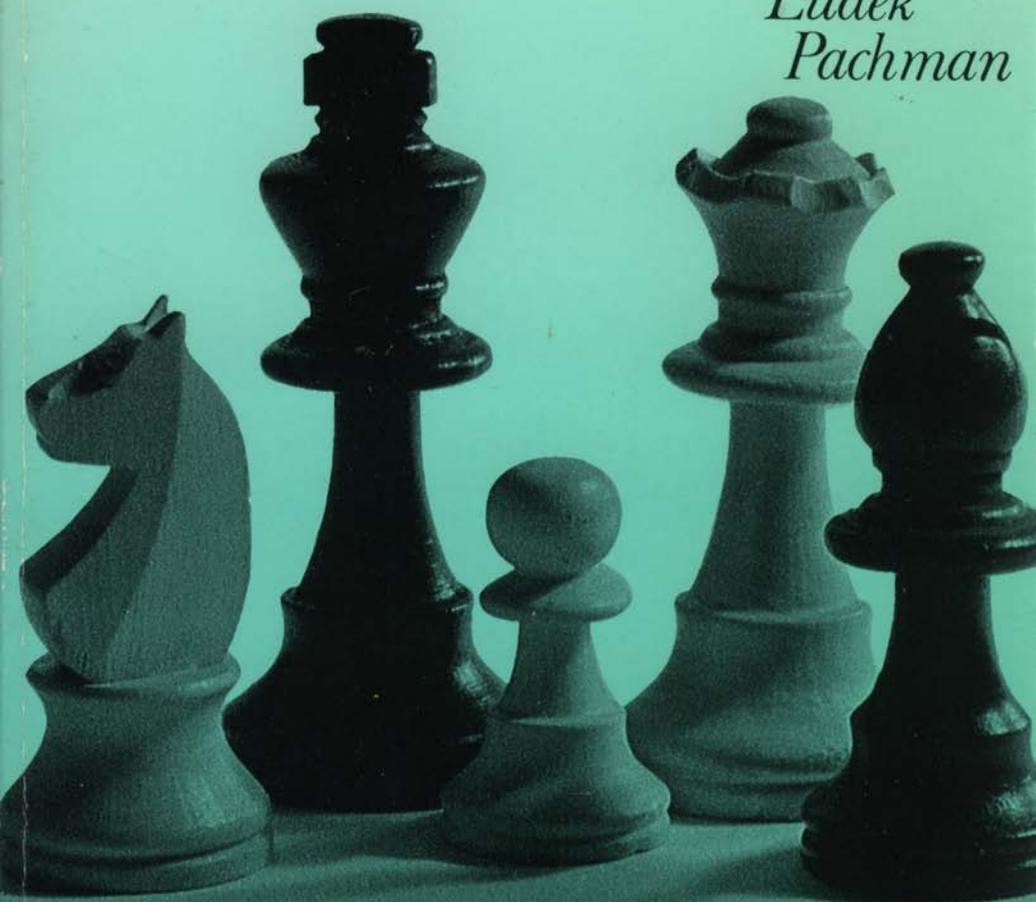


GRASSET  EUROPE ECHECS

# La STRATÉGIE moderne

*Ludek  
Pachman*



tome 3

Ludek PACHMAN  
Grand-Maître International

**LA STRATÉGIE  
MODERNE  
AUX ÉCHECS**

Tome III

Traduit de l'allemand par  
Jos MARGUILLIER

BERNARD GRASSI

PARIS

LA STRATÉGIE  
MODERNE  
AUX ÉCHECS

LA SUPÉRIORITÉ **Ludek PACHMAN**  
Grand-Maitre International

Le dernier chapitre de Tome 2 nous avons étudié l'important sujet de combat pour la supériorité au centre. Bien entendu, le centre n'est pas le seul endroit où une action efficace puisse être menée. La plupart des parties sont caractérisées par une action et une aux ailes. Nous en avons vu plusieurs exemples dans les deux premiers tomes. En résumé nous pourrions dire que, pour une attaque réussie aux ailes, il faut au moins une des deux conditions suivantes :

I. Une majorité de pions à l'aile (Tome 1, parties 27 et 28)

II. Une majorité de pions à l'aile en question ou une supériorité d'espaces des ailes (Tome 2, parties 25, 43, 44)

Cela ne signifie pas que nous avons un déséquilibre possible, en d'autres mots l'obtention d'une supériorité. Celle-ci n'est possible que lorsque la position adverse accuse une faiblesse, ou lorsque nous avons une supériorité quantitative ou qualitative.

Ultimeusement nous traiterons en détail des faiblesses de la chaîne de pions. Dans ce chapitre nous avons réuni des exemples où la supériorité d'un camp est obtenue par la concentration de la position adverse.

Traduit de l'allemand par  
**Jos MARGUILLIER**

- I. La majorité de pions à l'aile
- II. La concentration de figures à l'aile
- III. La supériorité d'espaces à une aile
- IV. La chaîne de pions Noirs
- V. L'attaque à l'aile et le centre

L. La majorité de pions à l'aile 1. e4 g5 2. f3 e2 3. f4 b5 d5  
4. e5 d5 5. e4 d5 6. e5 d5 7. e4 d5 8. e5 d5 9. e4 d5 10. e5 d5 11. e4 d5 12. e5 d5 13. e4 d5 14. e5 d5 15. e4 d5 16. e5 d5 17. e4 d5 18. e5 d5 19. e4 d5 20. e5 d5 21. e4 d5 22. e5 d5 23. e4 d5 24. e5 d5 25. e4 d5 26. e5 d5 27. e4 d5 28. e5 d5 29. e4 d5 30. e5 d5 31. e4 d5 32. e5 d5 33. e4 d5 34. e5 d5 35. e4 d5 36. e5 d5 37. e4 d5 38. e5 d5 39. e4 d5 40. e5 d5 41. e4 d5 42. e5 d5 43. e4 d5 44. e5 d5 45. e4 d5 46. e5 d5 47. e4 d5 48. e5 d5 49. e4 d5 50. e5 d5 51. e4 d5 52. e5 d5 53. e4 d5 54. e5 d5 55. e4 d5 56. e5 d5 57. e4 d5 58. e5 d5 59. e4 d5 60. e5 d5 61. e4 d5 62. e5 d5 63. e4 d5 64. e5 d5 65. e4 d5 66. e5 d5 67. e4 d5 68. e5 d5 69. e4 d5 70. e5 d5 71. e4 d5 72. e5 d5 73. e4 d5 74. e5 d5 75. e4 d5 76. e5 d5 77. e4 d5 78. e5 d5 79. e4 d5 80. e5 d5 81. e4 d5 82. e5 d5 83. e4 d5 84. e5 d5 85. e4 d5 86. e5 d5 87. e4 d5 88. e5 d5 89. e4 d5 90. e5 d5 91. e4 d5 92. e5 d5 93. e4 d5 94. e5 d5 95. e4 d5 96. e5 d5 97. e4 d5 98. e5 d5 99. e4 d5 100. e5 d5

Souvent les pions Noirs sont échangés dès le début de la partie, de sorte que les pions Blancs ont une majorité de pions à l'aile.

**BERNARD GRASSET**  
PARIS

LA STRATÉGIE  
MODERNE  
AUX ÉCHECS

Tome III

Traduit de l'allemand par  
JOS MARGUILIER

© Ludek Pachman, 1976

© Editions Grasset - Fasquelle, 1989

## LA SUPÉRIORITÉ AUX AILES

Au dernier chapitre du Tome 2 nous avons étudié l'important sujet du combat pour la supériorité au centre. Bien entendu, le centre n'est pas le seul endroit où une action efficace puisse être entamée. La plupart des parties sont caractérisées par une action réussie **aux ailes**. Nous en avons vu plusieurs exemples dans les deux premiers tomes. En résumé nous pouvons dire que, pour une attaque réussie aux ailes, il faut au moins une des deux conditions suivantes :

1. que l'adversaire ait une aile sérieusement affaiblie (Tome 1, parties 27 et 40 ; Tome 2, partie 52) ;
2. une majorité de pions à l'aile en question ou une supériorité d'action des figures (Tome 1, parties 7, 29, 41, 51 ; Tome 2, parties 25, 43, 44).

Cela ne demande pas beaucoup d'explications. Nous savons qu'une attaque ne peut être efficace que moyennant un déséquilibre préalable, en d'autres mots l'obtention d'une supériorité. Et celle-ci n'est possible que lorsque la position adverse accuse une faiblesse, ou lorsque nous avons une supériorité quantitative ou qualitative.

Ultérieurement nous traiterons en détail des faiblesses de la chaîne de pions. Dans ce chapitre nous avons réuni des exemples où la supériorité d'un camp ne s'appuie pas sur un affaiblissement essentiel de la position adverse. Il s'agit des cas suivants :

- I. La majorité de pions à l'aile
- II. La concentration de figures à l'aile
- III. La supériorité d'espace à une aile
- IV. La chaîne de pions bloquée
- V. L'attaque à l'aile et le centre

### I. La majorité de pions à l'aile

Souvent les pions centraux sont échangés déjà en début de partie, de sorte que de part et d'autre se présente une position asymétrique de pions. Ainsi, après

1. e4 c5 2. ♖e2 ♜f6 3. ♜bç3 d5  
4. exd5 ♜xd5 5. ♜xd5 ♚xd5 6.  
d4 çxd4 7. ♚xd4 ♚xd4 8.  
♜xd4, les Blancs ont trois pions  
à l'aile-dame et les Noirs deux,  
tandis qu'à l'aile-roi le rapport  
4-3 est à l'avantage des Noirs.

Le lecteur se souvient certainement avoir déjà rencontré ce genre de positions au Tome 2 (chapitre « Les pions », paragraphe « Le pion passé, sa création et sa valorisation »). Là, dans la plupart des cas, la majorité de pions permit la création d'un pion passé.

La création d'un pion constitue le principal but stratégique lors de la valorisation d'une majorité de pions à l'aile. L'étude du paragraphe en question nous apprend comment s'y prendre pour faire avancer les pions afin que leur majorité provoque un pion passé. Un exemple simple est, au Tome 2, le diagramme 1 et la partie 1.

Supposons que les deux camps aient effectué le petit roque. Maintenant, si les figures des deux camps exercent une action équivalente, est-il préférable de posséder la majorité de pions à l'aile-roi ou à l'aile-dame ? En lisant une partie dans une revue ou un livre d'Échecs on rencontre souvent la remarque : « *Les Blancs (Noirs) ont l'avantage vu leur majorité de pions à l'aile-dame* ». Par conséquent, la plupart des joueurs d'Échecs savent qu'il est préférable de posséder la majorité de pions à l'aile-dame, sans en connaître la raison.

Voyons d'abord les cas où, après l'échange de presque toutes les figures, se présente une finale où les Noirs ont la supériorité à l'aile-dame, les Blancs à l'aile-roi. Les deux Rois se trouvent

encore en g1 et g8. Si les pions des deux camps avancent à l'aile où ils sont majoritaires, les Blancs se procureront un pion passé à l'aile-roi. Alors ce pion aura beaucoup plus de difficultés pour promouvoir car il sera gêné par le Roi adverse. Le contraire est vrai pour le pion passé noir.

Par conséquent, un des principaux principes stratégiques de la finale est la centralisation du Roi. En règle générale, à la première occasion les deux Rois se dirigent vers le centre, d'où ils sont à égale distance des deux ailes. Il est évident qu'après la centralisation des Rois l'avantage de la majorité de pions à l'aile-dame devient caduc.

Prenons maintenant la situation du milieu de partie. Comme on sait, dans cette phase du jeu, le Roi ne peut être actif qu'exceptionnellement ; donc il ne faut pas trop compter sur lui pour s'opposer à l'avance d'un pion passé adverse. Malgré cela, même en milieu de partie, la majorité de pions à l'aile-dame est généralement avantageuse. Notamment parce que, en milieu de partie, il est souvent impossible ou du moins très difficile de se procurer un pion passé par l'avance des pions de l'aile-roi ; en général l'avance de ces pions découvre presque complètement le Roi et permet à l'adversaire de l'attaquer efficacement avec des figures. Ainsi, avec les pions blancs f2, g2, h2 contre g7, h6, les Blancs doivent avancer leurs trois pions s'ils veulent obtenir un

pion passé à l'aile-roi. Alors leur Roi resterait en g1 ou h1 sans protection de pions, ce qui ne reste que rarement impuni.

En résumé, nous pouvons dire que la valorisation d'une majorité de pions (c'est-à-dire la création d'un pion passé selon les principes expliqués au Tome 2) est favorable dans deux cas :

1. en milieu de jeu, car les pions de l'aile-dame peuvent avancer plus facilement pour créer un pion passé, sans mettre en péril la position du Roi ;

2. en finale, car le Roi adverse ne gêne pas le pion passé créé à l'aile-dame. Cependant cet avantage ne vaut que lorsque la création et la valorisation du pion passé peuvent se faire avant la centralisation du Roi adverse.

Pour tous ces exemples nous avons supposé que les deux camps ont effectué le **petit roque**. En cas de grand roque il faut évidemment considérer les colonnes « a-c » comme étant l'aile-roi. En cas de roques opposés, aucune aile ne peut être considérée comme aile-roi, et tous les principes énoncés ci-dessus sont caducs.

Seulement, attention ! Ce qui précède peut donner l'impression que la majorité à l'aile-dame est toujours avantageuse. Bien entendu, cela n'est pas le cas. Nous

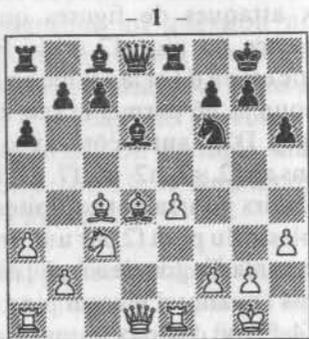
avons supposé jusqu'à présent que les figures des deux camps sont placées de telle sorte qu'elles exercent la même action. Toute modification dans la position ou l'activité des figures peut influencer profondément le caractère de toute la position. En plus, la partie qui a l'avantage à l'aile-roi, peut y entreprendre souvent une action de figures sans avance de pions. Ainsi il est évident que, avec les pions f2, g2, h2/g7, h7, le roque noir est plus fragile face aux attaques de figures qu'en présence du pion f7 (si le Fou blanc est en d3 et la Dame en h5, le coup ... g6 permet le sacrifice Fxg6). D'un autre côté, avec les pions en f2, g2, h2/e6, f7, g7, h7, les Noirs pourraient exploiter la faiblesse du pion f2 par une pression sur la diagonale a7-g1 ; dans ce cas l'avance d'un seul pion (... f5-f4-f3) ou de deux pions (... e5, f5, e4, f4, f3) est parfois possible, afin d'anéantir le roque adverse.

La supériorité à l'aile-dame est surtout importante et durable dans les positions qui, provisoirement, ne permettent pas la centralisation du Roi et où le matériel réduit exclut le danger d'une attaque directe de figures contre son propre Roi. Cela est le cas dans les transitions du milieu de jeu vers la finale (par exemple avec Dame et pièces légères ou après l'échange des Dames, en présence de toutes les Tours et quelques pièces légères etc.).

Voici maintenant les exemples qui éclairent ces explications.

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6 2. ♚4 e6 3. ♘c3 ♙b4  
4. e3 0-0 5. ♙d3 d5 6. ♘f3 ♘c6  
7. 0-0 a6 8. h3 h6 9. a3 d×c4 10.  
♙×c4 ♙d6 11. e4 e5 12. ♙e3  
♙e8 13. ♙e1 e×d4 14. ♘×d4?  
(14. ♙×d4!) 14. ... ♘×d4 15.  
♙×d4



A première vue les Blancs sont très bien : leurs pièces légères sont centralisées et ils ont la forte menace 16. e5. Seulement, les Noirs ont la majorité de pions à l'aile-dame, atout qu'ils jouent immédiatement :

15. ... ♙5!  
16. ♙e3?

Du point de vue tactique ce coup s'appuie sur le fait que 16. ♘×e4? n'est pas opportun à cause de 17. ♙×f7+! ♘×f7 18. ♘×e4 (♙×e4? 19. ♙f3+). Mais maintenant le pion e4 est bloqué (e5 est surprotégé !), et les pions noirs de l'aile-dame se mettent en mouvement. Mauvais serait également 16. ♙×f6? ♙×f6, menaçant ... ♙e5. La bonne voie est 16. e5!

♘×d4 17. ♙×d4 ♙×e5 18. ♙×d8  
♙×d8 19. ♙×e5, et les Noirs égalisent facilement par ... b5 et ... ♙a7.

16. ... b5  
17. ♙d5

Un peu meilleur est 17. ♙b3, mais après 17. ... ♙b7 18. f3 ♘4 19. ♙c2 ♙c7 et ... ♙e5, ... ♙ad8 les Noirs sont tout de même mieux ; alors les pions centraux blancs sont arrêtés, par contre les pions noirs sont mobiles.

17. ... ♘×d5  
18. ♙×d5

Le lecteur attentif sait déjà que 18. e×d5 ne peut guère être envisagé : le pion passé blanc serait bloqué, et les Noirs pourraient tranquillement renforcer leur position.

18. ... ♙e6  
19. ♙h5 ♙b3!

La protection indirecte la plus efficace du pion c5 (20. ♙×c5? ♙e5). Mais en même temps les Blancs sont gênés pour occuper la colonne « d ». Par contre, si les Noirs jouent 19. ... ♙c7, alors, après 20. ♙ad1 ♙e5 21. ♘d5! ou 20. ... ♙b3 21. ♙d3!, ils n'ont aucun avantage.

20. ♙g4 ♙c8!

Les Blancs menaçaient 21. ♙×h6, et la parade de cette menace est liée à un élément stratégique important : pour exploiter la majorité de pions à l'aile-dame il est presque toujours utile de simplifier. Cela réduit les possibilités d'attaque de l'adversaire, qui se présentent avec la valorisation de la majorité au centre et à l'aile-roi.

21. ♙f3

Les Blancs veulent enlever au moins un avantage à leur adversaire : la paire des Fous. Ils y parviennent, mais dans ce genre de positions le Fou vaut plus que le Cavalier.

21. ... ♙e6  
22. ♙f4 ♙×f4  
23. ♙×f4 ♙ad8

Il est souvent difficile de décider quelle Tour doit occuper une colonne ouverte. Ainsi 23. ... ♙ed8 pouvait se faire également : l'autre Tour pourrait, ultérieurement, soutenir la création et la valorisation du pion passé à l'aile-dame. Mais les Noirs doivent également penser à leur défense : l'adversaire pourrait tenter de mobiliser ses pions par ♙e3, f4, e5 etc., et alors les Noirs ont besoin d'une Tour en e8.

24. f3!

Les Blancs veulent avoir la possibilité, après ... ♙d4, de chasser la Tour adverse par ♘e2.

24. ... ♙d4!?  
25. ♘e2 ♙d7  
26. ♙e3!

Ce coup met en doute la correction du 24<sup>e</sup> coup noir : les Blancs menacent à la fois ♙×c5 et ♘f4 ; aussi les Noirs doivent-ils tolérer l'échange du ♙b3.

26. ... ♘4  
27. ♘c3 (?)

Ce n'est que maintenant que les Noirs prennent définitivement le dessus. Correct est 27. ♘d4 ♙e5 28. ♘×b3. Si 28. ... ♘×b3, alors 29. ♙e2! (Evidemment pas 29. ♙×b3? ♙d2 avec les menaces ... ♙×b2 et ... ♙g3.) 29. ... ♙e6 30. f4 avec égalité. Après 28. ... ♙d3! 29. ♙c5 ♙×b3 (29. ... ♙×b2? 30. ♙ab1.)

30. ♙×e5 ♙×e5 31. ♙e2 les Noirs sont mieux dans la finale, mais néanmoins la nulle est probable.

27. ... ♙d3  
28. ♙f2 ♙e5

Prépare l'avance ... a5 et ... b4. Ici les Blancs auraient l'occasion d'activer leurs pions par 29. f4 ; après 29. ... ♙d4 30. ♙×d4 ♙×d4 31. ♙e2 ♙b8 les Noirs seraient mieux, mais la réalisation de leur avantage serait beaucoup plus difficile que dans la partie.

29. ♙e2 ♙ed8  
30. ♙ae1



Il était encore temps de jouer 30. f4! ; si 30. ... ♙d4, alors 31. ♙×d4 ♙8×d4, parant la menace 31. ... f5 32. ♙f1!. Evidemment, les Noirs ne doivent pas échanger les Dames. Mais il est de toutes façons favorable aux Blancs d'activer leurs pions ; une défense passive est pratiquement sans espoir.

30. ... ♙8d4  
31. ♙h4? a5  
32. ♙f2

Il est déjà trop tard pour jouer 32. f4 : 32. ... ♙c5 33. ♙f2 b4.

32. ... b4  
33. a×b4 a×b4  
34. ♘d5 ♘3!

35. bxc3      bxc3  
36. de3      d2

Voilà une position idéale pour une opération à l'aile-dame : les Noirs ont déjà un pion passé très fort, et les pions blancs sont immobiles.

37. e1c1      d4d3  
38. f1d1      d1  
39. e1e1      xe1  
40. e1e1      d4+  
41. f2c2      c2  
0-1

42. e1d4      d4d4 43. de3  
d1+.

Cette partie comporte quelques moments intéressants, où l'échange des Dames augmente les perspectives de victoire, mais parfois aussi les chances de sauvetage. Il n'est guère possible de donner une réponse omnivalente à la question de savoir quand la transition en finale est correcte. Au 20<sup>e</sup> coup elle valait la peine pour les Noirs vu qu'ils possédaient, en plus de la majorité à l'aile-dame, la paire de Fous. Par contre, au 27-30<sup>e</sup> coup c'était aux Blancs de la viser, car cela aurait augmenté considérablement leurs chances de gain. En revanche l'échange des Dames au 42<sup>e</sup> coup décida immédiatement en faveur des Noirs.

BRONSTEIN      KOTOV  
( voir diagramme n° 3 )

Ici les Blancs auraient pu gagner en combinant l'avance à l'aile-dame avec les menaces contre le Roi adverse : il fallait jouer d'abord 30. e2 et 31. e2, afin de protéger la 2<sup>e</sup> rangée contre la pénétration de la d6. Ensuite il fallait conduire la e3 en c4, et combi-

- 3 -



ner l'attaque du Roi avec l'avance a5, b6. Les Noirs auraient été pratiquement impuissants car toute avance de pion à l'aile-roi ne fait qu'augmenter les dangers pour leur Roi. Donc ici, vu l'activité du b3, les Blancs auraient dû garder la Dame.

Cependant, dans la partie (16<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S. 1949) il suivit 30. e4? e6! 31. e6b6 (Après 31. e2 e6! le Roi noir arrive également à temps à l'aile-dame.) 31. ... a6b6 32. d6 d7 33. e4 a8! (Non pas 33. ... e8? 34. a5 e7 35. a6b6 e6d6 36. b7! avec gain.) 34. e5 e7 35. e6 (Ce n'est que maintenant que les Blancs constatent que le gain d'une figure 35. e7 b7 e6! 36. a5 b6a5 37. b6 d5! 38. e5d5 e5d5 39. b7 e6b7 40. e6b7 conduit à la nulle par 40. ... a4 41. e2a3 42. e5a2 43. e3b3.). Maintenant aussi les Noirs se maintiennent car leur Roi arrive à temps près du pion passé : 35. ... e6 36. b7 e7 37. a5 b6a5 38. e6a5 e7 39. e2f2 d7 40. b6 e6a6 41. e7b7 (Ou 41. e6d7 e6d7 42. e3c3 e5c5 43. f4 e4f4+ 44. e4f4 e6d6.), et, après ajournement, la nulle fut convenue. 1/2 - 1/2

- 2 -

BOTVINNIK      EUWE

Leningrad 1934

Partie Espagnole

1. e4      e5  
2. f3      c6  
3. b5      a6  
4. a4      f6  
5. 0-0      xe4  
6. d4      b5  
7. b3      d5  
8. dx5      e6  
9. c3      e7  
10. bd2      0-0  
11. e2      c5  
12. d4      xb3  
13. 2xb3      d7  
14. e6      xc6  
15. e3

Dans cette position les deux camps doivent essayer d'activer rapidement leur majorité de pions et d'empêcher l'avance des pions adverses. Par le coup du texte, les Blancs veulent rendre ... c5 difficile.

15. ...      f5

Les Noirs sont disposés à sacrifier la paire des Fous, car après 16. d4 e6 17. e5 e6, il leur serait plus facile de jouer ... c5 qu'aux Blancs d'entreprendre une action à l'aile-roi.

16. f2d1

Après 16. f3, ce qui est un peu plus précis que le coup du texte, les Noirs devraient jouer 16. ... e8, afin de couvrir leur Fou et, après 17. e2, avoir à nouveau du contre-jeu par 17. ... a5 18. e3 e4!.

16. ...      fd8  
17. f3!

17. f4 paraît plus logique. Seulement, les Blancs n'ont pas envie d'abandonner trop tôt e4 aux figures noires (le Fou ou, après son échange, la Dame). Impossible est 17. e5 e6 18. e7 à cause de 18. ... d4 19. e6d8 dx3 20. e7 e4 avec gain. Maintenant les Blancs menacent 18. e2 et e3, et après l'échange des Fous, les Blancs dominent définitivement c5, ce qui entraîne le blocage de l'aile-dame noire.

17. ...      f8!  
18. e2      a5!

- 4 -



Après 19. e3, les Noirs joueraient 19. ... a4 20. e6f8 a6b3. En même temps ils menacent l'avance ... b4, ce dont les Blancs ne s'aperçoivent pas. Après le correct 19. e1c1, se présente une position difficile aux perspectives égales.

19. d2?

Afin d'exercer, après 19. ... a4 20. d4 e7 21. e1d1, une pression sur la colonne « d ». Mais cela ne fait qu'augmenter l'efficacité du coup noir suivant.

19. ...      b4!  
20. e1c1      a4!  
21. d4

Sinon le pion a2 ne peut plus être couvert. Ainsi les Blancs per-

dent le contrôle de c5, et les pions noirs ne tardent pas à se mettre en branle.

- |          |      |
|----------|------|
| 21. ...  | ♙g6  |
| 22. b3   | ♖e8  |
| 23. cxb4 | ♙xb4 |
| 24. ♖2d1 | ♙c5  |
| 25. ♗c2  | ♙xc2 |
| 26. ♖xc2 | d4   |
| 27. ♙g5  | ♖d5? |

Une grave erreur tactique, qui met les Noirs en difficultés. Correct était l'immédiat 27. ... ♖d7!, et les Noirs pouvaient espérer valoriser leur supériorité à l'aile-dame ; après 28. f4 ils pouvaient jouer soit 28. ... ♖e6 29. ♖f3 ♖d5 soit 28. ... a4 29. ♖f3 axb3 30. axb3 ♖da7.

- |          |      |
|----------|------|
| 28. f4   | a4   |
| 29. ♖f3  | axb3 |
| 30. axb3 | ♖d7  |
| 31. f5!  |      |

- 5 -



La perte d'un seul temps (27. ... ♖d5? et 30. ... ♖d7) a modifié complètement la situation : les Blancs ont une forte attaque. Ils menacent 32. e6 et 32. f6. La défense noire est rendue difficile par le fait que le ♙b4 est coupé de l'aile-roi. Le pion passé d4 n'a que peu de valeur, car il ne reste pas le temps pour préparer son avance.

- |         |      |
|---------|------|
| 31. ... | ♖da7 |
| 32. ♖g3 | ♖a1  |

- |          |      |
|----------|------|
| 33. ♖2c1 | ♖xc1 |
| 34. ♖xc1 | ♗h8  |

Pare à la menace 35. ♙h6.

- |         |      |
|---------|------|
| 35. ♖f1 | ♖a6! |
|---------|------|

35. ... ♖a2? 36. f6 g6 37. e6! avec gain.

- |        |  |
|--------|--|
| 36. h3 |  |
|--------|--|

Nettement plus fort est 36. h4!, et le pion menace d'avancer en h6.

- |         |     |
|---------|-----|
| 36. ... | ♖a8 |
|---------|-----|

- |         |     |
|---------|-----|
| 37. ♗h2 | ♖e8 |
|---------|-----|

- |          |  |
|----------|--|
| 38. ♖f3? |  |
|----------|--|

Ce n'est que ce coup incorrect qui permet aux Noirs de se défendre. Possible était 38. h4, et 38. ... ♙a5? échoue sur 39. ♖a1. Mais la suite la plus forte était 38. e6!, et 38. ... fxe6 39. f6 mènerait à la victoire pour les Blancs ; mais vu la menace de l'avance 39. f6, les Blancs, après 38. ... f6 (forcé) 39. ♙f4, obtiennent un très fort pion passé.

- |         |      |
|---------|------|
| 38. ... | ♙a5! |
|---------|------|

- |         |     |
|---------|-----|
| 39. ♙f4 | ♗c7 |
|---------|-----|

Ainsi l'attaque blanche est repoussée, car maintenant l'avance e6 entrainerait l'échange des Fous.

- |         |     |
|---------|-----|
| 40. ♖f1 | ♖a8 |
|---------|-----|

- |         |     |
|---------|-----|
| 41. ♖e1 | ♖c6 |
|---------|-----|

- |        |      |
|--------|------|
| 42. e6 | ♙xf4 |
|--------|------|

- |          |      |
|----------|------|
| 43. ♖xf4 | fxe6 |
|----------|------|

- |          |     |
|----------|-----|
| 44. fxe6 | ♖e8 |
|----------|-----|

- |        |    |
|--------|----|
| 45. e7 | h6 |
|--------|----|

- |         |  |
|---------|--|
| 46. ♖f5 |  |
|---------|--|

Ou 46. ♖f1 ♖f6 47. ♖xf6 gxf6 48. ♖xf6 ♖xe7 nulle.

- |         |      |
|---------|------|
| 46. ... | ♖d6+ |
|---------|------|

- |         |     |
|---------|-----|
| 47. ♗h1 | ♗g8 |
|---------|-----|

- |         |     |
|---------|-----|
| 48. ♖e6 | ♖d7 |
|---------|-----|

- |         |           |
|---------|-----------|
| 49. ♖e5 | 1/2 - 1/2 |
|---------|-----------|

Malgré les erreurs de part et d'autre, cette partie est extrêmement instructive, car les deux

camps ont poursuivi logiquement leur important plan stratégique, la valorisation de la majorité de pions. Elle montre également combien la majorité de pions aux ailes peut être vite et bien exploitée, si l'adversaire ne parvient pas à un contre-jeu efficace.

Un facteur très important et souvent décisif dans la valorisation de la majorité de pions est la mobilité des pions. C'est un fait que nous avons déjà relevé au Tome 2 (paragraphe « Le pion passé, sa création et sa valorisation »). En principe, une majorité mobile de pions à l'aile-roi est beaucoup plus avantageuse qu'une moins mobile à l'aile-dame. Nous le constaterons dans les deux parties suivantes, qui contiennent chacune un sacrifice positionnel de pion. Dans la première partie il vise le blocage des pions adverses, dans la deuxième il augmente la mobilité de la majorité de pions.

- 3 -

### SPIELMANN COLLE

Dortmund 1928

#### Défense Alekhine

1. e4 ♗f6 2. e5 ♗d5 3. ♙4 ♗b6  
4. d4 d6 5. f4 ♙f5 6. ♗c3 dx e5 7.  
fxe5 e6 8. ♙e3 ♗c6 9. ♙e2 ♙e7  
10. ♗f3 0-0 11. 0-0 f6 12. ♗h4?  
(12. exf6!) 12. ... fxe5 13. ♗xf5  
exf5 14. d5

Le but du sacrifice de pion au 12<sup>e</sup> coup était la création d'une majorité mobile de pions à l'aile-dame ; dans les variantes suivantes les Blancs obtiennent l'avantage matériel :

a) 14. ... ♗b8 15. ♙5 ♗d7 16. d6 ; 15. ... ♗c8 16. ♖b3 ;

b) 14. ... ♗b4 15. ♖b3 ♙5 16. dx ♙6 bx ♙6 17. a3 et 18. ♙5+ ; 15. ... ♗a6 16. d6 ;

c) 14. ... ♗a5 15. ♙xb6 axb6 16. a3 b5 ; 15. ♙5! ♗b4 16. ♙f2 ♗xb2 17. ♖c2 ♗b4 18. ♖a4.

Seulement, en rendant immédiatement le pion les Noirs peuvent égaliser.

- |         |     |
|---------|-----|
| 14. ... | ♗d4 |
|---------|-----|

- |          |      |
|----------|------|
| 15. ♙xd4 | exd4 |
|----------|------|

- |          |     |
|----------|-----|
| 16. ♖xd4 | ♗d7 |
|----------|-----|

- |          |  |
|----------|--|
| 17. ♗a4? |  |
|----------|--|

Dans le double but d'empêcher ... ♙c5 et de préparer la poussée 18. ♙5. Le coup du texte est néanmoins une grave erreur positionnelle, comme le prouve la subtile réplique noire. Correct est 17. ♗h1 ♙c5 18. ♖d2 ♖h4 avec égalité.

- 6 -



- |         |     |
|---------|-----|
| 17. ... | b5! |
|---------|-----|

Maintenant, à l'aile-dame, les Blancs ont deux pions de plus mais ils sont éparpillés et dévalorisés. Toute tentative de se créer un pion passé sera malaisée. Les Noirs, par contre, obtiennent une excellente case pour leur Fou en d6 et passent rapidement à une forte attaque sur le Roi.

18. ♝xb5      ♖d6  
19. ♜ae1      ♜e7  
20. ♗d3      ♘e5!

Un bel exemple de centralisation des figures noires. Maintenant 21. ♗xf5 échoue sur 21. ... ♜xf5! 22. ♜xf5 ♘f3+ 23. ♜xf3 ♜xe1+ 24. ♜f1 ♗xh2+.

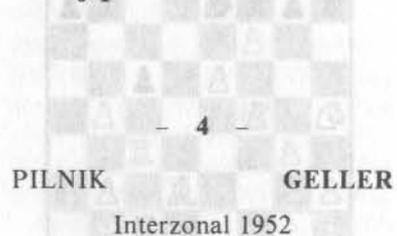
21. ♗h1      f4!  
22. ♜e2 (?)

Accélère la défaite ! La seule possibilité de contre-jeu consistait en 22. ♘c5! et ♘e4. Evidemment pas 22. ♜xf4?? ♜xf4 23. ♜xf4 ♘xd3.

22. ...      ♜ae8  
23. ♘c3      ♜h4  
24. ♘e4      ♘g4  
25. h3

25. g3 ♜h3 ne satisfait pas non plus, tout comme 25. ♜gl ♘xh2 26. ♜xh2 ♜xh2+ 27. ♗xh2 f3+.

25. ...      f3!  
26. ♜xf3      ♜xf3  
27. ♘f6+      ♗f7!  
0-1

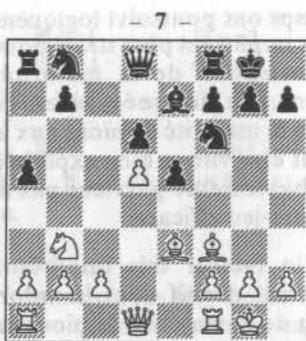


### Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 d6 6. ♗e2 e5 7. ♘b3 ♗e7 8. 0-0 0-0 9. ♗e3 ♗e6 10. ♗f3 a5 (10. ... ♘a5!) 11. ♘d5 ♗xd5 12. exd5 ♘b8

(voir diagramme n° 7)

Cette position, de par sa formation de pions, est caractéristique



de certains systèmes modernes de la Défense Sicilienne. Les Blancs ont la majorité de pions à l'aile-dame mais ne peuvent guère l'exploiter, tandis que les Noirs dominent les importants points b4 et c5. Les pions noirs à l'aile-roi sont plus mobiles. En revanche, les Blancs ont un avantage de développement et le ♗e3 est beaucoup plus actif que le ♗e7. Par conséquent, le plan blanc correct consiste à commencer par échanger les deux Cavaliers noirs qui pourraient saper leur supériorité à l'aile-dame. Dans la partie Pilnik - Smyslov, Tournoi des Candidats 1956, on joua : 13. ♜d3! ♘fd7 14. ♗g4! ♜c7 (14. ... ♗g5? 15. ♗xg5 ♜xg5 16. ♗xd7 ♘xd7 17. ♜b5 coûte un pion.) 15. a4 ♘b6 16. ♘d2 ♘d7 17. ♗xd7 ♘xd7 18. ♘c4 ♜fc8 19. b3 ♘c5 20. ♗xc5 ♜xc5, et les Blancs ont indéniablement la supériorité grâce à leur Cavalier actif face au mauvais Fou.

13. ♝c4?

Conséquent mais erroné, de sorte que les Noirs prennent le dessus.

13. ...      ♘a6  
14. ♗d2

En c3 le Fou ne sera guère mieux qu'en e3. Mais les Blancs

veulent surtout éviter de l'échanger par ... ♘fd7 ou ... ♗g5.

14. ...      b6

Il est très important pour les Noirs d'empêcher la mise en activité de la majorité adverse de pions à l'aile-dame. Ainsi, après l'incorrect 14. ... a4? 15. ♘a5 ♘c5 16. b4 axb3 17. axb3 et 18. b4, les Blancs auraient immédiatement l'avantage.

15. ♗c3      ♘c5  
16. ♘xc5?

Une erreur décisive, car maintenant la majorité de pions est définitivement dégradée. Si les Blancs parviennent, après 16. ... bxc5, à jouer b3, a3 et b4, il ne leur reste, après le double échange en b4, que le pion arriéré c4. Nécessaire était 16. ♘d2 et les Blancs peuvent toujours espérer parvenir à une action à l'aile-dame (b3, a3, b4, mais pas immédiatement a3? à cause de ... a4!, et toute l'aile est bloquée).

16. ...      bxc5  
17. ♜e1

Permet au ♗f3 d'occuper une place plus active en c2.

17. ...      ♘d7  
18. ♗d1      a4!

Un excellent coup, qui barre au Fou le chemin vers c6 via a4. Maintenant 19. b3 n'est pas dangereux pour les Noirs, car, après 19. ... f5 20. f3 ♗f6, ils parviennent plus vite à une action à l'aile-roi que les Blancs à la valorisation de leur pion passé sur la colonne « a ».

19. ♗c2      f5  
20. ♜d1      g6

Immédiatement 20. ... e4 est encore plus précis ; alors, après

21. f3 ♗f6!, se présenterait une position semblable à celle de la partie.

21. ♜e2      ♗f6  
22. f3



Visiblement, les Blancs sont complètement acculés en défense et n'ont plus de contre-jeu. D'un autre côté on ne voit pas encore comment les Noirs pourraient mettre en mouvement leurs pions à l'aile-roi, aussi longtemps que les Blancs contrôlent sévèrement e4. Le problème est vite résolu au moyen d'un sacrifice positionnel :

22. ...      e4!  
23. ♗xf6      ♜xf6  
24. fxex4      f4  
25. ♜f2      ♘e5

Non pas 25. ... ♜xb2 à cause de 26. ♜g4 avec contre-jeu blanc. Vu que maintenant le ♘e5, non seulement bloque le pion « supplémentaire », mais soutient également l'avance des pions noirs à l'aile-roi, le reste de la partie n'est plus qu'une question de technique.

26. ♜df1      ♜h4  
Menace ... ♘g4.

27. ♗d1      ♜f7  
28. ♜c2      g5  
29. ♜c3      ♜af8

30. h3 h5

31. ♖e2

Egalement après 31. ♖x a4 g4 32. ♗d1 ♘h7!, avec la menace ... f3, la position blanche se désagrège rapidement. Pilnik se lance encore dans une combinaison désespérée et incorrecte :

31. ...	g4
32. ♗x f4?	♗x f4
33. ♗x f4	♗x f4
34. g3	♘f3+
35. ♘f2	♙x h3
36. gxf4	g3+
37. ♘xf3	g2+
38. ♘f2	♙h2
0-1	

Un grand inconvénient des pions doublés est leur peu de mobilité, comme nous l'avons déjà vu au Tome 2 (« Les pions doublés »). Cela est à la base de la variante d'échange de la Partie Espagnole, avec laquelle Lasker remporta plusieurs victoires importantes. Voici l'une de ses parties, où, en finale, il valorise avec grande précision la majorité de pions.

LASKER YANOVSKY

Match 1909

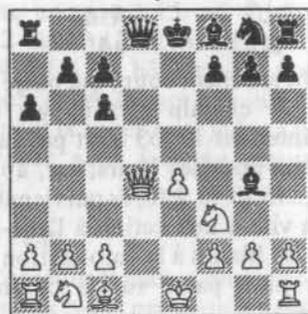
Partie Espagnole

1. e4	e5
2. ♘f3	♘c6
3. ♗b5	a6
4. ♗x c6	dxc6
5. d4	exd4
6. ♙xd4	

Déjà après les cinq premiers coups, le caractère de la position est déterminé. Vu l'échange des pions centraux les Blancs ont la majorité de pions à l'aile-roi, alors que la majorité noire à l'aile-dame est dépréciée par les pions doublés. Mais les Noirs ont la paire des Fous, qui, dans des positions ouvertes, peut jouer un rôle. Maintenant le plan blanc consiste à simplifier la position et à valoriser en finale le pion passé qui sera le résultat de la majorité de pions.

Les Noirs, en revanche, doivent chercher leurs chances dans un jeu de figures. La voie correcte pour les Noirs fut montrée par Steinitz en 1894 lors de son match avec Lasker : 6. ... ♙xd4 7. ♘xd4 ♘5 8. ♘e2 ♗d7 9. ♘bc3 0-0-0 10. ♗f4 ♗c6 11. f3 ♘f6 12. 0-0 ♗e7, avec bon jeu. Dans quelques-unes de ses parties, Alekhine montra également la façon correcte de jouer : 7. ... ♗d7 8. ♗e3 0-0-0 9. ♘d2 ♘e7 10. 0-0-0 ♗e8! 11. ♗he1 ♘g6 12. ♘e2 ♗d6 13. h3 f5, et les Noirs sont mieux.

6. ... ♗g4 (?)



Les Noirs veulent affaiblir les pions blancs de l'aile-roi. Mais ce plan n'est pas logique car les pions doublés des Blancs sont plus mobi-

les que ceux des Noirs. Pourquoi ? Considérons la formation de pions a2, b2, c2, e4, f2, f3, h2/a6, b7, c6, c7, f7, g7, h7 : si les Blancs parviennent à avancer le pion f3 en f5 (ce qui ne peut être empêché lorsque les figures sont bien placées), ils peuvent se créer un pion passé par f4, e5, etc. Mais si nous déplaçons le pion noir c6 en c4, nous voyons que les difficultés liées à la création d'un pion passé, persistent. Par conséquent, la majorité de pions blancs à l'aile-roi est plus mobile parce qu'un pion (e4) se trouve sur une colonne où il n'a pas de vis-à-vis. Bien entendu, les Blancs doivent veiller à ce que les Noirs ne parviennent pas, par ... g5, ... ♘e7-g6, etc., à bloquer les pions doublés, comme ce fut le cas dans la partie Podgorny - Pachman (Tome 2, partie 46).

7. ♘c3 ♙xd4

Ainsi les Noirs renoncent au plan lié au coup 6. ... ♗g4 ; donc ce fut une perte de temps (après un éventuel f3, le Fou devrait se retirer).

8. ♘xd4 0-0-0

9. ♗e3 ♗b4

10. ♘e2!

Après 10. f3 ♗xc3+ 11. bxc3 ♗d7 12. ♘f2, les Blancs sont également mieux, mais après un éventuel échange de Cavaliers, les Noirs auraient de bonnes perspectives d'annuler, eu égard aux Fous de couleurs différentes.

10. ... ♗xe2?

C'est une méconnaissance absolue du caractère stratégique de la position. Bien que les pions doublés c2, c3 n'améliorent aucune-ment les perspectives noires à l'aile-dame, les Noirs abandonnent

pour cela leur unique atout, la paire de Fous. Correct est 10. ... ♘e7 11. f3 ♗d7 et ... f5 afin d'obtenir un jeu de figures.

11. ♗xe2 ♗xc3

12. bxc3



Que faut-il penser de cette position ? Les deux camps ont des pions doublés ; ceux des Blancs sont mêmes isolés, à l'aile où l'adversaire possède la majorité de pions. Comme nous l'avons déjà vu au Tome 2, les pions doublés ne sont pas mobiles mais peuvent constituer une bonne défense. Dans ce cas-ci les pions doublés c2, c3 empêchent aussi efficacement la formation d'un pion passé adverse que le feraient les pions b2, c2. A l'aile-roi les Blancs finiront par avoir un pion passé. En plus le Fou est très actif. Dès lors les Blancs ont déjà un net avantage positionnel, que Lasker aurait également transformé en victoire sans les petites erreurs tactiques suivantes de son adversaire.

12. ... ♘f6

Enfin le Cavalier se dirige vers c6, où il peut combattre l'avance des pions blancs. Mais ce but pouvait être atteint plus vite : 12. ... b6 (Après 12. ... ♘e7, 13. ♗c5 est

généant.) 13. ♖ad1 ♜e7 et ... ♝5, ... ♜c6.

13. f3 ♜d7  
14. ♖ad1 ♜e5

Coûte encore deux temps. Meilleur est ... b6/♝5/♜b8-♝6.

15. ♖d4 b6  
16. f4 ♜d7  
17. ♖hd1 ♝5  
18. ♖4d3 ♜b8  
19. ♜f3 ♖de8

Les Noirs pensent qu'en conservant leurs deux Tours ils pourront s'opposer plus efficacement à l'avance des pions blancs. Mais l'inconvénient du coup du texte est que le Roi noir est coupé pour longtemps de l'aile-roi (où sa présence serait le plus nécessaire, à des fins défensives). Maintenant les choses se présentent de telle façon que les Blancs valorisent leur avantage à l'aile-dame, au sens large, c'est-à-dire l'aile qui est le plus éloignée du Roi adverse. De meilleures perspectives offrait l'échange des Tours 19. ... ♖xd3 20. ♖xd3 ♖d8 ou 20. ♝xd3 ♜d7.

20. f5!

Ce coup est en contradiction avec le principe que nous avons énoncé au paragraphe « Le pion passé et sa valorisation ». Mais toute règle a ses exceptions. Ici le coup « normal » 20. e5 serait une erreur, car après ... ♖e7 et ... ♜c6, les Blancs ne parviendraient que difficilement à jouer f5, vu que le pion e5 serait sans défense. Le coup du texte est également fort parce qu'il permet au Fou blanc d'entrer en jeu via f4.

20. ... f6

Pas meilleur est 20. ... ♜c6 21. ♜f4 ♖e7 22. ♖e1 ♖he8 23. ♖d5

♜e5+ 24. ♜xe5 ♖xe5 25. ♖xe5 ♖xe5 26. ♜f4 ♜6 27. ♖d1, suivi de l'avance de pions g4, h4, g5.

21. g4 ♖e7  
22. ♜f4 ♖he8  
23. ♖e3 ♜c6  
24. g5 ♜a5

En ♝4 le Cavalier est à peine mieux qu'en ♝6. Mais les Noirs n'ont pas d'autre possibilité d'améliorer leur position. Mauvais est le conseil d'Alekhine 24. ... ♜xg5, à cause de 25. ♜xg5 ♜e5+ 26. ♜f4 ♖d7 27. ♖d5!, et les Blancs peuvent jouer e5 (27. ♖xd5? perd une pièce après 28. exd5).

25. h4 ♜c4  
26. ♖e2 ♖f7  
27. ♖g1 ♜d7

Un peu meilleur est 27. ... g6, après quoi les Blancs jouent 28. ♜xg6 ♜xg6 29. gxf6 ♖xf6 30. ♖g5! et 31. h5.

28. h5 ♜d6 (?)

Facilite la percée décisive.

29. h6! ♜xg5

Impossible est 29. ... g6 30. ♜xg6 ♜xg6 31. gxf6 ♖xf6 32. e5 ♖fe6 33. ♖d2.

30. ♖xg5 g6

Coûte un pion, mais après 30. ... gxf6 31. ♖h5, le combat contre deux pions passés liés est également sans espoir.

31. ♜xg6 ♜xg6 32. ♖xg6 ♖ef8  
33. ♖g7 ♖xg7 (33. ... ♜e6 34. ♖eg2) 34. ♜xg7 ♖g8 35. ♖g2 ♜e8 36. ♜e5 ♜e6 37. ♜f4 ♜f7  
38. ♜f5 1-0

## II. La concentration de figures à l'aile

Outre la majorité de pions, la puissance des figures peut également permettre une action efficace à l'aile. Concentrer les figures contre l'aile adverse ne veut pas dire rassembler toutes les figures à un endroit de l'échiquier. Les figures avec un grand rayon d'action peuvent également exercer une pression sur une aile adverse depuis le côté opposé. Ainsi le ♜b2 peut menacer g7, le ♜b1 h7. Une très importante condition pour obtenir la supériorité dans la puissance des figures, est l'ouverture de colonnes devant les Tours. Au Tome 1 (chapitre « Les Tours ») le lecteur a vu qu'une seule colonne ouverte peut assurer la supériorité décisive de la puissance des figures. Au chapitre « Les pièces légères » (paragraphe « Le Fou et ses diagonales ») par contre, nous avons réuni des exemples d'action à distance du Fou à l'aile-roi et à l'aile-dame. Donc la pression de figures peut s'exercer de plusieurs façons. Le but reste d'obtenir une telle supériorité dans l'activité des figures que l'adversaire ne peut pas défendre tous les points menacés. Pour être complet nous donnons encore quelques exemples typiques.

AVERBACH FUCHS

Dresden 1956

### Défense Est-Indienne

1. ♝4 g6  
2. ♜c3 ♜g7  
3. d4 ♜f6  
4. e4 d6  
5. ♜e2 0-0  
6. ♜g5 ♝5  
7. d5 a6  
8. a4 e6  
9. ♖d2 ♖a5  
10. ♖a3!

Semble être une défense contre la menace 10. ... b5 (11. a×b5) ; mais en même temps les Blancs se proposent de conduire ultérieurement la Tour vers l'aile-roi, afin d'y obtenir la supériorité, à défaut de pouvoir entamer une action au centre ou à l'aile-dame.

10. ... exd5  
11. exd5 ♜bd7 (?)

Gêne considérablement le développement des Noirs. Meilleur est 11. ... ♖e8 et ... ♜g4.

12. ♜f3 ♜b6  
13. 0-0 ♜g4

Après 13. ... ♖b4 (ce que les Noirs avaient sans doute programmé), les Blancs couvrent le pion par 14. ♖c1 (14. ... ♜xc4? 15. ♜a2), menaçant déjà 15. a5, ♖a4 et ♜d1 avec prise de la Dame.

14. ♖f4! ♜xf3  
15. ♖xf3 ♜fd7?

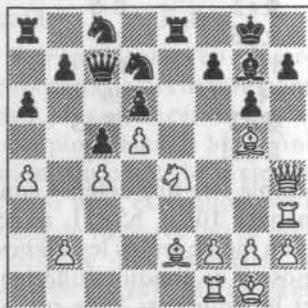
Les Noirs ne veulent pas abandonner leur projet de contre-attaque à l'aile-dame et affaiblissent leur roque. Correct est 15. ... ♜bd7.

16. ♖e4!

Tout à coup les Blancs ont deux fortes menaces : 17. ♖xd6 et 17. ♗d2 avec prise de la Dame. La réponse noire est forcée :

16. ... ♗c8  
17. ♖h3! ♖c7  
18. ♖h4 ♗e8  
19. ♗h3

- 11 -



Toutes les figures blanches (y compris la ♗f1) sont concentrées sur le roque insuffisamment protégé, pour l'attaque décisive (l'action du ♗e2 se fera sentir après le sacrifice en h5). Il ne s'agit plus que de la finition tactique de l'attaque.

19. ... h5

Impossible évidemment est 19. ... ♗f8 20. ♗f6+ ♗xf6 21. ♗xf6 et 22. ♖h6.

20. ♗g3!

Derniers préparatifs pour le combat final. Pour l'instant 20. ♗xh5 n'est pas possible à cause de 20. ... ♗xe4! 21. ♖xe4 g×h5 22. ♗xh5 ♗f8.

20. ... ♗f8  
21. ♗xh5! ♗xb2

Ou 21. ... g×h5 22. ♗xh5 ♗g6 23. ♗f6+! ♗xf6 24. ♗xf6 ♗xh4 25. ♗xh4.

22. ♗f5! g×h5

22. ... g×f5 23. ♗f6! ♗xf6 24. ♖xf6 ♖e7 25. ♗xf7+! et 26. ♗h8 mat.

23. ♗f6 ♗g6  
24. ♖g5 ♗e7  
25. ♗h6+ ♗f8  
26. ♗xb2 1-0

- 7 -

TAL LANGEWEG

Wijk aan Zee 1973

Défense Sicilienne

1. e4 c5  
2. ♗f3 d6  
3. d4 c×d4  
4. ♗xd4 ♗c6  
5. ♗c3 ♖c7  
6. ♗e2 a6  
7. 0-0 ♗f6  
8. ♗e3 e6  
9. f4 ♗e7  
10. ♖e1 0-0  
11. ♖g3 ♗xd4  
12. ♗xd4 b5  
13. a3 ♗b7

- 12 -



Une position caractéristique de la Défense Sicilienne. Les Blancs ont un avantage d'espace au cen-

tre et, en plus, peuvent facilement concentrer leurs pièces sur le Roi adverse. Les Noirs, en revanche, veulent opérer à l'aile-dame, préparer la poussée ... a5, ... b4.

14. ♗ae1!

On s'attendrait plutôt à 14. ♗ad1 : en général il est préférable de placer la Tour sur une colonne ouverte. Mais chaque règle a des exceptions. Pour des raisons stratégiques et tactiques ce coup serait moins précis :

1) En e1 la Tour est plus proche de l'aile-roi noire (elle peut passer par e3 vers g3 ou h3). Donc 14. ♗ae1 constitue également une partie de la concentration des forces contre l'aile-roi noire !

2) Essayons 14. ♗ad1 ♗c6 15. ♗d3 : maintenant les Noirs ont l'intéressante possibilité 15. ... e5! 16. f×e5 ♗h5 17. ♖h3 d×e5, et après 18. ♖xh5 e×d4 19. ♗d5 ♗xd5 les Blancs n'obtiennent que l'égalité, et après 18. ♗e3 ♗f4! ils sont mêmes moins bien. Qu'est-ce qui change lorsque la Tour est en e1 au lieu de d1 ? Alors, dans la dernière variante, les Blancs jouent 19. ♗xf4 e×f4 20. e5! g6 21. ♗xf4, gagnant un pion !

14. ... ♗c6 (!)

Plus précis que 14. ... ♗fd8 : les Noirs doivent, sans tarder, rechercher du contre-jeu à l'aile-dame.

15. ♗d3 ♗ad8?

Mais maintenant les Noirs commettent une erreur positionnelle. La place de leur Tour-dame est plutôt en c8, la case d8 pouvant être occupée par la Tour-roi. Mais pour l'instant ils n'ont pas le temps d'effectuer ces manœuvres ; il fallait jouer soit 15. ... ♖b7, suivi de

... a5, soit même immédiatement 15. ... a5 (16. ♗xh5 ♗xb5 17. ♗xb5 ♖c2).

16. ♗h1 ♖b7  
17. ♖h3! ♗g6?

Les Blancs menaçaient 18. e5, avec gain immédiat. 17. ... h6 serait également mauvais, même pire que le coup du texte : 18. ♗e3! (maintenant la Tour blanche entre effectivement en jeu !) 18. ... a5 19. ♗g3 ♗h8 20. e5! d×e5 21. f×e5 ♗d5 (Ou 21. ... ♗xd4 22. e×f6 ♗xf6 23. ♗xf6!) 22. ♖g4 g6 23. ♗xf7! ♗xf7 24. ♖xg6, et les Blancs gagnent.

Le coup du texte enfreint également le principe connu que, pour défendre le roque menacé, il ne faut jouer les pions qu'en cas d'extrême nécessité. Ce n'était pas encore le cas ici ; il faut d'abord jouer 17. ... ♗e8, et ce n'est qu'après 18. e5 que les Noirs doivent, effectivement, jouer ... g6. Mais alors la situation est toute différente par rapport à la partie, car l'avance f5 n'a plus de puissance !

18. f5 e5  
19. ♗e3 ♗fe8

Les Noirs ne peuvent se libérer par 19. ... d5, car après 20. e×d5 ♗xd5 21. ♗h6, suivi de ♗xe5, ils perdent le pion, et après 20. ... ♗xd5 21. ♗xd5 ♗xd5 22. f6, la partie.

20. ♗g5 ♗h5  
21. f6 ♗f8  
22. ♖h4!

A cause de l'action blanche, les Noirs sont paralysés à l'aile-roi. Les Blancs menacent 23. ♗e2 ou 23. g4. Il est déjà trop tard pour lancer une contre-attaque : 22. ... a5 23. g4 ♗f4 24. ♗xf4! e×f4 25. ♗h6 ♗e6 26. g5 b4 27. ♗xf8 ♗xf8 28. ♖xh7.

22. ... h6  
 23. ♖ç1 a5  
 24. ♘d5! ♙d7

Après le coup affaiblissant 22. ... h6, le Cavalier ne peut pas bien être pris : 24. ... ♖xd5 25. exd5 ♗xd5 26. ♖xg6! f×g6 27. f7+.

25. ♙f3! ♖xd5

Les Noirs sont impuissants face au renforcement décisif de l'attaque blanche (à peu près par ♙h3, ♙e3, ♗g4 et ♙xh5). L'acceptation du sacrifice du pion conduit également à une perte rapide.

26. e×d5 ♗×d5  
 27. ♗g4 ♙e6

Après 27. ... e4, les Blancs peuvent jouer, entre autres, 28. ♙xe4 ♙xe4 29. ♗xe4 ♗xe4 30. ♖xe4 d5 31. ♖d3 (Menaçant 32. g4.) 31. ... ♙d6 32. ♖xb5 ♘xf6 33. ♖d2, avec une finale facilement gagnée.

28. ♖xg6! f×g6  
 29. ♗×g6+ ♘g7  
 30. ♖×h6 1-0

La menace la plus importante est 31. f7+, et 30. ... ♙f7 est suivi de 31. ♗xf7+!

- 8 -

## NIMZOVITCH

### CAPABLANCA

Saint-Petersbourg 1914

#### Partie Espagnole

1. e4 e5  
 2. ♘f3 ♘ç6  
 3. ♘ç3 ♘f6  
 4. ♖b5 d6  
 5. d4 ♖d7  
 6. ♖xç6 ♖xç6  
 7. ♗d3 e×d4

8. ♘×d4 g6 (?)  
 9. ♘×ç6 (?)

Le dernier coup noir est mauvais, non parce qu'il perd un pion, mais parce que les Blancs, par 9. ♖g5! ♖g7 10. 0-0-0, obtiennent rapidement une dangereuse attaque, comme Alekhine le démontra plusieurs années plus tard à Kecskemét 1927.

9. ... b×ç6  
 10. ♗a6 ♗d7  
 11. ♗b7 ♙ç8  
 12. ♗×a7 ♖g7  
 13. 0-0 0-0  
 14. ♗a6

Les Blancs ont gagné un pion mais perdu quelques temps et ont un retard de développement. Cette position est un exemple d'un équilibre dynamique.

14. ... ♙f8  
 15. ♗d3

La première imprécision. Mieux vaut 15. f3, liant la Dame noire à la défense de ç6. Prins donne l'éventuelle suite suivante : 15. ... d5 16. ♗d3 d×e4 17. ♗×d7 ♘×d7 18. ♘×e4 ♖d4 19. ♘h1 ♖e5!, avec jeu égal. Après 15. ♗ç4, les Noirs obtiennent la supériorité au centre par 15. ... d5 16. e×d5 ç×d5 17. ♗d3 ç5 ou 17. ♗ç5 ♖f8 18. ♗d4 ♙e6 et ... ç5.

15. ... ♗e6!

Attaque e4 et introduit la manœuvre du Cavalier pour l'attaque à l'aile-dame (... ♘d7-e5-ç4).

16. f3 ♘d7

Suffisant pour la nullité était 16. ... d5. Mais Capablanca veut plus, et déjà le coup blanc suivant lui donne raison.

17. ♖d2?

Correct est 17. b3!, ce qui aurait pu amener l'intéressante nullité suivante : 17. ... ♘e5! (17. ... ♘ç5? 18. ♗d2 ♘a4? 19. ♘xa4! ♖xa1 20. ç3 avec gain.) 18. ♗e3 ♘ç4! 19. ♗d3 (19. b×ç4? ♗×ç4) 19. ... ♘e5 20. ♗d2 ♘ç4! 21. ♗d3, etc. En effet, maintenant 21. b×ç3 échoue sur 21. ... ♗×ç4 22. ♖b2 ♙b8 avec avantage noir.

Après 17. b3! les Noirs doivent se contenter de la répétition des coups, vu la menace 18. ♖b2 avec complète consolidation de la position blanche.

17. ... ♘e5  
 18. ♗e2 ♘ç4  
 19. ♙ab1

Non pas 19. b3? ♖d4+ 20. ♘h1 ♘×d2 21. ♗×d2 ♗f6 avec gain.

19. ... ♙a8!

Début de la concentration de toutes les figures noires vers l'aile-dame des Blancs.

- 13 -



Les Blancs ont une dernière fois l'occasion de jouer 20. b3, ce qui serait suivi de 20. ... ♘×d2 21. ♗×d2 ♙a3! et ... ♙ea8, et les Noirs conservent un petit avantage, vu qu'ils peuvent toujours s'emparer du pion a2.

20. a4 (?) ♘×d2!

21. ♗×d2 ♗ç4!  
 22. ♙fd1 ♙eb8!

Beaucoup mieux que 22. ... ♖×ç3 et 23. ... ♙×a4. La force concentrée de toutes les figures noires permet la récupération du pion à n'importe quel moment.

23. ♗e3

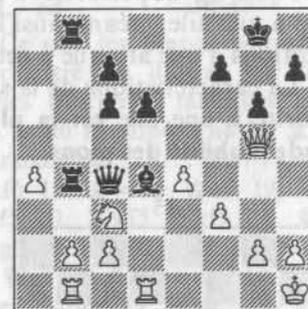
Ou 23. ♗d3 ♗ç5+ 24. ♘h1 ♙b4 avec transition dans la suite du texte.

23. ... ♙b4

Menace 24. ... ♖d4.

24. ♗g5 ♖d4+  
 25. ♘h1 ♙ab8

- 14 -



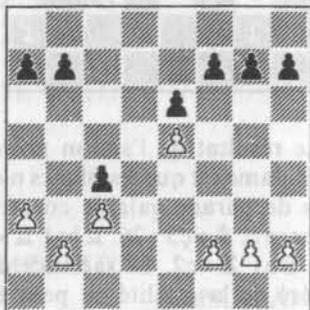
Le résultat de l'action noire à l'aile-dame est que les Blancs n'ont plus de parade valable contre la menace ... ♖×ç3 : 26. ♙bc1 ♙×b2 27. ♘b1 ♙×ç2. Le sacrifice désespéré de la qualité ne peut évidemment plus sauver la partie :

26. ♙×d4 ♗×d4 27. ♙d1 ♗ç4  
 28. h4 ♙×b2 29. ♗d2 ♗ç5 30. ♙e1 ♗h5 31. ♙a1 (31. ♗f2 ♙×ç2!) 31. ... ♗×h4+ 32. ♘g1 ♗h5 33. a5 ♙a8 34. a6 ♗ç5+ 35. ♘h1 ♗ç4 36. a7 ♗ç5 37. e5 ♗×e5 38. ♙a4 ♗h5+ 39. ♘g1 ♗ç5+ 40. ♘h2 d5 41. ♙h4 ♙×a7 0-1

### III. La supériorité d'espace à une aile

Comme nous l'avons déjà vu au chapitre « Le centre », une certaine structure de pions peut donner l'avantage au camp qui a la supériorité dans ce secteur. Ainsi, par exemple, avec le « petit centre », un seul pion (e4 contre d6 ou d4 contre e6) avantage la mobilité des figures blanches dans la mesure où la partie centrale contrôlée s'étend à la 5<sup>e</sup> rangée. De cette même façon une certaine formation de pions peut, même en cas d'égalité matérielle, provoquer la supériorité d'un camp à une aile, créant ainsi les conditions d'une attaque à cette aile. La caractéristique de la supériorité à une aile est la **plus grande mobilité des pions**.

- 15 -



Ici les pions noirs à l'aile-roi sont gênés par le pion e5. Si ... f6 ou ... f5, alors exf6, ce qui peut affaiblir sérieusement le pion e6. De même, après ... g6 ou ... g5 peut se présenter une dangereuse faiblesse en f6 (cf. chapitre « Les points stratégiques », paragraphe « Les points faibles de la chaîne de pions »). D'un autre côté, l'avance

du pion blanc à l'aile-dame est gênée de la même façon par le pion ç4. Quantitativement les pions sont en équilibre à chaque aile. Mais il est bien connu que la qualité des pions est surtout déterminée par leur mobilité. Ainsi, dans notre position, les Blancs ont, qualitativement, de meilleurs pions à l'aile-roi que les Noirs à l'aile-dame. En principe, dans de telles positions, il y a deux voies pour réaliser la supériorité d'espace :

1) L'avance de ses propres pions, couronnée soit par l'ouverture de lignes d'attaque soit par le resserrement complet de la position adverse. A ce plan correspond, au diagramme 15, l'avance des pions blancs à l'aile-roi par f4, g4, f5 et ensuite, selon les circonstances, fxe6 ou f6. L'action noire sera caractérisée par ... b5, ... a5, ... b4, etc.

Inutile de préciser qu'une telle avance de pions doit être préparée soigneusement par un jeu efficace de figures, à défaut de quoi elle peut être empêchée par une position active des figures adverses. Par exemple, les Blancs ne peuvent se permettre l'avance g4 lorsque leur Roi est en g1 et que le Fou noir occupe la diagonale a8-h1, car la collaboration de la Dame noire avec le Fou crée des menaces dangereuses contre le Roi blanc.

2) Une attaque de figures contre la position adverse.

Le diagramme 15 montre deux types courants de positions de pions qui assurent la supériorité d'espace à l'aile :

A) Le pion central avancé (e5) qui resserre la position adverse à l'aile.

B) Le même rôle est rempli par le pion noir à l'aile (en général ç4).

Les parties suivantes donnent des exemples caractéristiques de la façon dont il faut réaliser la supériorité d'espace à l'aile.

PERLIS SALVE

Ostende 1906

Partie Viennoise

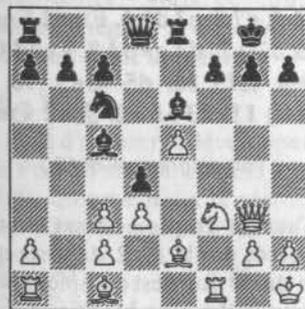
1. e4 e5 2. çç3 çf6 3. f4 d5 4. fxç5 çxe4 5. çf3 çb4 6. çe2 çç6 7. 0-0-0-0-8. ♖e1 çe6 (8. ... f6!) 9. d3 çç5+ 10. çh1 çxç3 11. bxc3 d4

Empêche 12. d4, qui permettrait aux Blancs de consolider l'importante position du pion e5.

12. ♖g3 ♜e8?

Afin de se défendre, après 13. çh6, par 13. ... çf8. Les Noirs négligent la dernière chance de se libérer par ... f6. Après 13. çh6 cela leur aurait permis de se défendre par 13. ... ♖d7 14. exf6 ♜xf6.

- 16 -



Il est surprenant de voir avec quelle rapidité la position noire s'écroule. Le pion e5 y joue un rôle déterminant, alors qu'à deux reprises (aux 8<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> coups) les Noirs ont négligé de l'échanger.

13. çg5! çf8

Il n'y a pas mieux contre la menace 14. çe4, par exemple : 13. ... çe7 14. çxe6 fxe6 15. çh6 (Ou 15. çh5 ♜f8 16. çh6.) 15. ... çf8 16. çh5 ou 13. ... dxc3 14. çe4 çe7 15. çf6+ çxf6 16. exf6 g6 17. ça3! (Empêche ... ♖d6.) et 18. ♖h4, et les Blancs gagnent rapidement par une attaque le long de la colonne « h » (♖h6, ♜f4-h4).

14. ç4 ♜d7

Ce que les Blancs peuvent se permettre est illustré par deux jolies tournures tactiques après 14. ... h6 15. çe4 çh8 16. çg5!, par exemple : 16. ... ♖d7 17. çf6! gxf6 18. çxf6+ çh7 19. ♜f4! çf5 20. ♜xf5 ♖xf5 21. çg4! ♖g6 22. ♖f4 çg8 23. çf5 ou 16. ... ♖ç8 17. çh5! hxg5 18. çxg5 çe7 (Sinon 19. ♖h4.) 19. çxf7 çxg5 20. ♖xg5.

15. çf3 çd8

Non pas 15. ... h6 à cause de 16. çxe6 fxe6 17. çxh6 çxe5 18. çh5 ♜e7 19. çg5 ou 16. ... ♖xe6 17. çd5.

16. çe4 h6  
17. çh7! çh8  
18. çxh6! f5

Après 18. ... gxh6 19. çf6 les Noirs perdent la Dame. Mais même ainsi une perte rapide est inévitable.

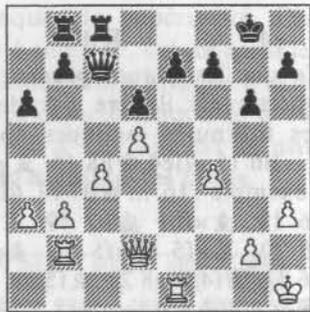
19. exf6 gxh6  
20. f7! çxf7

21. ♖×f8 ♘×f8  
 22. ♘f6 ♖d6  
 23. ♘×d6 ♕×d6  
 24. ♖f4 ♖g7  
 25. ♘f1 1-0

Donc ici c'était le pion e5 qui restreignit le jeu noir et offrit aux Blancs une attaque rapidement décisive. C'est également souvent le pion d5 (d4) qui remplit cette fonction.

TAL JAKOBSEN

- 17 -



Ici le pion d5 empêche surtout un coup du pion e7, renforçant ainsi la pression blanche le long de la colonne « e ». Les Blancs peuvent en profiter pour monter une attaque directe : 24. f5! (Vu la forte contre-menace noire ... b5, les Blancs doivent jouer très énergiquement et, par exemple, ne pas essayer de doubler d'abord les Tours sur la colonne « e » !) 24. ... b5 (24. ... g×f5? 25. ♖g5+ ♖f8 26. ♖×f5 ♖g8 27. ♖g5+ ♖f8 28. ♘be2 ♘e8 29. ♖h6+ et 30. ♘e4.) 25. f×g6 h×g6 26. ♖g5 b×ç4! (Si 26. ... ♘e8, alors 27. ♘be2 ♘b7 28. ♘e6! ♖g7 29. ♘×g6+! f×g6

30. ♘e6.) 27. ♘×e7 ♖ç5 (27. ... ç3? 28. ♘f2!.) 28. ♖f6! ♖×d5 29. b×ç4! ♖×ç4 (29. ... ♖f5 30. ♘×b8 ♘×b8 31. ♘×f7!.) 30. ♘f2 ♘f8 (Evidemment pas 30. ... ♘ç7? 31. ♘ç2!.) 31. ♘f4! ♖ç1+ 32. ♖h2 ♖b2 (D'intéressantes possibilités se présentent après 32. ... ♘b1 33. ♘g4! ♖g1+ 34. ♖g3 ♘b3+ 35. ♖h4 ou 33. ... ♖h6 34. ♘×f7!.) 33. ♘×f7! ♖×f6 34. ♘7×f6 ♘×f6 (Les Noirs doivent accepter la perte du pion car ils perdraient la finale de pions après 34. ... ♖g7 35. ♘×f8 ♘×f8 36. ♘×f8 ♖×f8 37. ♖g3 ♖f7 38. ♖f4 ♖f6 39. h4 a5 40. a4.) 35. ♘×f6 ♖g7 36. ♘×d6 a5 37. ♘d5 ♘a8 38. a4 ♘a6 39. ♖g3 ♖f6 40. ♖f4 ♖e6 41. ♘b5 ♖f6 42. ♘ç5 ♘b6 43. ♘×a5 ♘b4+ 44. ♖g3 1-0

Mais le plus souvent la position avancée du pion d5 sert de base pour une attaque à l'aile-dame :

- 10 -

BOTVINNIK RESHEVSKY

Tournoi AVRO 1938

Partie Anglaise

1. ç4 e5 2. ♖ç3 ♖ç6 3. g3 g6 4. ♖g2 ♖g7 5. e3 d6 6. ♖ge2 ♖ge7 (6. ♖d7!) 7. d4 e×d4 8. e×d4 0-0 9. 0-0 ♖f5 10. d5 ♖e5 (10. ... ♖çd4!) 11. b3 a5 12. ♖b2 ♖d7

( voir diagramme n° 18 )

L'action du pion d5 est encore renforcée par le ♖g2, de sorte que l'aile-dame noire est complètement paralysée. Le plan blanc exact est



d'avancer les pions de l'aile-dame et d'effectuer, au moment opportun, la percée ç5.

13. a3 ♖ç5 (?)

Puisque, de toutes façons, les Blancs veulent jouer b4, le coup 13. ... ♘e8 est plus logique, afin d'éviter une perte de temps.

14. b4 ♖d7

Certes, après 14. ... a×b4 15. a×b4 ♘×a1 16. ♖×a1 ♖a6 17. ♖b3 le ♖a6 ne serait pas particulièrement bien placé, mais maintenant le 13<sup>e</sup> coup n'avait pas de sens.

15. ♖b3 ♖d4  
 16. ♖×d4 ♖×d4  
 17. ♘ad1 ♖g7  
 18. ♘fe1 a×b4  
 19. a×b4 ♖f6

Les Noirs doivent bien développer le ♖ç8 d'une façon ou d'une autre. Mais ce coup du Cavalier néglige le contrôle de ç5, facilitant ainsi la percée.

20. h3! h5

Afin d'assurer le développement du Fou en f5 (20. ... ♖f5 21. g4). Mais, comme nous le verrons, le Fou n'est bien ni en f5 ni en d7.

21. ç5! ♖f5  
 22. ♖b5 ♖d7

Ou 22. ... ♘e8 23. ♖d4 ♖d7 24. ç6 b×ç6 25. d×ç6 ♖ç8 26. b5 avec net avantage blanc. Cette action à l'aile-dame montre bien comment on peut, en cas de supériorité d'espace, créer un pion passé également à l'aile où les pions adverses sont plus nombreux.

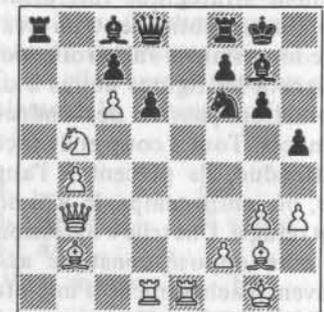
23. ç6! b×ç6  
 24. d×ç6

Par l'avance ç6 les Blancs ont encore perturbé la symétrie dans la formation de pions. Mais maintenant ils ne doivent pas se contenter de valoriser leur supériorité en frayant pour leur pion le chemin vers la Dame. Dans de telles positions il se trouve toujours, grâce à la mauvaise position des pièces noires, une solution plus simple moyennant une combinaison.

24. ... ♖ç8

D'autres coups de retrait ne satisfont pas non plus : 24. ... ♖f5 25. ♖d4 ♖ç8 26. ♘e7 ou 24. ... ♖e6 25. ♘×e6! f×e6 26. ♖d4 ♖e7 27. ♖×e6 ♖f7 28. ♖×f6 ♖×f6 29. ♖d5 ♖h8 30. ♖f4 ♖g7 31. ♖d3 avec gain.

- 19 -



25. ♖×d6!

Une combinaison finale élégante. Evidemment, 25. ... ç×d6 échoue sur 26. ç7 ; mais les Noirs

comptent se sauver par un coup intermédiaire :

25. ... ♘e6  
26. ♙xe6! fx6  
27. ♖f5! ♗e8

27. ... ♗xd1+ ne permet pas une plus longue résistance, par exemple : 28. ♗xd1 exf5 29. b5 ♙ab8 30. ♗b3+ ♘h7 31. ♙a3 et 32. ♗f7.

28. ♖xg7 ♙xg7  
29. ♙d7+ ♙f7  
30. ♙e5

S'empare du pion ♘7, car 30. ... ♙c8 échoue sur 31. ♗f3. Les pions liés, soutenus par la paire des Fous, décident rapidement.

30. ... ♙g8  
31. ♙x♘7 ♙x♘7  
32. ♙x♘7 ♙a1+  
33. ♘h2 ♙a7  
34. ♙e5 ♙f7  
35. ♘7 ♖d7  
36. ♗♘2 ♙f8  
37. ♘8♗! 1-0

La partie suivante contient un élément stratégique intéressant. Les Blancs obtiennent un avantage important à l'aile-roi et contraignent les figures noires à une protection passive des endroits menacés. Tout à coup et de façon inattendue, ils percent à l'autre aile, où, entre-temps, le Roi noir s'est réfugié. Une telle « agression » du côté opposé constitue assez souvent l'achèvement d'une attaque à l'aile. En effet, souvent les figures adverses, retenues à des positions défavorables en vue de la parade de menaces tactiques, ne peuvent se regrouper à temps pour intervenir à l'autre aile.

KERES EUWE

Match 1939

Défense Nimzovitch

1. d4 ♖f6 2. ♘4 e6 3. ♖♘3 ♙b4  
4. ♗♘2 ♖♘6 5. ♖f3 0-0 6. ♙g5  
h6 7. ♙h4 d6 8. e3 (8. a3!) 8. ...  
♗e7 9. ♙e2 e5 10. d5 ♖b8 11.  
♖d2!

Ce coup a une double signification :

1) tactique : après 11. 0-0, les Noirs pourraient monter une forte attaque à l'aile-roi par 11. ... ♙x♘3 12. ♗x♘3 g5 13. ♙g3 ♖e4 14. ♗♘2 f5 ;

2) stratégique : après 0-0, les Blancs préparent la poussée f4, qui doit leur assurer la supériorité à l'aile-roi.

11. ... ♖bd7

Non pas 11. ... ♙e8? 12. ♙xf6 ♗xf6? 13. ♗a4 avec gain d'une figure.

12. 0-0 a5!

Empêche l'adversaire de tirer profit de leur avantage d'espace à l'aile-dame (pion d5!). Après 13. a3?, vient 13. ... ♙x♘3 14. ♗x♘3 a4!, et les pions blancs sont bloqués.

13. ♙ae1!

Poursuite du plan entamé au 11<sup>e</sup> coup et préparation de f4. Cela les Noirs ne peuvent l'empêcher que par 13. ... ♙x♘3 14. ♗x♘3 e4 ; mais alors les Blancs jouent leur Cavalier en d4, ce qui leur donne deux possibilités d'action :

1) à l'aile-dame, jouer b3, a3, b4 afin d'effectuer la percée ♘5 ;

2) au moment opportun, ouvrir la colonne « f » par f3, et attaquer à l'aile-roi.

13. ... ♙e8  
14. f4 ♙x♘3

14. ... exf4? 15. exf4 n'est pas bon non plus, car, vu leur retard de développement, les Noirs perdront rapidement la domination de la colonne « e » ouverte. Pas plus favorable est 14. ... ♙x♘3 15. ♗x♘3 e4 16. ♖b3 et ♖d4. Donc il est indiqué pour les Noirs de tenter, par des échanges, de diminuer les perspectives d'attaque adverses à l'aile-roi.

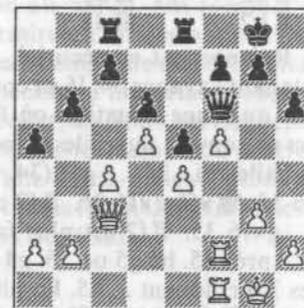
15. ♗x♘3 ♖e4!  
16. ♖xe4 ♗xh4  
17. g3 ♗e7  
18. ♙g4!

Un coup stratégiquement bien fondé : les Blancs visent la supériorité d'espace à l'aile-roi via f5 ; mais comme, après les avances d5 et f5, la mobilité du ♙e2 serait considérablement restreinte, les Blancs préfèrent l'échanger.

18. ... ♖f6  
19. ♖xf6+ ♗xf6  
20. ♙x♘8 ♙ax♘8  
21. ♙f2

Ni maintenant ni au prochain coup les Noirs ne peuvent prendre en f4 sans compromettre la position de leurs pions à l'aile-roi (par exemple : 21. ... exf4 22. ♗xf6 gxf6 23. ♙xf4 ♘g7 24. e4 ♙e7 25. ♙ef1). Par conséquent, le coup f5 peut attendre jusqu'à ce qu'il puisse se faire avec gain de temps. Défavorable est 21. ♗xa5 exf4 et ... ♗xb2.

21. ... ♙b6  
22. ♙ef1 ♗g6  
23. f5! ♗f6  
24. e4



Grâce à leur pion f5, les Blancs ont la supériorité d'espace à l'aile-roi. Ils envisagent la percée g5 (par exemple : par g4, ♗g3, h4 et g5). Un désavantage pour les Noirs est que, pour l'instant, leur Dame est liée à f6 (à défaut de quoi les Blancs pourraient, par f6, augmenter encore leurs possibilités d'attaque). Les Noirs se proposent d'abriter le Roi à l'autre aile, un principe stratégique que nous avons déjà rencontré au chapitre « Le Roi » (Tome I). Mais à cet effet ils doivent commencer par prévenir une éventuelle percée des pions de l'aile-dame (b3, a3, b4, ♘5), car elle pourrait menacer sensiblement le nouveau refuge du Roi.

24. ... ♘6!  
25. dxc6 ♙xc6  
26. a4

Vu la menace 26. ... b5.

26. ... ♙f8  
27. ♙d1 ♙e8  
28. b3 ♙e7  
29. ♗f3 ♙d7  
30. h4! ♙c7  
31. ♙f1

Le Roi blanc quitte également l'aile-roi, afin de ne pas y entraver l'action de ses figures.

31. ... ♖b7  
32. ♖e2 ♜8ç7  
33. ♜h2 ♜d8

Le Roi noir est en sécurité, et maintenant l'avance 34. f6 ne conduirait qu'à une situation où les Blancs ne peuvent ouvrir les colonnes à l'aile-roi : 34. ... g6! (34. ... ♜xf6 35. ♜xf6 gxf6 36. ♜f2 ou 34. ... gxf6 35. ♜f2 est plus faible.). Après 35. h5 g5 ou 35. g4 et g5, les Noirs jouent ... h5. En plus la Dame noire est déchargée de sa tâche défensive et le point f6 peut être occupé par le pion noir, ce qui rend plus difficile la percée g5.

34. g4 f6  
35. ♜g2 ♜ç8  
36. ♜g3

Les Blancs veulent bien préparer la poussée g5. Avant tout ils veulent être sûrs de pouvoir occuper, sans difficultés, la colonne « h » ouverte. Après 36. g5 hxg5 37. hxg5, les Noirs peuvent se défendre par 37. ... ♜h8.

36. ... ♜d7

Avec l'intention de répliquer à 37. g5 par 37. ... hxg5 38. hxg5 ♜h8.

37. ♜d3 ♜f7  
38. ♜h1 ♜h8  
39. ♜h3! ♜6ç8  
40. g5!

Après 40. ♜xd6? ♜çd8 41. ♜a3 ♜d4 et ... ♜hd8, les Noirs obtiennent un fort contre-jeu le long de la colonne « d ».

40. ... hxg5  
41. hxg5 ♜ç7  
42. ♜d5+ ♖a7  
43. ♜d3 ♜xh3(?)

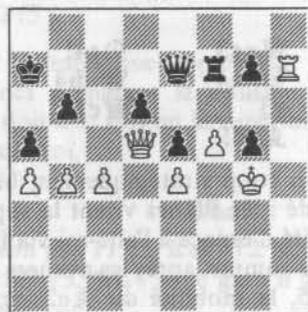
Ainsi les Noirs abandonnent définitivement la colonne ouverte et accélèrent la défaite. Dans la finale de Tours, après 43. ... fxg5 44. ♜xh8 ♜xh8 45. ♜xd6 ♜xd6 46. ♜xd6 ♜h4, ils ont encore de réelles chances d'annuler (47. ♖f3 ♜h3+ 48. ♖g4 ♜xb3 49. ♜d7+ ♖a6!).

44. ♜xh3 fxg5  
45. ♜h7 ♜e7  
46. ♖f3 ♜f8  
47. ♖g4 ♜f7

Si maintenant 48. ♜e6, alors 48. ... ♜xc6 49. fxex6 ♜e7, et les Noirs peuvent se défendre.

48. b4!

- 21 -



La déstabilisation définitive de la position du Roi noir. A remarquer la très forte position de la Dame blanche centralisée.

48. ... axb4  
49. a5 ♜b7

Certes maintenant il se perd 2 pions, mais après 49. ... bxa5 50. ♜xa5+ ♖b7 51. ♜xb4+ ♖ç7 52. ♜a5+, les Noirs subissent une attaque de mat, par exemple : 52. ... ♖d7 53. ♜a7+ ♖e8 54. ♜b8+ ♖d7 55. ♜b7+ ♖e8 56. ♜ç8+ ♜d8 57. ♜h8+ ou 52. ... ♖ç6 53. ♜a6+ ♖ç7 54. ♜h8 ♜f8 55. ♜a7+.

50. axb6+ ♖xb6  
51. ♜xd6+ ♖a7  
52. ♜xe5 b3  
53. ♜h3! ♜f6

Non pas 53. ... b2? 54. ♜a3+.

54. ♜d4+ ♜b6

Ni 54. ... ♜b6 55. ♜d7+ ♖a6 (55. ... ♖a8 56. ♜h8+) 56. ♜a4+ ni 54. ... ♖b8 55. ♜h8+ ♖ç7 56. ♜d8 ne satisfont.

55. ♜xb3 1-0

Dans de telles positions, où il est possible de mettre à l'étroit l'aile-roi adverse par une avance de pion en f5 (pour les Noirs en f4), il est généralement efficace de combiner l'attaque avec la poursuite de l'avance des pions (g4, h4, g5) et d'engager les pièces lourdes sur les colonnes ouvertes. Par contre, une simple attaque de figures (par exemple avec Dame et pièces légères) est généralement moins efficace et ne parvient pas à surmonter la défense.

La partie suivante en est un bon exemple.

- 12 -

TCHIGORINE TARRASCH

Match 1893

Défense Française

1. e4 e6 2. ♜e2 ç5 3. g3 ♖ç6 4. ♖f3 ♖e7 5. ♖g2 d5 6. d3 ♖f6 7. 0-0 0-0 8. ♖ç3 a6 9. ♖g5 h6 (?) 10. ♖f4 b5 11. ♜fe1 d4 (11. ... b4!) 12. ♖d1 ♖d7 13. ♖h1 ♜e8 14. ♜g1!

Libère e1 pour le Cavalier, afin de préparer l'avance de pions f4, g4 et de forcer la percée g5. Les Noirs, par leur imprudent coup ... h6, suivi de l'élimination de la tension au centre, ont fourni à l'adversaire un intéressant but d'attaque. N'empêche que cette attaque rencontre d'importants obstacles. En effet, les Noirs parviennent à se créer, juste à temps, du contre-jeu à l'aile-dame, où leurs pions sont, de toutes façons, plus mobiles que ceux des Blancs.

14. ... e5  
15. ♖d2 ♖f8  
16. ♖e1 ♖e6  
17. f4 ♖b7  
18. f5 ♖g5

- 22 -



La situation des Noirs à l'aile-roi est tout aussi défavorable que dans la partie précédente. Les menaces blanches peuvent même devenir encore plus dangereuses, vu que, jusqu'à présent, aucune pièce n'a été échangée. D'autre part, la percée ... ç4 promet aux Noirs des possibilités de jeu actif à l'aile-dame. Plus tard Tarrasch était lui-même d'avis que les Blancs auraient pu prendre l'avantage en préparant la percée à l'aile-roi par h4, ♖f3, ♜f2 et g4. Pourtant, ce faisant il sous-estima (contre son habitude) les possibilités de sa

propre position. Après 19. h4 ♖h7 20. ♘f3 ♙c8 21. ♙h3 ♙c7 22. ♙f2 les Noirs disposent de la bonne contre-attaque 22. ... ♘b4! (23. ♙xh4 ♘xb4 ou 23. ♙c1 ♘c4 24. a3? ♘xd3!), tandis que le coup intermédiaire 22. a3 permet 22. ... ♘c4 23. ♙f2 ♘xd3 24. ♘xd3 b4 avec contre-jeu.

19. ♘f2 ♙c8  
20. ♙h5

A envisager est également 20. h4 ♖h7 21. ♘h3, afin de poursuivre par ♙f2, ♘f3 et g4. Mais dans ce cas aussi les Noirs ont du contre-jeu à l'aile-dame. Au mieux les Blancs doivent envisager, après la sortie ... ♘b4 (au bon moment), d'échanger leur ♙d2, ce qui réduit leurs possibilités d'attaque à l'aile-roi. Dès lors, les Blancs se proposent d'entreprendre une attaque de figures contre h6, escomptant des possibilités tactiques liées à la poussée f6 (après le coup préparatoire ♘g4).

20. ... ♘h7

Menace ... ♙g5! avec échange de l'important Fou d'attaque.

21. ♘f3 ♘c4  
22. ♙f1

Sur 22. ♘g4, le coup 22. ... ♙f8 est suffisant pour la défense ; selon Tarrasch le plus actif 22. ... ♙g5 était également jouable.

22. ... ♘xd3  
23. ♘xd3 ♘g5  
24. ♙xg5

Après 24. ♘xg5? ♙xg5 25. ♙xg5 ♙xg5 les Noirs se libèrent complètement.

24. ... ♙xg5  
25. ♘g4

Avec la dangereuse menace 26. h4 ♙f6 27. ♘xf6+ ♙xf6 28. g4,

après quoi la percée 29. g5 décide. Contre cela il n'y a qu'une seule défense : la fuite du Roi menacé.

25. ... ♘f8!  
26. ♙e2

Ici l'action en question ne serait même pas très dangereuse : 26. h4 ♙f6 27. ♘xf6 ♙xf6 28. g4 ♘e7 29. g5 h×g5 30. h×g5 ♙d6.

26. ... ♙f6  
27. h4 ♙d6  
28. ♘fh2

Menace 29. ♘xf6 ♙xf6 30. ♘g4 et 31. f6.

28. ... ♘e7!

Une paire ingénieuse ! Maintenant 29. ♘xf6 ♙xf6 30. ♘g4 échoue sur 30. ... ♙xf5. Très tentant est le sacrifice de figure 29. ♘xh6 ; alors les Noirs tiennent bon par 29. ... g×h6 30. ♙xh6+ ♘g8 31. g4 ♙cd8 ou 31. ♘g4 ♙c6 32. ♙açl ♙g7 33. ♙xç6 ♙xç6 34. ♙h5 (menace 35. f6!) 34. ... f6 35. ♘h6+ ♙xh6 36. ♙xh6 ♙ç2.

29. ♙af1 ♘g8!  
30. ♙d1 ♙ç7  
31. ♙b3 ♙eç8  
32. ♘f2!

L'attaque de figures a été repoussée, et les Blancs préparent la poussée g5.

32. ... ♙d8!  
33. ♙e2!

Evidemment pas 33. g4?? ♘f6.

33. ... a5  
34. ♘f3 a4  
35. ♙d1 ♙ç6  
36. g4! f6  
37. ♘h3 ♙e8  
38. ♙h2 ♙f7

Comme les Blancs préparent la percée g5, les Noirs doivent se dépêcher d'entamer le contre-jeu

le long de la colonne « ç ». A cet effet il faut éliminer le ♙d1.

39. a3 ♙b3  
40. ♘f2 ♙xd1  
41. ♘xd1 ♙ç2  
42. ♙g3 b4!  
43. a×b4 ♙a6!  
44. ♘f2

Après 44. ♘e1, les Blancs devraient abandonner l'attaque à l'aile et les Noirs renforceraient facilement leur pression par 44. ... ♙d2 45. ♙f3 ♙ç1.

44. ... ♙xh2



Les Blancs doivent enrayer la progression du dangereux pion passé et empêcher en même temps le doublement des Tours sur la 2<sup>e</sup> rangée. Ce n'est possible que s'ils poursuivent sans désespérer leur action à l'aile-roi.

45. g5! h×g5  
46. h×g5 ♙8ç2  
47. ♘g4

Faible est 47. g×f6 ♙xf6!, et 48. ♘e5? échoue sur 48. ... ♙xe5 49. ♙xe5 ♙h6+.

47. ... ♙d6  
48. g×f6?

Plus fort est 48. ♙h3! menaçant 49. ♙h8 et 50. ♘h6!. Mais alors les Noirs disposent également

d'une défense cachée : 48. ... ♙ç7! 49. g×f6 (49. ♙h8 ♙f7) 49. ... ♙xf6 50. ♘xf6 g×f6 51. ♙xg8+ (51. ♙h8 ♙f7 52. ♙g6 ♙ç7 53. ♘h2 ♙7ç2 54. ♘g4 a3) 51. ... ♘xg8 52. ♙g1+ ♙g7! 53. ♙xg7+ ♘xg7, et les Blancs doivent donner l'échec perpétuel.

48. ... ♙xf6  
49. ♙h3 a3  
50. ♘xf6 ♙xf6  
51. ♙g6 a2!

L'unique défense (51. ... ♙e7? 52. f6 g×f6 53. ♙fg1 gagne). Maintenant les Blancs auraient pu tenir bon grâce à la meilleure réplique 52. ♘g5! ♘e7! 53. ♙xf6 g×f6 54. ♙h7+ ♘d6 55. ♘f7+ ♘ç6 56. ♘d8+ ♘b5 57. ♙d7+ ♘xb4 58. ♙d6+ ♘ç3 59. ♙a3+, par exemple 59. ... ♙b3 60. ♙a5+ ♘b2 61. ♙e1 ou 59. ... ♘d2 60. ♙f2+ ♘ç1! (60. ... ♘e3 61. ♙xç2 ♙xç2 62. ♘ç6!) 61. ♙xç2+ ♘xç2 62. ♙a4+.

52. ♙xf6+? g×f6  
53. ♙d1

Ou 53. ♙g1 ♙b1 54. ♘e1 a1 ♙ 55. ♙g3 ♙xe1!, et le Roi noir s'échappe à l'aile-dame.

53. ... ♙b1  
54. ♙f1 ♙çb2!  
55. ♘d2 ♙xd1  
56. ♙xd1 ♙xd2!  
57. ♙ç1 ♙xd3  
58. ♘g2 ♙ç3  
59. ♙a1 ♙ç2+  
60. ♘f3 d3  
61. ♙d1 ♙b2  
62. ♙a4 d2  
0-1

Les parties précédentes nous apprennent qu'un moyen très important dans la réalisation de la supériorité d'espace à l'aile, est la percée de pions. Son but est d'ou-

vrir des colonnes d'attaque (par exemple dans la dernière partie ... ç4 pour les Noirs et g5 pour les Blancs), de créer des faiblesses dans le camp adverse (partie 11 : le pion g7 comme résultat de la percée g5), de découvrir le Roi (même partie : b4) et éventuellement de créer un pion passé (partie 10 : ç5 et ç6).

La percée peut être :

1) positionnelle, bien préparée par une bonne position des figures et des pions ;

2) combinatoire, en général liée à un sacrifice de matériel, et basée sur des possibilités tactiques, issues de la supériorité d'espace.

Dans les parties suivantes nous allons voir des exemples de chaque espèce.

- 13 -

PETROSSIAN PILNIK

Tournoi des Candidats 1956

### Défense Staunton

- |        |      |
|--------|------|
| 1. d4  | çf6  |
| 2. ç4  | ç5   |
| 3. d5  | e5   |
| 4. çç3 | d6   |
| 5. e4  | g6   |
| 6. çf3 | çg7  |
| 7. çg5 | ça6  |
| 8. çe2 | çç7  |
| 9. çd2 | çd7? |

Meilleur est 9. ... a6! 10. a4 b6 et ... çb8, çd7, et préparation de la poussée ... b5.

10. a4 b6

10. ... a6 11. a5!

11. çb5! çx b5

Meilleur est 11. ... çx b5.

12. çx b5 0-0

- 24 -



Les Noirs n'ont pas bien joué l'ouverture ; ils ont surtout négligé la possibilité d'entamer une action libératrice à l'aile-dame (... b5). La conséquence est que les Blancs ont un net avantage d'espace à l'aile-dame. Maintenant il s'agit d'ouvrir le jeu par une percée logique.

13. b4!

Ceci ne peut être considéré comme une percée combinatoire, car après 13. ... çx b4 les Blancs récupèrent immédiatement le pion par 14. çb3. Par l'avance b4 les Blancs n'ont pourtant pas du tout rempli leur tâche car les Noirs couvrent bien ç5, et, après un éventuel bç5 dç5! (Après ... bç5 les Blancs obtiennent un solide pion passé à l'aile-dame.), les Noirs créent un bon blocus par ... çe8, çd6.

13. ... h6

14. çx f6!

Domage pour ce Fou, mais si 14. çe3, les Noirs jouent 14. ... çx b4! 15. çb3 çd7 16. çx b4 çç5, anéantissant toutes les pers-

pectives blanches d'exploitation de la colonne ouverte « ç ».

14. ... çx f6

15. 0-0 çfd8

16. çç4 çf8

17. g3!

- 25 -



On pourrait croire que, par ce coup, qui, visiblement, prépare f4, les Blancs veulent transférer le combat à l'aile-roi. Mais en réalité ils poursuivent leur opération de percée à l'aile-dame ; en effet, ils menacent déjà 18. bç5 dç5 19. f4!, déjouant le blocus du pion d5.

Remarquons encore qu'il serait douteux de vouloir arriver au but par un sacrifice de pion : après 17. bç4 dç4 18. f4 exf4 19. e5 çg5 20. çf3 çe6!, le Cavalier peut envisager une très forte position en d4.

Après le tranquille coup du texte, les Noirs ont un choix difficile : par 17. ... çx b4, permettre l'ouverture de la colonne « ç », ce qui était le but principal de l'opération de percée introduite par 13. b4 ; ou affaiblir sérieusement leur aile-roi par 17. ... g5. Alors les Blancs pourraient, effectivement, changer leur projet, jouer le Fou en f5 et, par f4, entamer une attaque sur le Roi. Il est difficile de dire quel est le moindre mal pour les Noirs.

17. ... çx b4

18. çb3 çg7!

Un petit piège ! Après 19. çx b4?, les Noirs peuvent se libérer par 19. ... çe6! 20. dç6 d5. Il est important que la prise en f7 se fasse sans échec.

19. çfç1 h5

20. çe3 çe8

21. çx b4 çdç8

22. çç6!

L'exploitation usuelle du point de pénétration pour la domination de la colonne « ç ». Le seul espoir pour les Noirs consiste à interrompre la colonne en transférant le Cavalier en ç5 ; mais ils n'y parviennent pas.

22. ... çd8

23. çaç1 çf6

24. çf1! ççb8

Après 24. ... çd7, décide : 25. çh3 çç6 26. dç6 çç5 27. çd5, et le pion passé ne peut être arrêté que par un sacrifice de qualité.

25. çh3 a6

Afin de gagner au moins un peu d'espace. Mais cela affaiblit le pion b6, qui sera perdu tôt ou tard.

26. çe1

Prépare 27. çç4.

26. ... a x b5

27. a x b5 çh7

28. çç4 ça2

29. çg2 çf6

30. çf1 çg5

31. çb3

C'est la décision : le pion b6 est perdu.

A cause du zeitnot réciproque, la suite de la partie ne fut pas par faite. Nous n'analysons plus la

suite car elle n'a plus de rapport avec notre thème.

31. ... ♖ba8 32. h4 ♘h7 33. ♖xb6 ♖a1 34. ♖c6 ♖8a2 35. ♖e3 ♖d8 36. ♖xa1 (36. b6!) 36. ... ♖xa1+ 37. ♖h2 ♘f6 38. f3 (38. ♘h3!) 38. ... ♖b8 39. ♖b3 ♘d7 40. b6 ♘c5 41. ♖b2 ♖a4 42. ♖b5 ♖a2 43. ♖c7 g5?! 44. ♘e3 g×h4 45. ♘f5+ ♖g8 46. g×h4 ♖a6 47. b7 ♖a7 48. ♖c8 ♖xb7 49. ♖e8 ♘d7 50. ♘xd6  
1-0

Dans la partie suivante il est impressionnant de voir comment la mise à l'étroit de l'aile-roi adverse par le pion noir avancé e4 est exploitée pour une attaque typiquement positionnelle.

- 14 -

### PETROSSIAN LARSEN

Santa Monica 1966

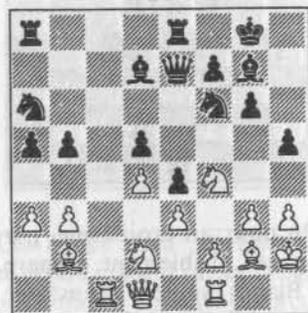
#### Défense Est-Indienne

1. ♘4	♘f6
2. ♘c3	g6
3. g3	♘g7
4. ♘g2	0-0
5. d4	d6
6. e3	♘c6
7. ♘ge2	a5
8. b3	♘a6
9. 0-0	e5
10. ♘b2	♖e8
11. a3	♖b8
12. h3	h5!
13. ♖c2	♘e6
14. ♖h2	♖c7
15. ♖a1	b5

16. ♘xb5 ♘xb5  
17. ♖d1?

Selon Larsen, 17. ♘e4! ♖×c2 18. ♘×f6+ ♘×f6 19. ♖×c2 aurait mené à une finale égale : 19. ... ♘×b3 20. ♖c6.

17. ... ♖e7  
18. ♘b1 ♘d7  
19. ♘d2 e4!  
20. ♘f4 d5



Les positions de ce type sont fréquentes dans plusieurs systèmes modernes avec le Fou en g2 (g7). Ici les Blancs sont nettement au désavantage parce qu'ils n'ont pas de contre-jeu à l'aile-dame. A cause des pions noirs e4 et d5, leur aile-roi est à l'étroit et le ♘g2 très passif. La poussée libératrice f3 affaiblirait le pion e3 et la mise en jeu du Fou via f1 laisserait le roque sans protection suffisante.

21. ♖e2

La Dame enlève au ♘f4 son unique coup de retrait, ce qui facilite aux Noirs l'avance stratégiquement importante ... h4. L'éloignement de la Dame à l'aile-dame (par exemple : 21. ♖c2 ♖fc8 22. ♖b1) serait pourtant très dangereux, car les Noirs jouent quand même ... h4 et après g4 ils peuvent sacrifier une figure.

- 26 -

21. ... ♖d6  
22. ♖c2

Après 22. ♖g1, le coup 22. ... h4! est également possible, par exemple : 23. g4 g5 ou 23. g×h4 ♘h6.

22. ... ♖e8  
23. ♖fc1 ♖×c2  
24. ♖×c2 h4!

Maintenant c'est encore plus simple, car 25. g4? g5 coûte une figure et 25. g×h4 ♘h5 un pion.

25. ♘f1 h×g3+  
26. f×g3 b4

Permet surtout ... ♖c8, car après 27. ♖×c8 ♘×c8 le pion « b » n'est plus attaqué. En plus, le Fou-dame noir pourra, à l'occasion, entrer en jeu via a6.

27. a4 ♖c8

Les Noirs ne redoutent absolument pas la simplification, car même sans les Tours ils conservent la supériorité à l'aile-roi, grâce à leur structure de pions favorable.

28. ♖×c8+ ♘×c8  
29. h4

Les Blancs veulent empêcher que les Noirs préparent l'avance de leurs pions de l'aile-roi par ... g5 et ... f5. En plus ils veulent échanger en h3 le passif ♘g2. Malgré tout, les Blancs ne parviennent pas à se débarrasser de leurs soucis, car ils conservent le « mauvais » ♘b2 et un « trou » en g4.

29. ... ♘c7  
30. ♘h3 ♘×h3  
31. ♘×h3 ♘f8  
32. ♖g2 ♖c6  
33. ♖d1 ♘d6  
34. ♘f2 ♘e6  
35. ♘c1

- 27 -



Maintenant les Blancs couvrent tous les points faibles, et leur position paraît imprenable. Larsen trouve néanmoins un plan caché, qui conduit au gain : d'abord il faut concentrer les pièces noires contre le pion g3, obligeant les pièces blanches à une défense passive de ce point. Ensuite on donne l'assaut à l'aile-roi en avançant les pions ... f6, g5 ; après l'échange h×g5 f×g5, le pion noir « g » avance jusque g4, après quoi la Dame noire dispose, sur la colonne « h », d'une forte case de pénétration en h3. L'accomplissement de ce plan prend tout de même trente coups.

35. ... ♘g7!  
36. ♘d2 ♘f5  
37. ♖h3

Les Blancs visent la poussée g4, afin de se débarrasser de la faiblesse g3 ; les Noirs s'y opposent.

37. ... ♖c8

Maintenant, si 38. g4, alors 38. ... ♘h6, et comme le pion g4 est cloué et a besoin d'être protégé, les Blancs ne peuvent pas empêcher la manœuvre ... ♘h7 et ... f5!.

38. ♖g2 ♖g7  
39. ♘h1 ♘h6

En zeitnot on fait souvent des coups d'attente qui ne gâchent rien !



L'attaque suivante pouvait être empêchée par 16. ... ♙ç5. Mais après l'échange des Fous des cases noires, la position noire est stratégiquement perdue (voir Tome I chapitre « Le bon et le mauvais Fou »).

### 17. f5!

Un peu plus simple que dans l'exemple précédent mais également très impressionnant. 17. ... exf5 18. e6 ♘f6 19. exf7+ ♘x7 20. ♘g5+ ♘g7 21. ♙fe1 et les Noirs s'écroulent. Les Blancs menacent 22. ♙xe7 ♙xe7 23. ♘xd5. Après 21. ... ♙e8, gagne : 22. ♙xe7! ♙xe7 23. ♙d6 ; après 21. ... ♙d8, vient immédiatement 22. ♙d6.

Même le refus du sacrifice ne peut plus sauver les Noirs, par exemple : 17. ... 0-0 18. f6 ♙b4 19. a3 (Ou tout de suite 19. ♙h4 ♙e8 20. ♘g5 h5 21. g4.) 19. ... ♙xç3 20. ♙xç3 et 21. ♙h4 ou 17. ... ♙b4 18. fxe6 fxe6 19. ♘g5.

17. ... gxf5  
18. ♙g7 ♙f8  
19. ♘g5!

Ici le pion h7 est évidemment sans importance ; les Blancs renforcent leur attaque en forçant l'échange de l'importante figure défensive des Noirs.

19. ... ♙xg5  
20. ♙xg5 ♙b8  
21. ♘e2!

Une autre réserve est mise en jeu sans perte de temps : 21. ... ♘xe5? ne va évidemment pas : 22. ♙xç8+ ♙xç8 23. ♙xe5.

21. ... ♙b7  
22. ♘f4 ♙d8

Si 22. ... ♘xe5, alors 23. ♘h5 décide.

### 23. ♙h5!

Menace 24. ♘xe6. Les Noirs ne peuvent consolider la position très exposée de leur Roi.

23. ... ♘e7  
24. ♙xh7 ♘e8

Visiblement indiscutable est 24. ... ♙h8 25. ♘g6+, et si 24. ... ♙g8 alors 25. ♘xe6! ♘xe6 26. ♙xf5+ ♘e7 27. ♙xf7 mat.

25. ♘h5 ♙g5  
26. ♙ç7! ♙b8

Il n'y a pas mieux, car 26. ... ♙g8 est suivi de 27. ♘f6+, et après 26. ... ♙ç8, vient 27. ♙fç1.

27. ♘g7+ 1-0

Il pouvait suivre 27. ... ♘e7 28. ♙ç5+ ♘d8 29. ♘xe6+!

## IV. La chaîne de pions bloquée

Dans la partie 12, après le 14<sup>e</sup> coup, se présente la formation de pions suivante :



La principale caractéristique est la position bloquée des pions d3, e4 face à d4, e5. On la désigne comme **chaîne de pions bloquée**. (Remarque : dans beaucoup de

livres on l'appelle simplement mais injustement « chaîne de pions ». Cette expression peut s'appliquer à toute formation de pions liés ; ici la principale caractéristique est le blocus d'au moins deux pions blancs et deux noirs). Au chapitre « Le centre », paragraphe « La tension au centre », nous avons constaté qu'une telle formation de pions se présente toujours après l'élimination de la tension au centre, par exemple après 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5.

Ainsi dans la partie 12 la formation initiale était d3, e4 contre d5, e6. Les Noirs éliminèrent la tension en jouant d'abord ... d4, puis ... e5. Parfois, avec la même formation, les Blancs peuvent également éliminer la tension en jouant e5 ; si, après, ils jouent d4, alors se présente la même chaîne qu'au diagramme 31, une rangée plus haut.

Quelles sont les possibilités réciproques dans ce diagramme ? Comme nous l'avons déjà expliqué au paragraphe « La supériorité d'espace à une aile », il est évident que le pion d4 restreint l'espace blanc à l'aile-dame et procure la supériorité d'espace aux Noirs. La même fonction est exercée à l'aile-roi par le pion blanc e4, mais de façon plus modeste, vu qu'il n'a pas encore dépassé le milieu du terrain.

Les pions noirs à l'aile-dame sont plus mobiles que les blancs, alors qu'à l'aile-roi c'est l'inverse (l'avance ... f5 est toujours problématique, car après exf5, le pion e5 devient faible).

Souvent la chaîne de pions bloquée détermine le caractère de la position par le fait qu'elle donne à chaque camp la supériorité d'espace sur une partie de l'échiquier, et qu'elle constitue, en quelque sorte, une majorité qualitative de pions, dont la qualité est déterminée par une plus grande mobilité. Avec la formation d3, e4 contre d4 e5, le champ d'action des Noirs se situe surtout à l'aile-dame, tandis que les Blancs doivent tâcher d'entamer une action à l'aile-roi. Le plan fondamental pour les Noirs est d'effectuer l'avance ... ç4 et d'ouvrir la colonne « ç » par ... çxd3, ou parfois aussi la préparation de la percée ... ç3 (voir partie 10). En général il est avantageux, après la poussée ... ç4, de maintenir la tension jusqu'au moment où son élimination (par ... çxd3 ou ... ç3) peut se faire avec un avantage concret ou quand elle est nécessaire.

De même, les Blancs commencent généralement leur action à l'aile-roi par f4. Si les Noirs couvrent le pion e5 par ... f6, les Blancs ont deux possibilités : ouvrir la colonne « f » par fxe5, ou augmenter leur supériorité d'espace à l'aile-roi par f5. Alors la situation est intéressante par le fait que la chaîne bloquée de 2 maillons en a pris 3 (d3, e4, f5 contre d4, e5, f6). Le caractère de la position n'a pas changé : les Blancs poursuivront leur attaque à l'aile-roi surtout par l'avance g4, h4, g5.

L'augmentation du nombre de maillons d'une chaîne bloquée

est fréquente. Souvent un des deux camps peut, au cours de l'action, éliminer provisoirement la tension à « son » aile, et diriger l'attaque contre un autre maillon, une rangée plus haut, de la chaîne adverse. Dans notre cas, les Blancs ont, par f5, déplacé la pression de e5 en f6. Dans la Défense Française, après 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 ç5 4. ç3, les Noirs jouent parfois, ultérieurement, ... ç4 suivi de ... b5-b4. Une telle augmentation des maillons de la chaîne bloquée ne doit pas se faire à la légère car elle a des avantages et des inconvénients.

L'avantage est que la supériorité d'espace à l'aile augmente.

L'inconvénient est que, pendant quelques coups, la tension est supprimée, tandis que la position reste fermée à une aile ; ainsi l'adversaire gagne du temps pour développer son action à l'autre aile. Donc, surtout lors d'une action à l'aile-dame, une telle avance doit se faire de façon très réfléchie. L'adversaire peut monter une attaque décisive sur le Roi, avant qu'il soit possible de rétablir la tension et de créer des menaces à l'aile-dame.

En général, lors d'une action à l'aile-roi, une telle procédure, par exemple dans le diagramme 31 (f4-f5), est plus efficace, vu qu'elle provoque toujours des menaces dangereuses pour le Roi adverse.

Encore quelques remarques sur des exemples de la théorie des ouvertures ! Après 1. e4 e6 2.

d4 d5 3. e5 ç5, la théorie donne deux possibilités fondamentalement différentes : 4. ç3 et 4. d×ç5. Par la première, les Blancs défendent la base de la chaîne bloquée, par la deuxième ils l'abandonnent. Après 4. d×ç5 ç6! 5. çf3 ç×ç5, se présente une situation toute nouvelle : les Blancs s'efforcent de conserver l'important pion e5, et d'exploiter leur supériorité d'espace à l'aile-roi. Cependant, l'élimination du pion d4 a diminué le contrôle du point e5, ce qui permet par exemple 6. çd3 f5!, après quoi 7. exf6 ç×f6 n'est guère recommandable ; en effet, il sera malaisé pour les Blancs de maintenir e5 sous contrôle et d'empêcher la formation d'un fort centre de pions par ... e5.

Par contre, si les Blancs jouent 4. ç3, les Noirs entament une pression contre le point d4. Typique est la variante 4. ... ç6 5. çf3 (Les Blancs ont un retard de développement et, dès lors, ne peuvent se permettre l'avance 5. f4 ♖b6 6. çf3 çh6!, car après ... çf5 ils ne peuvent plus défendre d4.) 5. ... ♖b6 6. çd3 ç×d4! 7. ç×d4 çd7 8. çe2 çge7 9. b3 çf5 10. çb2 çb4+ 11. çf1 0-0 12. g4 çh6 13. çg1 f6! 14. exf6 ♖×f6 15. g5 ♖×f3! 16. ç×f3 çf5, avec avantage noir. Par un sacrifice de qualité les Noirs font sauter la chaîne et s'emparent de sa base, le pion d4 (17. ♖g4 çe8 avec la menace ... çh5). Tous les coups noirs de cette variante sont caractérisés par une pression constante contre d4. Donc

3. ... ç5 (de même que toutes les poussées similaires de pions en cas de chaîne bloquée) a une double signification :

1) les Noirs entament un jeu à l'aile où, grâce à la formation donnée, ils ont la supériorité d'espace, et ils obtiennent la possibilité soit, en temps utile, d'ouvrir le jeu à cette aile (... ç×d4), soit d'augmenter leur supériorité d'espace (... ç4) ;

2) le pion exerce une pression sur la base de la chaîne adverse (d4). Cette pression peut être renforcée par des figures (ç6 et ♖b6) ; dans certains cas l'adversaire peut, par d×ç5, être contraint d'abandonner ce maillon important.

Jusqu'ici nous avons parlé de l'importance de la pression sur le pion qui est à la base de la chaîne adverse et qui protège les autres maillons (au diagramme 31 le pion blanc d3 et le noir e5 ou, dans la variante mentionnée de la Défense Française, le blanc d4 et le noir e6).

Dans quelques cas il est également possible d'éliminer avec succès le sommet de la chaîne. Par exemple, dans la variante citée de la Défense Française, 13. ... f6 est un coup très fort. Dans la Partie Espagnole, après 1. e4 e5 2. çf3 ç6 3. çb6 a6 4. ça4 çf6 5. 0-0 çe7 6. ♖e1 b5 7. çb3 d6 8. ç3 0-0 9. d4 çg4 10. d5 ça5 11. çç2, les Noirs, pour des raisons tactiques, ne parviennent guère à effectuer la poussée

... f5 ; par contre, par 11. ... ç6! ils obtiennent un bon jeu.

La poussée libératrice à l'aile où l'adversaire a une supériorité d'espace, doit toujours être bien préparée par un développement adéquat des figures. Il importe surtout de veiller à ce que le pion arriéré qui se présente à ce moment-là (par exemple avec la chaîne d4, e5 contre d5, e6 après f6 exf6, le pion arriéré e6), ne devienne pas une sérieuse faiblesse, ou que cette faiblesse soit compensée, par exemple par un jeu actif des figures, des colonnes ouvertes etc.

En général on effectue la poussée à l'aile où l'on a la supériorité d'espace, en y ajoutant une pression sur la base de la chaîne adverse. L'avance à l'autre aile, avec une pression sur le maillon avancé de la chaîne, est exceptionnelle et est conditionnée par une position tactiquement favorable des figures.

Voici maintenant des parties où nous analysons de plus près ces principes importants pour le jeu avec un chaîne de pions bloquée.

- 16 -

FORGACS TARTACOVER

Saint-Petersbourg 1909

Défense Française

1. e4 e6

45

2. d4 d5  
3. ♖c3 ♖f6  
4. ♗g5 ♗e7  
5. e5 ♖e4 (?)  
6. ♖xe4 ♗xg5  
7. ♖xg5 ♖xg5  
8. g3!

Le gain de temps 8. ♖f3 est tentant, mais il ne ferait que compliquer le plan stratégique des Blancs (une avance de pions pour attaquer à l'aile-roi).

8. ... ♖5  
9. ♖3 ♖6  
10. f4 ♖e7  
11. ♖d2

Après 11. ♖f3 ♗d7 12. ♗d3? (Avec l'intention : 12. ... 0-0 13. ♗xh7+!) 12. ... ♖xd4 et ... ♖xd4!, les Noirs gagnent un pion.

11. ... ♗d7  
12. ♖f3 0-0  
13. ♗d3 ♖4?

Un exemple d'un déplacement fautif de l'attaque sur un autre maillon de la chaîne. Avant que les Noirs obtiennent du contre-jeu à l'aile-dame, ils plieront sous une attaque sur leur roque.

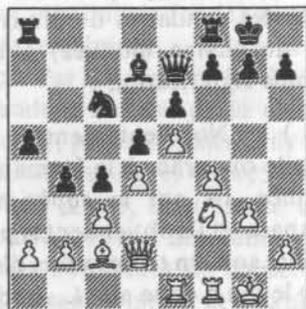
Correct est 13. ... ♖xd4 14. ♖xd4 ♖b4 ou 14. ♖xd4 ♖xd4 15. ♖xd4 ♖a8 ; alors les Blancs n'ont que peu d'avantage, car ils ont le bon Fou, les Noirs le mauvais.

14. ♗c2 b5  
15. 0-0 b4  
16. ♖ae1 a5

( voir diagramme n° 32 )

Visiblement, les Noirs sous-estiment les possibilités d'attaque adverses à l'aile-roi ; ils veulent poursuivre leur action à l'aile-dame par ... a3. Probablement ils comptent répliquer au coup préparatoire 17.

- 32 -



g4 par 17. ... f6!, afin d'obtenir, après 18. exf6 ♖xf6, un jeu égal parce que la faiblesse du pion e6 est compensée par l'affaiblissement du pion f4 (la situation serait différente si les Noirs avaient joué le coup libérateur un coup plus tôt). Mais les Blancs peuvent jouer g4 et f5 dans l'autre ordre et, moyennant un double sacrifice de pion, obtenir une attaque irrésistible :

17. f5! exf5

Nécessaire vu la menace 18. f6!

18. g4! fxg4

18. ... f4 19. ♖xf4 f6 ne suffit pas non plus : 20. e6 ♗xe6 21. ♗f5 ♖d8 22. ♗xe6+ ♖xe6 23. ♖f5 ♖fe8 24. ♖xd5 avec gain de pion (24. ... ♖a8 25. ♖xa5 ♖a8 26. ♖b6, menaçant 27. d5).

19. ♖g5 g6

Après 19. ... h6 20. ♖h7, les Noirs doivent sacrifier la qualité car le retrait de la Tour perd tout de suite : 20. ... ♖fd8 21. ♖f6+! gxf6 22. ♖xh6 f5 23. ♗xf5 ♗xf5 24. ♖xf5 f6 25. ♖xf6. Cette jolie variante contient la principale pointe tactique de la percée combinatoire 17. f5!. Maintenant les Blancs mettent à profit les cases faibles noires pour l'attaque finale sur la colonne ouverte « f ».

20. ♖f6! ♖g7

20. ... h6 ne va pas à cause de 21. ♗xg6! fxg6 22. ♖xg6+ ♖h8 23. ♖xh6+ ♖g8 24. ♖g6+ ♖h8 25. e6 ♗e8 26. ♖f7+! ♖xf7 27. exf7 ♖xf7 28. ♖h6+ et mat en deux coups.

21. ♖ef1 ♗e8

D'autres coups sont également insuffisants :

- A) 21. ... ♗e6 22. ♖f2 ♖d8 23. ♖h4 h6 24. ♖xe6+ ♖xe6 25. ♖xg6+.

- B) 21. ... ♖d8 22. ♖e1! h6 23. ♖xf7

- a) 23. ... ♖xf7 24. ♗xg6 ♗e6 25. ♖h4 ♖f8 26. ♗e8!

- b) 23. ... ♖xf7 24. ♖xg6+ ♖h8 25. e6 ♖ae8 26. exf7! ♖xe1 27. ♖xh6+ ♖g7 28. ♖h7 mat.

22. ♖f4 ♖d8  
23. e6 ♖a6  
24. ♖e5 ♖h6  
25. ♖1f5! fxg6  
26. ♖f7+! ♖xf7  
27. ♖h5+ ♖g7  
28. ♖xg6 mat

- 17 -

RESHEVSKY NAJDORF

Match 1953

Défense Est-Indienne

1. d4 ♖f6 2. ♖4g6 3. ♖c3 ♗g7  
4. e4 d6 5. ♗e2 0-0 6. ♖f3 e5 7. 0-0 ♖c6 8. ♗e3 ♖g4 9. ♗g5 f6  
10. ♗c1 ♖h8? (10. ... f5!) 11. d5!

Maintenant cette avance est plus forte qu'au 8<sup>e</sup> coup, comme nous

le verrons, le ♖g4 est mal placé.

11. ... ♖e7  
12. ♖e1! f5

Permet aux Blancs de stabiliser la position à l'aile-roi et de se consacrer tranquillement à l'attaque à l'aile-dame. Certes, après 12. ... ♖h6 13. ♗e3 f5 14. f3, pouvait suivre ... f4 et ... g5, mais en h6 le Cavalier serait très mal placé, et les Noirs n'arriveraient guère à temps pour une attaque efficace sur le roque.

13. ♗xg4 fxg4  
14. f4! gxf3

14. ... exf4 15. ♗xf4 n'est pas à conseiller, car les pions noirs seraient dévalorisés et le contrôle sur le point e5 serait perdu.

15. ♖xf3 h6  
Empêche ♖g5.

16. ♗e3 ♖g8  
17. ♖e1 ♗g4

Le Fou n'est bon qu'en apparence ; en réalité, pour son développement il ne dispose que de la case d7. Dès lors les Noirs préfèrent l'échanger contre le Cavalier, qui, ultérieurement, pourrait intervenir efficacement à l'aile-dame.

18. ♖g3 ♗xf3  
19. ♖xf3 ♖xf3  
20. ♖xf3 ♖d7

- 33 -



Les Blancs ont la supériorité, et cela pour deux raisons :

1) Ils ont le « bon » ♖e3, tandis que ♗g7 est peu actif.

2) Une action des Noirs à l'aile-roi, en rapport avec la chaîne d5, e4 face à d6, e5, est devenu impossible après l'échange du pion « f » ; la situation à l'aile-roi est la même que si les Noirs, après ... f5 et le coup de protection f3, avaient échangé prématurément en e4, abandonnant toutes les chances découlant de ... f4 (augmentation de la supériorité d'espace, déplacement de l'attaque sur le point f3, puis l'avance ... g4).

21. ♜5! a6

Afin de décharger la Tour de la protection du pion a7. Insuffisante est également la tentative de simplification 21. ... d×ç5 22. ♙×ç5 ç6, car après 23. ♞d1, les pièces blanches sont beaucoup plus actives.

22. b4 ♗h7

22. ... ♗f6 23. ♙×h6! serait une erreur.

23. ♞ç1 ♗f6

24. ç6!

Cette percée déjà connue est la seule attaque valable. L'échange 24. ç×d6 permettrait aux Noirs d'occuper la colonne ouverte par ... ♞ç8, et la pression sur d6 ne pourrait être augmentée.

24. ... b×ç6

Cela conduira tôt ou tard à la formation d'un pion passé blanc à l'aile-dame. Mais après 24. ... ♞ç8 25. ç×b7 ♞×b7, le pion ç7 est une sérieuse faiblesse.

25. d×ç6 ♞e6

La prise en ç6 coûte une figure, après 26. ♗d5. Le seul espoir pour les Noirs est une sortie de la Dame à l'aile-dame ; elle se révèle inefficace.

26. a4 ♞b3

27. b5 a×b5

28. a×b5 ♞b8

29. h3!

Avant l'attaque finale il est utile de protéger le Roi, afin de décharger les figures de la protection de la première rangée. Hâtif serait 29. ♙a7 ♞a8 30. b6? ç×b6 31. ç7 ♞a3! 32. ♙b8 ♞×ç1+ 33. ♗f2 ♗×e4+! 34. ♞×e4 ♞×ç3 35. ♞×a8 ♞d2+ avec échec perpétuel.

29. ... ♞b4

30. ♗h2 ♞f8

Le sacrifice de qualité 30. ... ♞×b5 ne ferait que retarder l'échec.

31. ♞e2

L'immédiat 31. b6 est également possible, mais, de toutes façons, les Noirs ne peuvent empêcher cette importante percée.

31. ... ♞a8

32. b6 ç×b6

33. ç7 ♞ç8

34. ♞b5 ♞a3

Ou 34. ... ♞×b5 35. ♗×b5 ♗e8 36. ♙×b6 et 37. ♗a7.

35. ♞×b6 ♞a8

36. ♗b5 ♗e8

37. ♞ç6!

Meilleur que 37. ♗a7 ♞×ç7 38. ♞×ç7 ♗×ç7 39. ♞×ç7 ♞×e4.

37. ... ♞a2

38. ♞b7 ♞e6

39. ♗a7 ♞×ç7

40. ♞×ç7 ♗×ç7

41. ♞×ç7 1-0

Dans les exemples donnés jusqu'ici, la chaîne de pions bloquée était surtout constituée des pions centraux de part et d'autre. Mais dans certains cas toute la chaîne se trouve à une aile. Ainsi, après les coups 1. d4 ♗f6 2. ç4 ç5 3. d5 d6, se présente la chaîne bloquée ç4, d5 contre ç5, d6. Avec cette formation de pions, les Blancs ont la supériorité au centre et tenteront de forcer la poussée e5, tandis que les Noirs tâcheront d'effectuer une percée à l'aile-dame, accompagnée de ... b5.

Des positions semblables se rencontrent également dans certaines variantes du Gambit de la Dame où les Blancs jouent ç5. Alors la chaîne ç5, d4 contre ç6, d5 répond à l'action blanche à l'aile-dame (b2-b4-b5), alors que les Noirs essayent de forcer la percée centrale ... e5. Si les Blancs parviennent à empêcher cette action, leur attaque à l'aile-dame peut prendre une importance décisive, comme le montre la partie suivante :

- 18 -

MAROCZY SUCHTING

Barmen 1905

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ♗f6 4. ♙g5 ♗bd7 5. e3 ♙e7 6. ♗f3 0-0 7. ♞ç2 ç6 8. a3 ♗h5 (?) 9. h4 f5 (9. ... f6 10. ♙d3) 10. ♙e2 ♗df6 11. ♗e5! ♙d7 12. ♞d1 ♙e8 13. ç5!

Ici très fort, vu que le point e5 est entre les mains des Blancs et que les Noirs n'ont pas de contre-

partie pour leur position serrée à l'aile-dame.

13. ... ♞ç7  
14. b4 a5 (?)

- 34 -



Une erreur serait maintenant 15. b5 ♙×ç5. Mais d'autre part, ... a5 n'améliore pas la position noire à l'aile-dame, bien au contraire, car l'ouverture de la colonne « a » augmente la force de la percée b5.

Le plan stratégique des Blancs est nettement déterminée par la structure des pions. Certains coups suivants des Blancs peuvent surprendre, donnant l'impression qu'il s'agit d'une action à l'aile-roi. En réalité les Blancs veulent, une fois pour toutes, empêcher la percée noire à l'aile-roi (par exemple ... f4) ou au centre (... e5). Ils y arrivent grâce à une manœuvre bien réfléchie, et ce n'est qu'après qu'ils se consacrent tranquillement à l'action à l'aile-dame.

15. g3! a×b4

16. a×b4 ♞×a1

17. ♞×a1 ♗e4

18. g4! ♗×ç3

19. ♞×ç3 ♗f6

Après 19. ... f×g4? 20. ♙×g4, le pion e6 est perdu.

20. ♙f4!

49

Ainsi, vu la menace 21. ♖g6, les Blancs gagnent le temps nécessaire à la poussée g5, et obtiennent le blocus de la position à l'aile-roi.

20. ... ♖c8  
 21. g5 ♖d7  
 22. ♖d3!

Eu égard à leur grande supériorité d'espace, les Blancs n'échangent évidemment pas de figures, d'autant moins qu'ils ont encore un besoin urgent du Cavalier pour l'attaque à l'aile-dame.

22. ... ♖f7  
 23. ♖d2

Après 23. 0-0, le Roi serait également en sécurité, mais ici il est plus près de l'aile-dame, où, lors du passage en finale, son intervention pourrait se révéler nécessaire.

23. ... ♖d8  
 24. ♖a1 ♖c7  
 25. ♖a7 ♖e8

Dans l'espoir secret de pouvoir tout de même jouer le coup libérateur ... e5. Pour toute sécurité les Blancs s'y opposent une bonne fois pour toutes.

26. ♖xç7 ♖xç7  
 27. f4 ♖b8  
 28. b5 ♖c8

Ou 28. ... çxb5 29. ♖b4 ♖e8 30. ç6! (30. ♖xb5? ♖xç5) 30. ... ♖b6 31. çxb7.

- 35 -



## 29. b6!

Ici très fort, vu que les Blancs passent ainsi l'attaque du point ç6 sur le point b7. Cette action contre le pion b7 se passe selon le schéma suivant : ♖ç1-b3-a5xb7, et, après ... ♖xb7, décide le clouage ♖a6. Les Noirs n'ont plus de défense vu qu'ils n'ont pas l'espace pour manœuvrer efficacement avec leurs figures.

29. ... ♖e8  
 30. ♖ç1 ♖f8  
 31. ♖b3 e5

Le point b7 ne peut plus être couvert si ce n'est par ce sacrifice de pion.

32. dx e5 ♖e6  
 33. ♖d3 g6  
 34. h5 ♖f7  
 35. ♖a5 ♖d8  
 36. e6! ♖xe6  
 37. h6

Les Noirs peuvent encore éviter le mat, mais le pion b7 est définitivement perdu.

37. ... d4  
 38. ♖xd4 ♖a2+  
 39. ♖e1 ♖e6  
 40. ♖e5 ♖e8  
 41. ♖xb7 ♖b3  
 42. ♖e2 ♖b1+  
 43. ♖f2 ♖h1  
 44. ♖d6 ♖h4+  
 45. ♖g2 ♖xf4+  
 46. ♖xf4 ♖d5+  
 47. ♖f3 ♖xf3+  
 48. ♖xf3 1-0

Par contre, on trouve beaucoup de variantes dans le Gambit de la Dame, où l'avance ç5 est mauvaise précisément parce qu'elle permet la percée ... e5, par exemple : 1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♖ç3 a6 4. ç5? e5! 5. dx e5 ♖e6 6. ♖e3 et ♖e7-f5 et ♖ç6.

Nous pouvons en tirer une conclusion importante :

**Dans des positions avec une chaîne de pions bloquée, la mobilité des pions du côté du maillon avant se révèle un facteur important, souvent même décisif** (c'est-à-dire avec la formation d4, e5 contre d5, e6, la mobilité des pions blancs à l'aile-roi et des pions noirs à l'aile-dame ; avec la formation ç5, d4 contre ç6, d5, la mobilité des pions blancs à l'aile-dame et des noirs au centre).

Lorsque la mobilité des pions est limitée (par un blocus, des pions doublés etc.), il s'ensuit généralement que la réalisation du principal plan stratégique (pression contre la base de la chaîne bloquée) échoue. Ainsi, avec la position des pions d5, e4 contre d6, e5, les éventuels pions doublés ç2, ç3, constituent, en général, un sérieux handicap. Après 1. e4 e5 2. ♖f3 ♖ç6 3. ♖ç4 ♖e7 4. d4 d6 5. d5 ♖b8 6. ♖d3 ♖f6 7. ç4 0-0, le coup 8. b4? serait une grossière erreur stratégique, vu que, après 8. ... a5! 9. b5 (Ou 9. bxa5 ♖xa5 et ... ♖bd7.) 9. ... ♖bd7, la percée ç5, qui est conforme au caractère de la position, est à jamais impossible. Dans la plupart des cas on peut considérer comme règle que, dans ce genre de positions, la poussée b4 ne peut être effectuée tant qu'il n'est pas certain que le pion b4 puisse, après la contre-poussée ... a5, être couvert par a3.

Bien entendu, cette règle a aussi des exceptions. Par exemple, dans la variante connue de la Défense Est-Indienne 1. d4 ♖f6 2. ç4 g6 3. ♖ç3 ♖g7 4. e4 d6 5. ♖f3 0-0 6. ♖e2 e5 7. 0-0 ♖ç6 8. d5 ♖e7 9. b4!?, le coup 9. ... a5?, semblant

logique, est défavorable : les Blancs poursuivent par 10. bxa5 ♖xa5 11. ♖d2!, et si 11. ... b6, alors, par 12. ♖b3 ♖a8 13. a4 et a5, l'aile-dame noire est immédiatement mise à contribution. Dans cette variante les Noirs peuvent égaliser ainsi : après 9. ... ♖h5! 10. g3 (sinon le Cavalier pénètre en f4) 10. ... f5, ils entament immédiatement la contre-attaque à l'aile-roi.

Dans tous les exemples précédents, le camp actif (dans la partie 16 les deux camps) mena l'attaque de pions contre la base de la chaîne adverse. Au fond, cette avance de pions constitue le plan le plus efficace dans le jeu contre la chaîne bloquée de pions. Mais dans quelques cas il est impossible pour des raisons tactiques.

Dans la partie 12 nous avons vu les difficultés que les Blancs devaient surmonter pour forcer l'opération de percée g3-g4-g5. Dans certaines variantes de la Défense Française, les Blancs (après la formation de la chaîne de pions bloquée) sont, par ... ç5, contraints au coup de développement ♖f3 avant d'avoir pu jouer f4, ce qui leur rend l'attaque de pions beaucoup plus difficile. Alors ils doivent utiliser la deuxième méthode d'exploitation de la supériorité d'espace à l'aile, l'attaque de figures. Avec la formation de pions d4, e5 contre d5, e6, les Blancs peuvent par exemple poser leurs figures selon le schéma ♖g4, ♖f3 ♖d3, disposant ainsi de plusieurs menaces tactiques à l'aile-roi (sacrifice en h7, attaque sur le point g7 par ♖h6, affaiblissement de la position adverse par h4-h5-h6 etc.).

Dans la partie suivante, ce ne sont que les Noirs qui parviennent

à avancer leurs pions. Mais entre-temps, les Blancs réussissent à concentrer leurs figures à l'aile-roi et à décider la partie par des tournures combinatoires brillantes.

- 19 -

ENEVOLDSEN

NIMZOVITCH

Copenhague 1953

Défense Indienne

- |     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 1.  | d4  | ♘f6 |
| 2.  | ♘f3 | e6  |
| 3.  | e3  | ♝5  |
| 4.  | ♙d3 | ♘c6 |
| 5.  | ♝3  | b6  |
| 6.  | 0-0 | ♙e7 |
| 7.  | a3  | 0-0 |
| 8.  | e4  | d5  |
| 9.  | e5  | ♘d7 |
| 10. | ♙e2 |     |

Ici la tentative de préparer la poussée f2-f4-f5 (par exemple par 10. ♙e3 et ♘e1) n'est pas bonne, vu que les Noirs peuvent se libérer par ... f6. Dès lors les Blancs développent leurs figures de façon à pouvoir, par un contrôle permanent du point e5, empêcher cette libération et comptent attaquer avec leurs figures à l'aile-roi, sans soutien des pions.

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 10. | ...  | ♙e8 |
| 11. | ♙f4! | a5  |

Après 11. ... f6 12. exf6 ♙xf6 13. ♘e5! ♘cxe5 14. dxe5 ♙e7 15. ♙g4 ♘f8 16. ♙h6 g6 17. ♘d2 ou 14. ... ♙g5 15. ♙xg5 ♙xg5 16. f4 ♙e7 17. ♘d2 ♙b7 18. ♘f3, les Blancs ont le meilleur jeu, grâce à leurs possibilités d'attaque à l'aile-roi.

12. ♘bd2 ♝4

Les Noirs se fient à la force de résistance de leur roque intact et veulent entamer l'attaque sur le point c3. Une autre possibilité est 12. ... ♘cb8 et ... ♙a6, avec échange du dangereux attaquant ♙d3.

13. ♙c2 b5

- 36 -



Les Noirs sont prêts pour la percée ... b4, qui leur procurerait une attaque non négligeable à l'aile-dame. Aussi les Blancs doivent-ils rassembler au plus vite leurs figures pour l'attaque sur le roque.

14. ♘e4!

Une tournure tactique, qui repose sur une double menace : après 14. ... dxe4 15. ♙xe4, le ♘c6 est attaqué, et en même temps il y a une menace de mat, de sorte que les Blancs récupèrent la figure et gagnent un pion.

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 14. | ...  | ♘f8  |
| 15. | ♘g3  | ♙d7  |
| 16. | h3   | ♙a7  |
| 17. | ♘h2  | b4   |
| 18. | axb4 | axb4 |
| 19. | ♙xa7 | ♘xa7 |
| 20. | ♙a1  | ♘b5  |
| 21. | ♙d2  | ♙b6? |

Un coup imprécis, qui conduit irrémédiablement à la perte. Il fallait, sans perdre de temps, chasser

le ♙c2 de la diagonale d'attaque, par 21. ... bxc3 22. bxc3 ♘a3. Après le sacrifice de qualité 23. ♙xa3 ♙xa3 24. ♘g4 ♙e7, les Noirs pouvaient se sauver : par 23. ♙d1 ♙b6 24. ♙c1 ♘b5 25. ♙f3, les Blancs conserveraient certes une certaine supériorité, mais les Noirs auraient de meilleures possibilités défensives que dans la partie.

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 22. | ♘g4  | bxc3 |
| 23. | bxc3 | ♘a3  |

- 37 -



Les Noirs remarquent le danger trop tard. La tentative d'éliminer le Fou agressif donne aux Blancs la possibilité d'une jolie combinaison, où la force de leurs figures concentrées à l'aile-roi donne sa pleine mesure.

- |     |       |      |
|-----|-------|------|
| 24. | ♙xa3! | ♙xa3 |
| 25. | ♘h5   | ♘g6  |

25. ... ♙e7 entraîne également une jolie fin : 26. ♙h6! g×h6 27. ♘xh6+ ♘h8 28. ♘xf7+ ♘g8 29. ♙g4+ ♘g6 30. ♙xg6.

- |     |       |     |
|-----|-------|-----|
| 26. | ♘gf6+ | ♘h8 |
|-----|-------|-----|

Ou 26. ... gxf6 27. ♘xf6+ ♘h8 28. ♙h5.

- |     |       |  |
|-----|-------|--|
| 27. | ♘xg7! |  |
|-----|-------|--|

Après 27. ♘xd7 ♙c7 les Noirs pourraient tenir bon. Si mainte-

nant les Noirs prennent en g7, alors 28. ♙h5 conduit à un mat rapide.

- |     |       |      |
|-----|-------|------|
| 27. | ...   | ♙g8  |
| 28. | ♘xh7! | ♘xg7 |

Les deux autres possibilités sont encore pires :

a) 28. ... ♘xh7 29. ♙h5+ ♘xg7 30. ♙h6 mat ;

b) 28. ... ♙xg7 29. ♘f6 ♙h7! 30. ♘xh7 ♘xh7 31. ♙h5+ ♘g7 32. ♙h6+ ♘g8 33. ♙xg6 fxg6 34. ♙xg6+ ♘f8 (34. ... ♘h8 35. ♙g5) 35. ♙h6+ ♘e7 36. ♙f6+ ♘e8 37. ♙h8+ ♘f7 38. ♙g7+ ♘e8 39. ♙g8+ et mat au prochain coup.

- |     |       |      |
|-----|-------|------|
| 29. | ♙h5   | f5   |
| 30. | exf6+ | ♘7   |
| 31. | ♘g5+  | ♘xf6 |
| 32. | ♙f3+  | ♘e7  |
| 33. | ♙f7+  | ♘d8  |
| 34. | ♙xg8+ | ♘f8  |
| 35. | ♘h7   | ♙b2  |
| 36. | ♘xf8  | ♙xc2 |
| 37. | ♘xe6+ | ♘e7  |
| 38. | ♙g5+  | ♘d6  |
| 39. | ♙f8+! | ♘c6  |
| 40. | ♙xa3  | 1-0  |

40. ... ♙xe6 41. ♙a6+ ♘d7 42. ♙b7+.

## V. L'attaque à l'aile et le centre

Au dernier chapitre du Tome 2 nous avons vu qu'une position solide au centre permet généralement une action efficace à une aile. La supériorité au centre augmente la puissance des figures et la mobilité des pions, créant ainsi les conditions pour une attaque efficace à l'aile.

On pourrait croire que la supériorité au centre est une condition sine qua non pour une attaque efficace à l'aile ; ce n'est pas le cas. La pratique nous fournit maints exemples d'une attaque réussie à l'aile en présence d'un équilibre au centre, ou même dans des positions où l'adversaire a une certaine supériorité au centre.

Mais l'attaque est presque toujours vouée à l'échec lorsque l'adversaire peut ouvrir le jeu au centre et obtenir des colonnes ouvertes et des points d'appui pour ses figures, ou quand l'adversaire parvient à repousser nos figures par une percée centrale.

Par conséquent, les rapports entre l'action à l'aile et le centre peuvent se résumer comme suit :

**La condition pour une action efficace à l'aile est une supériorité au centre ou du moins une position centrale solide, même passive.**

Le jugement correct de la situation au centre et des possibilités qui en découlent pour une attaque à l'aile, constitue un problème stratégique compliqué. Également dans les parties de maîtres de premier rang on rencontre souvent des exemples d'attaques à l'aile erronées, c'est-à-dire impossibles vu la situation au centre.

Très instructive est la comparaison entre les deux courtes parties suivantes.

**TARRASCH CHAROUSEK**

Nuremberg 1896

**Défense Pirc**

1. d4 d6 2. e4 f6 3. c3 g6 4. f4 g7 5. f3 0-0 6. e2 d5 (?) (6. ... c5!) 7. e5 e8 8. e3 e6



Les Noirs ont toléré, dans des circonstances défavorables et avec perte de temps, la constitution de la chaîne d4, e5 contre d5, e6. Maintenant ils ont des difficultés pour effectuer la poussée ... c5, de sorte que les Blancs ont les mains libres pour monter une attaque rapidement décisive à l'aile-roi.

9. h4! c6

9. ... h5 est également insuffisant : 10. g4! hxg4 11. g5, puis e5xg4 et h5.

10. h5 e7  
11. g4 f5  
12. hxg6 g6

Ou 12. ... hxg6 13. g5, et les Noirs ne peuvent empêcher la Dame blanche d'occuper la colonne « h ».

13. e3 h6  
14. g5 e7

15. e2 h8  
16. g2 c5  
17. gxh6 1-0  
17. ... e6 18. g5 perd au moins une figure, à moins que les Blancs préfèrent 18. 0-0-0 et dgl, ce qui conduit au mat.

**SCHLECHTER PILLSBURY**

Monte Carlo 1903

**Défense Pirc**

1. e4 d6 2. d4 g6 3. f4 g7 4. f3 g4 5. c3 bd7 6. e3 c4 (?) e6 7. e3 g6 8. bd2 (8. e3d3!) 8. ... d5 9. e3d3 dx e4 10. ex e4 d5 11. e2 d2 e7 12. h3 ex f3 13. e3 f3 0-0



La structure des pions noirs à l'aile-roi permet aux Blancs, tout comme dans la partie précédente, l'ouverture d'une ligne d'attaque par l'avance h5. Vu la situation au centre, cette action est-elle motivée ? Les Blancs disposent du « petit centre », qui, comme on sait, assure généralement une certaine supériorité d'espace. Mais le centre ne se compose pas unique-

ment de pions ; il faut également évaluer la position des figures. A ce propos il ne faut pas oublier que toutes les pièces légères noires participent au combat pour les cases centrales ; cela ne vaut pas pour le e2. En plus les Noirs se préparent à la poussée ... c5 ; ils veulent obliger les Blancs à l'échange dx c5, afin de parer l'attaque sur le pion d4. Après cela, non seulement le petit centre disparaît, la colonne « d », sur laquelle les deux figures blanches sont en équilibre instable, s'ouvre aussi. Donc la situation au centre ne permet pas d'attaque à l'aile.

Les Blancs devraient jouer 14. 0-0 et ensuite centraliser leurs pièces lourdes (ad1, fe1).

14. h4?

Les Blancs ne comprennent pas la situation ; la punition pour cette erreur stratégique est inéluctable.

14. ... c5!  
15. dx c5 ex c5  
16. dxc5 fxc5  
17. h5 fd8!  
18. hxg6 hxg6  
19. g4

Après 19. 0-0-0?, l'attaque noire réussirait en peu de coups : 19. ... b5 20. b1 b4 21. cx b4 e4 d4! 22. e3 c3+! 23. bx c3 ex c3 ou 21. c4 e4! 22. e3 c3+ 23. bx c3 ex c3 24. e2 b3 avec gain.

19. ... a8

Immédiatement 19. ... d6 serait plus précis, mais la perte de temps ne gâche plus rien.

20. f1 d6  
21. e1 e8  
22. e1 b1?

Une erreur qui perd immédiatement. Mais le meilleur coup 22. e2 ne peut plus sauver la partie :

22. ... e5! 23. f5 e4! 24. ♖h3 (24. ♖xe4? ♜f6) 24. ... e3 25. ♙c1 gxf5 26. ♖h7+ (26. gxf5 ♜h6 27. ♖f3 ♜f6) 26. ... ♜f8 27. gxf5 ♜f6 28. ♖h3 ♜e8 et ... ♜d5 ou ... ♜e5.

22. ... ♖b5+  
23. ♙g1 ♖x b2  
0-1

Une situation instable au centre constitue un sérieux danger, surtout en cas d'attaque de pions à l'aile-roi. Si l'adversaire réussit la percée au centre, il peut ouvrir le jeu et mettre à nu les faiblesses du camp attaquant. La percée au centre est l'une des armes les plus efficaces contre l'attaque à l'aile.

- 22 -

VAJDA KOTOV

Match Moscou - Budapest 1949

### Défense Sicilienne

1. e4 e6 2. ♜f3 d6 3. d4 ♝xd4 4. ♜xd4 ♜f6 5. ♜c3 a6 6. ♙e2 ♖c7 7. 0-0 e6 8. f4 ♜c6 9. ♜h1 (9. ♙e3!) 9. ... ♙e7 10. ♙f3 ♙d7 11. ♜b3 0-0 12. ♙e3 ♜fd8 13. ♖e1 (13. a4!) 13. ... b5

- 40 -



Dans ce genre de positions, qui sont caractéristiques du système ouvert de la Défense Sicilienne, le plan stratégique blanc correct est une attaque de Roi tranchante selon le schéma g4, g5, ♙g2, ♜f3, ♜h3, ♖h4. Les contre-chances pour les Noirs se situent à l'aile-dame, où ils peuvent mettre à profit la colonne « c » ouverte. Les Blancs doivent, lors de leur poussée à l'aile-roi, contrôler suffisamment les points centraux, afin d'empêcher une éventuelle percée au centre. A cet effet, le rôle du ♙f3 et du ♜c3, qui dominent d5, est très important. Dès lors le ♜c3 doit être préservé de l'avance du pion « b » noir. Si cela ne se fait pas déjà au 13<sup>e</sup> coup (13. a4!), 14. a3 s'impose. Sans ce coup prophylactique l'attaque est prématurée.

14. g4? b4  
15. ♜e2 e5!

Visiblement les Blancs ne comptaient que sur 15. ... d5?, après quoi le caractère de la position serait semblable à celui de la partie 85 du Tome 2.

16. f5

Ou 16. g5 ♜g4 17. ♙xg4 ♙xg4 18. f5 ♙xe2 19. ♖xe2 d5.

16. ... d5

Une percée très forte, liée à un sacrifice de pion. Après la meilleure réponse 17. exd5 e4! 18. dxc6 exf3 19. ♝xd7 fxe2 20. ♖xe2 ♜xd7, les Noirs sont certainement mieux, vu la faiblesse des pions blancs et la position exposée du Roi blanc. La tentative des Blancs de poursuivre l'attaque en sacrifiant le pion e4, échoue également puisque les Noirs ont déjà obtenu la supériorité au centre.

17. g5 (?) ♜xe4  
18. ♙xe4 dxe4  
19. f6 ♙f8  
20. fxg7 ♙xg7  
21. ♖h4

Maintenant menace le sacrifice de Tour 22. ♜xf7 ♜xf7 23. ♖xh7.

21. ... ♜e7  
22. ♜g3 ♜g6  
23. ♖h5 ♖c8!

Avec la menace amusante de piéger la Dame par ... ♙g4. Maintenant, grâce à l'avance affaiblissante de pions, les Noirs attaquent eux-mêmes à l'aile-roi et parviennent aisément à valoriser leur supériorité :

24. ♖e2 ♙g4  
25. ♖f2 ♙f3+  
26. ♜g1 ♜f4  
27. ♙xf4 exf4  
28. ♜xe4 ♙xe4  
29. ♖xf4 ♙g6  
0-1

Souvent une percée centrale réussit également dans les cas où l'adversaire, bien que n'ayant pas encore entamé l'attaque à l'aile, a déjà disposé ses pièces de façon à s'assurer la possibilité d'un jeu actif à une aile, négligeant toutefois le combat pour le centre.

- 23 -

PACHMAN FILIP

Match pour le Championnat de la C.S.S.R. 1954

### Défense Nimzovitch

1. d4 ♜f6  
2. ♝c4 e6

3. ♜f3 b6  
4. e3 ♙b7  
5. ♜c3 ♙b4  
6. ♙d3 0-0  
7. 0-0 ♝5  
8. ♜a4! ♝xd4  
9. a3 ♙e7  
10. exd4 ♜e4!  
11. b3 f5?

- 41 -



Cette partie fut la dernière et la décisive du match. On peut donc comprendre les tentatives noires d'obtenir un jeu actif à l'aile-roi. La position des figures rappelle certaines variantes de la Défense Hollandaise. Seulement, ici elle n'est pas avantageuse, vu que, après l'échange des pions « c » contre « e », le centre est ouvert et que les Blancs préparent la poussée d5. D'ailleurs un tel jeu peut parfois être dangereux également dans la Défense Hollandaise, par exemple : 1. d4 f5 2. g3 e6 3. ♙g2 ♜f6 4. ♜f3 ♙e7 5. 0-0 0-0 6. ♝c4 ♜e4 (Alekhine) 7. d5!. Dès lors, dans notre partie il valait mieux jouer 11. ... d5 avec un jeu égal.

12. ♙b2 ♙f6

Pour l'action projetée à l'aile-roi, le Fou n'est pas particulièrement bien mis ici. Mais les Noirs ont déjà compris le danger que comporte la percée d5 et tentent d'y parer.

13. ♖c3      ♗xç3  
14. ♙xç3      ♜e8

Après 14. ... ♗ç6 15. ♜ç1 ♗e7 16. ♜e1, les Noirs n'auraient plus de bonne case pour leur Dame, car sur les colonnes « e » et « ç » elle offre aux Blancs la possibilité d5.

15. ♜e1      ♜g6  
16. ♙f1!

En e2 le Fou est très mal placé, car, lors de leur percée centrale, les Blancs veulent exploiter la colonne « e » ouverte. Si 16. ... ♜g4, alors 17. ♜e3 f4 18. ♜d3 ♙e4 19. ♗e5 ♜xd1 20. ♜3xd1 d6 21. ♜e1 ♙ç2 22. ♗g4 mènerait également à un jeu meilleur pour les Blancs.

16. ...      ♗ç6  
17. ♜ç1      ♗e7

N'empêche la poussée d5 qu'en apparence : les Blancs la forcent par un sacrifice de pion temporaire.

18. d5!      exd5  
19. ♗e5!

La pointe de la combinaison de percée. Après 19. çxd5, les Noirs pouvaient jouer 19. ... ♙xd5 20. ♙xf6 ♙xf3 21. ♜xd7 ♗d5, et après 19. ♙xf6, 19. ... ♜xf6 20. çxd5 ♜d6! avec un jeu satisfaisant. Le coup du texte assure aux Blancs la paire de Fous, car 19. ... ♜e8 n'est pas bien jouable à cause de 20. çxd5 ♙xd5 21. ♙b5! avec attaque décisive.

19. ...      ♙xe5  
20. ♜xe5      ♜d6  
21. ♜e3!

Le coup le plus difficile de la partie ! Plus faible est 21. çxd5 ♗h8!, et les Noirs pourraient répliquer à 22. ♜e3 par 22. ... ♗xd5, par exemple : 23. ♙b4 ♜f6 ou 23. ♙ç4 ♜ç6.

21. ...      ♜f7

La seule défense satisfaisante contre la menace 22. ♙b4 (21. ... ♜xa3? 22. b4 avec la double menace 23. ♜xe7 et 23. ♙xg7).

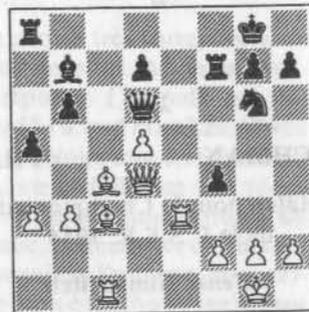
22. çxd5      a5

Maintenant le pion ne peut plus être pris :

- a) 22. ... ♙xd5? 23. ♜xe7 ;  
b) 22. ... ♗xd5 23. ♙b2, et l'attaque blanche devient irrésistible, par exemple : 23. ... ♜g6 24. ♜g3 ou 23. ... ♜f8 24. ♜d3 ♗f6 25. ♜d6! ;  
c) 22. ... ♜xd5 23. ♜d3 et 24. ♜xd7 avec un avantage positionnel décisif pour les Blancs.

23. ♙ç4      ♗g6  
24. ♜d4      f4?

Le combat au centre s'est achevé avec une nette défaite pour les Noirs : les Blancs dominent la colonne « e » et la grande diagonale. Par le coup du texte, les Noirs reviennent à leur plan initial, obtenir une attaque de Roi par ... f3 et ... ♗f4. Mais ils ne s'aperçoivent pas d'une menace cachée. Une tournure semblable se présente après 24. ... ♜xa3 25. ♜çl ♜d6 26. ♜e6!. Les Noirs ne peuvent pas non plus tenir bon par 24. ... ♗h8 25. ♜çl.



25. ♜e6!      ♜xa3

Evidemment pas 25. ... dxe6 26. dxe6 ♜xd4 27. exf7+, et le pion passé gagne vite.

26. ♙b2      ♜f8  
27. ♜xb6      d6  
28. ♙a3      ♜d8  
29. ♜e1

Maintenant la deuxième Tour menace de pénétrer décidément en e6 ; contre cela 29. ... ♗e5? est insuffisant : 30. ♜xe5! dxe5 31. ♙xf8 ♗xf8 32. ♜xe5 avec un gain facile. Egalement le coup noir suivant n'est qu'une défense apparente.

29. ...      ♙ç8  
30. ♜e6!

Deuxième sacrifice de Tour sur la même case ! Non jouable est 30. ... ♙xe6 31. dxe6 ♜e7 32. ♜xd6 ♜ç8 33. ♜d7.

30. ...      ♜fd7  
31. ♜e4!

La décision est faite, car il n'y a pas de parade contre 32. ♙xd6 ♜xd6 33. ♜bx6 ♜xd6 34. ♜e8.

31. ...      ♜f7  
32. h3

Le pion n'en réchappera pas ! Donc, vu le début du zeitnot, il vaut mieux penser à sa propre sécurité.

32. ...      f3  
33. ♙xd6      fxg2  
34. ♙g3      ♗h8  
35. ♜xg6!

Le troisième sacrifice de qualité ne peut plus être décliné.

35. ...      hxg6  
36. ♜h4+      1-0

Une position centrale passive mais solide ne doit pas constituer un obstacle à une attaque à l'aile.

Déjà Steinitz démontra, dans nombre de ses parties, la correction de la conception stratégique qui justifie une attaque à l'aile en présence d'une formation de pions sûre, même passive, au centre. Une de ses parties les plus célèbres, contenant ce principe, fut jouée contre Tchigorine dans le match pour le championnat du monde :

- 24 -

STEINITZ      TCHIGORINE

Match 1892

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♗f3 ♗ç6 3. ♙b5 ♗f6 4. d3 d6 5. ç3 g6 6. ♗bd2 ♙g7 7. ♗f1 0-0 8. ♙a4 ♗d7 (8. ... ♗e8 et ... f5!) 9. ♗e3 ♗ç5 10. ♙ç2 ♗e6

- 43 -



Les coups d3, ç3 et le transfert du « Fou espagnol » en ç2 sont caractéristiques de la construction Steinitz de la Partie Espagnole. Les Blancs n'essayaient pas d'obtenir la supériorité au centre (par exemple par d4), mais donnent aux Noirs l'occasion d'effectuer la poussée ... d5. Les Blancs se pro-

posent d'ouvrir la colonne « h » par h4-h5, et de se construire peu à peu une position d'attaque à l'aile-roi.

11. h4! ♖e7

Les Noirs tâchent de répliquer à l'action à l'aile par une poussée au centre. Mais, grâce à la bonne position de leurs forces, les Blancs y sont préparés. 11. ... f5 entraînerait l'ouverture du jeu et un découvert dangereux du Roi noir, par exemple : 12. exf5 gxf5 13. d4 f4 14. ♖d3! ou 13. ... e4 14. ♗g5 ♗xg5 15. hxg5 ♖xg5 16. ♗d5 ♖xg2 (16. ... ♖d8 17. ♖h5) 17. ♖h5 ♖g6 18. ♖xg6 hxg6 19. ♗xç7 ♖b8 20. ♗b3+ et gagnent.

12. h5 d5  
13. hxg6 fxg6

Il apparaîtra que l'ouverture de la diagonale a2-g8 est dangereuse pour le Roi ; préférable est 13. ... hxg6. Ce n'est qu'ainsi que Steinitz pouvait poursuivre correctement son concept stratégique : 14. ♖e2 ♗d2 et ... 0-0-0 (après 14. ... ♗f4 15. ♖f1). Tout en maintenant leur position défensive au centre, les Blancs augmentent petit à petit leur pression à l'aile-roi.

Steinitz remporta de façon similaire sa partie dans le match contre Lasker en 1894 : 1. e4 e5 2. ♗f3 ♗ç6 3. ♗b5 ♗f6 4. d3 d6 5. ç3 ♗d7 6. ♗a4 g6 7. ♗bd2 ♗g7 8. ♗ç4 0-0 9. ♗e3 ♗e7 10. ♗b3 ç6 11. h4 ♖ç7 12. ♗g5 d5 13. f3 ♖ad8 14. g4 dxe4 15. ♗xe4 h6 16. ♖f3! ♗e8 (16. ... hxg5 17. hxg5 ♗h7 18. ♗g2 ou ♗f5) 17. ♗ç2 ♗d7 18. ♗h3 ♗ç5 19. ♗f2 b5 (19. ... f6!) 20. g5 h5 21. ♗f5! gxf5 22. exf5 f6 23. g6 ♗xg6 24. fxg6 ♗xg6 25. ♖g1 e4 26. dxe4 ♗h7 27. ♖xg6! ♗xg7 28. ♖f5+ ♗f7 29. ♖xh5+ ♗g8 30. ♖xç5, et les Noirs abandonnèrent au 42<sup>e</sup> coup.

14. exd5!

Dans cette situation, qui s'est modifiée fondamentalement par le coup noir précédent, les Blancs ne doivent plus se préoccuper de conserver le point e4, car le pion isolé e5 n'est pas suffisamment mobile pour menacer une rapide percée centrale (... e4). Par le coup du texte les Blancs exercent une pression sur la diagonale a2-g8 et pourront, au moment opportun, percer eux-mêmes au centre.

14. ... ♗x d5  
15. ♗x d5 ♖x d5  
16. ♗b3 ♖ç6  
17. ♖e2

Empêche l'éventuelle avance ... e4 et prépare en même temps l'achèvement du développement (0-0-0).

17. ... ♗d7  
18. ♗e3 ♗h8  
19. 0-0-0 ♖ae8  
20. ♖f1!

Début de l'ouverture complète du jeu par d4. En même temps les Blancs envisagent déjà un sacrifice de Tour en h7, après quoi la Dame pourra intervenir décisivement sur la colonne « h ». La position noire est perdante. La tentative suivante de contre-attaque ne fait qu'accroître la catastrophe.

20. ... a5  
21. d4! exd4  
22. ♗x d4 ♗x d4

Ou 22. ... ♗x d4 23. ♖x h7 mat.

23. ♖x d4! ♗x d4

( voir diagramme n° 44 )

Les Noirs espèrent pouvoir se défendre encore après 24. ♗x d4 ♖f6. Mais Steinitz poursuit sa combinaison, entamée par le subtil 20<sup>e</sup> coup :

- 44 -



24. ♖x h7+! ♗x h7  
25. ♖h1+ ♗g7  
26. ♖h6+ ♗f6  
27. ♖h4+ ♗e5

Ou 27. ... ♗g7 28. ♗h6+ et 29. ♗x f8 mat.

28. ♖x d4+ 1-0

Le mat après 28. ... ♗f5 29. ♖f4 est un régal pour l'amateur de problèmes.

En général, quand une attaque à l'aile menace, il est très dangereux de rester passif au centre. Déjà l'ouverture d'une colonne centrale (« d » ou « e ») augmente presque toujours considérablement les perspectives du défenseur. Pour terminer l'explication du problème « centre, attaque à l'aile », nous donnons deux parties, où se présente la même structure de pions avec couleurs inversées. Dans la première partie le défenseur triomphe en ouvrant une colonne au bon moment ; dans la 2<sup>e</sup> les Noirs y renoncent, ce qui leur vaut une sévère punition.

- 25 -

PACHMAN

CIRIC

Athènes 1968

Partie Anglaise

1. ♗f3 ç5  
2. b3 d6 (!)  
3. ç4 e5  
4. ♗ç3 g6  
5. g3 ♗g7  
6. ♗g2 ♗e7  
7. 0-0 0-0  
8. ♗e1 f5

- 45 -



La réaction noire au centre, face à 2. b3, fut correcte et ils ont obtenu une position active. Mais par leur dernier coup ils surestiment déjà leurs possibilités. Mieux valait achever le développement par ... ♗bç6 et ... ♗e6.

9. ♖b1!

Préparatifs à la contre-attaque : l'ouverture de la colonne « b » se prépare.

9. ... ♗bç6  
10. ♗ç2 f4  
11. b4 çxb4  
12. ♗xb4 ♗d4

Jusqu'ici tout semble parfait pour les Noirs : ils menacent déjà ... ♗g4 et ... f3. Néanmoins la

pression blanche le long de la colonne « b » freinera l'attaque noire.

13. ♖bd5      ♗×d5  
14. ♕×d5+    ♗h8  
15. e3!

Dans ce genre de positions il n'est, souvent, pas facile de se décider pour le coup du texte ; il peut éventuellement augmenter encore la force de la poussée ... f3. Cependant, ici les Blancs ont deux tâches à accomplir : chasser le Cavalier noir de sa forte position et ouvrir une colonne (« e » et « d ») au centre. Bien entendu, 15. ♕×b7? est hors de question : 15. ... ♕×b7 16. ♖×b7 ♗ç8 et ... f3.

15. ...      ♗e6

Maintenant les Noirs ont de dangereuses menaces : ... ♗g5 et ... f3, puis soit ... ♕h3-g2 soit ... ♗d7-h3. Maintenant aussi le pion b7 est tabou, vu la menace ... f3. Les Blancs doivent absolument s'activer. Il est évident que leurs chances ne se situent pas uniquement sur la colonne « b », mais également au centre.

16. ♕a3!

Une manœuvre relativement compliquée car il fallait déjà calculer la possibilité indiquée dans la note au 18<sup>e</sup> coup noir.

16. ...      ♗g5  
17. ♗e4      ♗×e4

Evidemment pas 17. ... ♗h3+ 18. ♗h1 f3. Alors les Noirs n'auraient ni de chances d'attaque concrètes, ni la possibilité de défendre le pion d6. Si 17. ... ♕h3, alors 18. ♗×g5 et ♕×d6 est fort.

18. ♕×e4      ♗ç7

Ici 18. ... ♕f5 semble très dangereux pour les Blancs ; mais il

suit 19. ♕×f5 ♖×f5 20. ♖×b7! ♗ç8 21. ♗b3 ♖h5 22. ♖b1 ♗h3 23. ♖b8+ ♕f8 24. ♖×a8 ♗×h2+ 25. ♗f1 ♗h1+ (Non pas 25. ... f3? 26. ♖×f8+ et ♖×f3.) 26. ♗e2 ♗×a8 27. ♗b8!, et après l'échange forcé, les Blancs gagnent le pion a7 et ont d'excellentes perspectives de gain.

19. d3      ♖b8  
20. ♗e2      ♕h3  
21. ♖fe1      b6?

Après 21. ... f×e3 22. f×e3, la position blanche est meilleure, mais les Noirs peuvent se défendre. Ciric surestime encore une fois sa position et ne veut pas abandonner les éventuelles contre-chances liées à ... f3.

22. e×f4!      e×f4  
23. ♕d5!



Maintenant la colonne « e » ouverte devient un élément décisif ; les Noirs ne peuvent guère la neutraliser, car par exemple si 23. ... ♕e5, alors 24. ♕b2 est fort (24. ... ♖b8 25. d4), et aussi 23. ... ♕d4 est suivi de 24. ♕b2.

23. ...      ♖b8

Prépare l'erreur suivante, après laquelle les Noirs périssent avec brio.

24. ♗e7      ♖d7?  
25. ♗×f8+!    ♕×f8  
26. ♕b2+      ♖g7  
27. ♖e8      ♗ç8

Il n'y a pas mieux ; 28. ♖×ç8 ♕×ç8 29. ♖d1 ♕d7 n'allonge la partie que de quelques coups.

28. ♖be1!      ♗f5  
29. ♕e6      ♗×e6  
30. ♖×f8+      ♗g8  
31. ♖1e8      1-0

12. a×b4      a×b4  
13. ♗e2      ♕b7

La case d7 doit rester disponible pour le Cavalier-roi.

14. b3      ♖a8  
15. ♖ç1!

La Tour-dame pourra servir ultérieurement pour l'attaque sur le roque. C'est pourquoi les Blancs laissent volontairement la colonne « a » à l'adversaire.

15. ...      ♖a2  
16. g4

- 26 -

SPASSKY      GELLER

Match 1968

Défense Sicilienne

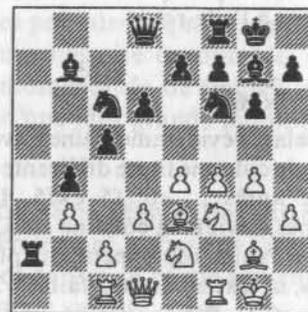
1. e4      ç5  
2. ♗ç3      d6  
3. g3      ♗ç6  
4. ♕g2      g6  
5. d3      ♕g7  
6. f4      ♗f6  
7. ♗f3      0-0  
8. 0-0      ♖b8  
9. h3      b5

Ici aussi les plans stratégiques sont clairs : les Blancs préparent une avance de leurs pions à l'aile-roi, les Noirs cherchent des contre-chances à l'aile-dame.

10. a3!?

Ce coup (ou déjà plus tôt 9. a4, ce qui serait suivi de 9. ... a6, puis ... b5) est très contesté dans ce genre de positions. D'habitude, l'ouverture de la colonne « a » (malgré son occupation provisoire par les Blancs) est profitable aux Noirs.

10. ...      a5  
11. ♕e3      b4



16. ...      ♗a8?

Un coup stéréotypé et mauvais : la Dame s'éloigne de la défense et sa pénétration sur la colonne « a » ne sert à rien. Il fallait, par 16. ... a6!, entraver sérieusement le renforcement de l'attaque adverse. Si alors 17. f5?, les Noirs ouvrent la colonne « e », où les figures blanches sont, momentanément, même relativement mal placées. Pas non plus est 17. e5? ♗d5.

17. ♗e1      ♗a6  
18. ♗f2!

Le sens de la manœuvre ... ♗a8-a6 résidait dans la variante 18. ♗h4? ♖×ç2! 19. ♖×ç2 ♗×d3. Mais, en général, il est mauvais de poser un piège par des coups stratégiquement défavorables !

18. ... ♖a7?

Les Noirs négligent la dernière possibilité de jouer 18. ... e6!. Ils n'avaient pas à redouter les complications après 19. e5, par exemple 18. ... ♘d5! 19. exd6 ♘xe3 20. ♖xe3 ♘d4! 21. ♘fxd4 ♗xd4, et maintenant 22. ♘xd4? ne va pas à cause de 22. ... ♗xg2 23. ♘xg2 ♖a7! avec gain d'une figure.

19. f5!

Maintenant ... e6 n'est plus possible à cause de g5 et f6. L'action contre le pion ♗2 manque de puissance et ne peut pas éviter l'écrasement à l'aile-roi.

19. ... ♘b5

20. f×g6!

Cela est évidemment une ouverture de colonne toute différente de celle après ... e6, f5 exf5. Les Blancs ouvrent la colonne « f », et si les Noirs reprennent du pion « f », la case e6 devient faible : 20. ... f×g6 21. ♖h4.

20. ... h×g6

21. ♘g5 ♘a3

22. ♖h4

Menace 23. ♖×f6. Si la Tour se retire, le sacrifice de qualité décide.

22. ... ♖c8

23. ♖×f6! exf6

24. ♖h7+ ♗f8

( voir diagramme n° 48 )

25. ♘×f7!!



Une pointe impressionnante du sacrifice précédent. La variante principale est 25. ... ♘×f7 26. ♗h6 ♖g8 27. ♘f4 d5! 28. exd5! f5 29. ♘e6 avec gain.

25. ... ♖×c2

26. ♗h6!

Mauvais est l'échange 26. ♖×c2? car après 26. ... ♘×c2 27. ♗h6, la Dame noire peut intervenir en défense avec gain de temps : 27. ... ♗a1+ et ... f5!

26. ... ♖×c1+

27. ♘×c1 ♘×f7

Après 27. ... ♗×h6 28. ♘×h6, le mat ne peut plus être évité (28. ... ♗e8 29. ♘g8!).

28. ♖×g7+ ♗e8

29. g5!

Beaucoup plus fort que 29. e5 d5! (29. ... ♗×g2? 30. e6). Maintenant 29. ... f×g5 30. ♗×g5 conduit encore à un mat immédiat.

29. ... f5 30. ♖×g6+ ♘d7 31. ♖f7+ ♗c6 (Ou 31. ... ♘d8 32. g6.) 32. exf5+ 1-0

## L'ATTAQUE DE MINORITÉ

Un des grands principes stratégiques nous apprend qu'on ne peut attaquer avec succès que là où on possède une supériorité. Bien entendu, ce principe a une valeur générale ; il n'exprime que le fait bien connu également dans les arts martiaux, que pour dominer efficacement les positions défensives adverses, il faut du matériel d'attaque qui dépasse la puissance des forces défensives. Déjà Napoléon a fourni la preuve qu'il ne faut pas considérer cette supériorité uniquement sur le plan quantitatif. Elle peut se constituer d'une meilleure concentration des forces, de leur plus grande mobilité ou d'un meilleur contact mutuel, ou de beaucoup d'autres facteurs.

Nous pouvons déduire des chapitres précédents que la supériorité à un endroit de l'échiquier peut être provisoire ou durable, selon qu'elle résulte d'une concentration momentanée de figures, d'une supériorité quantitative de pions ou d'une plus grande mobilité des pions.

Jusque dans les années vingt de notre siècle, l'évaluation quantitative de la supériorité constituait, généralement, la base de l'élaboration d'un plan stratégique. De ce point de vue, la partie suivante du match Capablanca - Lasker a une grande valeur.

CAPABLANCA LASKER

Match 1921

### Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ♘f3 e6 3. ♗4 ♘f6 4. ♗g5 ♘bd7 5. e3 ♗e7 6. ♘c3 0-0 7. ♖c1 ♖e8 8. ♖c2 ♗c6 9. ♗d3 d×c4 10. ♗×c4 ♘d5 11. ♗×e7 ♖×e7 12. 0-0 ♘f8 13. ♖fd1 ♗d7 14. e4 ♘b6 15. ♗f1 ♖c8 16. b4! ♗e8 17. ♖b3 ♖e7 18. a4 ♘g6 19. a5 ♘d7 20. e5 b6 21. ♘e4 ♖b8 22. ♖c3 ♘f4 23. ♘d6 ♘d5 24. ♖a3 f6 25. ♘×e8 ♖×e8 26. exf6 g×f6



27. b5! ♖bç8  
28. b×c6 ♖×c6  
29. ♖×c6 ♖×c6  
30. a×b6 a×b6

Maint lecteur sera surpris. L'action blanche, gratifiée d'un point

d'exclamation aux 16<sup>e</sup> et 27<sup>e</sup> coups, a conduit à la formation d'un pion passé ... noir. Apparemment, les Blancs, par leur attaque, ont aidé l'adversaire à atteindre son but stratégique, la valorisation de la majorité de pions de l'aile-dame. Pourquoi ont-ils fait cela ? Une analyse exacte montre que le pion passé b6, non seulement est inoffensif, mais se révélera même une faiblesse. Par leur attaque, les Blancs ont ouvert la colonne « a » et préparé un éventuel encerclement de l'aile-dame. Le cas échéant, le Fou blanc pourra occuper la forte case b5, tandis que les pions noirs, coupés en trois groupes, constituent un but d'attaque intéressant. Par conséquent, la position noire est difficile, sans être perdante.

Nous n'examinerons pas les erreurs de Lasker dans la suite de la partie, et qui facilitent le gain des Blancs. Il suivit :

- |            |         |
|------------|---------|
| 31. ♖e1    | ♗c8     |
| 32. ♘d2    | ♘f8 (?) |
| 33. ♘e4    | ♗d8     |
| 34. h4     | ♙c7     |
| 35. ♖b3    | ♙g7     |
| 36. g3     | ♖a7     |
| 37. ♙c4    | ♖a5     |
| 38. ♘c3    | ♘xc3    |
| 39. ♖xc3   | ♘f7     |
| 40. ♖e3    | ♗d6     |
| 41. ♖e4    | ♖a4?    |
| 42. ♖b7+   | ♘g6     |
| 43. ♖c8    | ♖b4?    |
| 44. ♖c1    | ♖e7     |
| 45. ♙d3+   | ♘h6     |
| 46. ♖c7    | ♖a1+    |
| 47. ♘g2    | ♗d6     |
| 48. ♖xf8+! | 1-0     |

Dans cette partie, les Blancs ont fait avancer leur minorité de deux pions contre trois pions adverses. Certes, le résultat fut un pion

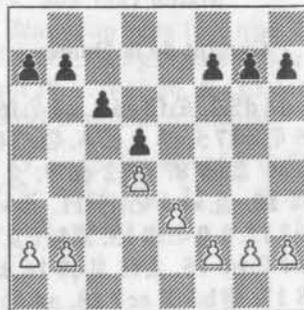
passé noir, mais il fut compensé par les faiblesses dans la position noire. Une telle avance s'appelle « attaque de minorité ».

- 50 -



Ici les Blancs peuvent jouer 1. a4! et 2. a5 ; mais après 2. ... bxa5 ou 3. axb6, les Noirs obtiennent un pion passé faible. Les Blancs peuvent combiner l'attaque contre ce pion avec une avance de pions à l'aile-roi. C'est un exemple simple d'une attaque de minorité. De nos jours, on entend par « attaque de minorité » surtout le plan stratégique dans la position qui se présente très souvent dans diverses variantes du Gambit de la Dame et qui est représentée schématiquement au diagramme 51.

- 51 -



Si nous séparons l'échiquier en deux moitiés, les Blancs ont trois pions à l'aile-dame et quatre à

l'aile-roi, alors que pour les Noirs c'est l'inverse. Une analyse de la position nous montre que la majorité noire à l'aile-dame est paralysée par le pion d4 : l'avance ... c5 mène, après dxç5, à l'affaiblissement du pion d5 et à l'élimination de la majorité de pions à l'aile-dame. Par ailleurs, l'avance ... b6 ou ... b5 affaiblit le pion ç6. La majorité blanche à l'aile-roi n'a pas plus de valeur.

Le plan stratégique correct dans presque toutes les positions avec de telles chaînes de pions, est l'avance b4-b5, qui conduit soit à l'affaiblissement du pion d5 (si les Noirs échangent eux-mêmes par ... çxb5 ou, après bxc6, reprennent en ç6 avec une figure) soit à l'affaiblissement du pion ç6 (si, après bxc6, les Noirs reprennent en ç6 avec le pion b7). Une position de pions caractéristique se présente après 1. b4 a6 2. a4 et 3. b5, lorsque les Noirs prennent deux fois en b5. Alors apparaît en b7 le pion déjà connu des deux premiers exemples : passé mais faible ; tandis que le pion d5 constitue une faiblesse supplémentaire. Dans la formation citée les Noirs viseront du contre-jeu par ... f5-f4.

Voici un exemple simple où les deux camps jouent selon ce plan stratégique.

- 28 -

FOLTYS                      PODGORNÝ  
Prague 1943

Défense Nimzovitch

- |       |     |
|-------|-----|
| 1. d4 | ♘f6 |
| 2. ç4 | e6  |

- |         |       |
|---------|-------|
| 3. ♘c3  | ♙b4   |
| 4. ♖ç2  | d5    |
| 5. çxd5 | exd5  |
| 6. ♙g5  | h6    |
| 7. ♙xf6 | ♗xf6  |
| 8. a3   | ♙xc3+ |
| 9. ♖xc3 | ç6    |
| 10. e3  |       |

Après ces coups, nous voici dans une formation de pions caractéristique ; par leurs coups suivants les Noirs vont simplifier considérablement la position.

- |              |              |
|--------------|--------------|
| 10. ...      | 0-0          |
| 11. ♘f3      | ♙f5!         |
| 12. ♘e5      |              |
| 12. ♙e2 ♘d7! | 13. ♖ç1 ♙e4. |
| 12. ...      | ♘d7          |
| 13. ♘xd7     | ♙xd7         |
| 14. ♙e2      | ♗g6          |
| 15. 0-0      | ♙h3!         |
| 16. ♙f3      | ♙g4          |
| 17. ♙xg4     | ♗xg4         |

- 52 -



Par leurs 14-16<sup>e</sup> coups, les Noirs ont visé l'échange de leur « mauvais » Fou contre le « bon » des Blancs. Dans le diagramme, les Blancs ne disposent que de l'avance d'un seul temps pour effectuer l'attaque de minorité.

- |         |    |
|---------|----|
| 18. b4! | f5 |
| 19. b5  |    |

Maintenant les Noirs commencent l'erreur de jouer 19. ... ♖f6? (Tout aussi mauvais est 19. ... ♗×b5 20. ♖b3.) 20. b×ç6 ♖g6 21. g3, et après la faute grossière 21. ... ♖×ç6?, ils perdent rapidement : 22. ♖b3 ♖f3 23. ♖×b7 ♖aç8 24. ♖×a7 h5 25. ♖e7 ♖8ç7 26. ♖g5 g6 27. a4 ♖e4 28. a5 ♖e8 29. ♖fb1 ♖a7 30. ♖f4 ♗f7 31. ♖b8 1-0

Il fallait jouer 19. ... f4!. Après 20. exf4 les Noirs ont même deux voies vers la nulle :

- a) 20. ... ♗×b5 21. ♖b3 ♖d7 ;
- b) 20. ... ♗×f4 21. b×ç6 ♖ç7.

Après la deuxième possibilité, les Noirs ont un pion faible en ç6 et les Blancs en d4. Même si la première faiblesse est un peu plus sensible (vu qu'elle se situe sur une colonne ouverte !), la position est à peu près en équilibre, eu égard au matériel réduit. Cet exemple montre que, face à l'attaque de minorité b4-b5, la défense noire la plus logique consiste en une contre-attaque avec le pion « f ». Mais bien souvent les Noirs n'arrivent pas à cette contre-action. Pourquoi ? Une attaque de minorité se rencontre le plus souvent dans les diverses variantes du Gambit de la Dame. Quelques exemples :

a) 1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ♗f6 4. ♖g5 ♗bd7 5. ♗×d5 exd5 6. e3 ç6.

b) 1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ♗f6 4. ♗×d5 exd5 5. ♖g5 ç6 6. e3 ♖e7 (6. ... ♖f5 n'est pas bon à cause de 7. ♖f3!) 7. ♖ç2.

c) 1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ♗f6 4. ♖g5 ♖e7 5. ♗f3 0-0 6. e3 ♗bd7 7. ♖ç1 a6 8. ♗×d5 exd5.

Ici, comme dans beaucoup d'autres variantes de l'attaque de mino-

rité, les Blancs peuvent jouer b4 sans grandes difficultés, alors que les Noirs rencontrent de gros problèmes dans la préparation de la contre-action ... f5.

Comment les Noirs doivent-ils se défendre contre l'attaque de minorité ? Dans la plupart des parties d'avant-guerre, les joueurs qui avaient les Noirs cherchaient surtout à obtenir un jeu de figures et de répliquer à l'avance blanche par des contre-actions tactiques à l'aile-roi. Ainsi, dans une de ses premières analyses de la variante c, le Dr Tartacover donne cette suite : 9. ♖ç2 ç6 10. ♖d3 ♖e8 11. 0-0 ♗f8 12. ♖b1 ♗h5 13. ♖xe7 ♖xe7 14. b4 g5?! 15. a4 g4 16. ♗d2 ♖g5. Cela signifie, s'en remettre uniquement à des moyens tactiques et ne pas tenir compte du caractère des chaînes de pions de part et d'autre. Dans la pratique des tournois de plusieurs années, fut démontré clairement qu'un tel contre-jeu noir ne suffit pas. C'est pourquoi on commençait à considérer l'attaque de minorité comme une arme redoutable. Un des derniers exemples de cette conception dans une rencontre de deux grands-maîtres de premier plan, est la partie suivante.

- 29 -

SMYSLOV KERES

Championnat du monde  
Moscou 1948

Gambit de la Dame

- |        |     |
|--------|-----|
| 1. d4  | d5  |
| 2. ç4  | e6  |
| 3. ♗ç3 | ♗f6 |
| 4. ♖g5 | ç6  |

- |          |      |
|----------|------|
| 5. e3    | ♗bd7 |
| 6. ♗×d5  | exd5 |
| 7. ♖d3   | ♖e7  |
| 8. ♗f3   | 0-0  |
| 9. ♖ç2   | ♖e8  |
| 10. 0-0  | ♗f8  |
| 11. ♖ab1 | ♗g6  |
| 12. b4   | ♖d6  |

Les deux derniers coups noirs sont inusuels. Les Noirs n'entreprennent rien pour parer à la poussée blanche à l'aile-dame. Ils veulent, par ... h6, conserver la paire de Fous, et comptent monter une attaque de figures contre le roque blanc.

- 53 -



13. b5 ♖d7 (?)

Conforme au plan choisi serait 13. ... h6 14. ♖×f6 ♖×f6, après quoi 15. e4 ♗f4! 16. e5 ♖e6 17. exd6 ♖g4 ne donne rien.

14. b×ç6 ♖×ç6?

Une erreur évidente, comme dans presque toutes les positions semblables : en général le pion ç6 est plus facile à défendre que les faiblesses b7 et d5 ; après 14. ... b×ç6 15. ♖f5 ♖ç8 16. ♖×d7 ♗×d7, les Noirs ont de meilleures possibilités défensives.

15. ♖b3!

Maintenant apparaissent les conséquences de la faiblesse du

point d5 : il ne reste plus aux Noirs qu'à retirer le Fou de sa position active et à reconstituer, avec une double perte de temps, le regroupement initial des figures.

15. ... ♖e7  
16. ♖×f6!

Cet échange opportun est, en général, une tournure tactique importante dans le cas d'une attaque de minorité. Les Noirs menaçaient (par exemple après 16. ♖b5) 16. ... ♗d7 17. ♖×e7 ♗×e7, et leurs Cavaliers défendent bien les faiblesses de l'aile-dame. Par contre, maintenant le ♖f6 sera hors jeu pour un bon moment.

16. ... ♖×f6  
17. ♖b5 ♖d6  
18. ♖fç1 h5  
19. ♗e2 h4  
20. ♖×ç6

Déjà la pression contre le point d5 porte ses fruits dans la position passive des figures noires. Par conséquent, les Blancs peuvent reporter la faiblesse sur le point ç6.

20. ... b×ç6  
21. ♖a4 ♗e7

La position noire est stratégiquement perdante, car à la longue ils ne pourront plus défendre leurs faiblesses. Correct serait maintenant 22. ♖a6!, et les Noirs ne peuvent guère parer à la menace 23. ♖b7 ; 22. ... h3 23. g3 ne leur offre pas de chances d'attaque non plus, au contraire : cela ne fait qu'affaiblir le pion h3.

Maintenant les Blancs jouèrent incorrectement 22. ♖b7?, de sorte que, par 22. ... a5!, les Noirs obtinrent de bonnes possibilités défensives. Après 23. ♖çb1 ♖eb8! 24. ♖×b8+ ♖×b8 25. ♖×b8+

♖×b8 26. ♗×a5 ♗b1+ 27. ♘e1 ♘f5 28. ♙f1 ♘d6, les Noirs auraient, pour le pion, une position de figures très active.

La suite de la partie fut **23. h3 ♙eb8 24. ♙cb1 ♙×b7 25. ♙×b7 ♘5!** (25. ... ♙b8 était également possible.) **26. ♙b5** (26. d×c5 ♗×c5 27. ♘×h4? d4.) **26. .. ♘×d4 27. ♘f×d4 ♙c8?** (Beaucoup meilleur est 27. ... ♗c7!, et les Noirs pouvaient sans doute tenir bon.) **28. ♘b3 ♗c3 29. ♗×h4 ♙c4 30. g4! a4 31. ♘bd4 ♗×d4 32. ♘×d4 ♗e5?** (Meilleur est 32. ... ♘c6.) **33. ♘f3 ♗d6 34. ♙a5 ♙c8 35. ♙×a4 ♘g6 36. ♗h5 ♗f6 37. ♗f5 ♗c6 38. ♙a7 ♙f8 39. ♙d7 d4 40. ♙×d4 ♙a8 41. a4 1-0**

Même si la partie ne fut pas parfaite du point de vue tactique, elle constitue tout de même une belle preuve des difficultés que les Noirs ont à surmonter quand ils décident de ne répliquer à l'attaque de minorité que par un jeu de figures. Si les Noirs veulent s'y opposer efficacement, ils doivent d'abord choisir le plan stratégique adéquat, en rapport avec le caractère de la position. Hormis le plan le plus logique, l'avance ... f5-f4, dont la réalisation échoue souvent pour des raisons tactiques (comme nous l'avons déjà vu), les Noirs disposent encore de quelques plans compliqués.

Dans les tournois on rencontre surtout les plans stratégiques suivants :

I. Exploitation de la faiblesse du point c4 (le cas échéant c4 et e4).

II. Empêcher l'avance du pion « b » blanc, par ... b5, et élimina-

tion de la faiblesse c6 en occupant le point c4 avec un Cavalier.

III. Modification de la formation des pions après l'échange forcé du Cavalier noir en e4, par ... d×e4.

Dans ce qui va suivre, nous allons expliquer les grands principes qui sont à observer lors de l'application de ces plans stratégiques.

### I. Le combat pour la domination du point e4 (sans l'avance ... b5)

L'avance b4, par laquelle l'attaque de minorité est toujours introduite, a, pour les Blancs, l'inconvénient d'affaiblir le point c4 (b3 n'est plus possible). C'est pourquoi, pour répliquer à l'attaque de minorité, l'occupation du point c4 par une figure (Cavalier) constitue un excellent plan noir ; ainsi l'éventuelle faiblesse est préservée contre des attaques frontales des figures lourdes. La condition tactique indispensable à la réalisation de ce plan est l'échange des Fous des cases blanches. Appliqué régulièrement lors d'une attaque de minorité, ce plan est toutefois souvent interprété comme un but en soi, sans tenir compte de la suite du combat pour la domination des cases blanches.

Ainsi par exemple, dans la variante **1. d4 ♘f6 2. ♘4 e6 3. ♘c3 d5 4. ♗g5 ♗e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 ♘bd7 7. ♙c1 a6 8. ♘×d5 e×d5 9. ♗c2 ♘6 10. ♗d3 ♙e8 11. 0-0 ♘f8 12. ♙b1**, se présenta

déjà souvent le coup **12. ... ♗g4** afin d'échanger les Fous après ... ♗h5-g6.

Dans ma partie avec les Blancs contre Kottnauer 1944, je jouai **13. ♘d2!** (Meilleur que 13. ♘e5 ♗h5 14. ♙fç1 ♘g4 avec simplification.) **13. ... ♗h5 14. b4 ♗g6 15. ♗×g6 ♘×g6 16. ♗×f6! ♗×f6 17. a4**, et maintenant les Noirs se trouvent dans une situation difficile : leur Cavalier est trop éloigné pour pouvoir contrôler c4 et e4, et leur Fou ne peut occuper une position active que moyennant une double perte de temps. La suite fut : **17. ... ♗e7 18. ♙fç1** (18. b5? a×b5 19. a×b5 ♘5! avec un jeu actif ; c'est une tournure dont il faut toujours tenir compte ; il ne faut pas jouer trop tôt b5.) **18. ... ♙c8 19. ♗b3!** (La dernière mesure contre la possibilité donnée dans la remarque précédente.) **19. ... ♗d6 20. b5 a×b5 21. a×b5**. Ici nous pouvons expliquer l'importance du coup ... a6 lors d'une attaque de minorité. Dans ce cas-ci il fut déjà joué avant le début de l'action blanche ; mais souvent les Noirs se demandent s'il faut, par ... a6, retarder l'avance des pions blancs ou non. Ce coup a l'avantage que, après a4 et ... b5, il simplifie la situation à l'aile-dame. Mais il comporte aussi des désavantages : à l'occasion de leur attaque sur la faiblesse c6, les Blancs ont la possibilité d'occuper la colonne « a » ouverte. En même temps, ... a6 affaiblit le point b6 directement et c5 indirectement, car après un éventuel ... b6, il reste un pion en a6. Un autre point tactique apparaît après **21. ... ♗g5!**

**22. ♘f3 ♗f6 23. ♘a4!** : dans beaucoup de situations similaires il n'est pas conseillé d'échanger trop tôt en c6, car cela facilite la défense pour l'adversaire. Ainsi les Blancs peuvent combiner l'attaque sur c6 avec une attaque qu'ils montent soit avec le Cavalier depuis c5, soit avec la Tour depuis a7.

Brièvement la suite de la partie : **23. ... ♘f8 24. ♙c3 g5 25. ♗c2!** (Vu la menace 25. ... g4 26. ♘d2 ♗×h2+! 27. ♙×h2 ♗×f2 et ... ♙e6.) **25. ... g4 26. ♘d2 ♙e6 27. ♘f1 ♘g6 28. ♙c1 ♘e7 29. ♗b3 ♗h4** (Menace ... ♗×h2+ et ... ♙h6.) **30. g3 ♗g5 31. ♘b6! ♙b8 32. ♗a4 ♗f5 33. ♗c2 ♗g6 34. ♙a1! h5 35. ♙a7 h4 36. ♘d7 ♙d8 37. ♙×b7 ♘×b5 38. ♘c5 ♙h6 39. ♙×b5 ♗f6 40. ♘b7 ♙d7**. Maintenant les Blancs obtinrent une position nettement gagnante par **41. ♘×d6 ♙×d6 42. ♗e2**.

Donc, l'échange des Fous des cases blanches n'a de sens que s'il s'appuie sur une position favorable des figures, qui permet un combat efficace pour le point c4. La partie suivante en donne un exemple simple.

- 30 -

TRIFUNOVIC PIRC

Saltsjöbaden 1948

Gambit de la Dame

1. d4	♘f6
2. ♘4	e6
3. ♘c3	d5

- |          |      |
|----------|------|
| 4. ♖g5   | ♗e7  |
| 5. e3    | 0-0  |
| 6. ♖c1   | ♘bd7 |
| 7. ♘f3   | ç6   |
| 8. ♖ç2   | ♖e8  |
| 9. a3    | a6   |
| 10. çxd5 | exd5 |
| 11. ♗d3  | ♘f8  |
| 12. 0-0  | g6!  |
| 13. ♘a4  | ♗e6  |
| 14. ♗h4  | ♘g7  |

Une manœuvre caractéristique, qui permet l'échange des Fous des cases blanches et en même temps mène le Cavalier, via f5, en d6.

- |         |      |
|---------|------|
| 15. ♘ç5 | ♘d7! |
|---------|------|

L'autre Cavalier doit également contrôler le point-clé ç4, ici depuis b6.

- |          |      |
|----------|------|
| 16. ♗xe7 | ♖xe7 |
| 17. b4   | ♘b6! |
| 18. a4   | ♗f5  |
| 19. ♘d2  | ♗xd3 |
| 20. ♖xd3 | ♗f5  |



Comme le montre le diagramme, les Noirs ont exécuté leur plan avec succès ; après ... ♘d6, leur contrôle sur le point ç4 est assuré. En même temps ils empêchent l'avance b5. Si 21. b5, les Noirs peuvent jouer tranquillement 21. ... axb5 22. axb5 ♘d6 ou plus fort 21. ... çxb5! 22. axb5 a5. Par

conséquent, la position noire est préférable.

La tâche noire n'est pas toujours aussi simple que dans cette partie. Les Blancs peuvent renforcer considérablement leur avance, surtout par l'échange de leur Fou contre le Cavalier. Cela pose de nouveaux problèmes aux Noirs.

- 31 -

**KOTOV**                      **PACHMAN**

Venise 1950

**Gambit de la Dame**

- |         |      |
|---------|------|
| 1. d4   | e6   |
| 2. ç4   | ♘f6  |
| 3. ♘ç3  | d5   |
| 4. ♗g5  | ♗e7  |
| 5. e3   | 0-0  |
| 6. ♘f3  | ♘bd7 |
| 7. ♖ç1  | a6   |
| 8. çxd5 | exd5 |
| 9. ♗d3  | ♖e8  |
| 10. 0-0 | ç6   |
| 11. ♖ç2 | ♘f8  |
| 12. a3  |      |

Les Blancs préparent la poussée b5, sans éloigner la Tour de la colonne « ç ».

- |           |     |
|-----------|-----|
| 12. ...   | g6  |
| 13. b4    | ♗e6 |
| 14. ♗xf6! |     |

Un échange connu, qui réfute l'idée trop dogmatique que la paire des Fous soit un avantage en toutes circonstances.

- |          |      |
|----------|------|
| 14. ...  | ♗xf6 |
| 15. a4   | ♘g7  |
| 16. b5   | axb5 |
| 17. axb5 | ♗f5  |
| 18. ♗xf5 | ♘xf5 |



Maintenant les Blancs ont une certaine supériorité : il manque aux Noirs le deuxième Cavalier pour pouvoir dominer ç4. Néanmoins les Noirs peuvent mieux se défendre que dans la partie 29, vu que leur Cavalier va occuper une forte position défensive en d6.

- |              |  |
|--------------|--|
| 19. bxc6 (?) |  |
|--------------|--|

Ce coup n'est pas correct, comme nous l'avons déjà expliqué. 19. ♘a4 donne plus de soucis aux Noirs.

- |         |      |
|---------|------|
| 19. ... | bxc6 |
| 20. ♘a4 | ♖ç8  |
| 21. ♖ç5 | ♘d6  |
| 22. ♘d2 |      |

Le coup du texte est certes nécessaire à la défense du point ç4, mais il enlève au Cavalier la possibilité d'occuper une position d'attaque en e5.

- |          |      |
|----------|------|
| 22. ...  | ♖e7  |
| 23. ♖b1  | ♖b7  |
| 24. ♖xb7 | ♘xb7 |
| 25. ♖a7  | ♘d6  |
| 26. ♖a6  | ♖ç7  |
| 27. ♖ç1  | ♗d8! |
| 28. ♘ç5  | ♖a5! |
| 29. ♖d3  | ♖b5  |
| 30. g3   | ♗b6  |
| 31. ♖b1  | ♖xd3 |
| 32. ♘xd3 | ♗a5! |

- |          |     |
|----------|-----|
| 33. ♘b3  | ♗d8 |
| 34. ♘bç5 | ♗e7 |
| 35. ♘d7  | ♖ç7 |
| 36. ♘b8  | ♘ç4 |

Après vingt coups, les Noirs peuvent enfin réaliser la principale idée de leur plan stratégique.

- |          |      |
|----------|------|
| 37. ♖a1  | ♖ç8  |
| 38. ♘d7  | ♖ç7  |
| 39. ♖a8+ | ♗g7  |
| 40. ♘7e5 | ♘xe5 |
| 41. ♘xe5 | ♗d6  |
| 42. ♘d3  |      |

Les Noirs ont déjà atteint une position de nullité. La meilleure preuve en est la possibilité ... f5 (... h5 est également bon). Mais ils sous-estiment les possibilités blanches et perdent dans une finale intéressante :

- |             |  |
|-------------|--|
| 42. ... ♗f6 | 43. g4! ♗e6? (Préférable : 43. ... ♗g5 44. h3 ♗h4 et ... h5.) 44. ♗g2 ♖b7 45. ♖e8+ ♖e7 46. ♖h8! f6 47. h4! ♖b7 48. ♗f3 ♖f7 49. ♖e8+ ♖e7 50. ♖d8 ♖a7 51. ♘ç5+! (Un coup longtemps prévu et soigneusement préparé ; la finale de Tours gagne vite.) 51. ... ♗e7 52. ♖ç8 ♗ç5 53. dxc5 ♗d7 54. ♖h8 ♗e6 55. ♖d8! ♗e7 56. ♖d6 ♖a6 57. g5! fxg5 58. hxg5 ♗f7 59. ♗g3 ♗e7 60. f3 ♖a3 61. ♗f4 ♖a4+ 62. ♗e5 ♖a3 63. ♖xc6 ♖xe3+ 64. ♗xd5 ♖d3+ (?) 65. ♗e4 ♖ç3 66. f4 ♖ç1 67. ♖ç7+ ♗d8 68. ♖xh7 ♖xc5 69. ♖f7 1-0 |
|-------------|--|

Les expériences avec cette méthode nous incitent à chercher d'autres voies pour réaliser le même plan stratégique. Dans quelques cas l'échange des Fous des cases blanches peut être accéléré et forcé sans perte de temps.

PACHMAN RAGOZINE

Saltsjöbaden 1948

Gambit de la Dame

- |                     |      |
|---------------------|------|
| 1. d4               | d5   |
| 2. ♘f3              | ♘f6  |
| 3. ♝4               | e6   |
| 4. ♘c3              | ♝6   |
| 5. ♝xd5             | exd5 |
| 6. ♖c2              | g6   |
| 7. ♙g5              | ♙g7  |
| 7. ... ♙f5? 8. ♖b3. |      |
| 8. e3               | ♙f5  |
| 9. ♙d3              | ♙xd3 |
| 10. ♖xd3            | ♘bd7 |
| 11. 0-0             | 0-0  |



Le diagramme montre les avantages que les Noirs ont obtenus grâce à leur manœuvre opportune ... g6 et ... ♙f5. Leur Cavalier-dame vise b6, et le Cavalier-roi ira en e4 ou, via e8, en d6. Dans une partie Botvinnik - Euwe, championnat du monde, Moscou 1948, on joua 12. ♘e5 ♖e8! 13. ♘xd7 ♖xd7 14. b4 ♙fe8 nulle. Si 15. b5, alors 15. ... ♘e4, et si 15. ♙xf6 ♙xf6 16. b5, alors 16. ... ♝5! est possible.

- |          |      |
|----------|------|
| 12. ♙ab1 | ♖e7  |
| 13. ♙c1  | ♖e6! |

Menace ... ♘e4.

- |          |      |
|----------|------|
| 14. ♘d2  | ♙fe8 |
| 15. ♙xf6 | ♙xf6 |
| 16. b4   | ♙aç8 |
| 17. b5?  | ♝5!  |
| 18. dxç5 | ♘xç5 |

Tout à coup les Noirs ont l'avantage. En effet, 19. ♖xd5? échoue sur 19. ... ♙xç3 20. ♖xe6 ♘xe6 avec gain. C'est pourquoi 17. b5? était prématuré. Plus tard nous verrons comment les Blancs doivent préparer cette poussée. Dans la partie ils ne parvinrent à se sauver que moyennant une manœuvre défensive extraordinaire : 19. ♖f1! d4! 20. exd4 ♙xd4 21. ♙e1! ♖f5 22. ♘e2 (Cette protection remarquable de la Dame est l'unique défense.) 22. ... ♙f6 23. ♘ç4! ♘e4 (23. ... ♘d3 24. ♘g3.) 24. ♘g3 ♘xg3 25. ♙xe8+ ♙xe8 26. hxg3 ♙d4 27. ♙d1 (27. ♘d6? ♙xf2+.) 27. ... ♖ç5 28. ♘a5 ♙d8 29. ♙d2 ♖ç7 30. ♘b3 ♙b6 31. ♙xd8+ ♖xd8 32. ♖e2, et la partie se termina par la nulle au 60<sup>e</sup> coup.

L'échange accéléré des Fous des cases blanches n'est possible qu'avec une certaine suite de coups. Dès lors, dans d'autres variantes, il faut chercher d'autres améliorations dans le combat pour l'occupation du stratégiquement important point ç4. La partie suivante en est un bon exemple.

FILIP

FICHTL

Match 1951

Gambit de la Dame

- |         |      |
|---------|------|
| 1. ♝4   | e6   |
| 2. d4   | d5   |
| 3. ♘ç3  | ♘f6  |
| 4. ♙g5  | ♙e7  |
| 5. ♘f3  | 0-0  |
| 6. e3   | ♘bd7 |
| 7. ♙ç1  | a6   |
| 8. ♝xd5 | exd5 |
| 9. ♙d3  | ♙e8  |

Les Noirs ne perdent pas de temps avec ... ç6 et regroupent immédiatement leurs Cavaliers.

- |         |     |
|---------|-----|
| 10. ♖ç2 | g6  |
| 11. 0-0 | ♘b6 |
| 12. ♘d2 |     |

Fort seulement en apparence est 12. ♘e2 ç6 13. ♘g3 ; les Noirs répliquent 13. ... ♘e4!, par exemple 14. ♙f4 ♙d6! 15. ♙xe4 dxe4 16. ♘xe4 ♙xf4 17. exf4, et la supériorité des pions est dévalorisée par la faiblesse de d4 et f4.

- |          |       |
|----------|-------|
| 12. ...  | ♘h5   |
| 13. ♙xe7 | ♙xe7! |
| 14. ♘b3  | ♘g7   |
| 15. ♘ç5  | ç6    |

Maintenant les Blancs ne doivent pas espérer réaliser l'attaque de minorité, vu qu'ils ne peuvent empêcher la manœuvre ... ♙f5 avec transfert du ♘g7 en d6.

- |         |  |
|---------|--|
| 16. ♙ç1 |  |
|---------|--|

Les Blancs tentent de conserver l'initiative à l'aide d'une percée au centre. Une telle action n'est que rarement avantageuse dans de telles positions.

( voir diagramme n° 57 )

- |          |      |
|----------|------|
| 16. ...  | ♙f5  |
| 17. ♙xf5 | ♘xf5 |



- |           |      |
|-----------|------|
| 18. ♖d3   | ♖d6  |
| 19. e4?   | dxe4 |
| 20. ♘3xe4 | ♖ç7  |

Par la suite le pion d4 se révélera une méchante faiblesse, de sorte que les Noirs peuvent réaliser leur avantage par un jeu précis :

- |                              |                          |
|------------------------------|--------------------------|
| 21. ♘f6+                     | ♘g7 22. ♙xe7             |
| ♖xe7 23. ♘h5+                | ♘f8 24. ♘g3              |
| ♘xg3 25. hxg3                | ♘d5 26. ♖b3 b6           |
| 27. ♘d3 a5 28. ♙ç1           | ♙ç8 29. ♘e5              |
| ♖d6 30. a3                   | ♘g7 31. ♖ç4              |
| ♙ç7 32. ♖a6                  | ç5 33. ♘ç4               |
| ♖e6 34. ♙d1                  | ♖e2 35. ♙f1              |
| çxd4 36. b3                  | d3 37. ♘xb6?             |
| ♘xb6? (37. ... ♖xf1+!        | gagnait immédiatement.)  |
| 38. ♖xb6                     | ♙d7 39. ♖ç6              |
| ♖e7 40. ♖ç3+                 | f6 41. ♙d1               |
| d2 42. ♘f1                   | ♖d6 43. g4               |
| ♖h2 44. ♖h3                  | ♖e5 45. ♖e3              |
| ♖xe3 46. fx e3               | ♙d3 47. b4               |
| ♙xe3 48. bxa5                | ♙xa3 49. ♙xd2            |
| ♙xa5, et les Noirs gagnèrent | au 84 <sup>e</sup> coup. |

Egalement dans cette partie les Blancs commirent une erreur stratégique, en négligeant d'échanger, en temps utile, leur ♙g5 contre le Cavalier. Dans la partie suivante la tâche des Noirs est beaucoup plus difficile.

PACHMAN PODGORNY

Prague 1950

Gambit de la Dame

Les coups 1 - 11 comme dans la partie précédente, 12. ♖xf6! ♖xf6 13. ♘e2 ♘c6 14. ♘d2 ♖g4 15. ♘g3 ♘c8 16. ♘b3 ♘d6 17. ♘c5 ♖h4!

Evaluation correcte de la situation. Le « bon » Fou n'est pas actif ; donc les Noirs font bien d'abandonner la paire des Fous.

18. ♖fe1 ♖xg3  
19. h×g3 ♖f6

Menace ... ♖f5.

20. ♖b3



Le coup du texte empêche 20. ... ♖f5, ce qui serait suivi de 21. ♖xf5 ♖xf5 22. ♘xb7! ♖b8? 23. ♘xd6. Mais en même temps les Blancs ont rendu impossible l'attaque de minorité, et il ne leur reste qu'une petite pression à l'aile-dame. Après la nécessaire 20. ... ♖ab8 les Noirs peuvent certainement tenir bon.

20. ... b5?

Au paragraphe suivant nous verrons quand il faut effectuer cette

avance ; elle n'est bonne que lorsque le pion blanc se trouve en b4, car alors le Cavalier noir ne peut plus être chassé par b3. Maintenant la faiblesse ♘c6 va se faire sentir, et la suite de la partie n'est que la réalisation technique de la supériorité blanche :

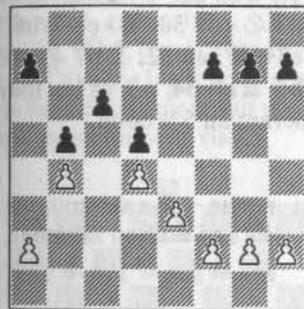
21. ♖c2 ♖g7 22. ♖c3 ♘e4 23. ♖xe4 d×e4 24. ♘b7! ♖d7! (27. ... ♖ac8? 25. d5 ♘xd5 26. ♖xf6+ ♖xf6 27. ♘d6 avec gain.) 25. ♖b4 h5 26. ♖d6 ♖xd6 27. ♘xd6 ♖e7 28. ♘b7 a5 (28. ... ♖e6 29. ♘a5.) 29. ♘c5 ♖e6 30. ♘xe6! ♖xe6 31. ♖c5 ♖a6 32. ♖eç1 ♖b6 33. ♘f1 ♘f6 34. ♖e2 ♖e7 35. f3 e×f3+ 36. g×f3 f5 37. ♖d3 ♖d7 38. ♖1c2 ♖d6 39. b3

(Afin de pouvoir disposer de la percée a4.) 39. ... ♖b8 40. e4 f×e4+ 41. f×e4 ♖f6? (Egalement insuffisant est 41. ... ♖f8 42. e5 ♖e6 43. ♖e4!, par exemple 43. ... ♖f5 44. a4 b×a4 45. b×a4 ♖g5 46. ♖xa5 ♖g4+ 47. ♖d3 ♖×g3+ 48. ♖c4, et les Blancs gagnent grâce à la position active de toutes leurs figures, ou 43. ... ♖f1 44. ♖e2! suivi de la percée d5.) 42. e5 ♖e6 43. ♖e4 g5 44. d5 ♘xd5+ 45. ♖xd5+ ♖e8 46. ♖f5 ♖e7 47. ♖h2 ♖f7+ 48. ♖×g5 ♖e7 49. ♖×h5 ♖g8+ 50. ♖h4 ♖f2 51. ♖g5 ♖h8+ 52. ♖g4, et les Blancs gagnèrent au 75<sup>e</sup> coup.

Mis à part le succès blanc dans cette partie, le système noir suffit pour un jeu égal. Par conséquent, le combat pour l'occupation du stratégiquement très important point ♘c4, est un bon plan défensif dans beaucoup de positions d'attaque de minorité.

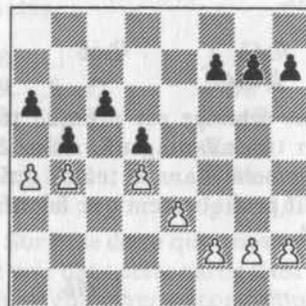
II. La poussée ... b7-b5

La deuxième méthode par laquelle les Noirs peuvent se défendre contre l'attaque de minorité, est l'avance ... b7-b5. Déjà dans la dernière partie nous avons vu jouer ce coup à un mauvais moment. A la lumière de cette partie, nous pouvons énoncer le premier principe : il faut jouer ... b5 seulement quand les Blancs ont joué b4. Voici le schéma de la structure de pions qui en résulte :



Le but principal des Noirs est l'occupation de ♘c4 avec un Cavalier. La faiblesse de leur position est le pion ♘c6, que les Blancs peuvent attaquer avec le Cavalier depuis e5 ou avec des pièces lourdes le long de la colonne « c ». Après une éventuelle ouverture du centre par e4, le pion ♘c6 peut, dans certains cas, être attaqué par le Fou depuis e4 ou f3. Les Blancs peuvent également exploiter la faiblesse de ♘c5 en l'occupant avec un Cavalier. Une autre possibilité stratégique pour les Blancs est l'avance a4, afin d'ouvrir, en temps utile, la colonne « a ». Comme a4 se fait parfois avant ... b5, il faut examiner le diagramme suivant,

où fut joué (par rapport au diagramme précédent) a4 et ... a6 :



Visiblement, l'avantage blanc est leur position active sur la colonne « a ». Par contre, la faiblesse du pion b4 pourrait se manifester négativement, car il peut facilement devenir un but d'attaque pour les Noirs (par exemple menace par ♖d6, ♖e7, ♖b8 etc.).

Le résumé de toutes les possibilités actives blanches montre à quel point les Noirs doivent être prudents avant de se décider pour l'importante avance ... b5. Voici un exemple où ce coup est intempé-  
pestif.

FILIP

YEZEK

Marianské Lazne 1951

Gambit de la Dame

- |         |      |
|---------|------|
| 1. d4   | d5   |
| 2. ♘c4  | e6   |
| 3. ♘c3  | ♘f6  |
| 4. ♘xd5 | e×d5 |
| 5. ♖g5  | ♖e7  |
| 6. e3   | ♘c6  |
| 7. ♖c2  | ♘bd7 |
| 8. ♖d3  | ♘f8  |

Ce transfert de Cavalier avant le roque est assez fréquent ; pourtant il a également des inconvénients.

9. ♖f3 ♘e6  
10. ♗xf6!

Cet échange est presque toujours très avantageux. Assez curieusement, dans le temps on ne jouait pratiquement que le retrait ♗h4.

10. ... ♗xf6  
11. 0-0 g6  
12. b4 0-0  
13. ♘a4 a6  
14. ♘ç5 ♖e7  
15. ♗ab1 ♘g7

Evidemment il était difficile de jouer ... b6 ; pourtant c'est encore ce coup qui offrait le plus de possibilités aux Noirs. Le coup du texte est stéréotypé et ne mène à rien, car toute la manœuvre est retardée de quelques coups.

16. a4 b5?

- 61 -



Certes, les Noirs poursuivent le plan stratégique correct (diriger le Cavalier en ç4), cependant, du point de vue tactique il est irréaliste car les Blancs obtiennent en peu de coups une attaque irrésistible à l'aile-dame (sur la colonne

« a »). Très important est le fait que le ♘ç5 occupe déjà une très forte position.

17. ♘d2 ♘f5  
18. ♘db3 ♘d6  
19. ♗a1 ♘d7  
20. ♗a2! ♘ç4  
21. ♗fa1 ♗ab8  
22. axb5 axb5  
23. ♗a7 ♗fd8  
24. ♗1a6

La pénétration des Noirs paralyse complètement la position noire.

Il suivit encore 24. ... ♖e8 25. ♗ç7 ♗e7 26. ♗aa7 ♗xç5 27. ♘xç5 ♘b6 28. ♘xd7 ♗xd7 29. ♗xd7 ♘xd7 30. ♖xç6 ♘b6 31. ♖xe8+ ♗xe8 32. ♗b7 ♘ç4 33. ♗xb5 ♗a8 34. g3, et les Blancs gagnèrent au 53<sup>e</sup> coup.

La partie suivante montre la poussée ... b5 au bon moment.

- 36 -

PACHMAN AVERBACH

Saltsjöbaden 1952

Gambit de la Dame

1. d4 ♘f6 2. ç4 e6 3. ♘f3 d5 4. ♗g5 ♗b4+ 5. ♘ç3 h6 6. ♗xf6 ♖xf6 7. çxd5 exd5 8. ♗ç1 (Le mieux est sans doute 8. ♖a4+.) 8. ... 0-0 9. a3 ♗xç3+ 10. ♗xç3 ç6 11. e3 ♗e8 12. ♗e2 a5!

Une tournure tactique importante, qui est souvent possible en cas d'attaque de minorité ; après l'avance b4, les Noirs forcent l'ouverture de la colonne « a », affai-

blissant en même temps le pion b4, une bonne préparation à la manœuvre défensive ... b5.

13. 0-0 ♗g4

Après 13. ... a4, la faiblesse du pion noir nécessitera tôt ou tard ... b5 ; il est douteux que, dans ce cas, les Noirs parviennent également à transférer à temps le Cavalier en ç4.

14. b4 axb4  
15. axb4 ♘d7  
16. ♖b3

Immédiatement 16. b5? échoue sur 16. ... ç5. Cependant, un peu plus prometteur est 16. ♖ç2, et seulement après 16. ... ♗f5 on joue 17. ♖b3, ce qui évite l'échange du Cavalier blanc, qui, après le prochain coup noir aurait pu intervenir puissamment via e5.

- 62 -



16. ... b5!

Le moment opportun pour l'avance ; le jeu s'équilibre tout de suite.

17. ♗fç1 ♗e6  
18. ♖b2

Après 18. ♘e5 ♗xe2 19. ♘xd7 ♖e7 20. ♘e5 ♗ç4!, les Noirs occupent ç4, à titre d'exception, avec le Fou au lieu du Cavalier. Le coup du texte vise l'échange des

pièces lourdes sur la colonne « a », qui est nécessaire si les Blancs veulent éviter de se trouver en désavantage.

18. ... ♗xf3  
19. ♗xf3 ♘b6  
20. ♗a3 ♗ee8  
21. ♗xa8 ♗xa8  
22. ♗a1 ♖d8  
23. h3 1/2 - 1/2

Sur base de ce que nous venons de voir dans cette partie il est possible d'énumérer les conditions qui permettent aux Noirs de se défendre efficacement contre l'attaque de minorité, par ... b5 :

1. la possibilité d'une défense active du faible pion ç6 (cf. le 17<sup>e</sup> coup) ;

2. l'occupation de la colonne « a » ou du moins la possibilité d'une élimination de la pression blanche le long de cette colonne ;

3. la perspective de transférer rapidement le Cavalier noir (ou exceptionnellement le Fou, cf. remarque au 18<sup>e</sup> coup) en ç4.

Revenons un instant sur la partie 32. Les Blancs commettent une grave erreur en jouant 17. b5?. Imaginons qu'ils jouent mieux et préparent cette avance par 17. ♖ç2 ♗g7 18. ♖b3 : la réponse noire serait 18. ... b5!, et le diagramme 63 montre que, dans ce cas, les Noirs ont également un bon jeu.

( voir diagramme n° 63 )

Leur Cavalier menace de passer, via b6, en ç4, leur Fou peut, depuis f8, attaquer la faiblesse b4, et le pion f7 est disposé à l'avance agressive jusqu'en f4. De tout ce qui précède nous pouvons déduire la conclusion suivante sur l'utilisa-



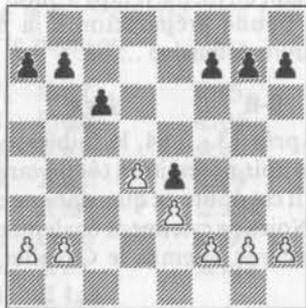
tion de ... b5 dans ce genre de positions : c'est une poussée très risquée, qui crée des faiblesses dans la position noire ; mais sous certaines conditions, c'est la défense la plus efficace contre l'attaque de minorité.

### III. La modification de la formation de pions après ... d5xe4

Une des défenses noires les plus fréquentes contre l'attaque de minorité est l'occupation de la case e4 par le Cavalier. Dans la plupart des cas les Blancs sont contraints à l'échange de cette forte figure centralisée, après quoi se présente une position dont voici la représentation schématique :

( voir diagramme n° 64 )

En déplaçant le pion d5 en e4, les Noirs ont augmenté quelque peu leurs chances tactiques à l'aile-roi, tandis que le pion e4 resserre la position blanche. Ensuite, les Noirs ont trouvé en d5 un solide point d'appui pour leurs figures. De toutes façons ils ont



perdu la possibilité de lutter efficacement pour l'occupation de c4. Ici aussi le plan stratégique fondamental des Blancs est l'avance b2-b4-b5, qui, après ... cxb5, leur rapporte un pion passé protégé en d4. Un exemple simple de la réalisation de cette avance se trouve dans la partie Ivkov - Fischer, Santa Monica 1966 :

### IVKOV FISCHER



Comme le lecteur attentif s'en sera douté, ici les Blancs auraient dû jouer 23. b4, ce qui sape l'attaque de minorité et donne l'égalité. Mais Ivkov voulut modifier la structure des pions selon notre dernier schéma et joua 23.  $\text{d6}$   $\text{b6}$  24.  $\text{e5}$ . Il suivit 24. ...  $\text{dxe5}$  25.  $\text{exe5}$   $\text{dxe5}$  26.  $\text{dxe5}$

b4! et, malgré les Fous différents, les Noirs prirent rapidement un avantage décisif : 27.  $\text{axb4}$   $\text{axb4}$  28.  $\text{e3}$  (28.  $\text{cxb4}$   $\text{bxb4}$  n'est pas beaucoup meilleur : b2, mais aussi e5, constituent de sérieuses faiblesses !) 28. ...  $\text{exe3}$  29.  $\text{fxe3}$   $\text{bxc3}$  30.  $\text{bxc3}$   $\text{c5}$  31.  $\text{e2}$   $\text{ec8}$  32.  $\text{a3}$   $\text{f8}$  33.  $\text{b3}$   $\text{e7}$  34.  $\text{g2}$   $\text{d8!}$  (Le Fou vise a5, après quoi c3 ne pourra plus être défendu.) 35.  $\text{a6}$   $\text{a8}$  36.  $\text{f3}$   $\text{c7!}$  (36. ...  $\text{xa6}$  37.  $\text{b8}$ .) 37.  $\text{b5}$   $\text{c4}$  38.  $\text{b7}$   $\text{a3}$  39.  $\text{e3}$   $\text{g7}$  40.  $\text{c8}$   $\text{axc8}$  41.  $\text{e1}$   $\text{c2}$  42.  $\text{d7}$ , et les Blancs abandonnèrent la partie ajournée.

Evidemment, les conditions pour cette action typique ne sont pas toujours aussi favorables ; la modification de la structure des pions signifie souvent aussi une modification de l'espace disponible au centre pour les deux camps.

Voici encore deux autres parties pour étudier le caractère de la position après ... d5xe4.

### RAGOZINE KOTOV

Moscou 1947

#### Gambit de la Dame

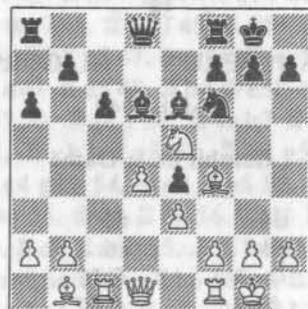
- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. $\text{d4}$   | $\text{d5}$   |
| 2. $\text{c4}$   | $\text{e6}$   |
| 3. $\text{cf3}$  | $\text{cf6}$  |
| 4. $\text{g5}$   | $\text{e7}$   |
| 5. $\text{e3}$   | $\text{bd7}$  |
| 6. $\text{cf3}$  | 0-0           |
| 7. $\text{c1}$   | $\text{a6}$   |
| 8. $\text{cxd5}$ | $\text{exd5}$ |
| 9. $\text{d3}$   | $\text{c6}$   |
| 10. 0-0 (?)      |               |

Une erreur tactique, qui permet aux Noirs la réalisation immédiate d'une manœuvre libératrice. Après 10.  $\text{c2}$   $\text{e8}$  11. 0-0, les Noirs ne peuvent jouer 11. ...  $\text{e4?}$  à cause de 12.  $\text{xe4}$  ; ils doivent jouer d'abord ...  $\text{f8}$ .

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 10. ...         | $\text{e4!}$ |
| 11. $\text{f4}$ |              |

De même après 11.  $\text{xe7}$   $\text{xe7}$  12.  $\text{xe4}$   $\text{dxe4}$  13.  $\text{d2}$   $\text{f6}$ , les Blancs n'ont pas de perspectives d'avantage : les Noirs peuvent jouer  $\text{c8}$  soit en f5, soit, dans certains cas, après ... b6, en b7.

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 11. ...          | $\text{df6}$  |
| 12. $\text{e5}$  | $\text{d6}$   |
| 13. $\text{xe4}$ | $\text{dxe4}$ |
| 14. $\text{b1}$  | $\text{e6}$   |



Maintenant les Noirs occupent le point d'appui d5 avec leur Fou et ont un bon jeu car l'avance à l'aile-dame prend trop de temps aux Blancs.

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 15. $\text{g3}$ | $\text{d5}$  |
| 16. $\text{h4}$ | $\text{e7}$  |
| 17. $\text{g3}$ | $\text{e8!}$ |
| 18. $\text{c2}$ | $\text{d6}$  |

Menace de gagner le Cavalier par ... f6. Dès lors les Blancs doivent choisir le deuxième plan, mentionné au début : l'échange des pions au centre.

19. f3 f6  
 20. ♖g4 ♜e8  
 21. ♗f2 f5  
 22. fxe4 ♗xe4  
 23. ♙e5 ♙g5!

Maintenant les figures noires sont si actives qu'il ne reste plus aux Blancs qu'à simplifier le plus vite possible et à jouer pour la nulle.

24. ♗xe4 fxe4  
 25. ♖e2 ♖d7  
 26. g3 ♖e6  
 27. h4 ♙e7  
 28. ♜f4 ♙d6  
 29. ♙xd6 ♖xd6  
 30. ♜cf1 1/2 - 1/2

38

STAHLBERG GLIGORIC

Match 1949

Gambit de la Dame

1. d4 d5  
 2. ♘c4 e6  
 3. ♗c3 ♗f6  
 4. ♙g5 ♙e7  
 5. e3 ♗bd7  
 6. ♗f3 0-0  
 7. ♜c1 ♘c6  
 8. ♙d3 dxc4  
 9. ♙xc4 ♗d5  
 10. ♙xe7 ♖xe7  
 11. 0-0 ♗xc3  
 12. ♜xc3 e5  
 13. ♖c2 e4  
 14. ♗d2 ♗f6  
 15. ♜c1

Usuel mais pas correct : après 15. ♜b1!, le pion blanc serait prêt à avancer.

15. ... ♙h8!

- 67 -



Tactiquement bien fondé : les Noirs préparent l'échange des Fous par ... ♙e6, ce qui, autrement, échouerait sur 16. ♗xe4 ♙f5 17. ♗xf6+. Après 15. ... ♙f5, les Blancs prennent l'avantage, par exemple 16. a3 ♜ad8 17. b4 a6 18. ♙b3! ♜fe8 19. ♜c5 (Pirc - Gernik, 1947).

16. a3?

La lente préparation de b4 permet aux Noirs un contre-jeu efficace. Correct est 16. b4! ♖xb4 17. ♗xe4 ♙f5 18. ♙d3 ♗xe4 19. ♙xe4 ♙xe4 20. ♖xe4, et le fort centre, en plus des colonnes ouvertes à l'aile-dame, assure aux Blancs une supériorité petite mais durable.

16. ... ♙e6  
 17. ♙xe6

17. ♗xe4? ne va pas à cause de 17. ... ♙f5, et le Cavalier ne peut être pris avec échec comme dans la remarque au 15<sup>e</sup> coup.

17. ... ♖xe6

Les Noirs ont tiré un gros avantage de la simplification. Ils menacent déjà ... ♗d5 et ... f5 avec un jeu actif à l'aile-roi, de sorte que les Blancs se voient contraints de renoncer à l'action habituelle à l'autre aile.

18. ♜b3 ♜fb8!

La meilleure défense. Si 18. ... ♜ab8?, alors 19. ♖c5! a6 20. ♜xb7!, et si 18. ... ♖e7, alors 19. ♖c5 est très désagréable.

19. f3

Une tentative nécessaire de mieux placer les figures. Les Noirs menaçaient la forte manœuvre ... a5-a4, après quoi leurs Tours seraient prêtes pour des opérations actives.

19. ... exf3  
 20. ♗xf3 ♗e4  
 21. ♖c4 ♖xc4  
 22. ♜xc4 ♜e8  
 23. ♜c2

Evidemment pas 23. ♜xb7? ♗d6.

23. ... ♜e7  
 24. ♗d2

- 68 -



Cette position mérite l'attention à cause de l'intéressante question stratégique : les Noirs doivent-ils échanger le Cavalier ?

24. ... ♗xd2?

« Non ! » est la bonne réponse. Après l'échange des Cavaliers, les Blancs ont les mains libres pour une action typique à l'aile-dame ; leur unique faiblesse, le pion e3, peut facilement être protégée par

le Roi. Après 24. ... ♗d6, les Noirs se maintiennent sans peine, car leur Cavalier enraie la progression blanche à l'aile-dame, tout en menaçant plusieurs attaques à l'autre aile (... ♗f5). Ici aussi les Noirs finissent par parer à toutes les attaques, mais moyennant de grandes difficultés.

25. ♜xd2 ♜d8 26. ♗f2 g6 27. ♜c3 ♗g7 28. b4 f5 29. g3 ♗f6 30. a4 ♜d5 31. ♜b2 ♗e6 32. b5 ♗d6 (Après 32. ... ♘xb5 33. axb5, le pion a7 devient très faible.) 33. bxc6 bxc6 34. ♜b8 ♜a5 35. ♜c4 ♗d5 36. ♜cb4 ♗d6 37. ♜d8+ ♗c7 38. ♜a8 ♗d6 39. ♜c8 ♜c7 40. ♜d8+ ♗e7 41. ♜h8 ♗d6 42. ♗f3 ♗e6 43. ♜e8+ ♗d6 44. ♜c4 ♜d5 (44. ... ♘c5? 45. ♜d8+ ♗e6 46. d5+ ou 45. ... ♗e7 46. ♜d5.) 45. ♜d8+ ♜d7 46. ♜h8 c5 47. dxc5+ ♜xc5 48. ♜d4+ ♜d5 49. ♜h4 ♗e5! (49. ... h5? 50. ♜g8.) 50. ♜4xh7 ♜xh7 51. ♜xh7 ♜a5 52. ♜h4 g5 53. ♜c4 g4+ 54. ♗e2 ♜a6 55. ♜f4 (Ou 55. ♗d3 ♜d6 56. ♜d4 ♜h6 57. ♜d7 ♜a6.) 55. ... ♜b6! (Meilleur que 55. ... ♜h6 56. e4 ♜xh2 57. ♗e3.) 56. ♜c4 1/2 - 1/2

Sur base des trois derniers exemples il est possible de tirer quelques conclusions, par rapport à la modification dans la formation des pions, après ... d5xe4 dans la défense contre l'attaque de minorité.

En général, cette modification est favorable aux Noirs lorsque plusieurs figures restent en jeu (cf. partie 37) ; alors les Noirs ont habituellement de bonnes perspectives à l'aile-roi. Les Blancs ont de bonnes chances avec le matériel ♖ + 2 ♜ + ♗ contre ♖ + 2 ♜

+ ♖ (cases blanches) ou ♜ + 2 ♚ + ♘ + ♙ contre ♜ + 2 ♚ + ♘ + ♙ (les Fous des cases blanches). Avec ♜ + 2 ♚ + ♘ contre ♜ + 2 ♚ + ♘ les chances blanches sont généralement moindres, même lorsqu'une des pièces lourdes est échangée. Par contre, la défense noire est malaisée quand il n'y a plus que des pièces lourdes (cf. 24<sup>e</sup> coup de la dernière partie).

Ces principes, qui concernent les figures, n'ont qu'une valeur générale. Ils sont d'application dans la plupart des cas connus de la pratique des tournois mais peuvent perdre de leur valeur dans certaines circonstances concrètes. Il en va de même de tous les principes stratégiques aux Echecs, à l'étude desquels il ne faut pas perdre de vue l'importance d'une analyse poussée de chaque position.

Dans le cadre de ce thème (attaque de minorité) nous devons examiner encore une question : cette attaque n'est-elle pas également empêchée quand l'adversaire garde son pion « ç » en ç7 (ç2) ? Nous avons déjà rencontré brièvement cet élément dans la partie 33. Cependant, d'habitude le pion ç7 (ç2) est faible et peut être attaqué par l'adversaire sur la colonne ouverte. Dans la partie suivante, les Noirs exécutent tout à fait normalement l'attaque de minorité, nonobstant le fait que le pion « ç » blanc reste en ç2 jusqu'à la fin.

PLATONOV PETROSSIAN

1970

Défense Pirc

- |          |      |
|----------|------|
| 1. e4    | g6   |
| 2. d4    | ♙g7  |
| 3. ♘ç3   | d6   |
| 4. ♙ç4   | ç6   |
| 5. ♘f3   | ♘f6  |
| 6. 0-0   | d5   |
| 7. e×d5  | ç×d5 |
| 8. ♙e2   | 0-0  |
| 9. ♚e1   | ♙f5  |
| 10. ♘e5  | ♘bd7 |
| 11. ♙f4  | ♚ç8  |
| 12. ♙d3  | ♙×d3 |
| 13. ♜×d3 | e6   |
| 14. ♚ad1 | ♜b6  |
| 15. ♘×d7 | ♘×d7 |
| 16. ♙ç1  |      |



16. ... ♜ç6!

Prépare l'avance ... b5. Comme ç2 n'est protégé que par la ♜d3, les Noirs peuvent effectuer éventuellement ce coup stratégiquement important sans jouer préalablement ... a6. Les Blancs doivent y faire attention et tenter de rendre difficile l'avance du pion « b » : 17. ♚e2 a6 18. a4. Au lieu de cela ils poursuivent quelque but irréal à l'aile-roi.

- |          |    |
|----------|----|
| 17. ♜h3? | b5 |
| 18. a3   | a5 |
| 19. ♚d2  |    |

19. ♚e2 aurait déjà l'important désavantage que, après ... b4, le Cavalier ne disposerait plus que de b1. C'est pourquoi Platonov préfère transférer son Cavalier, via d1, en e3, acceptant la mise à l'écart du ♙ç1.

- |          |      |
|----------|------|
| 19. ...  | b4   |
| 20. a×b4 | a×b4 |
| 21. ♘d1  | ♚a8! |

Il est remarquable avec quelle rapidité la position blanche va s'écrouler maintenant. Par contre, par 21. ... ♘b6 les Noirs auraient obtenu beaucoup moins ; il vaut mieux conduire le Cavalier, via f6, en e4.

- |          |      |
|----------|------|
| 22. ♘e3  | ♘f6! |
| 23. ♚d3  | ♘e4  |
| 24. ♚ed1 |      |

Après 24. f3, la ♜h3 serait coupée de l'aile-dame ; en plus, alors ... ♘d6 et ... ♘b5 sont très forts.

- |         |     |
|---------|-----|
| 24. ... | ♚a1 |
| 25. ♜h4 | ♜b6 |

Maintenant les Blancs n'ont pas de parade suffisante contre la menace 26. ... ♙×d4! 27. ♚×d4 ♚×ç1 avec gain de pion. Si 26. ç3, alors simplement 26. ... ♚ç8. Après 26. f3, décide également 26. ... ♙×d4! 27. f×e4 ♚×ç1.

- |         |    |
|---------|----|
| 26. ♘g4 | h5 |
| 0-1     |    |

Après 27. ♘e5 ♙f6!, les Blancs perdent du matériel (28. ♜f4 ♙g5 ; 28. ♜h3 ♙×e5).

## LES POINTS STRATÉGIQUES

La plus grande partie du Tome I était consacrée à l'action des figures et des pions. Nous y avons vu que la fonction d'une seule pièce influence souvent le caractère de toute la position.

Dans la pratique il arrive fréquemment que la réussite d'un plan stratégique peut être déterminée par un facteur apparemment encore beaucoup moins important, à savoir la domination d'une ou de plusieurs cases. Nous avons déjà rencontré de tels cas. Ainsi, au chapitre « Les pièces légères » (Tome I), où nous avons souligné la grande importance de points d'appui pour le plein développement de la puissance du Cavalier. Dans certains cas, la domination d'un seul point d'appui suffit pour décider de l'issue de la partie. Au Tome 2 nous avons expliqué en détail l'importance du contrôle des cases centrales.

Les cases qui revêtent une importance particulière pour l'évaluation du caractère de la position et le plan, s'appellent « points stratégiques ». Dans ce chapitre nous traiterons de trois cas importants :

- I. Les figures en position avancée
- II. Les pions avancés
- III. Les points faibles de la chaîne de pions

### I. Les figures en position avancée

Une des possibilités les plus importantes d'obtenir une supériorité (soit par un avantage matériel soit par la paralysie de l'action de figures adverses), est la pénétration de figures dans la position adverse. Nous savons déjà que la pénétration des Tours sur la 7<sup>e</sup> ou la 8<sup>e</sup> rangée constitue un des buts stratégiques les plus importants lors d'actions sur une colonne ouverte, et amène presque toujours une supériorité déci-

ve pour le camp actif. La pénétration de pièces légères n'a pas d'efficacité particulière lorsqu'elle a un caractère provisoire et que l'adversaire peut chasser la figure en question. Il en va autrement quand une figure parvient à occuper un solide point d'appui dans la position adverse. Une telle figure peut décider la partie par le fait qu'elle limite la liberté d'action des figures adverses, attaque les faiblesses adverses et permet une augmentation de la pression positionnelle ou un dénouement combinatoire.



14. — Prépare l'exercice 14. Comme c'est très protégé que par la 7<sup>e</sup> les Noirs peuvent s'élancer effectivement ce coup stratégique est très important sans doute probablement... Les Blancs doivent y faire attention et tenter de rendre difficile l'avance de ce pion... (Text continues with chess analysis)

Il est difficile de donner des principes généraux pour la création de tels points d'appui et leur occupation par des figures. Il est plus utile de montrer, à l'aide d'autres exemples, comment on peut exploiter la position avancée de figures.

e6, qui va servir bientôt de bon point d'appui pour les figures blanches. Après 12. ... ♔d7, le jeu est à peu près en équilibre, de même après l'intéressante suggestion de Réti, 12. ... g5 (13. f×g6 ♖×g6 14. ♖×f6 ♔e5 15. ♖f1 ♔×ç3 16. b×ç3 ♖×e4).

- 40 -

LASKER                      CAPABLANCA

Saint-Petersbourg 1914

Partie Espagnole

- |          |        |
|----------|--------|
| 1. e4    | e5     |
| 2. ♖f3   | ♗ç6    |
| 3. ♔b5   | a6     |
| 4. ♔×ç6  | d×ç6   |
| 5. d4    | e×d4   |
| 6. ♖×d4  | ♖×d4   |
| 7. ♗×d4  | ♔d6    |
| 8. ♗ç3   | ♗e7    |
| 9. 0-0   | 0-0    |
| 10. ♗b3  | ♖e8    |
| 11. f4   | f6 (?) |
| 12. f5!? |        |

Un coup surprenant, par lequel les Blancs abandonnent l'avantage de leur majorité de pions à l'aile-roi et cèdent volontairement à l'adversaire le point d'appui e5. Lasker veut, d'une part, limiter la force des figures noires (♔ç8!) et, d'autre part, préparer le développement du ♔ç1 en f4. En même temps il espère parvenir ultérieurement à la manœuvre ♗d4 et ♗çe2-f4-e6.

12. ...                      b6 (?)

Capablanca veut attaquer, depuis b7, le pion e4, qu'il considère comme faible. Mais cela met en évidence la faiblesse du point

- 70 -

13. ♔f4                      ♔b7?

Il était encore temps de modifier le plan par 13. ... ♔×f4! 14. ♖×f4 ♔d7, puis ... ♖ad8 et ... ♗ç8.

14. ♔×d6                      ç×d6

La formation de pions noirs ne s'est améliorée qu'en apparence ; en réalité c'est précisément le pion d6 qui devient faible.

- |          |      |
|----------|------|
| 15. ♗d4  | ♖ad8 |
| 16. ♗e6  | ♖d7  |
| 17. ♖ad1 | ♗ç8  |
| 18. ♖f2  | b5   |
| 19. ♖fd2 | ♖de7 |
| 20. b4   | ♗f7  |
| 21. a3   | ♔a8  |
| 22. ♗f2  | ♖a7  |

Le ♗e6 obstrue la colonne « e » pour les Noirs et, en même temps, menace plusieurs points dans le camp noir (g7!). Les Blancs ne peuvent exploiter leur forte position qu'en ouvrant le jeu à l'aile-roi.



- |         |        |
|---------|--------|
| 23. g4! | h6     |
| 24. ♖d3 | a5 (?) |

Les Noirs ne peuvent guère tirer profit de la colonne « a » ouverte ; plus tard ils y seront même menacés par la pénétration de la Tour blanche. Si nécessaire, les Blancs, par a4, pourraient également ouvrir cette colonne.

- |          |      |
|----------|------|
| 25. h4   | a×b4 |
| 26. a×b4 | ♖ae7 |
| 27. ♗f3  |      |

Ici 27. ♖g1, menaçant g5, serait possible. Mais, avant la percée, Lasker veut activer son Roi.

- |         |     |
|---------|-----|
| 27. ... | ♖g8 |
| 28. ♗f4 | g6  |
| 29. ♖g3 | a5+ |

Les Blancs ont également un net avantage après 29. ... g×f5 30. e×f5 puis ♗e2, ♗ed4 et ♖dg1, après quoi, par la percée g5, ils obtiennent une forte attaque. Malgré tout, cela était meilleur pour les Noirs que le coup du texte, qui les met dans une situation désespérée.

30. ♗f3!

D'après le principe connu : il faut d'abord occuper la colonne (ici la colonne « h ») et l'ouvrir après. Plus faible est évidemment 30. h×g5 h×g5+ 31. ♗f3 ♖h8.

- |          |      |
|----------|------|
| 30. ...  | ♗b6! |
| 31. h×g5 | h×g5 |
| 32. ♖h3! |      |

Lasker ne se détourne pas de son plan pour prendre un pion sans valeur. Après 32. ♖×d6 ♗ç4 et ... ♖h8, les Noirs ont du contre-jeu.

32. ...                      ♖d7

Une erreur serait 32. ... ♗ç4 33. ♖h7+ ♗e8 34. ♖a1! ♔b7 35. ♗ç7+ ♗d7 36. ♖×e7+ ♗×e7 37. ♖a7 ♖b8 38. ♗a6 avec gain. Donc l'ouverture de la colonne « a » se révèle être avantageuse pour les Blancs.

33. ♗g3!

Préparation de la percée e5, qui décidera en peu de coups.

- |           |      |
|-----------|------|
| 33. ...   | ♗e8  |
| 34. ♖dh1  | ♔b7  |
| 35. e5!   | d×e5 |
| 36. ♗e4   | ♗d5  |
| 37. ♗6ç5! | ♔ç8  |

La Tour ne peut pas reculer car 38. ♗×b7 ♖×b7 39. ♗d6+ coûte une figure.

- |          |      |
|----------|------|
| 38. ♗×d7 | ♔×d7 |
| 39. ♖h7  | ♖f8  |
| 40. ♖a1  | ♗d8  |
| 41. ♖a8+ | ♔ç8  |
| 42. ♗ç5  | 1-0  |

- 41 -

E. RICHTER                      PAOLI

Trencianské Teplice 1949

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ç6 4. ♗f3 ♗f6 5. e3 d×ç4? 6. ♔×ç4 b5 7. ♔d3 a6 8. 0-0 ç5 9. ♖e2 (Dans

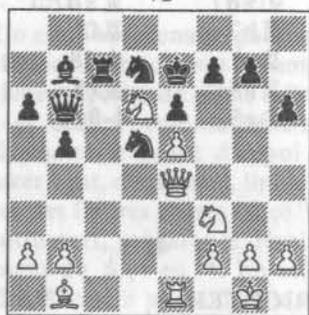
cette position du Gambit de la Dame accepté, les Noirs ont un temps de moins.) 9. ... ♖b7 10. d×ç5 ♖a5 (10. ... ♖×ç5? 11. ♖×b5+) 11. e4 ♖×ç5 12. e5 ♗d5 13. ♗e4 ♖e7 14. ♖g5!

Un coup typique dans ce genre de positions, par lequel les Blancs suppriment la figure qui protège le point d6. Maintenant 14. ... 0-0 n'est guère possible car après 15. ♖×e7 ♗×e7 16. ♗fg5!, les Noirs subissent une attaque sur leur Roi.

14. ... ♖b6  
15. ♖×e7 ♗×e7  
16. ♖aç1 ♗d7  
17. ♖b1 h6  
18. ♖fe1!

Cela est également une importante préparation pour l'occupation du point d6, comme nous l'expliquerons dans la remarque au 21<sup>e</sup> coup noir.

18. ... ♖aç8  
19. ♖×ç8 ♖×ç8  
20. ♗d6 ♖ç7  
21. ♖e4!



Par des coups simples, les Blancs ont obtenu un avantage décisif. Le ♗d6 restreint la liberté de mouvement des figures noires, et la Dame menace d'intervenir efficacement en h7 ou h4.

21. ... ♖ç5

Non pas 21. ... ♗×e5? 22. ♗f5+! exf5 23. ♖×e5+. Voilà l'explication du 18<sup>e</sup> coup. 21. ... ♗f8 mène également à une rapide défaite, par exemple 22. ♖h4+ f6 23. exf6! ♗×f6 (23. ... ♗×d6 24. ♖g3+ et 25. f×g7.) 24. ♗f5+ ♗f7 (24. ... ♗d8 25. ♗×g7.) 25. ♗e5+.

22. ♗×b7

Le coup le plus simple, qui gagne du matériel. Plus élégant serait 22. ♖h4+ f6 23. exf6! avec attaque décisive.

22. ... ♖×b7  
23. ♖h7 ♖b4  
24. ♖×g7 ♖f4  
25. ♖e4!

Tout à coup la Dame noire est en difficultés : les Blancs menacent simultanément 26. g3 et 26. ♖×d5.

25. ... h5  
26. ♖×d5 ♖ç7

Ou 26. ... exd5 27. e6 avec gain.

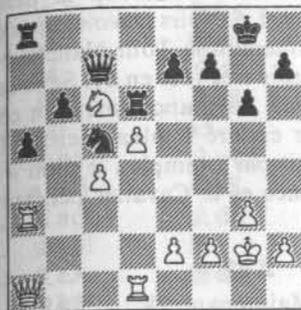
27. g3 ♖g4  
28. ♗g5! 1-0

Même un Cavalier qui ne se trouve pas au milieu de l'échiquier prend une grande force en se plaçant sur un avant-poste bien protégé ; sa force dépasse souvent celle d'un Cavalier centralisé. Un exemple très connu est une partie jouée à Karlsbad en 1923 :

RETI RUBINSTEIN

( voir diagramme n° 73 )

Les Blancs doivent exploiter leur avant-poste (♗ç6) sans tarder



car les Noirs menacent la manœuvre ... ♗b7-d8, ce qui donnerait l'égalité. L'avance immédiate des pions centraux, 25. f3 f6 26. e4, ne serait pas très forte non plus, à cause de 26. ... e5!. Il fut joué : 25. ♖e3! ♖e8 (Si 25. ... e6, alors 26. ♗e5! exd5 27. ♗g4, ce qui prouve que le ♗ç6 n'est pas du tout très éloigné de l'aile-roi.) 26. ♖e5 f6 27. ♖b2 e5 28. ♖b5 ♗f7 29. ♖b1 ♗d7 30. f3 ♖ç8 (Menace ... ♗b8.) 31. ♖d3! e4!? (Les Noirs tâchent d'obtenir du contre-jeu moyennant un sacrifice de pion. Impossible était 31. ... ♗b8? 32. ç5!, et si 31. ... ♖e8, alors 32. e4 ♖ç8 33. h4 h5 34. f4, et les Blancs parviennent à percer à l'aile-roi.) 32. f×e4 ♗e5 33. ♖×b6! ♗×ç6 34. ç5! (Evidemment pas 34. d×ç6? ♖×ç6 nulle.) 34. ... ♖d7 35. d×ç6 ♖×d3 36. ♖×ç7+ ♖×ç7 37. exd3, et les Blancs gagnèrent.

Dans la partie suivante il est également intéressant de voir comment les Blancs exploitent la forte position de leur Cavalier.

BOTVINNIK DONNER

Amsterdam 1963

Début Réti

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. ç4    | ♗f6      |
| 2. ♗f3   | e6       |
| 3. g3    | d5       |
| 4. ♖g2   | ♖e7      |
| 5. 0-0   | 0-0      |
| 6. b3    | b6       |
| 7. ♖b2   | ♖b7      |
| 8. ç×d5  | ♗×d5     |
| 9. d4    | ç5       |
| 10. d×ç5 | ♖×ç5     |
| 11. ♗bd2 | ♗d7      |
| 12. a3   | ♗5f6 (?) |

Les Noirs se prémunissent contre une menace secondaire, 13. e4 (Immédiatement 12. e4 n'était pas bon à cause de 12. ... ♗b4!), et permettent à leur adversaire l'avance positionnellement importante de leur pion « b ». Nécessaire était 12. ... a5! 13. e4 ♗5f6 14. ♖e2, puis 15. ♖fd1, et les Blancs ne gardent qu'un petit avantage positionnel.

13. b4 ♖e7



14. ♗d4!

Début d'une manœuvre positionnelle profonde : d'abord il faut

échanger le ♖b7, qui protège la case c6, ensuite la Dame blanche passe, via b3, en f3, et enfin le pion b4 va en b5, ce qui permet au Cavalier de pénétrer en c6.

- |          |      |
|----------|------|
| 14. ...  | ♗xg2 |
| 15. ♖xg2 | ♗ç7  |
| 16. ♗b3! | ♗fç8 |
| 17. ♗fç1 | ♗b7+ |
| 18. ♗f3  | ♗d5  |

La finale est sans perspectives pour les Noirs : 18. ... ♗xf3+ 19. ♗2xf3 ♗f8 20. ♗c6 ♗ç7 21. ♗ç2 ♗aç8 22. ♗aç1 menaçant 23. ♗xe7 ♗xç2 24. ♗xç8 (Botvinnik). Ce motif, affaiblissement de c6 en finale, se rencontre dans beaucoup d'ouvertures modernes.

### 19. e4!

Les Noirs menaçaient 19. ... ♗e5 20. ♗e4 f5!

- |         |      |
|---------|------|
| 19. ... | ♗df6 |
| 20. b5! | a6   |
| 21. ♗ç6 | ♗f8? |

Sans doute déjà l'erreur décisive ; après 21. ... ♗ç5, les Noirs auraient de bonnes chances de sauvetage.

- |          |      |
|----------|------|
| 22. a4   | axb5 |
| 23. axb5 | ♗xa1 |
| 24. ♗xa1 | ♗a8  |
| 25. ♗d1! |      |

Après l'échange des Tours, la partie est nulle malgré la supériorité positionnelle des Blancs. Par contre, sur la colonne « d » la Tour est forte, vu que, le cas échéant (si les Noirs s'exposent sur la colonne « a » et le ♗d7 joue), elle pourra pénétrer en d8. En plus, maintenant le ♗d2 vise d6!

- |         |      |
|---------|------|
| 25. ... | ♗e8  |
| 26. ♗ç4 | ♗ç5  |
| 27. e5! | ♗ç8? |

Accélère beaucoup la défaite noire. Les Noirs ne voient pas que maintenant la Tour blanche peut revenir très fort en a1. Sans cette erreur, les Blancs devraient chercher encore le plan décisif ; fort serait par exemple : le pion « h » avance et le Cavalier pénètre en d6.

### 28. ♗a1

Maintenant 28. ... ♗a8 ne va pas, à cause de 29. ♗xa8 ♗xa8 30. ♗e7+.

- |          |      |
|----------|------|
| 28. ...  | ♗ç7  |
| 29. ♗a7  | ♗xa7 |
| 30. ♗xa7 | ♗xa7 |
| 31. ♗xb6 | 1-0  |

Parfois le Fou en position avancée est aussi fort que le Cavalier. Dans les deux parties suivantes le Fou joue chaque fois un rôle différent. Dans la première, il menace, depuis e6, la position du Roi et renforce l'efficacité de la percée centrale ; dans la 2<sup>e</sup>, le ♗ç2 empêche une coordination normale des figures blanches, tout en créant des menaces tactiques liées au passage du pion b3.

- 43 -

### FILIP

### EUWE

Rotterdam 1955

### Partie Anglaise

- |         |         |
|---------|---------|
| 1. ç4   | ♗f6     |
| 2. g3   | e6      |
| 3. ♗g2  | d5      |
| 4. ♗f3  | dxc4    |
| 5. ♗a4+ | ♗d7 (?) |
| 6. ♗xc4 | ♗ç6     |
| 7. 0-0  | ♗bd7    |
| 8. ♗ç2  | ♗e7     |

- |          |      |
|----------|------|
| 9. ♗ç3   | 0-0  |
| 10. ♗d1  | ♗b6  |
| 11. e4   | ♗ç8  |
| 12. d4   | ♗d8  |
| 13. ♗f4  | ♗e8  |
| 14. a4!  | a5   |
| 15. ♗b5  | ♗xb5 |
| 16. axb5 | ♗e8  |
| 17. ♗aç1 | ♗d6  |
| 18. ♗g5! | f6   |
| 19. ♗e3  | ♗d7  |
| 20. ♗h3! |      |

Ainsi les Blancs forcent l'échange du pion b5 contre le pion e6. Si 20. ... ♗e7 ou ♗f7, alors 21. ♗b3 est très désagréable : 20. ... ♗e7 21. ♗b3 ♗f7 22. d5 e5 23. ♗e6+ ♗f8 24. ♗h4.

- |           |      |
|-----------|------|
| 20. ...   | ♗xb5 |
| 21. ♗xe6+ | ♗h8  |
| 22. d5!   |      |

- 75 -



A première vue, cette avance affaiblit un peu les pions centraux blancs. En réalité, les Noirs ne pourront empêcher la poussée e5. Cette percée est très forte car elle offre aux Blancs de l'espace pour l'attaque sur le Roi, qui, en plus, est favorisée par la bonne position du ♗e6.

- |         |     |
|---------|-----|
| 22. ... | ♗d7 |
| 23. ♗d4 | a4  |

La tentative d'éliminer le désagréable ♗e6 par 23. ... ♗f8

échoue sur 24. e5! ♗xe6 25. dxe6 ♗xe5 26. ♗xe5 fxe5 27. ♗g5 avec gain.

- |         |     |
|---------|-----|
| 24. ♗e1 | a3  |
| 25. e5! | ♗e7 |

Les coups intermédiaires 25. ... axb2 26. ♗b1 ne changent pas grand-chose. Après 25. ... ♗xe5 26. ♗xe5 ♗xe5 27. ♗xe5! fxe5 28. ♗xe5, d'importantes pertes matérielles ne peuvent plus être évitées, par exemple 28. ... g6 29. ♗f7+ ♗g7 30. ♗ç3+ ♗f6 31. ♗xd8 et ♗xc7+.

- |          |       |
|----------|-------|
| 26. exf6 | ♗xf6  |
| 27. ♗xf6 | ♗dxf6 |
| 28. bxa3 | ♗xa3  |
| 29. ♗e5  | ♗d6   |
| 30. ♗xc7 |       |

- 76 -



La forte position des pièces légères blanches force un dénouement élégant. Si 30. ... ♗aa8, alors 31. ♗xd6! ♗xd6 32. ♗f7+ ♗g8 33. ♗xd6+ et ♗xb5. Insuffisant est également 30. ... ♗a5 31. ♗xd6! ♗xd6 32. ♗ç8+ ♗d8 33. ♗xd8+ ♗xd8 34. ♗f7+.

Dans la partie, les Blancs décident par une combinaison plus jolie encore :

- |          |     |
|----------|-----|
| 30. ...  | ♗e8 |
| 31. ♗d7! | ♗f8 |

Ou 31. ... ♖xd7 32. ♗xd7 ♜xd7 33. ♜xd7 ♜xd7 34. ♜c8+! ♗xc8 35. ♜e8 mat.

32. ♜xd6! ♜xd6  
33. ♗f7+ ♖g8  
34. ♗xd6 ♗xd7

34. ... ♜xd7 échoue évidemment sur 35. ♜c8+. Mais maintenant les Noirs perdent un deuxième pion.

35. ♗xb7 ♜b8  
36. ♜c7 ♜a7  
37. ♜xd7 ♜axb7  
38. ♜ee7 ♜xd7  
39. ♜xd7 1-0

- 44 -

RESHEVSKY SMYSLOV

Match radio U.R.S.S. - E.U. 1945

### Gambit de la Dame

- |         |      |
|---------|------|
| 1. d4   | d5   |
| 2. c4   | e6   |
| 3. ♗f3  | ♗f6  |
| 4. ♗c3  | dxc4 |
| 5. e3   | b5   |
| 6. a4   | b4   |
| 7. ♗a2  | e6   |
| 8. ♗xc4 | ♗e7  |
| 9. 0-0  | 0-0  |
| 10. ♜e2 | ♗b7  |
| 11. ♜d1 | a5   |
| 12. ♗d2 | ♗bd7 |
| 13. ♗c1 | ♜b6  |
| 14. ♗b3 | c5   |
| 15. ♗e1 | ♜fd8 |
| 16. ♗b5 |      |

Meilleur est 16. ♜a1. A première vue, le coup du texte est bon car b5 semble être un solide point d'appui pour le Fou. En réalité, ici le Fou restera inactif pendant presque trente coups, tandis que le

♗b7, après dégagement de la case d5, intervient tout de suite activement.

16. ... ♗d5!  
17. ♗bd2 ♜b7  
18. ♗c4 ♗b6  
19. ♗e5?

Les Blancs surestiment leur position et négligent de simplifier par 19. ♗xb6 ♜xb6 20. dxc5, après quoi, vu le rôle passif du ♗e1, ils ne sont pas vraiment plus mal. Sans doute furent-ils séduits par la menace 20. ♗g5 ; les Noirs y parent facilement.

19. ... ♗e4  
20. dxc5 ♗xc5  
21. ♗d4!

Une mesure défensive nécessaire contre la menace ... ♗b3. Maintenant les Noirs ne peuvent répliquer 21. ... ♗xg2?, à cause de 22. f3 ♗h3 23. ♗c6 et les Blancs gagnent du temps pour éliminer la pression sur la diagonale a8-h1.

21. ... ♜d8!  
22. f3 ♗b3  
23. ♗xb3 ♗xb3  
24. ♜d3

Après 24. ♜d2, les Noirs renforcent facilement leur position par 24. ... ♜c7 et ♜a8, pendant que le ♗b3 limite la liberté d'action des deux Tours blanches. Certes, maintenant les Noirs ferment la colonne « c », mais ils peuvent encore mieux placer leur Fou.

24. ... ♗c2!  
25. ♜d2 b3

( voir diagramme n° 77 )

Par leurs derniers coups, les Noirs ont dévoilé leur jeu : ils vont attaquer le pion b2. Le Fou empê-

- 77 -



che sa protection naturelle depuis la deuxième rangée tout comme depuis b1.

26. ♗f2 ♗b4

Très bon est également 26. ... ♗f6 27. ♗g3 ♜c5, et les Blancs doivent jouer l'affaiblissant 27. f4, afin d'éviter la perte d'un pion. Mais la manœuvre de Smyslov est encore plus efficace. Il veut attaquer le pion b2 de façon tactique, en exploitant encore la forte position du ♗c2.

27. ♜d4 ♗d5!

Prématuré est 27. ... ♗c3?, à cause de 28. bxc3 b2 29. ♜e1 b1 ♜ 30. ♜xb1 ♗xb1 31. ♜d1! ♗g6 32. ♗c6! avec avantage blanc. Maintenant la menace ... ♗c3 est très forte, et les Blancs n'ont plus de défense suffisante.

28. ♗d3 e5!  
29. ♗xe5

Les Blancs se décident à donner la qualité. Après 29. ♜h4, la Tour est mal placée et perd le contact avec ses figures.

29. ... ♗c3!  
30. ♗c4!

Si 30. bxc3, alors 30. ... ♗xc3 31. ♜f1 b2 32. ♜e1 b1 ♜ 33. ♜xb1 ♗xb1 34. ♗c4 ♗a2 avec gain.

30. ... ♗xd4  
31. exd4 ♜c7

L'exploitation de l'avantage matériel est encore très difficile parce que les pièces légères blanches sont bien mises.

32. ♗g3 ♜a7 33. ♜e5 ♗b4 34. ♗d6 ♜f8 35. ♜e3 ♜ad8 36. ♜c3 ♜e7 37. ♜e1 ♜g5 38. ♜e3 ♜g6 39. ♗e4? (39. ♗b7! offrait de meilleures chances de sauvetage.) 39. ... ♗xe4 40. ♜xe4 ♗c2 41. ♜xg6 hxg6 42. ♜c1 ♗xd4 43. ♗c7 ♜d5 44. ♗c4 ♜c8! 45. ♗a6 (45. ♗xd5 ♗e2+ 46. ♗f1 ♗xc1 47. ♗xa5 ♜c5.) 45. ... ♜e8 46. ♗f1 ♗c2 47. ♗g1 ♜e1+ 48. ♜xe1 ♗xe1, et les Blancs abandonnèrent au 71<sup>e</sup> coup.

Plus rares sont les cas où il est avantageux d'occuper le point d'appui avec une pièce lourde. Un exemple intéressant est la partie Tarrasch - Walbrodt, jouée en 1896 à Nuremberg.

TARRASCH WALBRODT

- 78 -



Dans la position du diagramme, les Blancs jouèrent 31. ♜d6! ♗d7 32. ♜b5! ♜ad8. Maintenant les Noirs menacent 33. ... ♗xe5 34.

♖×d8 ♜×f3+. Pour parer à cette menace, il aurait suffi aux Blancs de jouer simplement 33. ♖h1, et les Noirs ne peuvent plus éviter une perte matérielle après 34. ♜a5 et ♜c6 ou 34. b4 c×b4 35. ♜d4. Mais les Blancs jouèrent plus faiblement. 33. ♖c6? ♖fe8 34. ♖d1? ♜7b6! 35. ♖×d8 (Évidemment pas 35. ♖×c5? ♖c8 avec perte d'une pièce.) 35. ... ♖×d8 36. ♜d6, et il apparut que le Cavalier en d6 était loin d'être aussi efficace que la Tour : 36. ... ♖c7 37. ♖×c7 ♜×c7 38. ♖c1 ♜a6 39. ♖f1 g5 30. h3 ♖g6, et au 55<sup>e</sup> coup la partie s'acheva par la nullité.

L'efficacité de la position de la Tour en d6 vient du fait qu'elle est liée à une attaque sur le pion e6. Le Cavalier en d6 restreint certes un peu la mobilité des figures noires, mais ne menace rien, et sa coordination avec les autres pièces blanches laisse à désirer.

Jusqu'ici nous avons examiné des cas où la figure en position avancée était protégée par un pion. Une telle protection est la plus fiable, et la figure peut presque toujours conserver sa position stratégiquement avantageuse.

Mais souvent l'occupation d'un certain point stratégique peut se faire en le contrôlant avec des figures. La partie suivante en est un exemple intéressant : les Noirs obtiennent la supériorité décisive par une domination du point d3.

- 45 -

BOGOLIOUBOV                      RETI

Göteborg 1920

Partie Italienne

- |             |      |
|-------------|------|
| 1. e4       | e5   |
| 2. ♜f3      | ♜c6  |
| 3. ♖c4      | ♖c5  |
| 4. d3       | ♜f6  |
| 5. ♜c3      | d6   |
| 6. ♖e3      | ♖b6  |
| 7. h3       | ♖e6  |
| 8. ♖b5      | 0-0  |
| 9. ♖×c6 (?) | b×c6 |
| 10. ♖g5     | ♖e7  |
| 11. 0-0     | h6   |
| 12. ♖h4     | ♖h8  |



13. d4!

Par leur 12<sup>e</sup> coup, les Noirs ont indiqué qu'ils comptent jouer ... ♖g8 et ... g5 avec un jeu actif à l'aile-roi (immédiatement 12. ... g5? échoue sur 13. ♜×g5 h×g5 14. ♖×g5 et le clouage est décisif). Il est dès lors compréhensible que les Blancs recherchent du contre-jeu au centre. Mais ainsi ils augmentent en même temps la mobilité de la paire des Fous adverse, et après un échange en e5, les Noirs pourront également exploiter la colonne « d » ouverte.

- |         |     |
|---------|-----|
| 13. ... | ♖c4 |
| 14. ♖e1 | ♖g8 |

- |          |      |
|----------|------|
| 15. d×e5 | d×e5 |
| 16. ♖g3  | ♖ad8 |
| 17. ♖c1  | ♜d7  |
| 18. ♜d1  | f6   |
| 19. ♜e3  | ♖f7! |

Cela est meilleur que 19. ... ♖e6, car maintenant le point g6 est protégé (contre un éventuel ♜h4). Les Noirs abandonnent tranquillement le point f5 à leur adversaire, confiants dans la force de leur paire des Fous.

- |         |     |
|---------|-----|
| 20. ♜f5 | ♖f8 |
| 21. c3? |     |

Il est surprenant de voir avec quelle rapidité les Blancs, après cette erreur, arrivent dans une situation perdante. Aussi après le meilleur 21. b4! a5! (21. ... ♖×b4? 22. ♜×h6) 22. c3 ♖h7, les Noirs ont l'avantage, mais doivent encore chercher la voie pour le renforcer. Maintenant ils atteignent facilement le but de leur action, l'occupation du point d3.

- |         |     |
|---------|-----|
| 21. ... | ♜c5 |
| 22. ♖c2 |     |

Tartacover donne l'intéressante suite 22. ♜×e5?! f×e5 23. ♖×e5 (avec la menace ♖h6 mat) ; impossible maintenant est 23. ... ♖h7? 24. ♖×g7! ♖×g7 25. ♖h6+ ♖g8 26. ♖h4! avec au moins la nullité (26. ... ♖g6! 27. ♜e7+ ♖g7 28. ♜f5+). Après 23. ... ♖g6! 24. ♖×h6+ ♖h7, les Noirs peuvent se défendre et conserver l'avantage matériel.

- |         |      |
|---------|------|
| 22. ... | ♖c4! |
|---------|------|

Menace ... ♖d3 avec gain de pion.

- |         |     |
|---------|-----|
| 23. ♜d2 | ♖d3 |
| 24. ♖c1 | g6  |
| 25. ♜h4 | ♖a6 |

Cède la place au Cavalier et menace à nouveau un gain de qualité.

- |          |     |
|----------|-----|
| 26. ♖c2  | ♜d3 |
| 27. ♖ed1 |     |



La position blanche est complètement paralysée. Maintenant il s'agit d'exploiter la forte position des figures noires pour l'attaque finale.

- |         |     |
|---------|-----|
| 27. ... | f5! |
| 28. a4  |     |

Résignation. Il n'y a pas de parade contre la menace ... f4 et ... ♜×f2, par exemple 28. ♖f1 f4 29. ♖h2 ♜×f2 30. ♖×f2 ♖×f2+ 31. ♖×f2 ♖c5+ 32. ♖e1 ♖e3+ 33. ♜d1 ♖f2.

28. ... f4 29. a5 ♖c5 30. ♖h2 (30. b4 ♖e7) 30. ... f×g3+ 31. f×g3 ♖f2 32. ♖f1 ♜e1! 33. ♖axel ♖×f1 34. ♖×f1 ♖×d2

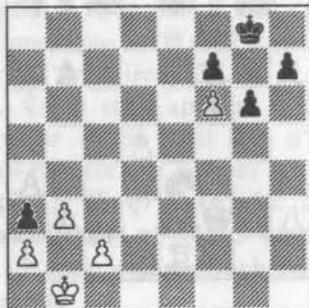
Les Blancs n'abandonnèrent qu'au 54<sup>e</sup> coup.

## II. Les pions avancés

La même tâche que celle de figures en position avancée peut être accomplie par des pions

avancés. La forme la plus fréquente, connue à travers d'innombrables parties aux combinaisons de mats les plus variées, est représentée dans le diagramme suivant.

- 81 -



Les pions f6 et a3 contrôlent l'espace autour du Roi adverse, créant des menaces de mat (♖h6-g7 mat ; ♗c3-b2 mat). Un pion avancé se révèle souvent si dangereux que le camp adverse doit rassembler toutes ses forces pour l'éliminer. Les exemples d'attaques de mat, rendues possibles par des pions avancés, sont très nombreux dans la littérature. Nous ne donnons qu'un seul exemple, où l'attaque de mat est réalisée de façon très ingénieuse avec du matériel très réduit.

- 46 -

THOMAS RUBINSTEIN

Hastings 1922

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♗b5 a6  
4. ♗a4 ♘f6 5. ♗e2 b5 6. ♗b3  
♗c5 7. ♗c3 0-0 8. 0-0 d6 9. d3

♘e7? 10. ♗g5? (10. d4!) 10. ...  
♘g6 11. ♘h4 ♘xh4 12. ♗xh4  
h6 13. ♗h1 g5 14. ♗g3 ♗g7 15.  
♘d2 ♗e7 16. ♗c2 ♗d7 17.  
♗fe1 (?) (17. ♘b3! et d4) 17. ...  
♗ae8 18. a4 (?) (18. ♘b3!) 18. ...  
♗h8 19. axb5 axb5 20. ♘f1 h5!

Par leur 20<sup>e</sup> coup, les Blancs ont négligé la dernière occasion d'avoir du contre-jeu au centre. Les Noirs peuvent se consacrer tranquillement à l'attaque sur le Roi.

21. ♗f3 h4  
22. ♗f2 ♗xf2  
23. ♗xf2 g4!

Après 23. ... ♘h5 24. ♘e3 ♘f4  
25. d4, le jeu est en équilibre. Maintenant les Noirs menacent 24. ... g3!, de sorte que l'échange suivant est forcé.

24. ♗xg4 ♘xg4  
25. ♗f3 h3!  
26. g3

Après 26. g×h3 ♗xh3!, les Noirs gagnent rapidement en attaquant le long de la colonne « h » ouverte. Maintenant le pion h3 va causer encore bien des désagréments, bien que les Blancs échangent les Cavaliers.

26. ... ♗g5  
27. ♘e3 ♗a8  
28. ♘xg4 ♗xg4  
29. ♗f2 ♗xa1  
30. ♗xa1 ♗a8!

( voir diagramme n° 82 )

Le pion h3 a accompli sa première tâche : il a procuré aux Noirs la domination de la colonne « a ». Evidemment, si 31. ♗xa8?, alors 31. ... ♗c1+ 32. ♗g1 ♗f3 mat.

31. ♗b1?

- 82 -



Facilite les choses pour les Noirs. Correct est 31. ♗f1 f6!, mais pas 31. ... f5? 32. e×f5 (32. d4? f4!) 32. ... ♗×f5 33. ♗e1 ♗f3+ 34. ♗g1, et les Blancs peuvent se défendre.

31. ... b4!

Les Noirs n'ont plus assez de matériel pour amplifier l'attaque à l'aile-roi. Mais la Tour blanche est retenue à la première rangée, et la Dame blanche doit empêcher la noire d'arriver en e3. Aussi les Noirs doivent-ils manœuvrer de telle sorte que leur Tour puisse pénétrer dans la position affaiblie à l'aile-dame. Caractéristique est la variante 32. ♗d1 ♗xd1 33. ♗xd1 b×c3 34. b×c3 ♗a3 35. ♗4 (35. ♗b2 ♗e3!) 35. ... ♗f6! 36. ♗×f6+ i36. ♗e2 ♗a2!) 36. ... ♗×f6, et les Noirs gagnent facilement la finale de Tours, car le Roi blanc est trop éloigné. Si 32. ♗×b4, alors les Noirs jouent tranquillement 32. ... ♗b8 et ... ♗×b4, ce qui leur permet d'attaquer les pions faibles b2 et d3.

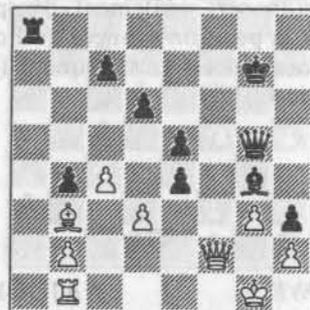
32. ♗b3 f6  
33. ♗4

Les Blancs s'efforcent de garder l'aile-dame fermée, mais ainsi ils condamnent leur Fou à l'inactivité. Sur 33. ♗d5, les Noirs peu-

vent jouer 33. ... b×c3!, par exemple a) 34. ♗xa8 ♗2 35. ♗×c2 ♗e3! 36. ♗f1 ♗f3+ 37. ♗×f3 ♗e1+ ou b) b×c3 ♗a3 avec gain de pion.

33. ... f5  
34. ♗g1 f×e4

- 83 -



L'ouverture du jeu à l'aile-roi apporte immédiatement la décision. Après 35. d×e4 ♗f8 36. ♗e1 ♗f3, les Blancs ne peuvent plus empêcher le Fou de pénétrer en g2, par exemple 37. ♗c2 ♗g2 38. ♗e2 ♗f3! 39. ♗e1 ♗×g3! 40. h×g3 ♗×g3. La tentative de contre-attaque sur la colonne « f » ouverte est également sans perspectives, à cause de la position faible du ♗g1.

35. ♗f1 e3  
36. ♗f7+ ♗h8  
37. ♗d5 ♗6!

Gagne un temps important pour l'avance ... e2.

38. ♗×c6 ♗c8  
39. ♗e4 e2  
40. ♗e1 d5!  
41. ♗×d5 ♗c1  
0-1

Un rôle tout à fait différent de celui des pions qui menacent le Roi, peut être rempli par les pions

centraux avancés. En général, il ne s'agit pas de menaces tactiques immédiates, mais d'entraves au développement adverse, gêner la coordination des figures et restreindre leur champ d'action. Les deux parties suivantes montrent l'exploitation de tels pions centraux avancés. Dans la deuxième, le pion sert également d'appui pour la position avancée du Fou, un cas qui est très fréquent (cf. partie 43).

- 47 -

EUWE NAJDORF

Tournoi des Candidats 1953

### Défense Est-Indienne

- |         |     |
|---------|-----|
| 1. d4   | ♘f6 |
| 2. ♘4   | g6  |
| 3. g3   | ♙g7 |
| 4. ♙g2  | 0-0 |
| 5. ♘c3  | ♘5  |
| 6. d5   | e5! |
| 7. ♙g5! |     |

Un très bon coup, qui prépare l'avance d6 ; en effet, après cela le ♘c1 est moins important que le Cavalier noir, qui, d'une part, contrôle la case d5 et, d'autre part, peut, après ... ♘e8, attaquer le pion avancé. Maintenant les Noirs peuvent jouer 7. ... d6 (le meilleur coup), mais alors ils doivent tenir compte du fait que, après 8. ♙d2, ils ne peuvent plus chasser le Fou par ... h6, et que les Blancs disposent de la désagréable menace h4-h5.

- |        |     |
|--------|-----|
| 7. ... | h6  |
| 8. ♙x6 | ♙x6 |
| 9. d6! |     |

- 84 -



Cette avance de pion a un triple but :

1. elle rend plus difficile le développement de l'aile-dame ;
2. elle limite la mobilité des figures noires, surtout leur passage de l'aile-dame à l'aile-roi ;
3. elle libère la case d5 pour les figures blanches.

Mais un tel coup comporte également toujours un risque, car le pion avancé peut être attaqué par des figures noires (par exemple ... ♙e8-e6, ♙f8) et, finalement, capturé. Maintenant il s'agit, pour les Blancs, d'obtenir des chances d'attaque à l'aile-roi, avant que la faiblesse du pion ne se fasse sentir.

- |         |     |
|---------|-----|
| 9. ...  | ♘c6 |
| 10. e3  | b6  |
| 11. ♙d5 | ♘h8 |

Menace de prendre le pion d6 (ce qui n'est pas possible immédiatement à cause de 12. ♙x6+), mais aussi la contre-poussée ... f5.

- |         |      |
|---------|------|
| 12. ♘e4 | ♙d8  |
| 13. h4! | f5   |
| 14. ♘g5 | ♙b7! |

Un joli sacrifice de qualité ! Après 15. ♘f7+? ♙x6 16. ♙x6 ♘b4 17. f3 e4, les Noirs ont un avantage décisif.

15. g4! e4

Les Noirs veulent se défendre activement en ouvrant la diagonale a1-h8. Mais ce coup a le désavantage de libérer f4 pour le Cavalier blanc. Après 15. ... ♙f6, les Blancs ont deux bonnes suites : 16. ♘f7+ ♙x6 17. g5! ou 16. gxf5 ♙x6 17. ♙h5 17. ♙h2.

- |          |      |
|----------|------|
| 16. ♘e2  | ♙xb2 |
| 17. ♘f4! |      |

Les Blancs doivent attaquer sans tenir compte de pertes matérielles. Après 17. ... ♙xa1 18. gxf5! (Non pas par exemple 18. ♙xa1+ ♙f6 19. ♘xg6+ ♘g7.) 18. ... ♙c3+ 19. ♘f1, ils ont certes une Tour en moins, mais une forte attaque, à laquelle les Noirs ne peuvent guère résister (19. ... hxg5? 20. hxg5+ ♘g7 21. ♘h5! gxh5 22. ♙xh5.).

- |           |      |
|-----------|------|
| 17. ...   | ♙f6  |
| 18. gxf5! | ♙xa1 |
| 19. ♘xg6+ | ♘g7  |
| 20. ♘xe4? |      |

Les Blancs veulent récupérer au moins une figure. D'après Bronstein, cela n'améliore que très peu les perspectives défensives pour les Noirs. Plus précis était pourtant 20. ♘f4!, par exemple 20. ... ♙c3+ 21. ♘f1 hxg5 22. hxg5 ♙x6 23. ♙h7+!! ou 21. ... ♙x6 22. ♙g4!.

20. ... ♙c3+  
Forcé, car après 20. ... ♙x6? 21. ♙xa1+ ♘x6 22. ♙g1+, les Noirs perdent la Dame.

- |         |      |
|---------|------|
| 21. ♘f1 | ♙x6  |
| 22. ♘f4 | ♘h8! |

La meilleure défense, car retirer ou protéger le Fou perd la Dame :

- |                |              |
|----------------|--------------|
| a) 22. ... ♙e5 | 23. ♘g3! ♙h7 |
| 24. ♙g4+ ;     |              |

- |                |                  |
|----------------|------------------|
| b) 22. ... ♙f6 | 23. ♘g3 ♙e5      |
| 24. ♙g4+ ;     |                  |
| c) 22. ... ♙e5 | 23. ♙g4+ (Euwe). |

23. ♘xc3

- 85 -



23. ... ♙ae8?

Les Noirs veulent empêcher ♘e4 et se préparent en même temps à rendre la qualité. Plus de perspectives donnait 23. ... ♘d8, pour pouvoir, après 24. ... ♘g1, se défendre par 24. ... ♘h7! ; après la meilleure suite 25. ♙xb7 ♘xb7 26. ♘d5, les Blancs conservent une attaque dangereuse mais la position reste extrêmement complexe.

24. ♘ce2 ♙g8!  
25. h5!

Après 25. ♙xg8 ♙xg8, les Blancs ont certes un pion de plus, mais cela est compensé par la force du ♙b7.

25. ... ♙g5  
26. ♘g3 ♙xg3

Il est impossible de conserver la qualité (26. ... ♙f6 27. ♘e4 ou 26. ... ♙e5 27. ♘g6+.) ; en la rendant au bon moment, les Noirs gagnent au moins le pion e3. Malgré tout, la position active des figures blanches amène la décision en peu de coups.

27. f×g3      ♖xe3  
 28. ♖f2      ♖e8  
 29. ♖e1!      ♖xe1  
 30. ♖×e1      ♖g7  
 31. ♖e8      ♖ç2+  
 32. ♖g1      ♖d1+  
 33. ♖h2      ♖ç2+  
 34. ♖g2      ♖f5  
 35. ♖g8+      ♖f6  
 36. ♖h8+      ♖g5  
 37. ♖g7+      1-0

- 48 -

MIKENAS      CHASSINE

Demi-finale 23<sup>e</sup> cht. U.R.S.S.

Partie Anglaise

1. ç4 e6 2. ♖f3 ♖f6 3. b3 ç5 4. ♖b2 ♖ç6 5. ♖ç3? (5. e3) 5. ... d5 6. ç×d5 e×d5 7. e3 (7. d4 ♖g4!) 7. ... d4 8. ♖b1 d3!?

Sinon, après 9. ♖b5, les Blancs peuvent reprendre efficacement le combat pour le point d4. Maintenant ils ont des problèmes pour développer normalement l'aile-dame. En tout cas, ultérieurement la faiblesse du pion d3 pourrait se faire sentir.

9. g3      ♖e7  
 10. ♖g2      ♖f5  
 11. ♖a3      0-0  
 12. 0-0      ♖ç8

Plus faible est 12. ... ♖g4 13. h3. Maintenant les Blancs devaient jouer 13. ♖h4! ♖g4 14. f3, par exemple 14. ... ♖e6 15. e4 g5 16. ♖f5 ♖×f5 17. e×f5 ♖×f5 18. f4 g4 19. ♖×ç6 b×ç6 20. ♖ç4 h5 21. ♖e1 avec contre-jeu pour le pion. Après le plus faible 13<sup>e</sup> coup, le pion d3 gagne beaucoup en force.

13. ♖ç4?      ♖g4!

- 86 -



La position blanche est déjà très difficile. Tôt ou tard (quand la Dame ne sera plus clouée) le Cavalier devra jouer, de sorte que le ♖g4 pénètre en e2. Il n'y a qu'une seule parade : la manœuvre ♖ç1, ♖h1, ♖g1 et f3, mais cela prend beaucoup de temps.

14. ♖b1      ♖d8  
 15. ♖çe5 (?)

La manœuvre indiquée est plus forte que le coup du texte, qui permet à l'adversaire d'occuper l'important point e2 et d'entamer une attaque de figures à l'aile-roi.

15. ...      ♖×e5  
 16. ♖×e5      ♖e2  
 17. ♖e1      ♖g4!  
 18. ♖×g4

Après 18. ♖h3, la suite indiquée par Chassine n'est pas correcte : 18. ... ♖×e5 (?) 19. ♖×ç8 ♖f3+ 20. ♖g2 ♖a×ç8, à cause de 21. ♖×e2! f×e2 22. ♖×f3 ♖×d2 23. ♖ç3! ♖d1 24. ♖b2 ou 20. ... ♖×e1+ 21. ♖×e1 ♖a×ç8 22. ♖ç1, mais par le simple 18. ... f5 les Noirs peuvent conserver leur avantage.

18. ...      ♖×g4  
 19. ♖ç1      ç4!

Un joli sacrifice de pion, qui augmente la force du ♖e7. Après

20. ♖×ç4 ♖×ç4 21. b×ç4 ♖b4! 22. ♖ç1 (22. ♖ç3? ♖×ç3 23. d×ç3 d2.) 22. ... ♖aç8, les Blancs sont impuissants face à la pression des figures noires (23. ♖d5 b5!).

20. b×ç4      ♖ç8  
 21. ♖d4?

Ne voit pas le beau sacrifice de qualité qui va suivre. Après le nécessaire 21. h3 ♖×ç4! (21. ... ♖e6 22. ♖ç3 ♖f6 23. ♖b3 ♖×b2 24. ♖×b2 ♖×ç4 25. ♖eç1, et les Blancs se maintiennent.), les Noirs conservent également leur avantage, par exemple 22. ♖×ç4 ♖×ç4 23. ♖eç1 ♖ç2! ou 23. ♖aç1 ♖a4 24. a3 b5.

- 87 -



21. ...      ♖×d4!

Après ce sacrifice de qualité, il appert à quel point la position blanche est resserrée par le pion d3. Les Noirs obtiennent une attaque irrésistible contre le point f2.

22. e×d4      ♖×d4  
 23. ♖b1

Si 23. ♖ç3, alors 23. ... ♖×f2+ 24. ♖h1 ♖f6 décide.

23. ...      ♖×ç4

C'est plus fort que l'immédiat sacrifice de la Dame, car maintenant la Tour est prête à pénétrer en ç2.

24. ♖b2      ♖×f2+!  
 25. ♖h1      ♖f3  
 26. ♖g1      ♖ç2  
 27. ♖×b7

Il n'y a pas d'autre parade contre ... ♖×d2.

27. ...      ♖×b7  
 28. ♖×b7      ♖×g1+!  
 0-1

29. ♖×g1 ♖ç5+ 30. ♖h1 ♖ç1+ 31. ♖f1 ♖×f1+ 32. ♖g2 ♖f2+.

Bien entendu, chaque poussée en position avancée doit être bien pesée : le pion avancé peut devenir un intéressant moyen d'attaque mais aussi une faiblesse. Surtout en finale il devient souvent la cible de violentes attaques.

Dans la partie suivante, les Noirs ne parviennent pas à combiner l'avance du pion avec suffisamment de menaces tactiques, et après l'échange forcé des Dames, les Blancs gagnent assez facilement en exploitant la position exposée des pions noirs.

- 49 -

PACHMAN      LOUMA

Championnat de la C.S.S.R. 1946

Défense Est-Indienne

1. d4 ♖f6 2. ç4 d6 3. ♖ç3 e5 4. d5 g6 (4. ... ♖e7!) 5. e4 ♖g7 6. f3 0-0 7. ♖g5! (Inusité à l'époque, ce coup provoque l'affaiblissant ... h6.) 7. ... h6 (?) 8. ♖e3 ♖h7 9. h4! f5 10. h5 f4 11. h×g6 ♖g5 (11. ... f×e3 12. g×h7+ ♖×h7 13. ♖d3 ♖g5 14. ♖e2 avec gain de pion.) 12. ♖f2 ♖d7 13. ♖d2 ♖e8 14. 0-0-0 ♖×g6 15. ç5 (?)

Une avance prématurée ; il fallait la préparer méthodiquement par ♔d3, ♘ge2, ♖b1 et b4. Les Noirs n'ont pas de contre-jeu, vu que leurs Fous sont passifs ; en plus il leur manque la possibilité d'attaquer le point f3, la base de la chaîne de pions blancs.

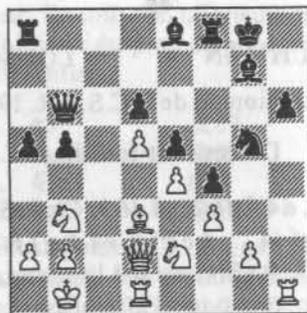
15. ... ♘d7  
16. ♜x d6

Après 16. ♞6 b x ♞6 17. d x ♞6 ♘b6, les figures noires se réveillent (... ♔f7, ... ♘e6).

16. ... ♜x d6  
17. ♖b1 a6!  
18. ♘ge2 b5  
19. ♘ç1 ♘b6  
20. ♔x b6!

Domage pour la paire des Fous, mais l'occupation de ♞4 par le Cavalier ne peut être tolérée. Maintenant les Noirs seraient très bien si leurs pièces légères n'étaient pas si mal mises.

20. ... ♖x b6  
21. ♔d3 ♔e8  
22. ♘3e2 a5  
23. ♘b3!



- 88 -

Ce coup semble douteux car, après ... a4, le Cavalier doit retourner, offrant ainsi aux Noirs le temps nécessaire pour l'avance de pion apparemment forte sur la 4<sup>e</sup>

rangée. Mais, par un jugement correct de la situation, je compris que cette avance n'est pas menaçante, vu que le Roi blanc est bien protégé par ses figures, et que les pions sur la 4<sup>e</sup> rangée constituent de bons points d'appui pour les figures blanches.

23. ... a4?

Le tempérament connu de mon adversaire ne peut résister à la tentation. Correct est 23. ... ♞f7! 24. ♘a1 ♞ç7 25. ♘ç2 et ♞ç1 avec un jeu à peu près en équilibre.

24. ♘ç1 b4

La suite logique du coup précédent, vu la menace 25. a3 et ♘a2-b4.

25. ♔ç4 ♞f7

Si 25. ... ♞ç8, alors tranquillement 26. b3 ; l'attaque blanche contre le pion b4 est plus efficace qu'une éventuelle tentative noire de tirer profit de la colonne « a » dégagée.

26. ♘d3 ♞b7  
27. ♞ç1 ♞ab8  
28. ♖a1!

Menace 29. a3!, et bientôt les Noirs auront un désavantage décisif à l'aile-dame. La raison fondamentale est la faiblesse du pion a4 et la possibilité blanche d'agir sur la colonne « ç », où, en plus, les Blancs possèdent un fort point pour leur Cavalier (♘b4-ç6). La réponse noire est forcée.

28. ... a3  
29. b x a3 b x a3  
30. ♔b3

Ici la situation est toute différente de la partie 46 : les Noirs n'ont pas de sérieuses menaces, et bientôt la faiblesse du pion a3 se

fera sentir dans le combat pour la domination de la colonne « ç ».

30. ... ♔b5?

Une faute tactique peu voyante. Nécessaire est 30. ... ♘f7. Alors, en doublant les Tours, 31. ♞ç2 et ♞hç1, les Blancs conservent la supériorité positionnelle.

- 89 -



31. ♞ç6!

Une tournure tactique, qui n'est pas aussi simple qu'elle paraît à première vue : en effet, si 31. ... ♔xç6 32. d x ç6+ ♞f7, alors 33. ♔x f7+? n'est pas bon, car les Noirs menacent la dangereuse percée ... d5 ; donc il faut jouer 33. ♖b4! ♖ç7 (33. ... ♖x b4? 34. ♘x b4 ♞x b4 35. ♔x f7+ et 36. ç7.) 34. ♖x a3, avec net avantage blanc. 31. ... ♖d8 32. ♞hç1 n'est pas bon non plus. Donc les Noirs doivent passer dans une finale défavorable.

31. ... ♖e3  
32. ♖x e3 f x e3

Ce pion encore plus avancé, qui est même un pion passé, augmente encore les soucis.

33. ♞ç3 ♘f7!

La seule défense possible du pion e3. Si 34. ♘dç1, alors 34. ... ♔f6! 35. ♞x e3 ♞ç8!, et, via g5, le Fou noir intervient très fort dans

le jeu. Impossible est également 34. ♔ç4? ♔a4! 35. ♞x a3 ♔ç2!.

34. ♔ç2! ♔f6

Le pion a3 ne peut être couvert à cause de 35. ♞b1. Après 34. ... ♔x d3 35. ♔x d3 ♞b2 36. ♞b1! ♞x b1+ 37. ♔x b1 ♞b2 38. ♔d3 et ♞x a3, les Blancs gagnent sans problèmes.

35. ♞x a3 ♔d8 36. ♞b1 ♔d7 37. ♞x b7 ♞x b7 38. ♞b3 ♞x b3 39. a x b3! (Le pion passé le plus éloigné ne gagnerait pas après 39. ♔x b3, car il manque au Cavalier le point d'appui ç4.) 39. ... h5 40. ♖b2 h4 41. ♖ç3! ♘g5 42. ♘b2! (Après un autre coup, la percée ... h3 pourrait déjà suffire pour la nulle.) 42. ... h3 43. g x h3 ♘x f3 44. ♘ç4 ♘e1 (Ou 44. ... ♔b5 45. ♔d3 ♔x ç4 46. ♖x ç4 ♘g5 47. ♖b5 et gagnent.) 45. ♘x e3 ♘x ç2 46. ♖x ç2 ♔x h3 47. ♘g3 ♔a5 8. ♘gf5 ♔b4 49. ♖d3! (49. ♘ç4? ♔x f5 50. e x f5 e4 nulle.) 49. ... ♖f7 50. ♘ç4? (50. ♖ç4 ♔ç5 51. b4 ♔x e3 52. ♘x e3 ♖e7 53. ♖b5 ♖d7 54. ♖b6 gagne beaucoup plus vite.) 50. ... ♔f1+ 51. ♖e3 ♔x ç4 52. b x ç4 ♖e8 53. ♖d3? (Un plan erroné ; le gain ne s'obtient qu'en contournant l'aile-roi.) 53. ... ♖f7 54. ♘ç2 ♖f6 55. ♖d3 (L'aveu que pour la marche vers l'aile-dame il manque un temps : 55. ♖b3? ♔ç5 56. ♖a4 ♖g5 57. ♖b5 ♖f4 58. ♖ç6 ♖x e4 59. ♘x d6 ♔x d6 nulle.) 55. ... ♖f7 56. ♖e3 ♖f6 57. ♖f3 ♔ç5 58. ♖g4 ♔a3 59. ♖h5 ♔b4 60. ♘h6 ♔ç5 (60. ... ♔d2 61. ♘g4+ et 62. ç5.) 61. ♘g4+ ♖f7 62. ♖g5 ♔g1 63. ♖f5 ♔d4 64. ♘f6 ♖e7 65. ♖g6 ♖f8 66. ♘h5 ♔f2 67. ♖f6

♖e8 68. ♖e6 ♙c5 69. ♜g7+  
 ♜d8 70. ♜f5 ♖c7 71. ♖e7 ♙b4  
 72. ♜g7 ♖b6 73. ♜e8 ♖c5 74.  
 ♜xd6 ♖d4 75. ♖e6 ♙c5 76.  
 ♜b7 1-0

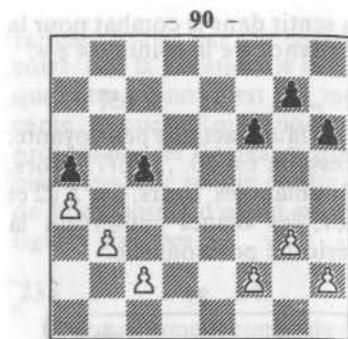
### III. Les points faibles de la chaîne de pions

La marche des pions se distingue de celle des autres pièces par une caractéristique particulière : le pion ne peut jamais reculer. Par conséquent, chaque coup de pion doit être bien pesé.

Steinitz fut le premier à énoncer le principe que le pion est le plus fort sur sa case d'origine. En l'occurrence il s'agit surtout des pions à l'aile où on est dans la défensive. Dans les exemples précédents nous avons vu que l'avance des pions est une condition nécessaire pour l'exploitation d'une supériorité matérielle ou spatiale à l'aile ou au centre, et qu'une avance de pion bien préparée constitue un important moyen d'attaque. Il en va autrement pour la défense. Aux débutants on donne généralement le conseil : « Ne jouez pas avec les pions là où vous êtes menacé, quand ce n'est pas absolument nécessaire ». Chaque coup de pion peut provoquer de sérieuses faiblesses. La nature de ces faiblesses peut être expliquée à l'aide du diagramme suivant.

( voir diagramme n° 90 )

De part et d'autre les avances de pions ont découvert des cases qu'il



n'est plus possible de protéger par des pions. A l'aile-roi ce sont les cases f3 et h3 pour les Blancs, et g6 pour les Noirs. Des figures adverses peuvent y pénétrer si on ne parvient pas à les couvrir de façon satisfaisante par des figures. Il est évident que la faiblesse de ce genre de points est relative et que la position des figures est primordiale. Par exemple, avec la formation de pions f2-g3-h2, s'il y a un Fou blanc en g2, la faiblesse des cases f3 et h3 peut ne pas se faire sentir aussi longtemps que les Noirs ne parviennent pas à concentrer leurs figures de façon adéquate (par exemple ♗c8, ♙g4, ♜e5).

A l'aile-dame aussi il y a, au diagramme 90, des faiblesses causées par l'avance de pions. Pour les Noirs le point b5 est particulièrement faible, où une figure blanche pourrait aller se nicher. L'avance des pions « a » et « c » a également affaibli le pion b6. Cette faiblesse peut devenir néfaste, même lorsque la colonne sur laquelle il se trouve n'est pas ouverte (les Blancs peuvent attaquer ce pion par exemple avec un Cavalier depuis c4, un Fou depuis c7 ou une Tour depuis d6). Dans la position blanche à l'aile-dame, les pions c3 et b4 sont faibles. La faiblesse de b4 se fait sentir lors-

que, pour l'une ou l'autre raison, les Blancs ne peuvent jouer c3, par exemple lorsqu'une figure noire pénètre en c3.

La faiblesse d'une case est surtout créée par l'avance du pion sur la colonne voisine. Cette avance peut être due à diverses menaces tactiques. La création et l'exploitation de cases faibles dans la position adverse, est un élément important de la stratégie moderne. La faiblesse d'une seule case décide très souvent de l'issue de la partie. Mais nous insistons sur le fait que la seule faiblesse d'une case ne constitue pas un facteur absolu.

A Prague il y avait un joueur connu qui ne pouvait pas jouer une partie sans voir partout des faiblesses. Après chaque coup de pion il redoutait les faiblesses que ce coup pouvait provoquer et, si les règles l'autorisaient, il aurait préféré remettre le pion à sa case d'origine.

La faiblesse d'une case peut aussi ne pas se faire sentir. Tout dépend du caractère de la position, du matériel disponible, de la position des figures de chaque camp etc. Pour reconnaître une véritable faiblesse qu'on peut exploiter, il faut une évaluation profonde de la situation et un sens de la position acquis par la pratique.

- 50 -

FISCHER PANNO  
 Buenos Aires 1970  
 Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. ♜f3 e6 3. d3 ♜c6 4. g3 g6 5. ♙g2 ♙g7 6. 0-0 ♜ge7 7.

♙e1 d6 8. c3 0-0 9. d4 cxd4 10. cxd4 d5 11. e5 ♙d7 12. ♜c3 ♙c8 13. ♙f4 ♜a5 14. ♙c1 b5 15. b3 b4 16. ♜e2 ♙b5 (Si 16. ... ♙xc1, alors 17. ♜xc1 et ♜d3.) 17. ♙d2

Maintenant les Blancs ont un sensible avantage d'espace. Ils doivent essayer de le transformer en attaque sur le roque, aidés en cela par le fait que le roque noir est affaibli. Afin d'exploiter la faiblesse des cases f6 et h6, les Blancs doivent évidemment, au moment opportun, échanger le ♙g7.

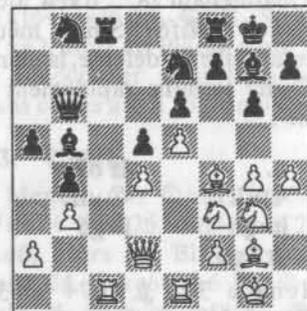
17. ... ♜aç6  
 18. g4!

Enlève la case f5 au Cavalier noir, assurant en même temps la case g3 pour son propre Cavalier.

18. ... a5  
 19. ♜g3 ♙b6  
 20. h4 ♜b8

Dans de telles positions on peut souvent éviter l'échange du Fou, mais ici 20. ... ♙fe8 21. ♙h6 ♙h8 est faible à cause de 22. ♜g5, menaçant 23. ♙f4.

- 91 -

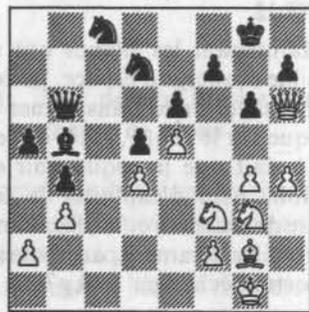


21. ♙h6! ♜d7  
 22. ♙g5!

Maintenant 23. ♙xg7 ♖xg7 24. ♜h5+ peut devenir dangereux pour les Noirs.

22. ... ♖×c1  
 23. ♖×c1 ♗×h6  
 24. ♖×h6 ♖c8  
 25. ♖×c8+ ♗×c8

- 92 -



Les Blancs ont atteint leur but stratégique. Mais entre-temps la position s'est beaucoup simplifiée, de sorte qu'il n'est pas clair comment l'attaque peut être renforcée. Fischer trouve une voie combinatoire.

26. h5 ♖d8  
 27. ♗g5 ♗f8

Ce coup affaiblit la case f6, et cela est déjà décisif.

28. ♗e4!

Si maintenant 28. ... d×e4, alors 29. ♗×e4 et ♗f6+. Sinon, même après la meilleure défense, la menace ♗×h7 termine rapidement la partie :

28. ... ♖d7  
 29. ♗×h7! ♗×h7  
 30. h×g6 f×g6  
 31. ♗×g6

Menace 32. ♗×h7+ et 32. ♖×e6+ ; si 31. ... ♗f8, alors 32. ♗h5! et ♗f6+. Après le coup désespéré, Fischer ne prend pas la figure ; la Dame vaut plus !

31. ... ♗g5  
 32. ♗h5! ♗f3+

33. ♗g2 ♗h4+  
 34. ♗g3 ♗×g6  
 35. ♗f6+ ♗f7  
 36. ♖h7+ 1-0

En réalité, la manœuvre d'échange ♗h6 fait partie de la panoplie standard de l'attaque contre les positions affaiblies par ... g6, mais défendues par un Fou en g7 (g2). Dans beaucoup de cas, l'attaque sans roque (ou avec des roques opposés) est effectuée en ouvrant la colonne « h » (souvent avec un sacrifice de pion), ensuite la Dame en h6 lie son action à celle de la ♖h1.

- 51 -

KARPOV KORTCHNOI

Match 1974

Défense Sicilienne

1. e4 c5  
 2. ♗f3 d6  
 3. d4 c×d4  
 4. ♗×d4 ♗f6  
 5. ♗c3 g6  
 6. ♗e3 ♗g7  
 7. f3 ♗c6  
 8. ♖d2 0-0  
 9. ♗c4 ♗d7  
 10. h4! ♖c8  
 11. ♗b3 ♗e5  
 12. 0-0-0 ♗c4  
 13. ♗×c4 ♖×c4  
 14. h5!

Dans une position si aiguë, les Blancs ne peuvent pas hésiter un instant, car les Noirs veulent monter une contre-attaque avec ... ♖a5 et ... ♖f8.

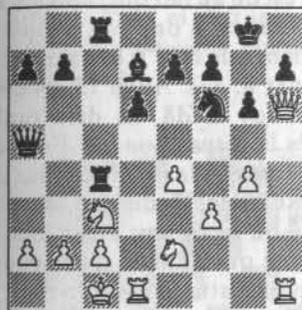
14. ... ♗×h5  
 15. g4 ♗f6  
 16. ♗de2!

Autrefois on jouait 16. ♗h6, mais alors la contre-action 16. ... ♗×e4! est prometteuse, par exemple 17. ♖e3 ♖×c3 18. b×c3 ♗f6 19. ♗×g7 ♗×g7 20. ♖h2 ♖g8!, après quoi les Noirs peuvent défendre efficacement leur roque et (malgré la qualité en moins) ils sont plutôt mieux.

En e2 le Cavalier n'est pas moins actif qu'en d4. En effet, via f4 ou g3, il peut intervenir rapidement dans l'attaque.

16. ... ♖a5  
 17. ♗h6 ♗×h6  
 18. ♖×h6 ♖f8

- 93 -



La Dame est très menaçante en h6 ; les Noirs doivent se méfier d'une attaque directe selon le schéma g5 ♗h5, ♗g3 ou ♗f4. Mais pour l'instant cette attaque est impossible, car les Noirs disposent du contre-sacrifice ... ♖×c3. De même 19. g5 ♗h5 20. ♖×h5!? g×h5 21. ♗d5 est insuffisant, à cause de 21. ... ♖×c2+ 22. ♗b1 ♗h8!, par exemple 23. g6 f×g6 24. ♗×e7 ♖×b2+! 25. ♗×b2 ♖e5+.

19. ♖d3!

Renforce la case c3 et menace déjà 20. g5 ainsi que ♗f4 ou ♗g3 avec attaque victorieuse. Après 19. ♖d5!?, les Noirs peuvent se défendre efficacement par 19. ...

♖c7, et si 20. g5 ♗h5 21. ♗f4 (♗g3), alors encore 21. ... ♖×c3!. Possible serait également 19. ... ♖8c5, avec la même idée : sacrifier la qualité en c3.

19. ... ♖4c5?

Semble très logique (les Noirs veulent empêcher g5), mais permet une jolie attaque finale. Ce n'est que 19. ... ♖d8! qui pouvait maintenir encore tout juste la position noire. Après cela, 20. e5!? ne va pas à cause de 20. ... d×e5 21. g5 ♗h5 22. ♗g3 ♖d4!. Donc le mieux est 20. g5 ♗h5 21. ♗f4 ♖f8! 22. ♖×f8+ ♗×f8 23. ♗×h5 g×h5 24. ♖×h5 ♗g7, et si 25. ♖d2, alors, ici aussi, le sacrifice de qualité 25. ... ♖×c3! 26. b×c3 ♖×c3 est encore tout juste suffisant pour la nulle.

20. g5! ♖×g5  
 21. ♖d5! ♖×d5  
 22. ♗×d5 ♖e8

Maintenant les conséquences fatales de l'affaiblissement du roque se font clairement jour. Si 22. ... ♖d8, alors après 23. ♗ef4, les Noirs n'ont plus de défense, car les Blancs menacent surtout 24. ♗×f6+ e×f6 25. ♗h5!. Si 22. ... ♖×a2, alors les Blancs n'ont pas à se préoccuper pour la qualité : dans ce cas aussi 23. ♗ef4 décide.

23. ♗ef4!

Menace 24. ♗×f6+ e×f6 25. ♖×h7+ ♗f8 26. ♗d5, et si 23. ... ♗e6, alors les Blancs peuvent jouer 24. ♗×e6 f×e6 25. ♗×f6+ e×f6 26. ♖×h7+ ♗f8 27. ♖×b7 ♖e7 28. ♖b8+.

23. ... ♗c6  
 24. e5!

Evidemment pas immédiatement 24. ♗×f6+ e×f6 25. ♗h5!, à

cause de 25. ... ♖g5+ 26. ♔×g5 f×g5 27. ♘f6+ ♘g7 28. ♘×e8+ ♘×e8, et les Noirs sont plutôt mieux.

- |           |      |
|-----------|------|
| 24. ...   | ♘×d5 |
| 25. e×f6  | e×f6 |
| 26. ♖×h7+ | ♘f8  |
| 27. ♖h8+  | 1-0  |

Plus difficile est l'exploitation de points faibles à l'aile-dame. La partie suivante est un exemple instructif.

- 52 -

BOGOLIOUBOV  
CAPABLANCA  
New York 1924

Système Colle - Zukertort

- |             |      |
|-------------|------|
| 1. d4       | ♘f6  |
| 2. ♘f3      | d5   |
| 3. e3       | e6   |
| 4. ♘d3      | ♗5   |
| 5. b3       | ♘c6  |
| 6. 0-0      | ♘d6  |
| 7. ♘b2      | 0-0  |
| 8. ♘bd2 (?) | ♖e7! |
| 9. ♘e5      | ♗×d4 |
| 10. e×d4    | ♘a3! |

L'utilité de ce coup est compréhensible au vu de nos explications antérieures : après la disparition du ♘b2, la faiblesse de l'aile-dame blanche se fait sentir.

- |          |      |
|----------|------|
| 11. ♘×a3 | ♖×a3 |
| 12. ♘df3 |      |

Aussi après 12. ♘×c6 b×c6 13. ♗4, les Noirs sont mieux, par exemple 13. ... ♘a6 14. ♘f3 d×c4 15. b×c4 ♖fd8 16. ♖e2 ♗5!.

- |         |     |
|---------|-----|
| 12. ... | ♘d7 |
|---------|-----|

- 94 -



Le plan noir est clair : pression sur la colonne « c ». Tôt ou tard le pion c3 devra avancer et sera exposé aux attaques des pièces lourdes. Remarquons que tout cela est dû au fait que, après 5. b3, les Blancs n'ont pas empêché l'échange de leur ♘b2 (par exemple par 8. a3). Aussi 13. ♗4 d×c4 14. b×c4 ♖fd8 est défavorable après la disparition des Fous des cases noires : la paire de pions isolée est faible, tandis que l'absence du ♘b2 se ressent aussi bien en défense que dans la recherche de chances d'attaque à l'aile-roi.

- |             |      |
|-------------|------|
| 13. ♘×c6    | ♘×c6 |
| 14. ♖d2 (?) |      |

Un peu meilleur est 14. ♖c1. L'échange des Dames facilite la défense blanche mais n'égalise pas totalement ; le retrait de la Dame noire soulagerait un peu les Blancs.

- |         |      |
|---------|------|
| 14. ... | ♖a8  |
| 15. ♗3  | a6!  |
| 16. ♘e5 | ♘b5! |

Une importante condition pour l'attaque à l'aile-dame est l'élimination du Fou blanc. Cela enlève aux Blancs toute possibilité de jeu actif (f4-f5) et menace en plus de faire pénétrer le Cavalier noir en e4. En même temps les Noirs sont débarrassés de leur « mauvais » Fou et ouvrent la colonne « c ».

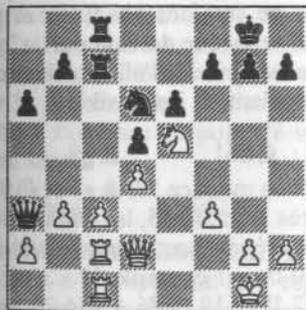
17. f3

A peine meilleur est 17. ♘×b5 a×b5 18. f3 ♖c7 19. ♖f1 ♖f8 20. ♖c2 ♘e8 et ... ♘d6.

- |          |      |
|----------|------|
| 17. ...  | ♘×d3 |
| 18. ♘×d3 | ♖c7  |
| 19. ♖a1  | ♖f8  |
| 20. ♖c2  | ♘e8  |
| 21. ♖f1  | ♘d6  |
| 22. ♘e5? |      |

Facilite l'attaque finale des Noirs. Correct est 22. ♘c5! avec l'intention de neutraliser la faiblesse c3. Alors les Noirs doivent jouer avec beaucoup de précision : 22. ... b6 23. ♘a4 ♖c6 (Pas 23. ... b5? 24. ♘c5 ♘b7 25. b4.) 24. ♖d3 ♖a8! et ... ♘b7, et c'est seulement après qu'ils peuvent chasser le ♘a4 par ... b5.

- 95 -



- |         |     |
|---------|-----|
| 22. ... | ♖a5 |
| 23. a4  |     |

Vu la menace 23. ... ♘b5. Le coup du texte affaiblit le point b3. Après 23. ♘d3 ♘b5 24. ♘c5, les Noirs jouent 24. ... b6 25. ♘a4 ♖c6! (25. ... ♘d6 26. ♗4!) et ... ♘d6.

- |         |      |
|---------|------|
| 23. ... | ♖b6! |
| 24. ♘d3 |      |

La perte d'un pion est inévitable, par exemple 24. b4 a5! 25. b5

♘c4 26. ♘×c4 ♖×c4 27. ♖a2 e5! ou 25. ♖b1 a×b4 26. ♖×b4 ♖×b4!. La tentative de contre-jeu moyennant un sacrifice de pion échoue sur le jeu précis de Capablanca, qui est couronné par une jolie combinaison finale.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 24. ...     | ♖×b3   |
| 25. ♘c5     | ♖b6    |
| 26. ♖b2     | ♖a7    |
| 27. ♖e1     | b6     |
| 28. ♘d3     | ♖c4    |
| 29. a5      | b×a5   |
| 30. ♘c5     | ♘b5    |
| 31. ♖e2 (?) | ♘×d4!  |
| 32. ♗×d4    | ♖8×c5! |
| 0-1         |        |

Ici les faiblesses furent causées par un jeu imprécis. Le camp actif n'eut qu'à les exploiter par des manœuvres adéquates. L'adversaire n'est pas toujours aussi gentil de s'attirer lui-même ces faiblesses. Ainsi, l'avance de ses pions, qui provoque l'affaiblissement de certains points, doit, en principe être d'abord forcé. Cela est possible de deux façons :

1. par une attaque de figures, forçant l'avance affaiblissante de pions adverses menacés ;

2. par une poussée de ses propres pions, qui force une modification favorable de la formation de pions adverse.

La première façon est la plus courante. Si par exemple, après le roque adverse, on joue un Cavalier en f5, on peut ensuite, par ♖g4, forcer le coup ... g6. De telles manœuvres de figures peuvent également être utilisées pour l'affaiblissement de l'aile-dame adverse. Dans la partie suivante les Blancs manœuvrent encore avant l'achèvement de leur développement

afin d'affaiblir le point f6. Finalement c'est aussi sur cette case que la partie se décidera.

- 53 -

GELLER UNZICKER

Interzonal 1952

Gambit de la Dame

- |          |      |
|----------|------|
| 1. d4    | d5   |
| 2. c4    | c6   |
| 3. f3    | f6   |
| 4. c3    | dxc4 |
| 5. e4    | b5   |
| 6. e5    | d5   |
| 7. a4    | e6   |
| 8. axb5  | cxç3 |
| 9. bç3   | çxb5 |
| 10. dç5! | çb7  |
| 11. Wh5  |      |

Force ... g6, ce qui toutefois ne termine pas le combat pour le point f6. Maintenant les Blancs doivent échanger les pièces légères adverses qui peuvent protéger ce point (surtout le çf8).

- |         |         |
|---------|---------|
| 11. ... | g6      |
| 12. Wg4 | çe7     |
| 13. çe2 | d7      |
| 14. çf3 | Wç7 (?) |

Défavorable est également 14. ... çxf3 15. Wxf3 0-0 16. h4 avec forte attaque blanche. La suite correcte pour les Noirs fut trouvée dans la partie Szabo - Petrossian, match Moscou - Budapest 1955 : 14. ... Wç8, et maintenant, après 15. çe4, les Noirs pouvaient jouer 15. ... f5! et, après 16. exf6 çxf6 17. dxf6+ çxf6 18. çxb7 Wxb7 19. Wxe6+ Wç7, ils avaient la meilleure finale.

- 96 -



15. çe4

Le Cavalier a accompli sa tâche en g5 et intervient dans le combat pour la domination de f6.

15. ... çb6

Certains commentateurs conseillèrent 15. ... h5. Ainsi les Noirs empêcheraient certes 16. çh6, mais après 16. Wg3 leurs perspectives ne seraient absolument pas meilleures que dans la partie, car, vu la faiblesse de l'aile-roi, le roque est également impossible.

16. çh6! çg8

Vu la menace 17. çg7 et çf6+, Après 16. ... çd5, les Blancs peuvent préparer cette manœuvre par 17. 0-0, par exemple 17. ... a6 18. çg7 çg8 19. çf6 çxf6 20. exf6 et Wh4 ainsi que çç5 (Stahlberg). La suite recommandée par certains commentateurs 16. ... çxe4 17. çxe4 0-0-0!? ne satisfait pas non plus, par exemple 18. Wf3 çf8 19. çg5 çe7 20. çd2 çf8 21. 0-0 çd5 22. ça6 et çfa1.

17. çg5!

Par leur 16<sup>e</sup> coup, les Blancs ont empêché le roque, ralentissant ainsi considérablement la rapide mobilisation des pièces lourdes noires. C'est pourquoi maintenant ils n'ont pas à craindre l'échange

de toutes les pièces légères, car pendant un certain temps ils ont une Tour en plus en jeu.

17. ... çxe4  
18. çxe4 çd5

Après 18. ... 0-0-0, les Blancs ont une attaque décisive : 19. ça5 b4 20. 0-0 b3 21. çxe7 Wxe7 22. d5. Euwe recommanda la défense 18. ... çç8 19. 0-0 ça4 ; cela permet aux Blancs de jouer fort 20. çxe7 Wxe7 21. Wf3 Wd7 22. d5 ou 21. ... Wç7 22. çb7 çb8 23. çç6+ çe7 24. Wf6+ çf8 25. d5 ou 23. ... çf8 24. çfe1 et d5.

19. çxd5 exd5  
20. çxe7 Wxe7  
21. 0-0 çf8  
22. çfb1 a6

A première vue les Noirs ont surmonté toutes les difficultés. Après 23. çxb5 axb5 24. çxa8+ çg7, ils seraient même mieux, menaçant de libérer le pion « ç » par la percée ... b4. Mais maintenant la faiblesse du point f6 va se faire sentir.

23. Wf3! We6?

Mène irrémédiablement et rapidement à la perte. Le seul espoir de sauvetage était de rendre immédiatement le pion par 23. ... çg7! 24. Wxd5 çfb8. Après 25. çxb5? axb5 26. çxa8 çxa8 27. Wxa8, les Noirs obtiennent un excellent contre-jeu par 27. ... b4! ; meilleur pour les Blancs est 25. f4! avec de bonnes chances d'attaque à l'aile-roi.

( voir diagramme n° 97 )

24. Wf6!

Décisif, vu que, pour l'instant, le Roi ne peut s'enfuir de la 8<sup>e</sup> rangée. Après 24. ... Wxf6 25.

- 97 -



exf6 çe8 26. çxb5 et 27. çxd5, la finale de Tours est sans perspectives pour les Noirs.

24. ... Wç8  
25. f4 Wb7  
26. ça5 çe8  
27. çba1 b4

Ou 27. ... çd7 28. Wd6+ çç8 29. çxa6.

28. çxb4 Wxb4  
29. çxd5 Wb7  
30. e6 1-0

Une façon usuelle de forcer des avances de pion affaiblissantes chez l'adversaire est l'avance du pion à la bande, par exemple h4-h5-h6. Si l'adversaire laisse avancer un tel pion jusqu'à la 6<sup>e</sup> rangée, il doit généralement jouer ... g6, ce qui provoque une sérieuse faiblesse en f6.

- 54 -

ALEKHINE RUBINSTEIN

La Haye 1921

Gambit de la Dame

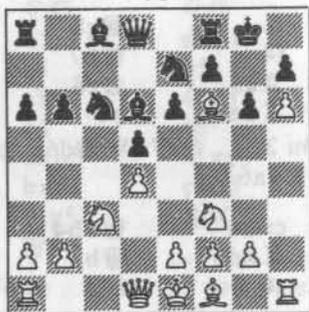
- |        |    |
|--------|----|
| 1. d4  | d5 |
| 2. çf3 | e6 |

- |         |        |
|---------|--------|
| 3. ♘f4  | a6 (?) |
| 4. ♘f5  | ♞c6    |
| 5. ♘f4  | ♞ge7   |
| 6. ♞c3  | ♞g6    |
| 7. ♘e3! | b6     |
| 8. ♘xb6 | ♘xb6   |
| 9. h4!  | ♘d6    |

Après 9. ... h6 10. h5 ♞ge7 11. ♘f4, les Noirs ont des problèmes pour achever leur développement.

- |         |      |
|---------|------|
| 10. h5  | ♞ge7 |
| 11. h6  | g6   |
| 12. ♘g5 | 0-0  |
| 13. ♘f6 |      |

- 98 -



Les Noirs ont même obtenu une avance de développement. Mais le Fou, qui a pu pénétrer en f6 grâce à l'affaiblissement de cette case, dû à l'avance h4-h5-h6, resserre complètement la position noire et signifie une menace permanente pour leur Roi.

- |         |    |
|---------|----|
| 13. ... | b5 |
|---------|----|

Il est compréhensible que les Noirs aimeraient trouver du contre-jeu à l'aile-dame. Mais le coup du texte affaiblit en plus ♘5 ; Alekhine va en profiter en expert.

- |         |     |
|---------|-----|
| 14. e3  | ♘d7 |
| 15. ♘d3 | ♞c8 |
| 16. a4! |     |

Le début d'une manœuvre bien réfléchi du Cavalier blanc, qui vise l'occupation de ♘5.

- |          |     |
|----------|-----|
| 16. ...  | b4  |
| 17. ♞e2  | ♞b6 |
| 18. ♞c1  | ♞c7 |
| 19. ♞b3  | ♞a5 |
| 20. ♞c5! |     |

- 99 -



Une figure blanche vient d'occuper un deuxième point important ! Cela fut rendu possible grâce à la tournure tactique suivante : 20. ... ♘xc5 21. dxc5 ♞xc5 22. ♘d4 ♞c6 23. ♞e5 ♞b7 24. ♞g4, et la catastrophe en f6 est inévitable. Ici on peut constater un fait intéressant. La seule faiblesse du point ♘5 ne se ferait pas sentir, vu que les Noirs peuvent le contrôler suffisamment avec leurs figures. Mais liée à la deuxième faiblesse f6 elle devient sensible, et les Blancs peuvent y pénétrer de façon décisive dans la position adverse.

- |             |      |
|-------------|------|
| 20. ...     | ♞c4  |
| 21. ♘xc4    | dxc4 |
| 22. ♞e5 (?) |      |

Dans le même style (occupation d'un autre point stratégique !), mais malgré cela pas précis. A un gain de qualité mène 22. ♞e4 ♞d5 (Vu la menace 23. ♘g7 et 24. ♞f6 mat.) 23. ♘g7, puis ♞xd6 et ♘e5.

- |          |      |
|----------|------|
| 22. ...  | ♘xe5 |
| 23. ♘xe7 | ♘d6  |

Comme 23. ... ♞e8 24. dxe5 ♞xe7 25. ♞e4 avec les menaces

♞f3 et ♞d6 est sans espoir, Rubinstein donne la qualité. Le reste de la partie est une exploitation technique précise de l'avantage matériel :

- |          |      |
|----------|------|
| 24. ♘xf8 | ♘xf8 |
| 25. ♞xd7 | ♞xd7 |
| 26. a5   | ♞c6  |
| 27. ♞f3  | ♞d5  |
| 28. ♞c1  | ♞c7  |
| 29. ♞e2  | ♘c3  |
| 30. bxc3 | bxc3 |
| 31. ♞xa6 | ♞xa5 |
| 32. ♞d3  | ♘a3  |
| 33. ♞c2  | ♘b2  |
| 34. ♞e2! | ♞c6  |
| 35. f3   | f5   |
| 36. ♞b1  | ♞d6  |
| 37. ♞c4  | ♞f7  |
| 38. ♞c8  | ♞a6+ |
| 39. ♞xa6 | ♞xa6 |
| 40. e4   | g5   |
| 41. ♞d3  | ♞g6  |
| 42. d5!  | fxe4 |
| 43. fxe4 | exd5 |
| 44. exd5 | ♞a4  |
| 45. ♞d1! | ♞xh6 |
| 46. d6   | ♞h5  |
| 47. d7   | ♞a8  |
| 48. ♞e4  | ♞d8  |
| 49. ♞f5  | ♞h4  |
| 50. ♞h1+ | ♞g3  |
| 51. ♞h3  | mat  |

Parfois le pion de la bande avance aussi lorsque les deux camps ont fait le petit roque. Ainsi, par exemple, dans le diagramme suivant, extrait d'une partie du tournoi de Noël, New York 1954, les Blancs ont nettement l'avantage d'espace à l'aile-roi.

( voir diagramme n° 100 )

Seulement, l'avance de pions f4, g4, f5 est impossible à cause de la faiblesse tactique du pion e5. En plus, la première condition pour

EVANS SHERWIN

- 100 -



une attaque réussie de figures est l'affaiblissement préalable du roque. Il fut joué 12. h4! a5 13. ♘f4 ♘a6 14. ♞1h2 ♞c7 15. h5 b4 16. ♞g4 a4 (Menace ... a3!) 17. ♘f4! dxc4 18. dxc4 ♘xc4 19. ♞xa4 ♞b6 20. ♞c2 b3!? 21. axb3 ♞b4 22. ♞c3 ♞d5 23. ♞c1 ♘xb3 24. ♘g5! ♞b4? 25. ♞e3 ♘d5 26. h6!, et après le coup forcé 26. ... g6, les Blancs purent rapidement exploiter la faiblesse du point f6 : 27. ♞ea3! ♞c4 28. ♘xe7 ♞xe7 29. ♞f4! (Menace 30. ♞f6.) 29. ... ♞d8 30. ♞f6+ ♞h8 31. ♞xh7! ♞c7 (31. ... ♞xh7 32. ♞g5+.) 32. ♞hg5 ♞e7 33. ♞a7! ♞xa7 34. ♞xa7 ♞b7 (34. ... ♘b7 35. ♞xf7+.) 35. ♞a8+ 1-0

Comme le lecteur s'en est aperçu, dans la partie 54 il ne s'agit pas de la faiblesse d'un point dans la position noire mais de tout un groupe de cases (noires) : f6, e5, ♘5. Nous en avons déjà donné quelques exemples au Tome I, chapitre « Les pièces légères », paragraphe « Le bon et le mauvais Fou ». Nous avons vu que dans presque tous les cas un des désavantages du mauvais Fou est la faiblesse du complexe des cases

qui n'ont pas la même couleur que le Fou. La partie suivante est un exemple très clair de l'exploitation de la faiblesse de tout un complexe de cases noires.

- 55 -

SCHLECHTER JOHN

Barmen 1905

Gambit de la Dame

- |        |        |
|--------|--------|
| 1. d4  | d5     |
| 2. ç4  | e6     |
| 3. ♘ç3 | f5 (?) |

Cette formation de pions s'appelle « Stonewall ». Les Noirs (Ou les Blancs après 1. d4 d5 2. e3 ♘f6 3. f4.) s'efforcent d'obtenir, par ... f5 (f4), un bon contrôle du point e4 (e5) et de se construire une position active à l'aile-roi. Mais en même temps, l'avance ... f5 (f4) affaiblit sérieusement le point e5 (e4). C'est pourquoi, en principe, cette construction n'est acceptable que lorsque l'adversaire n'est pas en mesure de profiter de la faiblesse de ce point par un développement favorable de ses figures, par exemple lorsque son Fou-dame est enfermé. Ici la faiblesse du point e5 influe sur tout le déroulement de la partie.

- |        |     |
|--------|-----|
| 4. ♘f3 | ç6  |
| 5. ♙f4 | ♙d6 |
| 6. e3! |     |

Beaucoup meilleur que le coup également bon 6. ♙xd6. Tôt ou tard les Noirs seront eux-mêmes contraints d'échanger ; alors, après exf4, non seulement les Blancs ont la possibilité de contrôler e5 avec la Tour en e1, mais en plus le pion arriéré e6 devient une sérieuse faiblesse.

- |        |     |
|--------|-----|
| 6. ... | ♘f6 |
| 7. ♙d3 | ♙ç7 |
| 8. g3! | 0-0 |
| 9. 0-0 | ♘e4 |

Cette position avantageuse du Cavalier est le point positif de la construction « Stonewall ». Malgré cela, e4 ne peut être considéré comme un point faible de la position blanche, vu que le ♘e4 peut être chassé par f3.

- |         |     |
|---------|-----|
| 10. ♙b3 | ♙h8 |
|---------|-----|

Vu la menace 11. çxd5 exd5 12. ♘xe4 fxe4 13. ♙xe4.

- |          |      |
|----------|------|
| 11. ♚aç1 | ♙xf4 |
|----------|------|

Le coup naturel de développement 11. ... ♘d7 échoue sur 12. çxd5 exd5 13. ♘b5 ou 12. ... ♘xc3 13. dxe6. Il n'est dès lors pas étonnant que les Noirs se décident pour cet échange stratégiquement défavorable. Après 11. ... ♙e7, leur Dame serait constamment liée à la protection du ♙d6.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 12. exf4  | ♙f7 (?) |
| 13. ♘e5   | ♙e7     |
| 14. ♙xe4! |         |

En combinaison avec le coup suivant, c'est la meilleure façon d'éliminer le puissant Cavalier noir.

- |          |      |
|----------|------|
| 14. ...  | fxe4 |
| 15. f3   | exf3 |
| 16. ♚çe1 | ♙ç7  |
| 17. ♙a3! |      |

( voir diagramme n° 101 )

Petit à petit la faiblesse de tout le complexe noir devient tangible. Maintenant ou au prochain coup, si ... ♘d7, alors ♙e7.

- |          |     |
|----------|-----|
| 17. ...  | ♙g8 |
| 18. ♚xf3 | ♘a6 |
| 19. b3   | ♙d8 |
| 20. ç5!  |     |

- 101 -



Dans des circonstances très favorables aux Blancs s'est créée la formation de pions ç5, d4 contre ç6, d5. Les Blancs dominent entièrement la case e5. A l'aile-roi ils ont également une nette supériorité d'espace et peuvent dès lors opérer simultanément aux deux ailes, sans laisser à l'adversaire la moindre chance de jeu actif.

- |         |     |
|---------|-----|
| 20. ... | ♘ç7 |
| 21. ♙b2 | ♙d7 |
| 22. ♙ç2 |     |

Comme il est encore difficile d'effectuer la poussée b4-b5, il est plus avantageux de différer l'action à l'aile-dame jusqu'au moment où les Noirs seront pleinement occupés à parer aux menaces de l'autre côté.

- |          |      |
|----------|------|
| 22. ...  | ♙e7  |
| 23. ♚ef1 | ♚ae8 |
| 24. g4!  | ♙ç8  |
| 25. ♚h3! |      |

Force l'affaiblissement suivant.

- |         |    |
|---------|----|
| 25. ... | g6 |
| 26. b4  |    |

Bien que, pour l'instant, les Blancs n'aient nullement l'intention de percer à l'aile-dame, ils placent leurs pions de telle sorte que la percée b5 soit pratiquement toujours possible.

- |          |     |
|----------|-----|
| 26. ...  | ♙f6 |
| 27. ♚hf3 | ♚e7 |
| 28. a4   | a6  |
| 29. ♘d1! |     |

Le Cavalier est nécessaire en e3 afin de permettre la manœuvre g5, ♘g4, ♘f6 ou ♘h6+.

- |           |     |
|-----------|-----|
| 29. ...   | ♚g7 |
| 30. ♘e3   | ♙e7 |
| 31. g5    | ♙d7 |
| 32. ♘3g4  | ♙e8 |
| 33. ♘h6+  | ♙h8 |
| 34. ♙e2   | ♙d8 |
| 35. ♘eg4! | ♙d7 |
| 36. ♙e5   | ♙e8 |
| 37. ♚h3   | ♙ç7 |

Impossible est 37. ... ♙e7? 38. ♙b8 avec gain blanc. Une nouvelle preuve que les figures blanches peuvent se mouvoir à discrétion sur les cases noires.

38. ♘f6!

- 102 -



Le point culminant de la stratégie des cases noires de Schlechter. Maintenant l'échange en e5 est forcé, et bientôt les Noirs seront obligés d'échanger également en f6. Alors non seulement le Roi blanc aura la voie libre vers le camp adverse via f4 et e5, mais le fort pion passé f6 deviendra également désagréable.

- |           |      |
|-----------|------|
| 38. ...   | ♙xe5 |
| 39. fxe5  | ♚e7  |
| 40. ♚hf3! |      |

Menaçant 41. ♖xd7 (Ou 41. ♖xd5.) 41. ... ♜xf3 42. ♜xf3 ♜xd7 43. ♜f8+ ♘g7 44. ♜g8 mat.

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 40. | ...  | ♖xf6 |
| 41. | ♜xf6 | ♜xf6 |
| 42. | exf6 | ♜e8  |
| 43. | ♖f7+ | ♘g8  |
| 44. | ♖e5  | ♜d8  |
| 45. | ♘g2  | ♘f8  |
| 46. | h4   | ♙e8  |
| 47. | ♘f3  | ♙f7  |
| 48. | ♘f4  | ♘e8  |
| 49. | ♜b1  | ♘f8  |
| 50. | b5!  | 1-0  |

Un complexe de cases faibles d'une certaine couleur se présente également souvent lors du combat de Cavalier contre Fou, ou dans des positions avec des Fous opposés. Les deux parties suivantes en sont des exemples typiques.

### TARTACOVER LASKER

Saint-Petersbourg 1909

#### Partie Anglaise

1. ♜4 e5 2. ♖ç3 ♖f6 3. g3 ♙e7  
4. ♙g2 0-0 5. ♖f3 d6 6. 0-0  
♖bd7 7. d3 ç6 8. ♖e1 ♖b6 9. e4  
d5 10. çxd5 çxd5 11. exd5  
♖fxd5 12. ♖xd5 ♖xd5 13. d4  
exd4 14. ♜xd4 ♙e6 15. ♖ç2  
♙f6 16. ♜e4 ♜a5 17. ♖d4  
♙xd4 18. ♜xd4 ♜fd8 19. ♙g5  
(?) (19. ♙d2!) 19. ... ♜d7 20. a3  
♖b6! 21. ♜h4 ♖ç4 22. b4 ♜b6

Par la manœuvre précédente les Noirs ont forcé la poussée b4 et ainsi l'affaiblissement du point ç4. La faiblesse des cases blanches

dans le camp blanc se ressent déjà, vu que les Noirs peuvent toujours, par ... ♙d5, forcer l'échange des Fous des cases blanches.

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 23. | ♜fe1 | h6   |
| 24. | ♙e7  | ♜ç7  |
| 25. | ♙ç5  | ♖e5! |
| 26. | ♙e3  | ♖d3  |

Encore un très bon coup : en d3 la position du Cavalier est forte (point d'appui avancé !) et il limite la liberté de mouvement des Tours blanches.

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 27. | ♜ed1 | ♙b3 |
| 28. | ♜f1  |     |

Si 28. ♜d2, alors 28. ... ♜ç3! est désagréable. Maintenant les Noirs peuvent échanger les Fous et passer au combat Cavalier contre Fou.

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 28. | ...  | ♙d5  |
| 29. | ♙xd5 | ♜xd5 |
| 30. | ♜e4  | ♜d7  |
| 31. | ♜a2  | ♜e8  |
| 32. | ♜g2  | b6   |
| 33. | ♜ç2  | ♜d8  |
| 34. | ♜e4  | b5!  |



Avec une précision remarquable Lasker est parvenu à exploiter la faiblesse des cases blanches, en occupant d'importants points sur la colonne « d » et en bloquant l'aile-dame. L'aile-roi blanche est

également sensiblement affaiblie et peut, le cas échéant, être menacée par l'avance ... f5-f4.

#### 35. f4?

Accélère la défaite en affaiblissant un autre point (e4), où la Dame noire va bientôt apparaître.

- |     |     |      |
|-----|-----|------|
| 35. | ... | ♜e8  |
| 36. | ♜f3 | ♜e6! |
| 37. | ♙f2 |      |

37. ♙xa7? est réfuté par 37. ... ♖e1.

- |     |     |      |
|-----|-----|------|
| 37. | ... | ♜d7  |
| 38. | ♘g2 | ♜b3! |

L'invasion à l'aile-dame doit attirer la Dame blanche pour la défense du pion a3 menacé, découvrant ainsi la diagonale a8-h1.

- |     |     |      |
|-----|-----|------|
| 39. | ♜ç6 | ♜ed8 |
| 40. | ♜ç3 |      |

Peu réjouissant est également 40. ♜ç3 ♜b2 41. ♘g1 ♖xf2 42. ♜xf2 ♜d1+ 43. ♘g2 ♜a1.

- |     |     |      |
|-----|-----|------|
| 40. | ... | ♜d5+ |
| 41. | ♘g1 | ♜e4! |
| 42. | ♜b3 | g5!  |

Révèle la faiblesse de la case f3 ; en effet, 43. f×g5 échoue sur 43. ... ♖e5, et les Noirs gagnent.

- |     |      |      |
|-----|------|------|
| 43. | ♜a2  | gxf4 |
| 44. | ♜e2  | ♜g6  |
| 45. | ♜ç2  | ♘h7  |
| 46. | ♜ç3  | ♜g8  |
| 47. | ♘h1  | ♜h5  |
| 48. | ♜d2  | f×g3 |
| 49. | ♙×g3 | ♜×g3 |
| 50. | ♜ç6  | ♖e5  |
| 51. | ♜e4+ | ♘g8  |
| 52. | ♜df2 | ♜g5  |
| 53. | ♜ç2  | ♜d1! |

0-1

### KOTOV BOTVINNIK

Cht. U.R.S.S. 1939

#### Défense Nimzovitch

- |    |      |       |
|----|------|-------|
| 1. | d4   | ♖f6   |
| 2. | ç4   | e6    |
| 3. | ♖ç3  | ♙b4   |
| 4. | ♜ç2  | ♖ç6   |
| 5. | ♖f3  | d5    |
| 6. | e3   | 0-0   |
| 7. | a3   | ♙×ç3+ |
| 8. | ♜×ç3 | ♙d7   |
| 9. | b3!  |       |

La construction noire n'a qu'un seul but : manœuvrer sur les cases blanches, dont l'affaiblissement va être provoqué par les coups suivants. Le coup du texte, une « sur-protection » du point ç4, est meilleur que 9. b4 a5! 10. b5 ♖a7 11. a4 ç6!, et l'aile-dame serait sérieusement affaiblie.

- |     |         |     |
|-----|---------|-----|
| 9.  | ...     | a5! |
| 10. | ♙d3 (?) |     |

Le système choisi par les Noirs n'est plus considéré, de nos jours, comme particulièrement bon, parce que, après 10. ♙b2! a4 11. b4 d×ç4 12. ♙×ç4 ♖a7! 13. ♖e5! ♙b5 14. ♙a2 ♖ç8 15. h4!, la supériorité d'espace à l'aile-roi offre aux Blancs de meilleures chances qu'une éventuelle domination de ç4 aux Noirs.

- |     |         |    |
|-----|---------|----|
| 10. | ...     | a4 |
| 11. | ♖d2 (?) |    |

Encore maintenant il fallait jouer 11. b4. En tout cas, par rapport à la suite donnée dans la remarque précédente, les Noirs auraient ainsi déjà un temps de plus et, de ce fait, l'égalité totale.

- |     |     |      |
|-----|-----|------|
| 11. | ... | ♜e8! |
|-----|-----|------|

L'affaiblissement du contrôle blanc sur le point e5 permet aux Noirs une modification favorable de leur plan. Maintenant les Blancs peuvent empêcher la poussée ... e5 par 12. f4 ; mais cela affaiblit le point e4, et les Noirs peuvent reprendre avantageusement le combat pour la domination des cases blanches : 12. ... ♖a5 13. 0-0 axb3 14. ♗x b3 ♗xc4 15. ♕xc4 dxç4 16. ♖xc4 ♕ç6.

12. 0-0 e5  
13. dx e5

Botvinnik tient ce coup pour imprécis. De toutes façons, même après 13. ♕b2 e4 14. ♕e2 ♗a5 15. b4 ♗xc4 dxç4 17. ♕xc4 ♕e6 18. ♕e2 ♗d5 la position est peu attrayante pour les Blancs.

13. ... ♗xe5  
14. ♕b2

Si 14. ♕e2, alors 14. ... ♗e4! 15. ♗xe4 dx e4 16. ♕b2 ♖g5 17. ♗h1 ♕e6, et les Noirs ont de dangereuses menaces à l'aile-roi, où la position blanche est resserrée par le pion e4.

14. ... axb3  
15. ♗xb3?

Nécessaire est 15. ♖xb3. Maintenant les Blancs perdent le contrôle du point e4.

15. ... ♗e4!  
16. ♖ç2 ♗xc4  
17. ♕xc4 dxç4  
18. ♖xc4 ♖g5!

Avec la double menace ... ♕b5 et ... ♕h3.

19. f4 ♖g6

( voir diagramme n° 104 )

Maintenant, grâce au ♕d7, les Noirs dominent les cases blanches



et vont pouvoir attaquer g2. Ils menacent d'abord ... ♕e6, ... ♕xb3 et ... ♗d2. Si 20. ♖xc7, alors 20. ... ♕h3 21. ♖ç2 ♕aç8 22. ♖e2 ♗d6! donne une forte attaque ; Botvinnik donne les variantes suivantes :

a ) 23. ♕aç1 ♕xe3 24. ♕xc8+ ♗xc8 25. ♖d2 ♕d3 26. ♖e2 ♖xcg2+!

b ) 23. ♗d4 ♕xe3 24. ♖f2 ♗e4 25. f5 ♖g4 ;

c ) 23. ♕f2 ♕g4 24. ♖e1 ♗e4 25. ♕f1 ♕ç2 26. ♖b1 ♕e2 ou ♕xcg2+ ;

d ) ♕d4 ♕ç2.

20. ♕fd1 ♗d6  
21. ♖d3

Ou 21. ♖xc7 ♕ç6 22. ♕d2 ♗ç4.

21. ... ♕f5  
22. ♖ç3 ♕e4  
23. ♕d2 ♕ç6

Meilleur que 23. ... ♗f5 24. ♗ç5 ♕ç6 25. ♕e1.

24. ♖d3 ♗f5  
25. ♕e5 f6  
26. ♕xc7 ♕xe3  
27. ♖ç4+ ♗h8  
28. ♕b6 ♕e8  
29. ♖f1

Afin de répliquer à 29. ... ♗h4 par 30. ♗h1.

29. ... h5  
30. ♗d4 ♗xd4  
31. ♕xd4

Perd immédiatement un pion. Mais après 31. ♕xd4, les Blancs sont également en mauvaise posture : 31. ... ♕e3 32. ♕d8+ ♕xd8 33. ♕xe3 ♕d3.

31. ... ♕e4  
32. ♕e1

Forcé, vu la menace ... ♕ae8/♖g4/ ♕e2. Après la pénétration de la Tour sur la deuxième rangée, g2 ne peut plus être couvert.

32. ... ♕xe1  
33. ♖xe1 ♕xa3

Le reste fut joué en zeitnot, ce qui explique les imprécisions de part et d'autre :

34. ♗h1? ♕a8? (34. ... ♕f3!)  
35. ♕e2 ♗h7 36. h3 ♕e8 37. ♖f2? ♖xcg2+! 38. ♖xcg2 ♕xe2 0-1

Déjà dans la partie 53 nous avons vu que, parfois, un seul coup de pion peut suffire à affaiblir sérieusement le roque. La partie suivante est très intéressante pour la façon dont Lasker force l'avance des pions adverses à l'aile-roi, obtenant ainsi un important affaiblissement des cases f3, g3 et h2.

ALEKHINE LASKER

New York 1924

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗f3 ♗f6 4. ♗ç3 ♗bd7 5. çxd5 exd5 6 ♕f4

ç6 7. e3 (7. h3!) 7. ... ♗h5 8. ♕d3? (8. ♕e5 ou 8. ♕g3.) 8. ... ♗xf4 9. exf4 ♕d6 10. g3 (10. ♗e5!? ♖h4 11. g3 ♖h3 12. ♖ç2.) 10. ... 0-0 11. 0-0 ♕e8 12. ♖ç2 ♗f8 13. ♗d1? (Meilleur 13. ♗g5! g6 14. h4! f6 15. ♗f3 avec des chances d'attaque à l'aile-roi.) 13. ... f6 14. ♗e3 ♕e6 15. ♗h4? (Meilleur 15. ♕f5.) 15. ... ♕ç7 16. b4 ♕b6 17. ♗f3 ♕f7! 18. b5?

Une nouvelle erreur, déjà décisive cette fois-ci. Nécessaire était la « surprotection » du pion d4, afin de ne pas être obligé, après ... ♕h5, de jouer g4, par exemple : 18. ♕fd1 ♕h5 19. ♕e2 ou 18. ♖b2 ♕h5 19. ♗d2. Plus faible est la suggestion de Tartacover 18. ♕f5 ♕h5 19. ♕g4, à cause de 19. ... ♕xe3 20. ♕xh5 ♕e4 21. ♕g4 g6, puis ... f5 et ... ♗e6.



18. ... ♕h5!

Une manœuvre très fine. Jusqu'ici les Noirs n'avaient pas eu l'occasion de tirer profit de la faiblesse des cases blanches affaiblies à l'aile-roi (f3, h3). Maintenant ils forcent les Blancs à avancer les pions g3 et f4, après quoi les cases noires affaiblies leur permettront rapidement une attaque décisive.

19. g4 ♕f7  
20. bxc6 ♕ç8

21. ♖b2            b×c6  
22. f5

Sinon les Noirs jouent ... ♘e6.

22. ...            ♖d6

La Dame veut occuper le point f4 affaibli.

23. ♘g2            ♙c7

24. ♖fe1           h5!

25. h3

La menace de mat ne pouvait être conjurée que par le sacrifice de deux pions : 25. g5 f×g5 26. ♘e5 ♘d7 27. f4 g×f4 28. ♘f3.

25. ...            ♘h7!

26. ♖×e8+        ♖×e8

27. ♖e1            ♖b8

28. ♖c1            ♘g5

29. ♘e5

Egalement sans espoir est 29. ♘g5+ ♖h2+ 30. ♘f1 f×g5 31. ♘e3 (31. f3 ♙g3) 31. ... ♖×h3+.

29. ...            f×e5

30. ♖×g5        e4

31. f6            g6

32. f4            h×g4!

33. ♙e2           g×h3

34. ♙h5           ♖b2!

35. ♘h4           ♖×f4

36. ♖×f4        ♙×f4

0-1

## ÉLÉMENTS DE JEU DYNAMIQUES

Le caractère d'une position est déterminé par plusieurs éléments, dont certains de longue durée. Il s'agit surtout du genre de matériel, de la formation des pions, des faiblesses de pions durables etc. Ce sont des éléments **statiques**. D'une autre nature est l'avance en développement, la position plus active des figures, la concentration de figures pour l'attaque sur une partie de l'échiquier. Il est évident que, en général, ces éléments ne jouent un rôle que pendant un petit moment de la partie. Chaque temps a son importance dans la question de savoir si le camp actif parvient à transformer sa supériorité temporaire en avantage matériel ou à achever la partie par une attaque de mat ; ou bien si le camp en défense réussit à écarter les menaces immédiates, à améliorer la position de ses figures et à rétablir, peu à peu, l'équilibre. Donc le facteur le plus important est le temps. Dans les circonstances citées, aucun camp ne peut exécuter de longues manœuvres. Un seul temps perdu ou un coup superflu peuvent déterminer l'issue de la partie. De tels éléments qui déterminent le caractère de la position, où le temps joue un rôle décisif, s'appellent élément **dynamiques** (puissants). Dans ce chapitre nous allons traiter de quatre groupes thématiques :

- I. L'avance de développement
- II. Le gain de temps en échange de matériel
- III. La collaboration entre figures et pions
- IV. Le sacrifice positionnel

### I. L'avance de développement

Le droit de pouvoir jouer peut être exploité de plusieurs façons. Certains coups servent à développer des figures ou à améliorer leur action, d'autres concourent à former de façon adéquate la chaîne de pions. Il y a des coups qui sont nécessaires pour parer à des menaces adverses ou pour la sécurité de la position. Mais il y a également des coups superflus ou des coups qui aident à ralentir

l'avance adverse. Surtout dans l'ouverture, lorsque les deux camps ne sont pas encore développés, le gain de temps est primordial. Les coups superflus dans l'ouverture (par exemple avec les pions-tour, les « oreilles d'âne ») sont des fautes typiques de débutants. En milieu de partie et en finale nous rencontrons parfois des coups d'attente ; mais dans l'ouverture il faut utiliser chaque coup pour développer ses forces.



Un des grands principes de l'ouverture, je l'ai expliqué au chapitre préliminaire de « La théorie moderne ». Résumons-les ici : dans l'ouverture il s'agit toujours de développer le plus vite possible les figures et de contrôler le centre. A cet égard il faut tenir compte des principes suivants :

1. Sans perte de temps, placer les figures là où elles exercent la plus grande activité ;

2. à moins d'une raison sérieuse, ne pas jouer une deuxième fois avec une figure déjà développée ;

3. ne pas placer les figures sur des cases d'où elles peuvent être chassées par des coups qui servent le développement adverse ;

4. n'utiliser les coups de pions que comme adjuvant au développement des figures et pour le combat au centre ; donc les limiter au strict minimum.

Cependant, aucun de ces principes n'est dogmatique, il faut tenir compte des circonstances concrètes. Ainsi, dans la partie 54 contre Rubinstein, Alekhine joua quatre fois avec la même figure pendant les treize premiers coups et, malgré cela, prit nettement l'avantage. En effet, ses manœuvres étaient fondées sur la mobilité restreinte des figures adverses et la faiblesse de certaines cases chez l'adversaire. D'un point de vue mécanique, après ces treize coups (1. d4 d5 2. f3 e6 3. f4 a6 4. f5 d6 5. f4 g6 7. f3 g6 7. e3! b6 8. cxb6 cxb6 9. h4! e6 10. h5

g7 11. h6 g6 12. g5 0-0 13. f6), Rubinstein avait une avance en développement. En réalité, la liberté de mouvement de ses figures était limitée et son roque sérieusement affaibli. Donc ici le simple décompte des temps de développement n'est pas un étalon adéquat, car le sens du développement des figures réside dans le déploiement de leur force maximale.

En général, enfreindre un de ces quatre principes revient à aider l'adversaire à obtenir un avantage de développement et une supériorité dans l'activité de ses figures. Le camp qui obtient un avantage de développement sans contrepartie (par exemple matérielle), prend l'initiative, qui, selon les circonstances, peut être passagère ou décisive. L'avance en développement peut conduire à une attaque de mat directe, à un avantage matériel ou parfois à un avantage positionnel permanent. Ainsi, l'adversaire qui se défend contre une attaque de figures, doit par exemple tolérer la création d'un pion faible, abandonner la paire des Fous etc. De cette façon l'élément dynamique devient statique.

Une cause fréquente de la perte d'un temps important dans l'ouverture, est l'intervention prématurée de la Dame. L'exemple le plus simple est la Défense Scandinave : 1. e4 d5 2. exd5 ♖xd5 3. f3.

Souvent la perte de temps est due à la tentative d'attaquer la

position adverse avant d'avoir achevé le développement. Des coups d'attaque insuffisamment motivés dans l'ouverture peuvent retarder le développement d'autres figures.

- 59 -

BOTVANNIK DENKER  
Match radio U.R.S.S. - E.U. 1945

### Gambit de la Dame

- |         |         |
|---------|---------|
| 1. d4   | d5      |
| 2. f3   | f6      |
| 3. f4   | f6      |
| 4. cxd5 | cxd5    |
| 5. f3   | f6      |
| 6. f4   | ♖a5 (?) |

Ainsi les Noirs veulent monter une attaque contre le point f3 (... e4/e6/ f4). Dans la position donnée, ce plan est mauvais, vu que les Blancs peuvent couvrir le point menacé par des coups naturels de développement, tandis que les Noirs perdent du temps lors de cette attaque.

- |          |        |
|----------|--------|
| 7. e3    | e4     |
| 8. ♖b3   | e6     |
| 9. f4    | f4     |
| 10. ♖c1  | f3     |
| 11. bxc3 | f3 (?) |

En combinaison avec le coup suivant, un plan douteux. Meilleur est 11. ... e7 12. 0-0 (Menace 13. f4.) 12. ... ♖d8. En tout cas les Blancs obtiennent une initiative dangereuse au centre et à l'aile-roi par 13. e4.

- |         |    |
|---------|----|
| 12. ♖b1 | b6 |
|---------|----|

( voir diagramme n° 106 )

Les Noirs veulent, par ... f6, échanger le « bon » Fou adverse.



Mais jusqu'à présent les Noirs ont déjà perdu 2-3 temps (on ne peut guère considérer la Dame comme développée, au contraire, sa position se révèle une sérieuse faiblesse tactique) ; il n'est donc pas étonnant que Botvinnik ouvre le jeu par une simple percée centrale et que les Noirs se retrouvent en difficultés.

- |         |      |
|---------|------|
| 13. e4! | dxe4 |
|---------|------|

Ce coup, les commentateurs l'ont pourvu d'un point d'interrogation. Mais eu égard à la mauvaise position de la ♖a5 et du f3 (résultat de l'action erronée entamée au 6<sup>e</sup> coup), la position noire n'est plus guère défendable, par exemple :

- a ) 13. ... f6 14. f6 ♖xf6 15. exd5 avec gain de pion ;  
b ) 13. ... f6 14. exd5 exd5 15. 0-0 0-0 16. ♖c2 avec la double menace ♖xh7+ et ♖b5 ;  
c ) 13. ... e7 14. f5 f4 15. exd5, encore avec gain de pion.

- |         |    |
|---------|----|
| 14. f5! | f4 |
| 15. f4  | a6 |

Il n'y a pas d'autre parade contre la menace 16. f4.

- |        |     |
|--------|-----|
| 16. f6 | f6  |
| 17. f4 | f5  |
| 18. f6 | e3! |

Non jouable est 18. ... ♖d5 19. ♙x3 b5 20. ♘d6+.

- |     |      |       |
|-----|------|-------|
| 19. | ♘xe3 | ♙xb1+ |
| 20. | ♙xb1 | ♖xd6  |
| 21. | ♙xb6 | ♘d7   |
| 22. | ♙b3  | ♙ab8  |
| 23. | ♙c2  | ♙b5   |
| 24. | 0-0  | ♙h5   |
| 25. | h3   | ♙b8   |
| 26. | ç4   | g6    |
| 27. | ♘g4  | ♙f5   |
| 28. | ♘e5+ | ♖xe5  |
| 29. | dxe5 | ♙xe5  |
| 30. | ♙d2+ | 1-0   |

30. ... ♘ç7 ou ♘e7 31. ♙d1.

Le retard de développement n'est pas toujours nécessairement le résultat d'une perte de temps. Parfois c'est également une figure mal placée qui gêne le développement des autres figures.

- 60 -

### PETROSSIAN TAIMANOV

Championnat d'U.R.S.S. 1955

#### Gambit de la Dame

- |    |     |      |
|----|-----|------|
| 1. | d4  | ♘f6  |
| 2. | ç4  | e6   |
| 3. | ♘f3 | d5   |
| 4. | ♘ç3 | ç6   |
| 5. | e3  | ♘bd7 |
| 6. | ♖d3 | ♖b4  |
| 7. | 0-0 | 0-0  |
| 8. | ♙ç2 | ♖d6  |

Pas une perte de temps car le développement « à terme » du Fou est fondée du point de vue tactique (Si 6. ... ♖d6, alors 7. e4 est fort ; par contre, 9. e4 est faible à cause de 9. ... dxc4 10. ♖xc4 e5.). Dans cette position relativement fermée un temps est moins important que la position la plus active possible des figures.

### 9. b3! dxc4?

Une très grave erreur, qui cause des problèmes aux Noirs pour achever leur développement. Correct est 9. ... e5! 10. çxd5 çxd5 11. ♘b5 ♖b8 12. dxe5 ♘xe5 13. ♘xe5 ♖xe5 14. ♖b2 ♖xb2 15. ♙xb2 ♖d7, et il ressort de nombreuses parties que, dans des positions de ce genre, en cas de défense correcte, l'avantage blanc ne peut être mis à profit.

- |     |      |    |
|-----|------|----|
| 10. | bxc4 | e5 |
| 11. | ♖b2  |    |

- 107 -



L'incorrection du 9<sup>e</sup> coup noir est évidente : après l'échange en ç4, la menace ... e4 a disparu, et les Blancs n'ont pas besoin d'échanger en e5. Le ♘d7 limite la liberté d'action du ♖ç8, dont le développement est difficile. Le mieux est encore 11. ... exd4 12. exd4 ♙e8 13. ♙fe1 ♙xe1+ 14. ♙xe1 ♘f8, bien que, dans ce cas aussi, les Blancs conservent l'avantage grâce à leur domination du centre et de la colonne « e » ouverte. Différer l'échange en d4 ne ferait qu'aggraver les perspectives noires.

- |     |      |         |
|-----|------|---------|
| 11. | ...  | ♙e8 (?) |
| 12. | ♘e4  | ♘xe4    |
| 13. | ♖xe4 | h6      |

Vu la faiblesse de la diagonale a1-h8, le coup 13. ... g6 est certes

peu attrayant, pourtant il aurait donné aux Noirs de meilleures chances défensives.

### 14. ♙ad1 exd4

Après 14. ... ♙e7 (14. ... ♙ç7? 15. ç5.) 15. ♙fe1!, l'échange forcé 15. ... exd4 16. exd4 oblige les Noirs à une perte de temps supplémentaire (vu la menace ♖h7+, la Dame doit se retirer).

### 15. ♖h7+!

Les Blancs empêchent systématiquement le développement du ♖ç8. Si 15. ♙xd4, alors les Noirs peuvent jouer 15. ... ♘f6! (16. ç5? ♘xe4).

- |     |       |     |
|-----|-------|-----|
| 15. | ...   | ♘h8 |
| 16. | ♙xd4! |     |

- 108 -



Maintenant 16. ... ♘f6?? échoue sur 17. ç5 ♘xh7 18. ♙xd6 ♙e7 19. ♙xh6. Les Blancs ont déjà une grande avance en développement et sont prêts pour une attaque sur le Roi.

### 16. ... ♖ç5

Plus mauvais est 16. ... ♖ç7 17. ♙fd1 ♙e7 18. ♙e4 ♙f8 19. ♙h4.

- |     |     |     |
|-----|-----|-----|
| 17. | ♙f4 | ♙e7 |
| 18. | ♙e4 |     |

Plus précis est immédiatement 18. ♘h4! avec la menace 19.

♖xg7+ ; après la meilleure défense 18. ... ♘f6 (18. ... ♘f8 19. ♙ç3 f6 20. ♖g6 ♙d8 21. ♙xf6!) 19. ♖xf6 gxf6 20. ♖f5, les Blancs, grâce aux faibles pions noirs, sont positionnellement gagnants. Alors l'avance en développement se serait transformée en élément statique : une faible position de pions.

### 18. ... ♙f8

Taïmanov a sans doute prévu que, après 18. ... ♙d8 19. ♙f4! ♙e7, les Blancs jouent désagréablement 20. ♘h4 ; il veut l'empêcher. Mais cela entraîne une fin encore plus rapide.

### 19. ♙h4!

Non 19. ♙g4? ♘f6 20. ♖xf6 ♖xg4.

### 19. ... f6

Vu la menace 20. ♙xh6, qui ne peut être parée par 19. ... ♘f6.

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 20. | ♖g6  | ♙e7 |
| 21. | ♙h5! | ♖d6 |

Avec l'intention de se libérer par ... ♘e5. Mais les tentatives noires d'achever leur développement restent vaines.

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 22. | ♙d1  | ♖e5 |
| 23. | ♖a3  | ç5  |
| 24. | ♘h4! | 1-0 |

Il n'y a pas de parade contre un coup du ♖g6 et ♘g6+, par exemple 24. ... ♙d8 25. ♖e4 ♘g8 26. ♖xd5+ ou 24. ... ♙g8 25. ♖h7! ♙xh7 26. ♘g6+.

L'avance de développement se ressent surtout dans les positions ouvertes ou dans les cas où le camp actif peut ouvrir le jeu par une percée au centre. Mais elle a moins d'importance dans les positions fermées, où, en général, la

position stratégiquement avantageuse des pièces est plus importante que le nombre de figures développées. Il s'ensuit d'importantes lignes de conduite pour les cas où un camp a une avance de développement : essayez toujours d'ouvrir le jeu (percée au centre par l'ouverture de colonnes et de diagonales) quand vous avez développé plus de figures que l'adversaire, mais gardez toujours la position fermée lorsque l'adversaire possède une avance en développement. Cette règle est tellement logique et naturelle qu'elle vaut pour tous les cas, et son non-respect constitue une grave erreur stratégique.

## II. Le gain de temps en échange de matériel

Jusqu'ici nous avons parlé des cas les plus simples d'avance de développement, qui est le résultat d'un jeu incorrect (négliger le développement des figures). Mais le retard en développement ne se présente pas uniquement à cause d'un non-respect des principes des ouvertures. Dans l'état actuel des connaissances théoriques des ouvertures, de telles erreurs se rencontrent rarement dans les parties de joueurs expérimentés. Plus fréquentes sont les positions où l'avance en développement d'un camp est annulé par un avantage matériel de l'autre. Alors le caractère de la position est déterminé par deux éléments tout différents, un statique (avantage matériel) et l'autre dynamique (avance en développement). Dans ce cas la partie est

un combat aigu entre deux conceptions stratégiques : le camp en infériorité matérielle essaie d'exploiter la supériorité immédiate de ses figures pour une attaque, tandis que l'adversaire doit parer aux menaces, achever son développement, et simplifier la position, pour que son avantage matériel finisse par se faire valoir.

L'idée de sacrifier du matériel afin d'accélérer le développement, est à la base de la plupart des ouvertures classiques de gambit. L'exemple le plus typique est le Gambit Nordique : 1. e4 e5 2. d4 exd4 3. ç3 dxc3 4. ♙ç4 çxb2 5. ♙xb2, et, pour les deux pions sacrifiés, les Blancs ont trois temps d'avance en développement. De telles ouvertures de gambit se sont révélées des armes assez dangereuses à l'époque où la technique défensive se trouvait encore à un niveau modeste : le camp en défense s'évertuait presque toujours aveuglément à conserver l'avantage matériel et n'était pas disposé à l'échanger contre d'autres avantages. Pratiquement tous ces gambits furent réfutés lorsque, au cours du développement des connaissances stratégiques, on découvrit les méthodes de défense adéquates. Il y en eut principalement deux :

1. rendre le matériel au moment opportun, égaliser l'avance de développement adverse et se procurer, si possible, un quelconque avantage positionnel ;
2. refuser le matériel offert et

exploiter la construction positionnellement insuffisante de l'adversaire.

Parmi les ouvertures classiques, la caractéristique du Gambit Nordique est que les Noirs peuvent utiliser les deux méthodes.

- 61 -

MIESES	MAROCZY
Monte Carlo 1902	
Gambit Nordique	

- |       |      |
|-------|------|
| 1. e4 | e5   |
| 2. d4 | exd4 |
| 3. ç3 | dxc3 |

Ainsi donc Maroczy choisit la première méthode. De nos jours beaucoup de joueurs donneraient la préférence au simple refus par 3. ... d5 4. exd5 ♖f6!, par exemple 5. çxd4 ♗xd5 (5. ... ♙xd5 est aussi bon.) 6. ♙ç4 ♙e6 et ... ♗ç6.

- |         |      |
|---------|------|
| 4. ♙ç4  | çxb2 |
| 5. ♙xb2 | d6   |

La théorie nous apprend qu'en rendant les deux pions, les Noirs peuvent facilement égaliser, par exemple : 5. ... d5 6. ♙xd5 ♗f6 7. ♙xf7+ ♖xf7 8. ♙xd8 ♙xb4+. Cela signifie-t-il que, par le coup du texte, Maroczy veut absolument préserver l'avantage matériel ? La suite de la partie montre que ce n'est pas le cas. Mais, pour rendre les pions, il attend un moment encore plus favorable.

6. ♗e2

La plupart des livres d'ouvertures donnent 6. f4 comme dange-

reux pour les Noirs. Mais en analysant soigneusement cette suite du point de vue de la défense correcte contre ce gambit, on constate qu'ainsi le Gambit Nordique ne se justifie guère, par exemple : 6. f4 ♗ç6 (Meilleur que le théorique 6. ... ♙e6 7. ♙xe6 fxe6 8. ♙b3 ♙ç8 9. ♗f3.) 7. ♗f3 ♙e6 8. ♙xe6 fxe6 9. ♙b3 ♙d7 (9. ... d5 est également bon.) 10. ♗g5 0-0-0! 11. ♗xe8 ♙e8 ou 11. ♙xe6 ♗f6!.

- |          |      |
|----------|------|
| 6. ...   | ♗ç6  |
| 7. 0-0   | ♙e6  |
| 8. ♙d5   | ♗f6  |
| 9. ♙b3   | ♙ç8  |
| 10. ♗f4  | ♙xd5 |
| 11. exd5 | ♗e5  |
| 12. ♙e1  |      |

- 109 -



Les Blancs ont une avance de développement pour les pions. Si les Noirs défendent le matériel acquis par 12. ... ♗f7?, ils connaîtront de graves difficultés après 13. ♙g3. Mais maintenant Maroczy obtient un net avantage en rendant les deux pions.

- |          |      |
|----------|------|
| 12. ...  | ♙e7! |
| 13. ♙xe5 | dxe5 |
| 14. ♙xe5 | ♙d7! |
| 15. ♙g3  |      |

Mauvais est 15. ♙xb7 0-0 16. ♙ç6 ♙g4 17. ♗e2 ♙d6 ou 16. ♙e1 ♙d6 17. ♗d3 ♗xd5.

Le coup du texte ne sauve plus non plus. Les Noirs n'ont pas besoin de protéger le pion attaqué.

15. ... 0-0-0!

Les Noirs ont déjà une avance de développement et de loin la meilleure coordination des figures. Les Blancs veulent au moins égaliser matériellement, mais perdent la qualité :

16. ♖xg7	♔d6!
17. ♖g5	♚he8
18. ♘d2	♘d7
19. ♚xe7	♖xe7
20. ♖g3	♖b4
21. ♘f3	♚g8
22. ♖h4	♖ç3
23. ♚b1	♖xf3

0-1

- 62 -

PODGORNY STULIK

Demi-finale Cht. C.S.S.R. 1956

Gambit du Roi

1. e4	e5
2. f4	exf4
3. ♘f3	♙e7
4. ♙ç4	♘f6
5. ♘ç3!?	♘xe4
6. ♘e5	♘d6
7. ♙b3	♙h4+
8. g3	fxg3
9. 0-0	g×h2+
10. ♙h1	

(voir diagramme n° 110)

Les Noirs ont trois pions de plus (compte non tenu du pion h2, que les Blancs ne prennent pas parce que, pour l'instant, il protège bien leur Roi), mais doivent parer à une dangereuse attaque et n'ont



encore développé que deux figures. Aussi est-il nécessaire de mobiliser au plus vite des forces supplémentaires par 10. ... 0-0! 11. ♖h5 b6! ; inefficace serait alors 12. ♘xf7 ♘xf7 13. ♚xf7 ♚xf7 14. ♙xf7+ ♙h8 15. ♙g6 h6 16. d4 ♙b7+ 17. ♙xh2 ♙g5, et les Noirs se défendent. De toutes façons, les Blancs peuvent forcer la nullité par répétition des coups après 12. ♚xf7! ♚xf7 13. ♙xf7+! ♘xf7 (13. ... ♙f8? 14. ♖xh7! ♙b7+ 15. ♘d5.) 14. ♖xf7+ ♙h8 15. ♖h5! ♙b7+ 16. ♙xh2 ♙g8 17. ♖f7+. Après le 10<sup>e</sup> coup blanc, la position est en équilibre dynamique.

10. ... ♙f6?

Les Noirs veulent conserver également le pion f7, perdant ainsi un précieux temps de développement. Ainsi l'équilibre est définitivement rompu en faveur des Blancs.

11. d4

Prometteur est également 11. ♖h5 0-0 12. d4 ♘ç6 13. ♙e3 ou 11. ... g6 12. ♖e2 0-0 13. d4. Le coup du texte est plus logique : avant l'attaque finale, les Blancs mobilisent leurs autres figures.

11. ...	b6
12. ♖h5	♙b7+
13. ♙xh2	g6

- 110 -

Une idée spirituelle, mais les Noirs ne voient pas le joli sacrifice de Dame au 15<sup>e</sup> coup. Egalement insuffisant est 13. ... 0-0, car après 14. ♘g4! les Noirs sont sans défense :

a) 14. ... ♙xd4 15. ♙g5 ♖ç8 (15. ... ♖e8 16. ♚ae1 ♘e4 17. ♘xe4 ♙xe4 18. ♚xf7 ♚xf7 19. ♚xe4.) 16. ♙f6! gxf6 17. ♘xf6+ ♙xf6 18. ♚xf6, et il n'y a pas de parade contre ♚g1 et ♚h6 ;

b) 14. ... ♘e8 15. ♙g5! ♙xg5 16. ♙xf7+ ♙h8 17. ♙g6 ♘f6 18. ♘xf6 h6 19. ♘h7 ♚g8 20. ♘xg5 ♖xg5 21. ♖xg5 hxg5 22. ♙g3 ♚d8 23. d5 ♘a6 24. ♚h1+ ♙g8 25. ♚h7 ♘b4 26. ♚ah1 ♙f8 27. ♚e1! ♙g8 28. ♚e7.

14. ♖h6 ♙g7!



- 111 -

Apparemment l'attaque est repoussée, vu que 15. ♖xg7?? ♖h4+ est sans discussion et après 15. ♖f4 0-0, la position noire est consolidée.

15. ♘xf7!!	♙xh6
16. ♘xd6+	çxd6

Ou 16. ... ♙e7 17. ♙xh6 ♙xd6 18. ♙f4+ ♙ç6 19. ♙d5 mat.

17. ♙f7+	♙e7
18. ♙xh6	♖g8

Le mat ne peut plus être empêché, par exemple :

a) 18. ... d5 19. ♚ae1+ ♙d6 20. ♙f4+ ♙ç6 21. ♙xd5 mat ;

b) 18. ... ♖ç7 19. ♙g5+ ♙f8 20. ♙d5+ ♙g7 21. ♚f7+ ♙g8 22. ♙h6 et 23. ♚f8 mat ;

c) 18. ... ♖ç8 19. ♙g5+ ♙f8 20. ♙d5+ ♙g7 21. ♙f6+ ♙f8 (21. ... ♙h6 22. ♙g3 g5 23. ♙f7 ♖ç6 24. d5.) 22. ♙xh8+ ♙e7 23. ♚ae1+ ♙d8 24. ♙f6+ ♙ç7 25. ♘b5 mat.

19. ♙xg8 1-0

19. ... ♚xg8 20. ♙g5+ ♙e8 21. ♚ae1+.

Un problème stratégique difficile est la question de savoir quand, dans l'ouverture, on peut négliger le développement pour gagner un pion. Une telle manœuvre doit être bien pesée, car, en général, une position non développée ne résiste pas à une brusque attaque à l'aile. Dans la littérature échiquéenne il y a un grand nombre de parties (souvent des miniatures d'à peine vingt coups), perdues justement à cause d'une chasse au pion dans l'ouverture. Il n'est guère possible d'énoncer des principes généraux dans quelles circonstances le jeu pour le gain d'un pion est possible. A cet effet, il faut toujours bien vérifier les possibilités défensives de sa propre position et les chances d'attaque adverses. Même les théoriciens ne parvenaient pas, durant un certain temps, à évaluer correctement la valeur de certaines variantes où il y a un échange de matériel contre des temps de développement. Ainsi, ces dernières années, la variante suivante fut souvent l'objet de discussions et le résultat des complications n'est pas du tout clair : 1. e4 ç5 2. ♘f3

d6 3. d4 cxd4 4. dxd4 5. dcf3  
a6 6. g5 e6 7. f4? 8. b6!? 8. d2  
9. xb2.

En général il est plus dangereux de remporter un pion-cavalier ou un pion-tour qu'un pion central. En effet, la prise d'un pion central ne signifie pas seulement un gain matériel, mais généralement aussi l'occupation d'une case centrale. Cela explique le principe de Nimzovitch (« Mon Système ») : « Prenez chaque pion central si vous pouvez le faire sans danger ! ». Mais dans le petit mot « si » réside déjà tout le problème.

Dans la partie suivante, les Noirs prennent le pion central d4, conservant apparemment une position très solide. Malgré cela, le gain de deux temps procure aux Blancs une attaque dangereuse.

- 63 -

## BOLESLAVSKY FLOHR

Moscou 1950

### Défense Caro-Kann

1. e4 c6
2. cf3 d5
3. cf3 g4
4. h3 gxf3
5. bxf3 e6
6. d4 cf6
7. d3

Après 7. e5, se présente une chaîne de pions semblable à celle de la Défense Française ; mais les Noirs ont des perspectives quelque peu meilleures, vu qu'ils ont déjà pu échanger le g8, qui, en général, joue un rôle très passif dans la Française ; et de ce fait ils peuvent facilement achever leur

développement. Par le coup du texte les Blancs sacrifient le pion d4 pour deux temps de développement. La viabilité de cette suite fut clairement démontrée dans de nombreuses parties ces dernières années.

7. ... dxe4
8. dxe4 bxd4
9. e3! d8

L'acceptation du 2<sup>e</sup> sacrifice de pion est dangereux : après 9. ... b2 10. 0-0, les Blancs menacent 11. b1 et b7, et les Noirs ont des problèmes pour développer leur Dame, par exemple :

- a) 10. ... e5 11. f4 a5 12. ab1, et le pion b7 ne peut guère être couvert (12. ... e5 13. d2) ;
- b) 10. ... xe4 11. xe4 12. ab1 e7 (12. ... b6 13. f4) 13. fd1, et les Noirs n'ont pas le temps d'achever leur développement ;
- c) 10. ... xe4 11. xe4 d6 12. ab1 e5 13. xe5 xe5 14. xb7 a5 15. cf3.

Dans la partie Boleslavsky - Makagonov, 12<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S., les Noirs se défendirent par 9. ... b4+ 10. e2 d8 11. hd1 dxe4 12. xe4 e7 13. f1 0-0 14. g3 a6 ; ils purent certes achever leur développement mais les Blancs eurent une forte paire de Fous et finirent par avoir une attaque sur le Roi.

( voir diagramme n° 112 )

Les Blancs ont presque achevé leur développement, tandis que les Noirs n'ont qu'une figure en jeu. Mais leur position est solide et ne peut être ébranlée que par une attaque des figures blanches. Maintenant les Blancs devraient jouer 10. xf6+ xf6 11. g3!

- 112 -



(Menace 12. c7.) 11. ... d8 12. 0-0-0, ce qui leur procurerait une bonne position agressive. Le coup qu'ils jouent est moins précis.

10. 0-0-0 (?) bd7
11. cf4

Ouvre la colonne « d », et en même temps les Blancs envisagent ultérieurement un sacrifice en e6. Pas bon maintenant est 11. ... d5, à cause de 12. g5 b6 13. he1.

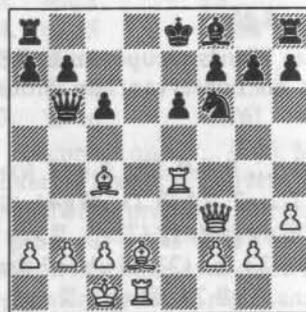
11. ... a5
12. d2 b6 (?)

Ici il était possible de préparer le grand roque sans perte de temps : 12. ... a4 13. xf6+ xf6 14. b3 e4 15. g3 0-0-0 ; de toutes façons, après 16. e3 les Blancs ont de bonnes chances d'attaque.

13. he1 xe4?

Perd un temps important. Correst est 13. ... e7! (Non pas 13. ... 0-0-0? 14. d5.) : 14. d5 0-0 15. xe6? fxe6 16. xe6 d5! avec attaque simultanée sur la Dame. Après 13. ... e7, les Noirs menacent ... e5 avec échange de l'important Fou d'attaque, de sorte que les Blancs n'ont pas mieux que 14. c3 0-0 15. g3 avec des chances d'attaque.

- 113 -



14. xe4 cf6

Après l'erreur précédente, les Noirs n'ont plus guère de possibilités défensives :

- A) 14. ... c5 15. e2 e7 16. c3 0-0 17. g3 g6 18. e5 ;
- B) 14. ... e7 (!) 15. e3 c7 (15. ... c5 16. xd7!) 16. f4 c8 17. xe6! fxe6 18. xe6.
  - a) 18. ... c5 19. xe7+! xe7 20. d6+ ;
  - b) 18. ... f8 19. h5+! g6 20. xe7+ xe7 21. e5+ e6 22. g5+ f7 23. f6+ g8 24. h6 e8 25. e1 f7 26. xe6 xf6 27. xf6 avec gain ;
  - c) 18. ... f8 19. e3 f7 20. e1 d8 21. d6 avec gain ;
  - d) 18. ... f7 19. xe7+ xe7 20. d6+ d8 21. f7 e8 22. xg7 avec gain.

Il est instructif de bien étudier ces variantes compliquées, car elles donnent une très bonne idée des possibilités liées à un développement judicieux des figures.

15. xe6!

Maintenant aussi ce sacrifice de figure offre de jolies tournures, bien qu'elles soient un peu plus simples que les variantes analysées au 14<sup>e</sup> coup.

15. ... fxe6

16. ♖xe6+ ♗e7

Après 16. ... ♗f7, décide le sacrifice 17. ♖xf6+! gxf6 18. ♖h5+, par exemple :

A) 18. ... ♗g7 19. ♗h6+ ♗g8 20. ♖d7 avec gain ;

B) 18. ... ♗e7 19. ♖e1+ ♗d6 20. ♗f4+ ;

C) 18. ... ♗g8 19. ♖g4+ ♗f7 (19. ... ♗g7 20. ♖e6+ ♗f8 21. ♗f4.) 20. ♖c4+

a) 20. ... ♗g7 21. ♗e3 ♖b4 22. ♖d7+ ♗g6 23. ♖f7+ ♗f5 24. g4+ ♗e4 25. c3 et 26. ♖xf6 ;

b) 20. ... ♗g6 21. ♖e4+ ♗f7 22. ♗a5! ♗h6+ 23. ♗b1 ♖ad8 24. ♖c4+ ♗g7 25. ♖g4+ ♗f7 26. ♗xb6 avec gain.

17. ♖de1 ♗d5

Le coup apparemment fort 17. ... 0-0 18. ♖xe7 ♗d5 est réfuté par une jolie attaque de mat : 19. ♖xg7+! ♗xg7 20. ♗c3+ ♗xc3 21. ♖e7+ ♗h6 22. ♖xc3 et les Noirs sont impuissants devant 23. ♖g7+ (♖g8 24. ♖f6+).

18. ♗g5

Les Blancs récupèrent la figure tout en conservant un pion de plus :

18. ... 0-0-0 19. ♗xe7 ♗xe7 20. ♖xe7 ♖hf8 21. ♖g4+ ♗b8 22. ♖xg7 ♖xf2 (22. ... ♖xf2 23. ♖e8.) 23. b3 (23. ♖xb7+? ♗a8.) 23. ... ♖g8 24. ♖xh7 ♖xg2 25. ♖xb7+ ♗a8 26. ♖be7 ♖c5 27. h4 a5 28. ♖e8 ♖d4 29. ♗b1 ♖d2 30. ♖xd8+ ♖xd8 31. ♖e4 ♖f6 32. h5 1-0

Très dangereux et presque toujours mauvais est un gain de pion

qui non seulement se fait avec perte de temps, mais en plus ouvre des colonnes à l'adversaire, dont il peut profiter pour attaquer, comme dans la partie suivante.

FUDERER MILIC

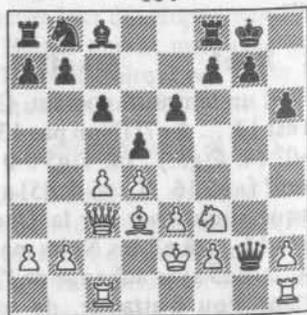
Agram 1955

Gambit de la Dame

- |            |      |
|------------|------|
| 1. ♖4      | e6   |
| 2. ♗c3     | d5   |
| 3. d4      | ♗f6  |
| 4. ♗g5     | ♗e7  |
| 5. e3      | 0-0  |
| 6. ♖c1     | h6   |
| 7. ♗h4     | ♗e4  |
| 8. ♗xe7    | ♖xe7 |
| 9. ♖c2 (?) | c6   |
| 10. ♗d3    | ♗xc3 |
| 11. ♖xc3   | ♖g5? |

Une chasse au pion totalement non fondée. Les Blancs n'ont pas joué correctement l'ouverture, et après 11. ... ♗d7 12. ♗f3 dxç4 13. ♗xc4 b6 le jeu serait en équilibre.

- |          |      |
|----------|------|
| 12. ♗f3! | ♖xg2 |
| 13. ♗e2  |      |



Maintenant la position noire est perdante ; ils n'ont que la Dame

en jeu, et c'est précisément sa position exposée qui va leur coûter encore des temps. Les Blancs ont un plan précis pour attaquer le Roi, après que leur adversaire leur a ouvert imprudemment une colonne d'attaque.

- |          |     |
|----------|-----|
| 13. ...  | ♖h3 |
| 14. ♖çg1 | f5  |

Forcé car le pion g7 doit absolument être couvert par ... ♖f7 ; si 14. ... ♗d7 15. ♖g3 ♖h5 16. ♖hg1 g6 17. ♗e1!, les Blancs menacent déjà 18. ♖xg6+ f×g6 19. ♗xg6 ; si 17. ... ♗h8, alors 18. ♖a3 avec les menaces 19. ♖e7 et 19. ♗e5.

- |          |     |
|----------|-----|
| 15. ♖g3  | ♖h5 |
| 16. ♖hg1 | ♖f7 |
| 17. ♖a3! | ♗d7 |
| 18. ♗e1  |     |

Menace 19. ♖d6 et 20. ♗e5. Les Noirs n'ont plus de défense, car toutes leurs figures sont liées (18. ... ♗b6 19. ♗e5).

- |          |      |
|----------|------|
| 18. ...  | dxç4 |
| 19. ♗xc4 | f4   |

Afin de donner un peu d'air à la Dame. Après 19. ... ♗b6, la partie se termine également par une tour-nure élégante : 20. ♖d6! ♗xc4 21. ♖d8+ ♗h7 22. ♖e8 (Menace 23. ♖xg7+!) 22. ... g5 23. ♖xg5! hxg5 24. ♖xg5 avec gain.

- |            |      |
|------------|------|
| 20. ♖xg7+! | ♖xg7 |
| 21. ♗xe6+  | ♗h8  |
| 22. ♖xg7   | ♗xg7 |
| 23. ♖e7+   | ♗h8  |
| 24. ♗e5!   | f×e3 |

Indiscutable est 24. ... ♗xe5 25. ♖f8+. Les Noirs ont certes une Tour de plus, mais leurs figures ne peuvent plus intervenir dans le jeu.

- |        |     |
|--------|-----|
| 25. f4 | 1-0 |
|--------|-----|

Une fin élégante. Egalement possible était 25. ♗f7+ ♗g7 26. ♗g5+ ♗g6 27. ♗f7+ avec gain de la Dame. Maintenant il n'y a plus de parade contre la menace encore plus forte 26. ♗f7+ ♗g7 27. ♗g5+ ♗g6 28. ♖h7 mat.

La partie suivante contient un motif intéressant : les Blancs prennent un pion en perdant un temps considérable, mais se débarrassent de toutes les difficultés en rendant le pion au moment opportun. Ainsi ils rattrapent le retard en développement et obtiennent même une dangereuse contre-attaque. Au fond, un motif semblable à celui de la partie 61.

LISSIZYNE ESTRINE

Demi-finale 16<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S.

Gambit de la Dame

- |         |      |
|---------|------|
| 1. d4   | d5   |
| 2. ♖4   | e6   |
| 3. ♗c3  | c5   |
| 4. ♖xd5 | ♖xd4 |
| 5. ♖a4+ | ♗d7  |
| 6. ♖xd4 | exd5 |
| 7. ♖xd5 | ♗f6! |

Plus précis que 7. ... ♗c6. Maintenant les Blancs ne peuvent pas se permettre de prendre également le 2<sup>e</sup> pion, car après 8. ♖xb7 ♗c6, les Noirs ont une avance de développement décisive, par exemple : 9. ♖b3 ♗d4 10. ♖d1 ♗f5 11. e4 ♗xe4 12. ♖a4+ ♗e7!.

- |        |     |
|--------|-----|
| 8. ♖d1 | ♗c6 |
| 9. e3  |     |

Encore plus précis est 9. ♗f3, ce qui permet également aux Blancs de poursuivre par g3 et ♗g2.

9. ... ♖b6

En jouant simplement ... ♕c5/♗e7/0-0, les Noirs conservent certes une certaine avance en développement, mais n'ont pas de réelles chances d'attaque. C'est pourquoi ils préparent ... 0-0-0 et tentent d'obtenir une pression sur la colonne « d ».

10. ♘f3 0-0-0

- 115 -



Tout à coup les Blancs semblent avoir de grosses difficultés. Ainsi, ils ne peuvent pas jouer 11. ♗b3 ♗xb3 12. axb3 ♘b4! 13. ♙xa7 ♘b8 14. ♙a5 b6, et la Tour ne peut plus reculer (15. ♙g5 h6 16. ♙g3 ♘h5 ou 15. ♙e5 ♘g4 16. ♙e4 ♕f5.).

11. ♕d2!

Ainsi les Blancs maintiennent leur supériorité. Par la prise en b2, les Noirs abandonnent leur avance de développement, et la colonne « b » peut servir pour l'attaque.

11. ... ♗xb2  
12. ♙b1 ♗a3  
13. ♕e2 (?)

Plus fort est 13. ♕c4!, afin d'empêcher le coup naturel ... ♕e6. Si 13. ... ♕g4 14. 0-0 ♘e5, alors 15. ♕e2 ♘xf3+ 16. ♕xf3 ♕xf3 17. ♗xf3! ♙xd2? 18. ♗xb7+ 19. ♗b8+ ♘e7 20. ♙b7+

♘e6 21. ♘b5 peut mener à une attaque percutante. Après 14. ... ♕b4, les Blancs disposent du coup simple mais fort 15. ♙b3. Après le coup du texte, se présentent de grandes complications, et un jeu précis aurait permis aux Noirs d'annuler.

13. ... ♕e6  
14. 0-0 ♕b4

- 116 -



Les Noirs menacent ... ♕xc3 ou ... ♙xd2. Dès lors, 15. ♗c1 est apparemment forcé, ce qui donne un jeu au moins égal aux Noirs. Mais, grâce à la position exposée du Roi noir, les Blancs peuvent entamer une attaque intéressante.

15. ♘b5! ♗xa2

Pas bon est 15. ... ♗a5 16. ♕xb4 ♘xb4 17. ♗e1 ou 16. ... ♙xd1 17. ♕xa5 ♙xf1+ 18. ♘xf1 ♘xa5 19. ♘xa7+ avec gain de pion.

16. ♙b4! ♘xb4  
17. ♗c1+ ♘c6  
18. ♘d4 ♘d7?

L'erreur décisive. Correct est 18. ... ♕d5!, un coup que, sans doute, les Noirs ont rejeté à cause de 19. e4 (?) ♘xe4 20. ♕g4+ ; pourtant ils pouvaient parer à l'attaque en rendant la qualité par 20. ... ♙d7!. Dès lors, plus fort est 19.

f3! ♘b8! (19. ... a6? 20. ♘a7+ ♘b8 21. ♕f4+ ♘a8 22. ♘c7+ ♘b8 23. ♘xd5+ ♘a8, et les Blancs doivent donner l'échec perpétuel car l'intéressante tentative de gain 24. ♗a1 échoue sur un sacrifice de Dame : 24. ... ♘xe2+ 25. ♘h1 ♘xd5! (25. ... ♗xa1?? 26. ♘b6+ axb6 27. ♙xa1 mat.) 26. ♗xa2 ♘dxf4 27. g3 ♘c3 avec avantage noir.

19. ♙d1 ♙c8  
20. ♘xe6 fxe6

20. ... ♗xe6 perd immédiatement : 21. ♕c4 et 22. ♕b4+.

21. ♕c4 ♗a4  
22. ♕b4+ ♘d5

Forcé, car si 22. ... ♘e8, alors 23. ♘d6+ ♘f8 24. ♕a3! ♙d8 25. ♕xe6.

23. ♕xd5 ♗xb4  
24. ♕xc6+ ♘e7  
25. ♗a1! ♘f8

Les Blancs ont un avantage matériel et positionnel décisif et peuvent gagner immédiatement par 26. ♙d7 e5 27. ♕xb7 ♙e8 28. ♘d6. Mais à cause du zeitnot de part et d'autre, la fin ne fut pas jouée avec précision :

26. ♕xb7 ♙c5 27. ♘d4 ♘f7  
28. ♕f3? (28. ♗xa7!) 28. ... a5? (28. ... ♙a5 permettait plus de résistance.) 29. ♘xe6! ♙c3 (29. ... ♘xe6 30. ♗xg7 ♙d8 31. ♕g4+.) 30. ♘g5+ ♘g6 31. ♘e4 ♙c2 32. ♗e5 h6 33. ♗e6+ ♘h7 34. ♗f5+ 1-0

Le gain de pion motivé par un gain de temps ne se présente évidemment pas uniquement dans l'ouverture (gambit) mais aussi très souvent en milieu de jeu. Un sacrifice de pion permet de gagner

des temps importants pour ouvrir la position adverse. En général, ces sacrifices ont un caractère tactique et sont liés au calcul de variantes. En milieu de partie, lorsque la position adverse est complètement développée, il faut être encore plus prudent que dans l'ouverture quand il s'agit de sacrifier un pion pour gagner du temps.

Dans beaucoup de cas, on ne sacrifie pas seulement un ou plusieurs pions, mais également des figures, pour obtenir une avance de développement. En général, le sacrifice d'une pièce légère ou même d'une Tour repose sur des variantes forcées. On rencontre également assez souvent des sacrifices de qualité dont le but est de gagner le temps nécessaire à une avance de développement ou d'obtenir une augmentation de l'activité des figures.

Un exemple intéressant est la partie suivante, où les Blancs rendent le pion gagné dans l'ouverture, tout en sacrifiant la qualité, afin de gagner le temps nécessaire à l'achèvement de leur développement et de pouvoir entamer une attaque.

- 66 -

BONDAREVSKY MIKENAS

18<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S.

Gambit de la Dame

1. d4 d5  
2. c4 e5  
3. dxe5 d4  
4. ♘f3 ♘c6  
5. g3 ♕g4  
6. ♘bd2 ♗d7

7. ♖g2 0-0-0  
 8. h3 ♗f5  
 9. a3 f6  
 10. e×f6 ♘×f6  
 11. b4 ♙e8

- 117 -



Cette position est caractéristique du Contre-gambit d'Albin : pour le pion, les Noirs ont une avance en développement et il semble que la menace ... ♗d3 force les Blancs à 12. ♖f1, ce qui ralentit encore plus leur développement. Au lieu de cela, Bondarevsky achève le développement par un sacrifice de qualité et de pion, ce qui lui procure une attaque vigoureuse à l'aile-dame.

12. ♖b2!! ♗d3

Vu la menace 13. b5 avec prise du pion d4. Un peu meilleur est 12. ... d3, même si, après 13. e3, les Blancs ont un bon jeu grâce à l'activité de leurs Fous.

13. 0-0 ♗×e2  
 14. ♙a4 ♗×f1  
 15. ♙×f1

La situation s'est complètement modifiée : les Blancs ont une avance de développement, et les Noirs doivent parer à des menaces directes (b5 et ♙×a7). L'avantage de la qualité est sans importance, vu que les Tours noires ne peuvent plus intervenir à temps.

15. ... ♖b8  
 16. b5 ♘d8  
 17. ♘×d4 ♗ç5  
 18. ♘2b3 ♗×d4  
 19. ♗×d4 b6

Pire encore est 19. ... a6 20. ♙a5. Ici les Fous blancs sont plus forts que les Tours noires.

20. ç5 ♙e7?

Une plus grande résistance était possible en rendant la qualité contre un Fou blanc :

- a) 20. ... ♙e4 21. ♗×e4 ♘×e4  
 22. ç×b6 a×b6 23. ♗×b6 ç×b6 24. ♙×e4 ♙×b5 ou

- b) 20. ... ♙e6 21. ç×b6 ç×b6  
 22. ♗e3 (Menace 24. ♗f4+ et ♘d4.) 22. ... ♙×e3 23. f×e3 ♙e8.

Dans les deux cas, les Noirs ont un pion de moins, et la situation de leur Roi n'est pas brillante.

21. ç×b6 ç×b6  
 22. ♗×b6! a×b6  
 23. ♙a8+ ♖ç7  
 24. ♙a7+ ♖d6  
 25. ♙d1+ ♖e5  
 26. ♙×d7 ♘×d7

Les Blancs ont Dame et deux pions contre deux Tours, et la mauvaise position du Roi rend la défense impossible :

27. ♙ç7+ ♖e6 28. ♘d4+ ♖f7  
 29. ♘f5 (Un échec de rancune !)  
 30. ♖h2 ♙d1 31. ♙ç2 1-0

### III. La collaboration entre figures et pions

Figures et pions de chaque camp constituent une unité. Leur pleine force ne se manifeste que moyennant une collaboration

réciproque. La valeur d'une pièce qui ne collabore pas avec les autres peut être nettement moindre que sa valeur moyenne (cf. le ♗e5 au Tome 2, partie 82). Par contre, une bonne collaboration des pièces peut compenser une importante infériorité matérielle. Ainsi, dans la phase finale de l'étude suivante de Sachodchakine, se présente très curieusement une position où les Noirs, au trait, ne peuvent gagner malgré une importante supériorité matérielle (Dame contre Cavalier).

- 118 -



La raison en est l'excellente collaboration des pièces blanches, le ♗d6, le ♘h6 et le pion g5 : les Noirs ne peuvent gagner, par un échec avec la Dame, ni le Fou ni le pion (à cause de ♘f7+). Le Cavalier noir ne peut jouer à cause de ♗e5+, et le contrôle du point e5 par la Dame (après 1. ... ♙e2+) ne sert à rien non plus, car cette case est protégée indirectement par la fourchette ♘f7+. Les Noirs ne peuvent gagner parce que les pièces blanches collaborent de façon optimale et, ensemble, menacent tactiquement le Roi adverse. D'autre part, les Noirs ne peuvent poursuivre le Roi blanc qu'avec la

Dame, qui ne peut collaborer avec les pièces noires : le Roi est prisonnier dans l'angle, et le Cavalier doit, en g7, parer à la menace ♗e5+.

- 119 -



Un autre exemple est connu dans la théorie des finales (diagramme 119). C'est la seule position de nullité avec ♙ contre ♗ et ♘. Les figures blanches se couvrent mutuellement, et constituent en même temps une barrière pour le Roi noir. Dès lors les Noirs ne peuvent exploiter la collaboration entre ♖ et ♙ pour une attaque de mat ou pour capturer une figure blanche et doivent se contenter de la nullité. Les Blancs ne jouent qu'avec leur Roi.

Ce genre de positions, où figures et pions se couvrent mutuellement, s'appellent **positions consolidées**.

La collaboration des pièces peut être de deux espèces. Dans quelques cas, les figures et les pions se complètent pour effectuer certaines menaces tactiques, par exemple lors d'une attaque commune sur un point de la position adverse ; ou, au contraire, en parant à une menace adverse, en couvrant un point important dans leur propre position, dans ce cas il s'agit d'une **collaboration tactique**.

Dans d'autres cas, une bonne 139

collaboration entre figures et pions permet la réalisation d'un plan stratégique. Ainsi par exemple, la bonne position des figures facilite l'avance d'un pion passé ou la réalisation d'une supériorité quantitative ou qualitative de pions. De même un pion adverse isolé de ses figures peut être bloqué et menacé. Alors il s'agit d'une **collaboration stratégique**.

L'obtention de la meilleure collaboration possible entre figures est à la base de nombreuses combinaisons en tous genres. Ainsi par exemple, dans une partie contre Fuderer, Interzonal 1955, je parvins, moyennant un sacrifice de Tour, à obtenir un maximum de collaboration entre figures et pions dans l'attaque sur le Roi :

FUDERER PACHMAN

- 120 -



- |          |       |
|----------|-------|
| 45. ...  | ♖g4+! |
| 46. f×g4 | ♗e4+  |
| 47. ♖g3  | ♗×g4+ |
| 48. ♖f2  | ♗f4+  |
| 49. ♖g2  | ♙e4+  |
| 50. ♖h3  | ♗f3+  |
| 51. ♖h4  | ♗f2+! |
| 52. ♖g4  | ♙f3+  |
| 53. ♖f4  | ♙e2+  |
| 54. ♖g5  | ♗g3+  |

0-1

Si 49. ♖e2, alors mat en deux

coups : 49. ... ♙g4+ 50. ♖d3 ♗d4 mat.

Comme on peut le constater, la collaboration de toutes les pièces noires est une condition sine qua non.

ROTLEVY RUBINSTEIN

- 121 -



Dans la partie Rotlevy - Rubinstein, Lodz 1907-08, décida également une combinaison reposant sur la collaboration de toutes les pièces noires :

22. ... ♗×ç3!! 23. g×h4 (23. ♙×b7 ♗×g3 24. ♗f3 ♗×f3 25. ♙×f3 ♖f2+ 26. ♖g1 ♖e4+ 27. ♖f1 ♖d2+ 28. ♖g2 ♖×f3 29. ♗×f3 ♗d2+ ou 23. ♙×ç3? ♙×e4+ 24. ♗×e4 ♗×h2 mat.) 23. ... ♗d2!! 24. ♗×d2 ♙×e4+ 25. ♗g2 ♗h3! 0-1 (diagramme 122).

ROTLEVY RUBINSTEIN

- 122 -



Un exemple encore plus difficile de l'exploitation de la collaboration tactique entre figures se trouve dans la partie suivante :

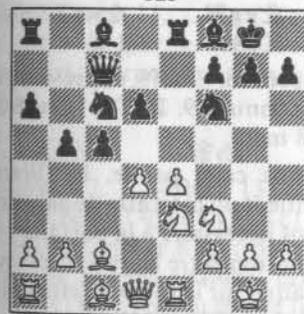
GELLER KOTOV

12<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S.

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖ç6 3. ♙b5 a6 4. ♙a4 ♖f6 5. 0-0 ♙e7 6. ♗e1 b5 7. ♙b3 0-0 8. d3 d6 9. ç3 ♖a5 10. ♙ç2 ç5 11. ♖bd2 ♗ç7 (Plus précis est 11. ... ♖ç6 et ... ♗e8.) 12. ♖f1 ♖ç6 13. ♖e3 ♗e8 14. d4! exd4 15. ç×d4 ♙f8

- 123 -



16. b3!

Le sacrifice de pion que cela comporte, les Blancs ont dû le calculer déjà au 14<sup>e</sup> coup. En échange de l'important pion central, les Blancs gagnent quelques temps pour la collaboration maximale entre leurs figures dans une action contre l'aile-roi.

16. ... ♖b4

Evidemment l'immédiat 16. ... ♖×e4? ne va pas à cause de 17. ♖d5 avec gain.

17. ♙b1!

Faible et 17. e5 ç×d4 18. exf6 d×e3, et par la menace ... ♖×ç2 les Noirs gagnent un pion (19. ♙×h7+? ♖×h7 20. ♖g5+ ♖g6!).

17. ... ♖×e4

18. ♙b2

La finesse du sacrifice de pion réside dans le fait que les Blancs doivent faire d'abord quelques coups tranquilles, avant d'en arriver à une opération active. Ainsi, 18. a3 ne va pas à cause de 18. ... ♖ç3.

18. ... ♙b7

19. d5!

Ce n'est que maintenant que les Blancs menacent 20. a3 (19. a3? ♖d5). Après la suite naturelle 19. ... a5 20. a3 ♖a6 21. ♙×e4! ♗×e4 22. ♖g5, les Blancs auraient une attaque encore plus forte que dans la partie. Les Noirs trouvent une défense plus forte :

19. ... ç4!

20. b×ç4 b×ç4

21. ♙×e4!

Si 21. a3, alors les Noirs disposent de la contre-action efficace 21. ... ç3!, par exemple 22. ♙×e4 ç×b2 23. ♙×h7+ ♖×h7 24. ♖g5+ ♖h6! avec gain.

21. ... ♗×e4

22. ♖g5 ♗e7?

Les Noirs sous-estiment les chances adverses, qui se présentent grâce à la parfaite collaboration entre les figures blanches dans la pression sur le roque.

Insuffisant est également 22. ... ♗e8 23. ♗g4!, par exemple :

a) 23. ... ♖d3 24. ♖f5 (Menace 25. ♖h6+!). 24. ... g6 25. ♖×h7! ♖×b2 26. ♖f6+;

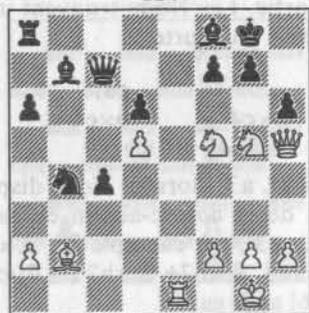
b) 23. ... ♙c8 24. ♜f5 ♙xf5 (24. ... ♜xe1+ 25. ♜xe1 ♝3 26. ♜h6+.) 25. ♜xf5 g6 26. ♜f6 avec gain ;

c) 23. ... h6 24. ♜e4 (Menace 25. ♜f6+ ; c'est pourquoi les Noirs ont retiré la Tour en e7.) 24. ... ♜h8 25. ♜f5 f6 26. ♜xf6! gxf6 27. ♙xf6+ ♜h7 28. ♜e7+! ♜xe7 29. ♜xe7 avec gain.

De meilleures perspectives que le coup du texte présentait le sacrifice de qualité contre deux pions : 22. ... ♜xe3, même si après 23. ♜xe3 ♜xd5 24. ♜c2 g6 25. ♜h3 ou 23. ... h6 24. ♜e4 ♜xd5 25. ♜g3, les Blancs conservent l'avantage grâce à l'activité de leurs figures.

23. ♜h5 h6  
24. ♜f5! ♜xe1+  
25. ♜xe1

- 124 -



Maintenant les Noirs sont impuissants face à l'assaut des figures blanches. Ils ne peuvent parer à la fois aux deux menaces 26. ♜e7! et 26. ♜e3 suivi de 27. ♜g3 ou 27. ♜h3, par exemple :

a) 25. ... ♜d3 26. ♜e7 ♙xe7 27. ♜xf7+ avec mat au prochain coup ;

b) 25. ... ♙xd5 26. ♜e3 (Menace 27. ♜xh6+! et 28. ♜g3.) 26. ... hxc5 27. ♜h3 f6 28. ♜g6 ;

c) 25. ... ♝3 26. ♙xc3! et 26. ... ♜xc3 échoue sur 27. ♜xh6+! gxc6 28. ♜xf7+.

25. ... hxc5  
26. ♜e3 ♙c8

Empêche certes la menace 27. ♜h3, mais permet un autre dénouement rapide. Les deux exemples suivants montrent à quel point les Noirs sont soumis à la parfaite collaboration des figures blanches :

a) 26. ... f6 27. ♜g6 (Menace 28. ♜h3 et 29. ♜h6+.) 27. ... ♙c8 28. ♜h6+ ♜h8 29. ♙xf6 et 30. ♜f7+ ainsi que 31. ♜xc5 ou 30. ♜e8 ;

b) 26. ... g4 27. ♜h6+! gxc6 (27. ... ♜h7 28. ♜xc6+ ♜g8 29. ♜h3.) 28. ♜xc6+ ♜h7 29. ♜f5+ ♜g8 30. ♜g3+ avec gain.

27. ♙xc6! ♙xc6  
28. ♜e8+ 1-0

Après 28. ... ♙f8, se présente un mat connu : 29. ♜xf8+! ♜xf8 30. ♜h8 mat.

Dans cette partie, les Blancs sacrifient un pion afin de gagner le temps nécessaire à la parfaite collaboration entre leurs figures dans l'attaque sur le roque. Cette collaboration est le résultat d'une manœuvre qui permet aux Blancs de décider rapidement la partie de façon tactique moyennant une combinaison à sacrifice. C'est pourquoi nous parlons, dans ce cas, de **collaboration tactique**.

La partie suivante est également remportée par les Blancs grâce à une attaque de figures à l'aile-roi. La collaboration entre figures (Dame et deux pièces légères), obtenue dans l'ouverture, n'est pas le résultat mais le point de départ de tout le plan stratégique. Il s'agit

donc d'une **collaboration stratégique**, car ici c'est précisément la bonne collaboration entre les figures qui détermine le caractère de la position et, de ce fait, le choix du plan stratégique.

- 68 -

GLIGORIC RABAR

Cht. Yougoslavie 1955

Défense Nimzovitch

1. d4 ♜f6 2. ♝4 e6 3. ♜c3 ♙b4 4. e3 0-0 5. ♙d3 ♝5 6. ♜f3 b6 7. 0-0 ♙b7 8. ♙d2 (8. ♜a4!) 8. ... ♝xd4 9. exd4 d5 (9. ... ♙e7 10. ♙g5 d5.) 10. ♝xd5 ♙xc3 11. bxc3 exd5

Meilleur est 11. ... ♜xd5! comme dans la partie Reshevsky - Smyslov, tournoi des Candidats 1953.

12. ♙g5 ♜d6

Après 12. ... ♜bd7 13. ♜e5! ♜c7 14. ♜xd7 ♜xd7 15. ♜c1, les Blancs ont, grâce à leur paire de Fous, de bonnes chances, tant à l'aile-roi (♜h5) qu'au centre (♝4).

13. ♙xf6! ♜xf6  
14. ♜e5 ♜d6

- 125 -



La préparation nécessaire au développement du ♜b8. Maintenant il est clair que, par leur 13<sup>e</sup> coup, les Blancs ont rendu très difficile le développement normal des figures noires. L'imprécis 11<sup>e</sup> coup noir a donné une avance en développement aux Blancs ; en plus leurs figures sont plus actives. Maintenant les Blancs vont exploiter leur bonne collaboration afin d'affaiblir sérieusement le roque et de mener une attaque de figures à l'aile-roi.

15. ♜h5! g6

Plus faible encore est 15. ... h6 16. ♜f5 g6 17. ♜h3. Après le coup du texte, les cases f6 et h6 sont affaiblies désagréablement (cf. le paragraphe « Les points faibles de la chaîne de pions »).

16. ♜h6 ♙a6

Une tentative nécessaire de simplifier le jeu. Après 16. ... ♜d7 17. f4, les Blancs menacent la manœuvre ♜f3-h3 ; échouent alors :

a) 17. ... ♜f8 (Pour jouer ... ♜f8.) 18. ♜xf7! ♜xf7 19. ♜xh7+ ;

b) 17. ... ♜xe5 18. fxe5 ♜e7 (18. ... ♜a3 19. ♜f4 ♜xc3 20. ♜d1 et 21. ♜h4.) 19. ♜f3 f6 (19. ... ♜a8 20. ♜af1 ♜xc3 21. ♜h3.) 20. ♙xc6! hxc6 21. ♜g3 g5 (21. ... ♜f7 22. ♜xc6+ ♜g7 23. exf6.) 22. exf6 ♜xf6 23. ♜xc5+ ♜f7 24. ♜f1 avec gain.

17. ♙xa6 ♜xa6  
18. ♜ae1

De nouvelles réserves sont dépêchées vers le théâtre de l'opération décisive. Les Noirs ne peuvent plus chasser le ♜e5 de sa forte position, car 18. ... f6 échoue sur 19. ♜xc6 hxc6 20. ♜xc6+ ♜h8 21. ♜e3. Il faut d'abord parer à la

menace ♖e3-h3, mais ainsi le Cavalier noir n'a plus le temps d'occuper une meilleure position.

18. ... ♖aç8  
 19. ♖e3 ♖ç7  
 20. ♖fe1 f6  
 21. ♜g4

Les Noirs ont certes évité la catastrophe en h7, mais malgré cela leur position est très mauvaise. La principale menace est 22. ♖e6 ♗d8 23. ♜xf6+ ♖xf6 24. ♖e8+. La meilleure parade est 21. ... ♖çf7 22. ♖e6 ♗a3 23. ♗f4 ♜g7, mais même alors l'attaque blanche est irrésistible (23. ... ♗xç3 24. ♖ç1 ♗a3 25. ♖çç6).

21. ... ♗d8?  
 22. ♖e8! ♖xe8  
 23. ♖xe8+ ♗xe8  
 24. ♜xf6+ ♜f7  
 25. ♜xe8 ♜xe8  
 26. h4 ♖f7  
 27. h5 g×h5  
 28. ♗e6+ 1-0

La collaboration entre figures et pions est un facteur stratégique extrêmement important. Aux chapitres « Les pions » (Tome 1) et « La supériorité aux ailes » (Tome 2), de nombreux exemples montrent qu'une avance efficace de pions n'est possible que moyennant soutien de figures, qu'il s'agisse de pions passés ou d'une majorité de pions quantitative ou qualitative. La partie suivante montre à quel point la bonne position des figures augmente la valeur d'un pion passé.

- 69 -

GELLER                      SOKOLSKY

18<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S.

Défense Française

- |          |       |
|----------|-------|
| 1. e4    | e6    |
| 2. d4    | d5    |
| 3. ♜ç3   | ♙b4   |
| 4. e5    | ç5    |
| 5. a3    | ♙xç3+ |
| 6. b×ç3  | ♜e7   |
| 7. ♗g4   | ç×d4  |
| 8. ♙d3   | ♗ç7   |
| 9. ♜e2   | d×ç3  |
| 10. ♗×g7 | ♖g8   |
| 11. ♗×h7 | ♗×e5? |

Semble logique car, à première vue, maintenant les Noirs ont une grande supériorité au centre et, apparemment, aucun danger ne les guette. Mais déjà après deux coups il sera clair que les figures blanches collaborent très bien et l'avance du pion « h » décide rapidement. Correct est 11. ... ♜bç6! 12. f4 ♙d7 et ... 0-0-0 ou 12. ... ♖xg2!?

12. ♙f4                      ♗f6

Même l'échange des Dames par 12. ... ♗h8 ne soulage pas la défense noire, par exemple : 13. ♗×h8 ♖×h8 14. ♙e5 ♖f8 15. ♙×ç3 ♜bç6 16. f4 et 17. h4, et le pion passé, soutenu par Tour et Fous, décide.

13. h4!

( voir diagramme n° 126 )

Les Noirs ont apparemment une position solide avec un pion de plus ; malgré cela ils vont perdre rapidement parce qu'ils n'ont pas de défense satisfaisante face à l'avance du pion « h », qui est soutenu de façon idéale par ses figures.



Le seul problème pour les Blancs est la position de leur Dame, qui gêne le pion passé ; mais il y a une solution via la manœuvre ♙g5, ♗h6-f6.

13. ...                      ♜bç6

Si 13. ... ♖h8, alors 14. ♙g5 ♗e5 15. f4 ♖×h7 16. f×e5 ♖h8 17. h5 ♜bç6 18. ♙f6, et le pion ne peut plus être arrêté. Faible est également 13. ... e5 14. ♙g5 ♗g7 15. ♗×g7 ♖×g7 16. ♙f6.

- |          |         |
|----------|---------|
| 14. ♙g5  | ♗e5     |
| 15. ♗h6! | ♙d7     |
| 16. ♗f6  | ♖ç8 (?) |

Accélère la défaite. La seule possibilité était le sacrifice de qualité 16. ... ♗×f6 17. ♙×f6 e5 18. ♙h7 d4!

- |         |      |
|---------|------|
| 17. f4! | ♗e3  |
| 18. h5  | e5   |
| 19. h6  | e4   |
| 20. ♙b5 | ♖×g5 |
| 21. h7! | ♙g4  |

Ou 21. ... ♖×g2 22. ♗h8+ avec gain.

- |          |       |
|----------|-------|
| 22. ♗×g5 | ♗d2+  |
| 23. ♜f1  | ♙×e2+ |
| 24. ♙×e2 | ♜d4   |
| 25. h8♗+ | 1-0   |

Dans cet exemple de la collaboration entre figures et pions, le

rôle principal est joué par le pion ; lors de sa marche victorieuse vers la promotion, il est soutenu par des figures. Au paragraphe « Les figures en position avancée » nous avons expliqué une autre forme de collaboration mutuelle de figures et pions : les pions avaient la tâche d'assurer une protection à une figure en position avancée. En contrôlant un point stratégiquement important, les pions exerçaient une action stratégique. Au combat pour des points d'appui pour des figures, les pions peuvent également être actifs. Dans son ouvrage « La collaboration entre figures et pions », Alatorsev donne un exemple intéressant (diagramme 127) et écrit à ce propos :



« Dans la position du diagramme, les Blancs, par les coups 1. g5 ♜g8 2. b5!, réussissent un encerclement du point d5, par exemple : 2. ... ç×b5 3. ç×b5 ♜e7 4. f6 g×f6 5. g×f6 ♜g6 6. ♜d5. La collaboration stratégique est assurée par les pions « g », « b », « ç », « f ». A remarquer également l'action du pion e4 : il agit directement sur le point d5. Il s'agit d'une action statique, tandis que les pions « g », « b », « ç », « f », par leur mobilité et leur action dynamique, participent au combat pour le point d5 ».

Le renforcement de la collaboration entre ses propres figures et pions et l'enraiment de la collaboration entre les pièces adverses constituent un plan stratégique important, applicable dans diverses circonstances. Voici encore trois exemples. Au premier la collaboration entre les figures noires diminue à cause de leur mauvais développement, au deuxième les Blancs gênent la collaboration des figures noires, et le troisième montre le rapport qui existe entre la collaboration des figures et l'espace dont elles disposent pour manœuvrer.

- 70 -

RESHEVSKY EVANS

New York 1955

Système Barcza

- |         |     |
|---------|-----|
| 1. ♖f3  | ♘f6 |
| 2. g3   | d5  |
| 3. ♙g2  | ♙f5 |
| 4. 0-0  | ♗c6 |
| 5. d3   | e6  |
| 6. ♘bd2 | ♘a6 |

Pendant un certain temps, ce coup était considéré comme étant le meilleur : il fallait empêcher 7. ♖e1, ce qui est usuel après 6. ... ♘bd7 (Maintenant 7. ♖e1 peut être suivi de 7. ... ♘b4.). Malgré cela le coup du texte a des inconvénients : depuis a6 le Cavalier ne peut guère intervenir dans le combat pour les cases centrales et n'a pas de contact avec les autres pièces légères.

7. a3! ♙e7

Faible est 7. ... ♘c5 8. b4 ♘a4 9. ♗c4 (9. ... ♘c3 10. ♖e1).

- |         |      |
|---------|------|
| 8. b4   | 0-0  |
| 9. ♙b2  | h6   |
| 10. ♖e1 | ♘d7? |

Ainsi les Noirs négligent le contrôle des points centraux et laissent à l'adversaire les mains libres au centre. Meilleur est 10. ... ♘c7, de sorte que le Cavalier joue au moins un rôle passif au centre (fixation du point d5) ; ainsi les Noirs peuvent, par ... a5, chercher du contre-je à l'aile-dame.

- |         |          |
|---------|----------|
| 11. e4  | ♙h7      |
| 12. ♗c4 | d×c4 (?) |

Ainsi les Blancs obtiennent également la supériorité quantitative de pions au centre. Dès lors, meilleur est soit 12. ... d×e4, soit 12. ... ♘c7.

- |           |     |
|-----------|-----|
| 13. C×c4! | ♗c5 |
|-----------|-----|

Sinon les Blancs jouent 14. d4 et obtiennent le centre de pions « classique ». Le coup du texte affaiblit davantage l'aile-dame noire.

- |        |     |
|--------|-----|
| 14. b5 | ♘c7 |
| 15. a4 |     |

- 128 -



Il ne fait pas de doute que la position noire ne soit très mauvaise : toutes leurs figures sont rassemblées sur les 7<sup>e</sup> et 8<sup>e</sup> traverses et ne collaborent pas.

- |          |      |
|----------|------|
| 15. ...  | ♙f6  |
| 16. d4   | ♗×d4 |
| 17. ♙×d4 | ♙×d4 |
| 18. ♖×d4 | b6   |

Sinon le pion b7 sera bientôt menacé par ♘d6 et e5. En même temps le coup du texte assure le point c5 pour le Cavalier noir. Mais en échange le Cavalier blanc pourra occuper c6.

- |          |       |
|----------|-------|
| 19. ♖ed1 | ♘c5   |
| 20. ♖e3  | ♖e7   |
| 21. ♘fe5 | ♖fd8  |
| 22. ♘c6  | ♖×d1+ |
| 23. ♖×d1 | ♖f8   |
| 24. ♖f4! | ♘e8   |

- 129 -



La collaboration entre les figures noires est définitivement compromise. Les Blancs forcent la décision par une jolie percée tactique à l'aile-dame, où les figures en collaboration mutuelle font une véritable chasse aux figures adverses, et principalement à la ♖a8.

- |          |      |
|----------|------|
| 25. a5!  | b×a5 |
| 26. b6!  | a×b6 |
| 27. ♘×b6 | g5   |
| 28. ♖e5  | ♖a6  |

Après 28. ... f6? 29. ♖b2 ♖a6 30. ♙f1, les Noirs perdent la qualité.

29. ♖b8!

Menace non seulement 30. ♙f1, mais aussi 30. ♖d8. Sans discus-

sion est 29. ... ♙×e4 30. ♙×e4 ♘×e4 31. ♘d7 avec perte de la Dame ou un mat rapide.

- |          |      |
|----------|------|
| 29. ...  | ♙g6  |
| 30. ♖d8  | f6   |
| 31. ♙f1  | ♖×b6 |
| 32. ♖×b6 | ♘×e4 |

Vu la mauvaise position du Roi noir, la qualité est assez facile à exploiter.

- |          |      |
|----------|------|
| 33. ♖×a5 | ♘4d6 |
| 34. ♖a7  | ♙f7  |
| 35. ♖b8  | e5   |
| 36. ♖d7  | ♘g7  |
| 37. ♘e7  | ♖h8  |
| 38. ♙d3  | h5   |
| 39. ♘f5+ | ♘×f5 |
| 40. ♙×f5 | ♘f8  |
| 41. ♖b7  | ♖g7  |
| 42. ♖e7+ | ♘g8  |
| 43. ♙e6  | 1-0  |

- 71 -

KERES UNZICKER

Match 1956

Partie Espagnole

- |          |      |
|----------|------|
| 1. e4    | e5   |
| 2. ♘f3   | ♘c6  |
| 3. ♙b2   | ♘f6  |
| 4. 0-0   | ♘×e4 |
| 5. d4    | ♙e7  |
| 6. ♖e2   | ♘d6  |
| 7. ♙×c6  | b×c6 |
| 8. d×e5  | ♘b7  |
| 9. ♘c3   | 0-0  |
| 10. ♘d4  | ♙c5  |
| 11. ♖d1  | ♙×d4 |
| 12. ♖×d4 | d5   |
| 13. exd6 | ♗×d6 |
| 14. b4!  |      |

Le coup le plus fort, qui exclut pour longtemps le ♘b7 du jeu (14. 147

... c5? 15. bxc5 dxc5 16. ef4  
 db7 17. ead1.) et en même temps  
 bloque les pions noirs (14. ... d5?  
 15. b5! cxb5 16. exd5.).

14. ... e8  
 15. de3 de6  
 16. f3!

Empêche l'avance du pion « d »  
 noir : après 16. ... d5 17. b5! cxb5  
 (17. ... c5? 18. ed2 avec gain de  
 pion.) 18. dxd5, les Noirs sont  
 mal, par exemple :

a) 18. ... ed5 (?) 19. exd5  
 a5? 20. ed7 avec gain ;

b) 18. ... e8 19. ead1 et 20.  
 ef4 (19. ... exd5? 20. db4.) ;

c) 18. ... d5 19. ead1 e8  
 20. ef4 ed5 21. exd5 e7 (21.  
 ... a5 22. h3.) 22. g3 de6 23.  
 eh4 avec forte attaque blanche.

16. ... d7  
 17. de4 ef5 (?)

Après le correct 17. ... ed5! 18.  
 c4 (18. dxf6? gxf6 19. eg4+  
 cf8!) 18. ... ex4 19. ex4 a5,  
 le jeu est pratiquement en équilibre.  
 Maintenant les Noirs vont  
 avoir des difficultés.

- 130 -



18. d3!

Un sacrifice de pion pour gêner  
 encore davantage la collaboration  
 entre les figures noires.

18. ... dxc2  
 19. e3! ea4?

Perd rapidement car maintenant  
 les deux pièces légères noires sont  
 hors-jeu et l'attaque concentrée  
 des figures blanches à l'aile-roi ne  
 peut plus être parée. Il fallait ren-  
 dre le pion par 19. ... eg6!. Alors,  
 après 20. h4 h6 21. exd6, les  
 Blancs ont un gros avantage grâce  
 à la mauvaise position du db7.

20. dh5

20. df5 gagne encore plus sim-  
 plement ; la menace est alors 21.  
 eh6!, et si 20. ... e6, alors 21.  
 eg4 g6 (21. ... eg6? 22. dh6+ ou  
 21. ... f6? 22. dxg7.) 22. ef4.  
 Maintenant les Blancs disposent  
 des deux menaces dangereuses 21.  
 df6+ gxf6 22. eh6! et 21. ef4.

20. ... f5!  
 21. e4!

Pas 21. eh6 à cause de 21. ...  
 e6!. Par le coup du texte les  
 Blancs attaquent le pion f5 et libè-  
 rent en même temps la case d4  
 pour le Fou. La pression sur g7  
 décide en peu de coups.

21. ... e7

Impossible est 21. ... e8 22.  
 ed4 ef7 23. exg7!. Les Noirs  
 rendent le pion (beaucoup trop  
 tard !) et espèrent pouvoir échan-  
 ger les Tours.

22. exf5 ef7

( voir diagramme n° 131 )

23. dxc7!

La collaboration stratégique  
 entre les figures blanches permet  
 cette jolie combinaison finale. Si  
 23. ... cxg7, les Blancs gagnent  
 par 24. eh6+! cxh6 25. exf7, et  
 si 23. ... af8, ils jouent efficace-  
 ment 24. de6!, par exemple : 24.

- 131 -



... ex6 25. eg4+ ch8 26. ed4+  
 ef6 27. exf6! exg4 28. ef8 mat  
 ou 24. ... exf5 25. eg4+ ch8 26.  
 dx8 et 27. ed4+.

23. ... e7  
 24. eh6 e7

Ou 24. ... e8 25. h4!, et les  
 Noirs sont impuissants face à 26.  
 exg7 et 27. eg5. Toutes ces  
 tournures montrent l'impuissance  
 des pièces légères noires mal pla-  
 cées.

25. exg7 e7  
 26. h4 h6

Ou 26. ... ef8 27. exf8+ exf8  
 28. eg4+ ch8 29. ed4+ eg7 30.  
 exa7 eb5 31. eb8+.

27. e4 1-0

27. ... ch8 28. eg4 ea1+ 29.  
 ch2 et 30. ef8+.

ee1 d8 10. d4 de6 11. e1c6  
 12. ef1 ed8 13. g3 e7 14.  
 dh4 d5 15. f4 exf4? (15. ...  
 dx4! 16. fe5 dxc3 17. ef3  
 de4.) 16. e5 de4 17. gxf4 f5

Prendre en c3 serait déjà trop  
 dangereux ; après 17. ... dxc3 18.  
 ed3 de4 19. f5, les Blancs ont  
 une forte attaque.

18. exf6!

En acceptant le sacrifice de pion  
 17. ... f5, les Blancs pourraient  
 s'exposer à une attaque dange-  
 reuse : 18. dx5 ef8 19. dg3  
 dx4 20. dx4 dxe4 21. ex4  
 dh3+ 22. exh3 exh3 23. ef4  
 ed7. Après le coup du texte il ne  
 reste de la formation d'attaque  
 blanche e5/f4 qu'un seul pion,  
 isolé. Mais c'est justement l'avance  
 de ce pion qui gêne les mouve-  
 ments des figures noires, et grâce  
 au point d'appui e5 et la colonne  
 « g » ouverte, les Blancs peuvent  
 placer leurs figures de façon très  
 active.

18. ... dx6  
 19. f5! df8  
 20. ef3 ef7

Pas bon est 20. ... de4 21. ed3  
 dx3 22. eg5.

21. ed3 ed7  
 22. ef4 ef8  
 23. e5

- 132 -



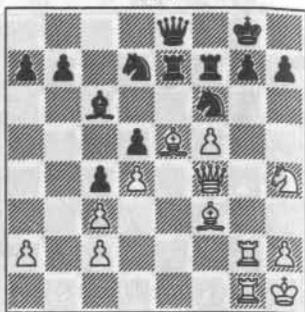
- 72 -

SPIELMANN RUBINSTEIN

Karlsbad 1911

Partie des quatre Cavaliers

1. e4 e5 2. d3 d6 3. d3  
 df6 4. eb5 eb4 5. 0-0 0-0 6. d3  
 d6 7. eg5 ex3 8. bxc3 e7 9.



Les figures blanches jouent bien ensemble, ce qui compense les faiblesses dans la position des pions (pions doublés c2, c3 et pion isolé f5). Les Noirs ont certes une position solide, mais ils ont beaucoup moins d'espace pour manœuvrer avec leurs figures. Cet inconvénient se fera sentir très fort par la suite.

23. ... c5

Les Noirs veulent améliorer la collaboration entre leurs figures et préparent l'occupation du point e4 par ... d6 et ... e4. Par 23. ... h5 les Noirs ne peuvent forcer l'échange des Dames car les Blancs répliquent 24. f2 (g4 25. g3).

24. h1!

Le pion c5 n'a pas d'importance, tandis que chaque temps pour préparer l'attaque a une grande valeur.

24. ... c4  
25. e2 e6

Menace 26. ... x e5! 27. d x e4 d4 avec gain de la Dame.

26. f4 d8d7  
27. f3 e7 (?)

Une défense passive n'est pas indiquée et n'offre aucune perspective de salut devant l'attaque combinée des figures blanches. Aussi fallait-il tenter de compliquer le jeu, par exemple : 27. ... e4 28. g1 x e5 (28. ... f2+ 29. g2 e4 30. x e4 d x e4 31. f2.) 29. d x e5 h8. Alors les pions e5, f5 sont certes très forts, mais les Noirs ont du contre-jeu grâce à la position active de leur e4.

28. e2 f8  
29. g1 e8  
30. e g2 f8f7

31. h6!

Début de l'attaque finale, où les combinaisons élégantes ne manquent pas. C'est le résultat logique de la différence de collaboration entre les figures : les blanches sont très mobiles, tandis que les noires sont à l'étroit et se gênent mutuellement.

31. ... f8  
32. g6+! h x g6  
33. h8+ g8  
34. d6!

La belle pointe ! Les Noirs sont impuissants face à la menace 35. x g6 et 36. x g7.

34. ... d8  
35. x g6 f6  
36. x f6! x f6  
37. x g7 1-0

#### IV. Le sacrifice positionnel

Le sacrifice matériel est le facteur esthétique le plus important d'une partie. De jolies combinaisons à sacrifice restent gravées dans l'histoire du jeu immortel.

Qu'est-ce qui fait la valeur esthétique du sacrifice ? La surprise, ainsi que le fait que l'évaluation des pièces et l'importance

de la supériorité matérielle est différente de la conception habituelle. Bien entendu, le sacrifice peut avoir des motivations variées. Souvent il est suivi d'un mat rapide ou d'une manœuvre forcée où le camp actif récupère le matériel sacrifié, parfois avec intérêts. Alors il s'agit d'un sacrifice tactique, et toute la manœuvre, au centre de laquelle se trouve le sacrifice, s'appelle combinaison (cf. les explications au chapitre « Les principes élémentaires », Tome 1). Mais dans d'autres cas le sacrifice ne s'appuie pas sur une manœuvre forcée, mais repose sur des facteurs stratégiques. Les conséquences d'un tel sacrifice ne peuvent être calculées mais seulement évaluées. A ce moment-là il s'agit d'un sacrifice positionnel (stratégique). Nombre de ces sacrifices ont déjà surgi dans cet ouvrage. Ainsi, au chapitre « La valeur des pièces », Tome 1, nous avons rencontré des sacrifices basés sur le changement de valeur des pièces (parties 14 - 18).

Dans les deux derniers paragraphes, le lecteur a fait la connaissance de sacrifices qui visent un gain de temps (parties 61 - 66) ou une meilleure collaboration entre les figures (parties 67, 69, 71). Des exemples intéressants de sacrifices positionnels, restreignant la mobilité des forces adverses, se trouvent dans les parties 3 (17. ... b5!) et 4 (22. ... e4!).

Les sacrifices positionnels de pions sont les plus fréquents. Les

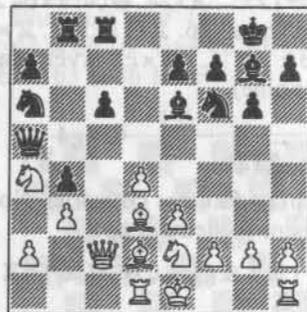
deux exemples typiques suivants sont fondamentalement différents l'un de l'autre.

EUWE ALEKHINE

Match 1935

#### Défense Grünfeld

- |         |        |
|---------|--------|
| 1. d4   | f6     |
| 2. c4   | g6     |
| 3. d c3 | d5     |
| 4. b3   | d x c4 |
| 5. x c4 | g7     |
| 6. f4   | c6     |
| 7. d1   | a5     |
| 8. d2   | b5     |
| 9. b3   | b4     |
| 10. a4  | a6     |
| 11. e3  | e6     |
| 12. c2  | 0-0    |
| 13. b3  | ab8    |
| 14. d3  | f8     |
| 15. e2  |        |



15. ... c5!

Un sacrifice de pion bien fondé ! Les Noirs ont une avance en développement. Si les Blancs parviennent à égaliser, la faiblesse du point c6 peut se faire sentir. Main-

tenant les Noirs retiennent le Roi adverse au centre, et bientôt ils vont pouvoir ouvrir le jeu.

16. ♖xa6 ♗xa6  
17. ♘xc5 ♗b5  
18. ♘f4?

Comme dans beaucoup d'autres cas, les Blancs perdent à cause de leur souci de conserver l'avantage matériel. Une finale équilibrée se présente après 18. e4! ♘d7 19. ♖e3 ♖xd4 20. ♘xd4 ♗xc5 21. ♗xc5 ♘xc5 22. ♘xe6 ♘xe6 23. ♘e2.

18. ... ♖g4!  
19. f3 e5!  
20. ♘fd3 exd4!

Ce sacrifice de figure découvre définitivement la position royale adverse. Il est difficile de savoir si Alekhine a fait ce sacrifice après un calcul précis des complications suivantes ou en se fiant à son sens positionnel.

21. fxg4 dxe3  
22. ♖xe3

Une variante intéressante est 22. ♖xb4 ♘d5 23. a3 (23. ♖a3 ♗a5+) 23. ... a5 24. ♗c4! axb4 25. ♗xd5 bxa3 26. ♗f1 a2! 27. ♗xf7 ♖c3+ et ... ♗xc5 avec gain (Alekhine).

22. ... ♘xg4  
23. ♖f4

Après d'autres coups les Noirs gagnent facilement :

a) 23. ♖g1 ♖c3+ 24. ♘f1 ♗b6 et ... ♗f6+ ;

b) 23. ♖f2 ♖c3+ 24. ♘f1 ♗c6! 25. ♘g1 ♘xf2 26. ♗xf2 ♗d8 avec la double menace ... ♖d4 et ... ♗xc5.

23. ... ♖c3+  
24. ♗d2 ♗xc5!  
25. ♘xc5

Non pas 25. ♖xb8 ♗e8+ et ... ♘e3+. Maintenant les Noirs gagnent le plus vite par 25. ... ♗e8+ 26. ♘e4 f5 ou 26. ♘d1 ♖xd2.

25. ... ♗xc5  
26. ♖xb8 ♗e7+  
27. ♘d1 ♘e3+  
28. ♘c1 ♘xc2  
29. ♗xc2 h5

Malgré l'équilibre matériel, les Noirs ont, ici aussi, grâce à la mauvaise position du Roi blanc, une supériorité positionnelle suffisante.

30. ♗d1 ♖g7  
31. h3 a5  
32. ♖f4 ♗e4  
33. ♖c7 ♗e3+  
34. ♘b1 a4!  
35. bxa4 b3  
36. axb3 ♗xb3+  
37. ♘c1 ♖h6+  
38. ♗1d2 ♗xa4  
39. ♖e5 ♘h7  
40. ♖c3 ♗b5!  
41. ♖d4 ♗e2  
42. g4 ♗e1+  
43. ♘b2 ♖xd2  
44. ♗c8 ♖c1+!  
0-1

Dans cette partie, le sacrifice de pion se trouve à la limite entre le sacrifice tactique et stratégique ; le sacrifice de figure au 20<sup>e</sup> coup a un caractère similaire. Probablement Alekhine n'a pas calculé les variantes avec précision et a fait les sacrifices d'après un jugement d'ensemble de la situation. Ce ne sont que des analyses plus poussées qui ont démontré que, dans les deux cas, le sacrifice de matériel, rendait possible la manœuvre favorable au camp actif.

Quant à la partie suivante, même les analyses ultérieures n'ont

pu déterminer avec certitude que le sacrifice de pion était sans faille. Les Noirs, au prix d'un pion, obtiennent une nette compensation positionnelle (paire des Fous et affaiblissement des cases blanches adverses) et, peu à peu, peuvent augmenter leur pression jusqu'à l'obtention d'un avantage décisif.

- 74 -

FURMAN LIPNITZKY

Demi-finale 19<sup>e</sup> Cht. U.R.S.S.

Défense Nimzovitch

1. d4 ♘f6  
2. c4 e6  
3. ♘c3 ♖b4  
4. e3 0-0  
5. ♘f3 d5  
6. ♖d3 ♘c6  
7. 0-0 dxc4  
8. ♖xc4 ♖d6  
9. ♖b5 e5!?

Un sacrifice de pion similaire se trouve dans la partie Capablanca - Ragozine, Moscou 1936 : 1. d4 ♘f6 2. c4 e6 3. ♘c3 ♖b4 4. ♗b3 ♘c6 5. ♘f3 d5 6. e3 0-0 7. a3 dxc4 8. ♖xc4 ♖d6 9. ♖b5 e5! ; mais après 10. ♖xc6 exd4 11. ♘xd4 bxc6 12. ♘xc6 ♗d7 13. ♘d4, les Noirs poursuivent par 13. ... ♗g4!, obtenant une attaque directe sur le Roi. Ici les Noirs n'ont pas cette possibilité parce que les Blancs ont déjà roqué et que leur Dame est mieux en d1 qu'en b3. Ici le sacrifice de pion est motivé par des éléments positionnels plus fins.

10. ♖xc6 exd4  
11. ♖xb7

Après 11. ♘xd4 bxc6 12. ♘xc6 ♗e8 13. ♘d4 ♖b7, la partie prend un caractère semblable. Le refus du sacrifice de pion conduit, après 11. exd4 bxc6 12. ♖g5 ♖f5 13. ♗e1 ♗e8 14. ♗d2 ♗d7 15. ♖xf6 gxf6, à une position aiguë aux chances égales ; les Noirs ont des pions faibles mais, grâce à leur paire de Fous, un bon jeu de figures.

11. ... ♖xb7  
12. ♘xd4 ♗d7

Bon est également 12. ... ♗e8, de sorte que, le cas échéant, la Dame puisse, via e5, attaquer l'aile-roi blanche. Le coup du texte est un piège positionnel intéressant, dans lequel les Blancs donnent à cause de leur tentative d'enlever la paire des Fous à l'adversaire.

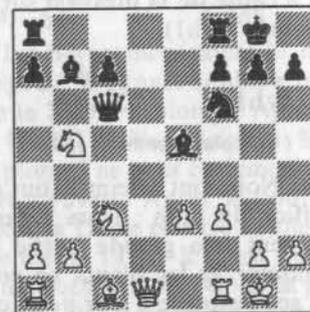
13. ♘db5?

Correct est 13. f3 ♖e5 14. ♘b3 ♗e7 15. e4, et les Blancs ont beaucoup plus de perspectives de jeu actif que dans la partie.

13. ... ♗c6  
14. f3 ♖e5!

Plus fort que 14. ... ♖c5 15. ♘d4 ♗d6 16. ♘a4 ou 15. ... ♗d7 16. ♘b3 ♖d6 17. e4.

- 135 -



Les conséquences du sacrifice de pion se font sentir. Les figures 153

noires sont très actives, et leur collaboration mutuelle est encore augmentée par l'occupation de la colonne « d » par les Tours. Certes, les Blancs peuvent échanger un Fou par 15. ♖d4 ♗d6 16. f4, mais après 16. ... ♗x4 17. ♗x4 ♗c6 18. ♗d2 ♗ad8 19. ♗f2 ♗fe8, les Noirs exercent une forte pression sur les cases blanches. La situation rappelle la partie 57.

15. ♗c2 ♗fd8

16. a4

16. e4 ♗a6 17. a4 ♗b6+ 18. ♗h1 c6 perd la qualité. Dès lors les Blancs surprotègent le ♖b5 afin de donner, après un ultérieur e4, plus d'espace à leur ♗c1.

16. ... ♗c4!

Début d'une action qui a comme but d'exploiter la faiblesse des cases blanches. En même temps le coup du texte gagne un temps, vu la double menace ... ♗xh2+ et ... ♗h4.

17. ♗f2

Les Blancs pouvaient également parer aux menaces par 17. f4, mais alors, après 17. ... ♗x3 18. ♖x3 (18. ♗x3? ♗e4) 18. ... ♗d3, se présente encore une position où les Fous inégaux constituent un gros avantage pour les Noirs (surtout à cause de la pression sur la diagonale a8-h1).

17. ... ♗d3

18. ♗h1 ♗ad8

(voir diagramme n° 136)

Les Noirs ont atteint le but du sacrifice de pion : leurs figures dominent une grande partie de l'échiquier, et les Blancs ne peuvent se soustraire à leur pression. La suite va montrer l'intéressante exploitation de la plus grande activité des figures.

- 136 -



19. e4 a6  
20. ♖a3 ♗b3  
21. ♖ab1

Trop passif. De meilleures chances défensives offre 21. ♗e3 (21. ♗g5 h6 22. ♗xf6 ♗xf6 donne aussi peu de perspectives que le coup du texte.), par exemple : 21. ... a5 22. ♗f1, et les Noirs doivent d'abord chercher la voie pour l'exploitation de leur avantage positionnel.

21. ... ♗d4

Le Fou vise c5, où il serait mieux qu'en e5. En même temps les Noirs empêchent un éventuel ♗a3.

22. ♗e2 ♗c5

23. ♗e1 a5

24. ♖d2

Ainsi les Blancs vont se retrouver bientôt dans une situation désespérée. Mais sinon les Noirs jouent fort ... ♗a6.

24. ... ♗c2

25. ♖f1

25. ♖c4 ♗x3! perd immédiatement, et après 25. ♗d1, décide 25. ... ♗a6.

25. ... ♗xe2

26. ♗xe2

Après 26. ♖xe2 ♗f2, la Tour est prise de façon amusante.

26. ... ♗d1!

Gagne deux figures pour la Tour, et, comble de malheur, le Roi blanc se retrouve dans un réseau de mat.

27. ♖xd1 ♗xd1

28. h3 ♗xf1+

29. ♗h2 ♗g1+

30. ♗g3 ♖h5+

31. ♗g4 g6

32. b4 ♗d4

33. ♗b2 ♗xb2

34. ♗xf1 0-1

Les Noirs annoncèrent mat en cinq coups : 34. ... ♗c8+ 35. ♗g5 ♗f6+ 36. ♗h6 ♗g7+ 37. ♗g5 h6+ 38. ♗h4 ♗f6 mat.

Un motif pour un sacrifice positionnel de pion est l'affaiblissement du roque. Nous en avons déjà vu des exemples. Également dans la partie suivante, les Blancs obtiennent une forte attaque moyennant un sacrifice de pion.

- 75 -

RETI SNOSKO-BOROVSKY

Londres 1922

Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♗g5 ♖bd7 5. e3 ♗e7 6. ♖f3 0-0 7. ♗c2 c5 8. ♗d1 cxd4 (Meilleur : 8. ... ♗a5.) 9. exd4 dx4 10. ♗xc4 h6 11. ♗h4 ♖b6 12. ♗b3 ♗d7 13. 0-0 ♗c8 14. ♗e2 a6

Avec l'intention 15. ... ♖bd5 6. ♖xd5 exd5, après quoi 17. ♗xf6 ♗xf6 18. ♗xd5 ♗b5 ne va pas.

15. ♗fe1

Pare à la menace mentionnée et prépare en même temps la percée typique 16. d5!

15. ... ♗b4

Le coup 15. ... ♗c6, autrement si logique, est réfuté par un sacrifice de figure : 16. ♗xe6! fx6 17. ♗xe6+ ♗f7 18. ♖e5 ♗d5 19. ♖xd5 ♗xd5 20. ♗xb6. Aussi mauvais est 15. ... ♖fd5 16. ♖xd5 ♖xd5 17. ♗xd5 ♗xh4 18. ♗xb7. Un peu meilleur que le coup du texte est peut-être 15. ... ♗e8.

- 137 -



6. ♖e5!

La menace 17. ♖g4 force l'affaiblissement ... g5. Pour le pion sacrifié les Blancs auront bientôt une forte attaque.

16. ... ♗xc3

17. bxc3 g5

18. ♗g3 ♗xc3

19. h4! ♖fd5

Les Blancs menaçaient 20. hxg5 hxg5 21. ♗d2 avec double attaque sur la ♗c3 et le pion g5. Après 19. ... ♖bd5? 20. hxg5 hxg5 21. ♗d2, le pion g5 ne peut également plus être couvert. Après le coup du texte, la Dame pénètre à l'aile-roi. De même 19. ... ♗c8 est insuffisant, à cause de 20. f4!, car la position du Roi noir est trop faible.

20. ♗h5 ♖g7

21. ♗xd5! exd5

Le Cavalier ne peut pas prendre car après 22. ♖xd7 ♗xd7, le point g5 n'est plus protégé par la Dame.

- 138 -



Maintenant les Blancs peuvent mettre à profit la position exposée du Roi pour une très jolie combinaison, dont la pointe est le 27<sup>e</sup> coup :

22. ♖xf7! ♗xf7  
23. ♕e5+ ♗f6

L'unique défense, apparemment suffisante.

24. h×g5 h×g5  
25. ♗×g5+ ♖f7  
26. ♗h5+ ♖g8  
27. ♗b1!

Un coup très subtil, qui permet à la Tour blanche de pénétrer à l'aile-roi. En effet, les Blancs menacent 28. ♗g5+ et 29. ♗xf6, et après 27. ... ♕b5, ils gagnent par une autre belle combinaison : 28. ♗xb5! a×b5 29. ♕xf6 ♗xf6 30. ♗e8+.

27. ... ♗3c6  
28. ♗b3 ♕e8  
29. ♗g3+ ♕g6  
30. ♗×g6+! ♗×g6  
31. ♗h8+ ♖f7  
32. ♗×d8 ♗c8  
33. ♗h4 1-0

Les sacrifices positionnels de qualité s'appuient également souvent sur un affaiblissement du roque adverse. Typiques à ce propos sont les échanges de Tour contre une pièce légère en f3 ou f6. Souvent ces combinaisons sont liées à un calcul exact menant au mat. Dans d'autres cas, le camp actif n'obtient qu'une pression constante sur le Roi.

- 76 -

SMYSLOV TRIFUNOVIC

Agram 1955

Partie Anglaise

1. ♘c4 ♗f6 2. ♗c3 e6 3. ♗f3 d5  
4. e3 ♕e7 5. b3 0-0 6. ♕b2 ♘5 7.  
♘d5 ♗xd5 8. ♗xd5 ♗xd5 9.  
♕c4 ♗d8 10. ♗e5 ♗d7 11. 0-0  
(Plus précis est 11. f4 ♗xe5 12.  
f×e5.) 11. ... ♗×e5 12. ♕×e5  
♕f6 13. d4

Ce n'est qu'ainsi que les Blancs peuvent conserver un léger avantage. Si les Noirs échangent le Fou, d6 devient un bon point d'appui pour les pièces lourdes des Blancs.

13. ... ♘xd4  
14. e×d4 ♕d7  
15. ♗h5 ♕c6  
16. ♗ad1 ♕e4 (?)

Ici les Noirs pouvaient égaliser en échangeant en e5 : 16. ... ♕xe5 17. d×e5 ♗a5 et ... ♗ad8. Le transfert du Fou en g6 coûte deux temps importants, de sorte que les Blancs peuvent préparer la poussée d5.

17. ♗fe1 ♕c2  
18. ♗d2 ♕g6  
19. ♗e2 ♕e7

Si 19. ... ♕×e5, alors les Blancs jouent très fort 20. ♗×e5 et 21. h4.

20. ♗2d1 ♗b6?

Comme le montrera la suite, déjà la faute décisive. Correct est 20. ... ♕b4 21. ♗f1 ♗e7.

21. d5! e×d5  
22. ♗×d5

Menace 23. ♕×g7. Sur 22. ... ♗fe8 décide 23. ♕d4! ♗c7 24. ♗e5 ♖f8 25. ♗xe7! ♗xe7 26. ♕×g7+ ♖e8 27. ♕b5+ ♖d8 28. ♕f6.

22. ... ♕f6  
23. ♗d6! ♗c5

- 139 -



24. ♗×f6!

Un sacrifice de qualité bien fondé. Certes, les Blancs, malgré la position menaçante de leur Fou en f6, ne disposeront pas d'une attaque de mat immédiate, mais leurs menaces occuperont tellement les Noirs que ceux-ci ne pourront plus manœuvrer librement.

24. ... g×f6  
25. ♕×f6 ♗h5

Les Noirs doivent engager leurs pièces les plus fortes dans la défense. Après 25. ... ♗c6 (menaçant ♗fe8), la conclusion suivante est possible selon Smyslov : 26.

♗b2! ♗fe8 27. ♗c1 b5 28. ♕h8 ♖f8 29. ♕g7+ ♖g8 30. ♕h6 et gagnent.

26. ♗e3 h6  
27. h3 ♗f5  
28. ♕c3 ♖h7  
29. g4! ♖g5

Après un autre coup de retraite, 30. ♕d2 gagne.

30. f4 ♗h4  
31. ♖g2!

Prématuré serait 31. f5, à cause de 31. ... ♗ae8! 32. f×g6+ f×g6 33. ♕e5 ♗×e5 34. ♗×e5 ♗f2+ avec échec perpétuel, ou 32. ♗f2 ♗×h3 33. ♗×e8 (33. f×g6+ f×g6 34. ♗×e8 ♗×g4+) 33. ... ♗×g4+ 34. ♖f1 ♗h3, et les Blancs doivent se contenter de la nulle. Maintenant, ils menacent fort 32. f5 et alors 32. ... ♗ae8 échoue sur 33. ♗×e8! ♗×e8 34. ♗×e8 f6 35. ♗e7+ ♖h8 36. ♕e1 et gagnent.

31. ... ♗g8  
32. ♗e7!

La voie la plus simple vers la victoire. Après l'échange des Dames, les Noirs ne pourront éviter des pertes matérielles ; ils risquent de perdre deux pions et le Fou.

32. ... ♗×e7  
33. ♗×e7 ♗ae8  
34. ♗×e8 ♗×e8  
35. f5 a6  
36. ♖f3 ♗c8  
37. ♕d4 b5  
38. ♕d3 ♗c1  
39. f×g6+ f×g6  
40. h4 ♗d1  
41. ♖e2 ♗h1  
42. h5 ♗h2+  
43. ♕f2 ♖g7  
44. h×g6 h5  
45. g×h5 ♗×h5  
46. ♕d4+ ♖g8

47. ♖e4 a5  
48. ♖f3 1-0

Le sacrifice de qualité est un motif stratégique que l'on rencontre souvent dans des parties de joueurs soviétiques. Si l'on comprend bien la dynamique de la partie, on peut constater dans bien des cas, que dans une certaine phase de la partie, une pièce légère exerce plus d'activité qu'une Tour, à qui il faut une colonne ouverte pour s'épanouir complètement. En cas de sacrifice positionnel de qualité il est très important de vérifier si l'avance de développement, la meilleure collaboration des figures et la pression sur les faiblesses des Noirs mettent ceux-ci tellement à contribution qu'ils ne peuvent pas engranger leur matériel lourd.

Dans la partie 66, les Blancs sacrifient la qualité pour de précieux temps d'attaque, estimant, à juste titre, que l'attaque sur le Roi empêche l'occupation en temps utile de la colonne ouverte et la pénétration des pièces lourdes.

Dans la partie suivante, je profite du retard en développement de mon adversaire pour faire pénétrer la Tour à la 7<sup>e</sup> rangée, ensuite la 8<sup>e</sup> rangée, bien que l'adversaire puisse gagner la qualité de plusieurs façons. Dans cette manœuvre je renonce à calculer toutes les complications possibles, estimant que la collaboration des figures blanches avec la Dame, vu le non-développement de la Tour noire, aura un tel impact qu'elle entraînera soit un gain matériel soit une attaque de mat.

— 77 —  
PACHMAN UJTELKY

Match Bratislava - Prague 1957

### Défense Est-Indienne

1. ♘f6 2. ♘c3 g6 3. e4 d6 4. d4 ♙g7 5. ♙e2 0-0 6. ♙g5 ♘5 7. d5 ♖a5 (?) (7... e6!) 8. ... ♙d2 e6 9. ♘f3 exd5 10. exd5 ♖b6 11. 0-0 ♙e8 12. ♙e1 ♘bd7 13. ♖b3! a6 (Impossible est 13... ♖xb3 14. axb3, vu que, après 15. ♘b5, les Noirs perdent un pion.) 14. ♙f4 ♖c7 15. ♙f1 ♙xe1 16. ♙xe1 ♘f8 17. ♘a4! (Menace 18. ♖b6!.) 17. ... ♘8d7



18. ♙e7!

Prépare le sacrifice positionnel de qualité qui va suivre. Il est évident que la Tour n'est pas venue sur la 7<sup>e</sup> rangée pour la quitter au coup suivant. Le sacrifice de qualité s'explique par le fait que les Noirs n'ont pas encore achevé leur développement. Ainsi, les figures blanches peuvent intervenir rapidement et efficacement.

18. ... ♙f8

La Tour ne peut être tolérée sur la 7<sup>e</sup> rangée. Visiblement faible est

18. ... ♖f8 19. ♖e3 ♘g4 20. ♙xf7+! ♖xf7 21. ♖e6+ ♖f8 22. ♙xd6+ et gagnent.

19. ♖e3!

Barre la retraite à la Tour. Les Noirs peuvent gagner la qualité de plusieurs façons ; dans chaque cas, les Blancs obtiennent au moins un pion et une très forte attaque.

La prise immédiate 19... ♙xe7? est hors de question, car après 20. ♖xe7, les Noirs n'ont pas de défense suffisante contre 21. ♘g5 (20... h6 21. ♙xh6 ♘g4 22. ♖e8+ ♖h7 23. ♘g5+! ♖xh6 24. h4!).

Nettement plus compliquée est la suite de 19... ♖d8, à savoir 20. ♙xd6 b6 (Après 20... ♙xe7 21. ♙xe7 et ♘xc5, les forts pions blancs décident.) 21. ♘e5!, par exemple :

a) 21. ... ♘xe5? 22. ♖xe5 ♙xe7 (22... ♘g4? 23. ♙e8!) 23. ♙xe7 ♘g4 24. ♙xd8 ♘xe5 25. ♙xb6, et les Blancs obtiennent trois pions pour la qualité ;

b) 21. ... ♙xe7 22. ♘c6 ♖e8 23. ♘xe7+ ♖h8 24. b4!, et les Blancs se créent deux pions passés liés, qui assurent la victoire.

19. ... ♘g4  
20. ♖e2 ♘ge5  
21. ♙e8 f6

La 3<sup>e</sup> possibilité de gagner la qualité, 21... ♘f6, ne donne pas satisfaction non plus : après 22. ♙xf8! ♖xf8 23. ♘xe5 dxe5 24. ♙xe5 ♖d8 (24... ♖e7 25. d6.) 25. ♘xc5, les Blancs gagnent facilement. C'est pourquoi les Noirs renoncent à la qualité et s'efforcent de garder la position fermée.

22. ♘xe5 dxe5

22. ... fxe5 23. ♙h6 perd, par exemple :

a) 23. ... ♖f7 24. ♙xf8+! ♘xf8 25. ♖f3+ ;

b) 23. ... b6 24. ♖g4 ♙b7 25. ♖e6+ ♖h8 26. ♙xf8 ♘xf8 27. ♖f6+ ♖g7 28. ♖xg7+ ♖xg7 29. ♙xa8 ♙xa8 30. ♘xb6.

23. ♙e3 b6

Après 23... b5 24. ♘xb5 axb5 25. ♖xb5 ♙a6, je voulais sacrifier la Dame : 26. ♙xa8 ♙xb5 27. ♙xb5 ♖b7 28. ♙c6 ♖b4 29. h4 et gagnent ; pourtant, plus simple encore est 26. ♖c6.

24. h4 ♙b7  
25. ♙e6!

- 141 -



Les Blancs ont une très forte pression. Le rôle décisif dans l'attaque suivante sera joué par la Te6 ; un bon exemple d'exploitation d'une Tour en avant-poste !

25. ... ♙g7  
26. h5 g5 (?)

Perd en quelques coups. Mais d'autres coups ne sauvent rien. Si 26... b5, alors 27. ♘c3, par exemple :

a) 27. ... bxc4 28. ♖xc4 ♘b6 29. ♖xc5 ♖xc5 30. ♙xc5 ♘xd5 31. ♙c4 ♘xc3 32. ♙e8 mat ;

b) 27. ... b4 28. ♘e4 f5 29. ♙e7! fxe4 (29... ♖d8 30. ♙g5 ou

29. ... ♖f8? 30. ♜xd7!.) 30. ♖g4 ♜d8 31. ♖e6+ ♜h8 32. ♖f7 et gagnent ;

c) 27. ... ♜f8 28. d6 ♖ç8 (28. ... ♖ç6 29. ♜d5.) 29. ♜e7.

27. h6! ♖xh6  
28. ♖h5 ♖f8

Ou 28. ... ♖g7 29. ♜e7 ♜f8 30. ♖d3.

29. ♖d3 e4  
30. ♖xe4 ♜e5  
31. ♜xb6 ♜b8  
32. ♜xf6 h6  
33. f4! ♜f7  
34. ♖h7+ 1-0

Au chapitre « Les pièces légères » (Tome 1), nous avons vu la grande activité (souvent plus grande que celle d'une Tour) en défense et en attaque que peut exercer un Fou en fianchetto en g2 (g7). Il est dès lors normal que l'adversaire s'efforce d'échanger un tel Fou. A cet effet, dans beaucoup de parties nous rencontrons une manœuvre de Fou et Dame selon le schéma (en cas de ♖g7) ♖e3, ♖d2 et ♖h6. Le camp qui a le Fou en fianchetto peut se prémunir contre cet échange e.a. en jouant au bon moment la ♜f8 (f1) en e8 (e1), afin de pouvoir, après ♖h6 (♖h3), retirer le Fou en h8 (h1).

Dans la partie suivante, ce retrait de Fou est particulièrement net ; les Noirs l'exécutent sans le coup préparatoire ... ♜e8, sacrifiant ainsi la qualité.

- 78 -  
PANNOV SIMAGUINE

Moscou 1943

Défense Sicilienne

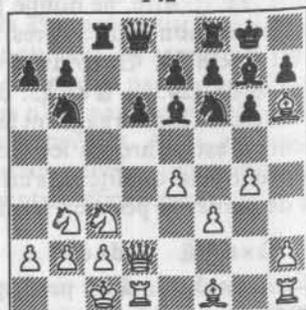
1. e4 ç5  
2. ♜f3 d6  
3. d4 çxd4  
4. ♜xd4 ♜f6  
5. ♜ç3 g6  
6. ♖e3 ♖g7  
7. f3 0-0  
8. ♜b3 ♖e6  
9. ♖d2 ♜bd7

Les Noirs jouent le Cavalier en d7 au lieu de ç6 pour, après un éventuel 10. ♜d5 ♖xd5 11. exd5, ne pas perdre de temps par la retraite. La partie Barcza - Filip (49, Tome 1) montre que, aussi après 9. ... ♜ç6, les Noirs ont de bonnes chances, et que le jeu blanc qui débute par 8. ♜b3 n'est pas particulièrement bon.

10. 0-0-0 ♜b6  
11. g4 ♜ç8

La façon habituelle de conserver le Fou est 11. ... ♜e8. Ainsi les Noirs perdent un temps très précieux dans ce genre de positions ; d'autre part il permet aux Blancs le coup gênant 12. ♖h6.

12. ♖h6



12. ... ♖h8!

Un coup très intéressant. Comme nous l'avons déjà vu dans la partie 50, dans de telles positions les Blancs ont généralement de bonnes chances d'attaque après l'échange du ♖g7. Toutefois, ici il y a encore une autre possibilité : les Noirs obtiennent un contre-jeu actif également avec le sacrifice positionnel de qualité à l'autre aile : 12. ... ♖xh6 13. ♖xh6 ♜xc3! et ... ♖ç7.

13. ♖xf8 ♖xf8  
14. ♜d4

Les Blancs sous-estiment la contre-attaque. Ils devaient jouer 14. ♜b1, afin de pouvoir, après 14. ... ♖ç4, poursuivre par 15. ♖d3, ce qui consolide leur position. Mais les Noirs pouvaient jouer plus fort 14. ... ♜fd7 et ainsi leur attaque garantit au moins l'équilibre dynamique.

14. ... ♖ç4  
15. g5 (?)

Les Blancs s'activent prématurément ; préférable est 15. ♖e2.

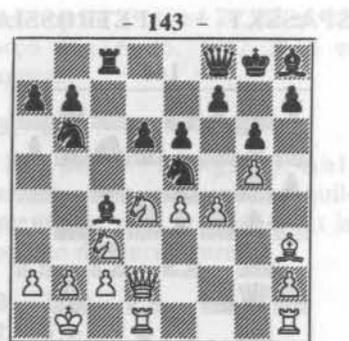
15. ... ♜fd7  
16. ♖h3? e6  
17. ♜b1 ♜e5

Maintenant les Noirs sont déjà mieux, et après 18. ♖g2 ♖a6, ils disposent des fortes menaces ... ♜ç4 et éventuellement ... d5 ainsi que ... ♖b4. Un coup blanc imprudent va permettre une jolie combinaison victorieuse :

18. f4?

(voir diagramme n° 143)

18. ... ♜f3!!  
19. ♜xf3 ♖xc3!  
20. bxc3



Ou 20. ♖xc3! ♖xa2+ 21. ♜xa2 ♜xc3 22. bxc3 ♖ç8 23. ♜d3 ♖ç4+ 24. ♜b1 ♖b5+ et ... ♜ç4 ou 23. ♜d4 ♖ç4+ 24. ♜b1 ♜a4 avec très forte attaque.

20. ... d5!  
21. ♖ç1 ♜a4  
22. exd5 ♖xa2+!  
23. ♜a1

Ou 23. ♜xa2 ♜xc3+ 24. ♜b3 ♖ç5.

23. ... ♖ç5  
24. dxe6 ♜xc3  
25. ♜d4 ♖xe6  
26. ♖xe6 fx6

Maintenant les Blancs sont impuissants face à la menace ... ♖a5+.

27. ♜a4 ♜xa4  
28. ç4 ♜d8  
29. ♜a2 ♖b4  
30. ♜e1 ♜d3  
31. ♜xe6 ♜ç3+  
0-1

Très souvent nous rencontrons un sacrifice de qualité qui vise à ouvrir une diagonale. Une « position modèle » se présente par exemple dans la 16<sup>e</sup> partie du match Spassky - Petrossian 1969 :



Il suivit 30. ... ♖c4!. Si la Tour est prise, alors, après ... dxc4, s'ouvre la diagonale, où les Noirs peuvent, le cas échéant, « doubler » leur Dame avec le Fou. En plus, les Noirs ont une majorité de pions (3-1) à l'aile-dame, tandis que les pions centraux blancs sont nettement moins mobiles.

La partie continua ainsi : 31. ♖d3 ♜e8 32. ♙f3 ♙b4! 33. ♙a3 ♙xa3 34. ♜xa3 ♘d6 35. ♜e1 f5 36. ♜aa1 ♘e4+ (Encore plus logique et plus fort était 36. ... ♜c8.) 37. ♙xe4 fxe4 38. ♖b1 ♖d7 39. ♜a2 ♜c8, et en zeitnot Spassky accepta maintenant le sacrifice : 40. ♘xc4? (Mieux 40. ♘b3.) et après 40. ... dxc4, sa position fut bientôt désastreuse : 41. d5 (Afin d'obtenir au moins la colonne ouverte pour ses Tours.) 41. ... ♙xd5 42. ♜d1 ♘c3 43. ♜c2 ♖h3! 44. ♜g1 ♖g4 45. ♘g2 ♖f3+ 46. ♘h2 ♖xe3 47. f5 ♖c5 48. ♜f1 b4 49. f6 b3 50. ♜f2 c2 51. ♖c1 e3 52. f7+ ♘f8 53. ♜f5 b2 54. ♖xb2 c1♖ 55. ♖xg7+ ♘xg7 0-1

MAROCZY TARTAKOVER

Teplitz-Schönau 1922

Défense Hollandaise

- |           |     |
|-----------|-----|
| 1. d4     | e6  |
| 2. c4     | f5  |
| 3. ♘c3    | ♘f6 |
| 4. a3 (?) | ♙e7 |
| 5. e3     | 0-0 |
| 6. ♙d3    | d5  |
| 7. ♘f3    | c6  |
| 8. 0-0    | ♘e4 |
| 9. ♖c2    | ♙d6 |
| 10. b3    | ♘d7 |
| 11. ♙b2   | ♜f6 |
| 12. ♜f1   |     |

Les Blancs doivent déjà prendre leurs précautions contre la menace d'attaque de figures à l'aile-roi. Le coup du texte libère f1 pour le Fou ou le Cavalier.

- |         |     |
|---------|-----|
| 12. ... | ♜h6 |
|---------|-----|

Menace 13. ... ♙xh2+ 14. ♘xh2 ♖h4.

- |         |     |
|---------|-----|
| 13. g3  | ♖f6 |
| 14. ♙f1 |     |

La tentative de jouer le Cavalier en f1 échoue : 14. ♘d2 ♘xf2! 15. ♘xf2 ♜xh2+ 16. ♘g1 ♙xg3.

- |           |    |
|-----------|----|
| 14. ...   | g5 |
| 15. ♜ad1? |    |

Une importante perte de temps. Il fallait jouer immédiatement 15. ♙g2 et ♘d2-f1. Alors les Noirs ont beaucoup plus de problèmes pour renforcer leur attaque. Ils devraient commencer par un regroupement selon le schéma ... ♖g6-h5/ ♘df6-g4 et après h4 (forcé), viser une percée par ... f4.

- |          |    |
|----------|----|
| 15. ...  | g4 |
| 16. ♘xe4 |    |

Forcé car après 16. ♘d2?, les Noirs gagnent rapidement par 16. ... ♘xf2 17. ♘xf2 ♜xh2+ 18. ♙2 ♙xg3+.

- |         |      |
|---------|------|
| 16. ... | fxe4 |
| 17. ♘d2 |      |



Les Noirs ont engagé trois figures (♖f6, ♜h6, ♙d6) contre le Roi, faiblement protégé. Maintenant ils ne peuvent mobiliser leurs pièces non développées, sinon les Blancs auront également le temps d'activer leurs réserves, par exemple : 17. ... ♘f8 18. ♙g2 ♙d7 19. ♘f1 ♘g6 et les Blancs peuvent déjà entamer une action à l'aile-dame (20. ♙c3!, et 20. ... ♙xa3 ne va pas à cause de 21. b4.). Dès lors les Noirs recourent à une solution géniale : ils sacrifient la Tour, entravant ainsi la collaboration des figures blanches (empêchant surtout la manœuvre ♙g2 et ♘f1), et n'achèvent leur développement qu'après cela.

- |          |        |
|----------|--------|
| 17. ...  | ♜xh2!! |
| 18. ♘xh2 | ♖xf2+  |
| 19. ♘h1! |        |

La meilleure défense. Après 19. ♙g2 ♘f6!, les Noirs ont déjà une attaque décisive. Tartakover donne cette suite : 20. ♖c3 ♖xg3+ 21. ♘g1 ♖h2+ 22. ♘f1 ♘h5 23. ♘xe4 (Sinon ... ♙d7 et ... ♜f8+

décide.) 23. ... dxe4 24. d5 e5 25. dxc6 ♘g3+ 26. ♘f2 ♙e6 et gagnent.

- |         |     |
|---------|-----|
| 19. ... | ♘f6 |
|---------|-----|

Non pas 19. ... ♖xg3? 20. ♘b1. Les Noirs poursuivent tranquillement leur plan et améliorent la position de leurs figures.

- |         |      |
|---------|------|
| 20. ♜e2 | ♖xg3 |
| 21. ♘b1 |      |

Egalement après 21. ♖c3 ♘h5 22. ♜g2 ♖h4+ 23. ♘g1 ♘g3 24. ♜h2 ♖g5 25. ♜f2 ♘f5, les Noirs ont une forte attaque.

- |             |      |
|-------------|------|
| 21. ...     | ♘h5! |
| 22. ♖d2     | ♙d7! |
| 23. ♜f2 (?) |      |

Pour empêcher la Tour noire d'occuper la colonne « f ». Après 23. ♖e1 ♘f3+ 24. ♜g2 ♖h3+ 25. ♘g1 ♜f8 26. ♘d2 ♙g3 27. ♜xg3 ♖xg3+ 28. ♖xg3 ♘xg3 29. ♙c3 ♘f5 30. ♜e1 h5, les Noirs, grâce à leurs dangereux pions passés, sont également beaucoup mieux.

- |          |      |
|----------|------|
| 23. ...  | ♖h4+ |
| 24. ♘g1  | ♙g3  |
| 25. ♙c3? |      |

Facilite la victoire des Noirs. Beaucoup mieux était 25. ♜h2!, et après 25. ... ♙xh2+ 26. ♖xh2 ♖g5, les Noirs ont trois pions passés pour la figure. Alors, vu la position exposée du Roi blanc, ils sont certainement mieux mais on ne voit pas de voie immédiate vers la victoire.

- |          |       |
|----------|-------|
| 25. ...  | ♙xf2+ |
| 26. ♖xf2 | g3    |
| 27. ♖g2  | ♜f8   |
| 28. ♙e1  |       |

Seulement une parade apparente contre la pénétration de la Tour en f2.



28. ... ♖xf1+

Prépare une attaque du ♔d7, jusqu'à maintenant inactif. Selon Tarrasch, d'abord 28. ... e5 était préférable ; alors les Blancs peuvent jouer tout de même 29. ♚d2 exd4 30. ♚f2!, avec complications.

29. ♔xf1 e5  
30. ♔g1

Très jolie est la variante 30. ♔e2 ♔g4+ 31. ♔d2 ♚h2! 32. ♚xh2 gxh2, et les Blancs ne peuvent empêcher la promotion qu'au prix d'importantes pertes. Rendre immédiatement la figure par 30. ♔xg3 ♔xg3+ 31. ♔g1 ♔h3 32. ♚f2 ♚g4 33. ♚e1 exd4 34. exd4 e3 est également insuffisant.

30. ... ♔g4  
31. ♔xg3

Ou 31. ♚d2 exd4 32. exd4 ♔f3.

31. ... ♔g3  
32. ♚e1 ♔f5!  
33. ♚f2 ♚g5  
34. dxe5 ♔f3+  
35. ♔f1 ♔g3+  
0-1

## LES MÉTHODES DE COMBAT

### I. Attaque et défense

Le point culminant d'un plan stratégique actif est l'attaque directe de la position adverse, la pression sur ses points faibles. La plupart des parties traitées jusqu'ici renferment des exemples d'attaques, réussies ou non. En règle générale, la supériorité positionnelle ne peut être exploitée que dans l'attaque ; il s'ensuit que les principes d'une attaque correcte constituent un élément important de la stratégie. En se basant sur l'expérience des parties précédentes, nous arrivons aux principes suivants :

1. Pour réussir une attaque, il faut posséder un avantage, qui peut prendre les formes suivantes : meilleure coordination des figures, plus grande mobilité des pions, occupation de lignes et de diagonales ouvertes, supériorité sur une partie de l'échiquier (majorité de pions à l'aile, concentration de figures à l'aile) ;

2. la cible ne peut être choisie au hasard. L'attaque doit être dirigée contre les points faibles de la position adverse ;

3. une condition absolue pour une attaque à l'aile est soit la supériorité au centre, soit au moins une position centrale solide, même si elle est passive ;

4. l'attaquant doit essayer d'ouvrir le jeu et d'exploiter au maximum l'activité de ses figures ;

5. l'attaque est basée sur un plan stratégique défini, qui se compose principalement d'éléments tactiques divers : l'attaque double, déviation et attraction de figures adverses, clouage, combinaisons à sacrifices, etc.

Le lecteur fait bien de se rappeler les grands principes d'un jeu correct en rejouant les parties adéquates. Des exemples d'une attaque de Roi réussie se trouvent dans les parties 61, 62, 67, 68, 76, 82, 85, 89, 92, 93 du Tome 2, et 3, 4, 6, 9, 16, 21, 24, 47, 60, 63, 64, 66-68, 71, 72, 75, 77-79 de ce tome-ci. De très bons exemples d'attaque à l'aile-dame sont les parties 8, 10, 13, 18-20, 27, 44, 55 de ce tome.

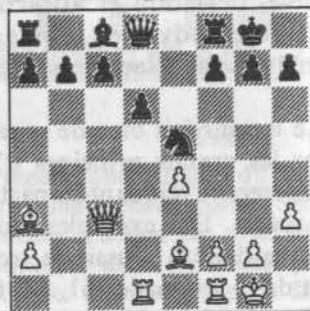
Dans ce chapitre nous allons surtout examiner les **méthodes de défense**. Il est logique et compréhensible que les buts du défenseur soient toujours opposés à ceux de l'attaquant. Par exemple, l'ouverture du jeu est un élément important pour l'attaque, alors que pour la défense le premier commandement est de garder le jeu aussi fermé que possible. A ces principes de base on ne trouvera guère une exception. L'ouverture du jeu se révèle toujours fautive en défense lorsqu'elle n'est pas liée à une contre-attaque efficace. Il est remarquable que c'est précisément cette erreur qui se reproduit extraordinairement souvent, des

façons les plus diverses. Réti, dans son livre « Les maîtres de l'échiquier », donne un exemple intéressant de la pratique :

## MORPHY

N.N.

- 147 -



Les Noirs ont deux pions de plus dans une position très solide. Les Blancs n'ont qu'une faible compensation : la paire de Fous et la supériorité d'espace (petit centre). Celui qui est familiarisé avec les principes du jeu positionnel moderne trouvera sans doute le plan correct : empêcher l'avance préparatoire e5 et garder le jeu fermé. Après le correct 15. ... f6 16. f4 ♘c6 (ou ♘g6), les Noirs ont l'avantage. Mais à l'époque de Morphy, n'était pas encore connu le principe apparemment inepte, mais en vérité génial, de Steinitz : « Seules les positions comprimées sont défendables ». Par conséquent, la plupart des maîtres de l'époque auraient sans doute fait la même faute que l'adversaire de Morphy : visiblement, par son coup suivant il veut se libérer : 15. ... f5? 16. f4 ♘c6 17. ♙c4+ ♖h8 18. ♙b2! ♖e7 19. ♚de1. Tout à coup les Noirs se trouvent dans des difficultés insurmontables ; si 19. ... fxe4 20. ♚xe4 ♖f6, alors 21. ♚e8! décide. Dans la partie,

les Blancs réussirent une tournure semblable, sous une forme encore plus élégante : 19. ... ♚f6 20. exf5 ♖f8 21. ♚e8!! ♖xe8 22. ♖xf6! ♖e7 23. ♖xg7+ ♖xg7 24. f6 ♖xg2+ (Ou 24. ... ♖f8 25. f7+ ♘e5 26. fxe5 h5 27. e6+ ♖h7 28. ♙d3+ ♖h6 29. ♚f6+ ♖g5 30. ♚g6+ ♖f4 31. ♖f2.) 25. ♖xg2 ♙xh3+ 26. ♖xg3 h5 27. ♚g1 1-0

Toutefois, cela ne signifie pas que toute tentative de se libérer d'une position ramassée soit fondamentalement erronée. Mais cette libération n'est possible que par une élimination progressive de la pression des pièces adverses, une amélioration de la coordination de ses propres pièces et un élargissement de l'espace défensif. Dès lors, la libération ne doit pas être un prélude à la défense mais son résultat.

La partie suivante montre à quel point il faut également préparer la poussée libératrice lorsque la position du camp défensif n'est pas affaiblie ni que l'adversaire ne dispose de sérieuses menaces tactiques.

- 80 -

## EVANS

## ROSSOLIMO

Championnat E.U. 1955

### 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    | ♘f5 |
| 11. d4     | ♖c7 |
| 12. ♘bd2   | ♘c6 |
| 13. d5 (?) |     |

- 148 -



13. ... ♘d8

En bloquant le centre, les Blancs préparent la célèbre « attaque espagnole » à l'aile-roi, caractérisée par les coups ♘f1, ♖h1, g4, ♘g3, ♚g1. Dans beaucoup de parties, les Noirs ne parvinrent pas à trouver une défense satisfaisante contre ce système. Aussi était-il très redouté au début de ce siècle. Mais déjà Tartakover estime que les Noirs, en cas de défense correcte, n'ont rien à craindre et que « l'attaque espagnole » est aussi stéréotypée qu'inefficace.

Les Noirs disposent de deux coups de retraite avec le Cavalier, chacun lié à une conception stratégique différente :

a) Après 13. ... ♘a5, ils comptent défendre l'aile-roi avec le moins de pièces possibles, et entamer une contre-attaque à l'aile-dame. Voyons, par exemple, la partie Penrose - Pachman, Helsinki 1952 : 14. ♘f1 ♘c4! 15. ♘e3

(Ou 15 b3 ♘b6 16. ♘e3 ♘c4!) 15. ... ♘xe3 16. ♙xe3 ♚e8 17. ♘d2 ♘d7 18. ♖h2 ♘c4 19. g3 ♘c5 20. f4 a5 21. ♖f3 ♙a6 22. a3 b4! 23. axb4 axb4 24. ♘xb4 ♘d3 avec avantage noir. Seulement, cette méthode comporte un inconvénient majeur : les Blancs poursuivent par 14. b3!, et la position du Cavalier en a5 est très mauvaise.

b) En retirant le Cavalier en d8, les Noirs partent de l'idée que le calme règne à l'aile-dame et que le combat se limite à l'aile-roi. La suite de la partie montre que non seulement les Noirs y disposent de bonnes possibilités défensives mais également de la contre-poussée libératrice ... f5.

14. a4

Si les Blancs veulent prendre l'avantage à l'aile-roi, le coup du texte, lié au suivant, est le plus logique, car il conduit au bouclage de l'aile-dame.

14. ... ♚b8

Prématuré est 14. ... b4 15. ♘c4!, menaçant 16. ♘fxe5!

15. ♘c4

Après 15. axb5 axb5 16. ♘c4 b4, l'attaque blanche à l'aile-roi a encore moins de chances, vu que, ultérieurement, les Noirs pourront opérer sur la colonne ouverte. Ici, la théorie considérait 15. ... ♙d7 comme le meilleur coup. Ensuite on découvrit la suite prometteuse 16. axb5 axb5 17. ♘xb5 ♙b5 18. ♙a4!, et pour leur Cavalier les Blancs gagnent l'important point stratégique ♘c4, tandis que les Noirs ont un très mauvais ♙e7. Mais la partie prouve que, même après le blocage complet de l'aile-dame, les Noirs ne sont pas réduits à une passivité durable. C'est pourquoi, actuellement, on essaie 15. b4 (!). 166

15. ... b4  
 16. ♖h2 ♗e8  
 17. g4 g6

Un tel coup affaiblissant peut surprendre un débutant qui n'est pas au courant des finesses de cette variante espagnole. Les Noirs veulent surtout empêcher le Cavalier blanc d'occuper le point f5, et, en outre, consolider leur aile-roi en postant les Cavaliers en g7 et f7.

18. ♖g1 f6  
 19. ♗f1 ♗f7  
 20. ♗g3 ♗g7

- 149 -



Les Noirs ont très bien placé leurs pièces et empêché toute action adverse à l'aile-roi. Typiques dans ce genre de positions sont les combinaisons à sacrifice, liées à l'occupation de f5 par un Cavalier. Ici une telle combinaison échoue à cause du ♗g7 (21. ♗f5? gxf5 22. gxf5 ♖h8 et ... ♖g8). Dans cette position les Noirs peuvent sans doute même jouer pour le gain. L'unique possibilité pour un jeu actif est l'avance ... f5, que Rossolimo commence à préparer à fond.

21. b3 ♗d7  
 22. ♗e3 ♖h8  
 23. ♖d2 ♖be8  
 24. ♖g2 ♖c8!  
 25. ♖h1?

Les Blancs rêvent encore d'attaque et comptent, après ♖g1, se consacrer aux préparatifs pour l'avance h4. Préférable est 25. ♖ag1, après quoi les Noirs peuvent préparer la poussée libératrice par 25. ... ♖g8.

25. ... f5!

Après une solide préparation, les Noirs non seulement se libèrent de leur position comprimée, mais en plus s'assurent la meilleure position de pions.

26. gxf5 gxf5  
 27. exf5 ♗xf5  
 28. ♗xf5 ♗xf5  
 29. ♖hg1 ♖g8

Evidemment pas 29. ... ♗xh3? 30. ♖d3 et gagnent.

30. ♗g5 ♗xg5  
 31. ♗xg5 ♗xg5  
 32. ♖xg5 ♗xç2  
 33. ♖xç2 ♖xg5  
 34. ♖xg5

Maintenant, grâce à la faiblesse du pion f2, les Noirs ont un petit avantage. Mais ils ne parviennent à le réaliser que moyennant un jeu faible de l'adversaire :

34. ... ♖f8 35. ♖e2 ♖d8 36. ♖g4 ♖f6 37. ♖g2 ♖f5 38. ♖e3 ♖f6 39. ♖g3 ♖f5 40. ♖e3 ♖f7 41. h4 (?) ♖f5 42. ♖g3 ♖f7 43. ♖e3 ♖f5 44. ♖g3 ♖f7 45. f3 (?) ♖f8 46. ♖g2 ♖ç2+ 47. ♖g3 ♖f5 48. ♖e4 ♖g8+ 49. ♖g4 ♖f8 50. ♖g2 ♖f7 51. ♖e4 a5 52. ♖f2 ♖d7 53. ♖g3 ♖f6 54. h5? ♖f7 55. ♖h4 h6 56. ♖f2 ♖f5 57. ♖g4 ♖f6 58. ♖h3 ♖g5 59. ♖e4 ♖f7 60. ♖h4 (60. ♖h4 ♖f5) 60. ... ♖xh5 61. ♖g4! ♖xh4 62. ♖xh4 ♖g7 63. ♖h3 ♖f8 64. ♖h4 ♖f5 65. ♖e4 ♖f4 66. ♖e1? ♖h4+ 0-1

Une défense correcte doit opposer les plus grandes difficultés possibles au développement de l'attaque et, en même temps, stimuler son propre plan stratégique (préparation de la contre-attaque, passage forcé en finale, etc.). Il est évident que des positions aux caractères différents exigent également des méthodes de défense différentes. Les principales méthodes sont traitées ci-après.

### 1. La parade des menaces tactiques

Dans beaucoup de cas il suffit de se limiter, en défense, à la parade des menaces tactiques. Cela vaut en premier lieu pour les cas où l'adversaire peut, certes, attaquer (suite à une certaine supériorité d'espace, une avance en développement), mais où il a en même temps un certain désavantage positionnel, de sorte que déjà la parade de l'attaque immédiate rompt l'équilibre en faveur du camp défensif.

- 81 -

SPASSKY GELLER

Tournoi des Candidats 1956

#### Gambit de la Dame

1. d4 d5 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ç5 4. e3 ♗f6 5. ♗f3 ♗ç6 6. a3 çxd4 7. exd4 ♗e7 8. ♗d3 dxc4 9. ♗xç4 0-0 10. 0-0 a6 11. ♗g5 (11. ♗a2 b5 12. d5 exd5 13. ♗xd5 ♗xd5 14. ♗xd5 ♗b7 conduit au même

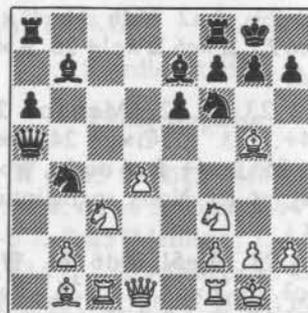
- jeu.) 11. ... b5 12. ♗a2 ♗b7 13. ♖ç1 b4! 14. axb4 ♗xb4 15. ♗b1

Les Noirs sont parvenus, grâce à des manœuvres adéquates à l'aile-dame (11. ... b5, 13. ... b4), à obtenir la domination du point d5 et à fixer le pion isolé d4. Les Blancs, par contre, grâce à leur supériorité d'espace à l'aile-roi (possibilité d'occuper e5 avec un Cavalier) et la position active des figures, ont des chances d'attaque à l'aile du roque.

15. ... ♖a5

Après 15. ... ♗xf3 16. ♖xf3 ♖xd4, les Blancs, grâce à la paire des Fous et le bon jeu de figures, ont plusieurs possibilités tactiques (17. ♖fd1 ou 17. ♗e4). Alors le jeu est en équilibre dynamique, tout comme dans la partie.

- 150 -



16. ♗e5 ♖aç8  
 17. ♖e1 ♗bd5

Les deux coups procèdent conformément au caractère de la position en présence du pion isolé d4. Par leur coup suivant, les Blancs entament une dangereuse attaque de Roi.

18. ♖d3

Menace 19. ♗g4!

18. ... g6  
19. ♖h3!

Avec la forte menace 19. ♙h6 et ♗xf7.

19. ... ♖b4!

Vu la menace citée, les Noirs doivent donner une protection supplémentaire au ♙e7, et la combinent avec du contre-jeu sur le pion d4.

20. ♙h6 ♖fd8  
21. ♙a2

Très importante pour le jugement du jeu noir est la question de savoir si le sacrifice 21. ♗xf7 ne pouvait pas être dangereux pour eux. Voici le résultat des analyses après la partie : après 21. ♗xf7 ♖xf7 22. ♖xe6+ ♖e8, pouvait suivre :

a) 23. ♗xd5 ♙xd5 24. ♖xf6 ♖xc1 25. ♖f8+ ♖d7 26. ♙f5+ ♗c7 27. ♖xc1+ ♖b6 ;

b) 23. ♙a2 ♖d6 24. ♗xd5 ♖xe6 25. ♖xe6 ♖xc1+ 26. ♙xc1 ♙xd5 ;

c) 23. ♙c2 (Menace 24. ♙a4+.) 23. ... ♗xc3 24. bxc3 ♖d6 25. ♙a4+ ♙c6 ou 24. ♖xf6 ♗e4!, et les Noirs se maintiennent ;

d) 23. ♙g5! ♖d6 24. ♖h3 ♗xc3 25. bxc3 ♙d5 26. ♙xf6 ♖xf6 27. ♖xh7 ♙f7 avec un jeu très tranchant, sensiblement en équilibre.

21. ... ♖d6

Un coup défensif important ; pour l'instant, la menace ♗xf7 est écartée.

22. ♙g5 ♖xd4

( voir diagramme n° 151 )

Le moment critique de l'attaque. Maintenant les Blancs de-



vaient jouer 23. ♗xd5 ♗xd5 24. ♗xf7! ♖xc1! 25. ♗h6+! ♖g7 26. ♙xc1 ♗f4 27. ♙xf4 ♖xf4 28. ♗g4, avec égalité. La tentative de renforcer l'attaque échoue sur la défense active précise.

23. ♖cd1? ♗f4!  
24. ♙xf4 ♖xf4  
25. ♖xd6 ♙xd6  
26. ♗xf7

Sans doute Spassky avait-il compté là-dessus mais n'avait-il pas vu la jolie contre-manœuvre tactique. Impossible est évidemment 26. ... ♖xf7? 27. ♙xe6+.

26. ... ♖xc3!

Le but de ce sacrifice de qualité est double : 1) la Tour quitte la case menacée sans perte de temps ; 2) les Noirs gagnent le contrôle du point e4. Si 27. bxc3, alors 27. ... ♗e4 28. ♗h6+ ♖g7 29. ♗g4 h5 décide.

27. ♗h6+ ♖g7  
28. bxc3 ♙c5

Bien entendu, 28. ... ♗e4 est également bon.

29. ♖g3 ♖xg3  
30. hxc3 ♖xh6  
31. ♙xe6 ♗e4  
32. ♖e2 ♗xc3  
33. ♖b2 ♙c6  
34. ♖h2 ♙b5

35. f3 ♖g7  
36. ♖b3 ♙d4  
37. ♙c8 a5  
38. ♖a3 a4  
39. g4 g5  
40. g3 ♖f6  
41. f4 ♙c6  
42. ♙f5 h6  
0-1

Une caractéristique de la défense noire, dans cette partie, était la combinaison entre la défense (protection des points menacés, parade des menaces tactiques) et le contre-jeu (pression sur le pion d4 et enfin menace tactique sur le point f2). De tels coups défensifs actifs ne sont évidemment pas toujours possibles. Lorsqu'on est contraint à une couverture passive, on doit au moins essayer de faire collaborer les pièces le mieux possible. Une erreur typique de débutant est de se retirer en défense dès les premiers signes d'une attaque, se prémunissant même contre des dangers inexistantes et renonçant à tout contre-jeu actif. Une défense correctement menée doit toujours essayer de parer à des menaces réelles avec le moins de moyens possible, pour que ses propres figures gardent le maximum d'activité.

## 2. La contre-attaque

L'adage « l'attaque est la meilleure défense » exprime un principe très important de la stratégie. L'attaque se fait toujours avec un certain risque. La pression sur la position adverse réclame un engagement total, souvent même la mobilisation de toutes les réserves, de façon que le camp en défense a le loisir de

rechercher l'avantage à une autre partie de l'échiquier. En plus, pour renforcer l'attaque il faut souvent recourir à des moyens radicaux, surtout l'avance de pions, ce qui peut provoquer de sérieuses faiblesses dans sa propre position. Par conséquent, une défense active doit constamment guetter la possibilité de passer, au moment opportun, à la contre-attaque.

Dans la partie suivante, les Noirs combinent très avantageusement la parade de menaces tactiques avec la préparation d'une contre-attaque contre la position adverse, affaiblie par « l'attaque des baïonnettes ».

- 82 -

BASTRIKOV RAGOZINE

Sverdlovsk 1942

Partie Anglaise

1. ♙4 e5 2. ♗c3 ♗f6 3. ♗f3 ♗c6 4. d4 e4 5. ♗d2 ♙b4 6. e3 0-0 7. ♗d5 (Meilleur : 7. ♙e2 ou 7. g3.) 7. ... ♗xd5 8. ♙xd5 ♗e7 9. ♖h5 c6 (9. ... g6 10. ♖h4.) 10. d6! ♙xd6 11. ♗xe4 ♙c7 12. ♙d3 f5 13. ♗d2 (Meilleur : 13. ♗g5 h6 14. ♗f3.) 13. ... d5 14. 0-0 g6 15. ♖h4 f4! 16. ♗f3 fxe3 17. ♗g5! h5!

De façon très intelligente, les Blancs ont obtenu une dangereuse attaque. Impossible était 17. ... exf2 18. ♖xf2 h5 19. ♙xg6! ♗xg6 20. ♖xh5 avec gain, par exemple 20. ... ♖f6 21. ♖h7+ ♖f8 22. ♖xg6!.

18. ♖xe3 ♗f5  
19. ♖e2

- 152 -



A première vue, les Blancs ont l'avantage : ils menacent 20. g4. Mais Ragozine parvient, moyennant une série de coups bien réfléchis, à tirer la couverture à lui.

19. ... ♖d6!  
20. g4 ♖f6!

La première surprise : les Blancs ne peuvent pas prendre en f5, car après 21. gxf5? ♗xf5 22. ♖h3 ♗xe3 23. ♖xe3 ♗ae8 24. ♖d2 ♗f4, ils perdent.

21. f4 ♗ae8  
22. h3 ♗c8  
23. ♖f2 ♗b6!  
24. ♗ad1

Evidemment pas 24. gxf5 ♗xe3! 25. ♖xe3 ♗xd4.

24. ... ♗d6!

Le Fou en prise depuis cinq coups ne doit toujours pas céder : après 25. gxf5 ♗xf5 26. ♗c1 ♗xd4, les Blancs peuvent abandonner.

25. ♗f3 ♗d7

L'attaque blanche est arrêtée. Après 26. gxh5? ♗f5, il serait vite évident que la position du Roi blanc est très inquiétante.

26. a4

Afin d'empêcher l'éventuelle sortie ... ♗b5, ainsi que ... ♗xe3 et ... ♗xd4.

26. ... ♖g7  
27. b3

Enlève la case c4 au Cavalier noir, mais coûte un temps important. Meilleur est 27. ♖g2.

27. ... ♗h8  
28. ♖g2 h×g4

Les Noirs ouvrent la colonne « h » au bon moment et obtiennent une forte attaque de Tour.

29. h×g4 ♗f7  
30. ♗xh1 ♖×f7  
31. ♗h1

- 153 -



31. ... ♗c7!  
32. ♖d2 ♖e7!  
33. ♗f2

Après 33. ♗xh8 ♗xh8 et ... ♖h4, les Noirs décident sur la colonne « h ». Maintenant le pion f4 est perdu.

33. ... ♖d6!  
34. ♗e3 g5

Ainsi le combat devrait être terminé. Les Noirs sont parvenus brillamment à exploiter la faiblesse des pions f4 et g4 pour gagner un pion. Dans la suite il y aura encore des complications, sans doute dues au zeitnot :

- |           |       |
|-----------|-------|
| 35. ♗xh8  | ♗xh8  |
| 36. ♗h1   | g×f4  |
| 37. ♗f2   | ♗xh1  |
| 38. ♖×h1  | ♖h6+  |
| 39. ♖g2?  | ♗×g4! |
| 40. ♖e2   | ♖h3+  |
| 41. ♖g1   | ♗e6!  |
| 42. ♗g2   | ♖g4   |
| 43. ♖f1   | ♖f6   |
| 44. ♗f3   | ♖h3+  |
| 45. ♖e1   | ♖h7   |
| 46. ♖d2   | ♗f5?  |
| 47. ♖e8!  | ♗b1?  |
| 48. ♖f8+? |       |

Après les erreurs des Noirs, les Blancs pouvaient donner l'échec perpétuel par 48. ♗h4+! ♖×h4 49. ♖f8+, car ni 49. ... ♖e6 50. ♗g4+! ni 49. ... ♖g6 50. ♖g8+ ♖f5? 51. ♖f7+ ♖f6 52. ♗g4+ ne sont possibles.

- |          |      |
|----------|------|
| 48. ...  | ♖g5  |
| 49. ♖e1  | ♗e4  |
| 50. ♗e2  | ♗g6  |
| 51. b4   | ♖h1+ |
| 52. ♖d2  | ♖e4  |
| 53. ♖h8  | f3   |
| 54. ♗e3+ | ♗f4  |
| 55. ♖d8+ | ♖g4  |
- 0-1

Dans la partie suivante, les Noirs exploitent, de façon surprenante, la faiblesse des pions centraux blancs, par une contre-attaque percutante.

- 83 -

SPIELMANN KERES

Noodwijk 1938

Défense Française

1. e4 e6 2. d4 d5 3. ♗c3 ♗f6 4. e5 ♗fd7 5. f4 c5 6. d×c5 ♗c6 7.

- a3 (7. ♗f3!) 7. ... ♗×c5 8. ♖g4 g6! 9. ♗f3 a6 10. ♗d3 b5 11. b4 ♗a7 12. h4

- 154 -



14. f5!?

Outre le point d'interrogation, ce coup mérite un point d'exclamation, car la réplique surprenante des Noirs était difficile à prévoir. Après 14. ... gxf5 15. ♗xf5 exf5 16. ♗xd5, les Blancs auraient une dangereuse attaque.

14. ... ♗b8!!

Met la faiblesse du pion e5 à jour. La contre-attaque noire au centre décide admirablement vite.

15. f×g6

Impossible est 15. ♗f4, car, après 15. ... gxf5, les Blancs ne peuvent plus sacrifier la figure (16. ♗xf5 exf5 17. ♗xd5 ♖e6 ; après 15. ♗g5, les Noirs prennent un avantage matériel par 15. ... ♗xe5! 16. ♗xe5 ♗xe5).

15. ... ♗d×e5  
16. g×f7+ ♖×f7

Menace de gagner la Dame (17. ... ♗xd3+). Prendre en e5 est impossible à cause de l'attaque double sur c3 et g3 (17. ♗xe5 ♗xe5).

17. ♗g5 ♖f6

La suprématie noire est évidente. Relativement le mieux pour les Blancs est 18. ♖d2, après quoi les Noirs peuvent jouer aussi bien 18. ♘d4 (Menace ... ♘ef3+) que 18. ... ♘xd3+ 19. ♚xd3 ♘e5.

18. ♚f1?

Coûte une figure.

18. ... ♘g4! 19. ♚f3 ♚xc3+ 20. ♘d1 ♚g7 (Encore plus simple que 20. ... ♚xa1.) 21. ♚e2 ♚f8 22. ♚xf8+ ♘xf8 23. ♘xe6+ ♘xe6 24. ♚xe6 ♘f2+ 25. ♘e1 ♘xd3+ 0-1

Dans les deux dernières parties, la contre-attaque était basée sur des tournures tactiques, rendues possibles par le fait que, au cours de l'attaque, la position adverse s'était affaiblie. C'est pourquoi l'on peut parler d'une contre-attaque tactique. Un exemple de la conduite stratégique d'un contre-jeu est la partie 9 du Tome 1. Une contre-attaque similaire à l'autre aile réussit également dans la partie suivante.

- 84 -

BISGUIER FUDERER

Interzonal 1955

Défense Sicilienne

- |        |     |
|--------|-----|
| 1. e4  | ♘c5 |
| 2. ♘f3 | ♘d6 |
| 3. g3  | ♘f6 |
| 4. d3  | b6  |
| 5. ♘g2 | ♘b7 |
| 6. 0-0 | g6  |
| 7. ♘h4 |     |

Après les coups connus, les Blancs préparent la poussée f4

avec des intentions agressives, un plan fréquent dans ce genre de positions, mais peu efficace. Les Blancs auraient dû se consacrer au combat pour le centre, où ils pouvaient tenter d'obtenir un avantage par ♘c3, ♘bd2, ♚e1 et d4.

- |         |     |
|---------|-----|
| 7. ...  | ♘c6 |
| 8. f4   | ♘g7 |
| 9. ♘d2  | 0-0 |
| 10. ♘c3 |     |

- 155 -



La position blanche semble bonne et élastique. Mais en vérité les pions ont peu de force dynamique, de sorte que leur avance ne peut guère inquiéter les Noirs.

10. ... ♘d7

Ce très bon coup augmente surtout le contrôle des cases centrales. Maintenant les Blancs ne peuvent guère jouer d4, par exemple 11. ♘df3 b5 12. d4? ♘xd4 13. ♘xd4 ♚b6 14. ♘e3 e5 avec gain de pion, ou 12. ♘e3 ♚b6 13. ♚d2 b4 14. d4 dxc3 15. bxc3 ♘a5 avec bon contre-jeu noir. En même temps le coup du texte augmente la force du ♘g7 et prépare la poussée ... b5-b4.

11. a4?

Ne retarde l'avance ... b5 que d'un seul coup, tandis que l'ouver-

ture de la colonne « a » profite aux Noirs. Meilleur est 11. ♘df3 ou 11. f5.

- |         |    |
|---------|----|
| 11. ... | a6 |
| 12. f5  |    |

La suite logique du jeu entamé au 7<sup>e</sup> coup. Les Blancs veulent ouvrir la colonne « f » et ensuite, par ♘df3-g5, renforcer la pression à l'aile-roi. Mais l'inconvénient est que cela abandonne aux Noirs l'important point stratégique e5.

- |          |      |
|----------|------|
| 12. ...  | b5   |
| 13. axb5 | axb5 |
| 14. ♚xa8 | ♚xa8 |
| 15. fxg6 | hxg6 |
| 16. ♘f3  | ♚a2! |

- 156 -



Maintenant il devient clair à quel point le coup apparemment anodin 11. a4? a nuit aux Blancs : la pénétration de la Dame paralyse l'aile-dame et augmente considérablement la force de l'avance ... b4. 17. d4? ♘xd4 18. ♘xd4 ♚a7! coûte un pion (19. ♘e3 e5).

- |                |               |
|----------------|---------------|
| 17. ♚f2        | ♚b1           |
| 19. ♘xd4 ♘xd4! | 20. ♘xd4 ♘xd4 |
| 21. ♚xd4 ♚xc1+ |               |

18. ♘d2 ♚a1

Evidemment pas 18. ... ♚xd3?? 19. ♚f3. Les Noirs peuvent se

consacrer tranquillement à la contre-attaque à l'aile-dame, après 18. ♘d2.

19. ♚c2 ♘de5

Avec la menace ... ♘xd3. Les Blancs sont sur la défensive.

- |         |      |
|---------|------|
| 20. ♘f1 | ♘g4  |
| 21. ♚e2 | b4   |
| 22. ♘b3 | ♚a7! |
| 23. ♘c4 |      |

Certains commentateurs condamnent ce coup, car le point d4 est abandonné aux Noirs. Seulement, les Blancs ne pouvaient guère tolérer les menaces tactiques liées à ... ♘c4.

23. ... ♚a4!  
24. ♘f3

Dans l'espoir de se libérer, par 25. ♘bd4, du clouage désagréable ; mais les Noirs ne le permettent pas.

24. ... ♚a8  
25. ♘g5 ♘c8

Une préparation utile, afin de conduire le Fou en g4. Dans la combinaison finale, le Fou couvre la 8<sup>e</sup> rangée et, en même temps, empêche que la Tour ne soit prise avec échec.

26. ♚e1 ♘e5!  
27. ♘xe5

Après 27. ♘fd2 ♘g4! 28. ♚a1 ♚xa1 29. ♘xa1 ♚xa1, les Noirs ont un avantage décisif.

27. ... ♘xe5  
28. ♚a1?

Les Noirs menaçaient de gagner une figure par 28. ... ♘d4. La meilleure défense est 28. ♘g2, après quoi les Noirs ont le choix entre une finale prometteuse après 28. ... ♘d4 29. ♘xd4 ♘xd4 30. ♚xa4

♖xa4 (31. ♗xe7 ♗xb2 32. ♗xd6 ♗d4, et le pion b4 est très dangereux.), et le sacrifice de Dame prometteur 28. ... ♗g4!? 29. ♖a1 ♗xa1 30. ♘xa1 ♖xa1.

Par le coup du texte, les Blancs donnent dans un piège subtil.

28. ... ♗xb3!  
0-1

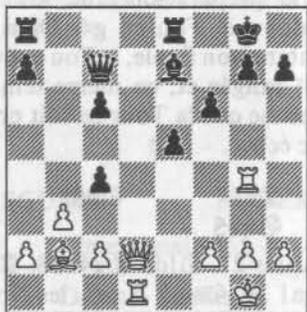
29. ♗xb3 ♖xa1 30. ♗c2 ♗h3 ou 30. ♘g2 ♘d4.

Lors de chaque attaque, même prometteuse, on doit tenir compte d'une éventuelle contre-attaque. Ainsi, dans la position suivante, les Blancs ne virent pas les possibilités adverses que se présentent, après la capture du pion f6, à cause de l'ouverture de la colonne « f » :

### DIEZ DEL CORRAL KORTCHNOI

1968

- 157 -



Les Blancs jouèrent 21. ♗h6? (Correct est 21. ♖xc4.) 21. ... ♗c5! 22. ♗xf6, et après 22. ... ♗xb3 23. axb3 ♖e7! (Par contre, mauvais est 23. ... ♖f8? 24. ♗e6+ ♗f7 25. ♖xg7+! ♘xg7 26. ♗xe5+ et 27. ♗xc5.), les Noirs menacèrent déjà fort 24. ... ♖f8.

Il suivit 24. ♗g5 ♖f8 25. ♖f1 ♗d7! 26. ♖c4 (Aussi après 26. g3 ou 26. ♗xe5, c'est 26. ... ♗xf2+ qui décide.) 26. ... ♗xf2+ 27. ♘h1 ♖ef7! 28. ♗h5 ♗d2 29. ♖xc6 ♗b6! 0-1

La contre-attaque n'est pas seulement la meilleure méthode de défense, mais également l'une des formes les plus efficaces de combat tout court. En parant à de dangereuses menaces il ne faut pas oublier, même dans les situations les plus difficiles, que la position peut encore receler des chances secrètes, qui ne demandent qu'à être découvertes. En plus, la contre-attaque a un très important effet psychologique. Souvent le moment où l'attaquant devient défenseur décide de l'issue de la partie.

### 3. La défense préventive

Comme dans la médecine moderne, où on attache de plus en plus d'importance à la prophylaxie, dans la stratégie moderne des Echecs on prend souvent des mesures préventives, afin de prévenir l'attaque adverse avant qu'elle ne puisse se développer.

Comme défense préventive on désigne une méthode qui consolide à l'avance les points faibles que l'adversaire pourrait attaquer. Cela évite la possibilité de menaces tactiques qui pourraient se présenter par la suite.

On pourrait objecter que cette méthode est en contradiction

avec le principe de la défense économique, qui veut qu'on ne pare qu'à des menaces réelles, et ce avec un maximum de forces. Mais la contradiction n'est qu'apparente. La défense préventive est toujours correcte et efficace quand elle réclame moins de forces et de temps qu'il n'en faudrait pour parer à une attaque. Ainsi elle met encore l'accent sur le principe de la défense économique.

Dans beaucoup de cas, la défense préventive est tout simplement indispensable. Sinon l'attaque adverse deviendrait tellement forte qu'elle ne pourrait plus être repoussée.

Les deux parties suivantes sont des exemples typiques.



Les Blancs ont un net avantage d'espace à l'aile-roi, et leurs pièces sont prêtes à l'attaque sur le Roi (Le ♗c2 peut aller occuper, en b2, l'importante diagonale d'attaque.). Comme les Blancs sont clairement mieux, les Noirs devraient préparer une âpre résistance. Il fallait jouer préventivement ... ♘f8 (sur-protection du point h7), suivi de ... ♗c8 (contrôle de l'important point f5, éventuellement aussi de h3 contre l'éventuelle manœuvre ♖f3-h3).

14. ... ♗a6?

Début d'un plan erroné. Eloigner une figure de la défense de l'aile menacée est une des fautes les plus fréquentes contre les principes de la défense préventive.

15. ♘ce4 ♘xe4

16. ♘xe4 ♘b6?

Maintenant 16. ... ♘f8 était déjà indispensable. Le coup du texte va être puni vite et fort.

17. ♗b2

Menace 18. ♘g5 h6 19. ♗h7+ ♘f8 20. ♘xf7! ♗e7 21. ♗xg7+! ♘xg7 22. ♗g6+ ♘f8 23. ♗g8 mat.

17. ... f6

18. ♖f3

- 85 -

### RUBINSTEIN YANOVSKY

Marienbad 1925

#### Défense Ouest-Indienne

- |          |      |
|----------|------|
| 1. ♗c4   | ♘f6  |
| 2. d4    | b6   |
| 3. ♘c3   | ♗b7  |
| 4. ♗c2   | e6   |
| 5. e4    | ♗b4  |
| 6. ♗d3   | ♗c5  |
| 7. d5    | exd5 |
| 8. b3    | 0-0  |
| 9. ♘e2   | d6   |
| 10. 0-0  | bxç4 |
| 11. bxç4 | ♘bd7 |
| 12. f4   | ♖e8  |
| 13. ♘g3  |      |

Les coups fautifs par lesquels les Noirs ont négligé la défense préventive, leur coûtent cher : ils n'ont plus de défense contre les menaces 19. ♖h3 ou 19. ♘g5 ou 19. ♘xf6+.

- |            |      |
|------------|------|
| 18. ...    | ♖f8  |
| 19. ♘g5!   | f×g5 |
| 20. ♖xh7+  | ♖h8  |
| 21. ♖xg7+! |      |

Une fin élégante selon un modèle connu.

- |           |      |
|-----------|------|
| 21. ...   | ♖xg7 |
| 22. ♖g6+  | ♖h8  |
| 23. ♖h3   | ♖d7  |
| 24. ♖g8+! | ♖xh3 |
| 25. g×h3  | 1-0  |

Les Noirs abandonnent : leurs figures à l'aile-dame rappellent un dépôt de meubles.

- 86 -

## SAMISCH GRUNFELD

Karlsbad 1929

### Défense Nimzovitch

- |          |      |
|----------|------|
| 1. d4    | ♘f6  |
| 2. ♘4    | e6   |
| 3. ♘c3   | ♖b4  |
| 4. a3    | ♖xç3 |
| 5. b×ç3  | d6   |
| 6. f3    | 0-0  |
| 7. e4    | e5   |
| 8. ♖d3   | ♘ç6  |
| 9. ♘e2   | ♘d7  |
| 10. 0-0  | b6   |
| 11. ♖e3  | ♖a6  |
| 12. ♘g3  | ♘a5  |
| 13. ♖e2  | ♖e8  |
| 14. f4   | f6   |
| 15. ♖f3  | ♖h8  |
| 16. ♖af1 |      |

Les Blancs veulent ouvrir la colonne « f » pour l'attaque sur le Roi. Mais 16. ♘f1 et ♘d2, g4 semble plus prometteur. Sans un bon appui des pions on ne peut guère opérer contre le roque intact.

- |          |      |
|----------|------|
| 16. ...  | ♖f7  |
| 17. f×e5 | d×e5 |
| 18. d5   | ♘b7  |

Les Noirs ont un bon contre-jeu grâce aux faiblesses des pions blancs.

- |         |     |
|---------|-----|
| 19. ♘f5 | ♘d6 |
|---------|-----|



- |         |    |
|---------|----|
| 20. ♖h3 | g6 |
|---------|----|

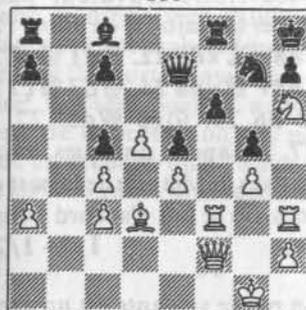
Evidemment, le ♘f5 ne peut être toléré à son avant-poste. Un autre moyen de défense, plus simple, contre l'attaque de figures blanches était le sacrifice de pion 20. ... ♘xf5 21. e×f5 e4! 22. ♖×e4 ♘e5 23. ♖d3 ♖fe8 avec jeu égal.

- |          |      |
|----------|------|
| 21. ♘h6  | ♖g7  |
| 22. g4   | g5   |
| 23. ♖h5  | ♘ç5  |
| 24. ♖×ç5 | b×ç5 |
| 25. ♖f3  | ♖e7  |
| 26. ♖fh3 | ♖ç8  |
| 27. ♖f2  | ♘e8  |
| 28. ♖f3  | ♘g7  |
| 29. ♖5h3 |      |

( voir diagramme n° 160 )

Les Noirs ont maintenu une position assez solide et, vu leur

- 160 -



meilleur Fou, ils ont apparemment d'excellentes chances de prendre l'avantage. Mais la concentration des figures blanches à l'aile-roi est toujours menaçante ; il paraît dès lors indiqué de tenir compte de toutes les menaces tactiques. La principale menace blanche est l'ouverture de la colonne « h » par ♖hg3 et h4. Les Noirs, par contre, devraient se protéger par la défense préventive 29. ... ♘e8! 30. ♖hg3 (Meilleur 30. ♖h5 ♘g7 avec répétition des coups.) 30. ... ♖g7! 31. ♘f5+ ♖×f5 32. g×f5 h5, ce qui leur donne le meilleur jeu. L'absence de ces mesures préventives permet aux Blancs de renforcer, en quelques coups, l'attaque de telle façon que la décision est forcée.

- |          |      |
|----------|------|
| 29. ...  | ♘d7? |
| 30. ♖hg3 | ♖e8  |
| 31. h4!  | g×h4 |
| 32. ♖g2  | h3   |
| 33. ♖×h3 | ♖g6  |
| 34. ♖f3! | ♖ab8 |
| 35. ♖h4! |      |

Les dés sont déjà jetés : les Noirs sont impuissants face à l'attaque sur le pion f6, après ♖gf2 et g5.

- |          |      |
|----------|------|
| 35. ...  | ♖b3  |
| 36. ♖gf2 | ♖×ç3 |
| 37. g5   | ♘e8  |

Ou 37. ... ♖×d3 38. g×f6! ♖×f3 39. f×e7 ♖×f2 40. e×f8 ♖+ ♖×f8 41. ♖e7.

- |          |     |
|----------|-----|
| 38. g×f6 | ♖d8 |
|----------|-----|

Une jolie conclusion serait également 38. ... ♘xf6 39. ♖xf6 ♖xf6 40. ♖xf6 ♖×d3 41. ♖×g6! ♖×h4 42. ♖g8 mat.

- |         |      |
|---------|------|
| 39. ♘g4 | ♖×d3 |
|---------|------|

Une dernière tentative dans une situation désespérée.

- |           |      |
|-----------|------|
| 40. ♖×d3  | ♖×e4 |
| 41. ♖e3   | ♘d6  |
| 42. ♖×e5  | ♖f5  |
| 43. ♖×f5! | ♘×f5 |
| 44. ♘g6+  | ♖g8  |
| 45. ♖e7!  |      |

Une jolie pointe du 43<sup>e</sup> coup ; trois figures blanches sont attaquées, mais aucune ne peut être prise.

- |          |      |
|----------|------|
| 45. ...  | ♖f7  |
| 46. ♖×f7 | ♖×f7 |
| 47. ♘e5+ | ♖f8  |
| 48. ♖×h7 | 1-0  |

L'étude de ces deux parties éclaire la problématique de la défense préventive et montre les dangers qu'on court quand on la néglige. Dans le premier cas, il fallait transférer les figures en temps utile afin de prévenir l'attaque blanche à l'aile-roi (Peu importe que, même face à la meilleure défense, les Blancs auraient sans doute également conservé l'avantage.), dans le deuxième cas, la défense préventive pouvait empêcher l'ouverture d'une importante colonne d'attaque et ainsi le renforcement décisif de l'attaque blanche.

Très importante est la défense préventive contre l'avance d'une majorité de pions, qu'elle soit

quantitative ou qualitative. Par exemple, dans la partie 2 (Botvinnik - Euwe), les Blancs jouèrent de telle façon qu'ils retardaient le plus possible l'avance ... c5, empêchant ainsi la majorité de pions noirs de s'activer. Dans une partie contre Benkő, Budapest 1948, je pris des mesures préventives encore plus compliquées contre la majorité de pions de mon adversaire.

BENKO PACHMAN

- 161 -



Dans cette position, les Noirs peuvent se libérer par un échange en e4, suivi de ... c5 ; mais alors les Blancs obtiennent, par dxc5, la majorité de pions à l'aile-dame. C'est pourquoi je commençai par jouer 14. ... a5!, comme mesure préventive contre l'avance de cette majorité de pions. La partie continua ainsi : 15. dxe5 ♖a8 16. a3 dxe4 17. dxe4 c5! 18. dxf6+ (Non pas 18. dxd7 ♖xd7 19. d5, à cause de 19. ... dxe4 20. ♙xe4 g6 21. ♖e1! exd5 22. ♙f5 ♖cd8 23. ♙xd7 ♖xd7, et, malgré la perte de qualité, les Noirs sont nettement mieux.) 18. ... dxf6 19. ♙xb7 ♖xb7 20. dxc5 ♙xc5, il

a5, les Noirs n'avaient pas à redouter la majorité de pions : 21. ♖xd8+ ♖xd8 22. ♖d1 ♖c7 23. ♖xd8+ ♖xd8 24. ♖d3 ♖c7 25. ♖f3 h6 26. dxc6 ♖d6! 27. a4 d7, et après quelques vaines tentatives de victoire de la part des Blancs, on se mit d'accord pour la nulle. 1/2 - 1/2

La partie suivante est un exemple intéressant de la défense préventive contre l'avance d'une supériorité qualitative de pions.

- 87 -

NIMZOVITCH BERNSTEIN

### Gambit de la Dame

- |         |        |
|---------|--------|
| 1. d4   | f6     |
| 2. d4   | d5     |
| 3. c4   | e6     |
| 4. dxc3 | ♙e7    |
| 5. e3   | 0-0    |
| 6. a3   | a6 (?) |
| 7. c5!  |        |

Dans le Gambit de la Dame, cette avance est généralement ambiguë. Ici les Blancs peuvent l'exécuter tranquillement vu que les Noirs viennent de perdre un temps important dans le combat pour les cases centrales. Après le coup noir suivant, se présente la chaîne de pions déjà connue c5, d4/c6, d5.

- |           |     |
|-----------|-----|
| 7. ...    | c6  |
| 8. b4     | d7  |
| 9. ♙b2    | ♖c7 |
| 10. ♖c2   | e5  |
| 11. 0-0-0 |     |

Nous connaissons déjà la signification de ce coup depuis le cha-

pitre « Le Roi » (Tome I). Le Roi blanc se dirige vers l'aile où les Blancs veulent avancer leurs pions. Grâce à l'important avantage d'espace, il y sera bientôt, malgré la perte de la protection des pions, plus en sécurité qu'à l'autre aile, où les Noirs ont l'avantage d'espace.

11. ... e4

- 162 -



Ainsi les Noirs prolongent de façon connue la chaîne de pions (cf. « La chaîne de pions bloquée ») et se proposent d'attaquer la base e3 par l'avance ... f5-f4. Si les Blancs, insouciant, jouent 12. d2, alors 13. ... d4 14. d3 f5 15. h3 d6, et les Blancs ne peuvent plus empêcher la poussée stratégiquement importante ... f4. Mais, dans la position du diagramme, Nimzovitch trouva une excellente manœuvre en quatre coups, dont le but est la défense préventive contre l'avance des pions noirs :

- |         |    |
|---------|----|
| 12. d4! | d8 |
| 13. g3  | e8 |
| 14. d2  | f5 |
| 15. h4  |    |

Ainsi la percée ... f4 est rendue pratiquement impossible pour toujours, et les Blancs peuvent se consacrer tranquillement à l'action

à l'aile-dame. Bien que les Noirs essaient de se libérer par l'avance ... b6, ils ne peuvent éviter un net désavantage positionnel.

- |         |     |
|---------|-----|
| 15. ... | ♙d8 |
| 16. a4  | b6  |
| 17. b5! |     |

Maintenant très fort car le pion d5 est menacé en même temps : 18. bxc6 ♖xc6 19. dxd5! ♖xd5? 20. ♙c4.

- |          |      |
|----------|------|
| 17. ...  | d6   |
| 18. d4   | axb5 |
| 19. axb5 | f7   |
| 20. ♙e2  |      |

Prématuré est 20. bxc6 dxc6 21. dxc5 dxd5 22. dxd5 ♙e6!, et après ... ♙b3, les Noirs gagnent la qualité ; ou 21. cxb6 d5! 22. d4 d7.

Les Blancs maintiennent la tension à l'aile-dame car un échange en b5 ou c5 leur est favorable.

20. ... ♙c7

Ainsi les Noirs donnent provisoirement un pion mais, par l'échange du d4, ils enlèvent la pression sur le point d5. Leur contre-action est bien réfléchie et n'échoue finalement que sur une très jolie combinaison.

- |          |      |
|----------|------|
| 21. cxb6 | ♙xf4 |
| 22. gxf4 | ♙d7  |
| 23. d2!  |      |

Le Roi ne se sent plus à l'aise sur la colonne «c». Aussi après 23. b7 ♖a7, les Noirs seraient hors de danger.

- |          |      |
|----------|------|
| 23. ...  | cxb5 |
| 24. ♖a1  | d6   |
| 25. ♙xb5 | ♙a5  |
| 26. ♙e2  | ♖f8  |

( voir diagramme n° 163 )

Maintenant les Noirs récupèrent le pion et semblent pouvoir aisément



ment faire jeu égal. Mais Nimzovitch parvient, moyennant une manœuvre surprenante, à garder l'initiative :

27. ♖a4! ♗x a4?

Plus fort est 27. ... ♗c4+ 28. ♗xc4 dxc4, après quoi cependant, les Blancs conservent l'avantage positionnel par 29. ♗c3! ♗xa4 30. ♗xa4 ♗xa4 31. ♗xa4 ♗xb6 32. ♗a5 ♗d7 (32. ... ♗d5? 33. ♗a8+) 33. ♗g1.

28. ♗xa4 ♗xb6  
29. ♗c3!

Mais pas 29. ♗ha1 ♗b3+ 30. ♗xb3 ♗xb3 31. ♗xa8+ ♗e8 32. ♗c2 ♗b7, et les Noirs s'opposent à l'attaque.

29. ... ♗b3+

Ou 29. ... ♗c4+ 30. ♗xc4 ♗xa4 31. ♗xd5! ♗xd5 (31. ... ♗xd4+? 32. ♗xd4 ♗xd5 33. ♗c8+.) 32. ♗xa4 ♗xc3 33. ♗a8+ et gagnent.

30. ♗xb3! ♗xb3  
31. ♗xa8+ ♗e8  
32. ♗d1!

La pointe du sacrifice de la Dame ! Après 32. ... ♗b6 33. ♗a4 ♗e6 34. ♗b1, les Noirs sont impuissants face à la menace 35. ♗bb8. Aussi cherchent-ils à améliorer leurs chances par un sacrifice de qualité, mais ici la Dame ne peut rien contre les deux Tours.

32. ... ♗xc3  
33. ♗xc3 ♗c7+  
34. ♗d2 ♗f7  
35. ♗h5+! g6  
36. ♗ha1 ♗b6  
37. ♗e2 ♗g7  
38. ♗e1 ♗c7  
39. ♗a5 ♗h6  
40. ♗f1 ♗b3  
41. h5! ♗e8

Ou 41. ... g×h5 42. ♗c1 ♗b7 43. ♗a5, et l'attaque réussit rapidement.

42. ♗a6 ♗b2  
43. h×g6 h×g6  
44. ♗a2 ♗b7  
45. ♗a7 ♗b2  
46. ♗g2! ♗f6  
47. ♗h1+ ♗h5  
48. ♗xh5! g×h5  
49. ♗ha1 1-0

Sur ce même thème (défense préventive contre l'avance d'une supériorité qualitative) voici encore une de mes propres parties. Elle est instructive du fait que les Noirs ne conservent la supériorité qu'aussi longtemps qu'ils suivent l'idée correcte de la défense préventive. Mais lorsqu'ils la négligent, ils se retrouvent en difficulté.

CZERNIAK PACHMAN

Venise 1950

Défense Sicilienne

1. e4 c5 2. ♗f3 d6 3. d4 c×d4 4. ♗xd4 ♗f6 5. ♗c3 a6 6. g3 e5 7. ♗de2 ♗e7 8. ♗g2 0-0 9. 0-0 ♗e6 10. h3 ♗bd7 11. f4 b5 12. f5 (?) ♗c4 13. b3 (?) ♗xe2 14.

♗xe2 ♗c8 15. ♗d1 ♗c7 16. ♗e3 ♗c5 17. ♗d5 (?) (17. ♗d1) 17. ... ♗xd5 exd5



Les Blancs ont joué l'ouverture faiblement et ont un grand désavantage positionnel, surtout dû à la faiblesse de l'aile-dame (pion c2) et au fort pion passé noir. La paire des Fous ne constitue pas une compensation suffisante. La seule chance pour les Blancs sont leurs pions mobiles à l'aile-roi. Ils menacent aussi bien g4-g5 et f6, que la percée tactique 19. f6 ♗xf6 20. ♗xf6 g×f6 21. ♗h6. Par leur coup suivant et le 21<sup>e</sup>, les Noirs empêchent préventivement ces deux possibilités.

18. ... ♗d7  
19. a4 (?)

Si 19. ♗e4, alors peut suivre 19. ... ♗f6 20. ♗d3 (20. ♗g5 ♗xd5) 20. ... e4! 21. ♗xe4 ♗xe4 22. ♗xe4 ♗f6 et ... ♗xc2. Les Blancs renoncent à 19. ♗f2, car ainsi (vu la possibilité ... ♗h4) ils rendent g4 pratiquement impossible.

19. ... b4

Pas 19. ... ♗xc2 20. ♗xc2 ♗xc2 21. a×b5 a×b5 22. ♗a7 ♗d8 23. ♗b7 avec bon jeu blanc.

20. ♗a2 a5  
21. g4 ♗d8!

La décision stratégique ! Les pions blancs sont bloqués, et les figures blanches sont en désordre (♗a2!).

22. ♗e3 ♗g5  
23. ♗f2 ♗e8  
24. ♗2a1 ♗c3  
25. ♗e1 ♗c7  
26. ♗a2 ♗c5  
27. ♗f1 ♗c3

Le zeitnot se fait sentir.

28. ♗e1 ♗c8  
29. ♗h1 e4 (?)

Apparemment très fort, en réalité prématuré. Tout à fait sûr était 29. ... ♗e7 et ... ♗c7 avec doublement des Tours sur la colonne « c ». Alors les Noirs pouvaient, par ... ♗h4, rechercher l'échange des Fous des cases noires.

30. ♗g3 ♗b6  
31. ♗d1

Evidemment pas 21. ♗xe4 ♗xd5 et ... ♗c3.

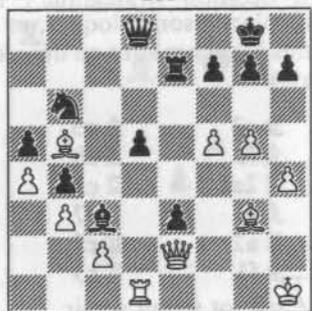
31. ... ♗c5  
32. ♗f2 ♗xd5  
33. ♗2a1 ♗xd1+  
34. ♗xd1 e3  
35. ♗c6! ♗e7  
36. ♗g3 d5  
37. h4

Maintenant on voit clairement que la manœuvre noire, entamée au 29<sup>e</sup> coup, est douteuse. Certes, ils ont gagné un pion, mais ils ont permis une nette augmentation de l'activité des figures blanches et l'annulation du blocage de pions à l'aile-roi.

37. ... ♗f6  
38. g5 ♗c3

Sur 38. ... ♗e5 39. ♗xc3 ♗c7, les Blancs répliquent par 40. ♗xe5 ♗xe5 41. ♗g3.

39. ♗b5



La position s'est complètement modifiée au désavantage des Noirs. Les Blancs menacent une dangereuse attaque par 40. ♖d3 et f6. Les Noirs devraient revenir à leur idée exprimée au 18<sup>e</sup> coup et empêcher la poussée f6 par 39. ... f6!. Ainsi ils auraient conservé un certain avantage. Au lieu de cela, en zeitnot, ils commettent une grave erreur, qui permet à l'attaque blanche de s'épanouir pleinement.

- |          |      |
|----------|------|
| 39. ...  | d4?  |
| 40. f6   | ♖e6  |
| 41. f×g7 | ♗×g7 |
| 42. ♖f1  | ♖e7  |
| 43. ♖d3  | ♗d7  |

La seule parade contre la menace 44. ♖h5.

- |          |      |
|----------|------|
| 44. ♖ç4  | ♗ç5  |
| 45. ♖×e6 | ♖×e6 |

Comme les Blancs ont la qualité de plus et que le ♖ç3 se trouve hors-jeu, les Blancs sont gagnants. Pourtant, ils vont jouer de façon imprécise et seront même à deux doigts de perdre :

46. ♗g2? ♗e4 47. ♖h2? ♗d2  
48. ♖f4 ♖d5+ 49. ♗g1 ♗×b3!  
50. h5! (50. ç×b3 d3) 50. ... ♗ç1??  
(50. ... ♗ç5! gagne, car le Cavalier peut encore juste à temps parer à la menace de mat.) 54. ♖e4 ♖ç6

55. ç×d3 ♗×d3? (55. ... e1♖+!  
56. ♖×e1 ♖×e1 57. ♖×e1 ♗×d3  
suffit toujours pour la nulle.) 56.  
♖×e2 ♖ç5+ 57. ♗h2 1-0

Bien entendu, la défense préventive peut être différente, tout comme il y a différentes possibilités d'attaque et menaces tactiques de l'adversaire. Comme exemple intéressant nous donnons encore une partie de Nimzovitch, qui considèrerait les mesures préventives comme principale caractéristique du style positionnel.

BEHTING NIMZOVITCH

Riga 1910

Défense Pirc

- |         |      |
|---------|------|
| 1. e4   | d6   |
| 2. ♗ç3  | ♗f6  |
| 3. f4   | e5   |
| 4. ♗f3  | ♗bd7 |
| 5. d4   | e×d4 |
| 6. ♗×d4 | ♖e7  |
| 7. ♖ç4  | 0-0  |
| 8. 0-0  | a6   |

Prépare un éventuel ... ç5 et ... b5, et attend en même temps 9. ♖f3, afin de répliquer par 9. ... ♖e8. Immédiatement 8. ... ♖e8 est une erreur, à cause de 9. ♗f3 avec la double menace 10. ♗g5 et 10. e5.

- |            |      |
|------------|------|
| 9. ♗f5 (?) | ♗ç5  |
| 10. ♗g3    | b5   |
| 11. ♖d3    | b4   |
| 12. ♗d5    | ♗×d5 |
| 13. e×d5   |      |

(voir diagramme n° 166)

Les derniers coups ont amélioré considérablement la position des



Noirs. Il reste encore deux menaces positionnelles blanches à écarter : 14. a3 avec affaiblissement de l'aile-dame ou 14. f5 et ♖f4 avec supériorité d'espace à l'aile-roi.

13. ... f5 (?)

La meilleure préventive contre les deux menaces citées est 13. ... a5!, menaçant ... ♗×d3 et ... ♖a6.

- |          |      |
|----------|------|
| 14. a3   | b×a3 |
| 15. ♖×a3 | ♖b8  |
| 16. ç3   | ♖h4! |
| 17. ♖f3  | ♖×g3 |
| 18. ♖×g3 | ♖e8  |

Maintenant le but du 16<sup>e</sup> coup est clair : les Noirs projettent une action le long de la colonne « e » ouverte et s'emparent de l'important point e4.

- |         |     |
|---------|-----|
| 19. ♖ç2 | ♖f6 |
| 20. b4  | ♗e4 |
| 21. ♖d3 |     |



Par leur 13<sup>e</sup> coup imprécis, les Noirs ont permis l'affaiblissement de leur aile-dame, mais en contrepartie ils occupent la colonne centrale. Les Noirs doivent d'abord empêcher la pénétration du Fou via e3 en d4 ; ils y parviennent moyennant une manœuvre préventive qui profite de la faiblesse du pion d5 :

- |         |      |
|---------|------|
| 21. ... | ♖f7! |
| 22. ♖e3 | ♗f6  |
| 23. ♖b3 | ♖b7  |

Ainsi les Noirs provoquent 24. ç4, sur quoi Nimzovitch prévoyait une tournure très surprenante : par 24. ... ♖ç8! 25. ♖d2 ♗e4 26. ♖e1 ♖f6, il voulait reprendre la position précédente, à cette différence près que la faiblesse du pion b4 gêne le Fou blanc pour occuper l'importante diagonale a1-h8. C'est un exemple de manœuvre préventive que Nimzovitch appelle « une de mes combinaisons préférées » (« La pratique de mon système » éd. all. p. 99). En effet, on peut parler de combinaison, car cette manœuvre en six coups, après laquelle les figures reprennent leur place, est tout à fait particulière et inhabituelle.

24. ♖d1?

Une erreur tactique : les Blancs ne voient pas le 27<sup>e</sup> coup noir, qui donne, de façon forcée, l'avantage aux Noirs.

- |          |       |
|----------|-------|
| 24. ...  | ♖×d5! |
| 25. ♖×d5 | ♖×d5  |
| 26. ♖×d5 | ♗×d5  |
| 27. ♖a7  | ♗e3!  |

Les Blancs ne comptaient apparemment que sur la possibilité 27. ... ♖a8 28. ♖×d5 avec égalité.

- |         |     |
|---------|-----|
| 28. ♖d3 | ♗g4 |
| 29. ♖d1 | ♖a8 |
| 30. ♖d4 |     |

Après 30. ♖xa6, les figures blanches sont provisoirement liées à l'aile-dame, de sorte que les Noirs prennent également l'avantage, par 30. ... ♜c4 31. g3 ♜e2 ou 31. ♜f1 ♘e3. Maintenant les Noirs exploitent leur supériorité par un jeu précis en finale.

30. .. ♜e4 31. h3 ♘e3 32. ♙xe3 ♜xe3 33. ♜f2 ♜e4 34. g3 ♜f7! 35. ♜da1 ♜e6 36. ♜xa6 ♜xa6 37. ♜xa6 ♜d5 38. ♜a5+ ♜c4 39. ♜xf5 ♜e7 40. b5 ♜xc3 41. b6 ♜xb6 42. ♜d5 ♜d7 43. ♜b5 ♜b7 44. ♜d5 b5 45. ♜xd6 b4 46. ♜e2 b3 47. ♜c6+ ♜b2 48. f5 ♜b1 49. g4 b2 50. g5 ♜a2, et les Noirs gagnèrent après quelques coups. 0-1

C'est également à Nimzovitch que nous devons la théorie de la « surprotection », qui est en rapport étroit avec la défense préventive. Que dit-elle ? Dans beaucoup de cas, le caractère de toute la position est déterminé, ou du moins fort influencé, par un point stratégique important. C'était le thème du chapitre « Les points stratégiques ». Nous avons vu qu'un tel point stratégique important peut être, par exemple, un avant-poste de figure ou de pion. Evidemment, l'adversaire doit toujours essayer de nous disputer la domination d'un tel point stratégique, ou du moins de l'affaiblir.

( voir diagramme n° 168 )

Dans le diagramme ci-dessus, un point stratégique important pour les Blancs est le pion e5, qui leur assure la supériorité d'espace à l'aile-roi. Dès lors les Noirs doivent essayer, tôt ou tard, d'éliminer ce pion, en attaquant avec des figures (... ♘ge7-g6, ♜c7 ou aussi

- 168 -



éventuellement ... ♙c5-b6-c7, ♜b8 etc.). C'est pourquoi les Blancs couvrent préventivement le pion e5 avec toutes les figures qui s'y prêtent : 7. ♜e1 ♘ge7 8. ♙f4 ♘g6 9. ♙g3 et ♜e2. Ainsi les Blancs « surprotègent » leur fort point stratégique, et c'est correct car sinon il peut devenir une faiblesse gênante. Comme exemple, Nimzovitch donne sa partie contre Alekhine, Baden-Baden 1925 :

NIMZOVITCH ALEKHINE  
Baden-Baden 1925

- 169 -



Ici les Noirs ont placé leurs figures de telle façon qu'elles peuvent appuyer sur le point d4. Mais en même temps, leur ♙b6 est limité dans ses mouvements par le

pion d4. Les Blancs doivent faire attention à ne pas être contraint à l'avance d5, et à maintenir leur contrôle sur d4 : 15. ♜ad1 ♜ae8 16. ♜d2! ♜g5 17. ♜fd1 En effet, ainsi le ♙b6 est hors-jeu pour un bon moment, de sorte que, après 17. ... ♙a7 18. ♘f4 ♘f5 19. ♘b5 ♙b8, les Blancs pouvaient prendre un avantage positionnel par 20. ♜e2 et 21. ♜de1.

## II. Le louvoiement

Cette notion de la stratégie est expliquée de plusieurs façons. Plusieurs auteurs entendent par là toute manœuvre un peu longue ayant pour but d'améliorer progressivement la position ou d'entraîner l'adversaire dans une erreur tactique ou stratégique. Parfois, dans les analyses de parties ce terme désigne tout simplement le jeu des figures qui vont et viennent sans plan.

Dans son ouvrage « Mon système », Nimzovitch tâche de définir exactement la notion de louvoiement. Il l'utilise pour désigner la façon de lutter qui est dirigée contre une faiblesse adverse (par exemple un pion faible), quand cette faiblesse est attaquée alternativement d'au moins deux façons (par exemple horizontalement et verticalement) et, finalement le camp actif force une position désavantageuse des figures défensives. Cela conduit à la conquête de la faiblesse, ou donne un autre désavantage important à l'adversaire.

Je pense cependant qu'il est nécessaire d'étendre la notion de louvoiement. A mon avis elle peut se rapporter à toute manœuvre positionnelle où l'on utilise alternativement différentes menaces tactiques sur la position adverse. Certaines questions qui ont trait à cette méthode s'expliquent le mieux au moyen de quelques exemples.

- 90 -

E. COHN DURAS  
Barmen 1905  
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   | ♙g4 |
| 9. d4?  | ♜c8 |
| 10. ♙e3 | ♘a5 |
| 11. ♙c2 | ♘c4 |
| 12. ♙c1 | c5  |
| 13. d5  | h6  |
| 14. ♜e2 | ♘h7 |
| 15. h3  | ♙d7 |
| 16. b3  | ♘b6 |
| 17. c4  | 0-0 |
| 18. g4? |     |

Cet affaiblissement douteux du roque n'était pas nécessaire, car la menace ... f5 est inoffensive, par exemple 18. ♘bd2 f5 (?) 19. exf5 ♙xf5 20. ♙xf5 ♜xf5 21. ♘e4.

- |          |      |
|----------|------|
| 18. ...  | ♙g5  |
| 19. ♙xg5 | ♘xg5 |
| 20. ♘xg5 |      |

Forcé, vu les menaces ... ♖xh3+ et ... ♜xf3+, ... bxc4.

20. ... ♗h×g5

- 170 -



Les Noirs sont sans aucun doute mieux. Ils ont le meilleur Fou et la possibilité d'un jeu actif aussi bien à l'aile-dame (où ils peuvent, au moment opportun, ouvrir la colonne « b » ou « a ») qu'à l'aile-roi, où ils disposent de la colonne « h » ouverte. Seulement, aucun de ces avantages ne garantit à lui seul le succès. Aussi Duras choisit-il un plan qui combine la pression à l'aile-dame avec celle sur la colonne « h ». Son louvoiemment est un modèle du genre.

21. ♜d2 ♖ç7!

Dégage ç8 pour le Cavalier, qui vise g6. En même temps, il importe de couvrir le pion d6, comme nous le verrons après trois coups.

22. ♜f1 ♜ç8

23. ♜e3 ♜e7

24. f3

Si, par exemple, la Dame noire se trouvait en b7, les Blancs pourraient jouer avantageusement 24. ♜f5!. Mais maintenant ils sont tenus de défendre passivement f4 et h4.

24. ... ♜g6

25. ♜g2 f6

26. ♖f2 ♖f7

27. ♗d2 ♗h8

28. ♗h1 ♗h6

29. ♗h2

Voilà déjà le premier résultat de l'action noire à l'aile-roi : le transfert du Cavalier en g6 et la menace de doubler les figures lourdes sur la colonne « h » ont nécessité la position passive du ♜g2 et de la ♗h2, ce qui améliore sensiblement les perspectives noires de succès à l'aile-dame.

29. ... ♖b6

30. ♜d3 a5!

31. ♖ç3 a4

32. ♖e2 b4

33. ♖e1 ♖a5

34. ♗b1

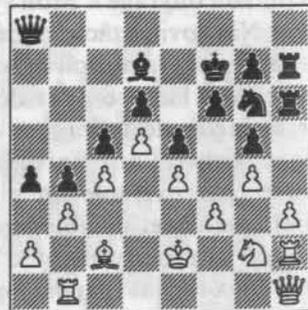
Après 34. ♗h1, les Noirs ont le choix entre une finale difficile mais gagnante (34. ... a×b3 35. a×b3 ♖×a1 36. ♖×a1 ♗×a1 37. ♗×a1 ♗×h3) et une manœuvre comme dans la partie.

34. ... ♗ah8

35. ♖h1 ♗8h7

36. ♜ç2 ♖a8!

- 171 -



Les manœuvres noires de part et d'autre ont atteint leur apogée, et les Blancs sont sans défense. S'ils essaient 37. ♖f2 (afin de protéger, après 37. ... ♖h8, le pion attaqué par 38. ♖g3), alors décide

la percée sur la colonne « a » : 37. ... a×b3 38. ♜×b3 (38. a×b3 ♖a2 39. ♗ç1 ♖b2 et ... ♗×h3!) 38. ... ♜a4 39. ♖g3 ♜×b3 40. a×b3 ♜f4! ou 39. ♗a1 ♗×h3!! 40. ♗×h3 ♗×h3 41. ♖×h3 ♜×b3 42. ♜e3 (42. ♖h1 ♜×a2 et ... b3.) 42. ... ♖a3! 43. ♖f1 ♜×a2 44. ♜f5 ♜h4! 45. ♜×d6+ ♖e7 46. ♜f5+ ♜×f5 47. g×f5 b3 et gagnent.

37. ♗a1 ♖h8

38. a3 ♗×h3

39. ♗×h3 ♗×h3

40. ♖f1 ♗h2

41. ♖e3 ♖h3

42. b×a4 ♗×g2

43. a×b4 ♖h2

0-1

Le louvoiemment des Blancs est très intéressant dans la partie suivante. D'abord ils rassemblent toutes les figures pour l'attaque à l'aile-roi. Mais cette attaque n'est qu'un moyen auxiliaire pour manœuvrer les figures noires, surtout la Dame, dans une position défavorable. Puis, au moment propice, ils décident par une percée centrale très simple. Ici aussi il s'agit d'un mélange de deux formes d'attaque, même si l'une des deux (la percée centrale) n'est que latente pendant quelques coups.

- 91 -

STEINITZ SHOWALTER

Vienne 1898

Défense Française

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 ç5 4. d×ç5 ♜ç6 5. ♜f3 ♜×ç5 6. ♜d3 ♜ge7 7. 0-0 ♜g6 8. ♗e1 ♜d7 9. ç3 a5 10. a4 ♖b8 (?) 11. ♖e2 ♜b6 12. ♜a3 0-0 (12. ... ♜ç7 13.

♜b5 ♜×e5? 14. ♜×g6, etc.) 13. ♜b5 ♜a7 14. ♜e3! ♜×e3 15. ♖×e3 ♜×b5 16. a×b5 b6 17. ♜d4 f5 18. f4 ♜e7

- 172 -



Le principal atout des Blancs est la forte position du ♜d4. Voyons comment les Blancs peuvent ouvrir favorablement le jeu afin d'exploiter la meilleure position de leurs figures. La meilleure possibilité est l'avance ç4 ; mais pour l'instant ce serait peu efficace, car les figures noires peuvent couvrir tous les points centraux importants : après 19. ç4, les Noirs peuvent poursuivre par ... ♖b7, ♗a8 et ♗fd8, et, le moment venu, jouer ... d×ç4 et ... ♜d5. C'est pourquoi Steinitz opte d'abord pour un louvoiemment efficace : en menaçant l'aile-roi il entraîne les figures noires dans de telles positions qu'il peut effectuer la percée décisive ç4.

19. ♖f2 ♖d8

20. ♗e3! g6

21. ♗h3 ♗f7

22. ♖h1 ♜g7 (?)

Facilite la tâche des Blancs. Meilleur : 22. ... ♗g7 et ... ♗ç8.

23. ♜f3 h6

24. ♗g1!

Menace 25. g4, forçant ainsi un affaiblissement supplémentaire du roque.

24. ... h5  
 25. ♖g3! ♜h8  
 26. ♘g5 ♜ff8  
 27. ♖h4!

Menaçant 27. ♘×e6+!. Aussi après la meilleure réponse 27. ... ♜ae8, les Blancs peuvent préparer maintenant, par 28. ♜d1!, la percée ç4.

27. ... ♘g8

- 173 -



28. ç4!

Les manœuvres blanches ont tellement perturbé le contact entre les figures noires, que, tout à coup, l'ouverture du jeu crée des menaces imparables.

28. ... d×ç4  
 29. ♙×ç4 ♜fe8  
 30. ♜d3 ♜a7  
 31. ♜d6 ♜b7  
 32. ♜gd1 ♙ç8  
 33. ♘×e6+ ♙×e6  
 34. ♙×e6 ♖h7  
 35. ♜d7+ ♜e7  
 36. ♜×e7 ♘×e7  
 37. ♖f6+ ♘h6  
 38. ♜d8 ♜ç7  
 39. h3 1-0

Un exemple fréquent de pression double sur la position adverse est la combinaison d'une attaque sur le Roi avec la menace sur un pion faible.

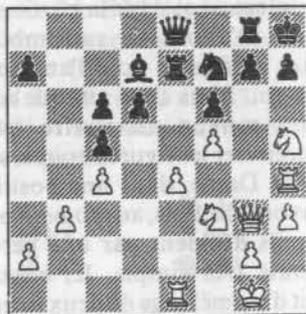
- 92 -  
 LASKER SALVE

Saint-Petersbourg 1909

Partie Espagnole

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘ç6 3. ♙b5 d6  
 4. d4 ♙d7 5. ♘ç3 ♘f6 6. 0-0  
 ♙e7 7. ♙g5 exd4 8. ♘xd4 0-0 9.  
 ♙×ç6 b×ç6 10. ♖d3 ♜e8 11.  
 ♜ae1 ç5 12. ♘b3 ♘g4 13. ♙×e7  
 ♜×e7 14. f4 ♜b8 15. h3 ♘h6 16.  
 f5 f6 17. ♘d5 ♜e8 18. ç4 ♘f7 19.  
 ♖ç3 ♜e5 20. ♘d2 ç6 21. ♘f4  
 ♖b6 22. b3 ♜be8 23. ♖g3 ♘h8  
 24. ♘h5 ♜g8 25. ♜f4 ♖d8 26.  
 ♘f3 ♜e7 27. ♜h4 ♖e8

- 174 -



Les figures blanches ont avancé dangereusement à l'aile-roi. Mais sans l'aide des pions, les Blancs ne peuvent progresser. Vu la faiblesse du pion e4, une avance de pion est pratiquement impossible. D'un autre côté, les Noirs ont également un pion faible, d6. Cela permet aux Blancs de louvoyer efficacement, tout en gardant, bien entendu, un œil sur leur pion e4.

28. ♖f2!

Après 28. ♘f4, les Noirs peuvent se défendre de façon satisfaisante par 28. ... ♘h6. C'est pourquoi Lasker commence par enta-

mer une pression le long de la colonne « d » sur le pion d6, afin de lier le Cavalier noir à sa défense.

28. ... ♜f8  
 29. ♖d2! ♖b8  
 30. ♘h1 ♜fe8  
 31. ♜g4 ♜g8

Les Noirs doivent diminuer leur pression sur le pion e4, d'autant plus que 31. ... ♘h6 serait suivi de 32. ♘×f6!

32. ♜d1! ♖b4?

Facilite la tâche des Blancs. La pénétration de la Dame dans la position blanche ne constitue guère une menace, au contraire, son absence se fait sentir en défense. C'est pourquoi 32. ... ♖e8! est bien meilleur, après quoi les Blancs doivent continuer à louvoyer par 33. ♖d3 et 34. ♜h4 (menace ♘f4).

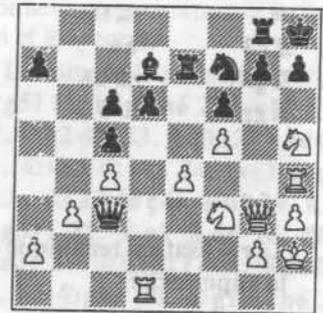
33. ♖f2! ♖ç3  
 34. ♖h4 ♘h6  
 35. ♜f4 ♘f7  
 36. ♘h2 ♜ge8  
 37. ♖g3 ♜g8  
 38. ♜h4!

Après 38. ♜g4 ♘h6 39. ♜h4, les Noirs jouent 39. ... d5! 40. ç×d5 ç×d5 41. ♜×d5 ♙ç6. Après le coup du texte, 38. ... d5 ne va pas, à cause de 39. ç×d5 ç×d5 40. ♘f4!. Les Blancs doivent manœuvrer très prudemment et se méfier du contre-jeu au centre.

( voir diagramme n° 175 )

Il y a onze coups, les figures de part et d'autre se trouvaient à peu près comme maintenant, à cette défense près que la ♜d1 attaque le point faible d6, tandis que la Dame noire est éloignée du champ de bataille et se trouve hors-jeu. Cette différence est décisive, car les

- 175 -



Noirs ne peuvent plus parer, sans affaiblissement supplémentaire, à la menace 39. ♘f4 ♘h6 40. ♜×d6.

38. ... g5  
 39. f×g6 ♜×g6  
 40. ♖f2 f5  
 41. ♘f4 ♜f6  
 42. ♘e2 ♖b2  
 43. ♜d2 ♖a1  
 44. ♘g3

Menace 45. exf5 ♙×f5 46. ♘×f5 ♜×f5 47. ♜×h7+! ♘×h7 48. ♖h4+.

44. ... ♙g8  
 45. exf5 ♙×f5  
 46. ♘d4!

Gagne au moins un pion et apporte rapidement la décision.

46. ... ç×d4  
 47. ♘×f5 ♘f8  
 48. ♖×d4 ♖×d4  
 49. ♘×d4 ♘e5  
 50. ♜h5 ♜ef7  
 51. ç5 d×ç5  
 52. ♜×e5 ç×d4  
 53. ♜×d4 ♜f2  
 54. ♜d8+ ♘g7  
 55. ♜a5 ♜ç2  
 56. a3 ç5  
 57. ♜ç8 ♜b2  
 58. ♜b5 ♜ff2  
 59. ♜b7+ ♘g6  
 60. ♜ç6+ ♜f6

- |     |      |     |
|-----|------|-----|
| 61. | ♖×ç5 | ♗a6 |
| 62. | a4   | ♗f6 |
| 63. | ♖ç3  | a6  |
| 64. | ♗g3+ | ♔h6 |
| 65. | ♗gg7 | 1-0 |

### III. La réalisation technique de la supériorité

En étudiant des parties, on trouve parfois à la fin des remarques comme « le reste n'est plus qu'une question de technique ». Il s'agit de cas où un camp possède une telle supériorité matérielle ou positionnelle qu'il peut remporter la partie assez facilement. Dans ce livre, le lecteur trouve beaucoup de ces parties, dont nous donnons la fin sans commentaire parce qu'elle ne constitue que la réalisation d'un avantage acquis. Cependant, le lecteur ne doit pas sous-estimer les difficultés dans cette phase du jeu. Il est arrivé plus d'une fois qu'une supériorité, même très grande, ne fût pas réalisée parce que le camp le plus fort se mit à jouer sans plan ni concentration ou parce qu'il sous-estimait les contre-chances de l'adversaire. Le but essentiel de ce livre est de bien montrer au lecteur que chaque situation demande un jeu bien réfléchi. Cela est également vrai pour les positions où « le gain n'est plus qu'une question de technique ».

Lors de la réalisation d'une supériorité **positionnelle**, le plan stratégique s'adapte au caractère

de la position. A ce propos il faut toujours bien regarder si la supériorité positionnelle a un caractère durable ou temporaire. Par exemple, dans les positions où l'adversaire a des pions isolés, un mauvais Fou, des figures hors-jeu, etc., il n'est, bien souvent, pas important de perdre un temps. Il suffit de renforcer petit à petit la position, afin d'enlever à l'adversaire tout contre-jeu efficace. Il en va autrement dans les cas où le camp actif possède un grand avantage dans l'activité et la coordination de ses figures ou dans la concentration de figures sur une partie de l'échiquier. La réalisation d'une telle supériorité exige souvent un jeu très précis, l'exploitation de chaque temps, voire la préparation d'une conclusion combinatoire décisive.



( voir diagramme n° 177 )

Les diagrammes 176 et 177 montrent ces deux types de supériorité positionnelle. Dans le premier cas, les Noirs ont une position de pions tellement affaiblie (pion d5, roque détérioré) que, malgré l'égalité matérielle, ils ont un désavantage



décisif. Les Blancs peuvent réaliser leur supériorité de plusieurs façons : soit en milieu de partie, en menaçant le pion d5, en combinaison avec une attaque sur l'aile-roi affaiblie, soit en exploitant les faiblesses en finale. Leur avantage a un caractère si durable que l'ordre des coups n'a pas d'importance. Les Blancs doivent seulement empêcher l'adversaire de se débarrasser de ses faiblesses de pions (par exemple, par les poussées ... d4 ou ... f5-f4) et ils doivent suivre un plan bien établi pour s'attaquer aux faiblesses (par exemple, ♖d2, ♗fd1, ♘d4, ♙f3).

La situation est toute différente au diagramme 177 (Tarrasch - Alekhine, Pistyan 1922). Ici les Blancs ont un avantage matériel, mais les Noirs ont un avantage positionnel décisif grâce au fort centre, la paire des Fous, la colonne « f » ouverte et enfin la brillante coordination de leurs figures. La réalisation de leur supériorité est tributaire d'un jeu tactique très précis. Ainsi, les Noirs ne peuvent tolérer aucune simplification (échange des Dames), car en finale les Blancs pourraient avoir des chances d'exploiter leur avantage matériel. Les Noirs doivent jouer très correctement et

énergiquement leurs atouts positionnels par une attaque à l'aile-roi et au centre.

La suite de la partie fut : 18. ... ♖g5! 19. h3 ♘h6 20. ♔h1 ♘f5 21. ♘h2 d4! 22. ♙ç1 (22. exd4 e3 23. ♘xe3 ♘xe3 24. fxex3 ♖g3.) 22. ... d3 23. ♖ç4+ ♔h8 24. ♙b2 ♘g3+! 25. ♔g1 ♙d5 26. ♖a4 ♘e2+ 27. ♔h1 ♗f7 28. ♖a6 h5! 29. b6 ♘g3+ 30. ♔g1 axb6 31. ♖xb6 d2! 32. ♗f1 ♘xf1 33. ♘xf1 ♙e6! 34. ♔h1 ♙xh3! 35. g×h3 ♗f3 36. ♘g3 h4 37. ♙f6 ♖xf6 38. ♘xe4 ♗h3+ 0-1

Lors de la réalisation d'une supériorité matérielle, il se présente des problèmes particuliers. Bien entendu, ici aussi le plan stratégique dépend du caractère de la position. Mais il s'y ajoute un élément, typique de la plupart de ces cas : les tentatives du camp actif de simplifier le jeu et de dépasser en finale. Nous en avons parlé au chapitre « L'échange de pièces » (Tome 1). Nous nous contenterons, dès lors, ici de deux exemples.

### ALEKHINE CAPABLANCA

Championnat du monde 1927  
(dernière partie)

#### Gambit de la Dame

- |    |     |      |
|----|-----|------|
| 1. | d4  | d5   |
| 2. | ç4  | e6   |
| 3. | ♘ç3 | ♘f6  |
| 4. | ♙g5 | ♘bd7 |
| 5. | e3  | ç6   |
| 6. | a3  | ♙e7  |
| 7. | ♘f3 | 0-0  |
| 8. | ♙d3 | d×ç4 |

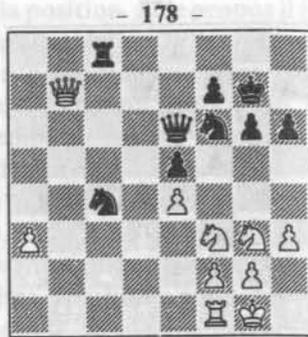
9. ♖×ç4 ♘d5  
 10. ♖×e7 ♙×e7  
 11. ♘e4 ♘5f6  
 12. ♘g3 ç5  
 13. 0-0 ♘b6  
 14. ♖a2 ç×d4  
 15. ♘×d4 g6  
 16. ♙ç1 ♖d7  
 17. ♙e2 ♙aç8  
 18. e4 e5  
 19. ♘f3 ♖g7 (?)  
 20. h3 h6  
 21. ♙d2!

Un coup polyvalent, selon Alekhine lui-même. Les Blancs menacent de gagner un pion par la sortie de la Dame en a5, et en même temps ils mettent la faiblesse h6 à contribution. Par exemple, si 21. ... ♖ç6, alors la surprenante tournure 22. ♘h4! ♘×e4 (22. ... ♖×e4 23. ♙e3) 23. ♘hf5+ g×f5 24. ♘×f5+ ♖f6 25. ♙×h6+ ♖×f5 26. g4! décide. Les Noirs ne peuvent même pas éviter la perte de pion par un échange de Tours, par exemple : 21. ... ♙×ç1 22. ♙×ç1 ♙ç8 23. ♙×ç8+ ♘×ç8 24. ♙ç3 ou 23. ... ♖×ç8 24. ♙a5. Uniquement la contre-attaque 21. ... ♘a4! suffisait encore pour égaliser.

21. ... ♖e6?  
 22. ♖×e6 ♙×e6  
 23. ♙a5 ♘ç4  
 24. ♙×a7 ♘×b2  
 25. ♙×ç8 ♙×ç8  
 26. ♙×b7 ♘ç4

( voir diagramme n° 178 )

Le pion passé à l'aile-dame assure « techniquement » le gain aux Blancs. Leur plan consiste en deux étapes : d'abord ils doivent parer à la menace tactique sur leurs pions a3 et e4, ensuite, en simplifiant peu à peu, ils doivent forcer le passage dans une finale



gagnée. A ce propos, les Blancs doivent avoir à l'esprit quelles finales assurent la victoire, eu égard au matériel de pions donné (même nombre de pions à une aile, pion passé blanc à l'autre). Chaque finale est gagnée, à une exception près : la finale de Tours est nulle lorsque la Tour noire se trouve derrière le pion a3. Si, au diagramme 173, on ne laisse que les Rois sur l'échiquier, avec la Tour blanche en a7 et la noire en a2, la position est nulle, comme le démontra déjà Tarrasch à l'époque. Donc, les Blancs peuvent accepter toute finale sauf celle-là.

27. ♙b4

27. a4 serait prématuré à cause de 27. ... ♘d6 et ... ♙ç4.

27. ... ♙a8  
 28. ♙a1 ♙ç6

A première vue, les Noirs forcent le blocage du pion a3 par ... ♙a4, vu qu'ils attaquent en même temps le pion e4. Mais Alekhine trouve une jolie tournure tactique, empêchant le blocage sur la 3<sup>e</sup> rangée et forçant du même coup l'échange des pièces légères :

29. a4! ♘×e4  
 30. ♘×e5!

Faible est 30. ♘×e4 ♙×e4 31. ♙ç1 ♙ç8, qui empêche aussi bien

32. ♘d2 ♘×d2 que 32. ♘×e5? ♘e3!!, et les Noirs gagnent même encore.

30. ... ♙d6!

Relativement la meilleure réponse. La finale après 31. ♙×d6 ♘×d6 32. ♘×ç4 ♘×ç4, est au moins très difficile pour les Blancs, par exemple : 33. ♖f1? ♘b2 34. a5 ♙a6 nulle, ou 33. ♘e4 ♙a5 34. ♘ç3 ♖f6.

31. ♙×ç4! ♙×e5  
 32. ♙e1 ♘d6  
 33. ♙ç1!

Evidemment, pas 33. ♙b4? ♙xa4!

33. ... ♙f6  
 34. ♘e4 ♘×e4  
 35. ♙×e4



Dans son livre « Sur la route du championnat du monde », Alekhine écrit à propos de cette position : « Le plan de la victoire, qui, bien entendu, rencontre encore des obstacles techniques, est le suivant : le pion passé, qui menace d'avancer, doit occuper les Tour et Dame adverses à l'aile-dame. Cela découvre un peu le Roi noir, ce qui permet aux Blancs de disposer de menaces directes et de gagner toujours plus d'espace. D'abord, la Dame noire devra, déjà après quelques coups, abandonner la diagonale a1-h8 ».

35. ... ♙b8  
 Menace 36. ... ♙b2 et ... ♙a2.  
 36. ♙e2 ♙a8  
 37. ♙a2 ♙a5  
 38. ♙ç7! ♙a6  
 39. ♙ç3+ ♖h7  
 40. ♙d2!

Ce coup exprime bien l'idée de base du plan blanc. L'avance du pion passé ne peut être forcée qu'en combinaison avec des menaces de mat. Ainsi, 40. ... ♙xa4? échoue sur 41. ♙d8.

40. ... ♙b6  
 41. ♙d7 ♙b1+  
 42. ♖h2 ♙b8+  
 43. g3 ♙f5  
 44. ♙d4

Menace 45. a5, après quoi 45. ... ♙xa5 est impossible à cause de 46. ♙d8.

44. ... ♙e8  
 45. ♙d5!

Une façon typique de la réalisation de l'avantage matériel : comme l'échange des Tours conduit à une finale de Dames sans perspectives, les Blancs acceptent l'offre d'échange, afin d'améliorer la position de leurs figures.

45. ... ♙f3  
 46. h4 ♙h8!?

Après 48. ... h5, les Blancs peuvent jouer 47. a5. Aussi les Noirs font-ils une tentative désespérée : après 47. ♙×h8+? ♖×h8 48. a5 ♙a3, la finale de Tours est nulle.

47. ♙b6! ♖a1  
 48. ♖g2 ♙f6

Ou 48. ... ♙a3 49. a5, et la seule position active de leur Tour (sans échange des Dames) ne peut sauver les Noirs, car ils seront bientôt exposés à des menaces de mat.

49. ♖d4!

Après le coup précédent, la Tour noire n'arrive plus à se placer derrière le pion passé ; dans ces conditions, l'échange forcé des Dames constitue un pas décisif vers le but.

49. ... ♖x d4

Egalement sans espoir est la finale de Dames après 49. ... ♖a2 50. ♖xf6 ♖xd5+ 51. ♖f3.

50. ♗xd4 ♕g7

Ou 50. ... ♗a6 51. ♕f3 et ♕e4-d5, etc.

51. a5 ♗a6 52. ♗d5 ♗f6 53. ♗d4 ♗a6 54. ♗a4 ♕f6 55. ♕f3 ♕e5 56. ♕e3 h5 57. ♕d3 ♕d5 58. ♕ç3 ♕ç5 59. ♗a2 ♕b5 60. ♕b3 ♕ç5 61. ♕ç3 ♕b5 62. ♕d4! ♗d6+ 63. ♕e5 ♗e6+ 64. ♕f4 ♕a6 65. ♕g5 ♗e5+ 66. ♕h6 ♗f5 67 f4 (67. ♕g7 ♗f3 68. ♕g8 ♗f6 69. ♕f8 ♗f3 70. ♕g7 ♗f5 71. f4 gagnait plus vite.) 67. ... ♗ç5! 68. ♗a3 ♗ç7 69. ♕g7 ♗d7 70. f5 gxf5 71. ♕h6 f4 72. gxf4 ♗d5 73. ♕g7 ♗f5 74. ♗a4 ♕b5 75. ♗e4 ♕a6 76. ♕h6 ♗xa5 77. ♗e5 ♗a1 78. ♕xh5 ♗g1 79. ♗g5 ♗h1 80. ♗f5 ♕b6 81. ♗xf7 ♕ç6 82. ♗e7 1-0

Très difficile est la réalisation de la supériorité matérielle dans les cas où l'adversaire dispose d'une certaine compensation, même insuffisante, dans la position plus active des figures.

94 - NECHMETDINOV TCHISTYAKOV

Tbilissi 1949

Défense Française

- |          |       |
|----------|-------|
| 1. e4    | e5    |
| 2. d4    | d5    |
| 3. ♗ç3   | ♗f6   |
| 4. ♗g5   | dxe4  |
| 5. ♗xe4  | ♗e7   |
| 6. ♗g3?  | b6    |
| 7. ♗b5+  | ç6    |
| 8. ♗e2   | ♗b7   |
| 9. ♗f3   | ♗bd7  |
| 10. 0-0  | h6    |
| 11. ♗xf6 | gxf6! |
| 12. d5!? | çxd5  |
| 13. ♗d4  |       |



Les Blancs ont sacrifié un pion pour activer leurs figures et gêner l'adversaire dans la réalisation progressive de l'avantage de la paire des Fous. Ils menacent 14. ♗h5, ♗e1 avec attaque sur la position affaiblie du Roi. Les Blancs ont certes assez de compensation pour le pion, mais les Noirs doivent jouer très correctement pour exploiter leur avantage matériel. D'abord ils vont rattraper peu à peu l'avance en développement des Blancs et améliorer la coordi-

nation de leurs figures. Ensuite, ils forcent une simplification et le passage en une finale de Tours.

13. ... ♗ç5!

Un coup important : le ♗d4 est tellement fort que les Blancs renoncent à la paire des Fous pour l'éliminer.

14. ♗h5 ♗xd4

15. ♖xd4 ♕f8!

Non pas 15. ... ♖e7? 16. ♗f5! exf5 17. ♗fe1 ♗e5 18. f4 ♖ç5 19. ♗ad1 avec avantage blanc.

16. ♗fe1 ♗ç8

17. ♖b4+ ♗ç5

La tentative d'échanger les Dames par 17. ... ♖e7? échoue : 18. ♖xe7+ ♕xe7 19. ♗f5+ et 20. ♗d6.

18. ♗ad1 ♖ç7

19. ♖h4 f5!

Préserve la case e4 pour le Cavalier. En tout cas, il était possible de calculer avec précision que l'attaque par 20. ♖f6 ♗h7 21. ♗g6 est inoffensive, car après 21. ... ♗d7! 22. ♖h4 fxf6 23. ♗xe6 ♖d8!, les Noirs conservent la figure.

20. ç4 dxc4

21. ♖xb4

Ici 21. ♖f6 ♗h7 est également insuffisant, par exemple 22. ♗xf5! exf5 23. ♗xf7 ♖xf7 24. ♗d8+ ♗xd8 25. ♖xd8+ ♕g7, et le gain de la Dame par 26. ♗e7 se paie trop cher.

21. ... ♗g8

22. f4 ♖e7

23. ♖d4 ♗e4

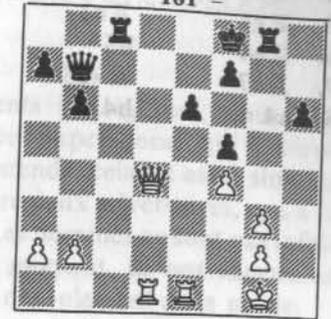
24. ♗f3 ♗xg3

25. ♗xb7 ♖xb7

26. hxg3

( voir diagramme n° 181 )

Les Noirs ont pu échanger les pièces légères, restreignant ainsi



les possibilités tactiques des Blancs. Malgré cela, la plus grande prudence s'impose. Mauvais est 26. ... ♗xg3 27. ♖h8+, avec les possibilités suivantes :

a ) 27. ... ♕e7? 28. ♗xe6+! et gagnent.

b ) 27. ... ♗g8 28. ♖xh6+ ♗g7! 29. ♖h8+ ♗g8 nulle, mais pas 28. ... ♕e8? 29. ♗xe6+! fxe6 30. ♖xe6+ ♕f8 31. ♖f5+ ♕e8 32. ♗e1+ avec attaque victorieuse.

26. ... ♗ç2!

27. ♖d6+ ♖e7

28. ♖b8+ ♕g7

29. ♖e5+ ♖f6

Force l'échange des Dames.

30. ♗d7 ♖xe5

31. fxe5

Sans espoir est 31. ♗xe5 ♕f6 32. ♕h2 ♗xb2 33. ♗xa7 ♗ç8.

31. ... ♗xb2

32. ♗ç1 ♕g6!

Le chemin le plus court vers la victoire, vu que les Noirs peuvent conserver les deux Tours. Après 33. ♗ç7, vient 33. ... ♕h5 34. ♕h2 f4!.

33. ♗xa7 ♗d8!

Les Blancs ne peuvent plus éviter le doublement :

34. ♖h2      ♜dd2  
35. ♜g1      ♜e2  
36. ♜e4      b5  
37. ♜a7      ♜xe5  
38. a4      b4



39. a5      ♜a2  
40. a6      ♜ee2  
41. ♜b7      ♜xa6  
42. ♜xb4      h5  
0-1

## LE STYLE INDIVIDUEL — LE JEU PSYCHOLOGIQUE

Jusqu'ici, en analysant les éléments stratégiques, nous avons considéré la partie comme un processus impersonnel, qui se déroule entre 32 pièces et sur 64 cases. Bien entendu, cela est assez simpliste. En effet, la partie est un combat entre deux adversaires, qui a lieu dans certaines conditions concrètes. Les hommes ne sont pas infailibles ; ils dépendent de l'humeur du moment, ils ont chacun leur caractère. Tout cela se reflète dans le déroulement de la partie.

Tout joueur, maître ou modeste amateur, met dans ses parties des éléments de son style personnel. Son style n'est pas uniquement le produit de son savoir et de ses conceptions échiquéennes, il exprime également dans une grande mesure sa personnalité. Le jeu d'un joueur inconnu peut donner des indications sur son caractère. D'autre part, de quelqu'un qu'on connaît bien on peut presque se douter du style qu'il adopte. Celui qui, dans la vie, est peureux et prudent, ne prendra sans doute pas souvent de grands risques sur l'échiquier. Par contre, un homme téméraire ou plus léger recherchera les risques, souvent sans évaluation sérieuse des possibilités propres et de celles de l'adversaire.

L'optimiste a tendance à surestimer sa position, tandis que le pessimiste voit partout des dangers et des difficultés. Par conséquent, **le style individuel est à l'image du caractère du joueur.**

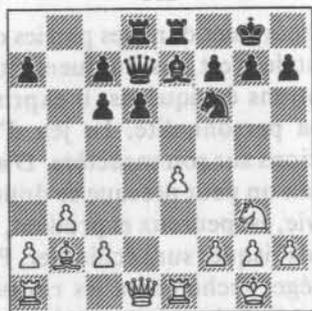
Le deuxième problème important, lié au premier, est celui de l'influence des conditions externes sur le déroulement de la partie. Qu'entendons-nous par là ? Il s'agit, par exemple, du classement au moment où la partie se joue. Si un demi-point suffit à un joueur pour gagner le tournoi, il jouera bien sûr autrement que lorsqu'il doit absolument gagner.

Le zeitnot peut également constituer un élément externe important. D'autres éléments importants sont également la santé, la condition du moment et le milieu, dans lequel se dispute la partie. Chacun de nous sait qu'un simple rhume pendant un tournoi peut modifier le jeu et influencer le résultat. Nous pouvons en tirer un tas d'enseignements quant à la préparation à un tournoi : l'importance d'une bonne préparation physique, des nerfs solides, etc. Cependant, dans ce livre, qui est consacré aux principes de la stratégie, nous ne nous intéressons qu'à cette seule question concrète : quel est le rapport entre, d'une part, le choix du plan stratégique et, d'autre part, le style individuel de l'adversaire et les différents éléments externes ?

L'ancien champion du monde Dr Em. Lasker a le premier exprimé l'idée que, dans bon nombre de positions, il n'y a pas « le meilleur coup », mais plusieurs coups, qui peuvent tous être « le meilleur » face à tel ou tel adversaire et dans telles ou telles circonstances. En d'autres mots, il faut souvent adapter le plan stratégique au style de l'adversaire et aux conditions dans lesquelles la partie se déroule.

TARRASCH LASKER

- 182 -



Cette position est issue du match pour le championnat du monde en 1908. Les Noirs sont très à l'étroit et doivent s'attendre à une attaque sur leur Roi. Un plan de défense passif serait 14. ... ♖e6 15. ♘f5 ♘5 et ... ♔f8. Mais Lasker opte pour une tout autre possibilité, objectivement plus faible. Pourquoi ? Il était bien connu que Tarrasch s'y entendait pour exploiter une supériorité d'espace dans les positions où l'adversaire n'a pas de contre-jeu actif. C'est pourquoi Lasker ne veut pas se limiter à une défense passive. Aussi choisit-il une suite très risquée qui, au prix d'un pion, lui procure un excellent contre-jeu, prouvant qu'il connaît bien le style de son adversaire : 14. ... ♘g4?! 15. ♔xg7! ♘xf2!. Voilà la position critique. Les Blancs ont deux possibilités : a) gagner un pion par 16. ♖xf2 ♖xg7 17. ♖d4+ et ♖xa7 ; b) attaquer par

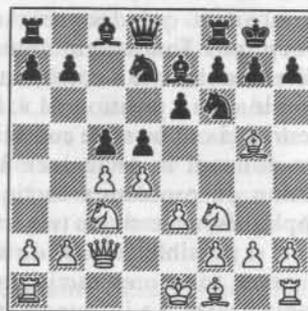
16. ♖d4. L'analyse après la partie démontra que, après 16. ♖d4 ♘g4 17. ♘f5, les Noirs ne peuvent se soustraire à la pression des figures blanches. Donc le 14<sup>e</sup> coup de Lasker était une erreur ? Pas du tout ! Lasker a psychologiquement très bien évalué la position après le 15<sup>e</sup> coup. Tarrasch avait l'habitude de préférer une position claire à des complications qu'on ne pouvait calculer avec précision au cours de la partie. Fidèle à ses conceptions il joua 16. ♖xf2 ♖xg7 17. ♘f5+ ♖h8 18. ♖d4+ ♗f6 19. ♖xa7, et après 19. ... ♔f8 20. ♖d4 ♗e5!, les Noirs avaient déjà du contre-jeu grâce à la pression sur le pion isolé e4. Lasker joua la suite de façon très énergique, exploita de petites imprécisions de Tarrasch et finit par gagner ainsi :

21. ♗ad1 ♗de8 22. ♖c3 ♖f7 23. ♘g3 ♔h6 24. ♖f3 d5 25. exd5 ♔e3+ 26. ♖f1 ♘xd5 27. ♗d3? (27. ♘f5) 27. ... ♖e6 28. ♗e2 f5 29. ♗d1 f4 30. ♘h1 d4 31. ♘f2 ♖a6! 32. ♘d3 ♗g5 33. ♗a1 ♖h6! 34. ♖e1 (34. h3 ♗g3 35. ♖d5 ♗xh3!) 34. ... ♖xh2 35. ♖d1 ♖g1+ 36. ♘e1 ♗ge5 37. ♖c6 ♗5e6 38. ♖xc7 ♗8e7 39. ♖d8+ ♖g7 40. a4 f3! 41. gxf3 ♔g5 0-1

Dans beaucoup de positions, il est possible de choisir entre deux

ou plus de plans, de valeur pratiquement égale, mais qui conduisant à un jeu tout à fait différent.

- 183 -



Ainsi, dans cette position (issue du Gambit de la Dame, après les coups 1. d4 d5 2. ♘c4 e6 3. ♘c3 ♘f8 4. ♔g5 ♔e7 5. e3 0-0 6. ♘f3 ♗bd7 7. ♖c2 ♘5), les Blancs ont deux possibilités :

a) par 8. ♘xd5 ♘xd5 9. ♔xe7 ♖xe7 ♖xe7 10. ♘xd5 exd5 11. ♔d3 g6 12. dx♘5, isoler le pion-dame et, ultérieurement, exploiter sa faiblesse ;

b) choisir la suite 8. 0-0-0 h6 9. h4! ♖a5 10. g4 ou 8. ... ♖a5 9. ♖b1. Il se présente alors une position très aiguë, dans laquelle les deux camps doivent tâcher d'attaquer énergiquement le Roi adverse.

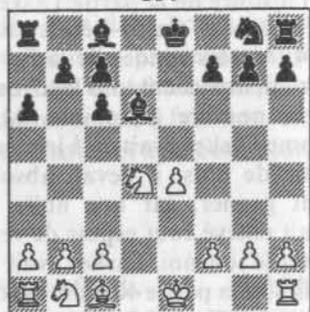
Déjà le choix de l'ouverture est psychologiquement très important. Si vous devez choisir entre plusieurs systèmes, il vaut mieux choisir celui qui convient le mieux à votre style et le moins bien à celui de l'adversaire. Il est souvent utile de se décider pour un système objectivement plus faible, si celui-ci place l'adversaire devant des problèmes désagréables. Un exemple classique du choix psychologiquement judicieux de l'ouverture

est l'histoire de la partie Lasker - Capablanca, Saint-Petersbourg 1914. A trois rondes de la fin du tournoi, ils avaient tous les deux le même nombre de points. Mais comme Lasker avait déjà joué une partie de plus, il devait absolument gagner, car une nulle lui aurait enlevé tout espoir de remporter le tournoi. Lasker avait les Blancs, et la partie 40 montre l'ouverture qu'il choisit : 1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♔b5 a6 4. ♔xc6, la variante d'échange de l'Espagnole, qui, déjà à l'époque, passait pour terne. Personne ne comprit l'idée profonde de Lasker. La meilleure preuve est une remarque de Dr Tarrasch dans le livre du tournoi : Pendant la pause de midi, je lui demandai : « Pourquoi avez-vous joué la variante d'échange, alors que vous deviez jouer pour le gain ? » « Je n'avais rien d'autre », répondit Lasker ; « Je n'ai rien trouvé contre votre défense que vous avez jouée contre Bernstein et moi ». Voilà de quelle façon radicale se sont transformées les conceptions sur l'attaque et la défense dans la Partie Espagnole, naguère si redoutée ! Jusque-là Dr Tarrasch, qui ne comprit pas l'ironie dans la réponse de Lasker. Non pas la crainte de la Défense Tarrasch (4. ♔a4 ♘f6 5. 0-0 ♘xe4), mais des motifs bien plus profonds ont conduit Lasker à choisir la terne variante égalisatrice dans cette partie décisive. Afin de mieux comprendre ses motivations, voyons la position quatre coups plus loin (4. ... dx♘6 5. d4 exd4 6. ♖xd4 ♖xd4 7. ♘xd4 ♔d6.) :

LASKER CAPABLANCA

( voir diagramme n° 184 )

Les caractéristiques de cette position sont expliquées dans la



partie 5. Les Blancs ont une structure de pions favorable (supériorité à l'aile-roi ; la supériorité adverse à l'aile-dame est dévalorisée par les pions doublés) et ils vont essayer d'atteindre une finale qui leur permette la réalisation de cet avantage. En contrepartie les Noirs ont la paire des Fous, de sorte que, objectivement, ils sont plutôt un peu mieux. Afin d'exploiter la paire des Fous, les Noirs doivent jouer activement et attaquer avec vigueur. Mais Lasker savait que son adversaire ne visait que la nulle, s'assurant ainsi la première place. Ce but est en contradiction avec le caractère de la position. Le calcul psychologique de Lasker se vérifia complètement : Capablanca joua passivement et finit par perdre la partie et ainsi la victoire finale.

Maintenant, voyons ce qui caractérise le style du joueur d'Echecs. Bien entendu, dans chaque partie il y a des positions de caractères différents. Mais en étudiant les parties de joueurs chevronnés, on constatera une préférence pour certains types de positions. L'un essaiera de jouer une tranquille partie positionnelle, l'autre préfère les complications, un tel tente de toujours attaquer, tel autre affectionne la défense.

Les styles peuvent être très variés et il n'y a pas de maître de premier plan dont le style n'ait ses caractéristiques. En général, dans la littérature on rencontre les deux termes suivants qui désignent des conceptions fondamentalement différentes : le style « combinatoire » et le style « positionnel ». Les joueurs qui ont un style combinatoire donnent la préférence à la solution de problèmes tactiques compliqués, avec un jeu très tranchant, si possible émaillé de surprenantes tournures tactiques et combinatoires. Le joueur au style positionnel se contente d'obtenir de petits avantages, tâche de les étendre systématiquement et évite les complications incalculables et les combinaisons confuses.

Le véritable maître fait les deux : il parvient à pimenter une attaque aiguë de tournures combinatoires, même s'il préfère le jeu positionnel tranquille, ou le contraire. Son style s'affirme précisément dans les situations où le caractère de la position laisse le choix entre différents plans stratégiques. Ainsi, au diagramme 183, les grands-maîtres Smyslov ou Petrossian auraient sans doute préféré 8.  $\text{c} \times \text{d}5$ , tandis que les grands-maîtres Bronstein ou Geller auraient probablement joué 8. 0-0-0.

Une connaissance approfondie du style de l'adversaire est un élément important de la préparation à une partie de tournoi ou de match. Un exemple typique de l'importance d'une telle préparation psychologique est le célèbre match Alekhine - Capablanca 1927. Alekhine soumit le style de son adversaire à un examen poussé et arriva à des conclusions qu'il

décrivit dans le livre du tournoi « Tournoi d'Echecs, New York 1927 ». Alekhine y adapta complètement son jeu dans le combat pour le championnat du monde. Capablanca, par contre, encore dans l'euphorie de sa victoire triomphale au tournoi de New York, ne jugea pas nécessaire d'étudier à fond le style de son adversaire, et ce fut l'une des principales causes de sa défaite dans ce combat entre ces deux géants des Echecs.

Certains éléments psychologiques n'ont pas de rapport direct avec le style de l'adversaire ou avec l'évaluation des conditions, dans lesquelles la partie se joue. C'est notamment le cas du **piège**, que nous tendons dans l'intention de faire trébucher l'adversaire, lorsque celui-ci est attiré par la perspective d'un gain matériel ou d'un avantage positionnel. Ainsi, dans la partie Nimzovitch - Leonhardt, Saint-Sébastien 1911, se présenta la position du diagramme 185 :

#### NIMZOVITCH LEONHARDT



Par leurs derniers coups, les Noirs ont essayé plusieurs fois de faire jouer  $\text{c}3$  à l'adversaire, car ils se proposaient d'occuper d4 avec

la Dame. Nimzovitch comprit ce qui se passait et, par son coup suivant, posa un joli piège : 27.  $\text{f}1\text{g}2!$   $\text{c} \times \text{d}6$  28.  $\text{c} \times \text{c}1!$ . Leonhardt, insouciant, poursuivit par 28. ...  $\text{c} \times \text{d}4?$ . Mais après 29.  $\text{d}5!$ , la Dame était cernée et les Blancs menaçaient de la gagner par 30.  $\text{c}3$ . La suite fut : 29. ...  $\text{c} \times \text{d}5$  30.  $\text{c}3$   $\text{c} \times \text{d}3$  31.  $\text{e} \times \text{d}5$   $\text{c} \times \text{c}4$  32.  $\text{d} \times \text{e}6$   $\text{c} \times \text{e}6$  33.  $\text{c} \times \text{c}2$ , et le Blancs gagnèrent en quelques coups.

D'une tout autre nature est le **piège stratégique**. Ici il s'agit de camoufler son plan stratégique, forçant l'adversaire à prendre des mesures qui favorisent votre plan.

THELEN FR. TREYBAL

Prague 1927

#### Gambit de la Dame

1.  $\text{d}4$   $\text{d}5$  2.  $\text{c}4$   $\text{e}6$  3.  $\text{c} \times \text{c}3$   $\text{c} \times \text{f}6$  4.  $\text{c} \times \text{g}5$   $\text{c} \times \text{e}7$  5.  $\text{e}3$  0-0 6.  $\text{c} \times \text{f}3$   $\text{c} \times \text{bd}7$  7.  $\text{f}1\text{c}1$   $\text{c} \times \text{c}6$  8.  $\text{c} \times \text{d}3$   $\text{h}6$  9.  $\text{c} \times \text{f}4$   $\text{c} \times \text{h}5$  10. 0-0  $\text{c} \times \text{f}4$  11.  $\text{e} \times \text{f}4$   $\text{d} \times \text{c}4$  12.  $\text{c} \times \text{c}4$   $\text{c} \times \text{b}6$  13.  $\text{c} \times \text{b}3$   $\text{c} \times \text{d}5$  14.  $\text{c} \times \text{d}2$   $\text{c} \times \text{d}7$  15.  $\text{c} \times \text{e}5$   $\text{c} \times \text{e}8$  16.  $\text{c} \times \text{d}5?$  (Meilleur est 16.  $\text{f}1\text{e}1$ .) 16. ...  $\text{c} \times \text{d}5$  (16. ...  $\text{e} \times \text{d}5$  est plus dangereux, à cause de 17.  $\text{c} \times \text{c}2$  et  $\text{c} \times \text{d}3$ .) 17.  $\text{c} \times \text{d}3$   $\text{c} \times \text{b}6$  18.  $\text{f}1\text{d}1$   $\text{f}5$  19.  $\text{f}1\text{d}2$   $\text{c} \times \text{f}6$  20.  $\text{c} \times \text{e}3$  a5

(voir diagramme n° 186)

La position est totalement équilibrée. Les Noirs ont le faible pion  $\text{e}6$ , mais en revanche ils ont le fort  $\text{c} \times \text{f}6$ . En compensation pour la pression blanche sur la colonne « c », ils peuvent entamer une contre-action à l'aile-roi (g5).



21. a3!

Le premier piège psychologique intéressant. Jusqu'ici l'échange ... ♖xe5 était absolument hors de question pour les Noirs, vu que les Blancs reprenaient avec la Dame. Aussi les Blancs laissent-ils le ♖b3 sans protection, invitant ainsi l'adversaire à l'échange. Ils ont bien compris que la neutralisation de la faiblesse e6 coûtera cher aux Noirs, vu qu'il restent avec le mauvais Fou.

21. ... ♖xe5?

Comme les Blancs le voulaient. Meilleur est 21. ... ♗h8.

22. fxe5 ♖d7

Les Noirs choisissent un plan de défense très simple : ils veulent échanger les figures lourdes sur la colonne « c », de façon que le minime avantage blanc ne se réalise apparemment pas.

23. ♗h1!

En liaison avec les coups suivants, un plan raffiné, qui est lié à un intéressant piège psychologique. Les Blancs veulent occuper la colonne « c » avec les figures lourdes. Mais s'ils le faisaient tout de suite, cela n'entraînerait qu'un échange. C'est pourquoi ils disposent leurs figures comme s'ils pré-

paraient une attaque sur le Roi. Ce faisant ils espèrent que l'adversaire, intimidé par les préparatifs d'attaque, protégera préventivement le roque avec ses figures lourdes, laissant la colonne « c » sans suffisamment de protection.

23. ... ♖ac8  
 24. ♖g1 ♖e8  
 25. f4 ♖g6  
 26. ♖c2 ♖c7  
 27. ♖d3

Evidemment pas 27. g4? ♖xc2! 28. ♖xc2 fxg4 et ... ♖e4+. 28. g4 n'est guère une menace, mais ainsi se maintient au moins la pression psychologique sur les Noirs.

27. ... ♖h7  
 28. h3



Une nouvelle fois, les Blancs donnent l'impression de menacer 29. g4. En réalité, cela ne serait absolument pas fort, car les Noirs pourraient prendre en g4, et ensuite, par ... ♖c7f, s'opposer efficacement à la poussée f5. Mais, par leur « menace », les Blancs donnent la tentation aux Noirs de prendre une autre mesure préventive, après laquelle les Blancs s'emparent de façon forcée de la colonne « c ». Le calcul de Thelen était psychologiquement bien fondé, car son adversaire, Treybal,

était connu pour son jeu timoré et son aversion pour les attaques aiguës sur le roque.

28. ... ♖c7f  
 29. ♖c1 ♖d8

Le combat pour la colonne « c » ouverte est terminé. 29. ... ♖c7 serait suivi de 30. ♖xc7 ♖xc7 31. ♖c2 et 32. ♖c1. Par la suite les Blancs veulent exploiter leur supériorité positionnelle.

30. ♖dç2 ♖h4  
 31. ♗h2

Contre un éventuel ... g5, qui serait suivi de 32. g3.

31. ... ♖d8  
 32. ♖c5 ♖e7  
 33. ♖e1 b6  
 34. ♖c6

Menace 35. ♖d6 et 38. ♖cç6.

34. ... ♖b8  
 35. ♖h4 ♖fe8  
 36. ♖b5 ♗f8  
 37. ♖1c3 ♖d8  
 38. ♖e1 ♖g6  
 39. ♖c1 ♖e8

Une erreur (en zeitnot) qui va bientôt mettre les Noirs en zugzwang. Evidemment, même d'autres coups n'auraient pas sauvé la partie.

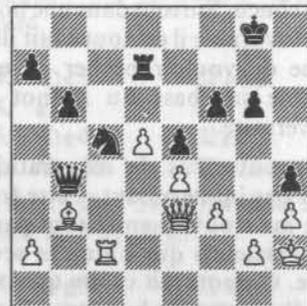
40. ♖c8 ♖xc8  
 Ou 40. ... ♖xb5 41. ♖xb8 ♖xb8 42. ♖c8+ ♖xc8 43. ♖xc8+ ♗f7 44. ♖b8 ♖e8 45. a4!

41. ♖xc8 ♖b7  
 42. a4 g6  
 43. ♖c3 g5  
 44. g3 gxf4  
 45. gxf4 h5  
 46. ♗h1 h4  
 47. ♗h2 1-0

Les Noirs sont en zugzwang : 47. ... ♖a7 48. ♖c6 ou 47. ... ♗f7 48. ♖xe8+ ♖xe8 49. ♖c7+.

De très importants problèmes psychologiques sont dus au zeitnot. Souvent l'adversaire est en zeitnot alors qu'on a soi-même assez de temps pour réfléchir. Quelle attitude faut-il alors adopter et comment cette situation influence-t-elle notre plan ? Un joueur inexpérimenté commet souvent la faute de jouer également vite lorsque son adversaire est en zeitnot, perdant ainsi son avantage. Le jeu correct est de poser à l'adversaire en zeitnot de difficiles problèmes stratégiques et tactiques. En aucun cas il ne faut jouer sans plan, mais utiliser au maximum chaque coup pour renforcer sa propre position. Un tel jeu exerce une forte pression psychologique sur l'adversaire. Si votre propre position est nettement avantageuse, ne vous occupez pas du zeitnot adverse et réalisez tranquillement votre supériorité. Le contraire, j'en ai été victime moi-même dans une partie qui m'a coûté la participation au Tournoi des Candidats au championnat du monde 1956. Dans la phase finale du Tournoi Interzonal à Göteborg, se présenta la position suivante :

PANNO PACHMAN



Il me paraissait évident que l'avantage du Cavalier sur le mauvais Fou blanc m'assurait un net avantage stratégique. Le plan correct pour en tirer parti était le suivant :

- 1) Bloquer l'aile-roi par ... g5.
- 2) Retirer la Dame en d6 et conduire le Roi en b8.
- 3) Occuper la colonne « c » avec la Tour et échanger une ou les deux figures lourdes.

La finale qui en résulte est gagnante. Par malheur, à ce moment-là je jetai un coup d'œil sur la pendule de Panno et je constatai qu'il ne lui restait que quelques secondes pour les trois coups suivants. Aussi pris-je la décision de jouer quelques coups surprenants afin de désorienter mon adversaire. La suite fut 37. ... a5? 38. ♖c4 a4? 39. a3 ♖b1?? 40. ♖c3!. Ainsi mon adversaire était sorti du zeitnot et moi je perdais ma Dame (40. ... ♖b3 41. ♖xb3 et ♖b2 est sans espoir.) ; nous jouâmes encore 40. ... ♖d1 41. ♖c1 ♖d4 42. ♖xd4 exd4 43. ♖d1 1-0

Quelle leçon peut-on tirer de cet exemple affreux ? Qu'il ne faut pas surestimer l'importance du zeitnot. Il est toujours préférable de s'en tenir à un plan stratégique bien conçu. Surtout dans une position favorable il est tout à fait illogique de vouloir pêcher en eau trouble sur base du zeitnot de l'adversaire.

Un autre cas de ma pratique n'est pas inintéressant. Cette fois-là je me trouvais en zeitnot parce que j'estimais que c'était la seule issue. On pourrait croire que cela va à l'encontre du bon sens ! Pour-

tant, c'est à cause de mon zeitnot que mon adversaire commit une erreur !

## PACHMAN DODA

CSSR - Pologne, Prague 1957



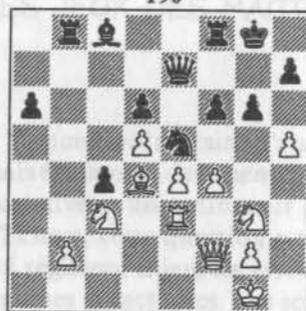
Dans cette position, j'optai pour un sacrifice de qualité positionnel : 19. ♖d4! (Bon et solide est 19. ♖e2 et ♖d4.) 19. ... ♗d3 20. ♖xg7 ♗xe1 21. ♖d4 ♗xc2 22. ♖xc2 ♗d7 23. ♖f2 f6 24. ♖e1 ♖d8 25. h4 ♖e7 26. h5 ♖f8!

Pour la qualité, les Blancs ont d'excellentes chances d'attaque. Il est important que les Noirs ne puissent pas activer leur Cavalier, par exemple : 23. ... ♗c5 ou 24. ... ♗c5 permet aux Blancs de se créer, par ♖xc5, deux pions passés liés au centre. Le dernier coup des Noirs est un piège, dans lequel je donnai, hélas. Correct est 27. ♖e2 ou ♖d2 et la pression persiste. Après 27. ♖e3? ♗e5!, je vis soudain la ruine de ma position :

( voir diagramme n° 190 )

Comme 28. fxe5 fxe5 est totalement sans espoir, les Blancs ne peuvent empêcher que le Cavalier noir n'atteigne d3. Mais il y a pire encore : les Noirs menacent ...

- 190 -



♗g4 avec gain de la qualité, et après ... ♗d3, les pions b2 et f4 sont attaqués en même temps. A vrai dire, ma première idée était d'abandonner, mais alors je découvris une petite chance : si, par ♖d2, je pare à la principale menace (... ♗g4) et que, après ... ♗d3, je ne couvre pas passivement le pion f4 (♗ce2) mais le sacrifie par ♗d1, il est très dangereux pour les Noirs de le prendre, car le sacrifice de figures ♗f5! donne tout à coup une nouvelle impulsion à l'attaque blanche.

Toutefois, cette chance me parut trop infime. Après ♗d1!?, les Noirs vont examiner la situation et constater que ... ♗xf4 constitue un risque inutile : s'ils ne prennent pas le pion, la position des Blancs est sans espoir, vu que le ♗d3 est très fort et qu'il n'y a aucune compensation pour la qualité ! Existait-il une possibilité d'augmenter cette petite chance ? Je trouvai une voie psychologique : si j'étais en zeitnot, mon adversaire pourrait croire que le coup ♗d1 est une erreur ! Mais pour les treize coups restants il me restait encore plus d'une heure. Donc il fallait déjà employer le temps « superflu » pour 28. ♖d2, pour ensuite (en zeitnot « artificiel ») jouer ♗d1 en un éclair. Ainsi je restai tranquil-

lement devant l'échiquier, je « réfléchis » (en réalité, pendant une heure je pensai à tout sauf aux Echecs) et je dus souffrir patiemment que les autres concurrents venaient voir avec amusement la ruine de ma position.

Pour les treize coups restants je ne me laissai que trois minutes, ce qui me semblait un minimum absolu pour pouvoir exploiter mon éventuelle petite chance.

Pendant ce temps, mon adversaire, satisfait, faisait les cent pas. De temps à autre il venait voir où en était ma pendule. Enfin, le moment était arrivé ; à trois minutes de la fin je jouai 28. ♖d2 et après 28. ... ♗d3, immédiatement 29. ♗d1.

Doda regarda ma pendule, ne réfléchit pas plus de trente secondes et prit le pion (29. ... ♖g4 ou quelque chose de similaire gagne évidemment.). Le reste de la partie, je le jouai en éclair. Certes, mon adversaire avait encore suffisamment de temps mais après le sacrifice de figure, il était visiblement plus déprimé qu'il ne maîtrisait plus la position : 29. ... ♗xf4? 30. ♗f5! gxf5 31. ♖g3+ ♗h8 32. ♖xf4 ♖b3?

Après 32. ... ♖xe4 33. ♖d2, les Blancs ont également une forte attaque : 33. ... f4 34. ♖f3 et ♖xf4.

33. ♗c3	♖xb2
34. exf5	a5
35. ♗e4	♖e2
36. ♗xf6	♖xf6

36. ... ♖e5 37. ♗g4 ♖xf5 38. ♗h6! ♖f8 39. ♖g5!

37. ♖g5	♖e1+
38. ♗h2	1-0

## LES JEUX DES MAITRES : EN QUETE D'EXCEPTIONS

Depuis une trentaine d'années, non seulement des joueurs d'Echecs mais également des scientifiques s'occupent de la question de savoir à quel niveau un ordinateur peut jouer aux Echecs. Pour les joueurs d'Echecs, cette question est intéressante parce qu'elle révèle les lois qui régissent le jeu, les véritables caractéristiques des principes stratégiques et tactiques. Les scientifiques s'y intéressent pour une autre raison. La programmation de l'ordinateur d'Echecs les aide dans la solution de problèmes plus importants pour eux. La forme mathématique de la stratégie aux Echecs ressemble beaucoup à la stratégie militaire. Grâce à cette circonstance, nous voyons depuis plusieurs années, non seulement des tentatives isolées mais même des championnats du monde des ordinateurs ; grâce à cela aussi, les compositeurs de problèmes peuvent maintenant tester la correction de leurs problèmes.

Au début de cette évolution, pour nous si intéressante, on émit des pronostics qui prédisaient même la mort du jeu d'Echecs, parce que l'ordinateur pouvait, soi-disant, résoudre toutes les questions en rapport avec les Echecs. Cela avantagerait les joueurs qui pouvaient se servir d'ordinateurs. En son temps, l'ancien champion du monde Botvinnik affirma que dans les 15 ans un ordinateur jouerait mieux que le plus fort des grands-maîtres. A cela je répliquai que les ordinateurs, travaillant selon les principes connus jusqu'alors, n'atteindraient, en principe, jamais le niveau humain. Pour l'instant le débat est toujours ouvert. Bien entendu, actuellement les ordinateurs jouent mieux que voici trente ans, mais tout de même encore beaucoup plus faiblement qu'un grand-maître.

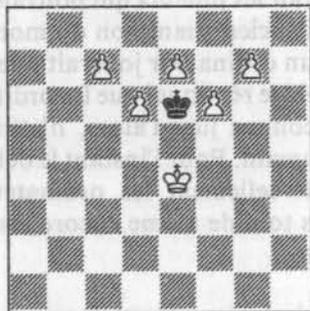
Les Echecs appartiennent à la catégorie des jeux stratégiques, dont la théorie mathématique fut élaborée, au début de ce siècle, par le mathématicien allemand A. Neumann. Selon cette théorie, il est possible, dans chaque jeu stratégique, dans n'importe quelle situation, de définir clairement le meilleur coup (ou plusieurs coups de valeur égale) par des moyens mathématiques, à condition que le nombre des combinaisons possibles ne soit pas infini et que le but du jeu soit bien établi. Evidemment, aux Echecs les deux conditions sont réunies. Avec 64 cases et 32 pièces, le nombre des combinaisons possibles n'est pas infini, bien que très élevé.

Par conséquent, dans chaque position il devait y avoir une méthode mathématique qui permettrait de calculer le meilleur coup

et l'issue de la partie. Seulement, cette méthode est tellement compliquée, même avec des finales relativement simples, qu'il n'est guère possible de fixer des principes valables dans toutes les positions. Les rapports entre les différentes pièces sur l'échiquier peuvent, sans grandes difficultés, être exprimées sous une forme mathématique. En somme, ce n'est rien d'autre que la marche des pièces et leur activité (menacer, couvrir, prendre, mettre en échec). Il n'est pas très difficile d'apprendre à l'ordinateur les principes de base, y compris les exceptions comme le roque, la prise en passant, etc. Mais cela ne suffit pas pour jouer une partie. En plus, il faut encore appliquer l'une des deux méthodes suivantes :

1. L'ordinateur vérifie toutes les variantes possibles et se décide pour le meilleur coup par élimination. Cette méthode peut être utilisée pour résoudre un problème en peu de coups. Ainsi, déjà en 1956, à Moscou, un ordinateur résolut le problème suivant :

- 191 -



mat en 3 coups

L'ordinateur mit 12 minutes pour trouver la solution (1. e8 ♖! ♜×d6 2. ♜8 ♗! ou 1. ... ♜×f6 2. ♗8 ♗!). Personnellement, je résolus le problème en moins d'une minute. Déjà cet exemple montre l'importante différence entre la réflexion d'un joueur d'Échecs et le travail d'une machine : le joueur d'Échecs est loin d'essayer toutes les possibilités ; automatiquement

et en quelque sorte inconsciemment il rejette tous les coups visiblement mauvais. En plus, dans un problème d'Échecs, il recherche une manœuvre esthétique et évite les « grossièretés » comme, par exemple, une prise ou un échec au premier coup. Ainsi, il va nettement plus vite que la machine pour résoudre des problèmes. Mais la machine est plus fiable ; pour les « trois coups », on peut trouver la clé avec certitude, et également vérifier s'il n'y a pas d'autre solution. Même pour des problèmes simples il lui faut beaucoup de temps, car elle doit essayer un nombre énorme de coups qui sont en accord avec les règles du jeu.

Il est évident qu'une telle méthode ne peut être utilisée pour une partie. En 1956, j'ai calculé qu'il fallait à l'ordinateur le plus avancé à l'époque, des dizaines de milliers d'années pour calculer une combinaison de 6-7 coups en milieu de partie.

2. L'ordinateur n'essaie qu'un nombre limité de coups (par exemple trois) et, sur base des lois du jeu (exprimées en formes mathé-

matiques), il évalue la position finale de chaque manœuvre forcée. Les plus grands principes de la stratégie et de la tactique peuvent être formulés de façon mathématique, et un ordinateur bien programmé peut en prendre connaissance.

C'est là la seule voie possible pour la programmation d'un ordinateur conçu pour jouer toute une partie. C'est la voie qu'on a finalement choisie, avec les résultats qu'on connaît : les ordinateurs sont de plus en plus forts.

Comment est-il possible que des machines qui, par ailleurs, sont capables de résoudre des problèmes mathématiques et logiques très compliqués, avec une précision dont dépendent des vies humaines, qui conduisent même les vols spatiaux, que ces machines ne donnent pas entière satisfaction ici ? La raison en est que les principes de la stratégie et de la tactique aux Échecs n'ont qu'un caractère empirique. La bonne conduite d'une partie n'est nullement régie par des règles mathématiques fixes ; celles-ci ne constituent que la résultante de la pratique, des expériences de nombreuses parties.

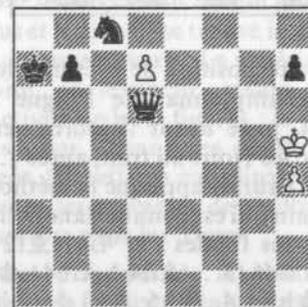
Ces principes n'ont donc pas de valeur absolue ; chacun d'eux permet de nombreuses exceptions. L'élévation du niveau de jeu aux Échecs ne se fait que jusqu'à une certaine limite, moyennant l'étude des principes stratégiques et tactiques. Au-delà de cette limite (loin en dessous du niveau d'un grand-maître) l'augmentation de la force de jeu suppose un procès créateur : on n'apprend plus les règles mais on découvre des exceptions. Et ce sont précisément ces excep-

tions qu'on ne peut pas programmer. Voilà à mon avis la raison pour laquelle un ordinateur normal (exception faite peut-être pour ceux qui peuvent corriger et développer eux-mêmes leur programme) ne peut pas dépasser la frontière atteinte de nos jours et ne pourra jamais approcher le niveau d'un grand-maître.

Qu'entendons-nous par « exceptions » ? Chaque débutant apprend qu'un Fou ou un Cavalier vaut à peu près trois pions. Toutefois, il y a des positions où deux pions sont plus forts qu'une pièce légère, comme il y a également des positions où même quatre pions ne compensent pas une pièce légère.

Même la comparaison entre la force du Cavalier et celle du Fou n'est pas une mince affaire, comme nous l'avons déjà vu au premier tome (p. 106). Le Fou peut être supérieur, égal ou inférieur au Cavalier, selon un certain nombre d'éléments assez compliqués de la position. Par conséquent, lors de la programmation d'un ordinateur il n'est même pas possible d'indiquer clairement, de façon mathématique, la valeur des figures. Il y a même des cas extrêmes où la pièce la plus modeste, le pion, est supérieur à la Dame.

- 192 -

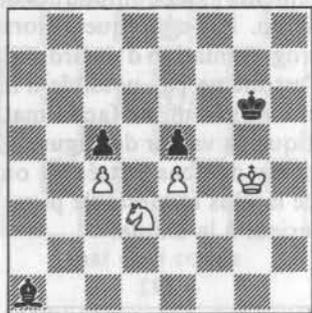


Ici tout débutant voit bien le chemin vers la victoire. Mais si en d7 les Blancs avaient une Dame blanche au lieu d'un pion ils pourraient abandonner. Comment peut-on programmer de telles exceptions ? Comment programmer, par exemple, les conditions générales qui permettent un sacrifice de qualité positionnel ?

Un débutant tente d'obtenir dans chaque partie un avantage matériel. Lors de son instruction il faut même lui dire que l'avantage d'un seul pion peut être décisif. Plus tard il apprend que l'avantage matériel peut également être compensé, par exemple par une position active des figures, des faiblesses dans la position adverse, etc. Mais il y a des cas où même un maître ne voit guère que l'avantage matériel devient en réalité un désavantage.

PACHMAN HROMADKA

- 193 -



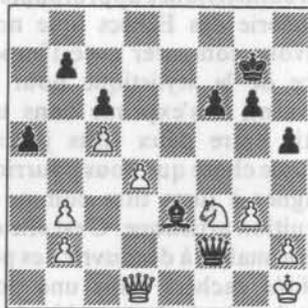
Cette position se présenta lors du championnat de Prague en 1944, juste avant l'ajournement. Avec les Noirs au trait, après 1. ... Fd4, j'aurais appliqué la méthode de gain qui est connue dans la théorie des finales : 2. ♖e1 ♙f2 3. ♗f3 ♗f6 (3. ... ♙d4 4. ♗h4+ ♗f6 5. ♗h5.) 4. ♖h5 ♙g3 5. ♗h4!

♖f2 6. ♗f5 ♙g1 7. ♗h6 ♙d4 8. ♗g4+ ♗e6 8. ♗g4+ ♗e6 9. ♗g6, suivi de ♗f6-h7-g5+ etc. Malheureusement, c'était à moi de jouer, et évidemment je profitai de l'occasion de gagner immédiatement du matériel par 1. ♗xç5?. Pourtant, après ce coup, la partie ne peut plus être gagnée, comme je le constatai avec ahurissement pendant l'ajournement ; je renonçai même à reprendre la partie. Pour valoriser le pion ç4, il faut transférer le Roi à l'aile-dame, mais cela permet au Roi noir de contre-attaquer le pion e4. Cependant, si les Blancs retournent au plan mentionné ci-dessus, ils obtiennent au mieux la position suivante : ♗f5, ♗g5, pions ç4, e4 ; ♗d6, ♙a1, pion e5. Maintenant ils peuvent certes gagner le deuxième pion par 1. ♗f7+ ♗ç5 2. ♗xe5, mais après 2. ... ♙ç3, ils ne peuvent plus progresser, malgré les deux pions de plus.

Une autre exception pas si rare que cela, est également « l'inconvénient du trait », le célèbre « zugzwang ». Le facteur temps est très important dans une partie d'Echecs, et le fait de pouvoir jouer un coup est une arme à laquelle, en temps normal, personne ne renoncera. Mais voilà qu'il y a des positions où le devoir de jouer constitue un désavantage important, souvent décisif. Dans certaines finales (par exemple, Roi plus pion contre Roi) on peut même donner des règles mathématiques (les « cases critiques ») qui sont basées sur le zugzwang. En milieu de partie cela est tout à fait impossible. Pourtant, que le zugzwang ne se présente pas uniquement dans de très simples positions de finales, prouvent les deux positions suivantes :

TYLOR LASKER

- 194 -



ALEKHINE NIMZOVITCH

- 195 -



Dans la première position ce sont les Blancs, dans la deuxième les Noirs qui se trouvent en zugzwang (abstraction faite, dans le deuxième cas, des coups ... g6 et ... h5, qui ne changent rien à la situation).

Le jeu des maîtres consiste donc surtout à reconnaître de telles exceptions et même à les rechercher. L'opinion très répandue selon laquelle la force d'un maître réside surtout dans sa faculté de calculer des variantes longues et compliquées, ne se rapporte qu'au premier niveau de la maîtrise. Le niveau suivant et beaucoup plus important est précisément la faculté de découvrir dans la partie des

éléments et des rapports inattendus. Mais sans doute le plus important est la faculté, lors de l'évaluation d'une position, d'harmoniser des éléments de jeu qui, d'après leurs caractéristiques, sont difficiles à comparer, par exemple des éléments statiques et des éléments dynamiques. Prenons comme exemple le diagramme 196, que l'on obtient après les coups 1. d4 ♗f6 2. ç4 e6 3. ♗ç3 ♙b4 4. e3 0-0 5. ♙d3 d5 6. ♗f3 ♗ç6 7. 0-0 dxc4 8. ♙xc4 ♙d6 9. ♙b5 e5 10. ♙xc6 exd4 11. ♙xb7 ♙xb7 12. ♗xd4 ♖d7.

- 196 -



Dans l'état actuel de la théorie, les Noirs ont une entière compensation pour le pion sacrifié. Il est très difficile, lors de la partie, de porter un tel jugement car ici il faut comparer des éléments tout à fait opposés : la structure des pions est nettement avantageuse pour les Blancs. Ils ont un pion de plus et le pion ç7 se trouve isolé sur la colonne ouverte. La supériorité noire, en revanche, réside dans l'activité de leurs figures : la paire des Fous, l'avance en développement, l'excellente coordination de toutes les pièces et des colonnes ouvertes pour les Tours.

Les principes de la stratégie, auxquels ce livre était consacré,

ont donc une valeur limitée, vu que les événements sur l'échiquier ne sont pas régis par des règles rigides et sont pleins de contradictions. Dans une partie d'Echecs il arrive souvent (d'autant plus souvent que le niveau du jeu s'élève et que la théorie se développe) que l'on rencontre des situations qui ne peuvent être comparées avec aucune position modèle, que l'on ne peut expliquer par aucune règle théorique, mais qui sont caractéristiques justement par le fait qu'elles sont uniques et spéciales.

Mais cela constitue également la beauté et la force d'attraction du jeu d'Echecs : il ne consiste pas seulement en un problème mathématique, il requiert également de

l'imagination créatrice. En dehors de la connaissance approfondie de la théorie des Echecs (que nous pouvons comparer avec l'importance de la stylistique pour un écrivain), il s'exprime dans une partie entre deux forts joueurs quelque chose que nous pourrions désigner à juste titre comme de l'intuition artistique. C'est elle qui aide le maître à découvrir des possibilités cachées dans une position, à prévoir des combinaisons surprenantes, à les rendre possibles et à découvrir dans les parties des valeurs esthétiques durables. C'est l'union d'éléments scientifiques et artistiques qui fait la véritable grandeur du jeu d'Echecs, ce remarquable produit de l'esprit humain.



Dans une partie d'Echecs, les événements sur l'échiquier ne sont pas régis par des règles rigides et sont pleins de contradictions. Dans une partie d'Echecs il arrive souvent (d'autant plus souvent que le niveau du jeu s'élève et que la théorie se développe) que l'on rencontre des situations qui ne peuvent être comparées avec aucune position modèle, que l'on ne peut expliquer par aucune règle théorique, mais qui sont caractéristiques justement par le fait qu'elles sont uniques et spéciales. Mais cela constitue également la beauté et la force d'attraction du jeu d'Echecs : il ne consiste pas seulement en un problème mathématique, il requiert également de l'imagination créatrice. En dehors de la connaissance approfondie de la théorie des Echecs (que nous pouvons comparer avec l'importance de la stylistique pour un écrivain), il s'exprime dans une partie entre deux forts joueurs quelque chose que nous pourrions désigner à juste titre comme de l'intuition artistique. C'est elle qui aide le maître à découvrir des possibilités cachées dans une position, à prévoir des combinaisons surprenantes, à les rendre possibles et à découvrir dans les parties des valeurs esthétiques durables. C'est l'union d'éléments scientifiques et artistiques qui fait la véritable grandeur du jeu d'Echecs, ce remarquable produit de l'esprit humain.

Dans une partie d'Echecs, les événements sur l'échiquier ne sont pas régis par des règles rigides et sont pleins de contradictions. Dans une partie d'Echecs il arrive souvent (d'autant plus souvent que le niveau du jeu s'élève et que la théorie se développe) que l'on rencontre des situations qui ne peuvent être comparées avec aucune position modèle, que l'on ne peut expliquer par aucune règle théorique, mais qui sont caractéristiques justement par le fait qu'elles sont uniques et spéciales. Mais cela constitue également la beauté et la force d'attraction du jeu d'Echecs : il ne consiste pas seulement en un problème mathématique, il requiert également de l'imagination créatrice. En dehors de la connaissance approfondie de la théorie des Echecs (que nous pouvons comparer avec l'importance de la stylistique pour un écrivain), il s'exprime dans une partie entre deux forts joueurs quelque chose que nous pourrions désigner à juste titre comme de l'intuition artistique. C'est elle qui aide le maître à découvrir des possibilités cachées dans une position, à prévoir des combinaisons surprenantes, à les rendre possibles et à découvrir dans les parties des valeurs esthétiques durables. C'est l'union d'éléments scientifiques et artistiques qui fait la véritable grandeur du jeu d'Echecs, ce remarquable produit de l'esprit humain.

## INDEX DES PARTIES

Parties	Pages
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100
101	101
102	102
103	103
104	104
105	105
106	106
107	107
108	108
109	109
110	110
111	111
112	112
113	113
114	114
115	115
116	116
117	117
118	118
119	119
120	120
121	121
122	122
123	123
124	124
125	125
126	126
127	127
128	128
129	129
130	130
131	131
132	132
133	133
134	134
135	135
136	136
137	137
138	138
139	139
140	140
141	141
142	142
143	143
144	144
145	145
146	146
147	147
148	148
149	149
150	150
151	151
152	152
153	153
154	154
155	155
156	156
157	157
158	158
159	159
160	160
161	161
162	162
163	163
164	164
165	165
166	166
167	167
168	168
169	169
170	170
171	171
172	172
173	173
174	174
175	175
176	176
177	177
178	178
179	179
180	180
181	181
182	182
183	183
184	184
185	185
186	186
187	187
188	188
189	189
190	190
191	191
192	192
193	193
194	194
195	195
196	196
197	197
198	198
199	199
200	200

## TABLE DES MATIÈRES

ont donc une valeur limitée, vu que les événements sur l'échiquier ne sont pas réglés par des règles rigides et sont pleins de contradictions. Dans une partie d'Échecs il arrive souvent tellement plus souvent que le niveau du jeu s'élève et que la théorie se développe que l'on rencontre des situations qui ne peuvent être comparées avec aucune position modèle, que l'on ne peut expliquer par aucune règle théorique, mais qui sont caractérisées par un caractère unique et singulier.

TABLE DES MATIÈRES

l'imagination créatrice. En dehors de la connaissance approfondie de la théorie des Échecs (que nous pouvons comparer avec l'importance de la stylistique pour un écrivain), il s'exprime dans une partie d'Échecs deux forces distinctes qui sont quelque chose que nous pourrions désigner à juste titre comme de l'instinct artistique. C'est elle qui aide le joueur à découvrir des possibilités cachées d'une position, à prévoir des combinaisons surprises et à se rendre compte de la portée de ses coups.

MATÉRIEL

INDEX DES PARTIES		Pages
93	Alekhine - Capablanca .....	193
58	Alekhine - Lasker .....	121
54	Alekhine - Rubinstein .....	113
6	Averbach - Fuchs .....	21
82	Bastrikov - Ragozine .....	171
89	Behting - Nimzovitch .....	184
84	Bisguier - Fuderer .....	174
52	Bogoljubov - Capablanca .....	110
45	Bogoljubov - Réti .....	96
63	Boleslavsky - Flohr .....	132
66	Bondarevsky - Mikenas .....	137
59	Botvinnik - Denker .....	125
42	Botvinnik - Donner .....	91
2	Botvinnik - Euwe .....	13
10	Botvinnik - Reshevsky .....	28
27	Capablanca - Lasker .....	65
90	Cohn E. - Duras .....	187
88	Czerniak - Pachman .....	182
19	Enevoldsen - Nimzovitch .....	52
73	Euwe - Alekhine .....	151
47	Euwe - Najdorf .....	100
80	Evans - Rossolimo .....	166
43	Filip - Euwe .....	92
33	Filip - Fichtl .....	75
35	Filip - Yezek .....	77
50	Fischer - Panno .....	107
28	Foltys - Podgorny .....	67
16	Forgacs - Tartacover .....	45
64	Fuderer - Milic .....	134
1	Furman - Cholmov .....	10
74	Furman - Lipnitzky .....	153

67	Geller - Kotov .....	141
69	Geller - Sokolsky .....	144
53	Geller - Unzicker .....	112
68	Gligoric - Rabar .....	143
51	Karpov - Kortchnoi .....	108
15	Karpov - Udenfeldt .....	41
11	Kérès - Euwe .....	30
71	Kérès - Unzicker .....	147
57	Kotov - Botvinnik .....	119
31	Kotov - Pachman .....	72
40	Lasker - Capablanca .....	88
5	Lasker - Yanovsky .....	18
92	Lasker - Salve .....	190
65	Lissizyne - Estrine .....	135
18	Maroczy - Süchting .....	49
79	Maroczy - Tartacover .....	162
61	Mieses - Maroczy .....	129
48	Mikenas - Chassine .....	102
94	Nechmetdinov - Tchistyakov .....	196
87	Nimzovitch - Bernstein .....	180
8	Nimzovitch - Capablanca .....	24
36	Pachman - Averbach .....	78
23	Pachman - Filip .....	57
25	Pachman - Ciric .....	61
49	Pachman - Louma .....	103
34	Pachman - Podgorny .....	76
32	Pachman - Ragozine .....	74
77	Pachman - Ujtelky .....	158
78	Panov - Simaguine .....	160
9	Perlis - Salve .....	27
14	Petrossian - Larsen .....	38
13	Petrossian - Pilnik .....	36
60	Petrossian - Taïmanov .....	126
4	Pilnik - Geller .....	16
39	Platonov - Petrossian .....	84
62	Podgorny - Stulik .....	130

37	Ragozine - Kotov .....	81
70	Reshevsky - Evans .....	146
17	Reshevsky - Najdorf .....	47
44	Reshevsky - Smyslov .....	94
75	Réti - Snosko-Borovsky .....	155
41	Richter E. - Paoli .....	89
85	Rubinstein - Yanovsky .....	177
86	Sämisch - Grünfeld .....	178
55	Schlechter - John .....	116
21	Schlechter - Pillsbury .....	55
29	Smyslov - Kérès .....	68
76	Smyslov - Trifunovic .....	156
26, 81	Spassky - Geller .....	63, 169
3	Spielmann - Colle .....	15
83	Spielmann - Kérès .....	173
72	Spielmann - Rubinstein .....	149
38	Stahlberg - Gligoric .....	82
91	Steinitz - Showalter .....	189
24	Steinitz - Tchigorine .....	59
7	Tal - Langeweg .....	22
20	Tarrasch - Charousek .....	54
56	Tartacover - Lasker .....	118
12	Tchigorine - Tarrasch .....	33
95	Thelen - Treybal Fr. .....	203
46	Thomas - Rubinstein .....	98
30	Trifunovic - Pirc .....	71
22	Vajda - Kotov .....	56

## EXTRAITS DE PARTIES

( le nombre indique le numéro du diagramme )

Alekhine - Nimzovitch	195
Benkö - Pachman	161
Bronstein - Kotov	3
Diez del Corral - Kortchnoï	157
Evans - Sherwin	100
Fuderer - Pachman	120
Ivkov - Fischer	65
Lasker - Capablanca	184
Morphy - N.N.	147
Nimzovitch - Alekhine	169
Nimzovitch - Leonhardt	185
Pachman - Doda	189, 190
Pachman - Hromadka	193
Panno - Pachman	188
Pillsbury - Lasker	29
Réti - Rubinstein	73
Rotlevy - Rubinstein	121, 122
Spassky - Petrossian	144
Tal - Jakobsen	17
Tarrasch - Lasker	182
Tarrasch - Walbrodt	78
Tylor - Lasker	194

## INDEX DES DÉBUTS

( le nombre indique le numéro de la partie )

LA SUPÉRIORITÉ AUXILIAIRE	
Partie Espagnole	2, 5, 8, 24, 40, 46, 67, 71, 80, 90, 92
Partie des quatre Cavaliers	72
Partie Italienne	45
Gambit Nordique	61
Partie Viennoise	9
Gambit du Roi	62
Défense Française	12, 16, 69, 83, 91, 94
Défense Sicilienne	4, 7, 15, 22, 26, 50, 51, 78, 84, 88
Défense Caro-Kann	63
Défense Alekhine	3
Gambit de la Dame	18, 27, 29-38, 41, 44, 53-55, 58-60, 64-66, 75, 81, 87, 93, 95
Défense Nimzovitch	1, 11, 23, 28, 57, 68, 74, 86
Défense Est-Indienne	6, 14, 17, 47, 49, 77
Défense Ouest-Indienne	85
Défense Grünfeld	73
Défense Indienne	19
Système Barcza	70
Début Réti	42
Système Colle-Zukertort	52
Défense Hollandaise	79
Partie Anglaise	10, 25, 43, 48, 56, 76, 82
Défense Pirc	20, 21, 39, 89
Défense Staunton	13

## LE STYLE INDIVIDUEL — LE JEU PSYCHOLOGIQUE

## LE JEU DES MAÎTRES — EN QUÊTE D'EXCEPTIONS

## INDEX DES PARTIES

## EXTRAITS DE PARTIES

## INDEX DES DÉBUTS

# TABLE DES MATIÈRES

( le nombre des pages est en italique )

	191	Partie Espagnole
Bonifazi - Pachman	191	Partie des quatre Cavaliers
Bronstein - Kotov	192	Partie Italienne
Diaz del Corral - Kuznetsov	193	Gambit Nordique
Evans - Shannon	194	Partie Viennoise
Fydenko - Pachman	195	Gambit du Roi
Yakov - Flechler	196	Défense Française
L. 4, 7, 15, 22, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70, 77, 84, 91, 98, 105, 112, 119, 126, 133, 140, 147, 154, 161, 168, 175, 182, 189, 196, 203, 210, 217, 224, 231, 238, 245, 252, 259, 266, 273, 280, 287, 294, 301, 308, 315, 322, 329, 336, 343, 350, 357, 364, 371, 378, 385, 392, 399, 406, 413, 420, 427, 434, 441, 448, 455, 462, 469, 476, 483, 490, 497, 504, 511, 518, 525, 532, 539, 546, 553, 560, 567, 574, 581, 588, 595, 602, 609, 616, 623, 630, 637, 644, 651, 658, 665, 672, 679, 686, 693, 700, 707, 714, 721, 728, 735, 742, 749, 756, 763, 770, 777, 784, 791, 798, 805, 812, 819, 826, 833, 840, 847, 854, 861, 868, 875, 882, 889, 896, 903, 910, 917, 924, 931, 938, 945, 952, 959, 966, 973, 980, 987, 994, 1001, 1008, 1015, 1022, 1029, 1036, 1043, 1050, 1057, 1064, 1071, 1078, 1085, 1092, 1099, 1106, 1113, 1120, 1127, 1134, 1141, 1148, 1155, 1162, 1169, 1176, 1183, 1190, 1197, 1204, 1211, 1218, 1225, 1232, 1239, 1246, 1253, 1260, 1267, 1274, 1281, 1288, 1295, 1302, 1309, 1316, 1323, 1330, 1337, 1344, 1351, 1358, 1365, 1372, 1379, 1386, 1393, 1400, 1407, 1414, 1421, 1428, 1435, 1442, 1449, 1456, 1463, 1470, 1477, 1484, 1491, 1498, 1505, 1512, 1519, 1526, 1533, 1540, 1547, 1554, 1561, 1568, 1575, 1582, 1589, 1596, 1603, 1610, 1617, 1624, 1631, 1638, 1645, 1652, 1659, 1666, 1673, 1680, 1687, 1694, 1701, 1708, 1715, 1722, 1729, 1736, 1743, 1750, 1757, 1764, 1771, 1778, 1785, 1792, 1799, 1806, 1813, 1820, 1827, 1834, 1841, 1848, 1855, 1862, 1869, 1876, 1883, 1890, 1897, 1904, 1911, 1918, 1925, 1932, 1939, 1946, 1953, 1960, 1967, 1974, 1981, 1988, 1995, 2002, 2009, 2016, 2023, 2030, 2037, 2044, 2051, 2058, 2065, 2072, 2079, 2086, 2093, 2100, 2107, 2114, 2121, 2128, 2135, 2142, 2149, 2156, 2163, 2170, 2177, 2184, 2191, 2198, 2205, 2212, 2219, 2226, 2233, 2240, 2247, 2254, 2261, 2268, 2275, 2282, 2289, 2296, 2303, 2310, 2317, 2324, 2331, 2338, 2345, 2352, 2359, 2366, 2373, 2380, 2387, 2394, 2401, 2408, 2415, 2422, 2429, 2436, 2443, 2450, 2457, 2464, 2471, 2478, 2485, 2492, 2499, 2506, 2513, 2520, 2527, 2534, 2541, 2548, 2555, 2562, 2569, 2576, 2583, 2590, 2597, 2604, 2611, 2618, 2625, 2632, 2639, 2646, 2653, 2660, 2667, 2674, 2681, 2688, 2695, 2702, 2709, 2716, 2723, 2730, 2737, 2744, 2751, 2758, 2765, 2772, 2779, 2786, 2793, 2800, 2807, 2814, 2821, 2828, 2835, 2842, 2849, 2856, 2863, 2870, 2877, 2884, 2891, 2898, 2905, 2912, 2919, 2926, 2933, 2940, 2947, 2954, 2961, 2968, 2975, 2982, 2989, 2996, 3003, 3010, 3017, 3024, 3031, 3038, 3045, 3052, 3059, 3066, 3073, 3080, 3087, 3094, 3101, 3108, 3115, 3122, 3129, 3136, 3143, 3150, 3157, 3164, 3171, 3178, 3185, 3192, 3199, 3206, 3213, 3220, 3227, 3234, 3241, 3248, 3255, 3262, 3269, 3276, 3283, 3290, 3297, 3304, 3311, 3318, 3325, 3332, 3339, 3346, 3353, 3360, 3367, 3374, 3381, 3388, 3395, 3402, 3409, 3416, 3423, 3430, 3437, 3444, 3451, 3458, 3465, 3472, 3479, 3486, 3493, 3500, 3507, 3514, 3521, 3528, 3535, 3542, 3549, 3556, 3563, 3570, 3577, 3584, 3591, 3598, 3605, 3612, 3619, 3626, 3633, 3640, 3647, 3654, 3661, 3668, 3675, 3682, 3689, 3696, 3703, 3710, 3717, 3724, 3731, 3738, 3745, 3752, 3759, 3766, 3773, 3780, 3787, 3794, 3801, 3808, 3815, 3822, 3829, 3836, 3843, 3850, 3857, 3864, 3871, 3878, 3885, 3892, 3899, 3906, 3913, 3920, 3927, 3934, 3941, 3948, 3955, 3962, 3969, 3976, 3983, 3990, 3997, 4004, 4011, 4018, 4025, 4032, 4039, 4046, 4053, 4060, 4067, 4074, 4081, 4088, 4095, 4102, 4109, 4116, 4123, 4130, 4137, 4144, 4151, 4158, 4165, 4172, 4179, 4186, 4193, 4200, 4207, 4214, 4221, 4228, 4235, 4242, 4249, 4256, 4263, 4270, 4277, 4284, 4291, 4298, 4305, 4312, 4319, 4326, 4333, 4340, 4347, 4354, 4361, 4368, 4375, 4382, 4389, 4396, 4403, 4410, 4417, 4424, 4431, 4438, 4445, 4452, 4459, 4466, 4473, 4480, 4487, 4494, 4501, 4508, 4515, 4522, 4529, 4536, 4543, 4550, 4557, 4564, 4571, 4578, 4585, 4592, 4599, 4606, 4613, 4620, 4627, 4634, 4641, 4648, 4655, 4662, 4669, 4676, 4683, 4690, 4697, 4704, 4711, 4718, 4725, 4732, 4739, 4746, 4753, 4760, 4767, 4774, 4781, 4788, 4795, 4802, 4809, 4816, 4823, 4830, 4837, 4844, 4851, 4858, 4865, 4872, 4879, 4886, 4893, 4900, 4907, 4914, 4921, 4928, 4935, 4942, 4949, 4956, 4963, 4970, 4977, 4984, 4991, 4998, 5005, 5012, 5019, 5026, 5033, 5040, 5047, 5054, 5061, 5068, 5075, 5082, 5089, 5096, 5103, 5110, 5117, 5124, 5131, 5138, 5145, 5152, 5159, 5166, 5173, 5180, 5187, 5194, 5201, 5208, 5215, 5222, 5229, 5236, 5243, 5250, 5257, 5264, 5271, 5278, 5285, 5292, 5299, 5306, 5313, 5320, 5327, 5334, 5341, 5348, 5355, 5362, 5369, 5376, 5383, 5390, 5397, 5404, 5411, 5418, 5425, 5432, 5439, 5446, 5453, 5460, 5467, 5474, 5481, 5488, 5495, 5502, 5509, 5516, 5523, 5530, 5537, 5544, 5551, 5558, 5565, 5572, 5579, 5586, 5593, 5600, 5607, 5614, 5621, 5628, 5635, 5642, 5649, 5656, 5663, 5670, 5677, 5684, 5691, 5698, 5705, 5712, 5719, 5726, 5733, 5740, 5747, 5754, 5761, 5768, 5775, 5782, 5789, 5796, 5803, 5810, 5817, 5824, 5831, 5838, 5845, 5852, 5859, 5866, 5873, 5880, 5887, 5894, 5901, 5908, 5915, 5922, 5929, 5936, 5943, 5950, 5957, 5964, 5971, 5978, 5985, 5992, 5999, 6006, 6013, 6020, 6027, 6034, 6041, 6048, 6055, 6062, 6069, 6076, 6083, 6090, 6097, 6104, 6111, 6118, 6125, 6132, 6139, 6146, 6153, 6160, 6167, 6174, 6181, 6188, 6195, 6202, 6209, 6216, 6223, 6230, 6237, 6244, 6251, 6258, 6265, 6272, 6279, 6286, 6293, 6300, 6307, 6314, 6321, 6328, 6335, 6342, 6349, 6356, 6363, 6370, 6377, 6384, 6391, 6398, 6405, 6412, 6419, 6426, 6433, 6440, 6447, 6454, 6461, 6468, 6475, 6482, 6489, 6496, 6503, 6510, 6517, 6524, 6531, 6538, 6545, 6552, 6559, 6566, 6573, 6580, 6587, 6594, 6601, 6608, 6615, 6622, 6629, 6636, 6643, 6650, 6657, 6664, 6671, 6678, 6685, 6692, 6699, 6706, 6713, 6720, 6727, 6734, 6741, 6748, 6755, 6762, 6769, 6776, 6783, 6790, 6797, 6804, 6811, 6818, 6825, 6832, 6839, 6846, 6853, 6860, 6867, 6874, 6881, 6888, 6895, 6902, 6909, 6916, 6923, 6930, 6937, 6944, 6951, 6958, 6965, 6972, 6979, 6986, 6993, 7000, 7007, 7014, 7021, 7028, 7035, 7042, 7049, 7056, 7063, 7070, 7077, 7084, 7091, 7098, 7105, 7112, 7119, 7126, 7133, 7140, 7147, 7154, 7161, 7168, 7175, 7182, 7189, 7196, 7203, 7210, 7217, 7224, 7231, 7238, 7245, 7252, 7259, 7266, 7273, 7280, 7287, 7294, 7301, 7308, 7315, 7322, 7329, 7336, 7343, 7350, 7357, 7364, 7371, 7378, 7385, 7392, 7399, 7406, 7413, 7420, 7427, 7434, 7441, 7448, 7455, 7462, 7469, 7476, 7483, 7490, 7497, 7504, 7511, 7518, 7525, 7532, 7539, 7546, 7553, 7560, 7567, 7574, 7581, 7588, 7595, 7602, 7609, 7616, 7623, 7630, 7637, 7644, 7651, 7658, 7665, 7672, 7679, 7686, 7693, 7700, 7707, 7714, 7721, 7728, 7735, 7742, 7749, 7756, 7763, 7770, 7777, 7784, 7791, 7798, 7805, 7812, 7819, 7826, 7833, 7840, 7847, 7854, 7861, 7868, 7875, 7882, 7889, 7896, 7903, 7910, 7917, 7924, 7931, 7938, 7945, 7952, 7959, 7966, 7973, 7980, 7987, 7994, 8001, 8008, 8015, 8022, 8029, 8036, 8043, 8050, 8057, 8064, 8071, 8078, 8085, 8092, 8099, 8106, 8113, 8120, 8127, 8134, 8141, 8148, 8155, 8162, 8169, 8176, 8183, 8190, 8197, 8204, 8211, 8218, 8225, 8232, 8239, 8246, 8253, 8260, 8267, 8274, 8281, 8288, 8295, 8302, 8309, 8316, 8323, 8330, 8337, 8344, 8351, 8358, 8365, 8372, 8379, 8386, 8393, 8400, 8407, 8414, 8421, 8428, 8435, 8442, 8449, 8456, 8463, 8470, 8477, 8484, 8491, 8498, 8505, 8512, 8519, 8526, 8533, 8540, 8547, 8554, 8561, 8568, 8575, 8582, 8589, 8596, 8603, 8610, 8617, 8624, 8631, 8638, 8645, 8652, 8659, 8666, 8673, 8680, 8687, 8694, 8701, 8708, 8715, 8722, 8729, 8736, 8743, 8750, 8757, 8764, 8771, 8778, 8785, 8792, 8799, 8806, 8813, 8820, 8827, 8834, 8841, 8848, 8855, 8862, 8869, 8876, 8883, 8890, 8897, 8904, 8911, 8918, 8925, 8932, 8939, 8946, 8953, 8960, 8967, 8974, 8981, 8988, 8995, 9002, 9009, 9016, 9023, 9030, 9037, 9044, 9051, 9058, 9065, 9072, 9079, 9086, 9093, 9100, 9107, 9114, 9121, 9128, 9135, 9142, 9149, 9156, 9163, 9170, 9177, 9184, 9191, 9198, 9205, 9212, 9219, 9226, 9233, 9240, 9247, 9254, 9261, 9268, 9275, 9282, 9289, 9296, 9303, 9310, 9317, 9324, 9331, 9338, 9345, 9352, 9359, 9366, 9373, 9380, 9387, 9394, 9401, 9408, 9415, 9422, 9429, 9436, 9443, 9450, 9457, 9464, 9471, 9478, 9485, 9492, 9499, 9506, 9513, 9520, 9527, 9534, 9541, 9548, 9555, 9562, 9569, 9576, 9583, 9590, 9597, 9604, 9611, 9618, 9625, 9632, 9639, 9646, 9653, 9660, 9667, 9674, 9681, 9688, 9695, 9702, 9709, 9716, 9723, 9730, 9737, 9744, 9751, 9758, 9765, 9772, 9779, 9786, 9793, 9800, 9807, 9814, 9821, 9828, 9835, 9842, 9849, 9856, 9863, 9870, 9877, 9884, 9891, 9898, 9905, 9912, 9919, 9926, 9933, 9940, 9947, 9954, 9961, 9968, 9975, 9982, 9989, 9996, 10003, 10010, 10017, 10024, 10031, 10038, 10045, 10052, 10059, 10066, 10073, 10080, 10087, 10094, 10101, 10108, 10115, 10122, 10129, 10136, 10143, 10150, 10157, 10164, 10171, 10178, 10185, 10192, 10199, 10206, 10213, 10220, 10227, 10234, 10241, 10248, 10255, 10262, 10269, 10276, 10283, 10290, 10297, 10304, 10311, 10318, 10325, 10332, 10339, 10346, 10353, 10360, 10367, 10374, 10381, 10388, 10395, 10402, 10409, 10416, 10423, 10430, 10437, 10444, 10451, 10458, 10465, 10472, 10479, 10486, 10493, 10500, 10507, 10514, 10521, 10528, 10535, 10542, 10549, 10556, 10563, 10570, 10577, 10584, 10591, 10598, 10605, 10612, 10619, 10626, 10633, 10640, 10647, 10654, 10661, 10668, 10675, 10682, 10689, 10696, 10703, 10710, 10717, 10724, 10731, 10738, 10745, 10752, 10759, 10766, 10773, 10780, 10787, 10794, 10801, 10808, 10815, 10822, 10829, 10836, 10843, 10850, 10857, 10864, 10871, 10878, 10885, 10892, 10899, 10906, 10913, 10920, 10927, 10934, 10941, 10948, 10955, 10962, 10969, 10976, 10983, 10990, 10997, 11004, 11011, 11018, 11025, 11032, 11039, 11046, 11053, 11060, 11067, 11074, 11081, 11088, 11095, 11102, 11109, 11116, 11123, 11130, 11137, 11144, 11151, 11158, 11165, 11172, 11179, 11186, 11193, 11200, 11207, 11214, 11221, 11228, 11235, 11242, 11249, 11256, 11263, 11270, 11277, 11284, 11291, 11298, 11305, 11312, 11319, 11326, 11333, 11340, 11347, 11354, 11361, 11368, 11375, 11382, 11389, 11396, 11403, 11410, 11417, 11424, 11431, 11438, 11445, 11452, 11459, 11466, 11473, 11480, 11487, 11494, 11501, 11508, 11515, 11522, 11529, 11536, 11543, 11550, 11557, 11564, 11571, 11578, 11585, 11592, 11599, 11606, 11613, 11620, 11627, 11634, 11641, 11648, 11655, 11662, 11669, 11676, 11683, 11690, 11697, 11704, 11711, 11718, 11725, 11732, 11739, 11746, 11753, 11760, 11767, 11774, 11781, 11788, 11795, 11802, 11809, 11816, 11823, 11830, 11837, 11844, 11851, 11858, 11865, 11872, 11879, 11886, 11893, 11900, 11907, 11914, 11921, 11928, 11935, 11942, 11949, 11956, 11963, 11970, 11977, 11984, 11991, 11998, 12005, 12012, 12019, 12026, 12033, 12040, 12047, 12054, 12061, 12068, 12075, 12082, 12089, 12096, 12103, 12110, 12117, 12124, 12131, 12138, 12145, 12152, 12159, 12166, 12173, 12180, 12187, 12194, 12201, 12208, 12215, 12222, 12229, 12236, 12243, 12250, 12257, 12264, 12271, 12278, 12285, 12292, 12299, 12306, 12313, 12320, 12327, 12334, 12341, 12348, 12355, 12362, 12369, 12376, 12383, 12390, 12397, 12404, 12411, 12418, 12425, 12432, 12439, 12446, 12453, 12460, 12467, 12474, 12481, 12488, 12495, 12502, 12509, 12516, 12523, 12530, 12537, 12544, 12551, 12558, 12565, 12572, 12579, 12586, 12593, 12600, 12607, 12614, 12621, 12628, 12635, 12642, 12649, 12656, 12663, 12670, 12677, 12684, 12691, 12698, 12705, 12712, 12719, 12726, 12733, 12740, 12747, 12754, 12761, 12768, 12775, 12782, 12789, 12796, 12803, 12810, 12817, 12824, 12831, 12838, 12845, 12852, 12859, 12866, 12873, 12880, 12887, 12894, 12901, 12908, 12915, 12922, 12929, 12936, 12943, 12950, 12957, 12964, 12971, 12978, 12985, 12992, 12999, 13006, 13013, 13020, 13027, 13034, 13041, 13048, 13055, 13062, 13069, 13076, 13083, 13090, 13097, 13104, 13111, 13118, 13125, 13132, 13139, 13146, 13153, 13160, 13167, 13174, 13181, 13188, 13195, 13202, 13209, 13216, 13223, 13230, 13237, 13244, 13251, 13258, 13265, 13272, 13279, 13286, 13293, 13300, 13307, 13314, 13321, 13328, 13335, 13342, 13349, 13356, 13363, 13370, 13377, 13384, 13391, 13398, 13405, 13412, 13419, 13426, 13433, 13440, 13447, 13454, 13461, 13468, 13475, 13		

TABIE DES MATIÈRES

7 ..... LA SUPERIORITE AUX ABLES

7 ..... I. La maîtrise de ligne à l'alle

21 ..... II. La concentration de lignes à l'alle

28 ..... III. La supériorité d'attaque à l'alle

43 ..... IV. La chaîne de ligne bloquée

82 ..... V. L'attaque à l'alle et le centre

88 ..... L'ATTAGUE DE MINORITE

70 ..... I. Le combat pour le domin

77 ..... II. La poussée ... 27-28

80 ..... III. La mobilisation de la force ... 28-29

87 ..... LES POINTS STRATEGIQUES

87 ..... I. Les lignes en position

97 ..... II. Les points avancés

108 ..... III. Les points faibles de la chaîne de ligne

133 ..... ELEMENTS DE JEU DYNAMIQUES

133 ..... I. L'avance de développement

138 ..... II. Le gain de temps en échange de matériel

150 ..... III. La collaboration entre lignes et pions

155 ..... IV. Le sacrifice positionnel

168 ..... LES METHODES DE COMBAT

168 ..... I. Attaque et défense

173 ..... II. La garde des menaces tactiques

177 ..... III. La contre-attaque

178 ..... IV. La défense préventive

187 ..... V. Le jeu de l'ouverture

192 ..... VI. La réalisation technique de la supériorité

199 ..... LE STYLE INDIVIDUEL - LE JEU PSYCHOLOGIQUE

200 ..... LE JEU DES MAÎTRES EN QUÊTE D'EXCEPTIONS

217 ..... INDEX DES PARTIES

228 ..... EXTRAITS DE PARTIES

234 ..... INDEX DES DEBUTS



Aubin Imprimeur

LIGUGÉ, POITIERS

ISBN 2-246-30761-9

ISSN 0763-5982

Achévé d'imprimer en octobre 1989  
 N° d'édition 8058 / N° d'impression L 33245  
 Dépôt légal, octobre 1989  
 Imprimé en France

Poursuivant son étude remarquable de la stratégie moderne aux échecs, Ludek Pachman propose dans ce dernier volume l'étude de la *supériorité sur les ailes*, l'analyse *des points stratégiques et des éléments dynamiques*.

Enfin, pour clore cette formidable entreprise, il brosse un tableau des méthodes pour conduire le combat, envisage *les styles individuels et les approches psychologiques* et consacre un ultime chapitre à la stratégie appliquée *au jeu contre l'ordinateur*.

Cet ouvrage, comme les précédents, est illustré de parties pratiques, parfois limitées à des positions, le plus souvent complètes.

#### Déjà parus dans la collection

- |   |  |
|---|--|
| Gedeon Barcza, László Alföldy<br>et Jenő Kapu | Les champions du monde<br>de Morphy à Alekhine. Tome 1<br>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   |
| Nikolaï Kroguious                             | La Psychologie au jeu d'échecs   |
| Edward Lasker                                 | Les Echecs   |
| Jacques Le Monnier                            | La Défense PIRC en 60 parties  |
| David Levy et Kevin J.O'Connell               | Comment jouer la défense sicilienne  |
| David Levy et Raymond Keene                   | Répertoire des ouvertures pour le joueur d'attaque                                       |
| 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  |
| Edmar Mednis                                  | Comment bien jouer l'ouverture   |
| 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 Teyssov                                 | Championnat du monde : Séville 1987  |

