

Échecs Gagnants



# Tactiques

gagnantes aux échecs

Yasser Seirawan  
Grand Maître International

Recommandé par la FFE

EDITIONS  
**POLE**



Collection **Échecs Gagnants**



# Tactiques

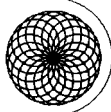
## gagnantes aux échecs

**Yasser Seirawan**

Grand Maître International

Traduit de l'anglais  
par Frank Lohéac-Ammoun

EDITIONS  
**POLE**



*Recommandé par la FFE*

# Collection Échecs Gagnants

Yasser Seirawan

*recommandée par la FFE*

Stratégies gagnantes aux échecs

Tactiques gagnantes aux échecs



Copyright © 2003 Yasser Seirawan

Edition originale : © Everymann Chess - Gloucester Publishers plc, Northburgh House, London

Traduction française © Éditions POLE - Paris novembre 2008

Imprimé en France par Laballery – 58502 Clamecy.

Toute représentation, traduction, adaptation, publication ou reproduction, même partielle, par tous procédés et sur tous supports, en tous pays, faite sans autorisation préalable, est illicite et exposerait le contrevenant à des poursuites judiciaires. Référence : loi du 11 mars 1957.

ISBN : 9782848840901



# SOMMAIRE



INTRODUCTION		5
<b>1ère PARTIE</b>	<b>Tactique et Combinaisons</b>	
CHAPITRE 1	Définitions	11
CHAPITRE 2	L'Attaque Double	16
CHAPITRE 3	Le Clouage	42
CHAPITRE 4	L'Enfilade	53
CHAPITRE 5	Combinaisons et Tactiques contre le Roi	56
CHAPITRE 6	La Déviation	76
CHAPITRE 7	Batteries sur une Colonne ou une Diagonale Ouverte	83
CHAPITRE 8	La Force des Pions	94
CHAPITRE 9	L'Attraction	103
CHAPITRE 10	Le Sacrifice de Dégagement	110
CHAPITRE 11	Rayons X et Moulinet	116
CHAPITRE 12	Le Coup Intermédiaire	122
CHAPITRE 13	Les Autres Cas de Nullité	125

<b>2ème PARTIE</b>	<b>Les Grands Tacticiens et leurs Parties</b>	
CHAPITRE 14	Adolf Anderssen (1818–1879)	141
CHAPITRE 15	Paul Morphy (1837–1884)	150
CHAPITRE 16	Rudolf Spielmann (1883–1942)	156
CHAPITRE 17	Frank Marshall (1877–1944)	162
CHAPITRE 18	Alexandre Alekhine (1892–1946)	168
CHAPITRE 19	Mikhail Tal (1936–1992)	177
CHAPITRE 20	Garry Kasparov (1963–)	186
<b>3ème PARTIE</b>	<b>Autres Tests et Solutions</b>	
CHAPITRE 21	Tactiques de Base	199
CHAPITRE 22	Combinaisons Avancées	202
CHAPITRE 23	Les Combinaisons de Pros	205
CHAPITRE 24	Solutions des Tests de la 1ère Partie	208
CHAPITRE 25	Solutions des Tests de la 3ème Partie	228
GLOSSAIRE		240
INDEX		251

---



# INTRODUCTION



J'ai déjà traité l'histoire des échecs, les règles du jeu et les stratégies de base dans un livre baptisé *Play Winning Chess*. Enseigner les échecs à des débutants exige de la créativité, et l'on peut y parvenir par de multiples voies. Certains auteurs expliquent les règles et la marche des pièces avant de prendre des exemples parmi les meilleures parties d'échecs jouées – et notamment les leurs ! D'autres mettent l'accent sur la façon de jouer les diverses ouvertures et sur l'art de mater. Si toutes ces méthodes facilitent la compréhension des bases, certaines touchent au but plus rapidement que d'autres.

Dans *Play Winning Chess*, j'ai choisi la voie la plus directe. J'ai séparé le jeu d'échecs en ses quatre constituants – matériel, temps, espace, structure de pions – et montré comment ces éléments se combinaient pour produire les principes du jeu – principes que j'ai déduits de l'étude de milliers de parties de maîtres. Bien assimiler ces quatre éléments aide à comprendre les coups de maîtres, ainsi qu'à formuler un plan d'action dans ses propres parties.

Les bases une fois acquises, il convient d'aborder le niveau suivant : le monde de la tactique. Après seulement vous pourrez vraiment apprécier les merveilleuses combinaisons que la maîtrise tactique permet de créer. Si apprendre les échecs à des débutants demande de la créativité, enseigner la tactique consiste à transmettre un savoir classique. Le professeur peut organiser son enseignement de diverses manières, mais le savoir reste le même. Tactiques Gagnantes aux

## INTRODUCTION

Échecs ne vous apportera rien de nouveau par rapport à ce que le monde des échecs connaît déjà. Toutefois je sais que l'assimilation de ces concepts peut être ardue.

Parmi les ouvrages enseignant le jeu combinatoire, peu expliquent la tactique et les combinaisons de façon didactique. Les rares exceptions visent généralement les joueurs avancés, ce qui rend l'étude de ce sujet difficile pour des amateurs moins expérimentés. Dans ce livre, j'ai divisé la tactique en thèmes que j'illustre et explique de façon approfondie. Chaque chapitre débute par une présentation des formes basiques du thème et progresse vers des exemples de plus en plus complexes. Cette technique d'enseignement permet un apprentissage aisé aux premiers niveaux, mais permet de se perfectionner jusqu'au stade de la maîtrise. Mon but consiste à éclairer aussi bien les débutants que les joueurs de compétition !

Enseigner pour un éventail de force aussi large présente aussi des désavantages. À titre d'exemple, je ne peux perdre de temps à expliquer certains termes échiqués qu'il me faut employer, ce qui fait que les débutants auront un peu plus de mal ici que dans mon premier ouvrage. Je suppose aussi que vous disposez d'un bagage échiquéen de base. Vous devez notamment savoir ou connaître :

- Comment les pièces se déplacent
- Les règles du jeu
- Comment lire et écrire la notation algébrique aux échecs
- Comment compter les forces (la valeur des pièces)
- La terminologie échiquéenne de base
- Les quatre éléments des échecs ainsi que leurs principes associés, tels que je les ai expliqués dans *Play Winning Chess*.

J'ai prévu un glossaire pour les joueurs de plus bas niveau qui pourraient avoir du mal à saisir les termes échiqués utilisés dans cet ouvrage. Je vous conseille de ne laisser passer aucun terme qui vous serait peu familier. Vérifiez sa signification, prenez du temps à bien le comprendre et vous profiterez de ce livre au mieux. Un petit mot pour terminer : les choses n'ont pas beaucoup bougé dans le monde des échecs depuis que j'ai écrit *Play Winning Chess* il y a un an. On

---

trouve des joueurs d'échecs de toute couleur, forme et taille... mais ils sont massivement du sexe masculin. Dans ce livre, je continue donc à me référer au joueur d'échec en tant que « il ». Espérons que la situation change un jour. À tous ceux qui aspirent à devenir joueur d'échecs, je recommande chaudement d'étudier le matériel contenu dans ces pages de façon détaillée. Après tout, même s'il est plaisant d'admirer les combinaisons artistiques que nous ont légués les grands joueurs d'échecs, il est encore plus gratifiant de les créer soi-même ! Et j'espère que ce livre vous offrira cette satisfaction.

Vous passerez peut-être de longues heures solitaires à étudier la tactique et les combinaisons, penché sur votre échiquier. Quand vous serez prêt, je vous conseille de sortir et de mesurer votre adresse à celle d'autres joueurs d'échecs enthousiastes. Lire ce livre ne vous garantit pas de gagner, mais peut être le point de départ de votre ascension en championnat.

Les échecs sont un sport très bien organisé. De fait, peu de sports disposent d'un aussi large réseau international de joueurs. Clubs locaux, fédérations régionales ou nationales organisent des championnats de club, de région et de niveau national. Le système de notation, 1 point pour une victoire, 1/2 point pour une nullité et 0 point pour une défaite, permet aux participants d'obtenir un jour, si leurs capacités s'y prêtent, le statut de Maître, de Maître International ou de Grand Maître International.

Les 170 fédérations nationales, y compris la Fédération d'échecs U.S., appartiennent à la Fédération Internationale des Échecs (F.I.D.E.), qui organise les Championnats du Monde. Ces derniers se disputent avec, à la clé, des millions de dollars à se partager entre le gagnant et le prétendant !

Rejoignez donc votre club local, participez à des tournois, gagnez-les et, qui sait, remportez un championnat. Bonne chasse !

Yasser Seirawan  
Seattle, Washington





# PREMIÈRE PARTIE



## Tactique et combinaisons

Nous voici au coeur de l'ouvrage. Je vais d'abord définir ce que sont la tactique et les combinaisons, avant d'expliquer chaque thème tactique dans des chapitres séparés, à l'aide d'exemples. La plupart des positions sont assez simples, mais parfois des exercices plus difficiles montrent que l'association de plusieurs motifs tactiques de base peut produire des résultats extraordinaires.

Si un exemple vous paraît peu clair, revenez-y plusieurs fois. Toujours perplexe ? Révissez la section entière, encore et toujours, jusqu'à ce que vos doigts ne parviennent plus à tourner les pages, que vos yeux fatigués ne perçoivent les contours de l'échiquier que dans un brouillard et que vous désiriez ne jamais vous être intéressé aux échecs (dois-je abandonner les échecs pour devenir sergent ?!).



---



## CHAPITRE 1



# Définitions

Les définitions, je le sais, sont ennuyeuses et vous avez peut-être envie de sauter ce CHAPITRE pour vous rendre immédiatement aux pages où l'on trouve des parties sanglantes. Patience. On examinera très bientôt ces rencontres, dont certaines sont magnifiques. Mais avant de plonger dans le monde de la tactique et de la combinaison, commençons par préciser ces termes qui, curieusement, semblent parfois confus aux gens. Qu'est-ce que la tactique et la combinaison, et qu'est-ce qui les différencie ? De fait, il est beaucoup plus difficile de définir ces termes usuels de façon satisfaisante qu'on ne le croirait.

### **La Tactique**

Les échecs sont un jeu de stratégie où deux adversaires mesurent leur intelligence en mobilisant leurs pièces et en échafaudant des plans basés sur des éléments tels que la force (la valeur numérique des pièces), le temps (l'efficacité du développement des pièces), l'espace (le territoire contrôlé par chaque camp) et la structure de pions. Les bons joueurs aiment choisir une stratégie et la poursuivre jusqu'à sa conclusion logique. Ces plans sont hélas souvent mis à mal par un facteur de hasard nommé tactique.

La tactique sert à la fois à appuyer votre propre stratégie et à contrer celle de votre adversaire. Elle parvient à s'opposer à des plans stratégiques généraux en permettant de modifier radicalement toute situation de façon avantageuse. Nous arrivons donc à la définition de la tactique :

*La tactique permet de profiter d'opportunités à court terme grâce à diverses manœuvres.*

Supposons par exemple que votre voisin vous invite à dîner pour jouer aux échecs. Vous faites honneur à l'excellent banquet puis commencez la partie, force libations à l'appui. Vient le moment critique. Vous ne voulez perdre en aucun cas. Votre stratégie consiste à contrôler le centre pour préparer une attaque irrésistible contre son Roi. Qui peut trouver à redire à ce plan ? Cependant, en plein milieu de son exécution, votre adversaire vous place soudainement une fourchette de Cavalier et confisque l'une de vos Tours. C'en est fini de votre partie, qui est maintenant en ruines. Une stratégie brillante mise à mal par une simple fourchette de Cavalier : d'où vient l'erreur ? Vous avez succombé à la tactique et, visiblement, avez encore beaucoup de choses à apprendre.

Inversement, la tactique peut venir à votre secours. Elle peut servir de système d'alerte avancé, empêchant votre adversaire d'interférer avec vos plans par des pièges. Plus vous avancerez dans cet ouvrage, plus vous réaliserez que la tactique est le chien de garde de la stratégie. En contrôlant les possibilités tactiques, vous vous défendez contre les agissements tactiques de votre adversaire et le forcez à suivre la route stratégique que vous souhaitez le voir prendre.

### **Les Combinaisons**

La littérature échiquéenne classique montre que la définition d'une combinaison varie beaucoup selon les joueurs. Le Champion du Monde Emmanuel Lasker, qui a dominé les échecs durant 27 ans (le plus long règne de l'histoire !) sait certainement ce qu'est une combinaison. Voyons ce qu'il dit à ce sujet : « Dans les rares cas où les joueurs peuvent trouver une variante, ou une série de variantes, menant de façon forcée à un avantage, toutes ces variantes et leurs liens logiques, leur structure, sont désignées par le terme de combinaison ».

Cette définition soulève plusieurs problèmes. Elle est tout d'abord exprimée dans un style lourd qui ne facilite pas sa compréhension. Ensuite Lasker considère que les combinaisons sont rares, ce qui n'est pas le cas. On en trouve dans la majorité des parties de maîtres, parfois jouées, souvent sous forme de variantes (masquées derrière les coups actuellement joués). En outre Lasker oublie de mentionner que toutes les combinaisons comportent un sacrifice. Enfin, et c'est sans doute le plus important, il prétend que les combinaisons mènent « de manière forcée à une issue favorable », sans considérer qu'une combinaison puisse rater et conduire à la perte de la partie. Que dire d'une situation où, avec un clair avantage, vous vous laissez tenter par une magnifique idée de combinaison mais, après une défense parfaite de l'adversaire, voyez votre avantage s'envoler et n'obtenez que l'égalité la plus parfaite ? Une combinaison douteuse perd-elle sa qualité de combinaison sous prétexte qu'elle présente une faille ? Certainement pas !

Cet apparent refus à accepter les combinaisons incorrectes entache également la définition, par ailleurs excellente, de l'ex-Champion du Monde Mikhail Botvinnik :

« Une combinaison est une manoeuvre forcée, associée à un sacrifice et résultant dans le gain d'un avantage objectif en faveur du camp qui en est l'initiateur ».

Notez l'utilisation par Botvinnik du mot sacrifice. Il dit qu'une série de coups forcés et un sacrifice sont simultanément nécessaires pour créer une combinaison. Cette définition est facile à lire comme à comprendre mais pêche par ses derniers mots, « le gain d'un avantage objectif ».

M'appuyant sur les efforts de ces grands hommes, j'offre une définition plus simple :

*Une combinaison est un sacrifice combiné à une série de coups forcés, pour exploiter les particularités d'une position dans l'espoir d'aboutir à un résultat précis.*

Nous avons donc défini la bête, mais cette définition facilite-t-elle la découverte d'une combinaison ? Nullement ! Pour développer sa sensibilité aux combinaisons, il faut diviser ces dernières en divers éléments avec lesquels on pourra se familiariser. J'en discuterai chaque forme en détail dans les chapitres suivants.

### **Reconnaître la tactique et les combinaisons**

Deux auteurs, le Grand Maître Yuri Averbakh et le Maître International Jeremy Silman, ont beaucoup écrit sur la tactique et les combinaisons. Deux livres en particulier, « Tactics for the Advanced Player » d'Averbakh (Sportverlag Berlin, 1986) ainsi que « How to Reassess Your Chess » de Silman (Davenport : Thinkers Press, 1986), proposent d'utiles raccourcis facilitant la reconnaissance des situations où l'on peut utiliser la tactique et les combinaisons. Examinons certaines des théories de ces auteurs.

### **Les règles d'identification d'Averbakh**

Averbakh considère que pratiquement toutes les combinaisons sont basées d'une façon ou d'une autre sur une attaque double :

Si nous prenons le terme « attaque double » dans un sens plus large que celui retenu jusqu'ici par les théoriciens, en l'occurrence pas seulement l'attaque simultanée de deux pièces mais plutôt la création simultanée d'attaques et de menaces, on note que l'attaque double constitue sous une forme ou une autre la base de la plupart des opérations tactiques.

Je n'ai pas voulu me ranger à cette idée simplifiée tout d'abord, mais plus j'y réfléchissais plus la théorie d'Averbakh me semblait sensée. L'attaque double est extraordinairement importante, et je vous recommande de consacrer tout le temps requis à l'étude des exemples d'attaque double du CHAPITRE deux. En poursuivant votre lecture, une fois ce matériel maîtrisé, vous verrez que les combinaisons des chapitres plus avancés comprennent aussi des attaques doubles, semblant confirmer ainsi la théorie d'Averbakh.

### **Les règles d'identification de Silman**

Selon Silman, les combinaisons ne peuvent exister sans la présence d'une ou plusieurs des conditions suivantes :

- Une protection royale affaiblie (ou détruite). Quand un Roi manque d'une bonne protection par pions, de défenseurs, ou que sa position est affaiblie, il y a probablement une combinaison sous roche.

## CHAPITRE 1 : DÉFINITIONS

---

- Un Roi sans case de fuite. Quand un Roi est en position de pat, toute combinaison capable de donner échec peut conduire au mat.
- Des pièces (pas des pions) sans défense. Toute pièce non protégée peut être victime d'une attaque double ou d'une fourchette.
- Une ou plusieurs pièces insuffisamment défendues. Une telle pièce semble en sûreté, mais une soudaine attaque double peut la mettre en danger à cause de l'apparition d'un attaquant supplémentaire.

Si vous notez un ou plusieurs de ces facteurs sur l'échiquier, Silman prétend que vous devez chercher une combinaison. En revanche, si aucun de ces facteurs n'est présent, il est douteux qu'une combinaison existe.

Bien, on en a terminé avec les définitions. Ce n'était pas si terrible, non ? Maintenant vous devez vous entraîner à découvrir les combinaisons. Comment ? Apprenez les tactiques enseignées dans ce livre, parvenez à une bonne connaissance du thème de l'attaque double, et pratiquez les règles d'identification de Silman. Vous deviendrez alors un redoutable adversaire !



## CHAPITRE 2

# L'Attaque Double

L'attaque double, comme son nom le suggère, est une attaque simultanée contre deux éléments, pièces ou pions. Les débutants s'aperçoivent vite qu'il est facile de parer, de diverses façons, une menace simple contre une seule pièce ou pion adverse. L'attaque simultanée de deux pièces ou pions constitue donc un meilleur choix, l'adversaire ne pouvant le plus souvent défendre qu'une seule des deux cibles. Une part non négligeable du jeu tactique procède de ce type d'attaque.

Certains experts affirment qu'une attaque double doit impliquer deux pièces différentes, mais les fourchettes (l'attaque de deux pièces et pions grâce à une seule pièce ou pion) sont également des attaques doubles à mon sens. Dans ce chapitre, nous étudierons trois types d'attaques doubles :

- Les attaques à la découverte
- Les fourchettes
- Les attaques par pion

L'attaque double appartient à la tactique, et n'a pas rang de combinaison pour deux raisons : une attaque double peut tout d'abord s'effectuer en un seul coup

et non en une série de coups, en outre elle n'implique pas nécessairement de sacrifice. Beaucoup d'autres thèmes qui exploitent l'attaque double seront étudiés dans des chapitres ultérieurs. Nous examinons ici l'attaque double sous ses formes les plus pures.

### L'attaque à la découverte

Une attaque à la découverte est une sorte d'embuscade. En voici une définition large :

Il s'agit d'une Dame, d'une Tour ou d'un Fou à l'affût, prêts à attaquer dès qu'une autre pièce ou pion de leur propre couleur leur libère la voie.

Voyons quelques exemples.

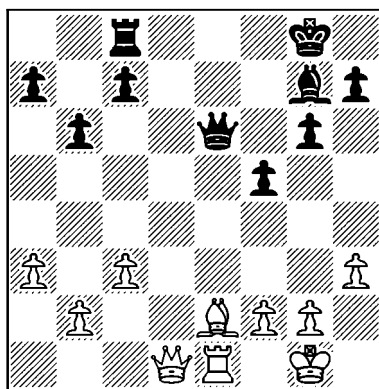


DIAGRAMME 1. Trait aux Blancs

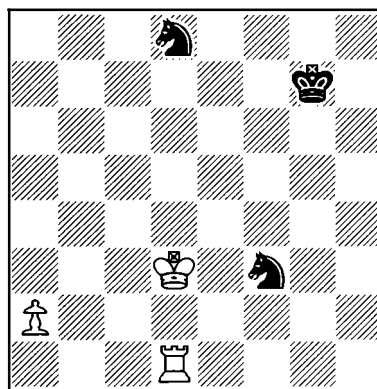


DIAGRAMME 2. Trait aux Blancs

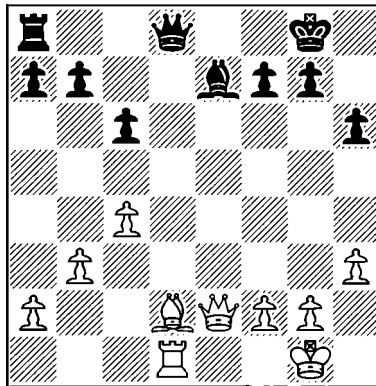
Le diagramme 1 illustre un exemple simple d'attaque à la découverte. Les Blancs, en déplaçant leur Fou, créent une attaque de ce type sur la Dame noire grâce à leur Tour située en e1. Toutefois des coups tels que 1. Fd3 ou 1. Ff3 ne donnent rien, les Noirs repliant tranquillement leur Dame en d6 ou f6. Mais l'attaque à la découverte montre ici toute sa force : en jouant **1. Fa6!**, les Blancs libèrent une attaque à la découverte contre la Dame noire et attaquent la Tour c8, menaçant simultanément deux pièces d'un coup.

Ce principe une fois bien compris grâce à cet exemple, modifier un peu la posi-

tion est instructif afin de voir comment le changement affecte le résultat. Au diagramme 1, le fait de reculer le pion noir de b6 en b7 change-t-il la situation ? Et que se passe-t-il si la Tour noire est située en a8 au lieu de c8 ?

Au diagramme 2, les Noirs ont deux Cavaliers (6 points) contre Tour et pion (6 points) et semblent bien se porter. Hélas, aucun des deux Cavaliers n'est protégé (souvenez-vous des règles d'identification de Silman, au CHAPITRE un). Les Blancs créent une attaque à la découverte par **1.Re3!**. Soudain la Tour menace le Cavalier noir en d8 tandis que le Roi blanc attaque le Cavalier f3. Les Noirs, à leur grand dam, doivent se séparer d'un Cavalier.

Au diagramme 3 comme au diagramme 1, les Blancs initient une attaque à la découverte sur la Dame noire en déplaçant leur Fou.



**DIAGRAMME 3. Trait aux Blancs**

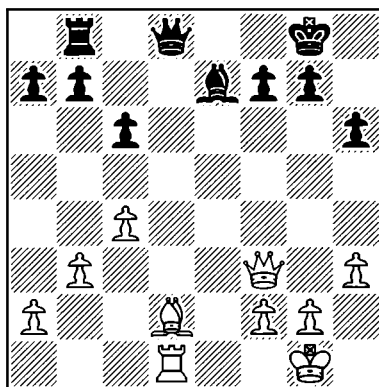
Des coups tranquilles tels que 1.Fe3 ou 1.Fc3 ne tirent aucun parti de la situation (pas d'attaque double !), les Noirs reculant calmement leur Dame par 1...De8 ou 1...Df8. En revanche les Blancs peuvent attaquer à la fois la Dame et le Fou e7 par le coup surprise **1.Fg5!** (1.Fb4! revient au même). Un tel coup est normalement impossible car le Fou est en prise à la fois par le pion h6 et le Fou e7, mais il est bon ici parce qu'il démasque une attaque de la Tour sur la Dame adverse. Après **1.Fg5!**, les Noirs sont confrontés à un choix difficile. Ils peuvent retirer leur Dame par 1...De8, mais la pointe du coup **1.Fg5** devient apparente :

## CHAPITRE 2 : L'ATTAQUE DOUBLE

---

les Blancs attaquent le Fou e7 à la fois avec leur Dame et leur Fou alors que les Noirs ne défendent cette pièce qu'avec leur Dame. Le simple 2.Fxe7 permet alors aux Blancs d'empocher une pièce gratis (un gain de 3 points). Bien que la plupart des joueurs aient horreur de se séparer de leur Dame, les Noirs ont un bien meilleur coup : **1...Fg5! 2.Txd8+ Txd8**. Il est vrai que les Noirs perdent leur Dame (9 points), mais ils reçoivent en retour une Tour et un Fou (pour un total de 8 points). Ils ne perdent qu'un point et peuvent encore se défendre vigoureusement.

Il existe une autre possibilité dans la position (souvenez-vous toujours de l'avis du grand Emmanuel Lasker : « Quand vous avez trouvé un bon coup, cherchez-en un meilleur ! ». Sage conseil. Les joueurs inexpérimentés ont tendance à jouer le premier coup qui leur semble bon. Au lieu du fort **1.Fg5!**, les Blancs peuvent aussi considérer **1.Fxh6!**. Ce coup gagne un pion (1 point), le Fou étant imprenable à cause de l'attaque à la découverte sur la Dame noire. Ce choix constitue un exemple pur d'attaque à la découverte. Il ne s'agit pas d'une attaque double car une seule pièce (la Dame) est attaquée.



**DIAGRAMME 4. Trait aux Blancs**

Au diagramme 4 la position est identique à celle du diagramme 3, à deux exceptions près : la Dame blanche est en f3 et non en e2, et la Tour noire en b8 et plus en a8. 1.Fg5 ou 1.Fb4 sont-ils toujours bons ? Non ! Les Noirs parvien-

nent à se tirer d'affaire par 1...Df8 car 2.Fxe7 Dxe7 ne mène qu'à un échange équilibré. La grande différence est qu'au diagramme précédent la Dame blanche était en e2 et participait à l'attaque du Fou e7. Maintenant que 1.Fg5 n'offre plus d'avantage, les Blancs font mieux de jouer 1.Fxh6, qui gagne un pion, ou le meilleur **1.Ff4!**, qui initie une attaque à la découverte sur la Dame tout en menaçant la Tour b8. Après **1.Ff4! Df8 2.Fxb8 Dxb8**, les Blancs gagnent la qualité – une Tour contre un Fou ou un Cavalier – pour un avantage de 2 points.

### Les échecs à la découverte

Les attaques à la découverte les plus efficaces consistent à donner échec au Roi adverse. Ce type d'attaque à la découverte est encore plus fort s'il comprend une attaque double. A cause de l'échec, l'adversaire ne peut empêcher le pion ou la pièce attaquante de dévorer sa victime.

Examinons quelques exemples d'échecs à la découverte.

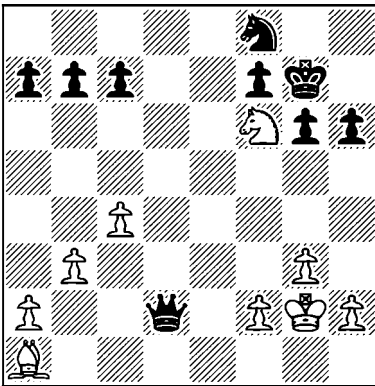


DIAGRAMME 5. Trait aux Blancs

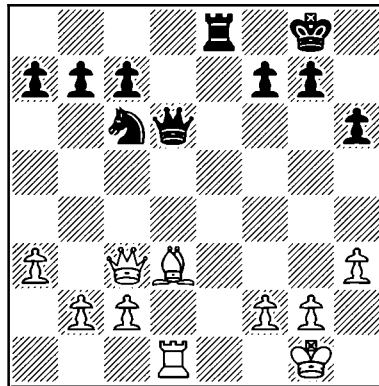


DIAGRAMME 6. Trait aux Blancs

Si nous nous contentons de compter les points, la position du diagramme 5 semble être favorable aux Noirs dont la Dame (9 points) surclasse le Fou blanc a1 (3 points). Mais au lieu de compter les points, examinez attentivement la position. Si les Blancs attaquent la Dame noire par **1.Ce4+**, les Noirs ne peuvent fuir avec cette dernière car le coup blanc délivre aussi un échec fatal au Roi noir.

## CHAPITRE 2 : L'ATTAQUE DOUBLE

---

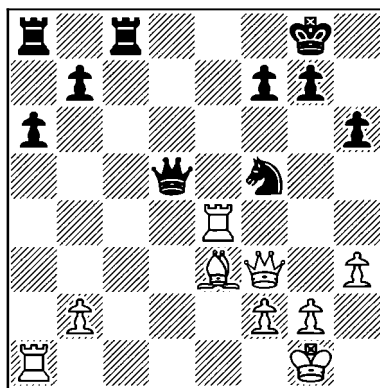
Cet échec à la découverte signe la fin des Noirs. Ils doivent reculer par **1...Rg8**, après quoi les Blancs s'emparent tranquillement de la Dame noire par **2.Cxd2**. Les Blancs ont maintenant une pièce de plus et un avantage décisif de 3 points.

Le diagramme 6 montre un autre exemple d'échec à la découverte déterminant. Les Blancs jouent le coup kamikaze **1.Fh7+!**, donnant échec au Roi noir et démasquant leur Tour, qui menace maintenant la Dame noire. Les Noirs adoraient s'emparer de la Tour blanche sans défense par **1...Dxd1+**, mais les règles ne leur permettent pas de laisser leur Roi en échec. Les pauvres Noirs sont contraints de jouer **1...Rxh7**, après quoi **2.Txd6** ramasse la Dame noire et donne l'avantage matériel aux Blancs.

Vous avez sans doute réalisé maintenant que laisser sa Dame face à une Tour n'était pas une bonne idée, quel que soit le nombre de pièces les séparant !

L'un des principaux principes stratégiques échiquéens stipule :

*Quand vous avez l'avantage matériel, échangez les pièces (contre du matériel de même valeur) !*



**DIAGRAMME 7. Trait aux Noirs**

Pourquoi ? Parce que plus le matériel diminue sur l'échiquier, plus l'importance relative de votre avantage – ne serait-ce qu'un pion – s'accroît. Ainsi au diagramme 7 les Noirs ont un pion de plus et désirent échanger des pièces. Ils jouent **1...Cd6** pour essayer de forcer une finale sans Dames. Est-ce un bon

coup ? Les Noirs, qui attaquent la Tour blanche, espèrent échanger les Dames après une réponse telle que 2.Tf4 ou 2.Te7. Hélas pour eux, **1...Cd6??** est bel et bien une gaffe ! Les Noirs ont oublié que leur Dame n'était absolument pas défendue (souvenez-vous des règles d'identification de Silman !). Par **2.Te8+!**, les Blancs jouent leur Tour sur une case sans espoir, mais ce faisant démasquent une attaque de la Dame blanche sur son homologue noire en d5. Les Noirs doivent parer l'échec, mais après la prise de la Tour par **2...Cxe8** ou **2...Txe8**, les Blancs confisquent la Dame adverse par **3.Dxd5**, avec un avantage matériel confortable de 3 points (9 pour la Dame contre 5 pour la Tour, plus 1 pour le pion supplémentaire).

Les Noirs avaient-ils tort de vouloir échanger des pièces ? Non, mais ils ne s'y sont pas pris de la bonne façon. La façon correcte d'opérer consistait à jouer simplement **1...Cxe3!** car 2.Dxe3 les laisse avec un solide pion de plus. Notez que l'échec à la découverte blanc ne fonctionne plus. Sur **2.Te8+??**, les Noirs répondent **2...Txe8**, et **3.Dxd5** échoue sur **3...Cxd5** car le Cavalier en e3 protège la Dame noire. Si l'on en croit l'un de mes amis au verbe fleuri, la morale de cette histoire est :

*Ne laissez pas vos pièces sans défense, elles se feront bouffer !*

Les sept positions que nous avons étudiées jusqu'ici ne sont naturellement que de simples illustrations du thème tactique étudié. Les diagrammes 6 et 7 nous ont donné un premier aperçu de combinaisons réelles. On a vu au diagramme 7 un sacrifice – 2.Te8+! – menant à une réponse forcée. Les Noirs ont dû parer l'échec, permettant ainsi aux Blancs d'atteindre leur but, la capture de la Dame adverse sans défense.

## L'échec double

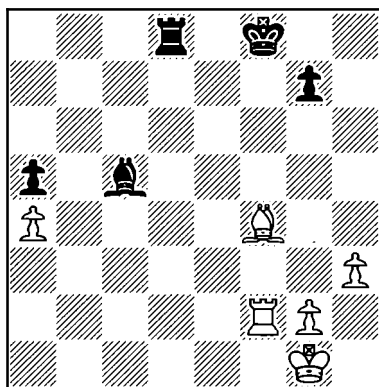


DIAGRAMME 8. Trait aux Blancs

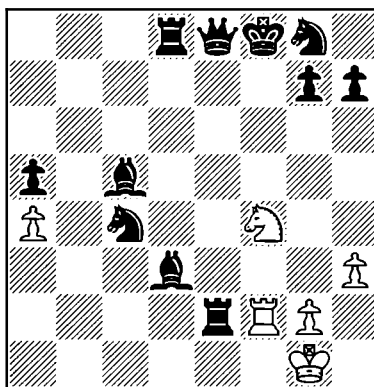


DIAGRAMME 9. Trait aux Blancs

La forme d'échec à la découverte la plus puissante est l'*échec double*. Ce type d'échec est généralement très fort car il donne échec au Roi avec deux pièces. Le Roi est forcé de se déplacer, ce qui paralyse son armée le temps d'un coup.

Au diagramme 8, les Blancs ont un pion d'avance, mais semblent au bord de la défaite car leur Tour est clouée par le Fou noir. Une fois la Tour blanche capturée par les Noirs, ces derniers auront l'avantage matériel.

La solution ? Les Blancs se débarrassent du clouage par **1.Fd6++!** – un échec double (n'oubliez pas qu'une pièce clouée peut encore donner échec !). Les Noirs aimeraient prendre la Tour ou le Fou mais leur Roi est attaqué par deux pièces et ne peut se dégager de ses deux assaillants simultanément. La meilleure réplique noire est **1...Rg8**, mais **2.Fxc5** met un terme au clouage et laisse les Blancs avec pièce et pion de plus. Le diagramme 9 est un exemple bête mais éloquent d'une attaque à la découverte qui se transforme en échec à la découverte. Les Noirs ont une telle avance en matériel que tout le monde s'attend à voir les Blancs abandonner pour aller se livrer à une occupation plus agréable. Mais, au lieu d'abandonner, les Blancs jouent **1.Cg6++** et, merveille des merveilles... cet échec (double) fait également mat !

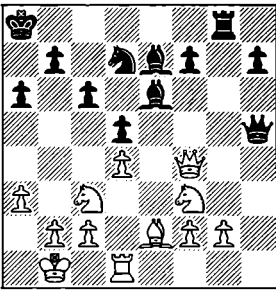
Maintenant que vous comprenez les bases de l'attaque à la découverte et de

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

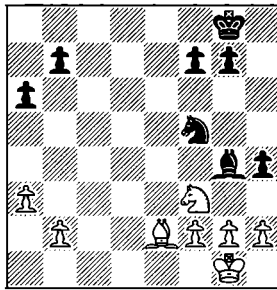
---

l'échec double, voici l'occasion de tester vos nouvelles connaissances. Les cinq premiers tests de la section suivante sont raisonnablement aisés, mais les suivants deviennent de plus en plus difficiles. De fait, certains sont très ardues. Ne vous découragez pas si vous ne parvenez pas à trouver toutes les bonnes réponses ! Détendez-vous, faites de votre mieux et étudiez les solutions au CHAPITRE 24.

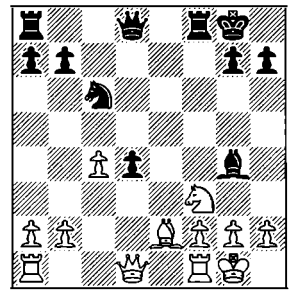
### Tests



TEST 1.



TEST 2.

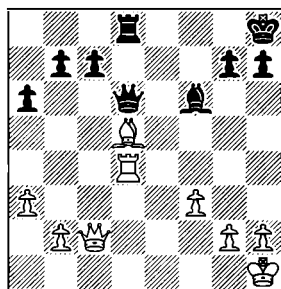


TEST 3.

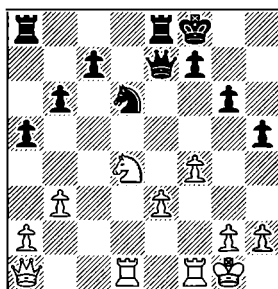
**TEST 1.** Trait aux Noirs Les Blancs leur permettent de s'emparer du pion g2 par 1...Txc2. Est-ce un piège ? Les Noirs doivent-ils croquer le pion ?

**TEST 2.** Égalité matérielle dans une finale ennuyeuse... la partie semble destinée à être nulle. Mais une possibilité tactique existe dans cette position. C'est aux Blancs de jouer, peuvent-ils gagner du matériel ?

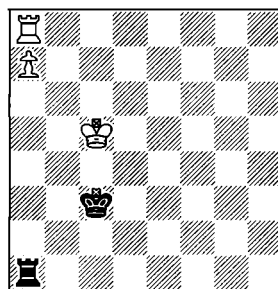
**TEST 3.** La partie des Noirs semble sans problème. Ils disposent de tout l'espace souhaitable pour leur armée, leur Fou est plus actif que celui des Blancs et leur pion passé d4 est solidement défendu. C'est aux Blancs de jouer, peuvent-ils renverser les rôles ?



**TEST 4.**



**TEST 5.**

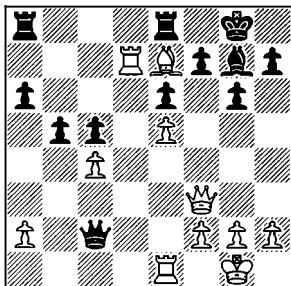


**TEST 6.**

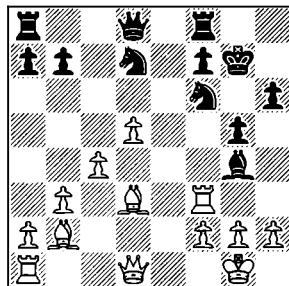
**TEST 4.** Trait aux Blancs. Leur Fou est cloué – s'il joue, la Dame noire s'empare de la Tour blanche – et leur Tour est attaquée par le Fou f6. En conséquence, les Noirs se sentent parfaitement bien. La meilleure chance blanche semble être 1.Td1 c6 2.Fb3 Dxd1+ 3.Dxd1 Txd1+ 4.Fxd1 Fxb2, laissant les Noirs avec un pion de plus en finale. Les Blancs ont-ils mieux selon vous ?

**TEST 5.** C'est aux Blancs de jouer. La Dame et la Tour noires exercent une formidable pression sur la colonne « e ». Les Blancs craignent la capture du pion e3 avec échec, suivi de l'irruption du Cavalier noir en e4. Pouvez-vous dire quel coup blanc renvoie ces considérations aux oubliettes ?

**TEST 6.** La tactique et les combinaisons, comme je l'ai déjà dit, sont les fondements du jeu d'échecs classique. J'ai dû fouiller dans les coins les plus poussiéreux de ma bibliothèque pour retrouver cette position, qui conclut une étude composée en 1896 par un compositeur extrêmement doué, A.Troitzky (les études sont des compositions mettant en valeur des thèmes tactiques extrêmement peu fréquents). Dans cette étude les Blancs ont un pion de plus, à une case seulement de la promotion. Hélas leur Tour gêne son avance, et la déplacer permettrait aux Noirs de capturer le pion par ...Txa7. Si les Blancs tentent 1.Rb6, protégeant le pion et menaçant de bouger la Tour, les Noirs chassent le Roi par Roi 1...Tb1+ 2.Rc7 Tal, remplaçant les Blancs dans leur triste situation. Les Blancs peuvent-ils gagner par un échec à la découverte ?



TEST 7.



TEST 8.

**TEST 7.** Cette position provient d'une partie par correspondance disputée entre Dunhaupt et Kunert en 1952–53 (aux échecs par correspondance, les joueurs échangent leurs coups par courrier, jouant un coup toutes les deux semaines. Certaines parties durent des années ! Vous imaginez-vous jouer une partie pendant trois ans et perdre ! Aïe, aïe, aïe ! C'est aux Blancs de jouer. Leur Fou empêche leur Tour d7 d'attaquer le pion f7, mais la plupart des coups de Fou permettent aux Noirs de défendre le pion f7 grâce à la retraite 1...Df5. Y a-t-il un moyen d'exploiter une attaque à la découverte, contre le pion f7, pour en finir avec les Noirs ?

**TEST 8.** Les Fous blancs visent directement le Roi noir. Le Fou b2 fait un travail remarquable en clouant le Cavalier f6. Les Noirs acceptent ce clouage car ils ont une pièce de plus contre deux pions. En outre les Noirs sont contents car la Tour blanche va bientôt être capturée par le Fou g4. C'est aux Blancs de jouer, comment profiter de leurs deux Fous ?

## Les fourchettes

Les fourchettes sont des manœuvres tactiques où une pièce, ou bien un pion, attaque simultanément deux pièces ou pions ennemis. Les débutants pensent que seul le Cavalier est capable de placer des fourchettes. Mais toutes les autres pièces, y compris le Roi, peuvent attaquer deux ennemis à la fois.

Nous examinerons dans cette section comment chaque pièce peut placer une fourchette. Nous verrons plus loin comment les pions peuvent faire de même.

Mais commençons par le redoutable Cavalier !

### Les fourchettes de Cavalier

La plupart des joueurs débutants redoutent avant tout le Cavalier. Cependant, si vous prenez le temps d'étudier la façon excentrique dont cet animal se meut, vous remarquerez qu'il lui est impossible d'attaquer simultanément deux cases de couleurs différentes. Le savoir peut être utile à l'occasion, s'il faut choisir où placer ses pièces pour parer des menaces de Cavalier.

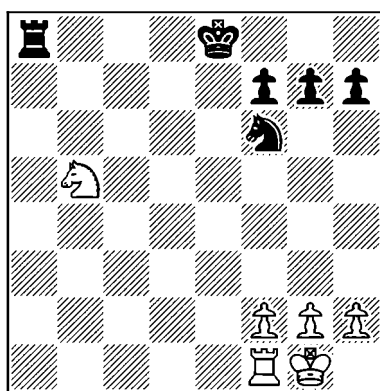


DIAGRAMME 10. Trait aux Blancs

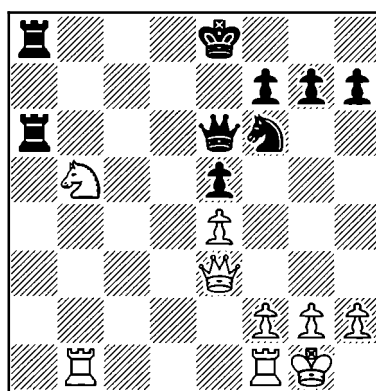


DIAGRAMME 11. Trait aux Blancs

La façon inhabituelle dont le Cavalier bondit sur tout l'échiquier prend souvent les débutants par surprise et permet d'en faire les proies aisées d'une fourchette de Cavalier. Voici quelques exemples.

Au diagramme 10, le matériel est égal mais les Blancs renversent complètement la situation par **1.Cc7+**, avec fourchette sur le Roi et la Tour. Les Noirs doivent bouger leur Roi, autorisant **2.Cxa8** avec une Tour entière de plus pour les Blancs.

La position au diagramme 11 tourne autour du même thème. Par **1.Cc7+**, les Blancs attaquent pas moins de quatre pièces noires simultanément – les deux Tours, le Roi et la Dame – (la fourchette qui attaque le Roi et la Dame s'appelle fourchette royale, et j'en ai été la fréquente victime !). Si cela vous arrive, vous

n'avez aucune raison de devenir « hippophobique ». Prenez plutôt ça comme une leçon bien méritée et tâchez à l'avenir de vous défendre contre de telles possibilités.

## La fourchette de Fou

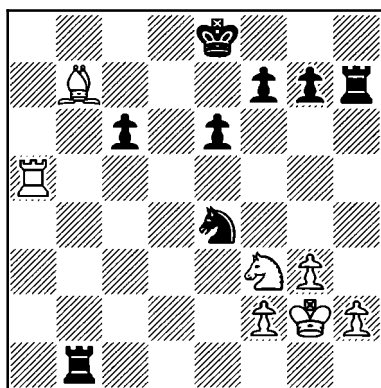


DIAGRAMME 12. Trait aux Blancs

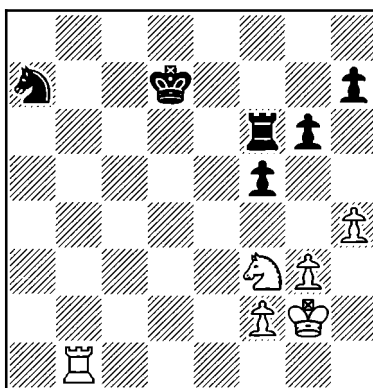


DIAGRAMME 13. Trait aux Blancs

Les Noirs ont l'avantage matériel au diagramme 12, mais pas pour longtemps. Les Blancs placent une fourchette par **1.Fxc6+** – avec attaque double contre le Roi et le Cavalier noirs. Après **1...Re7 2.Fxe4**, les Noirs pensent s'en être sortis de façon satisfaisante car ils n'ont perdu qu'un point – deux pièces mineures (6 points) contre une Tour (5 points). Mais à leur grande consternation, ils s'aperçoivent qu'ils subissent une nouvelle fourchette ! Leurs deux Tours en b1 et h7 sont maintenant en prise et l'une d'elles est perdue. Cette seconde fourchette montre qu'une fourchette ne se fait pas toujours avec échec et que toutes les pièces sont vulnérables.

## La fourchette de Tour

Au diagramme 13 les Blancs montrent, par **1.Tb7+**, qu'ils savent exploiter leur Tour pour faire une fourchette. Après **1...Rc6 2.Txa7**, la Tour s'empare du Cavalier. L'avantage matériel blanc doit conduire à la victoire.

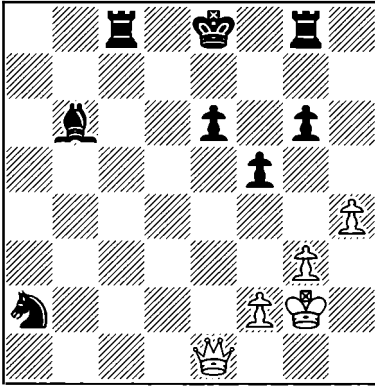


DIAGRAMME 14. Trait aux Blancs

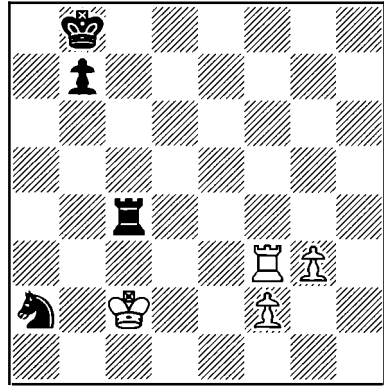


DIAGRAMME 15. Trait aux Blancs

## La fourchette de Dame

Parce que la Dame combine la marche de la Tour à celle du Fou, il est logique qu'elle parvienne à placer les mêmes fourchettes que ces deux pièces avec un effet encore plus considérable. Au diagramme 14 la Dame blanche montre sa puissance et terrorise toute l'armée noire. Les Blancs entament les hostilités par **1.Dxe6+ Rf8** (1...Rd8 2.Dxg8+ Rc7 3.Dxa2 n'est pas meilleur) **2.Dxc8+** (premier dividende, une Tour) **2...Rg7**. Par **3.Db7+**, les Blancs placent encore une fourchette, offrant une nouvelle victime à la blanche amazone. Après **3...Rh6** **4.Dxb6**, les Blancs ont un avantage de 2 points – Dame et pion (10 points) contre. Tour et Cavalier (8 points).

## La fourchette de Roi

Au diagramme 15, les Noirs attaquent le Roi blanc, forçant ce dernier à fuir l'échec. L'interposition **1.Tc3??** perdrait la Tour. En revanche les Blancs peuvent retourner la situation par **1.Rb3!**, qui transforme le Roi de gibier en chasseur. Cette fourchette permet de capturer de façon certaine le Cavalier ou la Tour des Noirs, qui seraient bien avisés de sauver leur Tour, plus précieuse. Cet exemple montre que même un auguste monarque peut placer une fourchette à des pièces désesparées.

## Fourchettes et combinaisons

Maintenant que vous comprenez l'utilisation de la fourchette au niveau tactique, nous pouvons avancer d'un pas et voir comment transformer cette tactique en combinaison. Au diagramme 16, les Blancs tirent parti du Fou noir sans défense grâce à la possibilité de faire échec. Par **1.Dc2+**, les Blancs gagnent le Fou c6, car les Noirs doivent avant tout parer l'échec délivré à leur Roi.

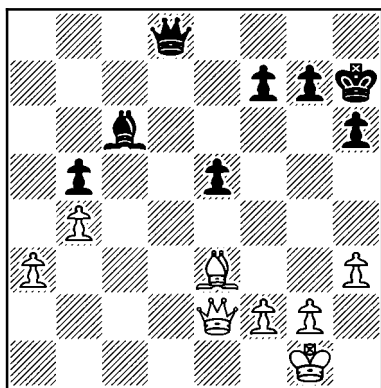


DIAGRAMME 16. Trait aux Blancs

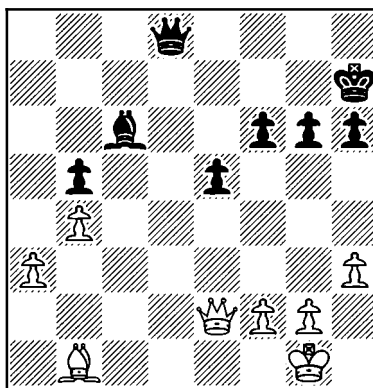
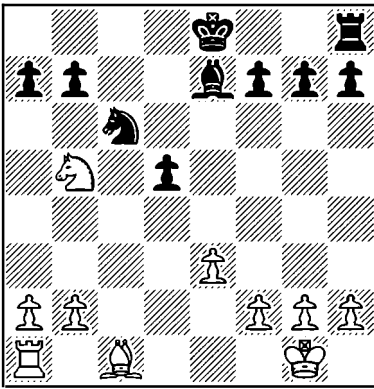


DIAGRAMME 17. Trait aux Blancs

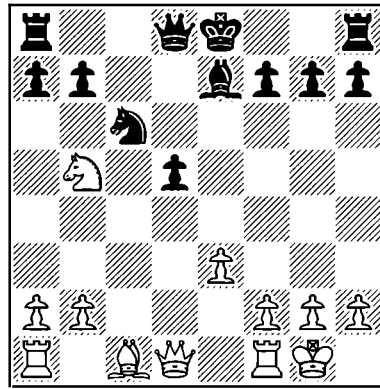
Simple et plaisant. Augmentons un peu la difficulté maintenant avec la position du diagramme 17, qui ressemble à celle du diagramme 16. Ici le Fou des Noirs n'est toujours pas protégé, mais leur Roi est plus en sécurité. Les Blancs pourraient tenter une fourchette par **1.Dc2**, avec attaque double sur g6 et c6. Cependant les Noirs peuvent se défendre, soit par **1...De8**, qui garde à la fois c6 et g6, soit par la retraite **1...Fe8**. Les Blancs doivent donc trouver une suite plus mordante. Correct est **1.Fxg6+!**, par lequel les Blancs sacrifient une pièce pour amener une position semblable au diagramme 16 (le mot important est ici « amener ». Un bon joueur ne se contente pas de rester assis en espérant que les possibilités tactiques surviennent toutes seules. Il utilise tous les moyens à sa disposition pour forcer leur apparition). Les Noirs font maintenant face à une décision pénible. S'ils refusent le don du Fou, ce dernier se retire en sûreté pour

digérer le pion dont il s'est régalé, tandis qu'après **1...Rxc6 2.Dc2+**, les Noirs perdent leur Fou c6 et entrent dans une finale de Dames avec un pion en moins.

Ce type de sacrifice pour gagner un pion est connu sous le nom de *petite combinaison* parce qu'il comprend seulement trois coups. Mais certaines combinaisons nécessitent plus de douze coups et exploitent de nombreux thèmes tactiques (nous discuterons ces grandes combinaisons plus tard). Bien que le corpus de savoir, désigné sous le nom de « théorie », ait accompli de prodigieux progrès ces 100 dernières années, la nature des combinaisons est restée essentiellement la même. Le seul compartiment du jeu où les joueurs du 19<sup>ème</sup> siècle sont les égaux des maîtres modernes est la combinaison, où l'imagination et la capacité de calcul – plus que les connaissances théoriques – règnent en maîtres.



**DIAGRAMME 18. Trait aux Blancs**

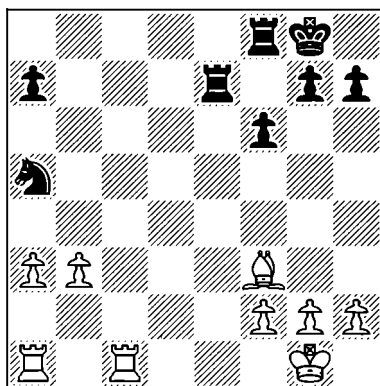


**DIAGRAMME 19. Trait aux Blancs**

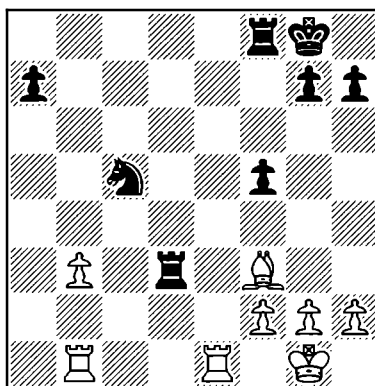
Examinons maintenant les diagrammes 18 et 19. Au diagramme 18, la simple fourchette de Cavalier **1.Cc7+ Rd7 2.Cxd5** gagne un pion, mais au diagramme 19 la Dame noire défend la case c7, empêchant toute fourchette de Cavalier. Cependant les Blancs peuvent exploiter un sacrifice connu pour éloigner la Dame noire de c7 et la prendre finalement en fourchette. Ils jouent **1.Dxd5! Dxd5** (laissant c7 sans défense) **2.Cc7+** (avec fourchette royale) **2...Rd7 3.Cxd5**. Les Blancs regagnent leur Dame avec un pion de plus.

Maintenant regardez encore les diagrammes 18 et 19. Pourquoi la position du

diagramme 18 semble-t-elle plus facile à jouer que celle du diagramme 19 ? La raison est avant tout psychologique. On a appris à ne jamais donner sa Dame, et notre esprit se ferme à la seule idée de sacrifier une pièce aussi précieuse. Cette répugnance au sacrifice signifie-t-elle qu'il est impossible de maîtriser les combinaisons ? Faut-il subir un lavage de cerveau ou des heures d'hypnose pour briser ces barrières mentales ? Non, bien sûr ! Une grande part de la technique échiquéenne consiste à savoir reconnaître des schémas, et plus vous vous familiariserez avec les thèmes tactiques de base, moins vous aurez de mal à créer des combinaisons. L'astuce consiste à isoler et à comprendre les divers thèmes tactiques. C'est seulement quand vous saurez tout intégrer que vous pourrez confondre des adversaires médusés.



**DIAGRAMME 20. Trait aux Noirs**



**DIAGRAMME 21. Trait aux Noirs**

Voici un autre exemple. Au diagramme 20, les Noirs ont un pion de moins mais ont prévu que cette position leur offrait le gain. Ils jouent triomphalement **1...Cxb3**, fixant leur adversaire dans les yeux avec le sourire du gagnant. Le coup semble en effet puissant. Non seulement il récupère le pion mais il prend aussi les Tours blanches en fourchette. Malheureusement pour les Noirs, leur coup est en fait horrible. Les Blancs font doucement glisser leur Fou au milieu de l'échiquier par **2.Fd5+**, après quoi il devient clair que les Noirs se sont mis dans une situation où ils allaient subir eux-mêmes une fourchette plus terrible

encore. Leur sourire s'évanouit et ils doivent tendre la main en signe d'abandon. Parce qu'il faut avant tout parer l'échec, ils perdent leur Cavalier.

Imaginons que le triste perdant du diagramme 20 soit piqué au vif par le renversement de situation subi dans cette partie. C'est toutefois un élève consciencieux et il se promet de ne jamais retomber dans le même piège. Quelques semaines plus tard, il atteint la position du diagramme 21 et bénéficie d'une seconde chance de s'emparer du pion b3. Se pensant très malin, il note que 1...Txb3 constituerait une gaffe à cause de 2.Fd5+. En revanche, le simple 1...Cxb3 semble assez sûr car la Tour d3 empêche le sinistre Fou blanc de donner échec en d5. Il joue donc à nouveau **1...Cxb3??** en toute confiance mais doit une fois de plus affronter la rude réalité. Après **2.Txb3! Txb3 3.Fd5+**, il ne peut qu'observer l'échiquier avec horreur. Le Fou semble décidément avoir une dent contre lui ! Une fois leur Tour capturée, les Noirs ont perdu une pièce contre un pion (2 points) et doivent abandonner.

Comparons deux autres positions. Au diagramme 22, les Blancs placent une fourchette au Roi et à un pion par **1.Tg5+**, suivi de la prise **2.Txg4**. La position du diagramme 23 est strictement identique, à l'ajout des Cavaliers près. Cela semble compliquer la tâche des Blancs puisque la Tour blanche n'a plus accès à la case g5 et que le Cavalier f6 défend le pion g4. Mais il s'agit seulement d'un mirage car **1.Cxg4!** permet aux Blancs de donner échec en g5. Après **1...Cxg4 2.Tg5+ Rf8 3.Txg4**, les Noirs perdent un pion.

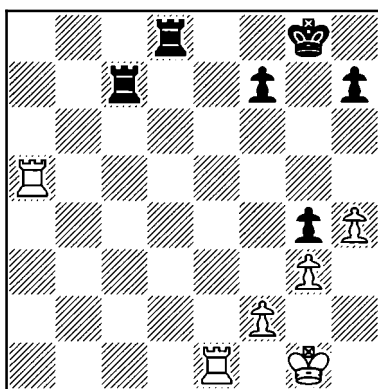


DIAGRAMME 22. Trait aux Blancs

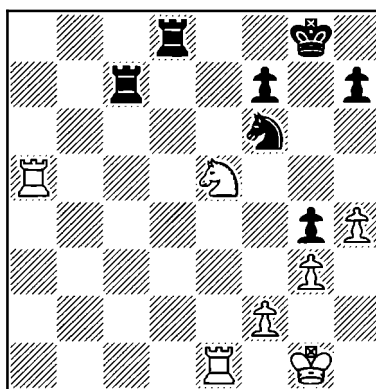


DIAGRAMME 23. Trait aux Blancs

Diagramme 24, les Noirs pourchassent le Roi blanc avec leurs pièces mais commettent une faute fatale. Ils jouent **1...Tb6+??** sans calculer les conséquences de cet échec (le simple **1...Tc3** était fort). Le Roi blanc démontre maintenant sa force en montant au contact des pièces attaquantes par **2.Rc5!**. Les Noirs doivent abandonner une pièce et ce faisant perdent la partie.

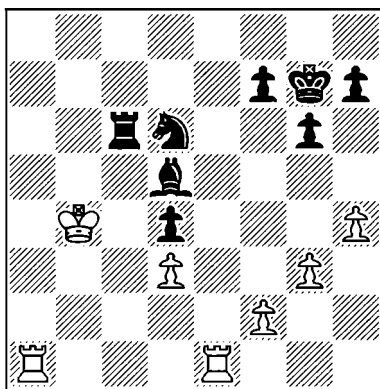


DIAGRAMME 24. Trait aux Noirs

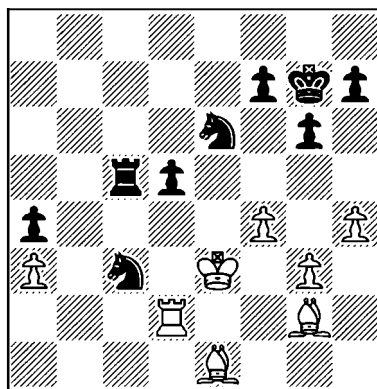


DIAGRAMME 25. Trait aux Noirs

Cette partie nous enseigne une leçon importante :

*Ne donnez jamais échec parce ce que vous pouvez donner échec. Vérifiez que cet échec est à votre avantage et non à celui de l'adversaire.*

L'ex-Champion du Monde Robert Fischer a une fois donné un échec prématuré, gâchant une position splendide qu'il avait mis des heures à construire. Sur quoi il inventa la phrase « Mazette voit échec, mazette donne échec » !

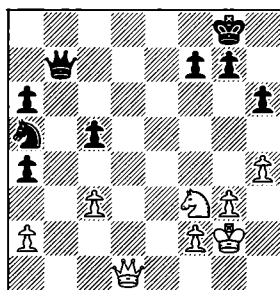
Voici un autre exemple. Au diagramme 25, les Noirs ont un pion de plus mais la position est encore compliquée. Ils jouent **1...d4+?**, espérant mettre ce pion à profit en le plaçant sur une case plus sûre tout en défendant leur Cavalier c3. La réplique blanche leur cause un véritable choc : **2.Txd4! Cxd4 3.Rxd4**. Soudain le Roi blanc attaque la Tour noire tandis que deux pièces blanches, le Roi et le Fou e1, menacent le Cavalier noir. Les Noirs doivent abandonner une pièce, concédant l'avantage matériel aux Blancs.

Faisons maintenant place à des tests illustrant les fourchettes. On commence

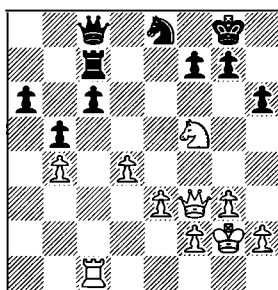
## CHAPITRE 2 : L'ATTAQUE DOUBLE

comme d'habitude par des positions faciles, puis le niveau de difficulté augmente. Bonne chance !

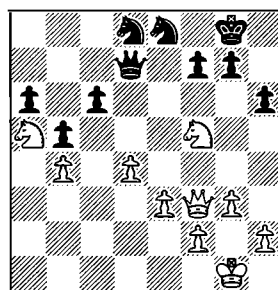
### Tests



TEST 9.



TEST 10.

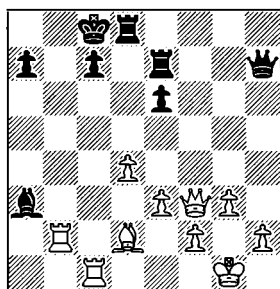


TEST 11.

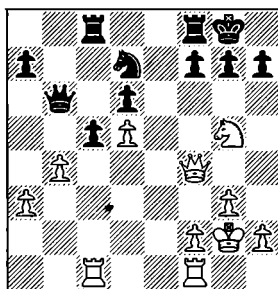
**TEST 9.** Trait aux Blancs, qui sont tentés de confisquer le pion a4. Est-ce le meilleur coup ?

**TEST 10.** Les Blancs ont deux atouts en leur faveur : la possibilité de fourchette en e7, qu'empêche pour l'instant la Tour c7, et la pression contre le pion noir c6. Les Blancs peuvent-ils capitaliser ces avantages ?

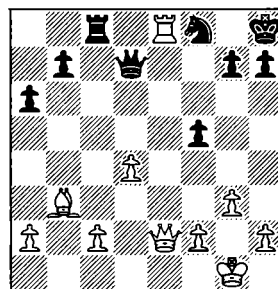
**TEST 11.** C'est aux Blancs de jouer. Leur problème est semblable à celui du test précédent. Comment tirer parti de la position ?



TEST 12.  
Seirawan-Costigan,  
US Open 1977



TEST 13.  
Seirawan-Hessen,  
Seattle 1975



TEST 14.  
Lipshütz-Schalopp,  
Londres 1886

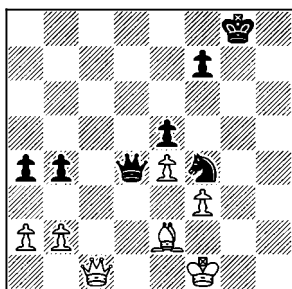
## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

---

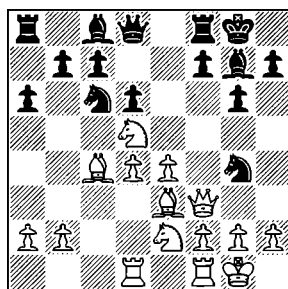
**TEST 12.** Cette position est tirée de l'une de mes parties. C'est à moi de jouer, j'ai deux pions de plus mais les Noirs espèrent prendre l'une de mes Tours avec leur Fou. Le roque noir est heureusement très affaibli et le Fou a3 mal protégé. Comment profiter de ces deux circonstances ?

**TEST 13.** Un autre agréable souvenir de tournoi, tiré de ma carrière échiquéenne. C'est à moi de jouer, le matériel est égal, mais le Cavalier sans protection en d7 me donne une chance que je saisis rapidement. Qu'ais-je donc joué ici ?

**TEST 14.** Trait aux Blancs. La position est vraiment difficile. Pouvez-vous découvrir la magnifique solution ?



**TEST 15.**  
Tolush-Simagin,  
URSS, 1952



**TEST 16.**  
Bradford-Seirawan,  
Championnat U.S., 1980

**TEST 15.** Trait aux Noirs, qui ne semblent disposer d'aucune possibilité de fourchette. Comment en créer une ?

**TEST 16.** Cette position est tirée d'une de mes parties, lors de mon premier championnat U.S.. Le Texan Joe Bradford est connu pour être difficile à battre. Il jouit d'un bon contrôle central et de plus d'espace que moi. Avec les Noirs et le trait, comment ai-je tiré parti du Fou blanc sans défense situé en c4 ?

### Les attaques doubles par pion

Les pions sont l'un des paradoxes des échecs : c'est parce qu'ils sont faibles qu'ils sont craints par les autres pièces, pourtant beaucoup plus puissantes. Vous ne me croyez pas ? Pour vous en convaincre, examinons l'une des parties les

plus courtes des échecs.

### **H. Borochow–R. Fine Pasadena, 1932**

Qui aurait pu croire que le joueur qui tient les pièces noires, Reuben Fine, deviendrait l'un des meilleurs joueurs mondiaux ? Notez que les bons joueurs n'atteignent le stade d'excellence qu'après avoir subi de nombreuses défaites. Courage !

#### **1.e4 Cf6**

Cela fait des siècles que l'on joue aux échecs, et l'on a gardé trace des parties disputées par les meilleurs joueurs. Au fil des ans les schémas d'ouverture résistant au test du temps ont reçu un nom. On a baptisé des ouvertures en fonction de la nationalité des joueurs qui s'en sont fait les champions (la défense Française, le début Anglais, la Partie Russe, etc.) ou bien de l'endroit où s'est disputée, la première fois, la partie éponyme (la variante de Méran, la défense Cambridge Springs, le début Catalan...). Cependant la façon la plus courante de nommer une ouverture est de lui attribuer le patronyme de celui qui l'a introduite dans la pratique des tournois. Après un millénaire de parties d'échecs, des encyclopédies entières permettent de cataloguer toutes les variantes d'ouvertures ! Le premier coup noir, 1.Cf6 en réponse au coup blanc 1.e4, est connu sous le nom de défense Alekhine, en référence à l'ex-Champion du Monde Alexandre Alekhine qui a mis cette ouverture au point. La stratégie noire consiste à provoquer l'avance des pions centraux blancs, dans l'espoir qu'ils s'exposent trop et se transforment en cibles. Une stratégie risquée.

#### **2.e5**

Un exemple de la puissance du pion. Le petit bonhomme intime l'ordre de décamper au puissant Cavalier, qui n'a d'autre choix que de se soumettre, preuve vivante du paradoxe du pion. Les pièces, précieuses, ne peuvent être échangées contre un élément d'aussi basse extraction qu'un pion, ce qui les oblige à fuir la moindre menace ! Bobby Fischer m'a raconté sur cette position une histoire amusante datant du tout début de l'informatique. Son jeune adversaire de silicone tenta 2...Tg8?, ce qui tira un éclat de rire de Bobby. L'idée du coup était, après la perte d'un Cavalier entier (3.exf6 gxf6), de s'emparer de la colonne « g » semi-ouverte ! Bobby n'a pas

trouvé l'idée géniale, mais elle l'a amusé.

### **2...Cd5 3.c4**

Les Blancs poursuivent toujours l'infortunée bestiole.

### **3...Cb6 4.d4 Cc6??**

Une gaffe. Les Noirs auraient dû contester le centre blanc par 4.d6, qui constitue la ligne principale de la défense Alekhine.

### **5.d5!**

C'est donc la bagarre entre les Cavaliers noirs et les pions blancs. Les puissants étalons n'ont pas une chance !

### **5...Cxe5**

Si 5...Cb4, alors 6.c5 C6xd5 7.a3 et les Blancs gagnent un Cavalier.

### **6.c5 Cbc4**

L'insouciant Cavalier n'a nul endroit où bondir, ce qui l'oblige à chercher refuge là où il finira par mourir.

### **7.f4**

Après quelques coups supplémentaires, les Noirs abandonnèrent.

Après avoir vu les pions en action, recensons leurs atouts :

- Vous en avez plus que toute autre pièce
- Ils ont dans leur giberne un bâton de maréchal, tout pion pouvant se transformer en une puissante Dame lorsqu'il touche sa dernière rangée
- Si vous échangez un pion contre une pièce, vous réalisez une excellente affaire.

## Les fourchettes de pion

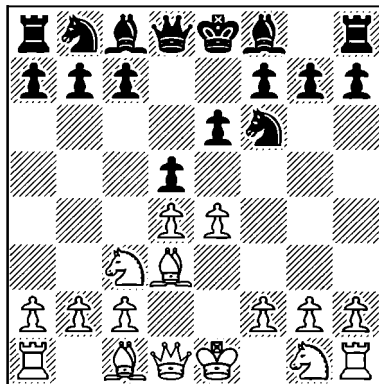


DIAGRAMME 26. Trait aux Noirs

Armés de ces connaissances théoriques, plongeons-nous dans des exemples pratiques de fourchettes. Au diagramme 26, les Noirs doivent jouer 1...dxe4 ou 1...Fb4, mais optent à la place pour la faute de débutant **1...Fd6?? 2.e5!**. Cette fourchette de pion gagne une pièce. Incroyable mais vrai, les deux puissantes pièces noires sont impuissantes devant le misérable pion blanc !

Les Blancs ont deux façons de gagner du matériel au diagramme 27, en forçant une fourchette de pion. Une méthode consiste à jouer **1.f4!**, qui menace de jouer **2.fxg5**, gagnant un pion et prenant deux pièces noires en fourchette. Que les Noirs répliquent par **1...exf4** ou par **1...exd4**, la suite **2.e5** mène à la fourchette désirée. L'autre possibilité est **1.dxe5! Fxe5 2.f4**, qui menace le Fou noir. Son seul asile, la retraite 2...Fd6, ne résiste pas à **3.e5** avec une autre fourchette.

Ces exemples montrent clairement que les pions constituent des menaces. Si vous ne pouvez vous débarrasser totalement de ces créatures, apprenez à les éviter respectueusement. Ne les troublez pas car on sait qu'elles mordent !

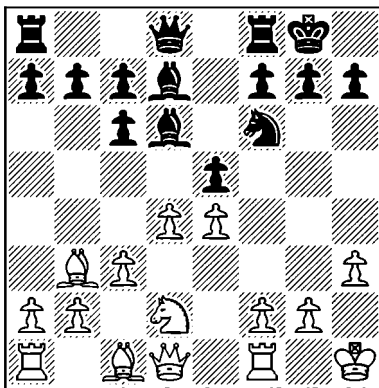


DIAGRAMME 27. Trait aux Blancs

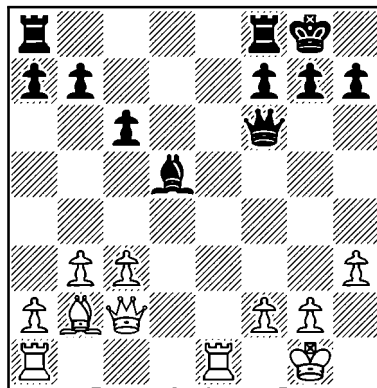


DIAGRAMME 28. Trait aux Blancs

### Attaques à la découverte à l'aide d'un pion

Les pions ne se contentent pas de placer des fourchettes, ils peuvent aussi initier des attaques à la découverte. Au diagramme 28 les Blancs peuvent lancer une attaque à la découverte par 1.c4. Le Fou blanc situé en b2 attaque soudain la Dame noire, tandis que le Fou noir en d5 succombe à l'embuscade tendue par le pion. Les Noirs perdent du matériel.





## CHAPITRE 3



# Le Clouage

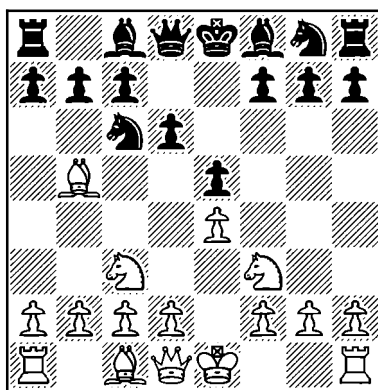
Quand vous attaquez une pièce que votre adversaire ne peut déplacer sans perdre une autre pièce de valeur plus élevée, vous *clouez* la première pièce. Quand la pièce de valeur plus élevée est le Roi, il s'agit d'un *clouage absolu*, sinon c'est un *clouage relatif*. Un clouage absolu est évidemment beaucoup plus sérieux qu'un clouage relatif car il est absolument impossible de bouger la pièce clouée puisqu'il est illégal de placer son propre Roi en échec.

Le clouage est l'un des thèmes tactiques les plus fréquents aux échecs, ce qui constitue une bonne raison de l'étudier à fond. Souvenez-vous que toute pièce peut être clouée mais que seuls la Dame, le Fou et la Tour peuvent exercer un clouage – les Rois, Cavaliers et pions peuvent uniquement jouer le rôle de victime. Examinons d'abord le clouage absolu.

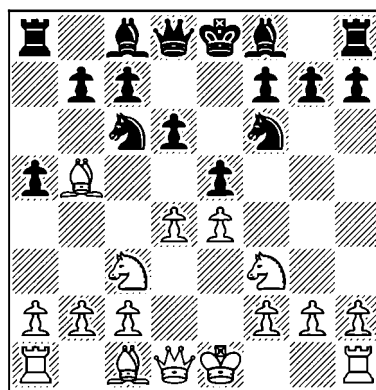
### Le clouage absolu

Les clouages existent dans toutes les phases de la partie, mais sont plus fréquents durant l'ouverture. Voici un exemple de clouage absolu : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 d6 4.Fb5**. On peut voir le résultat au diagramme 29. Le Cavalier noir

c6 ne peut bouger, le Fou Blanc attaquant alors le Roi noir. Les Noirs doivent-ils paniquer face à un tel clouage ? Non, le Cavalier est bien protégé par le pion b7 et sa capture par le Fou blanc ne conduit qu'à un échange équilibré. Pour cette raison, les Noirs jouent **4...a6**, demandant aux Blancs de se prononcer sur leurs intentions. Ces derniers doivent maintenant se décider entre échanger par **5.Fxc6+ bxc6** ou battre en retraite par **5.Fa4**, permettant aux Noirs de se débarrasser du clouage par **5...b5**.



**DIAGRAMME 29. Trait aux Noirs**



**DIAGRAMME 30. Trait aux Blancs**

Pour éviter d'affaiblir leurs pions de l'aile-Dame, les Noirs ont plutôt intérêt à jouer **4...Fd7**. Ce coup procure un défenseur supplémentaire au Cavalier tout en le déclouant.

Bien que ce clouage particulier ne soit pas à redouter, il existe de nombreux cas où un clouage absolu a une grande importance dans la position. Les clouages sont particulièrement utiles pour fixer une pièce sur une case vulnérable, de façon à pouvoir la capturer le moment venu. Les clouages empêchent également une pièce de prendre part à des manœuvres offensives ou défensives à un autre endroit de l'échiquier.

Le diagramme 30 reprend l'exemple précédent là où nous l'avions laissé. Les Blancs ont joué le coup utile d2-d4. Les Noirs ont gaspillé un coup avec l'horrible **...a7-a5** et ont perdu la possibilité de se déclouer grâce à la manœuvre a7-

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

---

a6/b7-b5. Les Blancs exploitent la situation par **1.d5**. Le pauvre Cavalier noir est incapable de fuir l'attaque du pion et les Blancs gagnent une pièce. C'est aussi simple que cela ! Ne laissez pas un clouage paralyser vos pièces sur des cases vulnérables.

Voici une autre séquence d'ouverture, souvent vue dans les parties de joueurs débutants : **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5**. Les deux premiers coups noirs sont connus sous le nom de défense Scandinave. Ce n'est pas un bon choix d'ouverture (il est très dangereux de sortir sa Dame aussi tôt dans l'ouverture car les pièces adverses peuvent alors se développer avec gain de temps en l'attaquant). Les Blancs jouent **3.Cc3**, le premier gain de temps. Les Noirs, qui doivent déplacer leur Dame et éviter les ruades de Cavalier, jouent **3...Dc6??**, un coup vraiment horrible (meilleur est **3...Da5**, qui ne laisse qu'un avantage d'ouverture minime aux Blancs). Les Blancs répliquent par **4.Fb5!** (le diagramme 31 illustre la position).

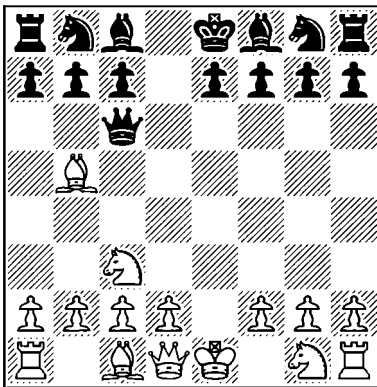


DIAGRAMME 31. Trait aux Noirs

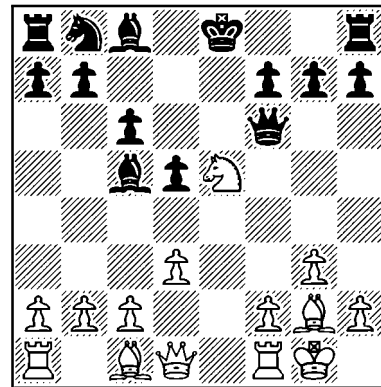


DIAGRAMME 32. Trait aux Noirs

On n'est qu'au quatrième coup de la partie et les Noirs ont déjà perdu leur Dame, attaquée par le Fou. Jouer **4...Dxb5** autorise **5.Cxb5**, mais les Noirs ne peuvent replier leur Dame en sûreté car elle est clouée sur le Roi noir. Ils n'ont d'autre choix que d'accepter la perte de leur pièce la plus puissante contre un simple Fou (9 points contre 3 points). Un clouage absolu dévastateur.

Les Noirs ont une bonne position au diagramme 32, mais sont soumis à une

## CHAPITRE 3 : LE CLOUAGE

tentation. Doivent-ils capturer le Cavalier blanc pendant en e5 ? S'emparer gratuitement d'une pièce valant 3 points est toujours plaisant. Cependant la réponse est ici un « Non » retentissant ! Jouer **1...Dxe5?** perd la Dame noire par **2.Te1**, à cause du clouage sur son Roi. Moralité :

*Quand un adversaire vous offre un cadeau, examinez très soigneusement la situation. Il a peut-être préparé un piège subtil !*

Vous avez peut-être remarqué que le clouage ne pouvait être exercé que par des pièces à long rayon d'action (Dames, Tours et Fous). Pour cette raison faites toujours très attention quand votre position comporte des cibles vulnérables sur une même colonne ou diagonale. Réciproquement, quand votre adversaire a disposé des cibles potentielles sur une même ligne, soyez attentifs aux possibilités de clouage ! Les joueurs expérimentés développent une sensibilité particulière à ce type d'erreurs. Ainsi, l'une des premières choses qu'un maître verra dans la position du diagramme 33 c'est que le Cavalier et le Roi noirs se trouvent sur la diagonale a4-e8. La Dame blanche démontre ses capacités de clouage par **1.Da4!**. Le Cavalier noir est cloué sur son Roi et aucune pièce ne peut le défendre.

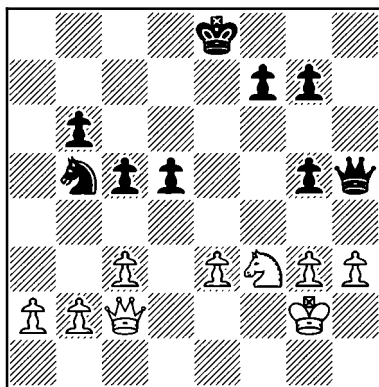


DIAGRAMME 33. Trait aux Blancs

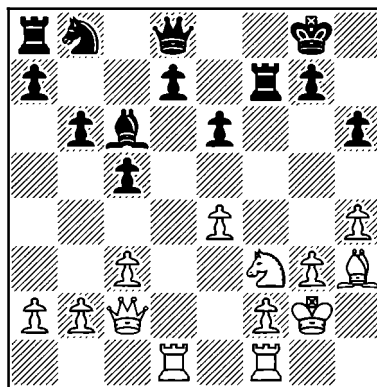


DIAGRAMME 34. Trait aux Blancs

Le diagramme 34 montre comment un clouage peut en amener un autre. Les Blancs jouent **1.Fxe6!**, clouant de façon absolue la Tour f7 sur le Roi noir. Les Noirs aimeraient capturer ce Fou impudent mais leur pion d7 subit un clouage

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

---

relatif par la Tour d1. Les Noirs, s'ils jouent **1...dxe6**, perdent leur Dame par **2.Txd8+**. Les Noirs sont les victimes du clouage.

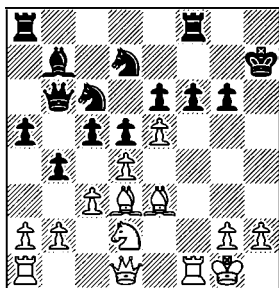
Vérifions si vous avez tout compris. Les tests qui suivent mettent en œuvre des clouages, mais attention, j'ai peut-être introduit un exercice piège comportant une fourchette.

### Tests

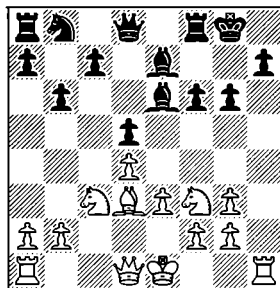
**TEST 20.** Trait aux Blancs. Les Noirs mettent la pression sur le centre des Blancs. Comment ces derniers profitent-ils d'un clouage absolu pour assaillir le Roi noir ?

**TEST 21.** J'ai battu le Champion de Norvège Junior dans cette partie, ce qui m'a permis de remporter le Championnat du Monde Junior. J'ai les Blancs, le trait, et dois créer une situation menant à un clouage absolu. Qu'ai-je joué ?

**TEST 22.** C'est aux Blancs de jouer. Ils sont en échec et doivent choisir entre deux suites plausibles : 1.Rh1 et 1.Fd4. Quel est le bon coup ?

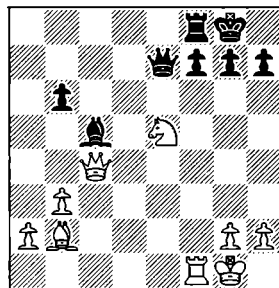


TEST 20.



TEST 21.

Seirawan–Wiedenheller,  
Norvège, 1979



TEST 22.

**TEST 23.** Ici les Noirs ont couvert l'échec par 1...Dd4, proposant l'échange des Dames. Était-ce la meilleure façon de parer l'échec ?

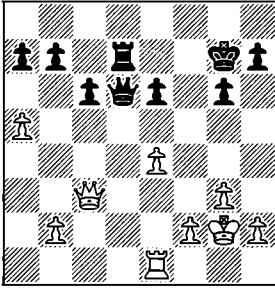
**TEST 24.** Un moment délicat pour les Blancs, qui créent une possibilité de fourchette grâce à un clouage absolu. Comment s'y prennent-ils ?

**TEST 25.** Les Blancs ont un pion de moins mais c'est à eux de jouer. Ils peu-

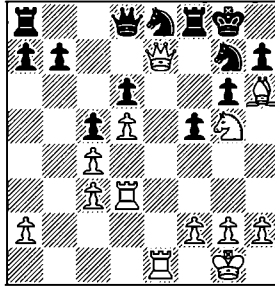
## CHAPITRE 3 : LE CLOUAGE

---

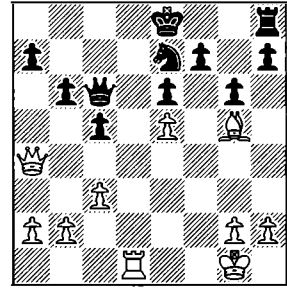
vent gagner un pion par 1.Dxa7, qui menace également 2.Dxe7, mat. Existe-t-il mieux ?



**TEST 23.**  
Stahlberg–Lundin

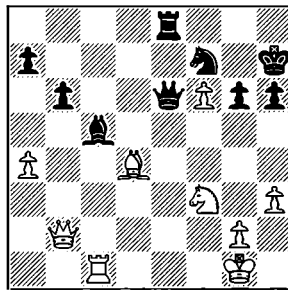


**TEST 24.**



**TEST 25.**  
Ed. Lasker–Aualla  
New York, 1947

**TEST 26.** Le matériel est égal mais les Noirs souffrent à cause du pion blanc avancé situé en f6. C'est à eux de jouer : ils profitent de ce que le Fou blanc subit un clouage absolu pour jouer 1...Dxf6. Est-ce une bonne idée ?



**TEST 26.**

## Le clouage relatif

On trouve des clouages relatifs, sous une forme ou une autre, dans la plupart des parties. Par exemple 1.e4 c6 2.Cc3 d5 3.Cf3 Fg4 entraîne un clouage relatif, le Fou noir clouant le Cavalier blanc sur sa Dame. Après 4.d4 e6 5.e5 Fb4, nous avons maintenant un clouage absolu. La différence entre les deux clouages est que les Blancs peuvent déplacer le Cavalier f3 (même s'ils perdent la Dame après ...Fxd1). En revanche ils ne peuvent bouger le Cavalier c3. L'impossibilité de déplacer ce Cavalier n'est pas une affaire de goût ou d'opportunité. Tout mouvement est carrément illégal. On ne peut sacrifier son Roi !

Au diagramme 35, les Blancs font pression sur le pion noir c5, mais ce pion est protégé et tout semble contrôlé. Les Blancs démontrent le contraire en jouant **1.Cxb4!**, profitant du clouage sur la diagonale g1-a7 et gagnant un pion. Ce clouage relatif est assez courant. Les Noirs peuvent prendre en b4 mais la réplique blanche 2.Fxb6 ne ferait qu'aggraver leur cas.

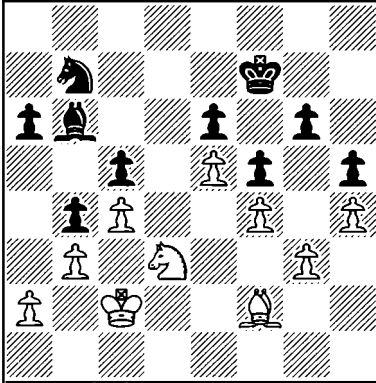


DIAGRAMME 35. Trait aux Blancs

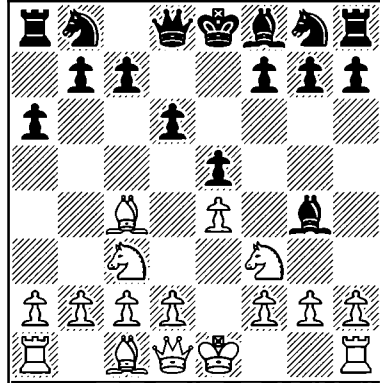


DIAGRAMME 36. Trait aux Blancs

Parce qu'un clouage relatif n'est pas aussi définitif qu'un clouage absolu, ne vous étonnez pas si la pièce clouée bouge quand même. Une position connue, tirée de la défense Philidor, illustre un clouage qui tourne mal. Après 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Cc3 a6? (une perte de temps horrible) 4.Fc4 Fg4??, les Noirs

## CHAPITRE 3 : LE CLOUAGE

clouent le Cavalier blanc, comme on le voit au diagramme 36, certains que ce Cavalier ne peut bouger. Le réveil est rude, les Blancs jouant **5.Cxe5!!**, bravant le clouage et exposant leur Dame. Sur la prise du Cavalier par **5...dxe5**, **6.Dxg4** gagne un pion entier. Intrépides, les Noirs préfèrent chasser le gros butin par **5...Fxd1?** mais se font mater après **6.Fxf7+ Re7 7.Cd5**. Les Noirs ont gagné une Dame mais perdu leur Roi. Cet exemple montre clairement qu'un clouage relatif ne peut être tenu pour acquis. Ne partez pas du principe que la pièce clouée ne bougera en aucun cas.

Le clouage relatif est vraiment efficace quand une pièce masque une autre pièce plus importante, comme on le voit bien au diagramme 37. Le Cavalier noir c6 est cloué car la Tour a8 est située sur la même diagonale que le Fou blanc g2. Les Blancs doivent exploiter cette situation, sinon les Noirs joueront ...Tad8, faisant disparaître le clouage. Les Blancs jouent donc **1.b5**, attaquant le Cavalier noir c6. Plutôt que de perdre leur Cavalier, les Noirs font bien de le mettre en sûreté par **1...Ce7**, permettant **2.Fxa8**, car après **2...Txa8** ils perdent seulement la qualité. Une perte de 2 points vaut quand même bien mieux qu'un déficit de 3 points après la perte du Cavalier.

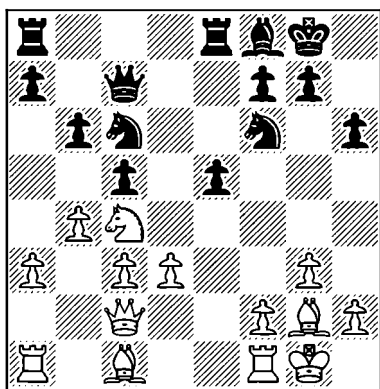


DIAGRAMME 37. Trait aux Blancs

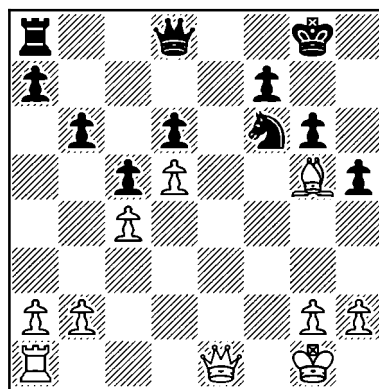


DIAGRAMME 38. Trait aux Noirs

Un autre avantage du clouage apparaît quand le défenseur ne peut y mettre un terme. Il doit continuellement veiller sur la pièce clouée et attendre tristement

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

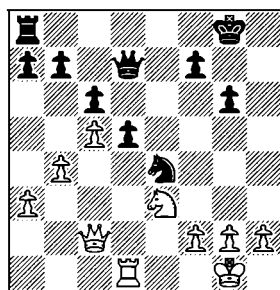
---

que l'assaillant augmente la pression. Ainsi au diagramme 38 les Noirs aimeraient mettre leur Cavalier en sûreté par 1...Cd7, mais perdraient ce faisant leur Dame, par 2.Fxd8, à cause du clouage. Un coup de Dame tel que 1...Dc7 laissant le Cavalier pendant, les Noirs tentent d'offrir une protection supplémentaire à leur Cavalier par 1...Rg7. Ils espèrent maintenant pouvoir jouer 2...Dc7, suivi d'une retraite de Cavalier par 3...Cd7 ou 3...Cg8, se débarrassant ainsi du clouage. Les Blancs, attentifs à ne pas laisser les Noirs se tirer d'affaire, augmentent la pression par 2.Dh4 (2.Dc3, avec un clouage absolu sur la grande diagonale a1-h8, est également très fort). Les Noirs sont maintenant totalement impuissants à empêcher la manœuvre 3.Tf1 suivi de 4.Fxf6, gagnant le Cavalier cloué. Cet exemple montre qu'il faut craindre les clouages !

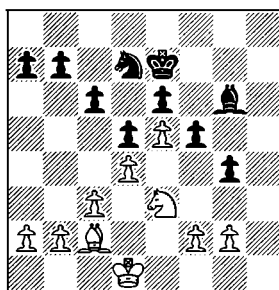
Souvenez-vous : quand un clouage est favorable, cherchez un moyen d'augmenter la pression sur la cible. Il n'y en a peut-être pas, mais vérifiez quand même si c'est possible.

Exercez-vous maintenant grâce aux tests suivants, qui illustrent des clouages relatifs.

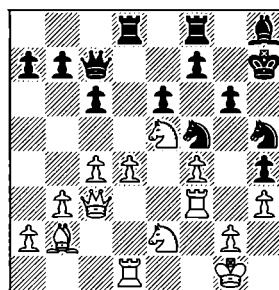
### Tests



TEST 27.



TEST 28



TEST 29.  
Van der Wiel-Seirawan  
Graz, 1980

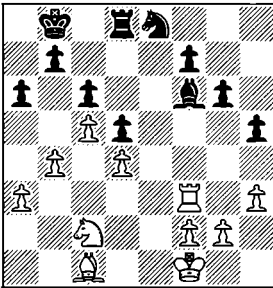
**TEST 27.** Trait aux Blancs. La position noire est-elle aussi sûre qu'elle le paraît ? Notez la Dame noire sans défense en d7. Les Blancs peuvent-ils en tirer parti ?

## CHAPITRE 3 : LE CLOUAGE

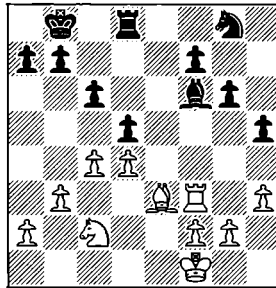
---

**TEST 28.** Les Blancs peuvent-ils gagner un pion dans cette position ? Si oui, comment ?

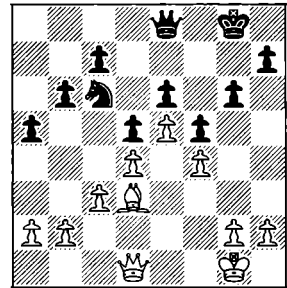
**TEST 29.** Il m'a fallu un bon moment pour attirer les Blancs – le Champion d'Europe Junior – dans ce piège. C'est maintenant à moi de jouer et mon piège est basé sur le manque de défense de la Tour d1. Comment ai-je gagné un pion ?



**TEST 30.**



**TEST 31**

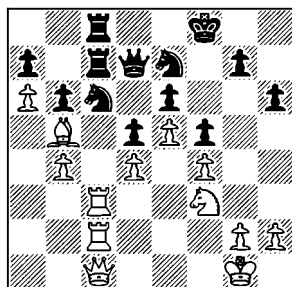


**TEST 32.**

**TEST 30.** Trait aux Blancs. Le Fou des Noirs ne peut bouger sous peine de perdre le pion f7. Les Blancs semblent hélas ne pouvoir tirer parti de cette situation. Peuvent-ils créer un autre clouage ?

**TEST 31.** C'est une fois encore aux Blancs à jouer. La solution précédente fonctionne-t-elle aussi ici ?

**TEST 32.** Les Blancs peuvent-ils gagner du matériel par un clouage ?



**TEST 33.**  
**Alekhine–Nimzovich**  
**San Remo, 1930.**

**TEST 33.** Ce test est tiré d'une rencontre entre deux titans des échecs. À l'époque, Alexandre Alekhine était Champion du Monde et Aaron Nimzovich brûlait de lui souffler la place. Les Blancs ont ligoté leur adversaire en exploitant une remarquable série de clouages relatifs sur la colonne « c » et la diagonale a4-e8. Les Noirs souffrent mais parviennent à tenir la position. Comment les Blancs, au trait, mettent-ils un terme à leurs souffrances ?

## CHAPITRE 4

# L'Enfilade

L'enfilade est une sorte de clouage à l'envers. L'objectif du clouage est de gagner la pièce clouée, ou bien la pièce plus forte située derrière. Avec l'enfilade, l'objectif de l'assaillant est d'attaquer une pièce de forte valeur, qui doit fuir, permettant la capture d'une autre pièce située derrière elle.

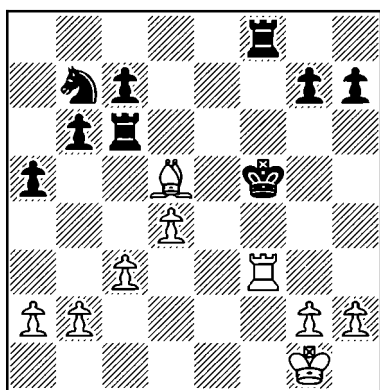


DIAGRAMME 39. Trait aux Noirs

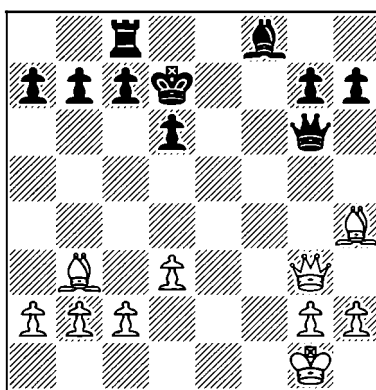


DIAGRAMME 40. Trait aux Blancs

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

La position du diagramme 39 illustre deux enfilades. Le Fou blanc en d5 prend en enfilade la Tour et le Cavalier noirs, tandis que la Tour blanche prend en enfilade le Roi adverse et l'autre Tour (si l'on inversait les pièces de l'aile-Dame en mettant le Cavalier en c6 et la Tour en b7, il s'agirait d'un clouage au lieu d'une enfilade). Les Noirs, bien qu'ils aient une Tour de plus dans la position initiale, finiront par se retrouver en infériorité matérielle. Leur précieux Roi doit commencer par fuir : **1...Rg6**. Les Blancs répliquent **2.Txf8**, capturant la Tour attaquée en enfilade. Mais les problèmes des Noirs ne sont pas finis. Ils sont destinés à perdre encore du matériel à cause de l'autre enfilade causée par le Fou. Quand les Noirs auront déplacé leur Tour c6, le Cavalier b7 tombera. Renforçons notre compréhension de l'enfilade à l'aide de quelques exemples supplémentaires.

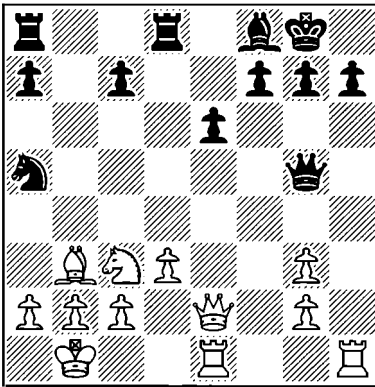


DIAGRAMME 41. Trait aux Blancs

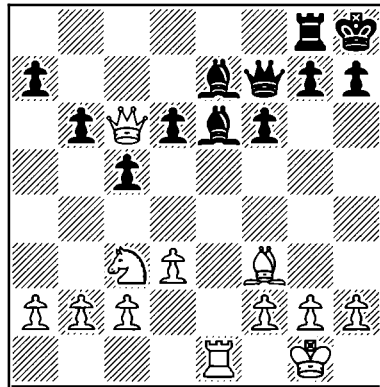


DIAGRAMME 42. Trait aux Blancs

Au diagramme 40, les Blancs ont la qualité de moins mais peuvent prendre le Roi et la Tour adverses en enfilade par **1.Dh3+**. Maintenant **1...Df5** ou **1...De6** conduisent à la perte de la Dame noire, et comme **1.Rd8** est impossible parce que le Fou blanc en h4 contrôle la case d8, les Noirs n'ont pas de meilleur coup que **1...Rc6** ou **1...Re8**, après quoi **2.Dxc8** gagne la Tour gratis.

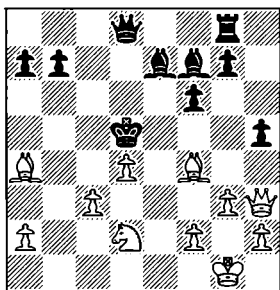
Examinez maintenant le diagramme 41, où les Noirs viennent de jouer le très faible **1...Ca5??**, espérant éliminer le Fou blanc b3. Ils ont omis la possibilité

**2.Th5!**, qui prend la Dame et le Cavalier noirs en enfilade. Quand les Noirs auront mis leur Dame en sûreté, le Cavalier a5 tombera, les laissant avec une pièce en moins.

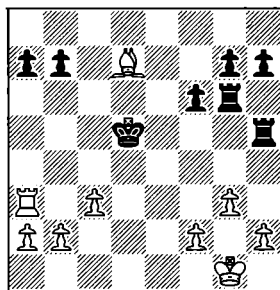
Au diagramme 42, les pièces blanches sont plus actives que leurs homologues adverses, et les deux Fous noirs sont mal défendus. Créer une enfilade par **1.De4!** est aisé. Le Fou e6 est attaqué, et s'il bouge son malheureux collègue e7 paye pour lui.

Résolvons maintenant quelques tests. Cherchez les enfilades dans la section suivante, mais si vous trouvez mieux, n'hésitez pas !

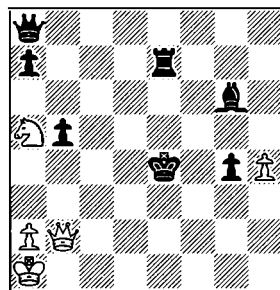
## Tests



TEST 34.



TEST 35.



TEST 36.

**TEST 34.** Quel est le meilleur coup blanc ?

**TEST 35.** Les Blancs ont la qualité en moins. Proposez leur deux façons de la regagner.

**TEST 36.** Après avoir fait la liste de toutes les enfilades blanches, décidez laquelle est la meilleure.



## CHAPITRE 5



# Combinaisons et tactiques contre le roi

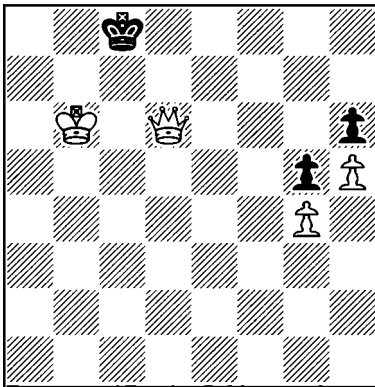
Si vous avez bien suivi jusque là, vous avez fini par remarquer que de nombreux thèmes tactiques exploitaient une position royale ouverte ou affaiblie. On peut ignorer une attaque sur un Fou ou un Cavalier, on peut jeter ses Tours au vent, sacrifier sa Dame, mais le Roi est indispensable. Perdez-le et la partie est terminée. Le but du jeu étant de mater le Roi, cette importante pièce est bien évidemment au centre de nombreuses manœuvres tactiques et de combinaisons. Dans ce chapitre nous examinerons les tactiques et combinaisons basées sur le pat, l'échec perpétuel, la destruction des protections royales et le mat du couloir.

### Le Pat

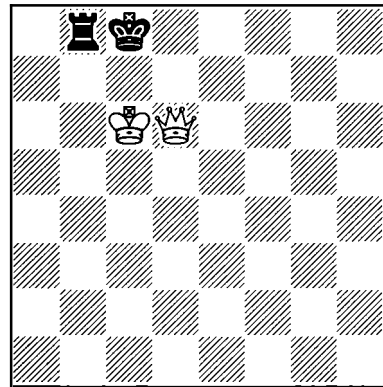
On a parfois l'impression d'être dévoré cru par l'adversaire. Ce dernier commence par quelques pions en apéritif, continue avec une ou deux de vos pièces mineures et achève son festin avec vos Tours et votre Dame. Il ne vous laisse pratiquement rien, à part quelques rescapés et le droit de dire des prières. À ce point de la partie, le pat est tout à fait le bienvenu.

Le pat survient quand c'est à vous de jouer sans que vous ne disposiez de coup

légal. Dans ce cas, le compte des forces en présence n'a plus aucune importance et la partie est déclarée nulle. En tournoi, une victoire vaut 1 point, une nulle un demi-point et une défaite zéro. Quand vous avez le dos au mur, il faut essayer de tenter l'adversaire à capturer plus qu'il ne le devrait, de façon à forcer si possible un pat permettant de sauver un demi-point critique.



**DIAGRAMME 43. Trait aux Noirs**



**DIAGRAMME 44. Trait aux Noirs**

Le diagramme 43 est un exemple parfait de pat. Les Blancs ont 9 points de plus (une Dame entière) mais l'on voit que même cet avantage matériel est insuffisant à garantir le gain ! La partie est nulle car les Noirs ne peuvent jouer. Leurs pions sont bloqués là où ils sont, et les cases b8 et d8 sont indisponibles à cause de la Dame blanche. Ce genre de pat survient souvent quand des joueurs négligents pensent la partie déjà finie et cessent de faire attention !

Au diagramme 44, les affaires des Noirs semblent plutôt moroses. Outre l'avantage blanc d'une Dame contre une Tour (un écart de 4 points), les Blancs menacent aussi de multiples mats (1.Dc7 mat, 1.Dd7 mat et 1.Df8 mat). Mais un examen plus attentif montre que les Noirs ont une chance de sauver la partie. Leur Roi ne dispose pour l'instant d'aucun coup légal. Seule leur Tour peut bouger. Tout ce que les Noirs ont à faire, c'est se débarrasser de cette dernière et ce sera pat. Avec cette idée en tête, vous ne devriez avoir aucun mal à trouver le meilleur coup noir : **1...Tb6+!**. les Blancs n'ont d'autre choix que de prendre la

Tour par **2.Txb6**, sinon, les Noirs s'emparent de leur Dame quand le Roi blanc aura bougé. Hélas pour les Blancs, la prise de la Tour ne mène nulle part, car les Noirs n'ont maintenant aucun coup. La loyale Tour noire s'est sacrifiée pour le salut de son monarque !

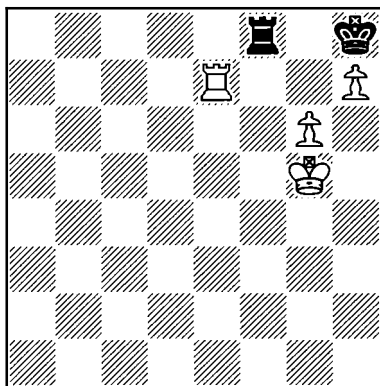


DIAGRAMME 45. Trait aux Noirs

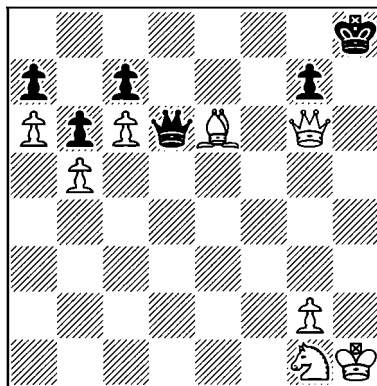


DIAGRAMME 46. Trait aux Noirs

Avec deux pions de plus, les Blancs ont un clair avantage au diagramme 45. Ils menacent de s'emparer de la Tour noire par **2.g7+** (une fourchette de pion). S'enfuir avec la Tour par **1...Tf1** perd pour les Noirs après **2.Te8+ Rg7 3.Tg8** ou **3.h8=D** mat, et demeurer sur la dernière rangée par **1...Ta8** perd sur **2.Rh6** suivi d'un mat rapide. Les Noirs sont donc à la recherche du pat, et savent qu'ils doivent se débarrasser de leur Tour active. Ils jouent **1...Tf5+!**, à quoi les Blancs répondent par **2.Rg4** (**2.Rxf5** conduit au pat, et **2.Rh6 Th5+!** force les Blancs à prendre la Tour). Le jeu se poursuit par **2...Tf4+!** **3.Rg3 Tf3+!**. Les Noirs continuent de donner échec sur la colonne « f » jusqu'à ce que les Blancs capturent la Tour de guerre lasse, autorisant le pat.

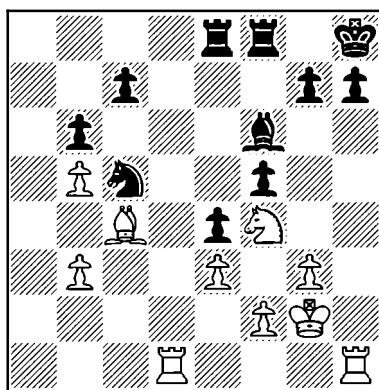
Voici un autre exemple au diagramme 46, où les Noirs ont deux pièces de moins. Ils devraient normalement penser à abandonner la partie, mais il existe là encore une possibilité de pat. La Dame étant la seule pièce mobile de leur armée, les Noirs se dépêchent de s'en débarrasser : **1...Dh2+!! 2.Rxh2** et, aussi surprenant que cela paraisse, c'est pat ! Nous pouvons en tirer une leçon :

*Si votre position est désastreuse mais que votre Roi ne dispose d'aucune case de fuite, cherchez les possibilités de pat !*

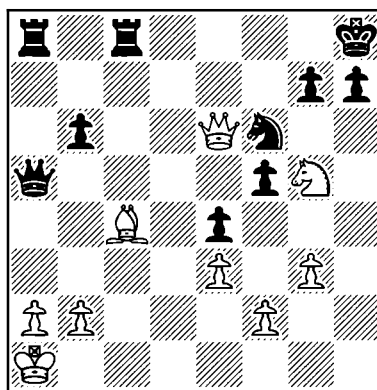
Cette morale a un corollaire :

*Si vous écrasez votre adversaire au point qu'il est censé abandonner d'une seconde à l'autre, ne vous endormez pas ! Soyez vigilant ou vous pourriez perdre un précieux demi-point à cause d'un pat surprise.*

Nous avons examiné le pat comme ultime recours à la perte de la partie. Faites attention, toutefois, à ne pas confondre étourdimement avec une position où votre Roi n'a certes aucun coup légal... mais où le reste de votre armée est encore mobile. Imaginez votre tête si vous sacrifiez toutes vos pièces et proclamez fièrement pat, mais que votre adversaire pointe du doigt le petit coup de pion dont vous disposez encore, à un endroit perdu quelque part aux confins de l'échiquier !



**DIAGRAMME 47. Trait aux Blancs**

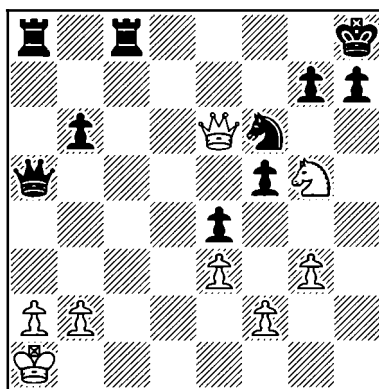


**DIAGRAMME 48. Trait aux Blancs**

Examinons quelques exemples de pats indésirables. Au diagramme 47, le problème des Noirs est que leur Roi ne dispose d'aucune case légale. En position de pat, il ne peut bouger nulle part. Tout ce que les Blancs ont à faire, c'est trouver une façon de faire échec et la partie s'achèvera rapidement. Le pion h7 étant cloué par la Tour h1, **1.Cg6** mat remplit plutôt bien ce cahier des charges !

Le mat à l'étouffée est l'une des plus élégantes façons de châtier un Roi en

position de pat. Ce mat à l'étouffée survient quand le Roi est enfermé par ses propres pièces – littéralement étouffé par leur affection, et sans nul endroit où aller. Le diagramme 48 illustre une telle situation. Les Blancs jouent **1.Dg8+!!**, et après **1...Cxb8** ou **1...Txb8** (**1...Rxb8** est impossible à cause du Fou c4), **2.Cf7** (mat) délivre le coup de grâce.



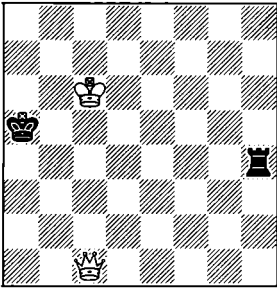
**DIAGRAMME 49. Trait aux Blancs**

Mon schéma de mat à l'étouffée favori est représenté au diagramme 49. Nous avons ici la même position qu'au diagramme 48, mais sans Fou blanc en c4. Maintenant le « brillant » **1.Dg8+** est tout bonnement réfuté par **1...Rxb8**. Cependant les Blancs peuvent quand même mater par **1.Cf7+ Rg8 2.Ch6++** (échec double) **2...Rh8** (**2...Rf8** permet **3.Df7** mat) **3.Dg8+!! Txb8 4.Cf7** mat.

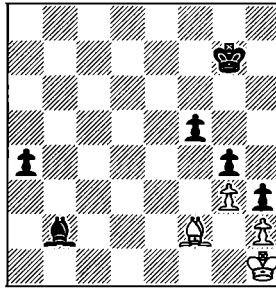
Ce dernier exemple me rappelle un souvenir agréable. Je suis tombé en admiration éperdue devant ce mat à l'étouffée le jour où mon premier professeur, Jeffrey Parsons, m'en a fait la démonstration. J'ai couru à la maison pour en faire profiter ma mère, occupée à préparer le dîner. Je l'ai tirée jusqu'à la table où se trouvait l'échiquier pour lui dévoiler ces beautés que je venais de découvrir. Elle m'a dit « Yasser, c'est merveilleux ! Et maintenant, je peux continuer à cuisiner ? ».

J'ai compris, pour la première fois, que le monde entier n'était pas fasciné par les échecs. Mon Dieu, s'ils savaient ce qu'ils ratent !

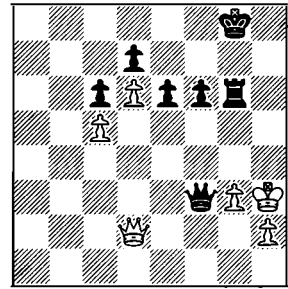
Tests



TEST 37.



TEST 38.

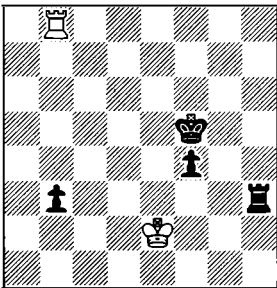


TEST 39

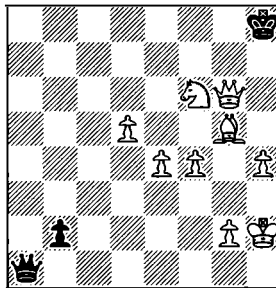
**TEST 37.** C'est aux Noirs de jouer. Peuvent-ils sauver la position ?

**TEST 38.** Avec deux pions de moins, les Blancs peuvent seulement espérer un miracle. Ils ont le trait, mais le pion « a » des Noirs file vers sa case de promotion par 1...a3, 2...a2 et 3...a1, ce à quoi il n'y a pas grand-chose à opposer. Les Blancs doivent-ils abandonner ou disposent-ils d'une autre option ?

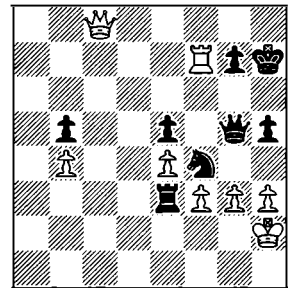
**TEST 39.** Les Noirs gagnent facilement grâce à leur Tour de plus. Ils souhaitent mater rapidement par 1...Th6+, mais s'aperçoivent que 2.Dxh6 déjoue ce plan. Le Roi blanc disposant de la case h4 et n'étant pas en position de pat, les Noirs jouent 1...Tg5, avec la puissance menace 2...Th5 mat. Est-ce une bonne idée ?



TEST 40.  
Bernstein-Smyslov  
Groningue, 1946



TEST 41.

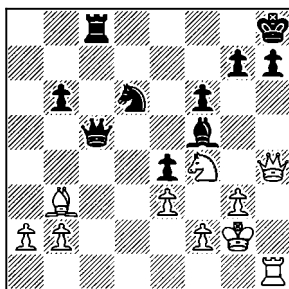


TEST 42.  
Evans-Reshevsky  
New York, 1963

**TEST 40.** Les Noirs ont deux pions de plus et cherchent un gain rapide. L'Ex-Champion du Monde Vasily Smyslov décide d'en finir avec son adversaire par **1...b2**, car **2.Txb2 Th2+** prend la Tour blanche en enfilade. S'agit-il d'un bon coup ?

**TEST 41.** Le Roi noir, encerclé par les pièces blanches, sera bientôt mat. En désespoir de cause, les Noirs jouent **1...Dh1+**. Les Blancs doivent-ils prendre la Dame noire ?

**TEST 42.** Voici l'un des plus grands sauvetages des échecs. Non contents d'avoir une pièce en plus, les Noirs s'apprentent également à mater le Roi blanc par **...Te2+** (**1.gxf4** perdrait par exemple sur **1...Te2+ 2.Rh1 Dg2** mat). Au lieu de baisser les bras, les Blancs imaginent un piège diabolique. Après **1.h4 ! Te2+ 2.Rh1**, les Noirs doivent-ils jouer **2...Dxg3** ?



**TEST 43.**

**TEST 43.** Les Blancs notent que le Roi noir ne dispose d'aucune case de fuite, et rêvent de lui asséner le coup fatal par un échec gagnant. Comment les Blancs en finissent-ils avec les Noirs ?

### L'échec perpétuel

Une autre façon de s'en sortir, pour le joueur dont la position est sans espoir, consiste à donner *échec perpétuel*. Cette situation se produit quand un joueur place de façon répétée le Roi adverse en échec et que ce dernier, sans cesse harcelé, ne peut échapper à la pluie d'échecs qui s'abat sur lui. Quand une séquence conduit à la répétition de coups sur les *mêmes cases*, et que la *même position se*

*reproduit exactement trois fois sur l'échiquier, la partie est déclarée nulle.*

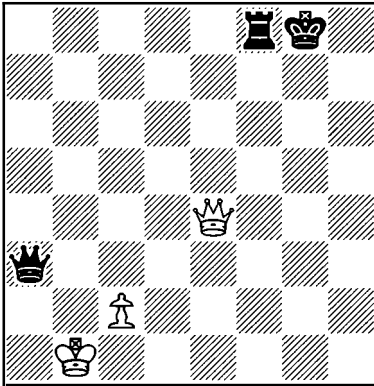


DIAGRAMME 50. Trait aux Blancs

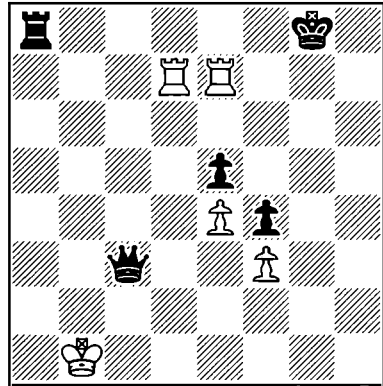


DIAGRAMME 51. Trait aux Blancs

Le diagramme 50 illustre un cas simple d'échec perpétuel. Les Noirs menacent de mater les Blancs par **1...Tb8+** ou **1...Tf1+**, incitant les Blancs à tout tenter pour se sauver. Ils disposent heureusement d'une nullité facile par **1.Dg6+ Rh8 2.Dh6+ Rg8 3.Dg6+**, avec répétition de la position. Après trois répétitions, les deux joueurs peuvent réclamer la nullité.

Le diagramme 51 montre un autre exemple d'échec perpétuel. Les Noirs s'apprêtent à exécuter le monarque adverse mais les Blancs s'en tirent en donnant des échecs répétés au Roi noir. En occupant les Noirs avec des échecs, les Blancs les empêchent de faire tomber le couperet sur une autre partie de l'échiquier. Après **1.Tg7+ Rh8 2.Th7+ Rg8 3.Thg7+!**, c'est nulle par échec perpétuel (l'échec est donné avec la bonne Tour. En effet, **3.Tdg7+??** constituerait une gaffe horrible car le Roi noir pourrait franchir la colonne « f » par **3...Rf8** : **4.Tf7+ Re8 5.Te7+ Rd8 6.Td7+ Rc8** et **7.Tc7+** est maintenant paré par **7...Dxc7**, qui gagne pour les Noirs). La partie s'est poursuivie par **3...Rf8 4.Tgf7+ Re8 5.Tfe7+** et les Noirs doivent revenir vers l'aile-Roi, autorisant l'échec perpétuel, car ils ne peuvent franchir la colonne « d » avec leur Roi.

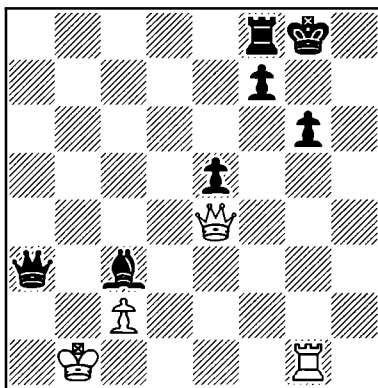


DIAGRAMME 52. Trait aux Blancs

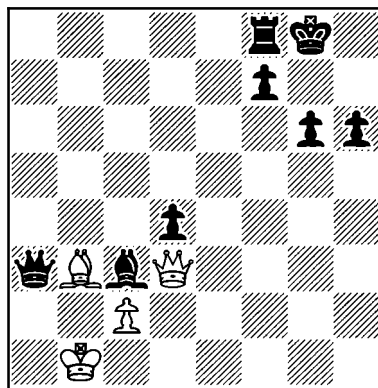


DIAGRAMME 53. Trait aux Blancs

On utilise l'échec perpétuel, comme je l'ai dit, pour se sauver d'une position inférieure ou perdante : le but n'est pas de mater mais d'obtenir la nullité par répétition de la position. Mais si votre adversaire refuse d'accorder la répétition et se précipite vers le mat, n'hésitez pas à l'aider !

Apportons une petite touche tactique à l'échec perpétuel en introduisant un sacrifice. Au diagramme 52, les Blancs sont menacés d'une fin immédiate par 1...Tb8+, 1...Db2+, ou 1...Dal+. Ils doivent s'approcher du Roi noir à tout prix ou succomber. Le Roi adverse étant entouré d'un mur de pions, il faut anéantir cette muraille pour créer rapidement de l'action. La moindre hésitation et la partie est finie. Les Blancs entrent en scène par **1.Txg6+**! (mettant le Roi noir à nu), sur quoi les Noirs doivent jouer **1...fxg6** (les deux coups de Roi perdent : 1...Rh8?? 2.Dh4 mat et 1...Rh7?? 2.Tg1 – échec à la découverte – 2...f5 3.Dh4 mat). La partie continue par **2.Dxg6+ Rh8 3.Dh6+** menant à la nullité par échec perpétuel.

J'ai essayé, dans ce livre, d'ordonner les thèmes tactiques pour que vous puissiez reconnaître, en passant d'un CHAPITRE à l'autre, ceux déjà abordés. Mon but est de vous familiariser avec les schémas courants, pour que vous développiez votre sens de la combinaison aussi vite que possible. Dans la position du diagramme 53, **1.Dxg6+** est possible grâce au clouage absolu exercé par le Fou blanc sur la diagonale a2-g8. Après **1...Rh8 2.Dxh6+ Rg8 3.Dg6+**, nous obtenons

nous le même échec perpétuel que dans les deux exemples précédents.

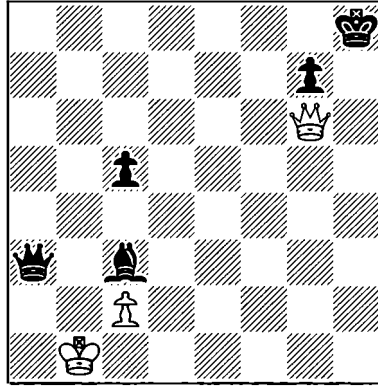
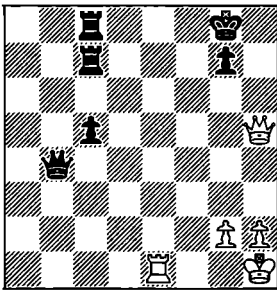


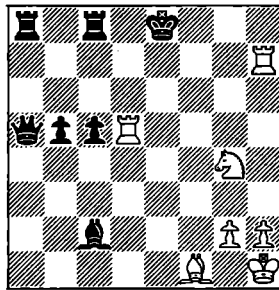
DIAGRAMME 54. Trait aux Blancs

Le diagramme 54 montre une autre forme d'échec perpétuel. Les Blancs forcent la nullité en jouant leur Dame sur la diagonale e8-h5 : 1.De8+ Rh7 2.Dh5+ Rg8 3.De8+ Nulle.

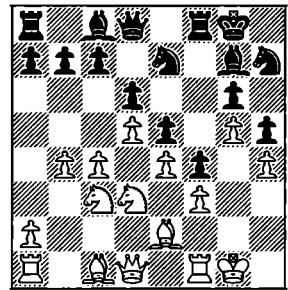
## Tests



TEST 44



TEST 45.



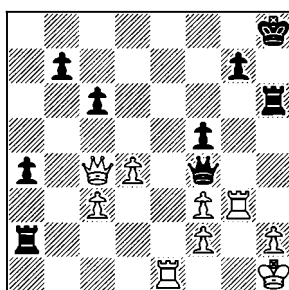
TEST 46.  
Grigorian-Jurtaev  
URSS, 1979

TEST 44. Trait aux Blancs, qui ont une Tour de moins. Est-ce l'heure d'abandonner ou faut-il continuer à jouer ?

**TEST 45.** C'est aux Blancs de jouer, trouvez l'échec perpétuel.

**TEST 46.** Les Noirs n'aiment pas la façon dont tourne la partie car ils disposent de moins d'espace. En cherchant à s'en tirer, ils parviennent à placer une surprise. Laquelle ?

**TEST 47.** La Tour noire en a2 est attaquée par la Dame blanche, mais les Noirs craignent également la menace 1.Te8+ Rh7 2.Dg8+ mat. Peuvent-ils se dépêtrer de ce cauchemar ?



**TEST 47.**  
**Domuls-Staerman**  
**URSS, 1978**

### La destruction des protections royales

Tout joueur d'échecs aime courre le Roi adverse. Mais s'emparer du Roi n'est pas chose aisée, ce dernier cherchant généralement refuge en roquant sur l'aile-Roi, où il est protégé par les pions f2, g2 et h2 (respectivement f7, g7, h7). Pour atteindre un monarque aussi bien retranché, et le forcer à s'aventurer en territoire hostile, il faut souvent sacrifier une pièce ou deux. Quand le Roi se balade sans protection au centre de l'échiquier, les pièces ennemies peuvent se mettre rapidement à ses trousses. Si vous pensez qu'un tel mat est possible, ne vous préoccupez pas de l'équilibre matériel. Même si vous avez des pièces en moins, le combat finit toujours par un mat en votre faveur.

Le diagramme 55 illustre un schéma de mat classique. Les Blancs, qui contrôlent la colonne « g », peuvent mater par 1.Th1. Exploitions la même idée dans

une mise en œuvre plus élaborée.

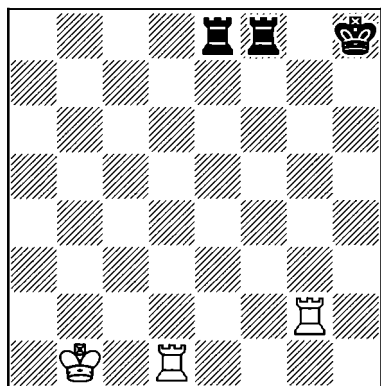


DIAGRAMME 55. Trait aux Blancs

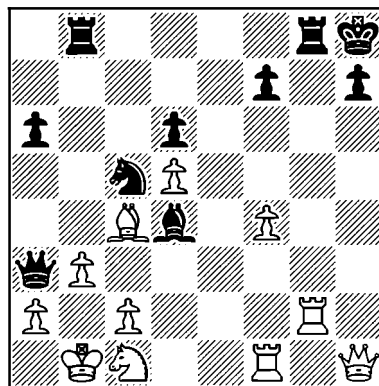
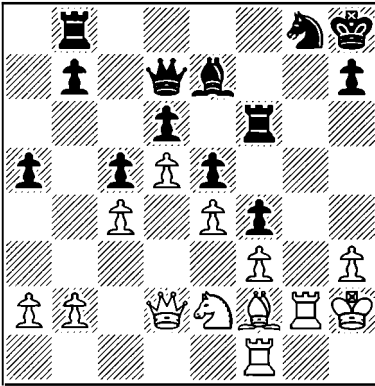


DIAGRAMME 56. Trait aux Blancs

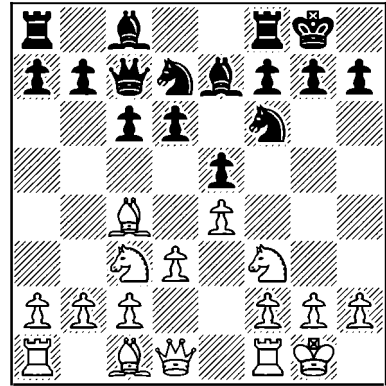
Au diagramme 56, chaque joueur tente de mater le Roi adverse. Les Noirs menacent le Roi blanc de  $1...Db2$  mat. Le Roi noir, affaibli par l'absence du pion g7, semble en sécurité derrière le pion h7. Parce que ce pion est tout ce qui protège le Roi noir, les Blancs doivent trouver une méthode pour s'en débarrasser et créer la position de mat illustrée au diagramme 55. Les Blancs décident de jouer sans les gants, et éliminent brutalement ce pion d'un direct assassin :  $1.Dxh7+!$ . Désormais privé de la protection de son pion, le monarque d'ébène devient une proie facile pour les Tours blanches, et  $1...Rxb7$   $2.Th1$  conduit au mat. Le fait que les Noirs aient gagné une Dame n'a aucune importance dans la position finale. De fait, un sacrifice de Dame menant au mat est extrêmement gratifiant. Essayez vous-même, l'un de ces jours.

Le diagramme 57 montre un exemple célèbre de Roi traîné en territoire ennemi. Cette combinaison est considérée comme l'une des plus belles jamais jouées. Les Noirs jouent  $1...Dxb3+!!$ , offrant leur Dame mais attirant le Roi dans les sinistres mâchoires du destin. Le jeu se poursuit par  $2.Rxb3$   $Th6+$   $3.Rg4$  (les Blancs n'ont nulle envie de remonter l'échiquier avec leur Roi mais n'en peuvent mais). Et, après  $3...Cf6+$   $4.Rf5$ , les Noirs jouent le paradoxal  $4...Cg4!!$ . Ils empêchent la Tour blanche de participer à la défense et menacent

du légal ...Tf8+. Maintenant, **5.fxg4 Tf8+** comme **5.Rxg4 Tg8+** **6.Rf5 Tf6** mènent au mat. Cet exemple montre à quel point les Tours sont de redoutables chasseresses quand le Roi adverse est en territoire découvert.



**DIAGRAMME 57. Trait aux Blancs**  
Averbakh-Kotov  
Zürich, 1953



**DIAGRAMME 58. Trait aux Blancs**

Une erreur de débutant fréquente consiste à penser qu'il suffit d'attirer un Roi sur la deuxième rangée pour le mettre en danger. Ce Roi rencontre parfois des problèmes, mais la plupart du temps il peut très simplement réintégrer sa place initiale. Confrontés à la position du diagramme 58, de nombreux joueurs blancs ont tenté **1.Cg5 h6 2.Cxf7?! Txf7 3.Fxf7+ Rxf7**. La manoeuvre n'est pas à l'avantage des Blancs. Le Roi peut tranquillement revenir en sûreté par **4...Rg8**, et bien que le matériel soit égal (6 points contre 6 points), deux pièces sont généralement supérieures à une Tour en milieu de jeu, car elles représentent deux éléments très actifs contre un seul pour la Tour (le pion de plus n'est utile qu'en finale).

Si vous voulez capturer en f7 et gagner, il faut attirer le Roi plus avant au centre de l'échiquier. Le diagramme 59 en montre un vivant exemple. Nous avons vu à quel point il était dangereux pour un Roi d'être conduit en territoire découvert. Ici les Blancs imaginent une façon inédite d'inviter le Roi noir à se joindre à la fête : **1.Fxf7+! Rxf7**. Le Roi a passé la tête par la porte mais peut encore rentrer chez lui par **...Rg8**, après quoi le sacrifice blanc aura été vain. Il est temps

de se saisir du monarque et de le tirer à l'air libre. Les Blancs jouent **2.De6+!!**, offrant également leur Dame ! La retraite noire **2...Rf8** échoue maintenant sur **3.Cg5**, et **4.Df7** mat est dur à parer. Les Noirs décident d'accepter le cadeau et pénètrent au centre de l'échiquier par **2...Rxe6**. La réponse est : **3.Cg5** mat !

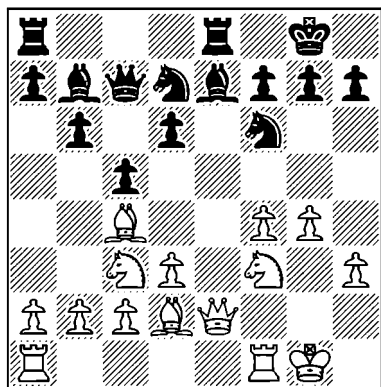


DIAGRAMME 59. Trait aux Blancs

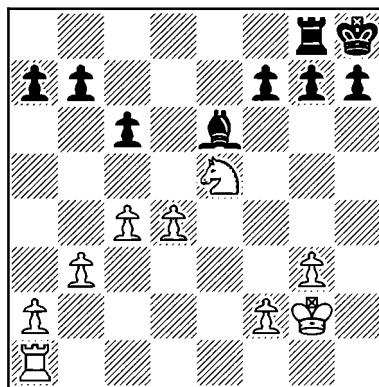
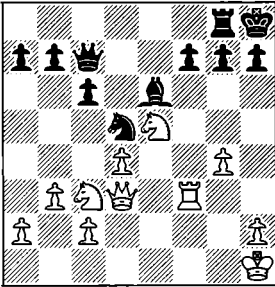


DIAGRAMME 60. Trait aux Noirs

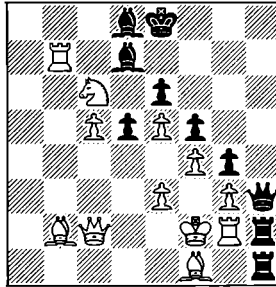
Le diagramme 60 montre un autre exemple. La position noire est parfaitement saine ici, le bon coup étant **1...Td8** pour faire pression sur le pion blanc d4. Les Noirs préfèrent se débarrasser du Cavalier blanc en le chassant par **1...f6??**. Le ciel leur tombe soudain sur la tête après **2.Cg6+! hxg6** **3.Th1+**, et les Noirs doivent jouer **3...Fh3+** suivi de **4.Txh3** mat. Que s'est-il passé ? C'est très simple. Quand votre Roi est en situation de pat ou ne dispose que d'un choix de coups limité, un petit voyant doit toujours s'allumer dans votre cerveau pour vous alerter. Un Roi n'ayant que peu de coups à sa disposition est très vulnérable, tout échec pouvant facilement se transformer en mat. Tout ce que l'assaillant doit faire, c'est trouver un moyen d'approcher des appartements de Sa Majesté. L'un des atouts de **1...Td8** est d'offrir au Roi l'accès à la case g8, éliminant ainsi tout risque de massacre tel que celui auquel nous venons d'assister. La morale est la suivante :

*Tâchez de conserver intacte la couverture de pions qui protège votre Roi et assurez-vous qu'il dispose d'assez d'air pour respirer.*

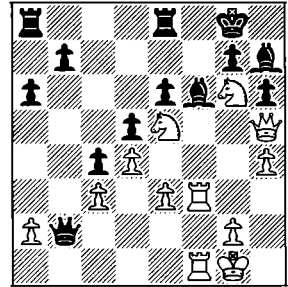
Tests



TEST 48.



TEST 49.

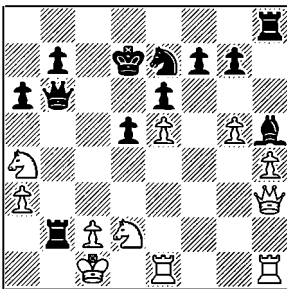


TEST 50

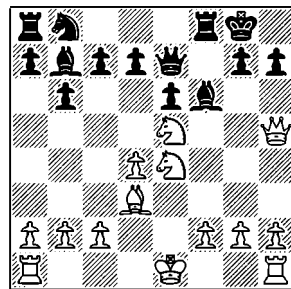
**TEST 48.** Trait aux Blancs. Le Roi noir est douillettement entouré de ses pions. Que doivent faire les Blancs pour changer les choses ?

**TEST 49.** La Dame et les Tours noires semblent incapables de venir à bout des Blancs. Les Noirs disposent-ils d'un moyen de renforcer l'attaque avec des troupes fraîches ?

**TEST 50.** Les pièces blanches sont groupées autour du Roi adverse mais les pions noirs en g7 et h6 tiennent la position. Les Blancs, qui se voient avec un pion de moins, doivent trouver un moyen de percer. Les manœuvres tranquilles ne font pas l'affaire. Ce problème est difficile mais pouvez-vous trouver une suite forcée, qui gagne pour les Blancs ?



TEST 51.  
Hort-Seirawan  
Bad Kissingen, 1981



TEST 52.  
Edward Lasker-  
Sir George Thomas-  
Londres, 1911

**TEST 51.** Mon adversaire, le Grand Maître International tchèque Vlastimil Hort, a la réputation de mystifier ses adversaires par son jeu tactique. J'ai délibérément capturé son pion b2 et il a placé une fourchette de Cavalier gagnant une Tour. J'ai cependant trouvé un moyen compliqué de détruire la couverture de pions protégeant son Roi, par l'une de mes meilleures combinaisons. Qu'ai-je joué ? Ne vous en faites pas si vous ne pouvez calculer jusqu'au bout. Ce qui est important, c'est de comprendre l'intérêt de rendre un Roi vulnérable à l'attaque. Si vous trouvez les quatre premiers coups, votez-vous des félicitations.

**TEST 52.** Un classique superbe, tiré du florilège des combinaisons. Les Blancs voient qu'ouvrir la voie au Fou d3, par 1.Cxf6+, vers la case h7 échoue car la Dame noire défend cette case après 1...gxf6. Quelle idée magnifique les Blancs ont-ils imaginée pour lancer une chasse royale ?

### Le mat du couloir

Il y a mat du couloir quand un Roi est sur sa première rangée, que sa protection de pions est toujours en place, ce qui l'empêche de gravir l'échiquier, et qu'une Tour ou une Dame adverse attaque ce Roi. Quand le Roi n'a nulle part où aller, l'échec est mortel. Le schéma qui conduit au mat du couloir est l'un des plus fréquents et des plus importants aux échecs. Tout joueur a été victime, un jour ou l'autre, d'un mat du couloir. Sa simple menace inquiète les joueurs les plus expérimentés. En conséquence, des coups tels que h3 et ...h6, ou g3 et ...g6 sont très courants. Aux échecs, on appelle cela *donner de l'air* à son Roi, en d'autres termes lui fournir une case de fuite pour éliminer une bonne fois pour toute la menace de mat du couloir.

Notre premier exemple (diagramme 61) montre comment éviter un mat du couloir noir en se créant de l'air. Les Noirs menacent de mater les Blancs par 1...Tc1 ou 1...Te1. Comment les Blancs évitent-ils que leur monarque ne décède ? S'ils jouent 1.Ta1, leur Tour devra demeurer sur la première rangée à pouponner son Roi. La façon normale de parer la menace noire est d'avancer l'un des pions du roque par 1.h3 ou 1.g3. Cependant, avant de choisir cette voie, les Blancs doivent examiner les possibilités des autres pièces noires. Ici, 1.h3 autorise toujours 1...Tc1 mat, car le Fou noir contrôle la case h2. Le coup correct est 1.g3, qui



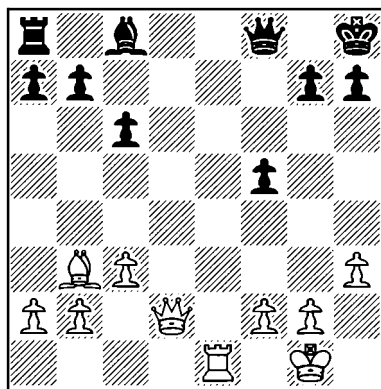


DIAGRAMME 63. Trait aux Blancs

On a vu qu'une faiblesse de la première rangée constituait un sérieux problème – du type à éviter soigneusement dans ses parties. Les joueurs inexpérimentés s'immergent souvent dans leur jeu au point d'oublier d'assurer la sécurité de leur Roi. Un bon principe consiste à donner un peu d'air à votre souverain dès que vous voyez apparaître des risques de mat du couloir. Faites spécialement attention quand le centre de l'échiquier commence à se vider et que les Tours ennemies disposent de colonnes ouvertes. Réciproquement, si votre adversaire semble négliger sa première rangée, commencez à chercher des possibilités pouvant conduire à un mat du couloir.

J'ai opéré quelques changements dans la position précédente pour obtenir le diagramme 64. La grande différence réside dans la première rangée blanche, qui est maintenant faible même si les Noirs ne semblent pas en mesure d'en profiter. Si les Blancs pensent pouvoir gagner de la même façon que précédemment, ils sont bons pour une sérieuse surprise. La partie continue ainsi : **1.Dd6 Fd7!** **2.Dxd7??**. Les Blancs s'emparent du Fou, pensant que la pièce supplémentaire leur apporte un gain facile. Mais à leur consternation, ils perdent la Dame quand les Noirs jouent **2...Td8!**. La situation est soudain renversée ! Les Noirs clouent la Dame sur la première rangée blanche, et des coups tels que **3.Dxb7** permettent **3...Td1+** suivi de mat.

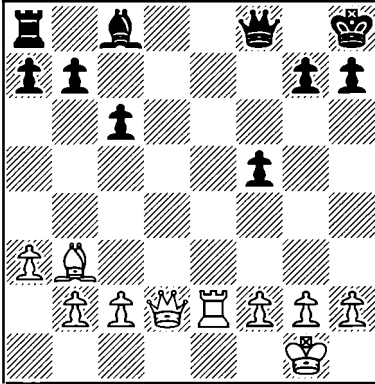


DIAGRAMME 64. Trait aux Blancs

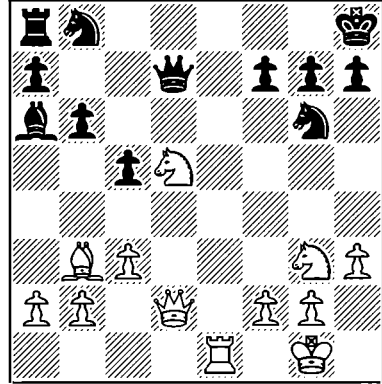


DIAGRAMME 65. Trait aux Blancs

Les Blancs, s'ils voient l'horrible piège que leur tendent les Noirs après **1.Dd6 Fd7!**, peuvent essayer **2.Dxf8+ Txf8 3.Te7** dans l'espoir de rentrer dans une finale favorable. Mais les Noirs placent encore un clouage pour libérer leur position en tirant parti de la faiblesse de la première rangée blanche : **3...Te8!**. Ici **4.Txd7?? Te1** conduit au mat. L'autre possibilité, **4.Txe8+ Fxe8** doit mener à la nullité.

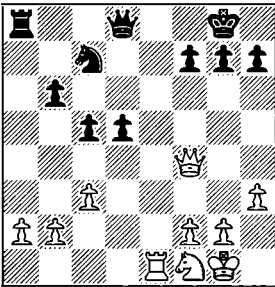
À ce stade, vous avez sans doute une bonne idée de la façon dont on exploite diverses tactiques pour profiter d'une première rangée affaiblie. Dans l'exemple précédent nous avons vu l'efficacité d'un clouage combiné à un mat du couloir. Le diagramme 65 montre comment un problème de première rangée peut considérablement accroître la force de fourchettes et d'attaques doubles. La Dame noire doit protéger la case e8 et le coup normalement impossible **1.Cc7!** est maintenant excellent à cause de possibilités telles que **1...Dxc7** (ou **1...Dxd2**) **2.Te8+ Cf8 3.Txf8** mat. Face aux menaces **2.Te8+** et **2.Cxa8**, les Noirs abandonnent.

**Tests**

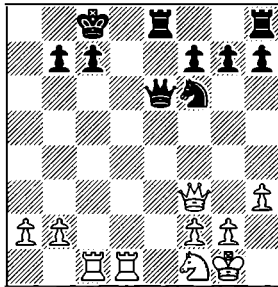
**TEST 53.** Trait aux Noirs. Voyant que la Tour blanche n'a pas accès à leur position, car la case e8 est protégée trois fois, les Noirs sont tentés de jouer **1...Txa2** pour gagner un avantage matériel. Doivent-ils prendre ce pion ?

**TEST 54.** Les Noirs doivent-ils opter pour le vorace **1...Dxa2** ?

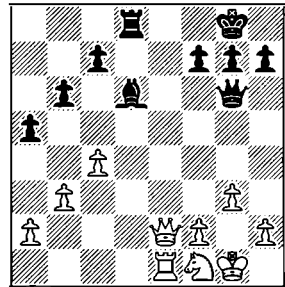
**TEST 55.** **1.De8+** gagne-t-il pour les Blancs dans cette position ?



**TEST 53**

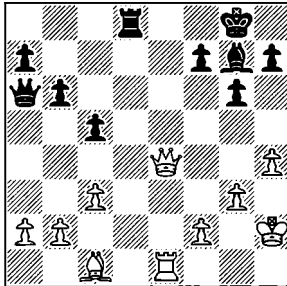


**TEST 54.**



**TEST 55**

**TEST 56.** Les Noirs pensent que la capture du pion a2 par **1...Dxa2** est une bonne idée. Voyez-vous pourquoi ce coup leur fait perdre la partie ?



**TEST 56**

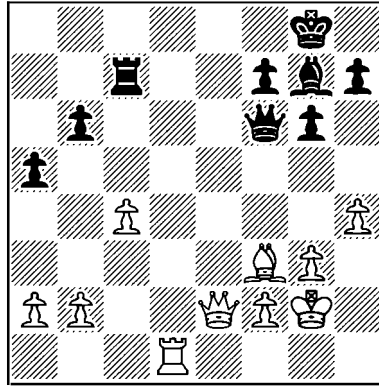


## CHAPITRE 6



# La Déviation

Quand on est très proche du gain, l'adversaire s'accroche parfois et refuse de craquer. Cette défense acharnée n'est très souvent possible que grâce à une pièce-clé, qui tient la position à elle seule. Pour vaincre, dans ces cas, il faut chasser ce défenseur de la zone critique dans l'espoir que la position s'écroulera ensuite. Le simple fait d'empêcher le défenseur principal d'exercer sa tâche plonge généralement l'armée adverse dans le chaos. Ce concept est à la base du thème connu sous le nom de *dévi*ation.



**DIAGRAMME 66. Trait aux Noirs**

Le concept de pièce *surchargée* est pour moi à peu près identique à celui de *déviaton*. Une pièce surchargée est une pièce à qui l'on en demande trop. C'est comme si elle avait deux emplois. Il suffit de l'éloigner pour que ses tâches ne soient plus remplies.

En voici un exemple. Au diagramme 66, les Noirs ont un pion de moins et veulent logiquement récupérer leur matériel perdu. Plutôt satisfaits d'eux-mêmes, ils jouent **1...Dxb2??**. Leur Dame est solidement protégée par leur Fou. Mais ce dernier, hélas, est maintenant surchargé. Il doit non seulement défendre sa Dame mais aussi bloquer tout échec survenant sur sa première rangée. Cette double contrainte conduit au désastre immédiat après **2.Td8+**, les Noirs n'ayant d'autre choix que de jouer **2...Ff8**. Mais après **3.Dxb2**, leur pauvre Dame disparaît de l'échiquier.

Je me suis jusqu'ici penché sur le processus de réflexion de l'attaquant. Permutons un moment pour nous mettre dans la peau du défenseur – ce n'est pas aussi amusant, mais nous reviendrons très vite à l'attaque. Pour l'instant, défendons.

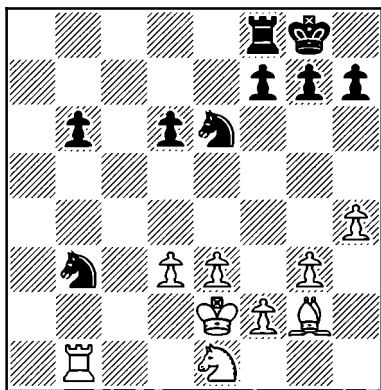


DIAGRAMME 67. Trait aux Noirs

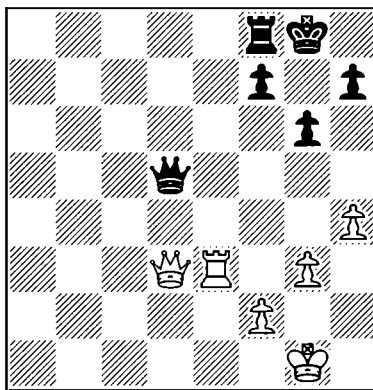
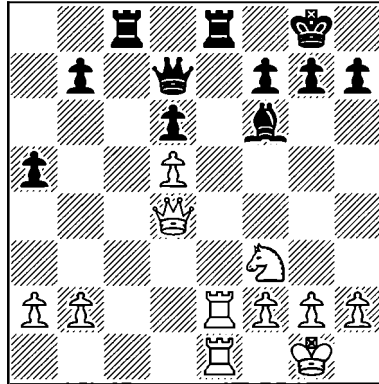


DIAGRAMME 68. Trait aux Noirs

On a vu que les pièces non défendues faisaient d'excellentes cibles d'attaque, et vous savez donc qu'il est important de couvrir ses pièces. Les meilleurs défenseurs sont les pions. Petits et lents, ils n'en constituent pas moins de très efficaces soutiens. En revanche faites attention quand vos pièces doivent se défendre l'une l'autre, car le résultat peut s'avérer désastreux. La pièce défenderesse peut souvent être chassée au loin, comme l'illustre le diagramme 67. Le matériel est ici égal, mais le Cavalier noir en b3 est pendante. Le meilleur coup noir consiste à battre en retraite par 1...Cbc5, qui permet aux Blancs de gagner un pion par 2.Txb6. Peu emballés par cette possibilité, les Noirs défendent le Cavalier b3 par 1...Cec5??. Pour avoir voulu sauver un pion, les Noirs finissent par perdre une pièce. Les Blancs attaquent le Cavalier c5 par 2.d4, et s'il bouge, son collègue situé en b3 succombe.

Au diagramme 68, les Blancs viennent de jouer Dd3, proposant l'échange des Dames. Les Noirs n'y sont pas hostiles, mais veulent opérer la transaction à leurs propres conditions. Ainsi, au lieu du sûr 1...Dxd3, les Noirs jouent-ils 1...Td8??. Ce coup semble également solide, jusqu'au moment où l'on voit que cette Tour est aussi le seul garde du corps de la Dame. Rien d'étonnant alors à ce que 2.Te8+! force un gain matériel. Si les Noirs jouent 2...Txe8, l'unique défenseur de la Dame est dévié, et le simple 3.Dxd5 conclut la partie. L'autre possibilité,





**DIAGRAMME 70. Trait aux Noirs**  
**E. Adams-Torre**  
**Nouvelle Orléans, 1920**

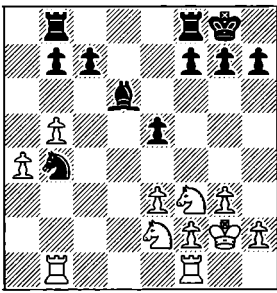
La Tour noire en e8 subit la pression des Tours blanches, mais la Dame noire semble tenir la position. Les Blancs, notant la faiblesse potentielle dont souffrent les Noirs sur leur première rangée, font ce qu'ils peuvent pour dévier la Dame ennemie de la défense de la Tour e8. Ils attaquent cette dernière par **1.Dg4!**, la forçant à fuir. Comme **1...Dxg4 2.Txe8+ Txe8 3.Txe8** conduit au mat, les Noirs jouent **1...Db5**, et les Blancs **2.Dc4!!**. Une fois encore, la Dame blanche attaque son homologue adverse mais cette fois pas moins de deux pièces ennemies peuvent capturer l'impudente. Les Noirs répondent **2...Dd7** car **2...Txc4** comme **2...Dxc4** mènent au mat après **3.Txe8+**. Les Blancs, qui semblent devenus fous, jouent maintenant **3.Dc7!!**. De fait, ils tentent toujours de dévier les pièces noires de la défense de la Tour e8 : si l'une des deux pièces noires prend la Dame blanche, c'est mat en e8. Le jeu se poursuit par **3...Db5 4.a4!** (la pauvre Dame noire n'en finit pas d'être harcelée) **4...Dxa4 5.Te4!** (menaçant **6.Dxc8!**, car **6...Txc8 7.Txa4** laisse une Tour de plus aux Blancs) **5...Db5** (**5...Txc7** est toujours impossible à cause de **6.Txe8** mat) **6.Dxb7!**. La Dame noire n'a maintenant plus de case ! Et comme **6...Dxb7 7.Txe8+** mène au mat, les Noirs abandonnent.

## CHAPITRE 6 : LA DÉVIATION

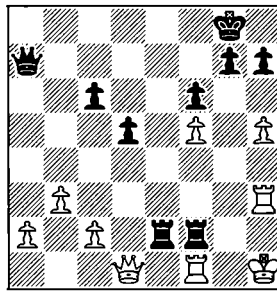
Cette lutte compliquée mérite un examen attentif et je vous recommande chaudement de la reproduire plusieurs fois, jusqu'à ce que vous ayez pleinement saisi toutes ses idées et variantes.

Et maintenant, des tests. Pour résoudre les problèmes de cette section, examinez longuement les pièces ennemies attaquées ou surchargées et trouvez le moyen d'en profiter.

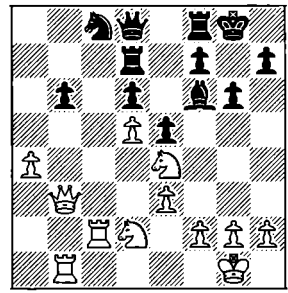
### Tests



TEST 57.



TEST 58.  
Hjorth-Lundin  
Motala, 1946

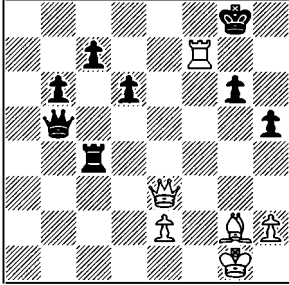


TEST 59.  
Seirawan-Sulsky,  
Vancouver, 1981

**TEST 57.** Trait aux Blancs. Le seul défenseur du Cavalier noir est le Fou en d6. Comment les Blancs tirent-ils parti de cette situation ?

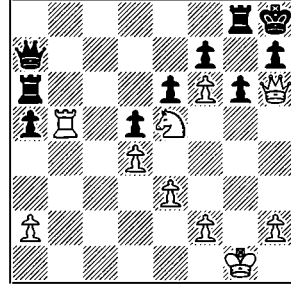
**TEST 58.** Si la Tour blanche n'était pas sur la colonne « h », les Noirs pourraient gagner la partie par 1...Th2+ 2.Rg1 Tg2 mat. Comment les Noirs transforment-ils ce rêve en réalité ?

**TEST 59.** Je suis entré exprès dans cette position pour placer une déviation à mon adversaire. Une seule pièce défend le Cavalier c8 et le Fou f6. Comment exploiter la situation ?



**TEST 60.**

**Seirawan–Henley  
Memphis, 1976**



**TEST 61.**

**TEST 60.** Cette position provient de mon premier Championnat U.S. Junior. Mon adversaire a sacrifié une pièce pour plusieurs pions. Sa première rangée n'est pas défendue, et si je peux éloigner sa Dame de la protection de e8, De8 fera mat. Comment remplir mon objectif ?

**TEST 61.** Les Blancs ont la qualité de moins mais une forte attaque et le trait. Notez que tout coup de la Tour g8 permet Dg7 mat, et que la Dame noire doit protéger son pion f7 sous peine de mat par Cxf7. Comment les Blancs éloignent-ils les pièces noires de leurs postes défensifs ?



# Batteries sur une Colonne ou une Diagonale Ouverte

L'expérience aidant, vous verrez que les colonnes et les diagonales ouvertes sont essentielles pour que les Tours et Fous puissent prendre une part active au jeu. De nombreux joueurs ne comprennent pas l'intérêt de renforcer le contrôle sur les colonnes et diagonales en doublant des pièces sur ces lignes ouvertes. En plaçant deux Tours sur une colonne, ou une Dame et un Fou sur une diagonale, on peut créer des situations où la pièce conductrice parvient à réaliser des excursions dans le camp ennemi sous la sauvegarde attentive de la pièce protectrice (la Dame et les Tours se déplaçant de façon similaire, il est même possible, parfois, de tripler sur une colonne, mais pas sur une diagonale). Quand on double sur une colonne ou une diagonale, on dit que l'on crée une batterie. Aux échecs, les batteries constituent la super force de frappe, et toute occasion d'en créer une doit être mise à profit.

## **Le jeu sur une colonne ouverte**

Quand les deux joueurs ont des pions sur la même colonne, cette dernière est dite fermée. S'il n'y a pas de pion sur la colonne, elle est ouverte. Et quand il n'y a qu'un pion sur la colonne, elle est semi-ouverte. Les colonnes ouvertes sont les

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

---

autoroutes qu'empruntent les Tours pour accéder au camp adverse. La septième rangée, en particulier, représente la plus forte position que puisse normalement occuper une Tour.

Une Tour sur la septième rangée se régale en dévorant les pions ennemis tout en gardant le Roi ennemi à l'oeil. De nombreuses autorités vont jusqu'à affirmer qu'une Tour sur la septième rangée vaut un sacrifice de pion. Voyons quelques exemples.

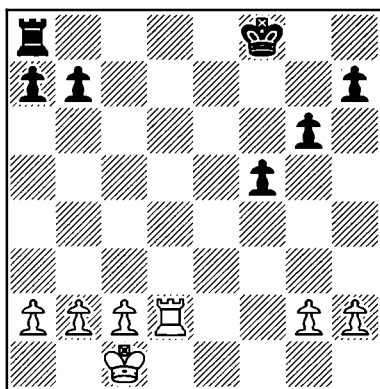


DIAGRAMME 71. Trait aux Blancs

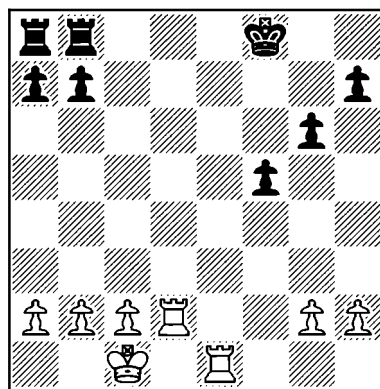


DIAGRAMME 72. Trait aux Blancs

En jouant **1.Td7** au diagramme 71, les Blancs prennent les deux pions « h » et « b » en fourchette. Ils enferment aussi le Roi noir sur la 8ème traverse. La différence entre l'activité potentielle des deux Tours est éclatante. N'oubliez pas de donner toujours le maximum d'activité possible à vos Tours. Les joueurs tentent trop souvent de développer leurs Fous, Cavaliers et Dame sans faire grand-chose pour conduire leurs Tours au combat. Aussi puissante que soit une Tour sur la 7ème, deux Tours doublées y sont encore plus fortes. Une paire de Tours sur la 7ème rangée attaque les pièces adverses avec la férocité d'un sanglier qui charge. Au diagramme 72 les Blancs jouent **1.Td7**, et s'ils défendent maintenant leur pion « h » par **1...Rg8**, les Noirs se font annihiler par **2.Tee7**. Par exemple : 2...h5 3.Tg7+ Rf8 4.Txg6. Les Noirs perdent plusieurs pions. Placer deux Tours sur la 7ème donne une position si forte que le sacrifice d'un pion seulement,

pour y aboutir, peut être considéré comme un cadeau. Dans la position du diagramme 73, les Blancs jouent **1.Te7!**, à quoi les Noirs répliquent par **1...Txf5** (si les Noirs se défendent par **1...Tf7**, alors **2.Txf7 Rxf7 3.Td7+** donne une Tour active aux Blancs et une Tour passive aux Noirs qui sont alors totalement ligotés). Les Blancs jouent maintenant **2.Tdd7** et les Noirs perdront leurs pions de l'aile-Roi ainsi que des pions de l'aile-Dame.

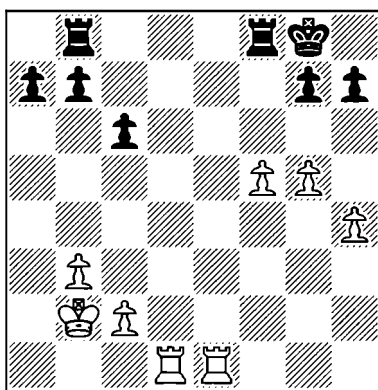


DIAGRAMME 73. Trait aux Blancs

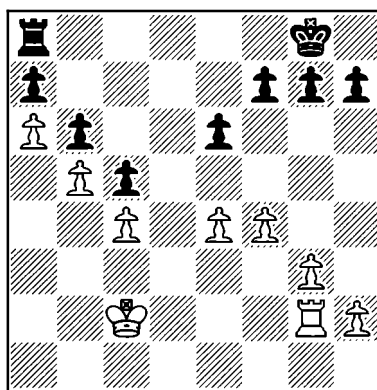


DIAGRAMME 74. Trait aux Blancs

Bien comprendre l'importance de la 7ème rangée aide à saisir l'utilité d'une colonne ouverte. Au diagramme 74, les Noirs seraient bien s'ils pouvaient prendre la colonne « d » par **1...Td8** ou empêcher les Blancs d'y pénétrer par **1...Rf8** suivi de **2...Re7**. Mais hélas pour eux, c'est aux Blancs de jouer. Ces derniers s'emparent de la colonne « d » par **1.Td2** et les Noirs ne peuvent les empêcher de conquérir la 7ème rangée.

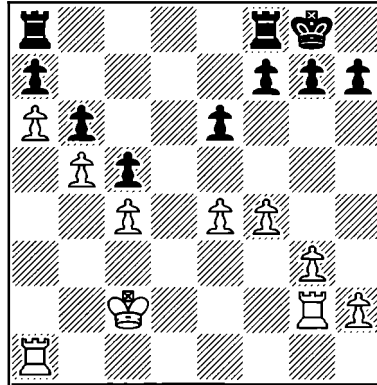


DIAGRAMME 75. Trait aux Blancs

La position au diagramme 75 est pratiquement identique à celle du diagramme 74. La différence tient à ce que chaque camp possède une deuxième Tour. Quand les Blancs s'emparent de la colonne « d » par **1.Td2**, les Noirs peuvent la contester par **1...Tfd8**. Mais la possibilité de doubler les Tours, créant ainsi une batterie, permet aux Blancs de dominer la colonne « d » ouverte par **2.Tad1! Txd2+ 3.Txd2**. Une fois encore, les Noirs ne pourront empêcher les Blancs d'envahir la 7ème rangée.

Dominer une colonne en doublant ses Tours est considéré comme stratégique plutôt que tactique. Une rime enfantine russe dit :

*C'est très pratique et vraiment bien conçu !*

Cela dit, quand vous ajoutez des batteries de ce type à des thèmes tactiques tels que le clouage, l'attaque double et le mat du couloir, vous ouvrez tout un monde de possibilités combinatoires.

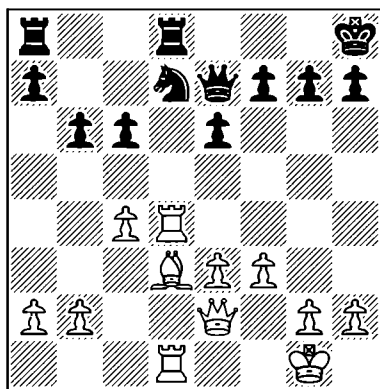


DIAGRAMME 76. Trait aux Blancs

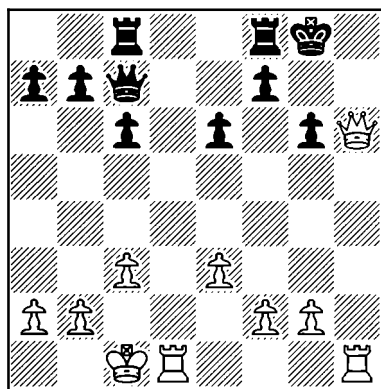


DIAGRAMME 77. Trait aux Noirs

Le diagramme 76 montre un exemple de doublement et de triplement, combiné à des thèmes d'attaque double et à l'utilisation du clouage. Quand les Blancs jouent **1.Fxh7!**, les Noirs peuvent tenter les défenses suivantes :

**1...Rxh7**, qui mène à 2.Dd3+ (avec attaque double contre h7 et d7) 2...Rg8 3.Txd7. Les Blancs ont gagné un pion.

**1...g6**, qui enferme le Fou (les Noirs espèrent le capturer plus tard). Les Blancs jouent 2.Fxg6 fxc6 et par 3.Dd2 créent une triple batterie contre le Cavalier cloué, qui récupère la pièce sacrifiée avec deux pions de plus. **1...e5** ou **1...c5**, qui sont tous deux parés par 2.Td6 avec des variantes similaires aux deux précédentes.

Une colonne ouverte est très utile quand elle permet d'approcher des défenses royales adverses, facilitant les combinaisons de mat. Au diagramme 77, les Blancs menacent d'achever leur adversaire par Dh8 ou Dh7 mat, car leur Dame est fermement appuyée par la Tour h1. La seule défense noire est **1...f6**, après quoi **2.Dh8+** (2.Dxg6+ Dg7 3.Dxg7+ Rxg7 4.Td7+ Tf7 5.Txf7+ Rxf7 6.Th7+ suivi de 7.Txb7 suffit aussi pour le gain) **2...Rf7 3.Th7+ Re8 4.Txc7 Txb8 5.Txc8+** prend l'autre Tour noire en enfilade.

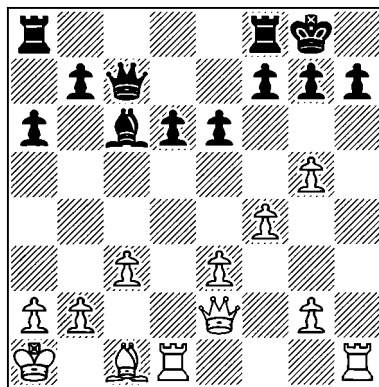
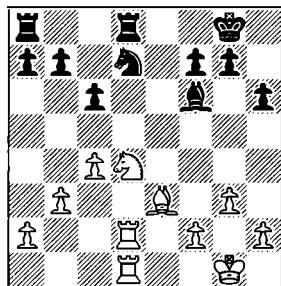


DIAGRAMME 78. Trait aux Blancs

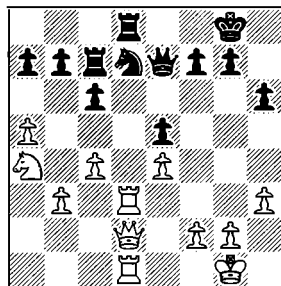
Au diagramme 78, la colonne « h » est semi-ouverte seulement car les Noirs ont un pion en h7. Les Blancs aimeraient utiliser cette colonne semi-ouverte pour tenter de mater. Ils sont prêts à offrir beaucoup de matériel pour cela, mais une tentative directe telle que 1.Dh5 (menaçant 2.Dxh7 mat) autorise 1...Fe4 (défendant le pion h7), tandis que 1.Dd3 f5 2.gxf6 e.p. (en passant) 2...gxf6 permet à la Dame noire de couvrir le pion h7. Les Blancs jouent donc pour ouvrir la létale colonne « h » par un sacrifice de Tour : **1.Txh7! Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Th1** (créant une batterie sur la colonne « h ») **3...f6**. Ce coup est l'unique façon d'empêcher 4.Dh8 mat. Les Noirs prient pour la suite 4.Dh8+ Rf7, qui permet à leur monarque de prendre la clé des champs. Mais le prochain coup blanc enfonce l'ultime clou dans le cercueil noir : **4.g6!**. La case de fuite est bloquée et les Noirs sont perdus à cause de l'inévitable 5.Dh8 mat.

Faites-vous maintenant la main avec quelques tests. Ceux qui suivent mettent en œuvre des Tours sur des colonnes ouvertes, combinées à divers thèmes tactiques.

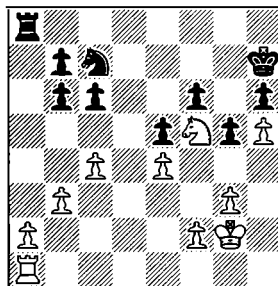
Tests



TEST 62.



TEST 63.



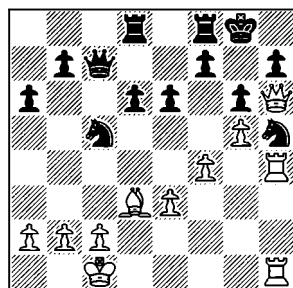
TEST 64.

**TEST 62.** Voici un exemple d'attaque à la découverte, possible grâce à la batterie de Tours blanches sur la colonne « d » ouverte. C'est aux Blancs de jouer : comment exploiter au mieux la situation ?

**TEST 63.** Les Blancs contrôlent le jeu grâce à leur solide mainmise sur la colonne « d ». Les Noirs ne peuvent bouger aucune de leurs Tours, sous peine de perdre leur Cavalier par Txd7. En outre leur Cavalier est cloué car le déplacer perdrait la Tour d8. Comment les Blancs profitent-ils de cette situation très favorable ?

**TEST 64.** Les Noirs exercent une pression déplaisante sur le pion blanc situé en a2. Le trait est aux Blancs, comment soulagent-ils leur position ?

**TEST 65.** Ce test est nettement plus ardu que les autres, mais sa difficulté le rend aussi plus beau ! Les Blancs ont sacrifié une pièce et un pion pour monter une attaque le long de la colonne « h », mais les Noirs sont parvenus à bloquer l'offensive en plaçant leur Cavalier en h5. Les Blancs peuvent-ils percer ?



TEST 65.

## Le jeu sur une diagonale ouverte

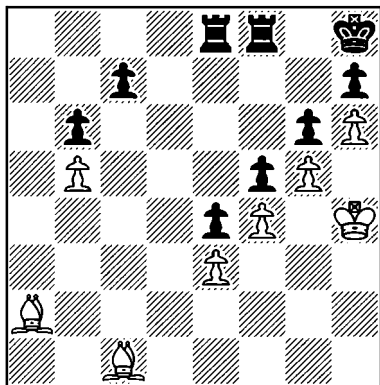


DIAGRAMME 79. Trait aux Noirs

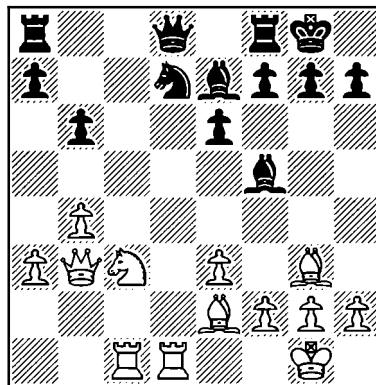


DIAGRAMME 80. Trait aux Blancs

Les diagonales ouvertes sont aux Fous ce que les colonnes ouvertes sont aux Tours. Si vous avez des Fous sur l'échiquier, il est important de les positionner sur de longues diagonales ouvertes afin qu'ils menacent constamment d'attaquer le camp ennemi en piqué. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'au *Chaturanga*, ce vieux jeu indien précurseur des échecs, les Fous étaient appelés archers et considérés comme de bons protecteurs ainsi, l'occasion aidant, que de bons attaquants. Vérifiez constamment si vous pouvez ouvrir la position pour donner du jeu à vos Fous. Voyons maintenant quelques exemples des dégâts que peuvent causer les Fous.

Au diagramme 79, les Noirs ont deux qualités et un pion de plus, ainsi que le trait. Il n'en sont pas moins complètement perdus. Pourquoi ? Parce que le Roi noir est pat, et que tout échec donnerait mat. En outre les deux magnifiques Fous blancs sont de sortie sur leurs longues diagonales. Les problèmes noirs sont clairs. Les Blancs menacent de mater par 1.Fb2+, ce que l'on ne peut empêcher.

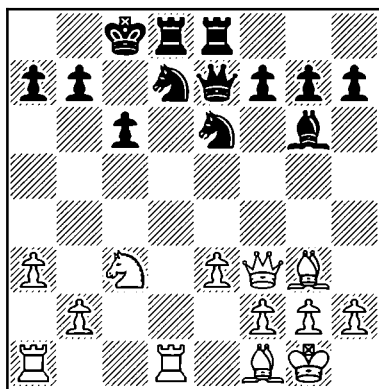


DIAGRAMME 81. Trait aux Blancs

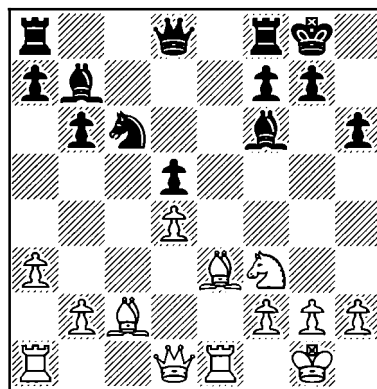


DIAGRAMME 82. Trait aux Blancs

La position assez quelconque du diagramme 80 montre que les Fous constituent un danger pour toute pièce ennemie dès qu'ils sont postés sur une bonne diagonale. Ici les Blancs chassent la pauvre Tour noire par **1.Ff3 Tc8 2.Fb7**, après quoi cette dernière n'a plus de case et sera bientôt capturée. Le diagramme 81 est l'illustration classique d'un Roi gêné dans ses mouvements par un Fou. Le Roi noir est en position de pat. Comme nous l'avons vu au CHAPITRE 5, les Blancs doivent chercher un moyen de percer car tout échec non paré sera également le dernier ! En l'occurrence les Blancs placent un élégant sacrifice de Dame par **1.Dxc6+!**, permettant ainsi au Fou f1, qui a pourtant l'air fort innocent, de prendre part au combat de façon décisive. Après **1...bxc6, 2.Fa6** fait mat.

Aussi fort que puisse être un Fou dominant une diagonale, vous pouvez souvent accroître sa puissance en plaçant la Dame sur la même diagonale. Une telle batterie peut être aussi forte que des Tours doublées sur une colonne.

Au diagramme 82, la position noire semble plutôt sûre, mais les Blancs peuvent gagner un pion en doublant sur la diagonale b1-h7 par **1.Dd3!**. Les Blancs menacent maintenant **2.Dh7** mat. Les Noirs sont forcés de jouer **1...g6**, après quoi **2.Fxh6** cueille le pion h6 non protégé.

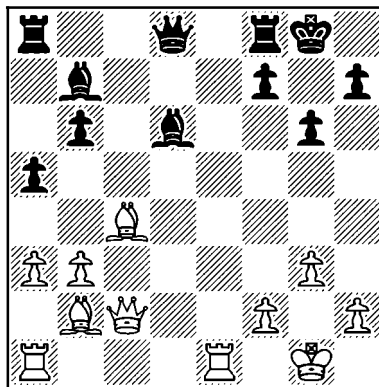


DIAGRAMME 83. Trait aux Blancs

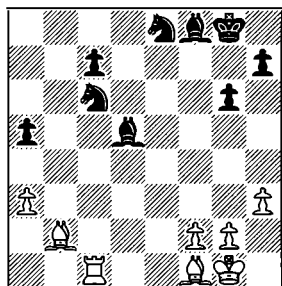
La position du diagramme 83 permet aux Blancs de démontrer leur force sur la diagonale a1-h8 par **1.Dc3**. Les Noirs sont maintenant sans défense devant les menaces **2.Dh8** ou **2.Dg7** mat (le pion f7 ne peut bloquer la diagonale par **1...f6** car il subit un clouage absolu par le Fou c4). Notez que les Fous peuvent être particulièrement efficaces quand ils opèrent sur des diagonales adjacentes. Nombreuses sont les grandes combinaisons de l'histoire des échecs qui n'auraient pas vu le jour sans l'aide de Fous visant la position du Roi adverse sur des diagonales voisines.

## Tests

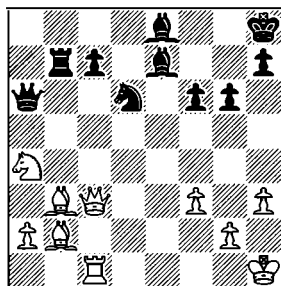
**TEST 66.** Les Noirs ont l'avantage matériel sous la forme de deux Cavaliers contre une Tour, soit 1 point de plus. Que peuvent faire les Blancs pour démontrer la puissance de leurs Fous ?

**TEST 67.** Trait aux Noirs. Les Blancs menacent de prendre en fourchette la Dame et la Tour noires par **Cc5**. Le coup **1...Fxa4** constitue-t-il une bonne défense ?

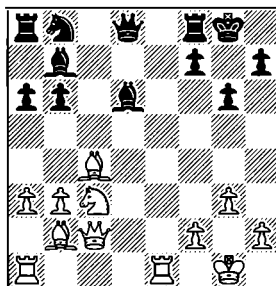
**TEST 68.** C'est encore aux Noirs de jouer. **1...b5**, qui attaque le Fou blanc c4, est-il une bonne idée ?



TEST 66.

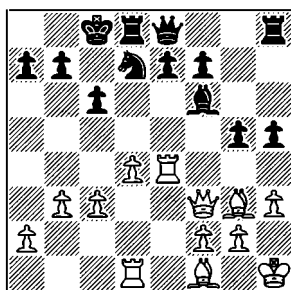


TEST 67.



TEST 68.

**TEST 69.** Si vous avez bien retenu la leçon du diagramme 81, vous maîtriserez cette situation. C'est aux Blancs de jouer. Pas de coup tranquille ici. Pouvez-vous démolir la position noire ?



TEST 69.

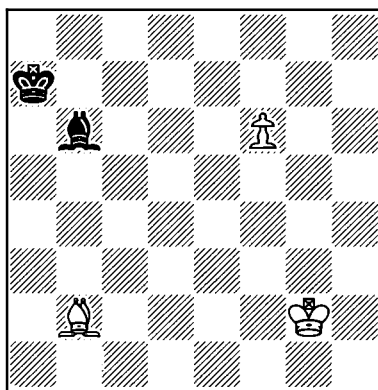


## CHAPITRE 8



# La Force des Pions

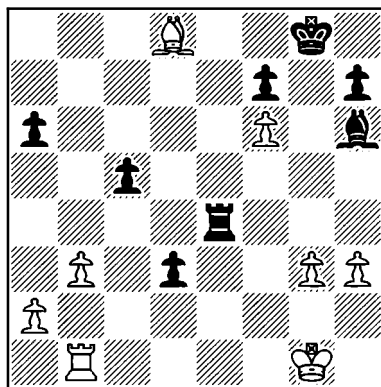
Les pions dominent le centre en milieu de jeu et aident à contrôler l'espace. Mais un changement s'opère, au fur et à mesure que la partie progresse et que les pièces s'échangent. Les pions, prenant exemple sur les saumons, font de leur mieux pour remonter l'échiquier afin de réaliser leur potentiel de promotion. Une activité que le légendaire Grand Maître Aaron Nimzovich baptisa « L'irrésistible envie d'avancer du pion ». De fait, la transformation d'un pion en Dame est sans nul doute un moment important, et la possibilité de participer à ce rituel mérite bien un lourd investissement en temps et en matériel. Dans les diagrammes suivants, l'objectif consiste à sacrifier du matériel – ce qui est la signature d'une combinaison – de façon à promouvoir un pion.



**DIAGRAMME 84. Trait aux Blancs**

Au diagramme 84, les Blancs peuvent gagner à condition de promouvoir leur pion restant en Dame. Ils jouent **1.f7**. Les Noirs, qui comptent faire leur possible pour stopper le pion, y compris sacrifier leur Fou, jouent **1...Fc5**. Les Blancs peuvent maintenant gagner une pièce par **2.Fg7** suivi de **3.f8=D**, mais après **3...Fxf8**, il ne reste qu'une pièce aux Blancs. La partie résultante est nulle car Roi et Fou ne peuvent mater un Roi dépouillé. Mais, au lieu de chercher à gagner le Fou, les Blancs jouent **2.Fd4!**, sacrifiant leur propre Fou de façon à promouvoir leur pion. Ce coup gagne immédiatement car **2...Fxd4** permet **3.f8=D**, après quoi la Dame et le Roi blancs l'emportent facilement sur le Roi et le Fou noirs. Notez que ce dernier ne peut se replier par **2...Fd6** en raison du clouage absolu qu'il subit.

A ce stade, ce concept doit être parfaitement clair : si le résultat de la partie dépend de la promotion d'un pion, vous devez faire tout ce qui est en votre pouvoir – y compris sacrifier des pièces et des pions – pour réaliser ce but.



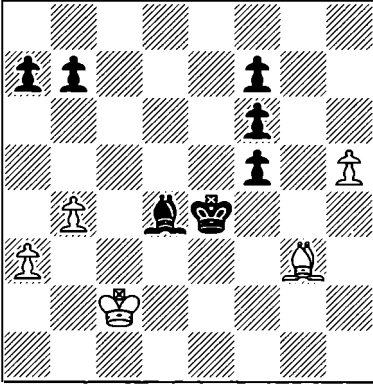
**DIAGRAMME 85. Trait aux Noirs**  
**Seredenko–Belousov**  
**URSS, 1972**

Le diagramme 85 illustre un autre exemple. Le matériel est ici égal, mais le pion noir d3 a plus de chance d'aller à Dame que ses collègues. Le plan est clair : mener ce pion à Dame ou forcer les Blancs à donner un matériel décisif pour empêcher sa promotion. Un coup tel que 1...d2 est normalement fort. La réponse blanche 2.Rf2? Td4, avec la double menace 3...Txd8 et 3...d1=D, gagne une pièce pour les Noirs, tandis que 2.Td1? Tel+ est pire encore. Mais 2.Fa5! constitue une meilleure défense car maintenant le Fou blanc contrôle aussi la case e1 : 2...Tel+ ne fonctionne plus et 3.Td1 suivi de 4.Rf2 mène à la nullité.

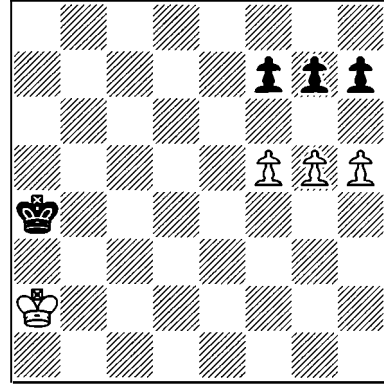
Pour gagner au diagramme 85, les Noirs doivent imaginer une suite plus tranchante, **1...Fc1!!**. Ce joli coup bloque la Tour blanche et menace 2...d2, 3...d1=D+ et gagne. Dans la mesure où 2.Txc1 d2 arme la double menace 3...dxc1=D et 3...Tel+ (autre gain), les Blancs doivent jouer **2.Fa5**, menant à **2...d2 3.Fxd2 Fxd2**. Avec une pièce de moins et sans perspectives, les Blancs peuvent abandonner.

Au diagramme 86, les Blancs cherchent désespérément à damer leur pion h5, mais la poussée directe 1.h6 échoue sur 1...f4 2.h7 f5, et le Fou noir couvre la case de promotion. Comme les Noirs parviennent à contrôler la case de promo-

tion h8 en poussant leurs pions « f », les Blancs décident de bloquer cette avance par le coup apparemment suicidaire **1.Ff4!**. Les Noirs abandonnent, car **1...Rxf4 2.h6** conduit à la création d'une nouvelle Dame blanche.



**DIAGRAMME 86. Trait aux Blancs**  
**Everz-Kiffmeyer**  
**Allemagne 1964**



**DIAGRAMME 87. Trait aux Blancs**

Quand un pion est situé sur une colonne ouverte et qu'aucun pion adverse ne peut l'empêcher d'avancer en le capturant, ce pion jouit du statut envié de *pion passé*. Nous avons vu à quel point il était important de pousser ses pions passés à Dame avant que l'adversaire ne puisse faire de même. Mais vos pions ne seront le plus souvent pas passés, et devront parvenir à se faufiler entre les sentinelles ennemies. Le diagramme 87 est un exemple classique montrant comment procéder. Les deux joueurs ont exactement le même nombre de pions et il est difficile d'imaginer qu'un camp puisse se créer un pion passé. Les Blancs peuvent toutefois forcer la promotion d'un de leurs pions par ce qu'on nomme une percée. Les Blancs sacrifient deux pions pour forcer la promotion. Voici comment : **1.g6! hxg6** (1...fxg6 2.h6! gxh6 3.f6 dame le pion « f ») **2.f6!**, menaçant 3.fxg7. Les Noirs sont forcés de prendre par **2...gxf6**, mais les Blancs jouent **3.h6**, assurant la promotion de leur tout nouveau pion passé. Les Noirs ont certes des pions passés liés maintenant, mais beaucoup plus lents à faire Dame que le pion blanc pratiquement parvenu à sa dernière rangée.

La combinaison de percée ne fonctionne que si vos pions sont plus proches de la rangée de promotion que ceux de votre adversaire (notez que si le trait était aux Noirs au diagramme 87, ils tueraient tout espoir blanc dans l'œuf par 1...g6! 2.hxg6 hxg6, créant un blocus impénétrable). Conservez la position du diagramme 87 en tête car elle apparaît souvent dans les parties de maîtres.

La combinaison de percée intervient sous diverses formes à sacrifice. Une pièce se sacrifie souvent pour permettre aux pions de s'élancer. Voyons-en une illustration simple. Au diagramme 88, les Blancs gagnent en éliminant les pions noirs bloquant leurs propres pions par 1.Cxf6! gxf6 (si les Noirs ne prennent pas le Cavalier, les Blancs jouent 2.Ch5 suivi de 3.Cxg7) 2.g7, suivi de la promotion du pion « g ».

L'exemple suivant montre la combinaison de percée dans une disposition plus complexe. Le diagramme 89 est un mélange des concepts présentés aux diagrammes 87 et 88. Le pion noir g3 est le plus proche de la promotion, mais il est pour l'instant fermement bloqué par son homologue blanc. En sacrifiant une pièce, les Noirs mettent en route une réaction en chaîne : 1...Cxd5+! 2.exd5 e4! (les Noirs menacent de libérer le pion « g » par 3...exf3 4.gxf3 g2 suivi de Dame) 3.Cc4 (un autre coup sans espoir serait 3.fxe4 f3! 4.gxf3 g2, offrant également une nouvelle fiancée au Roi noir) 3...exf3 4.Cd2 f2! (coup-clé. L'alternative 4...fxg2?? 5.Cf3 constitue une grave erreur qui laisse le pion noir résolument bloqué par le Cavalier) 5.Rd3 f3! (l'important bloqueur blanc sur g2 va enfin sauter) 6.gxf3 (si les Blancs jouent 6.Cxf3, alors 6...f1=D produit immédiatement une Dame) 6...g2. Les pions noirs se sont enfin ouverts la voie. Les Blancs abandonnent.

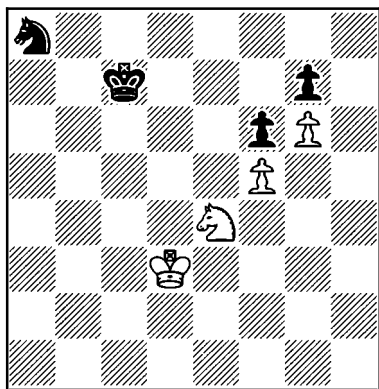


DIAGRAMME 88. Trait aux Blancs

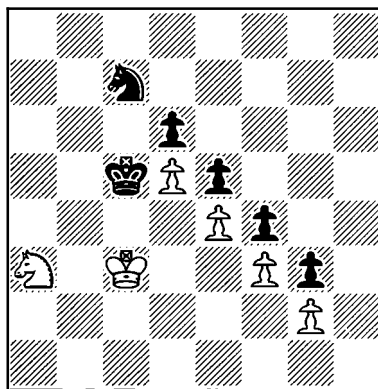
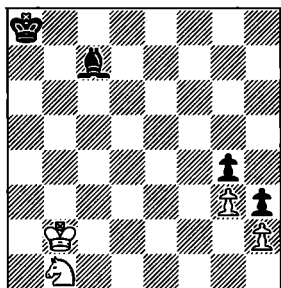


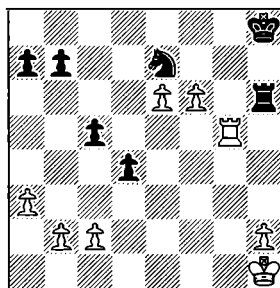
DIAGRAMME 89. Trait aux Noirs  
Scholz-Lorens  
Correspondance 1964

Voyons maintenant des tests illustrant ces combinaisons de percée.

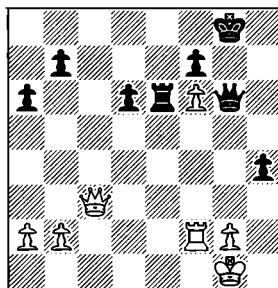
## Tests



TEST 70.



TEST 71.  
Shuratov-Sveshnikov  
URSS, 1969



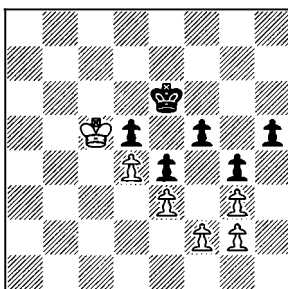
TEST 72.  
Spassky-Larsen  
Palma de Mallorca, 1969

TEST 70. Les Noirs ne peuvent gagner par ...Fb6, ...Fg1, et ...Fxb2. Quel coup procure par contre un résultat immédiat ?

TEST 71. Les deux pions blancs sur la 6ème rangée sont presque arrivés à des-

mination. Les Blancs aimeraient jouer 1.fxe7, mais 1...Txe6 stoppe l'avance des deux pions. Inutile également est 1.f7 Tf6 ou 1.Txc5 Txf6. Pouvez-vous aider les Blancs à mener un pion à Dame ?

**TEST 72.** L'ex-Champion du Monde Boris Spassky a ici un pion de moins. C'est à lui de jouer avec les Blancs et il force l'abandon noir en deux coups seulement. Fait-il appel à la magie ou à un jeu imaginatif ?



**TEST 73.**  
**Svacina–H. Muller**  
**Vienne, 1941**

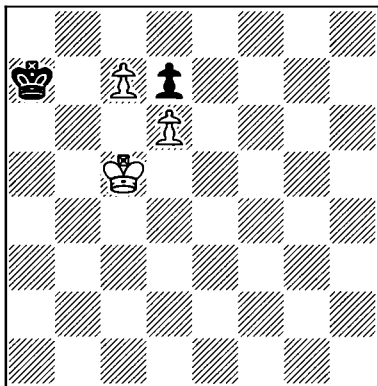
**TEST 73.** Trait aux Noirs, qui semblent rencontrer de sérieux problèmes : si leur Roi bouge, les Blancs s'emparent du pion d5. Tout coup de pion mène aussi à la perte d'un pion. Les Noirs doivent-ils abandonner ?

## Sous-promotion

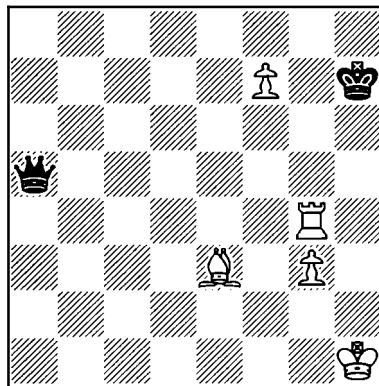
Après une épuisante remontée le long de l'échiquier, le pion est récompensé de ses efforts en pouvant choisir en quelle pièce, autre qu'un Roi, il souhaite se transformer. Neuf fois sur dix, il voudra devenir une Dame. Cependant il préférera en de rares occasions se métamorphoser en pièce de moindre rang. Quand un pion choisit de se transformer en une pièce autre qu'une Dame, on parle de sous-promotion. On y recourt généralement pour éviter le pat ou placer une fourchette de Cavalier. Commençons par les cas où l'on évite le pat.

Au diagramme 90, les Blancs adoreraient faire Dame par 1.c8=D, mais voient que ce coup mène au pat. Ne voulant pas abandonner un avantage visiblement

gagnant, ils jouent en lieu et place **1.c8=T!**, sachant que **2.Tc7** mènera au gain.



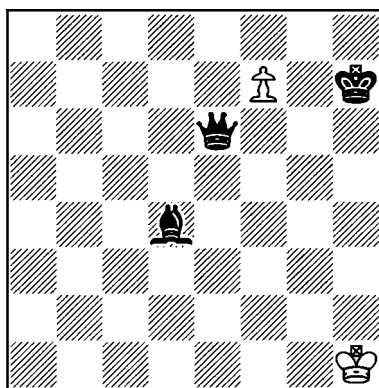
**DIAGRAMME 90. Trait aux Blancs**



**DIAGRAMME 91. Trait aux Blancs**

Les possibilités de pat sont parfois difficiles à déceler quand la position de pat n'est pas encore actuelle. Si votre adversaire vous « autorise » par exemple à mener un pion à Dame, vérifiez bien qu'il ne vous a pas préparé un pat surprise.

Le prochain exemple montre une sous-promotion un peu plus complexe. Au diagramme 91, les Blancs jouent **1.f8=D**, mais le Roi noir est du coup en position de pat. Pour annuler, il suffit aux Noirs de donner leur Dame : **1...De1+ 2.Rg2 Dxc3+!! 3.Rxc3 pat**. Si les Blancs avaient vu cela, ils auraient joué **1.f8=C+! Rh8 2.Fd4+** avec mat à suivre.

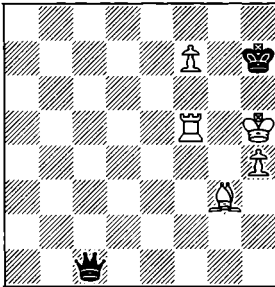


**DIAGRAMME 92. Trait aux Blancs**

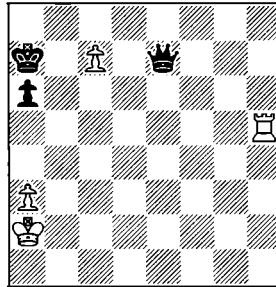
Voici un autre exemple. Les Blancs semblent en grand danger au diagramme 92. La promotion de leur pion en Dame est sanctionnée par 1...Dh3 mat. Le sauvetage vient sous la forme d'une fourchette. La sous-promotion 1.f8=C+! crée une fourchette royale, et gagne la Dame par 2.Cxe6 après que les Noirs ont déplacé leur Roi. Le joueur appliqué, qui tient compte de tous les échecs et les prises avant de jouer, ne ratera jamais ce genre de coup.

Les tests suivants illustrent tous des sous-promotions. Comme d'habitude, ils sont de plus en plus difficiles.

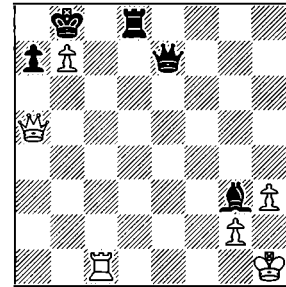
## Tests



TEST 74.



TEST 75.



TEST 76.  
Étude d'Emm. Lasker

**TEST 74.** Trait aux Blancs. Peuvent-ils faire Dame en toute sécurité ?

**TEST 75.** Toujours trait aux Blancs. Peuvent-ils gagner cette position ?

**TEST 76.** Cette position est une élégante composition de l'Ex-Champion du Monde Emmanuel Lasker. Son œil, acéré comme celui de tous les Champions du Monde, repère toutes les possibilités tactiques et notamment les sous-promotions – ces coups surprise qui semblent défier la logique. Dans cette étude, les Noirs semblent avoir la meilleure position. Ils ont une pièce de plus pour deux pions, et le Roi blanc est vulnérable à d'éventuelles menaces de mat sur la première rangée. Si les Noirs pouvaient jouer...Dd7 suivi de ...Dd1+, ils gagneraient rapidement. Mais c'est aux Blancs de jouer. Peuvent-ils retourner la situation ?



## CHAPITRE 9



# L'Attraction

Les combinaisons d'attraction sont parmi les plus gratifiantes aux échecs. L'idée est simple : si vous voulez qu'une pièce adverse occupe une case précise, tentez de l'obliger à s'y rendre. Pour ce faire, il est souvent utile de commencer par visualiser la position souhaitée avant de chercher à la forcer (n'oubliez pas que l'adversaire tentera de vous mettre des bâtons dans les roues). S'il faut sacrifier pour cela, ce n'est pas grave. Naturellement le sacrifice est la forme d'attraction la plus élégante, mais il y a souvent d'autres façons de parvenir au résultat recherché.

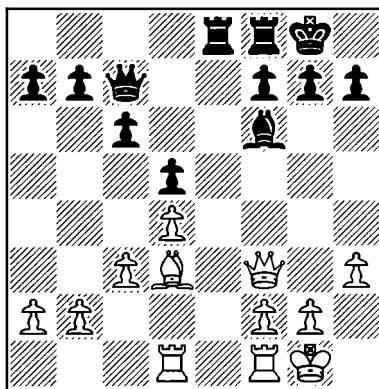


DIAGRAMME 93. Trait aux Blancs

Le diagramme 93 montre un exemple simple d'attraction sans sacrifice. Les Blancs aimeraient que le pion « g » adverse bouge, supprimant ainsi le défenseur du Fou f6. Ils jouent donc **1.Df5**, menaçant de mat en h7. Les Noirs peuvent sauver leur Roi par **1...g6**, mais l'objectif blanc se réalise et **2.Dxf6** gagne le Fou.

Notez que **1.Dh5** menacerait aussi de mat mais ne mènerait à rien après **1...g6** (que joueriez-vous sur **1...h6** en réponse à **1.Dh5** ?) D'une façon générale, examinez tout coup menaçant de mat. Si vous avez la chance de disposer de plusieurs coups de ce type, assurez-vous de choisir le meilleur du lot !

Cet exemple était simple. Les sacrifices d'attraction sont beaucoup plus amusants. Les prochains exemples illustrent ce type de tactique.

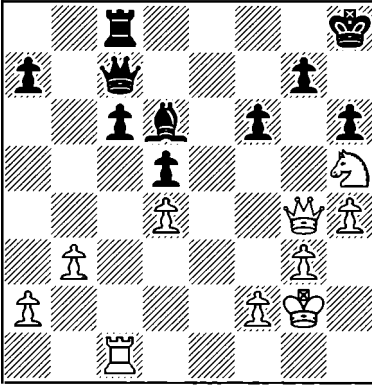


DIAGRAMME 94. Trait aux Blancs

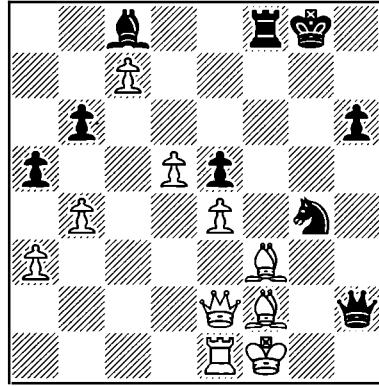


DIAGRAMME 95. Trait aux Noirs

Au diagramme 94, les Blancs font pression sur le pion noir « c », qui semble pour l'instant suffisamment défendu par sa Dame et sa Tour. Examinez la position plus attentivement. Notez que la Dame noire est l'unique obstacle empêchant les Blancs de mater par Dxc6. Elle ne peut donc défendre vraiment le pion c6 puisqu'elle doit aussi surveiller constamment le pion g7. Pour gagner, il suffit aux Blancs de forcer la Dame noire à abandonner la défense de ce pion critique. Ainsi **1.Txc6!** est-il un sacrifice d'attraction évident. Les Noirs ne peuvent prendre par 1...Dxc6 à cause de la menace 2.Dxc6 mat, mais tout autre coup de Dame perd la Tour noire c8.

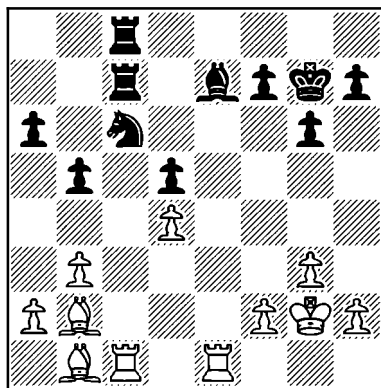


DIAGRAMME 96. Trait aux Blancs

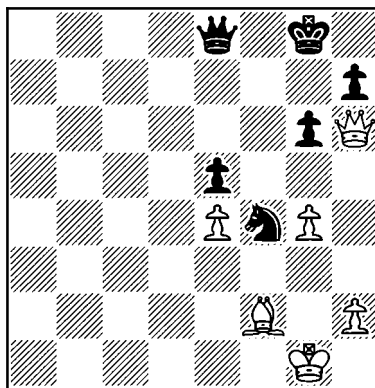


DIAGRAMME 97. Trait aux Blancs

La position du diagramme 95 présente les mêmes caractéristiques que l'exemple précédent. Seule la Dame blanche empêche ...Dxf2 mat. La mission noire : l'attirer loin de la défense de la case f2. La solution passe par **1...Fa6!**. Ce clouage menace d'un mat immédiat par **2...Dxf2**, dont l'exécution ne peut être empêchée par **2.Dxa6** (la Dame blanche ne peut jouer ailleurs à cause du clouage absolu qu'elle subit). Tenter de bloquer le Fou par **2.b5** échoue sur **2...Fxb5!**, et la perte du pion b5 ne résout aucun des problèmes blancs.

Au diagramme 96, les Noirs semblent aussi jouir d'une bonne position. Leurs Tours sont doublées sur la colonne « c » et ils comptent jouer ...Ff6, avec pression sur le pion d4. Les Blancs doivent réagir vite. Heureusement, ils peuvent gagner du matériel. Le Fou noir est défendu par une Tour et un Cavalier, mais les Blancs peuvent éliminer un défenseur par **1.Txc6!** tout en éloignant l'autre de la défense de e7. Après **1...Txc6 2.Txe7**, les Blancs ont un avantage matériel d'un point.

J'achève cette étude des tactiques d'attraction par un exemple de pièce attirée sur une case où elle n'aurait jamais rêvé se rendre. Un coup d'œil rapide au diagramme 97 doit suffire pour se convaincre que **1.Dg5??** est une idée désastreuse car **1...Ch3+** place une fourchette royale sur la Dame et le Roi blancs. Les joueurs expérimentés, familiers des fourchettes, ne s'en font jamais placer volontaire-

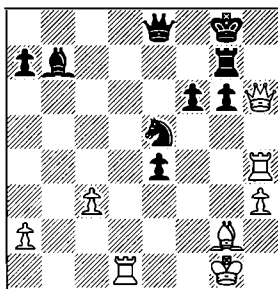


## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

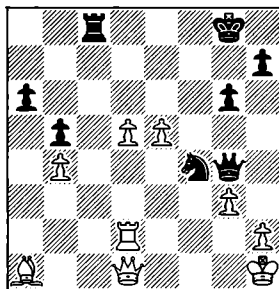
---

rière. C'est à moi de jouer. Mon adversaire, Perry Youngworth, est en passe de remporter le Championnat Junior U.S.. Si je ne parviens pas à gagner cette partie, Perry représentera les U.S.A. à ma place aux Championnats du Monde Junior. Pour empirer les choses, je suis en manque de temps et n'ai pas le temps de peser ma décision. Je vois que 1...Df3+ 2.Rg1 Ch3 mène au mat, mais ces rêveries sont interrompues par la réponse évidente 2.Dxf3. Comment ai-je gagné mon ticket pour les Championnats du Monde Junior ?

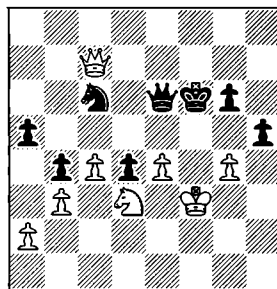
**TEST 79.** La partie est serrée, et c'est aux Blancs de jouer. Ont-ils un knock-out immédiat à portée de main ?



**TEST 77.**  
Szabó–Bronstein  
Zürich, 1953



**TEST 78.**  
Youngworth–Seirawan  
Los Angeles, 1979

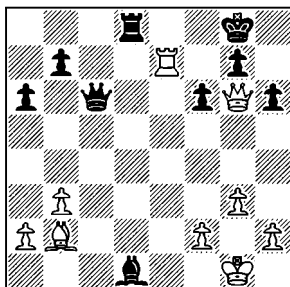


**TEST 79.**  
Ustinov–Ilivicki  
URSS, 1959

## CHAPITRE 9 : L'ATTRACTION

---

**TEST 80.** C'est aux Noirs de jouer, et leur situation est misérable car la menace imparable Dxd7 mat couvre la position d'un voile noir. Si seulement mon Fou était en f3, gémissent silencieusement les Noirs, je pourrais renverser la situation par ...Td1 mat. Comment les Noirs obtiennent-ils une position gagnante ?



**TEST 80.**  
**Seitz–Rellstab**  
**Bad Pyrmont, 1933**

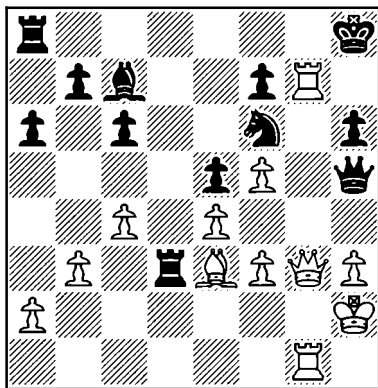


## CHAPITRE 10

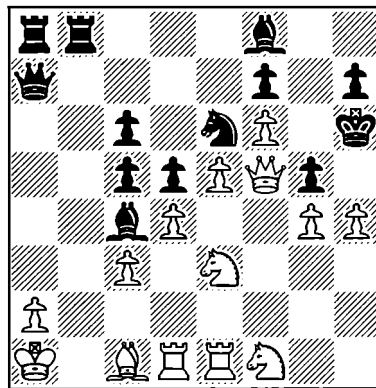


# Le Sacrifice de Dégagement

Imaginez la situation : vous pouvez jouer un très bon coup, assez fort pour gagner du matériel ou peut-être même mater. Problème, l'une de vos pièces gêne cette manoeuvre, et la mettre en sécurité laisserait assez de temps à l'adversaire pour organiser sa défense. La solution à ce dilemme consiste à sacrifier la pièce gênante ! Connue sous le nom de sacrifice de dégagement, cette tactique force l'adversaire à capturer la pièce, ouvrant la voie à la réalisation de vos rêves et prévenant toute mesure défensive.



**DIAGRAMME 99. Trait aux Blancs**  
 Lisitin-Zagoriansky  
 URSS, 1936



**DIAGRAMME 100. Trait aux Blancs**

Comment forcer l'adversaire à prendre une pièce, alors même que cette capture scelle son destin ? Le meilleur moyen consiste à faire échec avec la pièce gênante, ce qui force la réponse. Capturer du matériel avec la pièce gênante vient juste après, sur l'échelle des meilleurs coups. Et si l'adversaire ne prend pas votre pièce, vous avez gagné un avantage matériel.

L'échec est clairement le plus forçant. Le diagramme 99 montre un exemple où les Blancs ont monté une très solide attaque sur la colonne « g ». Si leur Tour n'était pas g7, ils administreraient mat par Dg7. Le problème consiste à se débarrasser de cette Tour gênante de façon à accéder à la case g7, sans laisser aux Noirs le temps de parer le mat. 1. Tg8+?? échouant sur 1... Txxg8 et 1. Txf7 Dxf7 permettant aux Noirs de défendre la case g7, les Blancs doivent trouver une idée plus énergique. C'est là qu'intervient l'échec de dégagement. Les Blancs jouent **1. Th7+!**. Les Noirs doivent prendre la Tour et n'ont pas le temps d'empêcher le mat après **1... Rxh7** et **2. Dg7**.

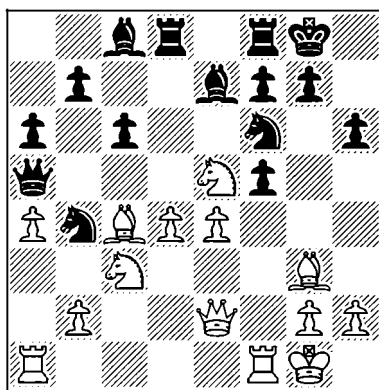
Les exemples suivants illustrent aussi des situations de mat dont la solution est cette fois un peu plus compliquée. Au diagramme 100, les deux Rois rencontrent de sérieux problèmes. Les Noirs menacent de mater en a2, et des défenses tel-

## PREMIÈRE PARTIE : TACTIQUE ET COMBINAISONS

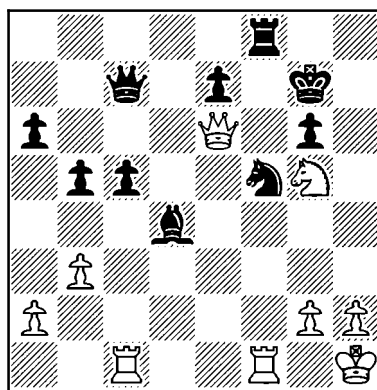
---

les que 1.Td2 échouent sur 1...Dxa2+! 2.Txa2 Txa2 mat. Seule chance pour les Blancs, être les premiers à mater. Ils notent que si leur Dame n'était pas en f5, ils disposeraient du très fort Cf5+. Les échecs étant les seules coups capables d'empêcher la hache du bourreau noir de s'abattre, les Blancs se débarrassent de leur Dame par échec : **1.Dxg5+!**, libérant la case f5. Les Noirs doivent prendre la Dame blanche par **1...Cxg5**, mais après **2.Cf5+ Rg6 3.h5** se font mater les premiers. Cette série d'échecs empêche les Noirs de jouer le petit coup qui leur suffirait pour gagner la partie.

Notre objectif aux diagrammes 99 et 100 était le mat. Il arrive cependant que la cible soit une autre pièce que le Roi ennemi. Au diagramme 101, la Dame noire ne dispose que de très peu de cases. L'ex-Champion du Monde Mikhail Botvinnik, s'il parvient à jouer Cc4, menacera la Dame, attaquera la case b6 et découvrira l'action du Fou g3 sur la case c7. Et la Dame noire sera prise au piège ! Le problème est que la case c4 est occupée par un Fou blanc. Maintenant que vous connaissez le principe du sacrifice de dégagement, le coup joué par ce grand Champion du Monde vous paraîtra évident : **1.Fxf7+!** (libérant la case c4 pour le Cavalier blanc) **1...Txf7 2.Cc4**. Les Noirs perdent la Dame et bientôt la partie.



**DIAGRAMME 101. Trait aux Blancs**  
Botvinnik–Stepanov  
URSS 1931



**DIAGRAMME 102. Trait aux Blancs**  
Tal–Parma  
Bled 1961

## CHAPITRE 10 : LE SACRIFICE DE DÉGAGEMENT

---

Le « Magicien de Riga », l'ex-Champion du Monde Mikhail Tal, était connu pour son jeu entreprenant et imaginatif. Son talent tactique était légendaire. En 1988, par exemple, le Maître canadien Senior Jonathan Berry servit d'arbitre international dans un grand tournoi international où participait Tal, à Saint John dans le New Brunswick. Berry raconte :

*Tal se promenait dans la salle du tournoi en observant les parties. Son chemin le mena par hasard vers deux forts Maîtres Internationaux qui, en manque de temps réciproque, étaient convenus de la nullité. Sans pratiquement modifier son pas, Tal se pencha, pointa un gain spectaculaire pour l'un des deux camps, sourit et poursuivit son chemin.*

Au diagramme 102, Tal a seulement la qualité pour un pion – un avantage d'un point – et souhaite lester sa besace d'un peu plus de matériel. Il voit qu'il pourrait asséner une fourchette royale destructrice par Ce6+ si la Dame blanche n'était pas en e6. Pour un génie tactique tel que Tal, la solution est évidente : **1.Dxf5!**. Par ce simple coup, il libère la case e6 tout en empochant un Cavalier. Les Noirs abandonnent plutôt que de subir 1...gxf5 2.Ce6+ Rg6 3.Cxc7, après quoi l'écart matériel est trop grand pour qu'ils puissent espérer le combler.

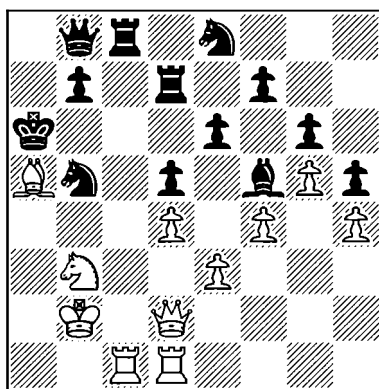


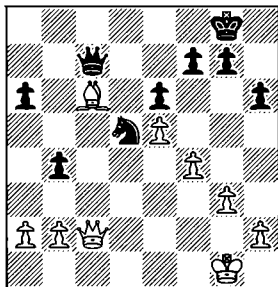
DIAGRAMME 103. Trait aux Blancs

Le sacrifice de dégagement conduit à des situations inhabituelles semblant parfois défier la logique. Les pièces ayant une grande valeur, on fait normalement son possible pour les protéger et en prendre soin. Mais un sacrifice de dégagement permet de jouer la pièce gênante où l'on veut en toute audace, sans se soucier de savoir si elle est en prise ou pas. Vous n'êtes pas concerné par cette pièce, mais plutôt par le contrôle de la case qu'elle quitte.

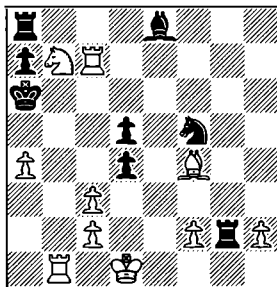
La position au diagramme 103 illustre parfaitement un coup apparemment suicidaire, qui pourtant mène à la victoire. Les Blancs ont sacrifié pièce et pion pour attaquer le Roi noir. Si le Fou blanc n'était pas en a5, ils materaient par Da5. Le simple 1.Fd8 écarte bien le Fou mais permet aux Noirs de se défendre par 1...b6. Les Blancs doivent libérer la case a5 par une attaque double. Ils jouent **1.Fc7**, se plaçant sur une case défendue pas moins de cinq fois ! Hélas pour les Noirs, capturer le Fou avec leurs Cavaliers ou leurs Tours n'empêche pas **2.Da5** mat, et sur 1...Dxc7, **2.Txc7** met un terme à la partie. Le meilleur coup noir est **1...b6**, bien que les Blancs s'emparent d'un avantage matériel décisif par **2.Fxb8**.

Résolvons maintenant quelques tests. Pour venir à bout de ces problèmes, souvenez-vous qu'une de vos pièces en gêne une autre d'une façon ou d'une autre. Déterminez quel est le gêneur et trouvez la façon la plus énergique de vous en débarrasser !

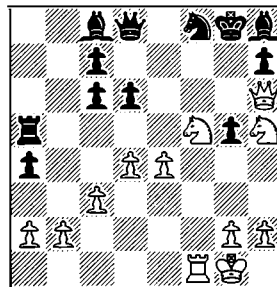
## Tests



**TEST 81.**  
Prohorovic–Ravinski  
URSS, 1958



**TEST 82.**  
Ivkov–Portisch  
Bled, 1961



**TEST 83.**  
Roneat–Reicher  
Allemagne, 1950

**TEST 81.** C'est aux Noirs de jouer et la cible est le Fou blanc. Petit coup de pouce : cherchez une fourchette. Bonne chance !

**TEST 82.** Les Blancs ont une possibilité de mat forcé mais l'une de leurs pièces les gêne. Laquelle et comment s'en débarrasser ?

**TEST 83.** Jouer 1.Ch6 fait mat, mais les Blancs ne peuvent prendre leur propre Dame. Comment forcent-ils les Noirs à résoudre leur problème ?



## CHAPITRE 11

# Rayons X et Moulinet

Ce chapitre couvre les rayons X ainsi que le moulinet. Ces deux tactiques, dont on rate facilement l'existence, mènent à des attaques surprises. L'attaque par rayon X est assez fréquente, et mérite donc une étude attentive. Le moulinet est très rare mais extrêmement puissant. Il peut conduire à la perte d'une armée tout entière !

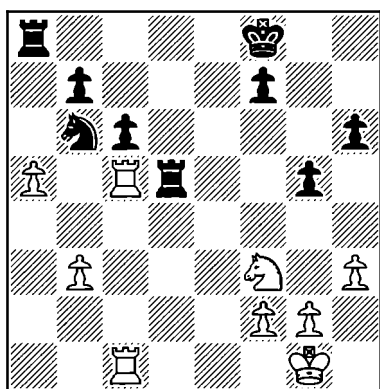
### Le Rayon X

L'attaque aux rayons X, qui a beaucoup en commun avec l'attaque à la découverte, évoque la capacité qu'à Superman de voir au travers des objets. Elle permet à une pièce de monter une attaque même quand d'autres pièces sont sur sa ligne d'action. Elle autorise aussi à prendre une pièce ou un pion protégés quand la pièce attaquante ne semble pas défendue elle-même. Seuls les Dames, Tours et Fous peuvent mener une attaque aux rayons X.

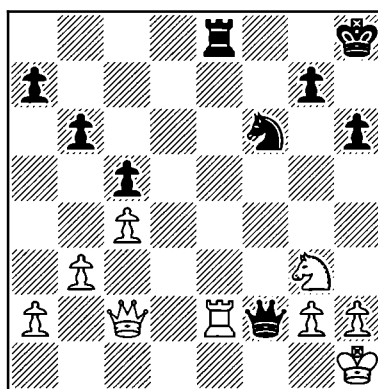
Le diagramme 104 en montre un exemple simple. Les Blancs viennent de jouer leur pion en a5, attaquant le Cavalier noir, et pensent leur pion en sûreté car la Tour c5 le protège. Mais en fait cette sécurité est totalement illusoire. La Tour a8 prend le pion par **1...Txa5!**, grâce à l'attaque aux rayons X de la Tour d5 (le pion

était en réalité attaqué par les deux Tours, et la Tour c5 ne pouvait rien faire).

L'attaque par rayon X est particulièrement puissante quand la première rangée est faible, les menaces de mat du couloir ajoutant de l'eau au moulin de l'assaillant. Au diagramme 105, les Blancs voient que leur Roi risque un mat du couloir, mais se sentent en sécurité du fait que leurs cases e1 et f1 paraissent bien défendues. Les Blancs s'attendent à 1...Txe2 2.Dxe2, avec un échange de matériel équilibré. Ils ne remarquent pas la possibilité de rayon X, la case e1 étant attaquée non seulement par la Dame des Noirs mais également par leur Tour. Le trépas blanc est immédiat et sans appel : 1...De1+! 2.Txe1 Txe1+ 3.Cf1 Txf1 mat.



**DIAGRAMME 104. Trait aux Noirs**



**DIAGRAMME 105. Trait aux Noirs**

Voici un autre exemple de ce qui arrive quand un joueur ne voit pas la combinaison par rayon X qui le guette. Au diagramme 106, les Blancs pensent leurs Tours bien protégées et s'attendent à ce que les Noirs jouent l'ennuyeuse suite 1...Txd2 2.Txd2 Txd2 3.Dxd2. Mais le ciel leur tombe sur la tête après 1...Dxd1+! 2.Txd1 Txd1 mat. Même si les Blancs avaient empêché le mat du couloir en jouant plus tôt l'un de leurs pions en h3 ou g3, les Noirs joueraient quand même cette suite car ils gagnent deux Tours pour une Dame – un avantage d'un point. Comment les Blancs auraient-ils pu éviter ce désastre ? Un joueur appliqué vérifie tous les échecs et les prises de son adversaire, et 1...Dxd1+ est à la fois une prise et un échec !

Jusqu'ici nous n'avons considéré les rayons X que sous une forme pure. Mais il arrive que des attaques à la découverte utilisent aussi les rayons X, et l'on peut discuter de savoir s'il fallait en traiter ici ou au chapitre deux où j'ai couvert l'attaque à la découverte. On en voit un exemple au diagramme 107. À première vue on ne peut dire que le Fou g7 exerce une véritable menace sur la Tour blanche a1. Il pourrait peut-être l'attaquer par rayon X, mais cette possibilité semble plus fantaisiste que réelle, le Fou étant bloqué par un Cavalier, ainsi qu'un pion solidement retranché en d4. Ces considérations logiques ne découragent toutefois pas les Noirs, qui jouent **1...Cxe4!** **2.dxe4 d3!** (attaque double) **3.Fxd3 Fxa1**. Le Fou noir a fini par mettre la Tour blanche à son menu !

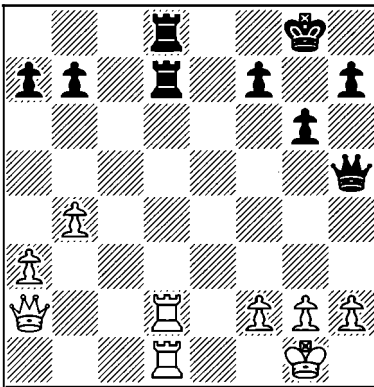


DIAGRAMME 106. Trait aux Noirs

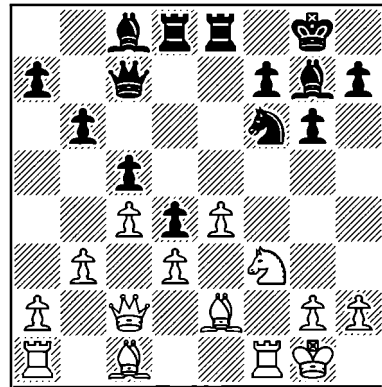


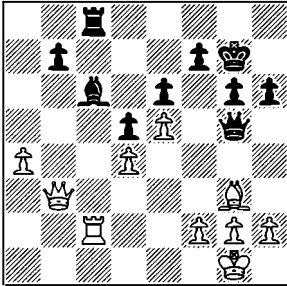
DIAGRAMME 107. Trait aux Noirs

Notez que les Noirs atteignent leur objectif au diagramme 107 grâce à ce qu'on appelle des coups forcés. La principale caractéristique de ces coups est de restreindre sévèrement l'éventail des possibles répliques adverses, ce qui – entre autres – facilite grandement le calcul de la réponse la plus probable.

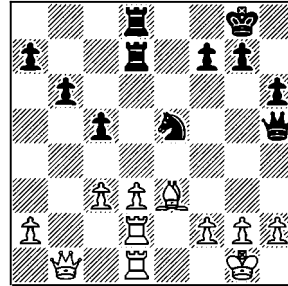
## Tests

**TEST 84.** Trait aux Noirs. Faut-il chercher des rayons X ici ?

**TEST 85.** Les Noirs jouent l'audacieux  $1...Cxd3$ . Peuvent-ils s'en tirer si facilement que cela avec ce coup ?



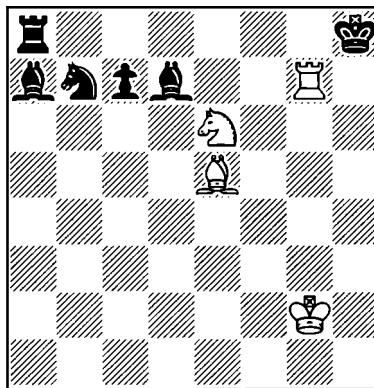
**TEST 84.**



**TEST 85.**

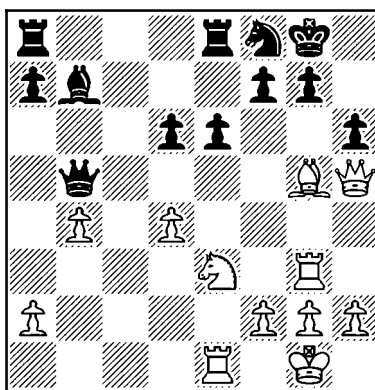
## Le Moulinet

Le moulinet, un thème très efficace mais d'apparition plutôt rare, consiste à délivrer un échec à la découverte suivi d'un échec normal, d'un autre échec à la découverte et ainsi de suite. Cette série ne cesse que lorsque l'attaquant souhaite y mettre un terme.



**DIAGRAMME 108. Trait aux Blancs**

Au diagramme 108, nous voyons comment le moulinet permet aux Blancs de tout capturer. Un mélange d'échecs, d'échecs à la découverte et de prises laisse les Noirs sans défense. Ils se font croquer tout cru, sans rien pouvoir faire contre ! Les Blancs jouent **1.Txd7+** (notez l'échec à la découverte administré par le Fou e5). Le jeu se poursuit par **1...Rg8 2.Tg7+** (forçant le Roi à s'en retourner dans l'infortunée position où il sera échec à la découverte) **2...Rh8 3.Txc7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8** (va-et-vient) **6.Tg7+ Rh8 7.Txa7+ Rg8 8.Txa8+**. Il ne reste plus aux Noirs que leur Roi !

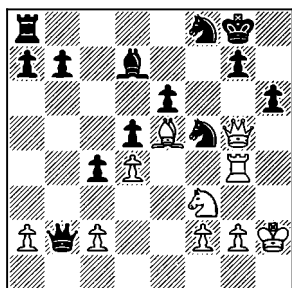


**DIAGRAMME 109. Trait aux Blancs**  
**Torre–Emm. Lasker**  
**Moscou, 1925**

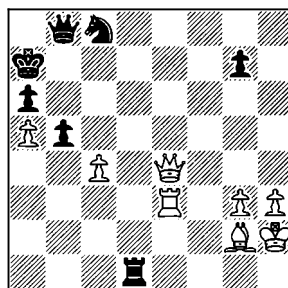
Le diagramme 109 illustre l'exécution de moulinet la plus célèbre. Dans cette partie, le camp noir est tenu par l'ex-Champion du Monde Emmanuel Lasker, qui conserva son titre durant 27 ans. Si quelqu'un de son calibre peut se faire placer un moulinet, c'est que ça peut arriver à tout le monde ! Les Blancs jouent **1.Ff6!**, attaquant le pion g7 avec leur Fou et leur Tour. En temps normal les Noirs paraient l'assaut par ...Cg6, mais 1.Ff6 découvre également une attaque sur la Dame noire par son homologue blanche située en h5. Les Noirs jouent donc à regret **1...Dxh5**. Et maintenant les Blancs déclenchent le moulinet : **2.Txg7+ Rh8 3.Txf7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Tg5+** (ici les Blancs jouent pour récupérer leur Dame, évitant le coup 7.Txa7+ car la Tour noire en a8

est défendue, et parce qu'à terme l'ouverture de la colonne « a » favoriserait uniquement les Noirs) 7...Rh7 8.Txh5. Les Blancs gagnent maintenant sans difficulté. Notez que, bien que les combinaisons à moulinet soient longues, elles sont assez faciles à calculer une fois lancées, le jeu étant pratiquement forcé.

## Tests



**TEST 86.**



**TEST 87.**  
**Poletayev–Flohr**  
**Moscou, 1951**

**TEST 86.** Les Blancs ont pour l'instant une pièce et deux pions de moins. C'est à eux de jouer, peuvent-ils retourner la situation ?

**TEST 87.** Les Blancs jouent ici le très fort 1.Dg4, menaçant à la fois 2.Dxd1 et 2.Dxg7+. Les Noirs abandonnent. Voyez-vous une autre façon de gagner pour les Blancs ?



## CHAPITRE 12



# Le Coup Intermédiaire

J'entends souvent dire que le jeu d'échecs est un sport difficile pour les Américains à cause de son langage très « européen ». Glissons sur les termes comme *zugzwang*, en passant et en prise, pour en venir aux noms des joueurs... qui sont quant à eux carrément imprononçables. Des patronymes tels que Dzindzihashvili, Nimzovich et Ljubojevic rendent le jeu encore plus difficile à saisir. Mais comme pour tout sport, il faut de la pratique aux échecs. Et ces termes, qui vous semblaient si étrangers, vous seront une seconde nature, les noms roulant sur votre langue aussi facilement que ceux de vos amis. Et vous ajouterez bientôt votre propre jargon au corpus des termes échiquéens classiques.

Prenons par exemple le *zwischenzug*. *Zwischenzug* est un mot allemand signifiant coup intermédiaire. En américain, *zwischenzug* est devenu *intermezzo* (intermédiaire), *zwishy*, etc. En français, on parle de coup intermédiaire.

L'idée du coup intermédiaire est très simple. Imaginez que vous envisagiez une séquence d'échanges, supposée se dérouler à peu près ainsi : « Je prends, il prend, je prends encore, il reprend et je gagne un pion ». Tout semble par-

## CHAPITRE 12 : LE COUP INTERMÉDIAIRE

fait, non ? Vous procédez donc à l'exécution de la manœuvre mais elle se déroule ainsi : « Je prends, il prend, je prends encore, tiens il joue échec ? Très bien, pas de problème, je bouge simplement mon Roi. Mais que vois-je, il prend maintenant avec échec. Aïe ». Que s'est-il passé ? Vous êtes victime d'un coup intermédiaire. Votre adversaire a interpolé un coup avant la capture anticipée. Les avocats disent qu'ils ne faut jamais poser une question dont vous ne connaissez pas déjà la réponse à un témoin. Eh bien, les coups intermédiaires sont les répliques inattendues des échecs. Il s'agit le plus souvent (mais pas toujours) d'échecs.

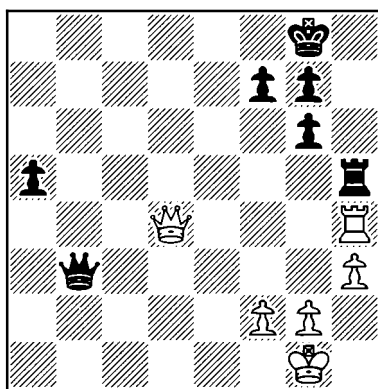


DIAGRAMME 110. Trait aux Noirs

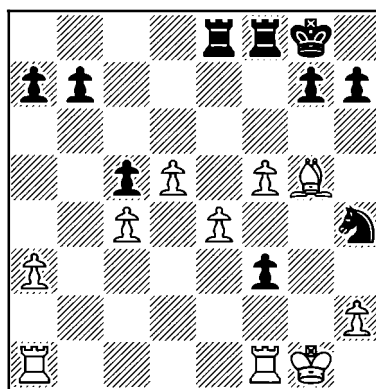


DIAGRAMME 111. Trait aux Noirs

Le diagramme 110 montre le coup intermédiaire sous sa forme la plus simple. Les Noirs sont très contents de leur position. Avec un pion de plus, ils ont hâte d'échanger des pièces et de pousser leur pion « a » vers sa case de promotion. Et, sans soupçonner la possibilité d'un coup intermédiaire, les Noirs jouent sereinement 1...Txh4, s'attendant à 2.Dxh4 f6, et le pion « a » est prêt à courir au but. Mais à la place les Blancs jouent 2.Dd8+! Rh7 3.Dxh4+. Les ravages causés par le coup intermédiaire sont évidents. Les Blancs ont repris avec échec, ôtant aux Noirs le temps de jouer 2...f6. Après 3...Rg8 4.Dd8+ Rh7, les Blancs peuvent choisir l'échec perpétuel par 5.Dh4+ ou la prise du pion « a » par 5.Dxa5. Les coups intermédiaires ne sont pas toujours aussi brutaux. Au plus

haut niveau des échecs, ils peuvent être beaucoup plus subtils, et leurs effets ne devenir apparents que plusieurs coups plus tard. Le diagramme 111 montre un coup intermédiaire dans une mise en œuvre plus fine. Les Noirs entament une série d'échanges : **1...Txe4 2.Fxh4 Txh4 3.Txf3 Txc4 4.Te1 Tg4+** (le coup intermédiaire) **5.Rf2 Td4 6.Te7 Txd5 7.Txb7 Tdx5 8.Txf5 Txf5+**. En reprenant avec échec, les Noirs gagnent un temps, maintenant ainsi leur avantage. Sans ce coup intermédiaire, les Blancs ne seraient pas en échec et pourraient capturer le pion « a ».



## CHAPITRE 13



# Les Autres Cas de Nullité

Personne ne peut gagner toutes ses parties, et les choses vont parfois si mal que la nullité semble – au vu des circonstances – un résultat inespéré. Outre les possibilités de pat ou d'échec perpétuel (voir chapitre cinq), d'autres options permettent de sauver le demi-point. Au présent chapitre, nous en examinerons deux : le harcèlement et la création d'une forteresse. Nous verrons aussi des positions qui se concluent en nulle parce que le camp le plus fort n'a pas assez de matériel pour forcer le gain. Toutes ces situations sont fréquentes et, en tant que défenseur, vous serez souvent capable d'annuler des positions a priori perdues. Le regretté Grand Maître International US Sammy Reshevsky donnait ce conseil sur la meilleure attitude à adopter face à une situation apparemment sans espoir :

Restez concentré et priez pour la gaffe.

Il est également utile de se mettre dans la peau de l'adversaire, pour trouver le type de coup qui vous serait le plus désagréable si vous étiez à sa place.

## Le harcèlement

Ce type de poursuite est similaire à l'échec perpétuel, à cette différence près que la pièce pourchassée est un Fou, un Cavalier, une Tour ou une Dame en lieu et place du Roi. L'idée est simple : si vous pouvez limiter les déplacements d'une pièce et l'attaquer sans cesse, votre adversaire ne peut rien faire car il doit passer son temps à mettre la pièce attaquée à l'abri en la bougeant ici et là. Ce mouvement perpétuel mène à la nullité à cause de la règle de la triple répétition de la position : la nullité est déclarée si la même position se reproduit trois fois.

Voyons quelques exemples.

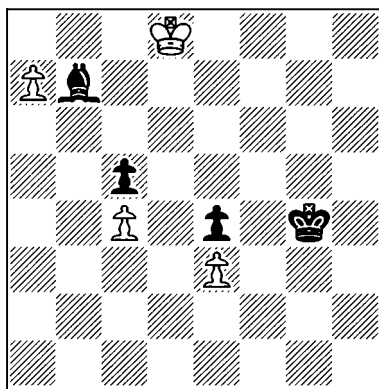


DIAGRAMME 112. Trait aux Blancs

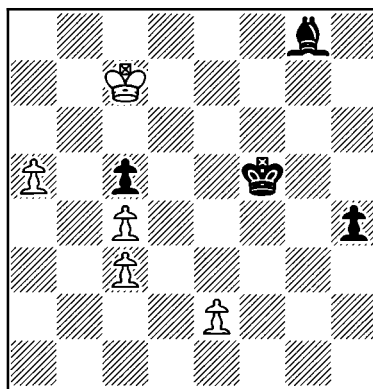


DIAGRAMME 113. Trait aux Blancs  
Étude de S. Birnov 1928

Au diagramme 112 les Blancs ont une pièce de moins pour un pion, mais peuvent forcer la nulle en attaquant sans cesse le Fou noir. Après **1.Rc7 Fa8** (le Fou n'a pas d'autre case), les Blancs jouent **2.Rb8 Fc6 3.Rc7** (évitant **3.a8=D Fxa8 4.Rxa8 Rf3 5.Rb7 Rxe3 6.Rc6 Rd4**, et les Noirs gagnent) **3...Fa8 4.Rb8**. A ce stade, la partie est déclarée nulle car aucun des deux camps ne peut progresser et la même position se répètera bientôt trois fois.

Au diagramme 113, la position est pratiquement identique à celle du diagramme 112, à ceci près qu'elle se conclut de façon très plaisante. Il semble, de prime abord, que les Blancs doivent abandonner. Ils ont une pièce de moins, leur pion

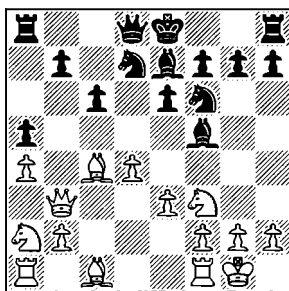


Pratiquement toute pièce adverse peut la harceler, et elle est tout simplement trop puissante pour être abandonnée. Le diagramme 114 montre une Dame courant se mettre à l'abri, pour s'apercevoir qu'elle n'a nul endroit où se réfugier. Les Blancs, qui ont Dame et pion pour deux Cavaliers, semblent confortablement engagés sur le chemin de la victoire. Mais la situation se retourne soudain après **1...Cd5!**, car les Noirs menacent de capturer la Dame par ...Fb4+ suivi de ...Txd8. Les Blancs évitent l'échec de Fou par **2.0-0**, mais les Noirs peuvent maintenant forcer la nullité en poursuivant la Dame de leurs assiduités constantes par **2...Fg7** (menaçant 3...Txd8) **3.Dd6** (la seule case sûre) **3...Ff8!** **4.Dd8** (de nouveau la seule case) **4...Fg7**. Les Noirs répètent la position et réclament la nullité.

Voyons maintenant comment si vous êtes capable de résoudre ce test. Pour y parvenir, il vous suffit de trouver une cible d'attaque et de ne jamais la lâcher !

## Tests

**TEST 88.** Dans cette position connue de la défense Slave (1.d4 d5 2. c4 c6, qui est l'une des défenses noires les plus solides face au Gambit-Dame), les Blancs peuvent empocher un pion « gratuit » par 1.Dxb7. La prise de ce pion est-elle une bonne idée si les Blancs jouent pour le gain ?



**TEST 88.**

## La construction d'une forteresse

Bâtir une forteresse c'est édifier un solide mur défensif capable d'empêcher l'adversaire de pénétrer de façon décisive dans sa position. Nous examinerons deux types de murs : l'un qui empêche le Roi de franchir les frontières de notre territoire et l'autre qui bloque l'armée ennemie tout entière.

### Tenir le Roi éloigné

Quand la plupart des pièces se sont échangées, la meilleure façon de progresser consiste à mettre son Roi en jeu. N'étant plus sous le feu de toutes les pièces adverses, le digne monarque peut alors montrer qu'il représente une force avec laquelle il faut aussi compter.

Un bon moyen de tester la puissance du Roi face à d'autres pièces consiste à mettre un Roi sur l'échiquier contre une Dame seule ou une Tour. Le mieux que puisse faire la Dame, c'est de forcer le pat. La Tour peut quant à elle créer une barrière infranchissable pour le Roi mais pas plus. Contre un Fou ou un Cavalier seuls, le Roi peut se rendre pratiquement où il veut. La force du Roi dépouillé est particulièrement apparente quand un Roi et une Dame (ou un Roi et une Tour) lui font face. La Dame ou la Tour ne peuvent forcer le mat elles-mêmes. Elles ont toutes deux besoin de l'appui de leur Roi. Corollaire, si vous êtes en infériorité matérielle en finale, vous pouvez peut-être sauver la partie si vous parvenez à tenir le Roi adverse éloigné de votre propre monarque

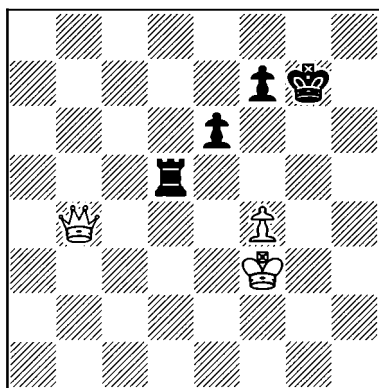


DIAGRAMME 115. Trait blanc  
ou noir au choix

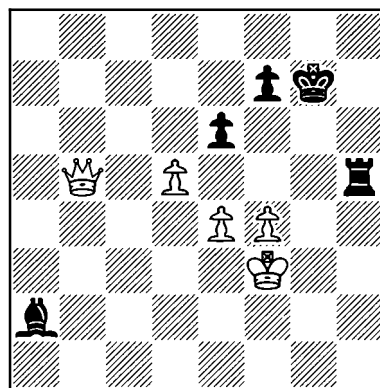


DIAGRAMME 116. Trait aux Noirs

Au diagramme 115, les Blancs ont Dame contre Tour et pion – un avantage de 3 points. En revanche ils ne peuvent gagner, leur Roi étant incapable de franchir la 5ème rangée. Si leur Roi pouvait se rendre en e7, les Blancs pourraient combiner une attaque contre le pion f7 à un assaut contre le Roi noir, remportant ainsi la partie. Les Noirs mettent un terme à toute velléité agressive par ...Tf5–d5–f5–d5. Ils parent tout échec de Dame par ...Rg8 ou ...Rf8, sans laisser le Roi blanc pénétrer dans leur position. La possibilité de créer, grâce à la Tour, un mur que ne peut franchir le Roi ennemi sauve ici la partie. Bien qu'une Tour soit moins forte qu'une Dame, les Noirs font facilement nulle. Ce type de blocus anti-Roi a permis à nombre de joueurs de sauver des positions qui autrement auraient été complètement perdues.

Les Blancs sont très contents de leur position au diagramme 116. Ils ont Dame et pion contre Tour et Fou, pour un avantage de 2 points. Ils comptent répondre à 1...exd5 par la désagréable surprise 2.Db2+, plaçant une fourchette sur le Roi et le Fou noirs. Les Noirs notent toutefois la possibilité de créer le blocus illustré au diagramme 115 et jouent calmement 1...Fxd5!. Après 2.exd5 Txd5, les Blancs seront finalement contraints d'accepter la nulle.

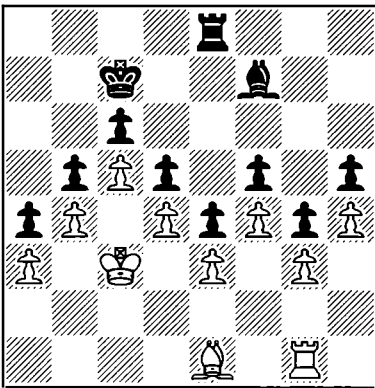


DIAGRAMME 117. Trait blanc  
ou noir au choix

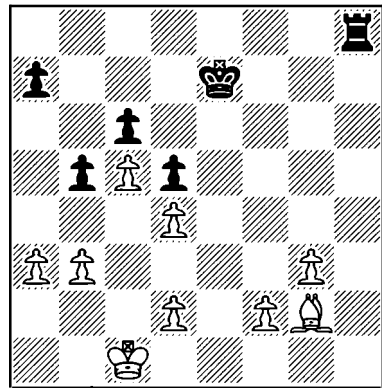


DIAGRAM 118. Traix aux Blancs  
Étude de V. Chekhover 1947

### Tenir l'armée adverse à distance

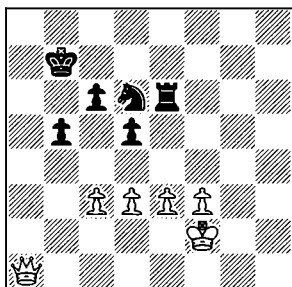
Il est très dur d'empêcher les pièces adverses de pénétrer dans son camp quand on est en désavantage matériel. Mais si l'on parvient à leur bloquer la route, le déséquilibre matériel perd toute importance.

Il suffit d'un coup d'œil au diagramme 117 pour voir qu'aucune des deux armées ne peut faire d'incursion dans le camp ennemi. Pour vérifier, enlevez la Tour et le Fou noirs. Les Noirs ont maintenant un désavantage de 8 points mais annulent toujours aussi facilement la partie car les Blancs sont incapables de percer la chaîne de pions.

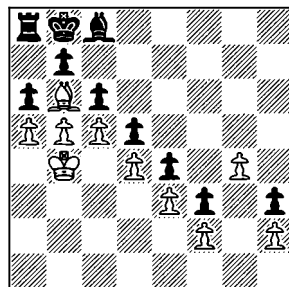
Au diagramme 118, les Blancs n'ont pas de problème du point de vue matériel (trois pions et un Fou pour une Tour), mais les Noirs menacent de jouer ...Th2 et de dévorer systématiquement tous les pions. Les Blancs peuvent forcer la nulle en édifiant un blocus empêchant à la Tour et au Roi noirs de pénétrer dans leur position. Voici comment : **1.Rd1! Th2 2.Re1!** (sacrifiant le Fou) **2...Txb2 3.Rf1 Th2 4.Rg1** (chassant la Tour du camp blanc) **4...Th6 5.f3!** La pointe de la variante (pour vérifier la force de ce coup, essayez de trouver un moyen d'approcher de la position blanche avec le Roi noir). La partie continue par **5...Te6** (les Noirs espèrent pénétrer en e2 ou e3) **6.Rf1** (protégeant les cases e2 et e1) **6...Tf7 7.Rf2** aucune des pièces noires ne peut forcer le blocus. Le Roi blanc fera simplement des aller-retour entre f1 et f2. Si les Noirs jouent ...Th6, le Roi blanc déplacera l'action vers les cases g1 et g2. Notez également que les Blancs pareraient un coup tel que...a5 et ...a4 en bloquant la position par b4. La partie est irrémédiablement nulle.

Dans les tests suivants, cherchez simplement à éloigner ceux qui vous veulent du mal et tout se passera bien.

## Tests



TEST 89.



TEST 90.

Étude de J. Hasek, 1932

**TEST 89.** Les Blancs ont Dame et pion contre Tour et Cavalier, un avantage de 2 points. Le coup 1.e4 favorise-t-il les Blancs ?

**TEST 90.** Les Noirs ont une Tour de plus mais c'est aux Blancs de jouer. Doivent-ils abandonner ou disposent-ils d'un coup leur offrant une lueur d'espoir ?

### Les écarts matériels insuffisants pour gagner

Un avantage matériel c'est bien, mais à quoi ça sert s'il ne permet pas de gagner la partie ? Pour devenir un bon joueur d'échecs, vous devez comprendre que certains types d'avantages matériels ne sont pas en eux-mêmes suffisants pour forcer le gain. Si vous avez l'avantage matériel, vous devez savoir s'il est du type gagnant, et réciproquement si vous êtes en désavantage matériel il faut savoir s'il existe une possibilité d'annuler une partie apparemment perdue. Dans cette section, nous examinerons les formes les plus usuelles d'avantages matériels insuffisants pour le gain : deux Cavaliers contre Roi dépouillé, Cavalier et pion « h » sur la 7ème rangée, et Fou et pion-Tour (« a » ou « h ») contre Roi dépouillé.

## Deux Cavaliers contre Roi dépouillé

L'une des plus grandes injustices aux échecs est que, sans pion sur l'échiquier, deux Cavaliers ne peuvent battre un Roi dépouillé. Deux Fous ou Fou et Cavalier venant facilement à bout de cette tâche, deux Cavaliers sont considérés comme étant de moindre valeur que deux Fous ou Fou et Cavalier. Étudions des exemples aux diagrammes 119 et 120.

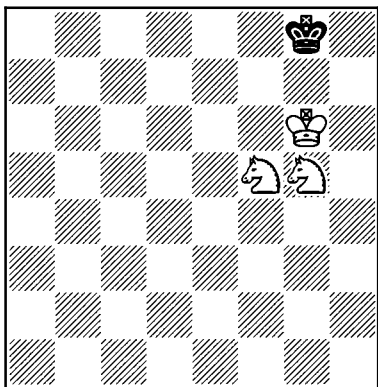


DIAGRAMME 119. Trait aux Blancs

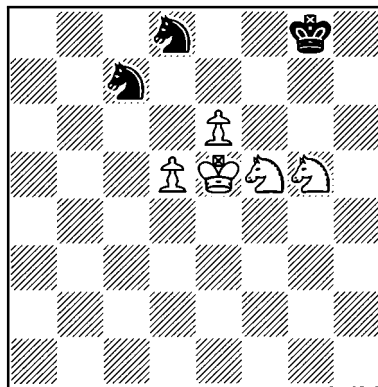


DIAGRAMME 120. Trait aux Noirs

Au diagramme 119, les Blancs ont deux Cavaliers net de plus et sont parvenus à enfermer le Roi noir dans un coin. Mais ils ne peuvent toujours pas gagner la partie ! Si les Blancs jouent **1.Ch6+**, les Noirs doivent éviter **1...Rh8??** **2.Cgf7** mat et jouer **1...Rf8**, qui ne laisse aucun moyen aux Blancs d'en finir avec leur adversaire.

Les Noirs semblent moribonds au diagramme 120. Leur Roi a des soucis et ils ont deux pions de moins. Cela dit, les Noirs savent que deux Cavaliers sont insuffisants pour gagner, et jouent donc **1...Cxd5!** **2.Rxd5** (**2.e7 Cxe7** donne la nulle) **2...Cxe6!**. Le commandant en chef des forces blanches, frustré, doit finalement concéder la nullité.

## Roi et pion-Tour sur la 7<sup>ème</sup> contre Roi dépouillé

Si vous avez un avantage matériel en finale, les pions qui ont le moins de valeur sont généralement les pions « a » et « h ». De fait, ces pions peuvent même s'inscrire à votre passif. Parce qu'ils sont situés à la bande de l'échiquier, les pions-Tour donnent au défenseur des possibilités de pat qu'aucun autre pion ne pourrait leur offrir.

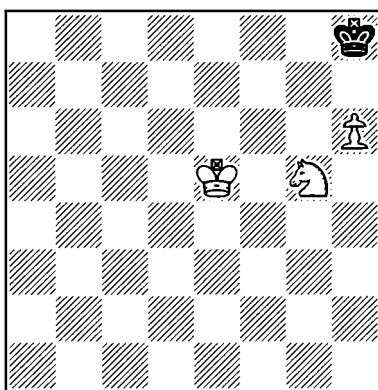


DIAGRAMME 121. Trait aux Blancs

Un tel cas est représenté dans la position sans espoir illustrée au diagramme 121. Les Noirs ont Cavalier et pion de moins, ce qui confère normalement un gain aisé aux Blancs : 1.Rf6 Rg8 2.Rg6 Rh8 3.Cf7+ Rg8 4.h7+, et le pion va à Dame. Supposez toutefois que les Blancs gaffent par **1.h7??**. La partie est soudain nulle ! Ce coup serait gagnant avec tout autre pion, mais deux facteurs se combinent ici pour sauver les Noirs. Tout d'abord le Roi noir ne peut quitter les limites de l'échiquier, ensuite le Cavalier ne peut bouger sans abandonner le pion « h », et si le Roi blanc défend ce dernier... c'est pat. Après **1...Rg7 2.Rf5 Rh8**, le direct **3.Rf6** fait immédiatement pat, tandis que **3.Rg4 Rg7 4.Rh5 Rh8** ne mène les Blancs nulle part car **5.Rh6** conduit encore au pat.

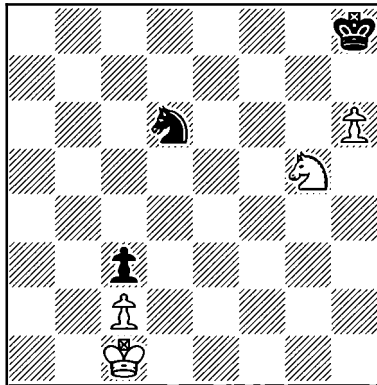


DIAGRAMME 122. Trait aux Noirs

Le diagramme 122 montre un autre exemple. Bien qu'avec un pion de moins, les Noirs annulent facilement en jouant pour obtenir la position du diagramme précédent. Par **1...Cf5!**, ils forcent le pion blanc à se rendre sur l'infortunée case h7. Les Blancs doivent obtempérer : **2.h7 Cd4 3.Rd1 Cxc2!** (3...Rg7 annule aussi, mais les Noirs veulent faire de l'épate) **4.Rxc2 Rg7 5.Rxc3 Rh8**. Maintenant les Blancs ne peuvent tout bonnement pas gagner.

La morale de tout cela est simplement la suivante :

*Si vous avez du matériel de plus et un pion « a » ou « h », faites attention à ne pas offrir des chances de pat à votre adversaire !*

### Pion-tour et Fou de la mauvaise couleur contre Roi dépouillé

Forcer le pat avec cette combinaison de matériel est sans doute la technique de la dernière chance la plus utile en défense. Cette situation se présente étonnamment souvent. L'assaillant a confiance en son matériel supplémentaire et omet souvent de noter cette possibilité défensive avant qu'il ne soit trop tard.

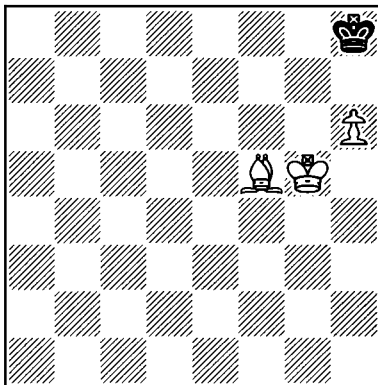


DIAGRAMME 123. Trait aux Blancs

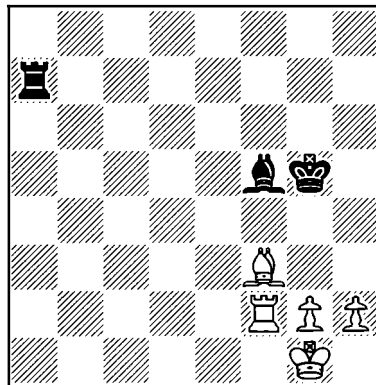


DIAGRAMME 124. Trait aux Noirs

La position du diagramme 123 illustre clairement ce thème. Le résultat sera nul quel que soit l'endroit où se trouve le pion sur la colonne « h ». Si le Fou blanc était de cases noires, les Blancs gagneraient aisément, mais le fait que la case de promotion du pion soit de couleur opposée à celle du Fou permet aux Noirs de tenir en tirant parti des possibilités de pat qu'offre le pion-Tour. Après **1.Rg6 Rg8 2.h7+ Rh8**, les Blancs se heurtent à un pat (idem après **2.Fe6+ Rh8**). Quoique fassent les Blancs, ils ne pourront chasser les Noirs de leur coin.

La très ancienne position représentée au diagramme 124 montre que cette façon de lutter contre le pion-Tour, associé à un Fou de la mauvaise couleur, était déjà connue il y a fort longtemps ! Les Noirs se sauvent par **1...Ta1+ 2.Tf1 Txf1+ 3.Rxf1 Fh3! 4.gxh3**. Les Blancs aimeraient jouer **4.g3**, mais le pion est cloué sur leur Roi ! Notez aussi que **4.Rf2 Fxg2!** mène à la position illustrée au diagramme précédent. Les Noirs se retirent vers le coin h8 par **4...Rh6** et réclament la nullité. Quel que soit le nombre de pions blancs sur la colonne « h », la partie s'achèvera en nulle, à moins que le Fou blanc ne contrôle la case de promotion du pion.

Le mécanisme de nulle que nous venons de voir est très utile et doit être parfaitement étudié. Quand vous êtes en train de perdre mais que votre adversaire possède un pion-Tour et un Fou de la mauvaise couleur, il y a encore de l'espoir !

## Enfermer la plus forte pièce adverse

Une autre façon de tirer son épingle du jeu, en cas d'infériorité matérielle, consiste à enfermer la plus forte pièce ennemie de façon à la rendre à peu près inoffensive. Il est clair que si elle ne peut faire jouer ses muscles, elle ne pourra vous faire de mal.

Au diagramme 125, les Noirs ont une Tour contre un simple pion. Les Blancs peuvent cependant se sauver en ensevelissant la Tour par **1.Fb8!**. Les deux seuls vrais participants au combat sont maintenant les deux Rois et le Fou noir. Un Fou isolé ne pouvant mater, la partie doit fatalement s'achever en nullité.

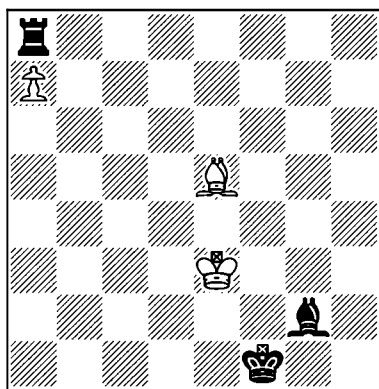


DIAGRAMME 125. Trait aux Blancs

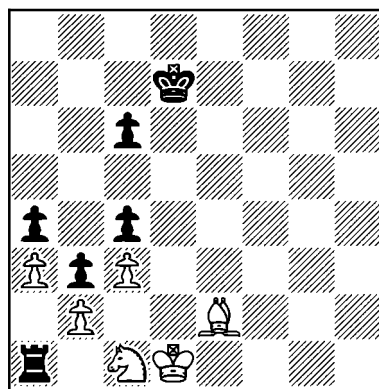


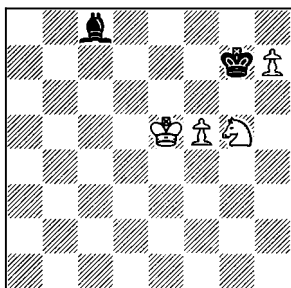
DIAGRAMME 126. Trait aux Blancs  
Étude de F. Zimkhovitch, 1927

Le diagramme 126 montre un exemple complexe, mais très beau, de la façon dont réduire à néant la puissance de la plus forte pièce de l'échiquier. Le problème des Blancs est leur très faible pion situé en b2. Les Noirs menacent de le gagner par ...Tb1 et ...Txb2, après quoi le pion « b » noir se précipitera vers sa case de promotion pour se transformer en Dame. Les Blancs doivent d'abord prendre des mesures pour empêcher la promotion : **1.Fg4+ Rd6 2.Ff5! Ta2!** (menaçant de prendre quand même le pion) **3.Cxa2!**. Les Blancs capturent la Tour, mais le pion « b » noir ne peut plus être arrêté : **3...bxa2 4.Rc1 a1=D+**. Mais après **5.Fb1!**, les Blancs assurent soudain la nulle. Les Noirs ont beau avoir une Dame entière

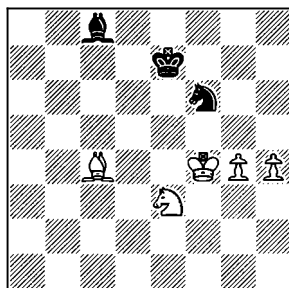
contre un Fou, soit une avance de 6 points, ils ne peuvent gagner car leur Dame n'a pas de coup. Elle est sur l'échiquier mais n'y joue aucun rôle. Les Blancs joueront Rc2-c1-c2 ad nauseam, jusqu'à ce que les Noirs se résignent à la nulle.

Et maintenant, une paire de tests. Dans les diagrammes suivants vous êtes en train de couler et perdez rapidement conscience, mais dans chaque cas vous trouvez une branche à laquelle vous raccrochez. De nombreux joueurs seraient déprimés par ces positions, mais avec une attitude positive et un peu de connaissances, on peut souvent faire des miracles.

## Tests




**TEST 91.**




**TEST 92.**

**TEST 91.** Les Noirs ont deux pions de moins et sont menacés de f6+. C'est à eux de jouer. Comment peuvent-ils effacer le sourire du visage des Blancs ?

**TEST 92.** Les Noirs, qui ont deux pions de moins, commencent à se faire refouler. Doivent-ils abandonner, éclater en sanglots, crier grâce ou bien montrer qu'ils sont de véritables génies ?



**SECONDE PARTIE**



# **Les Grands Tacticiens et leurs Parties**

Quand des amateurs d'échecs se rencontrent et que la discussion se porte sur un grand joueur, la question du style de jeu revient toujours sur le tapis. S'agit-il d'un joueur positionnel tranquille adorant promener ses pièces ici et là ? Ou bien est-ce un génie capable de transformer l'échiquier en terrain miné, bourré de possibilités tactiques explosives ? Cette deuxième partie est dédiée aux joueurs du second acabit : ceux considérés comme les plus grands tacticiens de tous les temps.





## CHAPITRE 14



# Adolf Anderssen

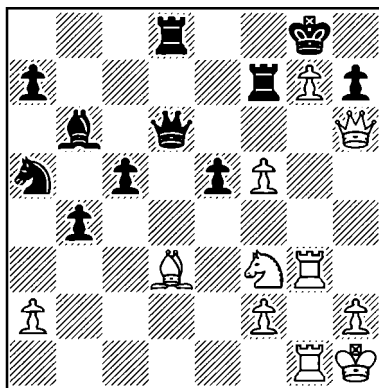
## (1818–1879)

Adolf Anderssen, originaire de Breslau en Allemagne, est tenu pour l'un des plus grands joueurs de combinaisons de tous les temps. Durant sa longue carrière en tournois et matchs, il a notamment remporté le premier grand tournoi international d'échecs (Londres, 1851) et fut unanimement considéré comme le meilleur joueur du monde jusqu'à sa défaite en match contre l'américain Paul Morphy en 1858. Il a également remporté des premiers prix à Manchester en 1862 et à Baden-Baden en 1870, le troisième prix à Vienne in 1873, et finit sixième à Paris en 1878 à l'âge de 60 ans.

Comme la plupart des joueurs de son époque, Anderssen ne savait qu'attaquer, mais comparé à la multitude des autres attaquants, il sortait du lot et se montrait absolument sans égal. Ses deux plus fameuses victoires – L'Immortelle et la Toujours Jeune – survivront aussi longtemps que les échecs. Une imagination incroyable et un œil tactique unique en font des exemples de fantaisie débordante. Les maîtres, du présent comme du passé, ont une tendresse particulière pour ces parties.

En 1877, Anderssen reçut un rarissime hommage de la part des joueurs

d'échecs allemands, qui organisèrent un tournoi commémorant le 50ème anniversaire de sa première partie d'échecs. Il montra qu'il avait bien retenu sa leçon en terminant ex-aequo aux deuxième et troisième places du tournoi, à l'âge avancé (pour le 19ème siècle) de 59 ans.



**DIAGRAMME 127. Trait aux Blancs**  
**Anderssen–Zukertort**  
**Berlin, 1869**

L'exemple suivant, diagramme 127, montre comment Anderssen hachait menu ses adversaires habituellement. Le matériel est égal, mais les pièces mineures noires sont hors-jeu alors que les pièces et pions blancs menacent le Roi noir. Saisissant l'opportunité d'un rarissime mat du couloir, Anderssen attire le Roi adverse à l'air libre par **1.Dxh7+! Rxh7** (2.Th3+ échouant sur 2...Dh6, les Blancs empêchent maintenant la Dame noire de revenir en défense) **2.f6+! Rg8** (plus court encore est 2...Dxd3 3.Th3+ Rg8 4.Th8 mat) **3.Fh7+!** (permettant à la Tour blanche de faire échec avec gain de temps. Sur l'immédiat 3.Th3, les Noirs donnent la case de fuite f7 à leur Roi par 3...Txf6.) **3...Rxh7 4.Th3+ Rg8 5.Th8** mat.

Anderssen joua des parties si extraordinaires que certaines furent honorées d'un nom particulier. Deux d'entre elles, notamment, furent baptisées « L'Immortelle » et la « Toujours Jeune ».

**L'Immortelle.  
Anderssen–Kieseritzky,  
Londres 1851**

Cette partie « amicale », disputée à Londres en 1851, fit beaucoup de bruit en son temps et fut reproduite dans les journaux et magazines du monde entier. En 1855, un journaliste d'échecs nommé Karl Falkbeer y fit référence comme à « L'Immortelle », dans sa certitude qu'elle serait à jamais considérée comme l'une des plus grandes parties jamais jouées. La voici.

**1.e4 e5 2.f4**

Le deuxième coup blanc est un sacrifice de pion connu sous le nom de Gambit du Roi, une ouverture ultra-agressive très populaire du temps d'Anderssen. L'idée blanche est de sacrifier un pion pour s'emparer d'une majorité de pions au centre, de disposer de colonnes ouvertes potentielles pour les Tours et d'un avantage en développement. Aujourd'hui on voit rarement le Gambit-Roi dans la pratique des maîtres au plus haut niveau.

**2...exf4**

Comme la plupart des joueurs du siècle passé, les Noirs se sentent tenus d'accepter le sacrifice. C'était le comportement que l'on attendait d'un « homme ».

**3.Fc4**

Les joueurs modernes préfèrent 3.Cf3, qui empêche le coup noir suivant.

**3...Dh4+ 4.Rf1 b5?!**

Ce contre-sacrifice douteux chasse le Fou de sa belle diagonale, mais rend le pion.

**5.Fxb5 Cf6 6.Cf3**

Les deux camps se dépêchent de mobiliser leurs pièces pour l'attaque. Les Blancs développent ici leur Cavalier avec tempo par l'attaque de la Dame noire.

**6...Dh6 7.d3**

Les Blancs défendent leur pion e4 et libèrent le Fou c1.

**7...Ch5?**

Ce coup est typique de l'époque. Les Noirs menacent 8...Cg3+ 9.hxg3 Dxh1+ mais placent un Cavalier à la bande, où il abandonne toute influence sur le centre. À l'époque, les joueurs sortaient fréquemment deux ou trois pièces seule-

ment et commençaient à attaquer. Aujourd'hui on donne davantage la priorité au contrôle du centre et au déploiement de toutes les forces. Selon les canons actuels, les Noirs ont violé le principe voulant qu'on ne joue jamais la même pièce deux fois dans l'ouverture.

### **8.Ch4**

Les Blancs stoppent la menace noire et veulent poster leur Cavalier sur le superbe avant-poste f5, d'où il attaquera la Dame noire.

### **8...Dg5 9.Cf5**

Notez que les deux joueurs déplacent encore et toujours les mêmes pièces.

### **9...c6 10.g4 Cf6?**

Encore du temps perdu. Les Noirs auraient dû jouer pour échanger des pièces par 10...cxb5 11.gxh5, bien que les Blancs conservent alors un certain avantage.

### **11.Tg1!**

Les Blancs en ont finalement assez ! Ils défendent le pion « g » et sacrifient leur Fou pour donner à leurs pions le temps de chasser la Dame noire.

### **11...cxb5**

Les Noirs, qui ne veulent pas être exclus de la suite des événements, acceptent l'offre à reculons et fixent l'adversaire dans les yeux en manière de défi.

### **12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3**

Les Blancs développent une pièce et menacent de jouer 15.Fxf4, enfermant la Dame noire !

### **14...Cg8**

Les Noirs continuent de jouer avec leur Cavalier, mais leur Dame peut maintenant battre en retraite sur une case sûre en f6 ou d8.

### **15.Fxf4**

Une autre pièce blanche se développe avec gain de temps.

### **15...Df6 16.Cc3 Fc5?**

Cette attaque sur la Tour blanche est facilement parée. Les Noirs auraient dû réaliser qu'il était plus important d'empêcher le prochain coup blanc que d'engager une contre-attaque.

### **17.Cd5!?**

Un joueur moderne repousserait les Noirs par 17.d4, car sur la réponse

17...Fe7, 18.Cd5 est écrasant. Si les Noirs jouent 17...Fxd4, 18.Cd5 gagne maintenant une pièce. Cependant, fidèle à sa nature, Anderssen fonce avec le plus total abandon (il a probablement déjà vu le mat du 23ème coup et ne résiste pas à la possibilité de le placer).

**17...Dxb2**

Les Noirs attaquent la Tour blanche en a1.

**18.Fd6!** (diagramme 128)

Les Blancs ignorent l'intégralité des menaces noires. Ainsi qu'on peut le constater au diagramme 128, les Blancs commencent à encercler le Roi noir avec toutes leurs pièces.

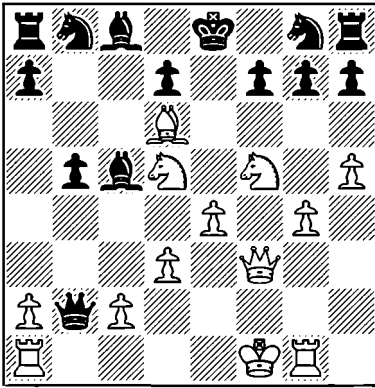


DIAGRAMME 128. Trait aux Noirs

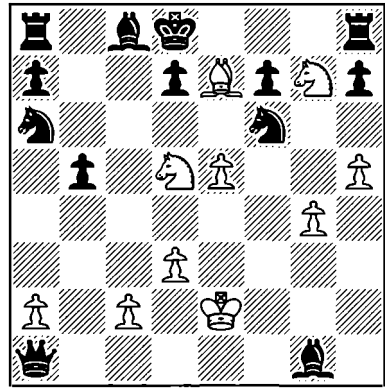


DIAGRAMME 129. Mat

**18...Dxa1+ 19.Re2 Fxg1?**

Glouton. Mais les Noirs devaient prendre la Tour pour contraindre les Blancs à démontrer la justesse de leur point de vue.

**20.e5**

Un coup très fin. Les Blancs n'ont nulle intention d'autoriser la Dame noire à participer à la défense.

**20...Ca6**

Les Noirs auraient pu offrir plus de résistance par 20...Fa6, offrant la case de fuite c8 à leur Roi. Les Blancs n'obtiennent une finale gagnante qu'en jouant

21.Cc7+ Rd8 22.Cxa6 Fb6 23.Dxa8 Dc3 24.Dxb8+ Dc8 25.Dxc8+ Rxc8 26.Ff8 h6 27.Cd6+ Rd8 28.Cxf7+ Re8 29.Cxh8 Rxf8 30.Cg6+ Rf7 31.c3 Re6 32.d4.

**21.Cxg7+ Rd8 22.Df6+!**

Les Blancs éloignent le Cavalier de la défense de la case e7.

**22...Cxf6 23.Fe7 mat**

La position finale, qui est illustrée au diagramme 129, est particulièrement plaisante ! Les Blancs ont sacrifié Dame, deux Tours et Fou pour aboutir à un mat pur de pièces mineures. Un mat est dit pur quand aucune des cases entourant le Roi mat n'est attaquée plus d'une fois par le camp gagnant. Bien que l'obtention d'un mat pur soit plus satisfaisante pour un compositeur de problèmes d'échecs que pour un joueur proprement dit, il est heureux que cette célèbre position finale s'enrichisse d'un bonus esthétique.

### **La Toujours Jeune, Anderssen–Dufresne Berlin 1852**

Une autre partie « amicale » d'Anderssen fut immortalisée par Wilhelm Steinitz, premier Champion du Monde des Échecs officiel, qui la baptisa « La Toujours Jeune ». Elle se déroula ainsi :

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.b4**

Le Gambit Evans est un autre début fétiche du temps passé. Les Blancs sacrifient un pion pour gagner un temps en chassant le Fou noir. Les Grands Maîtres modernes privilégient une partie plus calme par 4.d3.

**4...Fxb4 5.c3 Fa5 6.d4**

Un autre sacrifice de pion. Les Blancs font éclater le centre en espérant que les lignes nouvellement ouvertes leur ouvriront la voie vers le Roi noir.

**6...exd4 7.0-0 d3**

Les Noirs perdent du temps à empêcher les Blancs de jouer c3xd4 avec un centre de pions classique.

**8.Db3**

Les Blancs se dispensent de reprendre le pion et menacent 9.Fxf7+, qui gagne un pion et déroque le Roi adverse.

**8...Df6**

Les Noirs défendent le pion f7 en plaçant leur Dame sur une case vulnérable.

**9.e5 Dg6**

Les Noirs ne tombent pas dans le piège blanc en jouant 9...Cxe5??, qui mène à 10.Te1 d6 11.Cxe5 dxe5 12.Da4+, suivi de 13.Dxa5 et de la perte du Fou noir. Les Noirs savent qu'avec le Roi au centre ils ne doivent pas ouvrir de nouvelles lignes.

**10.Te1 Cge7 11.Fa3 b5?!**

Au lieu de placer leur Roi en sûreté par 11...0-0, les Noirs tentent une contre-attaque. Ils oublient le principe selon lequel on ne doit pas ouvrir de lignes quand son Roi est au centre.

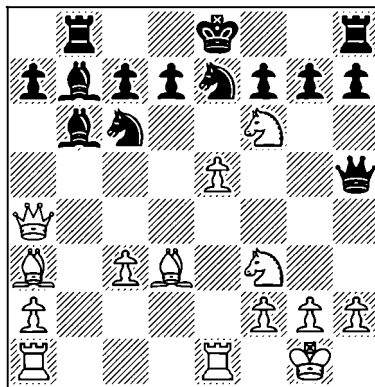
**12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Fb6 14.Cbd2 Fb7 15.Ce4 Df5?**

Les Noirs continuent de perdre du temps et persistent à laisser leur Roi au centre.

**16.Fxd3**

Les Blancs menacent 17.Cd6+, avec échec à la découverte sur la Dame noire.

**16...Dh5 17.Cf6+!** (diagramme 130)



**DIAGRAMME 130. Trait aux Noirs**

On constate au diagramme 130 que les Blancs forcent les Noirs à prendre le Cavalier f6 (ils confisquent la Dame h5 si les Noirs font la forte tête). La raison

de ce sacrifice est qu'après 18.exf6, les Blancs – qui ont ouvert la colonne « e » en la dynamitant – peuvent joindre leurs Tours à la chasse au Roi noir. La possibilité d'ouvrir des lignes sur le Roi ennemi, surtout quand il est au centre, doit toujours être envisagée.

**17...gxf6 18.exf6 Tg8 19.Tad1 Dxf3**

Les Noirs ne peuvent s'empêcher de prendre ce Cavalier, car ils menacent maintenant les Blancs de mat en g2.

**20.Txe7+! Cxe7?**

Après ce coup les Blancs ont un mat immédiat. Les Noirs n'ont sans doute pas vu l'extraordinaire réplique blanche. Mais je dis « sans doute » car, au bon vieux temps, les joueurs dont la partie était perdue continuaient parfois dans l'unique but de permettre à leur adversaire de placer un final brillant. Les Noirs disposaient d'une meilleure défense par 20...Rd8! 21.Txd7+ Rc8 22.Td8+! Rxd8 (et non 22...Cxd8, qui mène à 23.Dd7+!! Rxd7 24.Ff5++ suivi de Fd7 mat) 23.Ff5+ Dxd1+ 24.Dxd1+ Cd4 25.g3! (défendant le pion g2 avant de prendre le Cavalier d4 – le Cavalier est cloué et ne s'enfuira pas) 25...Fd5 26.cxd4, menant à une position blanche gagnante.

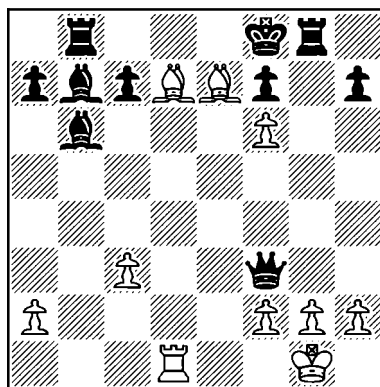
**21.Dxd7+! Rxd7 22.Ff5++**

Face à un échec double, la défense noire est limitée.

**22...Re8**

Les Noirs, s'ils tentent de fuir par 22...Rc6, se font mater par 23.Fd7.

**23.Fd7+ Rf8 24.Fxe7 mat**



**DIAGRAMME 131. Mat**

Le diagramme 131 illustre la position finale. S'il faut en croire ces deux parties célèbres, Anderssen semblait adorer mater ses adversaires en jouant son Fou en e7 !

La place d'Anderssen dans l'histoire des échecs est assez difficile à déterminer. Auteur de combinaisons parmi les plus célèbres, il perdit les deux plus importants matchs qu'il joua jamais. Le fait que Paul Morphy fut unanimement considéré comme le meilleur joueur du monde après avoir gagné contre Anderssen, en 1858, peut être considéré comme un hommage à la force d'Anderssen. Wilhelm Steinitz, quand il sortit Anderssen du fauteuil du gagnant par un score de 8–6 en 1866, s'auto-promulgua premier Champion du Monde et fut généralement considéré comme tel. Il convient de noter qu'il dut battre nul autre qu'Anderssen pour pouvoir ceindre sa couronne.



## CHAPITRE 15



# Paul Morphy

## (1837-1884)

Né à la Nouvelle-Orléans, Louisiane, d'un père hispano-irlandais et d'une mère franco-créole, Paul Morphy fit montre d'une force extraordinaire aux échecs dès l'âge de 12 ans. Il étudia plus tard le Droit, et l'on dit qu'il pouvait réciter de mémoire la majeure partie du Code Civil de Louisiane. Il rejoignit le barreau à 19 ans et dut attendre un an la permission de pratiquer le Droit, ce qui l'incita à consacrer ce temps à la pratique des échecs. Cette année-là – 1857 – le Congrès d'Échecs Américain se tenait à New York. La victoire stupéfiante de Morphy à cette manifestation fut suivie d'une tournée européenne triomphale, dont le point culminant fut une victoire en match contre Anderssen. Morphy revint aux États-Unis en 1859, universellement reconnu comme le meilleur joueur du monde. Hélas, il ne joua plus jamais sérieusement aux échecs durant le reste de sa vie et fut tourmenté durant ses dernières années par des problèmes mentaux.

Pourquoi Morphy était-il si supérieur à tous les autres joueurs ? C'était un grand tacticien, mais pas plus qu'Adolphe Anderssen. Ce qui le rendit invincible, ce fut sa compréhension de certains principes modernes du jeu. Il n'attaquait que lorsqu'il avait développé toutes ses forces, et luttait comme un lion pour le

contrôle du centre.

L'avance qu'il avait sur son temps n'a pas été comprise par ses contemporains, dont la plupart ne parvenaient pas du tout à réaliser comment il pouvait les écraser ainsi. Après avoir perdu contre Morphy en match, Anderssen écrivit :

*Quiconque joue contre Morphy doit abandonner tout espoir de le voir tomber dans un piège quelconque, aussi caché soit-il, mais doit partir du principe que tout est si clair pour lui que le moindre faux pas est inenvisageable.*

Voyons certaines des parties les plus extraordinaires de Morphy.

### **Morphy–Duc de Brunswick et Comte Isouard en consultation, Paris, 1858**

Dans cette partie, Morphy offre un exemple de mobilisation rapide de son armée, suivie d'une attaque à l'exécution sans faille. La partie, qui fut disputée dans un théâtre français durant la représentation d'un opéra, fit le tour du monde. Bien que Morphy ait affronté les ressources combinées d'un duc et d'un comte, le combat fut à sens unique. De l'avis général, tout amoureux des échecs doit avoir rejoué cette partie. Amusez-vous bien !

#### **1.e4 e5 2.Cf3 d6**

Les Noirs optent pour la défense Philidor, nommée ainsi en hommage au musicien français François-André Danican Philidor (1726–1795). Elle présente l'inconvénient de bloquer la diagonale du Fou-Roi noir et de laisser les mains libres aux Blancs au centre.

#### **3.d4**

Par ce coup, les Blancs ouvrent des diagonales à leurs deux Fous. Notez la vitesse à laquelle Morphy développe ses pièces.

#### **3...Fg4?**

Une grave erreur. Les Noirs aident les Blancs à développer leurs forces.

#### **4.dxe5 Fxf3**

Forcé. Si les Noirs jouent 4...dxe5, les Blancs répondent 5.Dxd8+ Rxd8, se déclouant, après quoi 6.Cxe5 gagne un pion.

### **5.Dxf3 dxe5 6.Fc4**

Les Blancs sortent une autre pièce avec gain de temps. La menace est maintenant 7.Dxf7 mat.

### **6...Cf6 7.Db3!**

Une attaque double. Les Blancs menacent à la fois 8.Fxf7+ et 8.Dxb7, gagnant un pion dans les deux cas.

### **7...De7 8.Cc3!**

Un coup de maître ! Après le simple 8.Dxb7 Db4+ 9.Dxb4 Fxb4+ 10.c3, les Blancs auraient un solide pion de plus avec un gain technique. Morphy se contrôle de façon remarquable et, au lieu de s'emparer du pion b7, décide d'attaquer directement à la jugulaire. Cette option exige de développer ses pièces le plus rapidement possible.

Notez la différence entre Morphy et les autres joueurs de son temps : il n'attaque qu'après avoir développé toutes ses pièces, alors que ses contemporains sortaient une ou deux pièces et attaquaient immédiatement (autre différence, ces derniers se croyaient tenus d'accepter toutes les offres matérielles, tandis que Morphy ne se laissait tenter que lorsqu'elles lui donnaient l'avantage). Retour à la partie.

### **8...c6**

Les Noirs défendent le pion b7 et empêchent les pièces blanches de s'installer sur l'avant-poste d5.

### **9.Fg5**

Les Blancs sortent calmement une autre pièce.

### **9...b5?**

De façon typique, les Noirs cherchent à résoudre leurs problèmes par une contre-attaque, mais un tel coup est voué à l'échec face à la supériorité de développement blanche (aujourd'hui, chacun sait qu'une position ouverte favorise toujours le camp le mieux développé). Les Blancs ont maintenant l'opportunité d'ouvrir complètement la position.

### **10.Cxb5!**

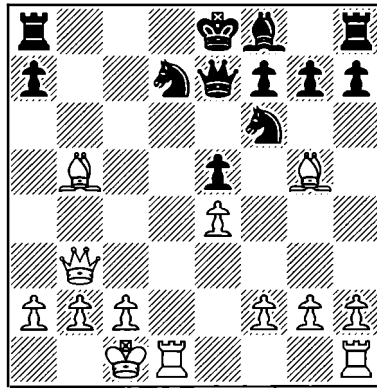
Avec la plupart de leurs pièces développées et des Tours disponibles pour attaquer sur la colonne « d » ouverte, les Blancs sont prêts à l'action.

**10...cxb5?**

Les Noirs accélèrent leur propre défaite. Après 10...Db4+ 11.Cc3 Dxb3, ils n'auraient qu'un pion de moins, même si 12.axb3 donne une position gagnante aux Blancs.

**11.Fxb5+ Cbd7 12.0-0-0!** (diagramme 132)

Les Blancs mettent leur Roi à l'abri tout en plaçant une Tour sur la colonne « d » ouverte. Le diagramme 132 montre que le Cavalier cloué en d7 subit une forte pression.



**DIAGRAMME 132. Trait aux Noirs**

**12...Td8**

Le Cavalier f6 étant cloué, son collègue d7 a besoin de protection supplémentaire.

**13.Txd7! Txd7 14.Td1**

Les Blancs utilisent toutes leurs pièces, alors que le Fou f8 et la Tour h8 ne jouent aucun rôle dans la partie.

**14...De6**

Les Noirs tentent désespérément d'échapper aux divers clouages. Morphy, qui a rassemblé toutes ses pièces, force maintenant une victoire spectaculaire.

**15.Fxd7+ Cxd7 16.Db8+! Cxb8**

Le Cavalier noir doit prendre la Dame, autorisant la Tour blanche à adminis-

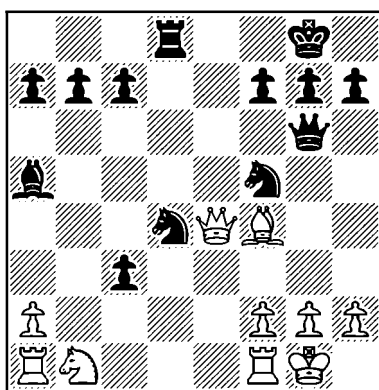
trer le coup de grâce.

### 17.Td8 mat

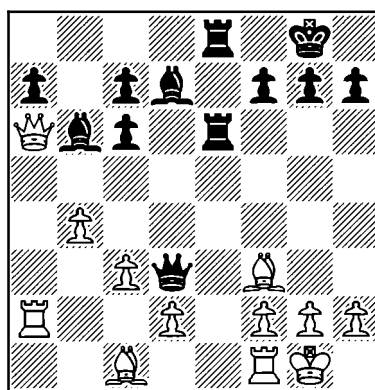
Une partie véritablement magique. Morphy, avec un talent artistique limpide, a combiné stratégie et tactique pour créer ce chef-d'oeuvre.

### Autres parties

Seul Adolphe Anderssen pouvait se prétendre supérieur à Morphy dans le domaine de la tactique, mais il lui était inférieur dans tous les autres compartiments du jeu. Quant aux moindres mortels, ils se faisaient généralement piétiner à mort. Voici quelques positions, tirées de la carrière de Morphy, pour mieux illustrer ses dons tactiques.



**DIAGRAMME 133. Trait aux Noirs**  
**Marache–Morphy**  
 New York, 1857



**DIAGRAMME 134. Trait aux Noirs**  
**Paulsen–Morphy**  
 New York, 1857

Au diagramme 133, la Tour a1 et le Cavalier b1 font toujours tapisserie sur leur cases originelles, alors que toutes les pièces noires sont développées. Morphy montre comment exploiter la situation. Par **1...Cg3!!**, il place le Roi blanc en position de pat et profite du manque de protection de la Dame blanche. Les Blancs ne peuvent prendre le Cavalier car **2...Dxe4** perd la Dame, et la réponse **2.Dxg6** mène à **2...Cde2** mat.

Au diagramme 134, notez comment les pièces noires coopèrent entre elles et sont toutes placées au centre, ou de façon à viser le centre. Trois des pièces blanches étant sans utilité sur l'aile-Dame, les Noirs lancent par **1...Dxf3!!** une attaque fulminante contre le Roi blanc abandonné, une combinaison digne d'éloges qui expose le Roi blanc à la furie des Tours et des Fous noirs. Le jeu continua par **2.gxf3 Tg6+ 3.Rh1 Fh3 4.Td1** (jouer à la place 4.Tg1 mène à un mat du couloir par : 4...Fg2+! 5.Txg2 Tel+ 6.Tg1 Texg1 mat) **4...Fg2+ 5.Rg1 Fxf3+** (évitant 5...Fh3+ 6.Rh1 Fg2+ 7.Rg1 qui conduit à l'échec perpétuel et à la nulle, car Morphy voulait gagner) **6.Rf1 Fg2+**. Les Noirs n'ont nulle intention de prendre la Tour blanche car ils donneraient ainsi aux Blancs le temps d'organiser leur défense. Cependant ils auraient mieux fait de jouer **6...Tg2! 7.Dd3 Txf2+ 8.Rg1 Tg2+ 9.Rf1** (ou **9.Rh1**) **9...Tg1** mat. Dans la partie, le jeu se poursuit par **7.Rg1 Fh3+**. Les Noirs deviennent paresseux. Ils auraient pu conclure la partie soit par **7...Ff3+**, transposant dans la variante ci-dessus, soit par **7...Fe4+ 8.Rf1 Ff5 9.De2 Fh3+ 10.Re1 Tg1** mat. Les Blancs jouèrent maintenant **8.Rh1 Fxf2** (menaçant **9...Fg2** mat) **9.Df1 Fxf1 10.Txf1 Te2 11.Ta1 Th6 12.d4 Fe3**, sur quoi les Blancs abandonnèrent, ne tenant pas à voir **13.Fxe3 Thxh2+ 14.Rg1 Tg2** mat.



## CHAPITRE 16



# Rudolf Spielmann

## (1883–1942)

Rudolf Spielmann était un homme petit, doux et aimable. Sa personnalité, à l'instar de celle d'Adolf Anderssen, n'avait pas grand-chose à voir avec son style aux échecs, qui était agressif jusqu'à l'imprudence. Contrairement à Anderssen, en revanche, Spielmann ne vivait pas à l'ère romantique, et la technique défensive avait pris plus d'importance depuis cette époque : les concepts positionnels, plus que l'idée fixe de placer des combinaisons, constituaient l'idéal commun à tous les maîtres du temps de Spielmann. On considérait les joueurs d'attaque « à tout crin » comme des reliques d'un temps passé plus primitif.

Amateur de gambits dans les ouvertures, Spielmann joua d'innombrables parties avec témérité mais ne pensa jamais avoir atteint son potentiel véritable. À la fin des années vingt, il finit par entreprendre l'étude approfondie des concepts positionnels et des finales. Le changement de style qui en résulta le propulsa dans le cercle des dix meilleurs joueurs mondiaux. Reuben Fine écrivit une fois que le principal but de Spielmann dans la vie, à part les échecs, était de mettre suffisamment d'argent de côté pour s'offrir un stock illimité de bière !

Toujours fier de ses capacités offensives, Spielmann se lamenta un jour : « Je vois les combinaisons aussi bien qu'Alekhine, mais n'arrive pas à forcer les posi-

tions où elles deviennent possibles ! ». Cette petite déclaration innocente est en fait extrêmement révélatrice, et illustre les changements que le jeu connaissait à l'époque.

On pouvait toujours sacrifier des pièces et attaquer, bien sûr, mais pour l'emporter contre les plus forts joueurs, il fallait maîtriser toutes les phases de la partie. Le temps de l'artiste capable de mettre ses adversaires knock-out d'un direct bien appliqué tirait rapidement à sa fin. En revanche il est toujours possible de se régaler en rejouant ces parties. Voyons-en un exemple, qui provient des années de jeunesse de Spielmann. Sa bière adorée a dû lui sembler délicieuse après cette rencontre !

### **Spielmann–A. Flamberg Mannheim, 1914**

Cette partie montre un bon exemple du style de Spielmann au début de sa carrière.

**1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4**

L'ouverture Viennoise faisait partie du répertoire favori de Spielmann dans sa jeunesse.

**3...d5 4.fxe5 Cxe4 5.Cf3 Fg4**

La théorie actuelle donne 5...Fe7 comme meilleur coup noir.

**6.De2 Cc5 7.d4 Fxf3?**

Les Noirs pensent pouvoir forcer l'échange des Dames, mais ce faisant ils offrent aux Blancs les possibilités d'attaque dont ces derniers rêvaient précisément. Il fallait jouer 7...Ce6, concédant seulement un léger avantage.

**8.Dxf3 Dh4+ 9.g3!**

Les Noirs s'attendaient à 9.Df2, qui mène à l'échange des Dames. Mais Spielmann n'hésite nullement à sacrifier un couple de pions pour l'initiative que donne un avantage en développement.

**9...Dxd4 10.Fe3! Dxe5 11.0-0-0**

Les Blancs se dépêchent de sortir toutes leurs pièces pendant que la Dame noire est occupée à butiner les pions.

**11...c6 12.Cxd5!** (diagramme 135)

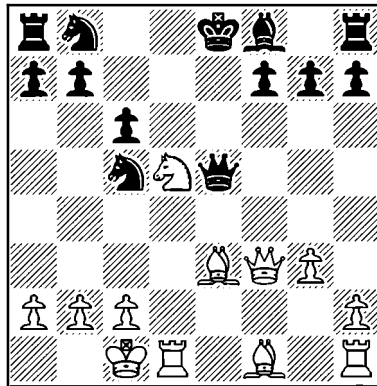
## SECONDE PARTIE : LES GRANDS TACTICIENS ET LEURS PARTIES

---

Comme on le constate au diagramme 135, ce sacrifice de pièce permet d'ouvrir les colonnes centrales menant au Roi noir.

**12...cxd5 13.Txd5 De6?**

Un peu confus, les Noirs commettent une faute et sombrent rapidement. Cela dit la meilleure défense, 13...Dc7, donne aussi une attaque gagnante aux Blancs après 14.Fb5+, grâce à une avance en développement décisive.



**DIAGRAMME 135. Trait aux Noirs**

**14.Fc4**

Les Blancs menacent du simple 15.Fxc5, ainsi que de 15.Td8+ suivi de 16.Fxe6, avec attaque à la découverte et gain de la Dame noire.

**14...De4 15.Fxc5!**

Les Noirs abandonnent. Le dernier coup blanc est assassin. Les Noirs se rendent maintenant compte que 15...Dxf3 16.Te1+ Fe7 17.Txe7+ Rf8 18.Td8 conduit à une bien triste fin.

**Spielmann–R. L’Hermet,  
Magdebourg, 1927**

La partie suivante, disputée quelques années plus tard, montre la façon dont Spielmann avait modifié son répertoire d'ouvertures. On voit qu'il aimait toujours attaquer, mais qu'il jouait habituellement un début solide avant de lâcher la bride à ses tendances agressives.

**1.e4 e6 2.d4 d5**

Les premiers coups noirs amènent une défense Française.

3.Cd2 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cfg6 6.Cxf6+ Cxf6 7.Fd3

Une bonne et solide variante de la défense Française. Les Noirs doivent jouer l'immédiat 7...c5 avec contre-attaque centrale.

**7...h6?**

Ce coup faible perd du temps et crée une cible, pour une possible ruée de pions blanche sur l'aile-Roi par g2–g4–g5. Un plan qui devient encore plus tentant quand les Noirs décident d'effectuer le petit roque.

**8.De2 Fd6 9.Fd2 0-0 10.0-0-0 Fd7 11.Ce5**

Le Spielmann de l'âge mûr centralise calmement toutes ses forces avant de lancer l'attaque.

**11...c5**

Trop tard. Les Blancs sont prêts à profiter des lignes ouvertes.

**12.dxc5! Fxe5**

Jouer ce coup ne plaît pas aux Noirs, mais 12...Fxc5 13.g4! donnait une très forte position d'attaque aux Blancs.

**13.Dxe5 Fc6 14.Ff4 De7 15.Dd4 Tfd8 16.Fd6 De8 17.Thg1 b6 18.Dh4**

Les Blancs transfèrent leur Dame sur l'aile-Roi et se libèrent du clouage sur la colonne « d ».

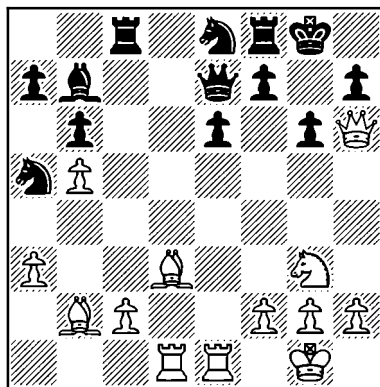
**18...bxc5 19.Fe5!**

En refusant ainsi de céder à la tentation du pion c5, les Blancs montrent qu'ils sont prêts à lancer l'assaut final contre le Roi noir.

**19...De7? 20.g4 c4 21.g5! Cd7** (diagramme 136)



## Autres parties



**DIAGRAMME 137. Trait aux Blancs**  
**Spielmann–Honlinger**  
**Vienne, 1929**

La position du diagramme 137 semble plus moderne que les parties d'Adolf Anderssen et de Paul Morphy, car les deux camps ont développé leur armée. Les cases noires entourant le Roi noir sont faibles en l'absence de Fou sur la diagonale a1–h8, ce dont les Blancs profitent par une série de coups de boutoir puissants : **1.Cf5!! Dc5** (le Cavalier est tabou car 1...gxf5 2.Fxf5 f6 3.Fxe6+ Rh8 4.Fxc8 donne un avantage matériel décisif aux Blancs) **2.Te5!** (la Tour se joint à l'attaque avec gain de temps) **2...Fd5 3.Ce7+!!** (un magnifique sacrifice de dégagement qui permet à la Tour blanche de se déplacer latéralement). Les Noirs abandonnent à cause de **3...Dxe7 4.Dxh7+! Rxh7 5.Th5+** (ce coup révèle la pointe de 2.Te5 et de 3.Ce7+) **5...Rg8** (la Tour ne peut être prise, le pion g6 étant cloué) **6.Th8 mat.**



## CHAPITRE 17



# Frank Marshall

## (1877-1944)

Natif de New York, Frank Marshall fut Champion des États-Unis de 1909 à 1935. Il appartenait, tout comme Rudolf Spielmann, à l'ère antérieure des échecs et fut vite connu comme un joueur extrêmement retors, qui remportait souvent ses parties à l'aide de pièges. Reuben Fine déclare qu'il n'a jamais vu personne – pas même Alexandre Alekhine – doté d'une telle vista pour le côté purement tactique et combinatoire des échecs.

En dépit de ce don exceptionnel, le pauvre Marshall s'est le plus souvent fait écraser en match long face à des géants tels qu'Emmanuel Lasker (en 1907) et José Raúl Capablanca (en 1909), qui se sont contentés d'éviter tous ses pièges. En jouant des positions stratégiquement complexes – dans le cas de Lasker – ou des positions simples – dans le cas de Capablanca – ils ont créé des situations où la force tactique et combinatoire de Marshall n'avait aucune occasion de se manifester.

Les matchs contre Lasker et Capablanca illustrent des développements nouveaux dans la stratégie échiquéenne. La rencontre avec Lasker a été un exemple de confusion stratégique, celle l'opposant à Capablanca a illustré la lutte de deux

styles radicalement différents : celui de Capablanca, fait de « simplicité avant tout », contre celui de Marshall, du type « ça passe ou ça casse ». Marshall s'avéra incapable de construire des plans efficaces pour s'opposer à l'un comme à l'autre de ses adversaires, et ne comprit jamais ce qui lui arriva !

S'il n'était pas très bon contre les dieux des échecs, Marshall avait ses moments de gloire et démolissait les autres maîtres de façon très convaincante.

### **La Partie de la Pipe, Marshall–A. Burn, Paris, 1900**

Le joueur anglais Amos Burn adorait fumer la pipe en analysant les possibilités qu'offrait l'échiquier. Dans la « Partie de la Pipe », Marshall battit Burn si rapidement que ce dernier n'eut jamais le temps d'approcher l'allumette du fourneau !

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 Fe7 5.e3 0-0**

La défense noire, connue sous le nom de Gambit-Dame Refusé, est aussi vieille que le monde et constitue un choix bon et solide.

**6.Cf3 b6 7.Fd3 Fb7 8.cxd5 exd5**

Les deux joueurs ont calmement récité les coups du Gambit-Dame Refusé jusqu'ici. Les Blancs introduisent maintenant une part de risque dans la position.

**9.Fxf6 Fxf6 10.h4**

Les Blancs montrent clairement qu'ils entendent sacrifier une pièce par 11.Fxh7+ Rxh7 12.Cg5+, possibilité que les Noirs empêchent immédiatement (les théoriciens démontreront seulement 50 ans plus tard que le sacrifice débutant par 11.Fxh7+ est incorrect dans cette position).

**10...g6**

Les Noirs empêchent l'exécution de la menace blanche mais facilitent la poussée h5, avec ouverture de la colonne « h ». Quand Marshall veut attaquer, il est difficile de le faire changer d'avis !

**11.h5 Te8 12.hxg6 hxg6 13.Dc2 Fg7** (diagramme 138)

A ce stade de la partie, illustré au diagramme 138, les Noirs s'estiment en sécurité. Burn cherche une allumette pour allumer sa pipe... quand Marshall lui

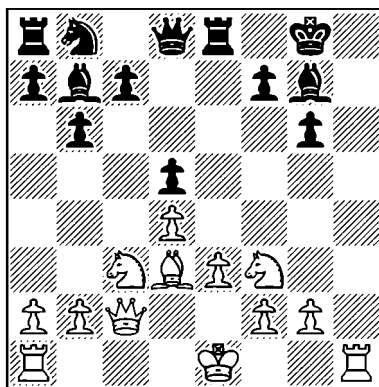
administre un sérieux choc en sacrifiant une pièce.

**14.Fxg6! fxc6**

L'allumette tombe des doigts de Burn.

**15.Dxg6 Cd7 16.Cg5**

Menace 17.Df7 mat.



**DIAGRAMME 138. Trait aux Noirs**

**16...Df6**

La suite prévue, 17.Dh7+ Rf8, permet au Roi noir de fuir pour se mettre à l'abri.

**17.Th8+!**

Les Noirs abandonnent. Ce sacrifice est un véritable coup de tonnerre. Le Fou ne pouvant prendre la Tour, car il est cloué, le Roi noir est forcé de s'en emparer et pour ce faire de gagner le coin de l'échiquier. Là, il se fait mater par **17...Rxb8 18.Dh7.**

Un exemple scintillant du style d'attaque de Marshall ! Quand ça marchait, ça marchait, mais les résultats étaient visiblement plus probants en tournoi qu'en match. Marshall préférait de loin la variété des joueurs rencontrés en tournoi à la perspective de faire face, partie après partie, à un même adversaire bien préparé. Il disait vouloir des « nouveautés dans l'ouverture, des attaques et contre-attaques retentissantes. La triste tâche de fatiguer un adversaire ne m'a jamais vraiment séduite ».

**Marshall–A. Rubinstein,  
Lodz, 1908**

Voici une autre partie typique de Marshall. Toujours heureux de prendre des risques, Marshall voit son pari récompensé quand, les deux Rois étant soumis à un feu intense, son célèbre adversaire se prend les pieds dans le tapis.

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cf6?!**

Nous voici dans une défense Tarrasch. Le cinquième coup noir est reconnu comme imprécis, car il permet aux Blancs de placer un clouage gênant. La suite correcte est 5...Cc6, et la lutte se poursuit.

**6.Fg5 Fe7 7.dxc5 Fe6 8.Tc1 0-0 9.Fxf6**

Les Blancs éloignent le Fou noir du pion c5. Les analystes décideront plus tard que le meilleur coup est 9.e3, qui donne une position supérieure aux Blancs.

**9...Fxf6 10.e3 Da5 11.a3 Cc6 12.Fd3 Dxc5**

Les Noirs regagnent leur pion, avec une partie à peu près équilibrée. L'isolement de leur pion « d » est compensée par leur puissant Fou de cases noires.

Un maître moderne placerait maintenant son Roi en sûreté par 13.0-0, mais Marshall n'avait pas la patience de prendre des précautions. Comme joueur d'échecs, il vivait seulement pour l'attaque !

**13.h4?**

Ce type d'attaque sur l'aile n'aboutit généralement qu'à condition de contrôler le centre, ou quand ce dernier est bloqué. Ici le centre est ouvert et les Noirs peuvent le déstabiliser (...d5–d4), ce qui rend l'action blanche sur l'aile-Roi suspecte et vraisemblablement vouée à l'échec.

**13...De7 14.Cg5 h6 15.Cxe6 fxe6 16.Fb1**

Les Blancs menacent de jouer Dd3 suivi de Dh7+, harcelant le Roi noir. Un objectif facile à diagnostiquer.

**16...Fxf6!**

Les Noirs débutent leur contre-attaque en visant le pion « f » blanc avec leur Fou et leur Tour.

**17.g3 Fxf6!**

L'élimination des pions défendant le Roi blanc met ce dernier en grave danger.

**18.fxg3 Dg5 19.Dd3**

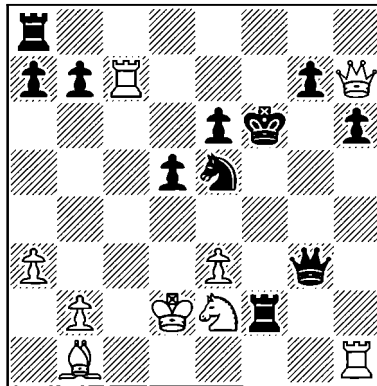
Échange de passes d'armes. Par ce coup les Blancs défendent le pion « e » et préparent Dh7+, espérant ainsi donner un coup de fouet à leur propre attaque.

**19...Dxg3+?**

Un coup tentant mais incorrect. Les Noirs devaient jouer 19...Ce5!, et sur 20.Dh7+ Rf7 21.Tf1+ Re7 le Roi noir fuit en sûreté tandis que le monarque blanc reste en première ligne.

**20.Rd2 Tf2+ 21.Ce2 Ce5 22.Dh7+ Rf7 23.Tc7+ Rf6** (diagramme 139)

Les Noirs sont satisfaits de leur position, au diagramme 139, car ils n'ont pas prévu la bombe que lâchent maintenant les Blancs.



**DIAGRAMME 139. Trait aux Blancs**

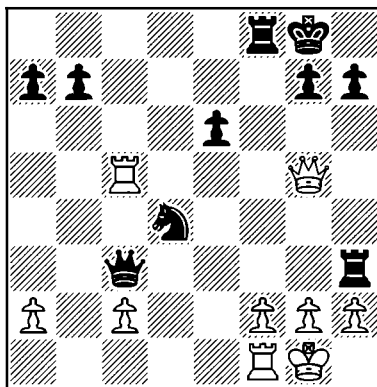
**24.Txh6+!**

Les Noirs abandonnent. Le dernier coup de Marshall est un sacrifice d'attraction. En forçant Rubinstein à prendre sa Tour, il oblige le pion g7 à se déplacer, après quoi la case e7 devient accessible à la Dame blanche. Rubinstein abandonne car 24...gxh6 25.De7 mat est forcé.

### Autres parties

Marshall a toujours été le chéri des foules, ce qui n'est pas difficile à comprendre. Prenez par exemple la position suivante, dans laquelle il exécuta un coup qui abasourdit le monde des échecs et devint connu comme l'un des plus brillants jamais joués ! On voit au diagramme 140 que si les Noirs ont une pièce de plus, les Blancs attaquent simultanément la Dame et la Tour h3 noires. L'admirable coup noir, **1...Dg3!!**, invite les Blancs à prendre cette Dame de trois façons différentes... et pourtant, les Blancs abandonnent ! Pourquoi ? L'examen de la position montre que les trois prises mènent à la défaite. Voyons-les tour à tour :

- 2.fxg3 Ce2+ 3.Rh1 Txf1, avec mat du couloir
- 2.hxg3 Ce2 mat
- 2.Dxg3 Ce2+ 3.Rh1 Cxg3+ 4.Rg1 (un coup forcé car les pions « f » et « h » sont tous les deux cloués) 4...Cxf1, menant à un gain noir facile en finale.



**DIAGRAMME 140. Trait aux Noirs**  
**Lewitzky–Marshall**  
**Breslau, 1912**



## CHAPITRE 18



# Alexandre Alekhine

## (1892-1946)

Né à Moscou d'une famille riche, Alexandre Alekhine jouit du morbide honneur d'être le seul joueur décédé en étant encore Champion du Monde en titre. Praticien à la vision tactique exceptionnelle, Alekhine fut aussi le premier grand théoricien de l'ouverture. Poussé par son ambition dévorante de conquête du Championnat du Monde, Alekhine se rendit compte que ses prouesses tactiques ne suffiraient pas à le conduire au pinacle, et il parvint à maîtriser toutes les phases du jeu par une étude sans relâche. Il représente, sous de nombreux aspects, le prototype du Grand Maître moderne. En étudiant scrupuleusement les ouvertures et en analysant de façon intensive les parties de ses adversaires, Alekhine ouvrit un nouveau chemin vers les sommets, suivi depuis par nombre de joueurs d'échecs professionnels.

Alekhine, qui n'était pas d'un naturel très plaisant, était alcoolique et sympathisant nazi. Il est parvenu à un niveau de jeu si élevé que de nombreux amateurs d'échecs le placent au rang de Capablanca, Lasker, Fischer et Kasparov, le considérant comme l'un des cinq plus grands joueurs ayant jamais existé.

**Alekhine–O. Chajes,  
Carlsbad, 1911**

Examinons une partie dont tous les coups portent la griffe d'Alekhine, avec une ouverture aiguë, suivie d'un jeu énergique culminant lui-même en un final tactique croustillant. Notez particulièrement la maîtrise tactique d'Alekhine, qu'il exploite pour forcer un gain matériel menant à la victoire.

**1.c4**

Le début Anglais, rarement joué à l'époque. Alekhine aimait jouer des ouvertures très variées, la plupart en avance sur leur temps.

**1...e6 2.e4 c5 3.Cc3 Cc6 4.Cf3 g6**

Un choix douteux. Les Noirs restent maintenant avec des trous sur cases noires semblables au gruyère, notamment la case d6.

**5.d4 cxd4 6.Cxd4 Fg7 7.Cdb5!**

Les Blancs menacent déjà de jouer Cd6 avec échec. Les Noirs ont des problèmes alors que l'ouverture vient à peine de commencer ! Cette partie montre pourquoi l'étude attentive des ouvertures est nécessaire. Les contemporains d'Alekhine, qui n'avaient pas sa compréhension des débuts, faisaient figure de débutants face à lui.

**7...Fe5 8.f4 a6 9.fxe5 axb5 10.Ff4**

En défendant leur pion e5, les Blancs pérennisent leur pression sur les cases d6 et f6.

**10...bxc4 11.Fxc4**

La partie des Noirs fait peine à voir. Leur position est criblée de trous, ils sont en retard de développement et en outre menacés de Cb5–d6.

**11...Ta5**

Un petit piège. Les Noirs espèrent 12.Cb5? Txb5 13.Fxb5 Da5+ suivi de 14...Dxb5, gagnant deux pièces pour la Tour.

**12.0-0!**

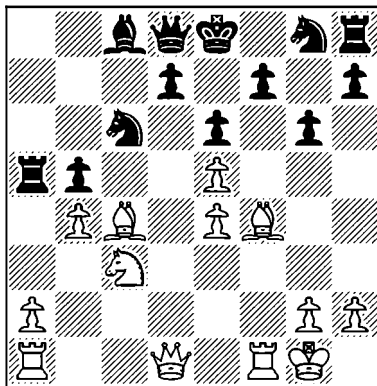
Alekhine met son Roi en sûreté et positionne sa Tour sur la colonne « f » semi-ouverte.

**12...b5**

Les Noirs incitent toujours les Blancs à jouer 13.Cxb5? Txb5 14.Fxb5 Db6+ suivi de 15...Dxb5, avec gain matériel. Ils évitent 12...Cxe5 13.Fxe5 Txe5 car 14.Dd6! suivi de 15.Cb5 serait écrasant.

**13.b4!!** (diagramme 141)

Fabuleux ! On voit au diagramme 141 que les prochains coups noirs sont à peu près forcés, toute retraite de la Tour étant sanctionnée de la perte du pion b5. Dans ses annotations, Alekhine indique que le clouage qui suit signe l'arrêt de mort de Chajes.



**DIAGRAMME 141. Trait aux Noirs**

**13...Db6+ 14.Rh1 Cxb4**

Les Noirs doivent suivre l'agenda blanc pour éviter 14...Ta8 15.Cxb5.

**15.Fxb5 Txb5 16.Cxb5 Dxb5 17.Tb1!**

Voilà la position imaginée par Alekhine en jouant 13.b4. Le clouage est décisif. Les Noirs, qui disposent de quatre réponses, éliminent d'emblée les trois suivantes :

- 17...Dc5 18.Tc1, prenant la Dame et le Fou c8 en enfilade.
- 17...Dc4 18.Da4, qui crée un clouage sur la 4ème rangée et gagne le Cavalier noir.
- 17...Da5 18.Fd2 – encore un clouage – qui conduit également à la perte du Cavalier noir.

En désespoir de cause, les Noirs optent pour le quatrième choix.

**17...Fa6 18.Dd6 f6 19.Tfc1**

Le Cavalier ne va pas s'enfuir. L'immédiat 19.Dxb4?? Dxb4 20.Txb4 autorise 20...Fxf1, confisquant une Tour.

**19...Dd3 20.Txb4**

Les Blancs ont maintenant la qualité de plus et une attaque sur le Roi. Les coups qui suivent n'offrent pas grand intérêt.

**20...g5 21.Td4 Db5 22.a4 Db7 23.Tc7 Db1+ 24.Td1.**

Les Noirs abandonnent.

### **R. Réti–Alekhine, Baden-Baden, 1925**

En 1927, Alekhine met José Raúl Capablanca au défi de l'affronter pour la couronne mondiale, et finit par remporter le titre après l'un des matchs les plus difficiles jamais joués. Durant sa période de préparation au match, Alekhine joua la partie suivante, qui illustre sa combinaison sans doute la plus connue. Il imagine ici une suite de coups d'une profondeur extraordinairement impressionnante.

Richard Réti, un rebelle des échecs et l'adversaire d'Alekhine dans cette partie, était le propagateur d'un corpus d'idées nouvelles que l'on appellera « hypermodernes ». L'un des actes de foi principaux de l'école hypermoderne avait trait au centre. La vieille garde classique affirmait que le succès dépendait de la possession du centre, alors que les hypermodernes prétendaient qu'on pouvait permettre à l'adversaire de bâtir un large centre de pions à condition de pouvoir l'attaquer ensuite à partir des ailes. Réti débuta la partie ainsi :

**1.g3**

Les idées des hypermodernes ne furent pas perdues pour Alekhine. Il conserva le meilleur de chaque école d'échecs, et les combina pour créer son propre système.

**1...e5 2.Cf3!?**

Le coup des Blancs est un peu risqué car leur Cavalier se fait chasser avec gain de temps. Ils sont toutefois prêts à laisser leur monture gambader ici et là, dans le but d'attirer les pions noirs en avant pour les attaquer plus tard. Les Blancs

comptent montrer que ces pions ne constituent pas une force mais plutôt des cibles. Comparez les idées de Réti à celles des joueurs de l'époque d'Anderssen et de Morphy, vous serez abasourdis par l'extraordinaire différence dans leur mode de pensée. Le temps du professionnalisme aux échecs, et des pensées stratégiques qui l'accompagnent, était venu. La partie se poursuit par :

**2...e4 3.Cd4 d5 4.d3 exd3 5.Dxd3?!**

Ce développement précoce de la Dame est trop provocateur. Meilleur est 5.cxd3, qui rapproche du centre un pion de l'aile.

**5...Cf6 6.Fg2 Fb4+ 7.Fd2 Fxd2+ 8.Cxd2 0-0**

Les Noirs ont placé leur Roi en sûreté et sont prêts à utiliser la colonne « e » semi-ouverte. Ils devront ensuite trouver de bonnes cases pour leurs pièces de l'aile-Dame.

**9.c4 Ca6 10.cxd5 Cb4 11.Dc4 Cbx5 12.C2b3 c6 13.0-0 Te8 14.Tfd1 Fg4! 15.Td2 Dc8 16.Cc5**

Les Blancs ont bien joué et donné d'excellentes cases à leurs Cavaliers. Ils envisagent une attaque de minorité sur l'aile-Dame par b2–b4–b5.

**16...Fh3!**

Les Noirs lancent une contre-attaque sur l'aile-Roi, tendant un piège perfide. Notez au passage qu'il ne faut jamais tendre de piège en espérant que l'adversaire ne le voie pas. S'il lui échappe et qu'il tombe dans le piège, bravo, vous empochez un point facile. Mais s'il perce la menace, il est important que votre coup améliore quand même votre position d'une façon ou d'une autre. Ici, Réti flaire le piège.

**17.Ff3**

Le glouton 17.Fxh3? mène à 17...Dxh3 18.Cxb7 Cg4 19.Cf3 Cde3! 20.fxe3 Cxe3 (menaçant ...Dg2 mat) 21.Dxf7+! Rh8! (et non 21...Rxf7 22.Cg5+ avec fourchette sur le Roi et la Dame noirs) 22.Ch4 Tf8 et les Noirs finissent par gagner, car la Dame ne peut bouger à cause du mat par 23...Tf1+.

Ce piège astucieux est typique du jeu imaginatif d'Alekhine. Face à un tel niveau tactique, seuls les meilleurs joueurs peuvent tirer leur épingle du jeu. Mais, contrairement aux joueurs des décennies antérieures, Réti n'a aucun problème à refuser une offre matérielle pour éviter le piège.

**17...Fg4 18.Fg2 Fh3 19.Ff3 Fg4 20.Fh1**

Les Blancs jouent courageusement pour le gain, évitant 20.Fg2 qui mène à la nullité par triple répétition de la position.

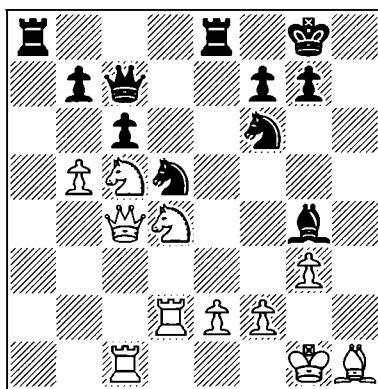
**20...h5!**

Les Noirs ont mis en place les conditions requises pour une attaque victorieuse sur l'aile-Roi. Les pièces blanches ont progressé sur l'aile-Dame mais se sont éloignées de leur Roi, et le Fou h1 n'est pas situé sur une case particulièrement propice à la défense. Cependant, les pions blancs constituent une bonne protection pour leur monarque. Les Noirs comptent utiliser leur pion « h » pour entamer le bouclier de pions blancs de l'aile-Roi.

**21.b4 a6 22.Tc1 h4 23.a4 hxg3 24.hxg3 Dc7**

Les Noirs se concentrent sur la faiblesse potentielle du pion g3. Ils le visent donc avec leur Dame pour s'en emparer le moment venu.

**25.b5 axb5 26.axb5** (diagramme 142)



**DIAGRAMME 142. Trait aux Noirs**

Les deux joueurs ont poursuivi leurs plans respectifs, et la position semble totalement innocente au diagramme 142. Les Blancs ont considérablement avancé leurs intérêts sur l'aile-Dame tandis que les Noirs s'occupaient de l'aile-Roi. Ces derniers lancent maintenant une combinaison d'une incroyable profondeur. C'est ce type de combinaison qui a conduit Bobby Fischer à considérer

Alekhine comme « le joueur le plus profond ayant jamais vécu ».

**26...Te3!!**

Les Noirs dirigent leur artillerie vers le pion affaibli g3. Maintenant 27.fxe3?? Dxc3+ 28.Fg2 Fh3 mène au mat et 27.bxc6 Txc3+! est également horrible. Les Blancs doivent rapatrier leurs pièces de l'aile-Dame pour protéger leur Roi.

**27.Cf3**

La meilleure défense était 27.Ff3! Fxf3 28.exf3, bien que Reuben Fine affirme qu'après 28...cxb5 29.Cxb5 Da5 les Noirs conservent l'avantage.

**27...cxb5 28.Dxb5 Cc3!**

Les Noirs prennent la Dame blanche et le pion e2 en fourchette.

**29.Dxb7 Dxb7 30.Cxb7 Cxe2+ 31.Rh2**

Ce coup est meilleur pour les Blancs que 31.Rf1, qui conduit à la perte d'un pion après 31...Cxc3+ 32.fxc3 Fxf3 33.Fxf3 Txf3+. Après 31.Rh2, les Blancs pensent que le pire est passé, mais les Noirs ont encore des munitions dans leur cartoucière. Ils voient que le Cavalier éloigné des Blancs en b7 est sans protection.

**31...Ce4!**

Maintenant 32.fxe3 Cxd2 gagne la qualité pour les Noirs. Mais la véritable pointe de 31...Ce4 ne deviendra apparente qu'au 42ème coup !

**32.Tc4!**

Les Blancs espèrent 32...Cxd2 33.Cxd2! ou 32...Fxf3 33.Txe4!, avec de bonnes chances de nullité.

**32...Cxf2 33.Fg2 Fe6! 34.Tc2 Cg4+ 35.Rh3**

Ce n'est évidemment pas le genre de coups dont les Blancs rêvent, mais 35.Rh1 Tal+ gagne pour les Noirs !

**35...Ce5+ 36.Rh2 Txf3! 37.Txe2 Cg4+ 38.Rh3 Ce3+ 39.Rh2 Cxc2 40.Fxf3 Cd4**

Les Noirs prennent la Tour et le Fou blancs en fourchette, et les Blancs abandonnent plutôt que de jouer 41.Te3 Cxf3+ 42.Txf3 Fd5! et la nouvelle fourchette du Fou noir conduit à la capture du Cavalier blanc.

Une partie grandiose, bien loin de toutes les petites combinaisons que l'on a l'habitude de rencontrer chez les mortels de moindre lignée ! Une vision tactique aussi colossale est extrêmement rare. Si cette partie vous a transporté, ainsi

que moi-même quand je l'ai vue pour la première fois à 14 ans, alors rejouer ce chef d'oeuvre nous a l'un et l'autre procuré de la joie. Je vous présente cette oeuvre d'art comme une peinture magnifique, à goûter et admirer. Si ce livre peut vous ouvrir la porte des secrets de cette combinaison et vous aider à l'apprécier ne serait-ce qu'en partie, je m'estimerai heureux.

### **Alekhine–Em. Lasker, Zürich, 1934**

Étudions maintenant un dernier joyau d'Alekhine, où il assassine l'immortel Emmanuel Lasker.

**1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 Fe7 5.Fg5 Cbd7 6.e3 0-0 7.Tc1 c6 8.Fd3 dxc4 9.Fxc4 Cd5**

Le 9ème coup noir est une manoeuvre libératrice du Gambit-Dame Refusé, introduite par le Cubain José Raúl Capablanca. Les Noirs suivent le principe stratégique voulant que le camp disposant de moins d'espace échange des pièces pour libérer son jeu.

**10.Fxe7 Dxe7 11.Ce4**

Une invention d'Alekhine. Son jeu ayant acquis de la maturité, il se satisfait parfaitement de la suite 11...Db4+ 12.Dd2 Dxd2+ 13.Rxd2, avec une finale légèrement supérieure.

**11...C5f6 12.Cg3 e5 13.0-0 exd4 14.Cf5**

Meilleur est probablement 14.exd4 suivi de 15.Te1, et les Blancs développent leur Tour avec gain de temps. Les Noirs finiront par obtenir l'égalité.

**14...Dd8 15.C3xd4 Ce5 16.Fb3 Fxf5 17.Cxf5 Db6?**

Ce coup est la cause des problèmes noirs à venir. L'alternative 17...g6 force le Cavalier à quitter sa belle position et égalise le jeu. La position semblait assez simple il y a un coup ou deux, mais Alekhine prend maintenant l'initiative et, créant menace sur menace, ne lâche plus sa proie.

**18.Dd6! Ced7 19.Tfd1 Tad8 20.Dg3 g6 21.Dg5!**

Maintenant Td6 menace de s'en prendre au Cavalier noir.

**21...Rh8 22.Cd6**

Et là, 23.Cxf7+ menace de grappiller du matériel.

**22...Rg7 23.e4!**

Le pion « e » se joint à l'attaque. Ce coup libère aussi la 3ème rangée aux Tours blanches pour qu'elles rejoignent l'aile-Roi.

**23...Cg8 24.Td3**

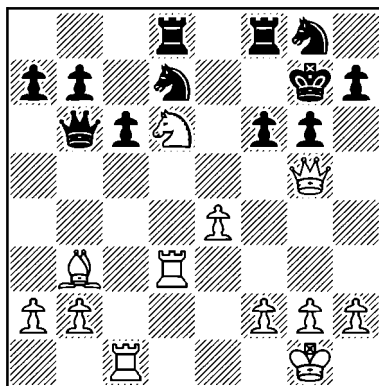
Les Blancs font bien de s'adjoindre des renforts pour assaillir le Roi adverse.

**24...f6 (diagramme 143)**

Le diagramme 143 permet de découvrir un joli schéma de mat après 24...h6 25.Cf5+ Rh7 26.Cxh6! f6 27.Cf5! fxg5 28.Th3+.

**25.Cf5+ Rh8 26.Dxg6!**

Les Noirs abandonnent. Lasker couche son Roi car il ne tient pas à voir 26...hxg6 27.Th3+ Ch6 28.Txh6 mat. Alekhine remporte là une victoire dévastatrice.



**DIAGRAMME 143. Trait aux Blancs**



## CHAPITRE 19



# Mikhail Tal

## (1936-1992)

Quand Alexandre Alekhine disparut en 1946, aucun tacticien génial n'attendait en coulisses pour prendre sa place. La science du jeu positionnel prit davantage d'importance et Mikhail Botvinnik, le chef de file de l'école scientifique, régna de 1948 à 1960 à l'exception d'une période d'un an où il perdit le titre face à Vasily Smyslov – mais le regagna dans le match retour. Cette performance impressionnante semblait signifier que les prochains Champions du Monde seraient sans doute tous des joueurs positionnels. Le public échiquéen ne se doutait pas qu'un nouveau phénomène apparaîtrait bientôt pour prendre le monde des échecs d'assaut.

Mikhail Tal est né en 1936 à Riga, en Lettonie. Son style se caractérisa tout au long de sa carrière professionnelle par le risque et l'audace, et il se révéla dans les duels tactiques et les combinaisons complexes. Doté d'une vision tactique absolument incroyable, il pouvait calculer des variantes longues et complexes en jetant un simple coup d'oeil à une position. Considéré comme un joueur dont le jeu n'était pas toujours correct à l'analyse, il confondit toujours ses critiques en remportant avec régularité tournois sur tournois. En 1960, à l'âge tendre de 24 ans, Tal

parvint à l'impensable, détrôner Botvinnik et s'emparer du titre de Champion du Monde. Botvinnik déclara ensuite : « J'ai été surpris par sa facilité à calculer les variantes complexes, dont sa façon de jouer résulte d'ailleurs. Il n'est pas intéressé par la position, bonne ou mauvaise, d'un point de vue objectif. Il a tout simplement besoin de jeu pour ses pièces. Il suffisait donc d'éviter les variantes très compliquées. Il m'a surclassé tactiquement et j'ai commis des erreurs ».

Le couronnement de Tal signifiait-il l'ouverture d'une nouvelle ère pour le jeu d'attaque ? De nombreux joueurs le pensèrent et certains entraîneurs allèrent jusqu'à insister pour que leurs élèves jouent de façon agressive en sacrifiant dès que possible. Tal disait : « Ces pauvres enfants ont dû pousser un soupir de soulagement quand j'ai reperdu le titre face à Botvinnik (en 1961). Maintenant ils peuvent à nouveau jouer des parties calmes et positionnelles ».

Mikhaïl Tal mourut en 1992 à l'âge précoce de 55 ans. Il nous manque tous, et ses parties chanteront sa mémoire à jamais.

### **Tal–Miller, Simultanée Los Angeles, 1988**

Ce n'est pas parce qu'il l'a gagnée lors d'une séance de 20 à 40 parties simultanées que la première partie de Tal que nous montrons ici est remarquable (la plupart des bons joueurs sont à l'aise dans ce type d'exhibition), mais parce qu'il a vaincu son adversaire d'une façon absolument étourdissante. Au lieu d'être abattu par sa défaite, la victime de Tal afficha un sourire resplendissant sur son visage après la partie. Après tout, succomber à un feu d'artifice de Tal, c'est un peu entrer dans sa légende. Voici la partie :

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6**

En optant pour la difficile défense des Deux Cavaliers, les Noirs montrent leur désir de battre leur illustre adversaire.

**4.d4**

Les Blancs luttent pour l'initiative, rejetant la suite critique 4.Cg5 d5 5.exd5 Ca5 6.Fb5+ c6 7.dxc6 bxc6, qui donne du jeu aux Noirs en échange d'un pion.

**4...d6**

Un peu passif. Le meilleur est 4...exd4, avec des chances égales.

**5.dxe5 Cxe4 6.Fxf7+**

Une petite combinaison. Les Blancs regagnent immédiatement leur pièce.

**6...Rxf7 7.Dd5+**

Les Blancs prennent le Roi et le Cavalier e4 en fourchette.

**7...Fe6 8.Dxe4**

La fumée se dissipe et l'on voit que la combinaison des Blancs a produit des résultats décisifs. Ils ont un pion de plus, et le Roi noir est inconfortablement placé en f7.

**8...Fe7 9.0-0 d5 10.Dd3 Dd7 11.Te1 Taf8 12.Cc3 Re8 13.Cg5 Fc5 14.Cxe6!?**

Par ce coup, les Blancs entrent dans des variantes très compliquées.

**14...Fxf2+ 15.Rh1 Fxe1 16.Cxf8 Txf8 17.Fg5**

Le coup blanc menace 18.Txe1 avec prise du Fou noir. Les Noirs voient toutefois qu'ils peuvent créer une menace de mat du couloir par ...Tf1 s'ils éloignent la Dame blanche de la défense de la case f1.

**17...Cb4 18.De2 Cxc2!**

Cette occasion d'affronter Tal en face-à-face tactique a dû procurer un grand plaisir aux Noirs. Maintenant 19.Dxc2 est impossible à cause de 19...Tf1 mat.

**19.e6 Dd6 20.Cb5! De5!**

Ici l'ensemble des spectateurs pensait les Noirs gagnants. Les Dame, Tour et Fou blancs sont tous pendants car 21.Dxe5?? perd sur 21...Tf1 mat. Comment les Blancs s'en tirent-ils ?

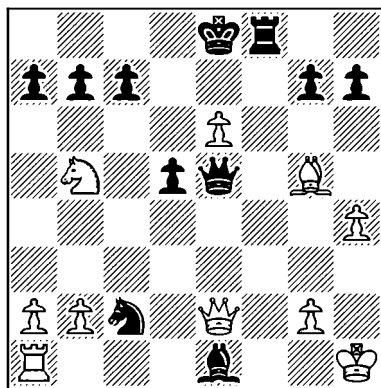
**21.h4!! (diagramme 144).**

Tout simplement superbe. Le coup blanc, illustré au diagramme 144, défend le Fou, empêche le mat du couloir et menace de capturer la Dame noire. Et si ce n'était pas suffisant, 21...Dxe2 comme 21...Dxb2 se heurtent à 22.Cxc7 mat. « Ainsi on avait tort » s'exclame la foule, « Tal a toujours été gagnant ».

**21...Dg3!**

Les Noirs menacent à la fois ...Cxa1 et ...Tf2. L'excitation monte dans la salle ! Les Noirs gagneraient-ils, finalement ?

**22.Td1!!**



**DIAGRAMME 144. Trait aux Noirs**

L'astucieuse pointe du jeu blanc ! Maintenant 22...c6 est puissamment contré par 23.Td3! Db8 24.Tf3!, et 24...cxb5 perd sur 25.Dxb5+. Mais les Noirs ont une autre corde à leur arc.

**22... Tf2**

Les Blancs doivent maintenant trouver le moyen de parer la menace ...Dxg2 mat.

**23.Dxf2!!**

Les intentions blanches sont maintenant claires.

**23... Fxf2**

L'alternative 23...Dxf2 24.Cxc7+ Rf8 25.e7+ Rg8 26.e8=D+ gagne facilement pour les Blancs.

**24.Txd5**

La menace 25.Td8 mat force les Noirs à rendre du matériel (notez la façon dont Tal a construit un réseau de mat avec ses Tour, Fou et pion).

**24...Dxh4+ 25.Fxh4 Fxh4 26.Cxc7+**

Avec une qualité de plus, les Blancs gagnent comme ils l'entendent.

**26...Rf8 27.Tf5+ Ff6 28.Td5 a6 29.Td7 Cb4 30.Tf7+ Rg8 31.Txf6!**

Encore un peu de tactique. Après 31...gxf6 32.e7, le pion va à Dame.

**31...Cc6 32.Tf7 g6 33.e7!**

Les Noirs abandonnent.

## **Tal–Forbis, Simultanée Chicago, 1988**

La partie suivante fut également jouée lors d'une simultanée. Vous devez donc garder à l'esprit que Tal imagina ces coups brillants alors qu'il disputait plus de trente parties en même temps !

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6 6.Fe3 Fg7 7.f3 Cc6 8.Dd2 0-0 9.Fc4**

La variante du Dragon de la défense Sicilienne. Le Dragon mène à des combats violents et satisfait les désirs des deux joueurs.

**9...Cd7!?**

Les Noirs ont obtenu d'excellents résultats dans d'autres rencontres avec cette sous-variante peu usitée, ce qui les décide à la placer ici.

**10.h4 Cb6 11.Fb3 Ca5 12.h5 Cbc4 13.De2 Cxe3 14.Dxe3 Cxb3 15.axb3 Fd7**

Les Noirs se sont régalés des deux Fous d'attaque blancs. Qu'ils aient perdu du temps à effectuer ces manœuvres offre-t-il une compensation suffisante aux Blancs pour la disparition de ces pièces ?

**16.0-0-0 e6 17.f4! Db6 18.f5!**

Les Blancs essaient de dynamiter les défenses entourant le Roi adverse avant que les Fous adverses ne puissent faire des ravages.

**18...gxf5**

L'alternative gloutonne, 18...e5, perd sur 19.Cd5 exd4 20.Ce7+ Rh8 21.hxg6 fxg6 22.fxg6 dxe3 23.Txh7 mat.

**19.exf5 Rh8 20.Thf1 Fxd4?**

Moins nerveuse est la réponse 20...Tg8, et 21.f6 peut être paré par 21...Ff8 avec un rude combat en perspective. Mais les Noirs, craignant l'enterrement de leur Fou, préfèrent l'échanger immédiatement.

**21.Txd4 e5**

Les Noirs espèrent échanger les Dames après 22.Td3 Dxe3+, mais les Blancs n'ont naturellement aucune intention de se séparer de leur plus puissante arme d'attaque.

**22.Dh6!**

Les Blancs offrent leur Tour !

22...Dxd4 23.Df6+ Rg8 24.Cd5!! (diagramme 145)

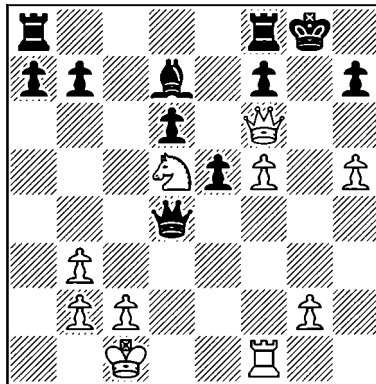


DIAGRAMME 145. Trait aux Noirs

L'alternative 24.Dg5+ Rh8 25.h6 serait parée par 25...e4 et la Dame noire défend la case g7. Également vain serait 24.h6 Dg4, et la Dame noire défend une fois encore la case g7. Après 24.Cd5, comme on le voit au diagramme 145, les Noirs ne peuvent prendre le Cavalier par 24...Dxd5 car 25.Dg5+ Rh8 26.h6 Tg8 27.Df6+ conduit au mat. Le brillant 24ème coup blanc est un sacrifice de déviation. Il offre un Cavalier pour éloigner la Dame noire de la diagonale a1–h8, après quoi les Noirs ne peuvent plus défendre la case g7 avec leur Dame.

**24...Tfe8**

Les Noirs parent la menace 25.Ce7 mat.

**25.Dg5+ Rh8 26.h6**

La menace est 27.Dg7 mat.

**26...e4 27.f6**

Les Blancs bloquent la Dame noire et menacent une fois encore Dg7 mat.

**27...Tg8 28.Dg7+! Txf7 29.hxf7+ Rg8 30.Ce7 mat !**

Absolument incroyable !

**Gurgenidze–Tal,  
Moscou, 1957**

La partie qui clôt ce chapitre montre comment le jeune Tal jouait contre les autres Grands Maîtres, les atomisant aussi facilement que les amateurs des parties précédentes !

**1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6**

Le traitement imaginé par les Noirs dans ce système de la Benoni Moderne revitalise l'ouverture tout entière.

**4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.Cf3 g6 7.e4 Fg7 8.Fe2 0-0 9.0-0 Te8**

Commence à faire pression sur le pion blanc e4. Les Noirs tentent généralement de mobiliser leur majorité de pions de l'aile-Dame par l'avance ...b7–b5, et les Blancs essayent d'exploiter leur majorité de pions centrale en jouant pour la percée e4–e5. Dans cette partie, on ne voit aucune des deux stratégies car le Roi blanc va vite se retrouver sur la ligne de front !

**10.Cd2 Ca6 11.Te1 Cc7 12.a4**

Sonne le glas des tentatives d'expansion noires sur l'aile-Dame.

**12...b6 13.Dc2 Cg4**

La menace ...Dh4 force apparemment les Blancs à jouer 14.Fxg4 avec des chances des deux côtés. Mais les Blancs, en toute innocence, tentent de repousser le Cavalier.

**14.h3? Cxf2!! (diagramme 146)**

Le diagramme 146 montre pourquoi toute idée de jeu subtile visant à exploiter une majorité de pions se dissipe instantanément : les Noirs sacrifient un Cavalier et lancent la chasse au Roi !

**15.Rxf2 Dh4+ 16.Rf1**

Jouer 16.Rg1 est impossible à cause de 16...Dxe1+, et 16.g3 Fd4+ force le mat.

**16...Fd4 17.Cd1**

Les Blancs couvrent le mat en f2. Ils se croient en sûreté grâce à la menace 18.Cf3, mais le prochain coup noir leur cause un rude choc.

**17...Dxh3!**

## SECONDE PARTIE : LES GRANDS TACTICIENS ET LEURS PARTIES

---

Les Noirs pulvérisent les défenses blanches et menacent 18...Dh1 mat. Notez que 18.gxh3?? n'est pas bon à cause du joli 18...Fhx3 mat.

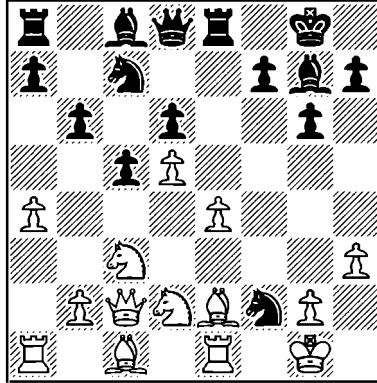


DIAGRAMME 146. Trait aux Blancs

**18.Ff3 Dh2 19.Ce3 f5!**

Les Noirs ouvrent calmement de nouvelles lignes d'attaque.

**20.Cdc4 fxe4 21.Fxe4 Fa6**

Le Cavalier blanc est cloué, et les Noirs menacent 22...Fxc4+ 23.Cxc4 (ou 23.Dxc4 Txe4) 23...Dg1+ 24.Re2 Dxx2+, avec un gain aisé.

**22...Ff3 Te5**

Les Noirs se préparent à doubler les Tours sur la colonne « e ». Les Blancs sont incapables d'empêcher ce renforcement de l'assaut final.

**23.Ta3 Tae8 24.Fd2 Cxd5!**

Chaque pièce noire participe maintenant à l'attaque.

**25.Fxd5+**

Les Blancs évitent 25.Cxd5?? Dg1 mat.

**25...Txd5 26.Re2**

Jouer 26.Cxd5 perd sur 26...Dg1 mat. Par 26.Re2, les Blancs espèrent conduire leur Roi en sûreté sur l'aile-Dame... mais il se fait assassiner en route.

**26...Fxe3 27.Txe3 Fxc4+**

Les Blancs abandonnent car ni 28.Dxc4 Dxx2+ 29.Rd1 Dxd2 mat ni 28.Rd1

Txe3 29.Txe3 Dxc2 ne sont très plaisants.

Il ne faut pas être un génie pour comprendre pourquoi Tal fut très, très longtemps le joueur favori du public !



## CHAPITRE 20



# Garry Kasparov

## (1963-)

Quand Mikhaïl Botvinnik regagna sa couronne en 1961, les joueurs de style positionnel s'emparèrent à nouveau des plus hauts titres échiquiens. Le monde des échecs fut dominé par des joueurs tels que Tigran Petrossian, dont le mot d'ordre était « prudence avant tout », Boris Spassky, dont le style était agressif et universel, et Bobby Fischer qui était doté d'un style très clair, simple et classique. En 1975 Anatoly Karpov remporta le titre par défaut contre Fischer, et fit ensuite son possible pour prouver qu'il méritait d'être Champion du Monde. Grâce à son style raffiné, aride et d'une précision parfaite, il écrasa tout ce qui se trouvait à portée de main. Le monde des échecs rêvait de voir apparaître un joueur tel que Tal, qui le régalerait d'un peu de fantaisie tactique.

Le rêve devint réalité en 1985, quand Garry Kasparov ravit le titre à Karpov à 22 ans à peine ! Né à Bakou, en Azerbaïdjan, Kasparov est considéré par beaucoup comme la réincarnation d'Alexandre Alekhine. Kasparov, qui maîtrise parfaitement toutes les ouvertures, hache ses adversaires menu grâce à un œil pour la combinaison qui égale celui de Tal ou d'Alekhine. L'excitation que créa le style de Kasparov ranima l'intérêt porté aux échecs.

Dans les trois rencontres suivantes, nous verrons comment Kasparov écrase ses adversaires. Ses trois opposants font partie des plus forts Grands Maîtres mondiaux mais aucun d'eux ne parvient à encaisser ses coups de boutoir.

### **Hübner–Kasparov, Hambourg, 1985 1ère partie du match**

Kasparov battit le meilleur joueur allemand lors d'un match d'entraînement en six parties, qui s'acheva sur un score de  $4\frac{1}{2}$  à  $1\frac{1}{2}$  en sa faveur. Cette rencontre, la première du match, donne une indication sur la façon dont les événements allaient se dérouler.

#### **1.c4**

Le début Anglais. Quelques années après cette partie, Kasparov se mit à jouer lui-même cette ouverture.

#### **1...e5 2.Cc3 d6 3.d4 exd4 4.Dxd4 Cf6 5.g3 Cc6 6.Dd2**

Ce coup semble bloquer le Fou de cases noires, mais les Blancs entendent développer cette pièce sur la diagonale a1–h8 par b3 et Fb2.

#### **6...Fe6 7.Cd5 Ce5 8.b3 Ce4 9.De3 Cc5!? 10.Fb2?**

Ce coup naturel tourne mal car après ...c6 et ...Da5 il expose les Blancs à un échec sur la diagonale a5–e1. Correct était 10.Fg2! c6 11.Cc3 a5, avec des chances pour les deux camps.

#### **10...c6 11.Cf4?**

Un autre coup faible. Indispensable est 11.Cc3 Cg4 12.Dd4 Fe7, et l'avantage noir est minimal. Les Blancs sont maintenant poussés à la défensive, et ne s'en remettent jamais.

#### **11...Cg4! 12.Dd4?!**

Désarmés, les Blancs se laissent attirer dans une variante tactique où ils se feront broyer. Meilleur était 12.Cxe6 Cxe3 13.Cxd8 Cc2+ 14.Rd1 Cxa1 15.Cxf7 Rxf7 16.Fxa1 Fe7, bien que les Noirs disposent alors d'un grand avantage.

#### **12...Ce4!! (diagramme 147)**

Un coup choc, qui met le Cavalier noir en prise. On voit au diagramme 147 que les menaces immédiates sont 13...Cgxf2 et 13...Da5+. Après seulement

douze coups, les Blancs font déjà face au désastre.

### 13.Fh3

Évitant 13.Dxe4 Da5+ 14.Rd1 Cxf2+, avec fourchette royale. Également mauvais est 13.Cgh3 Da5+ 14.Rd1 d5, avec une attaque dévastatrice (face à un Kasparov, nul n'a envie de laisser son Roi traîner au centre !).

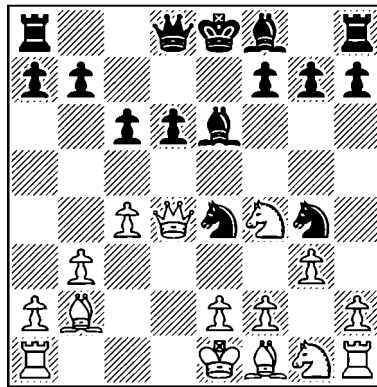


DIAGRAMME 147. Trait aux Blancs

### 13...Da5+!

Les Noirs évitent de rentrer dans la suite 13...Cgxf2? 14.Fxe6 fxe6 15.Cxe6 Da5+ 16.Fc3!, et tout est loin d'être clair.

### 14.Rf1 Cgxf2 15.Fxe6

Après 15.Cxe6 fxe6 16.Fxe6 Fe7! 17.Dxg7 Tf8 18.Rg2 Cxh1 19.Rxh1 Dd2, les Noirs ont toujours une attaque gagnante.

### 15...fxe6 16.Cxe6 Rd7!

Ce coup attaque le Cavalier blanc, libère la case e8 pour y jouer une Tour et supprime toute possibilité de fourchette en c7. L'une des clés d'un bon jeu, aux échecs, consiste à trouver des coups faisant progresser à la fois les plans défensifs et offensifs.

### 17.Ch3 Cxh3! 18.Dxe4 Te8 19.Cc5+

Désespoir. Les Blancs tentent d'éloigner la Dame noire de la case d2. S'ils jouent à la place 19.Dg4, 19...Txe6 20.Dxh3 Dd2 mène à une attaque double

létale contre b2 et e2.

**19...Dxc5 20.Dg4+ Rc7 21.Dxh3 Fe7!**

Les forces noires restantes se joignent tranquillement à l'attaque. Les grands attaquants semblent toujours savoir quand faire une pause pour amener des renforts. Bien entendu les Noirs ne se préoccupent nullement du pion g7.

**22.Fxg7 Thf8+!**

Ce sacrifice de qualité sonne le début de la phase finale – une attaque directe contre le Roi blanc.

**23.Fxf8 Txf8+ 24.Re1 Df2+ 25.Rd1 Dd4+ 26.Rc2 De4+! 27.Rd2 Fg5+ 28.Rc3 De5+**

Les Blancs abandonnent – ils ont assez souffert. La fin serait 29.Rb4 (ou 29.Rc2 Dxe2+) 29...Fd2+ 30.Ra3 Fc3 31.Dxh7+ Rb8, après quoi la double menace 32...Fxa1 et 32...Da5 mat mène à l'anéantissement des Blancs. Une attaque typique de Kasparov.

### **Kasparov–U. Andersson, Tilburg 1981**

Le suédois Ulf Andersson est considéré comme l'un des joueurs les plus difficiles à battre au monde à cause de son style de jeu. Là où de nombreux joueurs cherchent l'action et des chances d'attaques pour leurs propres pièces, l'objectif d'Andersson est de bloquer l'activité des pièces adverses. Ceux qui cherchaient l'attaque deviennent de plus en plus frustrés, et finissent souvent par placer un sacrifice incorrect que ce Grand Maître au style défensif se contente d'empocher. Mais cette partie montre que le jeune Kasparov (18 ans) ne semble pas du tout impressionné !

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3**

La variante Petrossian de la défense Ouest-Indienne, qui constitue l'une des principales armes de Kasparov.

**4...Fb7 5.Cc3 Ce4**

Le plus usuel 5...d5 mène à une lutte plus difficile (Kasparov étant universellement considéré comme un expert de ce style de jeu, Andersson préfère une partie calme et provoque donc un échange de pièces).

**6.Cxe4 Fxe4 7.Cd2! Fg6?!**

La retraite 7...Fb7 est meilleure.

**8.g3!**

Le Fou blanc peut maintenant contrôler la grande diagonale abandonnée.

**8...Cc6 9.e3 a6?**

Ce coup passif perd du temps et permet aux Blancs de gagner du terrain sur l'aile-Dame.

**10.b4! b5 11.cxb5 axb5 12.Fb2**

Les Blancs évitent 12.Fxb5? Cxb4!, car le clouage sur la colonne « a » les empêche de capturer le Cavalier noir.

**12...Ca7**

Les Noirs sont forcés de poster leur Cavalier sur cette horrible case car le pion « b » a besoin de défense.

**13.h4!**

Les Blancs se réveillent soudain sur l'aile-Roi. Ce coup, destiné à gagner de l'espace, menace 14.h5 Ff5 15.g4 qui piège le Fou noir.

**13...h6**

Les Noirs donnent la case h7 à leur Fou.

**14.d5!**

Ce sacrifice de pion procure une activité maximale au Fou b2 (l'objectif principal de Kasparov aux échecs n'est pas le matériel mais les gains de temps et l'activité potentielle des pièces).

**14...exd5 15.Fg2 c6**

Un autre gain de temps. Les Blancs échangent des coups agressifs (qui développent des pièces) contre le coup défensif noir.

**16.0-0**

Les Blancs, maintenant pleinement mobilisés, sont prêts à lancer une furieuse attaque.

**16...f6**

Les Noirs bloquent la diagonale a1-h8. Ils aimeraient jouer 16...Fe7 et 17...0-0, mais tout coup du Fou de cases noires autorise 17.Fxg7, rendant un pion. Résultat, le Roi noir ne peut quitter le centre aussi rapidement qu'il le voudrait.

**17.Tfe1!**

Les Blancs s'apprêtent à faire éclater le centre blanc par e3–e4.

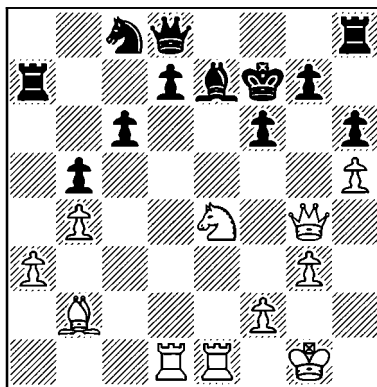
**17...Fe7**

Les Noirs sont finalement prêts à roquer, mais les Blancs leur sautent maintenant dessus et ne leur en laissent pas la possibilité.

**18.Dg4 Rf7 19.h5 Fh7 20.e4 dxe4 21.Fxe4!**

Les derniers coups noirs étaient tous forcés. Les Blancs veulent maintenant échanger les Fous de cases blanches de façon à affaiblir le complexe de cases blanches entourant le Roi adverse (particulièrement la case g6).

**21...Fxe4 22.Cxe4 Cc8 23.Tad1 Ta7** (diagramme 148)



**DIAGRAMME 148. Trait aux Blancs**

Un coup d'oeil au diagramme 148 permet de constater que les pièces blanches, admirablement centralisées, font face à un Roi noir vulnérable et à une armée humiliée. Rien d'étonnant à ce que les Blancs découvrent ici une combinaison décisive.

**24.Cxf6!**

Un coup surpuissant, qui pulvérise la défense noire.

**24...gxf6**

Également sans espoir est 24...Fxf6 25.Dg6+ Rf8 26.Fxf6 gxf6 27.Te6!, car le pion f6 succombe et le Roi noir avec (l'alternative 26...Dxf6 27.Te8 mène au

mat). Notez que la Tour blanche ne peut être prise à cause du clouage sur la colonne « d ».

### **25.Dg6+ Rf8 26.Fc1!**

Les coups de retraite sont généralement difficiles à découvrir. Celui-ci menace 27.Fxh6+, qui donne accès au Roi noir.

### **26...d5 27.Td4!**

Un coup de renforcement magistral (Kasparov n'est pas pressé). Le plus direct 27.Fxh6+ Txh6 28.Dxh6+ Rg8 29.Td4 Ff8 permet aux Noirs d'opposer une certaine résistance.

### **27...Cd6 28.Tg4**

Les Blancs continuent à amener de nouvelles pièces en attaque. Ils menacent maintenant 29.Dg7+, qui gagne la Tour h8.

### **28...Cf7**

Ce coup défend à la fois h8 et h6. Les Blancs auraient-ils commis une bourde ?

### **29.Fxh6+!**

Ce coup dissipe toute illusion. Maintenant 29...Cxh6 30.Dg7+ mène à un gain matériel décisif, et 29...Txh6 permet 30.Dg8 mat.

### **29...Re8 30.Fg7**

Les Noirs abandonnent. Après 30...Tg8 31.h6, suivi de 32.h7, ils ne peuvent empêcher la promotion du pion « h ».

## **Kasparov–Gheorghiu, Moscou 1982**

En 1982, le jeune Garry Kasparov s'impose comme l'un des plus forts Grands Maîtres mondiaux. Le tournoi de Moscou 1982 représentait le test le plus difficile auquel il avait dû faire face jusqu'ici. Jouant contre toute une pléiade de vedettes échiquéennes, Kasparov remporte le deuxième prix derrière le Champion du Monde Anatoly Karpov. La partie suivante était critique pour le classement final de Kasparov. Il pulvérise le Grand Maître roumain Florin Gheorghiu de façon convaincante, dans ce qui devait être la meilleure partie du tournoi.

**1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3 Fb7 5.a3 d5 6.cxd5 Cxd5**

Les Noirs choisissent l'une des suites critiques de la variante Petrossian de la défense Ouest-indienne (est-ce bien sage de chercher la bagarre avec Kasparov dans son ouverture favorite ?).

**7.Dc2 c5 8.e4 Cxc3 9.bxc3 Fe7 10.Fb5+**

Les Blancs jouent ce coup pour deux raisons : d'abord parce que le Fou noir n'est bien placé ni en c6 ni en b7, ensuite parce qu'il ôte la case c6 au Cavalier noir.

**10...Fc6 11.Fd3 Cd7 12.0-0 h6 13.Td1 Dc7?**

Les Noirs devaient roquer (je l'ai déjà dit, il n'est pas sain de laisser son Roi au centre face à un joueur tel que Kasparov !).

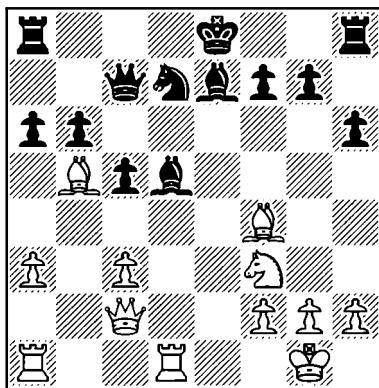
**14.d5!**

Un sacrifice de pion pour ouvrir les lignes centrales en direction du Roi noir (Kasparov renifle déjà l'odeur du sang !).

**14...exd5 15.exd5 Fxd5 16.Fb5 a6**

Les Noirs espèrent 17.Fxd7+ Dxd7 18.c4 Fe4!, qui leur permet de s'en tirer avec des égratignures. Envisageable est 16...Fc6, mais après 17.Ff4! Db7 18.Fxc6 Dxc6 19.Te1, le Roi noir serait bloqué au centre pour longtemps.

**17.Ff4!** (diagramme 149).



**DIAGRAMME 149. Trait aux Noirs**

Un coup de développement puissant. Comme on le voit au diagramme 149, les Blancs offrent un sacrifice temporaire de pion pour éloigner la Dame noire de la défense du Cavalier d7.

**17...Dxf4 18.Fxd7+ Rxd7 19.Txd5+ Rc7?**

Les Noirs commettent une tragique méprise en fuyant avec leur Roi dans la mauvaise direction. L'aile-Dame ne constitue pas un refuge sûr. Les grands attaquants bénéficient souvent d'erreurs que leur jeu entreprenant incite à commettre. La fortune sourit aux audacieux.

**20.Te1**

Toutes les pièces blanches sont en jeu au centre, alors que les forces noires sont éparpillées sur tout l'échiquier et ne peuvent coopérer entre elles.

**20...Fd6**

Les Noirs n'aiment pas 20...The8, 21.Tde5 introduisant un déplaisant clouage sur la colonne « e ».

**21.Tf5**

Les Blancs ne lâchent jamais prise (notez à quel point chaque coup de Kasparov est agressif et remplit un objectif précis). Ils suivent le conseil de l'officier de cavalerie confédéré Nathan Bedford Forest, qui déclarait : « Quand vous faites fuir l'ennemi, n'arrêtez jamais de lui courir aux basques ! ».

**21...Dc4**

Les Noirs tentent de protéger le pion f7.

**22.Te4**

Ce coup force la Dame noire à abandonner la défense du pion f7.

**22...Db5 23.Txf7+ Rb8 24.Te6 Td8 25.c4 Dc6 26.Ce5**

Le Fou étant cloué, le Cavalier se joint à l'attaque.

**26...Dc8 27.Db1!**

Les Noirs abandonnent. Ils ne peuvent permettre 28.Dxb6+, mais après 27...b5 28.cxb5 Fxe5 29.bxa6+ c'est la fin. La tentative de défendre le pion b6 par 27...Fc7 échoue sur 28.Txb6+! Ra7 (ou 28...Fxb6 29.Dxb6+ mat) 29.Cc6 mat. Encore un à mordre la poussière !





## TROISIÈME PARTIE

# Autres Tests et Solutions

Cette troisième partie, comme son intitulé le suggère, débute par une série de tests. Contrairement aux exercices des chapitres de la première partie, ces tests sont présentés sans commentaires – je ne donne aucune indication sur le thème tactique illustré. Découvrir si le mat est possible ou si la solution consiste à gagner un modeste pion exige de la concentration, comme dans une partie réelle. Essayez de résoudre correctement les problèmes, notez vos réponses et indiquez toutes les variantes qui vous traversent l'esprit. Tâchez de trouver non seulement le meilleur coup d'attaque mais aussi la meilleure défense et la façon de gagner contre cette dernière. Pénétrez aussi loin que possible dans chaque position.

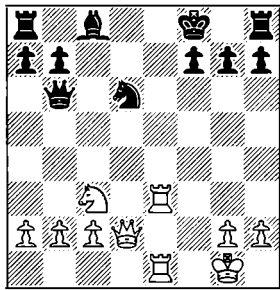
À chaque test de ce chapitre correspond une note permettant d'évaluer sa performance. Quand vous aurez fini tous les tests, comparez vos réponses aux miennes et calculez votre score en ajoutant vos points. Vérifiez ensuite votre force de jeu (fonction du score obtenu) en vous reportant aux évaluations situées en fin du chapitre 25.



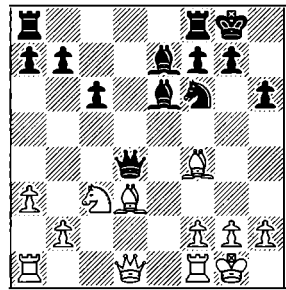
  
**CHAPITRE 21**  


# Tactiques de base

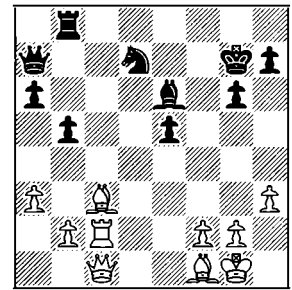
Ce chapitre teste votre compréhension des tactiques de base telles que le clouage, la fourchette, l'attaque à la découverte, l'enfilade, etc. L'objectif est de donner du grain à moudre à votre matière grise, pour la préparer aux difficultés plus importantes du chapitre vingt-deux. N'oubliez pas de noter vos solutions. Bonne chance !



**TEST 93. Trait aux Blancs**



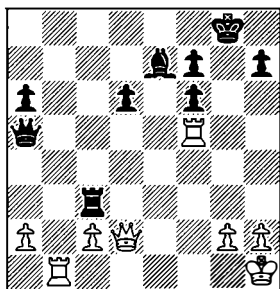
**TEST 94. Trait aux Blancs**



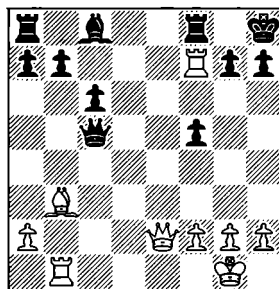
**TEST 95. Trait aux Blancs**

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

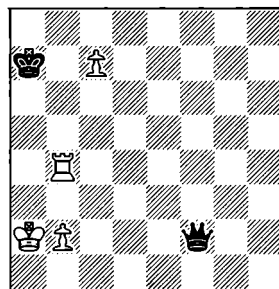
---



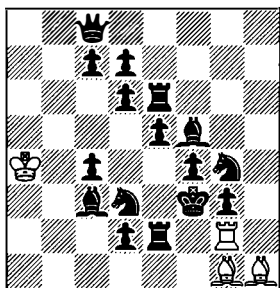
**TEST 96. Trait aux Noirs**  
**Maric-Gligorić**  
**Belgrade, 1962**



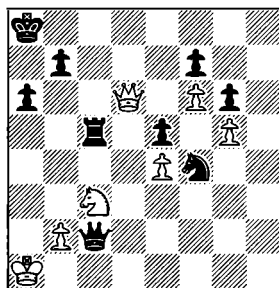
**TEST 97. Trait aux Blancs**  
**Böök-Saila**



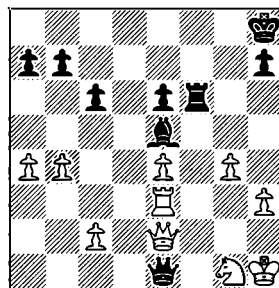
**TEST 98. Trait aux Blancs**



**TEST 99. Trait aux Blancs**  
**Étude de A. White, 1919**



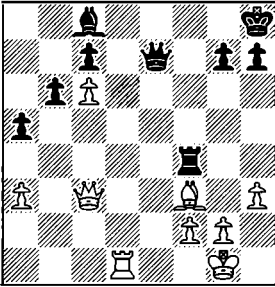
**TEST 100. Trait aux Blancs**  
**Seirawan-Kortchnoi**  
**Las Palmas, 1981**



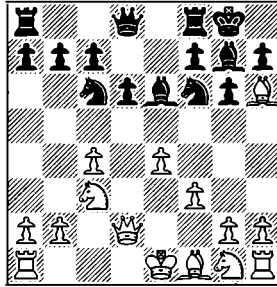
**TEST 101. Trait aux Noirs**  
**Dantas-Wexler**  
**Mar del Plata, 1951**

## CHAPITRE 21 : TACTIQUES DE BASE

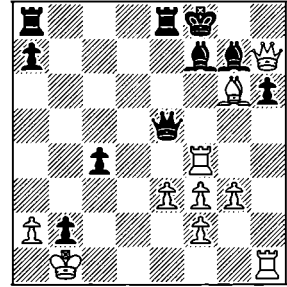
---



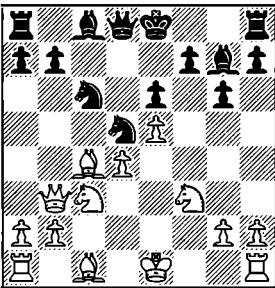
**TEST 102. Trait aux Blancs**  
**Szabó–Ban**  
**Budapest, 1947**



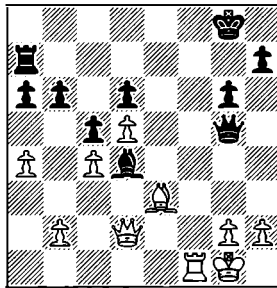
**TEST 103. Trait aux Noirs**  
**Cohen–Seirawan**  
**US Open, 1977**



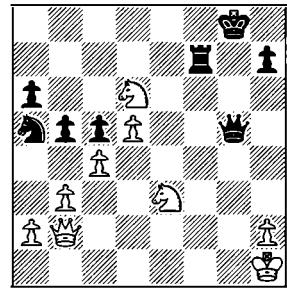
**TEST 104. Trait aux Noirs**  
**Kleist–Wilke**  
**Saarbrücken**



**TEST 105. Trait aux Noirs**  
**N. Weinstein–Seirawan**  
**Montréal, 1977**



**TEST 106. Trait aux Blancs**  
**Toran–Kuypers**  
**Malaga, 1965**

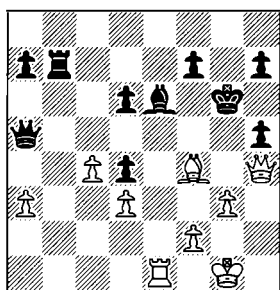


**TEST 107. Trait aux Blancs**  
**Petrosian–Spassky**  
**Moscou, 1966**

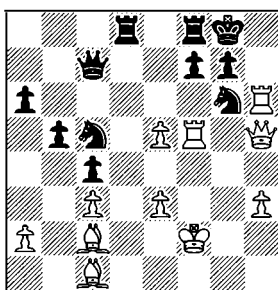
## CHAPITRE 22

# Combinaisons avancées

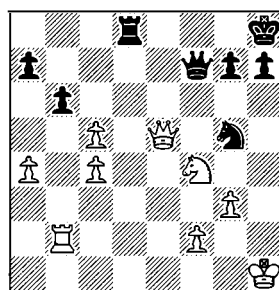
Vous devez maintenant vous être échauffé. Les problèmes suivants sont nettement plus difficiles, et donner une solution correcte rapporte donc davantage de points. Soyez certain de noter vos solutions et d'indiquer le plus de variantes possibles.



**TEST 108. Trait aux Blancs**  
Seirawan–Bisguier  
US Open, 1977



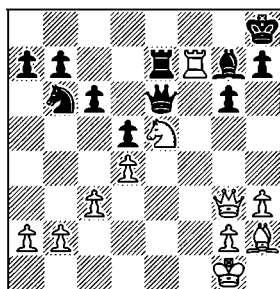
**TEST 109. Trait aux Blancs**  
Cudinovskih–Muravev  
URSS, 1990



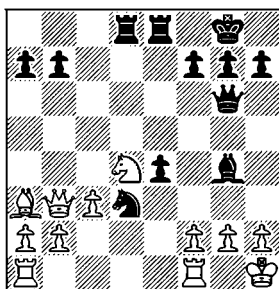
**TEST 110. Trait aux Noirs**  
Przepiórka–Ahues  
Kecskemet, 1927

## CHAPITRE 22 : COMBINAISONS AVANÇÉES

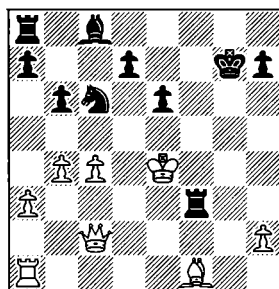
---



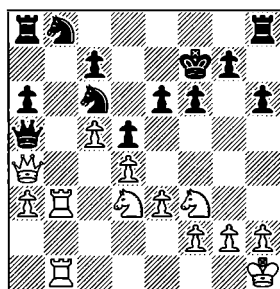
**TEST 111. Trait aux Blancs**  
**Fajbisovic–Etruk**  
 URSS, 1975



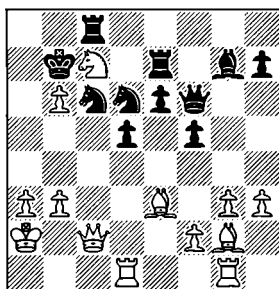
**TEST 112. Trait aux Noirs**  
**C. Juarez–Lputian**  
 Manille, 1990



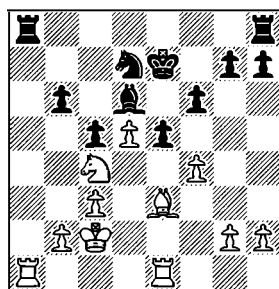
**TEST 113. Trait aux Noirs**  
**Stepanov–Romanovsky**  
 Lénningrad, 1926



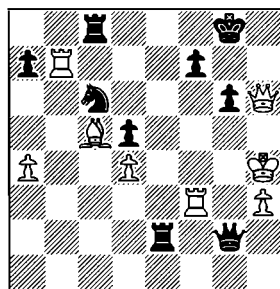
**TEST 114. Trait aux Blancs**  
**Deep Thought–Mephisto**  
 New York, 1990



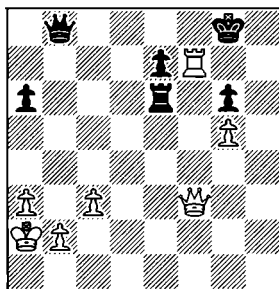
**TEST 115. Trait aux Noirs**  
**P. Meister–Brynell**  
 Londres, 1990



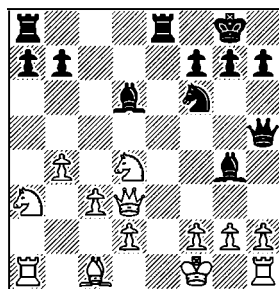
**TEST 116. Trait aux Blancs**  
**Seirawan–Arkell**  
 Londres, 1981



**TEST 117. Trait aux Blancs**  
**J. Polgar–L.B. Hansen**  
 Vejstrup, 1989



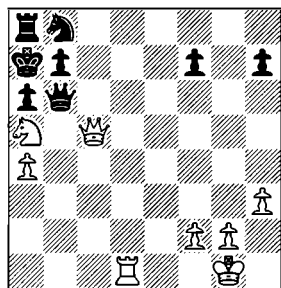
**TEST 118. Trait aux Blancs**  
**R. Byrne–Tarjan**  
 Cleveland, 1975



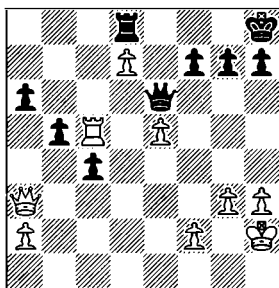
**TEST 119. Trait aux Noirs**  
**Lefevre–Silman**  
 Pasadena, 1990

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

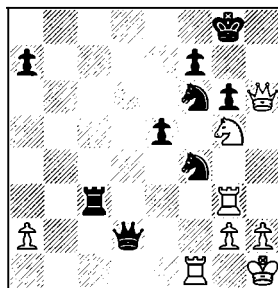
---



**TEST 120. Trait aux Blancs**  
**I. Figaro–Bjerring**  
**Gausdal, 1989**



**TEST 121. Trait aux Blancs**  
**Alekhine–Nestor**  
**Trinidad, 1939**

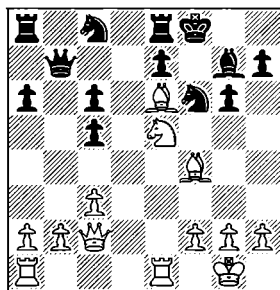


**TEST 122. Trait aux Blancs**  
**Bareev–Kupreichik**  
**URSS, 1990**

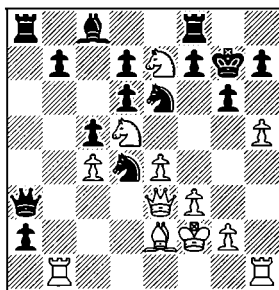
## CHAPITRE 23

# Combinaisons de pros

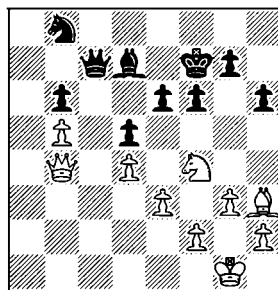
Si vous êtes parvenu jusqu'ici, c'est que vraiment les difficultés ne vous font pas peur. Alors laissez-moi vous avertir. Les tests qui suivent sont difficiles, et quand je dis difficile je le pense. Essayez un peu de vous y frotter, afin de vérifier vos capacités tactiques.



**TEST 123. Trait aux Blancs**  
Shankarananda–Ashton  
Santa Monica, 1991

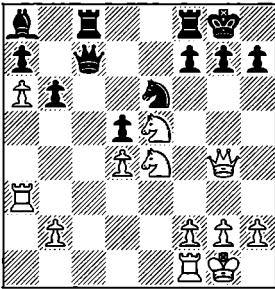


**TEST 124. Trait aux Blancs**  
P.F.Schmidt–P.R.Schmidt  
Heidelberg, 1946

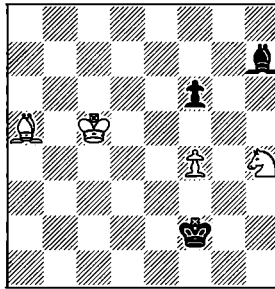


**TEST 125. Trait aux Blancs**  
Seirawan–Zaltsman  
New York, 1987

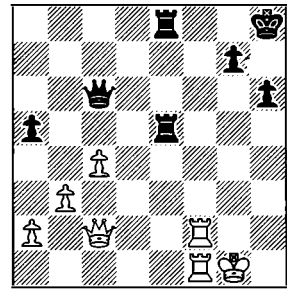
## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS



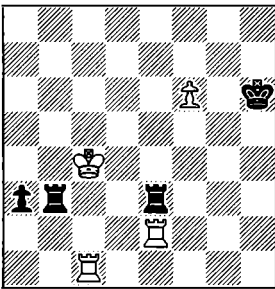
**TEST 126. Trait aux Blancs**  
**Rossolimo–Reissman**  
**San Juan, 1967**



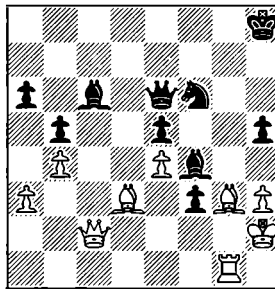
**TEST 127. Trait aux Blancs**  
**Étude de A. Kakovin, 1961**



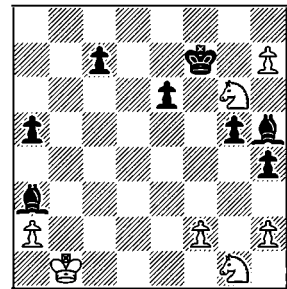
**TEST 128. Trait aux Noirs**  
**Bannik–Cherepkov**  
**URSS, 1961**



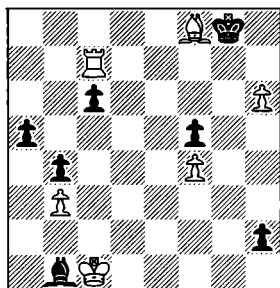
**TEST 129. Trait aux Blancs**  
**Étude de Mandler et I. Konig,**  
**1924**



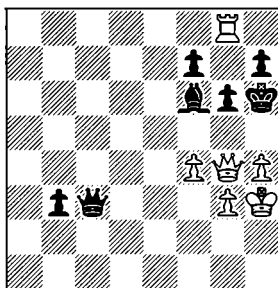
**TEST 130. Trait aux Noirs**  
**Liddel–Silman**  
**San Diego, 1971**



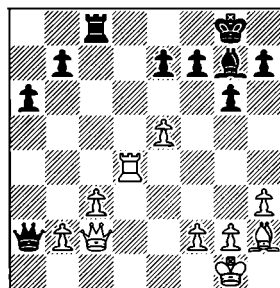
**TEST 131. Trait aux Blancs**  
**Étude de S. Kaminer, 1935**



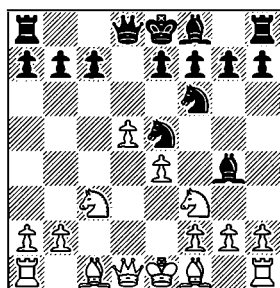
**TEST 132. Trait aux Blancs**  
Étude de V. et M. Platov,  
1907



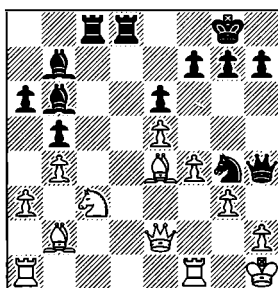
**TEST 133. Trait aux Blancs**



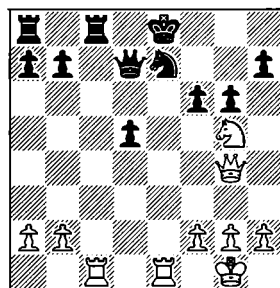
**TEST 134. Trait aux Noirs**  
Tal–Bohnisch, Berlin, 1969  
*1...Txc3 est-il fort ?*



**TEST 135. Trait aux Blancs**  
Oskam–NN  
Rotterdam, 1927



**TEST 136. Trait aux Noirs**  
Rotlewi–Rubinstein  
Lodz, 1907



**TEST 137. Trait aux Blancs**  
Steinitz–Von Bardeleben  
Hastings, 1895



## CHAPITRE 24

# Solutions des tests de la première partie

Voici les solutions des tests de la première partie. Vous ne devriez pas avoir de mal à comprendre, et j'imagine que vous avez bien réussi car j'ai donné pas mal d'indications sur ce qu'il fallait chercher à chaque chapitre.

### Tests du chapitre deux

**TEST 1:** Non ! **2.Ce1!** crée une double attaque sur la Tour et la Dame noires.  
**2...Dg5 3.Cxg2 Dxc2** gagne ensuite la qualité pour un pion (un avantage d'un point).

**TEST 2 :** Le surprenant **1.Cxh4!** gagne un pion.

**TEST 3 :** Une confiscation de pion classique : **1.Cxd4! 1...Cxd4** permet **2.Fxg4**, tandis que **1...Fxe2 2.Cxe2** conserve le pion.

**TEST 4 :** L'ahurissant **1.Fg8!**, qui menace la Dame ainsi que de mat en h7, gagne pour les Blancs.

**TEST 5 :** Le meilleur coup est **1.Cf5!**, menaçant la Dame noire et ouvrant la voie à la Dame blanche vers la case de mat h8 (une pièce découvre ici une attaque contre une case plutôt que contre un pion ou une pièce).

**TEST 6 :** L'élégante solution est **1.Tc8! Txa7**. Le pion doit être pris, sinon a8=D gagne la Tour de façon forcée. Mais l'échec à la découverte **2.Rb6+** permet maintenant de confisquer la Tour.

**TEST 7 :** Les Blancs jouent le coup d'interférence **1.Fd8!**, qui ôte son protecteur à la Tour a8 et crée une attaque à la découverte sur le pion f7. Pour les Noirs **1...Taxd8 2.Dxf7+** tout comme **1...Tf8 2.Dxa8** ou bien **1...Df5 2.Dxa8** sont également sans espoir.

**TEST 8 :** Les Blancs jouent **1.Txf6!**, avec la double menace **2.Dxg4** et **2.Tg6+** (le très redouté échec à la découverte). Il faut jouer **1...Cxf6 2.Dxg4**, bien que cette suite laisse aux Blancs Fou et deux pions contre la qualité (soit l'égalité matérielle) plus un clouage qui continue de causer d'énormes soucis aux Noirs. Au lieu de cela, les Noirs ne peuvent résister à l'appât offert en d1, et s'emparent de la Dame blanche par **1...Fxd1?**. La force de l'échec double permet cette conclusion : **2.Tg6++** (attaquant le Roi noir avec le Fou b2 ainsi qu'avec la Tour g6, qui notez-le est défendue par le Fou d3) **2...Rh7 3.Tg7++** (un autre échec à la découverte de la Tour, cette fois en partenariat avec le Fou d3) **3...Rh8** (la Tour ne peut être prise à cause de la protection du Fou b2) **4.Th7+ Rg8 5.Th8** mat. Cette brutale pluie d'échecs n'a permis aux Noirs que de bouger leur Roi !

**TEST 9 :** Tentés par la perspective de prendre un pion tout en attaquant le Cavalier noir, les Blancs pourraient jouer **1.Dxa4**. Mais les Noirs s'en sortent par **1...Dc7** ou **1...Cc6** par exemple. Emmanuel Lasker déclara un jour « Quand vous voyez un bon coup, restez calme et cherchez-en un meilleur ». Ce sage adage profite ici aux Blancs, qui gagnent une pièce par **1.Dd8+ Rh7 2.Dxa5**.

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

**TEST 10** : Les Blancs gagnent par **1.Txc6!**, butinant un pion et éloignant un défenseur de la case critique e7. Les Noirs ne peuvent prendre la Tour à cause de **1...Txc6 2.Ce7+** avec fourchette familiale.

**TEST 11** : Comme précédemment, les Blancs peuvent s'emparer du pion « c » par **1.Cxc6!**, car **1...Dxc6? 2.Ce7+** gagne la Dame. Parfait, mais que se passe-t-il si les Noirs jouent **1...Cxc6**, protégeant la case e7 avec deux pièces ? Les Blancs atomisent ces défenseurs par **2.Dxc6! Dxc6 3.Ce7+**, récupérant la Dame et finissant avec un pion de plus.

**TEST 12** : Les Blancs lancent une série d'échecs prenant rapidement en fourchette le Roi et le Fou non défendu en a3 : **1.Da8+ Rd7 2.Dc6+ Rc8 3.Da6+**, gagnant le Fou. N'oubliez pas les règles d'identification mises au point par Silman :

*Face à une pièce ennemie non défendue et un Roi adverse faible, les probabilités veulent qu'il existe des combinaisons tactiques.*

**TEST 13** : Le tentant **1.Df5?** menace le Cavalier d7 ainsi que de mat en h7, mais les Noirs peuvent parer les deux attaques par **1...Cf6**. J'ai donc joué plus énergiquement **1.Cxh7! Rxh7 2.Df5+ Rg8 3.Dxd7**, avec un pion de plus qui me conduira à la victoire.

**TEST 14** : Les Blancs jouent le surpuissant **1.Dc4!!** qui entraîne l'abandon noir immédiat ! Ce coup menaçant la Tour noire c8 ainsi que de mat en g8 (il prend en fourchette la Tour et une case de mat), les Noirs n'ont pas le temps de capturer la Tour e8 non défendue, tandis que **1...Txc4** est paré par **2.Txf8** mat.

**TEST 15** : Les Noirs créent une possibilité de fourchette en sacrifiant leur Dame par **1...Dg1+!**, sur quoi les Blancs abandonnent. Pourquoi ? Le coup noir force le Roi blanc à se rendre sur l'infortunée case g1 par **2.Rxg1**, et les Noirs s'emparent d'un Fou par **2...Cxe2+** tout en plaçant une fourchette royale. Les Noirs gagnant ainsi une pièce, les Blancs couchent leur Roi.

**TEST 16 :** J'ai pris la Dame et le Fou blancs en fourchette par **1...Cce5!**. Si les Blancs s'emparent du Cavalier par **2.dxe5**, mon autre monture prend le relais : **2...Cxe5 3.Dg3 Cxc4**. Cette combinaison me laisse avec un pion de plus et une bonne position, me permettant de gagner plus tard la partie.

**TEST 17 :** Non ! Jouer **1...Dg5??** perd immédiatement une pièce à cause de la double attaque à la découverte **2.d4!**, et le Fou c5 est menacé par le pion d4 tandis que la Dame noire est visée par le Fou c1.

**TEST 18 :** Le pion blanc b6 est bloqué par son homologue noir en b7. Les Blancs voient que son avance serait forte et jouent **1.Txc6+!**, sur quoi **1...bxc6 2.b7+** mène à une fourchette qui regagne immédiatement la Tour, laissant les Blancs avec une pièce de plus pour un pion, soit un avantage de 2 points.

**TEST 19 :** Les Blancs jouent une combinaison dont l'existence tient à de multiples facteurs : **1.Txc8+! Txc8** (1...Rxc8 est impossible à cause de 2.Txe8+; notez que le Cavalier e8 doit être soigneusement protégé) **2.d7!** (fourchette de pion) **2...Rxd7** (la prise est forcée mais le Roi noir est maintenant sur la même diagonale que sa Tour) **3.Fg4+** (prenant la Tour et le Roi en enfilade) **3...Rd8 4.Fxc8**. Les Blancs ont maintenant qualité et pion de plus (un avantage de 3 points) car **4...Rxc8** abandonnerait le Cavalier e8.

### Tests du chapitre trois

**TEST 20 :** Les Blancs mettent fin au combat par **1.Dh5+**. Les Noirs ne peuvent prendre la Dame blanche car le Fou d3 cloue le pion g6. Après **1...Rg7**, les Noirs se font expulser de l'échiquier par **2.Dxg6+ Rh8 3.Dh7 mat**.

**TEST 21 :** Je suis prêt à sacrifier Tour et Cavalier pour obtenir la position illustrée au test 20 : **1.Txh7! Rxh7?** (dans la partie les Noirs jouèrent 1...f5, et après 2.Th1 mon pion de plus me permet de gagner) **2.Cg5+** (le Roi noir une fois attiré sur la case vulnérable h7, je sacrifie une autre pièce pour libérer le chemin à ma

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

Dame) **2...fxg5** (meilleur est **2...Rg8**, mais **3.Cxe6** récupère le matériel avec un dividende d'un pion) **3.Dh5+** (notez les ressemblances entre les tests 20 et 21 : le Roi noir finit maté car le pion cloué ne peut prendre la Dame blanche) **3...Rg7 4.Dxg6+ Rh8 5.Dh7** mat. Cet exemple montre qu'aucun prix n'est trop élevé pour forcer le mat !

**TEST 22** : Les Blancs doivent répliquer **1.Rh1**. Jouer **1.Fd4??** perd une pièce car le Fou est cloué sur le Roi, permettant **1...Dxe5!**.

**TEST 23** : Le coup noir **1...Dd4??** est une gaffe qui perd immédiatement sur **2.Td1!**, après quoi les Noirs ont deux possibilités : **2...Dxc3 3.Txd7+** suivi de **4.bxc3**, ou **2...e5 3.Txd4**. Les Noirs auraient dû jouer **1...Rg8**, qui donne une position défendable.

**TEST 24** : les Blancs créent un clouage absolu en sacrifiant leur Dame : **1.Dxf8+! Rxf8 2.Ce6+** (avec fourchette royale. Les Noirs ne peuvent jouer **2...Cxe6** car leur Cavalier est cloué sur leur Roi) **2...Rf7 3.Cxd8+**. Les Blancs gagnent la qualité pour un avantage de 2 points.

**TEST 25** : Le coup **1.Dxa7** est déjà fort pour les Blancs, mais ces derniers peuvent totalement anéantir les Noirs par **1.Td8+!** car le coup forcé **1...Rxd8** crée un clouage sur le Cavalier, seul défenseur de la Dame noire. **Après 2.Dxc6**, les Noirs abandonnent. Cet exemple démontre un principe important :

*Une pièce subissant un clouage absolu perd son rôle de défenseur.*

**TEST 26** : Attention : on peut aussi se débarrasser des clouages absolus ! Après la gaffe **1...Dxf6??**, les Blancs jouent **2.Txc5!**. Le clouage noir s'est subitement envolé ! Notez que **2...bxc5** n'est pas une bonne idée à cause de **3.Fxf6**, ce qui fait que les Noirs ont intérêt à faire leur deuil du Fou c5 et à bouger leur Dame.

**TEST 27** : Loin de là ! Les Noirs perdent un Cavalier entier après **1.Dxe4!**, exploitant le clouage du pion d5. Si les Noirs défendent leur Dame, la souve-

raine blanche se replie en toute tranquillité, et **1...dxe4 2.Txd7** est également sans espoir pour les Noirs.

**TEST 28** : Si vous avez répondu par l'affirmative, vous êtes tombé dans mon piège ! Exploiter le clouage relatif sur la diagonale b1–h7 par **1.Cxg4??** semble prometteur (le pion f5 ne peut bouger à cause de Fxg6) jusqu'à ce que les Noirs décochent un terrible contre-clouage absolu par **1...Fh5!**. La gloutonnerie à courte vue coûte un Cavalier aux Blancs.

**TEST 29** : Le Cavalier e5 semble solidement défendu, mais je prouve qu'il est vulnérable par **1...Cxf4! 2.Txf4 Fxe5** (le pion d4 ne peut prendre mon Fou à cause du clouage sur la colonne « d »). J'ai maintenant un pion de plus et le pion d4 comme la Tour f4 sont attaqués. Après **3.Te4 Ff6 4.Tf1 c5** (exploitant le nouveau clouage sur la diagonale a1–h8) **5.Dd2 cxd4**, les Blancs abandonnent.

**TEST 30** : Les Blancs peuvent jouer le très fort **1.Txf6! Cxf6 2.Fg5**, clouant le Cavalier noir sur sa Tour et menaçant **3.Fxf6** gagnant une pièce. Sans possibilité de défendre leur Cavalier, les Noirs doivent se résoudre à perdre deux pièces pour une Tour (une perte d'un point).

**TEST 31** : Après **1.Txf6! Cxf6 2.Fg5**, les Noirs se sortent du clouage relatif par **2...Td6** tout en défendant leur Cavalier. Cette défense devrait normalement suffire, mais les Noirs n'ont pas de chance ici. Les Blancs peuvent créer un nouveau clouage absolu par **3.Ff4!**, et parer **3...Ce8, 3...Ce4**, ou **3...Rc7** par **4.c5** qui les laisse avec une pièce de plus.

**TEST 32** : Non. Clouer par **1.Fb5** (menaçant **2.Da4** qui gagne) ne suffit pas à en finir avec les Noirs, qui jouent **1...Da8!**, une manoeuvre défensive par laquelle ils se déclouent tout en continuant à protéger leur Cavalier.

**TEST 33** : Le Cavalier c6 étant cloué et ne pouvant se déplacer sans perte décisive de matériel, l'objectif blanc est de le contraindre à bouger. Avec cette idée

en tête, les Blancs jouent **1.Fa4!**, menaçant 2.b5. Les Noirs sont forcés de se séparer d'un pion pour parer cette menace : **1...b5**. Le jeu se poursuit par **2.Fxb5 Re8** (Les Noirs comptent protéger leur Tour c7 en amenant leur Roi en d8, supprimant ainsi le clouage sur la colonne « c ») **3.Fa4** (menaçant à nouveau 4.b5) **3...Rd8 4.h4!**. Maintenant 4.b5 est sans objet car la Tour c7 est suffisamment protégée après 4...Ca5 ou 4...Cb8. Mais il apparaît soudain que les Noirs sont en zugzwang – ils doivent jouer mais tout coup empire leur position. Les Noirs aimeraient dire « passe », mais les règles du jeu le leur interdisent. Ils doivent jouer. Ils ne peuvent déplacer le Cavalier e7 sans lâcher son collègue en c6. Ils ne peuvent bouger ce dernier sans perdre la Dame par Fxd7. Un coup d'une quelconque de leurs deux Tours coûte le Cavalier c6 après Fxc6. Et s'ils jouent 4...Re8 ou 4...De8, les Blancs jouent 5.b5 avec un clouage mortel sur la colonne « c ». Le meilleur choix noir consiste à jouer les pions de l'aile-Roi mais ils seront bientôt à bout de ressources et devront jouer un coup auto-destructeur. Ces lugubres pensées en tête, les Noirs abandonnent (il leur suffit de coucher leur Roi et tous leurs problèmes sont résolus !).

Cette position représente un magnifique exemple du pouvoir d'un clouage sur une colonne ouverte et de la façon dont le doublement des Tours (et même leur triplement ici, avec la Dame) augmente la force de ce clouage.

### Tests du chapitre quatre

**TEST 34** : Les Blancs peuvent placer une magnifique enfilade par 1.Fb3+ suivi de 2.Fxf7, mais ce coup n'est pas le meilleur. Correct est **1.Df5** mat, mettant un terme à la partie ! Ce n'est pas parce que vous avez la possibilité de placer une belle enfilade ou une jolie fourchette que vous devez jouer ce coup. Prenez votre temps et cherchez s'il y a mieux. L'enfilade, le clouage ou la fourchette ne vont pas s'envoler parce que vous explorez d'autres possibilités.

**TEST 35** : Les Blancs ont le choix des enfilades. **1.Fe8** suivi de la capture d'une des deux Tours ou bien **1.Ta5+ Rd6 2.Txh5 Rxd7** laissent les Blancs avec un avantage d'un pion.

**TEST 36** : Les Blancs disposent de trois possibilités d'enfilade différentes. Ils peuvent jouer **1.Dc2+**, prenant le Roi et le Fou en enfilade, **1.De2+**, s'ils préfèrent capturer la Tour, ou bien **1.Dg2+** gagnant la Dame. Les Blancs doivent naturellement choisir **1.Dg2+**, la Dame étant la pièce la plus importante. Notez que **1.Db4+** gagne la Tour noire, mais grâce à une fourchette et non à une enfilade.

### Tests du chapitre cinq

**TEST 37** : Les Noirs jouent **1...Tc4+!**, forçant **2.Dxc4** et la Dame blanche ôte toutes ses cases au Roi noir. Vous voyez ici que votre Roi ne doit pas forcément être en position de pat initialement. En attirant des pièces adverses près de votre monarque, vous pouvez amener l'adversaire à créer lui-même le schéma de pat en ôtant toutes ses cases restantes à votre Roi. Mais faites attention, quant vous cherchez le pat, de ne pas finir par vous faire mater à la place !

**TEST 38** : La première idée ne vaut rien. Le coup mystère est **1.Fd4+!**, qui prend le Roi et le Fou noirs en fourchette et force **1...Fxd4**, pat.

**TEST 39** : C'est une grave erreur car les Blancs peuvent maintenant se sauver par **2.Dxg5+!**, forçant **2...fxg5**, qui enlève la case h4 à leur Roi. Notez également que le pion g3 ne peut bouger parce qu'il est cloué par la Dame noire. Au lieu de l'abominable **1...Tg5??**, les Noirs auraient pu jouer **1...Dh5+** (éliminant toutes les possibilités de pat une bonne fois pour toute) **2.Rg2 Dd5+**. L'échange forcé des Dames mène alors à une finale aisément gagnée. L'échange des pièces, quand on dispose d'une supériorité matérielle, est appelé simplification. Quand vous avez une large avance matérielle, échanger les pièces constitue souvent une bonne stratégie car vous éliminez les possibilités de contre-jeu adverse. Cela dit, parce que les Noirs sont en attaque, il y a mieux encore que la simplification : **1...Rg7!**, et **2...Th6+** ne peut être empêché.

**TEST 40** : Le séduisant **1...b2??** constitue une gaffe. Il est vrai que les Noirs gagnent une Tour après **2.Txb2 Th2+**, mais c'est oublier que **3.Rf3 Txb2** mène au pat !

**TEST 41** : Non. Les Blancs peuvent gagner par **2.Rg3 De1+ 3.Rg4**, et ils échappent aux échecs. Prendre la Dame mène au pat après **2.Rxh1?? b1=D+ 3.Rh2 Dh1+! 4.Rg3** (sur **4.Rxh1** c'est immédiatement pat) **4...Dxg2+!**, forçant les Blancs à prendre la seule pièce noire restante, avec la nullité à la clé.

**TEST 42** : Les Noirs jouent le coup que les Blancs espéraient, **2...Dxg3??**, après quoi le Roi adverse est soudain pat. Tout ce qui reste à faire aux Blancs, c'est se débarrasser de leurs deux pièces restantes. Ils jouent pour cela **3.Dg8+! Rxg8 4.Txg7+!**. Maintenant **4...Rxg7** comme **4...Dxg7** donnent pat, et **4...Rf8 5.Tf7+! Re8 6.Te7+!** ne mène non plus les Noirs nulle part. Les Blancs continueront à proposer leur Tour ad infinitum, jusqu'au pat.

**TEST 43** : C'est mat après **1.Dxh7+! Fxh7** (maintenant ce Fou ne peut bouger car il est cloué par la Tour h1) **2.Cg6**. Notez que l'immédiat **1.Cg6+** échoue sur **1...Fxc6**.

**TEST 44** : Les Blancs font immédiatement nulle par **1.Te8+ Txe8 2.Dxe8+ Rh7 3.Dh5+ Rg8 4.De8+**, forçant la répétition de coups.

**TEST 45** : Le Roi noir ne peut traverser la frontière que constitue la colonne « d » à cause de la Tour blanche en d5. Il est en outre confiné à sa première rangée à cause de l'autre Tour en h7. Les Blancs peuvent annuler en harcelant le Roi noir avec leur Cavalier : **1.Cf6+ Rf8 2.Cd7+ Rg8 3.Cf6+**, et ainsi de suite.

**TEST 46** : Les Noirs peuvent forcer la nulle par **1...Cxc5!** (permettant une pénétration forcée dans la position blanche royale) **2.hxc5 Cxd5!!** (avec attaque double). Les Noirs menacent maintenant **3...Cxc3** et **3...Dxc5+**. La première menace est plus gênante, ce qui oblige les Blancs à prendre le Cavalier noir. Le jeu se poursuit par **3.Cxd5 Dxg5+ 4.Rh1 Dh4+ 5.Rg1 Dg5+ 6.Rh1**, et c'est nulle.

**TEST 47** : Les Noirs disposent d'une jolie porte de sortie par **1...Txh2+! 2.Rg1** (les Blancs perdent après **2.Rxh2? Txf2+**, avec un mat rapide) **2...Dxg3+!** (une

élégante façon de mettre les Tours en liaison sur la 7ème rangée) **3.fxg3 Tag2+**  
**4.Rf1 Tf2+** et c'est nulle.

**TEST 48** : Ouvrez la porte à la dynamite par **1.Dxh7+! Rxh7 2.Th3** mat.

**TEST 49** : Les Blancs se font écraser par **1...Dxg3+!** : la protection royale disparaît après **2.Rxg3**, et le monarque blanc vulnérable ne dispose plus que d'un nombre de cases limité. Quand le Fou d8 se joint au bal par **2...Fh4**, les lumières s'éteignent et c'est mat.

**TEST 50** : Les Blancs sacrifient des pièces pour tenter d'exposer le Roi noir : **1.Txf6! gxf6 2.Dg4** (menaçant de jouer le Cavalier g6 avec un fort échec à la découverte) **2...f5** (attaquant la Dame blanche et tentant de bloquer les possibilités d'accès aux Tours blanches. Les Noirs évitent **2...fxe5 3.Cxe5+ Rh8 4.Cf7** mat) **3.Ce7++** (la Dame blanche est en sécurité car le Roi adverse est en échec double) **3...Rf8 4.Cxf5!!** (démolissant les remparts). Ce qui reste de pièces blanches pourchasse maintenant le Roi noir sans défense : **4...Fxf5 5.Txf5+!** (le matériel ne compte plus car les Blancs veulent seulement mater !) **5...exf5 6.Dxf5+ Re7 7.Df7+ Rd6 8.Dd7** mat (ou **6...Rg7 7.Dg6+ Rh8 8.Cf7** mat). Une belle démonstration de la force de l'échec à la découverte !

**TEST 51** : J'ai déshabillé le Roi blanc en sacrifiant ma Tour par **1...Txc2+!**. Le jeu s'est poursuivi par **2.Rxc2 Tc8+ 3.Cc3** (la fuite du Roi par **3.Rd3** échoue sur **3...Db5+ 4.Re3 Dxa4**, et l'égalité matérielle est rétablie en conservant une très forte attaque. Jouez un peu cette position, vous comprendrez pourquoi le Roi blanc n'a vraiment pas de quoi se réjouir. Une possibilité : **5.Rf2 Tc2 6.Dd3 Df4+**, et les Noirs gagnent) **3...d4 4.Tb1 Dc6!** (augmentant la pression sur le Cavalier c3) **5.Tb3 Cd5** (approchant ce Cavalier des lieux du combat et continuant de faire pression sur le Cavalier c3) **6.Cb1 Fg4!** (toutes mes pièces prennent maintenant part à l'assaut) **7.Dh2** (le Fou est tabou : **7.Dxg4?? Ce3+** prend la Dame et le Roi blancs en fourchette) **7...dxc3**. L'égalité matérielle est maintenant totale (Fou et deux pions, soit 5 points, contre une Tour valant aussi 5 points) et j'ai une très forte attaque (...Ff5+ est

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

dans l'air). Quelques coups supplémentaires m'ont suffi pour gagner.

**TEST 52** : Les Blancs forcent le Roi adverse à s'embarquer pour un périple mortel par un sacrifice de Dame : **1.Dxh7+!! Rxh7 2.Cxf6++** (le Cavalier est imprenable car le Roi est attaqué à la fois par le Fou et le Cavalier – un échec double) **2...Rh6** (s'en retourner par **2...Rh8** n'est pas conseillé car le Roi est en position de pat et tout échec, par exemple **3.Cg6**, suffit à le mater) **3.Ceg4+ Rg5 4.h4+ Rf4 5.g3+ Rf3** (une course étonnante : il est tout à fait inhabituel de voir un Roi mener ainsi ses troupes, car les combats les plus rudes prennent place sur la ligne de front – le Roi en sera d'ailleurs la première victime d'importance) **6.Fe2+ Rg2 7.Th2+ Rg1 8.Rd2** mat. En fait ce n'est pas le Roi blanc qui mate ici. Il se contente d'ouvrir la voie à sa Tour située en a1. Nous découvrons ainsi un type d'échec à la découverte tout à fait exceptionnel. Faites attention à cet avertissement : voilà le sort qui attend souvent les Rois aventureux !

**TEST 53** : Les Noirs perdent après **1...Txa2** car la case e8 n'est protégée que deux fois. Après **2.Dxc7! Dxc7 3.Te8**, les Blancs s'emparent de la dernière rangée pour mater. Beaucoup plus sûr pour les Noirs est **1...g6**, et les Blancs doivent tenir compte de la menace **2...Txa2**. Mais le meilleur coup est **1...Ce6!**, bloquant la colonne « e » et armant ...Ta8xa2.

**TEST 54** : Terrible gaffe que **1...Dxa2?**, qui permet **2.Ta1**. La Dame est clouée et perdue. Si les Noirs tentent de s'esquiver par un coup tel que **2...Dxb2**, les Blancs administrent un mat du couloir par **3.Ta8**.

**TEST 55** : Cette fois cela ne marche pas ! Après **1.De8+ Txe8 2.Txe8+**, les Noirs parent simplement l'échec par **2...Ff8**, et il ne reste aux Blancs que leurs yeux pour pleurer.

**TEST 56** : S'empiffrer en gobant le pion par **1...Dxa2??** donne une indigestion : **2.De8+! Txe8** (**2...Ff8 3.Dxd8** laisse les Blancs avec une Tour de plus) **3.Txe8+ Ff8 4.Fh6!**. Le Fou est cloué, et les Noirs impuissants à empêcher **5.Txf8** mat.

### Tests du chapitre six

**TEST 57** : Les Blancs gagnent un pion par **1.Cxe5!** car le Fou noir, unique défenseur du pion e5 et du Cavalier b4, est surchargé. Après **1...Fxe5**, les Blancs ont réussi à éloigner le protecteur du Cavalier et regagnent tranquillement la pièce par **2.Txb4**.

**TEST 58** : Les Noirs gagnent immédiatement par **1...De3!**. L'idée consiste à éloigner la Tour blanche de son important poste défensif en h3. Les Blancs abandonnent car **2.Txe3** permet **2...Th2+** suivi de **3...Teg2** mat, et **2.Txf2** échoue sur **2...Dxh3+** **3.Rg1 Dg3+** **4.Tg2 Dxg2** mat. Notez que **2.Th4 Df3+** est également légal.

**TEST 59** : En éloignant la Dame, bien sûr ! Un peu de réflexion doit vous permettre de découvrir **1.Txc8!**, qui écarte la Dame de la protection du Fou f6. Les Noirs abandonnent à cause de **1...Dxc8** **2.Cxf6+** (j'ai déjà une avance de 6 points contre 5, mais je prends en outre la Tour et le Roi adverses en fourchette) **2...Rg7** **3.Cxd7**, et je finis avec une pièce de plus.

**TEST 60** : Je fais participer ma dernière pièce à l'attaque par **1.Fd5!**. Ce coup menace de forts échecs à la découverte, attaque la Tour noire et tente d'éloigner la Dame noire de la protection de la case e8 (**1...Dxd5** mène à **2.De8** mat). Mon adversaire répond **1...Tg4+** **2.Rf2 Dc5** (empêchant le mat **3.De8** en clouant ma Dame sur mon Roi) **3.Txc7+!**. Les Noirs abandonnent. Ils peuvent sauver leur Dame par **3...Dxd5**, mais ma propre Dame est libérée du clouage et **4.De8** mat est maintenant possible.

**TEST 61** : Les Blancs peuvent étouffer toute résistance par **1.Tb8!!** qui menace **2.Dg7** mat (la Tour ne peut prendre la Dame car elle est clouée). Les Noirs n'ont pas de bonne réplique à ce coup car **1...Txb8** permet **2.Dg7** mat, et **1...Dxb8** échoue sur **2.Cxf7** mat.

### Tests du chapitre sept

**TEST 62** : Les Blancs gagnent un pion par **1.Cxc6! bxc6 2.Txd7**.

**TEST 63** : Les Blancs peuvent gagner un pion par **1.Cb6! axb6 2.axb6**. La Tour protectrice doit fuir par **2...Tcc8**. Après **3.Txd7 Txd7 4.Dxd7 Dxd7 5.Txd7**, les Blancs disposent en outre d'une Tour sur la 7ème. Bien que cette suite soit excellente, les Blancs ont encore plus fort : **1.b4!**, et les Noirs sont impuissants à empêcher **2.Cc5** (**1...b6 2.axb6 axb6 3.Cxb6** n'est pas d'une grande aide). En exploitant ainsi le clouage, les Blancs empochent un avantage matériel plus important.

**TEST 64** : Les Blancs doivent activer leur Tour par **1.Td1!**, s'emparant de la très importante colonne « d » et menaçant de gagner un Cavalier par **2.Td7+**, avec fourchette sur le Roi et le Cavalier. Si les Blancs jouent le couard **1.a4** pour libérer leur Tour de son obligation de défendre le pion a2, les Noirs font valoir leurs droits sur la colonne « d » par **1...Td8**.

**TEST 65** : Si vous avez tenté **1.Txh5** en espérant **1...gxh5?? 2.Dxh7** mat, vous perdez tous les bons points glanés aux tests précédents car les Noirs jouent **1...Cxd3+** et votre Fou disparaît de l'échiquier avec échec ! La suite **2.Rb1 gxh5 3.Txh5** permet alors **3...f5**, et la Dame noire défend le pion h7 à partir de c7. Le bon coup est **1.Dxh7+!!**, forçant **1...Rxx7**. Le clouage sur la diagonale b1–h7 permet alors aux Blancs d'ouvrir la colonne « h » avec gain de temps, et sur **2.Txh5+**, les Noirs ne peuvent prendre la Tour car leur pion g6 est cloué par le Fou. Ils se font mater par **2...Rg7 3.Th7+ Rg8 4.Th8+ Rg7 5.T1h7**. Dans cette lutte entre deux attaques (les Noirs menacent **...Cxd3+**), les Blancs triomphent car tous leurs coups se font avec échec.

**TEST 66** : Les Blancs peuvent gagner une pièce entière par **1...Txc6!** car **1...Fxc6?** permet **2.Fc4+ Fd5 3.Fxd5** mat.

**TEST 67 :** Jouer **1...Fxa4** gagne une pièce et empêche la menace de fourchette. Ce coup serait donc idéal s'il ne se heurtait aux possibilités tactiques blanches sur les diagonales a2–g8 et a1–h8. Les Blancs forcent le mat par **2.Dxf6+! Fxf6 3.Fxf6**.

**TEST 68 :** Cette position est presque identique à celle du Test 67. Ici les Blancs gagnent en plaçant leur Dame en c3 pour forcer le mat sur la grande diagonale. Mais pour ce faire il faut se débarrasser du Cavalier, ce que permettent les Noirs par le malheureux **1...b5?**, auquel les Blancs répondent avec délices par **2.Cxb5!**. Les Noirs n'ont pas le temps de jouer **2...axb5**, car **3.Dc3** conduit alors à un mat inévitable.

**TEST 69 :** Les Blancs atomisent les Noirs par **1.Txe7!!** (un sacrifice de dégage-ment – la Tour gênant les Blancs dans leurs intentions, ces derniers s'en débar-rassent – se reporter au chapitre dix pour plus d'explications sur ce thème tacti-que) **1...Dxe7 2.Dxc6+! bxc6 3.Fa6** mat.

### Tests du chapitre huit

**TEST 70 :** Les Noirs gagnent après **1...Fvg3! 2.hvg3 h2**, et leur pion « h » va à Dame.

**TEST 71 :** En sacrifiant leur Tour par **1.Th5!!**, les Blancs éloignent la Tour adverse de leurs propres pions. Les Noirs abandonnent car après **1...Tvh5 2.fxe7**, ils ne peuvent empêcher **3.e8=D**.

**TEST 72 :** Les Blancs transforment leur pion « f » en un pion passé impossible à arrêter par **1.Dc8+ Rh7 2.Dxe6!**. Après **2...fxe6 3.f7** suivi de la promotion en Dame qui suit, les Noirs auront une Tour de moins. Ils abandonnent.

**TEST 73 :** Assez curieusement, ce sont en fait les Noirs qui gagnent ici ! Ils per-cent par la combinaison **1...f4! 2.exf4** (2.gxf4 h4! suivi de 3...h3 mène à une pro-motion rapide) **2...h4!** (menaçant de faire dame par 3...h3 et gagne) **3.gxh4 g3!**

**4.fxg3 e3.** Les Blancs abandonnent car les Noirs vont à Dame (comparez cette position à celle du diagramme 87).

**TEST 74 :** Non, après 1.f8=D?? les Noirs peuvent forcer la nulle par 1...Dg5+!, et quelle que soit la façon dont la Dame est prise, c'est nulle. Correct est **1.f8=T!**, et l'énorme avantage matériel blanc (14 points contre 9 points) finit par mener à la victoire. Par exemple, après 1...Dh6+ 2.Rg4 Dg6+ 3.Rh3, les Noirs sont à court d'échecs. Ou 1...Dd1+ 2.Tf3 Dd5+ 3.T8f5 Dd1 (clouant la Tour f3) 4.Tf7+ Rg8 5.Rg6 Dbl+ 6.T3f5 suivi du gain par 7.Tf8+.

**TEST 75 :** La plupart des gens joueraient 1.c8=D??, mais ce coup mène à la nulle après 1...Df7+, avec fourchette sur la Tour et le Roi blancs. Au lieu de chercher aveuglément à faire Dame, vous gagnez aisément par **1.c8=C+!**, et le tout nouveau Cavalier blanc place une fourchette royale !

**TEST 76 :** Les Blancs amènent une finale gagnante en tirant parti d'une jolie possibilité cachée de sous-promotion : **1.Tc8+! Txc8 2.Dxa7+!! Rxa7 3.bxc8=C+! Rb7 4.Cxe7**, et les Blancs ont deux pions de plus.

### Tests du chapitre neuf

**TEST 77 :** Si sa Dame était plus éloignée, le Roi noir ne pourrait la protéger. Les Blancs mettent en place leur combinaison par **1.Td8! Dxd8**. La Dame étant maintenant hors de portée du Roi, une enfilade est possible et **2.Dh8+ Rf7 3.Dxd8** gagne la souveraine. Après **3...g5 4.Th6**, les Noirs abandonnent.

**TEST 78 :** La Dame blanche m'empêche de jouer Df3, ce qui m'incite à donner la Tour par **1...Tc1!**, éloignant l'albe amazone de la défense de la case f3. Après **2.Dxc1** (2.Dxg4 est impossible car la Dame blanche est clouée sur son Roi), je peux finalement jouer ma Dame où je l'entends par **2...Df3+**. Les Blancs, qui ne voient pas l'intérêt de jouer 3.Rg1 Ch3 mat, abandonnent.

**TEST 79 :** Les Blancs peuvent forcer le mat en attirant le Roi adverse par

**1.g5+! Rxc5 2.Df4.**

**TEST 80** : Des mesures désespérées sont clairement de mise pour les Noirs, sous peine de se faire mater à la première occasion. Pour placer leur Fou en f3, les Noirs jouent **1...Dh1+!!**, forçant le Roi blanc à se rendre sur l'infortunée case h1. Après **2.Rxh1 Ff3+**, ils gagnent un temps du fait qu'ils ont joué leur Fou en f3 avec échec. Et ce sont les Blancs qui se font mater par **3.Rg1 Td1**.

### Tests du chapitre dix

**TEST 81** : Attaquer le Fou par **1...Ce7** ne mène les Noirs nulle part car **2.Fe4** ou **2.Fa4** élimine le clouage. S'il n'y avait pas de pion en b4, les Noirs pourraient placer une fourchette sur la Dame et le Fou blancs par **1...Cb4**. Mais... si ce pion gêne, il suffit de s'en débarrasser ! Les Noirs jouent **1...b3!**, et les Blancs abandonnent, voyant qu'après **2.axb3 Cb4** leurs deux pièces se font prendre en fourchette.

**TEST 82** : Pour faire triompher leur attaque sur le Roi adverse, les Blancs ont besoin de la case c7 pour leur Fou. Leur Tour les gênant, ils forcent les Noirs à s'en emparer par **1.Tc6+!**, et après **1...Fxc6 2.Cc5+ Ra5 3.Fc7**, c'est mat.

**TEST 83** : Les Blancs évacuent leur Dame de l'importante case h6 par **1.De6+!**, après quoi la terrible réplique à **1...Cxe6** comme à **1...Fxe6** est **2.Ch6** mat.

### Tests du chapitre onze

**TEST 84** : Grâce à la faiblesse de la première rangée blanche, un juteux échec tend les bras aux Noirs sur la case c1. Ces derniers mettent ainsi les Blancs knock-out par **1...Fxa4!!** (ouvrant la voie à la Tour c8 avec gain de temps, de façon à attaquer la case c1 aux rayons X) **2.Dxa4 Dc1+!** **3.Txc1 Txc1+** **4.Dd1**. À ce stade les Blancs devraient déjà avoir abandonné. En poursuivant le jeu, ils placent leurs espoirs en l'une de ces possibilités : que les Noirs perdent au temps, qu'ils rentrent soudain en catalepsie profonde suite à l'ingestion d'une drogue

quelconque (attention, n'acceptez jamais le rafraîchissement que vous propose votre adversaire !), qu'ils tombent raides morts (croyez-le ou pas, cela arrive de temps à autre dans les tournois, et ce type de décès est considéré par nombre de joueurs fanatiques comme l'aboutissement suprême), ou que le monde réel tel qu'on le connaît prenne soudainement fin. Aucune de ces hypothèses ne se réalisant, les Noirs peuvent librement achever leur adversaire par **4...Txd1** mat.

**TEST 85** : Oui. Par **1...Cxd3!** les Noirs gagnent un pion important, dont ils solidifieront la position par **2...c4**. Si les Blancs tentent de prendre le Cavalier par **2.Txd3**, les Noirs gagnent joliment grâce aux rayons X : **2...Dxd1+! 3.Dxd1** (**3.Txd1** conduit au mat par **3...Txd1+ 4.Dxd1 Txd1**) **3...Txd3**. Maintenant **4.De2 Td1+** comme **4.Df1 Td1** gagne la Dame blanche et une Tour, demeurant avec la qualité en plus (un avantage de 2 points).

**TEST 86** : Les Blancs placent un moulinet par **1.Dxg7+! Cxg7 2.Txg7+ Rh8 3.Txd7+ Rg8 4.Tg7+ Rh8 5.Txb7+ Rg8 6.Txb2**, et les Blancs ont soudain une pièce en plus !

**TEST 87** : Les Blancs mettent en place un moulinet par **1.De7+! Cxe7 2.Txe7+ Db7 3.Txb7+ Ra8 4.Txb5+ Ra7 5.Tb7+ Ra8 6.Td7+ Rb8 7.Txd1**, et les Noirs ont perdu toutes leurs pièces.

### Tests du chapitre treize

**TEST 88** : Assez curieusement, **1.Dxb7** mène à la nulle forcée car les Noirs poursuivent sans cesse la Dame blanche. Après **1...Tb8 2.Dxc6 Tc8 3.Da6 Ta8 4.Db5 Tb8**, les Noirs se contentent d'attaquer la Dame blanche encore et toujours, jusqu'à ce que la nullité soit conclue.

**TEST 89** : Si les Blancs jouent **1.e4??**, les Noirs créent une forteresse par **1...dxe4 2.dxe4 Cxe4+! 3.fxe4 Txe4**, suivi de **...Tc4** et **...Ta4**. Le Roi blanc ne pourra jamais franchir la 4ème rangée.

**TEST 90 :** Les Blancs peuvent tirer la nulle en donnant leur pièce restante pour créer une forteresse : **1.Fa7+!! Rxa7 2.b6+ Ra8 3.Rc3** (après avoir complètement fermé l'aile-Dame, les Blancs doivent se dépêcher de courir sur l'autre aile afin d'empêcher la Tour adverse de pénétrer par la colonne « g ») **3...Fxb4 4.Rd2 Rc8 5.Re1 Rd7 6.Rf1 Tg8 7.Rg1! Fh5+ 8.Rh1!**. La partie est nulle car ni le Fou ni le Roi noirs ne peuvent pénétrer les défenses blanches, et si la Tour noire choisit quant à elle d'envahir le camp blanc via la colonne « g » par **8...Tg2**, le Roi blanc est pat.

**TEST 91 :** Les Noirs amènent une position de nullité classique par **1...Fxf5! 2.Rxf5 Rh8**. Voir le diagramme 121 pour une explication détaillée.

**TEST 92 :** Montrez aux Blancs que vous aviez tout prévu et que vous n'avez jamais réellement été en danger, en jouant **1...Cxb4! 2.Cxb4 Fxb4 3.Rxb4 Rf6** suivi de **...Rg7** et **...Rh8**. La partie est nulle car la case de promotion du pion « h » est de couleur opposée à celle du Fou. Révissez la position du diagramme 123 pour vous rappeler pourquoi les Blancs ne peuvent gagner ici.







## CHAPITRE 25



# Solutions des tests de la troisième partie

Les tests de la troisième partie sont différents de ceux de la première partie. Ils sont tout d'abord beaucoup plus difficiles, et vous ne bénéficiez d'aucun commentaire pour vous mettre sur la voie. Ensuite ils ont également un objectif caché. En lisant les solutions qui suivent, vous verrez que j'ai attribué un certain nombre de points à chaque problème. Je vous suggère de tenir le compte de vos scores car, à la fin de ce chapitre, un tableau vous permet de vérifier si vous avez assimilé les enseignements de ce livre.

Quel que soit votre résultat, j'espère que cet ouvrage vous a aidé à apprécier le monde merveilleux de la tactique et des combinaisons, et que vous parviendrez un jour à produire vous-même des bijoux.

### Tests du chapitre vingt-et-un

**TEST 93** : Nous avons ici deux thèmes : le mat du couloir et la destruction d'un défenseur. Les Blancs matent par **1.Dxd6+!** (éliminant le défenseur de e8) **1...Dxd6 2.Te8**. Rétribution : 1 point.

**TEST 94** : Grâce à la Dame noire non défendue, les Blancs lancent une attaque à la découverte par **1.Fh7+! Rxx7 2.Dxd4**, après quoi leur avantage matériel leur donne un gain facile. Rétribution : 1 point.

**TEST 95** : Cette position illustre deux types de fourchettes. Les Blancs ont doublé sur la colonne « c », mais cette colonne est actuellement bloquée. L'échec **1.Fxe5+!** (avec fourchette sur le Roi et la Tour) permet aux Blancs d'ouvrir la colonne « c » avec gain de temps, donnant aux Noirs le choix entre perdre la qualité par **1...Rg8 2.Fxb8**, ou la Dame par **1...Cxe5 2.Tc7+** (avec fourchette royale). Rétribution : 2 points.

**TEST 96** : Au premier coup d'œil, la position semble sans espoir pour les Noirs. Ils ont la qualité en moins et leur structure de pions est abominable. Les Blancs espèrent ici **1...Dxf5? 2.Dxc3**, avec un gain technique. Hélas pour eux, ils oublient que leur première rangée est faible et que leur Dame n'est pas défendue. Ils abandonnent après **1...Tb3!!** car **2.axb3 Dxd2** tout comme **2.Dc1 Txb1 3.Dxb1 Dxf5** donne un avantage matériel décisif aux Noirs (**2.Dxa5 Txb1+** mène au mat, comme **2.Td1 Dxd2 3.Txd2 Tb1+**). Rétribution : 2 points.

**TEST 97** : Encore un mat du couloir. Si la Dame noire ne défendait pas sa Tour, **Txf8** ferait mat. Cela donne aux Blancs l'idée de jouer **1.De5!**, avec la double menace **2.Dxg7** mat et **2.Dxc5** qui rafle la Dame. Les Noirs doivent se résigner à l'abandon car **1...Dxe5** éloigne la Dame de la Tour et permet **2.Txf8** mat. Rétribution : 2 points.

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

**TEST 98** : Le joueur rapide s'empressera peut-être de jouer **1.c8=D??**, s'attendant à ce que l'adversaire abandonne. Le Roi noir serait cependant en position de pat et le stupéfiant **1...Dxb2+!!** ramènerait brutalement les Blancs à la réalité en tirant la nullité. Les Blancs voient cette variante et mettent un point d'honneur à libérer le Roi noir par **1.Tc4!**, pour éliminer toute possibilité de pat. Les Noirs ne peuvent maintenant empêcher **2.c8=D**. Rétribution : pour **1.c8=D??**, -1 point; pour **1.Tc4**, 2 points.

**TEST 99** : La position est idiote mais illustre bien la puissance de l'échec double. Que vous le croyiez ou non, c'est mat en 12 coups par **1.Tf2++ Re3 2.Tf3++ Re4 3.Te3++ Rd4 4.Te4++ Rd5 5.Td4++ Rc5 6.Td5++ Rc6 7.Tc5++ Rb6 8.Tc6++ Rb7 9.Tb6++ Ra7 10.Tb7++ Ra8 11.Ta7++ Rb8 12.Ta8** mat. Rétribution : 1 point. Je peux vous entendre protester que cette récompense est vraiment misérable, mais tous les coups blancs étaient forcés. Vous avez donc certainement trouvé la solution.

**TEST 100** : J'ai une Tour de moins mais un gain forcé car la Dame noire n'est pas défendue. La première chose à faire c'est récupérer ma Tour avec gain de temps par le coup intermédiaire **1.Df8+ Ra7 2.Dxc5+**. Les Noirs perdent maintenant du matériel : **2...Ra8** (sur **2...Rb8**, **3.Dxe5+** gagne un pion et le Cavalier) **3.Dc8+**. Les Noirs abandonnent car **3...Ra7 4.Cb5+** suivi de **Dxc2** gagne la Dame pour les Blancs. Rétribution : 2 points. Mais -1 point pour **1.Dxc5??**, car les Blancs perdent par la fourchette **1...Dxb2+! 2.Rxb2 Cd3+** avec une finale noire gagnante.

**TEST 101** : Les Noirs doivent éviter de s'obnubiler sur leur Dame non défendue, car ils peuvent forcer le gain par **1...Tf2**. Les Blancs abandonnent car **2.Dxe1 Th2** fait mat. Rétribution : 1 point.

**TEST 102** : Les Noirs n'ont aucune pièce défendue, et leur première rangée est faible. Rien d'étonnant à ce que les Blancs disposent d'une combinaison : **1.De5!**. Les Noirs abandonnent car **1...Df6 2.Dxf4! Dxf4 3.Td8+** mate rapidement (la suite **1...Dxe5 2.Td8+** mate également). Rétribution : 1 point.

**TEST 103** : Le Fou h6 blanc est défendu une fois, et attaqué une fois. Si les Noirs pouvaient jouer ...Dh4+, ils prendraient le Roi et le Fou ennemis en fourchette, mais pour ce faire leur Cavalier les gêne. La solution consiste à s'en débarrasser avec gain de temps par : **1...Cxe4! 2.Cxe4 Dh4+ 3.g3 Dxb6 4.0-0-0 Dxd2+**. Mon pion supplémentaire m'a ensuite procuré la victoire. Rétribution : 1 point.

**TEST 104** : La menace blanche Txf7+ est mortelle. Cependant le simple **1...Dxf4!** détruit le clouage et libère les pièces noires. Après **2.gxf4**, les Noirs exploitent la position de la Dame blanche par **2...Fg8**. La Dame est prise au piège et les Noirs finissent avec un avantage matériel décisif. Rétribution : 2 points.

**TEST 105** : Quand je vois un Roi au centre, je vérifie tous les échecs possibles. Je gagne ici les pions blancs centraux par la fourchette : **1...Cxd4! 2.Cxd4 Dh4+ 3.g3 Dxd4**, et le pion e5 est le suivant sur ma liste. Rétribution : 1 point.

**TEST 106** : Les Blancs semblent en danger. Ils ne peuvent jouer **1.Fxg5** car leur Fou est cloué sur leur Roi, et le coup **1.Fxd4??** est horrible car il perd la Dame par **1...Dxd2**. Ces clouages sont pénibles, mais les Blancs peuvent les éliminer tous deux par **1.Dxd4!**. Les Noirs abandonnent puisque **1...cxd4 2.Fxg5** laisse les Blancs avec une pièce de plus. Rétribution : 1 point.

**TEST 107** : Le joli **1.Dh8+!** permet aux Blancs d'armer une fourchette. Les Noirs abandonnent car la finale est sans espoir après **1...Rxb8 2.Cxf7+ Rg7 3.Cxg5**. Rétribution : 1 point.

### Tests du chapitre vingt-deux

**TEST 108** : La Dame noire est le seul obstacle à Dg5 mat, raison pour laquelle les Blancs interceptent sa ligne de défense par **1.Te5!**. La réplique **1...dxe5** permettant **2.Dg5** mat, les Noirs doivent choisir une autre option : **1...Tb1+ 2.Rg2 Dxe5 3.Fxe5 dxe5 4.De4+ Rf6 5.f4!**, et les Blancs gagnèrent dix coups plus tard. Rétribution : 2 points.

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

**TEST 109** : Les Blancs créent un gain magnifique en ôtant d'abord des cases de fuite au Roi noir pour exploiter ensuite une possibilité d'échec à la découverte : **1.Th8+!! Cxh8** (le Roi noir sera étouffé par son propre Cavalier) **2.Dh7+!** (forçant le Roi noir à occuper la diagonale du Fou de cases blanches situé en c2) **2...Rh7 3.Th5++** (obligeant, grâce à un échec double, le Roi noir à revenir dans son trou sans aération) **3...Rg8 4.Fh7** mat. Rétribution : 3 points.

**TEST 110** : Les Noirs voient qu'ils peuvent attaquer la Dame blanche par **1...Cf3** mais cette dernière court simplement s'abriter ailleurs, hélas. Cela dit, **...Cf3** placerait une fourchette si le Roi blanc était en g1 ou h2. Le plan noir consiste donc à forcer le Roi adverse à se rendre sur l'une des cases permettant la fourchette : **1...Td1+ 2.Rg2 Tg1+!**. Maintenant **3.Rxg1** comme **3.Rh2** permettent **3...Cf3+** avec fourchette royale, raison pour laquelle les Blancs abandonnent. Rétribution : 2 points.

**TEST 111** : La Tour noire en e7 est menacée une fois et défendue une fois. Si les Blancs pouvaient l'attaquer une fois encore, ils la captureraient. Ils parviennent ici à leurs fins par **1.Cxg6+!**. Maintenant **1...Dxg6** laisse la Tour sans défense et **1...hxg6** permet aux Blancs de créer une attaque double par la fourchette **2.Dh4+**. Le Roi et la Tour e7 sont visés, et les Noirs sont contraints de se séparer de leur Tour, laissant les Blancs avec un avantage matériel décisif. Les Noirs abandonnent donc. Rétribution : 1 point.

**TEST 112** : Sacrifier deux pièces permet aux Noirs d'instaurer une menace de mat contre g2, qui ne peut être empêchée qu'en permettant un autre mat par le Cavalier. Voici comment : **1...Txd4!!** (éliminant un défenseur de la case f3) **2.cxd4 Ff3!** (menaçant **3...Dxg2** mat) **3.gxf3** (**3.Tg1** entraîne **3...Cxf2** mat - on peut difficilement appeler ça une défense) **3...exf3** (**4...Dg2** mat constitue toujours une menace) **4.Tg1** (la seule parade) **4...Cxf2** mat. Rétribution : 4 points.

**TEST 113** : Voyant que les Blancs ne peuvent prendre en f3 à cause de la fourchette **...Cd4+**, les Noirs chassent le Roi adverse, tant et si bien qu'ils finissent

ainsi par forcer le gain : **1...d5+!** **2.cxd5** (sinon **2.Rxf3 Cd4+** gagne) **2...exd5+** **3.Rxd5 Fe6+!** (avec la même fourchette en vue) **4.Rd6** (**4.Rxc6 Tc8+** prend la Dame blanche en enfilade, tandis que **4.Rxe6 Cd4+** produit une fourchette royale) **4...Td8+** **5.Rc7 Tf7+** **6.Rxc6 Tc8+** **7.Rd6 Txc2**. Leur avantage matériel procure un gain facile aux Noirs. Rétribution : 4 points.

**TEST 114** : La solution se base d'abord sur l'impossibilité de bouger du Cavalier noir c6, sous peine d'abandonner la Dame a5. Elle se poursuit par une fourchette délivrée en fin de combinaison. Voici comment : **1.Cde5+!! fxe5** **2.Cxe5+ Rf6** (**2...Re7** perd sur **3.Cxc6+** comme sur **3.Dxc6!** **Cxc6** **4.Cxc6+** – le coup gagnant) **3.Dxa5 Cxa5** **4.Txb8! Thxb8** **5.Txb8 Txb8** **6.Cd7+ Re7** **7.Cxb8**. Les Blancs ont maintenant une finale gagnante. Rétribution : 5 points.

**TEST 115** : Le Roi blanc, qui fait face à une Dame et un Fou ennemis sur la grande diagonale ouverte, est en situation précaire. Si les Noirs parvenaient à ouvrir la colonne « a » d'une façon ou d'une autre, un échec de Tour achèverait l'infortuné monarque. Les Noirs sacrifient d'abord la qualité par **1...Texc7!** pour libérer l'accès de la case a8 à leur autre Tour. Puis **2.bxc7 Cb4+!** (forçant l'ouverture de la colonne « a » ) **3.axb4 Ta8+** **4.Rb1** Ta1 donne mat. Rétribution : 4 points.

**TEST 116** : J'ai gagné cette partie en infligeant aux Noirs une fourchette de Fou. Voici comment : **1.fxe5!** **Fxe5** (**1...fxe5?** **2.Fg5+** gagne du matériel) **2.Cxb6!** **Cxb6** **3.Fxc5+ Rd7** **4.Fxb6**, et l'avantage matériel est suffisant pour gagner. Rétribution : 3 points.

**TEST 117** : Les deux Rois sentent la chaleur du combat, et le problème est de savoir qui sera maté le premier. Notant la menace noire **1...Te4+**, les Blancs voient qu'ils n'ont pas le temps de jouer un coup tranquille. Consciente de la puissance de Tours doublées sur la 7ème rangée, Judith Polgar joue **1.Dg7+!** **Rxg7** **2.Tfxf7+** (doublant les Tours sur la 7ème avec gain de temps) **2...Rg8** **3.Tg7+ Rh8** **4.Th7+ Rg8** **5.Tbg7** mat. Rétribution : 3 points.

**TEST 118** : La Dame noire n'est pas défendue, ce qui rend la combinaison suivante possible : **1.Dh3!** (menaçant 2.Dh7 mat) **1...Rxf7 2.Dh7+ Re8 3.Dh8+ Rd7 4.Dxb8**, et les Blancs gagnent. Rétribution : 2 points.

**TEST 119** : Les Noirs adoreraient jouer 1...Dd1 mat, mais leur Fou les gêne. Un joli sacrifice de dégagement lui libère la voie : 1...Ff5! (ouvrant l'accès de d1 à la Dame; maintenant 2.Dxf5 comme 2.Cxf5 perdent sur 2...Dd1 mat) **2.Df3 Fd3+!** (forçant le Roi à lâcher le contrôle de la case e1). Les Blancs abandonnent, car 3.Rg1 Tel tout comme 3.Dxd3 Dd1 conduisent au mat. Rétribution : 2 points.

**TEST 120** : Les Blancs voient la possibilité Txb7+ et jouent pour placer ce mat par **1.Tb1!**. Comme la menace est 2.Dxb6 mat et que 1...Dxc5 perd sur 2.Txb7 mat, les Noirs n'ont pas le choix et doivent jouer **1...Cd7**, défendant leur Dame et attaquant la Dame blanche c5. Maintenant l'élégant **2.Dd4!** met cette dernière hors de portée du perfide équadé et menace 3.Txb6 (notez que 3...Dxb1 est impossible, la Dame noire étant clouée sur son Roi). Les Noirs, qui n'ont plus d'option, se résignent à l'inévitable **2...Dxd4 3.Txb7** mat. Rétribution : 3 points.

**TEST 121** : Le pion « d » menace sérieusement d'aller à Dame et les Noirs doivent également surveiller les menaces de mat du couloir. Les Blancs mettent ces considérations à profit par **1.Tc8! Txc8** (évitant 1...Dxd7 2.Df8+! Txf8 3.Txf8 mat) **2.De7!!**. Un coup étourdissant. Les Blancs menacent maintenant 3.Dxe6 suivi de 4.dxc8=D, et 2...Tg8 3.d8=D Txd8 4.Dxd8+ mène au mat. Prendre la Dame par 2...Dxe7 échoue également par 3.dxc8=D+ suivi de mat. Sans autre choix, les Noirs abandonnèrent. Rétribution : 3 points.

**TEST 122** : Profitant de ce que la Dame noire n'est pas défendue, les Blancs médusent leur adversaire par **1.Ce6!!** (menaçant 2.Dg7 mat) **1...C6h5** (défendant la case g7 mais subissant un mat rapide. Les Noirs ne peuvent capturer l'impudent Cavalier, parce que 1...Cxe6 2.Dxd2 perd la Dame et que 1...fxe6 2.Txg6+ Rf7 3.Tg7+ mène aussi à une fin précoce) **2.Df8+ Rh7 3.Cg5** mat. Rétribution : 3 points.

## Tests du chapitre vingt-trois

**TEST 123** : Par **1.Dxg6!!** (menaçant 2.Df7 mat), les Blancs profitent du fait que le Roi adverse est en position de pat. Les Noirs parent le mat par 1...Cd6 (évitant 1...hxg6 2.Cxg6 mat), sur quoi les Blancs éliminent le pion h7 par 2.Dxh7!, libérant la case g6 pour leur Cavalier. Les Noirs abandonnent car après 2...Cxb7 3.Cg6, c'est mat. Rétribution : 3 points.

**TEST 124** : Les Blancs peuvent forcer un mat en neuf coups en attirant le Roi noir hors de son refuge. Voici comment : **1.Dh6+!! Rxb6** (1...Rh8 mène à 2.Dxh7+! Rxb7 3.hxg6++ Rg7 4.Th7+ mat) **2.hxg6+ Rg5 3.Th5+!** (un sacrifice qui permet au pion « f » et au Fou e2 de se joindre à l'attaque avec gain de temps) **3...Rxb5 4.f4+ Cxe2 5.Cf6+** (un coup important qui empêche le Roi noir de se rendre en g4) **5...Rh6 6.Th1+ Rg7 7.Ce8+!** (éloignant la Tour de la défense du pion f7) **7...Txe8 8.Txb7+ Rf6 9.Txf7** mat. Rétribution : 4 points si vous avez tout vu. Donnez-vous 1 point si vous avez trouvé 1.Dh6+, 2 points si vous avez également vu 3.Th5+, et 3 points si vous avez ensuite trouvé 4.f4+.

**TEST 125** : Cela faisait un moment que je jouais pour obtenir cette position. Les spectateurs pensaient que les Noirs défendaient tout, mais j'avais vu la possibilité d'une fourchette de Cavalier et d'une finale gagnante : **1.Fxe6+! Fxe6 2.Df8+! Rxf8 3.Cxe6+ Re7 4.Cxc7**. Les Noirs ont maintenant le choix entre perdre leur pion d5 ou le protéger avec **4...Rd6**, qui permet **5.Ce8+**, prenant un autre pion en fourchette. Les Noirs choisirent d'abandonner. Rétribution : 2 points.

**TEST 126** : Les Blancs peuvent continuer leur forte attaque par **1.Cf6+** (plaçant le Roi noir en position de pat) **1...Rh8 2.Dg6!!** (spectaculaire ! La Dame blanche peut être prise de deux façons, et le Cavalier f6 est également pendant. La menace immédiate est 3.Dxh7 mat) **2...Dc2** (défendant le pion h7 – toutes les défenses à base de capture perdent : 2...hxg6 3.Th3 mat; 2...fxg6 3.Cxg6+! hxg6 4.Th3 mat; enfin 2...gxf6 3.Dxf6+ Cg7 4.Tg3 Tg8 5.Cxf7+ ramasse la Dame)

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

**3.Th3! D<sub>xg6</sub>** (3...f<sub>xg6</sub> est pour sa part paré par 4.T<sub>xh7</sub> mat) **4.C<sub>xg6</sub>+ f<sub>xg6</sub>**  
**5.T<sub>xh7</sub>** mat. Rétribution : 4 points. Si vous avez vu 1.D<sub>g6</sub>, prenez 1 point. Si vous avez aussi vu que toutes les prises perdaient pour les Noirs, donnez-vous 2 points, et si vous avez vu la défense 2...D<sub>c2</sub>, empoechez 3 points.

**TEST 127** : Le Cavalier des Blancs est pris au piège. Ils pourraient le sauver par 1.f<sub>5</sub>? R<sub>g3</sub> 2.C<sub>g6</sub> R<sub>g4</sub> 3.C<sub>e7</sub> F<sub>xf5</sub>, mais c'est nulle. Les thèmes d'attaque double et d'échec à la découverte aident toutefois les Blancs à sauver leur Cavalier pour gagner la partie. Voici comment : **1.F<sub>c7</sub>! R<sub>g3</sub> 2.C<sub>g6</sub>! F<sub>xg6</sub> 3.f<sub>5</sub>+** (attaquant le Roi et le Fou) **3...R<sub>g4</sub> 4.f<sub>xg6</sub>**, suivi de promotion en Dame. Rétribution : 3 points.

**TEST 128** : Une série de clouage sonne le glas des Blancs : **1...T<sub>g5</sub>+ 2.T<sub>g2</sub> D<sub>c5</sub>+ 3.D<sub>f2</sub>** (3.R<sub>h1</sub> mène à 3...T<sub>h5</sub>+ 4.T<sub>h2</sub> T<sub>ee5</sub>!, après quoi la menace 5...T<sub>xh2</sub>+ suivi de 6...T<sub>h5</sub> est décisive) **3...T<sub>e2</sub>!! 4.T<sub>xg5</sub>** (sur 4.D<sub>xc5</sub>, c'est mat par 4...T<sub>g<sub>xg2</sub></sub>+ 5.R<sub>h1</sub> T<sub>h2</sub>+ 6.R<sub>g1</sub> T<sub>eg2</sub>) **4...D<sub>xg5</sub>+**. Les Blancs abandonnent. Rétribution : 4 points.

**TEST 129** : Cette position semble à première vue plutôt ennuyeuse. Il n'y a pas trace de la moindre tension dans l'air. Cependant, après **1.f<sub>7</sub>! R<sub>g7</sub> 2.f<sub>8</sub>=D+! R<sub>xf8</sub> 3.T<sub>f1</sub>+**, les Noirs sont totalement perdus grâce à un très joli clouage : **3...R<sub>g7</sub>** (jouer 3...R<sub>e7</sub> permet aux Blancs de gagner une Tour par 4.T<sub>fe1</sub>!) **4.T<sub>g2</sub>+ R<sub>h6</sub> 5.T<sub>h1</sub>+ T<sub>h3</sub> 6.T<sub>gh2</sub>!**. Les Blancs atteignent leur objectif, gagner une Tour. Rétribution : 4 points.

**TEST 130** : Les Noirs exploitent deux types de clouages pour attaquer le Roi blanc : **1...C<sub>g4</sub>+! 2.h<sub>xg4</sub> D<sub>xg4</sub>** (menaçant 3...D<sub>h4</sub>+ mat) **3.F<sub>f1</sub> D<sub>h4</sub>+** (l'heureux clouage du Fou g<sub>3</sub> permet aux Noirs de forcer un autre clouage) **4.F<sub>h3</sub> F<sub>d7</sub>** (tirant parti du second clouage) **5.R<sub>h1</sub> F<sub>xg3</sub> 6.T<sub>xg3</sub> D<sub>xg3</sub> 7.F<sub>xd7</sub> D<sub>e1</sub>+ 8.R<sub>h2</sub> D<sub>e2</sub>+**, le clou de la combinaison. Après **9.D<sub>xe2</sub> f<sub>xe2</sub>**, les Noirs font une nouvelle Dame. Notez que ce final constitue une belle démonstration de la force du pion passé. Rétribution : 4 points. Donnez-vous 2 points si vous avez été jusqu'à 4...F<sub>d7</sub>, mais il faut avoir vu 8...D<sub>e2</sub>+ en fin de combinaison pour remporter l'intégralité des 4 points.

**TEST 131** : Cette combinaison très difficile est basée sur une série de clouages et s'achève par une fourchette. Sur le coup évident **1.h8=D??**, la réponse **1...Fxf6+** **2.Ra1 Fe7!** menace **3...Ff6+**, avec une attaque mortelle. Les Blancs ne peuvent empêcher cette possibilité par **3.Cf3**, car **3...Ff6+** **4.Ce5+ Re7** donne une meilleure position aux Noirs. Si les Blancs entendent gagner, ils doivent jouer l'ébouriffant **1.Cf4!!**. Ce coup apparemment suicidaire éloigne le pion « g » de la défense de la case h4 et ouvre aux Blancs la possibilité d'un étrange clouage : **1...gxf4 2.h8=D Fg6+** **3.Ra1 Fe7 4.Cf3 Ff6+** **5.Ce5+ Re7 6.Dxh4!!** (l'idée de **1.Cf4** : le sixième coup blanc serait impossible avec le pion noir en g5) **6...Fxf4** (sinon les Blancs jouent **7.Dxf4** avec un gain facile) **7.Cxg6+** suivi de **8.Cxh4**, et les Blancs gagnent. Rétribution : 5 points. Si vous avez vu que **1.h8=D** était bon pour les Noirs, prenez 1 point, mais si vous n'avez pas trouvé **1.Cf4**, vous n'aurez rien de plus.

**TEST 132** : Cette position semble à première vue totalement sans espoir pour les Blancs, qui ne peuvent empêcher le pion noir h2 de faire Dame avec échec. Cependant un seul pion blanc peut bouger, ce qui permet de jouer pour le pat par **1.h7+ Rh8 2.Fg7+ Rxh7** (les Blancs n'ont maintenant plus de coups de pion mais leur Roi semble disposer de nombreux endroits où aller) **3.Fa1+!** (excellent – ce coup prend la case a1 au Roi blanc et ôte toute possibilité de jeu au Fou blanc) **3...Rg6 4.Txc6+ Rh5 5.Rb2!!** (l'objectif blanc est atteint : quand les Noirs promouvront leur pion, le Roi blanc ne disposera plus d'aucun coup légal) **5...h1=D** (forcé, sinon les Blancs empêchent la promotion du pion par **Tc1**; les Blancs se débarrassent maintenant de leur dernière pièce mobile) **6.Th6+! Rxh6** pat ! Rétribution : 5 points. Un rude test ! En outre, vous ne prenez de points que pour l'intégralité de la réponse indiquée ci-dessus !

**TEST 133** : Les Blancs forcent le mat en mettant le Roi noir en position de pat, de façon à ce que tout échec fasse mat : **1.Dg5+!! Fxf5 2.hxg5+ Rh5** (les Noirs se croient vraiment en sécurité, car le clouage sur le pion « g » empêche ce dernier de mater en g4) **3.Th8!** (menaçant **4.Txh7** mat) **3...Dxh8** (abandonnant le clouage) **4.g4** mat. Rétribution : 3 points.

## TROISIÈME PARTIE : AUTRES TESTS ET SOLUTIONS

---

**TEST 134** : Le séduisant 1...Txc3?? semble gagnant mais c'est en fait une gaffe décisive. Les Noirs voient que 2.Dxc3?? Dbl mène au mat et que 2.bxc3?? Dxc2 perd la Dame. Dans ces conditions, comment ce coup peut-il être mauvais ? Réponse sur la première rangée noire : **2.Td8+ Ff8 3.Ff4!!** (offrant une case de fuite au Roi blanc et menaçant 4.Fh6 avec un mat rapide) **3...Da5** (après 3...Da1+ 4.Rh2 Txc2 5.Fh6, les Noirs se font mater) **4.Txf8+ Rxf8 5.Dxc3**. Les Noirs, qui ont une pièce de moins, abandonnèrent quelques coups plus tard. Rétribution : 3 points.

**TEST 135** : Les Noirs s'attendent au coup défensif 1.Fe2, mais les Blancs se jouent bien au contraire du clouage par : **1.Cxe5! Fxd1 2.Fb5+ c6** (après 2...Cd7 3.Fxd7+ Dxd7 4.Cxd7, les Blancs ont une pièce de plus) **3.dxc6** (menaçant d'échecs à la découverte par 4.c7 ou 4.cxb7) **3...Db6** (également sans espoir pour les Noirs est 3...a6, qui mène au gain blanc après 4.c7+ axb5 5.cxd8=D+ Rxd8 6.Cxd1) **4.cxb7+ Dxb5 5.bxa8=D+**. Les Noirs abandonnent. Rétribution : 3 points.

**TEST 136** : Une combinaison encensée. Le grand Rubinstein commence par sacrifier pour éloigner la Dame blanche de la défense du Fou e4 : **1...Txc3!! 2.gxh4** (après 2.Fxc3?? Fxe4+, les Noirs ne peuvent reprendre en e4 à cause de ...Dxh2 mat) **2...Td2!!** (le deuxième choc) **3.Dxd2** (3.Fxc3 perd instantanément sur 3...Fxe4+ 4.Dxe4 Txe2 mat, et le même type de fin survient après 3.Fxb7 Txe2 4.Fg2 Th3! 5.Fxh3 Txe2 mat, comme après 3.Dxg4 Fxe4+ 4.Tf3 Txf3 5.Dg2 Tf1+ 6.Txf1 Fxg2 mat) **3...Fxe4+ 4.Dg2 Th3!**. Les Blancs abandonnent car ils ne peuvent se défendre contre la menace de mat en h2. Rétribution : 5 points. Si vous avez trouvé 1...Txc3 et 2...Td2, donnez-vous 1 point. Si vous avez aussi découvert les conséquences de toutes les lignes de jeu autres que 3.Dxd2, prenez 2 points. Si vous avez vu les finesses basées sur le coup ...Th3, vous encaissez 4 points.

**TEST 137** : Les Blancs entament une somptueuse combinaison basée sur le manque de protection de la Dame noire, la vulnérabilité du Roi adverse et la


Tour mal défendue située en c8. La Tour c8 est attaquée par la Tour blanche c1, ainsi qu'aux rayons X par la Dame blanche. Voici comment : **1.Txe7+!! Rf8!** (choisissant de se défendre en répondant par une menace de mat du couloir – en effet, toutes les pièces blanches sont maintenant pendantes; pire était 1...Dxe7 2.Txc8+ Txc8 3.Dxc8+ avec un gain facile; également sans espoir était 1...Rxe7 2.Te1+ Rd6 3.Db4+ Rc7 4.Ce6+ Rb8 5.Df4 qui gagne pour les Blancs) **2.Tf7+! Rg8** (2...Dxf7 est toujours impossible à cause de 3.Txc8+ qui gagne une Tour) **3.Tg7+!** (une Tour à ce point indestructible produit un effet curieux; si les Noirs la prennent avec leur Roi, les Blancs gagnent la Dame noire par échec) **3...Rh8 4.Txh7+!**. À ce stade, Von Bardeleben s'aperçut qu'il était perdu et quitta la salle du tournoi en fulminant. Il ne revint pas et perdit la partie au temps. Steinitz montra alors aux spectateurs quelle aurait été la fin de la combinaison : **4...Rg8 5.Tg7+ Rh8 (5...Rf8 perd sur 6.Ch7+ Rxc7 7.Dxd7+)** **6.Dh4+ Rxc7 7.Dh7+ Rf8 8.Dh8+ Re7 9.Dg7+ Re8 10.Dg8+ Re7 11.Df7+ Rd8 12.Df8+ De8 13.Cf7+ Rd7 14.Dd6 mat.** Rétribution : 5 points. Prenez 1 point pour 1.Txe7, un autre point si vous avez vu que 3...Rh8 était forcé parce que 3...Rf8 permettait le gain 4.Cxh7+ Re8 5.Cxf6+. Attribuez-vous un troisième point pour avoir sacrifié une Tour par 6.Dh4+.

### Barème des tests tactiques

- |                      |   |
|----------------------|---|
| <b>0–15 points</b>   | Soyons honnête, ce n'est pas bon. Vous avez besoin de relire ce livre soigneusement.                      |
| <b>16–21 points</b>  | Ce score est solide et respectable, et vous avez une bonne compréhension des bases de la tactique.        |
| <b>22–42 points</b>  | Félicitations ! Vous maîtrisez les tactiques de base.   |
| <b>46–60 points</b>  | Vous êtes un maître tacticien.  |
| <b>61–90 points</b>  | Impressionnant ! Le Maître tout venant doit vous fuir comme la peste.                                     |
| <b>91–100 points</b> | Tactiquement vous pouvez tenir tête à certains des meilleurs joueurs mondiaux.                            |
| <b>101 et plus</b>   | Prévenez-moi si l'on joue ensemble, je ferai mon possible pour que la partie demeure simple et ennuyeuse. |



# GLOSSAIRE



**Abandon** : Quand un joueur réalise qu'il va perdre et souhaite rendre les armes sans attendre le mat, il abandonne. Pour cela, il dit simplement « J'abandonne » ou bien il couche son Roi sur l'échiquier en signe d'impuissance. Quand vous commencez à jouer aux échecs, je vous recommande de ne jamais abandonner. Jouez toujours jusqu'au bout.

**Actif** : Appliqué au style de l'adversaire, signifie une préférence pour un jeu tactique ou agressif. Sinon signifie un coup, ou une position, agressif.

**Aile** : Les colonnes « a », « b » et « c » du côté Dame, et « f », « g » ainsi que « h » du côté Roi.

**Aile-Dame** : La partie de l'échiquier délimitée par les colonnes « a » « b » « c » et « d ». Les pièces de l'aile-Dame sont la Dame, le Fou qui la jouxte, le Cavalier voisin de ce Fou et la Tour proche de ce Cavalier. Voir aussi aile-Roi.

**Aile-Roi** : La partie de l'échiquier délimitée par les colonnes « e » « f » « g » et « h ». Les pièces de l'aile-Roi sont le Roi, le Fou qui le jouxte, le Cavalier voisin de ce Fou et la Tour proche de ce Cavalier. Voir aussi aile-Dame.

**Air** : Aux échecs, donner de l'air à son Roi signifie lui offrir un peu d'espace. Cela consiste à avancer l'un des pions situés devant le Roi, afin d'éviter les possibilités de mat du couloir.

**Analyse** : Le calcul d'une série de coups dans une position donnée. En tournoi, on n'a pas le droit de bouger les pièces pour analyser et l'on doit calculer de tête. Quand la partie est finie, les adversaires font le plus souvent l'analyse post-mortem de la partie qu'ils viennent de jouer, en déplaçant les pièces pour tenter de voir quels coups auraient été les meilleurs.

**Annotation** : Commentaires écrits sur une partie ou une position, sous la forme d'un texte, d'une suite de coups en notation algébrique ou des deux.

**Attaque à la découverte** : Une attaque à la découverte est une sorte de guet-apens où Dame, Tour ou Fou se tiennent à l'affût, prêts à attaquer quand une autre pièce ou pion leur libère la voie.

**Attaque double** : L'attaque simultanée de deux pièces ou pions.

**Attraction** : Tactique consistant à attirer une pièce adverse sur une case déterminée.

**Avantage** : Une nette supériorité de position, généralement basée sur la force (le matériel), le temps, l'espace ou la structure de pions.

**Attaque** : Lancer une action agressive dans un secteur donné de l'échiquier, ou menacer de capturer une pièce ou un pion.

**Batterie** : Le doublement de Tours sur une colonne, ou le positionnement d'une Dame et d'un Fou sur la même diagonale, crée une batterie.

**Blocus** : Stopper un pion ennemi en plaçant une pièce (idéalement un Cavalier) sur la case qui lui fait immédiatement face. Popularisé par Aaron Nimzovich.

**Calcul de variantes** : Résoudre une suite de coups sans bouger les pièces physiquement.

**Centre** : Le centre est la zone de l'échiquier contenue dans le rectangle c3-c6-f6-f3. Les cases e4, d4, e5, et d5 représentent la partie la plus importante du centre. Les colonnes « d » et « e » sont pour leur part appelées colonnes centrales.

**Classement** : Chiffre mesurant la force relative d'un joueur. Plus il est élevé et plus le joueur est fort. Voir aussi classement Elo.

**Classement Elo** : Le système de classement des joueurs. Mis au point par le professeur Arpad Elo (1903–1992) du Milwaukee, et adopté par la F.I.D.E. en 1970. Un débutant reçoit un classement d'environ 900 points, un joueur de club moyen atteint 1600 points, un Champion national 2300 points, et le Champion du Monde 2800 points.

**Classique** : Un style de jeu qui a pour objectif la création d'un fort centre de pions. Les principes classiques ont tendance à être dogmatiques et inflexibles. La philosophie de jeu classique a fini par être contestée par les soi-disant « hypermodernes ». Voir Hypermoderne.

**Clouage** : Situation où un joueur attaque une pièce, que son adversaire ne peut bouger sans perdre une autre pièce de plus grande valeur. Si la pièce de plus grande valeur est le Roi, il s'agit d'un clouage absolu, sinon c'est un clouage relatif.

**Colonne** : Série de huit cases disposées verticalement. En notation algébrique on désigne ainsi les colonnes « a », « b », et ainsi de suite. Voir aussi Colonnes semi-ouvertes et Colonnes ouvertes.

---

**Colonne ouverte** : Série de huit cases verticales libres de tout pion. Les Tours déploient leur force maximale quand elles sont placées sur des colonnes ou des rangées ouvertes.

**Colonne semi-ouverte** : Une colonne qui ne contient plus de pion ami mais où un ou plusieurs pions ennemis sont situés.

**Combinaison** : Un sacrifice combiné à une suite de coups forcés, pour exploiter les particularités d'une position dans l'espoir d'aboutir à un but précis.

**Compte d'espace** : Système numérique utilisé pour déterminer qui contrôle plus d'espace, et selon lequel on attribue 1 point à chaque case des zones de l'échiquier de chaque camp contrôlée par une pièce ou un pion adverse.

**Compte de points** : Système conférant une valeur numérique aux pièces. Roi « une valeur inestimable », Dame « 9 points », Tour « 5 points », Fou « 3 points », Cavalier « 3 points » et pion « 1 point ».

**Contre-jeu** : Se produit quand le joueur jusque là sur la défensive entreprend lui-même une action agressive.

**Contrôle** : La domination totale d'une zone de l'échiquier. Dominer une colonne ou une case, ou simplement avoir l'initiative, peut représenter un contrôle.

**Contrôle du temps** : En compétition internationale, les joueurs doivent jouer un nombre spécifié de coups en un laps de temps donné. Le contrôle de temps habituel se fait après 2 heures de réflexion pour chaque joueur pour jouer 40 coups. Chaque joueur, quand il a joué ses 40 coups, se voit attribuer du temps additionnel (généralement 1 heure pour 20 coups). Le joueur qui a utilisé tout son temps, sans parvenir à jouer le nombre de coups requis, perd la partie par dépassement de temps, quelle que soit la position sur l'échiquier.

**Coup intermédiaire** : Le coup intermédiaire, parfois désigné par le mot allemand *zwischenzug*, est un coup qui apparaît par surprise dans une séquence par ailleurs complètement logique (par exemple un échec interrompant une série d'échanges), et qui modifie le résultat de cette séquence.

**Coup tranquille** : Un coup d'apparence modeste qui n'est ni une prise, ni un échec, ni une menace directe. On trouve souvent des coups tranquilles à la fin d'une manœuvre ou d'une combinaison gagnante.

**Crise de temps** : L'un des moments les plus excitants d'une partie d'échecs se produit en tournoi quand un joueur (ou les deux) a utilisé presque tout son temps mais doit encore jouer plusieurs

## GLOSSAIRE

---

coups avant d'atteindre les 40 ou 45 coups fatidiques. Il commence à jouer de plus en plus vite, faisant parfois voltiger les pièces tant la frénésie due à la panique est grande. Cette phase de jeu voit beaucoup de gaffes tragiques. Certains joueurs entrent en crise de temps dans pratiquement toutes leurs parties et sont connus pour être « accros » à cette forme d'excitation.

**Défense** : Un coup ou une série de coups conçus pour parer une attaque ennemie. Terme également utilisé dans l'intitulé du nom donné à de nombreuses ouvertures choisies par les Noirs. Par exemple la défense Française ou la défense Caro-Kann.

**Développement** : Processus consistant à jouer des pièces de leur position de départ vers de nouveaux emplacements, où elles contrôlent davantage de cases et jouissent d'une plus grande mobilité.

**Déviatio**n : Tactique visant à éloigner le principal défenseur d'une zone critique, de façon à ce que la défense s'effondre.

**Échange** : Qualifie tout troc d'une pièce pour une autre (généralement des pièces de même valeur).

**Échec à la découverte** : Attaque à la découverte donnant également échec au Roi ennemi.

**Échec double** : Attaque à la découverte par deux pièces faisant chacune échec au Roi. Le Roi doit bouger et l'armée ennemie est ainsi paralysée pour au moins un coup.

**Échec perpétuel** : Situation qui se produit quand un joueur donne échec à son adversaire, forçant la réponse, suivi d'un autre échec dont la réponse est forcée, suivi d'un autre échec qui répète la première position. Une telle partie pouvant être prolongée sans fin, le jeu est déclaré nul après la répétition de position. Voir aussi triple répétition de position.

Égalité: Situation où aucun des deux camps n'a d'avantage, ou bien où les avantages réciproques s'équilibrent.

**En passant** : Quand un pion avance de deux cases (ce qu'il peut faire seulement s'il n'a pas encore bougé) et croise un pion ennemi situé sur une colonne adjacente à hauteur de la 5ème rangée adverse, il peut être pris par le pion ennemi comme s'il n'avait avancé que d'une case. Cette capture optionnelle n'est permise que si elle est effectuée à la première occasion possible; sinon le droit de prendre ce pion en passant est perdu.

**Enfilade** : Menace contre une pièce de forte valeur, qui la force à bouger, permettant la capture d'une capture d'une autre pièce située derrière.

**Espace** : Territoire contrôlé par chaque joueur.

---

**Étude** : Positions théoriques ou compositions, mettant en valeur des thèmes tactiques inhabituels.

**Faiblesse** : Pion ou case facile à attaquer, et donc difficile à défendre.

**F.I.D.E.**: Acronyme de Fédération Internationale des Échecs.

**Finale, ou fin de partie** : La finale est la troisième et dernière phase d'une partie d'échecs. Elle survient quand il ne reste plus que quelques pièces sur l'échiquier. L'échange des Dames est le signal le plus clair du début de la finale.

**Force** : Le matériel. On parle d'un avantage « en force » quand un joueur a plus de matériel que son adversaire, ou quand il surclasse ce dernier dans une zone précise de l'échiquier.

**Forcé** : Se dit d'un coup (ou d'une série de coups) devant impérativement être joué pour éviter un désastre.

**Fourchette** : Manœuvre tactique par laquelle une pièce ou un pion attaque simultanément deux pièces ou pions ennemis.

**Fourchette royale** : Fourchette attaquant le Roi et la Dame adverses.

**Fous de couleur opposée** : Se dit quand les joueurs ont chacun un Fou et que ces Fous courent sur des cases de couleur différente. Les Fous de couleur opposée ne peuvent jamais entrer en contact direct.

**Gaffe** : Un coup horrible qui perd du matériel ou qui implique des concessions positionnelles ou tactiques décisives.

**Gambit** : Un sacrifice volontaire d'au moins un pion dans l'ouverture, dans l'idée d'obtenir une compensation (généralement du temps, dans le but de se développer).

**Grande combinaison** : Une combinaison qui se déroule sur de nombreux coups et exploite divers thèmes tactiques.

**Grand Maître** : Un titre attribué par la F.I.D.E. aux joueurs répondant à une liste précise de critères de performance, dont un classement Elo élevé. C'est le titre le plus élevé (à part celui de Champion du Monde) auquel on puisse prétendre aux échecs. En dessous on trouve les titres de Maître International et de Maître F.I.D.E., qui est le titre le plus bas décerné au niveau international. Parce qu'il est attribué à titre définitif, le titre de Grand Maître ne peut être perdu. Voir aussi Classement Elo; Maître.

## GLOSSAIRE

---

**Harcèlement** : Aboutit à une situation identique à l'échec perpétuel, à ceci près que la pièce pourchassée est un Fou, un Cavalier, une Tour, ou une Dame au lieu du Roi.

**Hypermoderne** : École de pensée née en réaction aux théories classiques. Si l'on en croit les hypermodernes, placer un pion au centre durant l'ouverture c'est en faire une cible. Les héros de ce mouvement furent Richard Réti et Aaron Nimzovich, qui proposèrent chacun l'idée d'un contrôle du centre par les ailes. Comme les idées des classiques, celles des hypermodernes peuvent être poussées à l'extrême. De nos jours, les deux points de vue sont considérés comme corrects. La combinaison des deux philosophies est nécessaire pour résoudre avec succès toutes les situations pouvant se présenter. Voir aussi Classique.

**Initiative** : Quand vous pouvez créer des menaces auxquelles votre adversaire doit répondre, on dit que vous avez l'initiative.

**Interposer** : Placer une pièce ou un pion entre une pièce ennemie attaquante et une pièce attaquée.

**Intuition** : Trouver le bon coup ou la bonne stratégie en se fiant à son inspiration plutôt qu'au calcul.

**Jeu serré** : Manque de mobilité provenant généralement d'un désavantage d'espace.

**Maître** : Aux États-Unis, tout joueur ayant un classement de 2200 ou plus. Si le classement du joueur tombe sous les 2200, ce titre est retiré. Voir aussi Grand Maître.

**Mat** : Raccourci pour échec et mat, attaque contre le Roi ennemi à laquelle ce dernier ne peut échapper. Quand un joueur mate le Roi adverse, il gagne la partie.

**Mat à l'étouffée** : Quand un Roi totalement entouré par ses propres pièces (ou situé au bord de l'échiquier) reçoit un échec ennemi qu'il ne peut parer, on dit qu'il est victime d'un mat à l'étouffée.

**Matériel** : Pièces et pions. Un joueur a l'avantage matériel quand il a plus de pièces ou pions sur l'échiquier que son adversaire, ou quand ses pièces ont une plus grande valeur. Voir aussi Compte de points.

**Milieu de jeu** : Phase de la partie qui se situe entre l'ouverture et la finale.

**Mobilité** : Liberté de mouvement des pièces.

**Notation algébrique** : Parfois nommée notation échiquienne ou simplement notation, c'est une façon de noter les coups joués. Il y a probablement autant de façon de noter les coups d'échecs qu'il y a de langues. Cependant la notation algébrique est devenue le standard international.

---

En bref, on attribue une lettre et un chiffre à chaque case de l'échiquier. Les colonnes sont désignées par les lettres a, b, c, d, e, f, g et h, de gauche à droite vu du côté blanc, tandis que les rangées se voient attribuer les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8, en montant à partir du camp blanc. Le coin inférieur gauche est donc la case a1 et le coin supérieur droit la case h8.

Quand une pièce se déplace d'une case à l'autre, la notation algébrique permet d'identifier la pièce et la case sur laquelle elle se rend. Ainsi si la Tour va de la case a1 à la case a8, écrit-on Ta8. Pour les coups de pions on n'écrit que la case d'arrivée, par exemple e4. Le petit roque est noté 0-0, et le roque sur l'aile-Dame 0-0-0.

**Nulle** : Partie où les adversaires n'ont pu se départager. La nullité peut résulter d'un pat, d'une triple répétition de la position ou d'un accord mutuel entre les joueurs. Voir aussi Pat et Triple répétition de la position.

**Occupation** : On dit d'une Tour, d'une Dame ou d'un Fou contrôlant une colonne, une rangée ou une diagonale qu'ils occupent cette colonne, rangée ou diagonale. On dit d'une pièce qu'elle occupe la case sur laquelle elle est située.

**Ouvert** : Raccourci pour jeu ouvert ou colonne ouverte. Dans sa forme anglo-saxonne (open), ce terme définit aussi un type de tournoi auquel des joueurs de toute force peuvent participer. Bien que les joueurs terminent fréquemment le tournoi avec autant de points que des joueurs plus forts, ou moins forts, les prix sont généralement répartis par groupe de force (en fonction du classement Elo des joueurs), et récompensent ceux qui marquent le plus de points dans chacun de ces groupes. Ce type de tournoi ouvert (open) est extrêmement populaire aux États-Unis. Voir aussi Colonne ouverte; Partie ouverte.

**Ouverture, L'** : Début d'une partie, soit les premiers douze coups environ. Les objectifs de base de l'ouverture consistent à :

- \* Développer ses pièces aussi vite que possible.
- \* Contrôler le centre autant que faire se peut.
- \* Roquer rapidement, pour mettre son Roi en sûreté tout en rapprochant une Tour du centre et en la plaçant sur une colonne susceptible de s'ouvrir.

**Ouvertures** : Suites établies de coups, répondant aux canons énoncés dans « L'ouverture ». Ces séquences de coups sont souvent baptisées du nom du joueur qui les a inventées ou de l'endroit où elles furent jouées pour la première fois. Certaines ouvertures, telles que le Gambit du Roi et le début Anglais, ont été analysées à fond dans la littérature échiquéenne.

**Paire de Fous** : Deux Fous, par opposition à Fou et Cavalier ou à deux Cavaliers. Deux Fous coopèrent, car ils contrôlent les cases des deux couleurs. Voir aussi Fous de couleurs opposées.

## GLOSSAIRE

---

**Partie fermée** : Position caractérisée par des chaînes de pions bloquées. Ce type de position tend à favoriser les Cavaliers sur les Fous, car ces pions bloqués entravent les diagonales.

**Partie ouverte** : Position caractérisée par de nombreuses colonnes, rangées ou diagonales ouvertes et peu de pions au centre. L'avance en développement devient un facteur extrêmement important dans les positions de ce type.

**Pat** : Aux échecs, le pat survient quand la position d'un joueur est telle qu'il ne dispose d'aucun coup légal, chaque mouvement qu'il pourrait jouer mettant son Roi en échec. Le pat donne la nullité.

**Pendant** : Pion ou pièce non défendu, et donc susceptible d'être capturé.

**Percée** : Pénétration de la position ennemie.

**Petite combinaison** : Combinaison impliquant un petit nombre de coups.

**Pièces majeures** : Dames et Tours. On dit aussi pièces lourdes.

**Pièces mineures** : Fous et Cavaliers. On dit aussi pièces légères.

**Pièce surchargée** : Pièce censée, à elle seule, défendre trop de pièces.

**Piège** : Façon cachée de tenter l'adversaire à commettre une bétise.

**Pions doublés** : Deux pions de même couleur disposés sur une même colonne. Ce doublement ne peut se produire qu'à la suite d'une capture.

**Pion passé** : Pion dont l'avance vers sa dernière rangée ne peut être empêchée par un pion ennemi, et dont la promotion est donc inévitable. Voir aussi Promotion, Sous-promotion.

**Pion passé protégé** : Pion passé défendu par un autre pion. Voir aussi Pion passé.

**Pions passés liés** : Deux pions passés ou plus, de même couleur, sur des colonnes adjacentes. Voir aussi Pion passé.

**Plan** : Objectif à court ou long terme, en fonction duquel un joueur base ses coups.

**Position critique** : Moment important de la partie, où se joue la victoire ou la défaite.

---

**Positionnel** : Coup, style ou jeu basés sur des considérations de long terme. On dit de l'accumulation patiente de petits avantages qu'elle est positionnelle.

**Principes généraux** : Règles de base régissant les échecs, énoncées pour aider les joueurs les moins avancés à jouer de façon logique dans les divers types de positions. Ces principes sont également utilisés par les Grands Maîtres, et plus souvent qu'on ne le croit !

**Promotion** : On dit promouvoir ou damer. Quand un pion atteint sa dernière rangée, il est promu en Fou, Cavalier, Tour ou (le plus souvent) Dame de sa propre couleur. Voir aussi Sous-promotion.

**Qualité, La** : Gagner la qualité signifie échanger l'un de ses Fous ou Cavaliers (pièces mineures valant 3 points) contre une Tour ennemie (pièce majeure valant 5 points).

**Rangée** : Série horizontale de huit cases. En notation algébrique on nomme ces rangées : 1ère rangée, 2ème rangée, et ainsi de suite.

**Romantique** : Durant l'ère romantique (comprenez « macho ») des échecs, qui s'étend du début jusqu'au milieu des années 1800, sacrifice et attaque étaient considérés comme la seule façon de jouer « en homme ». Si un sacrifice vous était proposé, le refuser était jugé comme de la dernière couardise. On qualifie aujourd'hui de romantique tout joueur ayant un penchant pour les attaques audacieuses et les sacrifices, qui jette souvent les précautions au vent.

**Roque** : Un joueur roque par un mouvement simultané de son Roi et d'une Tour. C'est le seul coup permettant de déplacer deux pièces en même temps. Grâce au roque, le Roi fuit le centre (qui est le principal théâtre d'action dans l'ouverture) vers l'aile, où il sera protégé par des pions. En outre le roque développe une Tour.

Quand les Blancs font le petit roque, ils jouent leur Roi de e1 en g1 et leur Tour de h1 en f1. Quand les Noirs font de même, ils déplacent leur Roi de e8 en g8 et leur Tour de h8 en f8. Quand les Blancs font le grand roque, ils bougent leur Roi de e1 en c1 et leur Tour de a1 en d1. Pour effectuer la même manoeuvre, les Noirs jouent leur Roi de e8 en c8 et leur Tour de a8 en d8.

**Sacrifice**: Offre volontaire de matériel en échange d'une compensation sous forme d'espace, de temps, de structure de pions ou même de force (un sacrifice peut mener à un avantage de force sur une zone précise de l'échiquier). Parce qu'on ne peut toujours le calculer jusqu'au bout, contrairement à la combinaison, le sacrifice comporte souvent une part d'incertitude.

**Sacrifice de dégagement** : Coup qui sacrifie une pièce gênante, pour permettre de jouer un coup fort.

**Simplifier** : Échanger des pièces pour rendre la position plus paisible, en éliminant le potentiel d'attaque adverse ou en clarifiant la situation.

## GLOSSAIRE

---

**Sous-promotion** : Promotion d'un pion en une pièce autre qu'une Dame.

**Spéculatif** : Joué sans pousser le calcul aussi loin qu'on le fait d'ordinaire. Tout calculer n'est parfois pas possible, ce qui incite un joueur à se baser sur son intuition, à partir de laquelle il peut imaginer un plan spéculatif.

**Stratégie** : Raisonnement qui sous-tend un coup, un plan ou une idée.

**Structure de pions** : Aussi appelée squelette de pions. Façon dont les pions sont disposés sur l'échiquier.

**Style** : Chaque joueur approche les échecs d'une façon différente, en raison de sa personnalité et de ses préférences. Le type de coup choisi par quelqu'un donne souvent des indications sur cette personne en tant qu'être humain. Dans une partie entre joueurs de types antagonistes (par exemple un attaquant contre un joueur positionnel tranquille), le gagnant sera la plupart du temps celui qui aura réussi à imposer son style à l'autre.

**Surexposé** : On risque de surexposer sa position en gagnant trop vite de l'espace. Pousser ses pions en avant pour contrôler un territoire étendu peut laisser des faiblesses dans son propre camp ou même affaiblir les pions avancés eux-mêmes. On dit alors de la position qu'elle est surexposée.

**Tactique** : Manœuvres visant à profiter d'opportunités à court terme. Toute position comportant de nombreux pièges et combinaisons est considérée comme tactique par nature.

**Temps** : Outre l'utilisation usuelle de ce terme (« Les Noirs n'ont pas le temps d'empêcher toutes les menaces blanches... »), le temps mesure le développement. Il fait aussi référence au temps de réflexion mesuré par une pendule d'échecs. Voir Contrôle du temps, et Temps (Le).

**Temps, Un** : Un coup en tant qu'unité de temps (on dit aussi tempo, pluriel tempi). Si une pièce peut atteindre une case utile en un coup mais prend deux coups pour s'y rendre, elle perd un temps, ou tempo. Après 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Dxd4 Cc6 par exemple, les Noirs gagnent un temps en développant leur Cavalier et les Blancs en perdent un car leur Dame est attaquée et il faut la bouger une deuxième fois pour ne pas la perdre.

**Théorie** : Fait référence à des positions connues de l'ouverture, du milieu de jeu et des finales, documentées dans des ouvrages.

**Transposition** : Parvenir à une position d'ouverture identique par un ordre de coups différent. Par exemple on arrive généralement à la défense Française par 1.e4 e6 2.d4 d5, mais 1.d4 e6 2.e4 d5 transpose dans la même position.

---

**Triple répétition de la position** : Survient quand des joueurs ont répété la même position trois fois, ce qui se produit souvent quand un joueur, en retard de matériel et près de perdre la partie, sacrifie pour placer un échec perpétuel (voir Échec perpétuel). La triple répétition de la position conduit à la nullité.

**Trou** : Case faible, qui ne peut être défendue par un pion. Ces cases constituent d'excellents emplacements pour une pièce, qu'aucun pion hostile ne peut chasser.

**Variante** : Analyse d'une suite de coups donnée, quelle que soit la phase de la partie. Il peut s'agir d'une ligne de jeu autre que celle qui s'est réellement jouée. Souvent on utilise aussi le terme de variante pour décrire l'un des choix possibles dans une ouverture, par exemple la variante Wilkes-Barre (baptisée du nom d'une ville de Pennsylvanie) ou la variante Paulsen de la Sicilienne. Certaines variantes sont autant analysées que leurs ouvertures mères. Des livres entiers ont été écrits sur des variantes bien connues.

**Variante préparée** : Les professionnels des échecs analysent souvent les livres d'ouvertures dans l'espoir de trouver un plan, ou un coup, nouveau. Quand un joueur fait une découverte de ce genre, il met fréquemment sa variante préparée de côté pour l'utiliser contre un adversaire bien précis.

**Zugzwang** : Mot allemand indiquant la nécessité de jouer. Fait référence à une situation où un joueur préférerait ne pas jouer, car tout coup conduit à une détérioration de sa position, mais y est contraint car il est illégal de passer !



# INDEX



## A

Adams (E.), 80  
Alekhine, 37, 52, 162, 168, 175  
Anderssen, 140, 146  
Andersson, 107, 189  
Aualla, 47  
Attaque  
  à la découverte, 17, 18, 19, 20, 26, 40, 89, 116, 158, 199, 211, 240  
  de minorité, 172  
  double, 14, 15, 16, 17, 20, 28, 36, 86, 118, 152, 241  
  par pion, 16  
Attraction, 103, 166, 241  
Avantage  
  matériel, 21, 22, 23, 34, 41, 132, 134, 245  
Avant-poste, 144, 152  
Averbakh, 14, 68

## B

Batterie, 83, 86, 87, 88, 91, 241  
Belousov, 96  
Bernstein, 61  
Birnov, 126  
Borochow, 37  
Botvinnik, 13, 112, 177, 186  
Bradford, 36  
Bronstein, 108  
Brunswick, 151

Burn, 163

## C

Capablanca, 162, 168, 171, 175  
Case de fuite, 15, 59, 62, 71, 88, 145, 238  
Centre, 12, 38, 46, 56, 66, 94, 143, 171, 241  
Chajes, 169  
Clouage, 23, 26, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50, 51, 54, 86, 193, 241  
  absolu, 42, 44, 46, 66, 92, 95, 106, 212, 213, 241  
  relatif, 42, 48, 49, 213, 241  
Colonne  
  fermée, 83  
  ouverte, 83, 87, 97, 147, 214, 242, 246  
  semi-ouverte, 83, 88, 242  
Costigan, 35  
Coup intermédiaire, 122, 230, 242

## D

Déclouage, 43  
Dégagement, 110, 161, 221, 234, 248  
Développement, 11, 72, 143, 152, 158, 162, 172, 194, 243, 247, 29  
Déviation, 76, 81, 182, 243  
Diagonale  
  ouverte, 83, 90, 233  
  voisine, 92

## STRATÉGIES GAGNANTES AUX ÉCHECS

---

- Domuls, 66  
Doubler  
  sur une colonne, 83, 87  
  sur une diagonale, 83  
Dunhaupt, 26
- E**  
Échange(r), 21, 43, 123, 191, 215, 248  
Échec  
  à la découverte, 21, 23, 25, 64, 119, 147, 209, 217, 218, 236, 243  
  double, 23, 24, 148, 209, 217, 232, 243  
  par correspondance, 26  
  perpétuel, 56, 62, 123, 125, 243, 245, 250  
Enfilade, 53, 62, 87, 199, 243  
Espace, 5, 11, 36, 94, 241, 242, 243, 248, 249  
Étude, 25  
Evans, 61, 146  
Everz, 97
- F**  
Fine, 37  
Fischer, 34, 37, 168, 173, 186  
Flamberg, 157  
Flohr, 121  
Forbis, 181  
Forintos, 41  
Forteresse, 125, 129, 224, 225  
Fourchette, 15, 16, 26, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 46, 172, 244  
  de Cavalier, 27, 71  
  de Dame, 29  
  de Fou, 28  
  de pion, 39, 41  
  de Roi, 29
- de Tour, 28  
  royale, 27, 31, 102, 106, 229
- G**  
Gheorghiu, 193  
Grigorian, 65  
Gurgenidze, 183
- H**  
Harcèlement, 125, 245  
Henley, 82  
Hessen, 35  
Hjort, 81  
Honliger, 161  
Hort, 70  
Hübner, 187
- I**  
Ilivicki, 108  
Interposition, 29  
Isouard, 151  
Ivkov, 115
- J**  
Jurtaev, 65
- K**  
Karpov, 186  
Kasparov, 186  
Kiffmeyer, 97  
Kikovic, 41  
Kotov, 68  
Kunert, 26
- L**  
L'Hermet, 159  
Larsen, 99  
Lasker (Edouard), 47, 70

## INDEX

---

Lasker (Emmanuel), 12, 19, 119, 162,  
175  
Lewitsky, 167  
Lipschütz, 35  
Lisitin, 111  
Lorens, 99  
Lundin, 47, 81

### M

Marache, 154  
Marshall, 162  
Mat, 59, 146  
  du couloir, 71, 117, 179  
  étouffé, 59  
Matériel  
  avantage, 21, 22, 23  
  échange, 22  
  égal, 27, 36  
Miller, 178  
Moulinet, 116, 119, 224  
Morphy, 141, 149, 150, 161, 172  
Muller, 100

### N

Nimzovich, 52, 94, 121, 241, 245

### P

Paoli, 107  
Parma, 112  
Petrossian, 186, 189, 193, 201  
Paulsen, 154  
Pat, 56, 90, 125, 134, 215, 216, 237,  
247  
Philidor, 151  
Pion  
  avancé, 47, 97, 243  
  fourchette de, 39  
  passé, 126

percée (de), 97, 99  
pion-Tour (mauvais), 135, 136  
promotion, 25, 38, 97, 161  
sous-promotion, 100  
structure, 11  
Poletayev, 121  
Portisch, 115  
Prohorovic, 115

### R

Rangée  
  1ère, 73, 74  
  7e, 84  
  8e 84  
Ravinski, 115  
Rayons X, 116  
Reicher, 115  
Rellstab, 109  
Reshevsky, 61, 125  
Réti, 171  
Roneat, 115  
Rubinstein, 165

### S

Schallopp, 35  
Scholz, 99  
Seirawan, 35, 36, 46, 50, 70, 81, 82,  
108, 200, 201, 202, 203, 205  
Seitz, 109  
Seredenko, 96  
Shuratov, 99  
Silman, 14, 203, 206, 210  
  règles d'identification de, 14, 15, 18,  
22  
Simagin, 36  
Smyslov, 61, 177  
Spassky, 99  
Spielmann, 156

## STRATÉGIES GAGNANTES AUX ÉCHECS

---

Stahlberg, 47  
Staerman, 66  
Steinitz, 149  
Stepanov, 115  
Sulsky, 81  
Surchargée (pièce), 77, 79, 81, 247  
Svacina, 100  
Sveshnikov, 99  
Szabo, 108

### T

Tal, 113, 177  
Temps, 11  
Thomas (Sir Georges), 70  
Torre, 80, 120  
Tolush, 36  
Troistky, 25

### U

Ustinov, 108

### V

Van der Wiel, 50

### W

Wiedebheller, 46

### Y

Yougworth, 108

### Z

Zagoriansky, 111  
Zimkhovitch, 137  
Zukertort, 142

Achévé d'imprimer en novembre 2008  
sur les presses de la Nouvelle Imprimerie Laballery  
58500 Clamecy  
Dépôt légal : novembre 2008  
Numéro d'impression : 810328

*Imprimé en France*

La Nouvelle Imprimerie Laballery est titulaire de la marque Imprim'Vert®



# Tactiques gagnantes aux échecs

Apprenez les combinaisons et tactiques éprouvées de l'un des meilleurs joueurs d'échecs au monde

Attaquer ? Défendre ? Faire un échange de pièces ? Les tactiques sont les garde-fous d'une stratégie, elles utilisent des opportunités à court terme pour piéger ou tendre une embuscade à votre adversaire, et ainsi peut-être changer le cours de la partie en un seul mouvement. Pourquoi jouer dans un brouillard, en espérant seulement que votre adversaire commettra une bétise, alors que le Grand Maître International Yasser Seirawan peut vous montrer comment utiliser à votre avantage les tactiques des plus grandes légendes mondiales des échecs ? Choisissez entre attaques multiples, clouages, fourchettes, diversions, enfilades, attaques rayons X, attaques à la découverte et bien d'autres tactiques éprouvées. Seirawan vous apprend à :

- organiser toute votre partie depuis le premier mouvement,
- réfléchir par avance, étape par étape, anticiper tous les obstacles que votre adversaire peut mettre sur votre chemin,
- vous positionner pour la combinaison éclatante et la finale auxquelles vous avez toujours rêvé.

Des situations issues de parties historiques jouées par les plus grands tacticiens des échecs sont fournies tout au long de l'ouvrage. Pour chaque sujet, des tests vous permettent de mesurer votre progression. En peu de temps vous jouerez mieux et avec plus de confiance que vous ne pourriez l'imaginer.

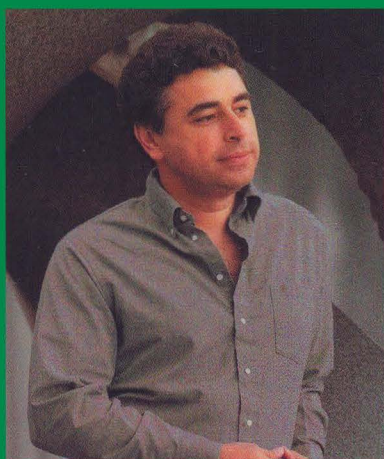
*Recommandé  
par la FFE*

24 €

Diffusion : S380938



9 782848 840901



**Yasser Seirawan est l'un des meilleurs joueurs d'échecs des USA.**

**Champion des États-Unis à quatre reprises, champion du Western Hemisphere en 1989, et sélectionné dix fois au sein de l'équipe américaine pour les Olympiades des Échecs, il fut le premier candidat américain depuis Bobby Fischer à briguer le titre de Champion du Monde. Entre autres exploits, il est l'un des rares joueurs à avoir battu les champions du monde Garry Kasparov et Anatoly Karpov au cours d'un tournoi.**