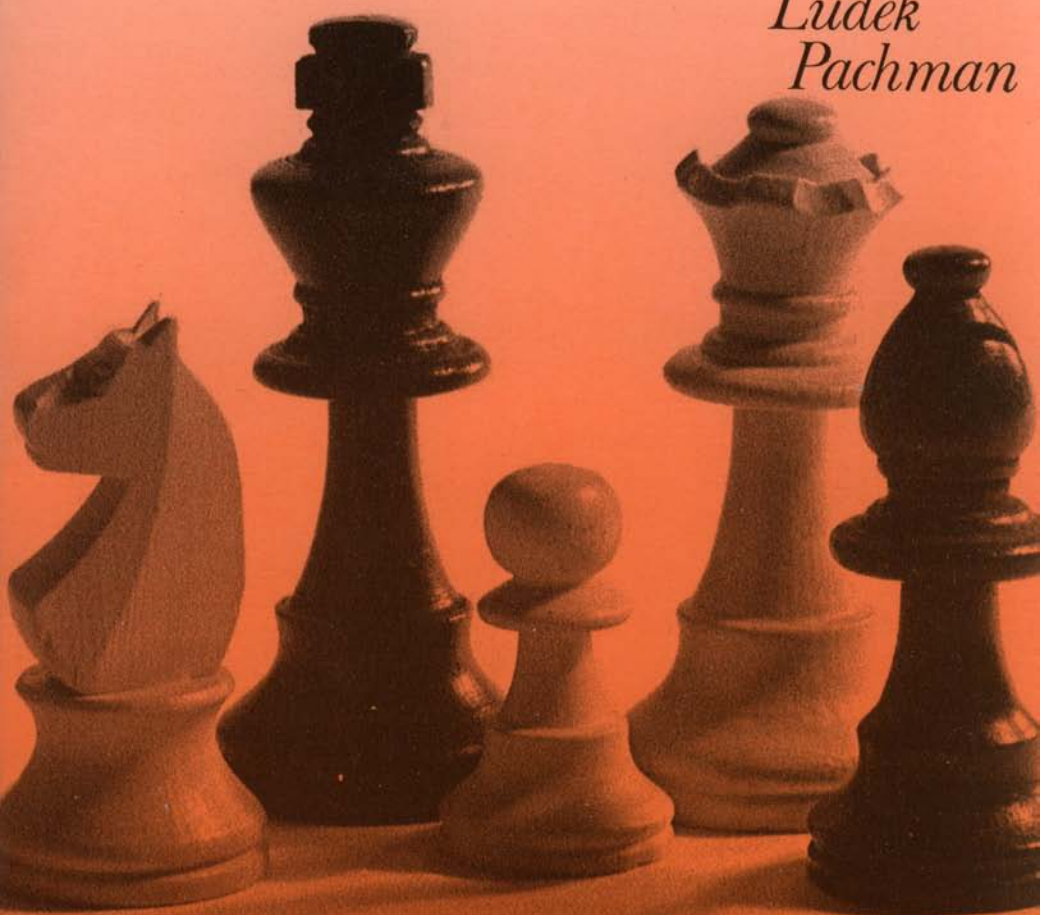


GRASSET  EUROPE ECHECS

La STRATÉGIE moderne

*Ludek
Pachman*



tome 1

Ludek PACHMAN
Grand Maître International

LA STRATÉGIE MODERNE AUX ÉCHECS

Tome I

Traduit de l'allemand par
JOE MARGUILLIER

BERNARD GRASSET

PARIS

LA STRATÉGIE
MODERNE
AUX ÉCHECS

Ludek PACHMAN
Grand-Maitre International

PREFACE DE L'AUTEUR

LA STRATÉGIE MODERNE AUX ÉCHECS

Tome I

Traduit de l'allemand par
Jos MARGUILLIER

BERNARD GRASSET

PARIS

LA STRATÉGIE MODERNE AUX ÉCHECS

Tom I

Traduit de l'allemand par
JOS MARGULIER

© Ludek Pachman, 1976

© Editions Grasset - Fasquelle, 1986

PREFACE DE L'AUTEUR

Est-il possible d'apprendre à jouer correctement le milieu de partie ou bien est-on obligé, pour cette phase difficile et complexe de la partie, de s'en remettre totalement à ses propres moyens : la fantaisie, le don combinatoire, l'expérience ?

Il est vrai que la théorie du milieu de partie diffère complètement de la théorie des débuts. La première phase de la partie a été examinée à fond. Les théoriciens tâchent carrément de « prescrire » les meilleurs coups. Bien entendu on doit essayer de saisir les idées stratégiques et tactiques de chaque début, mais à côté de cela une connaissance assez poussée de nombreuses variantes concrètes est indispensable.

Lors de l'étude du milieu de partie il n'y a pas de variantes concrètes à apprendre par cœur. Nous devons plutôt nous occuper des principes fondamentaux, de positions et de combinaisons caractéristiques. Par-dessus tout c'est cette question capitale qui doit retenir notre attention : comment reconnaît-on les caractéristiques d'une position et comment peut-on établir le plan de jeu correct y afférent ? Le propos de ce livre est de trouver une réponse à cette question, même pour un joueur qui n'est pas de force de maître. A ce propos il ne s'agit absolument pas de nouvelles conceptions sur la stratégie aux Echecs ; le but de l'auteur est uniquement de fournir des indications pratiques pour l'étude du milieu de partie.

Il est bien connu que le jugement de nombreuses positions et de maints problèmes stratégiques dépend du style individuel. Dès lors, il est inévitable, pour l'auteur d'un ouvrage qui traite de questions stratégiques, d'exprimer sur plusieurs problèmes son opinion et sa vision personnelles. L'objectivité d'un ouvrage

comme celui-ci ne peut être assurée que par le choix du matériel : des parties de maîtres et de grands-maîtres ; et par le fait que, dans les commentaires, l'on mentionne également le point de vue d'autres autorités.

Par conséquent, les parties constituent l'essentiel du livre. Ce n'est que dans quelques cas que je me limite à des positions. En général tout le déroulement de la partie est donné, pour que le lecteur voie la partie comme un tout et apprenne à distinguer les transitions d'une phase de partie à l'autre. Cela nous impose évidemment des restrictions surtout quant au nombre des parties, à l'aide desquelles les différents problèmes stratégiques sont expliqués.

Les parties datent de plusieurs époques. A côté de parties de tournois récents, nous donnons également des parties du siècle dernier qui ont une valeur durable et qui, bien souvent, sont plus compréhensibles que les parties compliquées de l'époque actuelle. Le livre contient un nombre relativement important de parties personnelles. Je ne les ai pas choisies parce que je les considère immodestement comme les meilleurs exemples de construction de parties, mais tout simplement parce qu'un joueur d'Echecs connaît mieux ses propres parties que celles d'autrui et que par conséquent elles lui permettent le mieux d'expliquer le cours de ses idées.

Ce livre est le premier d'une série de trois volumes où le lecteur approchera l'ensemble du domaine stratégique. Il donne un bref aperçu de l'évolution de la stratégie jusqu'à nos jours. Ensuite les notions de base sont expliquées, puis dans plusieurs chapitres le lecteur est familiarisé avec les finesses de la fonction de chaque pièce. La structure du livre n'a pas subi de modifications par rapport aux éditions précédentes. Ce n'est que le choix des parties qui fut modifié partiellement.

Berlin, octobre 1975

PREFACE DE L'EDITION FRANCAISE

Lorsqu'on écrit des livres c'est pour de multiples raisons, commerciales également car après tout il faut bien vivre ! Cependant ce livre-ci est mon œuvre préférée. Je l'écrivis il y a beaucoup d'années déjà (la première édition tchèque parut en 1956-1958) avec beaucoup d'enthousiasme : ce sont précisément les idées stratégiques, leur développement, la logique que recèle la stratégie aux Echecs qui m'ont toujours beaucoup fasciné. Il y a des gens qui recherchent l'aventure aux Echecs, mais pour moi les Echecs ont toujours été un moyen de réflexion, d'introduire une certaine systématique dans la pensée humaine. A vrai dire, dans ma jeunesse, des parties de Lasker et de Capablanca me passionnèrent beaucoup plus que des parties de Morphy ou d'Alekhine.

Mon modèle était Wilhelm Steinitz, né à Prague et en même temps cosmopolite, dont aucun pays ne peut se prévaloir seul. Pendant toute sa carrière Steinitz resta fidèle à ses principes (comme c'est réjouissant dans ce monde sans principes !), les préférant toujours au succès, à ses résultats sportifs. C'est lui qui nous apprend les rudiments de la stratégie aux Echecs.

Lasker, Capablanca, Nimzovitch, Réti, tous se réfèrent à Steinitz. Le grand pédagogue d'Echecs, le Dr Tarrasch expliqua au grand public ses théories peu compréhensibles.

Actuellement il n'est plus guère possible, dans le domaine stratégique, de découvrir une nouveauté ; l'époque des pionniers se termina par A. Nimzovitch. Mais on peut vérifier les connaissances acquises, les systématiser et les expliquer. C'était là le but de mon ouvrage.

Au moment où il fut rédigé il n'y avait aucune chance d'éditer cet ouvrage en trois tomes également en France. A cette époque il était, en France, très peu question d'Echecs. Mon bon vieil ami le Dr S. Tartacover est décédé, mon autre ami Nicolas Rossolimo parti, déçu, en Amérique. Mais depuis mon passage à l'Ouest (il vient d'y avoir exactement dix ans !) je suis avec intérêt et beaucoup de sympathie le grand essor du jeu d'Echecs en France. De nombreux joueurs talentueux se portent garants de bonnes performances à l'avenir ; de forts tournois relativement nombreux augmentent l'intérêt public pour les Echecs. Mon pays natal, la Tchécoslovaquie, avait traditionnellement des liens étroits avec la France ; ma patrie d'adoption, l'Allemagne, trouva, après de multiples et pénibles vicissitudes historiques, la voie d'une amitié étroite avec son voisin occidental. Je suis particulièrement heureux que les éditions Bernard Grasset m'aient offert la possibilité de présenter précisément mon œuvre préférée aux lecteurs français.

Ludek Pachman

1 L'EVOLUTION DES ECHECS MODERNES

Ce n'est pas un hasard si les débuts de l'évolution des Echecs modernes se situent précisément vers les années 1500. L'esprit humain, se réveillant du sommeil séculaire du Moyen Age, aspirait, à côté des créations artistiques de la culture de la Renaissance, à une occupation ludique. Elle devait, non seulement être sérieuse et distrayante, mais également réclamer une totale concentration. C'est à elle que devaient se mesurer les facultés intellectuelles que, dorénavant, l'on recommençait à tenir en haute estime, alors que pendant des siècles seule la force brute avait été à l'honneur. Un tel champ d'action se trouvait au jeu d'Echecs, un jeu millénaire.

C'est entre la fin du quinzième siècle et la fin du dix-septième que se situe le premier essor des Echecs modernes. Surtout en Italie et en Espagne. A la fin du quinzième siècle Lucena (en Espagne) et, un peu plus tard, le Portugais Damiano (en Italie) publièrent des livres d'Echecs, qui contenaient déjà les nouvelles règles du jeu. Contrairement aux Echecs médiévaux, ici l'on pratiqua déjà la nouvelle marche de la Dame et du Fou. La Dame, jusqu'alors la pièce la plus faible, devint la pièce la plus forte sur l'échiquier ; le rayon d'action du Fou se trouva également considérablement élargi. Ces modifications eurent l'effet d'une injection vivifiante pour le jeu d'Echecs. Le maître espagnol Ruy Lopez, qui se mesura aux principaux maîtres italiens, fut, après une première période de succès, repoussé à l'arrière-plan par la renommée sans cesse croissante des Echecs italiens. En 1574 Leonardo di Calabria le battit dans un match. Cesare Polerio se mit à analyser systématiquement chaque début. Son œuvre fut poursuivie au dix-septième siècle, surtout par Salvio et Greco. Jusqu'au milieu du dix-septième siècle les nouvelles règles du jeu se consolidèrent et finirent, après l'introduction du roque dans sa forme actuelle, par prendre leur aspect définitif.

En même temps la théorie commença à se développer. Des maîtres de premier plan publièrent des ouvrages dans lesquels les divers débuts furent examinés. Ils publièrent des parties et rédigèrent les premiers principes de base pour la bonne conduite de la partie. Ainsi cette époque peut être considérée comme le début de la stratégie aux Echecs.

Avant cette époque, à cause des possibilités limitées des pièces, les Echecs étaient un jeu franchement lent et à peine intéressant. Une partie entre partenaires de force égale ne se soldait que rarement par le mat. En général les joueurs visaient le gain d'une pièce, supériorité qui devait se traduire par la victoire finale face au Roi dépouillé. Tout à coup les nouvelles règles du jeu créèrent des contraintes toutes nouvelles : la mobilité des pièces engageait à des attaques aiguës.

Ainsi, à cette époque, naquit un courant qui pratiquait un plan simple et, pour l'époque, très efficace : le développement le plus rapide possible des pièces, lié à une attaque du Roi adverse. Ces attaques étaient efficaces, déjà du seul fait que les principes d'une bonne défense étaient encore ignorés. La défense reposait sur des bases très primitives : des menaces immédiates devaient être écartées, et il fallait liquider chaque pièce dont l'adversaire, dans le feu de l'attaque, négligeait la défense. Déjà Ruy Lopez était imprégné de l'importance de la domination du centre par des pions (sa prédilection pour le coup de début c3 en témoigne), même si elle ne servait que de moyen pour chasser les pièces adverses et pour créer les conditions d'une attaque de pièces.

Le style de jeu de l'époque se reflète dans la partie suivante, qui fut jouée vers 1580 :

— 1 —

✕ POLERIO DOMENICO

Partie Italienne

1. e4 e5 2. ♖f3 ♘c6 3. ♙c4 ♗f6 4. ♘g5 d5 5. e×d5 ♗×d5 6. ♗×f7 ♘×f7 7. ♖f3+ ♘e6 8. ♗c3 ♗e7 9. d4 ♗c6 10. ♙g5 h6 11. ♙×e7 ♙×e7 12. 0-0-0 ♖f8 13. ♖e4 ♖×f2? 14. d×e5 ♙g5+ 15. ♘b1 ♖d2 16. h4 ♖×d1+ 17. ♖×d1 ♙×h4 18. ♗×d5

♙×d5 19. ♖×d5 ♖g5 20. ♖d6+ ♘e7 21. ♖g6 1-0

Les principes cités devinrent, au dix-huitième siècle, les piliers de l'école italienne. Leurs principaux propagateurs et théoriciens furent del Rio, Lolli et Ponziani. En France toutefois monta un important antagoniste de l'école italienne : F. A. Danican, dit Philidor. En 1749 il publia pour la première fois son ouvrage célèbre « Analyse du jeu des

Echecs ». Philidor était en avance sur son temps de plus de cent ans. Il considérait notamment les pions comme les piliers du jeu d'Echecs. Il écrivit textuellement : « Les pions sont l'âme des Echecs, qui créent les conditions d'attaque et de défense, et de la bonne ou mauvaise position desquels dépend le gain ou la perte de la partie. » Ce fut une thèse entièrement nouvelle. Ni les contemporains de Philidor ni ses successeurs immédiats ne la saisirent. Philidor enseigna qu'il fallait traiter les pions avec précaution ; il ne fallait pas les affaiblir par l'avance isolée d'un seul pion, il était préférable d'effectuer l'avance en rangs serrés. Il attacha une telle importance à l'avance victorieuse des pions, qu'il y subordonna même le développement des pièces. Ainsi, par exemple, après 1. e4 e5 il répudia même 2. ♗f3 parce que ce coup empêche l'avance f4. De même 2. ♗c3 parce qu'il interdit ♗c3, qui devait servir de préparation à d4. Dès lors il eut une prédilection pour 2. ♙c4. Pour les Noirs, après 1. e4 e5 2. ♗f3 il préconisa 2. ... d6, après quoi il tint ... f5 pour avantageux. Il en ressort que Philidor appliqua ses principes de façon très unilatérale et sous-estima beaucoup les possibilités des pièces.

Dans son œuvre Philidor ne se limita pas — comme la plupart de ses prédécesseurs — à l'analyse des débuts. Il se préoccupa également du rapport entre le début et la phase suivante et

tâcha de formuler des principes fondamentaux, valables pour la partie entière. Il s'appliqua également à l'analyse de fins de parties, et ses recherches dans le domaine de « Tour et Cavalier contre Tour », grâce à leur profondeur et leur précision, ne furent jamais surpassées jusqu'à nos jours. Malheureusement il n'y eut pas de duel entre Philidor et les principaux maîtres italiens, de sorte que son explication avec l'école italienne ne fut pas éprouvée dans la pratique. Cependant, en France, en Angleterre et en Hollande il n'eut aucun adversaire à sa taille ; par conséquent il ne joua pratiquement que des parties à handicap ou des simultanées. Il fut généralement considéré comme le meilleur joueur de son temps.

La partie suivante, qui est caractéristique de sa conception du jeu, Philidor la joua à l'aveugle :

— 2 —

✕ BRÜHL

PHILIDOR

Londres 1783

Début du Fou

1. e4 e5 2. ♙c4 ♗c6 3. ♖e2 d6 4. ♗f3 f5 5. d3 ♗f6 6. e×f5 ♙×f5 7. d4 e4 8. ♙g5 d5 9. ♙b3 ♙d6 10. ♗d2 ♗bd7 11. h3 h6 12. ♙e3 ♖e7 13. f4 h5 14. ♗c4 a6 15. ♙×d5 ♙×d5 16. ♖f2 0-0 17. ♗e2 b5 18. 0-0 ♗b6 19. ♗g3 g6 20. ♖aç1 ♗c4 21. ♗×f5 g×f5 22.

♖g3+ ♗g7 23. ♗×g7+
 ♕×g7 24. ♕×c4 b×c4 25. g3
 ♜ab8 26. b3 ♕a3 27. ♜c2
 c×b3 28. a×b3 ♜bç8 29.
 ♜×c8 ♜×c8 30. ♜a1 ♕b4
 31. ♜×a6 ♜c3 32. ♕f2 ♜d3
 33. ♜a2 ♕×d2 34. ♜×d2
 ♜×b3 35. ♜c2 h4 36. ♜c7+
 ♕g6 37. g×h4 ♕h5 38. ♜d7
 ♕×f4 39. ♕×f4 ♜f3+ 40.
 ♕g2 ♜×f4 41. ♜×d5 ♜f3
 42. ♜d8 ♜d3 43. d5 f4 44. d6
 ♜d2+ 45. ♕f1 ♕f7 46. h5 e3
 47. h6 f3 0-1

Malgré sa renommée et l'estime générale dont il jouit toute sa vie durant, malgré de nombreuses éditions de son livre « L'Analyse » (la dernière en 1852) les principes de Philidor ne trouvèrent guère d'écho auprès de ses successeurs.

Pendant presque tout le dix-neuvième siècle, ce furent les principes de l'école italienne (qui s'améliorèrent constamment, il faut le dire) qui donnèrent le ton. Ses quatre plus célèbres adeptes et défenseurs furent : Labourdonnais (1795-1840), Anderssen (1818-1879), Morphy (1837-1884) et Tchigorine (1850-1908). Chacun d'eux apporta de nouvelles conceptions quant à la facture de la partie. L. Ch. Labourdonnais élargit considérablement le répertoire des débuts de l'époque. À côté des systèmes usuels de la Partie Italienne et du Gambit Evans il se mit à jouer de préférence le Gambit de la Dame avec les Blancs, la Défense Française

et la Défense Sicilienne avec les Noirs. Dans ses parties Labourdonnais parvint, mieux que n'importe lequel de ses prédécesseurs, à réaliser les principes de la supériorité au centre et il fut le premier à exploiter systématiquement la percée au centre comme moyen d'obtenir une supériorité de pièces pour l'attaque de la position adverse. Ses combinaisons font déjà preuve de logique et de précision, et c'est cela précisément qui fit défaut à l'improvisation romantique des maîtres italiens.

— 3 —

MAC DONNELL

LABOURDONNAIS

Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. ♕f3 ♕c6 3. d4
 c×d4 4. ♕×d4 e5 5. ♕×c6
 b×c6 6. ♕c4 ♕f6 7. ♕g5
 ♕e7 8. ♗e2 d5 9. ♕×f6
 ♕×f6 10. ♕b3 0-0 11. 0-0 a5
 12. e×d5 c×d5 13. ♜d1 d4 14.
 c4 ♗b6 15. ♕c2 ♕b7 16. ♕d2
 ♜ae8 17. ♕e4 ♕d8 18. c5
 ♗c6 19. f3 ♕e7 20. ♜aç1 f5!
 21. ♗c4+ ♕h8 22. ♕a4 ♗h6
 23. ♕×e8 f×e4 24. c6 e×f3
 25. ♜c2 ♗e3+ 26. ♕h1 ♕c8
 27. ♕d7 f2 28. ♜f1 d3 29.
 ♜c3 ♕×d7 30. c×d7 e4 31.
 ♗c8 ♕d8 32. ♗c4 ♗e1 33.
 ♜c1 d2 34. ♗c5 ♜g8 35.
 ♜cd1 e3 36. ♗c3 ♗×d1 37.
 ♜×d1 e2 0-1

★ A. Anderssen donna la préférence à quelques gambits (Gambit Evans, Gambit du Roi) qui, grâce à lui, jouirent de la plus grande considération. Ce sont des débuts où les Blancs sacrifient du matériel afin de gagner du temps et de l'espace. De même les sacrifices de pions, dans le but d'une meilleure collaboration des pièces, sont mieux fondés chez lui que chez ses prédécesseurs ; ses combinaisons sont plus profondes et plus correctes. Anderssen les monta d'après un plan bien établi et avec une vue d'ensemble géniale il s'entendit à réaliser des éléments tactiques comme le clouage de pièces, l'échec à la découverte, l'attaque double, la déviation de pièces, etc.

— 4 —

ANDERSSEN

DUFRESNE

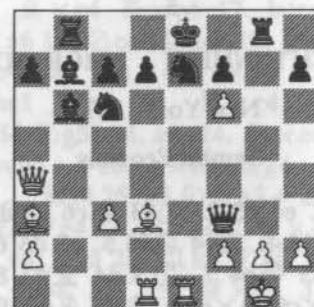
Berlin 1852

Gambit Evans

1. e4 e5 2. ♕f3 ♕c6 3. ♕c4
 ♕c5 4. b4 ♕×b4 5. c3 ♕a5 6.
 d4 e×d4 7. 0-0 d3 8. ♗b3 ♗f6
 9. e5 ♗g6 10. ♜e1 ♕ge7 11.
 ♕a3 b5 12. ♗×b5 ♜b8 13.
 ♗a4 ♕b6 14. ♕bd2 ♕b7 15.
 ♕e4 ♗f5 (?) 16. ♕×d3 ♗h5
 17. ♕f6+! g×f6 18. e×f6
 ♜g8 19. ♜ad1!? (Plus tard on
 trouva que 19. ♕e4 est objectivement plus fort, car avec 19. ...
 ♜g4 les Noirs peuvent annuler, à condition de jouer correctement dans le labyrinthe des diverses variantes, par exemple
 20. ♕c4! ♗f5 21. ♜×d7!.

Toutefois cela ne diminue en rien la beauté classique de la combinaison d'Anderssen.) 19. ...
 ♗×f3

— 1 —



20. ♜×e7+! ♕×e7 (20. ...
 ♕d8 21. ♜×d7+! ♕c8 22.
 ♜d8+! ♕×d8 23. ♗d7+!!)
 21. ♗×d7+!! ♕×d7 22.
 ♕f5+ ♕e8 23. ♕d7+ ♕f8
 24. ♕×e7 mat.

★ P. Morphy posséda de façon extraordinaire les principes stratégiques des jeux ouverts, plus particulièrement les débuts gambits. Il parvint, par l'ouverture de colonnes et de diagonales, à procurer à ses pièces leur efficacité maximale. En plus il disposa d'un sens aigu des possibilités combinatoires, sut toutefois, au besoin, se contenter du gain d'un pion, pour gagner la partie en finale. A cause de cela ses contemporains lui reprochèrent d'avoir un style insipide, assertion qui, de nos jours, semble presque incroyable. Avec un instinct brillant il réussit à exploiter chaque inexactitude de l'adversaire, par exemple des

coups faibles, une perte de temps ou une mauvaise position des pièces ; pour ensuite, selon le plan établi, porter le coup de grâce tactique.

— 5 —

✓ LICHTENHEIN MORPHY

New York 1857

Gambit Ecossais

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 e×d4 4. ♙c4 ♘f6 5. e5 d5 6. ♙b5 ♘e4 7. ♘×d4 ♙d7 8. ♘×c6? b×c6 9. ♙d3 ♙c5 10. ♙×e4 ♖h4! 11. ♖e2 d×e4 12. ♙e3? (12. 0-0!) 12. ... ♙g4! 13. ♖c4 ♙×e3 14. g3 (14. ♖×c6+ ♙d7 15. ♖×a8+ ♙e7 16. g3 ♙×f2+ 17. ♙×f2 e3+ 18. ♙e1 ♖b4 19. ♘c3 ♖×b2 20. ♖×h8 ♙g4 etc.) 14. ... ♖d8 15. f×e3 ♖d1+ 16. ♙f2 ♖f3+ 17. ♙g1 ♙h3 18. ♖×c6+ ♙f8 19. ♖×a8+ ♙e7 0-1

★ M. I. Tchigorine porta le jeu ouvert des pièces à la perfection. Ses parties surtout en témoignent. Il est caractéristique de sa façon de jouer que, durant toute sa carrière, il ne joua, avec les Blancs, que des jeux ouverts, en évitant toutefois la Partie Espagnole qui, de tous les jeux ouverts après 1. e4 e5, a le caractère le moins ouvert. Par principe il ne joua pas le Gambit de la Dame bien que, à la fin de sa carrière, ce début fût parmi les plus en vogue. Tchigorine contribua considérablement à l'étude

de certains débuts gambits (Gambit Evans et Gambit du Roi) en les appliquant systématiquement et avec succès à une époque où la technique défensive était déjà considérablement améliorée. Avec les Noirs également Tchigorine rechercha un jeu de pièces actif. Ses idées occupent une place très importante dans la théorie du Gambit de la Dame, où il tenta, par l'avance ... e5 d'ouvrir le jeu. Ceci est également à la base de son système 1. d4 d5 2. ♘c4 ♘c6, comme de la construction semi-slave, de pratique courante de nos jours : 1. d4 d5 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 ♘c6 (où l'avance ... e5 constitue un motif essentiel) ; et surtout du système, révolutionnaire à l'époque, 1. d4 ♘f6 suivi de 2. ... d6, le point de départ du début le plus joué de nos jours, l'Est-Indienne. Dans la Partie Espagnole il découvrit de nouveaux systèmes de défense pour les Noirs, dont les idées sont maintenant à la base de quelques systèmes très populaires. Comme ses prédécesseurs, Tchigorine, dans ses parties, fut toujours à la recherche d'un jeu actif, de la construction d'une attaque, qu'il mena ensuite rondement et avec succès. En défense il rechercha toujours le contre-jeu et évita les positions passives. La principale caractéristique de son activité créatrice fut cependant sa recherche de voies nouvelles, inexplorées, où il montra toujours lui-même, à grands risques, l'exemple de la combativité, créant ainsi dans ses parties beaucoup de moments artistiques. Malgré la montée

réussie de nouvelles tendances, Tchigorine influença, par sa créativité, bon nombre de ses contemporains et représentants de la plus jeune génération. Qu'il nous suffise, à cet égard, de mentionner le maître hongrois R. Charousek et l'apparition la plus remarquable de l'histoire des Echecs tchécoslovaques, le grand-maître O. Duras.

Pourtant, jusqu'à la seconde partie du dix-neuvième siècle, l'école italienne ne constitua pas la seule tendance aux échecs modernes. Nous avons déjà fait état des conceptions diamétralement opposées de Philidor. Dans les années quarante une nouvelle tendance se fit jour, plus particulièrement en Angleterre, dont le promoteur fut H. Staunton. A l'encontre de l'école italienne il visa une construction de partie solide. Il se contenta déjà d'un léger avantage et sut également jouer la finale de façon relativement précise. Il évita les combinaisons risquées et il n'envisagea des sacrifices que lorsque les suites pouvaient se calculer avec précision. Un bel exemple des penchants de Staunton est la partie suivante. Sa façon de développer le jeu ici serait également approuvée par les maîtres d'aujourd'hui.

— 6 —

✓ COCHRANE STAUNTON

Londres 1842

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ♘c4 e6 3. e3 ♘c5 4. d×c5 ♙c5 5. ♘×d5 e×d5 6. ♘f3 ♘f6 7. ♙e2 ♘c6 8. ♘c3 ♙e6 9. 0-0 0-0 10. h3 ♖e7 11. a3 a6 12. b4 ♙d6 13. b5 ♘e4 14. ♘d4 ♖f8 15. ♙b2 ♘c4 16. ♙×c4 ♖×c4 17. b×a6 b×a6 18. ♘c2 ♖a8 19. ♖d3 ♘e4 20. ♘×e6 f×e6 21. ♖a1 ♖h4 22. ♖×c4 23. ♘d4 ♘g5! 24. e4 (24. ♘×e6? ♘×h3+! 25. g×h3 ♖g4+!) 24. ... ♖f4 25. g3 ♘×h3+ 26. ♙g2 ♖g4 27. ♘×e6! ♖×e6 28. e5 ♙c5 29. ♖h1 ♘g5 30. f4 ♘e4 31. f5 ♖×f5 32. ♖×d5+ ♖f7 33. ♖d8+ ♖f8 34. ♖d5+ ♙h8! 0-1

En 1851, lors du tournoi de Londres, la tendance anglaise eut son premier contact avec la tendance continentale, qui se rattachait à l'école italienne. Ce tournoi, qui se disputa par éliminatoires, se termina par la victoire convaincante d'Anderssen qui, lors de l'avant-dernier tour, eut raison de son principal adversaire Staunton par 4-1 ; même si ce résultat remarquable ne correspondait pas tout à fait au rapport de forces entre les deux adversaires, Anderssen était tout de même clairement supérieur. Le monde des Echecs considéra cet événement comme une victoire des adeptes de l'école italienne sur la tendance anglaise.

Le développement de la stratégie moderne débute avec l'œuvre de W. Steinitz (1836-1900). Pendant trente ans Steinitz fut considéré comme le meilleur joueur

du monde et pendant dix ans il défendit le titre qui fut introduit pour la première fois dans l'histoire des Echecs, celui de champion du monde. Cependant le principal intérêt de sa personnalité réside dans le fait que son œuvre introduisit une époque où les Echecs devinrent un jeu scientifique. Dans la première période de sa carrière (1862-1873) il subit complètement l'influence de l'école italienne, mais plus tard il se mit à chercher de nouvelles voies, personnelles. Dans la rubrique d'Echecs qu'il dirigea dans la revue « Field », puis dans « International Chess Magazine » ainsi que dans son ouvrage inachevé « Modern Chess Instructor » Steinitz porta un jugement très critique sur les parties qui furent jusqu'alors considérées comme le summum de l'art échiquien, et en arriva à la conclusion, franchement hérétique pour l'époque : les attaques spectaculaires n'étaient rendues possibles que grâce à une défense trop faible, et la conception du jeu consistait principalement en des manœuvres sans plan préétabli, sans principes stratégiques.

A côté de ce genre de critiques Steinitz consacra beaucoup de temps à formuler les nouveaux principes pour la bonne conduite de la partie. Les idées toutes nouvelles qu'il introduisit dans le domaine de la stratégie, Lasker les énonça ultérieurement en abrégé par les quatre principes suivants :

1. Il existe un « équilibre de la position (du combat) ».
2. Des attaques aiguës ne peuvent être entamées que lorsque cet équilibre est perturbé, jamais avant.
3. En principe l'attaque ne doit être dirigée que vers les points faibles de la position adverse.
4. La défense doit être menée de façon extrêmement économe et ne peut absorber des forces superflues.

Ces quatre principes importants ne sont évidemment pas exhaustifs quant à l'apport de Steinitz au développement de la stratégie. Il fut le premier à reconnaître la valeur de petits avantages positionnels. Il attira l'attention sur la signification des « points faibles », du pion isolé, du pion doublé ; il expliqua l'avantage de la majorité de pions à l'aile-dame et de la paire de Fous dans les positions ouvertes, et indiqua la voie et la méthode pour en tirer parti. Il démontra que les pions - surtout ceux qui protègent le roque - se trouvent le mieux sur leur case d'origine. Ensuite il défendit le principe que le Roi est une pièce forte qui, dans certaines circonstances, peut même être engagée dans le milieu de partie. Il fut également le premier à signaler qu'une défense menée correctement peut équivaloir à une attaque. Il démontra l'importance de la stabilité du centre lors de l'exécution d'une attaque de flanc. Ce n'est qu'avec Steinitz que débute la stratégie des posi-

tions fermées ; en effet, les maîtres d'antan les évitèrent tout simplement.

Nombre de ces notions ont enrichi la théorie des débuts. Encore de nos jours l'on pratique dans la Partie Espagnole la Défense Steinitz et l'Attaque Steinitz, tout comme ses variantes dans la Défense Française. Steinitz fut également le premier à jouer le Gambit de la Dame sous sa forme moderne.

Un point faible chez lui était le fait que, surtout dans le domaine des débuts, il surestimait souvent la portée des principes (faiblesses dans la position adverse, formation de ses propres pions et éventuel gain de matériel). D'un autre côté il sous-estimait les éléments dynamiques, par exemple la possibilité de parvenir, grâce à un développement rapide des pièces, à une attaque efficace. Dans quelques-unes de ses parties il provoqua même le début d'une attaque chez l'adversaire, ce qui lui valut plusieurs défaites presque imméritées. Cette restriction ne diminue toutefois en rien les énormes mérites de Steinitz en tant que fondateur de la stratégie moderne. L'on parle souvent de l'école de Steinitz et des défenseurs de ce courant. Pourtant, à mon avis, il est complètement faux de considérer Steinitz comme le créateur d'un certain courant dans l'histoire de la stratégie. Ses principes furent le point de départ du développement des Echecs modernes ; par conséquent, dans la théorie des Echecs ils occupent à peu près la

même position que les lois de la logique formelle dans n'importe quelle branche de la recherche scientifique.

Ce n'est qu'ainsi que s'explique le fait que Steinitz fut compris différemment par plusieurs de ses successeurs. De même certaines parties de son œuvre (qui ne se trouvait pas dans un seul ouvrage mais éparpillé dans plusieurs articles, commentaires de parties et exposés) furent souvent interprétées très unilatéralement.

Parmi ses successeurs le **Dr S. Tarrasch** (1862-1934) fut un des plus forts joueurs de son temps. Plus grande encore fut toutefois son importance comme précepteur d'Echecs. Il s'appliqua à formuler les théories de Steinitz comme principes fondamentaux. Ceux-ci devaient servir de guide pratique dans la bonne conduite de la partie. Ces principes il les expliqua notamment dans son livre « Die Moderne Schachpartie » (la partie d'Echecs moderne) et « Dreihundert Schachpartien » (Trois cents parties d'Echecs). Les traités de Tarrasch contribuèrent grandement à répandre les principes de base de la théorie des Echecs parmi la grande masse des joueurs.

Ultérieurement (par exemple dans les ouvrages de Nimzovitch) il fut reproché sévèrement à Tarrasch son soi-disant dog-

matisme. Bien sûr, en essayant de fixer des règles de portée universelle il lui arriva parfois de ne pas voir les caractéristiques propres à certaines positions. Toutefois, bon nombre de ses idées contestées ultérieurement furent précisément réhabilitées à l'époque actuelle ; par exemple, de nos jours, sa défense dans le Gambit de la Dame fait partie du répertoire standard de maîtres éminents tels que Kérès et Spassky.

Presque en même temps que Tarrasch un autre grand commença à développer davantage encore les théories de Steinitz, même si c'était dans une tout autre direction : le **Dr Emanuel Lasker** (1868-1941) fut probablement le penseur d'Echecs le plus profond de tous les temps. Le deuxième champion du monde élargit et précisa les principes de Steinitz. Pourtant, contrairement à Steinitz et Tarrasch, Lasker n'avait pas l'ambition de découvrir le coup absolument exact. Il partait du principe que la partie d'Echecs constitue un combat entre deux adversaires, qui disposent chacun de traits propres, de points forts et faibles ; par conséquent la partie ne peut être une œuvre d'une précision scientifique. Elle est avant tout un combat, dans lequel chaque adversaire, si fort soit-il, eu égard à la complexité des problèmes posés, du temps imparti et de ses propres limites, doit tôt ou

tard commettre des erreurs. Lasker fut le plus grand, et jusqu'à présent sans doute l'unique, psychologue des Echecs.

De loin la plupart des gens — et les joueurs d'Echecs n'y font pas exception — ont par nature tendance à vouloir obtenir un résultat avec le moins d'efforts possibles. Il est dès lors compréhensible que l'œuvre profonde de Lasker n'eut pratiquement pas d'imitateurs alors que les principes de Tarrasch influencèrent bon nombre de maîtres dont la carrière débuta vers les années 1900.

Les idées de base de Tarrasch de l'« économie » de la réflexion aux Echecs, de la simplification de tous les problèmes qui doivent être résolus dans une partie, furent portées à leur apogée par le troisième champion du monde **J. R. Capablanca** (1888-1942). L'on fit son éloge et la plupart de ses admirateurs le désignèrent comme un phénomène d'Echecs. Son jeu était caractérisé par une précision extraordinaire. Les fautes graves furent rarissimes ; il possédait un sens positionnel très raffiné et maîtrisait tout particulièrement les finales ainsi que les positions simples de milieu de partie, où il savait systématiquement convertir en victoire des avantages même infimes. Les parties de Capablanca sont l'expression de la plus parfaite

technique. Son but était toujours de simplifier le jeu, d'éviter les situations confuses et les risques. Après avoir remporté en 1921 dans un match avec Lasker, le championnat du monde, il disputa beaucoup de parties de tournois, entre autres le tournoi en quatre tours des huit principaux grands-maîtres, à New York en 1927, sans subir la moindre défaite. L'évolution du jeu d'Echecs paraissait avoir atteint pratiquement son sommet absolu. Capablanca lui-même déclara que le jeu d'Echecs n'avait plus de secrets pour lui. Il parla de l'inévitable mort des Echecs par nullités, qui aurait lieu lorsque la plupart des principaux maîtres auraient perfectionné suffisamment leur technique du jeu. Et malgré tout, précisément à l'époque de ses plus grands triomphes, Capablanca était proche de sa chute.

Avant de passer au vainqueur de Capablanca, quelques mots sur un courant très important, appelé « néo-romantique » par ses représentants **R. Réti** (1889-1929), **A. Nimzovitch** (1886-1935) et **S. Tartacover** (1887-1956). Les néo-romantiques prirent comme point de départ les idées de Steinitz et les complétèrent par plusieurs principes stratégiques importants, surtout par une nouvelle conception du combat pour le centre. A ce propos ils firent remarquer que le centre de pions

(par exemple la formation d4, e4) n'est pas toujours nécessairement avantageux et que le centre pourrait également devenir une sérieuse faiblesse, quand il est immobile et exposé à des attaques de flanc. L'application pratique de ces principes provoqua une véritable révolution dans la théorie des débuts. Les nouveaux systèmes de défense contre 1. d4 furent, au début, si inhabituels qu'on les appela (d'abord sur le ton railleur, mais ensuite sérieusement) la « Défense Indienne ». Le coup 1. ♘f3, connu depuis longtemps, fut, dans l'optique d'une attaque de flanc contre le centre ennemi, remis à l'honneur et fut désigné par Réti comme « le début de l'avenir ». La nouvelle conception de tous les problèmes relatifs à la lutte pour le centre fut le principal apport des néo-romantiques ; nous reviendrons plus en détail sur cet ensemble au dernier chapitre du tome deux.

Dans son livre « Mein System » (Mon système) Nimzovitch expliqua d'autres nouveaux principes stratégiques, par exemple des problèmes de blocus, la chaîne de pions et le loupement. Nous y reviendrons également plus en détail.

Les néo-romantiques donnèrent une nouvelle vie aux Echecs. Nimzovitch surtout réagit vigoureusement contre les principes simplificateurs de Tarrasch. On se battait pour ne pas reconnaître les théories de Tarrasch comme principes de valeur

universelle. Mais l'approche néo-romantique était en quelque sorte également unilatérale : dans leur effort de démontrer que même les bons principes de Tarrasch n'avaient pas de valeur générale, ils essayèrent à tout prix de trouver des exceptions. Ceci conduisit souvent à des excès bizarres, à des constructions de parties contre nature et désavantageuses et, par voie de conséquence, à des défaites désagréables. Ceci explique en même temps pourquoi les néo-romantiques, s'ils remportèrent des succès dans la lutte contre Tarrasch et d'autres maîtres plus anciens, par contre demeurèrent en reste face au style d'une précision automatique, simple et efficace de Capablanca.

Si la « légende Capablanca » ne fut pas de longue durée et ne conduisit pas à la stagnation, l'histoire des Echecs le doit à un homme qui fut exceptionnellement doué pour les Echecs, le génial **A. Alekhine** (1892-1946). Alekhine, qui s'était imprégné des principes de Steinitz, se distingua par une technique parfaite et un sens brillant du jeu positionnel. De Lasker il avait appris à s'adapter dans la partie à l'idiosyncrasie de l'adversaire, et il fut le premier à saisir son œuvre important et difficile à comprendre. Ceci n'aurait pourtant pas suffi à lui assurer la supériorité dans le match pour le championnat du monde. Alek-

hine disposait d'une extraordinaire force de représentation et d'un pouvoir combinatoire invraisemblable. En plus il ne recherchait pas seulement la victoire, mais aussi l'esthétique. Il n'évitait aucun risque, avait une propension pour le combat compliqué à couteaux tirés, où non seulement le don combinatoire mais également l'intuition pouvaient donner leur pleine mesure. Il parvenait à découvrir dans les parties des choses qui confinent au métaphysique, des choses qui se situent hors des frontières des principes connus, et presque inaccessibles au jugement d'un esprit humain normal. Les connaissances acquises ou l'expérience n'y suffisaient pas, il fallait pour cela une énorme force créatrice.

Alekhine était un véritable artiste des Echecs qui renoua avec la tradition de Tchigorine. En 1927 il vainquit Capablanca dans un combat historique pour le championnat du monde. L'artiste l'emporta sur l'ingénieur, l'intuition géniale sur la méthode.

La victoire d'Alekhine fut importante parce qu'elle démontra clairement les possibilités inépuisables du jeu d'Echecs et démentit par la même occasion toutes les prédictions à propos de son épuisement et de sa stagnation inévitable. Alekhine avait aplani le chemin vers un nouveau développement créateur du « jeu immortel ».

Voilà ce que nous devons savoir de l'histoire des Echecs pour comprendre son présent. Si l'appréciation de chaque courant de la stratégie fut généralement limitée à un ou quelques représentants, cela ne signifie nullement que le développement des Echecs ne fut l'œuvre que de quelques joueurs. Dans chaque période il y eut des maîtres et des théoriciens qui s'y appliquèrent activement. Mais ceux qui parvinrent à exprimer au mieux les idées de leur époque et à les défendre dans la pratique, ce sont ces personnalités de premier rang dans l'histoire des Echecs dont nous avons, dans ce chapitre, esquissé les traits caractéristiques.

Il serait également concevable de rechercher des parallèles entre l'évolution des Echecs et l'évolution de la pensée humaine en général ; car le jeu d'Echecs, malgré toutes ses caractéristiques et ses détails propres, est inséparable des autres formes de culture. Il fait partie intégrante de la culture et reflète aussi bien le degré de civilisation que les courants intellectuels d'une époque. Cette tâche passionnante constituerait cependant un thème à part et très vaste.

Qu'en est-il maintenant de la situation actuelle des Echecs ? Dans l'après-guerre les grands-maîtres soviétiques acquièrent de façon très convaincante la domination des Echecs mondiaux. A ce moment-là apparut la notion d'« école

soviétique ». Elle fut interprétée par plusieurs auteurs (surtout dans les ouvrages d'A. Kotov) dans le sens nationaliste et du dogmatisme politique. En réalité l'« école soviétique » n'existe pas. Parmi les représentants des Echecs soviétiques il en est quelques-uns dont le style rappelle Alekhine, par exemple Bronstein, Tal et Geller. Par contre le style de Smyslov, Petrossian et Taïmanov correspond davantage à la technique et la précision raffinées de Capablanca. Botvinnik, Kérès et Spassky de leur côté excellent par leur polyvalence. Souvent ils donnent la préférence à un jeu positionnel tranquille avec amplification et réalisation de petits avantages positionnels, puis dans d'autres parties ils optent pour des positions tranchantes aux problèmes techniques compliquées.

Cependant le mérite des joueurs soviétiques dans le développement des Echecs est grand. Pour la première fois dans l'histoire des Echecs, la solution des problèmes théoriques se fit, en U.R.S.S., sur base de recherches réellement scientifiques. Les travaux théoriques sur les Echecs furent reconnus comme dissertation aux universités, le travail dans le domaine de la théorie fut organisé et touche des milliers de joueurs. Cela donna un énorme essor au développement des Echecs, non seulement en U.R.S.S. Les maîtres étrangers ne savaient guère se mesurer aux

soviétiques, jusqu'au jour où ils adoptèrent également leurs méthodes, principalement la préparation systématique et profonde, l'analyse collective etc.

Le présent se trouve sous le signe d'un nouveau phénomène, l'ex-champion du monde **Robert Fischer**. Pour l'instant on ne sait guère s'il se transformera en comète brillante ; il n'est même pas certain qu'il jouera encore un jour ! Quoi qu'il en soit, l'étude attentive de ses parties permet d'avoir une idée de l'« école » actuelle et du proche avenir. Fischer domine la technique du jeu et a une vue d'ensemble aussi rapide que ce fut le cas de Capablanca. Pourtant il n'évite pas les positions tranchantes, que Capablanca fuyait toujours. Comme Lasker, Fischer tient compte dans son jeu des limites de son adversaire. Souvent il prend de gros risques

parce qu'il sait que sans cela les parties, de nos jours, ne peuvent plus être gagnées : par rapport à l'époque de Capablanca la technique du jeu des grands-maîtres et des maîtres fut perfectionnée de façon incomparable ! Par conséquent, son style peut sans doute être considéré le mieux comme une synthèse de celui de Capablanca et de Lasker. En même temps Fischer est, dans le domaine des Echecs, une preuve de ce dont un esprit humain hautement spécialisé est capable.

Fischer entama son étude approfondie des Echecs en analysant, pendant des années, les parties de ses prédécesseurs et en tira profit. C'est exactement ce qu'il convient de faire : tout joueur d'Echecs qui, de nos jours, veut arriver au sommet, doit assimiler d'énormes connaissances théoriques, se familiariser avec les œuvres de générations entières de maîtres et en même temps réussir à apporter sa contribution personnelle au développement des Echecs.

2 LES PRINCIPES ELEMENTAIRES DE LA STRATEGIE AUX ECHECS

1. Stratégie et tactique

Souvent l'on pose la question combien de coups un maître ou un grand-maître peuvent calculer. En effet, on croit généralement que la différence entre le joueur hautement qualifié et le débutant ne réside que dans cette différence de capacité de calcul.

La capacité de calculer avec précision est certainement indispensable à un bon classement aux Echecs. Pourtant elle n'est pas la seule nécessité et même pas la caractéristique essentielle qui fait la différence entre un maître et un joueur moyen. Il y a beaucoup de joueurs qui sont capables de calculer avec précision mais néanmoins n'atteignent pas la force d'un maître. Il leur manque surtout la capacité de conduire la partie selon un plan adéquat, préétabli. En effet, le calcul précis de toutes les variantes n'est possible et nécessaire que dans certaines positions bien déterminées. Mais dans la plupart des positions ce n'est que le plan général qui nous indique le coup à jouer. Expliquons cela à l'aide de deux exemples.

La position suivante est tirée d'une partie du tournoi de Breslau en 1912.

— 2 —



DURAS

BARASZ

Le grand-maître Duras obtint, moyennant un sacrifice de qualité, une attaque véhémente : 35. $\text{♞} \times \text{d6!}$ $\text{♜} \times \text{d6}$ 36. $\text{♞} \text{c8} +$ $\text{♜} \text{h7}$ 37. $\text{♜} \text{a8}$ $\text{♜} \text{f6}$ (forcé car après 37. ... $\text{♜} \text{h5}$ ou 37. ... $\text{♜} \text{h4}$, 38. $\text{♜} \text{h4}$ décide immédiatement ; maintenant les Noirs pourraient y répliquer par 38. ... g5) 38. $\text{♞} \text{h8} +$ $\text{♜} \text{g6}$ 39. $\text{♜} \text{g8!}$.

Jusqu'ici Duras devait calculer toutes les possibilités découlant du 35^e coup. La position ainsi obtenue, visiblement il l'a jugée gagnante, eu égard à la mauvaise position du Roi noir. Evidemment, un joueur si éminemment combinatoire comme Duras aurait pu essayer de calculer également la suite, mais même s'il avait pu mener à bien cette tâche difficile, cela n'aurait été qu'une perte d'énergie inutile. Tout joueur expérimenté sait juger avec certitude une telle position : la situation sans issue du Roi noir annihile l'avantage de la qualité et il doit y avoir un chemin vers la victoire. La suite de la partie le confirma : 39. ... ♖d3 (impossible est 39. ... ♔h5 40. h3 ce qui menace de toute façon) 40. ♘h4+ ♕g5 41. ♘f5 ♖e6 42. h4+ ♕g4 (42. ... ♕g6? 43. ♖xh6 mat ou 42. ... ♕h5 43. ♘xg7+) 43. ♘xh6+ ♕h5 (43. ... ♖xh6 44. ♖xh6 ♖xh6 45. ♖xg7+ ♖g6 46. ♖xf7) 44. ♘f7+ ♕g4 45. ♘h6+ ♕h5 46. ♘f5+ ♕g4 47. ♖h7! ♖d7 48. ♘h6+ ♕h5 49. ♘f7+ 1-0

Le raisonnement de Duras avant le 35^e coup fut donc le suivant :

1. Calculer exactement la suite de coups plus ou moins forcée de 35 à 39.
2. Evaluer la nouvelle situation comme gagnante pour les Blancs, parce que le Roi noir est exposé de façon désespérée.

Dans certains cas pareilles suites forcées peuvent soit conduire

au mat soit apporter un gain de matériel décisif. Par conséquent l'évaluation de la nouvelle situation est superflue ou facile. En général il est plus difficile de juger les possibilités mutuelles après une série de coups forcés que de calculer les coups eux-mêmes.

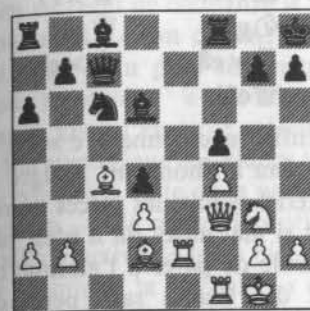
Comment en arrivons-nous par exemple dans cette partie à envisager pareil coup à première vue surprenant (35. ♖x d6!) ? Encore une fois il est plus difficile d'avoir une telle idée pendant la partie que de calculer quelques coups forcés. Dans le cas présent Duras eut déjà l'idée, quelques coups plus tôt, d'occuper la colonne « c » avec ses pièces lourdes. L'une des possibilités de tirer profit d'une colonne ouverte consiste (ainsi que nous le verrons au chapitre s'y rapportant) à faire pénétrer les pièces lourdes à la 8^e traverse. Le coup surprenant 35. ♖x d6! résultait donc d'une bonne compréhension de la position. Reconnaître le caractère d'une position et les faiblesses chez l'adversaire ainsi que le jugement correct de la collaboration de ses propres pièces est la première condition à la découverte d'une telle combinaison. Une autre condition est évidemment aussi le pouvoir d'imagination et la force combinatoire. Toutes deux des qualités qui s'acquièrent surtout par l'exercice, mais requièrent également du talent (de la fantaisie), sans lesquels (n'ayons pas peur de le dire) il n'est pas possible,

aux Echecs, de cueillir des lauriers.

NIMZOVITCH

RUBINSTEIN

— 3 —



Trait aux Blancs

Tout différent est le raisonnement conduisant au coup exact dans la position du diagramme 3, extraite d'une partie jouée à Dresde en 1926. Ici les deux camps ne sont pour ainsi dire pas encore face à face. Le calcul de variantes précises est secondaire, vu que pour l'instant la position ne contient pas de menaces directes, qui imposent une réponse particulière. Il s'agit avant tout de trouver le plan adéquat et ensuite de choisir les coups qui correspondent le mieux à ce plan. Un examen plus approfondi de la position nous apprend que les Blancs disposent de deux petits avantages :

1. L'une de leurs Tours a déjà occupé la colonne ouverte « e ».
2. Le Fou en c4 est le plus actif des quatre Fous ; son action entrave surtout la liberté de mouvement du Roi noir.

Pourtant aucun de ces avantages ne peut être mis à profit immédiatement. Par ... ♔d7 les Noirs protègent tous les points faibles de la colonne « c ». Le ♔c4 à lui seul n'est pas à même de menacer le Roi noir vu que la collaboration avec les autres pièces fait défaut. Surtout le ♘g3 est mal mis : après un éventuel ... g6 il ne lui est pas possible d'occuper rapidement une case favorable à l'action.

Par conséquent le plan correct pour les Blancs consiste à :

1. Placer le Cavalier sur la bonne case g5.
2. Combiner les menaces directes sur le Roi avec une pression sur la colonne ouverte « e ».
3. Eviter l'échange prématuré des Tours sur la colonne ouverte.

Les Noirs de leur côté, quel plan peuvent-ils adopter ? Etant donné que la position blanche n'a guère de faiblesses il est presque impossible d'entreprendre une contre-offensive efficace. Par conséquent les Noirs doivent tâcher de parer aux menaces directes et de simplifier le jeu par des échanges.

La suite de la partie sera facile à comprendre si le lecteur se souvient du but poursuivi par les deux camps.

Il suivit :

18. ♘h1!

Début de la marche vers g5.

18. ... ♔d7
19. ♘f2 ♖ae8

20. ♖fe1 ♜×e2

21. ♜×e2 ♞d8

21. ... ♜e8 échoue sur le fort 22. ♜d5!. On voit que la position incertaine du Roi noir, menacé par le ♞c4, est un sérieux obstacle au plan de simplifier et d'égaliser le jeu par l'échange de pièces.

22. ♞h3 ♞c6

Ici non plus 22. ... ♜e8 ne va pas à cause du joli 23. ♜h5! ♜×e2 24. ♞g5 h6 25. ♜g6 h×g5 26. ♜h5 mat.

23. ♜h5 g6

24. ♜h4 ♞g7

25. ♜f2!

La tentative d'une attaque directe par 25. ♞g5 reste sans effet après 25. ... h6 ; par conséquent les Blancs profitent du fait que le pion d4 n'est pas protégé et forcent d'abord un regroupement des pièces noires qui gêne leur collaboration.

25. ... ♞c5

25. ... ♜b6 pourrait être suivi de 26. b4!, par exemple 26. ... ♜e8? 27. ♜×e8 ♞×e8 28. ♞c3! ♞c6 29. ♞d5.

26. b4 ♞b6

27. ♜h4 (?)

Un gain plus facile et plus logique serait assuré par 27. ♜e1!, après quoi les Noirs n'auraient pas de défense satisfaisante contre les menaces sur la colonne « e », par exemple 27. ... ♞e4 28. ♞f2! avec gain de pion.

27. ... ♜e8

28. ♜e5! ♞f7

Après 28. ... h6, Nimzovitch donne 29. g4! avec attaque décisive, par exemple 29. ... f×g4 30. f5! ♜×e5 31. f6+ ♜×f6 32. ♜×h6 mat ou 29. ... g5 30. f×g5!.

29. ♞×f7 ♜×f7

30. ♞g5 ♜g8

31. ♜×e8 ♞×e8

32. ♜e1!

Enfin la colonne « e » est à nouveau à l'honneur. Malgré le matériel réduit, les pièces noires sont si mal mises qu'il n'est pas possible de parer à l'attaque de mat des Blancs sans perte de matériel décisive. Par exemple après 32. ... ♞f8 les Blancs gagneraient par 33. ♜e5! ♞d8 34. ♞e6+ ♞e7 35. ♜c5+! ♞d7 36. ♞f8+.

32. ... ♞c6

33. ♜e7+ ♞h8

33. ... ♞h6 34. ♞e6.

34. b5!

Gagne immédiatement car sur 34. ... a×b5 suit maintenant 35. ♞e6 h5 36. ♜f6+ ♞h7 37. ♞g5+ ♞h6 38. ♞b4!.

34. ... ♜g7

35. ♜×g7+ ♞×g7

36. b×c6 1-0

Le plan de jeu dans une position déterminée (qui commence en l'occurrence par le 18^e coup), nous le désignons par **plan stratégique** ; ses caractéristiques, les principes qui nous guident dans sa conception, nous l'appelons **stratégie** (cette notion comme d'autres, par exemple « but stra-

tégique » et « tactique » ont également la même signification dans d'autres domaines, par exemple l'art martial, la politique).

Pour chaque plan il importe bien entendu de connaître le but poursuivi. Le but comme résultat final d'un plan stratégique nous l'appelons « **but stratégique** ». Dans l'exemple précédent le but stratégique des Blancs était — comme la suite de la partie le montra — de mettre à profit la position active de leurs pièces et de dominer la colonne « e », afin de gêner la collaboration des pièces noires et d'attaquer efficacement le Roi.

On pourrait croire que dans chaque partie le but stratégique principal et le mat du Roi adverse. Une conception tellement superficielle de la stratégie ne suffisait qu'à la première époque des Echecs modernes, lorsque l'attaque du Roi était l'unique plan de jeu actif. Déjà dans l'introduction nous avons relevé combien les conceptions sur certaines notions de stratégie furent modifiées depuis cette époque, combien également la technique s'améliora et la conception du jeu s'approfondit. Dans les parties d'aujourd'hui nous ne rencontrons plus guère des buts stratégiques comme le gain d'un pion faible, alors que, bien souvent, on se bat avec acharnement pour de petits avantages positionnels, par exemple la domination d'une colonne ouverte,

l'affaiblissement des pions adverses ou la création d'un pion passé.

Il est sans doute superflu de signaler que même le meilleur plan ne sert à rien si nous ne parvenons pas, pas à pas, à l'appliquer. C'est vrai aux Echecs comme dans la vie. Le résumé de toutes les mesures et les méthodes, qui servent la réalisation d'un plan stratégique ou contre-carrent les plans de l'adversaire, nous l'appelons **tactique**. Dans le domaine de la tactique se trouvent surtout deux notions importantes : **manœuvre** et **combinaison**.

Regardons encore une fois la position de la partie Nimzovitch - Rubinstein, plus particulièrement les coups blancs 23-25 : les trois coups de Dame doivent d'un côté forcer un certain affaiblissement du roque noir (... g6), d'un autre côté détériorer la position des pièces noires par la protection forcée du pion d4 (par ... ♞c5). Une telle suite de coups, qui poursuivent un but déterminé, soit l'amélioration de sa propre position soit la détérioration de la position adverse, nous l'appelons **manœuvre**. Lorsqu'une manœuvre provoque chez l'adversaire des coups forcés, nous l'appelons **manœuvre contraignante**. Notons que ce sont uniquement les coups de l'adversaire qui sont forcés.

Tel fut le cas dans notre exemple lors de la manœuvre blanche (23-25^e coups) où les Noirs ne

disposaient que de peu de coups de défense, pour se prémunir contre l'attaque de la Dame. Encore plus évident est le caractère de la manœuvre entre les 29^e et 34^e coups.

Revenons un instant à la partie Duras - Barasz (diagramme 2) ! La suite de coups introduite par 35. ♖×d6! a visiblement l'aspect d'une manœuvre forcée, et cela avec une remarque particulière : déjà au début a lieu un changement des forces en présence, notamment au désavantage de la partie qui effectue la manœuvre. Les Blancs sacrifient la qualité et introduisent ainsi une manœuvre qui a comme but d'exploiter la position exposée du Roi noir. Le fait qu'une partie amène, de son propre chef, une position qui lui cause un désavantage matériel (même si celui-ci n'est parfois que provisoire), constitue un certain paradoxe stratégique, puisque selon les principes stratégiques les plus simples le gain de matériel est l'un des principaux buts stratégiques. Une manœuvre contraignante qui repose sur certaines contradictions stratégiques, nous l'appelons **combinaison**. Très souvent la notion de combinaison est confondue, à tort, avec **sacrifice**. Cela est faux pour deux raisons. D'abord le paradoxe stratégique, qui est le principe de chaque combinaison, ne signifie pas nécessairement une modification de l'équilibre matériel (sacrifice). Il arrive également que la partie qui effectue la manœuvre contraignante com-

mence, au début de la manœuvre, par s'attirer un certain désavantage positionnel : un pion faible, l'échange d'une pièce mieux placée, l'exposition du Roi etc. Ce genre de faiblesses, créées volontairement, ou la provocation d'autres désavantages positionnels constituent évidemment aussi un paradoxe stratégique. Dans la suite de la manœuvre la partie active atteint alors son but, une position qui est plus avantageuse que la position du départ. Dans ce cas-ci il s'agit également d'une combinaison alors qu'elle n'est pas liée à un sacrifice. Ensuite il y a également des sacrifices qui n'ont rien à voir avec une manœuvre. Au chapitre « La valeur des pièces » nous verrons que les rapports de force matériels sont relatifs et que la valeur des pièces dépend du caractère de la position. Nous y parlerons de sacrifices (« positionnels » et « stratégiques ») qui ne sont pas liés à une combinaison, mais qui reposent précisément sur la valeur relative des pièces.

Au domaine de la stratégie appartiennent encore d'autres notions, par exemple attaque double, clouage, échec à la découverte, pièges etc. Leur traitement détaillé n'entre pas dans le cadre de ce livre ; malgré tout le lecteur se familiarisera avec ces notions à l'occasion de l'étude des parties.

Comme ce qui précède semble sans doute, pour maint lecteur, quelque peu difficile et abstrait,

nous terminons ce chapitre par une partie célèbre, dont le déroulement montre encore une fois le sens des notions de base.

— 7 —

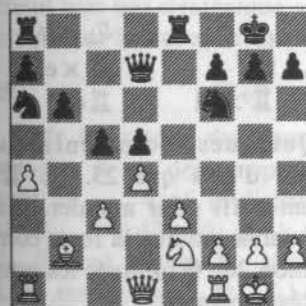
BOTVINNIK CAPABLANCA

Tournoi AVRO 1938

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. ♘4 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. e3 d5 5. a3 ♙×c3+ 6. ♙×c3 c5 7. ♘×d5 e×d5 8. ♙d3 0-0 9. ♘e2 b6 10. 0-0 ♙a6 11. ♙×a6 ♘×a6 12. ♙b2? (12. ♙d3!) 12. ... ♙d7 13. a4 ♙fe8 (Possible également serait : 13. ... ♘×d4 14. ♘×d4 ♙f8.)

— 4 —



Voilà un genre de positions que connaissent tous ceux qui, de nos jours, ont étudié la théorie de cette défense. Mais au moment où cette partie fut jouée, ce début était très peu analysé, ce qui explique la faute de Botvinnik déjà au 12^e coup. En étudiant la position du diagramme, on peut constater que les Noirs ont l'avantage à l'aile-dame. Pour exploiter cet avantage ils disposent de deux plans stratégiques :

1. Ils peuvent, par la poussée ... ♘4, bloquer provisoirement l'aile-dame et, par la manœuvre ... ♘b8-♘c6-a5-b3, soit provoquer une situation défavorable de la Tour blanche en a2, soit gagner le pion a4.

2. Ils peuvent, au moment opportun, ouvrir la colonne « c », l'occuper avec les Tours et utiliser en même temps la case c4 comme base d'action pour le Cavalier ou la Tour.

Les Blancs, par contre, disposent dans la position du diagramme d'une supériorité quantitative de pions au centre. Par conséquent leur plan stratégique consistera à préparer d'abord l'avance f3 et e4 et ensuite, par e5, f4 et f5, rechercher des possibilités d'attaque à l'aile-roi.

14. ♙d3

Ici débute la réalisation tactique du plan esquissé. Il est à remarquer que les Blancs permettent à leur adversaire d'effectuer le coup ... ♘4, qui constitue le point de départ d'un des plans possibles des Noirs, avec gain de temps. Botvinnik comprit bien que le premier plan des Noirs (... ♘4, ... ♘b8-♘c6-a5-b3) donne le champ libre aux Blancs au centre et à l'aile-roi, ce qui facilite grandement la réalisation de son propre plan.

14. ... ♘4?

Capablanca par contre évalua mal ses propres perspectives en choisissant le plan le plus faible. Correct est 14. ... ♙b7!, ce qui laisse aux Noirs la possibilité

d'ouvrir la colonne « c » au moment propice, et en plus ils conservent le contrôle du point important e4. Après 14. ... ♖b7! ce sont plutôt les Noirs qui sont mieux à cause de l'incorrect 12. ♙b2?.

15. ♖c2 ♙b8
16. ♙ae1 ♙c6

Par 16. ... ♙h5 les Noirs pouvaient gêner l'avance au centre. Mais les Blancs auraient profité de cette position du Cavalier pour mener une attaque à l'aile-roi. Botvinnik indique la suite suivante : 17. h3 f5 18. ♙c1 ♙c6 19. f3 ♙a5 20. g4. D'ailleurs les Blancs auraient pu empêcher 16. ... ♙h5 en jouant d'abord 16. ♙g3 (au lieu de 16. ♙ae1).

17. ♙g3 ♙a5

17. ... ♙e4 serait suivi de 18. ♙h1! ; si, alors, les Noirs jouent 18. ... f5 en vue de renforcer leur contrôle de la case e4, ils doivent encore tenir compte de la possibilité 19. f3 ♙f6 20. h3 et g4.

18. f3 ♙b3

Les deux camps, par leurs cinq derniers coups, ont effectué une manœuvre qui doit servir la réalisation de leur plan stratégique : les Noirs gagnent déjà le pion a4, et les Blancs forcent l'avance au centre.

19. e4 ♖x a4

Les Noirs ont atteint leur but stratégique.

20. e5 ♙d7

32 21. ♖f2!

Une grave erreur tactique serait 21. f4? ♙b5! et les Noirs forcent l'échange des Dames, ou bien, après le retrait de la Dame blanche, pénètrent avec leur Cavalier en d3 ; dans les deux cas ils gagnent.

21. ... g6

En combinaison avec le coup suivant les Noirs veulent parer à l'attaque f4-f5-f6 et ♙f5.

22. f4 f5

23. e x f6!

Bien entendu les Blancs ne peuvent admettre le blocage de la position par ... ♙f8-e6, car alors les Noirs peuvent exploiter en toute quiétude leur supériorité à l'aile-dame.

23. ... ♙x f6

24. f5 ♙x e1

25. ♙x e1 ♙e8

Quelques commentateurs furent d'avis que 25. ... ♙f8 aurait suffi pour annuler. Mais Botvinnik indique la forte continuation 26. ♖f4! avec les possibilités suivantes :

a) 26. ... ♖a2 27. f x g6! ♖x b2 28. g7 ♙x g7 29. ♙f5 + ♙h8 30. ♖h6 ♙f7 31. ♖x f6 + !.

b) 26. ... ♖d7! 27. ♙e6 ♙a5 (27. ... ♙e4 28. ♖e5 ♙x g3 29. ♙e7) 28. ♙a3 ♙f7 29. ♖g5!.

26. ♙e6! ♙x e6

Après 26. ... ♙g7, 27. ♙x f6! ♙x f6 28. f x g6! conduit à un mat rapide. Dans toutes ces variantes l'absence de la

Dame du feu de l'action se fait sentir désagréablement.

27. f x e6 ♙g7

28. ♖f4

Déjà ils menacent 29. ♙f5 + ! g x f5 30. ♖g5 + .

28. ... ♖e8

29. ♖e5

Le ♙f6 est lié maintenant, pendant que l'autre Cavalier est provisoirement hors-jeu. En plus, les Blancs disposent du fort pion passé e6 et menacent, par 30. ♙a3, d'entrer leur dernière pièce au jeu. Il est évident que la position doit cacher une quelconque tournure tactique, qui confirme l'avantage blanc. Il en ressort que les Blancs aussi ont atteint leur but stratégique : leur attaque sur le Roi est irrésistible.

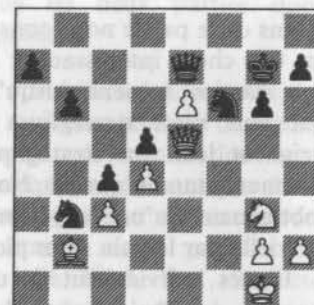
29. ... ♖e7

Pour un retour du Cavalier, hors-jeu, il est déjà trop tard : après 29. ... ♙a5 (indiscutable est 29. ... ♙d2? 30. ♙c1 ♙e4 31. ♙x e4 d x e4 32. d5) 30. ♙c1! menace soit 31. ♙h6 + ! ♙x h6 32. ♖x f6, soit 31. ♖c7 + suivi de ♙h6. Donc les Noirs sont également obligés de jouer 30. ... ♖e7 après quoi décide la même combinaison que dans la partie.

(voir diagramme)

Les Noirs semblent avoir paré à la menace ♙a3 et ne veulent plus qu'un peu de répit pour mobiliser leurs pions par ... b5 et ... a5. Mais maintenant Botvinnik termine la partie par une merveilleuse combinaison :

— 5 —



après un double sacrifice de pièce il force l'avance de son pion passé.

30. ♙a3!! ♖x a3

Ou bien 30. ... ♖e8 31. ♖c7 + ♙g8 32. ♙e7! ♙g4 33. ♖d7, et par cette manœuvre les Blancs forcent l'avance du pion, par exemple 33. ... ♖a8 34. ♙g5.

31. ♙h5 + ! g x h5

32. ♖g5 + ♙f8

33. ♖x f6 + ♙g8

34. e7

Tous les coups noirs étaient forcés. Les Noirs ne peuvent plus espérer que l'échec perpétuel, car la promotion du pion e7 est inéluctable. Avant sa combinaison Botvinnik a dû calculer ou évaluer avec précision que son Roi peut se soustraire aux échecs.

34. ... ♖c1 +

35. ♙f2 ♖c2 +

36. ♙g3 ♖d3 +

37. ♙h4 ♖e4 +

38. ♙x h5 ♖e2 +

39. ♙h4 ♖e4 +

40. g4!

40. ♙h3? h5! nulle.

40. ... ♖e1+
41. ♘h5 1-0

Dans cette partie nous constatons une chose intéressante : les deux parties mènent jusqu'au bout leur plan stratégique et atteignent leur but stratégique. Seulement, tandis que les Noirs n'obtiennent qu'une supériorité matérielle par le gain d'un pion, les Blancs parviennent à une attaque de Roi irrésistible. Quelle faute les Noirs ont-ils donc commise ? Lors de l'évaluation de leur plan ils ne tinrent compte que des possibilités de leur propre position sans faire attention aux perspectives réelles que ce plan offrait à l'adversaire.

II. Les caractéristiques de la position et le choix du plan.

Le choix du plan dépend dans tous les cas de la position concrète sur l'échiquier et doit, par conséquent, répondre aux caractéristiques de la position donnée. Savoir la juger correctement et relever ses particularités est une condition indispensable pour trouver le plan adéquat et un jeu correct.

Quels sont les éléments qui déterminent la nature d'une position, et comment en déduire le plan stratégique ? Bien entendu, il n'est pas possible de répondre à cette question dans un seul chapitre, car elle est la question fondamentale de la stratégie aux Echecs, qui est

l'objet de ce livre. Ce qui est cer-

tain c'est que la nature d'une position est déterminée par les facteurs suivants :

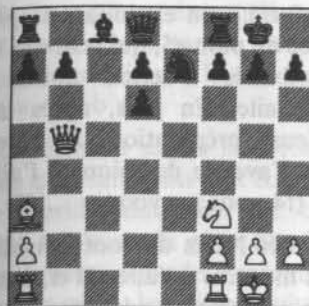
1. Les rapports de force entre les deux parties (supériorité ou égalité matérielles).
2. Le rayon d'action des pièces.
3. La qualité des pions.
4. La position des pions sur l'échiquier (structure de la chaîne de pions).
5. La position des Rois.
6. La collaboration mutuelle des pièces et des pions.

Certains éléments qui déterminent la nature de la position ont une valeur durable, d'autres seulement une valeur passagère. Un facteur durable est surtout la qualité et la position des pions ; car, contrairement aux pièces, ils ne peuvent être transportés d'un côté de l'échiquier à l'autre. En général la position des pions ne change que petit à petit alors qu'un changement dans la position des pièces se fait généralement sans trop de difficultés. Il en résulte le paradoxe que, dans la plupart des cas, ce sont précisément les pions qui, malgré leur valeur relativement modeste, déterminent surtout le caractère de la position. Un facteur permanent est évidemment aussi la supériorité matérielle ainsi que, généralement, la position des Rois.

Voici maintenant quelques exemples pour voir comment on détermine le caractère d'une

position et choisit ensuite le plan stratégique qui y correspond.

— 6 —



La position ci-dessus résulte d'une variante peu usuelle de la Partie Espagnole : 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 ♙c5 4. ♘c3 ♘f6 5. d4 e×d4 6. ♘×d4! ? ♙b4+ 7. ♘c3 ♘×e4 8. 0-0 ♙×c3 9. b×c3 0-0 10. d5! ♘×c3 11. ♖d3 ♘×b5 12. ♖×b5 ♘e7 13. d6! c×d6 14. ♙a3.

Cette position n'a pas encore été expérimentée suffisamment dans la pratique, et les théoriciens l'évaluent très différemment. Quels facteurs en déterminent le caractère ?

1. Les Noirs disposent d'un avantage matériel de deux pions (le pion d6 est indéfendable).
2. Les Dame, Fou et Cavalier blancs ont une position active, et les Tours sont prêtes à intervenir sur n'importe quelle colonne ouverte ; les pièces noires par contre sont très passives. En plus, les Noirs ont un grand retard de développement.

Ces deux éléments déterminent la nature de la position.

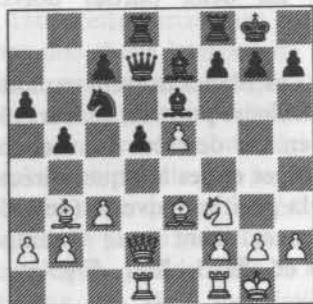
C'est d'elle que découle le plan que les deux parties doivent choisir :

1. Les Blancs doivent exploiter la meilleure position de leurs pièces en vue de créer des menaces tactiques et des attaques directes sur la position adverse (de telles menaces sont par exemple ♙×d6, ♖h5, ♙e1, ♘g5 etc.).
2. Les Noirs doivent tenter de parer aux menaces directes, accomplir leur développement et, moyennant échanges, mettre à profit leur supériorité matérielle.

Ce n'est qu'à l'aide d'une analyse très précise et profonde des possibilités de chaque camp, que l'on peut établir quel plan a les plus grandes chances de succès. Ceci n'est pourtant pas la question qui nous intéresse maintenant. Ce qui est plus remarquable c'est que la position dénote un facteur de caractère durable (supériorité matérielle) et un autre de caractère passager (avance de développement, pièces plus actives). Le premier nous pouvons l'appeler **facteur statique**, le second **facteur dynamique**. Maintenant la position est claire : les deux facteurs cités se font face et réclament un plan tout à fait différent pour la suite de la partie.

(voir diagramme)

Le diagramme 7 est également issu de la Partie Espagnole après les coups 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 ♘×e4 6. d4 b5 7. ♙b3 d5 8.

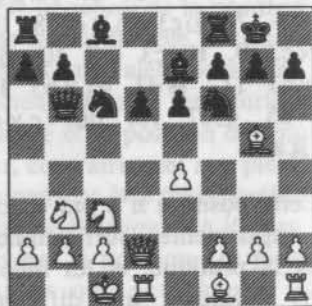


d×e5 ♙e6 9. ♘c3 ♙e7 10. ♙e3 0-0 11. ♘bd2 ♘×d2 12. ♙×d2 ♙d7 13. ♙ad1 ♙ad8. Seulement ici la position est équilibrée et les deux camps ont développé autant de pièces.

Maintenant quel est le plan que doivent choisir les deux parties ? La principale caractéristique de la position est la disposition asymétrique des pions blancs et noirs. Si l'on coupe l'échiquier en deux au moyen d'une ligne qui passe entre la colonne « d » et la colonne « e », les Noirs ont sur la partie gauche (l'aile-dame) quatre pions, les Blancs seulement trois, alors qu'à l'aile-roi c'est exactement l'inverse. Un autre élément est la position du pion e5 : ce pion a déjà passé la « ligne de démarcation » et limite la liberté de mouvement des Noirs à l'aile-roi. La case f6 ne peut être occupée par des pièces noires, car après ... f6 ou ... f5 les Noirs peuvent toujours s'attendre à l'échange e×f6, et après ... g6 une pièce blanche peut pénétrer en f6. Ainsi le plan stratégique sera le suivant :

1. Les Blancs vont préparer une action à l'aile-roi, notamment par une attaque de pièces (par exemple ♙d3, ♙c2 ou ♙g5 etc.), en exploitant la présence du pion e5, qui restreint les possibilités d'action noires à cette aile. En plus, après une sérieuse préparation, ils forceront l'avance des pions à l'aile-roi (f4 pour provoquer ... f5).

2. Les Noirs devront remédier aux menaces à l'aile-roi et, après une préparation adéquate, entamer une avance de leurs pions à l'aile-dame (... ♘a5, ... ♙c5 etc.).



Le diagramme 8 s'obtient dans le système Rauser de la Défense Sicilienne après les coups : 1. e4 ♘f3 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 ♘×d4 4. ♘×d4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♙g5 e6 7. ♙d2 ♙e7 8. 0-0-0 0-0 9. ♘b3 (9. f4!) 9. ... ♙b6!.

Un facteur important ici est la position des Rois à des ailes différentes. Les deux camps doivent essayer d'entamer sans perte de temps une avance de pions et de pièces face au Roi adverse. Dans ce genre de positions vaut géné-

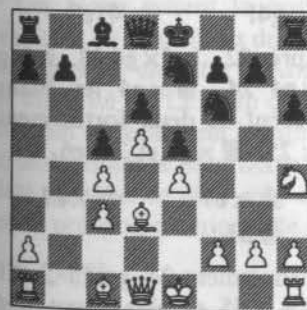
ralement le principe « premier arrivé, premier servi ». Par conséquent, les Blancs effectueront au plus vite l'avance des pions « f » et « g », et éventuellement du pion « h », tandis que les Noirs mobilisent leurs pions « a » et « b ».

Un élément moins important, mais qui néanmoins doit être pris en considération, est une certaine faiblesse du pion d6. Par conséquent, lors de l'exécution de leur plan, les Noirs doivent placer leurs pièces de telle sorte que le pion d6 puisse toujours être couvert (... ♙d8, ... ♙c7).

Le choix du plan correct doit découler des caractéristiques de chaque position, non pas de principes généraux.

SPASSKY

FISCHER



Cette position fut atteinte au début de la 5^e partie du match Spassky - Fischer, Reykjavik 1972 après 1. d4 ♘f6 2. ♘e3 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. ♘f3 ♘c5 5. e3 ♘g6 6. ♙d3 ♙×c3 + 7. b×c3 d6 8. e4 e5 9. d5 ♘e7 10. ♘h4 h6. Il suivit :

11. f4 (?)

Un sacrifice tout à fait correct : après 11. ... e×f4 12. ♙×f4 g5 13. e5! les Blancs ont l'avantage dans toutes les variantes.

11. ... ♘g6!
12. ♘×g6 f×g6
13. f×e5?

Plus tard on découvrit que 13. 0-0, éventuellement suivi de f5, est plus fort ; en quel cas le jeu est à peu près en équilibre.

13. ... d×e5

Le plan blanc est facile à comprendre et apparemment fort : par l'avance du pion ils ont provoqué un affaiblissement des pions noirs à l'aile-roi (à cause du pion doublé il leur est difficile maintenant d'exploiter leur majorité de pions en vue de créer un pion passé), et en même temps ils se sont procuré un pion passé protégé au centre. En plus ils ont deux Fous contre Fou et Cavalier, ce qui constitue en général un avantage durable (comme nous l'apprendrons au chapitre s'y rapportant). Donc selon tous les principes généraux les Blancs ont l'avantage. Pourtant en réalité ils sont mal en point : leurs Fous sont impuissants et leurs pions immobiles. Les pièces noires par contre parviennent assez facilement à une forte pression.

14. ♙e3

Dans la partie jouée ultérieurement, Kraidman - Pachman, Nathanya 1973, les Noirs eurent

14. ... ♖×f6
15. b3!

Un coup très fort : les Noirs ne peuvent échanger en b3, car après 15. ... ♗×b3 16. ♖×b3 le pion d5 est perdu ; par ailleurs maintenant menace déjà 16. b×c4, après quoi les Noirs ont le choix entre deux possibilités :

a) 16. ... ♖×c4 17. ♖b3 suivi de 18. ♘d2 et les Blancs ont une pression décisive sur le pion d5 ;

b) 16. ... d×c4 17. e4! et les pions centraux blancs sont plus dangereux que les pions noirs à l'aile-dame.

15. ... ♖a5

Pare à la menace car 16. b×c4 ♖×c4 coûte une pièce aux Blancs. Mais la position de la Dame en a5 permet aux Blancs une autre manœuvre avantageuse.

16. b4! ♖d8

Forcé, car 16. ... ♖×b4? 17. ♖ab1! ♖d6 18. ♖×b7 avec la tripe menace : ♖×a7, ♖b5 et ♖fb1.

17. ♖a4!

Ne menace pas seulement 18. ♖×a7, mais également 18. ♖b5 avec gain du pion d5, autour duquel tourne toute la partie.

17. ... a6
18. b5! ♖e6
19. ♖ab1

Avec la menace 20. b×a6 21. ♖b7 ou bien 20. ...

♖×a6 21. ♖b5. Une erreur serait l'immédiat 19. b×a6 ♖×a6 20. ♖b5 ♖a5! et maintenant 21. ♖×b7 ♖b8 22. ♖c6 ♖b6 n'est pas possible car la Dame serait perdue.

19. ... ♖b8

Pas très bien possible est 19. ... a5 20. b6! ♖×b6 21. ♖×b6 ♖×b6 22. ♖b1 avec gain d'au moins deux pions noirs.

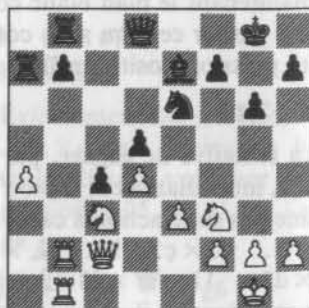
20. ♖b2 ♖e7

Maintenant, après 21. ♖fb1? les Noirs disposent de la poussée 21. ... a5! et après 22. b6 vient 22. ... ♖b4.

21. b×a6 ♖×a6
22. ♖c2 ♖e6
23. ♖fb1 ♖a7
24. a4!

Les Noirs sont parvenus, grâce à une défense précise, à parer aux menaces immédiates ; ils restent cependant acculés en défense, car la faiblesse des pions d5 et b7 empêche un placement plus actif de leurs pièces.

— 12 —



24. ... ♖c7
25. ♖e5 ♖e8
26. f4?!

Une poussée douteuse. Si les Blancs menacent, au moment opportun, de passer à l'attaque, par f5, à l'aile-roi, par contre ils affaiblissent sensiblement le pion e3. Surtout ils se privent de la possibilité d'agir au centre par f3 et e4. Par conséquent, déjà au coup précédent il fallait examiner la manœuvre ♖h1, ♘g1, ♘ge2 suivi de ♘b5 et échange du protecteur ♘c7. Cette manœuvre, les Blancs pouvaient l'entamer encore ici car la perte de temps ne joue pas un grand rôle ici.

26. ... f6
27. ♘g4 ♖d7
28. h3 ♖g7
29. ♘f2 ♖a3
30. ♖a2 ♖d6
31. ♘fd1!

Début d'une autre phase importante du plan blanc : ils se proposent, comme nous l'avons évoqué, par ♘b5, d'échanger le ♘c7, qui couvre le point stratégiquement névralgique d5 ; le deuxième Cavalier sera alors, en c3, prêt à prendre la place de son collègue.

31. ... f5

Les Noirs veulent prévenir toutes les possibilités liées à l'avance g4 et f5.

32. ♘b5! ♖a5
33. ♘×c7 ♖×c7
34. ♘c3 ♖e6
35. ♖f2 b6
36. ♖f3 ♖d8
37. ♖ab2

Menace 38. ♖b5 avec attaque concentrée sur le pion d5. Les Noirs y parent par une manœuvre tactique.

37. ... ♖e7!

Avec l'intention, après 37. ♖b5 ♖×b5 38. ♖×b5, de continuer par 38. ... ♖a3! 39. ♘×d5 c3!, par exemple 40. ♘×c7 c2 et gagnent.

38. ♖b4 ♖d7
39. ♖h1 ♖d8

Maintenant apparaît également le désavantage de la poussée f4 : la protection du pion e3 limite les possibilités d'action blanches à l'aile-dame et empêche, par voie de conséquence, le renforcement de la pression. Les Blancs trouvent néanmoins un plan avantageux pour la suite, qui se compose de deux phases principales :

1. Placement actif de leurs pions à l'aile-roi, gênant l'adversaire pour une éventuelle contre-attaque par h6 et g5.

2. Passage de leur Roi en c2, ce qui empêche la sortie ... ♖a3. Les Blancs peuvent, par la manœuvre ♖b5, atteindre leur but stratégique, la conquête du pion d5.

40. g4 f×g4

Sinon 41. g5 avec blocage complet de l'aile-roi et passage du Roi en c2.

41. h×g4 ♖d6
42. ♖g1 ♖c7
43. ♖f2 ♖f7!

Maintenant ils menacent une contre-attaque dangereuse par 44. ... g5 45. f5 ♖f6 et ... ♜h6.

44. g5 ♙d8
45. ♖e2 ♙xg5?

Conduit à une perte rapide, car maintenant la sortie de la Dame en a3 n'aurait pas d'effet. Beaucoup meilleur est 45. ... ♜e6! 46. ♖d2 ♜f5, et les Blancs doivent, par 47. ♜e2, protéger le point d3.

46. ♜x b6 ♜a3
47. ♖d2! ♙e7
48. ♜b7 ♜x a4

Une dernière tentative, puisque le pion d5 est indéfendable : 48. ... ♜d6? 49. ♜b5 ♜b5 50. a x b5!, et le pion passé décide. Maintenant 49. ♖x a4? échoue sur 49. ... ♜d3+! 50. ♖c1 ♙a3+ ou 50. ♖e1 ♙h4+.

49. ♜x d5 ♜a5
50. ♜x c4

Après de longues manœuvres les Blancs ont fini par atteindre leur but stratégique et ont une position gagnante. Leur plan stratégique important (attaque du pion d5) a conditionné leur jeu pendant plus de 30 coups.

50. ... ♜h5
51. ♖d3 ♜a8
52. ♜e6 ♜a3?
53. ♜d7 ♜f5

Prévient la menace 54. ♜b7, mais ne peut parer en même temps à la seconde menace :

54. ♜b3! ♜a1
55. ♜x e7 ♜f1+
56. ♖d2 1-0

Dans la partie suivante, après quelques coups de début, on obtient une position qui n'offre à aucun des camps des perspectives d'attaque contre une quelconque faiblesse chez l'adversaire. Voyons comment il faut juger ce genre de positions et comment se développe, en pareil cas, le plan stratégique.

— 9 —

CAPABLANCA

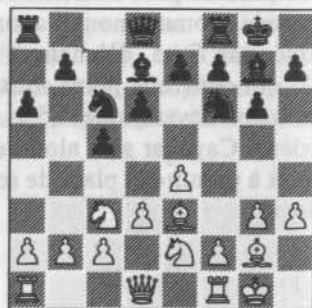
ILYINE-GENEVSKY

Moscou 1925

Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. ♖c3 ♖c6 3. g3 g6
4. ♙g2 ♙g7 5. ♖ge2 (5. d3!.)
5. ... d6 6. d3 ♖f6 7. 0-0 0-0 8.
h3 a6 (8. ... ♜b8!.) 9. ♙e3
♙d7

— 13 —



Après neuf coups la position a déjà un caractère très prononcé. Les deux camps sont pratiquement aussi développés l'un que l'autre, et les pièces occupent des positions sensiblement équivalentes. Les pions sont liés et ne montrent aucune faiblesse. Sur quelle base les adversaires vont-

ils donc établir leur plan stratégique ?

Le facteur décisif ici est la position asymétrique des pions au milieu de l'échiquier. Le pion c5 assure aux Noirs une certaine supériorité d'espace à l'aile-dame, alors que le pion e4 procure un avantage d'espace aux Blancs à l'aile-roi. Par conséquent, les Blancs vont attaquer le roque par une avance de pions (f4, g4, g5, f5 etc.) et l'appui des pièces, tandis que les Noirs vont tâcher d'exploiter leur supériorité d'espace à l'autre aile, également par une avance de pions (... b5-b4). Dans le plan noir le ♙g7 joue un rôle important : sa pression sur le pion b2 forcera tôt ou tard le coup c3, après quoi l'avance ... b5-b4 provoquera l'ouverture de la colonne « b » (... b x c3).

Remarquons que les deux camps, du point de vue de leur plan stratégique, n'ont, dans les coups précédents, encore fait aucune erreur. Ainsi par exemple les Blancs précipitèrent-ils le développement de leur aile-roi. Actuellement on sait que dans ce système de la Défense Sicilienne la construction 5. d3! puis 6. ♙e3 et 7. ♜d2 ou 7. ♜c1 est plus correcte. Alors les Blancs disposent, dans plusieurs variantes, de la possibilité d'échanger, par ♙h6, avantageusement le fort Fou noir.

Les Noirs à leur tour auraient dû remplacer 8. ... a6 par le beaucoup plus actif 8. ... ♜b8 ; les deux coups ont le même but, préparer l'avance ... b5. Seule-

ment, en b8 la Tour est déjà prête à occuper la future colonne ouverte, alors que ... a6 ne sert qu'à protéger b5.

10. ♜d2 ♜e8!

Une tournure tactique fréquente dans ce genre de positions : les Blancs veulent, par 11. ♙h6, échanger le ♙g7 ; maintenant les Noirs peuvent s'y soustraire par ... ♙h8.

11. ♖d1

Après l'avance prévisible du pion noir « b », le coup du texte sera quand même nécessaire ; par conséquent, les Blancs comptent jouer c3, afin d'éliminer la pression du ♙g7 sur b2.

11. ... ♜c8?

Inexact, car ce coup ne correspond pas à la ligne stratégique du plan noir. Il fallait jouer 11. ... b5 pour que, plus tard, la Tour arrive sans perte de temps en b8.

12. c3 ♜a5
13. g4 ♜ed8
14. f4 (?)

Ici la suite 14. g5 ♖e8 15. f4 eût été plus correcte : maintenant les Noirs sont à même d'améliorer leur position défensive en plaçant le Fou en e8 et le Cavalier en d7.

14. ... ♙e8!
15. g5 ♖d7
16. f5 b5
17. ♖f4 b4
18. f6! ♙f8!

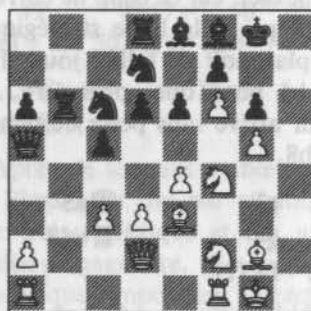
Mauvais serait 18. ... e x f6 19. ♖d5.

19. ♖f2 (?)

Capablanca a atteint une avance indiscutable dans l'exécution de son plan, surtout par les coups noirs incorrects 8. ... a6 et 11. ... ♗c8. Le coup du texte force la réponse ... e6 (vu la menace désagréable 20. f×e7 ♖×e7 21. ♖g4), mais bientôt le Cavalier sera contraint de retourner en d1, et le temps perdu est un prix trop élevé. Par conséquent il fallait jouer 19. h4!.

- | | |
|----------|------|
| 19. ... | b×c3 |
| 20. b×c3 | e6 |
| 21. h4 | ♗b8 |
| 22. h5 | ♗b6 |
| 23. h×g6 | h×g6 |

— 14 —



La position du diagramme montre les premiers résultats des actions des deux camps. Les Blancs ont complètement encerclé l'adversaire à l'aile-roi ; ils menacent déjà de doubler les pièces lourdes sur la colonne « h ». Les Noirs ont réussi à ouvrir la colonne « b » et, après le doublement des Tours, ils vont essayer de pénétrer en b2.

Un coup d'attaque (libère la case f2 pour le passage de la Dame en h4) et en même temps un coup de défense (couvre les points b2 et c3).

- | | |
|----------|-------|
| 24. ... | ♖de5 |
| 25. ♗f2! | ♖g4 |
| 26. ♗h4 | ♖ce5! |

Impossible est 26. ... ♖×e3 27. ♖×e3 ♗×c3 28. ♖g4 avec gain.

27. d4?

Dans son désir de forcer immédiatement le gain, Capablanca sous-estime la contre-attaque. Visiblement, dans ses calculs, il n'a pas vu le 31^e coup noir. Nécessaire était la préparation 27. ♖d2. Alors la menace inéluctable ♖h3 force la suite 27. ... ♗db8 28. ♖h3 ♗b2! 29. ♖×b2 ♗×b2 30. ♖×g4! (30. ♖c1 ♖h2!) 30. ... ♗×d2 31. ♗e1!, et les Blancs ont l'avantage de la qualité, mais leur position est très exposée. Les Noirs, par contre, ne peuvent rechercher le gain de pion, par exemple 31. ... ♗×c3 32. ♗f2 ♗c2 33. ♗×c3 ♗×c3 34. ♖e2 ♖b5 35. a4 ♖×d3? (mieux vaut ... ♖c6 et ... ♖d7), car après 36. ♖×d3 ♖×d3 37. ♖×d3 ♗×d3 38. ♗b1! ils ne peuvent guère parer à la menace ♗b8 suivi de ♗fb2 ou ♗h2. Après 31. ... ♗c2 ou 31. ... ♗×a2 l'on a une position très compliquée qui ne peut être jugée que moyennant une analyse très précise.

- | | |
|----------|-------|
| 27. ... | ♖×e3 |
| 28. ♖×e3 | ♗×c3 |
| 29. d×e5 | ♗×e3+ |

30. ♖h1

Après 30. ♖h2 ♗b2! Romanovsky donne la variante suivante : 31. ♗ae1 (31. ♗d1 ♗×e4) 31. ... ♗c3 32. ♗d1 ♖4 33. ♗d3 ♖×d3 34. ♗f3 ♗×g2+ 35. ♖×g2 ♗×e5+ 36. ♖f4 d2 37. ♗h3 ♖h6!. Maintenant le Roi blanc, privé de la protection de ses pions, est sérieusement menacé, conséquence de la contre-attaque noire.

- | | |
|----------|-------|
| 30. ... | d×e5! |
| 31. ♗f3 | e×f4 |
| 32. ♗×e3 | f×e3 |

Grâce à la manœuvre introduite par le 27^e coup, comportant l'échange de la Dame contre Tour, pièce légère et deux pions, les Noirs ont, non seulement écarté toutes les menaces contre leur Roi, mais également obtenu une position nettement gagnante. Les Blancs sont impuissants devant la pénétration des Tours et l'avance du pion passé « c », par exemple 33. ♗e1 ♗b2 34. ♗×e3 ♗d1+ puis ... ♗ld2.

- | | |
|----------|------|
| 33. ♗e1 | ♗b2 |
| 34. ♗×e3 | ♗8d2 |
| 35. ♖f3 | ♖4 |
| 36. a3 | ♖d6 |
| 37. ♗a7 | ♖3 |
- 0-1

Nous avons déjà souligné que souvent il est plus difficile de trouver le plan exact que de calculer une combinaison, même compliquée. La partie suivante d'Alekhine montre très claire-

ment la profondeur de conception qu'exige souvent la mise au point d'un plan stratégique.

— 10 —

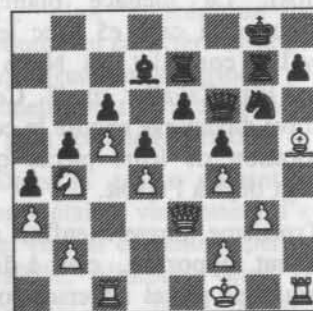
ALEKHINE CHAJES

Karlsbad 1923

Gambit de la Dame

1. d4 ♖f6 2. ♖4 e6 3. ♖f3 d5 4. ♖c3 ♖bd7 5. ♖g5 ♖e7 6. e3 0-0 7. ♗c1 ♖6 8. ♗c2 a6 9. a3 ♗e8 10. h3 b5 11. ♖5 ♖h5 12. ♖f4! ♖×f4 13. e×f4 a5 14. ♖d3 g6 15. h4! ♖f6 16. h5 ♖f8 17. g3 ♗a7 18. ♖d1! ♖g7 19. ♖e3 f5 20. ♗e2! a4 (?) 21. ♖c2 ♗ae7 22. ♖f1 ♖f6 23. ♖e5 (?) ♖×e5? (Mieux 23. ... ♗c7!). Alors les Blancs doivent jouer 24. ♖f3 puis ♖b4, ♖b1, ♖d3 et ♖e5.) 24. ♗×e5 ♗c7 25. ♗f6! ♗f7 26. ♗h4 ♗e7 27. h×g6! ♖×g6 28. ♗h5 ♗f6 29. ♖e2 ♗g7 30. ♗f3 ♖f8 31. ♗e3 ♗8e7 32. ♖b4 ♖d7 33. ♖h5 ♖g6

— 15 —



Il est évident que la position du diagramme est favorable aux Blancs. Les Noirs ont des fai-

blesse en e6 et h7, alors que la position blanche est solide et ne présente aucune faiblesse que les Noirs puissent exploiter pour avoir du contre-jeu. Par contre, les Blancs n'ont aucune possibilité de percer avec les pions, vu que les pièces noires protègent efficacement tous les points menacés. Après un examen approfondi de tous les éléments caractéristiques de la position, Alekhine trouva un plan que, dans son livre « Meine besten Partien » (Mes meilleures parties), il formule ainsi :

« Première phase : faire passer le Roi à l'aile-dame afin qu'il puisse, en cas d'échange de Dame et Tour, pénétrer rapidement dans le camp adverse par a5. Ce déplacement du Roi blanc obligera logiquement également le Roi noir à s'approcher de l'aile-dame afin de protéger les points e6 et c6.

Deuxième phase : au moyen de menaces tactiques contre Roi et pions, éloigner les pièces noires de l'aile-roi (39^e et 41^e coups). La menace blanche d'occuper la case e5 avec leur Cavalier contraint les Noirs à jouer leur Cavalier en d7. Cela entrave davantage encore la collaboration de leurs pièces qui étaient déjà à l'étroit.

Troisième phase : enfin, au moment opportun, c'est-à-dire lorsque les pièces adverses sont suffisamment éloignées de l'aile-roi, doubler les Tours sur la colonne « h » pour leur permettre — après l'échange forcé des

Dames et des Fous — de pénétrer dans la position adverse ».

Comme la suite de la partie le montrera, il fallut aux Blancs vingt-quatre coups pour exécuter leur plan !

34. ♖d3

Une terrible erreur tactique serait 34. ♖e1? à cause de 34. ... e5! et tout à coup les Blancs n'ont plus d'espoir (35. d×e5 ♗×e5 36. f×e5 ♜×e5).

34. ... ♔e8

35. ♖e2 ♜f8

36. ♖d2 ♜b7

37. ♔f3 ♖e7

38. ♜he1 ♗f8

39. ♗b4

Menace 39. ♔×d5! ♗×d5 40. ♗×d5+ avec gain de la Dame.

39. ... ♖d8

40. ♖d3 ♜ge7

41. ♜d2 ♜a7

Maintenant les Noirs devaient parer à la menace 42. ♗a6 et 43. ♜a5+.

42. ♜h1 ♜e7

Les Noirs veulent jouer le Fou en g6 pour renforcer le pion h7. Ils prévoient bien qu'il leur faudra le Cavalier en d7 pour empêcher l'infiltration du Cavalier blanc en e5.

43. ♜h2 ♔g6

44. ♜e3 ♖c8

45. ♜ch1 ♖b7

46. ♖d2 ♜e7

47. ♗d3 ♗d7

48. ♔h5!

Lors de l'étude du chapitre « Les pièces légères » (paragraphe « Le bon et le mauvais Fou ») le lecteur apprendra que, en principe, ici le ♔f3 est meilleur que son adversaire en g6. Cependant en échangeant les Fous les Blancs ont l'intention d'effectuer une manœuvre contraignante qui leur permet d'entrer les Tours dans la position adverse. Toute cette manœuvre peut être considérée comme une combinaison, étant donné que l'échange d'une bonne pièce contre une mauvaise de l'adversaire constitue une contradiction stratégique.

48. ... ♜a8

49. ♔×g6 h×g6

49. ... ♜×g6 échoue sur 50. ♜h6 ♜g8 51. ♜f3 suivi de ♜h5 et éventuellement le passage du Cavalier en g5, et le pion h7 est perdu.

50. ♜h7 ♜ae8

51. ♗e5!

La pointe de la manœuvre précédente : maintenant l'on ne peut jouer 51. ... ♗×e5 52. f×e5 ♜f8 53. ♜g5, et le pion g6 est perdu.

51. ... ♗f8

52. ♜h8 ♜g7

53. ♗f3 ♜b8

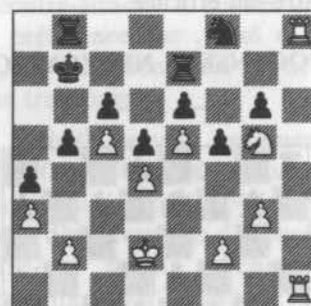
54. ♗g5 ♜e7

55. ♜e5! ♜×e5

56. f×e5

(voir diagramme)

Un coup d'œil sur le diagramme nous permet de voir que les Blancs ont déjà atteint leur but stratégique. Il n'y a plus de



défense contre le doublement des Tours à la 8^e traverse et un gain de pion pour les Blancs.

56. ... ♔a8

57. ♜g8 b4

58. ♜1h8! ♜7e8

59. a×b4 ♖a7

60. ♖c3 ♖a6

61. ♗f7

61. ♗×e6 gagne aussi immédiatement, mais les Blancs jouent pour le mat !

61. ... ♜a8

62. ♗d6 ♜eb8

63. ♜h1! ♗d7

64. ♜a1! 1-0

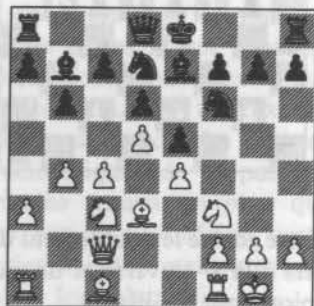
Le plan stratégique doit répondre au caractère de la position. Même une supériorité positionnelle peut être anéantie par un plan stratégique erroné.

Dans la partie suivante les Blancs étaient visiblement d'avis que, vu leur évidente supériorité d'espace, n'importe quel plan mènerait au but ; aussi se décidèrent-ils pour une attaque de Roi immédiate. Mais cette décision ne correspondait pas au caractère de la position et donna

aux Noirs l'occasion d'un contre-jeu efficace.

OPOCENSKY NIMZOVITCH

— 17 —



Pour son jeu extravagant 1. d4   f6 2.  4 e6 3.  c3  b4 4.  c2 b6? 5. e4  b7 6.  d3  c6 7.  f3  e7 8. a3 d6 9. 0-0 e5 10. d5  b8 11. b4  bd7   Marienbad 1925, le c l bre grand-m tre fut puni par une position bloqu e et sans perspectives. Ses deux Fous sont mal mis. Des pouss es lib ratrices de pions, comme ... f5 ou ...  6, ne sont gu re r alisables. La premi re prendrait trop de temps, la seconde affaiblirait le pion d6. Par cons quent les Noirs sont r duits   un jeu passif. La question est de savoir quel plan les Blancs vont choisir pour exploiter leur sup riorit . La position bloqu e des pions d5, e4 contre d6, e5 r clame de la part des Blancs — ainsi que nous le verrons plus tard — la pr paration de la perc e  5. Apr s 12. h3 suivi de  e3 et  a4 les Blancs pourront effectuer cette perc e sans probl mes. En effet, les Noirs n'ont pas de perspectives pour une contre-offensive effi-

cace, par exemple 12. h3 h6 13.  e3 g5 14.  h2.

Au lieu de cela les Blancs optent pour un plan compl tement faux : ils jouent leur Fou en b2 et ont l'intention de l'utiliser ult rieurement pour l'attaque du roque, soit par l'avance f4, soit m me par l' ventuel sacrifice    e5. Seulement, le choix du champ de bataille n'est presque jamais arbitraire. Bient t les Noirs domineront la situation   l'aile-roi : 12.  b2? 0-0 13.  e2  h5 14.  d2 g6! 15. g4  g7 16.  g3  6! 17.  h6  c8 18.  a 1 a6 19.  fd1  c7 20. h4? (Continuation logique mais mauvaise de l'action   l'aile-roi ; correct est 20. h3, et la position est toujours en  quilibre.) 20. ...    d5 21.    d5 (21. e  d5  f6 et les Noirs disposent  galement de la dangereuse contre-attaque ... b5.) 21. ...    c1 22.    c1  f6 23.  h2  h8 (Emp che 24. f4? qui m nerait maintenant, apr s 24. ...  g8,   la perte de la Dame.) 24.  e3  d7 25.  f3  f6 26.  h2  g8 27. g5 f6! 28.  f3 f  g5 29. h  g5  c8 (L'attaque compl tement manqu e   l'aile-roi n'a affaibli que la position blanche. Par la suite les Blancs tenteront encore, par une action spirituelle   l'aile-dame, de compliquer le jeu. Mais il sera d j  trop tard pour un retour au seul plan correct.) 30.  c6!  d7 31.    a6!    c6 32. d  c6  c7 33. b5 h6! (Ainsi les Noirs donnent plus d'espace   leur Roi et  vitent d' ventuelles complications li es au sacrifice

en e5 ; par exemple 33. ...  e6 34. a4  d8 35.  a3  f7? serait mauvais   cause de 36.    d6!    f3 37.    e5!  g7 38.    f3    f3 39.  7.) 34. g  h6  e6 35. a4  d8 36.  a3  f7! 37.    e5 (Ou bien 37.    d6    f3 38.    e5 +  h7 avec gain.) 37. ... d  e5 38.    f8    f8 39. a5    h6 40. a  b6  g4 41.  7    e3 42.  8    f3 43. f  e3    g3 + 0-1

C' taient des exemples o ,   chaque fois, un seul plan strat gique correct correspondait au caract re de la position. Mais dans quelques cas il peut y avoir deux ou m me plusieurs plans. Par exemple dans la variante de S misch de la D fense Est-Indienne, apr s les coups 1. d4  f6 2.  4 g6 3.  c3  g7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6.  e3 e5 7. d5  h5 8.  d2 f5

— 18 —



les Blancs peuvent choisir entre deux plans compl tement diff rents :

1. Ils peuvent tenter une attaque de Roi audacieuse par 9. e  f5 g  f5 10. 0-0-0 suivi de  d3,  ge2,  g1 et g4. Les

Noirs, par contre, rechercheront la contre-attaque   l'autre aile (de pr f rence par ... a6 et ... b5), ce qui am ne une partie   deux tranchants.

2. Mais ils peuvent  galement, par 9. 0-0-0 f4 10.  f2, autoriser une position o  les Noirs disposent d'un avantage d'espace   l'aile-roi qu'ils t cheront d'exploiter par l'avance ... g5-g4. Les Blancs, en revanche, ont plus d'espace   l'aile-dame et, apr s avoir d velopp  leurs pi ces, effectueront la perc e b4,  5.

Dans la variante d' change du Gambit de la Dame apr s 1. d4 d5 2.  4 e6 3.  c3  f6 4.  g5  bd7 5.    d5 e  d5 6. e3  e7 7.  c2  6 8.  d3 0-0

— 19 —



les Blancs disposent m me de trois plans strat giques avantageux :

1. Entreprendre une action   l'aile-roi avec roques oppos s.   cet effet on joue habituellement 9.  ge2  e8 10. h3  f8 et 0-0-0.

2. Une action au centre : pr paration de l'avance f3 et e4

après les coups 9. ♖ge2 et 10. 0-0.

3. Une action à l'aile-dame : préparation de l'avance b4-b5 (cf. le chapitre « L'attaque de minorité ») après 9. ♖f3 et 10. 0-0.

Il arrive souvent que l'on ait le choix entre plusieurs plans au premier stade de la partie, lors de la transition du début au milieu de partie, parfois également par la suite. Il arrive également souvent qu'il soit impossible, sur base d'un jugement objectif de la position, de trouver le plan exact ; ce qui fait qu'en cas de nécessité il faut également considérer des facteurs subjectifs (style de jeu propre et de l'adversaire, le classement au tournoi etc.). Plus de détails à ce propos aux paragraphes « Le style individuel » et « Le jeu psychologique » (Tome 3).

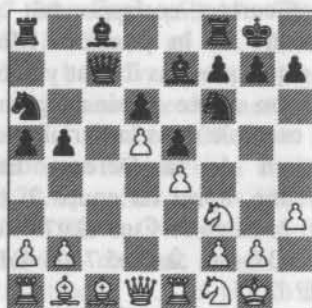
Dès que le plan exact est établi, en correspondance avec le caractère de la position donnée, il convient de le mener jusqu'au bout avec tous les moyens tactiques disponibles. Il est en plus absolument nécessaire, eu égard à d'éventuels changements dans la position, de le vérifier sans arrêt : souvent une petite modification dans la position contraint à une révision immédiate du plan stratégique.

— 11 — RABINOVITCH FLOHR

Moscou 1939

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♖f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♜e1 b5 7. ♗b3 d6 8. ♝c3 0-0 9. h3 ♗a5 10. ♗c2 ♝c5 11. d4 ♜c7 12. ♖bd2 ♝×d4 13. ♝×d4 ♖c6 14. d5 ♖b4 15. ♗b1 a5 16. ♖f1 ♖a6



Dans cette position la théorie accorde les meilleures perspectives aux Noirs, parce qu'ils disposent de la colonne ouverte « c » et ainsi d'une bonne base d'actions à l'aile-dame. Normalement leur plan sera la suite ... ♖c5, ... ♗d7, ... ♜fc8 etc. Les Blancs par contre doivent rester passifs à l'aile-dame (♗d2, ♗c2, ♜c1) et se préoccuper d'un jeu de pièces à l'autre aile (♖g3, ♖h2, ♖g4).

17. g4?

Une tentative injustifiée d'équilibrer la situation défavorable à l'aile-dame par une attaque de Roi. Si maintenant les

Noirs persévèrent dans leur plan par ... ♗d7 ou ... ♖c5, les Blancs obtiennent effectivement de bonnes perspectives d'attaque par 18. ♖g3, puis ♖h2 et ♜g1. Cependant le coup 17. g4 est prématuré étant donné qu'il affaiblit la position du Roi blanc. Les Noirs ne peuvent exploiter cet affaiblissement qu'en modifiant immédiatement leur plan et en attaquant eux-mêmes à l'aile-roi :

17. ... h5!
18. ♖3h2

Egalement défavorable serait 18. g5 ♖h7 19. h4 g6 et ... f6, et les Noirs ouvrent la colonne « f » avec attaque simultanée du pion h4.

18. ... h×g4
19. h×g4 ♖h7!

Une manœuvre typique dans ce genre de positions : les Noirs échangent leur ♗e7 passif et en même temps fraient un chemin pour la Dame vers le principal lieu de bataille (... ♜e7, ... ♜g5 ou h4).

20. ♖g3 ♗g5
21. ♗d3 ♜b8
22. ♗d2 ♖c5
23. ♗f1 ♜d8
24. ♗g2 g6

Prépare l'occupation de la colonne ouverte « h ».

25. ♗×g5 ♜×g5
26. ♜e3 ♗d7
27. ♖gf1

Vu la faiblesse de la position de leur roque, les Blancs n'ont

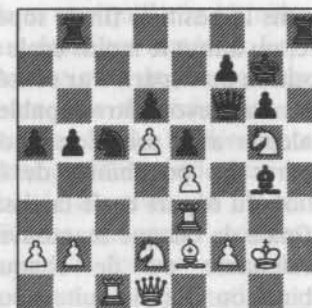
aucune possibilité de jeu actif et doivent attendre pour voir ce que les Noirs entreprennent. Par conséquent, Flohr n'est pas pressé pour préparer l'assaut final.

27. ... ♜fc8
28. ♜c1 ♜d8
29. ♖d2 ♖g5
30. ♗f1 ♖g7
31. ♖g2 ♜f6!
32. ♗e2 ♜h8

Menace 33. ... ♜×h2+! suivi de ... ♜×f2+.

33. ♖f3 ♗×g4
34. ♖×g5

— 21 —



34. ... ♜h2+!
35. ♖×h2 ♜×f2+
36. ♖h1 ♜h8+
37. ♖h3 ♗×h3
0-1

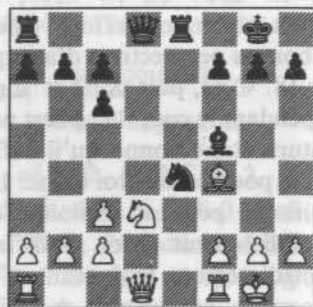
III. L'équilibre de la position et sa perturbation.

Jusqu'à présent nous n'avons jugé les positions que du point de vue de la détermination de leurs caractéristiques stratégiques et de l'établissement du plan stratégique approprié. La deuxième partie, non moins importante, de l'analyse d'une position concerne cependant également l'évaluation des chances réciproques pour la suite de la partie. Cette évaluation est surtout importante lorsque nous voulons calculer une série de coups. Il est évident que nous ne nous décidons pour une manœuvre ou une combinaison que lorsque nous estimons la position finale supérieure, ou à tout le moins égale à la position du départ. Par conséquent nous devons être capables de calculer avec précision et de comparer les possibilités de la position du départ et de la position finale de chaque manœuvre contraignante ou de chaque combinaison. Par la suite nous verrons que l'évaluation des possibilités influence également l'établissement du plan stratégique. Lorsque les perspectives des deux adversaires sont équivalentes on parle d'une position en équilibre. Souvent cette notion est confondue avec « position de nullité » ; cela est complètement faux, ainsi que le démontreront les explications suivantes.

(voir diagramme)

La position du diagramme 22 s'obtient après les coups 1. e4 e5

— 22 —

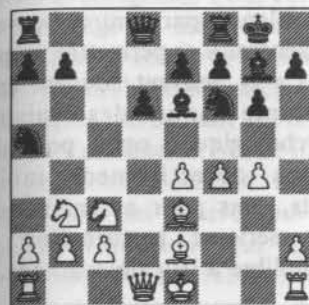


2. f3 c6 3. d4 cxd4 4. fxd4 f6 5. c3 d6 6. e2 g6 7. e3 g7 8. b3 0-0 9. f4 e6 10. g4 a5) est considérée par la théorie comme étant en équilibre. Visiblement il s'agit ici d'un

(voir diagramme)

La position du diagramme 23 (issue des coups 1. e4 c5 2. f3 c6 3. d4 cxd4 4. fxd4 f6 5. c3 d6 6. e2 g6 7. e3 g7 8. b3 0-0 9. f4 e6 10. g4 a5) est considérée par la théorie comme étant en équilibre. Visiblement il s'agit ici d'un

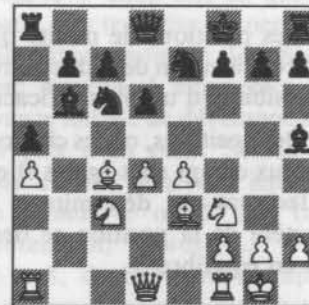
— 23 —



tout autre équilibre que dans le cas précédent : la partie n'a absolument pas un caractère de nulle, bien au contraire, elle est extrêmement aiguë. Les Blancs sont supérieurs à l'aile-roi et y préparent une virulente attaque de pions. En plus, après ♖d2, ils comptent effectuer le grand roque. Les Noirs, par contre, peuvent opérer sur la colonne « c » (... ♜c8, ... ♙c4 ou ... ♘c4), préparant ainsi une contre-attaque face au grand roque. L'expérience montre que les chances réciproques de réalisation du plan stratégique sont à peu près égales. Dès lors la décision sur l'issue finale ne se fera que plus tard. La victoire reviendra au joueur qui mène ses actions de la façon la plus exacte et la plus efficace, et qui parvient à exploiter d'éventuelles imprécisions de l'adversaire. Donc nous avons ici un exemple d'une position équilibrée où les chances de gain sont à peu près égales pour les deux camps.

On apprend à connaître la position du diagramme 24 en étudiant le Gambit Evans : 1. e4

— 24 —



présenter sous deux formes différentes :

1. Des positions de nullité qui n'offrent à aucun des adversaires la possibilité d'un plan efficace.
2. Des positions, où les chances des deux camps sont égales et où les facteurs qui déterminent le caractère de la position se tiennent en équilibre.

Maintenant, sur l'échiquier, qu'est-ce qui amène l'équilibre de la position ?

Dans une partie les Blancs ont le bénéfice du premier coup ; ce droit leur donne incontestablement une certaine avance de développement, éventuellement une supériorité d'espace. Il arriva que les théoriciens discutèrent le point de savoir si l'avantage du premier coup, avec un jeu tout à fait précis, assure la victoire ou bien si une partie jouée sans erreurs est nécessairement nulle. Une telle discussion n'a pas de sens, déjà par le seul fait que — surtout au début de la partie — il n'est pas possible de jouer des coups d'une exactitude absolue.

L'expérience de ces dernières années montre que l'avantage du premier coup n'est pas aussi grand qu'on le croyait, et que dans les douze et vingt premiers coups les Noirs sont à même d'annuler pratiquement le petit avantage blanc. Quoi qu'il en soit, une chose est certainement liée à l'avantage du premier coup : la moindre imprécision des Noirs au début entraîne

généralement déjà une importante perturbation de l'équilibre. Les Blancs, par contre, peuvent en général « se permettre un peu plus » et peuvent souvent (par exemple pour des raisons psychologiques) opter pour des coups objectivement moins forts, sans pour autant risquer une sérieuse perturbation de l'équilibre à leur désavantage.

Donc, dans la première phase de la partie, les Noirs se battent pour égaliser le jeu ; par conséquent leur plan sera de conserver l'équilibre de la position (ce qui ne signifie absolument pas, pour les raisons citées, qu'ils soient obligés de jouer pour la nulle). Admettons qu'après la phase du début la position soit en équilibre. Alors maintenant, dans la suite de la partie, de quelle façon une perturbation de cet équilibre peut-elle se produire ? En principe uniquement par une faute d'un des joueurs, ce qui ne veut absolument pas dire uniquement une erreur qui entraîne une perte de matériel ou un évident désavantage positionnel. Une faute qui perturbe l'équilibre peut également être constituée d'un plan stratégique erroné (cf. diagramme 17) ou d'une série d'imprécisions tellement minimes qu'il n'est guère possible de prouver la faute objective de chaque coup séparément.

Quand nous affirmons qu'une perturbation de l'équilibre d'une position ne peut être causée que par une faute, ceci ne signifie absolument pas que l'on ne

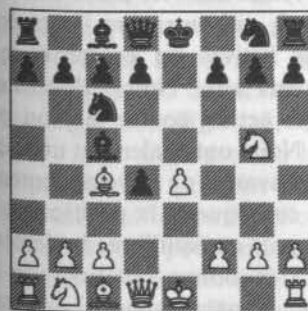
puisse pas lutter pour une perturbation avantageuse. Pour forcer un avantage — même lorsque l'équilibre est conservé — il faut poser des problèmes stratégiques et tactiques qui causent des difficultés à l'adversaire. Même dans des positions soi-disant clairement nulles on trouve souvent une continuation qui gêne l'adversaire dans l'établissement du plan stratégique correct, où il commet même une erreur tactique.

Mais jamais, dans une position en équilibre, on ne peut se créer un avantage par une attaque brusque ; une attaque non motivée aurait plutôt pour effet de nous occasionner un déséquilibre désavantageux. C'est là un des principaux principes que découvrit le fondateur des Echecs modernes, W. Steinitz. Ceci est facile à prouver à l'aide d'un exemple simple (la partie fut jouée en 1855 à Mobile) :

MEEK

MORPHY

— 25 —



Une position théorique bien connue qui s'obtient après les coups 1. e4 e5 2. d3 c6 3.

d4 e x d4 4. d4 c4 5. d4 g5? Déjà le 4^e coup est, en quelque sorte, une tentative de perturber l'équilibre, puisque les Blancs sont disposés à augmenter leur avance initiale de développement au prix d'un pion. Seulement, s'ils avaient poursuivi leur idée en jouant 4. ou 5. c3! (avec l'intention, après ... d x c3 d x c3, de faire entrer rapidement en jeu une autre pièce légère), il ne se serait pas encore produit une perturbation de l'équilibre à leur désavantage ; ce serait plutôt un équilibre dynamique (avance de développement contre avantage matériel). Mais par le coup du texte les Blancs tentent d'exploiter la faiblesse tactique de pion f7 par un assaut brusque. Cela ne saurait être bon : visiblement les Noirs n'ont, jusqu'ici, commis aucune faute ; l'équilibre de la position n'est pas encore entamé, et par conséquent des charges violentes ne se justifient pas. Il suivit :

5. ... d h6! 6. d x f7!? d x f7 7. d x f7 + d x f7 8. d h5 + g6 9. d x c5 Toute cette « combinaison » plaira sans doute à un débutant. Mais en réalité les Blancs viennent de détériorer considérablement leur position : leur Dame est la seule pièce développée et elle fera bientôt l'objet d'attaques. Maintenant les Noirs eurent un avantage décisif : 9. ... d6 10. d b5 d e8 11. d b3 + ? (Après 11. 0-0! d x e4 12. d d2 d e8 13. d f3 d f6 les Blancs n'ont pas de compensation suffisante pour le

pion sacrifié ; n'empêche que c'est la meilleure, l'unique façon d'éviter une défaite rapide.) 11. ... d5 12. f3 ♖a5 13. ♔d3 d×e4 14. f×e4 ♗h4+ 15. g3 ♗×e4+ 16. ♖f2 ♗e7 17. ♖d2 ♗e3 18. ♗b5 ♖6! 19. ♗f1 (19. ♗×a5 ♗e2+) 19. ... ♖h3! 20. ♗d1 ♗f8 21. ♖f3 ♖e8 0-1

Dans la courte partie suivante il s'agit du même motif :

— 12 —

KMOCH

MICHEL

1935

Début du Fou

1. e4 e5 2. ♖c4 ♖f6 3. d3 ♖c5 4. ♖c3 d6 5. f4 ♖g4? 6. f5! ♖f2 7. ♗h5 ♗d7? (7. ... 0-0 ne va pas à cause de 8. ♖f3 ♖×h1 9. ♖g5 h6 10. ♖×f7 ♗×f7 11. ♗×f7+ ♖h7 12. ♖g5!! et gagnent, mais 7. ... g6 8. ♗h6 ♖g4! 9. ♗g7 ♗f6 offre des chances de sauvetage.) 8. ♖e6! ♖×h1 (ou 8. ... ♗e7 9. ♖d5) 9. ♖×d7+ ♖×d7 10. ♖d5 ♖×g1 11. ♖×c7+ ♖d8 12. ♖×a8 f6 13. ♖d2 1-0

Beaucoup plus difficile, mais également très instructif est l'exemple suivant :

— 13 —

SZABÓ

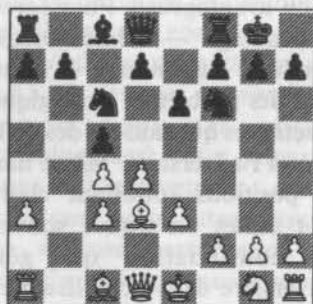
SMYSLOV

Moscou 1956

Défense Nimzovitch

1. d4 ♖f6 2. ♖c4 e6 3. ♖c3 ♖b4 4. e3 0-0 5. ♖d3 ♖5 6. a3 ♖×c3+ 7. b×c3 ♖c6

— 26 —



Nous reviendrons à une position du même caractère au chapitre « Les pions doublés ». Ici il s'agit d'évaluer brièvement la position. Les Blancs disposent de la position la plus active de pions au centre et effectueront la poussée e4. Si les Noirs tentent de s'y opposer par ... d5, nous obtenons, après ♖×d5 e×d5, une position de la partie Botvinnik - Capablanca (n° 7). En plus, les Blancs possèdent la paire des Fous, qu'ils pourront mettre à profit s'ils parviennent à une ouverture avantageuse du jeu (cf. « La paire des Fous »). Le désavantage de la position blanche réside dans les pions doublés ♖3, ♖4, qui entravent les opérations actives au centre et qui offrent aux Noirs l'occasion d'une action contre le pion ♖4. Les Noirs ont également une certaine avance de développement. Par conséquent, la position est à peu près en équilibre. Le lecteur verra la bonne conduite de la partie au paragraphe « Les pions doublés ». Dans cette partie-ci Szabó tente, au moyen d'une attaque subite, de forcer une perturbation immédiate de l'équili-

bre à son avantage, et ce sans avoir d'abord achevé son développement. Fondamentalement il s'agit d'un complément à la partie précédente, bien qu'ici la poussée blanche soit mieux fondée du point de vue tactique et par conséquent beaucoup plus difficile à réfuter.

8. e4?! ♖×d4
9. ♖×d4 ♖×d4
10. e5

Les Blancs veulent, par ce sacrifice de pion, perturber la collaboration des pièces noires, élargir leur supériorité d'espace au centre et comptent bien récupérer le pion par ♖×h7+ et ♗×d4. Les coups suivants montrent que, du point de vue tactique, Szabó avait mûrement réfléchi. Malgré cela la profonde logique des Echecs commence à se faire sentir ici : une attaque si dénuée de motivation ne peut conduire à un changement favorable de l'équilibre. Ici Smyslov aurait pu jouer également 10. ... ♖e8, par exemple 11. ♖×h7+ ♖×h7 12. ♗×d4 d6 13. ♖f3 f6 ; Matanovic donne la continuation suivante : 14. ♗h4+ (14. 0-0 f×e5 15. ♖×e5 ♗f6) 14. ... ♖g8 15. 0-0 d×e5 16. ♖×e5 g5! 17. ♗g4 (17. ♗g3 ♗d4) 17. ... ♖g7 avec de bonnes perspectives pour les Noirs. Après mûre réflexion Smyslov se décide toutefois pour un jeu actif qui, bien qu'à double tranchant, offre encore de meilleures perspectives pour réfuter la construction adverse.

10. ... ♗a5+!

11. ♖f1! ♖e8

Evidemment pas 11. ... ♗×e5? 12. ♖b2, et les Noirs perdent une pièce (la menace est 13. ♖×d4 ♗×d4 14. ♖×h7+), la pointe piquante de 8. e4.

12. ♖d2 ♗d8!!

Un merveilleux coup de défense ! Le coup, en apparence, si naturel 12. ... ♗c7? serait une erreur décisive, comme on s'en convaincra dans trois coups. Etant donné que, pour finir, les Noirs, par la manœuvre 10. ... ♗a5 et 12. ... ♗d8, s'exposaient à un désavantage matériel forcé, on peut considérer cette manœuvre comme une combinaison. Son but est d'enrayer le développement blanc (♗h1!) pour ensuite exploiter la faiblesse du pion ♖4.

13. ♖b4

Judovitch recommande 13. ♖f3 ; ainsi les Blancs renoncent définitivement à récupérer le pion, et essaient d'utiliser leur paire de Fous pour l'attaque du Roi. Cependant je pense que, après 13. ... ♖×f3 14. ♗×f3 f5, la position noire est solide et qu'ils pourront, après avoir achevé petit à petit leur développement, monnayer leur avantage matériel.

13. ... d6

14. ♖×h7+

Une situation très intéressante se présenterait après 14. e×d6 ♖d7 15. ♖e4 e5! 16. ♖×b7 ♗b8 17. ♖d5 a5 18. ♖c3

♞×d6 19. ♙×d4 e×d4 20. ♙×d4, et maintenant se manifeste le principal inconvénient de la position blanche, le retard de développement : 20. ... ♞×c4! 21. ♙×c4 ♙b5, et les Noirs récupèrent avantageusement la pièce, par exemple 22. ♙c5 ♙f6 suivi de ♚f8 ou bien 22. ♙c3 ♚c8 ou 22. ♙f4 (22. ♙e4 ♚e8) 22. ... ♙f6! 23. ♙×f6 ♙×c4+ 24. ♞e2 g×f6 ou 22. ♙g4 h5! 23. ♙e2 ♙d4 24. ♚c1 ♚f8 25. ♞f3 ♙×c4!.

14. ... ♞×h7
15. ♙×d4 a5!

Les Blancs sont obligés de prendre en d6 avec le Fou (pas avec le pion !), ce qui les prive d'une importante pièce d'attaque. Ce n'est que maintenant que l'on voit la finesse de 12. ... ♙d8!. Si maintenant la Dame était en c7 les Blancs prendraient en d6 avec gain de temps et auraient une position gagnante.

16. ♙c3?

La tentative de continuer l'attaque ne donne déjà plus de perspectives. Nécessaire était 16. ♙×d6 ♞×d6 17. e×d6 (17. ♚d1? ♙d7 18. ♙×d6 ♙a4 avec net avantage noir) 17. ... ♙d7 18. ♞f3 f6. Les Blancs ont un pion de plus, mais ne parviennent guère à achever leur développement et leur pion c4 est extrêmement faible. Les Noirs ont un Fou très fort et disposent de plusieurs menaces, de sorte que leur supériorité est évidente. Intéressante est également la possibilité 16. ♙c5 ♙d7 17. e×d6 ♚c8! 18. ♙b6 ♙f6 19.

♙×f6 ♞×f6 20. c5 ♞d5 à l'avantage noir.

16. ... f6
17. ♙h4+ ♞g8
18. ♚d1 ♙c7
19. ♚d3

Aussi après 19. e×f6 ♞×f6 suivi de ... c5 les Noirs peuvent rapidement exploiter leur supériorité positionnelle.

19. ... d×e5
20. ♚h3 b6
21. ♞f3 ♙a6
22. ♞d2 ♚c8
23. ♙h7+ ♞f7
24. g4 ♙×c4+
25. ♞e1 ♙d6
26. g5 ♙×a3
27. ♙c2 ♙d5
28. ♚g1 ♙a1+
29. ♞b1 ♙a2
30. g6+

Ou 30. ♙h7 e4 avec gain.

30. ... ♞e7
31. ♙c1 ♞d6
32. ♚h7 ♞f5
33. ♚g3 b5
34. ♚d3 b4
35. ♚d2 ♙c4
36. ♚c2 ♙e4+
0-1

Il serait possible de donner encore de nombreux autres exemples qui prouvent que ce genre d'attaques impétueuses, exécutées avant la perturbation de l'équilibre, en présence d'une défense précise de la part de l'adversaire ne peuvent avoir de chances de réussite. Par attaque

nous entendons une menace de la position adverse soit par une avance de pions, soutenue par des figures, soit par une concentration de pièces à un endroit déterminé de l'échiquier. Aux Echecs vaut également la règle des sciences militaires que la conduite efficace d'une attaque requiert toujours une supériorité des forces attaquantes. Beaucoup de débutants connaissent le principe : « N'attaque pas là où tu es le plus faible, sinon tu finiras par être dans une position inférieure ». Pour l'attaque il faut soit la position la plus active des pièces, soit une supériorité d'espace, des pions plus mobiles, des points faibles dans la position adverse etc. En tout cas cela ne peut se produire qu'après une perturbation de l'équilibre. Cette règle n'a qu'une seule exception, à savoir des positions comme le diagramme 23. Donc il s'agit de positions où, avec une position équilibrée, chacun des deux camps a l'avantage à un endroit de l'échiquier, d'où il peut attaquer, en prévoyant toutefois une éventuelle contre-attaque d'un autre côté. Ce problème-là ainsi que d'autres questions ayant trait à l'attaque et la défense, nous les traiterons plus en détail ailleurs dans ce livre.

Reste à savoir quelles conséquences a une perturbation de l'équilibre occasionnée par des imprécisions d'un des adversaires. Une importante perturbation de l'équilibre peut conduire à une position objectivement gagnante pour un des deux

camps. Par exemple en cas de perte matérielle sans compensation suffisante, la victoire du camp le plus fort n'est généralement qu'une question de réalisation technique de l'avantage. Un sérieux affaiblissement de la position du Roi peut également mener à une attaque inéluctable et provoquer une décision rapide de la partie.

Mais dans la plupart des cas une perturbation de l'équilibre ne mène pas immédiatement à une position objectivement gagnante. Toute supériorité ne peut être transformée en victoire. L'étude des finales nous montre des positions où même une importante supériorité matérielle ne peut être exploitée (ainsi par exemple, un Fou et un pion du bord ne peuvent gagner contre le Roi dépouillé lorsque la case de promotion du pion n'est pas de la couleur du Fou et qu'elle est surveillée par le Roi ; de même Dame et pion ne peuvent, dans certaines positions, forcer le gain contre Tour et pion etc.). Mais les conséquences d'une perturbation de l'équilibre sont toujours telles qu'un camp obtient des conditions plus propices à l'exécution de son plan stratégique et que celui-ci marque la suite de la partie. L'adversaire est alors contraint, en premier lieu, de parer à des menaces tactiques ou positionnelles, de sorte qu'il ne peut établir un plan de jeu actif propre. Le procès au cours duquel l'un des camps donne le ton pour l'exécution du plan et l'autre est obligé d'y

subordonner son jeu, nous l'appelons **initiative**. Donc l'initiative est la suite naturelle de la perturbation de l'équilibre d'une position. A ce propos on ne peut toutefois confondre les notions « attaque » et « initiative ». L'attaque n'est qu'une des formes possibles de l'initiative. Mais elle peut également se présenter sous des formes toutes différentes, par exemple l'exploitation d'une supériorité matérielle, simplification planifiée et passage à une finale avantageuse, forcer l'avance de pions passés etc. Il peut même arriver qu'un camp ait l'initiative pendant que l'autre attaque. Par exemple quand, après un gain de pion, nous menaçons d'exploiter cet avantage, il peut se créer une situation où l'adversaire ne voit plus d'issue que dans une attaque désespérée, qui — faute de préparation suffisante — doit rester sans espoir ni succès. Il est évident que, dans ce cas-là, l'initiative n'est pas l'attaque de l'adversaire, imposée par certaines circonstances, mais bien notre supériorité matérielle. Par conséquent, l'initiative appartient forcément et logiquement

au camp à l'avantage duquel l'équilibre fut perturbé.

L'initiative peut se présenter non seulement sous plusieurs formes mais également à des degrés divers. Parfois elle se révèle **décisive** et mène à la victoire, même avec la meilleure défense. Parfois il n'est pas certain que l'avantage obtenu suffise à la victoire ; seulement, l'adversaire est pendant un long moment, si ce n'est pendant toute la partie, acculé en défense, et ne peut compter exécuter un quelconque plan. Dans ce cas nous parlons d'une initiative **durable**. Pour finir il arrive que, dans la partie, nous atteignons une certaine supériorité et que l'adversaire soit obligé, pendant un certain temps, de se prémunir contre nos menaces. Mais s'il parvient petit à petit à les neutraliser, l'équilibre sera rétabli. Dans ce cas il s'agit d'une initiative **passagère**. Comme une telle initiative passagère on peut également considérer la supériorité initiale que possèdent les Blancs grâce au privilège du premier coup.

3 LA VALEUR DES PIÈCES

L'une des premières tâches du débutant consiste à se familiariser avec les possibilités de chaque pièce. Sans cette connaissance il ne serait évidemment pas à même de juger quelles modifications matérielles sur l'échiquier lui sont favorables ou lesquelles il doit éviter. La façon la plus usuelle et la plus simple d'exprimer la valeur des pièces est celle qui prend le pion comme unité. Ainsi on évalue généralement : le Fou et le Cavalier à 3, la Tour à 5, la Dame à 9 unités.

Evidemment la valeur du Roi ne saurait être exprimée de cette façon, puisque sa valeur est absolue : sa conquête termine du même coup la partie.

Le rapport entre chaque pièce est toutefois plus compliqué ; il ne se laisse pas exprimer par des règles arithmétiques uniquement. Ce n'est que le débutant qui peut se servir pendant un certain temps d'un système qui juge les échanges au moyen d'un petit calcul. L'amateur averti sait bien qu'exprimer la valeur des échanges en chiffres échoue avec du matériel de nature différente, par exemple pour le rapport Tour - pièce légère. En général une pièce légère plus deux pions valent une Tour. Ici le petit calcul ($3 + 2 = 5$) se vérifie. Par contre, deux pièces légères ($2 \times 3 = 6$) sont généralement plus efficaces que Tour plus pion ($5 + 1 = 6$), tandis que trois pièces légères ($3 \times 3 = 9$) sont, la plupart du temps, aussi fortes que deux Tours ($2 \times 5 = 10$).

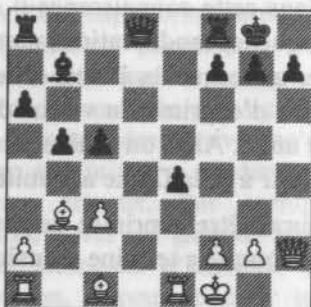
Pour l'instant ces valeurs ne sont qu'abstraites et ne se rapportent à aucune position concrète. Par conséquent il ne peut s'agir que de la **valeur moyenne** de chaque pièce, c'est-à-dire leur rapport mutuel dans la multitude de positions qui peuvent se présenter sur l'échiquier. Elles ne peuvent absolument pas s'appliquer à tous les cas concrets.

En effet, la valeur des pièces est toute relative. D'un côté elle dépend de la structure des pions ; d'un autre côté les pièces dont dispose chaque camp à un moment donné, jouent un rôle. C'est pour-

quoi l'on parle souvent d'une valeur moyenne ou indicative. Ainsi que nous le verrons ultérieurement, dans beaucoup de cas deux pions (surtout des pions doublés passés) valent une pièce légère. Par contre, au milieu de jeu — à condition que les pions ne soient pas trop avancés — même trois pions ne donnent pas assez de compensation pour une pièce en position active. A preuve l'exemple suivant (Buenos Aires 1970) :

FISCHER BISQUIER

— 27 —



Jusqu'ici le déroulement fut :
 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6
 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 b5!? 6. ♙b3 ♙b7 7. d4 ♘×d4 8. ♘×d4 e×d4 9. ♘c3! ♘×e4 10. ♙e1 ♙d6? (beaucoup mieux est 10. ... ♙e7 11. ♙g4 0-0 12. ♙×e4 ♙×e4 13. ♙×e4 ♙f6) 11. ♘d2! ♙×h2+ 12. ♘f1! d5 13. ♙h5! (plus fort que 13. ♘×e4 d×e4 14. ♙h5 ♙d6! 15. ♙×f7+ ♘d8) 13. ... 0-0 14. ♙×h2 d×c3 15. ♘×e4 d×e4 16. b×c3 c5

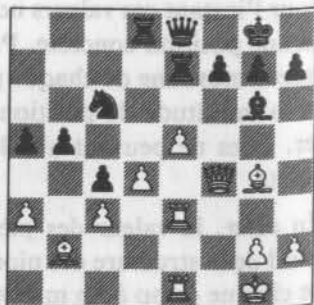
Comme les pions noirs ne sont pas dangereux, les Blancs parviennent facilement à mettre à profit leur supériorité en pièces : 17. ♙e3! ♘c4 18. ♙c2 ♙f6 19. ♙f3! (Non pas 19. ♙h3 h6, car alors le sacrifice en h6 ne passe pas ; par conséquent il faut d'abord chasser la Dame vers

une case moins favorable.) 19. ... ♙e6 20. ♙h3 ♙f5 (Maintenant, après 20. ... h6, décide déjà le sacrifice 21. ♙×h6!.) 21. ♙e3 ♙ad8 22. ♙e1 ♙d7 23. ♙d4 ♙e8 (Ou 23. ... f6 24. ♙ee3, et toutes les réserves blanches entrent en action.) 24. ♙h5! g5 (Ici aussi, après 24. ... ♙g6, l'autre Tour intervient pour forcer la décision : 25. ♙e3.) 25. g4 1-0 (25. ... ♙×g4 26. ♙×h7 ou 25. ... ♙g6 26. ♙h6).

Les rapports entre pièces légères seront encore traités en détail. Mais même face à une Tour une pièce légère n'est pas forcément inférieure. Les « sacrifices de qualité positionnels » sont très courants aux Echecs modernes.

RESHEVSKY PETROSSIAN

— 28 —



Dans cette partie, du Tournoi des Candidats 1953, les Blancs se proposèrent d'ouvrir le jeu par e6, afin de mettre en valeur leur paire de Fous. La défense noire fut très ingénieuse :

25. ... ♙e6!!
 26. a4

Avant de prendre la Tour, les Blancs veulent affaiblir les pions. Si maintenant 26. ... b4?, ils prennent visiblement le dessus par 27. d5! ♙×d5 28. ♙×e6 ♙×e6 29. ♙×c4.

26. ... ♘e7!
 27. ♙×e6 ♙×e6
 28. ♙f1 ♘d5
 29. ♙f3 ♙d3

Maintenant le ♘d5 domine l'échiquier, et les Blancs ne peuvent espérer gagner. Par exemple si 30. ♙f2, les Noirs prennent déjà clairement l'avantage par 30. ... b4. Donc il ne reste plus aux Blancs qu'à chercher un chemin vers la nulle : 30. ♙×d3! ♘×d3 31. ♙×d3 b4! (Si 31. ... b×a4, alors 32. ♘c4 serait avantageux pour les Blancs ; maintenant 32. ♘c4 n'est pas possible car le ♘b6 prendrait le pion a4.) 32. ♘×b4 a×b4 33. a5 ♙a8 34. ♙a1 ♙c6 35. ♙c1 ♙c7 36. a6 ♙b6 37. ♙d2 b3 38. ♙c4 h6 39. h3 b2 40. ♙b1 ♘h8 (40. ... ♙×a6 41. ♙c8+ ♘h7 42. ♙c2+) 41. ♙e1 0,5-0,5

— 14 —

DOMNITZ PACHMAN

Nathanya 1973

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 d6 5. ♘c3 ♙d7 6. d4 ♘ge7 7. ♙b3 h6 8. ♘bd2 ♘g6 9. ♘c4 ♙e7 10. d×e5 d×e5 11. ♘e3 ♙g5!? (Une idée stratégique connue : Les Noirs veulent échanger leur Fou passif. Correct serait maintenant 12. ♘×g5 h×g5 13. g3! ♘ce7! avec un jeu sensiblement en équilibre.) 12. 0-0? ♙×e3 13. ♙×e3 ♙f6 (avec, surtout, la menace 14. ... ♙g4) 14. ♘d2 ♘f4 15. ♙×f4 e×f4! (Les Noirs s'assurent l'important point d'appui e5 pour les figures.) 16. ♙h5! (Sinon les Noirs jouent 16. ... 0-0-0 et ... g5 et obtiennent sans peine une forte attaque.) 16. ... 0-0 17. ♘f3 ♙ae8 18. ♙fe1 (Plus précis serait 18. ♙ad1 ♙c8 19. ♙fe1 ♘e5! 20. ♘×e5 ♙×e5 21. ♙f3 ♙fe8, et les Noirs sont nettement mieux, mais il n'est pas évident qu'ils puissent gagner également contre une défense précise.)

(voir diagramme)

18. ... ♙e5!

18. ... ♘e5 était évidemment également possible, mais le coup du texte est plus prometteur : en e5 le Cavalier sera plus actif que la Tour. Après ce sacrifice de qualité il n'y a guère de variantes



forcées ; la décision des Noirs fut prise sur base d'un jugement de la position. Dans un cas pareil nous parlons de « sacrifice positionnel ».

19. ♖×e5 ♜×e5

Menace 20. ... ♜g4 avec prise de la Dame. Ni 20. f3 ni 20. h3 n'y parent suffisamment : après 20. f3 ♜h7! les Blancs perdent du matériel à cause de la menace 21. ... g6, et après 20. h3 le mieux est également 20. ... ♜h7 suivi de 21. ... g6 ; cela repousse la Dame, les Noirs poursuivent leur attaque par 22. ... f3, et h3 constitue une sérieuse faiblesse dans la position du roque.

La seule variante forcée que les Noirs devaient calculer avant le sacrifice de qualité, était 20. ♜d1 f3 (avec deux menaces : 21. ... ♜g6 ou 21. ... f×g2 suivi de 22. ... ♜g4) 21. ♜e3 ; maintenant 21. ... f×g3? 22. ♜g3 ne donnerait pas satisfaction, mais 21. ... ♜g6! 22. ♜×f3 (22. g3 ♜h5 23. h4 g5) 22. ... ♜g4 23. ♜g3 (23. ♜h1 ♜h5) 23. ... ♜×d1 24. ♜×g6 ♜×b3 25. ♜g3 ♜e6 assure aux Noirs un net avantage en finale : deux pié-

ces légères sont presque toujours plus fortes que Tour et pion.

20. ♜d1! ♜d8!

Ainsi le combat se poursuit, sans tentatives immédiates d'attaque, sur le plan positionnel. La Tour menace de pénétrer éventuellement en d2.

21. ♜e2?

Les Blancs n'aperçoivent pas la principale menace et perdent rapidement. Correct aurait été le repli 21. ♜e2!. Après quoi, curieusement, échouent toutes les tentatives d'en finir immédiatement, par exemple 21. ... ♜b5 22. ♜c2 f3!? avec l'intention 23. ♜×f3? ♜×f3+ 24. g×f3 ♜g5+ 25. ♜h1 ♜d2 26. ♜c1 ♜f4 27. ♜g2 ♜d7! 28. ♜d1 ♜h3+! ou 28. ♜g1 ♜g4! avec gain ; mais les Blancs ont beaucoup mieux : 23. ♜e3! f×g2 24. ♜e2.

L'autre possibilité est 21. ... f3 :

A) si maintenant 22. g×f3? les Noirs gagnent par 22. ... ♜b5 23. ♜e3 ♜d3 24. ♜c1 ♜×f3! (25. ♜×f3 ♜×f3+ 26. ♜g2 ♜h4+ 27. ♜g3 ♜f3+! 28. ♜×h4 g5+) ;

B) mais 22. ♜e3! est beaucoup plus fort, par exemple 22. ... ♜h3! 23. g3! (23. ♜×f3 ♜d3) 23. ... ♜g2 ;

a) et maintenant on en arrive à une jolie manœuvre après 24. ♜c2? ♜e6! (non pas 24. ... ♜g4 à cause de 25. e5! ♜×e3 26. e×f6 ♜×c2 27. ♜ad1) 25. ♜f4 (sinon 25. ...

♜h3 gagne) 25. ... ♜d2!! (suffit également le prosaïque 25. ... ♜h3 26. ♜h4 ♜×h4 27. g×h4 ♜g6) 26. ♜a1 ♜h3 27. ♜f5 ♜×f5 28. e×f5 ♜g4 29. ♜e8+ (29. ♜ed1 ♜×f2!) 29. ... ♜h7 30. f6+ g6 31. ♜f8 ♜×f2 32. ♜×f7+ ♜g8 33. ♜g7+ ♜f8 34. h4 ♜h3+ 35. ♜h2 ♜f1+ 36. ♜h1 ♜c4! puis 37. ... ♜g2 et les Noirs gagnent ;

b) mais les Blancs disposent de la défense satisfaisante 24. ♜b3! et après 24. ... ♜g4 il y a le coup salvateur 25. e5!. Après 24. ... ♜d3 suffit 25. ♜f4, par exemple 25. ... ♜×f4 26. g×f4 ♜g6 27. ♜ad1 ♜×f4 28. h4.

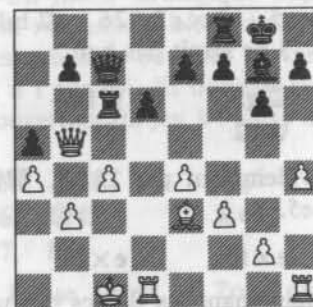
Par conséquent, après 21. ♜e2!, les Noirs doivent jouer beaucoup plus tranquillement et essayer de renforcer petit à petit leur position. A considérer est 21. ... ♜b5 22. ♜c2 ♜d3 23. ♜b3 ♜c6 ou 21. ... f3 22. ♜e3 ♜h3 23. g3 g5!. Dans les deux cas avec un jeu difficile pour les Blancs.

21. ... ♜h7!

Menace 22. ... g6 avec gain de la Dame. La seule parade est 22. ♜d1, mais cela autorise (grâce au gain de temps) déjà, par exemple, 22. ... ♜e6 23. ♜e2 f3 24. ♜e3 ♜d3.

22. g4 f3
23. g5 ♜f4
24. ♜f1 ♜h8!!

Un coup discret destructeur ! Maintenant les Blancs sont sans défense contre la menace 25. ... g6 26. ♜×h6+ ♜g8, dès lors : les Blancs abandonnèrent. 0-1



Dans cette position, visiblement, le ♜g7 est une figure forte : il se trouve sur la diagonale complètement ouverte. Pour l'instant il lui manque toutefois la collaboration des autres pièces. En plus les Blancs menacent, par 21. h5, d'ouvrir une colonne.

20. ... ♜c5!

Une idée positionnelle surprenante ! L'action du ♜g7 est augmentée par la disparition du Fou blanc et par le fait que les Noirs obtiennent un point d'appui en d4.

21. ♜×c5 d×c5
22. ♜d5

Il est vrai qu'après ceci le pion c5 sera pris, mais la Tour blanche sera bientôt menacée. Mais la première menace était 22. ... ♜e5.

22. ... e6!
23. ♜×c5

Après 23. ♜×c5 ♜f4+ 24. ♜c2 ♜e3! 25. e5 ♜d8 les Noirs gagnent facilement.

23. ... ♜g3!

23. ... ♖f4+ 24. ♜d2 ♙c3
25. ♖f2 ne donne rien. Mais maintenant 24. ♜d2 ♙h6 25. ♖x a5 ♖x g2 26. ♜hd1 ♖x f3 ne serait pas bon.

24. ♜g5 ♖f4+
25. ♙c2 f5!

Evidemment pas 25. ... ♖f6 26. e5.

26. e x f5 e x f5

Maintenant les Blancs ont un grand avantage matériel, mais leur Tour est enfermée en g5, et le ♙g7 domine l'échiquier. Les Noirs menacent 27. ... ♖d4.

27. ♜d1 b6

Une manœuvre de diversion : si 28. ♖x b6?, alors 28. ... ♖e5.

28. ♖e7 ♖x h4
29. ♜d7?

Ce n'est que ce coup qui décide définitivement de la partie. Correct serait 29. ♖e3!, par exemple 29. ... ♙f6 30. f4 ♙x g5 31. f x g5 ♖e4+! 32. ♖x e4 f x e4; les Noirs sont mieux, mais les Blancs ont encore des chances de se sauver.

29. ... ♙f6
30. ♖e6+ ♙h8
31. ♖d6 ♖f2+!

Enfin la Dame collabore efficacement avec le Fou; la fin approche vite maintenant.

32. ♙c1 ♖f1+
33. ♙c2 ♖e2+
34. ♙c1 ♖b2+
35. ♙d1 ♖b1+
36. ♙e2 ♜e8+

37. ♙f2 ♖e1
mat 0-1

La valeur de la Dame n'est absolument pas constante non plus. Normalement, sont considérées comme égales, du point de vue matériel, les positions où une Dame fait face à une Tour, une pièce légère et deux pions. Mais il arrive relativement souvent qu'une Tour et un Fou aient la même puissance qu'une Dame.

Dans la partie ci-après les Noirs donnèrent leur Dame pour Tour et Fou et eurent même rapidement l'avantage, parce que leur paire de Fous développait une grande puissance et collaborait excellemment avec la Tour.

— 15 —

LJUBOJEVIC PLANINC

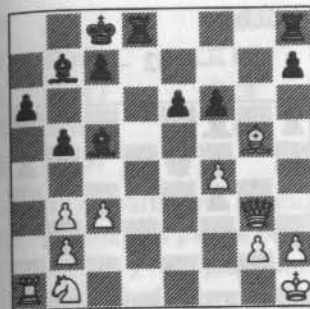
Vrsac 1971

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♘f6 5. 0-0 b5 6. ♙b3 ♙b7 7. d4 ♘x d4 8. ♘x d4 e x d4 9. e5 ♘e4 10. ♙c3 d3 11. ♖x d3 ♘c5 12. ♖g3 ♘x b3 13. a x b3 ♖e7 14. ♙g5 ♖e6 15. f4 f6! Les Noirs doivent résoudre le problème de leur Roi. Evidemment 15. ... ♙c5+ 16. ♙h1 0-0 n'est pas possible à cause de 17. ♙f6. Mais à côté du coup du texte il y avait encore une autre possibilité : 15. ... h6 16. ♙h4 g5! 17. f x g5 ♜g8 18. ♖f4 ♙e7 avec

recupération du pion. Le coup du texte est spirituel et très original ; à première vue on pourrait croire qu'il s'agit d'une erreur ! 16. e x f6 ♙c5+ 17. ♙h1 g x f6 18. ♜e1 0-0-0 19. ♜x e6 d x e6

— 31 —



Voilà le but : les Noirs gagnent encore le ♙g5 et ont, en échange de la Dame, une Tour et deux Fous forts. Surtout la pression sur la diagonale a8-h1 cause des soucis aux Blancs. De même que la colonne ouverte « d » qui jouera un rôle important : c'est elle précisément qui permet une collaboration efficace entre les Tours noires et les Fous.

20. ♖e1

Après 20. ♘a3 f x g5, ... ♜d2 serait une forte menace.

20. ... f x g5

21. ♘d2

Ici les Blancs auraient pu augmenter leur avance matérielle ; mais cela leur aurait été vite désavantageux : 21. f x g5 ♜hg8 22. h4 h6! 23. ♖x e6+ ♙b8 24. ♖x h6 ♜d1+.

21. ... g x f4

22. ♖x e6+ ♙b8

23. ♘f3 ♜hg8
24. ♙c4 b4

Un motif stratégique important : comme les Noirs dominent des colonnes ouvertes au centre et à l'aile-roi, ils doivent éviter l'ouverture du jeu à l'autre aile.

25. ♜f1 ♜g6
26. ♖f5 ♙e3
27. h3

Laisse entrer la Tour noire, mais les Blancs n'ont pas de plan convenable.

27. ... ♜g3!
28. ♖x h7

Perd de façon forcée, mais le passif 28. ♖b1 est, bien entendu, également sans espoir.

28. ... ♙x f3!
29. ♜x f3

Sur 29. g x f3 décide 29. ... ♜d2 et 30. ... ♜g2.

29. ... ♜d1+
30. ♙h2 ♙g1+
31. ♙h1 ♜g7!

Une jolie tournure tactique : 32. ♖x g7 échoue maintenant sur 32. ... ♙d4+, et la case g3 est libérée pour le Fou.

32. ♖h8+ ♙b7
33. ♜d3 ♜e1
34. g3

Sinon le mat ne peut plus être évité qu'au prix de la Dame.

34. ... ♙d4+
35. ♙h2 ♜ge7!
0-1

Dans quelques cas exceptionnels, même deux pièces légères peuvent tenir tête à la Dame. Une condition indispensable est que le camp qui dispose des pièces légères soit à l'attaque et que la force défensive de la Dame ne puisse s'affirmer.

— 16 —

MARSHALL HALPER

New York 1941

Gambit Ecosais

1. e4 e5 2. ♖f3 ♘c6 3. d4 e×d4 4. ♗c3 d×c3 5. ♙c4 d6 6. ♚b3 ♚d7 7. ♚×c3 (?) d5! 8. e×d5 ♙b4 9. d×c6 ♙×c3+

10. ♖×c3 b×c6
11. 0-0 ♖e7?

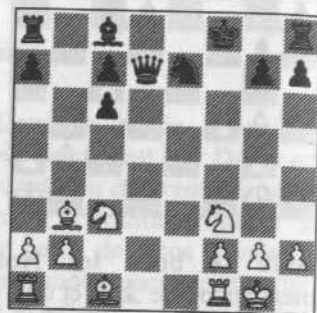
Ici le point de départ du combat entre la Dame et deux pièces légères était franchement favorable aux Noirs. Mais ils auraient dû jouer très correctement pour achever leur développement et, petit à petit, prendre l'initiative. Ainsi par exemple 11. ... ♖f6 serait erroné à cause de 12. ♙e1+ ♗f8 13. ♙e3 suivi de 14. ♙c5+ et 15. ♙e7. Par conséquent, les Noirs auraient dû jouer 11. ... ♚f5!, afin de préparer le développement du Fou après 12. ♙e1+ ♙e6. Alors la perte du pion en c6 n'a pas grande importance ; c'est l'achèvement du développement qui est décisif.

68 12. ♙×f7+! ♗f8

Rendre la Dame par 12. ... ♗×f7 13. ♖e5+ ne donnerait que des possibilités limitées de nulle aux Noirs, à cause des Fous de couleur différente : la finale est nettement plus favorable aux Blancs (pions doublés isolés c6, c7!).

13. ♙b3

— 32 —



Maintenant la Dame se trouvera en position inférieure au combat contre les pièces légères. La cause en est que les Noirs ne parviennent pas à achever leur développement par la jonction entre les Tours, et que leur Roi est exposé aux attaques des pièces blanches.

13. ... ♙b7
14. ♙e3 ♖f5

Après 14. ... ♖d5 Fine donne la suite 15. ♙c5+ ♗g8 16. ♖e5 ♚e6 17. ♙ae1 avec avantage positionnel blanc décisif.

15. ♙c5+ ♖d6
16. ♖d4 ♙h5
17. ♙fe1 h5

Encore plus faible est 17. ... ♙×e1+ 18. ♙×e1 h5 19. ♖e6+ ♗f7 20. ♖×c7+.

18. ♖e6+ ♙×e6
19. ♙×e6

Maintenant les Blancs ont déjà Tour et Fou pour la Dame, et leur grande supériorité positionnelle compense largement le petit désavantage matériel.

19. ... ♙d8
20. ♙e5 ♙h6
21. ♙ae1 ♙c8
22. ♙b3 ♙d7
23. ♙e3!

Ainsi la partie est pratiquement terminée. A part la perte de la Tour, il y a également la menace 24. ♙g5, et après 23. ... ♙g6, décide 24. ♙×h5 ♖f7 25. ♙c5+ ♗g8 26. ♙e7 ♙f6 27. ♖e4.

23. ... ♖f5
24. ♙×h6 g×h6
25. ♖e4 ♗g7
26. ♖c5 ♗f6
27. ♖×d7 ♙×d7
28. ♙e6 1-0

En principe trois pièces légères sont déjà plus fortes que la Dame. Une exception constituent les cas où la Dame peut pénétrer dans la position adverse, menacer les points faibles et forcer les pièces adverses à la passivité. Mais lorsque la position du camp aux pièces légères est consolidée, les pièces peuvent déployer une grande puissance et passer à une attaque concentrique.

— 17 —

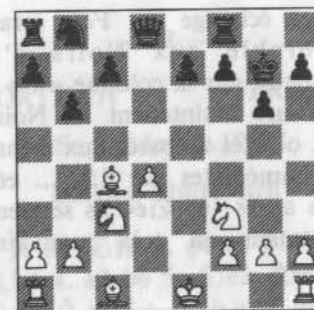
KMOCH PRINS

Amsterdam 1940

Défense Grünfeld

1. d4 ♖f6 2. ♗c4 g6 3. ♖c3 d5 4. ♖f3 ♙g7 5. ♙b3 d×c4 6. ♙×c4 0-0 7. e4 b6? 8. e5! ♙e6 9. e×f6! ♙×c4 10. f×g7 ♗×g7 11. ♙×c4

— 33 —



Jusqu'ici le déroulement de la partie se trouve dans tous les livres de débuts ; on y considère cette position comme avantageuse, sinon gagnante, pour les Blancs. Ce jugement, sur quoi s'appuie-t-il alors que (schématiquement) les Noirs ont l'avantage matériel (Dame plus pion contre deux Fous plus Cavalier) et ne doivent craindre aucune menace directe ? Eh bien, les Noirs ne disposent d'aucune possibilité pour un jeu actif. En plus, en cas de jeu passif, il y a également les petites faiblesses, occasionnées par ... b6 et ... g6 qui se feraient sentir négativement. Remarquable est le rôle du pion d4 (cf. le chapitre « Le pion

isolé ») : non seulement il n'est absolument pas faible, mais en plus il empêche les mouvements de pions tant à l'aile-dame (l'avance ... c5) qu'à l'aile-roi (l'avance ... e5).

11. ... ♖c6
12. ♙e3 ♗b4

Meilleur serait 12. ... ♗a5 13. ♙d5 ♖c6 14. ♙e4.

13. 0-0 ♗c2
14. ♖ad1 ♗x e3
15. f x e3

Cet échange du Fou serait favorable aux Noirs s'il n'ouvrait pas la colonne « f » à la Tour. Maintenant les Noirs sont obligés de parer aux menaces immédiates par 15. ... e6, mais après 16. ♗e4 ils seraient également en très mauvaise posture.

15. ... ♕c5?

Après cette erreur une attaque éclair des pièces blanches force la décision.

16. ♗g5 e6
17. ♖x f7+! 1-0

17. ... ♖x f7 18. ♗x e6+ ou 17. ... ♗h6 18. ♖x h7+ ♗x g5 19. h4+ avec mat rapide.

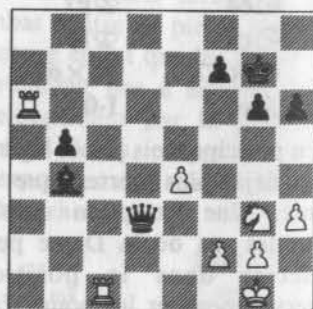
On rencontre relativement souvent le combat entre Dame et deux Tours. Ce sont presque toujours les Tours qui ont l'avantage ; le camp qui possède la Dame doit avoir au moins un pion supplémentaire pour avoir des chances de nulle. La force des Tours se manifeste surtout

lorsqu'elles peuvent opérer alliées sur des colonnes ouvertes ou sur la 7^e ou 8^e traverse. Ici également vaut la règle que la Dame se prête mal à la défense. Elle est plus à son affaire lorsqu'elle peut attaquer des pions faibles ou surtout le Roi exposé.

Mais la Dame peut être supérieure à deux Tours, en liaison avec d'autre matériel, dans des positions par ailleurs consolidées. En collaboration avec un Cavalier et surtout un Fou, sa force croît considérablement, étant donné qu'avec la pièce légère elle peut se concentrer sur l'attaque des points faibles ou du Roi.

BARCZA FLORIAN

— 34 —



Cette position fut obtenue à Budapest en 1953. Les Noirs sont nettement mieux : le pion passé menace d'avancer, les Tours n'ont aucune possibilité de collaboration et le Cavalier ne peut jouer. Notons qu'avec cette structure de pions la finale Dame contre deux Tours serait gagnée assez facilement par les Tours s'il n'y avait pas le pion passé et

si la majorité de pions pouvait, peu à peu, se mettre en mouvement. Mais en liaison avec des pièces légères les rapports de force se modifient complètement.

37. ... ♙a3!

Le plan de gain noir consiste à empêcher les pièces blanches de s'activer en menaçant d'avancer avec le pion b5, et, dans la phase finale, exploiter la position faible du Roi.

38. ♖c7

Après 38. ♖a1 les Noirs jouent évidemment 38. ... ♙c5, et après 38. ♖1c6 suit fort 38. ... ♙b2 39. ♖d6 ♙d4 (40. ♗e2? ♖b1+ 41. ♗h2 ♙x f2).

38. ... ♙d6
39. ♖b7

Evidemment 39. ♖d7? échoue sur 39. ... ♖d1+ 40. ♗f1 ♙h2+!, et après 39. ♖7c6 ♙e5 menace aussi bien l'avance ... b4-b3-b2 que ... ♙d4.

39. ... ♙c5!
40. ♖c6 ♖d4
41. ♗h1 b4
42. g4

Les Blancs n'ont plus aucun coup convenable, vu que 42. ♖6c7 ♖d1+ 43. ♗h2 ♙d6+ est impossible.

42. ... ♖x e4
43. ♖6c7 ♖e1+
44. ♗g2 ♖e4+
45. ♗g1 ♖f3!

Après 46. ♖x f7+ ♖x f7 47. ♖x f7+ ♗x f7 48. ♗g3 b3 49. ♗e4 (e2, f1) ♙b4 les Blancs ne

peuvent plus arrêter le pion passé. D'un autre côté il menaçait déjà ... b3, puis ... ♙d4 et ... b2. Ainsi la partie est déjà décidée.

46. ♖b5? ♖d1+
0-1

Les Blancs abandonnèrent eu égard à la suite 47. ♗g2 ♖d5+ 48. ♗g1 ♙x f2+ ou 48. f3 ♖d2+.



— 18 —

PORTISCH FISCHER

Santa Monica 1966

Défense Nimzovitch

1. d4 ♗f6 2. ♖c4 e6 3. ♗c3 ♙b4 4. e3 b6 5. ♗e2 ♙a6 6. ♗g3 ♙x c3+ 7. b x c3 d5 8. ♖f3 (mieux 8. ♙a3!) 8. ... 0-0 9. e4 d x e4! 10. ♗x e4 ♗x e4

11. ♖x e4 ♖d7!

Beaucoup plus fort que 11. ... ♗d7 12. ♙d3 ♗f6 13. ♖h4. Le Cavalier doit, via c6, passer en a5 afin d'attaquer c4.

12. ♙a3

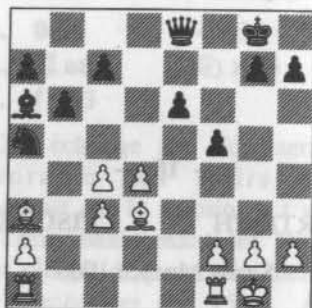
Il n'est pas très important que les Blancs prennent la Tour immédiatement plutôt qu'après deux coups forcés. En tous les cas cela donne une position où la Dame est beaucoup plus active que les Tours blanches.

12. ... ♖e8
13. ♙d3 f5
14. ♖x a8

Portisch fut critiqué pour ce coup, mais après le coup conseillé 14. ♖e2 les Noirs prennent l'avantage par 14. ... ♘c6 15. 0-0 e5 ou bien 14. ... ♘5.

14. ... ♘c6
15. ♖×e8+ ♖×e8
16. 0-0 ♘a5

— 35 —



Maintenant le pion ♘4 est perdu et en même temps les Blancs ne peuvent pas bien conserver leur paire de Fous. Ils peuvent essayer d'obtenir des Fous de couleur différente par 17. ♘b4 ♘×c4 18. ♘×a5 ♘×d3 19. ♖fd1 ; mais c'est précisément avec ce matériel-ci que les Fous de couleur opposée ne constituent pas un facteur de nullité, mais plutôt un avantage pour le camp de la Dame : le Fou des cases noires peut, en conjugaison avec la Dame, monter une attaque contre g2, et les Blancs sont sans défense satisfaisante.

17. ♖ae1 ♘×c4
18. ♘×c4 ♘×c4
19. ♘c1

Maintenant les Noirs auraient l'avantage même sans pion de plus, étant donné que leur Cava-

lier est beaucoup plus actif que le Fou. Ce sont surtout les colonnes ouvertes pour les Tours et une diagonale pour le Fou qui font défaut aux Blancs.

19. ... ♘5!

La continuation la plus énergique ! Les Blancs doivent prendre, sinon leur pion d4 devient faible ; mais après l'échange les Noirs parviennent facilement à mobiliser leur majorité de pions.

20. d×c5 b×c5
21. ♘f4 h6
22. ♖e2 g5
23. ♘e5

Après 23. ♘c1 les Noirs jouent 23. ... ♖b5 puis ... e5. Le blocage du pion e6 ne sert à rien non plus, vu que les pièces blanches ne parviennent pas à collaborer et bientôt vont même devenir tactiquement faibles.

23. ... ♖d8
24. ♖fe1 ♘f7
25. h3 f4

Maintenant le ♘e5 n'a plus de coup et doit être couvert par les Tours.

26. ♘h2 a6
27. ♖e4 ♖d5
28. h4?

Cette erreur coûte encore une qualité et accélère la défaite. Seulement, sans le moindre espoir non plus serait 28. ♖4e2 ♘×e5 29. ♖×e5 ♖×a2 et si 30. ♖×c5, alors 30. ... ♖×f2 31. ♖c5 ♖g3+ et 32. ... f3.

28. ... ♘e3
29. ♖1×e3 f×e3

30. ♖×e3 ♖×a2
31. ♖f3+ ♘e8
32. ♘g7 ♖c4

33. h×g5 h×g5
34. ♖f8+ ♘d7
35. ♖a8 ♘c6
0-1

LES PIÈCES LÉGÈRES

Comme nous l'avons déjà constaté, Fou et Cavalier ont à peu près la même valeur. Comment cela s'explique-t-il, alors que le mouvement de ces deux pièces est complètement différent ? Le Cavalier est une pièce qui, bien que de façon limitée, joue dans toutes les directions et dont, en plus, le mouvement se distingue fondamentalement de celui des autres pièces (le Cavalier est la seule pièce qui puisse sauter sur d'autres pièces et les pièces adverses). Le Fou, par contre, peut aller loin, avec une propriété tout à fait particulière : son champ d'action est limité à la moitié des cases. Ainsi le Fou des cases blanches (des Blancs ou des Noirs) ne peut exercer son activité que sur les cases blanches, tandis que le Fou des cases noires (des deux camps) ne peut se mouvoir que sur les cases noires. Par conséquent, un Fou ne peut ni attaquer (dans son propre camp) ni protéger (dans son propre camp) des figures ou des cases appartenant à une autre couleur que la sienne.

Il est facile d'avoir l'impression que nous venons de répéter, de façon superficielle, des notions des plus élémentaires que tout débutant connaît. Mais ce sont précisément ces principes élémentaires qui mènent à des conséquences extrêmement compliquées, que nous développerons tout le temps par après.

Nous traiterons d'abord en détail de chaque pièce légère séparément, puis des principes de leur engagement dans le combat. Dès lors, nous subdivisons ce chapitre en six paragraphes :

1. Le Fou et les diagonales ouvertes

2. Le Fou et le royaume du Fou

3. Les Fous de couleur opposée

4. Le Cavalier et son champ d'action

5. Le combat entre le Fou et le Cavalier

6. La paire des Fous

14. ... 15. ... 16. ... 17. ... 18. ... 19. ... 20. ... 21. ... 22. ... 23. ... 24. ... 25. ... 26. ... 27. ... 28. ... 29. ... 30. ... 31. ... 32. ... 33. ... 34. ... 35. ... 36. ... 37. ... 38. ... 39. ... 40. ... 41. ... 42. ... 43. ... 44. ... 45. ... 46. ... 47. ... 48. ... 49. ... 50. ... 51. ... 52. ... 53. ... 54. ... 55. ... 56. ... 57. ... 58. ... 59. ... 60. ... 61. ... 62. ... 63. ... 64. ... 65. ... 66. ... 67. ... 68. ... 69. ... 70. ... 71. ... 72. ... 73. ... 74. ... 75. ... 76. ... 77. ... 78. ... 79. ... 80. ... 81. ... 82. ... 83. ... 84. ... 85. ... 86. ... 87. ... 88. ... 89. ... 90. ... 91. ... 92. ... 93. ... 94. ... 95. ... 96. ... 97. ... 98. ... 99. ... 100. ...



Maintenant, le pion d4 est perdu et en même temps les Blancs ne peuvent pas bien conserver leur paire de Fous. Ils peuvent essayer d'obtenir des Fous de couleur différente par 17. A4 A x e4 18. A x e4 A x d3 19. A f4 ; mais c'est précisément avec ce matériel-ci que les Fous de couleur opposée ne constituent pas un facteur de nullité, mais plutôt un avantage pour le camp de la Dame ; le Fou des cases noires peut, en conjonction avec la Dame, monter une attaque contre e2, et les Blancs sont sans défense satisfaisante.

17. A4 A x e4 18. A x e4 A x d3 19. A f4

Maintenant les Noirs auront l'avantage car ils ont plus de pions, deux dames que leur Cavalier.

14. ... 15. ... 16. ... 17. ... 18. ... 19. ... 20. ... 21. ... 22. ... 23. ... 24. ... 25. ... 26. ... 27. ... 28. ... 29. ... 30. ... 31. ... 32. ... 33. ... 34. ... 35. ... 36. ... 37. ... 38. ... 39. ... 40. ... 41. ... 42. ... 43. ... 44. ... 45. ... 46. ... 47. ... 48. ... 49. ... 50. ... 51. ... 52. ... 53. ... 54. ... 55. ... 56. ... 57. ... 58. ... 59. ... 60. ... 61. ... 62. ... 63. ... 64. ... 65. ... 66. ... 67. ... 68. ... 69. ... 70. ... 71. ... 72. ... 73. ... 74. ... 75. ... 76. ... 77. ... 78. ... 79. ... 80. ... 81. ... 82. ... 83. ... 84. ... 85. ... 86. ... 87. ... 88. ... 89. ... 90. ... 91. ... 92. ... 93. ... 94. ... 95. ... 96. ... 97. ... 98. ... 99. ... 100. ...

La constitution la plus forte que l'Am Blancs donne par 14. A4 A x e4 15. A x e4 A x d3 16. A f4 ; mais après l'échange de Noirs parviennent facilement à stabiliser leur majorité de pions.

20. A x e4 21. A4 22. A e2 23. A e4

Après 23. A e4 les Blancs jouent 23. ... W e5 puis ... et le blocage du pion d4 ne sert à rien, non plus, car que les pions blancs ne parviennent pas à collaborer et bientôt sont même devenus indistinctement faibles.

24. ... 25. ... 26. ... 27. ... 28. ... 29. ... 30. ... 31. ... 32. ... 33. ... 34. ... 35. ... 36. ... 37. ... 38. ... 39. ... 40. ... 41. ... 42. ... 43. ... 44. ... 45. ... 46. ... 47. ... 48. ... 49. ... 50. ... 51. ... 52. ... 53. ... 54. ... 55. ... 56. ... 57. ... 58. ... 59. ... 60. ... 61. ... 62. ... 63. ... 64. ... 65. ... 66. ... 67. ... 68. ... 69. ... 70. ... 71. ... 72. ... 73. ... 74. ... 75. ... 76. ... 77. ... 78. ... 79. ... 80. ... 81. ... 82. ... 83. ... 84. ... 85. ... 86. ... 87. ... 88. ... 89. ... 90. ... 91. ... 92. ... 93. ... 94. ... 95. ... 96. ... 97. ... 98. ... 99. ... 100. ...

Maintenant le A e4 a plus de coup et doit être couvert par un Fou.

26. A e4 27. A e4 28. A e4

Cette position est assez mauvaise pour les Blancs et ils doivent se défendre. Cependant, avec le matériel supérieur des Blancs, ils peuvent se défendre. 29. A e4 30. A e4 31. A e4 32. A e4 33. A e4 34. A e4 35. A e4 36. A e4 37. A e4 38. A e4 39. A e4 40. A e4 41. A e4 42. A e4 43. A e4 44. A e4 45. A e4 46. A e4 47. A e4 48. A e4 49. A e4 50. A e4 51. A e4 52. A e4 53. A e4 54. A e4 55. A e4 56. A e4 57. A e4 58. A e4 59. A e4 60. A e4 61. A e4 62. A e4 63. A e4 64. A e4 65. A e4 66. A e4 67. A e4 68. A e4 69. A e4 70. A e4 71. A e4 72. A e4 73. A e4 74. A e4 75. A e4 76. A e4 77. A e4 78. A e4 79. A e4 80. A e4 81. A e4 82. A e4 83. A e4 84. A e4 85. A e4 86. A e4 87. A e4 88. A e4 89. A e4 90. A e4 91. A e4 92. A e4 93. A e4 94. A e4 95. A e4 96. A e4 97. A e4 98. A e4 99. A e4 100. A e4

29. A e4 30. A e4 31. A e4 32. A e4 33. A e4 34. A e4 35. A e4 36. A e4 37. A e4 38. A e4 39. A e4 40. A e4 41. A e4 42. A e4 43. A e4 44. A e4 45. A e4 46. A e4 47. A e4 48. A e4 49. A e4 50. A e4 51. A e4 52. A e4 53. A e4 54. A e4 55. A e4 56. A e4 57. A e4 58. A e4 59. A e4 60. A e4 61. A e4 62. A e4 63. A e4 64. A e4 65. A e4 66. A e4 67. A e4 68. A e4 69. A e4 70. A e4 71. A e4 72. A e4 73. A e4 74. A e4 75. A e4 76. A e4 77. A e4 78. A e4 79. A e4 80. A e4 81. A e4 82. A e4 83. A e4 84. A e4 85. A e4 86. A e4 87. A e4 88. A e4 89. A e4 90. A e4 91. A e4 92. A e4 93. A e4 94. A e4 95. A e4 96. A e4 97. A e4 98. A e4 99. A e4 100. A e4

4 LES PIÈCES LÉGERES

Comme nous l'avons déjà constaté, Fou et Cavalier ont à peu près la même valeur. Comment cela s'explique-t-il, alors que la marche de ces deux pièces est complètement différente ? Le Cavalier est une pièce qui, bien que de façon limitée, joue dans toutes les directions et dont, en plus, la marche se distingue fondamentalement de celle des autres pièces (le Cavalier est la seule pièce qui puisse sauter par-dessus ses propres pièces et les pièces adverses). Le Fou, par contre, peut aller loin, avec une propriété tout à fait particulière : son champ d'action est limité à la moitié des cases. Ainsi le Fou des cases blanches (des Blancs ou des Noirs) ne peut exercer son activité, pendant toute la partie, que sur les cases blanches, tandis que le Fou des cases noires (des deux camps) ne peut se mouvoir que sur les cases noires. Par conséquent, un Fou ne peut ni attaquer (chez l'adversaire) ni protéger (dans son propre camp) des figures ou des pions placés sur une autre couleur que la sienne.

Le lecteur peut avoir l'impression que nous venons de répéter, de façon superflue, des notions des plus élémentaires que tout débutant connaît. Mais ce sont précisément ces principes élémentaires qui mènent à des conséquences extrêmement compliquées, que nous rencontrons tout le temps par après.

Ici nous traiterons d'abord en détail de chaque pièce légère séparément, puis des principes de leur engagement dans le combat. Dès lors nous subdivisons ce chapitre en six paragraphes :

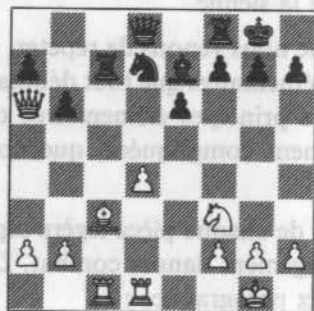
- I. Le Fou et les diagonales ouvertes
- II. Le bon et le mauvais Fou
- III. Les Fous de couleur opposée
- IV. Le Cavalier et son champ d'action
- V. Le combat entre le Fou et le Cavalier
- VI. La paire des Fous

I. Le Fou et les diagonales ouvertes.

La principale condition pour un engagement stratégique total de chaque pièce est sa puissance d'action maximale. Atteindre cette puissance suppose, dans le cas d'un Fou, l'obtention de diagonales ouvertes où il puisse tranquillement mettre à profit son large rayon d'action. Déjà les coups de début 1. d4 ou 1. e4 ouvrent aux Fous les diagonales c1-h6 ou f1-a6, qui constituent en quelque sorte les diagonales de sortie. Mais elles ne peuvent assurer une action permanente ; elles sont plutôt les voies des Fous pour entrer en jeu. La tentative d'exploitation d'un Fou mène au combat pour l'ouverture ou l'occupation des diagonales d'où les Fous peuvent menacer la position adverse.

SMYSLOV DARGA

— 36 —



Si les Noirs parviennent à exécuter la manœuvre ... f6-d5 ils seront même nettement mieux : dans ce cas le f3 sera réduit à un rôle très passif.

18. d5!

Un sacrifice de pion positionnel très prometteur. Les Noirs auraient dû l'accepter par 18. ... c5! 19. c4 d7, en réponse à quoi Smyslov avait préparé la manœuvre suivante : 20. g4 g6 21. e5! x d5 22. c6 x d1+ 23. x d1 c7 24. f3! c8 25. x e7+ x e7 26. f4 ; alors, malgré le pion en moins les Blancs sont mieux mais les Noirs, moyennant une défense correcte, peuvent sans doute se maintenir.

18. ... e x d5?

19. x d5 f6

Ainsi les Noirs optent pour un plan plus simple : ils veulent échanger le f3, après quoi la partie serait évidemment nulle. Mais les Blancs peuvent l'éviter en exploitant tactiquement la colonne « d ».

20. d3! c8

Parce que, si maintenant 20. ... x c3, alors 21. x c3 b7 22. d4 e7 23. e3 ou bien 22. g5 avec avantage évident.

21. g5 x g5

22. x g5 f6

23. h5 g6

24. d5+ g7

25. h3 c5

26. e1!

Empêche spirituellement la contre-action ... a4 (dirigée encore une fois contre le fort Fou !), après quoi maintenant 27. d2 serait très fort, par exemple 27. ... h8 28. e4 ou

27 ... d8 28. h6+ h8 29. he3!.

26. ... d7

27. g5! g8

28. h4 g5

29. g3 e6

30. b4 g7

31. ge3 d5

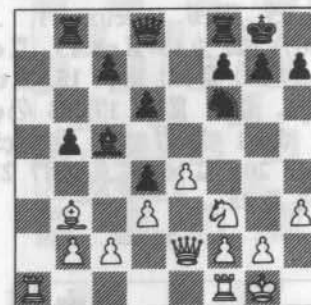
32. a3 h5 (?)

La position noire est très difficile, quoique pour l'instant pas directement menacée. Les Noirs aimeraient donner plus d'« air » à leur Roi, mais ce faisant affaiblissent davantage encore la position du roque. Plus loin dans la partie Smyslov trouvera une jolie conclusion stratégique : 33. h3 8f7 34. a4 h4 35. d1 f5 36. f3 g6 37. d6 h5 38. e8+ h7 39. d8 g7 40. e4+ h6 41. a8 h7 42. e4+ (Lors de l'ajournement la répétition de coups est évidemment une très bonne tactique !) 42. ... h6 43. a8 h7 44. f5! fd7 45. x g5! x g5 46. h8+ g6 47. e4+ f5 48. h6+ x h6 49. x f5 (Ainsi donc encore contre deux ! A cause de la faiblesse des pions f6 et h4 la position noire est désespérée.) 49. ... d1+ 50. h2 cd7 51. x f6 x f6 52. x f6+ h5 53. f5+ h6 54. f4+ g7 55. g5+ f7 56. x h4 d2 57. g4 e2 58. h7+ e8 59. g8+ 1-0

ALEKHINE

DURAS

— 37 —



La pression d'un Fou, développée de façon « classique », contre le point f7 (f2) constitue l'idée maîtresse dans nombre d'anciennes ouvertures. Dans le milieu de partie également il peut avoir une importance stratégique décisive. Face à Duras (Saint-Petersbourg 1913), Alekhine exploita l'action extraordinaire de son Fou de la façon suivante :

16. e5! e7 17. fe1 be8 18. d2 d x e5 19. x e5 d6 20. g5! x e5 21. x e5 (avec la menace 22. x f7!) 21. ... b6 22. g4! d6 23. x f7! x f7 24. f5! (Maintenant apparaît la signification de 22. g4! : les Noirs sont sans défense contre la menace 25. x f7+ suivi de 26. g5.) 24. ... g6 25. e6 g7 26. x f7+ h6 27. e6! 1-0

— 19 —

UNZICKER

BOBOTSOV

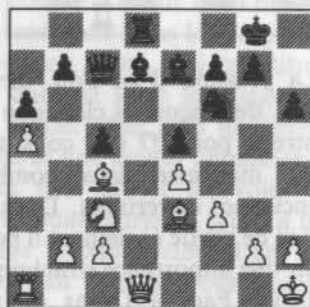
Bamberg 1968

Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. f3 d6 3. d4 77

♟×d4 4. ♞×d4 ♞f6 5. ♞c3
 a6 6. ♞e2 e5 7. ♞b3 ♞e7 8.
 0-0 0-0 9. ♞e3 ♟c7 10. a4 ♞e6
 11. a5 ♟c6 (mieux 11. ...
 ♞bd7) 12. ♞f3 ♞c8 13. ♞e1
 ♞bd7 14. ♞e2! ♟c7 15. ♞d2
 h6 16. ♞e2 ♞d8 17. f3 ♞c5
 18. ♞h1 ♞d7 19. ♞×c5!
 d×c5 20. ♞×d7 ♞×d7 21.
 ♞c4 ♞d8

— 38 —



Ici aussi la pression contre f7
 est assez gênante pour les Noirs.
 Mais il semble que cette pression
 ne puisse être renforcée : en
 effet, quelle pièce pourrait bien
 soutenir le ♞c4 ?

22. ♟b1!

La Dame, voilà la réponse sur-
 prenante. Maintenant les Noirs
 ne peuvent pas échanger le ♞c4
 par 22. ... ♞e6 vu que, après 23.
 ♞×e6 f×e6 24. ♟a2 ♟c6 25.
 ♟c4, ils succumbraient aux fai-
 blesses de leurs pions. Après 22.
 ... ♞e8 les Noirs ne sont pas à
 même de contrôler suffisamment
 le point stratégique important,
 donc il ne reste que la surprotec-
 tion par la Tour.

22. ... ♞f8
 23. ♟a2 ♞c6
 24. ♞d1 ♞d6

25. ♟a3!

Le pion c5 est également une
 faiblesse tactique.

25. ... ♟e7
 26. h3!

Une grossière erreur serait
 l'immédiat 26. ♞×d6 ♟×d6
 27. ♞×c5 ♟d2, avec la menace
 28. ... ♟e1 mat.

26. ... ♞c8
 27. ♞e2 ♞h5
 28. ♟b3 ♞c7?

Perd immédiatement parce
 que maintenant la pression sur f7
 permet une conclusion tactique.
 Il menaçait évidemment 29.
 ♞×f7+, ce qui réclamait une
 défense passive du point f7 :
 après 28. ... ♞e8 29. ♞d5 les
 Blancs ont nettement l'avantage.

29. ♞×c5! ♟×c5
 30. ♞×f7+ ♞h8
 31. ♞×h5 ♟f2
 32. ♞c3 ♟c5
 33. ♞g4 ♞f8
 34. ♞d7 ♞×a5
 35. ♞×c6 b×c6
 36. ♞e2 ♟f2
 37. ♞c1 ♞d8
 38. ♞d3 ♟g3
 39. ♟b7 ♞f8
 40. ♟×a6 ♞d8
 41. ♟×c6 ♞g5
 42. ♞f1 ♞d8
 43. ♟g6 ♞c8

1-0

44. ♞a1.

— 20 —

UHLMANN

OSNOS

Zinnovitz 1971

Partie Anglaise

1. ♟e5 2. ♞c3 ♞f6 3. ♞f3
 ♞c6 4. g3 ♞b4 5. ♞g2 0-0 6.
 0-0 ♞e8 7. ♞d5 ♞×d5! (plus
 sûr 7. ... ♞f8) 8. ♟×d5 ♞d4 9.
 ♞e1! ♞f8 10. e3 ♞f5

11. b3 ♟5
 12. f4!

Le Fou doit aller en b2 et cette
 avance augmente ses possibilités.

12. ... d6
 13. ♞b2 b6?

Une perte de temps. La centra-
 lisation du ♞g2 qui est possible
 maintenant aurait pu être préve-
 nue par 13. ... ♞h6!. Par ce
 coup les Noirs auraient encore
 pu éviter l'aggravation de leur
 situation.

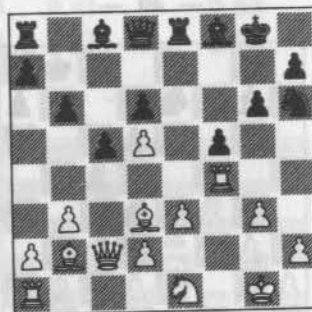
14. ♞e4! e×f4?

Les Noirs ne veulent pas affai-
 blir la diagonale a1-h8 par 14. ...
 g6, mais malgré tout c'est cela
 qu'il fallait jouer car maintenant
 les Fous blancs deviennent très
 actifs.

15. ♞×f4 ♞h6
 16. ♟c2 f5
 17. ♞d3 g6 (?)

Etant donné que le pion f5 est
 en l'air, la seule autre possibilité
 était 17. ... ♟d7, ce qui n'est pas
 joli, mais c'est le mieux. Mainte-
 nant les Noirs perdent rapide-
 ment à cause de la grande diago-
 nale découverte.

— 39 —



18. ♟c3 ♞f7
 19. g4!

Après l'ouverture de la diago-
 nale c'est le tour à la colonne
 « f » : si 19. ... f×g4, alors 20.
 ♞×f7! ♞×f7 21. ♟h8 ♟h4
 22. ♞g2 ♟h6 23. ♞f1+ décide.

19. ... ♞e5

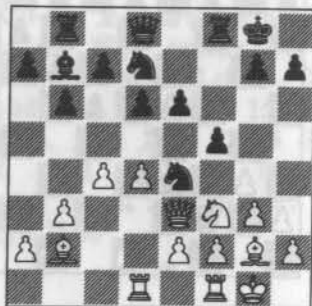
Ne coûte qu'un pion, mais la
 position est intenable :

20. g×f5 ♞g7
 21. ♞h1 g×f5
 22. ♞×f5 ♞×f5
 23. ♞×f5 ♟d7
 24. ♞g5 ♟f7
 25. ♞g2! ♟f3

25. ... ♟×d5? 26. d4.

26. ♟c2! h6
 27. ♞g3 ♟×d5
 28. e4 ♟c6
 29. ♞g1 1-0

Dans cette partie les Blancs
 parvinrent assez facilement à
 occuper la grande diagonale ;
 souvent on ne l'obtient que
 moyennant différents moyens
 tactiques. (Nottigham 1936)



Il suivit 13. d5!, et les Noirs ne peuvent fermer la diagonale par 13. ... e5, car il suivrait 14. h4 g5 15. f4 et ils perdent un pion. Dans la partie, Alekhine exploita de façon instructive la force du pion b2 pour l'attaque décisive : 13. ... e x d5 14. c x d5 d f6 15. h4! W d7 (15. ... d x d5? perd, après 16. W x d5! d x d5 17. W d4, deux pièces légères pour la Tour.) 16. h3! g6 (16. ... d x d5? 17. W x e4!) 17. f3 d c5 18. W g5 W g7 (18. ... d x d5? 19. d x g6!) 19. b4 d c7 20. e4! d x e4! (C'est encore ce qu'il y a de mieux, car après 21. d x g7 d x g5 22. d x f8 d x h3 + 23. g2 W x f8 24. d x h3 d f6 les Noirs auraient du contre-jeu. Mais il y a quelque chose de beaucoup plus fort !) 21. W c1! d e f6 22. d x f5! d h8 (ou 22. ... g x f5 23. d x f5 W h8 24. d h6 + d g7 25. W g5 mat) 23. d e6 d a6 24. W f e1 d e5 25. f4! d d3 26. W x d3 d x d3 27. g4 1-0, car les Noirs sont impuissants devant la menace 28. g5.

Olympiades d'Échecs
La Havane 1966

Défense Bogoloubov

1. d f3 d f6 2. c4 e6 3. d4 d b4 + 4. d b2 d5 5. e3 0-0 6. a3 d e7 7. d d3 b6 8. 0-0 d b7 9. b4! c5 10. d x c5 b x c5 11. b5 a6 12. b x a6 d x a6

13. W c2 d b7?

Après ce coup machinal les Noirs seront au désavantage. Correct était 13. ... d c6!. Alors les Blancs doivent choisir un autre plan que dans la partie car 14. e4 abandonnerait le point d4.

14. e4! d x e4

Important ici est le fait que les Noirs ne peuvent jouer 14. ... d4, car il suivrait 15. e5 et 16. d x h7 +.

15. d x e4 W c7

16. d x f6 +!

Maintenant les Blancs domineront la grande diagonale. Par contre, mauvais serait 16. d b2 h6 17. d x f6 + d x f6!, et si 17. d c3, les Noirs, par 17. ... W f4!, prennent, de façon surprenante, eux-mêmes l'initiative.

16. ... d x f6

16. ... d x f6 n'est pas bon à cause de 17. d x h7 + d h8 18. W b1 g6 19. d x g6 f x g6 20. W x g6 d x c4 21. d g5! d x g5 22. W h5 +, et les Blancs gagnent les deux Fous.

17. d b2 h6



Le d b2 contrôle avant tout l'importante case e5 et exerce une grande pression sur g7 ; cela apparaîtra bientôt.

18. d e5 d d6

Un peu mieux serait 18. ... d d7 ; après 19. d g4 (menaçant 20. d x h6 +) les Noirs doivent affaiblir leur position par 19. ... d f6 ou 19. ... f5, mais cela n'a pas nécessairement une importance décisive.

19. W a e1 W f b8

Maintenant 19. ... d d7 20. d g4! f5 21. d x h6 + g x h6 22. W x e6 n'était plus guère possible.

20. f4 d c8

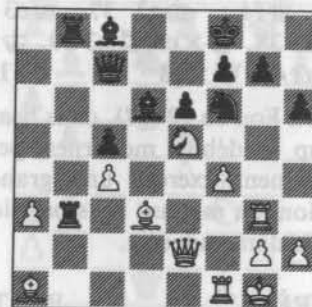
Les Noirs veulent monter une contre-attaque sur la colonne « b » : ils menacent 21. ... W b6 et 22. ... W b3.

21. W e3!

Pare à cette menace, car maintenant la Dame noire ne peut venir en b3 (à cause de 22. d h7 +), et attaque en même temps.

21. ... W a6

22. W e2 W a b6
23. d a1 W b3
24. W g3 d f8



25. W x g7!!

Une façon typique d'exploiter la pression sur g7 ; le d f6 va se trouver dans un clouage mortel.

25. ... d x g7
26. d g4 d f8?

Facilite grandement la victoire blanche. Plus fort serait 26. ... d e7! 27. d x f6 d x f6 28. W g4 + d f8 29. d x f6 W x d3 30. f5!, et, malgré le matériel réduit, les Blancs ont une attaque orageuse (impossible maintenant est 30. ... e x f5? 31. W g7 + d e8 32. W e1 + d e6 33. W x e6 +!).

27. d x f6 d x f4

Il y avait e.a. la menace 28. d x h6 et 29. W g4.

28. d e5 d g5
29. d x g5 h x g5
30. W x f7 + W x f7
31. d x f7 d x f7
32. W h5 +

Ici aussi deux Tours sont impuissantes face à la Dame, vu

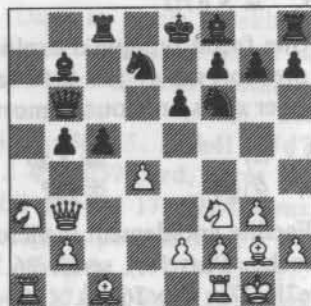
que les Noirs perdent encore plus de pions et que leur Roi est pourchassé sur l'échiquier : 32. ... ♖f6 33. ♗g6+ ♕e5 34. ♗×g5+ ♕d4 35. ♖f1 ♖b1 36. ♗f4+ ♕c3 37. ♗e3+ ♕b2 38. ♗×c5 ♖b3 39. ♕f2 ♕a2 40. ♗×c8 1-0

Un Fou en g2 (g7), dans beau-coup de débuts modernes, peut également exercer une grande action, en mettant sous pression l'aile-dame adverse.

KÉRÈS

PLATZ

— 43 —



Les Noirs ont développé leur aile-dame de façon à neutraliser le ♖g2. Mais leur prochain coup est une grave erreur, après lequel c'est précisément l'engagement du ♖g2 qui décide rapidement de la partie : 13. ... ♖a6? (correct est 13. ... ♖c6!) 14. ♖c4 b×c4 (La Dame n'a pas de bonne retraite : 14. ... ♗b7 15. ♖fe5 ou 14. ... ♗a7 15. ♖ce5 n'est certainement pas attrayant !) 15. ♗×b6 ♖×b6 16. ♖×a6 ♖bd5 17. ♖d2 ♖e4 18. ♖a5 c3 19. ♖e5! ♖d2 20. ♖d1 c2 21. ♖c1 ♖b3 22. ♖×c2 ♖×d4 23. ♖d2 ♖b3 24. ♖×d5! ♖×d2 25. ♖b7 1-0 (25. ... ♖b8 26. ♖c6+).

— 22 —

NAJDORF

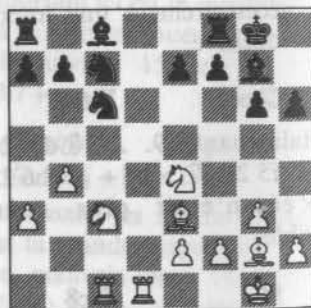
PACHMAN

Olympiades d'Échecs
Amsterdam 1954

Défense Grünfeld

1. d4 ♖f6 2. ♖4 g6 3. g3 ♖g7 4. ♖g2 d5 5. c×d5 ♖×d5 6. ♖f3 0-0 7. 0-0 c5 8. d×c5 ♖a6 9. ♖g5! ♖db4 10. ♖c3! ♗×d1? (Ceci perd déjà ; nécessaire était 10. ... h6 11. ♖f3 ♖×c5 12. ♖e3, et les Blancs seraient mieux ; mais pas 11. ♖ge4? ♗×d1 12. ♖×d1 f5! avec bon jeu noir.) 11. ♖×d1 ♖×c5 12. ♖e3 ♖ca6 13. ♖a1 h6 14. ♖ge4 ♖c6 15. a3! ♖c7 16. b4

— 44 —



La suite de la partie montre que déjà cette position est sans espoir pour les Noirs, en premier lieu à cause de la force des deux Fous. Surtout la pression du ♖g2 sur b7 se révèle un facteur décisif.

16. ... a6
17. ♖c5 ♖e6

Impossible est 17. ... ♖b5 18. ♖×b5 a×b5 19. ♖×b7!

♖×b7 20. ♖×c6 ♖×c6 21. ♖×c6 ♖×a3 22. ♖b6 avec gain.

18. ♖d5 ♖×c5
19. ♖×c5 ♖g4
20. ♖f1! ♖fd8
21. a4!

Évite le dernier écueil : après 21. ♖×e7+ ♖×e7 22. ♖×e7 ♖e8 23. ♖c7 viendrait 23. ... ♖f8. Les Blancs poursuivent tout simplement leur plan de chasser le ♖c6, ce qui découvre le point b7.

21. ... e5
22. h3 ♖e6
23. b5 a×b5
24. a×b5 ♖×d5?

Ne fait que hâter la défaite ; en tous cas elle était également inéluctable après 24. ... ♖d4 25. ♖e7+ suivi de 26. ♖×d4 et 27. ♖×b7.

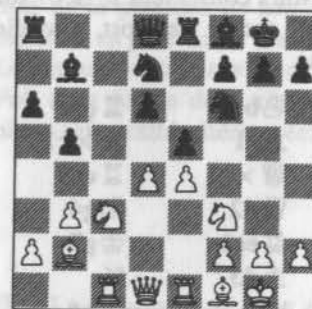
25. ♖×d5 ♖d4
26. ♖×b7 ♖ab8
27. ♖a6! ♖b3
28. ♖×d8+ ♖×d8
29. ♖e7! ♖d7
30. ♖c8+ ♖h7
31. b6! ♖×e7
32. b7 ♖×b7
33. ♖×b7 ♖d4
34. ♖d5 f6
35. ♖g8+ ♖h8
36. g4! 1-0

Car il n'y a pas de parade à 37. e3, après quoi l'infatigable ♖g8 gagne encore une pièce à la découverte.

PACHMAN ING. VIDMAR

Spindleruv Mlyn 1948

— 45 —



Les deux Fous-dame sont développés de la même façon et tous les deux ils exercent une forte pression sur le centre adverse. Il n'en est pas de même pour les Fous-roi : le ♖f1 constitue un danger latent pour l'aile-dame noire (plus tard les Blancs pourront jouer b4 puis a4), alors que le ♖f8 est très passif et ne peut s'activer que via h6.

14. d5!

Dévalorise du même coup les deux Fous-dame en les bloquant. Mais cette avance est incontestablement favorable aux Blancs : le ♖b2 s'échangera en c1 contre l'actif ♖f8 et le ♖b7 restera hors jeu jusqu'à la fin, et c'est précisément cela qui décidera de la partie !

14. ... ♖c8
15. ♖d2!

Le Cavalier convoite (via b3) a5.

15. ... g6
16. b4 ♖h6
17. ♖c2 ♗b6?

Les Noirs ne se relèveront plus de cette erreur. Après la meilleure réplique 17. ... ♖b6 viendrait 18. ♙c1 puis 19. ♖b3, et les Noirs conservent le ♙b7 mal placé contre le fort Cavalier blanc.

- | | | |
|-----|------|------|
| 18. | ♖b3 | ♙c7 |
| 19. | ♙c1 | ♙×c1 |
| 20. | ♙×c1 | ♙e8 |
| 21. | ♙d2 | ♖g4 |
| 22. | ♙e1 | ♙g7 |
| 23. | ♙d3 | f6 |
| 24. | h3 | ♖h6 |
| 25. | ♖a5 | ♙a8 |
| 26. | a4! | |

Vu la position ramassée des Noirs, une ouverture de colonne à l'aile-dame est nécessaire. Le coup du texte, lié à un sacrifice de pion, est basé sur la mauvaise position du ♙a8.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 26. | ... | b×a4 |
| 27. | ♖×a4 | ♙×c2 |
| 28. | ♙×c2 | ♙×c2 |
| 29. | ♙×c2! | |

Après 29. ♙×c2? ♙c7 les Noirs s'en tirent facilement. Maintenant, après l'échange de pions, la Dame blanche pénètre dans la position noire.

- | | | |
|-----|------|------|
| 29. | ... | ♙×b4 |
| 30. | ♙c7! | ♖f7 |

Une situation intéressante se présente après 30. ... ♙×a4 31. ♖c6 ♖f7 32. ♙×d7 ; aucune pièce noire ne dispose d'un coup acceptable, et il n'y a aucun remède contre 33. ♙c8, suivi de l'échange forcé en c6 et le déblaiement de la route pour le pion. Maintenant 31. ♙×d7

échoue sur 31. ... ♙×a5, et les Noirs sont mieux.

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 31. | ♖c6 | ♙b7 |
|-----|-----|-----|

Gagner encore un pion par 31. ... ♙e1+ 32. ♙f1 ♙×e4 33. ♙×d7 ♙×a4 ne sauve pas les Noirs à cause de 34. ♙c8.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 32. | ♙a5 | ♖b8 |
| 33. | ♖d8! | ♖×d8 |
| 34. | ♙×d8 | ♙b3 |
| 35. | ♙e7+! | ♙g8 |
| 36. | ♙×d6 | ♙×d3 |

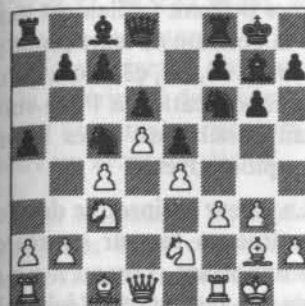
Maintenant les Blancs auraient pu gagner rapidement et élégamment par 37. ♖c5!. En zeitnot ils jouèrent de façon moins précise.

- | | | |
|-----|-------|------|
| 37. | ♙×b8+ | ♙g7 |
| 38. | ♙a7+ | ♙h6 |
| 39. | ♖c5 | ♙d4 |
| 40. | ♙e7 | ♙×d5 |
| 41. | e×d5 | ♙b4 |
| 42. | ♙f8+ | 1-0 |

La seule pièce noire mal placée, le ♙a8, fut à l'origine de tous les ennuis et provoqua la défaite.

A la question de savoir si, dans une position donnée, un Fou est bien ou mal placé, on ne peut répondre de façon stéréotypée.

— 46 —



Par exemple, dans cette position le ♙g2 ne dispose d'aucun coup si ce n'est le retrait en h1, mais ce coup est très fort : d'un côté il protège bien la position du Roi blanc contre d'éventuelles attaques (après ... ♖h5 et ... f5), d'un autre côté il couvre le pion central e4, au cas où les Blancs se décideraient pour la poussée f4.

Dans les débuts modernes nous constatons souvent que la position du Fou développé est d'abord très discrète, et que sa force latente ne se manifeste pleinement que plus tard dans la partie. Ainsi par exemple dans le système d'ouverture 1. ♖f3 d5 2. g3 ♖f6 3. ♙g2 le ♙g2 est, à première vue, beaucoup plus passif que dans la Partie Italienne : 1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♙c4. Pourtant le ♙c4 « italien » n'apporte que des menaces tactiques, alors que le Fou qui se trouve en fianchetto à g2 détermine souvent le caractère de toute la partie. Ainsi, après les coups cités 1. ♖f3 d5 2. g3 ♖f6 3. ♙g2 peut se présenter la variante 3. ... e6 4. 0-0 c5 5. d4 ♖c6 6. c4 d×c4 7. ♙a4, où, subitement, la pression le long de

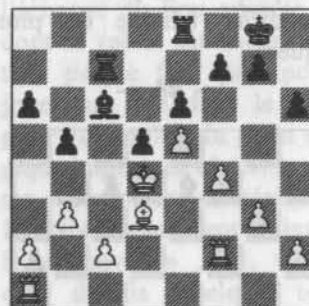
la diagonale h1-a8 devient un facteur stratégique important.

Donc, qu'un Fou soit bien ou mal placé ne se juge qu'en fonction de la position de toutes les pièces et en particulier des pions. Le rapport entre la valeur d'un Fou et la forme de la chaîne de pions sera traité ultérieurement.

II. Le « bon » et le « mauvais » Fou.

TARRASCH TEICHMANN

— 47 —

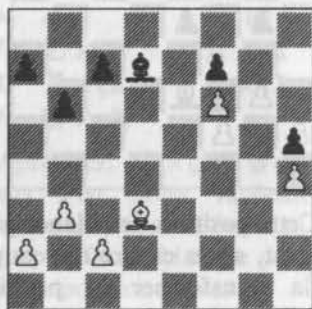


Cette position, les Blancs parvinrent, après encore dix coups, à la transformer en position gagnante alors que les Noirs ne commirent aucune faute voyante : 25. ... ♙d7 26. g4 ♙c8 27. h4 g6 28. ♙h1 ♙g7 29. h5 ♙h8 30. ♙fh2 ♙d7 31. g5! h×g5 32. f×g5 g×h5 33. ♙×h5 ♙×h5 34. ♙×h5 ♙f8 35. ♙h8+ ♙e7, et maintenant les Blancs auraient dû jouer 36. ♙h7 ♙e8 37. c3 et ♙-e2-h5, et les Noirs auraient été complètement sans défense.

La cause du désavantage des Noirs réside dans la différence de valeur entre les Fous blanc et noir. Alors que le ♗d3 n'est pas gêné dans ses mouvements par ses propres pions et attaque l'aile-dame et l'aile-roi adverses, son collègue noir est réduit à la passivité par sa propre chaîne de pions.

Dans la plupart des cas la valeur du Fou peut être déterminée d'après le principe suivant : le Fou est efficace lorsque ses propres pions se trouvent sur des cases de la couleur opposée à la sienne, et les pions de l'adversaire sur la même couleur que lui-même. Nous voulons parler d'une position de pions difficile à modifier (chaîne de pions bloquée).

— 48 —



Dans cette représentation schématique nous pouvons désigner le Fou blanc comme le « bon » et le noir comme le « mauvais », bien que la plupart des pions blancs se trouvent sur des cases blanches et la plupart des noirs sur des cases noires. Mais la valeur des deux Fous est déterminée uniquement par la position bloquée des pions f6, f7

et h4, h5. A l'aile-dame les Blancs peuvent facilement modifier la position de leurs pions par les coups a3, b4, c3, alors qu'une telle modification à l'aile-roi ne serait possible qu'après la prise d'un pion adverse.

La valeur réciproque des Fous constitue un facteur stratégique très important. Lorsqu'il y a des Fous qui restent sur l'échiquier, chaque joueur essaie, en principe, de placer ses pions sur des cases de la couleur opposée, afin d'obtenir un blocage des pions adverses sur des cases de la couleur accessible à son propre Fou.

Dans l'autre cas, où, en présence d'une formation de pions assez stable, le jeu est simplifié par des échanges, chaque joueur cherche généralement à se débarrasser de son « mauvais » Fou et de conserver le « bon ».

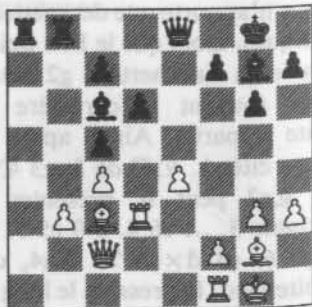
Quelques exemples :

Lors d'une partie, jouée à Budapest en 1950 à l'occasion du Tournoi des Candidats, dans la position suivante :

NAJDORF

BRONSTEIN

— 49 —



Bronstein continua ainsi : 26. ... ♗×c3 27. ♖×c3 ♗e5!. Après l'échange des Dames 28. ♖×e5 d×e5 se présente une position où la supériorité du « bon » Fou sur le « mauvais » procura aux Noirs un avantage décisif.

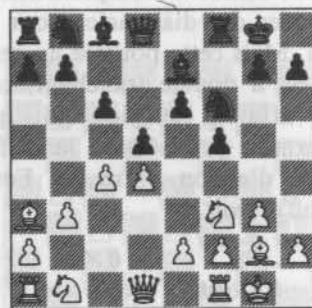
Dans la Défense Française la valeur des Fous constitue souvent le facteur stratégique le plus important. Dans la variante 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♗f6 4. ♗g5 ♗e7 5. e5 ♗fd7 6. ♗×e7 (échange du « mauvais » Fou blanc contre le « bon ») 6. ... ♖×e7 7. f4 a6 8. ♗f3 c5 9. d×c5 ♖×c5 on joue habituellement 10. ♖d4 ; les Blancs tentent de simplifier la position ce qui rend tangible le désavantage du ♗c8 enfermé.

Par conséquent, dans bon nombre de variantes les Noirs s'efforcent de développer leur Fou en b7, où il occupe une situation très active quand, auparavant, a eu lieu l'échange ... d×e4, par exemple : 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♗f6 4. ♗g5 d×e4 5. ♗×e4 ♗e7 6. ♗×f6 ♗×f6 7. ♗f3 ♗d7 8. c3 b6 et ... ♗b7.

Dans d'autres cas on peut même obtenir l'échange du ♗c8 contre le ♗f1 : 1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗d2 ♗f6 4. e5 ♗fd7 5. ♗d3 c5 6. c3 b6 et ... ♗a6. Que les Noirs parviennent à résoudre le problème du développement actif du ♗c8 constitue, dans de nombreux systèmes de la Défense Française, la question décisive.

Dans la Défense Hollandaise, après les coups 1. d4 f5 2. g3 ♗f6 3. ♗g2 e6 4. ♗f3 ♗e7 5. 0-0 0-0 6. c4 d5 on redouta pendant un certain temps la manœuvre de Botvinnik 7. b3 c6 8. ♗a3.

— 50 —



Ainsi les Blancs forcent l'échange du Fou adverse actif, dont la valeur est encore accentuée par le fait qu'il pourrait jouer un rôle dans le combat pour l'obtention du point stratégique important e5 (cf. le chapitre « Les points stratégiques »). Les Noirs conservent maintenant le « mauvais » ♗c8. Ce n'est que depuis quelque temps, notamment grâce à Bronstein, que l'on a compris que ce Fou (c8) n'est pas condamné à une passivité permanente, mais que, après ... b6, ... ♗b7 et plus tard ... c5, il peut entrer en jeu.

Voici deux exemples compliqués :

— 23 —

KMOCH

ALEKHINE

Kecskemet 1927

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ♘f3 ♘c6 3. e3 ♙f5
4. ♙d3 e6 5. 0-0 ♘d7 6. ♘c4
♘gf6 7. ♙c2 ♙x d3 8.
♙x d3 ♘e4 9. ♘fd2 ♘df6
10. ♘c3 ♘x d2 11. ♙x d2
♙e7

12. e4

Une tentative compréhensible de créer des diagonales pour le Fou. Mais cette poussée au centre est à double tranchant, car elle affaiblit le pion d4, qui détermine précisément la différence d'action entre les Fous blanc et noir.

12. ... d x e4
13. ♘x e4 0-0
14. ♙c3 ♙c7
15. ♙ad1 ♙ad8
16. ♙d2 ♙f4!
17. ♘x f6+ ♙x f6

Maintenant il est déjà évident que le Fou noir est une pièce d'attaque (pression sur le pion d4), alors que le ♙c3 n'est qu'une pièce passive.

18. ♙fd1 ♙d7
19. ♙g3 ♙f5
20. f4

Une défense contre la sortie éventuelle du Fou en g5. Mais maintenant cela fait encore un pion blanc bloqué sur une case de la même couleur que son Fou.

20. ... ♙fd8
21. ♙e3 h5!

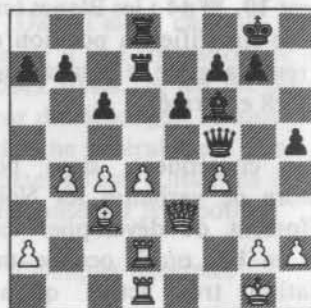
Une poussée caractéristique, avec laquelle les Noirs bloquent l'aile-roi adverse. Après 22. h3? viendrait 22. ... h4; ainsi les

case noire qui est bien protégée; beaucoup plus important toutefois est le fait que le pion f4 ne peut être couvert par le coup naturel g3. Cet exemple montre que la règle du « bon » et du « mauvais » Fou ne peut, elle non plus, être interprétée de façon dogmatique.

22. b4?

Une grossière erreur, qui mène de façon inéluctable à la défaite. Le coup du texte est en contradiction flagrante avec les principes énoncés au début de ce chapitre.

— 51 —



22. ... b5!

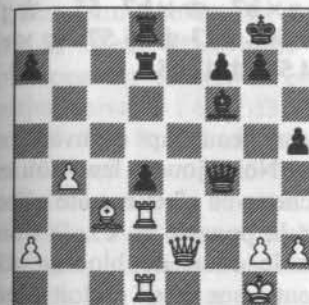
Une réponse symétrique, et pourtant une grande différence! Ainsi les Noirs fixent les pions blancs sur les cases noires et en même temps ils gagnent la case d5 pour leurs figures. Du point de vue stratégique la partie est déjà décidée. Après 23. ♘d5 suivi de ... g5 les Noirs gagneraient rapidement. Les Blancs recherchent encore des complications tactiques, mais ils ne peuvent plus sauver la mise.

23. ♙f3 b x c4

24. ♙x c6 ♙x f4
25. ♙x c4 e5!
26. ♙e2 e x d4
27. ♙d3

Les Blancs veulent bloquer le pion passé, pour rendre la victoire plus malaisée à l'adversaire. Mais Alekhine trouve une solution combinatoire rapide :

— 52 —



27. ... d x c3!!
28. ♙x d7 ♙x d7
29. ♙x d7?

Cela perd immédiatement. Comme Alekhine l'indique, la variante principale contenait une pointe aigüe : 29. ♙e8+ ♘h7 30. ♙x d7 ♙e4! 31. ♙x f7 ♘c2 32. ♙x h5+ ♘g8 avec gain ou 31. ♙d5 ♙x d5 32. ♙x d5 ♘c2.

29. ... ♙d4+
30. ♘h1 ♙c1+
0-1

— 24 —

KÉRÈS BOTVINNİK

Championnat du monde 1948

Partie Anglaise

1. ♘4 e6 2. g3 d5 3. ♙g2 d4 4.

b4 ♘5 5. b5 e5 6. d3 (mieux 6. e3)
6. ... ♙d6 7. e4? (7. e3!) 7. ...
♙c7 8. ♘e2 h5! (empêche 9. f4, ce qui serait suivi de 9. ... h4) 9.
h4 ♘h6 10. 0-0 ♙g4 11. f3
(mieux 11. ♘d2 suivi de ♘f3-h2) 11. ... ♙e6 12. f4
♙g4 13. f5 ♘d7 14. ♘d2

— 53 —



14. ... g6!

Du point de vue stratégique un coup d'une finesse extraordinaire! Dans la position donnée les pions centraux sont bloqués; eu égard à leur position les Noirs ont un bon (g4) et un mauvais (d6) Fou. Mais les Blancs menaçaient d'échanger le ♙g4 après la manœuvre ♘f3-h2. Par conséquent, le coup du texte a une double signification: il ouvre un chemin de retour au Fou, mais en même temps il permet l'entrée en jeu de l'autre Fou noir par la manœuvre ♙f8-h6 ultérieurement.

15. f x g6 f x g6
16. ♘f3 ♙e7

Les Blancs menaçaient 17. ♙x h6 et 18. ♘g5.

17. ♙f2 ♙d6
18. ♙x h6?

Les Blancs livrent leur bon Fou et, ce faisant, donnent à l'adversaire un avantage positionnel léger mais en tous cas évident. D'après Kérès, ici les coups d'attente 18. ♖d2 ou 18. ♘g5 auraient été meilleurs. C'est avec raison que Sokolsky indique que le mieux est 18. ♖h1 avec l'intention de jouer 19. ♘eg1 et 20. ♖h3, afin d'échanger le mauvais Fou.

18. ... ♖xh6
19. ♖d2 ♖h8
20. ♘g5 ♘f6

Possible était également 20. ... ♖f8 après quoi les Blancs continuent par 21. ♖af1.

21. ♖e1

Ce coup renferme un petit piège : les Blancs menacent 22. ♘f4! avec amélioration considérable de leur position.

21. ... ♖b6
22. ♘f3 ♘d7
23. ♘g5 ♖f8
24. ♖xh8+

Ici également il fallait jouer 24. ♖ef1, par exemple 24. ... 0-0-0 25. ♖f3, et les Blancs peuvent se défendre. Maintenant les Noirs, lorsqu'ils auront réussi à diriger le plus rapidement possible leur Fou vers h6, seront déjà mieux, les deux Fous développant une grande activité : 24. ... ♖xh8 25. a4? (mieux 25. ♘f3) 25. ... ♖h6 26. a5 ♖f6 27. ♘c1 0-0-0 28. ♘b3 ♖f8 29. ♖a1 ♖e7 30. ♖c1 ♘b8 31. ♖a2 ♖f7 32. ♖a3 (sinon vient ... ♘d7-f8-e6) 32. ... ♖xg5

33. h×g5 ♖d1! 34. ♖c1 ♖xh3 35. ♖b2 ♖d1 36. ♖xh3 ♖xg5 37. ♖e1 ♘f8 38. ♖h2 ♖f6 39. ♖h3 ♘h7 40. ♖d1 ♘g5 41. b6 h4! 42. ♖g4 h×g3+ 43. ♖xg3 ♖f8 44. b×a7+ ♖xh3 45. a6 ♘h3! 46. ♖xh3 ♖f4+ 47. ♖g2 ♖f1+ 48. ♖h2 ♖f2+ 49. ♖xh2 ♖f2+ 50. ♖h1 ♖e1+ 51. ♖g2 ♖e2+ 52. ♖g1 ♖e3+ 53. ♖xh3 d×e3 54. a×b7 ♖xh3 55. ♖g2 ♖b6 56. ♖f3 ♖a5 57. ♖xh3 ♖b4 58. ♖d2 g5 0-1

Dans beaucoup d'ouvertures où les Noirs jouent leur Fou en fianchetto en g7 et ensuite effectuent la poussée ... e5, le Fou, après le coup de blocage d5, devient assez passif et doit généralement entrer en jeu via h6. C'est le cas par exemple dans la variante 1. d4 ♘f6 2. ♘g6 3. ♘c3 ♖g7 4. e4 d6 5. ♘f3 0-0 6. ♖e2 e5 7. d5 ♘bd7 8. 0-0 ♘c5 9. ♖c2 a5 ; dans le temps on continuait par 10. ♘d2, mais on a constaté que l'échange 10. ... ♖h6! 11. ♘b3 ♖xh3 est favorable aux Noirs : maintenant il leur reste le bon ♖c8 contre le mauvais ♖e2. Plus difficile est le développement du Fou après 7. ... ♘5 8. ♖g5 h6 9. ♖h4 ♖c7 10. ♘d2 a6 11. 0-0 ; d'habitude, ici les Noirs effectuent la manœuvre ... ♘h7, ... ♖f6 et ... ♖g5.

D'intéressants problèmes d'échanges sont également posés dans la partie suivante.

PACHMAN FABIAN

Championnat de la C.S.S.R
1968

Défense Benoni Indienne (Hromádka)

1. d4 ♘f6 2. ♘c4 ♘5 3. d5 e5 4. ♘c3 d6 5. e4 ♖e7

6. g3

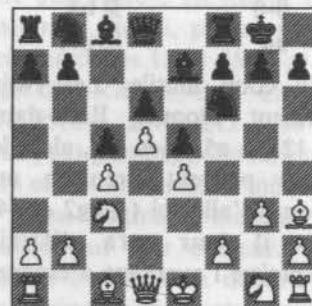
La continuation usuelle est 6. ♘f3 et ♖e2. Mais alors les Noirs peuvent essayer la construction suivante : 6. ♘f3 ♖g4 7. ♖e2 0-0 8. 0-0 ♖xh3 9. ♖xh3 ♘e8 et ... ♖g5 échangeant leur mauvais Fou ce qui leur offre, avec deux Cavaliers contre un mauvais Fou et un Cavalier, de bonnes perspectives.

6. ... 0-0
7. ♖h3

Une idée du grand-maître soviétique Taïmanov. Dans des positions pareilles le ♖c8 est si actif que les Blancs veulent l'échanger malgré la perte de temps que cela occasionne. Après 7. ♖g2 ♘e8 8. ♘ge2 la manœuvre 8. ... ♖g5 ne serait pas bonne à cause de 9. f4 e×f4 10. g×f4 ♖h4+ 11. ♘g3 f5 12. 0-0 f×e4 13. ♘c×e4, et le Fou blanc obtient sur c3 une forte pression ; meilleur est 8. ... g6 9. 0-0 ♘d7 10. f4 f5 avec jeu égal.

(voir diagramme)

Maintenant les Blancs conservent le ♖c1 contre le passif ♖e7, ce qui constitue un avan-



tage stratégique permanent. Mais avant tout il s'agit de savoir si les Noirs ne peuvent exploiter la perte de temps tactiquement par 7. ... ♖xh3 8. ♘xh3 ♖d7 9. ♘g5 h6 10. ♘f3 ♖h3 ; mais maintenant les Blancs peuvent jouer soit 11. ♖e2 ♘g4 12. ♖d2 f5 13. 0-0-0 soit 11. ♘h4 ♘g4 12. ♘f5. Malgré tout 8. ... ♖d7! est correct, notamment en combinaison avec la manœuvre 9. ♘g5 ♖d8 et ... ♖a5, et les Noirs peuvent échanger leur Fou passif et s'assurer un jeu égal.

En somme nous nous sommes occupés de problèmes d'ouverture, mais c'est précisément cette position, obtenue après huit coups, qui est très instructive pour notre sujet.

7. ... a6?

Maintenant les Blancs peuvent réaliser tranquillement leur idée stratégique.

8. ♖xh3 ♖xh3
9. ♖e2!

Après 9. ♘f3 la contre-action 9. ... b5! est possible.

9. ... ♘bd7

10. ♖f3 ♗e8
11. 0-0 ♜b8
12. a4 ♙c7?

Un coup inutile. Les Noirs devraient bloquer l'aile-dame par 12. ... a5. Bien sûr, alors les Blancs peuvent préparer une action à l'aile-roi (♗eg2 et f4), mais il leur sera difficile d'exploiter l'avantage d'espace.

13. a5! ♗e8

Après 13. ... b5 14. a × b6 e.p. ♗ × b6 la faiblesse a6 serait plus importante que la colonne « b » ouverte. Aussi les Noirs se décident-ils pour une tactique d'attente.

14. ♗e1 ♗d8
15. ♗d3 ♗f6

Afin de rendre plus difficile l'avance f4.

16. ♗e3 b5

Comme maintenant le pion c4 n'est pas couvert, les Noirs tentent cette contre-action. Sinon 17. ♜fb1 et 18. b4 serait fort.

17. a × b6 e.p. ♗ × b6
18. b3 g6
19. ♜a3 ♗d7
20. ♞a2 ♗g7

Le pion a6 est couvert indirectement : 21. ♜ × a6? ♜ × b3!.

21. f3

Une décision stratégique importante : les Blancs veulent s'activer à l'aile-dame, où ils peuvent effectuer sans peine l'avance b4, et à l'aile-roi leur position doit être consolidée par f3 et ♗g2. La situation est nette-

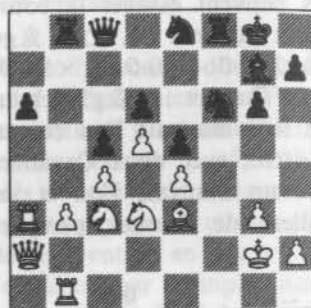
ment à l'avantage des Blancs, car le ♗e3 est beaucoup plus actif que le ♗g7.

21. ... f5
22. ♗g2 ♗df6
23. ♜b1!

L'action à l'aile-dame se poursuit sans tenir compte de la tentative d'attaque noire.

23. ... f × e4
24. f × e4

— 55 —



24. ... ♗ × e4?

Cette combinaison plaira sans doute à un joueur peu expérimenté : les Noirs récupèrent la pièce et gagnent même provisoirement un pion. Malgré cela la combinaison est mauvaise et mène rapidement à la ruine. Souvent il est facile de calculer une suite de coups forcée, mais beaucoup plus difficile de juger les conséquences stratégiques de la manœuvre. Ici les Blancs obtiennent l'important point d'appui e4 et en plus un pion passé très avancé.

De toutes façons il n'y avait rien à obtenir à l'aile-roi. Après 24. ... ♗g4 vient 25. ♗g1 et

après 24. ... ♞g4 encore plus simplement 25. ♗f2.

25. ♗ × e4 ♞f5
26. ♗df2 ♞f3+
27. ♗g1 ♞ × e3
28. b4 ♞h6

Ce n'est pas une belle case pour la Dame qui est entrée avec tant d'optimisme, mais après 28. ... ♞d4? 29. ♜d3 elle serait perdue !

29. b × c5 ♜ × b1+
30. ♞ × b1 d × c5
31. d6!

Beaucoup plus fort que la récupération du pion par 31. ♜ × a6, qui serait suivi de 31. ... ♞e3. 31. ♗ × c5? serait même une grossière erreur à cause de 31. ... ♜ × f2! 32. ♗ × f2 ♗f8. Maintenant les Noirs sont impuissants face au pion passé soutenu par le Cavalier. Il suivit encore : 31. ... ♗f6 32. ♞d1! ♗d7 33. ♜b3! (enlève aux Noirs toute possibilité de contre-jeu après ... ♜b8) 33. ... ♗h8 34. ♜b7 ♗f6 35. ♞e2 ♗ × e4 36. ♗ × e4 ♞h3 37. ♜e7! ♗h6 (avec surtout la grave menace ... ♗e3+) 38. ♗f2 ♞f5 39. d7 ♗g7 40. ♗e4 ♗h6 41. ♗d6 ♗e3+ 42. ♗g2 ♞f6 43. ♜e8 1-0

Dans tous les exemples que nous avons rencontrés jusqu'ici les pions bloqués sur des cases d'une certaine couleur déterminent la différence de valeur entre les Fous. Le principe qui nous conduisit lors du jugement, est très important pour la façon

correcte de jouer. Seulement, il n'est pas valable en toutes circonstances. Ainsi, par exemple, après les coups 1. d4 d5 2. c4 c6 3. c × d5 c × d5 4. ♗c3 ♗c6 5. ♗f3 ♗f6 6. ♗f4 ♗f5 7. e3 e6 on ne peut guère appeler les Fous en f4 et f5 « mauvais », même si les pions centraux bloqués se trouvent sur leur couleur. Les Fous se trouvent en dehors de leur chaîne de pions et exercent une grande activité. Dans une partie Botvinnik - Trifunovic, Moscou 1947, les Noirs, après 8. ♞b3, trouvèrent la bonne défense par 8. ... ♗b4!, après quoi ils échangent leur bon ♗f8 contre le ♗c3 et malgré cela, grâce à la position active de toutes les pièces légères, ont un bon jeu. Par contre, nous constaterons que dans la partie suivante le Fou noir est mal mis, non pas qu'il soit enfermé par ses pions, mais parce que les pions adverses le gênent pour un jeu actif.

— 26 —

CAPABLANCA

LILIENTHAL

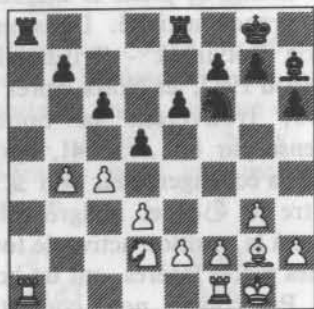
Moscou 1936

Début Réti

1. ♗f3 d5 2. c4 c6 3. b3 ♗f5 4. ♗b2 e6 5. g3 ♗f6 6. ♗g2 ♗bd7 7. 0-0 h6 (mieux tout de suite 7. ... ♗e7) 8. d3 ♗e7 9. ♗bd2 0-0 10. ♜c1 a5 11. a3 ♜e8 12. ♜c2 ♗h7 13. ♞a1 ♗f8 14. ♜e1 ♞b6 15. ♗h3 ♗c5 16. ♜f1 ♗f8 17. ♜2c1 ♜ad8 18. ♜fe1 ♗c5 19. ♜f1 ♗f8 20. ♗g2 ♗d6 21. ♗e5

(Capablanca permet une importante simplification parce que, selon ses propres dires, il a déjà devant les yeux la situation après le 28^e coup, qui lui est favorable.) 21. ... ♖×e5 22. ♖×e5 ♖×e5 23. ♖×e5 ♖d7 24. ♖b2 ♖f6 25. b4 a×b4 26. ♖×b4! ♖×b4 27. a×b4 ♖a8 28. ♖a1

— 56 —



Maintenant les Blancs ont un avantage léger mais évident. Leur Fou exerce une pression sensible sur les pions noirs, qui pourrait encore être augmentée après un échange (... d×c4). Le Cavalier blanc convoite a5, d'où il menace désagréablement l'aile-dame. A l'occasion le Fou blanc peut également intervenir sur d'autres diagonales ce qui ressort très bien des coups 28. ... e5 29. c5! ♖d7 30. ♖h3! f5 31. e4. Cela montre que les Noirs auraient dû jouer ... e5 un coup plus tôt, lorsque leur Tour était encore en d8.

28. ... ♖d7
29. ♖b3 ♖f8

D'autres coups donnent également peu de chances d'égaliser aux Noirs, par exemple :

a) 29. ... ♖b6 30. c5 ♖d7 31. ♖a5 suivi du doublement des Tours ;

b) 29. ... b6 30. b5! c×b5 à l'avantage blanc.

30. ♖a5! d×c4

Après 30. ... ♖e7 Capablanca donne la continuation suivante : 31. ♖fa1 ♖×a5 32. ♖×a5 ♖d6 33. ♖a7 ♖c7 34. ♖a5 ♖b8 35. c5, et les Blancs gagnent par la manœuvre d4, ♖f1, e3, ♖a6.

31. d×c4 ♖b6

32. ♖×a8 ♖a8

33. ♖a5 ♖a7

Aussi après 33. ... ♖b8 34. ♖d1 les Noirs n'ont pas de parade contre la menace 35. ♖d6 et 36. b5.

34. ♖d1

Avec la menace 35. ♖×c6! b×c6 36. ♖d8+ ♖e7 37. ♖×c6+. La défense noire permet une autre tournure et conduit à une finale gagnante.

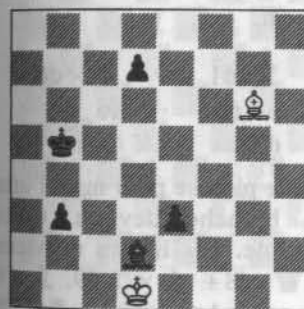
34. ... ♖e8 35. ♖×b7! ♖×b7 36. ♖×c6+ ♖d7 37. c5 ♖e7 38. ♖×d7 ♖×d7 39. c6 ♖b6 40. c7 ♖f5 41. ♖d8 e5 42. ♖b8 ♖c8 43. b5 ♖d6 44. b6 ♖e7 45. ♖f8 (45. c8 ♖! et 46. b7 gagne également) 45. ... ♖c8 46. ♖×f7 ♖d5 47. ♖×g7 ♖×b6 48. ♖h7 ♖d5 49. ♖×h6+ ♖×c7 50. e4 ♖e7 51. f3 ♖d7 52. h4 ♖e8 53. ♖f6 ♖g8 54. ♖c6 1-0

III. Les Fous de couleur opposée

Pratiquement tout débutant connaît aujourd'hui cette situation souvent très agréable. En effet, bien souvent les Fous de couleur opposée constituent une bouée de sauvetage dans des positions défavorables du point de vue matériel. Ils constituent le plus fort moyen égalisateur, qui rend difficile la réalisation de la supériorité d'un pion et parfois même de plusieurs pions. Instructive à ce propos est la position suivante de Tchechover :

(W. TCHECHOVER)

— 57 —



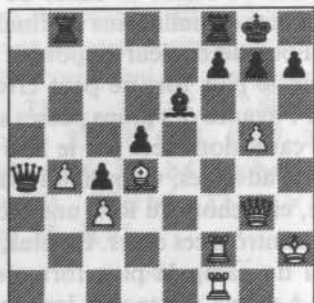
Les Blancs font nulle

Les Blancs font nulle face à une supériorité de trois pions : 1. ♖e8! ♖c6 (Ou 1. ... ♖b4 2. ♖×d7 ♖a3 3. ♖f5 ♖b2 4. ♖e6! ♖a2 5. ♖f7 ♖a3 6. ♖g6, et les Noirs ne peuvent pas gagner.) 2. ♖e2! (2. ♖f7? d5) 2. ... ♖c1 (2. ... ♖c7 3. ♖f7 b2 4. ♖g6 nulle) 3. ♖d1 ♖b2 4. ♖e2 ♖d4 5. ♖d1 ♖d6 6. ♖f7! b2 7. ♖g6 ♖c5 8. ♖e2 d5 9. ♖f5 ♖b4 10. ♖g6 ♖a3 11. ♖b1 ♖b3 12. ♖d1 ♖c3 13. ♖e2 ♖c5 14. ♖d1 d4 15. ♖e2 ♖b3 16. ♖d3 0,5-0,5

Déjà dans cet exemple nous voyons où réside la cause de la tendance de nulle dans les finales de Fous de couleur opposée : le camp le plus fort ne peut effectuer l'avance des pions passés sur des cases dominées par le Fou et le Roi adverses, vu qu'il lui manque, en dehors du Roi, une pièce qui contrôle ces cases. En plus, le Fou du camp le plus fort n'est pas à même d'attaquer les pions adverses placés sur des cases de la couleur opposée. Des positions comme ♖g3, ♖e7, pions a3, h4 ; ♖f5, ♖d5, pions a4, b5, g4, h5 sont nulles. Cette tendance de nulle bien connue des Fous de couleur opposée (si souvent souhaitée par le camp le plus faible !) diminue considérablement ou disparaît complètement lorsque, en dehors des Fous de couleur opposée, il y a encore d'autres pièces sur l'échiquier. Dans beaucoup de positions du milieu de jeu la présence de Fous de couleur opposée peut même être désavantageuse en favorisant une supériorité positionnelle. La cause réside dans le fait que le Fou du camp qui est sur la défensive ne peut pas protéger les points attaqués par le Fou adverse.

(voir diagramme)

Ainsi par exemple, dans cette position les Noirs, bien qu'ils aient la supériorité matérielle, sont impuissants devant l'attaque menée contre le point g7 : 1. ... ♖h8 2. ♖e5 ♖g8 3. g6! ou 1. ... ♖d7 2. ♖e5 f6 3. g×f6 ♖f7 4. f×g7 ♖fe8 5. ♖g3



Trait aux Noirs

Des cas semblables se présentent, de façon plus compliquée il est vrai, dans les deux parties suivantes.

— 27 —

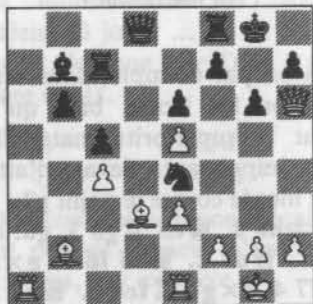
TAÏMANOV AVERBACH

Tournoi des Candidats 1953

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 ♘b4 4. e3 0-0 5. ♘d3 d5 6. ♘f3 b6 7. 0-0 ♘b7 8. a3 ♘×c3 9. b×c3 d×c4 10. ♘×c4 ♘c5 11. ♘d3 ♘bd7 12. ♚e1 ♘e4 13. ♘b2 ♚c8 14. ♘c4 ♘df6 15. ♘e5 ♚c7 16. a4 ♘d6 17. a5 ♘d7 18. a×b6 a×b6 19. ♚h5 g6 (mieux 19. ... ♘e4!) 20. ♚h6 ♘×e5 21. d×e5 ♘e4

— 59 —



22. ♘×e4!

Ici beaucoup de joueurs, à la place de Taïmanov, se seraient sans doute efforcés de conserver la paire de Fous par 22. ♚ad1 ; mais alors les Noirs poursuivent par 22. ... ♚d7 23. ♘c2 ♚×d1 24. ♚×d1 ♚a8 et peuvent se défendre. Taïmanov évalua correctement le fait que, ici, les Fous de couleur opposée lui sont favorables à cause de la faiblesse des cases noires.

22. ... ♘×e4
23. ♚ed1! ♚d7
24. ♚d6! ♘b7

Après 24. ... ♚×d6? 25. e×d6 f6 26. ♚a7 les Blancs gagnent.

25. ♚ad1 ♚×d6
26. e×d6 f6
27. d7!

Ici le pion se perd mais l'attaque blanche devient toute-puissante. Les Blancs menacent 28. ♚×f8+ ♘×f8 29. ♘×f6 avec gain. Après 27. ... ♚f7 28. ♚h3 f5 29. ♚h6 le coup 29. ... ♚×d7? échoue sur 30. ♚g7+!

27. ... ♘c6
28. h4 ♘×d7
29. h5 g×h5

L'attaque blanche ne peut être enrayée non plus par 29. ... g5 30. f4.

30. e4 e5
31. f4!

Permet au ♘b2 d'entrer en action et son intervention pose aux Noirs des problèmes insolubles.

31. ... e×f4
32. ♚d6! ♚e8
33. ♘×f6 ♚f7

Ou 33. ... ♚g6 34. ♚×g6+ h×g6 35. ♘e7 avec gain.

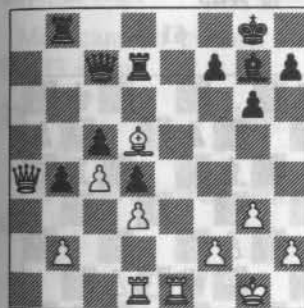
34. ♚d5 1-0

Cette partie est un exemple instructif pour la façon d'attaquer en présence de Fous de couleur opposée. Intéressante à ce propos est l'impuissance du Fou noir, en apparence placé très activement.

FILIP

PACHMAN

— 60 —



A première vue cette position a un caractère de nulle. Les pions sont distribués symétriquement et sur la colonne « e » ouverte sera échangée au moins une paire de Tours. Les Fous de couleur opposée constitueraient une garantie certaine de nulle si les Noirs parvenaient encore à échanger les Dames. Pourtant cela ne sera pas possible et ce sont précisément les Fous inégaux qui offrent aux Blancs de bonnes perspectives d'attaque. Le fort ♘d5 leur donne de bonnes chances de gain.

29. ♚e4! ♚e7
30. ♚de1 ♘f8

Impossible est 30. ... ♚be8? 31. ♚×e8+, et les Tours gagnent facilement contre la Dame.

31. h4! ♘g7?

La faute décisive ! Les Noirs ne veulent pas admettre le blocage de leurs pions sur les cases blanches et ont l'intention de jouer ultérieurement ... h6 et ... g5. Mais après quelques coups se manifeste justement la faiblesse des cases blanches. Nécessaire était 31. ... h5!, et les Noirs peuvent encore se défendre. 32. h5! ♚d8 33. ♚×e7 ♘×e7 34. ♚d1 ♚d6 35. ♚e2 ♘f6 36. ♘g2 ♚d7 37. ♚f3 ♚d6 38. ♚e4 g5 39. ♚f5 h6 40. ♚e1? Une conclusion immédiate et élégante aurait été 40. ♚e6! f×e6 41. ♚g6+ ♘f8 42. ♚×f6+. Dans la partie ce fut plus long mais les Noirs restent sans ressource : 40. ... ♚e7 41. ♘e4 ♘f8 42. ♚a1 ♚d7 43. ♚a5 ♘e7 44. ♘d5 ♘d8 45. ♚a8 ♘g7 46. ♘e4 ♘f8 47. ♚h7 ♚f6 48. ♘d5 g4 49. ♚c8 ♚c7 50. ♚×d8+! ♚×d8 51. ♚×h6+ ♘e7 52. ♚g5+ f6 53. ♚×g4 ♚f8 54. ♚g6 ♘d6 55. h6 ♚h8 56. ♚g8! ♚h7 57. ♚e6+ ♘c7 58. ♚c6+ ♘b8 59. ♘e4 f5 60. ♚b6+ 1-0

GLIGORIC LARSEN

La Havane 1966

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 ♘b4 4. e3 b6 5. ♘d3 ♘b7 6. ♘f3 ♘e4 7. 0-0 f5 8. ♘×e4? (Plus tard Gligoric trouva la continuation prometteuse 8. d5!). L'idée c'est de fournir, moyennant un sacrifice de pion, au ♘c1 la diagonale ouverte a1-h8 ou a3-f8.) 8. ... f×e4 9. ♘d2 ♘×c3 10. b×c3 0-0 !

11. ♖g4 ♘f5!

Déjà dans les deux camps il s'agit de l'activité des Fous. Le ♘b7 protège le fort pion e4 qui bloque le jeu blanc, le ♘c1 par contre doit encore chercher une occupation. A cet effet la manœuvre suivante lui ouvre la diagonale a1-h8. Maintenant 12. ♘×e4? h5! ne va évidemment pas, le ♘e4 étant perdu.

12. d5 ♘g5
13. ♖f4 e×d5
14. ♘×d5 ♘×d5
15. ♘c4 ♘c6
16. ♘×e4 ♘g6
17. ♘b2 ♘a6

Une position stratégiquement très intéressante. Les deux Fous sont très forts, et tous les deux ils dominent même les mêmes diagonales. Comme nous le verrons plus tard, le Fou noir collabore mieux avec d'autres pièces (surtout la ♘g6!) que le blanc. Les Blancs auraient pu néanmoins conserver l'égalité en jouant

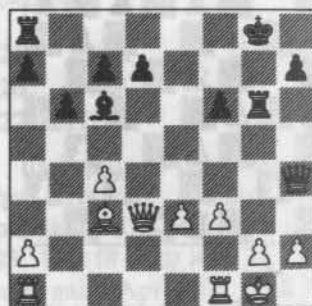
immédiatement 18. ♘g3 et 19. e4.

18. f3? ♘b4!
19. ♘c3 ♘d3
20. ♖f5 ♖h4!

La preuve qu'une combinaison ne doit pas être liée nécessairement à un sacrifice ! Les Noirs autorisent un sérieux affaiblissement de leurs pions et calculent correctement qu'ils auront une forte attaque le long de la colonne « g ». Les Blancs devraient répondre modestement par 21. ♘g3.

21. ♘f6+? g×f6
22. ♖×d3

— 61 —



Après un coup d'œil superficiel on pourrait peut-être donner la préférence à la position blanche : le ♘c3 attaque le faible pion f6, alors que le ♘c6 mord sur la formation blanche de pions g2-f3 comme sur du granite. Malgré cela c'est justement l'activité de ce Fou (bien qu'il ne joue plus jusqu'à la fin de la partie !) qui décidera, en forçant l'attaque du roque.

22. ... ♘h6
23. h3 ♘f7!

Maintenant la perturbation de la position du roque blanc ne peut plus être freinée : 24. e4 ♘g8 25. ♘h1? ♖×h3+!, et après 24. ♖e2 décide : 24. ... ♘g8 25. ♘h1 ♘g3 26. ♘f2 (ou 26. e4 ♘×h3+ 27. g×h3 ♖×h3+ 28. ♘g1 ♘g6+) 26. ... ♘×h3+ 27. g×h3 ♖×h3+ 28. ♘h2 ♘×f3+.

24. ♘f2 ♘g8
25. ♘f1 ♖×g2!

Un sacrifice simple mais efficace : maintenant le point f3, menacé par le Fou, est pris d'assaut.

26. ♖×g2 ♖×h3

Menaçant en premier lieu ... ♖×f3+ ou ... ♘×f3.

27. e4 ♘g6
0-1

Car après 28. ♖e2 vient 28. ... ♖h1+.

IV. Le Cavalier et son champ d'action

C'est de la courte marche caractéristique du Cavalier que découle le grand principe de son engagement stratégique le plus efficace : il lui faut des points d'action surtout au milieu de l'échiquier. Par points d'action nous entendons des cases d'où il soit préservé d'attaques de figures et surtout de pions adverses.

Comme nous l'avons déjà montré au chapitre « La valeur

des pièces », le Cavalier centralisé et préservé d'attaques peut être aussi efficace qu'une Tour. Par contre, un Cavalier mal placé peut constituer une faiblesse décisive. L'expression « Un Cavalier au bord ne donne que du remords » signifie qu'un Cavalier placé sur une case de bord ne peut développer qu'une partie de sa force. D'après sa position il domine plus ou moins de cases. Un Cavalier au centre contrôle huit cases, dans un coin seulement deux. Donc c'est précisément cette pièce qui réclame un poste actif ; cela renferme un important motif stratégique. Nous l'expliquerons plus en détail à l'aide de plusieurs exemples. D'abord encore une partie.

— 29 —

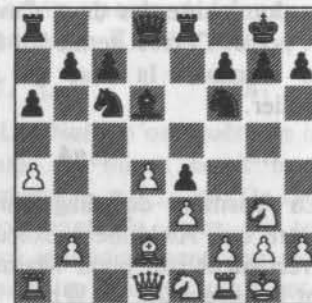
AHUES ALEKHINE

Bad Nauheim 1936

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ♘c4 d×c4 3. ♘f3 a6 4. a4 (?) ♘f6 5. e3 ♘g4 6. ♘×c4 e6 7. ♘c3 ♘c6 8. ♘e2 ♘b4 9. 0-0 0-0 10. ♘d2 (mieux 10. ♘d2) 10. ... ♘×e2 11. ♘×e2 e5 12. ♘f3 ♘e8 13. ♘d2 ♘d6 14. ♘g3 e4 15. ♘e1

— 62 —



15. ... ♖×g3!

A première vue un coup surprenant étant donné que, selon toute apparence, le Fou noir aurait pu jouer encore un grand rôle dans l'attaque de Roi. Mais Alekhine a bien jugé qu'après cet échange les pions blancs de l'aile-roi seront gênés dans leurs mouvements ce qui peut lui procurer d'excellents points d'action pour ses Cavaliers, en d5 et g4.

16. h×g3 ♗e7!
17. b4 ♖d7
18. ♗c2 ♗ed5
19. ♗a3

Les Blancs aussi veulent occuper avec leur Cavalier le point d'action e5, un plan toutefois irréalisable.

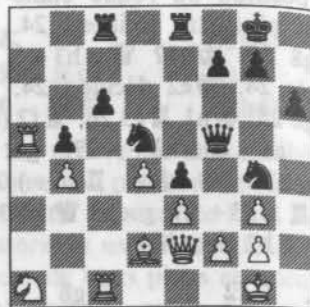
19. ... b5!
20. a×b5 a×b5
21. ♖e2 ♗c6
22. ♗c2 ♖f5
23. ♖fc1 h6
24. ♖a5 ♖a8
25. ♗a1?

Les Blancs tâchent d'atteindre, avec leur Cavalier, le fort point d'action c5. Mais c'est déjà trop tard, car entre-temps l'attaque noire, qui repose sur la position dominante des deux Cavaliers, perce. Correct serait 25. f3, afin d'enlever la case g4 au Cavalier.

25. ... ♗g4

La position du diagramme montre que Alekhine a exécuté correctement son plan. Maintenant il menace 26. ... ♖h5.

— 63 —



26. ♗f1 ♖e6!
27. ♖×b5 ♖f6
28. ♖b5 ♗×f2
29. ♗e1 ♗d3+
30. ♗d1 ♖f1+
31. ♗e1 ♖f2!
0-1

Dans cette partie on voit très nettement la différence d'action entre les Cavaliers ; le ♗d5 se trouva durant treize coups sur sa case et réussit à paralyser la position adverse.

— 30 —

BOTVINNIK DONNER

Amsterdam 1963

Partie Catalane

1. ♗4 ♗f6 2. ♗f3 e6 3. g3 d5
4. ♗g2 ♗e7 5. 0-0 0-0 6. b3 b6
7. ♗b2 ♗b7 8. ♗×d5 ♗×d5
9. d4 c5 10. d×c5 ♗×c5 11.
♗bd2 ♗d7 12. a3 ♗5f6? (12.
... a5, le coup correct, contre-
carre l'action blanche à l'aile-
dame et conduit à un jeu sensi-
blement égal.) 13. b4 ♗e7 14.
♗d4! ♗×g2 15. ♗×g2 ♖c7

— 64 —



Maintenant le plan blanc est basé sur la grande activité de leur ♗d4 centralisé. Par b5 ils peuvent lui fournir un point d'appui en c6. Mais les Blancs doivent d'abord empêcher que les Noirs, par ... ♖b7+ et ... ♖a8, regroupent leurs pièces en quel cas ils pourraient, au pire, empêcher la pénétration du Cavalier par ... ♗b8.

16. ♖b3! ♖fc8
17. ♖fc1 ♖b7+
18. ♖f3!

Dans de telles positions il ne faut pas reculer devant les simplifications : c'est précisément en finale que la faiblesse de la case c6 se ferait sentir, et le Cavalier actif déciderait. Botvinnik donne la possibilité suivante : 18. ... ♖×f3+ 19. ♗2×f3 ♗f8 20. ♗c6 ♖c7 21. ♖c2 ♖a8 22. ♖a1, menaçant 23. ♗×e7 ♖×c2 24. ♗×c8 avec gain de pion.

18. ... ♗d5

Avec la forte menace 19. ... ♗e5 20. ♖e4 f5! 21. ♖×e5 ♗f4++ et mat.

19. e4 ♗5f6
20. b5! a6
21. ♗c6 ♗f8

Un peu meilleur serait 21. ... ♗c5. Les Noirs veulent réserver cette case au Cavalier.

22. a4 a×b5
23. a×b5 ♖×a1
24. ♖×a1 ♖a8
25. ♖d1!

Une décision stratégiquement bien fondée : lorsqu'on dispose d'un avantage d'espace, il vaut généralement mieux éviter de trop simplifier le jeu, à moins que cela n'augmente l'avantage positionnel. Ici un échange de Tours améliorerait également la position noire, car la pénétration de la Dame noire via a4 et a2 serait beaucoup plus dangereuse que l'éventuelle pénétration de la Tour (25. ... ♖a2 26. ♗c4).

25. ... ♗e8

Libère le ♗d7 de la protection du ♗f6, préparant ainsi ... ♗c5.

26. ♗c4 ♗c5
27. e5!

Maintenant le ♗c4 peut entrer, en temps opportun, en d6. Ce coup déblaie également le chemin pour l'éventuelle manœuvre ♖d4-h4 (g4).

27. ... ♖c8?

Les Noirs n'ont guère de bon coup. Le mieux serait encore d'attendre, par ... h6. De façon surprenante le coup du texte perd immédiatement, car maintenant les Blancs s'emparent de

la colonne « a », avec effet décisif.

28. ♖a1! ♜c7

Donner n'a sans doute pas vu que 28. ... ♜a8? échoue sur 29. ♜x a8 ♜x a8 30. ♞e7+.

29. ♜a7 ♜x a7

30. ♞x a7 ♜x a7

31. ♞x b6 1-0

Fournir une base opérationnelle au Cavalier est un des motifs les importants de la stratégie aux Echecs ; nous y reviendrons encore ultérieurement.

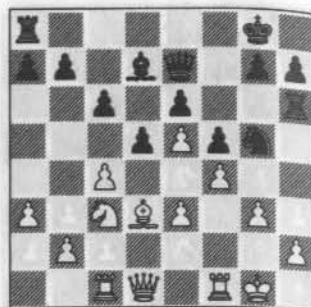
Pour l'instant, ce qui nous intéresse c'est de savoir si (comme pour le « mauvais Fou ») la mauvaise position du Cavalier peut elle aussi se présenter en tant que facteur stratégique. Sans aucun doute cela arrive beaucoup moins souvent. Le Cavalier n'est pas limité à des cases d'une seule couleur, et en général sa mobilité n'est pas diminuée par des chaînes de pions. Sa mauvaise position n'est généralement que provisoire. Quoi qu'il en soit, dans plusieurs cas sa position ne peut être améliorée que très difficilement, et il peut être très utile de connaître les cas typiques.

PACHMAN SZABÓ

(voir diagramme)

Les Noirs sont nettement plus mal, surtout à cause du « mauvais Fou » d7. C'est même pour cette raison que, après la meilleure suite 16. ... ♞e4 17. ♜x d5 e x d5 18. ♜b3 ♞x c3 19.

— 65 —



♜x c3, ils auraient un désavantage positionnel permanent. Dès lors Szabó se décida pour une entreprise périlleuse ; il veut à tout prix attaquer à l'aile-roi :

16. ... ♞h3+?

17. ♞h1 g5

18. ♜x d5 e x d5

19. ♜c2 g x f4

Ce n'est que maintenant que les Noirs s'aperçoivent que, après 19. ... d4! 20. e x d4 g x f4 21. ♞e2! (mais pas 21. g x f4? ♜h4! avec forte attaque) 21. ... f x g3 22. ♞x g3 f4 23. ♞f5, les Blancs s'emparent du pion f4 et gagnent sans peine. Donc il ne leur reste plus qu'à s'accomoder de la réclusion définitive de leur Cavalier en h3, ce qui donne pratiquement aux Blancs l'avantage d'une pièce ; par conséquent ils gagnent facilement : 20. e x f4 ♜f7 21. ♞e2! ♞h8 22. ♞d4 ♜f8 23. ♜c1 ♞e6 24. ♜c5! ♜g8 (24. ... a6 25. ♜d6) 25. ♞x e6 ♜x e6 (Ou 25. ... ♜x e6 26. ♜d6!, et après l'échange des Dames le ♞h3 sera rapidement perdu.) 26. ♜x a7 ♜h5 27. ♜e3 ♜h6 28. ♜e2 ♜e8 29. e6! ♜x g3 30. ♜e5+

♞g8 31. ♞x f5 ♜g7 32. ♞x h3! ♜x h3 33. ♜g1 1-0

Egalement dans la partie suivante le plan des Noirs a le ♞h3 comme objet, mais cette fois il s'agit d'un Cavalier blanc !

— 31 —

STAHLBERG UNZICKER

Wilderness, Afrique du Sud 1964

Défense Vieille Indienne

1. d4 ♞f6 2. ♜d6 3. ♞f3 ♞g4 4. e3 ♜c6 5. ♞e2 ♞bd7 6. ♞c3 e5 7. 0-0 ♞e7 8. ♜c2 0-0 9. ♜d1 ♜c7 10. b3 ♜fe8 11. ♞a3 ♞f8 12. d x e5 d x e5 13. ♞x f8 ♞x f8

14. ♞g5?

Les Blancs ont traité cette première phase très mollement, manifestant ainsi leur intention de nulle. Or, effectivement, par 14. ♞e4 la nulle aurait été assez facile à obtenir. Au lieu de cela ils optent pour une autre manœuvre d'échange très malheureuse.

14. ... ♞x e2

15. ♜x e2?

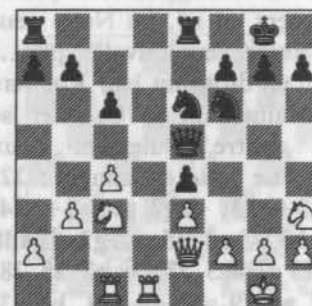
Et après cette prise imprudente la partie est même déjà perdue de façon forcée. Nécessaire était 15. ♞x e2, bien que là également les Blancs soient déjà plus mal après 15. ... e4.

15. ... e4!

Menace 16. ... ♜e5 avec gain d'une pièce.

16. ♞h3 ♜e5
17. ♜aç1 ♞e6

— 66 —



Maintenant le ♞h3 est complètement « hors jeu ». Après 18. ♞h1 vient 18. ... h5 avec l'intention 19. ... ♞g4 ; 18. f3 (ou f4) affaiblit les pions blancs ; les Noirs continuent, par exemple, par 18. ... e x f3 19. g x f3 ♞g5 20. ♞x g5 ♜x g5 + 21. ♞f2 ♜e5!. Par conséquent les Blancs veulent donner à leur Cavalier un refuge en f4.

18. g3 g5!

19. ♞a4

Le Cavalier pouvait encore être sauvé par un immédiat 19 ♞g2, mais alors les Noirs auraient une forte attaque après 19. ... h5.

19. ... ♜f5

20. ♞g2

La protection indirecte du ♞h3 par 20. ♜b2 perd du matériel après 20. ... b5!.

20. ... ♜f3+!

21. ♜x f3 e x f3 +

22. ♞x f3

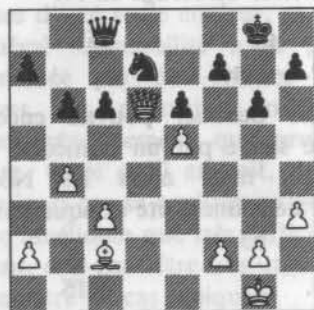
Egalement sans espoir est 22. ♞f1 ♜ad8, et les Blancs jouent

sans Cavalier, car après 23. ♖g1 g4 il est enfermé à sa case de départ - une tournure importante ! Si le Cavalier reste provisoirement en h3, les Noirs peuvent libérer leur Cavalier par ... h6 ou en dirigeant leur Roi vers g6. Maintenant le Cavalier se perd contre seulement deux pions. Le reste est simple : 22. ... g4+ 23. ♗g2 g×h3+ 24. ♗×h3 ♖e4 25. ♗g2 ♖ad8 26. f3 ♖4c5 27. ♖b2 a5 28. ♗f2 a4 29. b×a4 (29. b4 a3) 29. ... ♖×d1 30. ♖×d1 ♖a8 31. ♖d2 ♖×a4 32. ♖d1 ♖b6 0-1

Bien entendu, le déplacement d'un Cavalier peut également se présenter de façon beaucoup plus subtile.

MOHRLOCK GERUSEL

— 67 —



Il suivit : 27. ♗e4! ♖b8 (27. ... ♗5 28. ♗c6 ♖f8 29. b×c5 b×c5 30. a4! ♗4 31. f4 suivi de 32. ♖c5 et 33. ♖×c4 ou 28. ... ♖b8 29. b5 ne peuvent pas non plus éviter la défaite.) 28. ♗4 a6 29. g3 ♗g7 30. ♗g2 ♗g8 (Aucune des deux pièces noires ne peut jouer, par exemple 30. ...

♖f8 31. ♖c7 ou 30. ... ♖b7 31. b5.) 31. h4 b5 32. ♗×b5 a×b5 33. a3 ♖f8 34. ♖c7 ♖e8 35. ♗f3 h5 (Un peu meilleur est 35. ... h6 36. h5 g5, mais alors les Blancs peuvent, par 36. ♗e4 et 37. f4 affaiblir davantage la position noire.) 36. ♗e4 ♗g7 37. ♗f3 ♗h8 38. ♗e3 ♗g7 39. ♗f4 ♗h6 40. ♖d6 ♗g7 41. ♗e3 ♗g8 42. f3! (Enfin le plan pour la victoire se révèle - les Blancs se procurent un pion passé à l'aile-roi.) 42. ... ♗g7 43. ♗f4 ♗h7 44. g4 h×g4 45. f×g4 ♗h6 46. ♗f3 ♗g7 47. h5 g×h5 48. g×h5 ♗h6 49. ♗g3 ♗g7 50. ♗g4 f5+ (sinon la Dame blanche vient en g5) 51. e×f6 e.p.+ ♗×f6 52. ♖f4+ ♗e7 53. ♖g5+ ♗d6 54. ♖c5+ ♗c7 55. h6 e5 56. ♖a7+ ♗d6 57. ♖g7 ♖e6+ 58. ♗g3 ♖f5 59. h7 ♖f4+ 60. ♗g2 ♖d2+ 61. ♗h3 ♖e3 62. ♖f6+ 1-0

— 32 —

PACHMAN FICHTL

Prague 1951

Défense Française

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♖c3 d×e4 4. ♖×e4 ♖d7 5. ♖f3 ♗e7 6. ♗d3 ♖gf6 7. ♖×f6+ ♖×f6 8. 0-0 0-0 9. ♖e2 b6 10. ♖d1 ♗b7 11. ♗3 (Evite la possibilité 11. ♗g5 h6 12. ♗h4 ♖d5 suivi de ... ♖h5.) 11. ... h6 12. ♗f4 ♗d6 13. ♖e5 ♖e7 14. ♗g3! (menace le clouage désagréable 15. ♗h4) 14. ... ♖d7 15. ♖d2! (Tôt ou tard les Noirs seront contraints d'échanger en

e5 ; donc il vaut mieux doubler les Tours sur la colonne « d ».) 15. ... ♖fd8 16. ♖ad1 ♗×e5 (Mais pas 16. ... ♖×e5? 17. d×e5 ♗c5 18. b4 avec gain. Après la préparation 16. ... a5 viendrait 17. a3, après quoi l'avance ... a4 affaiblirait le pion a4, en cas de 18. ♗b5. Evidemment 16. ... ♗5? échoue également sur 17. ♖×d7 ♖×d7 18. ♗×d6 ♖×d6 19. d×c5 et 20. ♗h7+.) 17. d×e5 ♖c5 18. ♗c2 ♖×d2

19. ♖×d2!

Ce fut certainement une surprise pour les Noirs : maintenant ils sont à même d'échanger leur ♗b7 contre le ♗c2, et les Blancs demeurent avec un « mauvais Fou » contre le Cavalier noir. Mais d'une analyse poussée de la position il ressort que c'est précisément le Cavalier qui sera à la base de tous les ennuis des Noirs. Il est vrai que, après 19. ♖×d2 ♖d8 20. f3 ♖d7, les Blancs ont un jeu un peu meilleur mais la position noire se laisse bien défendre.

19. ... ♗e4

Evidemment pas 19. ... ♖e4 20. ♖d3. Par ailleurs les Blancs allaient jouer 20. f3 puis 21. b4, et le Cavalier doit se réfugier en a6.

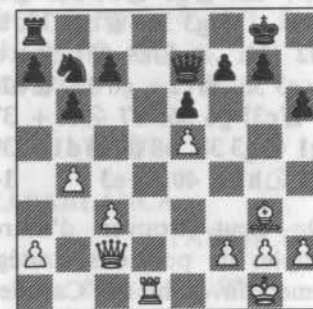
20. b4! ♗×c2

21. ♖×c2 ♖b7

Insuffisant pour les Noirs est : 21. ... ♖d7 22. ♖e4 ♖d8 23. ♖d4 ou 22. ... ♖e8 23. ♖b7 ou 22. ... ♖b8 23. ♖d4 ♖f8 24. f3. Mais maintenant ils sont sans

espoir car leur Cavalier est limité dans ses mouvements de façon tout à fait inhabituelle.

— 68 —



22. ♖a4! ♖d8

23. ♖×d8+ ♖×d8

24. h3

La position qui se présente maintenant a ceci de remarquable que, après la protection du pion a7, l'intéressant emprisonnement du Cavalier décide immédiatement :

a) 24. ... ♖b8 25. f4! ♗f8 26. ♗h4 et gagnent, étant donné que le Cavalier est isolé (26. ... ♖d8 27. ♖d7) ;

b) 24. ... a5 25. ♖c6 ♖c8 26. f4 ♗f8 27. ♗h4 ♖d8 28. ♖b5 a×b4 29. ♗×b4, et les Noirs sont sans défense. Il ne leur reste plus qu'à sacrifier un pion, bien que, même alors, le Cavalier n'échappe pas à temps à l'étreinte.

24. ... ♗h7 25. ♖×a7 ♖d5 26. ♗4 ♖c6 27. b5 (27. ♖b8 gagne également) 27. ... ♖e4 28. f3 ♖d4+ 29. ♗f2! ♖a1+ 30. ♗h2 ♖a5 (30. ... ♖×e5? 31. ♗g3, et le Cavalier ne peut plus être protégé) 31. ♖×c7

♖×a2 32. ♙×b6 (32. ♖×b6? ♜×c4 33. ♖d4 ♜×e5!) 32. ... ♜×c4 33. ♙d4 ♖e2 (33. ... ♜d2 34. ♖c3 ♜f1+ 35. ♜g1 ♖b1 36. ♖a1 ou 35. ... ♜g3 36. ♖b2) 34. b6 ♜d2 (34. ... ♜e3 35. ♙×e3 ♖×e3 36. ♖c2+ g6 37. ♖b2!) 35. ♖c3! g6 36. b7 ♜f1+ 37. ♜g1 ♜g3 38. b8 ♖ ♖d1+ 39. ♜f2 ♜h1+ 40. ♜e3 1-0

On peut trouver d'autres exemples de positions stratégiquement favorables de Cavaliers au paragraphe suivant « Le combat entre le Fou et le Cavalier » ainsi qu'aux chapitres « Le combat pour l'occupation de points stratégiques » et « La centralisation des pièces ».

V. Le Combat entre le Fou et le Cavalier

Les particularités de la marche de ces deux pièces se font le plus clairement jour lors de leur rencontre au combat. Le combat entre Fou et Cavalier est un des problèmes les plus intéressants de la stratégie aux Echecs qui ne fut expliqué complètement que ces temps derniers. Encore au siècle dernier certaines autorités vantaient la supériorité du Fou (Tarrasch) — à cause de son plus grand rayon d'action —, d'autres la supériorité du Cavalier — à cause de sa possibilité d'atteindre toutes les cases de l'échiquier. D'après cette théorie se développa même l'expression de la « petite qualité », en géné-

ral pour indiquer l'avantage du Fou, parfois le contraire.

On ne peut pas dire de façon schématique laquelle des deux pièces est la plus forte. Un raisonnement logique permet de dire que des pièces à la marche si différente ne peuvent, en toutes circonstances, avoir la même valeur. L'évaluation de leur valeur dépend plus du caractère de chaque position et surtout de la structure de la formation des pions.

Le grand rayon d'action du Fou est surtout efficace dans les positions à caractère ouvert, où les pions sont mobiles et répartis aux deux ailes, ou bien dans les positions où les pions adverses sont bloqués sur des cases de la couleur du Fou.

Par contre, la force du Cavalier ressort dans les positions bloquées, où sa marche compliquée trouve plus facilement la cible que le Fou, qui doit rester sur sa ligne. Une condition, toutefois, est la possession de forts points d'action, d'où le Cavalier puisse attaquer les pions et protéger les siens propres. Pour permettre au lecteur de mieux juger de la valeur des rapports entre les pièces légères et la position des pions, nous donnons d'abord quelques finales comme exemples.

A. La supériorité du Fou

Ce n'est pas notre propos d'approfondir ces finales. Nous nous contenterons d'évoquer le

déroulement du jeu, afin de montrer la fonction des deux pièces légères.

STOLTZ

KASHDAN

Haag 1928

— 69 —



Les Noirs, au trait, gagnent

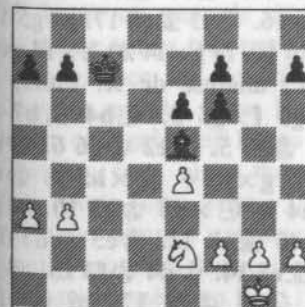
1. ... ♜f8 2. ♜f1 ♜e7 3. ♜e2 ♜d6 4. ♜d3 ♜d5 5. h4 ♙c8! 6. ♜f3 ♙a6+ 7. ♜c3 (7. ♜e3 ♜c5) 7. ... h6 8. ♜d4 g6 9. ♜c2 ♜e4 10. ♜e3 f5 11. ♜d2 f4 12. ♜g4 h5 13. ♜f6+ ♜f5 14. ♜d7 ♙f1 15. ♜f8 g5 16. g3 g×h4 17. g×h4 ♜g4, et les Noirs gagnèrent.

TCHECHOVER

LASKER

Moscou 1935

— 70 —



Les Blancs au trait, les Noirs gagnent

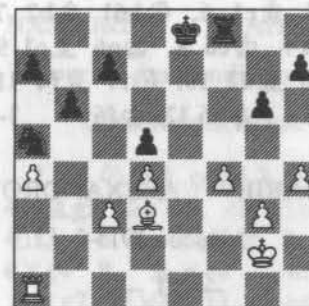
1. ♜f1 b5! 2. ♜e1 ♙b2 3. a4 b×a4 4. b×a4 ♜c6! (4. ... ♜b6 5. ♜d2 ♜a5? 6. ♜c2) 5. ♜d2 ♜c5 6. ♜c3 ♜b4 7. ♜b5 a5! 8. ♜d6 ♜×a4 9. ♜c2 ♙e5 10. ♜×f7 ♙×h2 11. ♜d8 e5, et les Noirs gagnèrent.

CAPABLANCA

TARTACOVER

New York 1924

— 71 —

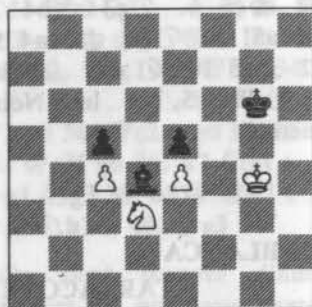


Trait aux Blancs

1. h5! ♙f6 2. h×g6 h×g6 3. ♙h1 ♜f8 4. ♙h7 ♙c6 5. g4 ♜c4 6. g5! (menace 7. ♙h6 et 8. f5) 6. ... ♜e3+ 7. ♜f3 ♜f5 (7. ... ♜d1 8. ♙h6 ♜f7 9. f5 ♙×c3 10. f×g6+ ♜g8 11. ♜e2 ♜b2 12. ♙f5) 8. ♙×f5 g×f5 9. ♜g3 ♙×c3+ 10. ♜h4 ♙f3 11. g6 ♙×f4+ 12. ♜g5 ♙e4 13. ♜f6 ♜g8 14. ♙g7+ ♜h8 15. ♙×c7 ♙e8 16. ♜×f5 ♙e4 17. ♜f6 ♙f4+ 18. ♜e5 ♙g4 19. g7+ ♜g8 20. ♙×a7 ♙g1 21. ♜×d5 ♙c1 22. ♜d6 ♙c2 23. d5 ♙c1 24. ♙c7 ♙a1 25. ♜c6 ♙×a4 26. d6 1-0

B. La supériorité du Cavalier

— 72 —



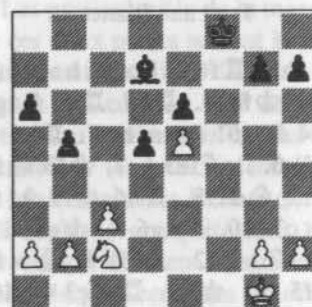
Trait aux Blancs

1. ♖e1 ♕a1 2. ♖f3 ♕d4 3. ♖h4+ ♖f6 4. ♖h5 ♕b2 5. ♖f5 ♕c1 6. ♖h6! ♕b2 7. ♖g4+ ♖e6 8. ♖g6 ♕c1 9. ♖h6 ♕d2 10. ♖f7 ♕f4 11. ♖g5+! ♖d6 12. ♖f6 1-0

SUBARIEV ALEXANDROV

Moscou 1915

— 73 —



Trait aux Blancs

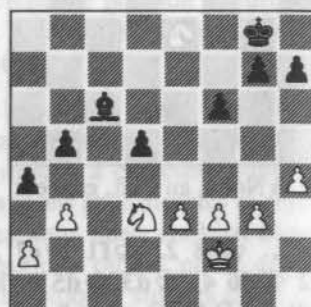
1. ♖f2 ♖e7 2. ♖e3 ♖d8 3. ♖d4 ♖c7 4. ♖c5 ♕c8 5. ♖b4 ♕b7 6. ♖g3 ♕c8 7. ♖d3 ♕d7 8. ♖f4 ♖g6 9. ♖h3! ♖h6 10. ♖f4 ♖g5 11. ♖h5 ♕e8 12. ♖f6 ♕f7 13. ♖g4! ♖h5 14. ♖e3 (encore plus précis serait 14. ♖f2 et

- ♖h3) 14. ... ♕g6 15. ♖h4! ♖g×h4 16. ♖g×h4 ♕e4 17. ♖f1 ♕f3 18. ♖d2 ♕e2 19. ♖b3 ♕g4 20. ♖d4 ♕h3 21. ♖e2 ♕f5 22. ♖f4 ♕g4 23. ♖b4 ♖d7 24. ♖b6 ♕f3 25. ♖×a6 ♖c6 26. ♖×e6 1-0

CAPABLANCA RESHEVSKY

Nottingham 1936

— 74 —



Les Noirs au trait,
les Blancs gagnent

1. ... ♖g5 (En cas de défense passive les Noirs perdent rondement : 1. ... ♖f7 2. ♖b4 ♕b7 3. ♖c2 ♕c6 4. ♖d4 ♕d7 5. ♖e2 ♖e7 6. ♖d3 ♖a×b3 7. ♖a×b3 ♖d6 8. ♖c3 ♖c5 9. ♖b4+ ♖d6 10. ♖e2 ♖e5 11. ♖c1 ♕c6 12. ♖d3+ ♖d6 13. ♖d4 ♕e8 14. ♖f4 ♕f7 15. ♖e2 ♕e8 16. ♖c3 ♕c6 17. ♖g4 ♖g5 18. ♖h5 ♖h6 19. ♖f4 ♖g×f4 20. ♖e×f4 avec gain ; analyse de R. Fine.) 2. ♖h×g5 ♖f×g5 3. ♖b4 ♕b7 4. ♖g4! ♖g7 5. ♖e2 ♖g6 6. ♖d3 ♖h5 7. ♖g×h5+ ♖×h5 8. ♖d4 ♖h4 9. ♖×d5 ♖g3 10. ♖f4 ♖g4 11. ♖f5 ♕c8 12. ♖e5 ♕d7 13. ♖e4 ♕e8 14. ♖d4 ♖f3 15. ♖e5 ♖g3 16. ♖e3 ♖f4 17. ♖e6 ♖g2 18. ♖×g2+ ♖×f5 19. ♖d5 ♖g4 20. ♖e3+ 1-0

Les six exemples cités nous autorisent à tirer quelques conclusions : en règle générale le Fou est plus fort que le Cavalier dans les positions du type des diagrammes 69, 70, comme dans les positions avec pions mobiles aux deux ailes ; dans ce genre de positions il suffit qu'un tout petit avantage positionnel s'ajoute (Roi mobile !) pour que l'équilibre soit définitivement perturbé et la victoire du camp-fou assuré. Egalement favorables au Fou sont les positions où des pions adverses se trouvant sur la même couleur constituent une cible de choix (cf. diagramme 71) : ici le Fou attaque et en même temps il défend son camp à l'aile opposée, alors que le Cavalier, à cause de son action rapprochée, n'est pas à même d'intervenir simultanément aux deux ailes.

Les diagrammes 72-74 montrent clairement la supériorité du Cavalier dans les positions bloquées ou semi-bloquées, où le Fou ne trouve pas de cible appropriée et où ses pions sont bloqués sur des cases de la même couleur que lui. Le diagramme 72 donne un exemple simple et en même temps très explicite de l'impuissance du Fou face au Cavalier mobile. Dans les deux autres cas également l'activité du Cavalier face au « mauvais » Fou saute aux yeux. De ces exemples simples ressortent les grands principes des positions où un camp possède un Fou, l'autre un Cavalier : le camp-fou doit se soucier de contrôler la mobilité

des pions aux deux ailes, alors que l'autre camp doit essayer de bloquer les pions adverses sur des cases de la même couleur que le Fou, et de se créer, par des manœuvres de Cavalier, de bonnes cibles. Après ces principes chacun peut voir lui-même dans quelles positions il vaut généralement mieux échanger le Fou contre le Cavalier, ou le contraire.

Afin de mieux étudier ces principes, voici encore quelques parties.

— 33 —

NAJDORF STAHLBERG

Tournoi des Candidats 1953

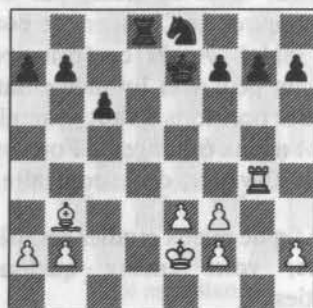
Gambit de la Dame

1. d4 ♖f6 2. ♖4 e6 3. ♖c3 d5 4. ♕g5 ♕e7 5. e3 ♖bd7 6. ♖f3 0-0 7. ♖c1 ♖c6 8. ♕d3 d×c4 9. ♕×c4 ♖d5 10. ♕×e7 ♖×e7 11. ♖e4 e5!? (usuel est 11. ... ♖5f6) 12. 0-0 e×d4 13. ♖×d4 ♖7b6 14. ♕b3 ♕g4 15. ♖g3! ♕×f3 16. ♖×f3 ♖f6 17. ♖×f6 ♖×f6 18. ♖f5 ♖ad8 19. ♖fd1 ♖c8 20. ♖f1 ♖fe8 21. ♖e2 ♖f8 22. ♖×d8 ♖×d8 23. ♖g1 ♖e8 24. ♖g4 ♖e7 25. ♖×e7 ♖×e7

Cette position est très simplifiée, et à première vue les Noirs n'ont pas de gros problèmes. Mais nous savons que dans ce genre de positions (pions mobiles aux deux ailes) le Fou est supérieur au Cavalier. Seulement, ici la supériorité blanche à l'aile-roi est un peu diminuée à cause des

pions doublés, et par conséquent leur tâche est un peu plus difficile.

— 75 —



26. ♖e4+ ♕f8
27. ♖a4 a6
28. ♖f4 f6?

En règle générale le camp cavalier doit placer ses pions sur des cases de la couleur opposée à celle du Fou. Mais chaque règle a ses exceptions et la présente position en est une : le coup du texte augmente l'activité du Fou et permet aux Blancs de se procurer ultérieurement un pion passé. Par conséquent il fallait jouer 28. ... ♘d6.

29. ♖h4 h6
30. ♖h5!

Empêche la mise en activité immédiate des pions noirs par 30. ... ♝5.

30. ... ♘c7
31. f4 ♕e7
32. ♖c5 ♖d6
33. ♖c1?

Ce n'est qu'au coup suivant que les Blancs trouveront le plan correct. Ici il fallait jouer 33. f5!, car maintenant les Noirs pour-

raient jouer eux-mêmes 33. ... f5, diminuant considérablement la supériorité adverse à l'aile-roi. En tout cas cela contredit encore la règle générale — une preuve du caractère créateur, non dogmatique des Echecs !

33. ... b6?
34. f5!

Cette avance a un double but : elle limite la mobilité du Cavalier et permet en même temps l'avance des pions blancs.

34. ... ♝5
35. f4 ♖c6
36. a4!

Permet l'ouverture de la colonne « a » au moment propice, car tôt ou tard les Noirs doivent jouer ... b5, afin de valoriser leur majorité à l'aile-dame.

36. ... b5
37. ♙c2!

Une tournure tactique très forte, qui amène le Fou blanc dans une position extrêmement favorable. Les Blancs menacent 38. ♙e4 avec gain de pion, ce qui ne peut être évité par 37. ... ♘4 38. ♙e4 ♖b6 (d6) 39. b3.

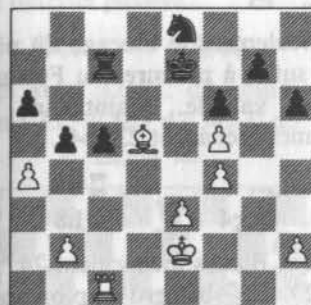
37. ... ♘e8
38. ♙e4 ♖c7
39. ♙d5

(voir diagramme)

L'activité du Fou a augmenté considérablement, il soutient sensiblement la poussée préparatoire e5 et bloque en même temps les pions noirs à l'aile-dame.

39. ... ♘c4

— 76 —



Sinon les Blancs pénétreraient avec leur Roi par la manœuvre e4, e5, ♕e4, ♙e6 et ♕d5.

40. e4 ♘d6
41. a×b5 a×b5
42. ♕e3 ♖a7

Apparemment les pièces noires sont devenues plus actives, mais les deux coups suivants les repoussent en défense.

43. ♖g1 ♕f8

Impossible est 43. ... ♘e8? 44. ♙c6 avec gain de pion.

44. ♕d4 ♖c7
45. ♖c1 ♘b7!

Les Blancs menaçaient 46. b3, après quoi les Noirs, maintenant, peuvent jouer 46. ... ♘c5.

46. ♖a1! ♘c5
47. ♖a8+ ♕e7
48. e5 ♘b3+
49. ♕c3 ♘c1

D'autres défenses sont également insuffisantes :

- a) 49. ... ♖c5 50. ♖a7+ ♕d8 (50. ... ♕f8 51. ♖d7 ou 50. ... ♕e8 51. ♙f7+ ♕f8 52. e6) 51. ♙e4 f×e5 52. ♖×g7

- ♘d4 53. f6! ♘e6 54. ♙f5.

b) 49. ... f×e5 50. f×e5 ♖c5 51. ♖a7+ ♕e8 (51. ... ♕f8 52. ♖d7 ♕e8 53. e6) 52. ♙f7+ ♕f8 53. e6 ♖×f5 54. ♙g6 ♖e5 55. ♖f7+, à chaque fois avec gain blanc.

50. ♖g8 ♘e2+
51. ♕d2 ♘×f4
52. ♖×g7+ ♕d8
53. e×f6! ♖d7

Ou 53. ... ♘×d5 54. ♖g8+ et 55. f7.

54. ♖×d7+ ♕×d7
55. ♙c6+! 1-0

Les Blancs s'emparent des pions b5 et c4, car si 55. ... ♕×c6, alors 56. f7 décide. Donc dans cette partie la force du Fou apparaît autant que dans les positions des diagrammes 69-71.

— 34 —

FISCHER SPASSKY

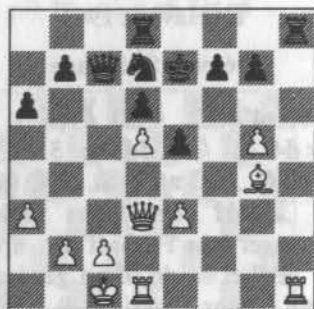
6^e partie
du championnat du monde
Reykjavik 1972

Gambit de la Dame

1. ♘c4 e6 2. ♘f3 d5 3. d4 ♘f6 4. ♘c3 ♙e7 5. ♙g5 0-0 6. e3 h6 7. ♙h4 b6 8. ♘×d5 ♘×d5 9. ♙×e7 ♖×e7 10. ♘×d5 e×d5 11. ♖c1 ♙e6 12. ♖a4 ♘c5 13. ♖a3 ♖c8 14. ♙b5 a6? (mieux 14. ... ♖b7!) 15. d×c5 b×c5 16. 0-0 ♖a7 (Après 16. ... ♖b7 17. ♙a4! les Blancs conservent la direction des opérations.) 17. ♙e2 ♘d7 18.

21. e×d5

— 79 —



Les Blancs ont modifié adroitement la structure des pions, et maintenant leur Fou est supérieur au Cavalier. Ils menacent avant tout 22. g6.

21. ... ♖×h1 (?)

L'abandon de la colonne « h » facilite certainement la tâche blanche. Il fallait jouer 21. ... ♖df8.

22. ♖×h1 ♘f8

23. ♖f1!

La partie se décidera sur la colonne « h » mais les Blancs veulent d'abord provoquer ... f6 pour augmenter l'activité de leur Fou.

23. ... ♘e8

Mauvais serait 23. ... ♘g6 24. ♖×f7+! ♘×f7 25. ♖e6+ ♘e7 26. ♖×g6 ♖e8 27. ♖×g7+ ♘d8 28. ♖×c7+ ♘×c7 29. g6 ou 26. ... ♘f8 27. ♖h7 et gagnent.

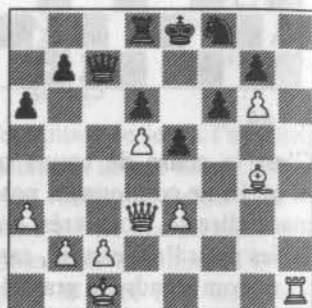
24. g6!

effet, les Noirs ne peuvent pas répondre 24. ... ♘×g6 à cause de 25. ♖e6! avec gain de qualité (♖d7) ; car si 25. ... ♘h8, alors 26. ♖h7 ♘e7 27. ♖×g7. Aussi après 24. ... f×g6 25. ♖e6 les Noirs doivent empêcher la pénétration de la Tour par 25. ... ♖d7.

24. ... f6

25. ♖h1!

— 80 —



Maintenant le Cavalier est pratiquement bloqué sur f8, et les Blancs peuvent améliorer leur position par ♖h8, ♖f5 et ♖g8.

25. ... ♘e7

26. ♖h8 ♖e8

27. ♖f5 ♘d8

28. e4

Afin de ne pas donner la moindre chance à l'adversaire après ... e4.

28. ... b5

Une position très remarquable : aucune pièce noire ne peut jouer, par exemple : 28. ... ♘d7 29. ♖×e8+ ♘×e8 30. ♖e6+, ou si la Dame joue, alors 29. ♖×f8 décide.

29. ♖g8 a5

30. ♘b1!

Une importante préparation à la combinaison finale : après 30. ♖×g7 ♖×g7 31. ♖c8+ ♘e7 32. ♖c7+ ♘d7 33. ♖×d7 ♘f8 34. ♖c6 ♖×g6 les Noirs menacent d'avoir l'échec perpétuel !

30. ... b4

31. a×b4 a×b4

32. ♖×g7! ♖×g7

33. ♖c8+ ♘e7

34. ♖c7+ ♘d7

35. ♖×d7! ♘f8

36. ♖c6!

Beaucoup plus fort que 36. ♖×d6+ ♖e7 37. ♖×e7+ ♖×e7 38. ♖b5 ♖g7. Maintenant la Tour noire ne peut jouer, par exemple : 36. ... ♖d8 37. ♖×d6+ ♖e7 38. g7+ ou 37. ... ♘g8 38. ♖×e6+.

36. ... ♖×g6

37. ♖×e8 ♖×e4

Une dernière tentative désespérée. La finale de Dames après 37. ... ♖×e8 38. ♖×d6+ est sans espoir, et les Blancs gagnent même la finale de pions 38. ♖×e8+ ♘×e8 39. b3! ♘f7 40. c3! b×c3 41. b4! etc. Il suivit encore : 38. ♖d7 b3 39. ♖×d6+ ♘g7 40. ♖e7+ ♘g6 41. ♖e8+ ♘g5 42. ♖g7+ ♘f4 43. ♖h6+ ♘g3 44. ♖g6+ 1-0

— 36 —

LILIENTHAL

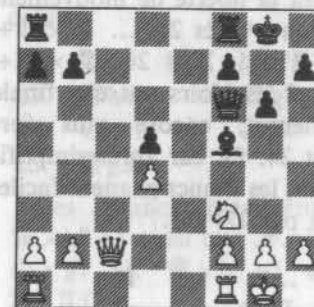
BONDAREVSKY

Moscou 1940

Défense Française

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 d×e4 4. ♘×e4 ♘d7 5. ♘f3 ♖e7 6. ♖d3 ♘gf6 7. ♘×f6+ ♖×f6 8. 0-0 c5 9. c3 c×d4 10. c×d4 0-0 11. ♖c2 g6 12. ♖f4 ♘b6 13. ♖c7 ♖e7 14. ♖e4! (Début d'une manœuvre de simplification, qui procure aux Blancs un avantage positionnel minime mais durable.) 14. ... ♘d5 15. ♖×d5 e×d5 16. ♖e5! ♖f5 (16. ... ♖g5 17. ♖fe1 ♖e6 18. ♖d6! ♖×d6 19. ♘×g5 mène à des positions semblables à celle de la partie.) 17. ♖×f6 ♖×f6

— 81 —



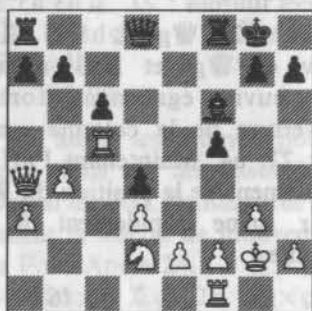
On a obtenu une position avec des pions centraux placés symétriquement et bloqués. Le Fou n'a pas de cible alors que le Cavalier peut manœuvrer librement. Bien que le Cavalier soit donc supérieur au Fou, cet avantage ne suffirait guère pour obtenir la victoire, si, par la suite, les

FILIP BARDA

Bucarest 1953

Partie Anglaise

1. c4 d6 2. d3 d5 3. cxd5 dxd5 4. g3 e5 5. g2 b6 6. f3 c6 7. 0-0 e7 8. d3 e6 9. a3 0-0 10. b4 f5 11. e3! (mieux que 11. b2) 11. ... f6 12. c1 d4 13. d2 c6 14. dxd4! exd4 (plus fort : 14. ... Wxd4) 15. a4 dxa4 16. Wxa4 d5 17. c5 dxc2 18. cxc2



Les Blancs sont déjà nettement mieux. Leur Cavalier peut manœuvrer librement. Par exemple, il peut, via b3, aller en c5 ou a5, tandis que le Fou est gêné dans ses mouvements par le pion d4. Le prochain coup noir est une grave erreur stratégique, car maintenant les Blancs gagnent en d4 un point d'action durable pour leur Cavalier ; les Noirs auraient absolument dû jouer 18. ... e7.

18. ... We8?
19. Wb3+ Ch8
20. Wxf5!

Les Blancs se rendaient bien compte que la pénétration de la Dame noire ne contrebalance pas du tout l'avantage positionnel permanent que garantit la position du Cavalier en e4.

20. ... Wxe2
21. de4 ae8
22. h3 e7
23. We5 Wf3+
24. cgl d8
25. Wxe8 Wxe8

Maintenant la cible de l'attaque blanche sont la position du Roi noir ainsi que la faiblesse de pion en d4.

26. Wc4 h6!

Les Noirs donneraient volontiers le pion, pour prendre le Cavalier : après 27. Wxd4 dxb6 28. Wc4 (28. dxc5 d8 et ... dxc5) 28. ... d8 29. dxc5 dxc5 30. Wxc5 Wxd3 31. Wxa7 b5 les Noirs pourraient encore sauver la mise.

27. b5! cx b5
28. Wxb5 f8
29. Wc4 db6
30. a4!

Le Fou ne pourra pas non plus se maintenir en b6. Le coup du texte prépare a5, pour le gêner dans la protection du pion d4.

30. ... Wf5
31. Wb4! f8
32. cg2 Wd5
33. b1 f7
34. Wb5! d7
35. f4 d8
36. b2 Wg8?

Accélère la défaite. Après 36. ... d7 les Blancs jouent 37. g4 et f5, de sorte que les Noirs n'ont plus de bon coup.

37. Wh5

Menace 38. g5 d7 39. Wg6! hxg5 40. Wh5+ Wh7 41. We8+.

37. ... We8 38. Wxe8 Wxe8 39. b5 c8 40. a5 d8 41. Wxb7 dxa5 42. Wxa7 d2 43. f5 e3 44. cf3 f8 45. cg4 cg8 46. ch5 f7 47. Wa8+ ch7 48. g4 g1 49. d8 e3 50. h4 g1 51. dg5+ 1-0

VI. La paire des Fous

Pratiquement tout joueur d'Echecs connaît la signification de la paire des Fous. Dans des milliers de commentaires de parties de maîtres, son avantage, sa supériorité sur Fou et Cavalier sont mis en lumière. Dans une partie de maîtres il arrive même parfois que l'on sacrifie un pion pour garder la paire des Fous. Sans cesse on rencontre l'opinion que la paire des Fous constitue un avantage absolu, indépendamment de la position. Alors, dans ce chapitre, nous allons expliquer en quoi consiste l'avantage de la paire des Fous, dans quelles positions elle se met en valeur et comment il faut s'en servir. Au chapitre précédent nous avons traité des principes stratégiques découlant de la marche différente du Fou et du Cavalier. A l'aide d'exemples

nous avons démontré que, dans les positions non bloquées, le Fou est généralement supérieur au Cavalier.

Un désavantage du Fou est le fait qu'il ne contrôle que les cases d'une seule couleur, donc seulement la moitié de l'échiquier. Ainsi peuvent se créer des cases faibles de la couleur opposée (plus de détails au chapitre « Les cases faibles dans la chaîne de pions »), où l'adversaire peut bien installer ses pièces ; il peut même y pénétrer avec son Roi. Or, la paire des Fous diminue considérablement cet inconvénient par rapport aux deux Cavaliers ou Fou et Cavalier. Les deux Fous contrôlent toutes les cases de l'échiquier et, dans les positions ouvertes, leur action est remarquable. La partie suivante en est un exemple simple.

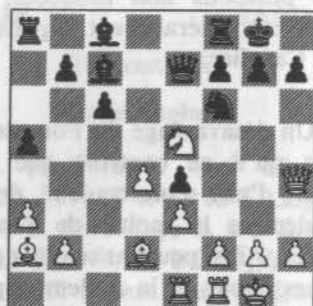
BOTVINNIK

EUWE

La Haye 1948

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. c4 e6 3. df3 df6 4. dc3 c6 5. e3 db7 6. dd3 db4 7. a3 da5 8. Wc2 We7 9. dd2 dxc4 10. dxc4 e5 11. 0-0 0-0 12. ae1 (Très fort est 12. a2!, après quoi 12. ... d7 est réfuté par 13. db5.) 12. ... c7 13. de4 dxc4 14. Wxe4 a5 (?) (Mieux 14. ... ch8 ou 14. ... df6 15. Wh4 e4 16. de5 de6.) 15. a2 df6 16. Wh4 e4 17. de5!



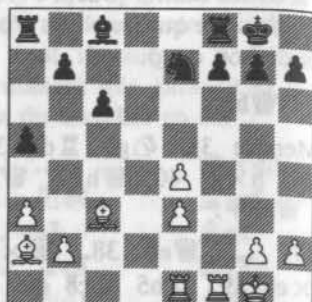
Un coup fort que Botvinnik avait sans doute déjà préparé à son treizième coup. Les Blancs sacrifient un pion pour s'assurer la paire des Fous, dont l'activité contre l'aile-roi compense largement le désavantage matériel. Par conséquent, les Noirs auraient dû décliner le sacrifice de pion par 17. ... ♖e6 18. ♙b1 ♙d5 ; alors ils ont de bonnes chances de défense, bien que les Blancs conservent l'initiative par 19. f3 ou 19. f4.

17. ... ♖ × e5?
18. d × e5 ♙ × e5
19. ♙ f3 ♙ e7
20. f3! ♙ d5

Sur 20. ... e × f3 les Blancs jouent 21. ♙b1! h6 22. ♙ × f3 ♙d5 23. ♙g3! avec gain. Mais mieux que le coup du texte est 20. ... ♖e6, et les Blancs, par 21. f × e4! ♙ × a2 22. ♙ × f6 et 23. ♙g5, obtiennent une forte attaque, même si la situation n'est pas très claire.

21. ♙ × e7 ♙ × e7
22. f × e4

(voir diagramme)



Maintenant nous avons une intéressante finale, ou plus exactement (eu égard au matériel encore en présence) un jeu sans Dames, où les Blancs ont des pions faibles mais une forte paire de Fous. Il est important que, pour des raisons tactiques, les Noirs ne peuvent pas jouer pour l'échange des Fous : 22. ... ♙e6? 23. ♙ × e6 f × e6 24. ♙ × f8 + ♙ × f8 25. ♙f1 + ♙g8 26. ♙d1, et la pénétration de la Tour à la 7^e traverse ne peut plus être évitée. Maintenant, dans une position difficile, Euwe commet une erreur qui perd rapidement la partie. Sa meilleure chance résidait dans un contre-jeu actif : 22. ... ♙g4! 23. ♙f4 ♙h5 24. g4 ♙g6 25. ♙d1 ♙ad8! 26. ♙ × d8 ♙ × d8 27. ♙ × a5 ♙d1 +.

22. ... ♙b6?
23. ♙d1 ♙g6

Ce n'est sans doute qu'ici que les Noirs s'aperçurent que 23. ... ♙a7 échoue sur 24. ♙ × f7!.

24. ♙d6 ♙a6
25. ♙f2 ♙b5
26. e5 ♙e7

27. e4! ♙5

28. e6

Cela est beaucoup plus fort que 28. ♙ × b6 ♙c6.

28. ... ♙f6
29. ♙ × b6 ♙c6
30. ♙ × c6! ♙ × c6
31. e7 + + ♙f7
32. ♙d5 1-0

Dans cette partie la paire des Fous s'est mise en évidence de façon très simple sur les diagonales ouvertes et par l'attaque de plusieurs points. Ainsi par exemple, le Fou en c3 attaqua simultanément a5 et g7. Egalement dans la suite de la partie la force de la paire des Fous se manifesta, démontrant un autre avantage : la possibilité de simplifier le jeu lorsque cela est utile. Dans certaines positions il s'indique d'échanger l'une ou l'autre pièce légère active de l'adversaire. Quand on dispose de la paire des Fous, un échange avantageux est beaucoup plus facile à obtenir que quand, par exemple, on doit essayer d'échanger son Cavalier contre un Fou. La partie suivante montre comment on peut utiliser la paire des Fous pour un échange intéressant.

— 40 —

BARCZA PACHMAN

Prague 1954

Défense Sicilienne

1. ♙f3 ♙5 2. g3 ♙c6 3. d4 ♙ × d4 4. ♙ × d4 g6 5. ♙g2 ♙g7 6. ♙b3 d6 7. ♙c3 ♙f6 8.

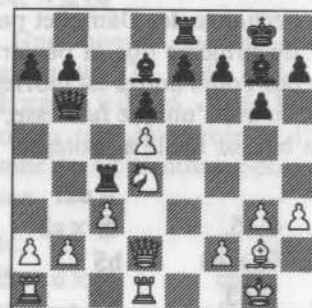
0-0 0-0 9. e4 ♙d7 (Une position du Dragon de la Défense Sicilienne, avec fianchetto blanc.) 10. ♙d5 ♙ × d5 11. e × d5 ♙e5 12. ♙d4 ♙b6 13. ♙c3 ♙a8 14. h3 ♙c5! 15. ♙e2 ♙fe8 16. ♙d1 ♙c4

17. ♙e3 (?)

Après 17. b3! ♙b6 18. ♙b2 ♙ × d5 19. c4 le jeu serait égal. Les Blancs, craignant dans cette variante la formation d'un fort centre adverse, abandonnent volontairement la paire des Fous aux Noirs, et s'en remettent à la position forte de leur ♙d4.

17. ... ♙ × e3
18. ♙ × e3 ♙b6!
19. ♙d2 ♙c4!

— 86 —



Le début de la sape de la position du Cavalier : maintenant les Noirs menacent 20. ... ♙ × d4 avec affaiblissement des pions blancs et domination de la colonne « c » ouverte. Après 20. ♙f1 ♙c5 21. ♙g2 ♙e8 les Noirs doublent leurs pièces lourdes avec gain de temps. Mais par le coup du texte les Blancs affaiblissent le pion c3, et son avance vers c4 enlève au Cavalier sa protection de pion.

20. b3 ♖c7
21. ♖a1 a5!

Cela est encore mieux que 21. ... ♖c8. Etant donné que, tôt ou tard, les Blancs doivent jouer c4, les Noirs préparent déjà l'ouverture d'une autre colonne à l'aile-dame.

22. c4 a4
23. ♖b1 ♖a8!

24. b×a4 n'est pas dangereux car après 24. ... ♖c5 25. ♖b5 ♖7c8 les pions s'affaiblissent de façon catastrophique.

24. ♖f1 a×b3
25. a×b3 ♖7c8
26. ♖e3

Les Noirs veulent consolider leur position par ... ♖a3 et ♖ca8. Dès lors les Blancs préparent l'échange des Dames et partent du principe que la pénétration des Tours noires est inoffensive, vu que l'unique faiblesse, le pion b3, est facile à protéger.

26. ... ♖a2!
27. ♖f5 ♖×e3
28. ♖×e3 h5
29. ♖d3 b5
30. c×b5 ♖×b5
31. ♖3d1 ♖b8!

La première offre d'échange. Après 32. ♖×b5 ♖×b5 les Noirs pourraient exploiter assez facilement la faiblesse des pions b3 ou d5, par exemple 33. ♖d3 ♖ba5! 34. ♖c4 ♖a1 35. ♖×a1 ♖×a1 36. ♖g2 ♖e8 avec pénétration du Roi noir à l'aile-dame.

32. ♖c4 ♖c3!

attaquer le point faible f2.

33. ♖b1 ♖b4
34. ♖a1 ♖ba8
35. ♖×a2 ♖×a2
36. ♖b1 ♖a6

L'autre Fou vise b7, pour menacer le pion d5. Les Blancs n'ont plus de parade, car par exemple, après 37. ♖e3 ♖×f1 38. ♖×f1 ♖g7, l'intervention du Roi décide.

37. ♖b2 ♖a1
38. ♖c2 ♖b7
39. ♖e3 ♖c5!

Maintenant l'échange du Cavalier et, par conséquent, la perte d'au moins un pion ne peut plus être évitée. Il est intéressant de remarquer que les Noirs, par la menace d'échanger leur Fou des cases blanches (31^e coup !), forcèrent d'abord la passivité des pièces blanches et maintenant achèvent la partie par l'échange de l'autre Fou. Donc la paire des Fous ne constitue pas un facteur de jeu rigide mais permet l'échange de matériel le plus favorable.

40. ♖d2 ♖×e3
41. f×e3 ♖a6

Evidemment 41. ... ♖b1 gagne également.

42. ♖f2 ♖g7
43. ♖g2

Ou 43. b4 ♖c4 44. e4 ♖d3.

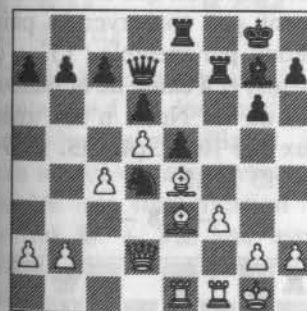
43. ... ♖×f1
44. ♖×f1 ♖×f1+
45. ♖×f1 ♖f6
46. ♖e2 ♖e5

47. ♖d3 ♖×d5
48. b4 ♖c6
49. ♖c4 d5+
50. ♖d4 ♖d6
0-1

Lorsqu'on dispose de la paire des Fous, on doit toujours tâcher d'ouvrir la position. En général un Cavalier central parvient à neutraliser la paire des Fous, vu qu'il gêne au moins l'un des Fous dans ses mouvements. Dans l'exemple suivant les Blancs exploitent, malgré cela, leur paire de Fous, car ils peuvent ouvrir le jeu à l'aile-dame. La partie fut jouée à Sarajevo en 1966.

PACHMAN KOTOV

— 87 —



18. ♖a5 ♖7f8!

Protection indirecte du pion a7 : 19. ♖×a7? ♖a8 20. ♖×b7 ♖fb8 coûterait la Dame.

19. c5! b6
20. c×b6 c×b6

Absolument pas meilleur est 20. ... a×b6, car alors le pion c7 reste faible.

21. ♖a6

Maintenant, si les Noirs tentent, par 21. ... ♖c8, de simplifier le jeu par un échange de Tours, alors ils auront de grosses difficultés après 22. ♖c1, vu la menace 23. ♖×d4 e×d4 24. ♖c6!. En pareil cas, comme nous le savons déjà, les Fous de couleur opposée ne constituent pas un facteur de nullité. Les Blancs auraient le fort point de pénétration c6, et leur ♖e4 est beaucoup plus actif que le ♖g7. C'est pourquoi les Noirs se décident pour l'échange des Dames, mais le rapport de matériel est très approprié à l'exploitation de l'avantage.

21. ... ♖b5
22. ♖×b5 ♖×b5
23. ♖c1 ♖c8
24. ♖c6

Une bonne possibilité était également 24. a4 ♖d4 25. ♖×d4 e×d4 26. ♖c6. Mais je voyais que la percée à l'aile-dame devait bientôt rapporter un pion.

24. ... ♖×c6
25. d×c6 ♖f7
26. a4 ♖c7

Maintenant 26. ... ♖d4 perd immédiatement : 27. ♖×d4 e×d4 28. c7 ♖c8 29. ♖c1 d3 30. ♖×d3 ♖d4+ (30. ... ♖×b2 31. ♖a6) 31. ♖f1 ♖c5 32. b4.

27. a5! b×a5

Si 27. ... d5, alors évidemment 28. a×b6.

28. ♖×a7 d5
29. ♖b6! d×e4

30. f×e4+ ♔e6

31. ♕×ç7

Mauvais serait 31. ♕×f8? ♕×f8 32. ♕×ç7 ♕ç5+ puis ... a4. Maintenant les Blancs ont une position gagnante, mais la réalisation de l'avantage matériel est encore très difficile vu que la Tour noire peut s'activer : 31. ... ♕ç8 32. ♕×a5 ♕×ç6 33. ♕ç3 ♕ç4 34. ♕e1 ♕f6 35. ♕f2 h5 36. ♕e3 ♕a4! 37. ♕d1 ♕g5+ 38. ♕f3 ♕e7 39. ♕d5 ♕d6 40. ♕e3 ♕a1 41. ♕d2 g5 42. h3 g4 43. h×g4 h×g4 44. ♕f2 ♕a4 45. ♕e2 ♕f6 46. b3 ♕a3 47. ♕b2 ♕g5 48. ♕e3!? (Pour accélérer l'avance du pion b3 les Blancs permettent au Roi noir de pénétrer en f4 ; plus sûr serait 48. g3.) 48. ... ♕ç5+ 49. ♕d3 ♕f4 50. ♕ç4 ♕a7 51. b4 ♕e3 52. ♕e2 g3? (Perd rapidement ; correct serait 52. ... ♕a7.) 53. ♕b2! ♕a8 54. ♕×e5+ ♕×e5 55. ♕×e3 ♕ç8+ 56. ♕b3 ♕f4 57. ♕e2 ♕e5 58. ♕e3 ♕f4 59. ♕f3+ ♕g4 60. e5 ♕ç1 61. ♕e3 ♕f4 62. ♕e2 ♕f1 63. e6 ♕f2 64. ♕e1 1-0

Un thème stratégique très intéressant se présente dans les variantes de la Partie Espagnole où les Blancs abandonnent, par ♕×ç6, la paire des Fous, mais, en échange, dégradent la structure des pions noirs. Ces positions réclament de la part des Noirs un jeu actif et déterminé, faute de quoi les Blancs atteignent, en simplifiant, une finale supérieure.

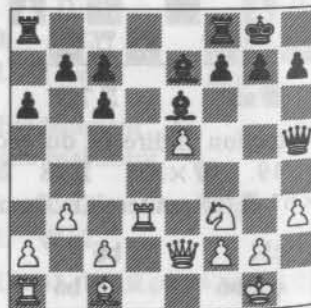
— 41 — DÜCKSTEIN UNZICKER

Olympiades d'Echecs
Munich 1958

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗ç6 3. ♕b5 a6 4. ♕a4 ♗f6 5. 0-0 ♗×e4 6. ♕e2 ♗ç5 (Totalemt en équilibre est le jeu après 6. ... ♗f6. Par le coup du texte les Noirs visent une position stratégique plus compliquée.) 7. ♕×ç6 d×ç6 8. d4 ♗e6 9. d×e5 ♗d4 10. ♗×d4 ♕×d4 11. h3 (Après 11. ♕d1 ♕g4 12. ♕×d4 ♕×e2 13. ♗ç3 ♕h5 les Noirs ont une finale légèrement avantageuse.) 11. ... ♕e6 12. ♕d1 ♕ç4 13. ♕d3 ♕e7 14. b3 ♕h4 15. ♗d2? (Correct est 15. ♕a3!, de façon que les Noirs ne puissent pas conserver la paire des Fous, par exemple : 15. ... ç5 16. ♗ç3, et à cause de la menace 17. ♗d5 les Noirs n'ont guère mieux que 16. ... ç4.) 15. ... 0-0 16. ♗f3 ♕h5

— 88 —



Maintenant les Noirs sont déjà clairement à l'avantage : le Cavalier blanc n'a aucun point d'appui favorable, et le Fou est

géné par le pion e5 (avec le pion en e4, ♕f4 serait une attaque contre le pion ç7). En plus les Noirs peuvent mobiliser facilement leur majorité à l'aile-dame : le pion b3 leur permet de dissoudre, en temps opportun, les pions doublés par ... ç4.

17. ♕f4 ç5

18. ♕e3 h6

Sinon vient 19. ♕g5 avec échange de Fous.

19. ♕ad1 ♕g6

20. ♗e1

Il y avait la double menace 20. ... ♕×h3 et 20. ... ♕f5 avec gain de pion.

20. ... ♕f5

21. ♕3d2 ♕ç6

22. ♕g3 ♕ad8

23. ♕h2 ♕×d2

24. ♕×d2 ♕d8

Sinon la domination de la colonne « d » donnerait des contre-chances aux Blancs. Les Noirs ne doivent absolument pas craindre une simplification : le matériel ♕ + 2♕ leur assure suffisamment de possibilités d'attaque.

25. ♕×d8+ ♕×d8

26. ♗d3 ♕h7

Immédiatement 26. ... ç4 échoue sur 27. b×ç4 ♕×ç4 28. ♕×h6. Maintenant 27. ... ç4 est une menace.

27. ♕e3 ♕e7

27. ... ç4 était déjà possible : 28. ♗b4 ♕b5 29. g4 ♕g6!.

28. g4 ♕e6?

Comme nous le verrons bientôt, ce coup naturel est une sérieuse perte de temps. Fort est 28. ... ♕ç8, et les Blancs ne peuvent pas très bien empêcher l'avance ... ç4 : si 29. ç4, alors 29. ... b5, et les Noirs menacent soit ... ♕e6, soit ... b×ç4 suivi de ... ♕a4.

29. ♕g3! ç4

30. ♗f4! ç×b3

31. ♕d3+ ♕g8

32. a×b3 ♕ç8

33. ♗d5 ♕f8

34. ♕h4 b5!

Empêche l'échange du ♕h4 contre le ♕f8. Les Blancs ne peuvent jouer ni 35. ♗e7+? ♕×e7 36. ♕×e7 ♕b7 ni 35. ♕e7 ♕e6! 36. ♕×f8 ♕×d5 37. ♕b4 ♕h1 38. ♕d8+ ♕h7 39. ♕d3+ ♕e4 ou 38. ♕g3 ♕×ç2! 39. ♕×h1 ♕e4+.

35. ç4?

Ainsi les Blancs contrebalancent l'erreur noire au 28^e coup. Ils pouvaient centraliser leur position par 35. ♕e4! ♕h8.

35. ... ♕b7

36. f4 b×ç4

37. b×ç4 ♕ç5!

Maintenant les Blancs n'ont plus aucune chance, le pion « a » décide.

38. ♕g3 a5

39. f5 ♕a6

40. ♗e3 ♕a3

41. ♕×a3 ♕×a3

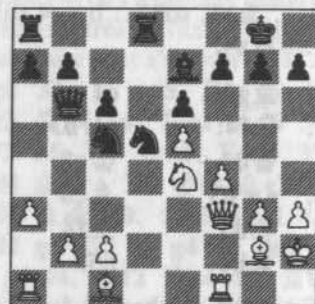
0-1

Les Fous sont également très efficaces lors de l'exploitation d'une supériorité d'espace.

UNZICKER

POMAR

— 89 —



Dans cette partie, jouée lors des olympiades d'Échecs à Tel Aviv en 1964, suivit : 19. ♖c4! ♗×e4 (après 19. ... ♗b3 20. ♖b1 ♗×c1 21. ♗×d5 ♗×d5 22. ♗d2 ou 21. ♖f×c1 ♗c7 22. ♗d6 les Blancs conservent l'avantage. Par conséquent ils n'avaient pas à s'inquiéter de leur paire de Fous) 20. ♖×e4 ♗c7 21. b4 ♖d4 (21. ... ♖d4? 22. ♖e3! ♖×e4 23. ♖×b6 et gagnent) 22. ♖e3 ♖×e4 23. ♖×e4 (une position typique : les Blancs ont nettement l'avantage, car le Cavalier est très passif) 23. ... f5 (sinon les Blancs peuvent fortement resserrer la position adverse par g4 et f5) 24. e×f6 e.p. ♖×f6 25. ♖ad1 ♗e8 26. ♖c5 a6 27. ♖b6 ♖d6 28. ♖f3! (non pas immédiatement 28. ♗c5 ♖×d1 29. ♖×d1 ♖b2, et maintenant 30. ♖d7 ♗f6 ne va pas bien) 28. ... ♗f7 29. g4 (ici 29. ♗c5 serait déjà très fort) 29. ... ♖e7 30. ♖e2 ♗f6 31. ♖c7 ♖×d1 32. ♖×d1

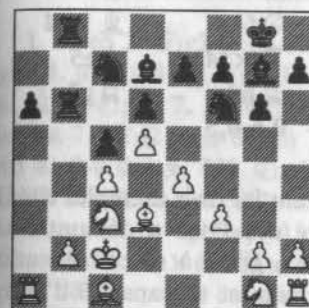
33. ♖b6 ♗e8 34. g5 ♗d7 35. ♖d4 g6 36. ♗c5! (un tel coup n'est évidemment bon que quand le Cavalier ne peut atteindre la case d5) 36. ... ♖d8 37. ♖c3 ♗f8 38. ♖e1! (après l'échange des Tours le gain ne serait plus possible) 38. ... ♗f7 39. ♖c4 a5 40. b×a5! (assez surprenant, mais bien réfléchi : les Blancs obtiennent de façon forcée un pion passé avancé) 40. ... ♖×c5 41. ♖b1 ♖d7 42. a4 ♗e8 43. ♗g3 ♗d8 44. a6 b×a6 (44. ... b6? 45. ♖d1!) 45. ♖b8+ ♗e7 46. ♖f6+ ♗f7 47. ♖×a6 ♖e7 48. ♖c3 ♖d1 (48. ... ♖a7 49. ♖b7! ♖×a6 50. ♖f6) 49. ♖b7 ♗d7 50. ♖e2 ♖d5 51. ♗f3 ♗c5 52. ♖a7 ♖d7 53. ♖×d7 ♗×d7 (des positions pareilles — aux pions passés des deux côtés — sont extrêmement favorables à la paire des Fous. Le reste est relativement simple) 54. a5 ♖c5 55. ♖c4 ♗e7 56. h4 ♗d6 57. a6 ♖a7 58. ♖b4+ ♗c5 59. ♖c3 ♗b6 60. ♖e5+ ♗e7 61. ♖d3 ♗d5 (61. ... ♗c4 62. ♖e2 puis 63. ♖d4) 62. h5 ♗f7 63. h×g6+ h×g6 64. ♖d6 ♗b4 65. ♗e2 ♗c6 66. ♗d2 ♗e8 (sinon le Roi blanc pénètre à l'aile-dame) 67. ♖×g6+ ♗d7 68. ♖e4 ♗×d6 69. ♖×c6 ♗e7 (69. ... ♗×c6 70. g6) 70. ♖e4 ♖b8 71. ♗c3 ♗d6 72. ♗c4 ♖a7 73. ♗b5 ♗d7 74. g6 ♗e7 75. ♗c6 1-0

Jusqu'à présent, dans nos exemples, la paire des Fous a montré son efficacité dans le combat actif pour le maintien d'avantages. Mais elle peut également jouer un rôle égalisateur dans le combat contre un désavantage. Pour preuve l'exemple suivant :

SMYSLOV

PACHMAN

— 90 —



La position noire est assez désagréable : leurs pièces n'ont pas de bonne base d'action, et les Blancs menacent (après une préparation appropriée, en gros selon le schéma ♗g2, ♖e1, h3, f4 ou h3, f4, ♗f3) d'effectuer la poussée e5. Aussi les Noirs se décidèrent-ils dans cette partie, jouée lors du match Moscou - Prague 1946, pour un sacrifice de pion, dont le but principal était d'obtenir la paire des Fous :

20. ... a5!
21. ♖×a5 ♗a6
22. ♗d1 ♗b4
23. ♖b1 ♖c8!

Menace 24. ... ♖a6 et libère en même temps la case d7 pour le Cavalier.

24. ♗ge2 ♗d7

25. b3 ♗e5

Maintenant les Cavaliers noirs sont tellement agressifs que les Blancs doivent en échanger au moins un contre un Fou.

26. ♖a3 ♗ed3
27. ♖×d3 ♗×d3
28. ♗c2 ♗b4+
29. ♖×b4 ♖×b4
30. ♖b1

Avec la menace 31. ♗b5 ♖d7 32. ♗ec3, et les Noirs seraient obligés d'échanger un Fou, sans avoir de compensation pour le pion sacrifié.

30. ... ♖4b7
31. ♗c1 ♖e5
32. h3 ♗g7?

Une imprécision en zeitnot, de sorte que les Blancs pouvaient prendre le dessus par 33. ♗d3 ♖f6 34. f4, par exemple 34. ... ♗g8 35. ♗e2!, mais pas 35. e5 ♖h4 36. ♗e2 ♖f5! 37. g3? ♖×g3! 38. ♗×g3 ♖×d3+ 39. ♗×d3 ♖×b3+. Correct serait l'immédiat 32. ... g5 avec une position semblable à celle de la partie.

33. ♖ba1? ♖d7
34. ♖a8 ♖×a8
35. ♖×a8 ♖d4
36. ♗1e2 ♖f6
37. ♖a5 g5!

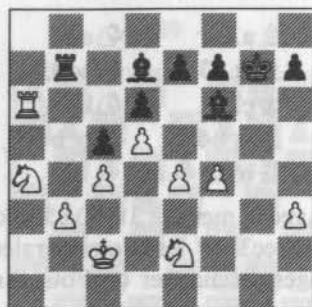
Les Blancs menaçaient 38. f4 et 39. e5.

38. ♖a6 ♖e5
39. ♗a4 ♖e8

Afin d'introduire, après 40. ♗b6, du contre-jeu par 40. ... e6.

40. g3 ♖d7
41. f4 ♗×f4
42. g×f4 ♖f6

— 91 —



Précisément dans cette position la paire des Fous joue son rôle égalisateur. Il est vrai que maintenant les Blancs peuvent encore gagner un pion par 43. e5! ♖h4! 44. e×d6 e×d6 45. ♖×d6, mais le contre-jeu après 45. ... ♖f5+ et 46. ... ♖e7 est si fort que les meilleures perspectives se trouvent plutôt du côté des Noirs.

43. f5 ♖×a4!

Maintenant se réalise encore la simplification délibérée. Avec la position bloquée les Blancs menaçaient, par ♖b6, ♖c3, ♖b5, de pénétrer avec leurs Cavaliers dans la position adverse. Le ♖f6 (schématiquement parlant un « mauvais Fou » !) domine la situation à tel point que, dans le combat avec le Cavalier, il compense également le pion noir en moins.

44. ♖×a4 ♖e5
45. ♖a8

Le Roi noir se prépare à intervenir dangereusement à l'aile-

roi. Par conséquent les Blancs n'ont plus le temps de préparer tranquillement la percée à l'aile-dame.

45. ... e6
46. f×e6 f×e6
47. d×e6 ♖f6
48. ♖f8+

Ou 48. ♖e8 ♖g7 avec suffisamment de contre-chances.

48. ... ♖×e6
49. ♖f4+ ♖×f4
50. ♖×f4 ♖e5
51. ♖h4 ♖g7
0,5-0,5

Dans les trois exemples cités la paire des Fous a démontré ses vertus, grâce à sa collaboration naturelle et sa capacité d'entreprendre des actions d'échange au moment propice. Seulement, dans quelques positions à caractère ouvert, avec une distribution de pions symétrique, cette méthode simple est insuffisante. Déjà Steinitz nous indiqua l'important plan stratégique pour l'utilisation de la paire des Fous dans ce genre de positions : par une avance de pions, enlever au Cavalier adverse (éventuellement aux deux Cavaliers) des points d'action favorables, le refouler sur une case défavorable, puis, par une percée opportune, exploiter son rayon d'action limité.

Dans son livre « Die Meister des Schachbretts » (Les maîtres de l'échiquier) Réti donne deux exemples très instructifs (pris dans la pratique du jeu de Stei-

nitz) où le premier champion du monde montre très clairement sa nouvelle méthode, ce qui conduisit, dans la littérature échiquéenne, à la notion « avantage de la paire des Fous ».

— 42 —

ROSENTHAL STEINITZ

Vienne 1873

Partie des trois Cavaliers

1. e4 e5 2. ♖c3 ♖c6 3. ♖f3 g6? 4. d4 e×d4 5. ♖×d4 ♖g7 6. ♖e3 ♖ge7 7. ♖c4 (très bon ici est 7. ♖d2 puis 0-0-0) 7. ... d6 8. 0-0 0-0 9. f4? ♖a5! 10. ♖d3 d5 11. e×d5 (11. e5? ♖c5 avec gain de pièce) 11. ... ♖×d5 12. ♖×d5 ♖×d5 13. ♖3 ♖d8 (menaçant encore ... ♖5) 14. ♖c2 (afin de répondre à 14. ... ♖5 par 15. ♖e4) 14. ... ♖c4! 15. ♖×c4 ♖×c4 16. ♖f2. Maintenant nous avons une position typique, où la paire des Fous n'a pas de cible directe et les Noirs doivent, par conséquent, surtout limiter la mobilité du Cavalier. Cette partie a l'importance historique d'être le premier exemple de la méthode de Steinitz pour exploiter la paire des Fous.

(voir diagramme)

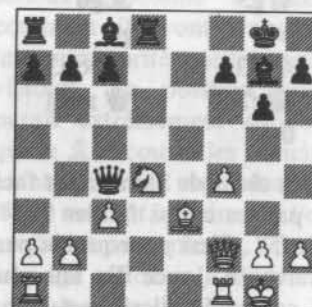
16. ... ♖5

Enlève son principal point d'action au Cavalier (d4).

17. ♖f3 b6

Maintenant, à cause de la chaîne de pions noirs, le Fou blanc est également gêné dans ses

— 92 —



mouvements. Cela montre également l'incorrection du 9^e coup, qui interdit au Fou toute activité à l'aile-roi.

18. ♖e5 ♖e6
19. ♖f3 ♖a6
20. ♖fe1 f6!
21. ♖g4 h5!
22. ♖f2 ♖f7

Dirigé contre f5, et prépare en même temps ... ♖b7 avec attaque contre le point faible g2. Déjà les Blancs sont au désavantage, vu que leurs pièces légères sont limitées dans leurs mouvements. Leur prochain coup coûte un pion.

23. f5? g5
24. ♖ad1 ♖b7
25. ♖g3 ♖d5!
26. ♖×d5 ♖×d5
27. ♖d1 ♖×f5
28. ♖c7 ♖d5
29. b3 ♖e8
30. c4 ♖f7
31. ♖c1 ♖e2
32. ♖f1 ♖c2

Menace 33. ... ♖×f2.

33. ♖g3 ♖×a2

34. ♖b8+ ♔h7
35. ♖g3 ♙g6
36. h4 g4
37. ♘d3 ♖×b3
38. ♖c7 ♖×d3
0-1

Ici la tâche de Steinitz fut facilitée par les coups faibles 9. f4? et 23. f5?. C'est pourquoi la partie suivante, jouée dix ans plus tard contre Englisch, est beaucoup plus intéressante.

— 43 —

ENGLISH STEINITZ

Londres 1883

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 g6 4. d4 e×d4 5. ♘×d4 (?) (ici aussi on ne découvrit que plus tard le fort 5. ♙g5!) 5. ... ♙g7 6. ♙e3 ♘f6 7. ♘c3 0-0 8. 0-0 ♘e7 (prépare ... d5. Maintenant les Blancs devraient jouer 9. e5 ♘e8 10. ♙f4 ; ils auraient alors une certaine supériorité d'espace.) 9. ♖d2 d5 10. e×d5 ♘e×d5 11. ♘×d5 ♖×d5 12. ♙e2 ♘g4 13. ♙×g4 ♙×g4

14. ♘b3 ♖×d2

Plus précis serait 14. ... ♖c4! 15. ♘3 ♖ad8. Après le coup du texte les Noirs ne conservent qu'un avantage minime. Mais grâce à cela précisément l'exploitation de cet avantage est extrêmement instructive.

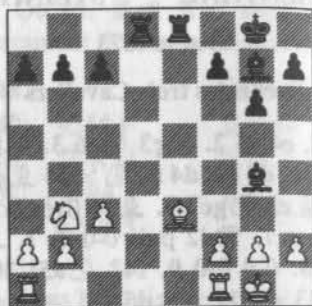
15. ♘×d2 ♖ad8!

Pas immédiatement 15. ... ♙×b2 à cause de 16. ♖b1.

Mais maintenant menace 16. ... ♙×b2 17. ♖b1 ♙d4!, et les Blancs doivent agréer la perte du pion, pour ne pas perdre une figure.

16. ♘3 ♖fe8
17. ♘b3

— 93 —



17. ... ♖b6!

Encore le début d'une action qui a comme but de limiter les mouvements des pièces blanches et d'enlever au Cavalier ses points d'action.

18. h3 ♙e6
19. ♖fd1 ♘5
20. ♙g5 f6
21. ♙f4 ♘f7

Ici nous constatons un autre phénomène, qui est fréquent lors de l'engagement de la paire des Fous : sous leur protection le Roi parvient généralement plus facilement à avancer au centre de l'échiquier que le Roi adverse, qui s'expose aux attaques des deux Fous (ici par exemple, après 22. ♘f1, viendrait 22. ... ♙c4+).

22. f3 g5!

Dans la partie précédente le Fou blanc était gêné par son pro-

pre pion f4. Ici ce sont les Noirs qui placent leurs pions de telle sorte que le Fou soit réduit à la passivité. Si les Blancs veulent garder le Fou au centre, ils doivent abandonner la colonne « d » à l'adversaire car l'immédiat 23. ♙e3 ♖×d1+ 24. ♖×d1 ♙×b3 perd une pièce.

23. ♖×d8 ♖×d8
24. ♙e3 h6
25. ♖e1 f5
26. f4

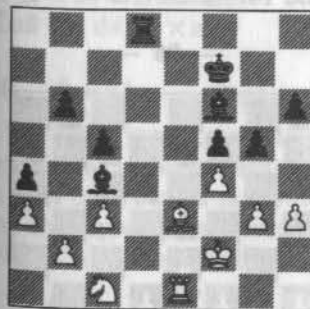
Si les Blancs permettaient 26. ... f4, ils seraient complètement enfermés. Mais la position du pion blanc en f4 permet aux Noirs d'ouvrir le jeu en temps utile (cf. le 30^e coup !).

26. ... ♙f6
27. g3 a5!

Avec l'intention de détruire la formation de pions blancs par 28. ... a4 29. ♘c1 a3. Le refoulement du Cavalier est achevé.

28. ♘c1 a4
29. a3 ♙c4
30. ♘f2

— 94 —



Le plan noir d'éliminer le Cavalier a été un succès complet.

Mais maintenant les Noirs ont le sérieux problème à résoudre comment ils vont transformer leur supériorité positionnelle en victoire. La position blanche paraît extrêmement solide, vu que le ♙e3 couvre les principaux points. Mais maintenant les Noirs mettent la paire des Fous à profit pour enlever, par un échange efficace, à l'adversaire sa seule pièce bien placée.

30. ... g×f4
31. ♙×f4 ♙g5!

Menaçant 32. ... ♙×f4 33. g×f4 ♖d2+ ; mais après 32. ♘e3, décide : 32. ... ♖e8+ 33. ♘f2 ♖×e1 34. ♘×e1 ♙×f4 35. g×f4 ♘e6 et 36. ... ♘d5.

32. ♙×g5 h×g5
33. ♘e3 ♘f6
34. h4

Ou 34. ♖h1 ♘e5 et ... f4+, et la Tour noire s'empare de la case d2.

34. ... g×h4
35. g×h4 ♖e8+
36. ♘f2 ♖×e1
37. ♘×e1 ♘e5
38. ♘e2 ♙×e2
39. ♘×e2 ♘f4

Les Noirs gagnent grâce à la position active de leur Roi, bien que les Blancs aient le pion passé le plus éloigné.

40. ♘c4 ♙g4
41. ♘e3 f4+!

Evidemment pas 41. ... ♘×h4?? 42. ♘f4 avec victoire blanche !

42. ♘e4 f3

43. ♖e3 ♗g3
0-1

Dans les cinq parties la paire des Fous était si extraordinairement efficace parce que les Fous disposaient de diagonales ouvertes, alors que les Cavaliers n'avaient pas de point d'action. Ce n'est qu'à cette condition-là que l'on peut parler d'un avantage de la paire des Fous. Donc, en principe, la paire des Fous est forte dans les positions où un Fou est préférable à un Cavalier. La paire des Fous ne constitue pas, en elle-même, un avantage stratégique, elle ne fait que renforcer — dans des circonstances déterminées — l'avantage de Fou contre Cavalier.

Il s'ensuit logiquement que la paire des Fous ne peut plus être considérée comme avantageuse lorsque le caractère de la position est plus propice au Cavalier qu'au Fou, à savoir surtout dans des positions bloquées. Mais alors la paire des Fous diminue le désavantage du Fou seul, car elle empêche l'adversaire d'exploiter les cases d'une certaine couleur pour des actions de Roi. Par exemple, au diagramme 73, nous aurons une position en équilibre si nous ajoutons en e3 un Fou blanc et en e7 un noir. De même au diagramme 74 avec ♖e2 blanc et ♜d6 noir. Par conséquent, dans le combat contre la paire des Fous il faut garder la position le plus possible bloquée et assurer au Cavalier des points d'action appropriés. Un bon exemple est la variante suivante :

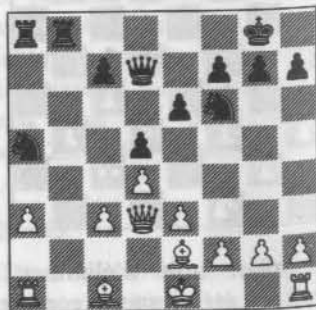
1. d4 ♜f6 2. ♜4 e6 3. ♜f3 d5 4. ♜c3 ♖b4 5. ♖a4+ ♜c6 6. ♜e5 ♖d7 7. ♜x d7 ♖x d7 8. a3 ♖x c3+ 9. bxc3 e5 10. e3 0-0 11. ♖d3 ♖fe8 12. 0-0 e4 13. ♖c2 dxc4 14. ♖x c4 ♜d5! 15. ♖d2 ♜a5 16. ♖a4 ♖x a4 17. ♖x a4 ♜6

— 95 —



Ici les Cavaliers sont aussi forts que les Fous. L'un des Cavaliers occupe un point d'action dominant en d5, alors que l'autre, après ... b5, occupera le point ♜4. D'ailleurs, dans cette variante les Noirs peuvent jouer de façon plus aiguë encore : 9. ... 0-0 (au lieu de 9. ... e5) 10. e3 a6! 11. ♖e2 b5! 12. ♜xb5 axb5 13. ♖xb5 ♖fb8 14. ♖d3 ♜a5

— 96 —



Ici la position active des Cavaliers avec le fort point d'action ♜4 compense, face à la paire des Fous, même le pion sacrifié.

Un exemple de l'impuissance de la paire des Fous est donné également par la partie suivante.

— 44 —

KLIAVINSCH RAGOZINE

Lvov 1951

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♜f3 ♜c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♜f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♖e2 b5 7. ♖b3 d6 8. ♜3 0-0 9. a4 ♜a5 (encore mieux : 9. ... b4) 10. ♖c2 ♖e6 11. axb5 axb5 12. ♜a3 (il fallait jouer 12. d4 ♖c4 13. ♖d3) 12. ... ♜c4 13. b3 ♜x a3 14. ♖x a3 ♜5! (empêche l'ouverture du jeu par 15. d4 ce qui serait suivi maintenant de 15. ... b4! 16. dxe5 ♖xa3 17. ♖xa3 bxa3 18. exf6 ♖xf6 avec avantage évident) 15. ♖b2 ♜4 16. ♖xa8 (mieux : 16. bxc4 bxc4 17. ♜g5 ♖c7 18. ♜xe6 fxe6 19. d4 ♜xd3 e.p. 20. ♖xd3 d5) 16. ... ♖xa8 17. ♖a1 ♖b7 18. b4 ♖a8 19. d4 ♖xa1+

20. ♖xa1 ♖g4!

Les Noirs jugent correctement la position et comprennent qu'ici la paire des Fous est sans valeur. Par conséquent ils essaient d'éliminer l'actif Cavalier blanc.

21. d5?

Une erreur tactique après laquelle il n'y a plus de sauvetage

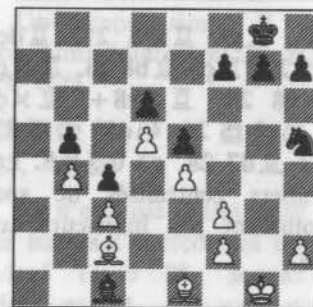
possible. Il fallait jouer 21. ♖b2 ♖a8 22. ♖b1, afin d'empêcher la Dame de pénétrer par la colonne « a ».

21. ... ♖a8
22. ♖b2 ♖x f3
23. gxf3

Forcé, car après 23. ♖x f3 ♖a2 décide.

23. ... ♜h5
24. ♖c1 ♖a1
25. ♖e1 ♖g5!
26. ♖d2 ♖xe1+
27. ♖xe1 ♖c1!

— 97 —



Cette position est un exemple très frappant de l'impuissance d'une paire de Fous, prisonnière dans sa propre demeure. 28. ♖d1 ♜f4 29. ♖c2 f6 30. ♖f1 ♖f7 31. ♖d1 ♖g6 32. ♖c2 ♖g5 33. ♖b1 ♖h4 34. ♖c2 ♖h3 35. ♖g1 h6 36. ♖b1 h5 37. ♖c2 ♜d3 38. ♖f1 ♖x h2 39. ♖e2 ♖g2 40. ♖xd3 ♜xd3+

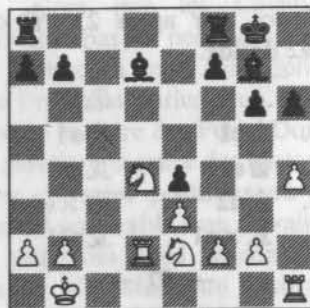
0-1

Evidemment il n'y a pas beaucoup d'exemples d'une telle impuissance des deux Fous. Il arrive, par contre, souvent que des Cavaliers bien placés soient à même de neutraliser deux Fous

relativement bien placés. Ainsi par exemple, la partie Pachman-Louma, Prague 1943, eut le déroulement suivant :

PACHMAN LOUMA

— 98 —



20. ♖c1 ♜a8 21. ♜d2 ♙e5 22. ♜c5 ♙b8 23. ♜xç8 ♜xç8 24. ♜xç8+ ♙xç8 25. ♜ç3 f5 26. ♜d5! ♙f7 27. ♙ç2 ♙d7 28. g3 0,5-0,5. Les Cavaliers centralisés ne sont absolument pas inférieurs aux Fous.

Un exemple beaucoup plus compliqué constitue la partie suivante.

— 45 —

SOKOLOSKY KOTOV

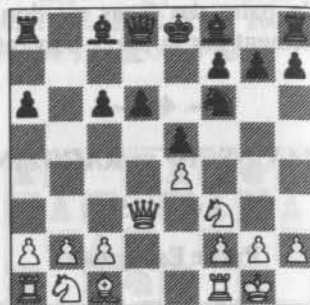
Moscou 1949

Défense Sicilienne

1. e4 ç5 2. ♜f3 d6 3. ♙b5+ ♜ç6 4. 0-0 a6 (mieux 4. ... ♜f6) 5. ♙xç6+ ♜xç6 6. d4 çxd4 7. ♜xd4 e5 8. ♜d3 ♜f6. Une variante extrêmement intéressante. Les Noirs disposent de la paire des Fous et un fort centre de pions. Malgré cela ils ne sont

pas mieux, car les Blancs sont à même de placer leurs Cavaliers si favorablement qu'ils empêchent l'avance des pions centraux.

— 99 —



9. ♜d1 ♙e7

Une perte de temps serait 9. ... h6 à cause de 10. b3 et 11. ♙a3.

10. ♙g5 0-0
11. ♜bd2

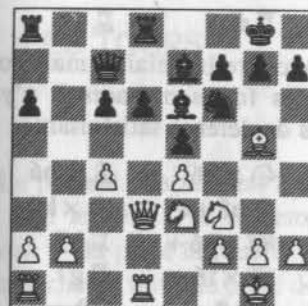
Faible est 11. ♜a3 d5 12. ♜xe5 ♜ç7 ou 12. ♙xf6 ♙xf6 13. exd5 e4! 14. ♜xe4 ♙xb2. Un autre plan valable fut choisi par Szabó contre Kotov, Budapest 1950 : 11. ♙xf6 gxf6 12. ♜h4 ♙h8 13. ♜d2! ♙g4 14. ♜e1 d5 15. ♜f1 ♜g8 16. ♜e3 ♙e6 17. ç3 ♜a5 18. ♜hf5 avec bon jeu blanc, vu que les Cavaliers ont un bon point d'action en f5.

11. ... ♜ç7
12. ♜ç4 ♜d8
13. ♜e3 ♙e6
14. ç4

Maintenant le plan blanc est évident. Ils ont empêché l'avance ... d5, rendant ainsi le ♙e7 extrêmement passif et la paire des Fous pratiquement inoffen-

sive. Par la suite ils pourront effectuer la poussée ç5 et affaiblir la structure des pions noirs.

— 100 —



14. ... ♜ab8
15. ♜ç2 ♜b7
16. ♜aç1 ♜b8
17. b3 h6
18. ♙h4 g5

Un affaiblissement fatal de la position du Roi. Après d'autres coups, comme par exemple 18. ... a5, vient déjà 19. ç5! d5 20. exd5 çxd5 21. ♙g3.

19. ♙g3 ♜d7

Une erreur serait le coup à première vue évident 19. ... ♜h5, à cause de 20. ç5! ♜xg3 21. çxd6! ♙xd6 22. h×g3 avec net avantage blanc.

20. h4 f6
21. ♜e1

Avec l'intention de jouer le Cavalier en d3 afin de pouvoir encore menacer la poussée ç5.

21. ... ♜ç5
22. ♜d3! ♜a7

Après 22. ... ♜xe4 vient 23. ♜xe5! dxe5 (23. ... ♜xg3 24. ♜xç6 ♜ç7 25. ♜xd8 avec gain de qualité) 24. ♜xe4 ♙f7

25. ♜xç6 à l'avantage blanc.

23. ♜xç5 ♜xç5
24. ♜e2!

A l'aile-dame il n'y a plus grand-chose à faire. Mais les Blancs disposent d'un atout supplémentaire : une attaque de roque ! Leur Cavalier domine f5, et leur Dame pénétrera sans peine en h5.

24. ... ♙f8
25. ♜h5 ♜h7

Pas bon est 25. ... ♙f7 26. ♜f3 ♙g7 27. ♜g4.

26. ♜g4

Une imprécision ! Il fallait jouer immédiatement 26. ♜f3 et 27. ♜f5.

26. ... ♙g7
27. ♜e3

Ce n'est que maintenant que les Blancs s'aperçoivent que 27. h×g5 f×g5 28. ♙xe5 est réfuté par 28. ... ♙xg4, et que, en même temps 27. ... ♙f7 menace.

27. ... a5
28. ♜f3 a4

Facilite l'attaque blanche, car le temps perdu pour la récupération du pion permet l'occupation de la colonne « b ».

29. ♜xa4 ♜a8

29. ... ♜b2 pourrait être suivi de 30. ♜b1 ♜db8 31. ♜xb2 ♜xb2 32. ♜f5 ♙f8 33. ♜xd6! ♙xd6 34. ♜xf6 avec gain (Sokolosky).

30. ♜f5 ♙f8

31. ♖b1 ♗f7
32. a5! ♖x a5

Après 32. ... ♔g6 Sokolsky donne : 33. a6 ♖x a6 34. ♖b8 ♖x a2 35. ♖x d6! ♔x d6 36. ♖h8! et gagnent.

33. ♖b8 d5
34. ♗h5 d4

Forcé, ainsi que le prouvent les variantes suivantes :

a) 34... ♗x c4 35. ♖x f8! ;
b) 34. ... ♖x a2 35. c x d5

c x d5 36. e x d5 ♔x d5 37. ♖x d5! ♗x d5 38. ♖x f8! ;

c) 34. ... d x e4 (c4) 35. ♔x h6! avec passage à la partie.

35. ♖db1 ♖d7

Accélère la défaite, mais contre les fortes menaces il n'y a plus de défense satisfaisante.

36. ♔x h6! ♔x h6
37. ♖h8+! ♔x h8
38. ♗x h6+ ♖h7
39. ♗x f6+ ♖g7
40. ♖b7 1-0

5 LES TOURS

Le présent chapitre est l'un des plus longs et des plus importants de tout le livre. Pas seulement parce que la Tour est — après la Dame — la pièce la plus forte sur l'échiquier, mais aussi parce que sa marche en fait une pièce dont l'engagement réclame les plus grandes connaissances stratégiques. Quand nous suivons des parties de débutants, nous constatons que la plupart d'entre elles ne se disputent qu'avec la Dame et les pièces légères. En général les Tours restent à leur case de départ et n'interviennent pas du tout dans le débat. Cela se comprend facilement. De toutes les pièces ce sont elles les plus difficiles à entrer en jeu ; une tâche qui dépasse souvent les possibilités du débutant. Elle réclame une avance de pions planifiée, des échanges bien choisis, le roque en temps utile etc. Le matériel complexe de ce chapitre, nous le divisons en cinq paragraphes :

- I. Création de colonnes ouvertes et leur signification
- II. Exploitation de colonnes ouvertes pour l'attaque du Roi
- III. Exploitation de colonnes ouvertes au centre et à l'aile-dame
- IV. Les septième et huitième traverses
- V. Des Tours actives devant la chaîne de pions

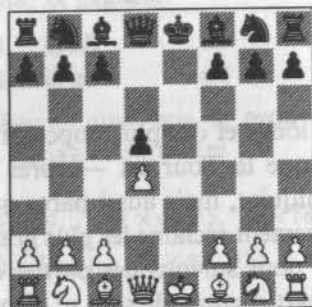
I. Création de colonnes ouvertes et leur signification

En comparaison avec les pièces légères l'entrée en jeu des Tours réclame des préparatifs beaucoup plus importants. Le Cavalier peut entrer en jeu immédiatement, sans coups de pions préparatoires. Au développement du Fou un seul coup préparatoire suffit (1. e4, 1. d4 ou 1. g3, 1. b3). Par contre, aucun coup de pion ne permet à la Tour

de développer toute sa puissance. Ainsi, par exemple, après a4 ou h4 le rayon d'action de la Tour n'augmenterait que très peu, et serait limité au propre camp. La marche des Tours demande que, sur les colonnes où elles vont opérer, les propres pions, avant tout, soient partis, de façon que la colonne soit dégagée (ouverte). Cela peut se faire de plusieurs façons, comme le montrent les exemples simples ci-après.

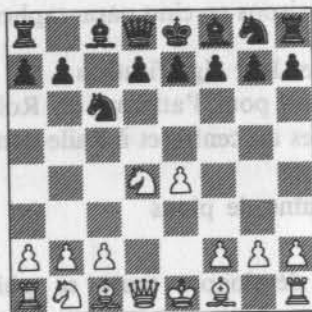
a) Dégagement de la colonne par un simple échange de pions, surtout au centre : 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e×d5 e×d5

— 101 —



Les deux camps disposent de la colonne ouverte « e ». Après 1. e4 c5 2. d3 f3 d6 3. d4 c×d4 4. d×d4,

— 102 —

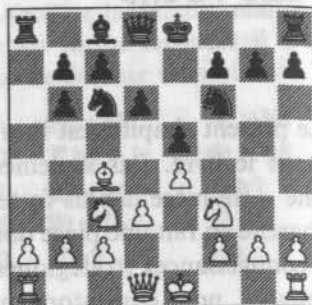


les Blancs possèdent la colonne ouverte « d », les Noirs la colonne ouverte « c ».

b) Par un échange de pièces qui sont défendues par des pions (doublement de pions) : 1. e4 e5 2. d3 f3 d6 3. c4 c5 4. c3 d6 5. d3 d6 6. c3. Maintenant, après 6. ... c×e3 7. f×e3, les Blancs auraient la colonne ouverte « f ». Mais les

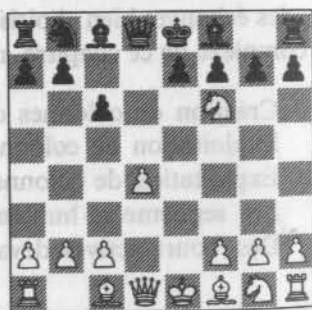
Noirs font mieux de jouer 6. ... b6 et obtiennent, après 7. c×b6 a×b6, eux-mêmes l'ouverture de la colonne « a » :

— 103 —



Dans un autre cas, après 1. e4 c6 2. d4 d5 3. c3 d×e4 4. d×e4 d6 5. d×f6,

— 104 —

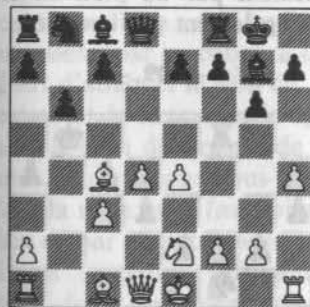


les Noirs ont le choix : s'ouvrir la colonne « e » (par 6. ... e×f6) ou la colonne « g » (par 6. ... g×f6). Dans les deux cas le résultat des cinq premiers coups est l'ouverture d'une colonne pour les Blancs et de deux pour les Noirs. Il faut toutefois ajouter immédiatement qu'on ne doit pas surestimer l'importance d'une colonne ouverte. Il serait complètement faux de conclure de ce fait (deux colonnes ouver-

tes pour les Noirs contre une seule pour les Blancs) que les Noirs aient les meilleures perspectives. L'importance de la colonne ouverte ne se juge qu'en fonction de toute la position ; et alors les possibilités offertes par les colonnes ouvertes jouent également un rôle.

c) Par une avance de pions contre la chaîne de pions adverse. Ainsi, par exemple, il serait possible, après 1. d4 d6 2. c4 g6 3. c3 d5 4. c×d5 d×d5 5. e4 d×c3 6. b×c3 c7 7. c4 0-0 8. d2 b6, de jouer 9. h4! avec l'intention, après h5 et h×g6, d'ouvrir la colonne « h ».

— 105 —



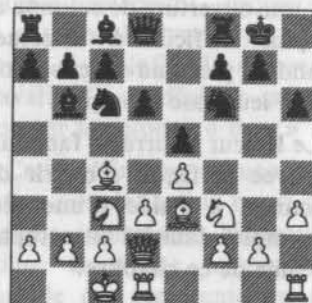
Après 1. e4 e5 2. d3 f3 d6 3. c4 c5 4. d3 d6 5. c3 d6 6. c3 b6 7. d2 0-0 8. 0-0-0 h6? les Blancs peuvent jouer 9. h3 et s'ouvrir, par g4 ou g5, la colonne « g » :

(voir diagramme n° 106)

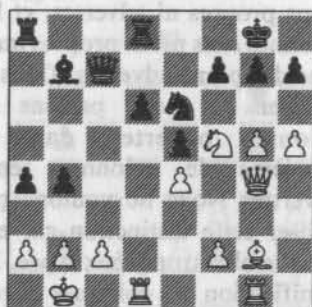
d) Par différentes percées combinatoires de la chaîne de pions.

(voir diagramme n° 107)

— 106 —



— 107 —



A partir du diagramme 107 il suivit 22. g6 b3 (les deux camps essaient d'ouvrir des colonnes face au Roi adverse) 23. c×b3 a×b3 24. c1 (24. a×b3 a1+! 25. c×a1 c2, et la colonne ouverte « a » décide immédiatement) 24. ... b×a2+ 25. a1 d7 26. g×f7+ (26. g×h7+ c×h7 27. f1 g8 28. g6+ c8) 26. ... c8! (comparez avec le 25^e coup blanc : le pion adverse doit protéger le Roi contre l'attaque des pièces lourdes) 27. g1 d8 28. c8+ c8 29. g3 (29. d×d6 c5! 30. g3 g4! avec gain) 29. ... c2 30. e1 c×f7 31. d×d6+ c8 32. h6 d2 33. f4 e×f4 34. c3 d6 35. b3 c8 36. d1 b8

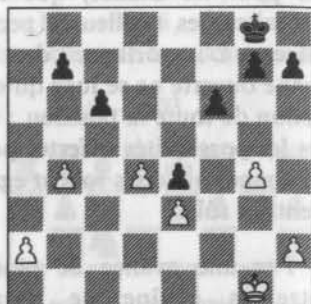
Comme le montre cet exemple, une ouverture de colonne est le plus difficile à effectuer, quand les pions adverses se trouvent à leur case d'origine.

Le lecteur pourra se familiariser avec la façon d'ouvrir des colonnes, à l'aide d'une série d'exemples dans les paragraphes suivants de ce chapitre.

La plupart des traités distinguent les colonnes où il n'y a ni pions propres ni adverses, et les colonnes sans pions propres mais avec des pions adverses. Dans le premier cas nous parlons de colonnes ouvertes, dans le deuxième de colonnes semi-ouvertes. Nous ne voulons pas utiliser cette distinction car elle nous semble trop stéréotypée. La signification des colonnes ouvertes réside dans le fait qu'elles offrent des possibilités d'attaque à la Tour et à la Dame, les pièces lourdes. Le seul obstacle, selon les règles du jeu, à la marche de ces pièces sont seulement les propres pièces. Sur des pions adverses les pièces lourdes peuvent exercer une pression, qui est souvent un facteur beaucoup plus important que la simple domination de la colonne. Par contre, il est incontestable qu'un pion adverse protégé qui se trouve sur la colonne ouverte nous gêne beaucoup dans nos tentatives d'exploitation de cette colonne. Mais dans la plupart des cas la route peut être déblayée.

Ainsi, par exemple, il ressort de la position schématique du diagramme 108, que le pion b6,

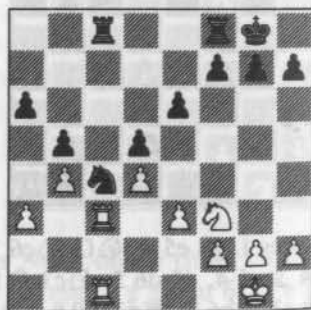
— 108 —



couvert par le pion b7, constitue un obstacle qui peut facilement être éliminé par l'avance préparatoire b5 ou d5. Face au pion f6 le combat peut être mené en préparant la poussée g5.

Par contre, une colonne ouverte peut être dépréciée non seulement par un pion adverse mais également par une pièce.

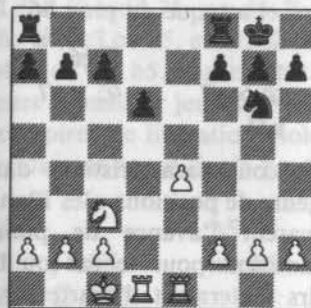
— 109 —



Ainsi, par exemple, au diagramme 109 le Cavalier noir en c4 gêne autant les Blancs dans l'exploitation de la colonne ouverte « c » qu'un pion. Donc il est illogique de parler dans un cas de colonne ouverte et dans un autre de colonne semi-ouverte.

Une particularité toutefois présentent souvent les colonnes ouvertes sur lesquelles se trouve un pion adverse protégé et pas facile à éliminer. A preuve un exemple emprunté au traité de Nimzovitch « Mein System » (Mon système).

— 110 —

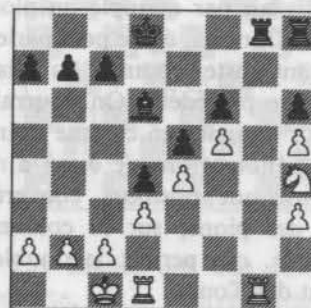


Quant à la position 110 Nimzovitch expliqua : « Si les Blancs essayaient, par les coups ♖d2 et ♖ed1 d'attaquer le pion d6, non seulement le lecteur mais également le pion d6 riraient de bon cœur. Donc tenons-nous-en plutôt à la règle qu'il faut miner le pion d6 par e5 en temps utile. ... Si ces tentatives échouent, il serait faux de rechercher une autre base d'opération, puisque même alors la colonne ouverte « d » peut être exploitée. Ici le coup clé est 1. ♘d5. Le point d5 constitue un point avancé, le Cavalier un avant-poste. La définition est : par avant-poste nous entendons une propre pièce, généralement un Cavalier, qui se trouve sur la colonne ouverte (dans la position adverse) et qui est protégé (par un pion bien entendu). Ce Cavalier, couvert et protégé, exerce, sur base de son

rayon d'action, une activité extraordinairement inquiétante et entraîne l'adversaire, par le coup ... e6 (afin de chasser le Cavalier !), à affaiblir sa position sur la colonne « d ». »

Cette définition est une explication très claire d'un motif stratégique important. Nimzovitch utilise la même terminologie dans le cas représenté au diagramme 111 (« Mein System » p. 31) :

— 111 —



Les Blancs jouent 1. ♖g6! mettant à profit le fait que l'échange serait défavorable aux Noirs (après 1. ... ♖xg6 2. h×g6 les Blancs ont un fort pion passé), pour doubler leurs Tours (♖dg1) et occuper la colonne ouverte. Comme Nimzovitch fait remarquer, 1. ♘g6 ne mènerait à rien à cause de la faible puissance du Cavalier au bord.

Je considère comme inopportun le commentaire à propos de ce diagramme comme l'emploi des expressions « avant-poste » et « point avancé ». Ici, du point de vue exploitation d'une colonne ouverte, l'occupation d'un point couvert (ici g6) par la

Tour, suivi du doublement serait aussi logique ; même s'il s'agissait d'une colonne centrale. Ici, l'occupation de ce point par un Cavalier n'a absolument pas le même but qu'au diagramme 110, vu qu'elle ne réclame pas de coup affaiblissant pour chasser le Cavalier, coup qui rendrait plus facile l'exploitation de la colonne ouverte.

Au cas où un Cavalier serait placé sur un point pareil, il n'est pas très important que la colonne « g » soit ouverte ou qu'il y ait par exemple un pion en g4. Donc ici, on ne peut parler d'avant-poste comme au diagramme précédent. On pourrait plutôt désigner g6 comme point de pénétration, c'est-à-dire comme une position, couverte par des pions, sur la colonne ouverte, qui permet le doublement des Tours.

Ces deux derniers exemples sont très instructifs. Nous rencontrerons encore un certain nombre de parties sur le même thème.

— 46 —

BOTVINNIK LILIENTHAL

Moscou 1936

Début Réti

1. f3 f6 2. c4 b6 3. g3 a7 4. g2 c5 5. 0-0 g6 6. d4 $\text{c} \times \text{d4}$ 7. $\text{d} \times \text{d4}$ $\text{a} \times \text{g2}$ 8. $\text{c} \times \text{g2}$ $\text{a} \times \text{g7}$ 9. c3 0-0? (correct serait 9. ... $\text{c} \times \text{c8}$ 10. b3 $\text{c} \times \text{b7}+$ 11. f3 d5) 10. e4! $\text{c} \times \text{c6}$ 11. a3 $\text{c} \times \text{c8}$ 12. b3 $\text{c} \times \text{b7}$ 13. f3 $\text{f} \times \text{d8}$ 14. c1 $\text{a} \times \text{c8}$ 15.

d2 a6 16. $\text{f} \times \text{d1}$ $\text{d} \times \text{d4}$ 17. $\text{a} \times \text{b5}$ 18. $\text{c} \times \text{b5}$ 19. $\text{a} \times \text{f6}$ $\text{a} \times \text{f6}$ 20. d5 18. a4! (maintenant nécessaire pour empêcher le coup libérateur ... b5) 18. ... $\text{d} \times \text{e8}$

19. d5!

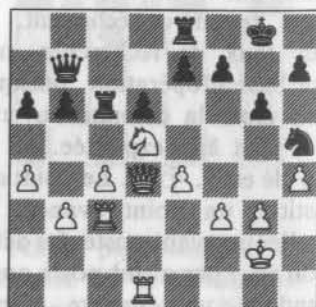
Les Blancs occupent un point important, en plus avec gain de temps et attaque du pion b6 .

19. ... c6
20. $\text{a} \times \text{g7}$ $\text{d} \times \text{g7}$
21. h4!

Un coup caractéristique dans ce genre de positions : les Blancs préparent l'avance de pions, notamment pour le cas où les Noirs tenteraient d'écarter, par ... $\text{d} \times \text{e6}$ et ... $\text{d} \times \text{c7}$, le désagréable $\text{d} \times \text{d5}$. Par conséquent l'avance à l'aile-roi est très liée à l'« avant-poste » en d5 .

21. ... e8
22. c3 h5
23. d4

— 112 —



Le Cavalier blanc domine toute la position. La tentative de le chasser par 23. ... e6 doit échouer : les Blancs jouent 24. $\text{d} \times \text{e3}$, menaçant 25. $\text{d} \times \text{g4}$; alors

les Noirs doivent jouer 24. ... e5 et abandonner le point d5 , affaiblissant également le pion d6 . La meilleure défense aurait été 23. ... $\text{d} \times \text{f6!}$; après 24. $\text{d} \times \text{f6}+$ $\text{e} \times \text{f6}$, 25. $\text{c} \times \text{f6?}$ est réfuté par 25. ... d5 et les Noirs, malgré leur position éclatée, ont des chances de sauvetage. Les Blancs peuvent également jouer 24. $\text{d} \times \text{c1}$ $\text{d} \times \text{d5}$ 25. $\text{c} \times \text{d5}$ $\text{a} \times \text{c3}$ 26. $\text{c} \times \text{c3}$ ou 25. $\text{e} \times \text{d5}$ $\text{c} \times \text{c5}$ 26. b4 $\text{c} \times \text{c7}$ 27. h5 , conservant toujours le meilleur jeu. Des tentatives noires de libération violente conduisent à une finale perdue.

23. ... b5?
24. $\text{c} \times \text{b5}$ $\text{a} \times \text{b5}$
25. $\text{d} \times \text{c1!}$

Maintenant les Blancs concentrent, avec effet décisif, leurs pièces sur la colonne ouverte « c ». Il est intéressant de remarquer que l'occupation de cette colonne fut rendue possible également par le Cavalier en d5 (25. ... $\text{a} \times \text{c8?}$ échoue sur 26. $\text{a} \times \text{c6}$ $\text{a} \times \text{c6}$ 27. $\text{a} \times \text{c6}$ $\text{c} \times \text{c6}$ 28. $\text{d} \times \text{e7}+$).

25. ... $\text{a} \times \text{c3}$
26. $\text{a} \times \text{c3}$ $\text{b} \times \text{a4}$
27. c7 b5
28. $\text{b} \times \text{a4!}$

Cela est beaucoup plus précis que 28. $\text{d} \times \text{e7}+$ $\text{a} \times \text{e7}$ 29. $\text{a} \times \text{e7}$ $\text{a} \times \text{b3}$.

28. ... $\text{e2}+$
29. f2 $\text{c} \times \text{f2}+$
30. $\text{c} \times \text{f2}$ e6

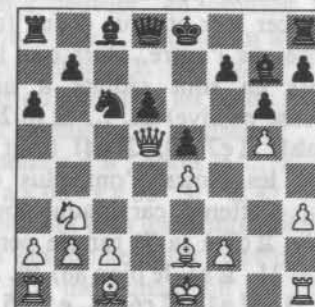
Maintenant l'exploitation du pion passé est assez simple : 31. $\text{d} \times \text{b6}$ $\text{d} \times \text{f6}$ 32. a5 b8 33.

$\text{c8}+$! $\text{a} \times \text{c8}$ 34. $\text{d} \times \text{c8}$ e8 35. a6 $\text{d} \times \text{c7}$ 36. a7 $\text{d} \times \text{a8}$ 37. $\text{d} \times \text{d6}$ $\text{c} \times \text{f8}$ 38. e5 $\text{c} \times \text{e7}$ 39. $\text{c} \times \text{e3}$ f6 40. $\text{c} \times \text{f4}$ h6 41. $\text{d} \times \text{c8}+$ $\text{c} \times \text{f7}$ (41. ... $\text{c} \times \text{d7}$ 42. $\text{e} \times \text{f6!}$) 42. $\text{c} \times \text{e4}$ $\text{c} \times \text{g7}$ 43. $\text{c} \times \text{d4}$ $\text{d} \times \text{c7}$ 44. $\text{c} \times \text{c5}$ 1-0

FISCHER RESHEVSKY

Championnats E.U. 1962/63

— 113 —



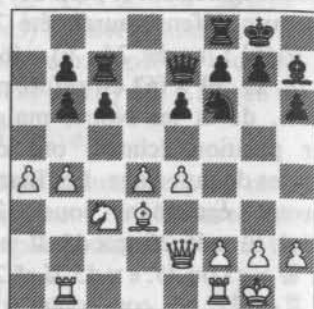
Les Blancs ont une colonne ouverte, où se trouve même un faible pion noir (d6). Mais les Noirs menacent ... $\text{a} \times \text{e6}$, suivi de ... $\text{c} \times \text{c7}$ et ... d8 , après quoi ils n'auraient plus beaucoup de soucis. Il suivit : 13. a4! $\text{a} \times \text{g4}$ (mieux 13. ... $\text{c} \times \text{e7}$) 14. $\text{h} \times \text{g4}$ $\text{c} \times \text{c8}$ 15. d1! $\text{d} \times \text{d4?}$ (il fallait jouer 15. ... $\text{c} \times \text{e6}$ suivi de ... 0-0-0) 16. c3 $\text{d} \times \text{b3}$ 17. $\text{a} \times \text{b3}$ $\text{c} \times \text{e6}$ 18. a5! f6 19. d5! $\text{c} \times \text{d5}$ 20. $\text{a} \times \text{d5}$ $\text{c} \times \text{d7}$ 21. $\text{e} \times \text{f6}$ $\text{a} \times \text{f6}$ 22. g5 $\text{a} \times \text{e7}$ 23. $\text{c} \times \text{e2}$. Maintenant les Blancs ont un net avantage, ils peuvent exploiter les colonnes ouvertes « d » et « h » pour un louvoisement positionnel, alors que les Noirs ne peuvent trouver aucune cible pour une contre-attaque. L'exploitation de l'avantage est

très instructive : 23. ... ♖af8 24. ♙e3 ♜c8 25. b4 b5 (crée une nouvelle faiblesse en a6. Ainsi donc les Blancs ont déjà trois colonnes d'attaque efficaces ; mais autrement les Blancs auraient joué ♔d3, puis ♜c4 et b5) 26. ♜5d1 ♙e6 27. ♖a1 ♜c6 28. ♜h3! (maintenant on voit l'importance des colonnes d'attaque : les Blancs menacent 29. ♜ah1 avec conquête de h7. Les Blancs peuvent à leur gré déplacer leur attaque d'une faiblesse sur l'autre, alors que les Noirs en sont réduits à une défense passive) 28. ... ♙f8 29. ♜ah1 ♜c7 30. ♜h4! (tout à coup les Noirs n'ont plus de coup d'attente, car chaque coup de la ♜c7 à la 7^e rangée perd, après 31. ♖a1, le pion a6) 30. ... d5 31. ♖a1! ♜c6 32. e×d5+ ♙×d5 33. ♜d1+ ♙e6 34. ♜d8 ♙f5 35. ♖a8 ♜e6 36. ♜h3 (décisif : les Blancs menacent 37. ♜f3+, et après 36. ... ♙g4 ou ♙e4 vient 37. ♜f3, et la Tour pénètre en f7) 36. ... ♙g7 37. ♜×h8 ♙×h8 38. ♜×h7 ♜e8 39. ♜f7+ ♙g4 40. f3+ ♙g3 41. ♙d3? (gagnait immédiatement : 41. ♙f1! suivi de 42. ♙f2+) 41. ... e4+ 42. f×e4 ♜d8+ 43. ♙d4 ♙g4 44. ♜f1 ♙e5 45. ♙e3 ♙c7 46. ♜g1+ ♙h4 47. ♙f3 ♜d7 48. e5 ♜f7+ 49. ♙e4 ♜f5 50. e6 ♙d8 51. ♙f6! ♙×f6 52. g×f6 ♜×f6 53. ♙d5 ♜f2 54. ♖a1 1-0

Mon adversaire commit une erreur instructive lors des olympiades d'Echecs à Amsterdam, 1954 :

STAHLBERG PACHMAN

— 114 —



- | | |
|-----------|------|
| 21. e5? | ♙d5 |
| 22. ♙×h7+ | ♙×h7 |
| 23. ♙×d5 | ♙×d5 |
| 24. ♜b5 | ♜c6 |
| 25. g3 | ♜c7 |
| 26. a5 | ♙g8! |

Ici il convenait d'être prudent ! En effet, si 26. ... ♜c8? 27. a×b6, alors 27. ... ♜×b6 échouerait sur 28. ♜d3+ suivi de 29. b5, de même 27. ... ♜×b6 28. ♜×b6 ♜×b6 29. b5, à chaque fois avec gain blanc, car la Tour noire est enfermée.

- | | |
|----------|------|
| 27. a×b6 | ♜×b6 |
| 28. ♜a5 | ♜c6 |
| 29. ♜×c7 | |

Si la Dame se retire, les Noirs jouent ... ♜c4, suivi de ... ♜b6 et gagnent facilement.

- | | |
|---------|------|
| 29. ... | ♜×c7 |
|---------|------|

Cette position, malgré le matériel en équilibre et très simplifié, doit être considérée comme gagnante pour les Noirs, notamment à cause du peu de différence dans la position des pions à l'aile-dame. Si le pion blanc était

encore en b2 ou le noir déjà en b5, la partie serait nulle. Mais maintenant les Noirs disposent du point de pénétration ♜c4 et peuvent facilement disputer aux Blancs le point ♜c5, ainsi que le montre la variante suivante : 30. ♜c1 ♜c8 31. ♜c5 b6!, et 32. ♜b5 ne va pas car cette fois-ci, pour changer (cf. remarque au 26^e coup), c'est la Tour blanche qui serait enfermée.

Etant donné que la perte de pion est inéluctable, les Blancs pourraient tenter encore un contre-jeu désespéré, par exemple 30. ♜fd1 ♜c4 suivi de ... ♜a8 et ... ♜a4.

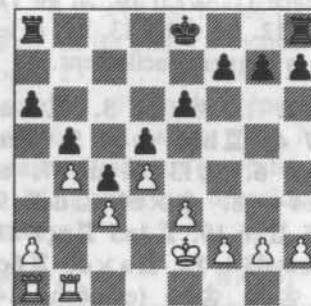
- | | |
|----------|------|
| 30. ♜a1 | ♜c4 |
| 31. ♜fd1 | ♜c8! |

Plus important que le gain de pion (pion qui ne se sauve tout de même pas) est le contrôle de la colonne ouverte. Il suivit encore : 32. ♜db1 ♜×d4 33. ♜a7 ♜b8 34. b5 ♜e4 35. ♜c1 d4 36. ♜d1 ♜×e5 37. ♜×d4 ♜×b5 38. ♜d7 g5 39. ♙g2 h5 40. ♜c7 ♙g7 41. ♜a4 ♙g6 42. h4 g4 43. ♜a7 ♜b2 44. ♜e7, et les Blancs abandonnèrent la partie sans espoir. 0-1

Pour terminer ce chapitre sur la création et l'importance de colonnes ouvertes, voici encore un exemple particulièrement instructif, emprunté à un traité de Euwe (« Position et Combinaison » éd. all., 3^e éd., 1963 p. 27).

Le diagramme montre une position qui est matériellement en équilibre. Malgré cela les

— 115 —



Blancs peuvent, en ouvrant la colonne « a », obtenir un avantage décisif : 1. a4! ♙d7 (ce n'est qu'ainsi que les Noirs peuvent tenter de conserver la colonne « a » ; après 1. ... ♜b8 2. a×b5 a×b5 3. ♜a7 les Blancs ont tous les atouts, même si la victoire ne pourra être obtenue que moyennant un jeu très précis) 2. ♜a2! (une règle tactique très importante est que la colonne — déjà avant son ouverture — doit être occupée ou, le cas échéant, sa domination assurée par un doublement. Ainsi par exemple, les Blancs n'obtiendraient rien après 2. a×b5 a×b5).

Ici le Dr Euwe donne les deux variantes principales suivantes :

- A) 2. ... ♙c7 3. ♜ba1 ♙b7 4. ♙f3 f6 (ici 4. ... b×a4, avec passage à la variante B, donne plus de perspectives de défense) 5. e4 ♜hd8 (après 5. ... d×e4+ 6. ♙×e4 les Blancs menacent de poursuivre l'avance par 7. a×b5 a×b5 8. ♜×a8 ♜×a8 9. ♜×a8 ♙×a8 10. f4 suivi de 11. d5 avec gain) 6. a×b5 a×b5 7. ♜×a8 ♜×a8 8. ♜×a8

♔×a8 9. e×d5 e×d5 10. ♖f4 (menace 11. ♖f5) 10. ... g6 11. g4 h6 12. h4 ♖b7 13. h5, et les Blancs gagnent facilement.

B) 2. ... b×a4 3. ♜×a4 ♖c7 4. ♜ba1 ♖b7 5. ♜a5 ♜hç8 6. ♖f3 ♜cd8 7. e4 d×e4+ 8. ♖×e4 ♜dç8 9. ♜e5 ♜ç6 10. ♜1a5 ♜aç8 11. d5! e×d5+ 12. ♜a×d5 ♜6ç7 13. ♖d4 ♖b6 (empêche 14. ♜ç5) 14. f4 ♜7ç6 15. g3 ♜8ç7 16. h4 ♜ç8 (ou 16. ... ♜g6 17. ♜g5 ♜×g5 18. ♜×g5 g6 19. ♜d5 avec gain) 17. h5 ♜8ç7 18. b5 a×b5 19. ♜×b5+ ♖a6 20. ♜eç5, et les Blancs gagnent car ils s'emparent du pion ç4.

Dans la première variante les Blancs se servent de la pression sur la colonne « a » pour refouler les pièces noires dans une position passive et pour l'avance décisive de leur Roi. Dans la deuxième variante les pièces noires, à cause de la défense du faible pion a6 sur la colonne ouverte, sont également contraintes à une défense passive. Alors les Blancs dirigent, via la colonne ouverte, leurs pièces vers la 5^e rangée et finissent par s'emparer du pion ç4, affaibli par des manœuvres précédentes.

II. Exploitation de colonnes ouvertes pour l'attaque du Roi

Stratégiquement parlant l'exploitation des colonnes ouvertes est la méthode la plus simple lors de l'attaque du Roi. La puissance des Tours est généralement le principal facteur de

réussite d'une attaque. C'est pourquoi l'avance des pièces est souvent précédée d'une avance de pions, dont la tâche est d'ouvrir une colonne. La partie suivante est un exemple relativement simple d'une telle attaque de roque.

PACHMAN

RUNZA

Championnat de la C.S.S.R
1946

Partie Espagnole

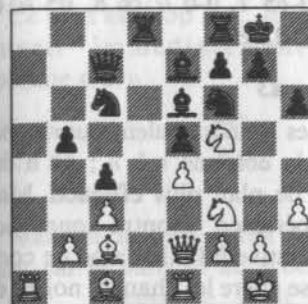
1. e4 ♞ç6 2. ♞f3 e5 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♞f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♜e1 b5 7. ♖b3 d6 8. ç3 ♞a5 9. ♖ç2 ç5 10. d4 ♜ç7 11. h3 ♞ç6 12. ♞bd2 ♖d7? (un coup faible et une perte de temps. Maintenant les Noirs n'arrivent plus à se développer correctement) 13. d×ç5 d×ç5 14. ♞f1 ♜d8 15. ♜e2 h6 (prophylactique, afin de ne pas être importuné, après 16. ... ♖e6 17. ♞e3, par ♞g5) 16. ♞e3 ♖e6 17. a4! (après l'immédiat 17. ♞f5, 17. ... ♖ç4 serait gênant) 17. ... ç4 18. a×b5 a×b5 19. ♞f5 0-0 (de meilleures possibilités de défense offrait 19. ... ♖f8, suivi de ... g6 et ... ♖g7)

(voir diagramme)

20. g4

Le début d'une attaque caractéristique : les Blancs veulent, après ♖h2 et ♜g1, ouvrir la colonne « g » par g4-g5. Les Noirs par contre essaient, par un contrôle de pièces, de dominer le point g5 ; mais cela conduit fina-

— 116 —



lement à l'ouverture de la colonne « h », ce qui n'est absolument pas moins dangereux.

20. ... ♞h7

21. h4 ♜a8

22. ♜b1

L'échange des Tours serait également avantageux, mais les Blancs veulent garder également la Tour-dame, afin de l'engager éventuellement à l'aile-roi. Le recul de la Tour n'est pas une perte de temps, vu que les Noirs sont également obligés de libérer la case f8 pour leurs pièces.

22. ... ♜fd8

23. ♖g2

Derniers préparatifs pour l'attaque finale ; la contre-attaque noire arrive exactement un coup trop tard.

23. ... b4

24. g5!

La percée arrive au bon moment, car les Noirs, eu égard à la faiblesse tactique ç4, doivent renoncer à h5. Après 24. ... b3 25. ♖d1 h5 26. ♞d2 g6 27. ♞h6+ ♖g7 28. ♞×ç4 ♞d4 29. ç×d4 ♖×ç4 30. ♜f3 ♜×d4 31. ♖×b3 ♖×b3 32.

♜×b3 ♖b4 33. ♜d1, le coup 33. ... ♜×e4 est réfuté par 34. ♜d5. Si les Noirs n'avaient pas joué 23. ... b4, les Blancs devraient d'abord préparer la poussée g5, sinon les Noirs seraient à même d'empêcher, par ... h5, l'ouverture de colonne à l'aile-roi.

24. ... h×g5?

La variante donnée dans la remarque précédente offrait aux Noirs plus de perspectives que le coup du texte, qui perd rapidement.

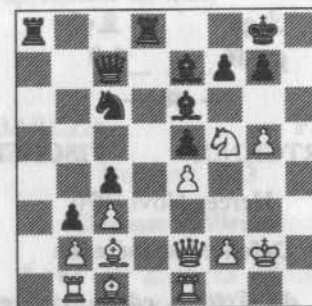
25. ♞×g5

Ce coup peut surprendre car après le commentaire précédent on s'attendait certainement à la prise avec le pion. Mais le coup du texte est beaucoup plus fort, étant donné qu'il ouvre la voie de l'attaque à la Dame blanche. De toutes façons les Noirs sont contraints d'échanger en g5, pour remédier à la simple menace 25. ♞×e6 et 26. ♜×ç4.

25. ... ♞×g5

26. h×g5 b3

— 117 —



27. ♖h5!

Les Blancs peuvent occuper la colonne ouverte sans perte de temps : après 27. ... b×c2 décide 28. ♜h1 f6 29. ♖h8+ ♕f7 30. g6+!

27. ... g6
28. ♖h4 f6

Encore le seul coup. Maintenant, après 29. ♜h1? ♕f7, le Roi s'échapperait encore.

29. ♔d1!

Empêche sa fuite, car après 29. ... ♕f7, les Blancs décident par 30. ♖h7+ ♕e8 31. ♔g7+ suivi de ♔×e6 et ♔g4+. Aussi après 29. ... f×g5 30. ♖h6! les Noirs sont perdus, par exemple 30. ... g×f5 31. ♖×e6+ ♕g7 32. e×f5 ♔f6 33. ♔×g5!. Insuffisant est également le sacrifice de qualité 29. ... ♜×d1 30. ♜×d1 g×f5 31. ♜h1 ♕f7 32. g6+ ou 31. ... ♕f8 32. g×f6.

29. ... g×f5?
30. ♜h1 ♕f7
31. ♔h5+ ♕f8

Ce n'est que maintenant que les Noirs s'aperçoivent que, après 31. ... ♕g7 32. ♔e8!!, ils seront mat en trois coups.

32. ♔g6 ♔c5
33. g×f6 1-0

— 48 —

KORTCHNOÏ FISCHER

Herceg Novi 1970

Défense Est-indienne

♔g7 4. e4 d6 5. ♔e2 0-0 6. ♔f3 e5 7. 0-0 ♔c6 8. d5 ♔e7 9. ♔d2 c5

10. a3

Les Blancs veulent ouvrir, par b4, la colonne « b » ; ils n'ont pas de plan plus efficace. Mais l'expérience montre que, ici, l'initiative à l'aile-dame ne compense guère les chances noires du côté du roque.

10. ... ♔e8

Les Noirs peuvent commencer aussi par simplifier la situation à l'aile-dame : 10. ... a5 11. ♜b1 ♔e8 12. b4 a×b4 13. a×b4 b6 14. ♖b3 f5 15. b×c5 b×c5 ; alors la nulle est très probable. Mais un jeu si tranquille ne satisfait pas le champion du monde.

11. b4 b6
12. ♜b1 f5
13. f3

Cela ne pressait pas : sans f3 le coup ... f4 serait une erreur, car alors les Blancs peuvent échanger leur ♔e2 contre le ♔c8, par exemple 13. b×c5 b×c5 14. ♜b3 f4? 15. ♔g4 avec bon jeu. Evidemment les Noirs peuvent jouer 14. ... ♔f6, et ... f4 seulement après, mais alors ils ne disposent pas de la manœuvre exécutée dans la partie, ♜f6-g6.

13. ... f4!

Maintenant évidemment très fort. Non pas la colonne ouverte « f » — qui ne donne rien après ... f×e4 — mais la colonne « g » doit devenir la base des opérations noires.

14. a4

Ce plan est trop lent. Il fallait ouvrir immédiatement la colonne « b ».

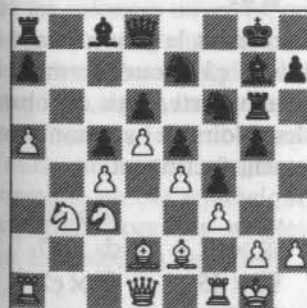
14. ... g5!
15. a5 ♜f6!
16. b×c5?

Maintenant tout à fait illogique, car le pion a5 aura besoin d'aide. Nécessaire était 16. a×b6 a×b6 17. b×c5 b×c5 18. ♖b3 suivi de ♖b6, et les Blancs auraient encore des chances d'égaliser.

16. ... b×c5
17. ♔b3 ♜g6
18. ♔d2 ♔f6
19. ♜a1

Afin de poursuivre éventuellement par a6. En même temps les Blancs veulent décharger le ♔b3 de la défense du pion a5.

— 118 —



19. ... g4
20. f×g4 ♔×g4
21. ♜f3 ♜h6!

Force l'affaiblissement du roque, puis retournera en g6.

22. h3 ♔f6
23. ♜b1 ♔g6

24. ♔e1 ♔h8!

Une manœuvre excellente ; le Cavalier passe en g5, d'où il menace sérieusement la position blanche. Au lieu de cela 24. ... ♔h4 25. ♔×h4 ♜×h4, malgré la paire des Fous noirs, ne ferait que soulager les Blancs.

25. ♜d3 ♔f7
26. ♔f3 ♔g5
27. ♖e2

Il est difficile de trouver mieux. En plus les Noirs menaçaient ... ♔a6 avec gain de pion. Mauvais est évidemment 27. h4 ♔×f3+ 28. g×f3 ♔h5! suivi de ... ♔g3.

27. ... ♜g6
28. ♕f1?

Perd immédiatement mais après 28. ♕h2 la situation du Roi est également triste : il pourrait suivre, par exemple 28. ... ♖d7 29. ♖f1 h5!, menaçant ♔g4+.

28. ... ♔×h3!
29. g×h3 ♔×h3+
30. ♕f2 ♔g4+
31. ♔×g4 ♔×g4
0-1

Car 32. ... ♖h4+ conduit rapidement au mat.

— 49 —

BARCZA FILIP

Bucarest 1953

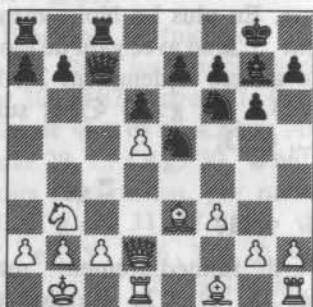
Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. ♔f3 d6 3. d4 c×d4 4. ♔×d4 ♔f6 5. ♔c3

g6 6. ♖e3 ♖g7 7. f3 0-0 8. ♘b3 (mieux 8. ♖d2) 8. ... ♘c6 9. ♖d2 ♖e6 10. ♘d5 ♖×d5 11. e×d5 ♘e5 12. 0-0-0? (mieux 12. ♖e2 suivi de 0-0 ; après 12. ♘c4, Filip donne la variante suivante : 12. ... ♖c8 13. ♖c1 b5! 14. ♘×b5 ♖×c1 + 15. ♘×c1 ♖a8) 12. ... ♖c7 13. ♘b1

13. ... ♖fç8!

— 119 —



Pas 13. ... ♖aç8? car cette Tour sera encore nécessaire sur la colonne « b » à ouvrir. La question de savoir avec quelle Tour il faut occuper une colonne ouverte pose souvent un problème tactique très difficile ; pour le résoudre il faut bien prendre en considération toutes les suites possibles. Maintenant les Noirs menacent le sacrifice de pièce 14. ... ♘×d5! 15. ♖×d5 ♖×c2+ 16. ♘a1 ♘d3! ; ainsi les Blancs doivent jouer ♘c3 (à moins de jouer très passivement ♖c1) donnant ainsi l'occasion aux Noirs d'entreprendre le combat pour l'ouverture d'une autre colonne.

14. ♘c3 a5
15. ♘d4 ♘c4

16. ♖×c4 ♖×c4
17. ♘c2 b5!
18. ♖d3?

Perd très rapidement. Après 18. ♘a3 ♖a4 19. ♖c2 les Blancs auraient de meilleures perspectives de défense efficace, et après l'échange des Dames, les Noirs, malgré leur position nettement meilleure, auraient moins de possibilités d'attaque.

18. ... ♖c7!
19. ♖he1

Après 19. ♖×b5 ♖ab8 20. ♖c6 ♖d8, les Noirs décident rapidement par une attaque sur les colonnes ouvertes.

19. ... b4!
20. ♖d4

Après 20. ♘×b4 vient 20. ... ♘×d5!.

20. ... b×c3
21. ♖×c3 ♖ab8
22. ♘a1

Maintenant le Fou a relayé le pion en c3 pour fermer la colonne ouverte, mais cet obstacle les Noirs le surmonteront également facilement.

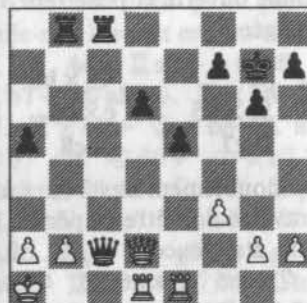
22. ... ♘×d5!
23. ♖×g7 ♖×g7
24. ♖×d5 ♖×c2
25. ♖d2 e5!

(voir diagramme)

Maintenant les Noirs menacent 26. ... ♖×b2 ce qui, avant, aurait échoué évidemment sur ♖d4+.

26. b3 a4!

— 120 —



Enlève également l'obstacle sur la colonne « b ». Les Blancs pourraient abandonner.

27. b×a4? ♖b2?

27. ... ♖b1+! gagnait immédiatement.

28. ♖×c2 ♖8×c2
29. ♖×d6 ♖×a2+
30. ♘b1 ♖cb2+
0-1

A remarquer dans cette partie : surtout l'issue du combat sur les colonnes ouvertes, qui eut comme conséquence la pénétration des pièces lourdes à la 2^e rangée et, après la double erreur au 27^e coup, le doublement des Tours sur cette rangée. Cela constitue un but stratégique très important lors des manœuvres sur les colonnes ouvertes.

Un résultat comparable fut obtenu par l'action blanche dans la partie suivante, qui est d'autant plus intéressante que, ici, l'attaque n'est menée qu'après l'échange des Dames, par conséquent avec des moyens d'attaque considérablement réduits.

— 50 —

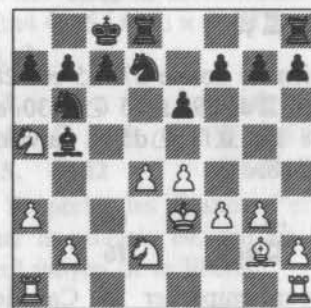
BOTVINNIK VIDMAR

Groningue 1946

Partie Catalane

1. d4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♘c4 e6 4. g3 d×c4 5. ♖a4+ ♖d7 6. ♖×c4 ♖c6 7. ♘bd2 ♖×c4 8. ♘×c4 ♖b4+ (?) (mieux 8. ... ♖e7 ou 8. ... ♘c5) 9. ♖d2 ♖×d2+ 10. ♘f×d2! ♘c6 11. e3 ♘b4 12. ♖e2 ♖d7 13. ♖g2 ♖c6 14. f3 ♘d7 15. a3 ♘d5 16. e4 ♖5b6 17. ♘a5 ♖b5+ 18. ♖e3 0-0-0 (ce n'est qu'à l'aile-dame que les Noirs sont menacés : ici le Roi noir est une pièce de défense importante pour les points b7 et c7, cf. également le chapitre « Le Roi »).

— 121 —



19. ♖hç1!

Ici aussi 19. ♖aç1 serait faux : les Blancs ne veulent rien entreprendre à l'aile-roi, donc la Tour y est superflue. Par contre la ♖a1 sera nécessaire au soutien de l'avance du pion « a ».

19. ... ♘b8

Les Noirs veulent éliminer le désagréable ♘a5.

20. b3 ♖d7

Evidemment pas 20. ... ♘c6?
21. a4 ♘×a5 22. a×b5 avec
perte d'une pièce.

21. ♖f1 ♘c6
22. ♘×c6 ♖×c6
23. a4 ♖e8!

Encore un retrait nécessaire,
car les Blancs ont l'intention, par
24. a5 et 25. a6, de rompre la
chaîne de pions noirs et d'ouvrir
la colonne « a ».

24. a5 ♖a8!

Plus faible serait, d'après Bot-
vinnik, 24. ... ♘d7 25. a6 b6 26.
♖c3 ♘b8 27. ♖a1 ♖c8 28.
♘c4 (menace ♘d6!) 28. ... ♖d8
29. ♘a3 ♖c8 30. ♘b5 avec
gain.

25. a6 b6
26. b4 ♖b8
27. ♖c3

Rien ne donne 27. b5 ♘c6! 28.
b×c6 ♖d6 29. ♖b5 ♘c7 30. e5
♖d8 31. ♖f1 ♘d5+, suivi de
... ♖c8.

27. ... ♘c6
28. ♖a1 f6

Pour empêcher le Cavalier
d'arriver en e5.

29. ♘b1 ♖d7
30. ♘a3 ♘c7

Après 30. ... b5 les Blancs
amènent leur Cavalier en c5,
avec effet décisif.

31. b5!

Ici également les Blancs enlè-
vent de façon tout à fait typique
— cette fois-ci par un sacrifice

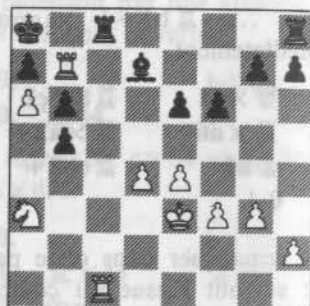
de pion — l'obstacle sur la
colonne ouverte et pénètrent à la
7^e rangée.

31. ... ♘×b5
32. ♖×b5 ♘×b5
33. ♖c7 ♖c8

Le doublement des Tours à la
7^e traverse doit être empêché. Le
mieux était encore 33. ... ♖c8
34. ♘×b5 ♖×a6 35. ♘×a7
♖b7 36. ♘b5 avec net avantage
blanc. Maintenant décide un joli
sacrifice de qualité :

34. ♖b7+ ♖a8

— 122 —



35. ♖×d7!

Une des positions caractéristi-
ques d'une Tour à la 7^e rangée
qui compense largement la
qualité.

35. ... ♖×c1
36. ♘×b5 ♖hç8

Les Blancs menaçaient 37.
♖×a7+ ♖b8 38. ♖b7+ ♖a8
39. ♘c7+.

37. ♖×g7 h6
38. ♖×a7+ ♖b8
39. ♖b7+ ♖a8
40. ♖a7+ ♖b8
41. ♖b7+ ♖a8
42. g4 e5

Sinon les Blancs gagnent par
la création d'un pion passé à
l'aile-roi. Il suivit encore : 43. d5
♖1c5 44. ♖a7+ ♖b8 45.
♖b7+ ♖a8 46. ♖×b6 ♖b8
47. ♖×b8+ ♖×b8 48. a7+
♖b7 49. ♘d6+ ♖×a7 50.
♘e8 ♖b6 51. ♘×f6 ♖c3+
52. ♖f2 ♖c7 53. h4 ♖f7 54.
♘h5 ♖c7 55. g5! h×g5 56.
h×g5 ♖h7 57. ♘f6 ♖h2+
58. ♖g3 ♖h8 59. g6 1-0

III. Exploitation de colonnes ouvertes au centre et à l'aile- dame

De difficiles problèmes stratégi-
ques se posent lors du combat
pour l'exploitation de colonnes
ouvertes à l'aile-dame et au cen-
tre. Lors du jeu sur les colonnes
ouvertes on rencontre les buts
stratégiques suivants :

- a) Pénétration des Tours dans
la position adverse (surtout aux
7^e et 8^e traverses),
- b) gain de pion par une pres-
sion sur la colonne ouverte,
- c) réduction de mobilité des
pièces adverses. Etant donné que
la formulation de principes géné-
raux serait trop abstraite, nous
allons expliquer ces cas à l'aide
de quatre parties types.

— 51 —

STAHLBERG TAÏMANOV

Tournoi des Candidats 1953

Défense Ouest-indienne

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘f3 b6

4. g3 ♖a6 5. ♖a4 ♖e7 6. ♖g2
0-0 7. ♘c3 ♘c6 8. ♘e5 (mieux 8.
♖f4 d6 9. 0-0, Guimard - Ros-
setto, championnat d'Argentine
1953) 8. ... ♖e8 9. 0-0 d5 10.
♖e1? (10. ♘×d5 ♘×d5 11.
♖×e8 avec égalité)

10. ... b5!

Ainsi les Noirs forcent, dans
des conditions favorables.
l'ouverture de la colonne « c »,
et leur action à l'aile-dame sera
bientôt ressentie par les Blancs.

11. ♘×b5 ♘×b5
12. ♖d1

Plus actif serait 12. ♖b3.

12. ... b4
13. ♘b1

Une manœuvre qui prend trop
de temps, pour jouer le Cavalier
en f3. Un peu meilleur est 13.
♘a4 ♘c6 14. ♘×c6 ♖×c6 15.
♖e3.

13. ... ♘c6
14. ♘×c6 ♖×c6
15. ♘d2 ♖b6

Empêche les Blancs d'effec-
tuer la poussée e4, qui est leur
seul moyen de se libérer.

16. e3 ♖aç8
17. ♖f1 ♖c6

Début de l'opération sur la
colonne ouverte, qui va bientôt
resserrer toute la position.

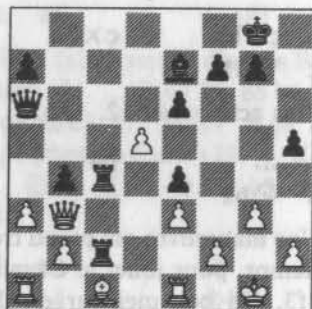
18. ♖×a6 ♖×a6
19. ♘f3 ♖fç8
20. ♖b3 ♘e4
21. ♘d2 ♖c2!

Aussi prometteur était 21. ...
♖×c1 22. ♖×c1 ♖×c1+ 23. 153

♙×c1 ♘×d2. Alors les Noirs ont deux pièces pour la Tour, mais les Blancs obtiennent certaines contre-chances sur la colonne ouverte. Par conséquent le coup du texte est la poursuite correcte et logique de l'action des Noirs.

22. ♘×e4 d×e4
23. a3 h5
24. d5 ♖8c4!

— 123 —



Les Tours noires occupent une position caractéristique : l'une est passée à la 2^e traverse et empêche le développement du ♙c1, l'autre diminue le rayon d'action de la ♖b3. Déjà la position blanche est désespérée, par exemple 25. d×e6 ♖×e6 26. ♘g2 (les Noirs menaçaient ... ♖×c1!) 26. ... h4.

25. ♖d1 e×d5 26. ♙d2 ♖f6 27. ♖ab1 h4 28. ♖a4 ♖f5 29. ♖×a7 ♙f8 30. ♖b8 g5 31. g×h4 g×h4 32. ♖f4 ♖×f4 33. e×f4 d4 34. b3 ♖c6 35. a×b4 f5 36. h3 ♖a6! 37. ♖bç1 ♖×c1 38. ♖×c1 ♖a2 39. ♙e1 ♖b2 40. ♘g2 ♖×b3 41. ♖c8 ♖b1 42. ♙d2 e3 0-1

— 52 —

PACHMAN L. STEINER

Budapest 1948

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♙e4 4. ♙g5 ♙e7 5. ♘c3 h6 6. ♙h4 0-0 7. e3 b6 8. ♘×d5 e×d5 (plus usuel et meilleur 8. ... ♘×d5) 9. ♘e5 ♙b7 (9. ... ♙e6? 10. ♙b5) 10. ♖c1 (plus précis semble 10. ♙e2 ♘fd7 11. ♙×e7 ♖×e7 12. ♘d3!) 10. ... ♘bd7 11. ♘×d7 (11. f4? ♘×e5 12. d×e5 ♘e4 ou 12. f×e5 ♘d7 13. ♙×e7 ♖e7 14. ♘b5 ♖h4+!) 11. ... ♖×d7 12. ♙d3 a6? (un plan erroné ; mieux 12. ... ♘e4 ou 12. ... ♙5 13. ♖c2!, et l'avantage blanc est problématique).

13. 0-0 ♖e6
14. ♖b3!

Par leurs deux derniers coups les Noirs ont annoncé qu'à l'aile-dame ils veulent rester passifs et qu'à l'aile-roi ils veulent préparer ... f5. Les chances blanches se situent sur la colonne « c ». D'un côté le coup du texte y rend possible le doublement des pièces lourdes, d'un autre côté il empêche ... ♙5, que les Noirs pourraient toujours jouer ultérieurement.

14. ... ♖ad8
15. ♙g3 ♙d6
16. ♘e2 ♘e8

Impossible est 16. ... ♘e4 17. ♙×e4 d×e4 18. ♖×e6 f×e6 19. ♙×d6 ♘×d6 20. ♘f4, par exemple 20. ... ♖fe8 21. ♖c7 et

22. ♘h5.

17. ♖c3 ♙×g3
18. h×g3!

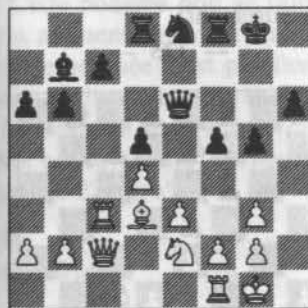
Après 18. ♘×g3 f5 19. ♖c2 g6 et ... ♖d7-f7 les Noirs auraient encore quelques chances d'attaque.

18. ... g5

Enlève la case f4 au ♘e2 et poursuit l'avance à l'aile-roi. Mais la faiblesse du point f5 permet aux Blancs de percer décisivement.

19. ♖c2 f5

— 124 —



La position noire donne l'impression d'être solide. Leur seule faiblesse, le pion ♙7, est apparemment inattaquable. Malgré cela les Blancs parviennent à couronner leur action sur la colonne « c » par la prise du pion ♙7, ceci grâce à une petite manœuvre tactique à l'aile-roi.

20. g4!

Ce sacrifice provisoire de pion les Noirs doivent l'accepter faute de quoi ils perdraient eux-mêmes un pion après 20. ... f4? 21. e×f4 g×f4 22. ♙f5.

20. ... f×g4

21. ♘g3 ♘g7

Maintenant apparaît la vraie signification du 20^e coup blanc : les Noirs ne peuvent conserver le pion car après 21. ... ♙c8 les Blancs jouent 22. ♙g6 et après 21. ... ♙c6, 22. ♙f5 23. ♙×g4 avec affaiblissement inquiétant de l'aile-roi noire.

22. ♖×c7 ♖c8
23. ♖×c8 ♖×c8

L'action blanche sur la colonne ouverte « c » a mené à la conquête de l'important pion ♙7 et, par voie de conséquence, à un sérieux affaiblissement de la position noire. Les Noirs ne peuvent conserver la colonne ouverte que provisoirement, car la faiblesse de leur aile-roi obligera bientôt la Tour à revenir.

24. ♖e2 h5
25. ♙b1!

Evidemment pas 25. ♙×a6? ♙×a6 26. ♖×a6 ♖c2, car la possession de la 2^e traverse dépasserait de loin la valeur du pion.

25. ... ♖f8!

Forcé ! Après 25. ... h4 viendrait 26. ♖d3! ♖h6 27. ♘f5 ♘×f5 28. ♖×f5 g3 29. ♖e5 g×f2+ 30. ♖×f2, mais 25. ... ♖h6 serait suivi de 26. ♘f5 ♘×f5 27. ♙×f5 ♖f8 28. ♙d3 a5 29. ♖c1, à chaque fois avec avantage blanc décisif. Maintenant la Dame blanche pénètre par la colonne ouverte dans la position adverse.

26. ♖c2! ♖h6
27. ♖c7 ♙c8

Egalement après 27. ... h4 les Blancs jouent 28. ♖e2 ♙c8 29. ♗e5, mais pas 28. ♗×b7? h×g3 29. ♗×d5+ ♙h8 30. f×g3 ♗×f1 31. ♙×f1 ♗h1+, ni 28. ♖f5? ♖×f5 29. ♗×b7 ♗e6, et tout à coup les Noirs auraient une attaque dangereuse.

28. ♗e5 h4
29. ♖e2 ♗h5?

Cet éloignement de la Dame du lieu de l'action ne fait qu'accélérer la défaite inéluctable. Visiblement les Noirs s'attendaient à 30. ♗×d5+?, après quoi ils auraient eu, par ... ♙e6 et ... g3 une attaque violente.

30. ♖c3 g3!
31. f3!

Le plus simple et le mieux. Après 31. f×g3 ♗×f1+ 32. ♙×f1 h×g3 33. ♗×g3 ♗h1+ la partie serait nulle, et après 31. ♖×d5 g×f2+ 32. ♙h2 les Noirs disposeraient du dangereux sacrifice de qualité 32. ... g4!.

31. ... ♗e8

Ou 31. ... ♙e6 32. ♖×d5 ♗f7 33. ♙g6! avec gain.

32. ♗×d5+ ♙e6
33. ♗d6 ♙c4
34. ♖d5 ♗e6
35. ♗×e6+ ♖×e6
36. ♖f6+ ♙f7
37. ♖×h5 ♙×f1
38. ♙×f1 1-0

— 53 — PACHMAN KORTCHNOI

La Havane 1963

Défense Nimzovitch

1. d4 ♖f6 2. ♙c4 e6 3. ♖c3 ♙b4 4. ♗c2 d5 5. ♙×d5 e×d5 6. ♙g5 h6 7. ♙×f6 ♗×f6 8. a3 ♙c3+ 9. ♗×c3 0-0 10 e3 ♙6 11. ♖f3 ♖d7 (mieux d'abord 11. ... ♙f5) 12. ♙e2 ♗e8 13. 0-0 b6? (préférable est 13. ... ♖f8 ou 13. ... ♗e7 suivi de ... ♖f6. Ici les Noirs sont inférieurs car les Blancs peuvent mener l'« attaque de minorité » dont nous traiterons encore ultérieurement).

— 125 —



14. ♗fç1!

Encore une fois c'est la Tour qui doit occuper la colonne ouverte, car, ultérieurement, la ♗a1 devra soutenir l'éventuelle avance du pion « a ».

14. ... ♙b7
15. b4 ♗e6
16. ♗b2! f5!?

Les Noirs veulent s'activer à l'aile-roi, mais affaiblissent ainsi leur roque. Cependant, en cas de jeu tranquille ils n'auraient

aucune contre-chance.

17. ♙d3 g5
18. ♗c3!

Ce coup poursuit un double but : les Blancs pourront, en temps utile doubler les Tours, et en même temps le pion e3 est couvert, ce qui aura son importance plus tard. Parfois il est utile de « surprotéger » des points pas encore menacés ; davantage là-dessus au chapitre concernant la défense préventive !

18. ... ♗f6
19. a4!

Cette poussée doit se faire au bon moment, à savoir quand la contre-poussée n'est pas favorable : maintenant, après 19. ... a5, viendrait 20. ♗aç1 a×b4 21. ♗×b4 avec la désagréable menace 22. ♖e5!.

19. ... g4
20. ♖d2 f4

Maintenant aussi les Blancs conserveraient la supériorité après 20. ... a5, par 21. b×a5 ♗×a5 22. ♖b3.

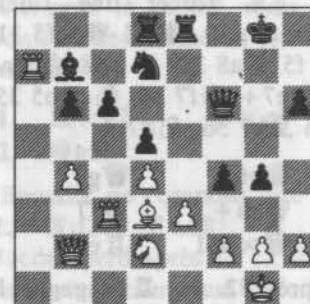
21. a5! ♗ad8?

Impossible était 21. ... f×e3 22. f×e3 ♗×e3? à cause de 23. ♙h7+ (récompense de la position de la Tour en c3!). En plus les Blancs menaçaient 22. a6 ♙c8 23. ♗aç1 ou 23. ♗c2. Donc les Noirs doivent dégager la case a8 pour leur Fou, mais beaucoup mieux aurait été 21. ... ♗ab8! : cela protège le ♙b7 (pas encore attaqué), ce qui va obliger les Noirs à perdre un

temps. Kortchnoi était sans doute d'avis que la clarification de la situation à l'aile-dame soulagerait sa position.

22. a×b6 a×b6
23. ♗a7

— 126 —



Ainsi l'important but d'une opération sur la colonne est atteint : la Tour pénètre à la 7^e traverse. Elle restera en a7 pendant dix-sept coups, et malgré cela, pendant tout ce temps elle fonctionnera, grâce à sa puissance latente, comme une forte pièce d'attaque !

23. ... ♗b8
24. ♖f1 ♖f8
25. ♗c2 ♖e6

Les Noirs ne veulent pas échanger en e3, afin de préserver la possibilité de la poussée f3, en temps normal une bonne tactique, mais ici une erreur. D'ailleurs après 25. ... f×e3 26. f×e3 les Blancs sont également beaucoup mieux.

26. ♙f5! f×e3
27. ♙×e6+ ♗×e6
28. ♗×e3!

La Tour a accompli avec succès sa tâche (pression sur la

colonne « c »). Maintenant la ♖e6 active doit être éliminée, de façon que le Roi soit la proie des pièces blanches.

28. ... ♖×e3
29. ♗×e3! ♖×d4

Après 29. ... h5 les Blancs peuvent e.a. forcer une finale gagnante : 30. ♖f5! ♖×f5 31. ♗×f5 ♖a8 32. ♖×a8 ♗×a8 33. ♗e7+ ♗f7 34. ♗c8 b5 35. ♗b6 ♗b7 36. ♗d7.

30. ♖g6+ ♖g7
31. ♖e6+ ♖f7
32. ♖×h6! ♖e8

Après 32. ... ♖a8 gagne le plus simplement : 33. ♖g5+ ♗f8 34. ♖×a8 ♗×a8 35. ♖d8+ ♖e8 36. ♖×b6.

33. ♖g5+ ♗f8
34. h3! g×h3
35. ♗f5!

Maintenant les Blancs menacent 36. ♗d6, et après 35. ♖e6 vient 36. ♖d8+ ♖e8 37. ♖d6+.

35. ... ♖e1+
36. ♗h2 ♖c7+
37. g3 ♖e6
38. ♗h6 ♗e8
39. ♖g8+ ♗d7
40. ♗f5 ♖e2

Sinon les Noirs perdent la Tour, après 41. ♖f7+.

41. ♖×b7!

Mais maintenant c'est pire : après deux échecs sans importance les Noirs doivent accepter la perte de la Dame (41. ...

♗d6+), par conséquent ils abandonnèrent 1-0

— 54 —

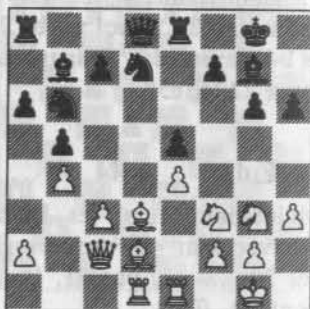
KARPOV SPASSKY

Moscou 1973

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♗b5 a6 4. ♗a4 ♗f6 5. 0-0 ♗e7 6. ♖e1 b5 7. ♗b3 d6 8. ♗c3 0-0 9. h3 ♗b8 10. d3 ♗b7 11. ♗bd2 ♗bd7 12. ♗f1 ♗c5 13. ♗c2 ♖e8 14. ♗g3 ♗f8 15. b4 ♗cd7 16. d4 h6 17. ♗d2 ♗b6 18. ♗d3 g6 19. ♖c2 ♗fd7 20. ♖ad1 ♗g7 21. d×e5 d×e5 (mieux 21. ... ♗×e5)

— 127 —



Maintenant le jeu est pratiquement équilibré. Si les Noirs parviennent à jouer ... ♖e7 et ... ♗c5, il ne peut être question d'un quelconque avantage blanc. Par conséquent les Blancs doivent s'activer eux-mêmes à l'aile-dame.

22. ♗c4 b×c4

Après 22. ... ♗c5? Karpov estime que le sacrifice de pièce 23. ♗×b5! ♗c4 24. ♗×c4 ♖c8

25. ♗×f7+! ♗×f7 26. ♖b3+ offre des possibilités.

23. ♗×c4 ♖e7?

Spassky pense égaliser le plus facilement par ... ♗c5, mais maintenant le Fou blanc devient fort. Après 23. ... ♗×c4 24. ♖×c4 la faiblesse c7 serait un peu compensée par la paire des Fous.

24. ♗b3 ♗c5
25. a4!

Ainsi les Blancs conservent une forte initiative. Après 25. ... ♗×b4 26. a5 ♗c8 (26. ... ♖c8 27. ♖a2 ♗a8 28. ♗×b4!) 27. ♗×b4! ♖×b4 28. ♖×d7 ♖e7 29. ♖ed1 ou 29. ♖d8+ suivi de ♖ed1, la domination de la colonne « d » décide, de façon inattendue. Le coup du texte est lié à un sacrifice de qualité ; après quoi la colonne ouverte « d » jouera également un grand rôle.

25. ... ♗c4
26. ♗a2 ♗c6
27. a5 ♗a4
28. ♖c1 ♗c8

28. ... ♗×d1 29. ♖×d1 ♗c8 n'est qu'une inversion de coups. A peine meilleur était 29. ... ♗a4 30. ♗×h6 ♗×h6 31. ♖×h6, par exemple 31. ... ♗c3? 32. ♗×c4, menaçant 33. ♖×g6+ ou 31. ... ♗f8 32. ♖c1.

29. ♗×h6 ♗×d1
30. ♖×d1 ♗d6?

Maintenant la pression de la (seule) Tour blanche sur la colonne « d » se révèle décisive.

Les Noirs ne devaient pas essayer de couvrir le pion c4 ; plus importante est la protection des cases de pénétration sur la colonne « d » par 30. ... ♖a7!. Alors les Blancs, après 31. ♗×g7 ♗×g7 32. ♖×c4, ont de bonnes possibilités avec deux pions pour la qualité, mais une décision immédiate n'est pas possible.

31. ♗×g7 ♗×g7
32. ♖g5!

Spassky ne comptait que sur 32. ♖d2? ♖ad8!, et 33. ♖×d6? perd après 33. ... ♗f8. Par contre maintenant un affaiblissement décisif de l'aile-roi est inévitable car 32. ... ♖×g5 33. ♗×g5 perd encore une pièce (la tentative de valoriser le pion c4, ne donne rien : 33. ... ♖a8 34. ♖×d6 ♗f6 35. ♗e2 ♗c3 36. ♗×f7).

32. ... f6
33. ♖g4

Menaçant 34. ♖×d6 suivi de ♗f5+.

33. ... ♗h7
34. ♗h4 1-0

34. ... ♗f8 permet le sacrifice 35. ♗×g6! ♗×g6 36. ♖h5+ ♗g7 37. ♖×d6!, et après 34. ... ♖g8 35. ♗×c4 ♖g7 36. ♖×d6 ♖×d6 c'est 37. ♗hf5! qui gagne.

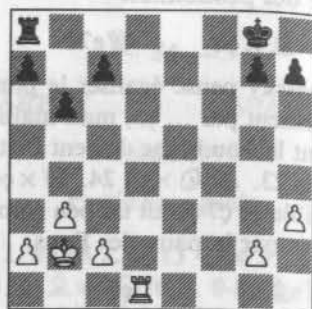
IV. Les septième et huitième traverses

Déjà au paragraphe précédent de ce chapitre nous avons vu que la pénétration de pièces lourdes dans la position adverse, surtout aux 7^e et 8^e traverses (pour les Blancs aux 1^{re} et 2^e), constitue l'un des plans stratégiques les plus importants pour l'exploitation de colonnes ouvertes. En général la pénétration à la 7^e traverse comporte un gain de matériel ou une paralysie totale de la position adverse, car sur cette rangée se trouvent généralement quelques pions adverses, qui sont une proie facile pour les pièces lourdes. Les pièces qui parviennent à pénétrer à la 8^e traverse, constituent un grand danger pour le Roi. Des preuves élémentaires sont les images de mat bien connues par Tour ou Dame à la 8^e traverse, qui non seulement surprennent souvent les débutants, mais sont également à la base de beaucoup de tournures tactiques et de belles combinaisons.

La pénétration de la Tour à la 7^e traverse joue un rôle important en finale ou lors de la transition en finale. Ici elle peut également être un facteur déterminant même en présence d'un matériel égal et très réduit.

Ainsi, par exemple, dans la position du diagramme les Blancs gagnent car, après 1. ♖d7 ♚c8 2. ♙c3 ou 1. ... ♙c5 2. ♙c3, le Roi blanc intervient sans peine dans le jeu, alors que les

— 128 —



figures noires sont tenues par la protection de leurs pions. C'est pourquoi, lors du passage en finale, l'échange de pièces, joint à l'occupation de la 7^e traverse, est souvent un but stratégique décisif.

Dans la partie suivante les Noirs se plaisent à profiter de chaque occasion pour simplifier le jeu par des échanges. Mais imprudemment ils laissent pénétrer la Tour adverse à la 7^e traverse ; du coup leur compte en finale est réglé.

— 55 —

STAHLBERG SZABADOS

Amsterdam 1950

Partie Anglaise

1. ♙c4 ♘f6 2. ♘f3 ♙c5 3. g3 b6 4. ♙g2 ♙b7 5. 0-0 e6 6. ♘c3 ♙e7 7. b3 0-0 8. ♙b2 d5 9. ♙x d5 ♘x d5 10. ♘x d5 ♙x d5 11. ♚c1 ♙f6 12. ♙c2 ♙x b2 13. ♙x b2 ♘d7 14. d3 ♙f6

15. ♙a3

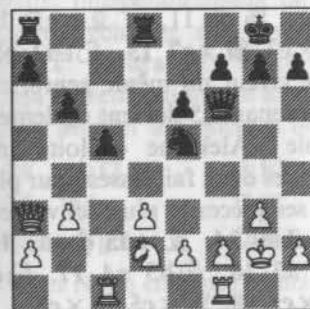
La position totalement équilibrée est le résultat d'une ouver-

ture jouée correctement. La seule possibilité blanche d'obtenir un jeu actif réside dans la préparation, par b4, de l'ouverture de la colonne « c », ce qui leur apporterait également la supériorité de pions au centre. Les Noirs auraient dû en tenir compte et retourner, maintenant ou au plus tard au 17^e coup, avec la Dame en e7, puis jouer ... ♚f8.

15. ... ♚fd8
16. ♘d2 ♙x g2
17. ♙x g2 ♘e5?

Les Noirs veulent diriger leur Cavalier vers d4 mais ce plan est déjoué par une ouverture immédiate de la colonne « c ».

— 129 —



18. b4! ♙x b4

Non pas 18. ... ♘d7? 19. ♘e4.

19. ♙x b4 ♚d8?

Ce coup de Tour apparemment logique (les Noirs veulent garder le pion a7 couvert pour le cas où les Blancs joueraient ♙a3 ou ♙a4) procure aux Blancs la domination définitive de la colonne ouverte. Correct serait 19. ... ♚a8, et après 20. ♙a3

♘c6 les Blancs n'ont qu'une supériorité positionnelle minime.

20. ♙e4!

Maintenant la ♚c8 est liée à la défense de la ♚a8 ; ainsi les Blancs gagnent du temps pour doubler leurs Tours.

20. ... ♘g6

Après 20. ... ♚ab8 décide : 21. ♙b7! ♙d8 22. ♙x a7 ♚a8 23. ♙b7 ♚b8 24. ♙e4 ♚x a2 25. ♙x e5 ♚x d2 26. ♚c7 avec les menaces ♚fç1 et ♚x f7 (26. ... ♙d5 + 27. ♙x d5 e x d5 28. ♚fç1 ♙f8 29. ♚d7! ♚x e2 30. ♚1ç7).

21. ♚c4! ♙e5?

Ce n'est que cette erreur dans la tentative de simplifier davantage encore le jeu, qui conduit irrémédiablement vers la défaite. Correct serait 21. ... ♙e7 22. ♚fç1 ♙d7, et les Noirs peuvent se défendre, par exemple 23. ♚c7 ♚x c7 24. ♙x a8 + ♘f8.

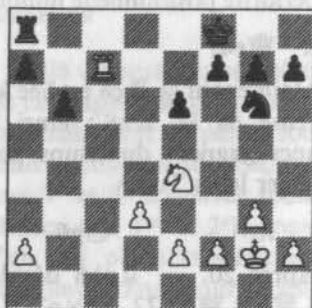
22. ♚fç1 ♙x e4 +
23. ♘x e4 ♚x c4

Visiblement les Noirs avaient l'intention de jouer 23. ... ♘e7 ; trop tard ils s'aperçoivent qu'il suivrait 24. ♚c7 ♙f8 25. ♚1ç3! ♚d8 26. ♚b7 ♘d5 27. ♚a3 a5 28. ♘g5.

24. ♚x c4 ♙f8
25. ♚c7

(voir diagramme)

Une position typique : la Tour à la 7^e traverse paralyse la position noire et assure un gain facile aux Blancs.



25. ... ♖e7

26. ♖b7

Empêche l'avance de pions ... b5 et ... a6.

26. ... f6

27. ♖d6 ♖c6

28. ♖b5

Avec gain de pion, car la menace 29. ♖c7 est imparable. Le reste n'est plus un problème pour un maître comme Stahlberg. 28. ... ♖b8 29. ♖c7 ♖d8 30. ♖x a7 ♖b7 31. ♖a8 ♖e7 32. f4 ♖d7 33. ♖f3 ♖c6 34. ♖e3 ♖b4 35. a3 ♖d5+ 36. ♖d2 f5 37. ♖g8 ♖f6 38. ♖b8 e5 39. ♖c3 e x f4 40. g x f4 ♖ x f4 41. ♖ x b6+ ♖g5 42. a4 ♖a7 43. ♖b2 ♖e6 44. ♖a2 ♖c5 45. ♖a3 ♖f6 46. ♖e3 g5 47. a5 h5 48. ♖d5+ ♖e6 49. ♖b4 f4+ 50. ♖f3 ♖d7 51. a6 ♖f5 52. ♖a5+ ♖f6 53. ♖c6 ♖c7 54. a7 ♖b6 55. ♖b4 ♖c8 56. ♖a6 ♖f5 57. ♖ x b6 g4+ 58. ♖f2 h4 59. ♖b5+ ♖g6 60. ♖b8 1-0

Plusieurs manœuvres et combinaisons tactiques, qui sont liées à la domination et l'exploitation des 7^e et 8^e traverses, dépassent le thème de ce livre ;

elles sont traitées en détail dans mon ouvrage « La tactique moderne aux Echecs ».

Ci-après quelques problèmes stratégiques liés à la domination des 7^e et 8^e traverses.

— 56 —

ALEKHINE YATES

Londres 1922

Gambit de la Dame

1. d4 ♖f6 2. ♖4 e6 3. ♖f3 d5 4. ♖c3 ♖e7 5. ♖g5 0-0 6. e3 ♖bd7 7. ♖c1 ♖e6 8. ♖c2 ♖e8 9. ♖d3 d x ♖4 10. ♖ x ♖4 ♖d5 11. ♖e4 f5? (positionnellement douteux, car cela permettra plus tard aux Blancs d'occuper la case e5 avec un Cavalier ; mieux vaut 11. ... f6 ou 11. ... ♖ x g5) 12. ♖ x e7 ♖ x e7 13. ♖ed2 b5? (une erreur du même genre, car maintenant ♖5 devient également faible ; Alekhine exploite très bien ces deux faiblesses pour placer ses pièces le plus activement possible) 14. ♖ x d5 ♖ x d5 15. 0-0 a5 16. ♖b3 a4 17. ♖c5 ♖ x c5 18. ♖ x c5 ♖ x c5

19. ♖ x c5

Jugeant correctement la position, Alekhine ne redoute pas l'importante simplification, car maintenant sa grande supériorité positionnelle, la domination de la colonne « c » et la forte position du Cavalier en e5 vont pouvoir s'exprimer.

19. ... b4

20. ♖f1 ♖a6

21. ♖e5 ♖eb8

Il est important que les Noirs ne puissent pas échanger les Tours, car après 21. ... ♖c8 22. ♖ x c8 ♖ x c8 23. ♖ x c8 ♖ x c8 24. ♖c6 b3 25. a x b3 a x b3 26. ♖a5 ils perdent un pion. Cela assure aux Blancs une supériorité permanente sur la colonne ouverte. Les plan stratégique consiste à enfermer l'aile-roi par le doublement des Tours à la 7^e traverse et ensuite, à l'aide du Cavalier et du Roi, mener une attaque de mat. Alekhine poursuit cette idée avec persistance.

22. f3 b3

23. a3 h6

Maintenant également 23. ... ♖c8 est réfuté par 24. ♖ x c8 ♖ x c8 25. ♖ x c8 ♖ x c8 26. ♖d3 avec gain de pion après 27. ♖c5. Indépendamment de cela, après l'échange des Tours, les Noirs perdraient rapidement déjà du seul fait que le Roi blanc peut accéder librement à b4.

24. ♖f2 ♖h7

25. h4 ♖f8

26. ♖g3 ♖fb8

Les Noirs en sont réduits à des coups passifs et doivent attendre de voir ce que leur grand adversaire entreprend.

27. ♖c7 ♖b5

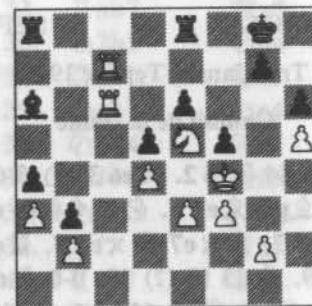
28. ♖1c5 ♖a6

29. ♖5c6 ♖e8

30. ♖f4 ♖g8

31. h5!

Ainsi les Blancs ont réalisé toutes les étapes de leur plan jusqu'au doublement des Tours à la 7^e traverse. Cela décide de la partie en quelques coups.



31. ... ♖f1

32. g3 ♖a6

33. ♖f7! ♖h7

34. ♖6c7 ♖g8

35. ♖d7!

Menace 36. ♖f6+. Il apparaît que les Noirs ne peuvent plus parer à cette menace.

35. ... ♖h8

36. ♖f6! ♖f8

37. ♖ x g7!! ♖ x f6

38. ♖e5! 1-0

Après 38. ... ♖6f8 ou 38. ... ♖af8 suit mat en deux coups, car la Tour noire enlève au Roi sa seule case de fuite.

Cette partie montre comment la domination de la colonne ouverte mène d'abord à la paralysie de la position noire et finalement au doublement des Tours à la 7^e traverse. La partie suivante donne un exemple un peu plus difficile de la puissance des Tours à la 7^e traverse.

PACHMAN

SEFC

Trencianské Teplice 1949

Gambit de la Dame

1. d4 ♘f6 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 d5
4. ♘g5 ♘e7 5. ♘f3 0-0 6. e3
♘e4 7. ♘×e7 ♖×e7 8. ♖c1
♘c6 9. ♘d3 f5 (?) 10. 0-0 ♘d7
11. ♖c2 ♖f6 12. b4 g5 13.
♘×d5 e×d5 14. b5 g4 15. ♘d2
♘b6 16. b×c6 b×c6

17. ♘e2 ♖h4!

17. ... ♘d7 les Blancs répliquent par 18. ♘b3, et le blocage du faible pion ♘6 leur est favorable. Seulement, les Noirs trouvent dans cette position une excellente contre-chance : ils menacent avec l'attaque ... ♖f6-h6.

18. ♘×e4?

Introduction à une combinaison, liée à un sacrifice de qualité ; mais les Blancs n'ont pas vu un subtil coup intermédiaire. Ils auraient dû se contenter d'un léger avantage après 18. f3.

18. ... f×e4

19. ♖×c6 ♘d7!

Une surprise pour les Blancs qui s'attendaient à 19. ... ♘a6 20. ♖e6+ ♘h8 21. ♖e5+ ♖f6 22. ♘f4! ♘×f1 23. ♖×f1 avec une position gagnante avec au moins trois pions pour la qualité. Il apparaît que cela fait une différence fondamentale que le Fou soit en b5 ou en a6.

La position qui se présente après 20. ♖c2 ♘b5 21. ♘b3 ♘d3 22. ♖d2 ♘c4 23. ♖d1 n'est manifestement pas attrayante pour les Blancs. C'est pourquoi ils se décident déjà maintenant pour un sacrifice de Dame positionnel.

20. ... ♘b5

21. ♖e6+ ♘h8

22. ♖e5+ ♖f6

23. g3

23. ♘f4 échoue sur le coup intermédiaire décisif 23. ... ♖e8!

23. ... ♖h6

24. ♘c3!

Mauvais serait 24. ♖fe1? ♖e8 25. ♖c7 ♖×f2!

24. ... ♖e8

Faible est 24. ... ♘×f1 25. ♘×d5 ♘×d5 26. ♖×d5 ♖af8 27. ♖×f1, et les Blancs s'emparent du pion e4.

25. ♘×b5!

En échange de la Dame les Blancs obtiennent Tour et Cavalier, et en même temps forcent la pénétration des Tours à la septième traverse. Les perspectives sont au moins égales.

25. ... ♖×e5

26. d×e5 ♖e6

27. ♖c7 ♖h5?

Apparemment efficace vu les menaces ... ♖h6 et ... ♖×e5, suivi de ... ♖e7. Mais le coup du texte se révèle être une perte de temps ; par conséquent immédiatement 27. ... ♖×e5 était préférable ; après 28. ♖c1 ♖f6

les Noirs peuvent se maintenir.

28. ♘d4! ♖h6?

Une poursuite logique, certes, mais douteuse du plan. Nécessaire était 28. ... ♖×e5 29. ♖fç1 ou 29. ♖×a7 avec meilleur jeu blanc. Maintenant les Blancs forcent le doublement des Tours à la 7^e traverse.

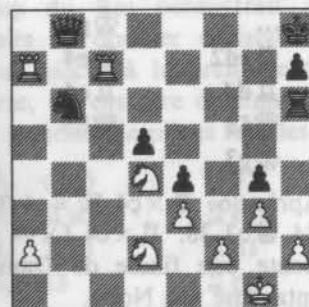
29. ♖c1 ♖×e5

Ce n'est que maintenant que les Noirs s'aperçoivent que, après 29. ... ♖×h2+ 30. ♘f1 leurs pièces sont désespérément hors-jeu. Après 30. ... ♘c4 suit alors 31. ♖c8+ ♘g7 32. ♘e2! ♘×d2 33. ♘f5+ ♘g6 34. ♘×h6 ♘×h6 35. ♖lç6+ ♘h5 36. ♖f8! ♘f3 37. ♖f5+ ♘g5 38. e6 ou 35. ... ♘g5 36. ♖g8+ ♘f5 37. ♖f8+ ♘×e5 38. ♘×d2 avec gain.

30. ♖×a7 ♖b8

31. ♖c7

— 132 —



Les Blancs ont atteint leur but, la position est franchement gagnante pour eux. Les coups suivants suivirent en éclairs ; ce n'est qu'au 42^e coup que les Blancs se rendent compte de leur supériorité.

31. ... ♘c8

32. ♖ab7 ♖a8

33. ♘2b3 ♘d6

34. ♖a7 ♖f8

35. ♘e2 ♘c4

36. ♘bd4 ♘e5

37. ♘f4 ♘f3+

38. ♘×f3 g×f3

39. ♖f7 ♖b8

40. ♖ab7 ♖c8

41. ♖fç7 ♖g8

42. ♘×d5

Ce coup sous enveloppe conduit le plus sûrement vers la victoire. Plus précis serait 42. a4, car après 42. ... ♖a6 43. h4, suit décisivement 44. ♘h5. Incorrect par contre serait immédiatement 42. h4 d4! 43. e×d4 e3! 44. f×e3 ♖×g3+ 45. ♘f1 ♖g8.

42. ... ♖d6

43. ♘c3 ♖d8

44. h4 ♖e6

Ou 44. ... ♖e8 45. ♘h2, et les Blancs gagnent facilement ; alors ils menacent déjà ♖×h7+, et après ... h6 ou ... h5 le Cavalier peut pénétrer dans le camp adverse.

45. ♘h2 h5

46. ♖e7 ♖g4

47. ♘×e4 ♖g6

48. ♘g5 ♖a8

49. e4!

Un piège discret, dirigé contre la Dame.

49. ... ♖c8?

50. ♖e6 ♖c1

Un dernier espoir : 51. ♖×g6?? ♖h1+ 52. ♘×h1 pat !

51. ♖b8+ 1-0

NIMZOVITCH

CAPABLANCA

New York 1927

Défense Caro-Kann

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5 e5 f5 4. e3 d3 5. e6 d3 6. c3 b6 7. ge2 c5 8. dxc5 9. 0-0 e7 10. a4 c6 11. cxc5 12. e3 c7 13. f4 f5 14. c3 c6 15. ad1 g6 16. g4? (conduit au blocage complet de l'aile-roi, de sorte que les Blancs perdent toute possibilité de jeu actif ; mieux 16. f2) 16. ... cxe3 17. cxe3 h5! 18. g5 (ou 18. h3 hxc4 19. hxc4 0-0-0 avec les menaces ... g5 et ... h4 ; l'ouverture de la colonne « h » provoquerait une forte attaque noire) 18. ... 0-0 19. d4 b6 20. f2 f8 21. a3 c7 22. d3 a5 23. e2 e8 24. g2 c6 25. ed2 (d'après Alekhine 25. cxc6 26. d4 était préférable ; il en ressort que la manœuvre avec 22. ... a5 n'était pas correct et que les Noirs ne choisissent la voie exacte qu'avec leur 26^e coup).

25. ... e8
26. e2 e7
27. ed2 c4
28. h3 g7
29. f2 a5

Premiers préparatifs de la percée ... b5-b4 par laquelle les Noirs veulent ouvrir la colonne « c ». Comme la structure des pions blancs empêche une

avance active, les Noirs peuvent manœuvrer librement.

30. e2 f5!

Selon les apparences les Noirs, qui par leur 26^e coup évitèrent l'échange de Cavaliers et l'admettent maintenant en f5, n'ont rien obtenu. Mais au coup suivant ils gagnent le point d'action e4 et en font un important point d'appui pour leur Tour.

31. cxf5+

Après 31. ed2 cxd4 32. cxd4 cxd4 33. cxd4 c4 34. e3 a4 ou 33. ... b5 les Noirs obtiennent, par la domination de la colonne ouverte, un avantage semblable à celui dans la partie.

31. ... gxf5
32. f3

Mais pas 32. cxc5 h8 33. f3 h4, et les Noirs récupèrent avantageusement le pion.

32. ... g6
33. ed2 e4
34. d4 c4
35. f2 b5
36. g3

Après 36. cxc4 cxc4 37. d4 b3 38. cxe4 fxe4 se présente une finale de Dames avantageuse aux Noirs.

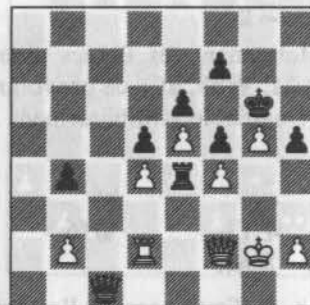
36. ... cxd4
37. cxd4

Impossible est 37. d4 e2. Ainsi donc les Noirs ont forcé l'ouverture de la colonne « c » sans la poussée habituelle ... b5-b4. Exceptionnellement

cette colonne ne servira pas à l'engagement de la Tour mais de la Dame noire !

37. ... c4!
38. g2 b5
39. g1 b4
40. axb4 axb4
41. g2 c1!

— 133 —



Par sa manœuvre de Dame, Capablanca a obtenu une position où les Blancs ne peuvent jouer avec la Dame ni avec la Tour, à cause de la menace d'une perte de matériel immédiate. Un coup du Roi permettrait aux Noirs de doubler décisivement leurs pièces à la première traverse, un cas rare de zugzwang en présence de pièces lourdes !

42. g3 h1!
43. d3 e1!
44. f3 d1
45. b3 c1

Une nouvelle fois les Blancs sont en zugzwang : sur 46. h3 c'est 46. ... c2! qui décide.

46. e3 f1
0-1

V. Des Tours actives devant la chaîne de pions

Dans les paragraphes précédents nous avons parlé de la méthode fondamentale pour l'engagement des pièces lourdes en vue de l'ouverture et de l'occupation de colonnes ouvertes. Seulement, dans certaines positions, l'occupation des colonnes ouvertes se révèle insuffisante pour un engagement efficace des Tours. Il n'est pas possible de créer toujours et en toutes circonstances des colonnes ouvertes, là où le plan stratégique le souhaiterait. Ainsi, par exemple, dans le cas de roques du même côté, il n'est généralement pas possible d'effectuer une avance de pions côté Roi, afin d'ouvrir une colonne, car cette avance serait dangereuse pour le propre Roi. Dès lors, dans ces cas-là on préfère placer la Tour devant sa propre chaîne de pions. Regardons, par exemple, la vieille variante du Gambit de la Dame : 1. d4 d5 2. c4 e6 3. c3 f6 4. g5 e7 5. e3 0-0 6. f3 bd7 7. c1 b6 8. cxd5 exd5 9. d3 b7 10. 0-0 c5 ; ici Pillsbury avait coutume de jouer 11. e5 suivi de f4, f3 et h3. Pareilles manœuvres qui mènent à l'engagement des Tours dans l'attaque du Roi, sont très fréquentes.

Dans quelques systèmes d'ouvertures modernes les Tours sont engagées très souvent devant la chaîne de pions. En général une avance de pions est nécessaire à une ouverture de

colonne. Mais déjà Steinitz fit remarquer que l'avance de pions peut être désavantageuse dans la perspective de la finale, un principe que, entre autres, Réti préconisa également. C'est pourquoi les joueurs positionnels s'efforcent souvent de laisser les pions le plus longtemps possible à leur case de départ. Ainsi, aux Echecs modernes, on rencontre souvent les Tours devant la chaîne de pions, et cela non seulement lors de l'attaque de Roi. En son temps, Tartacover utilisait pour un tel engagement de cette pièce la notion de « Tour hypermoderne ». En voici deux exemples.

— 59 —

ALEKHINE KMOCH

San Remo 1930

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. ♙d2 0-0 5. e3 d5 6. ♘f3 c5 7. a3 ♙×c3 8. ♙×c3 ♘e4 9. ♙c1 ♘×c3 10. ♙×c3 ♘×d4 11. e×d4 ♘c6 12. ♙e2 d×c4 13. ♙×c4 ♙f6 14. 0-0 ♙d8 15. ♙d3 ♙d7

16. ♙e1

Les Blancs décident de jouer pour le gain, quoique les Noirs aient complètement fait jeu égal dans l'ouverture ; c'est pourquoi ils évitent 16. ♙d2 et 17. d5 ce qui leur aurait permis de se débarrasser du pion isolé, et préparent une attaque contre l'aile-roi.

16. ... ♙e8

17. ♙d2 ♘e7

18. ♘g5!

Le premier coup d'attaque, avec lequel les Blancs veulent provoquer l'affaiblissement ... h6. La principale menace est 19. ♘×e6! f×e6 20. ♙×e6.

18. ... ♘d5

19. ♙f3 ♙e7

20. ♙g3

Maintenant les Blancs menacent 21. ♙d3, afin de provoquer le désagréable affaiblissement ... g6.

20. ... h6

21. ♘f3 ♙f6

22. ♙e4!

La 2^e Tour passe à l'attaque et, par la même occasion, gêne les Noirs dans l'occupation de f4.

22. ... ♘e7

Dans l'attente de 23. ... ♘f5 (après 23. ♙eg4).

23. ♘e5 ♘f5

24. ♙d3 ♙a8

25. h3!

Pour pouvoir engager encore leurs pièces lourdes, les Blancs doivent d'abord éliminer les dangers menaçant la première rangée.

25. ... ♘d6?

L'échange du Cavalier contre le Fou est une erreur et rend plus difficile la défense noire. Après le correct 25. ... ♙c6 la partie serait en équilibre.

26. ♙f4 ♘×c4

27. ♘×c4 ♙g5

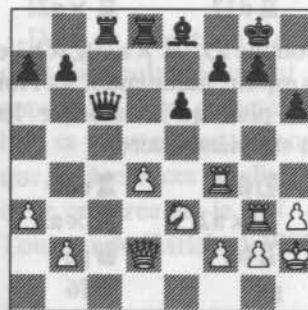
Ou bien 27. ... ♙e7 28. ♘e5, et maintenant 28. ... f6 ne serait pas bon à cause de 29. ♘g4.

28. ♙g3 ♙d5

29. ♘e3 ♙c6

30. ♙h2

— 134 —



Maintenant les Tours noires occupent une position menaçante et permettent une fin énergique. L'occupation de la première rangée n'aurait pas de sens pour les Noirs, vu que le Roi blanc est bien caché et que les Noirs n'ont plus le temps de doubler leurs figures.

30. ... ♙c1

31. ♙b4 ♙c7

Après 31. ... ♙b1 les Blancs gagnent par 32. ♙e7 ♙c1 33. ♙×g7+ ♘×g7 34. ♙g4+ ♘h7 35. ♙f6 ♙h1+ 36. ♘g3.

32. d5! a5

Ou 32. ... e×d5 33. ♙d4 avec une attaque décisive.

33. ♙e4 ♙d6

34. ♙e5 g6

35. ♙h5! ♙×d5

Ou 35. ... ♘h7 36. ♘g4!

g×h5 37. ♘f6+ avec mat au coup suivant.

36. ♘×d5 e×d5

37. ♙×h6 1-0

Dans cette partie la paire des Tours fut engagée pour l'attaque du Roi.

Dans la partie suivante les Noirs parviennent avec autant de succès à utiliser les Tours pour une pression positionnelle sur l'aile-dame.

— 60 —

TRIFUNOVIC PACHMAN

Hilversum 1947

Partie des quatre Cavaliers

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♙b5 ♙b4 5. 0-0 0-0 6. d3 ♙×c3 7. b×c3 d6 8. ♙g5 ♙e7 9. ♙×c6 b×c6 10. ♙c1 (mieux 10. ♘d2) 10. ... h6 11. ♙×f6 ♙×f6 12. ♙e3 c5! 13. ♙fb1? (mieux 13. ♙ab1) 13. ... ♙d7 14 d4? (mieux 14. ♘c4 ♙ab8 15. ♙b3 ♙b6, et les Noirs ont déjà un léger avantage grâce à la possibilité ... ♙a4, de même qu'après 14. ♙b7 ♙fb8! 15. ♙ab1 ♙d8) 14. ... ♘×d4 15. ♘×d4 e×d4 16. ♘×d4 ♙fe8! (pour répondre à 17. ♙b7 par 17. ... ♙c6! suivi de ... ♙×e4 ; en plus ils menacent déjà ... d5) 17. ♙e1 ♙ab8

18. ♘b3

Le projet blanc (domination de la colonne « b ») a échoué. Maintenant les Blancs doivent craindre la pénétration de la

Tour en b2 ; par conséquent ils préfèrent fermer la colonne ouverte. Les Noirs sont obligés de chercher une autre voie pour l'engagement de leurs pièces lourdes.

18. ... ♖b4
19. f3

Non pas 19. ♖×a7 ♖b×e4
20. ♖×e4 ♖×e4 21. ♖×c7?
♖×a1+! 22. ♖×a1 ♖e1 mat.

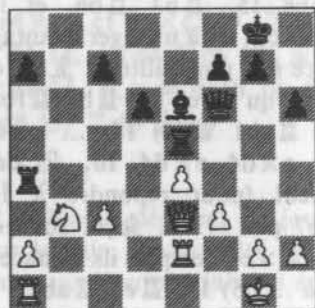
19. ... ♖a4

Ainsi l'une des Tours occupe une position très active : elle protège le pion a7 et attaque le pion a2.

20. ♗c3 ♖e5!

La deuxième Tour également vise l'aile-dame. La tentative 21. f4 est à l'avantage des Noirs après 21. ... ♖5×e4 22. ♖×e4 ♖×e4 23. ♖×e4 ♖×c3 24. ♖c1 ♖d3 25. ♖e7 ♖e6 26. ♖e×c7 ♖e3+.

21. ♖e2 ♖e6
— 135 —



La pression noire sur l'aile-dame augmente à chaque coup. Après des coups défensifs

blancs, décide le transfert de la deuxième Tour à l'aile-dame, par exemple 22. ♖d4 ♖ea5 23. ♖×e6 ♖×e6 24. ♖d2 ♖c4 suivi de ... ♖a3 ou 22. ♖c1 ♖b5! 23. ♖d4 ♖ba5 24. ♖c6 ♖c5. Maintenant les Blancs commettent une erreur qui termine pratiquement la partie :

22. ♖d1? ♖×a2!

Comme 23. ♖×a2 ♖×b3 est sans espoir, maintenant les Noirs n'ont plus qu'à valoriser leur pion supplémentaire.

23. ♖d4 ♖ea5
24. ♖×a2 ♖×a2
25. ♖b1 ♖g6
26. g4 ♖f6

Après avoir provoqué l'affaiblissement g4, la Dame noire se prépare à pénétrer en h4 ; cela oblige les Blancs à abandonner la colonne ouverte. Impossible est 27. ♖e2 ♖c4, après quoi le pion c3 est également perdu.

27. ♖e1 ♗5
28. ♖×e6 ♖×e6
29. ♖e2 ♖a3
30. ♖g2 ♖c4
31. ♖c2 ♖a1
32. ♖c1

32. ♖d2 ♖f1+ 33. ♖g3
♖d1 34. ♖e2 ♖h1.

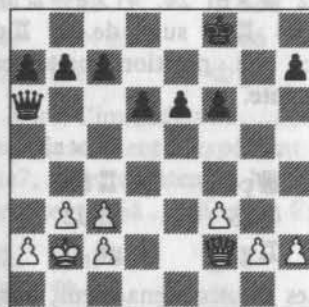
32. ... ♖a2+ 33. ♖g3 ♖b3
34. ♖g1 ♖b2 35. e5 d×e5 36.
♖b1 ♖×c3 37. ♖c1 ♖d2 38.
♖×c5 ♖f4+ 39. ♖h3
♖×f3+ 40. ♖g3 ♖×g3+
41. ♖×g3 ♖a3+ 42. ♖g2 f6
43. ♖c7 ♖h7 0-1

6 LA DAME ET LE JEU DES PIÈCES LOURDES

Déjà au chapitre « La valeur des pièces » nous avons relevé quelques particularités quant à l'engagement de la Dame. Nous avons constaté que les caractéristiques de la Dame sont : sa grande mobilité, sa polyvalence, sa possibilité de coordonner ses mouvements et que, grâce à ces qualités, elle est surtout une pièce d'attaque. Sa cible préférée est le Roi. A preuve une finale de Dames simple du Tournoi de Karlsbad 1907.

MARÓCZY MARSHALL

— 136 —



1. ♖h4 ♖g7 2. ♖g4+ ♖f7
3. ♖h5+ ♖g7 4. ♖e8 ♖e2 5.
♖e7+ ♖g6 6. ♖f8! e5 7.
♖g8+ ♖h6 8. h4! ♖f2 9.
♖f8+ ♖g6 10. h5+! ♖×h5
11. ♖g7! ♖d2 12. ♖×h7+
♖h6 13. g4+ ♖g5 14. ♖×c7
♖f4 15. ♖×b7 ♖h1 16.
♖b4+! ♖×f3 17. ♖×d6
♖×g4 18. ♖4 e4 19. ♖5 f5 20. ♖6
♖h8+ 21. ♖3 e3 22. ♖g6+
♖f4 23. ♖7 e2 24. ♖e6 ♖f3 25.

♖×f5+ ♖g2 26. ♖g4+ ♖f2
27. ♖f4+ ♖g2 28. ♖e3 ♖f1
29. ♖f3+ ♖e1 30. ♖f4 ♖c8
31. ♖d6 ♖f2 32. ♖d8 e1 ♖
33. ♖×c8 ♖d2+ 34. ♖a3
♖c1+ 35. ♖a4 ♖f4+ 36. ♖4
1-0

En milieu de partie également la Dame se met le mieux en évidence dans l'attaque des faibles- ses adverses ou du Roi. Sa mobilité lui permet également un transfert éclair d'une aile à l'autre. Cette qualité se manifeste de façon impressionnante dans les deux parties suivantes :

— 61 —

TARRASCH TCHIGORINE

Match 1893

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖b5
a6 4. ♖a4 ♖f6 5. ♖c3 ♖b4 6.

♞d5 ♙a5 7. 0-0 d6 8. d3 ♙g4
9. ♜c3 ♞d7 10. ♞e3 ♙h5 11.
♙×c6 b×c6

12. ♙a4

Ainsi les Blancs engagent d'abord la Dame pour une action contre les pions et gagnent un pion. Les Noirs seront dédommagés par une attaque contre l'aile-roi, affaiblie par l'absence de la Dame. Que la manœuvre blanche, introduite par le 11^e coup, fût une heureuse idée, on peut en douter sérieusement.

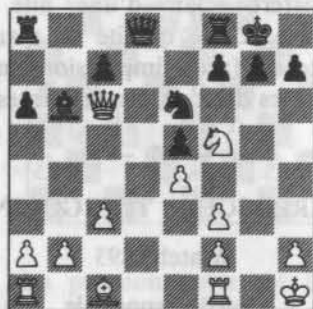
12. ... ♙b6

13. ♙×c6 0-0

Un facteur important est que les Blancs ne peuvent empêcher l'affaiblissement de la position de leurs pions par un repli du Cavalier en e1, car ce coup serait suivi de ... ♙e2.

14. ♞f5 ♞c5
15. d4 ♞e6
16. d×e5 ♙×f3
17. g×f3 d×e5
18. ♞h1?

— 137 —



que, alors, ... ♙f6 suivi de ... g6 donne un jeu excellent aux Noirs. Maintenant, par une sortie de la Dame, les Noirs récupèrent le pion et affaiblissent en même temps la position du Roi blanc.

18. ... ♙d3!

19. ♙e3 ♙e2!

20. ♞h4

La couverture naturelle par 20. ♞g2 échoue sur 20. ... ♙×e3 21. ♞×e3 ♞g5.

20. ... ♙×e3

21. f×e3

Après 21. ♙ae1 les Noirs peuvent rafler des pions par ... ♙×b2 et ... ♙×a2 ; cependant plus fort encore est 21. ... ♙×f2! 22. ♙×f2 ♙×f2 23. ♞g2 ♙×e1 24. ♞×e1 ♙ab8 25. b4 ♙b6 suivi de ... ♙d8 avec une position nettement gagnante.

21. ... ♙×e3

22. ♙c4 ♙fd8

23. ♞f5 ♙d2

24. ♙g1 g6

Les Blancs menaçaient, après 25. ♙×g7+! ♞×g7 26. ♞×h6+ ♞h8 27. ♞×f7+ ♞g8 28. ♞h6+ ♞h8 29. ♙g8+, le mat à l'étouffée bien connu.

25. ♙g2 ♙f4

26. ♞e7+ ♞g7

27. ♞d5! ♙h6!

Non pas 27. ... ♙×f3 28. ♙f1 avec dangereuse attaque blanche sur la colonne « f ». Le coup du texte comporte égale-

ment une jolie combinaison : en effet, si 28. ♞×c7, alors 28. ... ♞f4! 29. ♞×a8 (29. ♙f2 ♙a8 30. ♙c5 ♞d3) 29. ... ♞×g2 30. ♙c7! (30. ♙g1 ♞f4 31. ♙c7 ♙h5 32. ♙f1 ♙d1 avec gain), et maintenant gagne aussi bien 30. ... ♙d2 31. ♙×e5+ ♞g8 32. ♙g1 ♞f4 (Tarrasch) que 30. ... ♙h5 31. ♙×d8 ♙×f3 32. ♙d1! ♙×e4 33. ♞g1 ♞f4 34. ♙d2 ♞h3+ 35. ♞f1 ♙h1+ 36. ♞e2 ♙×a1 (Tchigorine). Dans cette phase de la partie les Noirs engagent leur Dame dans l'attaque contre l'aile-roi.

28. ♙ag1 ♙d7!

Les Noirs sacrifient encore un pion, gagnant deux temps pour l'occupation de la colonne « d ».

29. ♙c6 ♙ad8

30. ♙×a6 ♙d6

31. ♙e2 ♞g8

Après l'immédiat 31. ... ♙c6 les Blancs auraient l'expédient 32. ♞e7, mais maintenant les Noirs menacent déjà ... ♙c6 et ... ♞f4.

32. ♙e3 g5

33. ♙e1 f6

34. ♙f2 ♙c6

35. ♞e3 ♙h5

36. ♞g2

Mauvais serait 36. ♞f5 ♙d3 37. ♙gf1 ♞f4 suivi de ... ♞h3.

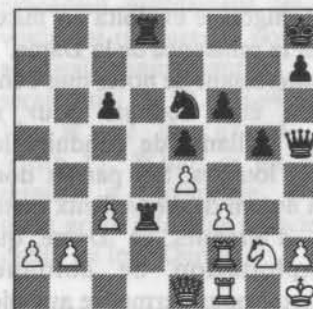
36. ... ♙d3

37. ♙gf1

Par leurs derniers coups les Blancs ont consolidé la position de leur Roi de façon que l'attaque noire piétine. Mais maintenant Tchigorine découvre une

manœuvre prometteuse, qui lui donne l'occasion d'exploiter la position plus active de ses pièces lourdes : il profite de la mobilité de sa Dame pour effectuer un revirement vers l'aile-dame, où elle trouve des cibles de choix sur les colonnes ouvertes.

— 138 —



37. ... ♙f7!

38. b4?

Cet affaiblissement accélère la défaite blanche. Mais une tactique attentiste ne pouvait pas non plus sauver la partie. Les Noirs forcent l'avance des pions b3 et c4, gagnant le point d'appui d4 pour leurs figures. En plus ils ont la possibilité d'un regroupement par ... ♞c5, ... ♙3d7 et ... ♞d3, ce que le coup du texte voulait justement éviter.

38. ... ♙a7!

39. ♙c1 ♙a6!

40. ♙c2?

Ne voit pas la jolie combinaison finale. Nécessaire était 40. ♞g1 ♙c4 41. ♙c2 ♞f4! 42. ♞×f4 e×f4, et les Blancs sont toujours limités dans leurs mouvements, alors que les Noirs disposent de la forte percée ... g4.

40. ... ♔♙4
41. ♔♙♙1 ♔♙×♙3!
42. ♔♙×♙3 ♔♙×♙3
0-1

Après 43. ♖×ç3 ♜d1+ 44. ♜e1 ♜×e1+ les Blancs perdent encore une Tour, car 45. ♔g2 ♜f4+ 46. ♔g3 ♜g1+ conduit au mat. Dans cette partie Tchigorine exploita au maximum la puissance de la Dame. Il est intéressant de noter que Tchigorine était redouté pour sa façon brillante de conduire les pièces lourdes. Ses parties donnent autant de merveilleux exemples d'attaques de Dame que d'exploitation de colonnes ouvertes pour permettre aux pièces lourdes de pénétrer dans la position adverse.

— 62 —

BOGOLIUBOV MIESES

Baden-Baden 1925

Défense Hollandaise

1. d4 f5 2. g3 ♘f6 3. ♙g2 e6
4. ♘f3 d5 5. 0-0 ♙d6 (5. ...
♙e7!) 6. ♜c4 ♜f6 7. ♘c3 ♘bd7 8.
♞c2 ♘e4 9. ♚h1 ♞f6 10.
♙f4! ♙×f4 11. g×f4 ♞h6
12. e3 ♘df6 13. ♘e5 ♘d7 14.
♞g1 ♘×e5 15. d×e5 ♘×c3
16. b×c3!

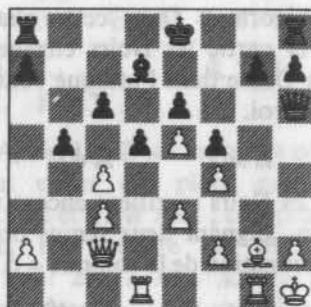
Déjà par ce coup les Blancs veulent élargir le champ d'action de leurs pièces lourdes. Une bonne occasion pour cela serait l'acceptation du sacrifice de pion par 16. ... d×c4? 17. ♖ad1, puis ♜d6. Par la même occasion ils ouvrent la colonne « b » et

menacent d'attaquer ultérieurement le centre par $c \times d5$ et $c4$.

16. ... ♗d7
17. ♖ad1! b5

Les Noirs veulent parer à la menace citée et, visiblement, ne tiennent compte que de la réponse 18. $\phi \times b5?$ $\phi \times b5$, qui leur promet un bon contre-jeu sur la colonne « c ».

— 139 —



Il est instructif, dans la suite de la partie, de comparer l'activité des Dames blanche et noire. Celle-ci, à cause de sa sortie prématurée, finit par se trouver en très mauvaise posture et ne peut pratiquement plus intervenir jusqu'à la fin. La Dame blanche, par contre, parvient en peu de temps, au départ d'une situation modeste, à menacer la position adverse aux deux ailes.

18. ♔b2! 0-0

Impossible est 18. ... d \times ç 19.
 ♚ d6 tout comme 18. ... b \times ç 19.
 ♚ b7.

19. ♔a3! ♖fd8

Maintenant 19. ... b x ç4 serait
suivi de 20. ♔d6 ♚fd8 21.
♚b1, puis ♚b7.

20. $c \times b5$ $c \times b5$

21. ♠a6!

Menace 22. ♖×d5 e×d5 23. ♔×h6. Il fallait y parer par 21. ... ♗h4!, ce qui serait suivi de 22. ♜d2 avec la menace 23. a4! b×a4 24. c4.

21. ... ♔h5?

Ne prévient la menace que partiellement. Les Blancs font un sacrifice brillant, leur Dame s'infiltre à l'aile-roi et tisse une toile de mat. La combinaison est surtout convaincante par son lien logique avec la manœuvre précédente ♖c2-b2-a3-a6.

22. ♖×d5! e×d5
23. ♜×g7+! ♔×g7
24. ♙f6+ ♔g8
25. ♜g1+ ♙g4
26. ♜×g4+ f×g4

Les Noirs ont certes plus que suffisamment de matériel en échange de leur Dame, mais malgré cela, décide maintenant l'avance du pion passé blanc, soutenu par sa Dame.

27.	f5	♖ dç8
28.	e6	♔ ç6
29.	♙ f7 +	♕ h8
30.	f6	♖ g8
31.	♙ ç7	♖ aç8
32.	♙ e5	d4 +
33.	♕ g1	1-0

— 63 —

RÉTI CAPABLANCA

New York 1924

Partie Anglaise

1. ♖f3 ♘f6 2. c4 g6 3. b4!?

♖g7 (mieux 3. ... a5! 4. b5 d6)
 4. ♖b2 0-0 5. g3 b6 6. ♖g2
 ♜b7 7. 0-0 d6 8. d3 ♜bd7 9.
 ♜bd2 e5 10. ♔c2 ♜e8

11. $\mathbb{H} \text{fd1!}$

Le premier coup fin, qui tient compte d'un éventuel engagement de la Dame blanche sur la diagonale a1-h8. Par leur coup précédent, visiblement, les Noirs voulaient préparer la poussée ... e4, mais maintenant 11. ... e4 serait suivi de 12. d × e4 ♞ × e4 13. ♙ × g7 ♜ × g7 14. ♞ d4 ♞ df6 15. ♖ b2!, et les Blancs seraient à l'avantage, précisément grâce à la plus grande efficacité de leur Dame.

11.	...	a5
12.	a3	h6
13.	Qf1	c5
14.	b5!	

Ici les Blancs pouvaient gagner un pion par 14. $b \times a5$ ♚ $\times a5$ 15. ♜ $\times e5$ ♙ $\times g2$ 16. ♜ $\times d7$ ♙ $\times c6$ 17. ♜ $\times f6+$ ♙ $\times f6$ 18. ♙ $\times f6$ ♚ $\times f6$, mais alors les Noirs, grâce à la collaboration de leurs pièces, auraient des chances d'attaque contre la position affaiblie du Roi.

14. ... ♘f8
15. e3!

Début d'une action qui mène à l'ouverture de la colonne « d » et de la diagonale a1-h8.

15. ... ♔c7
16. d4 ♙e4
17. ♔c3 (?)

Une imprécision tactique, qui aurait pu coûter une grande partie de leur avantage aux Blancs.

Correct était 17. ♖c1.

17. ... e×d4
18. e×d4 ♘6d7?

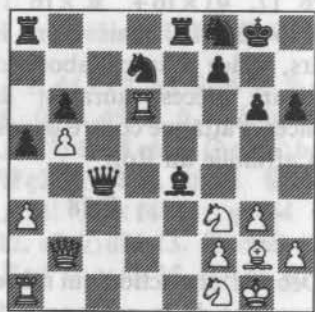
Après cette erreur tout s'arrange à nouveau pour les Blancs. Beaucoup plus fort était 18. ... ♘e6! 19. ♖c1 ♙a8 avec un jeu compliqué.

19. ♖d2! ♙×d4

Les Noirs auraient dû maintenir la tension au centre. Bien sûr, maintenant ils arrivent à échanger le pion c4 contre leur pion d6, il reste néanmoins la faiblesse en b6, et les Blancs s'ouvrent l'accès à l'important poste avancé c6 (cf. le 26^e coup blanc).

20. ♙×d4 ♖×c4
21. ♙×g7 ♘×g7
22. ♖b2+! ♘g8
23. ♙×d6

— 140 —



Un coup d'oeil sur le diagramme nous montre que la stratégie blanche fut un succès : leur Dame domine la grande diagonale, créant ainsi un foyer de dangers latent pour le Roi adverse (cf. remarque au 27^e coup noir). Pendant ce temps les

Noirs essaient en vain d'utiliser leur Dame pour des menaces tactiques. Déjà maintenant leur position leur cause des soucis (les Blancs menacent 24. ♘3d2), et effectivement, plus tard dans la partie, ils buteront sur des problèmes tactiques, résultant de leur position.

23. ... ♖c5
24. ♙ad1 ♙a7
25. ♘e3 ♖h5

Une manœuvre apparemment logique, afin de provoquer le coup affaiblissant 26. g4?. Pourtant il aurait mieux valu, par 25. ... h5, prévenir la menace ♘g4.

26. ♘d4!

Visiblement Capablanca ne comptait que sur 26. ♙1d5!? ♙×d5 27. g4, après quoi il aurait, par 27. ... ♙×f3 28. g×h5 ♙×h5, de très bonnes possibilités défensives.

26. ... ♙×g2
27. ♘×g2 ♖e5

Impossible était 27. ... ♙×e3 28. f×e3 ♖×d1 29. ♘f5 (e6) !, car tout à coup l'action à longue distance de la Dame se révèle très dangereuse pour le Roi noir. Une meilleure défense noire était 27. ... ♘e5, mais les Blancs peuvent conserver leur avantage, tant par 28. ♖b3 que par un passage en finale, car après 28. ♖e2 la faiblesse b6 est très embarrassante pour les Noirs.

28. ♘c4 ♖c5
29. ♘c6 ♙c7
30. ♘e3 ♘e5
31. ♙1d5! 1-0

Car après 31. ... ♘c4 32. ♙×c5 ♘×b2 33. ♙c2 ♘a4 34. ♘d5 les Noirs perdent une Tour. Il est intéressant de relever que la Dame blanche, qui au 22^e coup occupa la grande diagonale, demeura à sa place jusqu'à la fin, et que malgré cela, par sa puissance, devint le facteur principal de la rapide victoire. La Dame noire, par contre, était sans cesse en mouvement, mais malgré les tentatives de l'utiliser à des fins tactiques, ce fut précisément sa position exposée qui provoqua la défaite.

Il n'est pas rare de rencontrer des cas où la puissance de la Dame sur la diagonale est exploitée en sens opposé, à savoir pour une pression sur l'aile-dame. En voici un exemple :

— 64 —

ALEKHINE

RABAR

Munich 1942

Partie Catalane

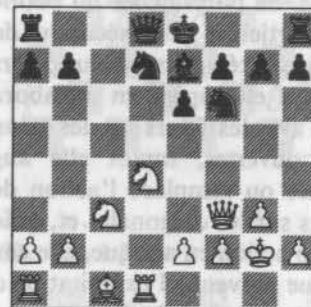
1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. g3 d5 4. ♙g2 d×c4 5. ♖a4+ ♙d7 6. ♖×c4 ♙c6 7. ♘f3 ♙d5 8. ♖d3 c5 9. ♘c3 ♙c6 10. 0-0 ♘bd7 11. ♙d1 ♙×d4? (11. ... ♖b6!) 12. ♘×d4 ♙×g2 13. ♘×g2 ♙e7

14. ♖f3!

Ici la Dame occupe une position très active. Après 14. ... ♖c8 les Blancs poursuivent par 15. ♘b3 suivi de 16. ♙f4 et 17. ♙a1. Dans cette partie nous ne verrons pas la réalisation de la supériorité positionnelle par une

augmentation de la pression à l'aile-dame, car les Noirs commettent des erreurs qui permettent aux Blancs d'achever la partie par quelques coups tactiques. Seulement, la forte position de la Dame y jouera un rôle décisif.

— 141 —



14. ... ♖b6?
15. ♙e3! 0-0

Ni 15. ... ♖×b2 16. ♘cb5 ni 15. ... ♘e5 16. ♘db5! n'est possible.

16. ♘f5 ♙c5

Ou 16. ... ♖d8 17. ♘×e7+ ♖×e7 18. ♖×b7 ♙fb8 19. ♖c7 ♙×b2 20. ♙d4 également avec gain blanc.

17. ♘a4 ♖a5
18. ♘×c5 ♘×c5
19. ♘×g7! ♘×g7
20. ♙d4!

Non pas 20. ♙h6+? ♘g6!. Après le coup du texte la partie est jouée, car 20. ... ♘cd7 est réfuté par 21. ♙c3 suivi de 22. ♙×d7. Il suivit encore :

20. ... ♘e4
21. ♖×e4 ♖f5
22. ♖×f5 e×f5
23. ♙a1 ♙fe8

24. ♖c7! ♗×e2
 25. ♗×b7 ♖g6
 26. ♗×f6 ♗×f6
 27. ♗d6+ 1-0

Tous ces exemples montrent quelques faits intéressants : par rapport aux autres figures la Dame est une figure surtout tactique. Sa polyvalence lui permet de participer à l'exécution des plans stratégiques les plus divers. Tantôt elle opère en collaboration avec les Tours sur des colonnes ouvertes, tantôt elle augmente ou remplace l'action des Fous sur les diagonales et, grâce à son action en attaque, elle contribue souvent à l'exploitation de points d'action du Cavalier, à la réalisation de percées de pions etc.

Mais dans un cas l'action et la seule présence de la Dame exercent une influence décisive sur le caractère stratégique des positions, à savoir dans les positions où il ne reste plus que des pièces lourdes. Examinons d'abord les cas typiques où chaque camp ne dispose que de la Dame et une Tour. En quoi consiste la particularité de ce genre de positions ? C'est surtout le fait qu'il s'agit ici d'une transition entre le milieu de partie et la finale. L'échange d'une seule pièce conduit soit à une finale de Dames soit à une finale de Tours. En même temps Dame et Tour constituent un matériel d'attaque suffisant, qui permet des menaces contre le Roi, comme contre des faiblesses dans la position des pions. C'est pourquoi les principes stratégiques du combat des

pièces lourdes sont un mélange des règles valables pour le milieu de partie et la finale. Les deux parties suivantes sont typiques à cet égard :

— 65 —

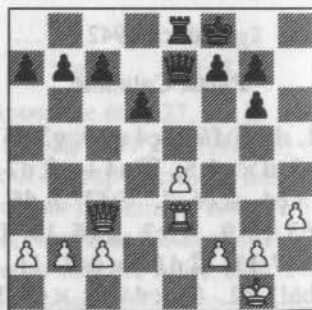
SCHLECHTER LASKER

Match 1910

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5
 ♘f6 4. 0-0 d6 5. d4 ♗d7 6.
 ♘c3 ♗e7 7. ♗g5 0-0 8. d×e5
 ♘×e5 9. ♗×d7 ♘f×d7 10.
 ♗×e7 ♘×f3+ 11. ♖×f3
 ♖×e7 12. ♘d5 ♖d8 13.
 ♗ad1 ♗e8 14. ♗fe1 ♘b6 15.
 ♖c3 ♘×d5 16. ♗×d5 ♗e6
 17. ♗d3 ♖e7 18. ♗g3 ♗g6
 19. ♗1e3 ♗e8 20. h3 ♗f8 21.
 ♗×g6 h×g6

— 142 —



A première vue cette position présente un caractère de nulle, et on pourrait donc s'attendre à une proposition de nulle. En réalité, déjà les coups suivants prouvent que c'est tout à fait à raison que Lasker joue pour le gain. L'avantage de sa position réside dans le fait que, après un éven-

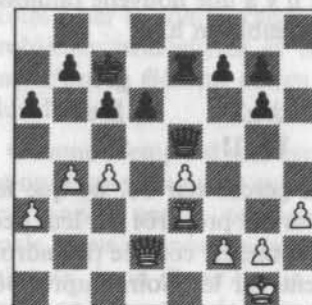
tuel échange de Dames, il lui sera plus facile de centraliser son Roi. En plus les Blancs ont une désagréable faiblesse tactique en e4, dont la protection par f3 permet aux Noirs d'effectuer la poussée ... f5 ou ... d5. Par conséquent, Lasker prend la décision correcte de jouer son Roi le plus près possible du centre pour, ensuite, par des offres d'échange de Dames, renforcer le plus possible la position de ses figures. Au début Schlechter choisit le contre-jeu qui convient : par des sorties de Dame il provoque un affaiblissement de la position des pions à l'aile-dame, s'assurant ainsi des contre-chances pour le cas où le Roi noir s'avancerait.

22. ♖b4 ♘c6
 23. ♖a3 a6
 24. ♖b3 ♗d8
 25. ♘c4 ♗d7
 26. ♖d1 ♖e5
 27. ♖g4 ♗e8
 28. ♖e2 ♗d8
 29. ♖d2 ♗c7
 30. a3 ♗e7
 31. b4?

Déjà le coup précédent a montré que les Blancs optent pour une avance tactiquement fautive de leurs pions à l'aile-dame. Correct était 31. a4! (évidemment cette avance aurait été encore meilleure au 30^e coup) ; ainsi les Blancs auraient rendu difficile toute action adverse à l'aile-dame et par un éventuel b4, menaçant b5, ils auraient obtenu du jeu eux-mêmes. Maintenant les Noirs peuvent modifier avan-

tageusement la structure des pions.

— 143 —



31. ... b5!
 32. ♘c×b5

Après 32. ♖d3 les Noirs jouent 32. ... ♖a1+ 33. ♗h2 ♖a2! 34. ♘5 d×c5 35. b×c5 ♗d7 36. ♖c3 ♖d2 37. ♖e5+ ♗b7 et conservent l'avantage (Romanovsky).

32. ... a×b5

Les derniers coups ont tellement modifié la position à l'avantage des Noirs que dans une éventuelle finale ils gagneraient facilement. A côté de la faiblesse des pions a3 et e4 les Noirs peuvent, par la poussée ... d5 ou ... c5 en temps utile, se procurer un pion passé, que le Roi adverse, trop éloigné, ne peut arrêter. Du point de vue stratégique Lasker a déjà remporté la partie. Les Blancs ne peuvent plus que chercher des menaces tactiques afin de rendre sa tâche plus difficile. Que la partie se termine si tragiquement pour Lasker prouve combien il est difficile de traiter ce genre de positions.

33. g3

Nécessaire, pour améliorer la position du Roi. Mais maintenant il y a une nouvelle faiblesse désagréable en h3.

33. ... g5!
34. ♖g2 ♜e8
35. ♖d1! f6!

La percée par 36. a4 que les Blancs ont préparée par leur dernier coup, est contrée très adroitement par les Noirs ; après 36. ... b×a4 37. ♖×a4 ♖b7 38. ♜a3 ♖×e4+ 39. ♖g1 ♖d4! 40. ♖a6+ ♖c7 41. ♖a7+ ♖×a7 42. ♜×a7+ les Noirs gagnent, car ils perdent au maximum un pion à l'aile-roi.

36. ♖b3 ♜e6
37. ♖d1 ♜h8!
38. g4 ♖c4 (?)

La première erreur importante. Après le correct 38. ... ♜a8 les Blancs n'auraient pas le moindre contre-jeu.

39. a4! ♖×b4

Plus prudent serait 39. ... ♜a8 40. a×b5 ♖×b5 avec supériorité positionnelle noire. Après l'acceptation du sacrifice de pion, débute une nouvelle phase de la partie : à cause de la mauvaise position de leur Roi, les Noirs sont acculés à la défense.

40. a×b5 ♖×b5
41. ♜b3 ♖a6
42. ♖d4

Maintenant les Blancs se battent pour l'occupation de la colonne « a » ; ils menacent non

seulement ♖b4 suivi de ♜a3, mais également ♜b1 puis ♜a1.

42. ... ♜e8
43. ♜b1 ♜e5
44. ♖b4 ♖b5

Pas 44. ... ♜b5? 45. ♖c4.

45. ♖e1 ♖d3
46. ♜b4

Avec la forte menace 47. ♖a1. Le plus sûr pour les Noirs était 46. ... ♜a5!. A ce propos Lasker fait remarquer : « Après 47. ♜b3! ♖×b3 48. ♖×a5+ se présenterait une finale de Dames, où l'adversaire pourrait encore opposer une énorme résistance (par exemple : 48. ... ♖b7 49. ♖f5 ♖f7 50. ♖a5) ». Malgré cela le passage en finale était la continuation la plus logique.

46. ... c5 (?)
47. ♜a4 c4
48. ♖a1! ♖×e4!
49. ♖h2 ♜b5
50. ♖a2! ♖e5+
51. ♖g1 ♖e1+
52. ♖h2 d5
53. ♜a8! ♖b4

Evidemment les Noirs disposaient de l'échec perpétuel. Mais avec deux pions de plus il n'est pas facile de renoncer à des tentatives de gain.

54. ♖g2 ♖c5?

Les Noirs sous-estiment la menace 55. ♖a6 et perdent avec une rapidité stupéfiante. Il fallait jouer 54. ... ♜b8 55. ♖a7+ ♜b7 56. ♖a6! (Lasker donne 56. ♖e3 ♖d6) 56. ... ♖b6 57.

♖a3 ou 55. ... ♖c8 56. ♖a6+ ♖c7, et le jeu reste en équilibre.

55. ♖a6! ♜b8?

Une deuxième erreur en zeitnot. Egalement insuffisant était 55. ... ♜b7 56. ♖e6. Par contre, Lasker fait remarquer que, après 55. ... c3! 56. ♜c8+ ♖d7 57. ♜×c5 ♜×c5, la nulle était toujours possible.

56. ♜a7+ ♖d8
57. ♜×g7 ♖b6
58. ♖a3 ♖c8
1-0

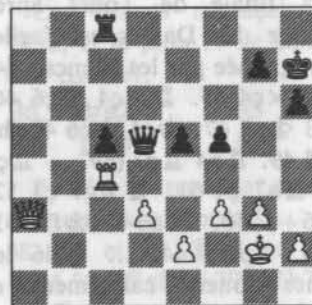
Ou 58. ... ♖b4 59. ♖a7. Après le coup du texte Lasker abandonna sans attendre le mat après 59. ♖f8+.

Quelles conclusions peut-on tirer de cette partie intéressante, même si elle est entachée de fautes ? La première phase du combat des pièces lourdes (22^e-38^e coup) se déroula sous l'initiative incontestable des Noirs. Elle montra à quel point un Roi centralisé peut être une arme importante, et comment désavantageuse est la situation du camp qui doit éviter l'échange des Dames. Dans la 2^e phase (à partir du 39^e coup) les Blancs, grâce au sacrifice d'un pion et plus tard d'un deuxième, obtinrent des chances à la contre-attaque. Les Noirs n'exploitèrent pas la possibilité de passer à une finale de Dames difficile mais gagnante, et finirent par être victimes, après quelques erreurs, d'une attaque de mat. Il faut noter que les erreurs du champion du monde du moment ne

furent pas fortuites : au combat des pièces lourdes on rencontre également dans les parties de maîtres, très souvent de sérieuses fautes ; par la complexité de ses problèmes stratégiques et tactiques c'est un élément de jeu des plus difficile.

Comme exemple d'une exploitation réussie d'un petit avantage positionnel, par le passage en finale, nous donnons la position suivante, issue d'une partie disputée au Tournoi de Moscou, 1935.

— 144 —



Les Blancs ont les pions les mieux placés, vu que les pions c5 et e5 peuvent facilement être attaqués. Contrairement à l'exemple précédent, ici la possibilité de menacer les Rois est nettement moins grande. Le plan blanc consiste, après passage du Roi au centre, à attaquer les pions noirs, forçant soit le passage en finale soit une avance aux flancs des figures blanches.

36. ♖c3 ♜c6
37. ♖c2 ♖h8
38. ♖f2 ♖h7
39. ♜a4 ♖g6

Mieux 39. ... ♖g8, car maintenant l'avance prévue 40. e4 gagne beaucoup en puissance.

40. e4! f×e4
41. ♖×e4 ♖f7

S'abriter en h7 n'est plus à conseiller, car après 41. ... ♖h7? décide 42. ♖×e5!.

42. ♖c3 ♖e6
43. h4 ♖f8

Un meilleur coup d'attente était 43. ... ♖e7, pour garder le plus possible le Roi au centre.

44. ♖c4! ♖d6

La finale de Tours après échange des Dames est facilement gagnée par les Blancs : 44. ... ♖×c4 45. ♖×c4 ♖c6 46. ♖e3 ♖e7 47. ♖e4 ♖e6 48. h5 ♖c8 49. ♖a4 ♖c7 (49. ... ♖c6 50. ♖a7 ♖c4 51. ♖×g7 ♖c3 52. ♖g6+) 50. ♖a6+ ♖f7 51. ♖d5. Après 44. ... ♖d6 les Blancs jouent calmement et avantageusement 45. ♖e3.

45. ♖a2 ♖e7
46. ♖a4! ♖b7!

La seule bonne continuation. Après 46. ... ♖×d3 47. ♖a8+ ♖e8 48. ♖×e8+ ♖×e8 49. ♖g8+ ♖d7 50. ♖×g7+ ♖c8 51. ♖h8+ ♖d7 52. ♖×e5 ♖c4 53. ♖e3 ♖c2+ 54. ♖e1 ♖c3 55. ♖e2 les Blancs ont de bonnes perspectives de gain dans la finale de Dames.

47. ♖a8+ ♖b8?

Ainsi donc les Noirs avaient lié leur bon coup précédent à un mauvais plan (passage en finale de Dames). Après 47. ... ♖e7!

ils auraient pu se maintenir de façon intéressante, par exemple 48. ♖g8 ♖b2+ 49. ♖e1 ♖b1+ 50. ♖d2 ♖d1+! 51. ♖×d1 ♖×d3+ avec échec perpétuel.

48. ♖×b8+ ♖×b8

La finale de Dames est avantageuse pour les Blancs, grâce à la position plus active de leur Roi. Que cela suffise pour la victoire en cas de défense aussi précise que possible, n'est pas certain et pour notre thème sans importance. Il suivit : 49. ♖d5 ♖b2+ 50. ♖e3 ♖c1+ 51. ♖e2 ♖c2+ 52. ♖e3 ♖c1+ 53. ♖e4 ♖e1+ 54. ♖f5 ♖×g3 55. ♖×c5+ ♖g8 56. ♖c4+ ♖h8? (56. ... ♖h7!) 57. ♖g4 ♖e1? (57. ... ♖f2!) 58. ♖g6 ♖c1 59. ♖d7 ♖g1+ 60. ♖f7 ♖h7 61. ♖f5+ g6 62. ♖d7 1-0

La partie suivante est un exemple un peu plus compliqué du combat des pièces lourdes ; pendant un certain temps les deux camps disposent de la Dame et des deux Tours.

— 66 —

ALEKHINE BOGOLIOUBOV

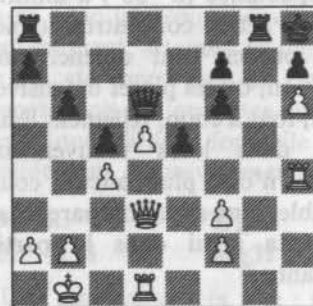
Match 1929

Gambit de la Dame

1. d4 ♖f6 2. ♖c4 ♖c6 3. ♖f3 d5
4. ♖c3 e6 5. ♖g5 ♖bd7 6. e4 d×e4 7. ♖×e4 ♖e7 8. ♖c3 0-0 9. ♖c2 b6 10. 0-0-0 ♖b7 11. h4 ♖c7 12. ♖d3 ♖fe8 13.

♖b1 ♖f8 14. ♖×f6 ♖×f6
15. ♖e4 ♖c5 16. ♖×f6 g×f6
17. ♖d2 ♖g6 18. h5 ♖f4 19.
♖h4 ♖×f3 20. g×f3 e5 21. d5
♖d6 22. h6 ♖h8 23. ♖c2
♖×d3 24. ♖×d3 ♖g8

— 145 —



Les Noirs sont parvenus à occuper la seule colonne ouverte, mais la position de leur Roi n'est pas très confortable ; en plus, le pion passé d5 nuit à la mobilité de leurs figures. Pour menacer sérieusement le Roi noir, les Blancs ont besoin d'une colonne ouverte. Comme la colonne « g » est occupée par l'adversaire, ils doivent ouvrir et occuper une autre colonne. Alekhine y parvient en peu de coups au prix d'un sacrifice de pion.

25. f4! ♖g6
26. ♖f5 a6

Comme il ne reste plus de temps pour l'avance ... b5 il était préférable de jouer immédiatement ... e×f4.

27. ♖e1! e×f4

Après 27. ... ♖e8 décide : 28. ♖h5!, et si maintenant 28. ... b5, alors 29. f×e5 f×e5 30. ♖×e5 ♖×e5 31. ♖×e5+

♖×e5 32. ♖×e5 ♖×h6 33. b4, et les deux pions passés liés assurent la victoire.

28. ♖×f4 ♖×h6
29. ♖fe4 ♖g8
30. ♖e7 ♖f8
31. a4

Empêche la percée ... b5 et, en même temps, libère une case de retraite pour le Roi.

31. ... ♖h4
32. ♖e8 ♖×e8
33. ♖×e8+ ♖g7
34. ♖c8 ♖h6
35. ♖g8 ♖e7

Les Blancs menaçaient 36. ♖e8, et le pion f7 ne peut plus être couvert.

36. ♖a2 b5
37. ♖g3! f5

Il n'y a pas de meilleure défense, par exemple 37. ... ♖h5 38. f4! et 39. ♖g8 ou 37. ... ♖h5 38. ♖g8 h6 39. ♖h7 ♖d7 40. ♖g6!. Après le coup du texte les Blancs pouvaient gagner également par 38. ♖g8, par exemple 38. ... f6 39. d6 ou 38. ... ♖f6 39. d6 ♖d4 40. d7.

38. ♖×f5 f6

Impossible est 38. ... ♖×c4 39. ♖h3+ ♖h4 40. ♖f4+.

39. ♖e3?

Plus vite gagnait : 39. ♖e6! ♖×e6 40. d×e6 ♖e4 41. ♖e3.

39. ... ♖f7
40. ♖e6?

Ce coup apparemment logique laisse échapper une victoire assurée. Il fallait jouer 40. ♖e6!

♖f8 41. ♜f3 ♘g7 42. ♜g3+ et 43. d6.

40. ... ♘g7

41. ♜d6 ♜g6

42. ♜d7+

Trop tard Alekhine comprend que son plan 42. ♜d7+ ♘h6 43. ♜e7 est réfuté par la tournure surprenante 43. ... ♜×c4! 44. ♜×f6 ♜×a4+ 45. ♘b3 ♜b4+ 46. ♘c3 ♜c4+ 47. ♘d2 ♜d4+ 48. ♘e3 ♜e4+!

42. ... ♘h6

43. ♜×g6+ ♘×g6

Dans la finale de Tours les Blancs gagnent un pion, mais cela n'était pas suffisant pour le gain : 44. a×b5 a×b5 45. c×b5 ♜a4+ 46. ♘b3 ♜b4+ 47. ♘c3 ♜×b5 48. ♜c7 h5 49. d6 ♜b8 50. ♜×c5 ♜d8 51. ♜d5 h4 52. ♘c4 ♘f7 53. ♘c5 ♘e6 54. ♜d4 ♜c8+ 55. ♘b6 ♘d7 56. ♜×h4 ♜c6+ 57. ♘a5 ♜c2 58. b4 ♘×d6 59. f3 ♜c3 60. f4 ♜a3+ 61. ♘b6 ♘e6 62. ♜h5 ♜f3 63. f5+ ♘e5 64. b5 ♘f4 65. ♘c6 ♘g4 66. ♜h1 ♜c3+ 67. ♘d5 ♘×f5 68. ♜b1 ♜d3+ 69. ♘c6 ♜d8 70. b6 ♘g4?? (après 70. ♘e4! la partie aurait été nulle) 71. b7 f5 72. b8 ♜ ♜×b8 73. ♜×b8 f4 74. ♘d5 f3 75. ♘e4 f2 76. ♜f8 ♘g3 77. ♘e3 1-0

Lors du jeu avec les pièces lourdes, l'importance d'une attaque des points faibles se manifeste très clairement. Les pièces lourdes ne sont pas appropriées à la défense, et leur action à lon-

gue distance ne donne sa pleine mesure qu'à l'attaque. Quelques points faibles dans la position adverse et la possibilité de les attaquer alternativement sont souvent plus importants que, par exemple, une supériorité de pions. Déjà la partie Nimzovitch - Capablanca (n° 53) a montré qu'une action concentrée de pièces lourdes peut amener une position, où les pièces défensives sont, tout à coup, tellement limitées dans leurs mouvements qu'ils n'ont plus aucun coup valable. Une situation pareille se présente aussi dans la partie suivante :

— 67 —

RUBINSTEIN ALEKHINE

Dresde 1926

Défense Ouest-indienne

1. d4 ♘f6 2. ♘f3 e6 3. ♜f4 b6 4. h3 ♜b7 5. ♘bd2 ♜d6! (renforce la position au centre et ouvre en même temps la colonne « c ») 6. ♜×d6 c×d6 7. e3 0-0 8. ♜e2 (mieux 8. ♜d3) 8. ... d5 9. 0-0 ♘c6 10. c3 ♘e4 11. ♘×e4 (?) d×e4 12. ♘d2 f5 13. f4 g5! 14. ♘c4 d5 15. ♘e5 ♘×e5 16. d×e5 (après 16. f×e5 les Noirs auraient pu, par ... f4, préparer une percée) 16. ... ♘h8

17. a4 ♜g8

Maintenant les Noirs ont un plus mauvais Fou que leur adversaire, mais leurs pièces lourdes leur donnent de loin les meilleures chances d'activité.

18. ♜d2 g×f4

19. ♜×f4

Après 19. e×f4? les Noirs jouent 19. ... ♜h4 (menaçant ... ♜×h3 et ... ♜×g2+!) et ont une position gagnante après 20. ♜e3 ♜g3. Mais maintenant les Blancs ont une faiblesse tactique en e5, que les Noirs peuvent, à tout moment, attaquer au départ de g7, de façon que la Dame blanche doit toujours être disposée à jouer ♜d4 ; donc elle est limitée dans ses mouvements.

19. ... ♜g5

20. ♜f1 ♜g3!

Une manœuvre très fine : par la menace ... ♜×h3 les Noirs forcent le retrait du Roi en h1 et gagnent par deux autres coups un temps important, car la ♜f2 perdra sa protection.

21. ♘h1 ♜g7!

Déjà la faiblesse du pion e5 se fait sentir : les Blancs doivent le couvrir avec la Dame, de façon que les Noirs trouvent l'occasion d'échanger leur « mauvais » Fou.

22. ♜d4 ♜a6!

23. ♜f2 ♜g3!

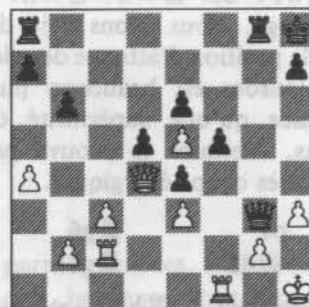
Maintenant 24. ♘g1 échoue sur 24. ... ♜×f1 25. ♘×f1 (sinon 25. ... ♜×h3) 25. ... ♜h2! 26. ♜d1 ♜af8 avec l'intention de percer par ... f4.

24. ♜c2 ♜×f1

25. ♜×f1

Bien que, du point de vue matériel, la partie soit toujours en équilibre, la position blanche est désespérée : la faiblesse du

— 146 —



pion e5, le manque de possibilités d'engagement des pièces lourdes et la colonne « g » dominée par l'adversaire conduisent à un effondrement rapide.

25. ... ♜a8

Menaçant ... ♜c4.

26. b3 ♜c7

27. ♜e2 ♜cg7

28. ♜f4 ♜c7

Une manœuvre bien connue afin de gagner du temps pour la préparation de l'action décisive.

29. ♜c2 ♜cg7

30. ♜e2 ♜g6!

31. ♜b4

Une situation intéressante se présente après 31. ♜d1 ♜h6!. Aucune pièce blanche ne peut jouer : chaque coup de Tour coûte un pion ; 32. ♘g1 est suivi de 32. ... ♜×h3 ; si la Dame quitte la première rangée, vient 32. ... ♜×h3+! ; après 32. ♜e1 (f1) le pion e5 tombe ; si les Blancs jouent 32. c4, gagne la percée : 32. ... d4! 33. ♜×d4 ♜×h3+!

31. ... ♜h6

32. h4 ♜g7!

Gagne plus vite que 32. ...
 ♖×h4+ 33. ♖×h4 ♗×h4+
 34. ♔g1. Nous avons déjà dit
 que la position d'attaque des pié-
 ces lourdes est beaucoup plus
 efficace qu'une supériorité de
 pions. Alekhine le prouve par
 quelques coups énergiques.

33. ♖4 ♖g6
 34. ♗d2 ♖g3!

Menaçant ... ♖h3+, et après
 35. ♔g1 vient encore 35. ... d4!
 36. e×d4 e3! 37. ♗c2 ♖h3 suivi
 de ... ♗g3.

35. ♗e1 ♖×g2
 0-1

Un pion isolé peut également
 jouer un rôle décisif en présence
 de pièces lourdes, car sa protec-
 tion forcée accule le camp plus
 faible en défense.

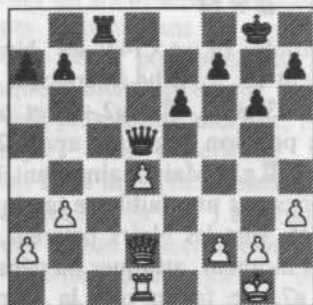
VYZANTIADIS PACHMAN

Athènes 1968

(voir diagramme)

A première vue les Blancs peu-
 vent se maintenir, mais en réalité
 ils perdent rapidement. Après
 25. ... ♖d8 menaçait 26. ... e5 ;
 cela força les Blancs à affaiblir
 davantage leur position. Nous
 pouvons en déduire que, avec

— 147 —



des pièces lourdes, il ne faut pas
 couvrir un pion isolé passivem-
 ent (comme ici par ♗d2 et
 ♗d1), mais activement : avec la
 Tour en c4 les Blancs annule-
 raient évidemment rapidement.
 Dans la partie il suivit : 26. f4
 ♗e4 27. ♗f2 b6 28. ♔h2
 ♖d5! 29. ♖d2 h5 30. ♔g1
 (après 30. h4 le Roi noir peut
 avancer facilement vers f5) 30.
 ... ♖f5 31. g3 h4! 32. ♖e2
 ♗d3 33. ♗e3 (ou 33. g4
 ♖×f4!) 33. ... ♗×e3 34.
 ♖×e3 h×g3 35. ♖e4 (35.
 ♖f3 perd également après 35. ...
 ♔f8 36. ♔g2 ♔e7 37. ♔×g3
 ♔d6) 35. ... ♔f8 36. ♔g2 ♔e7
 37. ♔×g3 ♖d5 38. ♖e3
 (sinon le Roi noir se dirige vers
 l'aile-dame) 38. ... ♖×d4 39.
 ♖c3 ♖d7 40. ♔f3 ♔f6 41.
 ♔e3 ♔f5 42. a4 f6 43. a5
 b×a5 0-1

7 LE ROI

Le Roi occupe une place particulière parmi les pièces. D'un côté il
 est la pièce centrale, d'un autre côté il doit, la plupart du temps, se
 limiter à la tâche très triste de se prémunir contre les attaques adver-
 ses. Par conséquent cela n'aurait pas de sens de comparer sa valeur
 à celle des autres pièces. On ne peut pas non plus l'échanger contre
 un nombre, aussi grand soit-il, de pièces adverses, et la conquête du
 Roi adverse (le mat) — même au prix des plus grands sacrifices
 matériels — est l'objet des plans stratégiques les plus divers.

Ce n'est qu'en finale que la situation se modifie fondamentale-
 ment. Lorsqu'il n'y a pas de menace de mat immédiat, le Roi com-
 mence à s'activer, et son engagement devient un élément stratégique
 important. L'expérience apprend que la puissance du Roi est un peu
 plus grande que celle d'une pièce légère, mais beaucoup moins
 grande que celle de la Tour. L'analyse des problèmes stratégiques
 qui ont trait à l'engagement du Roi en finale (centralisation, opposi-
 tion etc.), n'appartient pas au thème de ce livre.

Au premier paragraphe de ce chapitre nous traiterons des cas
 exceptionnels, où le Roi intervient déjà décisivement en milieu de
 partie. Au 2^e paragraphe nous parlerons de la position du Roi en
 milieu de partie et au 3^e nous verrons des cas où sa mauvaise posi-
 tion constitue un facteur stratégique permanent.

I. Le Roi actif en milieu de partie

PACHMAN

UJTELKY

Cette position est issue d'une
 partie, jouée en Tchécoslovaquie
 en 1954. Les Blancs ont placé
 leurs figures idéalement ; main-
 tenant il s'agit de savoir com-
 ment ils doivent en tirer le meil-

— 148 —



leur parti. Une attaque contre le pion c6 est illusoire, vu que le pion d4 est également menacé et que, par conséquent, le c5 ne peut guère partir. Le plan stratégique correct pourrait donc être une percée à l'aile-roi par l'avance des pions f4, g4 et f5. Cette action suppose la couverture du pion h4, par exemple par b3-f4-g2 ou par g2, h1. Les Blancs disposent d'une autre figure qui ne participe pas à l'action et qui peut donc très bien être engagée pour la préparation de cette attaque : c'est le Roi, qui peut se charger en toute liberté de cette mission vu que les Noirs sont tellement à l'étroit qu'ils ne peuvent guère attaquer efficacement non plus le Roi exposé.

35. c h2 ♖b6
36. c h3! ♖a7
37. f4 g6
38. g4 d7
39. d3 c x c5
40. d x c5 ♖d7

Les Noirs s'efforcent de rendre plus difficile l'attaque, mais en vain. Après que la percée prévue est accomplie, le Roi blanc retourne en un coup en lieu sûr.

41. f5! e x f5
42. g x f5 g5

Evidemment pas 42. ... g x f5?
43. g1+ c h7 44. ♖f4 avec gain.

43. c g2! f6

Essaie de parer au moins à la menace de la poussée f6, qui pourrait enfermer également l'autre Fou. A une perte rapide

conduit également 43. ... ♖d4
44. ♖ x d4 ♖ x d4 45. f6 d8
46. h x g5 ♖g4+ (46. ... h x g5
47. ♖h1 ♖h4 48. ♖ x h4 g x h4
49. c f3) 47. c f3 ♖ x g5 48.
♖h1!.

44. h x g5 h x g5
45. e6 ♖c7

Une dernière tentative. Sans espoir est également : 45. ... ♖d4 46. ♖h3 ♖h4 47. ♖ x h4 g x h4 48. c h3.

46. ♖h3 ♖d4
47. ♖h1!

Faux serait 47. ♖h5? ♖h4 48. ♖g6+ c h8 49. ♖h1 ♖g8!.

47. ... ♖h4
48. ♖f3 ♖f4

Ou 48. ... ♖ x h1 49. c x h1, et la menace ♖h2 est imparable.

49. ♖h5 1-0

Ainsi donc, ici le Roi fut engagé pour soutenir l'avance de pions à l'aile-roi. Mais la littérature échiquéenne connaît également des exemples où le Roi participe, en milieu de partie, directement à l'attaque de mat. Ce sont évidemment des cas exceptionnels, par exemple dans la partie suivante :

— 68 —

TEICHMANN

CONSULTANTS

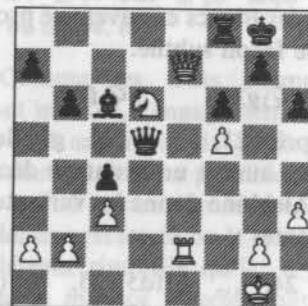
Glasgow 1902

Partie Italienne

1. e4 e5 2. c f3 c6 3. d4 c4
c f6 4. 0-0 c x e4 5. d4 e x d4

6. ♖e1 d5 7. d x d5 ♖ x d5 8.
c3 ♖h5 9. c x e4 d e7
(mieux 9. ... d e6) 10. d g5
e6 11. d x e7 c x e7 12.
c g3 ♖h6 13. ♖ x d4 0-0 14.
ad1 c6 15. ♖a4 ad8 16.
c d4 c x d4 17. ♖ x d4
♖ x d4 18. ♖ x d4 b6 19. ♖e5
c5? (après 19. ... ♖d2 le jeu
serait en équilibre) 20. f4 d c8
21. f5 d b7 22. ♖e7 ♖c6 23.
e2 f6 24. c e4 ♖d5 25. c d6
d c6 26. h3 c4 27. c3 h6?

— 149 —



Tout à coup les Noirs se trouvent dans une situation où aucune de leurs pièces n'a de bon coup. Ils voudraient au moins décharger la Dame qui est tenue par la menace de mat ♖e6+ etc. Mais ainsi ils permettent aux Blancs d'effectuer, par l'avance de leur Roi, une attaque de mat tout à fait inattendue. Dès lors, les Noirs auraient mieux fait de jouer des coups d'attente avec la Tour.

28. c h2 b5
29. c g3 a5
30. c h4 g6

Visiblement les Noirs avaient compté là-dessus (31. f x g6?? ♖g5!).

31. ♖e3! ♖ x g2
32. ♖g3! ♖f2

Après 32. ... g5+ les Blancs n'auraient évidemment pas permis le mat après 33. c g4?? d f3, mais auraient gagné avec leur idée première 33. c h5! ♖ x g3 34. c g6.

33. f x g6 ♖f4+
34. ♖g4 ♖f2+
35. c h5 1-0

Un engagement actif du Roi est toutefois plus fréquent dans des positions plus simples, en milieu de partie sans Dames. Souvent le Roi centralisé développe une puissance effrayante, et son intervention, après d'éventuels échanges, se révèle avantageuse. C'est sur cette idée qu'est basée la variante Alekhine du Gambit de la Dame orthodoxe, que l'on rencontra pour la première fois dans la partie suivante.

— 69 —

ALEKHINE

TREYBAL

Baden-Baden 1925

Gambit de la Dame

1. c4 e6 2. d4 d5 3. c3 f6
4. d g5 d b7 5. e3 d e7 6.
c f3 0-0 7. ♖c1 c6 8. d3
d x c4 9. d x c4 c d5 10.
d x e7 ♖ x e7

11. c e4

Par ce coup, qui de nos jours passe encore pour un des plus prometteurs, les Blancs permettent l'échange des Dames. Mais

en milieu de partie, sans Dames, ils auront la supériorité au centre, ce à quoi il faut ajouter la position active de leur Roi, qui soutient l'avance des pions.

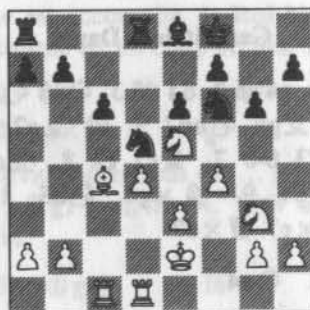
11. ... ♖f6?

La meilleure suite pour les Noirs est 11. ... ♖f6! 12. ♖g3 e5, alors que le ♖d7 contrôle les importants points stratégiques c5 et e5. L'échange des Dames après 11. ... ♖b4+ 12. ♖d2 ♖×d2+ 13. ♖×d2 ou 11. ... ♖f6 12. ♖g3 ♖b4+ donne plus d'initiative aux Blancs, comme il ressort de plusieurs parties du match Alekhine - Capablanca.

12. ♖g3 ♖b4+
13. ♖d2 ♖×d2+
14. ♖×d2 ♖d8
15. ♖hd1 ♖d7
16. ♖e5 ♖e8
17. ♖e2 ♖f8
18. f4 g6

D'après Alekhine un coup superflu, qui facilite la tâche des Blancs. Mieux vaut 18. ... ♖a8.

— 150 —



19. ♖f3!

Maintenant la fonction de chaque Roi est évidente. Alors

que le Roi noir reste passif jusqu'au bout, le Roi blanc contribue activement à la préparation des opérations de percée. Après le passage en finale, son intervention (cf. le 48^e coup) apporte immédiatement la décision.

19. ... ♖a8
20. ♖b3 ♖c7
21. ♖e2 ♖e7
22. g4 ♖d8

Visiblement les Noirs préparent la poussée libératrice ... c5. Mais les Blancs entravent ce projet de façon subtile.

23. ♖g3! ♖fd5

Après 23. ... c5 24. g5! les Blancs auront un avantage décisif. Alekhine donne les variantes suivantes :

a) 24. ... ♖fd5 25. d×c5 ♖×c5 26. ♖×c5 ♖×c5 27. ♖e4 ♖c7 28. ♖d6 ♖c6 29. ♖g4! avec avantage ;

b) 24. ... ♖d7 25. ♖×d7+ ♖×d7 26. ♖×c5 ♖×c5 27. d×c5 ♖e8 28. ♖f2 avec gain de pion.

24. ♖e4 ♖d8
25. ♖c5 b6
26. ♖a6 ♖7c8
27. e4 f6

Sinon les Noirs seraient complètement muselés. Mais après le coup du texte les Noirs ne peuvent plus éviter une perte de matériel.

28. e×d5 f×e5
29. d6 ♖×d6
30. f×e5 ♖d5

Après 30. ... ♖d8 les Blancs auraient pu faire valoir encore plus facilement leur supériorité, par 31. ♖×e6.

31. ♖×d5 ♖×d5 32. a3 g5
33. ♖b4 ♖e7 34. ♖d3 ♖d5
35. h4! g×h4 36. ♖f4 37. ♖×f4 ♖d8 38. ♖g5 ♖g7 39. ♖×h4 ♖d5 40. ♖g5 ♖d8 41. ♖f4 ♖d7 42. ♖e3 ♖b7 43. b4 a6 44. ♖f1 ♖a7 45. ♖f6 ♖e7 46. a4 ♖g8 47. a5 b5 48. d5! e×d5 49. e6! ♖g7 50. g5 h5 51. ♖d4 ♖c7 52. ♖c5 ♖c8 53. ♖b6 d4 54. e7 1-0

Comme les trois exemples l'ont montré, l'engagement actif du Roi en milieu de partie est fondamentalement possible dans les cas où la position adverse est tellement resserrée ou le matériel tellement simplifié qu'il n'y a pas de menace directe pour le Roi. D'autres cas sont rarissimes et appartiennent plutôt au domaine de la tactique. Par exemple, dans la littérature échiquéenne il y a des positions où l'avance d'un Roi dépouillé de toutes parts força la décision dans la position adverse. Mais ce genre de combinaisons n'entrent pas dans le cadre de ce livre.

II. Le choix du roque et la sortie du Roi

Dans la plupart des parties les deux Rois se préservent des attaques adverses par le roque. En même temps le roque fait partie d'un plan de marche. Il est généralement effectué déjà lors de la

première phase de la partie, l'ouverture. Ses conséquences (ou les conséquences de la décision de faire le grand roque) ont pourtant souvent un effet sur le plan stratégique de tout le milieu de partie. Cela nous pouvons l'expliquer le plus facilement à l'aide de quelques exemples simples tirés de la théorie des débuts.

A) Après 1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♖g5 ♖e7 5. e3 0-0 6. ♖f3 ♖bd7 7. ♖c2 c5,

— 151 —



les Blancs disposent de deux constructions de partie toutes différentes :

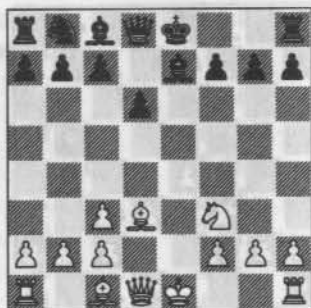
a) après 8. c×d5 ♖×d5 9. ♖×e7 ♖×e7 10. ♖×d5 e×d5 11. ♖d3 g6 12. d×c5 ♖×c5 13. 0-0 ils s'efforcent, par la suite, d'exploiter la faiblesse du pion d5 ;

b) après 8. 0-0-0 ♖a5 9. ♖b1 par contre, le jeu sera très tendu ; les Blancs vont attaquer à l'aile-roi (par h4, g4), alors que les Noirs doivent tenter une contre-action à l'autre aile. Toute la conception de la partie dépend souvent du petit ou du grand roque. En principe, des

roques différents mènent à des combats aigus, car ils permettent des attaques de pions contre le Roi adverse sans pour cela découvrir le propre Roi. C'est pourquoi le camp qui a un retard de développement (en général les Noirs) essaie de différer le roque, afin de pouvoir l'effectuer du même côté que l'adversaire.

B) 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘f6 3. ♙×e5 d6 4. ♘f3 ♙×e4 5. ♘c3 ♙×c3 6. d×c3 ♗e7 7. ♗d3

— 152 —



Les Blancs sont un peu mieux développés et après 7. ... 0-0 ? ils pourraient essayer d'attaquer par 8. ♗e3 ♘d7 9. h4!. Par conséquent les Noirs seraient bien inspirés de jouer d'abord 7. ... ♘c6! et d'attendre de quel côté les Blancs roquent. Après 8. 0-0 ils ne courent aucun risque en jouant 8. ... 0-0, et si les Blancs préparent le grand roque, alors les Noirs réagissent en conséquence, par exemple 8. ♗e3 ♗g4 9. ♖e4 ♖d7.

Parfois c'est déjà le caractère de la position qui laisse supposer quel roque les Blancs effectueront. C'est le cas, par exemple,

dans la variante calme bien connue de la Partie Italienne :

C) Après 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗c4 ♗c5 4. d3 d6 5. ♘c3 ♘f6, 6. 0-0 ? serait défavorable aux Blancs à cause de 6. ... ♗g4! avec un clouage désagréable, dont les Blancs ne pourraient même pas se débarrasser par 7. h3 (à cause de 7. ... h5!). D'un autre côté, après 6. ♗e3, ce qui est souvent joué, 6. ... 0-0 ? n'est pas bon, car les Blancs peuvent même jouer avec perte de temps 7. ♗g5!, ce qui est encore meilleur que 7. ♗×c5. Dans l'ouverture on rencontre souvent des situations où, pour des raisons diverses, un camp doit renoncer au roque et mettre son Roi en sécurité de façon compliquée ; dans ce cas on parle de « roque artificiel » :

D) Après 1. d4 d5 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 ♘f6 4. ♗g5 ♗e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 h6 7. ♗h4 ♘e4 8. ♗×e7 ♖×e7 9. ♘×d5 ♘×c3 10. b×c3 e×d5 11. ♖b3 ♖d6 12. ♘c4 d×c4 13. ♗×c4 ♘c6 14. ♗e2 ♗e6 15. ♖c3 ♖b4, le plus fort est 16. ♗d2!, et si maintenant 16. ... ♖d6 (e7), alors 17. ♗hç1 suivi de ♗e1-f1.

E) Après 1. d4 ♘f6 2. ♘f3 b6 3. ♗f4 ♗b7 4. e3 e5 5. ♗d3 ♗e7 6. ♘bd2 ♘h5 7. ♗g3 ♘×g3 8. h×g3, la préparation du petit roque a certains inconvénients, vu que les Blancs peuvent attaquer sur la colonne ouverte « h » ; c'est pourquoi, ici, on joue généralement 8. ... g6 suivi de ... ♗f8 et ... ♗g7.

Ci-après quelques problèmes difficiles qui ont trait au choix du roque.

— 70 —

SZABÓ

BISGUIER

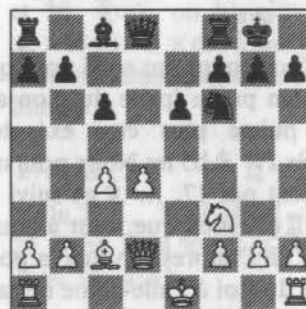
Buenos Aires 1955

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ♘c4 ♘c6 3. ♘f3 ♘f6 4. ♘c3 e6 5. e3 ♘bd7 6. ♗d3 ♗d6 7. e4 d×e4 8. ♘×e4 ♘×e4 9. ♗×e4 ♘f6 10. ♗c2 ♗b4+ 11. ♗d2 ♗×d2+ 12. ♖×d2 0-0

Dans cette position Trifunovic joua 13. 0-0 ? contre Bisguier et le jeu s'égalisa rapidement après 13. ... ♖c7 14. ♖e3 b6 15. ♖e5 ♖b8 16. ♘g5 ♗a6 17. b3 c5 18. ♗ad1 h6 19. ♘e4 ♖×e5 20. d×e5 ♘×e4 21. ♗×e4 ♗ad8. Pourtant

— 153 —



la position du diagramme est avantageuse pour les Blancs, car ils ont la supériorité au centre et un bon Fou, tandis que le Fou noir est hors de combat pour un bon moment. Dans cette partie Szabó trouve le plan stratégique correct :

13. ♘e5 ♖c7

14. 0-0-0!

Donne la possibilité aux Blancs d'une attaque de pions à l'aile-roi, alors que les Noirs ont de graves problèmes.

14. ... ♘c5

Une contre-action logique mais trop stéréotypée. Beaucoup plus prometteur semble 14. ... b5! avec l'intention de libérer le fort point d'action d5 pour le Cavalier ; en tous cas, après 15. c5 les Blancs ont également les meilleures chances, vu que le ♗c8 reste longtemps enfermé.

15. ♖e3 b6

L'échange 15. ... ♘×d4 16. ♗×d4 ne fait qu'accélérer l'attaque blanche. Mais maintenant les Noirs perdent tout espoir de contre-attaque le long de la colonne « c ».

16. d×c5! b×c5

Après 16. ... ♖×c5 17. ♖×c5 b×c5 18. f3 les Blancs ont une finale très avantageuse où se font sentir d'un côté la faiblesse du pion c5, et de l'autre la proximité du centre du Roi blanc.

17. g4! ♗b8

18. ♗hg1 ♖b6

Impossible est 18. ... ♘d7 19. ♘×d7 ♗×d7 20. ♖d3.

19. b3 ♗b7

20. g5 ♗e8

Egalement sans perspectives est 20. ... ♘d7 21. ♘g4 avec décision rapide.

21. ♔×h7! ♚×h7
22. ♖h3+ ♚g8
23. ♜g4 1-0

Le mat sur la colonne « h » ne peut plus être évité, par exemple 23. ... f6 24. ♜h4 f×e5 25. g6.

Comme dans l'exemple A b) cité, ici également le grand roque servait de préparation à l'attaque du roque. Mais dans de nombreux cas il est avantageux de roquer du côté où l'on compte attaquer. Cela n'est toutefois possible que lorsque le propre Roi est à l'abri de contre-attaques, grâce à un grand avantage d'espace. Que malgré cela il soit dangereux de découvrir ainsi son Roi, est démontré par la partie suivante :

— 71 —

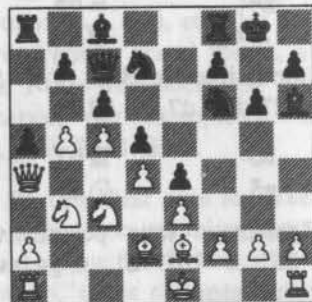
PACHMAN FICHTL

Championnat de la C.S.S.R
1954

Gambit de la Dame

1. ♘c4 ♘c6 2. ♘c3 d5 3. d4 e6 4. ♘f3 ♘f6 5. e3 a6 6. ♘c5 ♘bd7 7. b4 a5 8. b5 e5 9. ♖a4 ♖c7 10. ♔e2 e4 (?) 11. ♘d2 g6 12. ♘b3 ♔h6 13. ♔d2 0-0

— 154 —



14. 0-0-0

Dans cette position le champ d'action blanc est évidemment l'aile-dame, où surtout le pion a5 est très faible. A première vue c'est donc le petit roque qui s'impose ; seulement, après 14. 0-0? les Noirs obtiennent, par ... ♘e8 et ... f5 un contre-jeu dangereux. Par conséquent le plan blanc de faire le grand roque est correct. Mais l'exécution tactique fut imprécise : il fallait jouer 14. b6! ♖d8 15. 0-0-0! de façon que les Noirs soient dans l'impossibilité d'ouvrir une colonne à l'aile-dame et perdent rapidement le pion a5. Les Blancs tinrent le coup du texte pour plus fort encore, mais ne virent pas la dangereuse réaction tactique, qui pose des problèmes au Roi blanc.

14. ... ♔b6!
15. b×c6 ♘b8
16. ♘×b6 ♖×b6
17. ♖b5!

Deux coups ont suffi pour que le plan prévu (prise du pion a5) ne puisse plus être exécuté ; après 17. ♔b5 les Noirs poursuivraient par 17. ... ♔g4 suivi de ... ♖c8. Bien que, tout à coup, l'on ait l'impression que la position du Roi à l'aile-dame ne causera que des soucis, les Blancs parviennent à exploiter favorablement la position de leur Roi : en effet, après l'échange des Dames le Roi blanc sera beaucoup plus près de a5 et d5 que le Roi noir. Par conséquent, maintenant le plan blanc consiste à simplifier au maximum la posi-

tion et à exploiter les avantages en finale.

17. ... ♖×c6
18. ♖×c6 ♘×c6
19. ♘a4 ♔g4
20. ♜de1!

Mauvais serait 20. ♔×g4? ♘×g4 21. ♜f1 ou 21. ♔e1 ♘b4. Maintenant, après 20. ... ♘b4, les Blancs joueraient tranquillement 21. ♔b1. Les Noirs sont très passifs et permettent une rapide simplification ; ce faisant ils aident les Blancs à atteindre leur but stratégique.

20. ... ♔×e2?
21. ♜×e2 ♘d7
22. ♔b1 ♜f8
23. ♜c1 ♔f8
24. ♔b2 ♘b4?
25. ♜×c8 ♜×c8
26. ♔×b4 a×b4

Ou 26. ... ♔×b4 27. ♜c2 ♜×c2+ 28. ♔×c2 ♔e1 29. f3 et 30. ♘c3, ou bien 29. ♘c3 ♔×f2 30. ♘×d5, à chaque fois avec une finale gagnante pour les Blancs.

27. ♜c2 ♖×c2+

Ou 27. ... ♜a8 28. ♜c7! ♘f6 29. ♘b6 ♜b8 30. ♜c6 ou 29. ... ♜a6 30. ♘d7.

Dans la partie le pion b4 fut rapidement perdu, surtout parce que le Roi blanc était trop près et le Roi noir trop loin : 28. ♔×c2 ♔d6 29. h3 ♔f8 30. ♘bc5! ♔e7 31. ♔b3 ♔h2 32. ♔×b4 ♔g1 33. ♘c3 ♘f6 34. ♘d1 ♔d6 35. ♔b5 ♔c7 36. a4 g5 37. a5 ♘e8 38. ♘a6+ ♔b7

39. ♘b4 ♘c7+ 40. ♔c5 f5 41. ♘×d5 1-0

La partie suivante est un bon exemple de la façon correcte de mettre le Roi à l'abri à l'aile où (cette fois même sans roque) une action est prévue :

— 72 —

TOLUSCH BOTVINNIK

20^e Championnat de
l'U.R.S.S.

Défense Française

1. d4 e6 2. e4 d5 3. ♘d2 ♘f6 4. e5 ♘fd7 5. ♔d3 ♘c5 6. ♘c3 b6 7. ♘e2 ♔a6 8. ♔×a6 ♘a6 9. 0-0 ♘c7 10. ♘g3 ♔e7 11. ♘f3 h5!

Dans cette variante les Noirs exécutent généralement le petit roque. Mais à l'aile-roi leur Roi n'est absolument pas en sécurité, comme le montre, par exemple, la partie Kotov - Kérès, 16^e Championnat de l'U.R.S.S., où les Noirs poursuivirent déjà différemment au 9^e coup : 9. ... ♔e7 ; après 10. ♘g3 0-0 11. ♖g4 f5 12. e×f6 e.p. ♜×f6 13. ♘h5 ♜g6 14. ♖e2 ♘c7 15. ♘f3 les Blancs étaient nettement mieux. Ici Botvinnik choisit un plan tout à fait différent : il tente de bloquer l'aile-roi et de placer le Roi à l'aile-dame, où il entreprendra en même temps une attaque de pions. Le grand avantage d'espace garantit une position sûre au Roi.

12. ♘e1 g6
13. ♘d3 ♖c8

14. ♖e3 ♘c4!
 15. ♘f4 b5
 16. ♘h3 ♖d8
 17. ♖d2 a5
 18. a3 ♘b8
 19. ♖g5

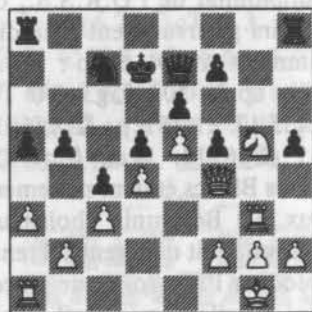
Les Blancs échangent le Fou afin de pouvoir exploiter la faiblesse des cases noires à l'aile-roi. Les Noirs, en revanche, préparent une percée de pions à l'aile-dame.

19. ... ♘c6
 20. ♖fe1 ♖xg5
 21. ♘xg5 ♘e7

Les Noirs doivent amener le Cavalier en f5, même si cela cause une faiblesse de pions ; sinon le point f7 ne pourrait plus guère être couvert.

22. ♖f4 ♘f5
 23. ♘xf5 gxf5
 24. ♖e3 ♖e7
 25. ♖g3 ♖d7!

— 155 —



Maintenant le plan noir est clair. Leur Roi est en sécurité, les Tours sont prêtes à intervenir à l'aile-dame.

Une précaution superflue. Il fallait jouer immédiatement 26. ... ♖ab8, et si 27. ♖g7, alors 27. ... ♖f8 suivi de ... b4.

27. ♖g5 ♖c6

Ici également 27. ... ♖b8 était préférable.

28. h4 ♖b8
 29. ♘h2?

Les Blancs auraient pu exploiter l'imprécision de leur adversaire par 29. ♘e1 ; après 29. ... b4 30. axb4 axb4, le coup 31. ♘c2 aurait été très fort.

29. ... b4
 30. axb4 axb4
 31. ♖c1 ♖7h8
 32. b3?

Cette tentative compréhensible de contre-attaque contre le Roi noir est, ici, douteuse. Préférable était 32. ♘f1.

32. ... bxc3
 33. bxc4 dxc4
 34. ♖xc3 ♖b4!

Ainsi les Noirs ont obtenu visiblement un avantage positionnel. Sa réalisation fut toutefois empêchée par un facteur qui, certes, n'a aucun rapport avec la stratégie, mais qui, dans des parties de tournois, est très important : le zeitnot. C'est ce qui explique que Botvinnik ne vit pas une triple répétition de la position : 35. ♖f3+ ♘d5 36. ♘f1 ♖c3 37. ♖d1 ♖b3 38. ♖e1 ♖c3 39. ♖d1 ♖b3 40. ♖e1 ♖c3? (mieux 40. ... ♖b4 ou 40. ... c3) 0,5-0,5

Dans les trois exemples le camp actif plaça son Roi à l'aile-dame. Nous avons cherché des exemples avec le grand roque car il est, en quelque sorte, exceptionnel. En général le petit roque est beaucoup plus fréquent. En effet, pour l'effectuer il suffit de quatre coups alors que pour le grand roque il en faut au moins cinq, généralement même six. En plus la position du Roi en g1 (g8) est plus sûre qu'en c1 (c8), où le point a2 (a7) reste sans protection, et en général il faut un coup supplémentaire pour mettre le Roi en sécurité en b1 (b8). Donc globalement nous pouvons dire que le petit roque est la règle et le grand roque l'exception, faisant partie, habituellement, d'un plan stratégique déterminé.

Il arrive parfois que, après le roque, la situation du Roi se détériore à ce point qu'il devient nécessaire de le ramener au centre ou même à l'autre aile. En principe ce ne sont là que des mesures d'exception. Une telle balade du Roi prend beaucoup de temps et rend plus facile une attaque adverse. Tous les dangers liés à la marche du Roi vers l'autre aile, sont exposés clairement dans la partie suivante :

— 73 —

CAPABLANCA RAGOZINE

Moscou 1935

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6
 2. ♘c4 e6
 3. ♘c3 ♖b4

4. a3 ♖xc3+
 5. bxc3 d6
 6. ♖c2

Plus précis encore est 6. f3.

6. ... 0-0?

Ici douteux. Il fallait jouer 6. ... c5 7. e4 ♘c6 suivi de ... b6, ... ♖e7, ... ♖a6 et ... 0-0-0 : à l'aile-dame le Roi serait beaucoup plus en sécurité.

7. e4 e5
 8. ♖d3 ♘c5

Ici 8. ... ♘c6 était préférable.

9. ♘e2 ♘c6
 10. d5 ♘e7
 11. f3 ♘d7?

Du point de vue stratégique déjà l'erreur décisive. Correct était 11. ... ♘e8 en préparation au coup libérateur ... f5 ; alors, après 12. g4 pourrait suivre 12. ... ♘g6 avec blocage de la case h4, et également après 12. ♘g3 l'attaque blanche est considérablement ralentie.

12. h4 ♘b6
 13. g4 f6?

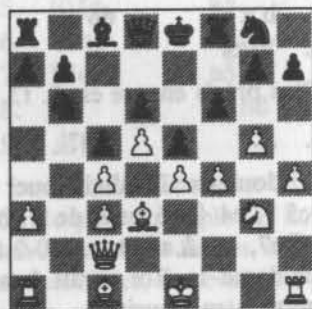
Donne un coup de main à l'attaquant ; nécessaire était 13. ... ♖d7, puis ... ♘a4, ... a6, ... b5.

14. ♘g3 ♖f7

Début d'une longue promenade du Roi. En g8 le Roi serait bientôt exposé à l'attaque.

15. g5! ♘g8
 16. f4 ♖e8

(voir diagramme)



Une position extrêmement intéressante : les Noirs sont effectivement parvenus à mettre provisoirement leur Roi en sécurité, et l'amèneront en quelques coups à l'aile-dame. Mais les Blancs exploitent le gain de temps pour un tel renforcement de leur position, qu'ils finissent par pouvoir mener avec succès un combat à l'aile-dame, bien que la structure des pions leur y soit désavantageuse. Il est à remarquer aussi que, grâce à leur grand avantage d'espace, les Blancs n'ont, eux, pas besoin de roquer.

- | | |
|----------|------|
| 17. f5 | ♖e7 |
| 18. ♖g2 | ♔d8 |
| 19. ♘h5 | ♔c7 |
| 20. g×f6 | g×f6 |
| 21. ♘g7 | ♙d7 |
| 22. h5! | ♚a8 |
| 23. h6 | |

Maintenant la position du Cavalier en g7 est très forte, car les Noirs doivent toujours craindre ♘e6.

- | | |
|---------|-----|
| 23. ... | ♔b8 |
| 24. ♚g1 | ♚f7 |
| 25. ♚b1 | ♚f8 |

- | | |
|---------|-----|
| 26. ♙e2 | ♔a8 |
| 27. ♙h5 | ♚e7 |
| 28. ♖a2 | ♚d8 |
| 29. ♙d2 | ♘a4 |
| 30. ♖b3 | ♘b6 |

Après 30. ... ♚b8, afin de préparer la poussée ... b5, 31. ♘e6 décide immédiatement, par exemple 31. ... ♙×e6 32. d×e6 ♘b6 33. ♙f7 ou 31. ... ♖b6 32. ♖×b6 a×b6 33. ♘c7+ ♔a7 34. ♘b5+ ♙×b5 35. ♚×b5, et il n'y a pas de parade contre la menace 36. ♙d1 avec gain de pièce.

31. a4!

Début de la fin. Maintenant les Blancs obtiennent également un jeu actif à l'aile-dame et resserrent complètement l'adversaire. Ainsi, maintenant 31. ... ♙×a4 échoue sur 32. ♖a2 ♙d7 33. ♘e6 ♙×e6 34. d×e6 et à nouveau 35. ♙f7 décide.

- | | |
|---------|-----|
| 31. ... | ♚b8 |
| 32. a5 | ♘c8 |

Ici aussi 32. ... ♘a4 n'est pas possible à cause de 33. ♘e6.

Par la suite Capablanca valorise lentement mais sûrement sa supériorité positionnelle. 33. ♖a2 ♖f8 34. ♙e3 b6 35. a6 ♖d8 36. ♔d2 ♖f8 37. ♚b2 ♖d8 38. ♖b1 b5 (comme les Blancs menacent 39. ♖f1 suivi de ♘e6, les Noirs essaient désespérément de se libérer) 39. c×b5 ♘b6 40. ♖a2 c4 41. ♖a3 ♖c7 42. ♔c1 ♚f8 43. ♚bg2 (encore avec la menace ♘e6) 43. ... ♖b8 44. ♖b4 ♚d8 45. ♚g3 ♚f8 46. ♘e6! ♙×e6 47. d×e6 ♚c7 (afin de pouvoir

- répliquer à 48. ♙f7 par ♚7c8)
48. ♖×d6 ♘e7 (ou 48. ... ♚d8
49. ♖×d8 ♖×d8 50. ♚×g8)
49. ♚d1 1-0

La partie suivante est un exemple d'une balade du Roi qui a du succès et qui découle logiquement du déroulement du jeu.

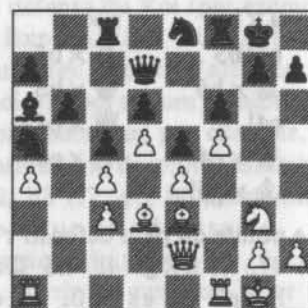
BYRNE

KOTOV

Match U.R.S.S. - E.U. 1954

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♙b4 4. e3 c5 5. ♙d3 0-0 6. a3 ♙×c3+ 7. b×c3 ♘c6 8. ♘e2 b6 9. e4 ♘e8 10. ♙e3 d6 11. 0-0 ♙a6 12. ♘g3 ♘a5 13. ♖e2 ♚c8 14. d5 ♖d7 15. a4 e5 16. f4 f6 17. f5



La structure des pions a une certaine ressemblance avec celle de la partie précédente. Mais la position est nettement plus favorable pour les Noirs. D'abord les pions blancs de l'aile-roi sont moins avancés, ensuite les figures noires sont nettement plus actives (attaque du pion c4). Quoi qu'il en soit les Noirs ne

peuvent plus se permettre une attitude attentiste, car les Blancs menacent de forcer une avance ; donc ici également il est nécessaire de mettre le Roi en sécurité.

17. ... ♔f7!

Du point de vue tactique ce coup fut rendu possible par le fait que, après 18. ♖h5+ ♔e7 19. ♖×h7 ♙×c4, les Noirs auraient l'avantage. Les Blancs ont le tort de s'obstiner dans leur plan primitif et poursuivent l'avance à l'aile-roi qui, maintenant, n'a plus de sens. La partie aurait été sensiblement en équilibre après 18. ♚fb1! suivi de 19. ♘f1, 20. ♘d2 et 21. ♘b3. Par un échange de Cavaliers les Blancs éliminent la menace qui pèse sur le pion c4, libérant leur Dame. Mais si alors le Roi noir marche vers l'aile-dame, il peut, le cas échéant, être menacé également par la poussée a4-a5.

- | | |
|----------|------|
| 18. ♚f3? | ♔e7 |
| 19. ♘f1 | ♔d8 |
| 20. ♚h3 | ♚h8! |

Plus faible est 20. ... h6 à cause de 21. ♘d2 et le Cavalier pénètre en g6.

- | | |
|----------|------|
| 21. g4 | ♔c7 |
| 22. ♘g3 | ♔b8 |
| 23. ♔f2 | ♘c7 |
| 24. ♖a2 | ♚cd8 |
| 25. ♚g1 | ♖e7 |
| 26. ♙e2? | |

Tout à coup les Blancs se contentent de coups d'attente sans but précis, de sorte que, bientôt, l'initiative passera complètement aux Noirs. Nécessaire était 26. ♘f1 suivi de g5.

26. ... ♖c8
27. ♘f1 ♖d7
28. ♘d2

Ce fut la dernière chance pour les Blancs de rechercher un jeu actif par 28. g5. Les Noirs répliqueraient cependant par 28. ... ♜df8 suivi de ... g6 ou éventuellement par immédiatement 28. ... g6 29. g×f6 ♜f7! avec contre-jeu noir (Roi blanc exposé!).

28. ... g5!

Après le blocage de l'aile-roi les Noirs auront les mains libres pour des opérations de l'autre côté.

29. ♘f1 ♖e8
30. ♘g3 h6
31. ♘h5 ♖×h5
32. g×h5

Après 32. ♜×h5 les Noirs dirigent le Cavalier vers g7, puis, après ... h5, les Blancs devront également s'attendre à une ouverture de la colonne « h ».

32. ... ♘e8
33. ♖g4 ♘g7
34. ♖e2 ♖c7
35. ♖d3 ♜a8
36. ♜b1 ♜hb8
37. ♜b2 a6
38. ♖c2

Les Blancs aussi ont besoin de leur Roi à l'aile-dame pour la finale, bien qu'il y soit plus exposé que de l'autre côté. Après la poussée ... b5 et une ouverture de colonne, l'échange des pièces lourdes sera très facile et le Roi noir menace de pénétrer, avec attaque sur le pion c3.

38. ... ♜d7
39. ♜g3 ♜e8
40. ♖d2 ♜a7?

Par ce dernier coup avant le contrôle du temps, les Noirs manquent le gain. Après 40. ... ♘×h5! 41. ♜h3 ♘f4 42. ♜×h6 ♜e7 leurs pièces lourdes auraient pénétré de façon décisive par la colonne « h ».

41. ♜h3 b5

Donne l'occasion aux Blancs de se sauver par une jolie combinaison tactique (cf. le 47^e coup). La position serait nettement plus favorable pour les Noirs s'ils pouvaient ramener, sans risques, leur Roi à l'aile-roi. Mais ils en sont empêchés par le fait que la position n'y est pas complètement bloquée, de façon que les Blancs peuvent entreprendre la poussée h4.

42. a×b5 a×b5
43. c×b5 ♜×b5
44. ♜×b5 ♜×b5
45. c4! ♜×c4+
46. ♜×c4 ♘×c4
47. ♖×g5!

La pointe du plan défensif : la suite 47. ... h×g5 48. h6 ♜a8 49. h×g7 ♜g8 50. ♖e2 n'apporterait rien aux Noirs, et après 47. ... f×g5? ils perdraient même, par exemple 48. f6 ♖d8 49. ♜c3 ♘a5 50. ♜f3 ♖e8 51. f×g7 ♜×g7 52. ♜f6 ♘c4 53. ♖d3 (Romanovsky).

47. ... ♘×f5!
48. e×f5 f×g5
49. f6 e4
50. f7 ♜a8

51. ♜c3 ♘e5
52. ♜a3 ♜f8
53. ♖e6 ♖b6
54. ♜b3+ ♖c7
55. ♜a3 ♖b6
56. ♜b3+ 0,5-0,5

III. Le Roi exposé en tant que facteur stratégique

Très souvent l'attaque du Roi est le but d'un plan stratégique. Mais étant donné que, pour ce plan, il y a plusieurs éléments stratégiques qui collaborent, nous renonçons à traiter ce thème dans un chapitre à part. Le lecteur trouve à chaque fois les exemples adéquats pour la conduite d'une attaque de mat, en rapport avec les éléments stratégiques typiques, comme ils se manifestent lors de l'attaque ou la défense du Roi (par exemple : « Exploitation de colonnes ouvertes pour l'attaque du Roi »). Des roques affaiblis sont constitués par, par exemple, des formations de pions comme f2, g2, h3 (f7, g7, h6), notamment lorsque l'adversaire, par l'avance du pion « g », parvient à ouvrir la colonne pour une attaque ; ou la formation de pions f2, g3, h2 (f7, g6, h7) après l'échange des Fous des cases blanches (noires) ; ensuite, les pions doublés f2, f3 (f6, f7), etc.

Nous donnons un exemple, où le camp attaquant a comme plan immédiat de forcer le Roi adverse au roque dans une position très exposée ; et un autre

exemple où le Roi reste au centre de l'échiquier. A dessein nous avons pris des exemples où l'attaquant dispose d'un matériel très réduit.

— 75 —

ALEKHINE

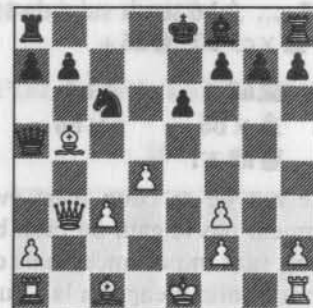
WINTER

Londres 1932

Défense Caro-Kann

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e×d5 c×d5 4. c4 ♘f6 5. ♘c3 ♘c6 6. ♘f3 ♖g4 7. c×d5 ♘×d5 8. ♖b5 ♜a5 (mieux 8. ... ♜c8) 9. ♜b3! ♖×f3 10. g×f3 ♘×c3 11. b×c3 (11. ♖×c6+? b×c6 12. ♜b7 ♘d5+ 13. ♖d2 ♜b6! 14. ♜×a8+ ♖d7. Nimzovitch - Alekhine, Bled 1931) 11. ... e6

— 158 —



Les pions noirs sont mieux placés. Si les Noirs parviennent à achever leur développement et faire le petit roque, ils auront de bonnes perspectives. Malgré cela Alekhine arrive à gêner son adversaire dans l'exécution du petit roque. Après quoi son plan sera basé sur l'exploitation de la position affaiblie du Roi noir.

12. d5! e × d5
13. 0-0 0-0-0

Il est trop tard pour le petit roque (13. ... ♖e7 14. ♖e1); alors les Noirs doivent se contenter du grand, et doivent renoncer à une protection de pions suffisante.

14. ♖ × c6 b × c6
15. ♖b1 ♖c7
16. ♖a4 ♖d7
17. ♖d2!

Plus attrayant semble 17. ♖e3, mais tout compte fait cela ne menace rien. Par le très beau coup du texte Alekhine prépare le placement du Fou en a5.

17. ... ♖c5
18. c4! ♖d8

La meilleure défense! Les Blancs menaçaient 19. ♖a6 + ♖d8 20. ♖a5 ♖b6 21. ♖ × b6!, et 18. ... ♖b6 serait suivi de 19. c5! ♖ × c5 20. ♖a6 +.

19. ♖a5 ♖b6
20. ♖ × b6 a × b6
21. ♖a8 +!

Le but de ce coup n'est évidemment pas le gain du pion b6 qui est sans importance, mais de libérer a4 afin d'engager la Tour, et par la même occasion couper la case de fuite e7 au Roi.

21. ... ♖c8
22. ♖a3! ♖b8
23. c × d5 c × d5

Egalement après 23. ... ♖ × d5 24. ♖fd1 ♖e8 25. ♖ × d5 + c × d5 26. ♖d1 ♖e5 27. f4 les Blancs auraient une forte attaque.

24. ♖b4! ♖d6
25. ♖e1

Visiblement inutile serait 25. ♖a8 + ♖e7 26. ♖ × h8 ♖ × b4.

25. ... ♖c7

Sur 25. ... ♖e7 les Blancs répliquent le mieux par 26. ♖d1! menaçant 27. ♖b3.

26. ♖b3 ♖e8
27. ♖d1 ♖e5
28. ♖ × b6 ♖c6
29. ♖ × c6 ♖g5 +

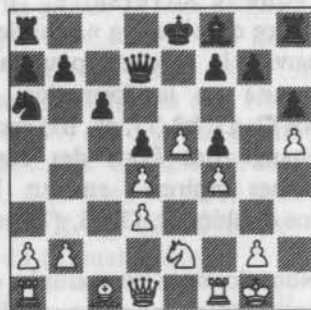
Evidemment pas 29. ... ♖ × c6! 30. ♖b8 + avec gain.

30. ♖h1 ♖ × c6
31. ♖e1! ♖f6
32. ♖b8 + ♖d7
33. f4 ♖g6
34. ♖e8 + ♖c7
35. ♖c1 + ♖b6
36. ♖b1 + ♖c5
37. ♖b5 + 1-0

L'avance d'un pion du côté du roque peut affaiblir la position du Roi de façon incurable.

MATULOVIC PACHMAN

— 159 —



Dans cette partie (Sarajevo 1961) les Noirs poursuivirent par :

14. ... g6!

Après quoi une ouverture de colonne à l'aile-roi ne peut plus être empêchée. Après 15. h × g6 f × g6 les Noirs préparent, par ... ♖c7-e6 et ... 0-0-0, la percée ... g5. Les Blancs tentèrent une action intéressante, sans toutefois parvenir à consolider la position de leur Roi :

15. g4!? ♖g8!

Non pas 15. ... f × g4? 16. f5! et les Blancs auraient effectivement une forte attaque.

16. ♖h1 0-0-0
17. g5 ♖c7!
18. ♖e3 ♖e6
19. g × h6 ♖e7!

Ainsi les Tours interviennent sans perte de temps sur la colonne « h ».

20. ♖g1 ♖h8
21. h × g6 ♖ × h6 +
22. ♖g2 f × g6
23. ♖h1 ♖dh8
24. ♖ × h6 ♖ × h6
25. ♖d2 ♖e8
26. ♖h1 ♖ × h1

Après l'échange des Tours la Dame intervient, et bientôt la position blanche sera intenable.

27. ♖ × h1 ♖h8 +
28. ♖g2 ♖h4
29. ♖f2
29. ♖g3 g5!

29. ... ♖g4 +
30. ♖f1

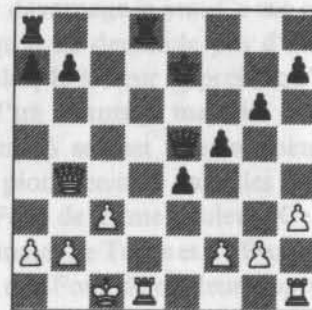
30. ♖g3 ♖h4, puis ... ♖ × g3.

30. ... g5!
31. f × g5 f4
32. g6 f3
33. ♖g1 ♖g2 +
34. ♖e1 ♖h4!
35. ♖ × f3 ♖ × f3
36. ♖ × h4 ♖h1 +
37. ♖e2 ♖ × h4
0-1

Le dernier exemple de ce chapitre appartient en même temps au paragraphe « Le Roi actif en milieu de partie ». Le Roi noir reste au milieu de l'échiquier, quoique cela semble être un sérieux inconvénient. Mais une telle position du Roi peut également devenir un facteur décisif lors du passage en finale. Dans cette partie les Blancs s'efforcent d'exploiter logiquement la position du Roi adverse, mais échouent sur la défense noire imaginative et active.

SPIELMANN TARTACOVER

— 160 —



21. ... ♖f6!
22. ♖ × b7

22. g3 offrait plus de perspective de maintien.

22. ... ♖f4+
 23. ♙b1 ♖x f2
 24. ♖c6+ ♙g5!
 25. h4+ ♙g4!

Faible est 25. ... ♙h6 26. ♖f6. Par leur avance surprenante les Noirs, non seulement évitent tous les dangers, mais prennent également un pion.

26. ♖df1

Si les Blancs veulent encore menacer le Roi, ils doivent conserver les Tours. Après 26. ♖f6 les Noirs pourraient jouer tranquillement 26. ... ♖x d1+ 27. ♖x d1 ♖x g2 28. ♖g5+ ♙f3 29. ♖c1 (h6) e3.

26. ... ♖b6
 27. ♖c4

Après l'échange des Dames les Noirs gagneraient facilement grâce précisément à l'activité de leur Roi.

27. ... ♖d2
 28. b4 ♖e3?

Après cette erreur les Blancs obtiennent tout de même encore quelques possibilités de menaces. Il fallait jouer 28. ... ♖ad8.

29. ♖h3! ♖b6
 30. ♖hf3

Les Blancs veulent exploiter le temps gagné pour une dangereuse attaque. Le Roi parvient, malgré tout, à trouver une protection sûre.

30. ... ♖x g2!
 31. ♖f4+ ♙g3!
 32. ♖d5

Menace 33. ♖e5.

32. ... ♖e8
 33. ♖d7

Après 33. ♖4f3+ les Noirs gagnent le plus sûrement par 33. ... ♙h2!. Comme Tartacover fait remarquer dans son commentaire, la marche du Roi de e8 à éventuellement h2 a un air extrêmement piquant.

33. ... ♖a6
 0-1

8 L'ECHANGE DE PIECES

Aux chapitres précédents le lecteur apprend à connaître le rapport entre les figures et le plan stratégique, et comment le genre et le nombre des figures influencent le caractère de la position. De tout ce qui précède nous pouvons tirer une conclusion évidente : tout échange important de pièces modifie plus ou moins le caractère de la position, et nécessite des changements dans la conduite stratégique ou tactique.

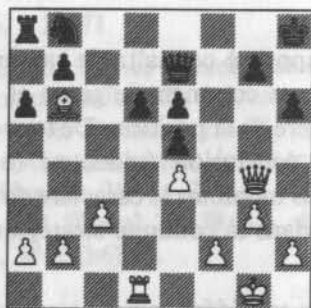
Chaque échange de pièces ne peut être considéré comme essentiel. Par contre l'échange d'un Fou contre un Cavalier est important, comme l'échange du mauvais Fou contre le bon de l'adversaire, l'échange des deux Tours, et bien entendu l'échange des Dames ; après cela la partie passe généralement du milieu à la finale. Le lecteur a déjà rencontré quelques problèmes ayant trait au passage en finale. Parfois le passage en finale est le résultat inévitable de complications tactiques, mais en général le produit d'une action bien déterminée d'un des adversaires.

C'est surtout le camp qui a l'avantage matériel qui s'efforce d'échanger les Dames et de simplifier davantage le jeu. Ce cas est si fréquent et si facile à comprendre qu'il ne demande pas d'autres explications. Lors de l'étude des finales, le lecteur apprend qu'une supériorité de pions (la réalisation d'un avantage matériel encore plus important est généralement simple) se met généralement le mieux en évidence dans une finale de pions, ensuite dans des finales de Cavaliers ou des finales avec des Fous de même couleur. Ce but est plus difficile à atteindre dans des finales de Tours et de Dames, et le plus difficile dans des finales avec des Fous de couleur opposée. Le camp qui a l'avantage matériel doit généralement s'efforcer de passer dans la finale la plus facile, alors que l'autre camp essaie (si toutefois il n'arrive pas à éviter le passage en finale) d'atteindre la finale qui rende difficile, sinon impossible, la réalisation de la supériorité adverse.

Egalement avantageux est généralement le passage en finale lorsque les pions adverses sont exposés. Alors l'échange des Dames enlève souvent à l'adversaire ses perspectives d'attaque ou sa principale pièce de défense, rendant possible l'exploitation de ses faiblesses stratégiques. A ce propos voici deux exemples simples.

SMYSLOV RESHEVSKY BOTVINNIK SOROKINE

— 161 —



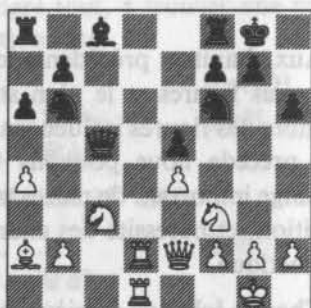
Les Noirs ont une sérieuse faiblesse : le pion d6. En plus ils ont un grand retard de développement. Leur seule pièce développée, la Dame, protège également le pion faible. D'où l'idée de l'échanger : 26. ♖h4! ♕d7 (ou 26. ... ♖×h4 27. g×h4 suivi de ♔×d6) 27. ♕d8+ ♖×d8 28. ♔×d8 ♘d7 (28. ... ♘c6 29. ♔b6) 29. ♔c7 ♘c5 30. ♔×d6 ♔c8 31. ♔b6 ♘a4 32. ♔×e6 ♘×b2 33. ♔×e5 ♘c4 (33. ... ♔×c3 34. ♔d4) 34. ♔e6 ♘×b6 35. ♔×b6 ♔×c3 36. ♔×b7, et les Blancs gagnèrent au 52^e coup.

Le deuxième exemple est analogue, même s'il est un peu plus compliqué :

(voir diagramme)

Ici aussi les Blancs sont mieux développés et dominent la colonne ouverte « d ». Les Noirs

— 162 —



menacent ... ♔g4, afin d'achever rapidement leur développement. Seulement, leur Dame est « surchargée » : elle couvre le pion e5 et empêche en même temps l'avance a5, qui ferait fuir le Cavalier. Encore une fois l'échange des Dames est la meilleure voie vers la valorisation de l'avantage positionnel blanc : 20. ♕e3! ♖×e3 21. f×e3 ♔g4 22. a5 ♘c8 (un peu meilleur serait 22. ... ♘bd7 23. h3 ♔×f3 24. g×f3 ♘c5 25. b4 ♘e6 26. ♔×e6 f×e6 27. ♘a4 avec avantage blanc) 23. ♔c1 ♔×f3 24. g×f3 ♘e7 25. ♘d5! ♘c6 (ou 25. ... ♘×d5 26. ♔×d5 ♘×d5 27. ♔×d5 avec une finale de Tour gagnante) 26. ♘×f6+ g×f6 27. ♔d7 ♔ab8 28. ♔f2 ♘×a5 29. ♔1c7 (ou bien 29. ♔g1+ avec gain du pion f7) 29. ... ♔bç8 30. ♔×f7 ♔×c7 31.

♔×c7+ ♔h8 32. ♔d5 b5 33. b3 ♔d8 34. ♔g3, et les Blancs gagnèrent au 55^e coup.

La partie suivante est également un bon exemple d'actions d'échange correctes du point de vue stratégique, et pour le passage en finale.

— 76 —

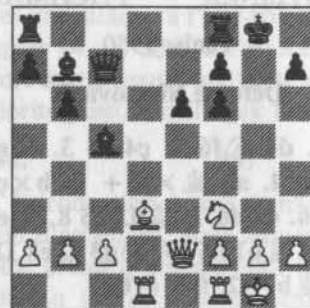
RESHEVSKY WALLISTON

New York 1940

Défense Française

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♘c3 d×e4 4. ♘×e4 ♘d7 5. ♘f3 ♘f6 6. ♘×f6+ ♘×f6 7. ♔d3 c5 8. d×c5 ♔×c5 9. 0-0 0-0 10. ♔g5 b6 11. ♕e2 ♔b7 12. ♔ad1 ♖c7 13. ♔×f6 g×f6

— 163 —



14. ♔e4!

Un coup, à première vue, illogique ! Le roque noir est sensiblement affaibli et malgré cela les Blancs échangent leur Fou actif ? Pourquoi ? Une analyse plus détaillée nous apprend que les Blancs, à cause de la force de

la paire des Fous, n'ont pas de réelles perspectives pour une attaque de mat. Le sacrifice d'une pièce est exclu : 14. ♔×h7+? ♔×h7 15. ♘g5+! ♘g6!, mais pas 15. ... f×g5 16. ♖h5+ ♔g7 17. ♖×g5+ ♔h7 18. ♔d3 avec gain blanc. Après 14. ♘h4, les Noirs jouent 14. ... ♖f4 15. ♖h5 f5 16. g3 ♖e5. Aussi après d'autres coups préparatoires, ... ♖f4 procure un bon contre-jeu aux Noirs. Reshevsky en conclut qu'une attaque frontale ne peut ébranler la position affaiblie des pions noirs, que plutôt les pions doublés f6, f7 pourraient constituer un désavantage essentiel en finale, d'autant plus qu'ils rendent difficile la création d'un pion passé et provoquent une faiblesse dans la chaîne de pions, que les pièces blanches pourraient attaquer (cf. plus de détails là-dessus au paragraphe « Les pions doublés »). En présence d'une telle position des pions, en règle générale, le rapport de forces Cavalier contre Fou est particulièrement avantageux. C'est pourquoi les Blancs s'appliquent à l'obtenir.

14. ... ♔ad8
15. ♔×b7 ♖×b7
16. ♘d2 ♔e7
17. ♘e4 ♔×d1?

Comme nous l'avons déjà expliqué, dans ce cas les échanges sont avantageux pour les Blancs. Les Noirs devraient donc les éviter et jouer 17. ... f5, puis ... ♔f6. Il est douteux que l'avantage positionnel blanc suf-

fise pour le gain, lorsque les Noirs répliquent par un jeu précis et aussi actif que possible.

18. ♖×d1 ♜d8
19. ♖×d8+ ♔×d8
20. ♙d3 ♔e7
21. h3 ♙c7?

Il fallait toujours jouer 21. ... f5, suivi de ... ♔f6. Mais les Noirs n'évitent pas l'échange des Dames, permettant ainsi précisément le passage dans la finale qui est la plus avantageuse pour les Blancs.

22. ♙g3+! ♙×g3
23. ♘×g3 ♔f8

Le reste de la partie n'est que la réalisation technique de l'avantage blanc : 24. ♔f1 ♔e8 25. ♔e2 ♔d7 26. ♔d3 ♔c6 27. ♘e2 ♔c5 28. f4 b5? (rend beaucoup plus facile aux Blancs la création d'un pion passé) 29. g4 a6 30. ♔e4 ♔f8 31. ♘d4+ ♔d6 32. ♘b3 ♔e7 33. ♘d2 ♔f8 34. ♔c4 ♔c5 35. ♔c×b5 a×b5 36. ♘b3+ ♔d6 37. ♘d4 ♔c5 38. f5 e5 39. ♘f3 (menace 40. g5) 39. ... h6 40. h4 ♔e7 41. h5! ♔d6 42. a3 b4 43. a4 b3 44. ♘d2 ♔b4 45. a5 ♔×a5 46. ♘c4+ 1-0

Plus rares sont les positions où c'est le camp qui a un désavantage positionnel ou matériel, qui tente de simplifier. En effet, dans certains cas, l'effet du désavantage peut être atténué par une simplification, parfois par un passage en finale. Par exemple, lorsqu'un camp a une figure en moins, il essaiera le plus possible

d'échanger tous les pions et la plupart des figures ; d'après la théorie des finales une pièce légère à elle seule ne suffit pas au gain et, ipso facto, la partie est nulle. Avec deux pièces légères contre une (abstraction faite de deux Fous contre un Cavalier) l'on peut presque toujours obtenir la nullité. Il est vrai que, en général, une Tour annule contre Tour et pièce légère, mais alors au prix de grandes difficultés. En règle générale Tour et deux pièces légères l'emportent sur Tour et pièce légère.

Dans la partie suivante l'échange des Dames et d'autres pièces était la seule possibilité pour éviter un désavantage positionnel important, même si c'était au prix d'un pion.

— 77 —

H. STEINER PACHMAN

Venise 1950

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. ♔c4 e6 3. ♘c3 ♔b4 4. a3 ♔×c3+ 5. b×c3 0-0 6. e3 d6 7. ♔d3 e5 8. ♘e2 e4 9. ♔b1 b6 10. ♘g3 ♔e8 11. f3 ♔b7 12. 0-0 ♘bd7

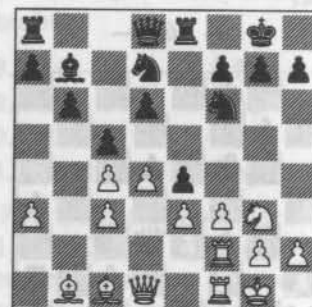
13. ♔a2!

La construction noire est basée sur l'intention de garder le point e4 sous contrôle. Seulement, le coup du texte menace sérieusement tout le système noir : par une pression le long de la colonne « f » les Blancs veulent forcer l'échange en f3, afin

de renforcer leur position au centre.

13. ... ♔c5
14. ♔af2

— 164 —



Maintenant, après 15. f×e4, le pion f7 risque d'être perdu. Les Noirs ne savent pas comment parer à cette menace. Du point de vue stratégique l'échange 14. ... e×f3 15. g×f3 est sans espoir, car après la poussée e4 les Blancs dominent le centre et peuvent facilement préparer une attaque à l'aile-roi. Aussi après 14. ... ♔a6 15. ♘×e4, le fort centre assure une nette supériorité positionnelle aux Blancs.

14. ... ♔d5!

Introduction à une combinaison d'échanges, pour laquelle le plus grand problème était l'évaluation correcte de la position finale. Les Noirs sacrifient un pion pour obtenir l'échange des Dames et des pièces légères. Mais c'est précisément la finale de Tours qui pouvait encore les sauver.

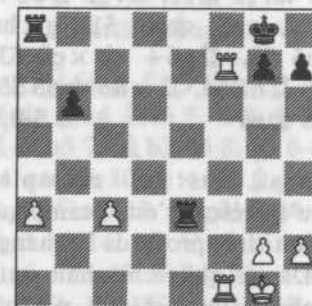
15. ♔×d5 ♔×d5
16. f×e4 ♘×e4
17. ♘×e4 ♔×e4

18. ♔×e4 ♔×e4
19. ♔×f7 ♘f6
20. ♙b3 ♙d5!
21. ♙×d5 ♘×d5
22. d×c5 ♘×e3!

Meilleur que 22. ... b×c5 23. ♔f5 ♘×c3 24. ♔×c5.

23. ♔×e3 ♔×e3
24. ♔×b6 a×b6

— 165 —



Après dix coups pratiquement forcés la situation s'est modifiée fondamentalement. Par les échanges massifs les Blancs ont perdu tout espoir de forcer l'issue par une attaque directe. Dans la situation donnée, la supériorité d'un pion ne peut être exploitée, ce d'autant plus que les deux pions blancs à l'aile-dame sont isolés et peuvent être attaqués efficacement par les Noirs.

25. ♔c7 ♔e6
26. a4 h6
27. ♔f4 ♔ae8
28. h3 ♔g6
29. ♔f2 ♔e5!

Les Noirs doivent jouer très activement et essayer d'attaquer, avec leurs Tours, aux deux ailes.

Il suivit encore : 30. g4 ♖ge6 31. h4 ♖e2+ 32. ♖g3 ♖e3+ 33. ♖f3 ♖3e4 34. h5 ♖e7 35. ♖c6 ♖7e6 36. ♖×e6 ♖×e6 37. ♖f4 ♖c6 38. ♖e5 ♖c5+ (38. ... ♖c4 39. ♖g3 ♖×a4 40. ♖d5 et 41. ♖c6) 39. ♖d6 ♖c4 40. ♖g3 ♖f7! 41. ♖f3+ ♖e8 42. ♖g3 ♖f7 43. a5! (43. ♖d5 ♖c5+ 44. ♖d4 ♖g5 0,5-0,5) 43. ... b×a5 44. ♖d5 ♖f4 45. ♖c4 ♖e8 46. ♖c5 ♖d7 47. ♖b5 ♖c7 48. ♖5 ♖f1! 49. g5 ♖b1+ 50. ♖×a5 ♖c6 51. g×h6 g×h6 52. ♖g6+ ♖×c5 53. ♖a6 ♖h1 54. ♖×h6 ♖d5 55. ♖h8 ♖e6 0,5-0,5

Dans tous les exemples jusqu'à présent c'est le camp qui pouvait tirer profit de l'échange des Dames qui recherchait cette simplification. Mais parfois l'évaluation d'une telle position paraît si difficile que l'échange des Dames est recherché par les deux camps, l'un à raison, l'autre à tort, sur base d'un mauvais jugement. Les deux parties suivantes sont des exemples intéressants d'un échange souhaité par les deux camps.

— 78 —

LASKER TARRASCH

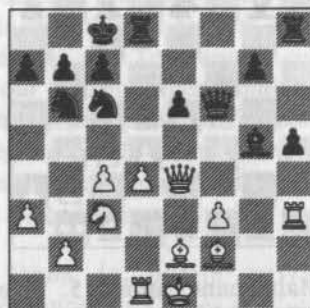
M.-Ostrau 1923

Défense Alekhine

1. e4 ♖f6 2. e5 ♖d5 3. ♖4 ♖b6 4. d4 d6 5. f4 d×e5 6. f×e5 ♖c6 7. ♖e3 ♖f5 8. ♖c3 e6 9. ♖f3 ♖b4 10. ♖d3? (10. ♖e2!) 10. ... ♖g4 11. ♖e2 ♖×f3 12. g×f3 ♖h4+ 13.

♖f2 ♖f4 14. ♖g1 0-0-0 (14. ... h5! 15. ♖×g7 0-0-0) 15. ♖g4 ♖×h2 16. ♖h4 ♖g2 17. ♖f1 ♖g5 18. ♖c2 h5 19. ♖d1 ♖h6 20. a3 ♖e7 21. ♖h3 ♖g5 22. ♖e4 f6 23. e×f6 ♖×f6 24. ♖e2!

— 166 —



Après une erreur blanche dans l'ouverture, les Noirs ont gagné un pion. Mais par ses derniers coups Lasker a consolidé sa position au centre, et grâce à la paire des Fous il a de bonnes contre-chances. En même temps, par son dernier coup, il entreprend une attaque psychologique contre son adversaire : il lui permet de « forcer » l'échange des Dames, afin d'exploiter plus facilement sa supériorité matérielle.

24. ... ♖f5?

Une grave erreur stratégique, qui fait passer l'avantage aux Blancs. En effet, après l'échange des Dames ce n'est pas encore une finale qui se présente mais un milieu de partie typique sans Dames. En plus la supériorité noire à l'aile-roi est considérablement limitée, et l'avance des pions centraux blancs est rendue possible.

25. ♖×f5 e×f5 26. ♖d3 g6 27. ♖e2 h4

Meilleur était 27. ... ♖e7, car maintenant les figures noires sont tenues par la couverture du pion h4.

28. f4 ♖f6 29. b4 ♖b8 30. d5 ♖e7 31. ♖f1 ♖bç8?

Pour préparer la poussée ... ♖6 (31. ... ♖6 32. d6! et 33. ♖5). Mais c'est précisément ce coup « libérateur » qui provoquera la défaite. Il était préférable d'inquiéter l'adversaire par la sortie du Cavalier ... ♖a4.

32. b5! ♖6?

Conséquent mais mauvais ! Nécessaire était 32. ... ♖d6, suivi de ... ♖e4, et par un éventuel sacrifice de pion en e4 les Noirs pouvaient se rendre la défense beaucoup plus aisée.

33. b×c6 b×c6 34. ♖b1+ ♖a8 35. ♖d4! ♖×d4

Après 35. ... ♖×d5 36. ♖×d5 ne seraient bons ni 35. ... ♖×d5 36. ♖c6 ni 35. ... ♖×d5 36. ♖e6 ♖d7 37. ♖e2 menaçant ♖f3+.

36. ♖×d4 ♖h7 37. ♖e5 ♖d6 38. ♖5 ♖b7 39. d6 ♖d5 40. ♖c1 ♖f8 41. ♖a6 ♖f6 42. ♖×f6! ♖×f6 43. ♖e3 ♖f8

44. ♖e1 ♖7h8 45. d7 ♖b8 46. ♖e8+ ♖c7 47. ♖×b7 1-0

— 79 —

CAPABLANCA

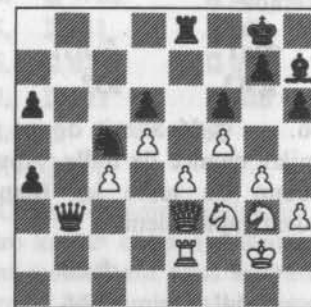
BOGOLIOUBOV

Londres 1922

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖b5 a6 4. ♖a4 ♖f6 5. 0-0 ♖e7 6. ♖e1 b5 7. ♖b3 d6 8. ♖3 0-0 9. d4 e×d4 10. ♖×d4 ♖g4 11. ♖e3 ♖a5 12. ♖c2 ♖c4 13. ♖c1 ♖5 14. b3 ♖a5 15. ♖b2 ♖c6 16. d5 ♖b4 17. ♖bd2 ♖×c2 18. ♖×c2 ♖e8 19. ♖d3 h6 20. ♖f1 ♖d7 21. h3 ♖h5? (21. ... ♖×f3! 22. ♖×f3 ♖f6) 22. ♖3d2! ♖f6 23. ♖×f6 ♖×f6 24. a4 ♖4 25. b×c4 ♖c5 26. ♖e3 b×a4 27. f4! ♖e7 28. g4 ♖g6 29. f5 ♖h7 30. ♖g3 ♖e5 31. ♖g2 ♖ab8 32. ♖ab1 f6 (32. ... ♖b2!) 33. ♖f3 ♖b2+ 34. ♖×b2 ♖×b2+ 35. ♖e2 ♖b3

— 167 —



Les derniers coups des Noirs ont montré clairement qu'ils sont tentés par l'échange des Dames (leur motif : un pion passé et une forte position du Cavalier à l'aile-dame). Mais par leur prochain coup les Blancs témoigneront de la même intention (leur motif : le ♖h7 enfermé !). La suite de la partie montrera qui a eu raison.

36. ♖d4! ♔×e3

L'acceptation du sacrifice de pion n'est pas bonne : 36. ... ♔×c4 37. ♖e6! (mais pas 37. ♔c2? ♔×d5 38. ♖e6 ♔×e6!) 37. ... ♔b8! 38. ♖×c5 d×c5 39. ♔d2 ♔b3 40. ♔f2, et les Blancs, avec leur pion passé, gagnent.

37. ♔×e3 ♔b8
38. ♔c3 ♔f7
39. ♔f3 ♔b2
40. ♖ge2 ♖g8
41. ♖e6! ♖b3

Impossible est 41. ... ♖×e4 42. ♔×e4 ♔×e2+ 43. ♖d4! avec gain facile.

42. ♔c5! d×c5
43. ♖×c5 ♖d2+
44. ♔f2 ♔e7

Ici 44. ... ♖b1! était préférable.

45. ♔e1 ♖b1!
46. ♔d3 a3?

46. ... ♔d6 aurait donné la dernière chance de nulle. Après le coup du texte les Blancs gagnent rapidement.

47. d6+ ♔d8
48. ♖d4! ♔b6

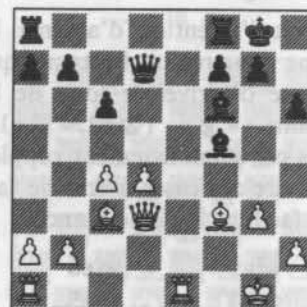
49. ♖de6+ ♔×e6
50. f×e6 ♔b8
51. e7+ ♔e8
52. ♖×a6 1-0

La Tour n'a pas de retraite valable (52. ... ♔a8, b7 53. ♖c7+), et après 52. ... a2, décide le simple 53. ♖×b8.

Ce n'est pas seulement lors de l'échange de la pièce la plus forte, la Dame, que se présentent des problèmes stratégiques compliqués. C'est également le cas pour l'échange des autres pièces, qui, certes, poursuit parfois un but tactique (élimination d'une pièce importante pour la défense ou l'attaque), mais se présente également comme facteur stratégique important. Le lecteur s'est déjà familiarisé avec quelques exemples au chapitre « Les pièces légères ». Déjà là on a pu constater qu'il faut toujours essayer d'échanger des pièces adverses bien placées contre les siennes propres qui sont moins actives, par exemple le « bon » Fou adverse contre son propre « mauvais » Fou. L'échange inverse est presque toujours une grave erreur positionnelle. Il arrive souvent dans des parties où l'un des adversaires vise la nulle par des échanges.

ESPOSITO PACHMAN

— 168 —



Ainsi, par exemple, au diagramme 168 (Buenos Aires 1950) les Blancs auraient dû jouer 19. ♔d2, avec un jeu complètement équilibré. Au lieu de cela ils échangèrent fautivement leur Fou actif et eurent rapidement le dessous : 19. ♖e4 ♖×e4 20. ♔×e4 ♔fe8 21. ♔ae1 ♔×e4 22. ♔×e4 ♔d8 23. ♔g2 (?) b5! 24. b3 b×c4 25. b×c4 ♔b7! 26. ♔f2 ♔a6 27. ♔e2 c5 28. h4 c×d4 29. ♖b4 ♔a4 30. ♔d2 d3 31. ♔g1 ♔c6 32. ♔f4 ♖e5 33. ♔f5 ♔e4 34. ♔f1 ♔×c4 0-1

Dans la partie suivante les Noirs laissent passer l'occasion (12^e coup) de diminuer, par un échange de pièces, l'avantage positionnel adverse, alors que le vainqueur, par un échange de Cavaliers, augmente sensiblement son avantage.

— 80 —

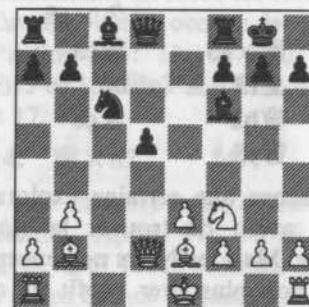
BOTVINNIK SAGORIANSKY

Sverdlovsk 1943

Début Réti

1. ♖f3 d5 2. c4 e6 3. b3 ♖f6
4. ♖b2 ♖e7 5. e3 0-0 6. ♖c3
c5 7. c×d5 ♖×d5 8. ♖×d5
e×d5 9. d4 c×d4? 10. ♔×d4
♖f6 11. ♔d2 ♖c6 12. ♖e2

— 169 —



12. ... ♖e6?

Une grave erreur positionnelle. Les principes de jeu avec un pion isolé seront traités ultérieurement. Il en ressort que, dans la situation donnée, le contrôle d4 est une tâche importante pour les Blancs ; à cet effet le coup ♖f3 était important. Dès lors les Noirs auraient dû jouer 12. ... ♖g4! 13. 0-0 ♖×b2 14. ♔×b2 ♖×f3 15. ♖×f3 ♔a5 16. ♔fd1 ♔fd8, afin d'obtenir l'égalité.

13. 0-0 ♖×b2
14. ♔×b2 ♔a5
15. ♔fd1 ♔fd8
16. ♔d2 ♔d7
17. ♔ad1 ♔ad8
18. h3 h6
19. ♖e5!

Ce que les Noirs négligèrent de faire au 12^e coup, les Blancs le font maintenant sous une autre forme : ils diminuent tellement

le matériel que leur supériorité positionnelle est bien mise en évidence. Après l'échange des Cavaliers les Blancs peuvent manœuvrer tranquillement sur les cases noires ; à ce moment-là d4 sera très important pour eux.

19. ... ♖×e5
20. ♖×e5 ♖c5
21. ♕f3 b6
22. ♖b2 ♖c8
23. ♖e5

Encore une certaine exploration avant de trouver le plan exact. Mais les Noirs ne peuvent pas non plus tirer profit de ce petit répit.

23. ... ♖c8
24. ♖d4 a5

Vu que l'attaque sur le pion d5 ne peut plus être renforcée, il n'est pas évident, à première vue, comment les Blancs peuvent gagner. Mais déjà par son coup suivant, Botvinnik montre clairement son plan : la position passive des pièces noires sera mise à profit en vue d'une attaque de Roi. Il est à remarquer que le 18^e coup noir alla dans le sens de ce plan. Sans ce coup il aurait fallu d'abord affaiblir le roque noir en manœuvrant avec les pièces lourdes. Par contre, le 18^e coup blanc apparaît comme une amélioration efficace de leur position. Reconnaître la distinction entre de tels coups apparemment égaux, assez anodins, réclame le plus grand savoir-faire.

25. g4! ♖c6
26. g5 h×g5

27. ♖×g5 f6
28. ♖g6! ♕f7
29. ♖g3 f5?

Avec l'intention d'amener la Dame pour retenir l'attaque qui menace d'arriver le long de la colonne « g » (♕h2, ♖g1). Mais cet affaiblissement supplémentaire des cases noires ne fait que faciliter la tâche blanche.

30. ♖g5 ♖e6
31. ♕h1 ♖e5
32. ♖g1 ♖f8
33. ♖h6 ♖b8
34. ♖h4 ♕f8
35. ♖h8+ ♕g8
36. ♖f4 ♖8b7
37. ♖g5 ♖f7
38. ♖h5 ♖a1+

Le point f5 ne peut plus être couvert, ce qui décide de la partie.

39. ♕h2 g6
40. ♖×g6 ♕h7
41. ♖d6+ ♖be7
42. ♖d8+ 1-0

Dans la partie suivante les Blancs parviennent, moyennant l'échange de trois pièces légères, à obtenir une position stratégiquement très avantageuse.

— 81 —

LASKER TARTACOVER

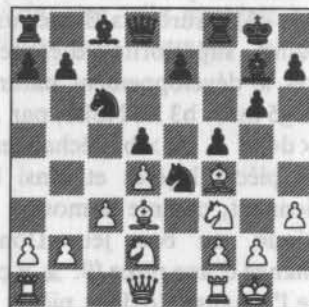
M.-Ostrau 1923

Défense Caro-Kann

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e×d5
c×d5 4. ♕d3 ♕c6 5. c3 ♕f6

6. ♕f4 g6 7. h3 ♕g7 8. ♕f3
♕e4 (8. ... ♕f5!) 9. ♕bd2 f5
10. 0-0 0-0

— 170 —



Dans cette position la plupart des joueurs, même très forts, joueraient sans doute 11. ♖e1, avec l'intention d'exploiter la position en retrait du pion e7, pour une pression sur la colonne « e ». A cet effet il faudrait cependant chasser le Cavalier noir de sa forte position en e4. Mais la réalisation de ce projet (grosso modo par ♕h2 et f3) dérangerait les pièces blanches. C'est pourquoi Lasker opte pour un plan tout différent. Par son prochain coup il prépare l'échange de trois pièces légères, après quoi les Noirs demeurent avec un Fou passif en c8. En même temps la formation de pions se modifie à tel point que les Blancs remportent un fort point d'action en d4.

11. ♕e5! ♕×e5

Après 11. ... ♕d7 les Blancs pouvaient répliquer par 12. ♕df3, afin de dominer le point e5. Malgré cela cette continuation aurait été plus favorable aux Noirs que le développement sui-

vant, après lequel la situation s'éclaircit.

12. ♕×e5 ♕×e5
13. d×e5 ♕×d2

Un échange qui ne plaît pas beaucoup aux Noirs mais qui, maintenant, est forcé car sinon le Cavalier blanc occupe le point d'action d4 : 13. ... ♖c7 14. ♕f3 e6 15. ♖e2 ♕d7 16. ♕d4! et 17. f3.

14. ♖×d2 f4?!

Une tentative noire de contre-attaque. Après 14. ... e6 15. ♖fd1 ♖c7 16. f4 suivi de ♖a4 et c4 les Blancs auraient indiscutablement l'avantage ; cependant, la réalisation serait encore très difficile.

15. ♖ad1! ♖c7

Impossible était 15. ... f3? 16. ♕e4 f×g2 17. ♖×d5+. Mais d'après Tartacover 15. ... ♕e6 suivi de ... ♖d7 était préférable.

16. ♖fe1 e6?

Ici il fallait jouer en tout cas 16. ... f3 ; certes, après 17. ♕c2 (ou ♕f1) e6 18. g3, le pion f3 n'est pas particulièrement fort, mais au moins les Noirs auraient-ils quelques perspectives de contre-jeu.

17. ♖c1! ♖d8
18. ♕e2 ♖a5
19. b4 ♖c7
20. c4! ♖×e5
21. c×d5 ♖d6

Après 21. ... ♖×d5 les Blancs peuvent soit introduire une forte attaque par 22. ♖b2, soit atteindre une finale gagnante par 22.

♖×d5 e×d5 23. ♙f3.

22. ♙f3 ♜d8

23. ♖d4! ♙d7

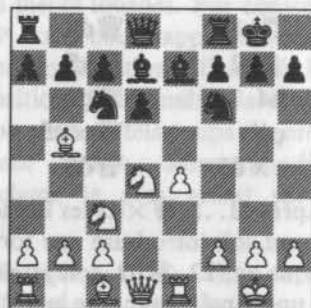
Impossible est 23. ... e×d5 24. ♙×d5+! ♖×d5 25. ♜e8+!.

24. ♖c5!

La voie la plus simple vers la victoire ! Après l'échange des Dames les Blancs gagnent un pion. Il suivit encore : 24. ... ♖×c5 25. b×c5! ♜a8 26. c6 b×c6 27. d×c6 ♙e8 28. c7 ♜d7 29. ♜×e6 ♙f7 30. ♜e6 ♙d5 (les Blancs menaçaient 31. ♙g4) 31. ♙×d5+ ♜×d5 32. ♜a6 ♙f7 33. ♜×a7 ♙e7 34. ♜a4 g5 35. ♜a4 ♙d7 36. ♜c5 ♜×c5 37. ♜×c5 ♜×c7 38. ♜×c7+ ♙×c7 39. ♙f1 ♙d6 40. ♙e2 ♙d5 41. a4 ♙d4 42. ♙f3 1-0

Souvent un échange de pièces est la défense correcte dans les positions où l'adversaire a un avantage d'espace. Un exemple de la théorie des débuts : 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♙b5 ♘f6 4. 0-0 d6 5. d4 ♙d7 6. ♘c3 ♙e7 7. ♜e1 e×d4 8. ♘×d4 0-0

— 171 —



Dans cette variante bien connue de la Défense Steinitz de la Partie Espagnole la théorie recommande 9. ♙×c6 ; la structure des pions au centre (e4 contre d6) assure aux Blancs une certaine supériorité d'espace. Après le développement naturel 9. ♙g5 ou 9. b3 les Noirs, par ... ♘×d4 et ... ♙×b5, échangent deux pièces légères et ainsi ils obtiennent, comme le montre la pratique, un bon jeu. Donc, l'échange d'une pièce (9. ♙×c6) évite l'échange de deux pièces et limite les chances noires d'égaler complètement.

Pour terminer on peut dire que l'échange des pièces se révèle avantageux dans les cas suivants :

1. Quand une pièce mal placée ou peu active est échangée contre une pièce mieux placée.
2. Quand l'échange gêne l'adversaire pour défendre efficacement des points faibles dans sa position.
3. Quand l'échange facilite la réalisation de ses propres avantages matériels ou positionnels, ou quand la simplification rend plus difficile la réalisation des avantages adverses.
4. Dans les positions où l'échange soulage la défense et limite les effets de l'avantage d'espace adverse.

Souvent les opérations d'échange expriment la tentative de l'un ou l'autre camp d'enlever

à la partie son caractère aigu et d'obtenir, en simplifiant, rapidement et sûrement la nullité. Vu le haut niveau actuel de la théorie des débuts et la technique de jeu mûrie, une telle stratégie mène relativement souvent au but.

Mais de nombreux exemples démontrent qu'une simplification n'entraîne pas toujours l'équilibre mais que parfois, au contraire, un échange de pièces peut compromettre sérieusement l'équilibre des forces.

INDEX DES PARTIES

Parties		Pages
29	Ahues - Alekhine	99
66	Alekhine - Bogolioubov	182
10	Alekhine - Chajes	45
59	Alekhine - Knoch	168
64	Alekhine - Rabar	177
69	Alekhine - Treybal	189
75	Alekhine - Winter	201
56	Alekhine - Yates	162
4	Anderssen - Dufresne	15
49	Barcza - Filip	149
40	Barcza - Pachman	121
62	Bogolioubov - Mises	174
7	Botvinnik - Capablanca	31
30	Botvinnik - Donner	100
39	Botvinnik - Euwe	119
46	Botvinnik - Lillenthal	142
80	Botvinnik - Sagoriansky	213
50	Botvinnik - Vidmar	151
2	Brühl - Philidor	13
74	Byrne - Kotov	199
79	Capablanca - Bogolioubov	211
9	Capablanca - Ilyine-Genevsky	42
26	Capablanca - Lillenthal	93
73	Capablanca - Ragozine	197
6	Cochrane - Staunton	17
14	Domnitz - Pachman	63
41	Dückstein - Unzicker	124
43	Englisch - Steinitz	130
38	Filip - Barda	118
34	Fischer - Spassky	111
28	Gligoric - Larsen	98

INDEX DES DÉBÜTS

35	Ivkov - Wade	113
54	Karpov - Spassky	158
24	Kérès - Botvinnik	89
44	Kliavinch - Ragozine	133
23	Knoch - Alekhine	87
17	Knoch - Prins	69
12	Knoch - Michel	56
48	Kortchnoi - Fischer	148
78	Lasker - Tarrasch	210
81	Lasker - Tartacover	214
15	Ljubojevic - Planinc	66
5	Lichtenhein - Morphy	16
36	Lilienthal - Bondarevsky	115
3	Mac Donnell - Labourdonnais	14
16	Marshall - Halper	68
21	Najdorf - Minev	80
22	Najdorf - Pachman	82
33	Najdorf - Stahlberg	109
58	Nimzovitch - Capablanca	166
25	Pachman - Fabian	91
32, 71	Pachman - Fichtl	104, 194
53	Pachman - Kortchnoi	156
47	Pachman - Runza	146
57	Pachman - Seft	164
52	Pachman - L. Steiner	154
1	Polerio - Domenico	12
18	Portisch - Fischer	71
11	Rabinovitch - Flohr	50
8	Reshevsky - Capablanca	39
76	Reshevsky - Walliston	207
63	Réti - Capablanca	175
42	Rosenthal - Steinitz	129
67	Rubinstein - Alekhine	184
65	Schlechter - Lasker	178
37	Smyslov - Rudakovsky	117
45	Sokolsky - Kotov	134

55	Stahlberg - Szabados	160
51	Stahlberg - Taïmanov	153
31	Stahlberg - Unzicker	103
77	H. Steiner - Pachman	208
70	Szabo - Bisguier	193
13	Szabo - Smyslov	56
27	Taïmanov - Averbach	96
61	Tarrasch - Tchigorine	171
68	Teichmann - Consultants	188
72	Tolusch - Botvinnik	195
60	Trifunovic - Pachman	169
20	Uhlmann - Osnos	79
19	Unzicker - Bobotsov	77

INDEX DES DÉBUTS

(le nombre indique le numéro de la partie)

Partie Espagnole	11, 14, 15, 41, 43, 44, 47, 54, 61, 65, 79
Partie des trois, quatre Cavaliers	42, 60
Partie Italienne	1, 68
Gambit Evans	4
Gambit Ecossais	5, 16
Début du Fou	2, 12
Défense Caro-Kann	58, 75, 81
Défense Française	32, 36, 72, 76
Défense Sicilienne	3, 9, 19, 35, 37, 40, 45, 49
Défense Alekhine	78
Gambit de la Dame	6, 8, 10, 23, 29, 33, 34, 39, 52, 56, 57, 66, 69, 70, 71
Défense Nimzovitch	7, 13, 18, 27, 28, 53, 59, 73, 74, 77
Défense Ouest-Indienne	51, 67
Défense Est-Indienne	48
Partie Catalane	30, 50, 64
Défense Grünfeld	17, 22
Défense Bogolioubov	21
Défense Vieille Indienne	31
Défense Benoni Indienne (Hromadka)	25
Défense Hollandaise	62
Partie Anglaise	20, 24, 38, 55, 63
Début Réti	26, 46, 80

INDEX DES DÉBUTS

101	101	101	101
102	102	102	102
103	103	103	103
104	104	104	104
105	105	105	105
106	106	106	106
107	107	107	107
108	108	108	108
109	109	109	109
110	110	110	110
111	111	111	111
112	112	112	112
113	113	113	113
114	114	114	114
115	115	115	115
116	116	116	116
117	117	117	117
118	118	118	118
119	119	119	119
120	120	120	120
121	121	121	121
122	122	122	122
123	123	123	123
124	124	124	124
125	125	125	125
126	126	126	126
127	127	127	127
128	128	128	128
129	129	129	129
130	130	130	130
131	131	131	131
132	132	132	132
133	133	133	133
134	134	134	134
135	135	135	135
136	136	136	136
137	137	137	137
138	138	138	138
139	139	139	139
140	140	140	140
141	141	141	141
142	142	142	142
143	143	143	143
144	144	144	144
145	145	145	145
146	146	146	146
147	147	147	147
148	148	148	148
149	149	149	149
150	150	150	150
151	151	151	151
152	152	152	152
153	153	153	153
154	154	154	154
155	155	155	155
156	156	156	156
157	157	157	157
158	158	158	158
159	159	159	159
160	160	160	160
161	161	161	161
162	162	162	162
163	163	163	163
164	164	164	164
165	165	165	165
166	166	166	166
167	167	167	167
168	168	168	168
169	169	169	169
170	170	170	170
171	171	171	171
172	172	172	172
173	173	173	173
174	174	174	174
175	175	175	175
176	176	176	176
177	177	177	177
178	178	178	178
179	179	179	179
180	180	180	180
181	181	181	181
182	182	182	182
183	183	183	183
184	184	184	184
185	185	185	185
186	186	186	186
187	187	187	187
188	188	188	188
189	189	189	189
190	190	190	190
191	191	191	191
192	192	192	192
193	193	193	193
194	194	194	194
195	195	195	195
196	196	196	196
197	197	197	197
198	198	198	198
199	199	199	199
200	200	200	200
201	201	201	201
202	202	202	202
203	203	203	203
204	204	204	204
205	205	205	205
206	206	206	206
207	207	207	207
208	208	208	208
209	209	209	209
210	210	210	210
211	211	211	211
212	212	212	212
213	213	213	213
214	214	214	214
215	215	215	215
216	216	216	216
217	217	217	217
218	218	218	218
219	219	219	219
220	220	220	220
221	221	221	221
222	222	222	222
223	223	223	223

TABLE DES MATIÈRES

PREFACE	7
L'EVOLUTION DES ECHECS MODERNES	11
LES PRINCIPES ELEMENTAIRES DE LA STRATEGIE AUX ECHECS	25
I. Stratégie et tactique	25
II. Les caractéristiques de la position et le choix du plan	34
III. L'équilibre de la position et sa perturbation	52
LA VALEUR DES PIECES	61
LES PIECES LEGERES	75
I. Le Fou et les diagonales ouvertes	76
II. Le « bon » et le « mauvais » Fou	85
III. Les Fous de couleur opposée	95
IV. Le Cavalier et son champ d'action	99
V. Le combat entre le Fou et le Cavalier	106
A. La supériorité du Fou	107
B. La supériorité du Cavalier	108
VI. La paire des Fous	119
LES TOURS	137
I. Création de colonnes ouvertes et leur signification	137
II. Exploitation de colonnes ouvertes pour l'attaque du Roi	146
III. Exploitation de colonnes ouvertes au centre et à l'aile-dame ...	153
IV. Les septième et huitième traverses	160
V. Des Tours actives devant la chaîne de pions	167
LA DAME ET LE JEU DES PIECES LOURDES	171
LE ROI	187
I. Le Roi actif en milieu de partie	187
II. Le choix du roque et la sortie du Roi	191
III. Le Roi exposé en tant que facteur stratégique	201
L'ECHANGE DE PIECES	205
INDEX DES PARTIES	218
INDEX DES DEBUTS	221

TABLE DES MATIÈRES

7	PREFACE
11	L'ÉVOLUTION DES ÉCHECS MODERNES
25	LES PRINCIPES ÉLÉMENTAIRES DE LA STRATÉGIE AUX ÉCHECS
25	I. Stratégie et tactique
34	II. Les caractéristiques de la position et le choix du plan
82	III. L'évaluation de la position et l'initiation
81	LA VALEUR DES PIÈCES
75	LES PIÈCES LÉGÈRES
75	I. Le Fou et les diagonales ouvertes
85	II. Le « bon » et le « mauvais » Fou
85	III. Les Fous de couleur opposée
98	IV. Le Cavalier et son champ d'action
108	V. Le contact entre le Fou et le Cavalier
107	A. La supériorité du Fou
108	B. La supériorité du Cavalier
119	VI. La paire des Fous
127	LES TOURS
127	I. Création de colonnes ouvertes et leur signification
145	II. Exploitation des colonnes ouvertes pour l'attaque du Roi
153	III. Exploitation des colonnes ouvertes au centre et à l'aile-dame
160	IV. Les systèmes et huitième traversée
167	V. Des Tours actives devant la chaîne de pions
171	LA DAME ET LE JEU DES PIÈCES LOURDES
187	LE ROI
187	I. Le Roi actif au milieu de partie
191	II. Le choix du roque et le sort du Roi
201	III. Le Roi exposé au tout début stratégique
205	L'ÉCHANGE DE PIÈCES
215	INDEX DES PARTIES
221	INDEX DES DÉBUTS



Aubin Imprimeur

LIGUGÉ, POITIERS

Achevé d'imprimer en septembre 1986
N° d'édition 7096 / N° d'impression L 22014
Dépôt légal, septembre 1986
Imprimé en France
ISBN 2-246-30741-4
ISSN 0763-5982

Stratégie et tactique sont intimement liées aux échecs, la seconde n'étant que le prolongement de la première. La stratégie fixe des objectifs et la tactique constitue le moyen de les atteindre.

Le grand pédagogue tchèque Ludek Pachman aborde ici une vaste étude de la stratégie telle qu'elle est pratiquée de nos jours. Ce premier tome est consacré aux bases de la stratégie, à la valeur des pièces et aux échanges.

De nombreux exemples, classiques et récents, ainsi que bon nombre de parties complètes éclairent les premiers pas dans la stratégie indispensable à tout joueur souhaitant progresser.

Cet ouvrage constitue une nouvelle édition revue et mise à jour par l'auteur.

Déjà parus dans la collection

- | | |
|---|--|
| Gedeon Barcza, László Alföldy
et Jenő Kapu | Les Champions du monde
de Morphy à Alekhine. Tome 1
de Botvinnik à Fischer. Tome 2 |
| Jean Bertin | Histoires extraordinaires sur 64 cases |
| François Fargette | Jeux de miroirs |
| Edouard Goufeld | Garri Kasparov |
| Edouard Goufeld | Le Gambit Morra |
| Anatoly Karpov et Evgueni Guik | Des échecs à l'infini |
| Garri Kasparov | L'Épreuve du temps |
| Garri Kasparov, Efim Geller | Kasparov commente : |
| Anatoly Lein, Victor Tchepizjni | Championnat du monde Lyon-New York 1990 |
| Paul Kerès | Finales d'échecs pratiques |
| Nikolaï Kroguious | La Psychologie au jeu d'échecs |
| Edward Lasker | Les Echecs |
| Jacques Le Monnier | La Défense PIRC en 60 parties |
| Jean-Claude Letzelter | Échecs artistiques et humoristiques |
| David Levy et Raymond Keene | Répertoire des ouvertures pour le joueur d'attaque |
| David Levy et Kevin J. O'Connell | Comment jouer la défense sicilienne |
| Frank Loheac Ammoun | Comment mater |
| Edmar Mednis | Comment bien jouer l'ouverture |
| Edmar Mednis | De l'ouverture à la finale |
| Edmar Mednis | Le Pouvoir du Roi |
| Edmar Mednis | Questions et réponses pratiques pour les finales |
| Albéric O'Kelly de Galway | Les Leçons d'un champion : progresser rapidement |
| Albéric O'Kelly de Galway | Les Leçons d'un champion : vers la maîtrise |
| Ludek Pachman | La Stratégie moderne (3 tomes) |
| Ludek Pachman | La Tactique moderne (2 tomes) |
| Nigel Povah | Comment jouer l'ouverture anglaise |
| Shaun Taulbut | Comment jouer la défense française |
| Denis Teysou | Championnat du monde : Séville 1987 |



9 782246 307419

140 FF

ISBN 2-246-30741-4
ISSN 0763-5982
37 1395 5