode standard

Un peu d'informatique... pour ceux que ça intéresse.

- Egal, Différent, Plus grand que, Plus petit que, Plus grand ou égal, Plus petit ou égal  
→ Ces conditions s'utilisent généralement avec des nombres mais rien n'empêche de s'en servir avec une chaîne de caractères (en particulier pour « Egal » et « Différent »). Elles sont utilisées avec une idée mathématique (correspondance exacte, comparaison...)

- Comme (joker = \*), Pas comme (joker = \*)

→ Ces conditions s'utilisent généralement avec une chaîne de caractères. Le joker (\*) remplace ici des caractères multiples.

Exemples :

- Blancs Comme **Re** → Affiche les noms des joueurs blancs où l'on retrouve « Re » : **René**, **Laurent**, **Pierre**...
- Blancs Comme **\*el** → Affiche les noms des joueurs blancs dont le début est variable mais qui se terminent par « el » : **Marcel**, **Gabriel**...
- Blancs Comme **Ma\*** → Affiche les noms des joueurs blancs commençant par « Ma » et qui se terminent de façon variable : **Marc**, **Maurice**...
- Blancs Comme **Je\*-e** → Affiche les noms des joueurs blancs commençant par « Je », suivi d'une chaîne de caractères variable, suivie d'un tiret (-), suivi d'une chaîne de caractères variable et qui se terminent par « e » : **Jean-Pierre**, **Jeanne-Marie**...

- ET

→ Opérateur logique qui renvoie un résultat lorsque tous ses opérandes (ses arguments, ses paramètres) sont vrais (on raisonne par ligne sur la base de données).

Exemple : (Blancs Egal Corentin) ET (Noirs Egal Etienne) ET (Résultat Egal 1/2-1/2)

Ce filtre affiche toutes les parties entre Corentin (avec les blancs) et Etienne (avec les noirs) qui se sont terminées par la nulle.

## ■ OU

→ Opérateur logique. Il me semble qu'il s'agit ici du « OU inclusif » qui renvoie un résultat si au moins un de ses opérandes (ses arguments, ses paramètres) est vrai.

Exemple : (Blancs Egal Mehdi) OU (Résultat Egal 0-1)

Ce filtre affiche toutes les parties jouées par Mehdi avec les blancs (opérande 1) et il affiche également toutes les parties remportées par les noirs (opérande 2), sans que ces deux opérandes soient obligatoirement liés.

Pourront par exemple apparaître :

- Mehdi – Benoit 1-0 (opérande 1 = VRAI)
- Georges – Mehdi 0-1 (opérande 2 = VRAI)
- Francis – Martin 0-1 (opérande 2 = VRAI)
- Mehdi – Laurent 0-1 (opérande 1 = VRAI et opérande 2 = VRAI)

## B) Onglets « Explorateur d'ouvertures » et « Joueurs »

Les couleurs (vert, rouge, gris) ne sont pas liées à un aspect positif, négatif ou neutre. En fait, elles sont associées au nombre ou au pourcentage de victoires / nulles / défaites :

- le vert est associé au nombre ou au pourcentage le plus important ;
- le gris est associé au nombre ou au pourcentage intermédiaire ;
- le rouge est associé au nombre ou au pourcentage le moins important.

Si les 3 valeurs sont égales, elles seront toutes les 3 en gris.

Si l'une des valeurs est supérieure aux 2 autres qui, elles, sont égales, alors la valeur la plus forte sera en vert et les 2 autres valeurs seront en gris.

Si 2 valeurs égales sont supérieures à la troisième, alors la valeur la plus faible sera en rouge et les 2 autres valeurs seront en gris.

## III) PGN

### A) Coller la position PGN

Cette option permet de visionner une partie préalablement copiée (au format PGN) dans le presse-papiers.

Mais on peut se poser la question de l'utilité de cette option qui ouvre au préalable une base de données temporaire.

En effet, il semble plus facile de passer par *Outils / Créer votre partie / Utilitaires / Modifier la position / Coller la position PGN* ou, plus directement, par *Outil / Créer votre partie et CTRL V*.

On arrive ainsi au même résultat sans passer une base de données temporaire.

Mais si vous avez copié d'un coup dans le presse-papiers **plusieurs parties** (au format PGN), alors cette option prend tout son sens : la base de données temporaire va permettre d'intégrer toutes ces parties alors que *Créer votre partie et CTRL V* ne peut traiter qu'une partie unique.

## IV) Ouvertures

### A) Lignes d'ouverture

#### 1) Entraînement / Configuration / Créer des entraînements

##### a) Séquentiel – Statique – Positions

Je fais un copier-coller d'un texte de Lucas (en anglais). Il peut servir ici même s'il date un peu et que le logiciel a évolué.

#### **News :**

**Opening Lines** that allows you to create a repertoire of openings, and with tools to help to study, graphics-Director save the graphics in the same file, then it is all-in-one, providing the possibility of sharing easily. It also includes three simple ways of training:

→ *Vous pouvez créer un répertoire d'ouvertures et y ajouter des éléments graphiques (la palette graphique s'utilise sur le petit échiquier de façon classique ; reportez-vous au chapitre correspondant). Ces éléments graphiques seront sauvegardés dans le fichier du répertoire.*

*Vous pouvez ensuite créer 3 entraînements en choisissant votre couleur et le nombre de demi-coups qui vous intéresse :*

- First, sequential mode, the user must select all moves of a line and one side, must repeat until there are no errors. Then based on the number of times with no errors, it will be repeated.  
→ *En mode séquentiel, il faut reproduire les coups d'une ligne ; on passe ensuite à la ligne suivante.*
- Second, static, all the lines to study appear in a window, and the user can select any of them. The repetitions without errors are highlighted with meteorological symbols.  
→ *Le mode statique est assez comparable, mais c'est vous qui choisissez la ligne à travailler et un symbole météorologique (allant de la neige au soleil) vous montre votre progression. En cas d'erreur après le(s) coup(s) initial (initiaux) commun(s), il y a une pénalité (une dégradation de la météo).*
- Third, positions, all the different positions can be trained in the same way as in the first training.  
→ *Le mode positions est différent (au vu de l'ancienne explication ci-dessus, il semble avoir évolué) : une position est donnée et il faut trouver le coup suivant ; ensuite, on passe à une autre position*

#### **A noter :**

En mode séquentiel et statique, il vous faudra peut-être cliquer sur un coup du PGN pour voir les éléments graphiques créés car, si vous avez par exemple inséré un élément graphique sur un coup blanc et que vous jouez également avec les blancs, un coup noir sera joué juste après votre coup blanc, ce qui fera disparaître automatiquement l'élément graphique.

b) Avec moteurs

Un autre texte en anglais de Lucas :

**Opening lines**

New training against some engines, user plays games against engines with some conditions:

- Mandatory moves: in the first part, the user and the engine must each make moves defined in the opening lines created.  
→ *Le nombre de demi-coups obligatoires est un total. Ainsi, pour 4 demi-coups obligatoires, 2 le seront pour le joueur et 2 le seront pour le moteur.*
- Moves until the control: for the second part, the motor moves without restrictions and the user must select one of the lines or another movement if not provided for in one of the lines.  
→ *Alors... oui et non.*  
*Si « Demander s'il faut continuer quand le coup est différent de la ligne » :*  
*- n'est pas coché, alors, à l'issue des coups obligatoires, le moteur peut jouer sans restriction. Tant que le moteur suit l'une des lignes, le joueur doit faire de même.*  
*- est coché, alors, dès que le joueur ne suit plus l'une des lignes (même lors des coups obligatoires), un message apparaît pour lui demander s'il souhaite poursuivre ou non.*
- At the end, the controlling engine calculates the score of the first move out of the lines and the score of the last move, and this difference must be less than that set in "Maximum number of centipawns...", to move to the next engine.  
→ *Une sortie de ligne équivaut au 1<sup>er</sup> des N « demi-coups avant l'évaluation » (ce nombre N est défini lors de la configuration de l'entraînement). A l'issue de ces N demi-coups, le moteur contrôleur fait une analyse / une évaluation du 1<sup>er</sup> et du N<sup>e</sup> coup hors ligne. La différence entre ces deux évaluations donne une perte ou un gain de centipions.*  
*Pour jouer avec le moteur suivant, le joueur ne doit pas perdre plus de centipions que ceux définis dans « Nombre maximum de centipions perdus pour passer le contrôle ».*
- There are 5 levels, each level change increases the time thought by the rival engine. (0.5, 1, 2, 4, 8 secs)  
→ *Effectivement, il existe 5 niveaux de jeu et le temps de calcul des moteurs augmente avec les niveaux : 0.5, 1, 2, 4 et 8 secondes.*

- Bunch of engines: user select a block of 8 engines to play against in each level.  
→ *A présent, il semble que nous puissions définir le nombre de moteurs par groupe (la composition des groupes se fait par une procédure interne qui constitue des groupes tous différents).*  
*Il est également possible de faire une **sélection manuelle des moteurs** (dans l'onglet correspondant) à condition de régler à 0 le nombre de moteurs de la sélection automatique.*

**A noter :**

Vous construisez les lignes d'ouverture et leur qualité découle des choix que vous ferez pour les construire.

L'entraînement avec moteurs indiquera toujours un bon coup (!) tant que les lignes seront suivies (que ce coup soit en réalité bon ou pas).

L'analyse faite en fin de partie indiquera un coup douteux (?!) au moment d'une sortie de ligne (encore une fois, que ce coup soit bon ou pas).

La configuration de l'entraînement avec moteurs permet de sélectionner une *analyse spécifique automatique* (effectuée par le moteur d'analyse et distincte de l'analyse / de l'évaluation réalisée par le moteur contrôleur). Ce choix permet de faire une analyse immédiatement à l'issue d'un entraînement et d'afficher les évaluations de vos coups à partir de la sortie de ligne.

Si vous n'avez pas coché cette option, vous pourrez toujours lancer cette analyse depuis *Utilitaires / Analyse spécifique*.

## 2) Traduction

Je pense que les termes peuvent parfois induire en erreur dans cet entraînement. Toutefois, ces termes sont liés à d'autres entraînements où ils sont adéquats ; il n'est donc pour le moment pas possible de les modifier.

Je donne donc ici mon avis personnel.

### a) Importer / Explorateur d'ouvertures d'une base de données

#### Profondeur

~~Coup(s)~~ → Considérer les coups

~~Uniquement les meilleurs coups blancs~~ → Blancs

~~Uniquement les meilleurs coups noirs~~ → Noirs

~~Meilleur coup~~ → Sélection des coups pour la couleur choisie ci-dessus (pour la couleur opposée, tous les coups sont pris en compte)

~~Uniquement le meilleur coup~~ → Le coup le plus fréquemment joué

~~Tous les meilleurs coups~~ → Tous les coups les plus fréquemment joués (en cas d'égalité)

Nombre minimum de demi-coups pour chaque ligne

### b) Importer / PGN avec variantes

Ici, la traduction est appropriée mais son interprétation peut gêner la compréhension.

#### Profondeur

Inclure les variantes → il faut ici comprendre, inclure les variantes déjà incorporées dans chaque partie

Tout

Aucun

Blancs

Noirs

Inclure les commentaires

### c) Supprimer / **Supprimer les moins bonnes lignes**

La traduction en gras ci-dessus est appropriée mais ce que sont précisément « les moins bonnes lignes » m'échappe un peu.

## B) Créer un répertoire Polyglot

Une bibliothèque d'ouvertures est une base de données utilisée par un programme d'échecs pour sélectionner les premiers coups à jouer (à la place de les calculer). Dans le logiciel, on trouve "Répertoire" à la place de "Bibliothèque". C'est un petit abus de langage (un répertoire d'ouvertures représente les coups qu'un joueur étudie et joue). Mais ne soyons pas trop chicaneur...

Lucas Chess permet de créer des bibliothèques au format Polyglot (donc à l'extension .bin).

### 1) Importer (PGN ou Base de données)

Prenons un exemple avec :

- Côté à inclure : Blancs + Noirs
- Inclure les parties lorsque le résultat est : 1-0 + 0-1 + 1/2-1/2
- Nombre minimum de parties : 1

Pour le premier coup joué, nous avons dans la base de données :

- 1.e4 → 9 Victoires / 2 Nulles / 12 Défaites
- 1.d4 → 7 Victoires / 5 Nulles / 8 Défaites
- 1.Cf3 → 1 Victoire / 0 Nulle / 0 Défaite
- 1.c4 → 0 Victoire / 0 Nulle / 2 Défaites

### a) Calcul du score

$$\text{Score} = \left[ \frac{(\text{Nb Victoires} + \frac{\text{Nb Nulles}}{2})}{(\text{Nb Victoires} + \text{Nb Nulles} + \text{Nb Défaites})} \right] * 100 * 100$$

$$\text{Ainsi, pour 1.d4 : Score} = \left[ \frac{(7 + \frac{5}{2})}{(7 + 5 + 8)} \right] * 100 * 100 = 4750$$

On affecte donc (pour chaque coup joué de chaque profondeur) 1 point à une victoire et 1/2 point à une nulle. Le total des points est ensuite divisé par le total des parties (relatives à une profondeur donnée et à un coup donné).

Le 1<sup>er</sup> multiplicateur (100) donne un pourcentage, le 2<sup>e</sup> permet probablement de continuer à différencier les nombres dont on ne conserve que la partie entière.

### b) Nombre minimum de parties (valeur par défaut : 3)

Selon le calcul du poids choisi (voir d) ci-dessous), on pourra contourner ici, par exemple, l'importance que pourraient prendre quelques parties "peu orthodoxes".

### c) Score minimum (valeur par défaut : 0)

Le score minimum indiqué doit être multiplié par 100. La valeur obtenue permet de déterminer quels coups seront inclus dans la bibliothèque.

#### d) Calcul du poids

Le poids est ce qui détermine l'importance du coup dans la bibliothèque. Différentes méthodes de calcul aboutissent à différents résultats.

- *Nombre de parties* : plus les coups ont été joués, plus ils sont importants dans la bibliothèque.  
Si les parties de la base de données sont d'un fort niveau, ce choix est une option possible.
- *Score% \*100* : les coups sont classés dans la bibliothèque en fonction de leur score (voir a) ci-dessus).  
Cette option permet de contourner l'influence du nombre de parties en accordant un poids aux victoires et aux nulles. Toutefois, le nombre de parties influera encore si, dans la base de données, se trouvent quelques parties "peu orthodoxes" (par exemple avec le début 1.e3) et toutes victorieuses (le poids sera alors maximal : 10000).
- *Nombre de parties \* Score* : le nom peut prêter à confusion.

En fait, le logiciel calcule ce poids ainsi :  $((2 * Nb Victoires) + Nb Nulles) * (\frac{Score}{100 * 100})$

On a donc pour 1.d4 : Poids =  $((2 * 7) + 5) * (\frac{4750}{100 * 100}) = 9$

Je ne vois pas d'éventuels problèmes avec cette méthode de calcul mais je peux me tromper. Bon... il y en a quand même au moins un : une fois le répertoire Polyglot créé, le logiciel (et probablement les autres) affichera chaque poids calculé sous l'intitulé "Parties". Mais les pourcentages correspondant aux poids affichés seront eux, bien sûr, corrects.



# Options

De nombreux paramètres se règlent via ce menu.

La « Configuration générale » permet notamment de paramétrer et d'utiliser certains échiquiers électroniques.

La « Configuration des moteurs » vous permettra... de configurer les moteurs.

Vous trouverez aussi dans les sous-menus de nombreuses possibilités de réglages pour les couleurs ou les sons.

## I) Configuration des moteurs

### A) « Moteurs externes »

On pourra ici importer un moteur externe via le bouton « Nouveau » (en effet, le bouton « Importer » permet d'importer un sosie d'un moteur interne puis de modifier les paramètres de ce sosie).

### B) « Tuteur » et « Moteur d'analyse »

C'est dans ces deux onglets que vous pourrez régler différents paramètres pour le tuteur (le moteur qui vous conseille dans certains entraînements) et pour le moteur d'analyse (le moteur par défaut qui fait les analyses).

Pour le tuteur, vous avez la possibilité de régler ses conditions d'apparition :

- Très mauvais coup (??) : le tuteur apparaîtra uniquement si vous jouez un très mauvais coup (??) ;
- Mauvais coup (?) : le tuteur apparaîtra si vous jouez un très mauvais coup (??) ou un mauvais coup (?) ;
- Coup douteux (!) : le tuteur apparaîtra si vous jouez un très mauvais coup (??), un mauvais coup (?) ou un coup douteux (!) ;
- Toujours : le tuteur apparaîtra dès que votre coup sera différent du meilleur coup qu'il a calculé (sauf en début de partie si votre coup appartient au répertoire d'ouvertures *GMopenings.bin* car le tuteur utilise ce répertoire).

## C) Réflexion

Il est temps d'ouvrir une anglaise parenthèse pour parler de Stockfish (au jeu tactique-offensif), l'un des moteurs disponibles pour jouer le rôle de tuteur et / ou pour effectuer les analyses.

( A partir de la version 15.1, Stockfish utilise un mode d'évaluation un peu différent de l'évaluation classique liée à la valeur d'un pion. Voici ce que l'on trouve sur le site officiel pour la version 15.1 :

### « New evaluation

This release also introduces a new convention for the evaluation that is reported by search. An evaluation of +1 is now no longer tied to the value of one pawn, but to the likelihood of winning the game. With a +1 evaluation, Stockfish has now a 50% chance of winning the game against an equally strong opponent. This convention scales down evaluations a bit compared to Stockfish 15 and allows for consistent evaluations in the future. »

Et voici maintenant un questionnement (*légèrement modifié* pour mieux le comprendre) et la raisonnable réponse de Lucas :

« How do people have to understand this new evaluation if the only thing we know is *that* "+1" *means* "equal chances" ? And what does an evaluation of 0 mean ?

- To me centipawns is a figure of speech, it is a measure associated with the probability of winning.

Now what does +6.29 mean, they are just numbers that mimic the chance of winning, before and now.

Maybe the analysis curve needs to be changed, but not for now as long as it gives acceptable results, and from what I have seen it does. »

Mais beaucoup de fonctionnalités de Lucas Chess intègrent le centipion (1/100<sup>e</sup> de pion) et on peut s'interroger sur le degré de précision que ces fonctionnalités conservent lorsqu'elles sont liées à Stockfish et à sa nouvelle évaluation.

Les plus prudents pourront importer / installer via l'onglet « Moteurs externes » une version plus ancienne que Stockfish 15.1 ou utiliser un autre moteur interne, par exemple Komodo (au jeu positionnel).

Mais restons confiants... et refermons la parenthèse 😊 )

# Divers

## I. Caractères accentués lors des sauvegardes

Lors de la sauvegarde de vos fichiers (notamment au format .pgn), si vous voulez que certains caractères (accents graves, circonflexes, aigus...) apparaissent toujours convenablement (lors de leur réouverture dans une base de données Lucas Chess par exemple), il faut sélectionner « latin\_1 » dans l'option « Codage ».

## II. Jouer la position en cours et ALT-X

Avec certains échiquiers, on trouve dans le menu « Utilitaires » la fonction « Jouer la position en cours ». Cette fonction permet de lancer l'option du menu principal « Jouer contre un moteur » à partir de la position en cours en conservant le PGN (les coups joués qui aboutissent à la position)

Si vous utilisez le raccourci ALT-K pour visualiser les raccourcis clavier actifs, vous verrez que cette option semble associée au raccourci ALT-X. Il y a pourtant une petite différence.

En effet, ALT-X permet de lancer « Jouer contre un moteur » à partir de la position en cours mais sans conserver le PGN. Par contre, ALT-X peut être utilisé à partir de n'importe quel échiquier de Lucas Chess.

## III. Des carrés oranges à côté des coups joués

Ces carrés n'indiquent pas que les coups joués sont dans un répertoire mais ils indiquent que ces coups appartiennent aux ouvertures standards internes de Lucas Chess.

#### IV. Quelques astuces

Lucas Chess a de nombreuses possibilités que l'on trouve au fil du temps. En voici quelques-unes.

##### 1) Palette graphique

La palette graphique peut notamment apparaître avec l'une des touches F1-F10. Cette palette graphique peut notamment permettre de créer des leçons en utilisant des symboles visuels. **Max Aloyau a réalisé un document en français que vous pouvez consulter sur :**  
**<https://lucaschess.pythonanywhere.com/home> à la rubrique « Documents ».**

J'évoquerai simplement quelques points :

- Il y a peu de différence entre « Nouveau » et « Insérer » : le premier inscrit un élément graphique à la fin de la liste tandis que le second insère un élément graphique au-dessus de l'élément auparavant sélectionné par un clic sur son numéro (N°).
- Cliquer sur « Modif. (Dim/Pos) » permet de modifier à l'aide de la souris les éléments graphiques (taille ou emplacement). Pour quitter cette option, il faut cliquer sur un autre élément (la flèche verte par exemple).
- Cette dernière option permet également de déplacer des pièces sur l'échiquier, mais il faut savoir qu'après sauvegarde et rappel, cela restera purement visuel sur l'échiquier (cela ne deviendra pas une position effective).
- Les « Actions » (du menu « Nouveau » ou du menu « Insérer ») sont à sens unique (on ne peut pas revenir en arrière). Elles n'ont de sens que dans le contexte d'un script à exécution linéaire. Sinon, des incohérences apparaissent. Il ne s'agit pas d'une erreur mais d'une situation non prise en charge.
- L'action « Position physique initiale » a une bizarrerie supplémentaire : le premier clic permet de déplacer les pièces sur l'échiquier principal tout en incluant ces mouvements dans les coups joués du PGN. Le second clic remet les pièces dans la position première mais, comme déjà indiqué ci-dessus, cette action est à sens unique et empêche une poursuite normale du script [on ne peut plus ajouter d'éléments graphiques avec le bouton gauche de la souris, mais c'est encore possible en passant par les menus (enfin... plus ou moins)].
- Quand la palette graphique est activée, le bouton gauche de la souris sert à réaliser les actions souhaitées.
- Quand les « éléments graphiques en direct avec clic droit » sont activés (dans Option / Configuration générale / Echiquiers), on utilise le clavier (les touches sont indiquées dans la palette graphique) et le bouton droit de la souris pour tracer des éléments graphiques. Un clic gauche supprime tous les éléments graphiques.
- La touche « Retour arrière » (= Backspace = <⊞> ) permet d'effacer le dernier élément graphique (en mode direct ou en mode palette graphique)

## 2) Divers

- Pour pouvoir modifier la taille d'un échiquier, il faut que la fenêtre du jeu ne soit pas en plein écran.
- La couleur qui est au trait est indiquée par un cercle coloré sur le bord de l'échiquier : en haut (si la couleur qui est au trait vient du haut) ou en bas (si la couleur qui est au trait vient du bas). L'emplacement de ce cercle précise donc l'orientation de l'échiquier. Cliquer sur ce cercle permet de tourner l'échiquier (donc de modifier son orientation).
- Dans le tableau PGN d'une partie, double-cliquer sur un coup / une cellule ouvre une fenêtre d'analyse pour ce coup (cela ne fonctionne pas dans une fenêtre PGN).
- Dans cette fenêtre d'analyse se trouve notamment un échiquier (avec la position analysée) sur lequel il est directement possible de déplacer les pièces ; le coup joué sera lui-même analysé.
- Un double-clic sur une variante affichée permet d'ouvrir une fenêtre affectée à cette variante.
- Un simple clic sur un coup d'une variante affichée permet de visualiser la position sur l'échiquier principal ; puis, un clic droit sur ce même coup permet de faire apparaître diverses options.

Et d'autres à découvrir...