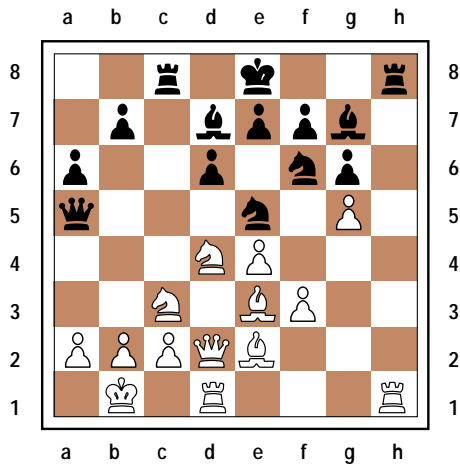
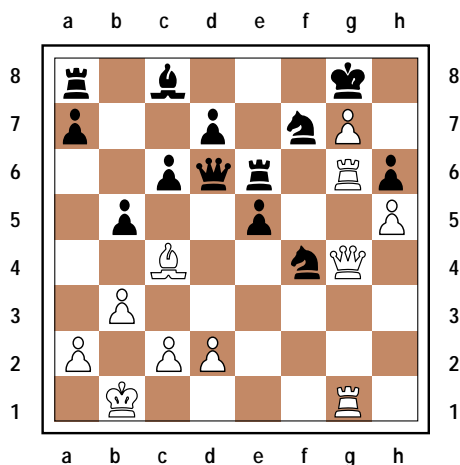


de "rayons X" lorsqu'une pièce (ici la Tc8) en défend une autre (ici la Df8) à travers, si l'on peut dire, une pièce adverse (ici la Td8) 2. Da3-e7 ! Déviant la dame noire du contrôle de c8, et menaçant d7-d8 D+. Incapables de parer les deux menaces, les noirs abandonnent.



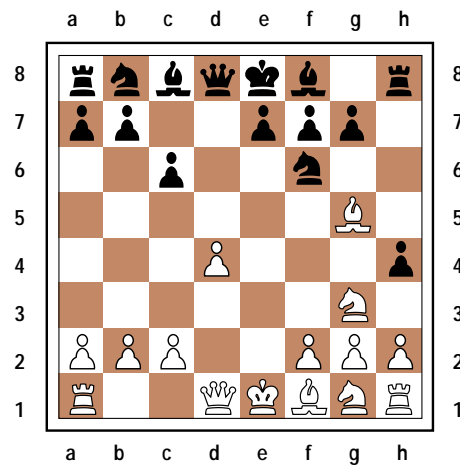
Voici maintenant une fabuleuse combinaison réalisée par Mikhaïl Tal, ex champion du monde et sans doute le plus brillant tacticien que les échecs aient jamais connu. L'adversaire de Tal a les noirs et le trait, et décide de changer les tours sur la colonne h, avant de chercher une case de fuite pour son cavalier f6 attaqué. Il joue donc le plausible 1...Th8xTh1, sans se douter un seul instant que Tal puisse faire autre chose que reprendre la tour. Mais, stupeur ! Tal exécute le coup prodigieux 2. g5xCf6 !! Instants d'épouvante pour les noirs... "Mais, après tout, se disent-ils, je n'ai qu'à encaisser la tour d1 avec échec, avant de reprendre ce pion imbécile, et je jouerai avec une tour de plus". C'est effectivement ce qu'ils firent avec 2... Th1xD1+. Mais, deuxième coup de tonnerre, Tal joua 3. Cc3xD1 !! Maintenant la dame a5 est attaquée.

"Pas d'affolement, pensèrent les noirs. Changeons d'abord les dames avant de prendre en f6." 3...Da5xDd2. Mais après 4. f6xFg7 !, la dame d2 demeure en prise et les blancs menacent g7-g8D mat ! Les noirs abandonnent. Quel exceptionnel dessein que celui du pion g, n'est-ce pas ?



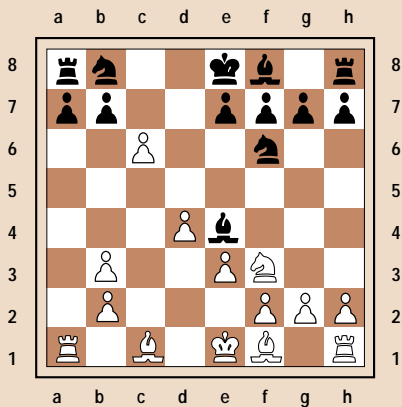
Le grand maître Teichman, qui a les blancs, semble se trouver ici devant un problème insoluble : com-

ment déloger le roi noir de sa position de bloqueur ? La solution passe par l'élimination du pion h6 et la création de deux pions passés et liés. La réalisation de cette idée est véritablement géniale. 1. Tg6xh6 !! Cf7xTh6. 1... Te6xTh6 était clairement mauvais à cause de 2. Fc4xCf7+ et les blancs font dame. 2. Dg4-g5 ! Avec la double menace Dg5xCh6 et Dg5-d8+. 2...Ch6-f7. Le coup qui semble réfuter la combinaison blanche. Mais Teichman, de son œil unique, car il était borgne, avait vu plus loin. 3. Dg5-d8 !! Déviant le cavalier et clouant la tour, ce qui laisse aux blancs le temps de pousser le pion h. 3... Cf7xDd8 4. h5-h6 ! Les noirs abandonnent car il n'y a pas de défense contre h6-h7+, suivi d'un mat rapide. Tu remarqueras que Teichman, qui avait déjà investi deux pièces mineures pour atteindre cette position, a joué toute la combinaison avec le fou c4 en prise !



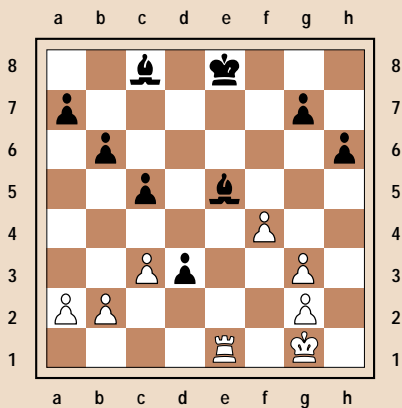
Terminons avec cette position très instructive où, comme tu peux le constater, nous sommes encore dans la phase de l'ouverture. Les blancs, au trait, durent réfléchir ainsi : "Reculer le cavalier g3 attaqué n'est guère attrayant. Pourquoi ne pas échanger d'abord en f6, et ensuite installer mon cavalier sur la case centrale e4 ? J'affaiblirai en même temps la structure des pions noirs à l'aile roi." Méfie-toi toujours de ce genre de raisonnement "logique". Sois toujours sur tes gardes, et n'oublie pas que chaque coup joué peut modifier radicalement le caractère de la lutte, et faire apparaître les possibilités tactiques les plus inattendues. Mais revenons à la partie. 1. Fg5xCf6. h4xg3 2. Ff6-e5. Les blancs achèvent tranquillement le raid de leur fou en protégeant la case h2. "Où est le problème ? pensent-ils. Si 2...Th8xh2 3. Th1xTh2. g3xh2. 4. Fe5xh2, non ?" Hum... Regarde la suite. 2...Th8xh2 3. Th1xTh2. Dd8-a5+ ! "Aïe ! Je n'avais pas prévu cet échec idiot. Mais qu'est-ce que ça change ?" 4. c2-c3. Da5xFe5+ !! Gloup ! Élimination du défenseur de la case h2. 4. d4xDe5. g3xTh2 et les noirs gagnent. "Ah, Zut ! j'avais pas vu ça ..."

Exercices...



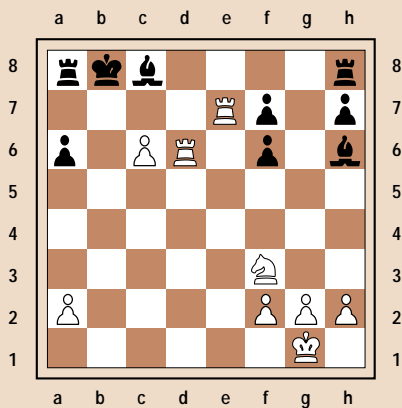
Exercice 133

Trait aux blancs. Ni 1. c6xb7, ni 1. c6-c7 ne marchent dans l'immédiat. Il existe pourtant un moyen très simple de donner sa chance au valeureux pion c6.



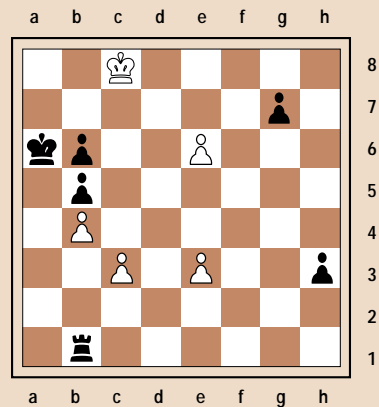
Exercice 134

Les noirs, au trait, jouèrent l'excellent 1...d3-d2 ! qui aurait dû forcer 2. Te1-d1 et le fou e5, décloqué, se sauve. Mais les blancs ne virent rien qui empêchait 2. Te1xFe5 +, suivi de Te5-d5, contrôlant le pion. Ils encaissèrent donc le fou avec échec et... perdirent la partie ! Comment ?



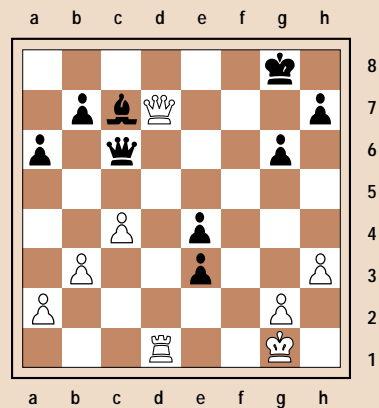
Exercice 135

Les blancs ont le trait, une pièce de moins, mais un avantage positionnel écrasant. Au menu : attraction puis, au choix des noirs, fourchette ou mat des épaulettes (mat -C-).



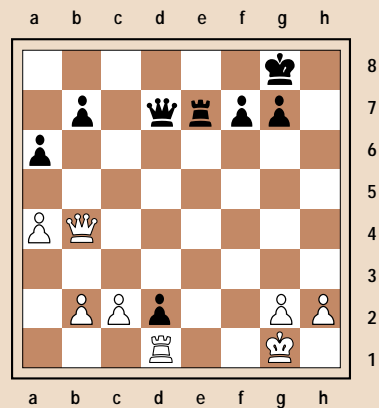
Exercice 136

Les blancs jouent et font nulle. Ils peuvent, bien sûr, faire dame avant les noirs, mais il n'y a pas d'échec qui suit, et les noirs gagneront facilement avec leur tour en plus. Mais, après tout, faire dame, faire dame... pourquoi "dame" ?



Exercice 137

Trait aux noirs. L'échange de dames ne marche pas car le roi blanc vient arrêter les pions, et sur 1... e3-e2 ? 2. Dd7-c8 + ! Rg8-g7 3. Td1-d7 + suivi de Dc8-f8 + et le roi noir n'en réchappe pas. Il faut d'abord éloigner le gêneur.



Exercice 138

Les noirs jouent et gagnent. Ça fleure bon le mat du couloir, dame et tour vont, bien sûr, se mettre au service du pion d2, mais attention à l'action "Rayons X" de la dame b4 sur la case e1. Attraction, déviation et le tour est joué.

**Leçon
24**



Les différentes phases de la partie

On peut considérer que tu sais maintenant jouer aux échecs. Tu connais les règles et le but du jeu, et tu es familiarisé avec tout l'arsenal tactique qui permet de forcer la décision dans une position donnée. Il te manque juste une chose : savoir atteindre cette position gagnante. C'est cette aptitude qui relève de la stratégie. Et c'est certainement celle qui est la plus difficile à posséder.

Pour reprendre notre comparaison avec le football, on peut dire que tu sais marquer des buts, mais qu'il te reste à apprendre l'art de les élaborer, de les préparer, de les "construire", ainsi d'ailleurs que celui de ne pas en encaisser ! Nous avons fait de toi un avant-centre, il nous reste à former le gardien, le défenseur, le milieu récupérateur et l'organisateur, dont les efforts combinés façonneront ta conduite stratégique de la partie. On dit bien que Zidane est le "stratège" de l'équipe de France, n'est-ce pas ?

Car, dans la pratique de ton art, ton activité ne se limitera pas à marquer des buts. Car qui va centrer le ballon que tu reprendras de la tête ? Et qui va lancer dans le couloir l'ailier qui effectuera le centre ? Toi, bien sûr, car on ne joue pas à onze aux échecs, mais seul, face à un autre adversaire lui-même solitaire. Tu devras donc être à la fois Anelka, Zidane, Vieira, Desailly et Barthez...

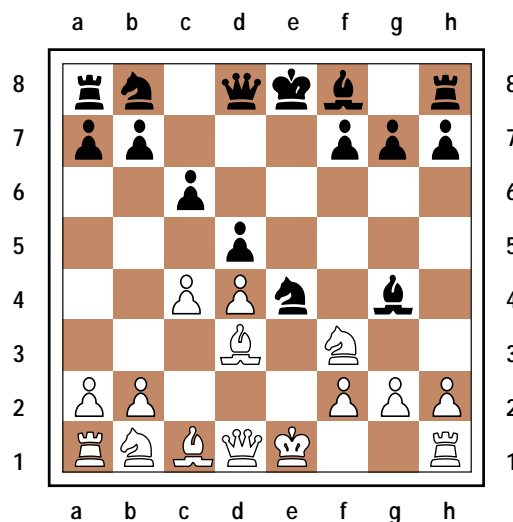
Il est bien sûr très formateur de résoudre, comme tu viens de le faire, des combinaisons brillantes échafaudées par le cerveau d'un champion ou d'un compositeur. Mais tu n'atteindras la véritable maîtrise que lorsque tu auras appris à édifier toi-même ces configurations gagnantes, et cela sur l'échiquier, dans la réalité de la partie, et, ne l'oublie pas, contre un adversaire qui fera tout pour t'en empêcher. C'est toi qui devra bâtir, à partir de rien, c'est-à-dire de la position de départ, une structure qui te sera favorable et où ton adresse tactique pourra s'exercer. Il te faudra alors reconnaître ce schéma gagnant, car ton moniteur ne viendra pas te taper sur l'épaule pour

t'avertir qu'il existe une solution combinatoire expéditive.

Tu seras, en fait, confronté à trois types de situations qui correspondent aux trois grandes étapes d'une partie. On distingue, en effet, dans une partie d'échecs trois phases différentes que nous allons d'abord passer rapidement en revue, avant de les étudier plus en détails dans les leçons suivantes.

► L'ouverture

C'est la phase initiale de la partie ; elle couvre toute la période où les deux joueurs mettent en jeu leurs pièces en essayant de les placer sur les cases où elles seront les plus efficaces. C'est une étape très importante car d'elle dépend toute la suite de la partie, tu le comprends facilement.



Observe bien ce diagramme. Deux éléments, au moins, nous indiquent que nous sommes encore en début de partie :

- Plusieurs pièces, chez les blancs comme chez les noirs, ne sont pas encore entrées en action et piaffent d'impatience sur leur case de départ.

- Ni les blancs, ni les noirs n'ont encore roqué.

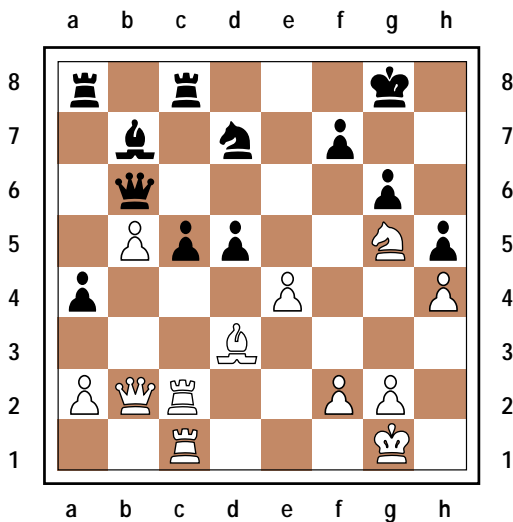
Pour satisfaire ta curiosité nous te signalons que cette position a été obtenue après les coups suivants :

1. e2-e4. e7-e5
2. Cg1-f3. Cg8-f6
3. Cf3xe5. d7-d6
4. Ce5-f3. Cf6xe4
5. d2-d4. d7-d5
6. Ff1-d3. Fc8-g4
7. c2-c4. c7-c6

Tu vois donc que seulement sept coups ont été joués de part et d'autre.

► Le milieu de partie

C'est la phase qui suit l'ouverture et qui annonce la période où les joueurs mettent en action leurs pièces. Deux de ses principales caractéristiques sont l'abondance des pièces et la présence des dames. Cette étape est également très importante, car c'est généralement en milieu de partie que réussissent ou échouent les attaques pour mater le roi adverse, comme nous l'avons vu dans le chapitre réservé aux combinaisons. Cette phase est donc souvent la dernière du jeu. Étudie soigneusement ce diagramme.

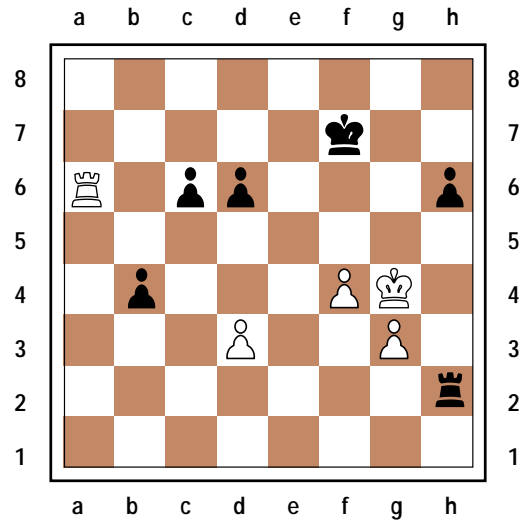


Nous sommes en plein milieu de partie. Toutes les pièces, à part quelques pions et la tour noire en a8, ont quitté leur case de départ et sont entrées en action. Il y a encore beaucoup de beau monde sur l'échiquier, dont toutes les pièces lourdes, y compris les dames qui n'ont pas été échangées. La bagarre fait rage. Mais si chacun des deux rois parvient à s'en sortir indemne, alors nous entrerons dans une troisième étape.

► La fin de partie

La fin de partie est marquée par une réduction sensible du matériel et, dans 90% des cas, par l'absence des dames. Tu as compris que de nombreuses parties n'atteignent pas cette phase ultime. L'aban-

don d'un des deux joueurs se situe fréquemment en milieu de partie, même s'il n'a pas encore été maté, car la fin de partie ne laisse plus aucun espoir à celui qui y entre avec un gros désavantage matériel.



Voici un diagramme qui illustre ce qu'est une fin de partie.

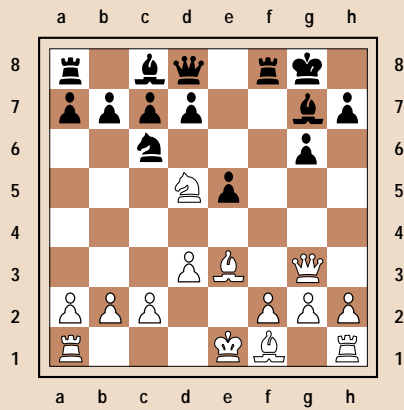
Il n'y a plus grand monde sur l'échiquier. Beaucoup de pièces ont disparu, dont les dames. Nous sommes en fin de partie, ce qui ne veut pas dire que les rois ne risquent plus rien et que la partie sera nulle. Tu sais en effet maintenant très bien que les pions peuvent être promus. Donc si une, voire plusieurs dames, réapparaissent sur l'aire de jeu, les rois auront encore bien du souci à se faire.

Il est très important de savoir reconnaître ces trois phases de jeu car tu verras que chacune d'elle exige des méthodes de réflexion différentes. Dans l'ouverture et en fin de partie, par exemple, l'attaque du roi adverse n'est pas un objectif prioritaire ; d'autres préoccupations dominent, comme tu t'en rendras compte bientôt.

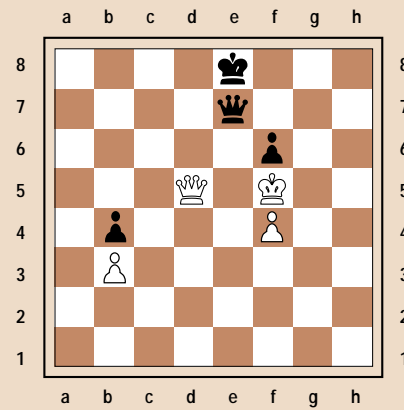
Nous allons commencer par l'étude des fins de parties car elles mettent en jeu des notions vraiment fondamentales, dont tu ne peux te passer plus longtemps dans ton apprentissage. Et ce n'est qu'après que nous parlerons du début et du milieu de partie, épisodes que tes connaissances sur les finales te rendront plus facilement accessibles. Tu verras, en effet, qu'il est impossible de jouer correctement un milieu de partie si l'on ne possède pas de solides connaissances sur les finales. Pourquoi ? Eh bien, nous te l'expliquons dès la leçon suivante.

Exercices...

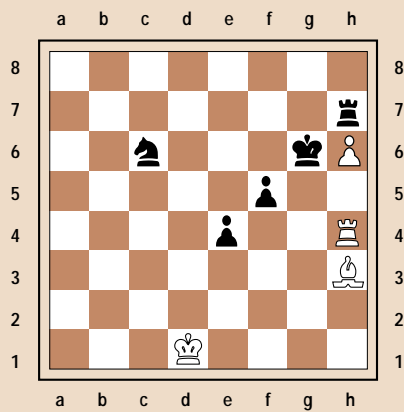
Il te suffit de dire, dans les six positions que voici, de quelle phase de la partie elles sont tirées. Ouverture, milieu de jeu ou finale ? Nous te demandons également de relever les indices qui justifient ta réponse.



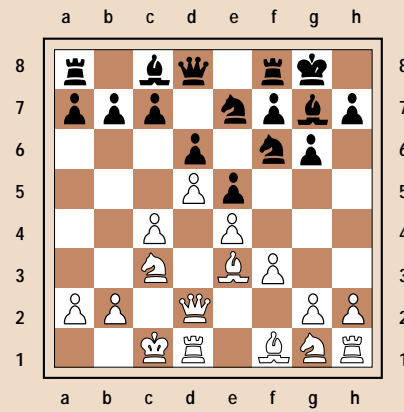
Exercice 139



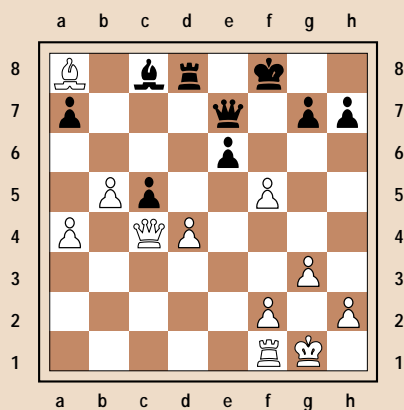
Exercice 142



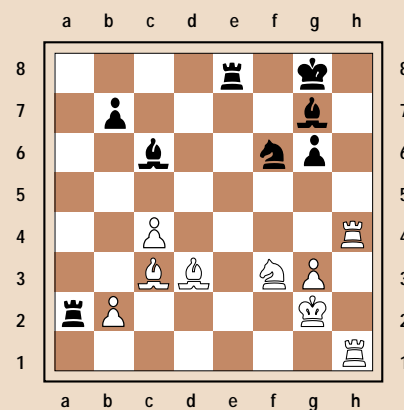
Exercice 140



Exercice 143



Exercice 141



Exercice 144

Leçon
25

ÙN L'AGHJU MAI
CAPITA, STA REGULA
DI U "CARRÉ", MAI...

U NOSTRU RÈ
È E MATEMATICHE...

ERI, HA LASCIATU
PASSÀ SETTE
PIONI NEGRI...



La fin de partie - Finales de pions (1)

La finale, ou fin de partie, est la phase de jeu où la technique importe plus que l'imagination. Il est absolument nécessaire de posséder, même pour le débutant que tu es, au moins quelques rudiments de cette technique nécessaire au bon traitement des fins de partie. Quand tu sauras que sept parties sur dix atteignent le stade de la finale, tu comprendras mieux l'importance de la chose.

Comment procède neuf fois sur dix un maître opposé à un bon amateur ? Désireux d'éviter les risques, il choisit une ouverture solide, gagne un pion en milieu de partie en exploitant, grâce à son habileté tactique, l'un des thèmes stratégiques dont nous parlerons bientôt, puis procède à des échanges de pièces, en particulier à l'échange des dames, afin de passer en finale. Là, sa maîtrise technique, facilitée par son pion excédentaire, ne laisse plus aucune chance à son adversaire.

Tu comprends donc que plus tes connaissances théoriques sur les fins de parties seront importantes, plus tu pourras utiliser cette arme redoutable qu'est le passage en finale après liquidation de matériel. Car, il faut le constater et peut-être le déplorer, les attaques contre le roi adverse en milieu de partie ne sont pas fréquemment décisives. Il te faudra donc, bien souvent te contenter, pour gagner la partie, de la transposition dans une finale avantageuse. Ou bien utiliser ce passage dans une fin de partie favorable comme une menace qui contraindra ton adversaire à des affaiblissements conséquents. Mais pour cela, il faut que tu sois capable de reconnaître si tel paysage de fin de partie est avantageux ou désavantageux pour toi.

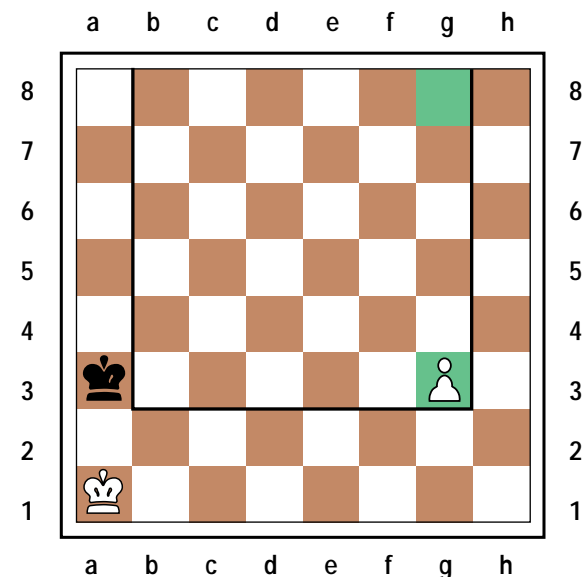
Considère enfin que si une faute commise dans l'ouverture ou le milieu de partie est souvent rattrapable, la moindre imprécision en finale te coûtera, à coup sûr, la partie face à un adversaire expérimenté.

Nous allons donc essayer de dégager quelques principes fondamentaux sur ces finales en classant celles-ci, comme c'est l'usage, en fonction de la nature des pièces présentes sur l'échiquier.

Commençons par les finales de pions.

► La règle du carré

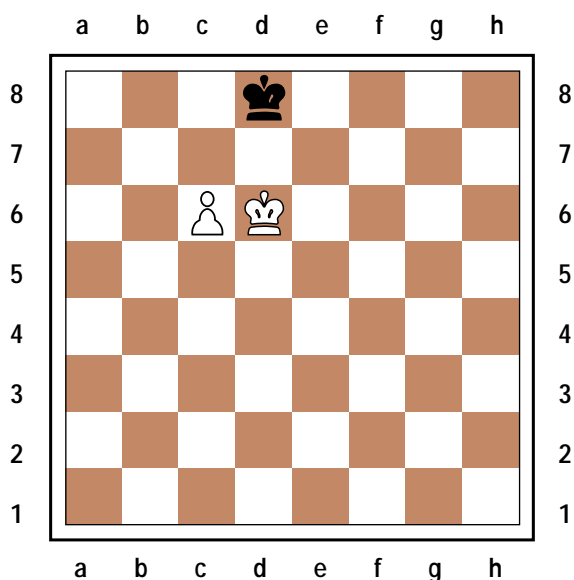
Les pions sont, tu l'as compris, des dames en puissance. Le camp qui parviendra donc à promouvoir son pion s'assurera de la victoire contre un roi solitaire.



Le roi noir parviendra-t-il à rattraper le pion blanc et à l'empêcher d'aller à dame ? Tu as déjà eu à répondre à cette question dans certains des exercices que tu as traités. Nous ne savons pas comment tu t'y es pris pour calculer, mais un moyen pratique de connaître immédiatement la réponse est d'utiliser la règle du carré. Il s'agit de tracer (dans ta tête bien sûr !) un carré imaginaire ayant pour côté de référence celui qui est délimité par la case occupée par le pion et par la case de promotion de ce pion (ici les cases g3 et g8, coloriées en vert). Si, dans cette position, c'est aux noirs de jouer, leur roi peut pénétrer dans le carré du pion b3, et il le rejoindra, comme tu peux le vérifier. La partie sera alors nulle. Mais si le trait est aux blancs, ils joueront g3-g4, réduisant la surface du

carré qui demeurera inaccessible au roi noir. Les blancs feront donc dame et gagneront ensuite facilement, selon une méthode que nous étudierons bientôt. Cette règle du carré te permet donc d'économiser des calculs du type "si je joue g3-g4 et qu'il joue Ra3-b4 et que je joue Ra1-b2 etc...", avec les risques d'erreurs que cela comporte.

Mais cette astuce de calcul n'est rien à côté de la règle fondamentale que nous allons te présenter maintenant.



Voici la position de base qui permet d'illustrer cette règle. Tu seras peut-être étonné d'apprendre que si c'est aux noirs de jouer, les blancs gagnent, alors que si c'est aux blancs de jouer, la partie est nulle. Pourquoi ? Commence par imaginer que le trait soit aux noirs. Que peuvent-ils jouer ? Ils ont le choix entre Rd8-c8 et Rd8-e8.

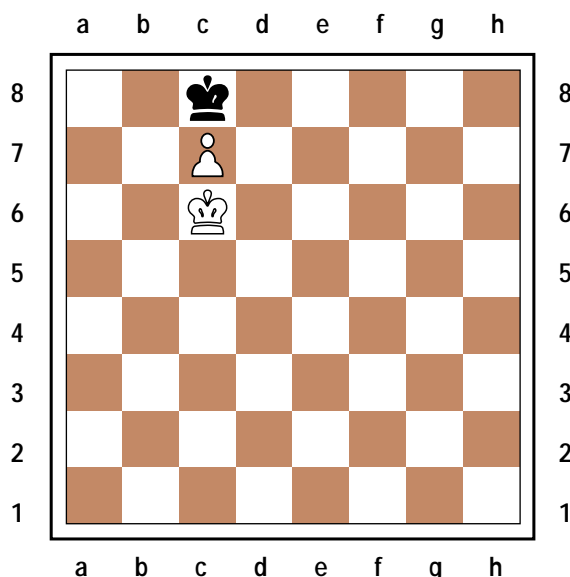
- S'ils choisissent de jouer leur roi en c8, les blancs poussent alors leur pion en c7, sans faire échec, note-le bien. Les noirs n'auront alors plus d'autre alternative que d'occuper la case b7 avec leur roi puisque les cases b8 et d8 sont désormais contrôlées par le pion blanc ; les blancs pourront alors jouer leur roi en d7 et leur pion, soutenu par son monarque, fera dame au coup suivant en c8.

- Si les noirs choisissent de commencer par Rd8-e8, ils permettent alors au roi blanc de se rendre en c7 d'où il contrôle la case de promotion c8. Après quoi, quelle que soit la réponse noire, le roi blanc s'écartera en b7, déroulant le tapis rouge pour la progression triomphale de son pion.

Tu viens donc de constater que si le trait est aux noirs, ce sont les blancs qui gagnent. Par contre, si c'est aux blancs de jouer, ils devront se contenter de la partie nulle. En effet, que peuvent-ils jouer ?

- Soit ils jouent leur roi et permettent à leur homologue noir de venir bloquer le pion en c7.

- Soit ils poussent leur pion en c7 avec échec, provoquant la réponse Rd8-c8. Maintenant, s'ils ne veulent pas perdre leur pion, les blancs doivent jouer leur roi en c6, provoquant le pat, situation de nullité décrite dans la leçon 14, et illustrée par le diagramme ci-dessous.



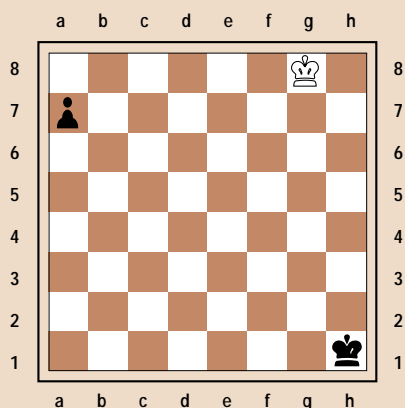
Les blancs sont évidemment furieux de ne faire que nulle avec un pion d'avance, mais le gain était impossible, comme nous l'avons vu, dès lors qu'ils avaient le trait. C'est avant d'atteindre la position du diagramme précédent qu'il fallait tout faire... pour l'éviter !

En fait, toutes les manœuvres qui viennent de se dérouler pour aboutir à ce tableau de pat ont mis en évidence, sans que tu t'en rendes compte, deux notions fondamentales, celle de "zugzwang" et celle d'opposition, que nous allons te présenter dès la leçon suivante.

AH ! STA REGULA DI L'OPPOSIZIONE... MA QUAL'HÈ CHI L'AVERÀ INVENTATA ?

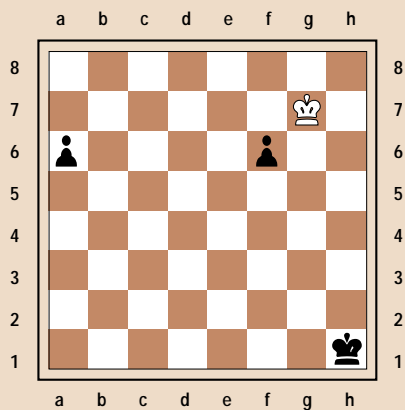


Exercices...



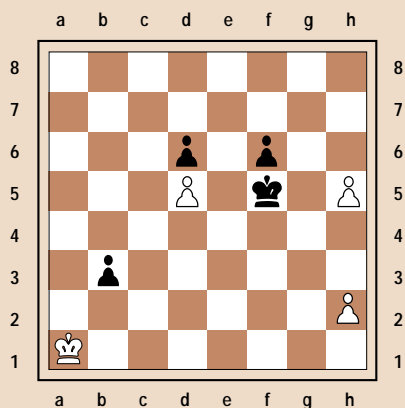
Exercice 145

Les blancs, au trait, parviennent-ils à rattraper le pion noir ? La bonne vieille règle du carré...



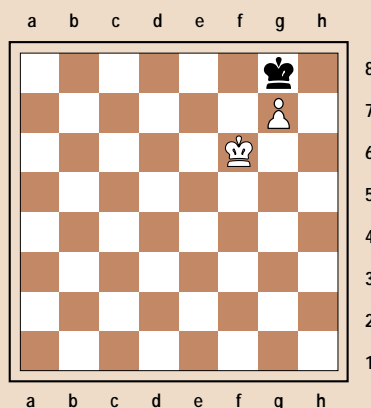
Exercice 146

Et ici, le roi blanc, qui a le trait, peut-il faire quelque chose contre les deux fuyards ? Pas très compliqué..



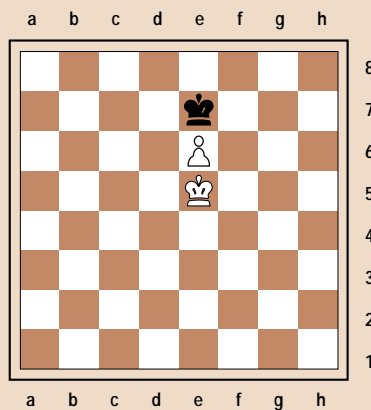
Exercice 147

Trait aux blancs dont les deux pions passés sont dans le carré du roi noir. Mais va donc jeter un coup d'œil à l'exercice 225...



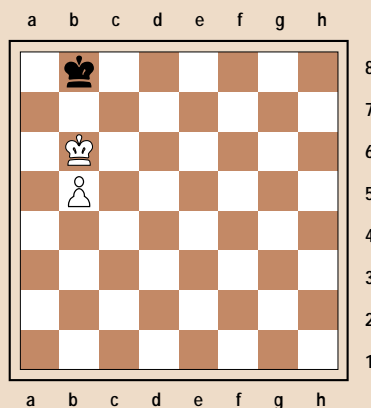
Exercice 148

Qui doit avoir le trait pour que cette position soit gagnante pour les blancs ? Facile, n'est-ce pas ?



Exercice 149

Que doivent jouer ici les noirs pour annuler ? Si nécessaire, jette un coup d'œil à la leçon suivante, qui te présente plus clairement la règle, à peine entrevue, de l'opposition.



Exercice 150

C'est un peu particulier avec le pion cavalier. Quel est le coup gagnant pour les blancs ici ? Rb6-a6 ou Rb6-c6 ? Pourquoi l'un de ces deux coups ne gagne-t-il pas ?

**Leçon
26**

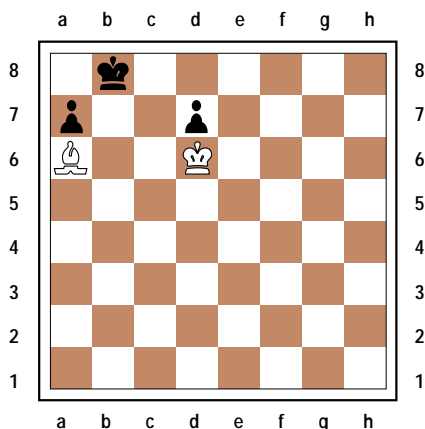


La fin de partie - Finales de pions (2)

Les manœuvres que nous venons de décrire dans la leçon précédente permettent de dégager deux notions essentielles qu'il faut absolument que tu maîtrises, car leur méconnaissance constituerait pour toi un handicap insurmontable en finale ; ce sont les concepts de "zugzwang" et d'opposition.

► Le zugzwang

Le terme allemand "zugzwang" désigne une situation, assez fréquente, surtout en fin de partie, dans laquelle le fait d'avoir le trait constitue un désavantage fatal. Dans la position de l'avant-dernier diagramme de la leçon précédente, celui des deux camps qui a le trait aimerait pouvoir "passer" et "laisser la main" à l'adversaire. Il s'agit donc d'un zugzwang réciproque. Afin que tu assimiles bien cette notion, voici encore un exemple où le zugzwang joue un rôle important.

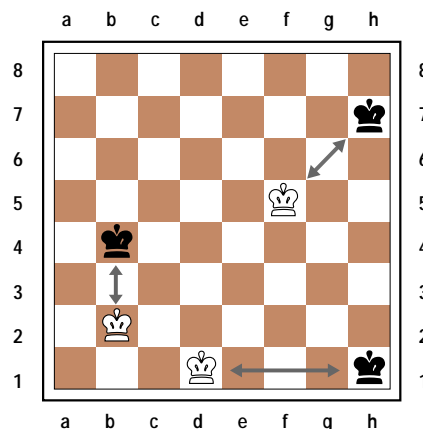


Malheureusement pour eux, c'est aux noirs de jouer. S'ils pouvaient "passer", ils ne risqueraient pas de perdre, étant donné que les blancs ont un matériel insuffisant pour gagner. Hélas ! ils doivent jouer ici leur roi en 1... Rb8-a8, après quoi les blancs jouent 2. Rd6-c7 ! et le mat par Fa6-b7 est imparable. Tu remarqueras que s'il n'y avait pas de pion noir en d7,

les noirs seraient pat après Rd6-c7 ; le pion a7 joue lui aussi un rôle néfaste en participant à l'étouffement de son propre roi. Souviens-toi que nous avons déjà rencontré un cas analogue dans la leçon 15, avec un cavalier matant un roi gêné par son propre pion.

► L'opposition

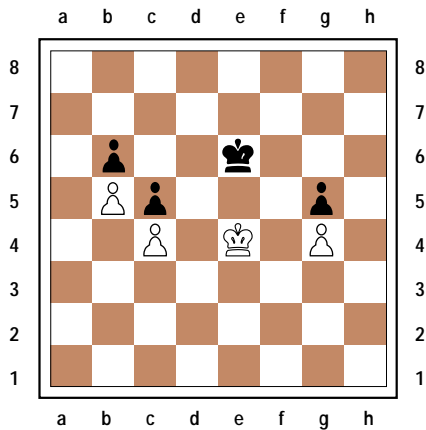
Lorsque deux rois se font face, sur la même colonne, rangée ou diagonale, avec un nombre impair de cases entre eux, il y a opposition. C'est le cas pour les trois couples de rois du diagramme ci-dessous.



Lorsqu'il y a opposition de deux rois, celui qui a le trait perd l'opposition, alors que celui qui n'a pas le trait possède l'opposition, avec tous les avantages que cela implique et que nous allons essayer d'exposer.

Celui qui possède l'opposition gagne du terrain en exploitant le zugzwang du roi adverse qui est obligé de s'écarter pour le laisser passer. Cette pénétration du roi n'est évidemment pas déterminante en soi ; elle ne l'est que si elle permet d'atteindre un objectif (ouvrir la route à un pion passé ou attaquer des pions adverses, par exemple). Tu comprends peut-être mieux maintenant pourquoi, dans la leçon précédente, les blancs, si c'était à eux de jouer, ne

parvenaient pas à promouvoir leur pion. Reviens un instant en arrière sur cette position et tout deviendra clair : c'étaient les noirs qui avaient l'opposition. Voici maintenant une situation un peu plus complexe.



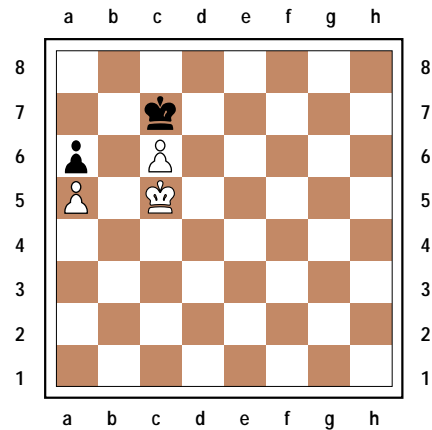
Dans cette position, imaginons que les noirs aient le trait. Les blancs possèdent donc l'opposition et le roi noir, en zugzwang, se voit contraint de s'écarter, soit vers la gauche, soit vers la droite, soit en arrière. Tu peux vérifier que, dans tous les cas, le roi blanc pénétrera dans le camp noir, soit par la case d5, soit par la case f5. Il n'aura alors aucun mal à gagner au moins un pion noir, libérant ainsi l'un de ses pions qui deviendra passé et assurera la victoire. Par exemple : 1...Re6-e7 2. Re4-f5. Re7-f7 3. Rf5xg5. Rf7-g7 4. Rg5-f5 Rg7-f7 5. Rf5-e5 etc... Le roi blanc va rafler les deux pions b6 et c5 et le roi noir ne peut l'en empêcher, sauf à laisser filer le pion g4.

Imaginons maintenant que le trait soit aux blancs et que les noirs possèdent donc l'opposition. Vont-ils gagner pour autant ? Non, à condition que les blancs jouent à la perfection. Reculer le roi en e3 serait une erreur tragique car les noirs prendraient l'opposition en avançant leur roi en e5 ; et les blancs devraient maintenant s'écarter et laisser pénétrer le roi adverse en d4 ou f4 avec razzia de pions et gain facile, comme nous l'avons vu précédemment avec les couleurs inversées. Mais les blancs, qui maîtrisent les règles de l'opposition, jouent 1. Re4-d3 ! (Re4-f3 reviendrait au même) et lorsque les noirs jouent 1...Re6-e5, ils répondent 2. Rd3-e3, regagnant l'opposition et forçant les noirs à reculer. C'est au tour de ces derniers de ne pas avoir droit à l'erreur. Le coup 2...Re5-e6 ?? perdrait sur le champ puisque

les blancs avec Re3-e4 ! retrouveraient la position du diagramme, avec trait aux noirs, et gagneraient donc aisément, comme nous l'avons déjà vu. Les noirs doivent donc jouer 2...Re5-d6 ou Re5-f6 ! et après 3. Re3-e4, ils répondent 3...Rd6-e6 ou Rf6-e6 ! Et on retrouve notre position avec le trait aux blancs. La partie est donc nulle.

► La triangulation

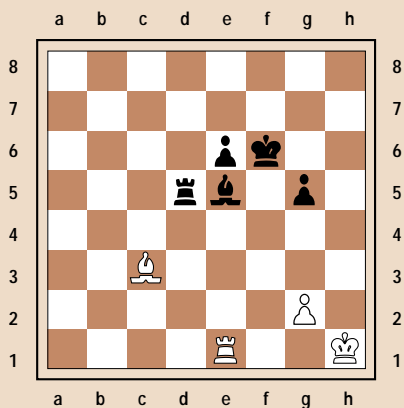
Un mot maintenant de la manœuvre dite de triangulation, manœuvre royale qui combine les thèmes de l'opposition et du zugzwang, et dont le but est de reconstituer une position en passant le trait à l'adversaire, afin d'exploiter le fait que ce soit à lui de jouer.



Tu comprends facilement que si, dans cette position, c'était aux noirs de jouer, les blancs gagneraient sur le champ, puisque le recul forcé du roi adverse leur permettrait de pénétrer en b6 et de capturer le pion a6 avec un gain facile. Le problème consiste donc à passer le trait aux noirs. Il faut pour cela "triangler" 1. Rc5-d5 ! Rc7-c8 ! (si 1...Rc7-d8 ou Rc7-b8 2. Rd5-d6 ! gagnant l'opposition et assurant la promotion du pion c6) 2. Rd5-c4 ! (si 2. Rd5-d6 Rc8-d8 ! gagnant l'opposition)... Rc8-d8 ou Rc8-b8 3. Rc4-d4 !! (l'astuce !)... Rd8-c8 ou Rb8-c8 (les blancs sont prêts à jouer en c5 dès que les noirs jouent en c7) 4.Rd4-d5. Rc8-c7 (sur... Rc8-b8 ou Rc8-d8, les blancs prennent l'opposition par 5. Rd5-d6) 5. Rd5-c5 ! et on retrouve la position du diagramme avec le trait aux noirs, position, nous l'avons dit, gagnante pour les blancs. Une manœuvre vraiment fondamentale.

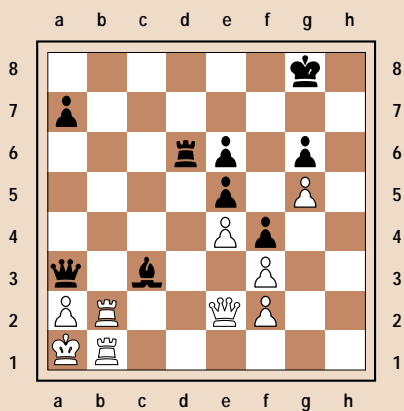


Exercices...



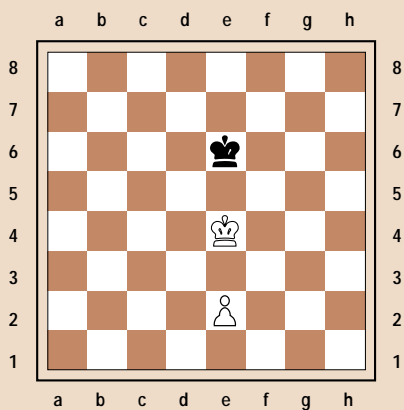
Exercice 151

Une référence classique en matière de zugzwang et de clouage. Les blancs jouent et gagnent, malgré le pion en moins.



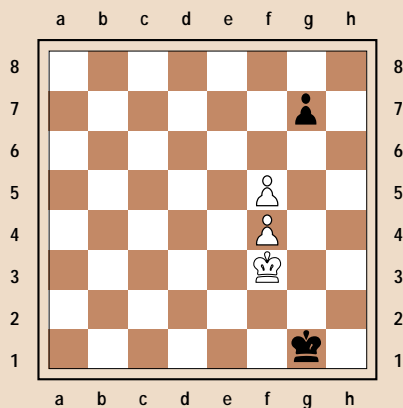
Exercice 152

Un bel exemple de zugzwang en milieu de partie. Comment les noirs mettent-ils les blancs dans l'obligation de jouer un coup perdant ? Mais attention ! 1...Td6-d2 ? serait une erreur grossière. Pourquoi ?



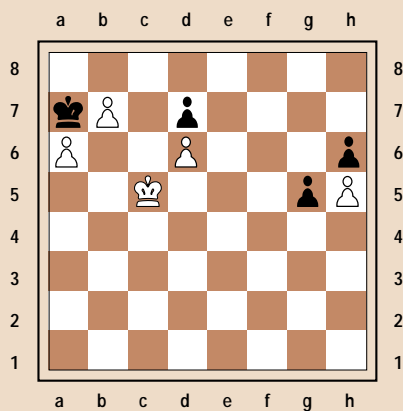
Exercice 153

Comment les blancs au trait gagnent-ils l'opposition et la partie ?



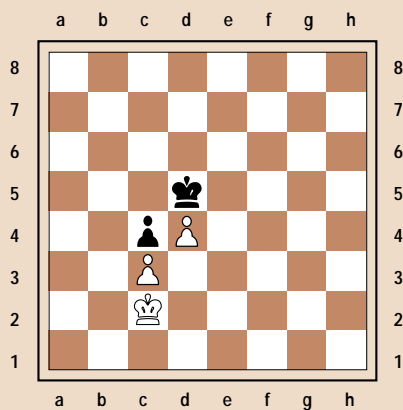
Exercice 154

Ce n'est plus une question d'opposition ici. Les blancs jouent et gagnent, mais certainement pas avec 1. Rf3-g4 ? Rg1-f2 ! 2. Rg4-g5. Rf2-f3 3. Rg5-g6. Rf3xf4 et nulle. Alors ?



Exercice 155

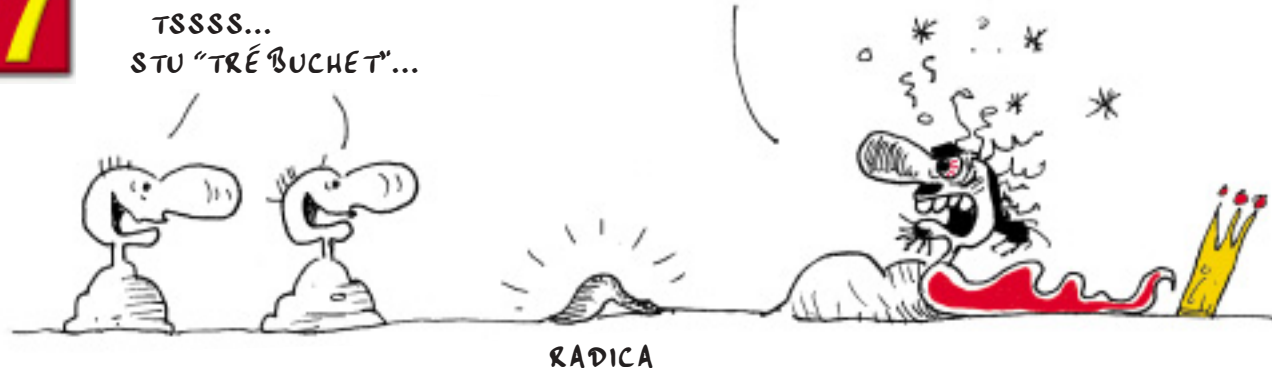
La position serait gagnante pour les blancs si le trait était aux noirs, car après 1... Ra7-b8 2. Rc5-b6 ! suivi du mat. Mais c'est aux blancs de jouer. Il faut donc "triangler" pour reconstituer la position avec le trait aux noirs. Mais attention ! il faut continuer à surveiller ce diable de pion g5 !



Exercice 156

Plus difficile de parvenir à s'infiltrer ici avec le roi blanc. Un petit coup de pouce : le coup gagnant, assez étonnant, doit te permettre d'accéder soit à la case d2, soit à la case b2, en fonction du déplacement du roi noir.

**Leçon
27**



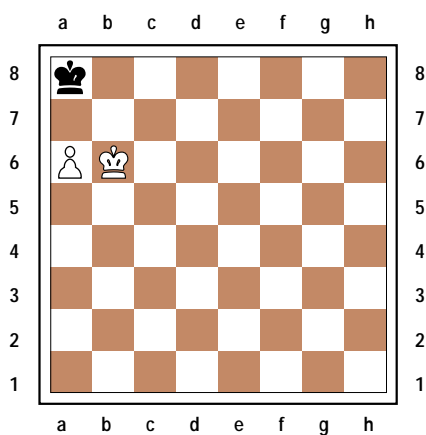
La fin de partie - Finales de pions (3)

Tu connais maintenant les principes fondamentaux des finales de pions : règle du carré, zugzwang, opposition, triangulation sont des notions qui te sont devenues familières et que, nous l'espérons, tu sauras mettre en pratique dès que tu entreras en fin de partie.

Mais tu es encore loin de connaître toutes les merveilles que peuvent receler de simples finales de pions.

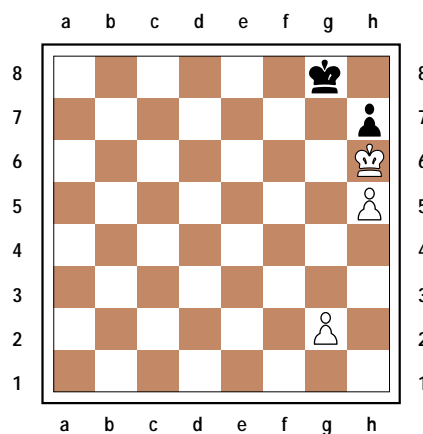
Voici quelques particularités de ces finales, dont certaines très savoureuses.

► Le cas particulier du pion tour



Nous avons vu qu'en règle générale, la poussée du pion passé sur la septième rangée sans faire échec au roi noir s'avère gagnante pour les blancs. Mais ce n'est pas le cas avec un pion tour (c'est-à-dire un pion de la colonne a ou de la colonne h). Ici la position est nulle, car après 1. a6-a7, c'est pat ! Nous avons déjà rencontré cette situation de pat dans la leçon 25, mais avec d'autres pions que le pion tour. Il est évident que si l'on décale la position d'une colonne vers la droite, les blancs gagnent facilement en jouant 1. b6-b7. Rb8-a7. 2. Rc6-c7 et le pion fait dame.

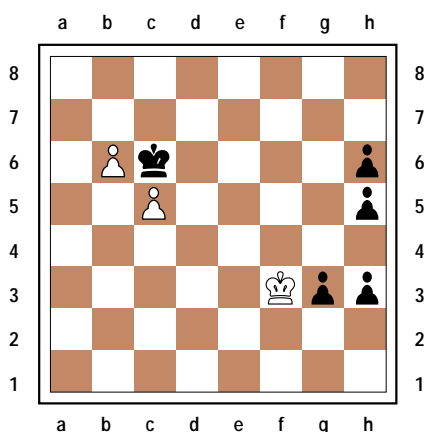
► La question du "timing"



Pour gagner, les blancs doivent évidemment se créer un pion passé en avançant leur pion g2. Tes connaissances techniques, notamment en ce qui concerne l'opposition, sont maintenant suffisantes pour que tu comprennes que l'arrivée de ce pion en g6 doit se faire au moment où le roi noir sera en h8, ou bien, ce qui revient au même, son arrivée en g7 devra avoir lieu avec le roi noir en g8. Le gain s'obtient donc par 1. g2-g3 ! Rg8-h8 2. g3-g4. Rh8-g8 3. g4-g5. Rg8-h8 4. g5-g6. h7xg6 5. h5xg6. Rh8-g8 6. g6-g7. Rg8-f7 7. Rh6-h7 et le pion fait dame. Le coup impulsif 1. g2-g4 ?? constituerait une faute irrattrapable de "timing" et ne conduirait qu'à la nullité. Cet exemple confirme que la poussée d'un pion doit toujours s'effectuer avec précaution, et que l'avance d'un pas est parfois préférable à la double enjambée.

► Le "haricot"

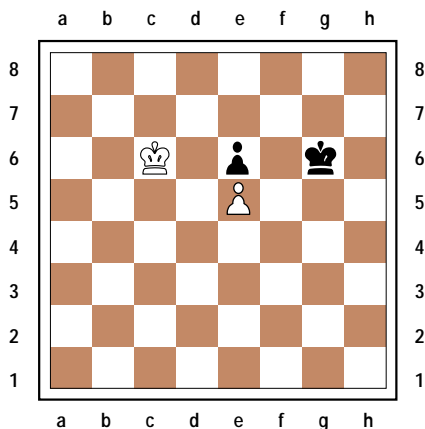
On appelle "haricot" un couple de pions passés et liés dont l'un protège l'autre, si bien que le roi adverse ne peut capturer le pion protecteur sans laisser filer le pion protégé (voir dans l'exercice 155 les pions a6 et b7).



Ici les blancs ont deux pions de moins, mais ils gagnent car ils ont le trait. Il leur suffit de capturer le pion g3 puis d'aller chercher les malheureux pions noirs triplés sur la colonne h. Les noirs, quant à eux, sont impuissants face au "haricot" blanc c5-b6 ; ils ne peuvent en effet prendre le pion c5 car le pion b6 filerait à dame. Ils en sont donc réduits à jouer des coups d'attente en b7 et c6 avec leur roi, jusqu'à ce que le monarque blanc, repu de pions noirs, vienne les contraindre, par zugzwang, à reculer et à permettre la poussée victorieuse des pions blancs.

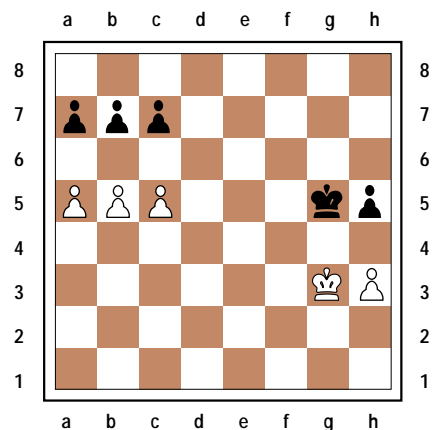
► Le "trébuchet"

C'est un piège classique, lié à une configuration particulière, et illustré par ce diagramme.



Les blancs, au trait, doivent gagner, mais la position est plus subtile qu'il ne paraît. Le coup irréfléchi 1. Rc6-d6 ?? mène à la catastrophe après... Rg6-f5 ! qui gagne le pion e5 tout en assurant la progression du pion e6 et ce sont les noirs qui gagnent ! Les blancs viennent de tomber dans le "trébuchet". En revanche, le coup 1. Rc6-d7 ! assure le gain du pion e6 et de la partie. Vérifie cela toi-même, en envisageant les deux réponses noires Rg6-f5 ou Rg6-f7. Analyse bien la suite 1...Rg6-f7 2. Rd7-d6. Rf7-f8 3. Rd6xe6. Rf8-e8... Et maintenant ? Utilise tes connaissances toutes fraîches sur l'opposition pour en terminer.

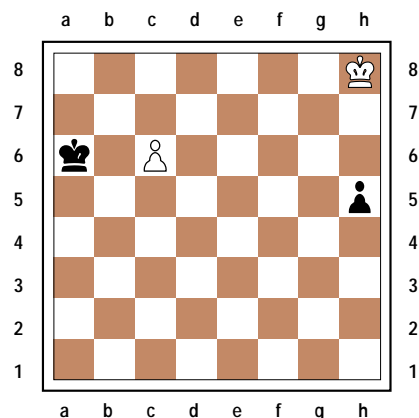
► Le passage en force



A partir de cette position qui semble égale, les blancs, au trait, l'emportent en forçant le passage à dame d'un de leurs pions. 1. b5-b6 ! c7xb6 2. a5-a6 ! b7xa6 3. c5-c6 et le pion va à dame. Si les noirs avaient joué 1... a7xb6, alors 2. c5-c6. b7xc6 3. a5-a6 gagne.

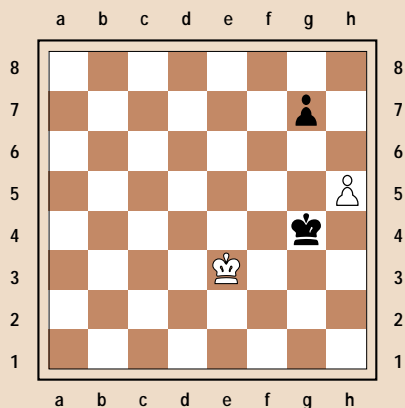
► Au four et au moulin

Voici une étude célèbre de Réti, dans laquelle la position des blancs semble désespérée puisque le pion noir paraît irrattrapable et qu'en même temps le pion blanc est sur le point d'être



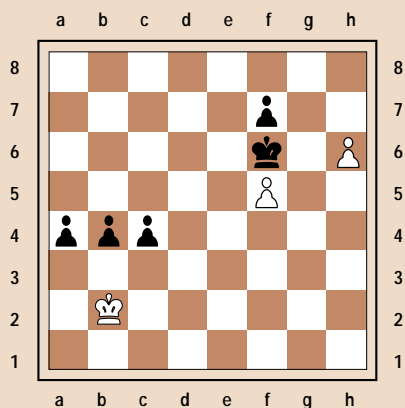
croqué par le roi adverse. Et pourtant les blancs disposent d'une voie étroite vers la nullité. Ils vont te prouver qu'aux échecs on peut parfois être en même temps au four et au moulin. Leur idée est de se lancer avec leur roi à la poursuite du pion noir, tout en menaçant de venir soutenir leur pion passé ; ils y arrivent en se déplaçant sur la diagonale a1-h8. 1. Rh8-g7 !! h5-h4 2. Rg7-f6 !! Entre le four et le moulin... 2...Ra6-b6. Si les noirs décident d'aller tout de suite à dame en jouant h4-h3, les blancs jouent Rf6-e7! et assurent, contre toute défense, la promotion de leur pion ; après quoi la finale dame contre dame est nulle. 3. Rf6-e5 !! avec deux menaces : celle d'aller soutenir le pion c6 par Re5-d6, et celle de rattraper le pion noir par Re5-f4. Dans les deux cas, la partie est nulle, comme tu peux le vérifier. En fait, cette étude nous prouve qu'aux échecs la ligne droite ne constitue pas, pour un roi, le chemin le plus rapide ! Nous en avons déjà parlé à la leçon 8, souviens-toi. Par exemple, pour aller de h8 à h1, le trajet vertical nécessite sept coups, pas moins donc que si l'on dévale en diagonale, en passant par la case e5.

Exercices...



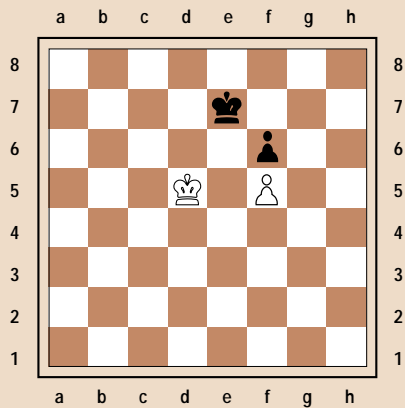
Exercice 157

Le pion h5 est bel et bien perdu. Pourtant les blancs, au trait, réussissent à annuler en "tourifiant", si l'on peut dire, le pion g7. Un néologisme explicite, non ?



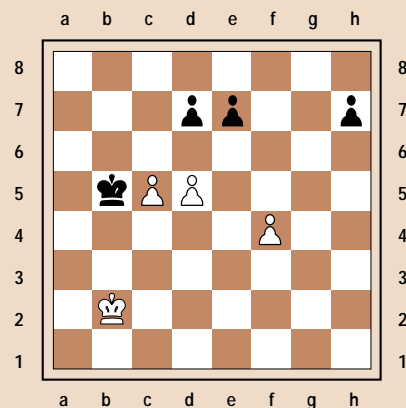
Exercice 158

Le couple de pions f5-h6, aidé par le pion noir f7, constitue un "haricot" d'un genre particulier, qui immobilise le roi noir. Son homologue blanc va, quant à lui, réussir l'exploit ahurissant de venir à bout des trois pions passés et liés noirs. Tu as peine à y croire, n'est-ce pas ? Pourtant les blancs jouent et gagnent. Sur fond de zugzwang, bien sûr.



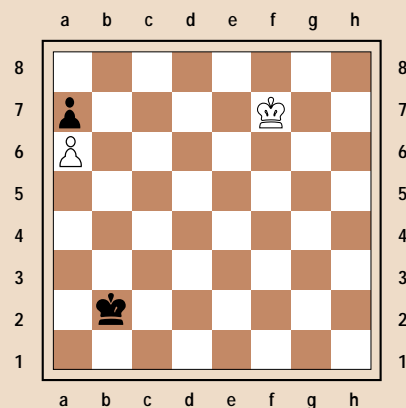
Exercice 159

Ce bon vieux "trébuchet"... Les blancs jouent et gagnent.



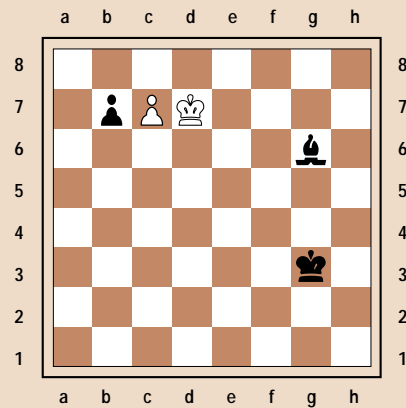
Exercice 160

Les blancs jouent et gagnent. Un passage en force impressionnant des pions blancs, d'apparence pourtant moribonde. Un peu difficile ? Allez, nous t'offrons le premier coup : 1. c5-c6 !! Rb5-b6 ! (et non 1... d7xc6 ? car 2. d7-d6 !! gagne).



Exercice 161

Tu peux vérifier que le rush horizontal du roi blanc sur le pion a7 échoue, puisque son homologue noir arrive à temps pour l'enfermer sur la colonne a. Revois l'étude de Réti de la leçon en cours, et tu comprendras comment les blancs gagnent ici, en s'affairant à la fois au four et au moulin.



Exercice 162

Sur le même thème, voici une prodigieuse étude où les blancs jouent et annulent. Un premier coup qui semble un défi au bon sens le plus élémentaire... Et pourtant...

Leçon
28

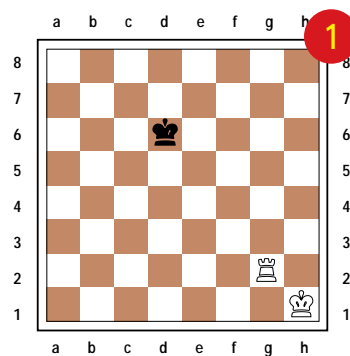


La fin de partie - Finales de tours (1)

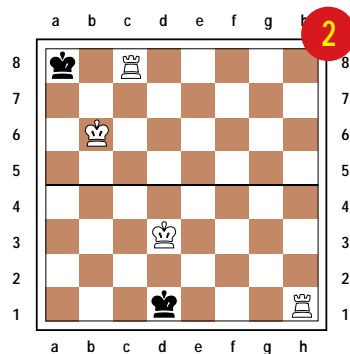
La position de départ angulaire des tours, leurs difficultés à se mouvoir dans des positions touffues font que leur mobilisation est généralement tardive, et intervient après celle des autres pièces. Ce constat explique que, dans la pratique, les finales de tours sont de loin les plus fréquentes. Or, c'est dans cette phase ultime de la partie que la tour, redoutable croqueuse de pions, excelle véritablement. La grande fréquence de ces finales rend donc nécessaire pour toi la maîtrise des principes qui les régissent.

► La tour contre un roi dépouillé

La tour n'a aucune difficulté à mater un roi dépouillé. Mais on voit tellement de débutants tourner en rond, en multipliant au hasard les échecs au roi, sans parvenir à leur fin, qu'il est important que tu assimiles le plus tôt possible la méthode imparable qui permet à la tour d'en finir au plus vite.

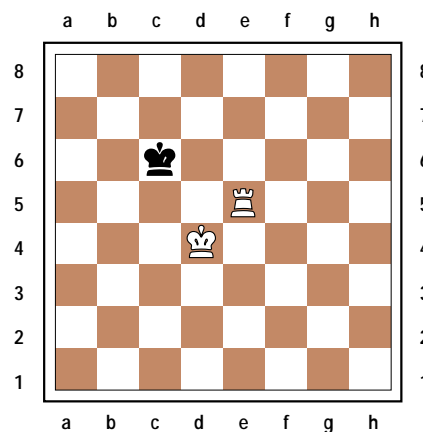


En fait, à partir d'une position quelconque comme celle du diagramme 1, tu dois atteindre une position de mat semblable à l'une de celles qui sont représentées sur le diagramme 2. Bien sûr, les cases où le roi noir succombe peuvent être différentes, mais elles seront obligatoirement situées "à la bande", c'est-à-dire sur la première rangée, la dernière rangée, la colonne a ou la colonne h. Observe le



rôle important joué par le roi blanc dans les tableaux de mat : il contrôle les deux ou trois cases situées devant le roi adverse, tandis que la tour attaque celui-ci. Comment atteindre une telle position ?

On y parvient en refoulant le roi défenseur "à la bande" à l'aide de la tour et du roi ; puis on le force, par zugzwang, à venir en face du roi blanc, en opposition. On administre alors le mat. Voici les premiers coups de la manœuvre : 1. Tg2-e2 (restreignant la liberté du roi noir) Rd6-d5 2. Rh1-g2. Rd5-d4 3. Rg2-f3. Rd4-d5 4. Rf3-f4. Rd5-d6 (faible serait 4...Rd5-d4 ?, mettant les deux rois face à face. Les blancs joueraient alors Te2-e5 ou Te2-d2 + et réduirait encore le rectangle du roi noir) 5. Te2-e5. Rd6-d7 6. Rf4-e4. Rd7-d6 7. Re4-d4. Rd6-c6 et on obtient la position suivante :



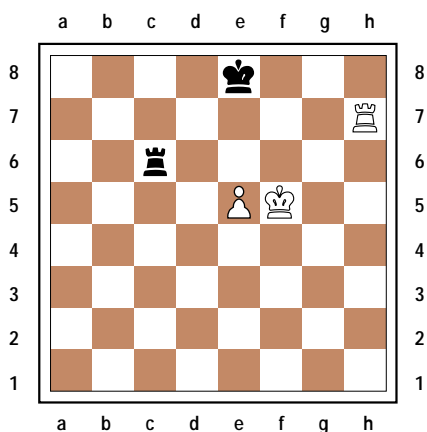
Maintenant les blancs jouent 8. Te5-e6 + ! , réduisant encore la liberté de manœuvre du roi adverse qui se trouve obligé de s'approcher de la bande. 8... Rc6-b5 9. Te6-d6 ! Le coup d'attente qui exploite le zugzwang du roi noir, forcé de choisir entre deux maux : ou bien gagner la bande, ou bien accéder à la case défavorable b4 où les deux rois seront en opposition. Là, l'échec de la tour en b6 l'enverra sur la colonne a où il sera finalement maté, selon le schéma déjà évoqué. Nous espérons que tu as parfaitement compris la méthode, et que tu seras capable de reconstituer tout seul les derniers coups qui aboutissent inexorablement au mat.

► Finales de tours et de pions

C'est une des finales les plus complexes, et il faudrait plusieurs ouvrages pour en cerner toutes les subtilités. Nous nous bornerons donc à t'en présenter les principes généraux.

• La position de Philidor

Philidor était un grand joueur français du 18^{ème} siècle. On appelle "position de Philidor" toute position où le roi défenseur contrôle la case de promotion du pion adverse. Ces positions sont en général nulles, mais il existe des exceptions importantes ; quelques-unes sont évoquées dans la suite de ce manuel et ton expérience te permettra sans doute d'en découvrir d'autres.



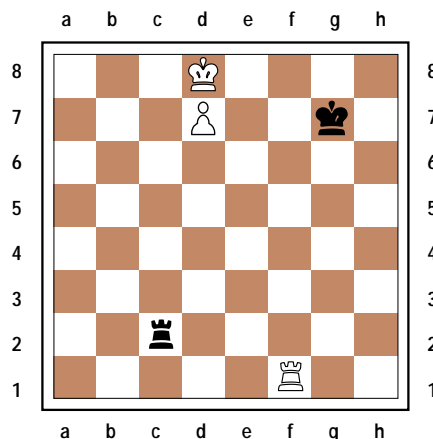
88

Le trait est ici aux noirs. Le plan des blancs consiste à avancer leur pion en e6 puis leur roi en f6, instaurant une menace de mat décisive. Les noirs doivent conserver leur sang-froid et attendre simplement que les blancs poussent leur pion e5. Alors ils placeront leur tour sur la première rangée pour harceler le roi blanc avec des échecs verticaux. Voici la suite, avec les meilleurs coups des deux côtés : 1... Tc6-b6 2. Th7-a7 (nous verrons plus loin la poussée du pion) Tb6-c6 ! On attend, en continuant à couper la sixième rangée. 3. Ta7-a8 +. Re8-e7 4. Ta8-a7 + Re7-e8 5. e5-e6. Les blancs, voyant qu'ils n'arrivent à rien avec leurs échecs, se décident à pousser leur pion 5...Tc6-c1 ! 6. Rf5-f6. Tc1-f1 + etc... Mainte-

nant que le roi blanc n'a plus la case e6 pour s'y dissimuler, il sera roué d'échecs par la tour noire. Les blancs ne peuvent plus progresser et la partie est nulle.

• La position de Lucena

Ce fut l'espagnol Lucena qui, dès la fin du 15^{ème} siècle, analysa le premier la position gagnante suivante.



Les données du problème sont ici différentes. C'est le roi blanc, et non plus le roi noir, qui contrôle la case de promotion du pion. Mais, pour l'instant, il ne peut quitter sa cachette en d8 à cause des échecs verticaux de la tour noire. Les blancs disposent pourtant ici de deux plans gagnants.

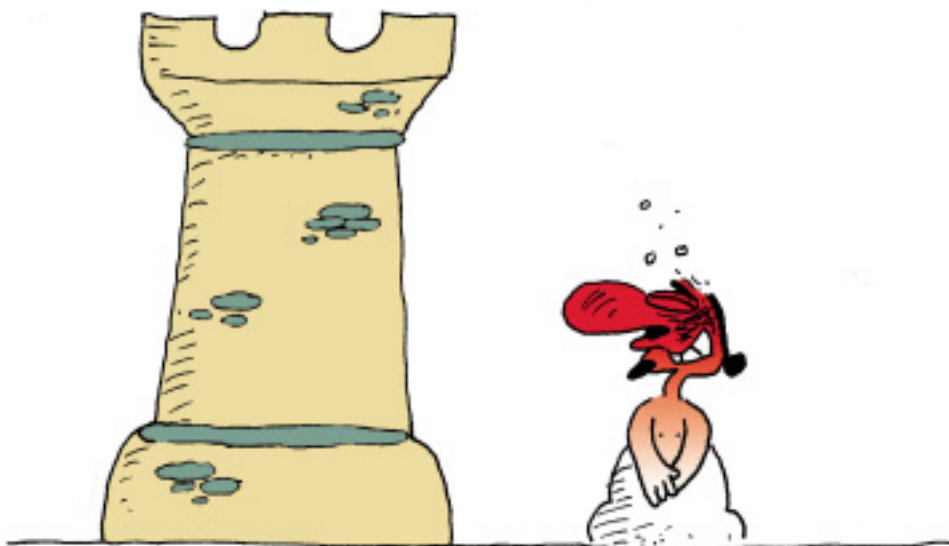
1) amener leur tour en c8 de la manière suivante :

1. Tf1-a1. Rg7-f7 2. Ta1-a8. Tc2-c1 3. Ta8-c8. Tc1-d1 4. Rd8-c7. Td1-c1 + 5. Rc7-b6 ! et maintenant les blancs gagnent en répondant aux échecs de la tour noire par l'approche de leur roi jusqu'à la deuxième rangée. Après quoi le pion d7, soutenu par sa tour, fera dame.

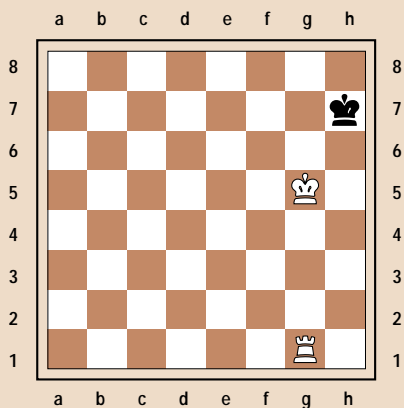
2) former un pont pour couvrir les échecs verticaux de la tour noire.

1. Tf1-f4 ! Tc2-c1 2. Rd8-e7. Tc1-e1 + 3. Re7-d6 Te1-d1 + 4. Rd6-e6. Td1-e1 + 5. Re6-d5 ! Te1-d1+ 6. Tf4-d4 ! et les blancs gagnent, car plus rien ne peut empêcher la promotion du pion.

TOUR CONTRE
ROI DÉPOUILLÉ

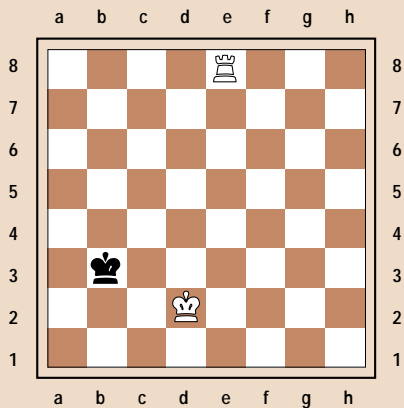


Exercices...



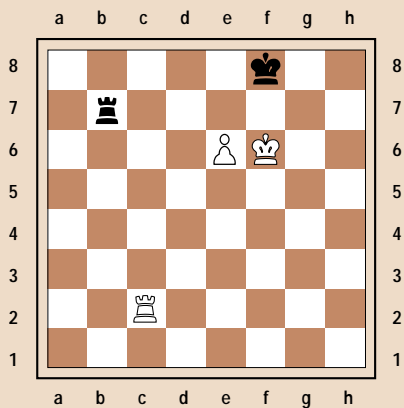
Exercice 163

Les blancs jouent et font mat en trois coups.



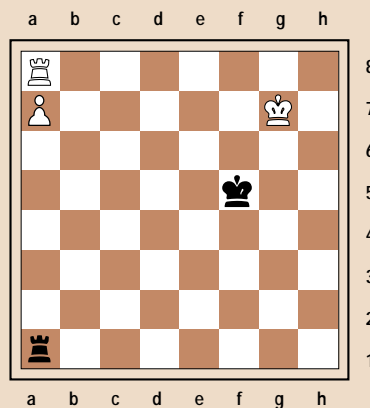
Exercice 164

Ici, pour mater le roi noir, nous t'accordons six coups et pas un de plus. Restreindre sa liberté d'abord...



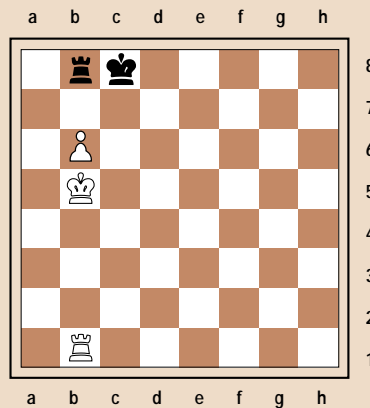
Exercice 165

Ici les noirs semblent perdus. Mais ils ont le trait et une particularité de la position leur permet un sauvetage inespéré. Il s'agit en fait de retrouver un schéma de Philidor.



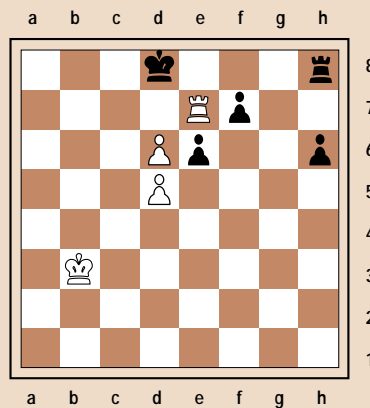
Exercice 166

Comment les noirs, au trait, doivent-ils s'y prendre pour annuler ici ? Attention ! La tour a8 menace de sortir de son coin en donnant échec. Il faut donc se cacher sans vergogne.



Exercice 167

Les blancs jouent et gagnent. Mais 1. Rb5-c6 ? ne marche pas à cause de 1... Tb8-b7 ! 2. Tb1-h1. Tb7-c7+ !! 3. Rc6-b5. Tc7-c2 et on retrouve une position de Philidor.



Exercice 168

Aucune connaissance théorique n'est exigée ici. Il faut juste un peu d'astuce et d'imagination, pour un mat final étonnant. Un couloir un peu particulier, comme dans l'exercice 124.

Leçon 29

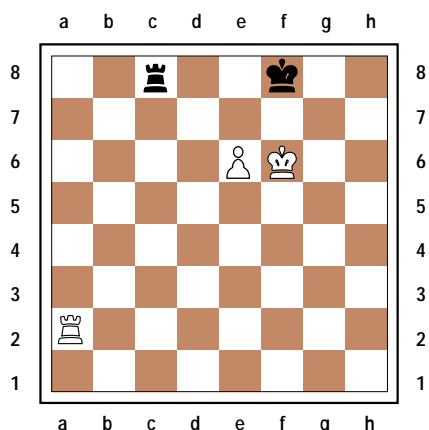


La fin de partie - Finales de tours (2)

Il est très important que tu mémorises les schémas que nous venons d'étudier dans la leçon précédente et que tu saches les traiter. Cela te permettra de chercher à les atteindre, en simplifiant en milieu de partie, dès lors que tu auras estimé qu'ils sont bons pour toi. Grâce à ta connaissance théorique des finales de tours, tu pourras donc savoir vers quel type de position tu dois te diriger, vers quelle structure tu dois tendre. Si, par exemple, tu possèdes un pion passé dans une finale de tours, tu tenteras d'obtenir une position de Lucena, en fuyant comme la peste les variantes qui risquent de t'entraîner vers une position de Philidor. Savoir où l'on va simplifie et éclaire le chemin.

Mais les finales de tours ne sauraient se résumer à ces deux ou trois cas de figure. Elles comportent toute sorte d'exceptions aux règles, de finesses, de raffinements, d'astuces parfois diaboliques, que tu découvriras tout seul au fil de ton apprentissage. En voici toutefois quelques-unes, juste pour te familiariser avec certains stratagèmes de base et t'inciter à approfondir cette fin de partie si intéressante.

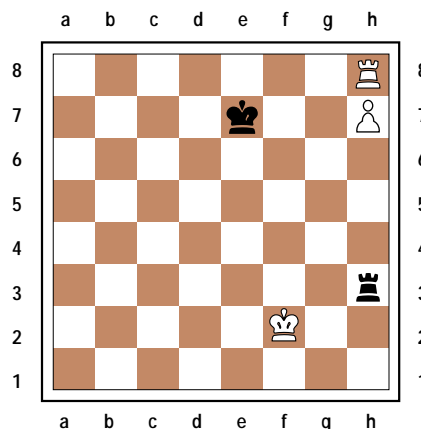
► Une exception à la règle de Philidor



Si tu as bien assimilé la leçon précédente, tu penseras que, puisque le roi noir contrôle la case de pro-

motion du pion, la partie est nulle. Pourtant les choses sont différentes ici, parce que la tour noire, à cause de la menace de mat en a8, n'a pas le temps de gagner la première rangée pour donner échec au roi blanc. Le gain s'obtient de la manière suivante : 1. Ta2-h2. Rf8-g8 (forcé) 2. Th2-g2 +. Rg8-h8 (ou...Rg8-f8 3. e6-e7 +. Rf8-e8 4. Tg2-g8 + suivi de Tg8xTc8) 3. Rf6-f7. Tb8-b7 + 4. e6-e7 et la tour doit se sacrifier contre le pion.

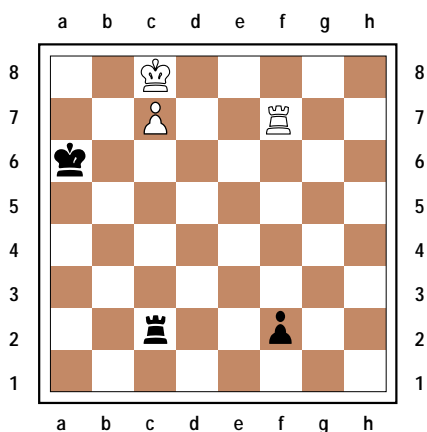
► L'enfilade sur la septième rangée



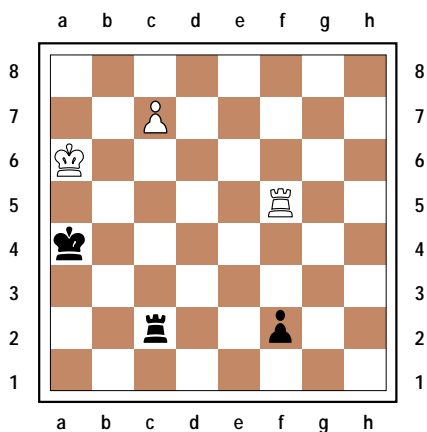
Une astuce classique permet ici aux blancs de gagner. Pourtant la position semble nulle puisque le roi noir va bientôt arriver en g7 pour attaquer une deuxième fois le pion blanc et le capturer. Le roi blanc, lui, est en dehors du coup et sa tour immobilisée à la défense du pion. Alors ? Eh bien, c'est le thème tactique de l'enfilade, déjà aperçu dans certains exercices, qui inspire aux blancs le coup 1. Th8-a8 !! Ils libèrent ainsi la case de promotion, menaçant de faire dame immédiatement, mais leur pion n'est plus protégé et abandonné à son sort. Les noirs n'ont pas le choix 1... Th3xh7. Mais maintenant l'échec en a7 gagne la tour et la partie.

► L'escalier de Lasker

C'est le champion du monde Emmanuel Lasker qui découvrit une méthode de gain originale dans cette position.

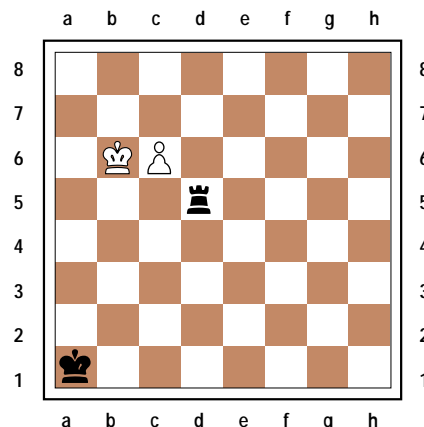


Les deux camps disposent chacun d'un pion passé protégé prêt à faire dame. Comment gagner avec les blancs ? La méthode utilisée, dite "de l'escalier", est très instructive. 1. Rc8-b8. Tc2-b2 + 2. Rb8-a8. Tb2-c2. Des coups naturels, mais on ne voit pas très bien comment les blancs vont progresser. 3. Tf7-f6+! Ra6-a5. La colonne b est interdite au roi noir car les blancs joueraient alors Rb8 ! avec gain étant donné qu'il n'y a plus d'échecs verticaux de la tour noire. 4. Ra8-b7 ! Tc2-b2 + 5. Rb7-a7. Tb2-c2. Les deux rois ont déjà descendu une marche de l'escalier. 6. Tf6-f5 +. Ra5-a4. 7. Ra7-b7 ! Tc2-b2 + 8. Rb7-a6. Tb2-c2. La deuxième marche est franchie et on obtient ainsi la position suivante.

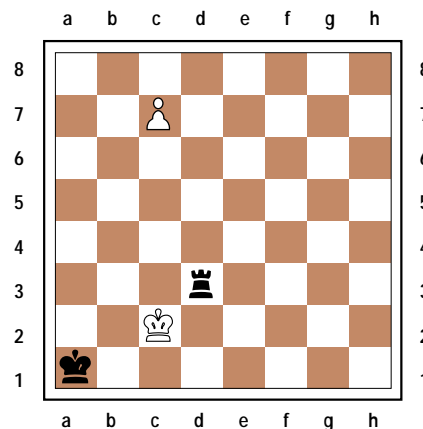


Il faut continuer à faire dévaler le roi noir jusqu'à la deuxième rangée. Tu comprendras pourquoi dans un instant. 9. Tf5-f4 +. Ra4-a3 10. Ra6-b6. Tc2-b2+ 11. Rb6-a5. Tb2-c2. La troisième marche est franchie ; la suivante sera fatale. 12. Tf4-f3 + ! Ra3-a2 13. Tf3xf2 !! Et voilà le travail ! La pointe finale est que la tour noire clouée doit lâcher la garde de c8. Elle peut, bien sûr, prendre la tour blanche mais les blancs font dame et gagnent facilement la finale. Astucieux, non ? Les blancs ont exploité à merveille le thème tactique du clouage que tu connais bien maintenant.

► La merveille de Saavedra

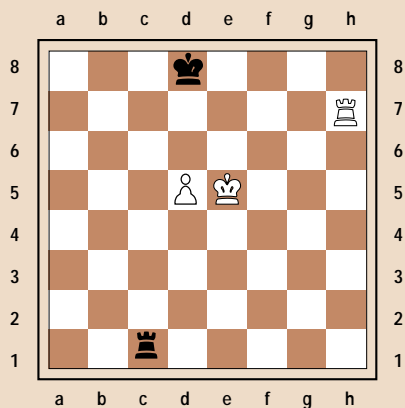


C'est le problémiste espagnol Saavedra qui découvrit un gain extraordinaire dans cette position longtemps considérée comme nulle. On voit mal, en effet, comment les blancs peuvent empêcher la tour noire de se sacrifier contre le pion blanc. Et pourtant... 1. c6-c7. Td5-d6 +. Le seul coup : la tour étant placée sur une colonne voisine du pion, elle ne peut gagner la huitième rangée. Si maintenant le roi blanc joue sur la colonne a, Td6-c6 capture le pion ; et si Rb6-c5 alors Td6-d1 ! suivi de Td1-c1 +, quoi que fassent les blancs. Ces deux considérations justifient les coups suivants. 2. Rb6-b5. Td6-d5 + 3. Rb5-b4. Td5-d4 + 4. Rb4-b3. Td4-d3 + 5. Rb3-c2 et on obtient la position suivante.



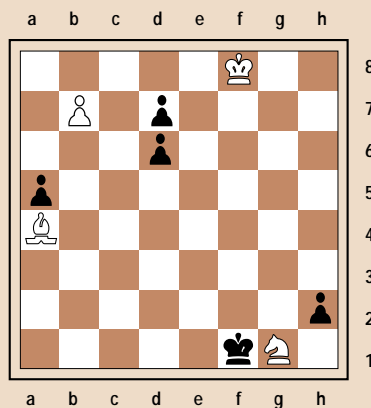
Les noirs semblent au bout de leur latin. L'enfilade sur la colonne c n'étant plus possible, le pion est inarrêtable. Il existe pourtant une ressource surprenante. 5... Td3-d4 !! Premier coup de théâtre ! Maintenant, si les blancs font dame, les noirs annulent avec 6... Td4-c4 + 7. Dc8xTc4 pat ! Stupéfiant ! Que jouer donc ? Tu pourras vérifier qu'aucun coup de roi ne marche. Alors ? 6. c7-c6 T !! Nouveau rebondissement, les blancs poussent leur pion et font... tour ! Plus de pat maintenant sur 6... Td4-c4 +. Mais la finale tour contre tour doit faire nulle, n'est-ce pas ? Normalement oui, mais la position est ici exceptionnelle. Les blancs menacent mat par Tc8-a8 et sur la seule défense, 6... Td4-a4, ils jouent 7. Rc2-b3 ! qui gagne, grâce à la double menace de prendre la tour et de mater en c1. Magnifique, n'est-ce pas, surtout avec un matériel aussi restreint. Mais bien d'autres merveilles t'attendent dans les exercices qui suivent...

Exercices...



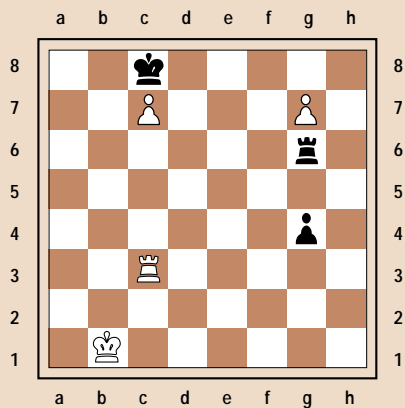
Exercice 169

Une position de type Philidor, mais que les blancs gagnent pourtant, grâce aux menaces de mat sur la huitième rangée.



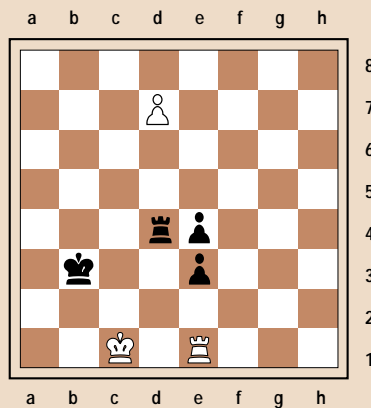
Exercice 172

Plus difficile d'exploiter l'idée de l'enfilade dans cette belle étude de Kubbel. Faire dame immédiatement ne donnant que la nulle, les blancs vont sacrifier leurs pièces mineures pour attirer le roi adverse sur une case défavorable, afin de croquer la toute jeune dame noire, dès qu'elle apparaîtra.



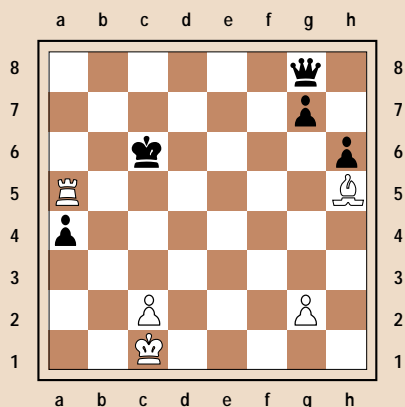
Exercice 170

L'unique pion noir respire la santé, alors qu'il ne reste plus qu'un souffle de vie aux pions c7 et g7. Mais c'est encore suffisant pour permettre aux blancs de gagner sur le thème de l'enfilade.



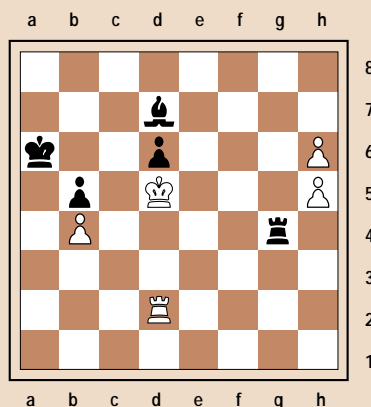
Exercice 173

Les blancs jouent et gagnent. L'escalier de Lasker avec beaucoup moins de marches... Ce n'est pas très compliqué, mais attention ! 1. Te1-d1 ? échoue à cause de 1...e3-e2 !



Exercice 171

Toujours l'enfilade, mais c'est une pièce blanche et non plus un pion qui doit s'immoler pour attirer la dame noire sur une case fatale. Une construction très harmonieuse.



Exercice 174

Encore une victoire des blancs dans cette composition de Troitsky, dont la solution commence par 1. h6-h7 ! Une très belle variation sur l'idée de Saavedra, avec les mêmes ingrédients : menace de mat, menace de pat, sous-promotion et gain en finale de tours. Vraiment très joli.

Leçon 30



La fin de partie - Autres finales (1)

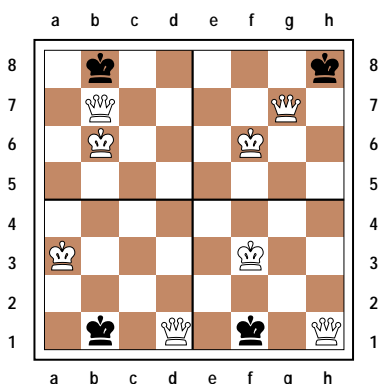
Après cet examen des finales les plus fréquentes, celles de pions et de tours, nous allons passer en revue très superficiellement les finales qui mettent en jeu un matériel différent.

Il t'appartiendra, au gré de ton expérience, de te pencher de manière plus approfondie, grâce notamment à des ouvrages spécialisés et à l'assistance de tes moniteurs, sur les finales spécifiques que tu auras eu l'occasion de jouer.

► Finales sans pions

- Dame contre roi dépouillé

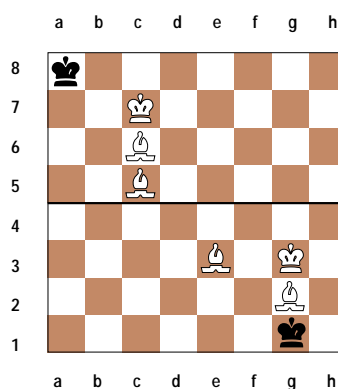
Tu as déjà rencontré de nombreux mats de pièces lourdes, et tu sais donc que la dame gagne évidemment sans problèmes face à un roi dépouillé. Mais elle ne peut le faire qu'avec l'aide de son roi,



comme tu peux le constater sur le diagramme ci-contre où nous te présentons quatre tableaux de mat. Celui qui figure en bas, à droite, aurait pu aussi bien être effectué par une tour.

Nous te renvoyons donc, pour la méthode qui permet de conduire le roi adverse à la bande, à la leçon 28, mais les choses vont bien sûr plus vite avec une dame. Elle est en effet capable de venir au contact du roi adverse dans ce qu'on appelle, de manière un peu théâtrale, "le baiser de la mort", illustré dans les deux positions du haut. Une dernière chose : attention au pat, lorsque tu rabats le roi adverse vers la bande.

- 2 fous contre roi dépouillé



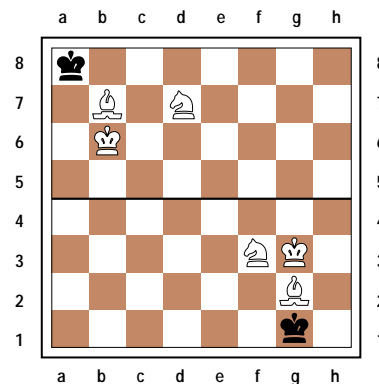
Les deux fous parviennent à mater le roi adverse avec l'aide de leur propre roi. Les deux tableaux de mat, dont l'un déjà entrevu lors de la leçon 17, permettent de dégager certaines caractéristiques :

- Le roi adverse se trouve toujours à la bande.
- Il occupe obligatoirement une case angulaire ou une case contiguë à celle-ci.
- Si le roi adverse occupe une case de coin, le roi doit se trouver à distance de cavalier du roi adverse ; si le roi adverse occupe une case contiguë à celle du coin, le roi doit se trouver en opposition.

La méthode à suivre réclame donc de conduire le roi adverse à la bande, grâce au principe du zugzwang, et ensuite vers un coin. Exerce-toi à partir d'une position centrale. Nous te faisons confiance.

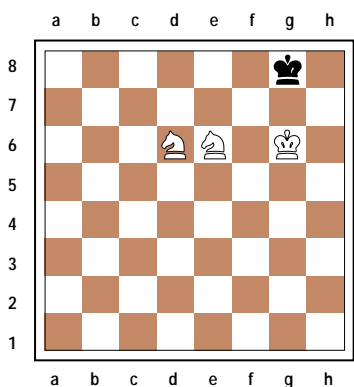
- Fou et cavalier contre roi dépouillé

Voici une autre supériorité numérique qui autorise le mat. Le diagramme ci-contre représente les schémas de mat que tu peux forcer avec ce matériel. Ils montrent que le roi adverse doit occuper soit la case du coin de la même couleur que le fou, soit une case du bord contiguë à celle-ci. Mais,



à partir d'une position centrale, et face à une défense impeccable, ce mat est très difficile et très long à obtenir et on a déjà vu de forts joueurs ne pas y parvenir. Nous n'insisterons donc pas sur la marche à suivre, tant elle dépasse le cadre de notre propos et tant l'intérêt de ce mat est purement académique. Un exercice très simplifié t'attend toutefois sur ce thème.

• 2 cavaliers contre roi dépouillé



A la différence des finales précédentes, la supériorité numérique de deux cavaliers est insuffisante pour forcer le mat. Celui-ci demeure toutefois possible, à la condition que l'adversaire commette une faute.

L'analyse de cette position nous apprendra pourquoi. Les blancs jouent 1. Cd6-c4. Rg8-h8 2. Cc4-e5. Rh8-g8 3. Ce5-d7. Rg8-h8 4. Ce6-g5. Rh8-g8 5. Cd7-f6 + Rg8-f8 ! etc... Essaie autant que tu veux, tu ne parviendras pas à mater. Évidemment, si les noirs avaient joué 5... Rg8-h8 ?? tu te serais précipité pour jouer 6. Cg5-f7 mat, n'est-ce pas ? Mais, plutôt que d'espérer une faute aussi grossière, montre que tu respectes ton adversaire en lui accordant sportivement la nulle...

• Autres finales sans pions

Outre celles que nous venons de voir, il existe d'autres finales qui ne mettent pas en jeu des pions, et dont nous allons te dire un mot, quitte à te rappeler parfois des évidences.

• La dame et la tour sont les seules pièces, nous l'avons vu, capables de mater un roi dépouillé dans une finale sans pions. Un seul fou ou un seul cavalier ne peuvent donc venir à bout du roi adverse (*voir leçon 15*).

• Les finales tour contre fou et tour contre cavalier sont en principe nulles. Mais il existe quelques exceptions très instructives que tu découvriras plus tard.

• La finale tour et fou contre tour est théoriquement nulle. Toutefois la lutte est d'une telle complexité et la tâche défensive si ardue qu'elle se termine souvent par un gain dans la pratique des tournois.

• La finale dame contre deux tours est normalement nulle, mais, là aussi, de nombreux pièges existent, et il n'est pas rare de voir le camp qui possède la dame succomber à une enfilade ou à un clouage.

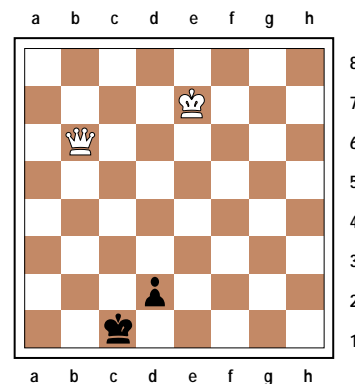
• Il en va de même pour la finale dame contre deux ou trois pièces mineures. Les compositeurs d'études s'en sont donné à cœur joie pour montrer les difficultés éprouvées par la dame dans ce cas de figure.

► Finales avec pions

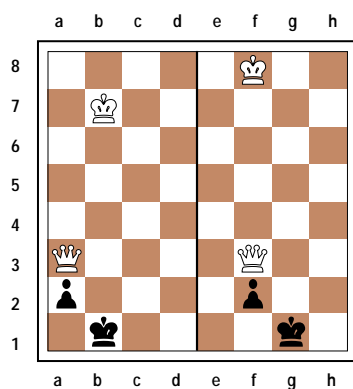
• Dame contre pion

En règle générale, la dame vient facilement à bout d'un pion adverse, et même de plusieurs pions. Mais si ce pion, soutenu par son roi, est à une case de la promotion, les choses se compliquent. Il y a alors deux cas de figure différents.

Il est clair que la dame ne peut capturer toute seule le pion noir, puisque rien ne peut contraindre le roi adverse à en abandonner la protection. L'arrivée du roi blanc en renfort s'impose donc, mais comment



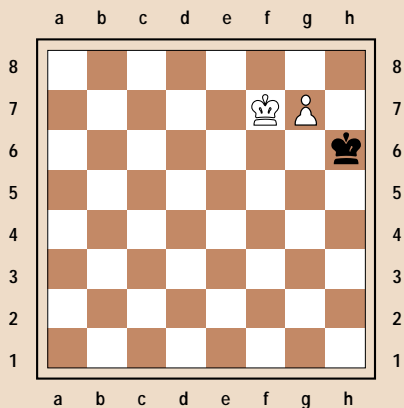
trouver le temps de l'approcher, alors qu'il faut faire face à la menace constante de promotion du pion ? La réponse est simple : il faut contraindre le roi défenseur à occuper la case d1, obstruant ainsi la case de promotion. Cela s'obtient de la manière suivante : 1. Db6-c5 +. Rc1-b2 2. Dc5-b4 +. Rb2-c2 3. Db4-c4+. Rc2-b2 4. Dc4-d3 ! (un coup sans échec) Rb2-c1 5. Dd3-c3+ Rc1-d1. Et voilà ! On profite de l'occasion pour rapprocher le roi par 6. Re7-e6 ou d6. Et quand son homologue noir ressort par la colonne e, on répète la manœuvre de dame afin d'approcher de nouveau le roi, et cela jusqu'au gain du pion.



Voici deux autres situations proches de la précédente. Mais, dans ces deux cas, les blancs ne peuvent pas l'emporter. Pourquoi ? Essayons d'appliquer la méthode gagnante du diagramme précédent.

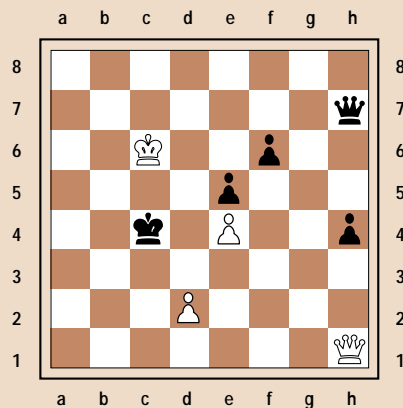
Commençons par le schéma de gauche. 1. Da3-b3 + Rb1-a1 ! Le roi va effectivement obstruer la case de promotion de son pion, mais, horreur ! on ne peut avancer le roi blanc à cause du pat ! Rien à faire. Essayons à droite. 1. Df3-g3 +. Rg1-h1 ! Cette fois le roi abandonne son pion, mais celui-ci est imprenable, toujours à cause du pat. Aucun moyen de progresser. Résumons-nous : les pions a, c, f et h parvenus à une case de la promotion et soutenus par leur roi, font nulle contre une dame, si le roi offensif est trop éloigné pour intervenir. Les pions b, d, e et g sont, quant à eux, obligés de s'incliner face à la dame, selon la méthode étudiée plus haut.

Exercices...



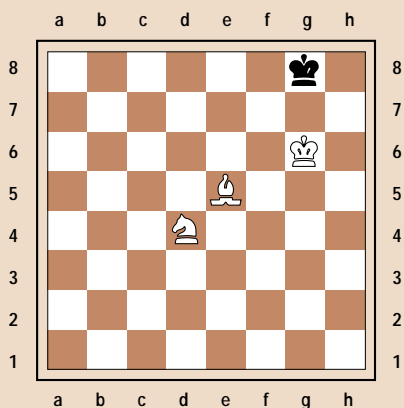
Exercice 175

Roi dépouillé contre (future) dame. Les blancs jouent et font mat en trois coups.



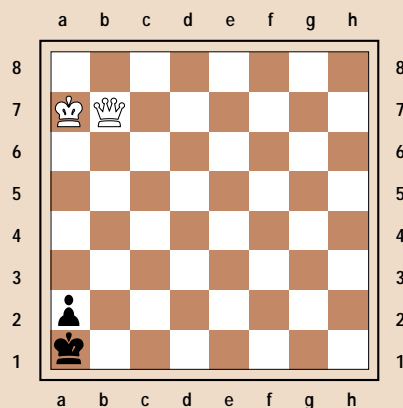
Exercice 178

Les blancs jouent et gagnent. Peut-être la position la plus difficile à résoudre dans ce manuel, mais c'est tellement instructif. Dans cette finale de dames, la tactique prime. Il faut donc chercher à mater. Sang-froid exigé...



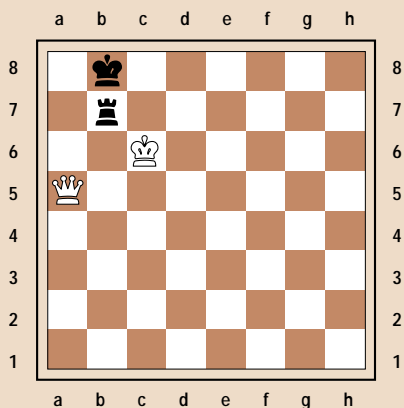
Exercice 176

Fin de séquence pour un mat très technique. Encore quatre coups et la corvée est terminée !



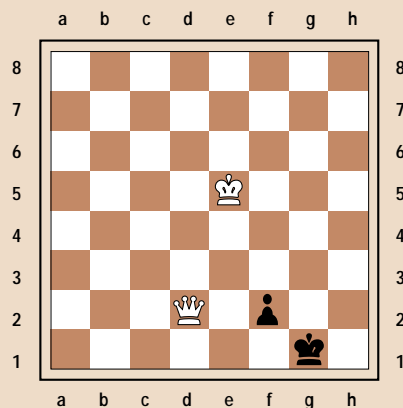
Exercice 179

Cette position est normalement nulle, comme nous l'avons vu. Mais ici, le roi blanc va réussir à se rapprocher assez près pour aider sa dame à mater. Un vieux stratagème, illustré par Lolli en 1763, sur le thème de l'échec à la découverte.



Exercice 177

Comment gagner avec une dame contre une tour ? Plus facile à dire qu'à faire. Voici la position à atteindre. Les noirs jouent et... perdent ! Examine toutes les possibilités.



Exercice 180

Gréco, quant à lui, découvrit cette autre exception, avec le pion fou, en 1612. Les blancs jouent et gagnent.

Leçon
31



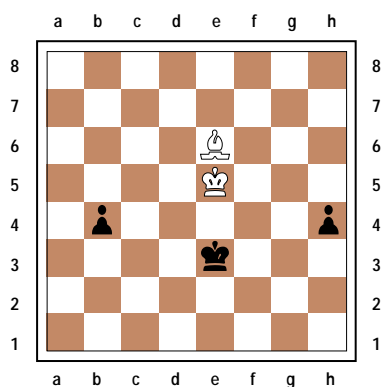
FOUS DE COULEUR OPPOSÉE

La fin de partie - Autres finales (2)

Terminons-en avec les finales qui comportent des pions, en examinant les fins de partie avec des pièces légères, puisque les cas de la tour et de la dame ont déjà été traités.

- Fou contre pion (s)

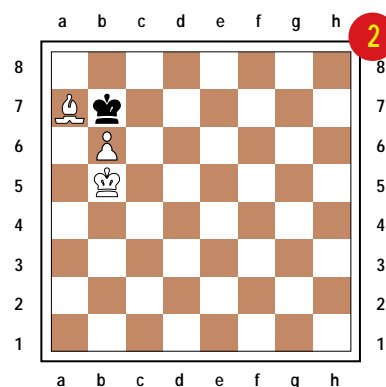
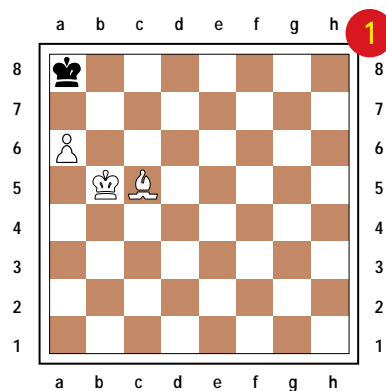
Un seul pion ne représente généralement pas un danger pour un fou, même si certaines situations particulières peuvent se présenter. Le fou parvient également, le plus souvent, à venir à bout, avec l'aide de son roi, de deux pions passés et liés. Lorsque les deux pions sont séparés, la tâche défensive du fou est plus ardue, mais il parvient parfois à sauver des situations bien compromises comme c'est le cas ici.



Le fou e6 semble dépassé par les événements et incapable de courir à la fois les deux lièvres noirs. Pourtant il existe une voie vers la nullité. 1. Re5-d6 ! Menaçant Rd6-c5. 1... Re3-d4 2. Rd6-c6. Rd4-c3. 3. Rc6-d5 ! b4-b3 4. Rd5-e4. b3-b2 5. Fe6-a2 et la nulle est acquise, puisque le pion h va être rattrapé par le roi et que son collègue est neutralisé par le fou. Tu remarqueras la feinte du roi blanc qui fait mine de s'en prendre au pion b avant de venir s'occuper du pion h. Tu noteras aussi que la solution symétrique 1. Re5-f6 ne marche pas, car il manquera, en fin de variante, la case i2 au fou pour venir contrôler le pion h. Amusant.

- Fou et pion contre roi dépouillé

Le fou, accompagné d'un pion, gagne généralement contre un roi dépouillé, mais il existe deux cas de nullité que tu dois connaître.

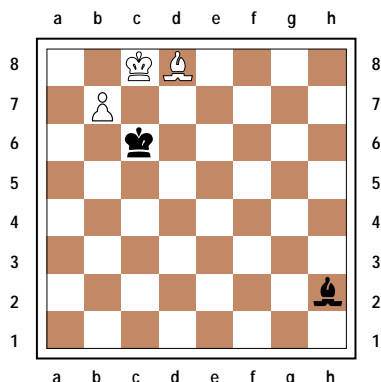


• Le diagramme 1 présente un premier cas très fréquent, où le fou est incapable de contrôler la case angulaire de promotion du pion. Les blancs ne peuvent gagner. 1. Rb5-b6. Ra8-b8 2. a6-a7 + Rb8-a8 et la situation de pat du roi défenseur empêche toute progression.

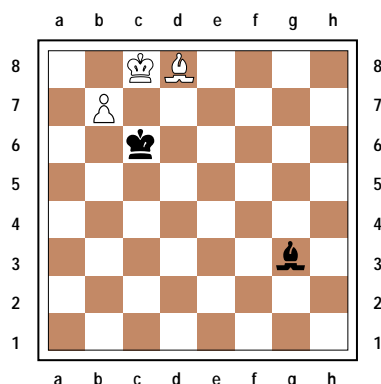
• Le diagramme 2 présente une configuration beaucoup moins commune, dans laquelle, tu peux le vérifier, les blancs ne peuvent rien entreprendre contre le va-et-vient du roi noir entre a8 et b7.

- Fou et pion(s) contre fou (les fous évoluant sur des cases de la même couleur)

Cette finale, plutôt complexe, est souvent gagnante pour le camp qui possède le ou les pions. Une des positions de base fut étudiée en 1847 par Centurini, et elle fait aujourd'hui référence.



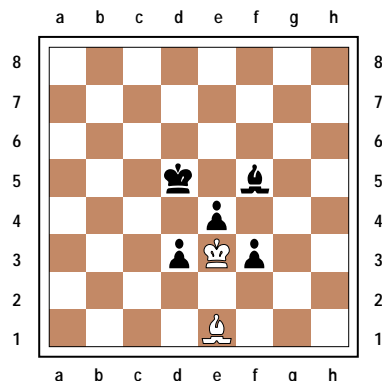
Tu vas peut-être trouver cette analyse difficile et quelque peu aride, mais c'est réellement une position fondamentale dans la pratique. Le plan de gain des blancs consiste à amener le fou en b8. 1. Fd8-h4 avec l'idée Ff2-a7-b8. Le roi noir va essayer d'empêcher la réalisation de cette idée. 1... Rc6-b6 2. Fh4-f2 + Rb6-a6, couvrant la case a7. 3. Ff2-c5 ! On comprendra plus loin la raison de ce coup d'attente. 3... Fh2-g3 4. Fc5-e7 ! avec la menace Fd8 et Fc7 ; le roi noir doit revenir pour s'y opposer. 4... Ra6-b6 5. Fe7-d8 + Rb6-c6 et on obtient la position suivante :



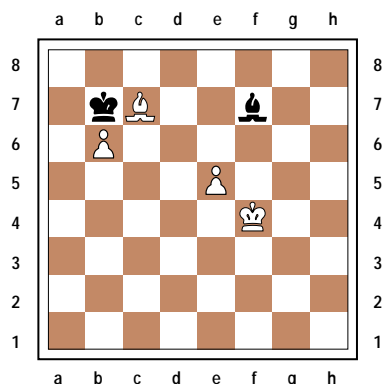
Tu reconnais la position du diagramme précédent à une nuance près. Laquelle ? Eh bien, le fou noir est en g3 et non plus en h2. Or, ce petit détail suffit à faire la différence ? 6. Fd8-h4 !! exploitant le thème tactique de la déviation que tu connais bien. On comprend maintenant que le coup 3. Ff2-c5 n'avait pour but que de faire sortir le fou noir de sa cachette en h2. Si, au troisième coup, ce fou avait choisi de jouer en f4 ou e5, le coup gagnant aurait alors été 6. Fd8-g5 !! ou 6. Fd8-f6 !! L'important est de gagner un temps décisif qui permet de réaliser le plan initial sans que le roi noir puisse intervenir. Le gain est maintenant trivial. 6... Fg3-h2 7. Fh4-f2. Fh2-f4 8. Ff2-a7 Ff4-h2 9. Fa7-b8. Fh2-g1 10. Fb8-g3. Fg1-a7. 11. Fg3-f2 ! et les blancs feront dame. Nous espérons que tu as apprécié le raffinement de cette manœuvre de gain.

- Fou et pion(s) contre fou (les fous évoluant sur des cases de couleur différente)

La difficulté, voire l'impossibilité, à agir sur les cases de la couleur du fou adverse donne à cette finale une inclinaison compréhensible vers la nullité. Un ou deux pions de plus ne suffisent souvent pas pour gagner. En fait, c'est l'état d'avancement des pions et leur écartement qui sont prépondérants, plus que leur nombre.

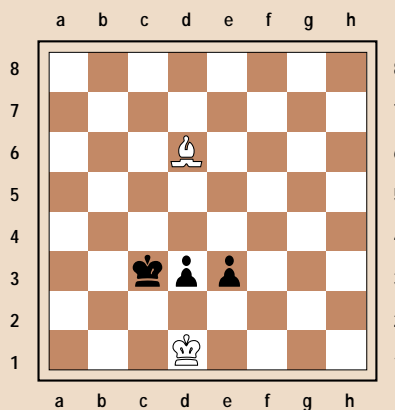


Les noirs ont trois pions de plus mais les fous évoluent sur des cases de couleur opposée. La seule manœuvre gagnante consisterait à amener le roi noir en c2, puis à jouer d3-d2 ! suivi de f3-f2, gagnant le fou. Mais les blancs parent facilement cette tentative. 1... Rd5-c4 2. Re3-d2 ! Rc4-b3 (ou 2... Rc4-d4. 3. Fe1-f2 + et les cases noires demeurent verrouillées) 3. Fe1-f2 ! et la partie est nulle. Les noirs enragent, mais il n'y a réellement rien à faire. Peut-être as-tu du mal à t'en convaincre ? Fais quelques essais, et tu devras t'avouer impuissant à faire sauter le verrou établi par les blancs sur les cases noires.



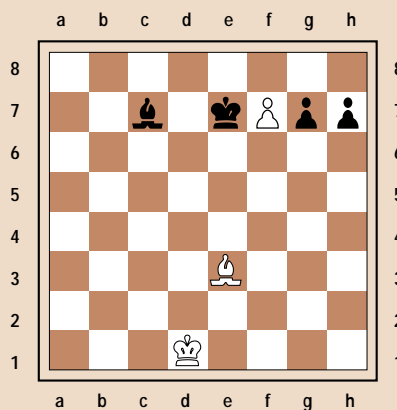
Mais, contrairement à ce que pensent trop de joueurs, la présence de fous de couleur opposée n'empêche pas systématiquement le gain. Deux pions majoritaires, séparés par au moins trois colonnes, gagnent généralement. Une séparation de deux colonnes peut même suffire, comme dans l'exemple ci-contre. 1. Rf4-f5 ! Ff7-d5 2. Rf5-f6. Rb7-c8 3. e5-e6. Fd5-c6 4. e6-e7. Fc6-e8 5. Rf6-g7. Rc8-d7 6. Rg7-f8. Fe8-h5 7. Fc7-d8 ! (menaçant b7) Rd7-c8 8. e7-e8 D. Fh5xDe8 9. Rf8xFe8 et les blancs gagnent avec leur dernier pion. Nous t'avons donné la suite principale sans analyses, mais tu te convaincras très vite que le fou noir est obligé de se sacrifier contre le pion e, après quoi le gain n'offre plus de difficultés.

Exercices...



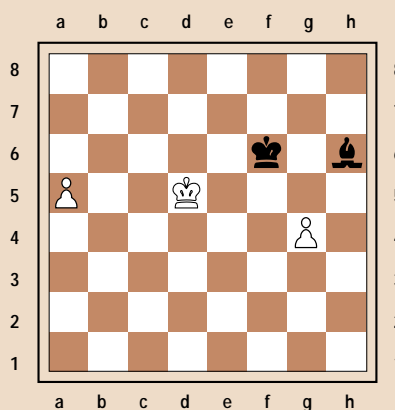
Exercice 181

Les noirs menacent 1... e3-e2 +. 2. Rd1-e1. d3-d2 + ! 3. Re1xe2. Rc3-c2 qui gagne. Mais les blancs ont le trait et parviennent à maîtriser les deux pions noirs.



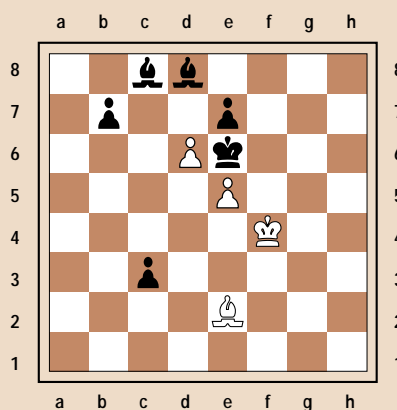
Exercice 184

Les blancs semblent perdus. Mais ils ont le trait et une diablerie leur permet d'annuler. "Tourification" d'un pion cavalier, une fois encore...



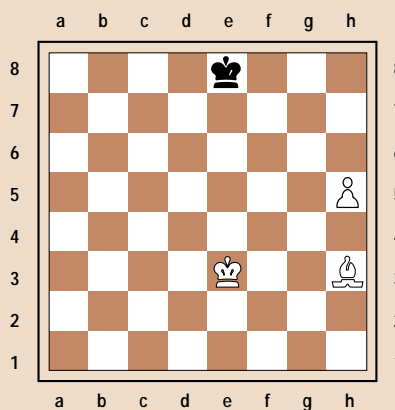
Exercice 182

Ici les blancs, au trait, vont parvenir à empêcher le fou noir d'intervenir sur la diagonale g1-a7 et le pion a ira à dame. Mais 1. Rd5-e4 ne suffit pas à cause de 1...Fh6-f8 !



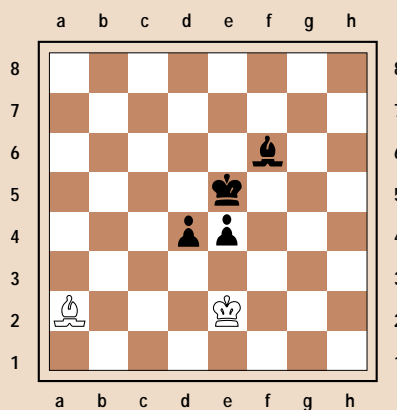
Exercice 185

Les blancs, au trait, ont, bien sûr, au moins la nulle grâce à l'échec perpétuel en c4 et b5. Mais ils peuvent faire encore mieux. Une fois encore, la tactique doit primer sur la technique. Le mat, toujours le mat... Et quel mat !



Exercice 183

La case de promotion du pion n'étant pas de la couleur du fou, la position est nulle, n'est-ce pas ? Oui, si le roi noir parvient à atteindre cette case. Mais ne peut-on l'en empêcher en formant un barrage ?



Exercice 186

De la technique pure maintenant. Les noirs, s'ils avaient le trait, gagneraient cette finale de fous de couleur opposée grâce à 1...d4-d3 +. Mais c'est aux blancs de jouer, et ils trouvent le seul coup qui annule. Pas si simple...

Leçon
32

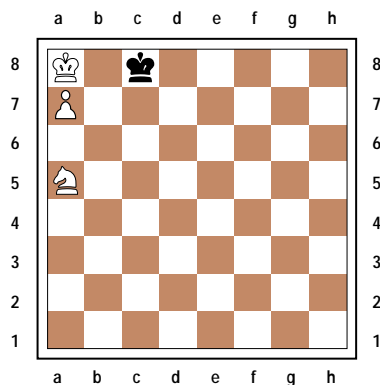


La fin de partie - Autres finales (3)

Intéressons-nous maintenant aux finales qui mettent en jeu des cavaliers. Par rapport aux autres pièces, le cavalier est handicapé par la lenteur de sa marche. Mais c'est aussi la seule pièce, tu le sais, à pouvoir franchir des haies de pions ; pour lui, l'obstruction d'une colonne ou d'une diagonale ne signifie rien, alors qu'elle pourra neutraliser une tour, un fou, voire une dame. D'autre part, contrairement au fou, le cavalier peut se rendre sur toutes les cases de l'échiquier, quelle que soit leur couleur.

- Cavalier et pion (s) contre roi dépouillé

Tu ne seras donc pas étonné d'apprendre qu'un cavalier et un pion, soutenus par leur roi, gagnent généralement sans problèmes contre un roi dépouillé, puisque ce dernier pourra toujours être expulsé de sa position de bloqueur par le cavalier, alors que, nous l'avons vu, le fou sera parfois impuissant pour cela. Il existe pourtant deux exceptions dont l'une, que nous te présentons ici, illustre un handicap particulier du cavalier.



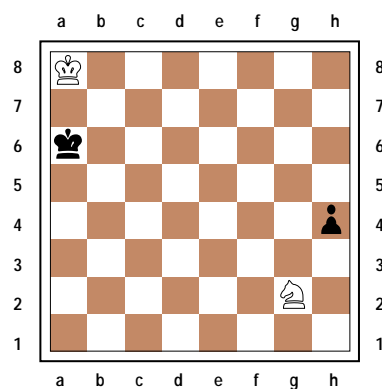
La victoire serait ici immédiate si le trait était aux blancs. Ils joueraient 1. Ca5-c4. Rc8-c7 2. Cc4-b6 ! et le roi noir devrait laisser son homologue en b8 sortir prendre l'air, et a7-a8D suivrait. En revanche, avec le trait aux noirs, après 1... Rc8-c7 ! tu te rendras vite compte que le cavalier est incapable d'empêcher la répétition Rc7-c8-c7 etc... En effet, il ne

peut venir contrôler la case c8 quand le roi noir est en c7, ni c7 quand le roi est en c8. Car le cavalier s'avère inapte à perdre le temps nécessaire pour transmettre le trait à l'adversaire, comme pourrait le faire un fou ou une tour, par exemple. Les blancs devront donc se contenter de la nullité.

- Cavalier contre pion (s)

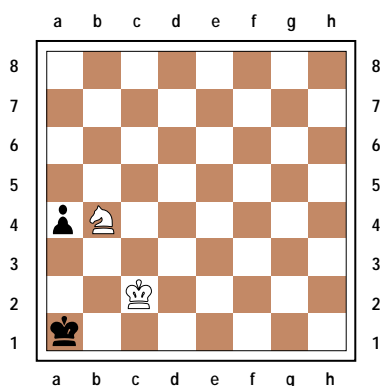
Cette finale est, en général, nulle, le cavalier parvenant facilement à se sacrifier contre le pion adverse. Mais un cas particulier est celui du pion tour, auquel le cavalier est franchement allergique.

Après 1...h4-h3 ! le malheureux cavalier aura beau



se débattre, il ne pourra empêcher la promotion du pion noir, comme tu peux le vérifier. Si on décale la position d'une colonne vers la gauche, le même cavalier n'aura plus aucun mal à maîtriser l'avancée du pion en jouant en h3. Cette étrange faiblesse du cavalier est donc due, en quelque sorte, à l'absence d'une colonne i, qui lui permettrait de venir contrôler la case de promotion du pion. Le pion tour est réellement le cauchemar du cavalier...

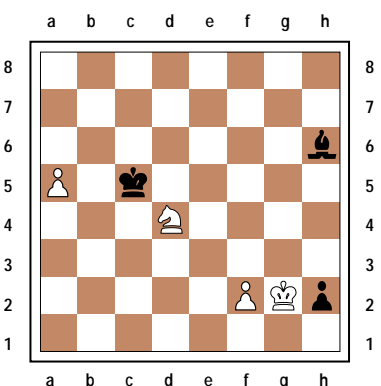
Mais, pour réhabiliter un peu le cavalier, voici maintenant une position étonnante où la présence d'un pion tour adverse permet au cavalier, épaulé par son roi, de mater le roi adverse, cas de figure déjà



envisagé, de façon plus rudimentaire, à la leçon 15.
 1. Rc2-c1 ! a2-a3 le seul coup légal. 2. Cb4-c2 + Ra1-a2 3. Cc2-d4 ! Ra2-a1 4. Rc1-c2. Ra1-a2 5. Cd4-e2 ! Ra2-a1 6. Ce2-c1. La pointe de la manœuvre : le cavalier contrôle simultanément les cases a2 et b3. 6... a3-a2 7. Cc1-b3 mat ! Ce mat possible uniquement avec un pion tour, est finalement un juste retour des choses, qui compense un peu le handicap signalé précédemment !

- Cavalier et pion (s) contre fou et pion (s)

C'est une finale extrêmement complexe, sur laquelle nous n'insisterons pas. Disons simplement qu'en règle générale, le fou, pièce à longue portée, est plus performant que le cavalier dans ce type de finale, mais les exceptions sont très nombreuses. Nous avons déjà, souviens-toi, rencontré des positions classiques de fin de partie où un cavalier domine facilement un "mauvais fou", empêtré par ses propres pions. Voici enfin, pour le plaisir, une position d'anthologie, issue d'une étude composée par Richard Réti.



Les blancs ont le trait. Nous te mettons au défi de trouver le seul coup qui leur donne la victoire ! Une idée ? Non ? Eh bien, il faut jouer l'ahurissant 1. Rg2-h1 !! seul coup qui place les noirs dans une extraordinaire position de zugzwang. Maintenant, tout coup des noirs perd sur le champ.

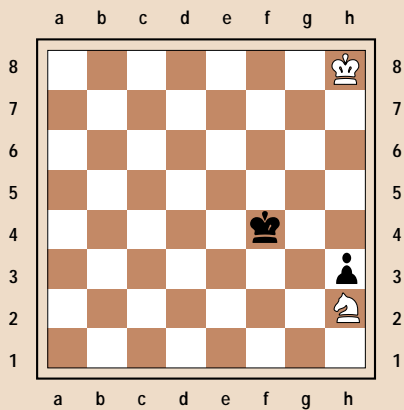
- Si 1... Rc5xNd4 ou Rc5-c4 ou Rc5-b4 ou Rc5-d5, alors 2. a5-a6 ! et le pion file à dame.
- Si 1... Rc5-d6, 2. Cd4-f5 + avec attaque double sur le roi et le fou.
- Si 1... Fh6-f4 ou Fh6-g5 ou Fh6-g7 ou Fh6-f8, alors 2. Cd4-e6 + et le fou est également pris.
- Si 1... Fh6-d2 ou Fh6-c1 alors 2. Cd4-b3 + et le malheureux fou succombe encore.

Dix conseils généraux

Nous espérons que ces huit leçons sur les finales te permettront désormais de te comporter honorablement dans cette phase de la partie. Mais avant de passer à l'étude des débuts de parties, essayons de faire un peu la synthèse de tout ce que tu as appris en énonçant dix conseils généraux pour la conduite des finales, conseils que tu comprendras mieux quand tu auras étudié les leçons suivantes qui traitent des éléments stratégiques en milieu de jeu.

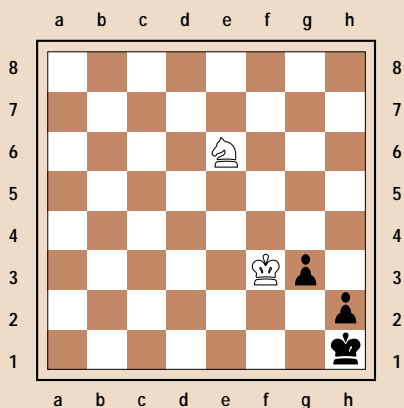
1. Les pions doublés, isolés et arriérés sont faibles. Évite-les !
2. Les pions passés doivent être avancés dès que possible.
3. Si tu as l'avantage d'un pion, essaye de faire en sorte que tes pions soient séparés en deux îlots. Si tous tes pions sont groupés en un seul îlot, ton pion majoritaire sera très difficile à mettre en valeur et la partie se terminera souvent par la nullité.
4. Le roi est une pièce capitale en finale. Songe à l'activer dès que possible.
5. En règle générale, la tour doit se trouver derrière son pion passé pour soutenir son avance, alors que le roi doit se trouver devant lui, pour lui ouvrir le chemin.
6. Une tour active, notamment placée sur la septième rangée, compense le déficit d'un, voire de deux pions. Préfère donc à une défense passive à matériel égal une défense active avec un pion de moins. Le plus souvent, tu ne tarderas pas à récupérer ton pion, tout en conservant l'initiative.
7. Évite de placer tes pions sur des cases de la même couleur que celles où évolue ton fou.
8. L'importance de la centralisation et de la mobilité des pièces demeure valable en fin de partie.
9. A l'exclusion des structures de pions bloquées, le fou est légèrement supérieur au cavalier en finale.
10. Ne perds jamais de vue l'aspect tactique de la position. N'oublie que le mat demeure le but ultime de la partie et que d'étonnantes possibilités combinatoires peuvent apparaître, même dans les positions les plus dépourvues.

Exercices...



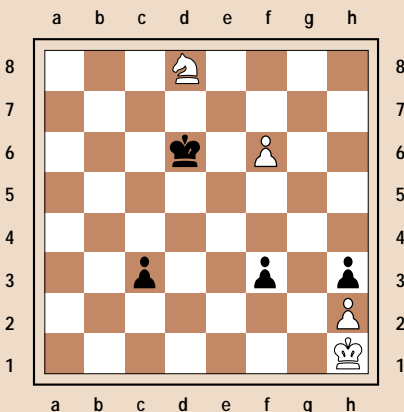
Exercice 187

Le carrousel classique du cavalier contre le redoutable pion tour. Les blancs jouent et annulent, sur un air de valse équestre.



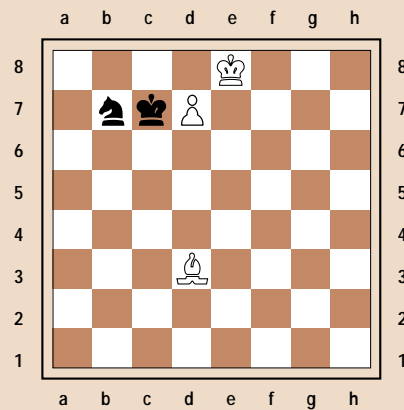
Exercice 188

Les blancs réussissent également à annuler ici. Ils vont profiter du fait que, comme nous l'avons vu, le cavalier noir est incapable de perdre un temps. Le cavalier noir ? Mais quel cavalier noir ? diras-tu... Un peu de patience, il arrive...



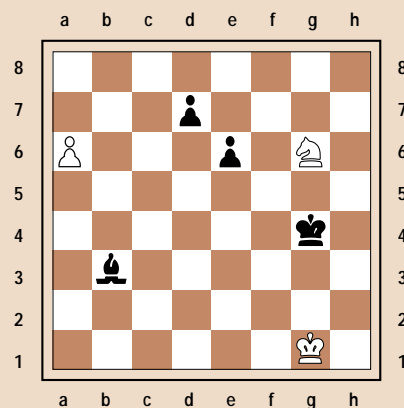
Exercice 189

Les blancs jouent et annulent également dans cette position pourtant compromise. Une extraordinaire composition de Rinck, où le chantage au pat joue un rôle en fin de variante.



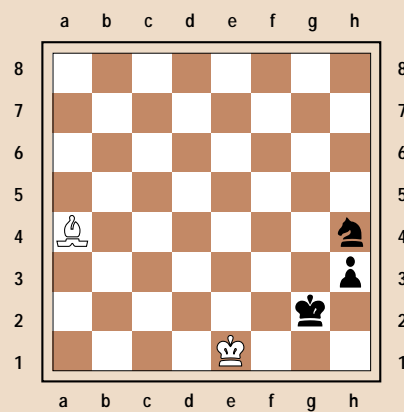
Exercice 190

Un gain classique avec le trait aux blancs. Mais si ce sont les noirs qui jouent, la position est nulle. De la technique pure.



Exercice 191

Ici, ce sont les blancs, au trait, qui gagnent en empêchant le fou noir d'intervenir sur la diagonale h1-a8. Du grand art...



Exercice 192

Les blancs jouent et annulent. Le fou blanc réalise des prodiges pour empêcher la promotion du pion noir. Assez difficile, tout de même.

Leçon
33



L'ouverture - Le contrôle du centre

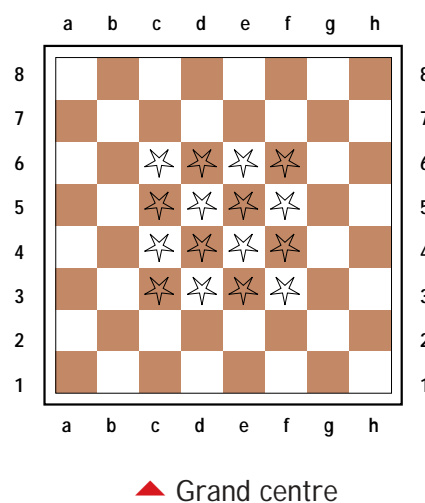
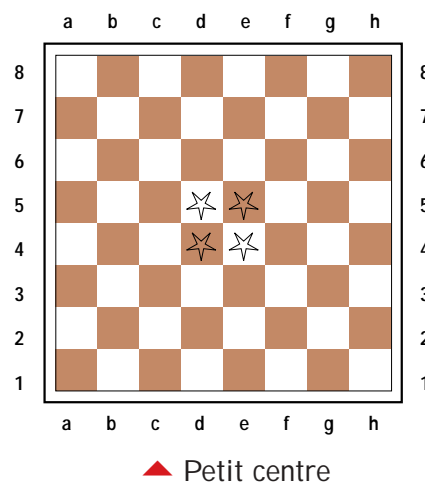
Maintenant que tu sais déjà tant de choses, il nous faut repartir à zéro ! Non, ne t'affole pas ! L'expression signifie seulement qu'il faut à présent que nous nous occupions de ce qui est certainement la position la plus passionnante aux échecs, à savoir la position de départ... Place donc ton échiquier devant toi, avec les pièces correctement disposées. Tu as les blancs et c'est donc à toi de jouer. Combien de coups peux-tu effectuer ? Si ton compte est bon, tu devrais obtenir le chiffre vingt. En effet chacun de tes huit pions peut avancer d'une ou de deux cases, soit déjà seize positions différentes. S'y ajoutent les quatre sorties possibles de tes cavaliers, en a3, c3, f3 et h3, ce qui fait en tout vingt coups possibles.

Or, près de la moitié de ces débuts sont à déconseiller formellement, en vertu des principes qui commandent l'art des ouvertures et que nous allons t'exposer maintenant. Ces principes fondamentaux correspondent à des tâches que tu dois accomplir et qui sont au nombre de trois : le contrôle du centre, la mobilisation des pièces et la mise en sécurité du roi.

Commençons par le contrôle du centre.

Tout d'abord qu'appelle-t-on centre ? Le vrai centre, appelé aussi "petit centre", est constitué des quatre cases d4, e4, d5 et e5. Le centre élargi, ou "grand centre", est quatre fois plus vaste puisque composé de 16 cases. Les cases de ces deux zones centrales sont occupées par des étoiles dans les diagrammes ci-après.

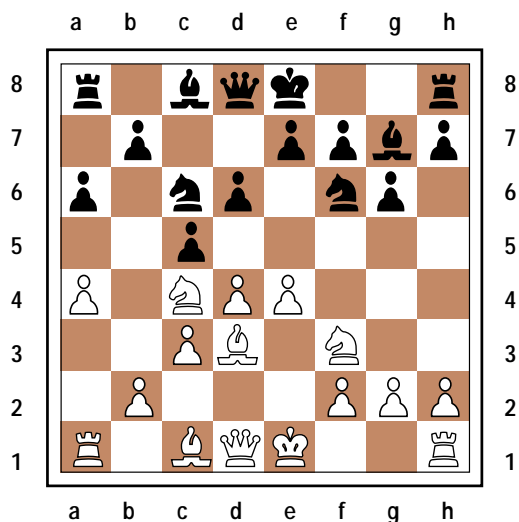
L'importance du centre aux échecs est évidente. Celui qui contrôle le centre, surtout le petit, a la suprématie et se rapproche de la victoire. Tu as déjà pu constater, dans les toutes premières leçons sur la marche des pièces, que le rayonnement de celles-ci est d'autant plus grand qu'elles sont centralisées. D'autre part, le centre constitue une base de départ idéale, un avant-poste pour rassembler tes forces en vue d'une attaque contre le roi adverse. Est-ce que ça n'est pas un peu pareil au football, où ce sont les



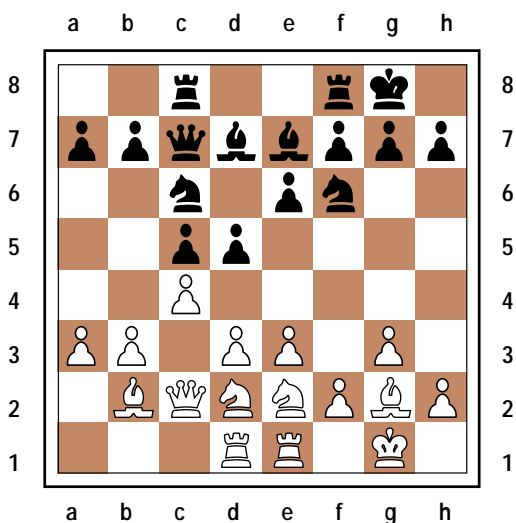
milieux de terrain qui, en quadrillant le centre, organisent le jeu au service de leurs attaquants et leur offrent des occasions de but ? Et n'est-ce pas l'équipe qui maîtrise le mieux le jeu au milieu qui a le plus de chances de marquer et de l'emporter ? Il en va de même aux échecs, où celui qui a la suprématie au centre domine la partie et voit les occasions de gain se multiplier. Comment donc s'y prendre pour contrôler le centre de l'échiquier ? Deux moyens sont à ta disposition :

- l'occuper avec tes pions ou avec d'autres pièces, en général les cavaliers.
- le surveiller à distance avec des forces plus importantes que celles de l'adversaire.

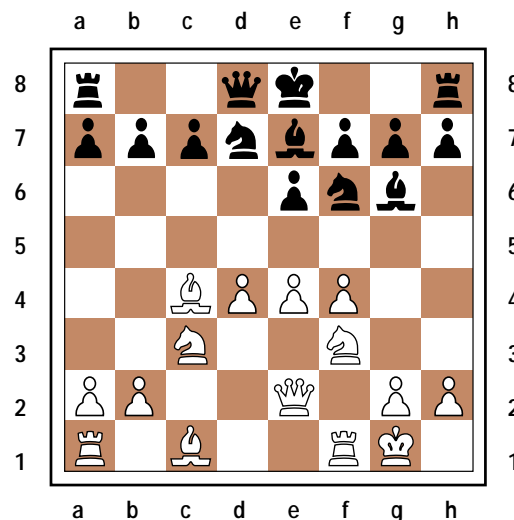
Les premiers coups de l'ouverture doivent donc toujours être dictés par ce souci. Si tu choisis la première méthode, n'oublie pas de protéger les pions, les cavaliers ou les fous que tu envoies en reconnaissance. Car ton adversaire va, lui aussi, tout faire pour être présent dans ce secteur stratégique primordial et pour essayer de t'en chasser. Les deux diagrammes ci-dessous illustrent les deux différentes méthodes de contrôle. Observons la manière dont on peut s'y prendre pour être maître du centre.



Ici les blancs contrôlent le centre en l'occupant. Le fou d3 et les cavalier c4 et f3 évoluent dans le grand centre mais ce sont surtout les pions d4 et e4 qui font l'essentiel du travail : ils occupent deux cases très importantes et en dominent quatre autres devant eux. Remarque bien que ces deux pions sont protégés par des unités amies et que, donc, si l'adversaire venait à les capturer, ils seraient aussitôt remplacés par des forces équivalentes. Par exemple si le pion noir qui est en c5 prenait le pion d4, c'est le pion c3 qui, en reprenant en d4, viendrait assurer la relève et les blancs continueraient à dominer le centre.



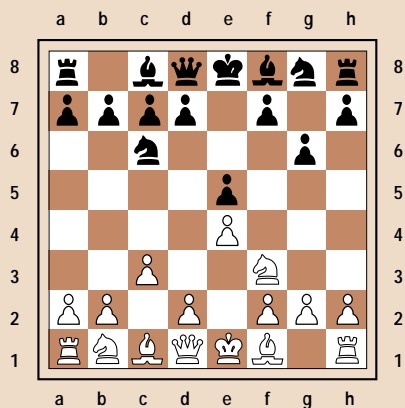
Ici les blancs contrôlent le centre sans l'occuper, en le surveillant à distance avec leurs pièces lourdes et légères. Les deux fous, disposés en "fianchetto" (nous reparlerons bientôt de cette expression), "fusillent" les quatre cases du petit centre. Si tu remarques bien, toutes les pièces blanches sont braquées vers le centre, y compris la dame c2 et les tours d1 et e1, même si ces pièces lourdes voient encore leur rayon d'action obstrué par des unités amies. Ce type de configuration où le centre est contrôlé à distance est très fréquent dans les ouvertures modernes.



Cette dernière position révèle une domination blanche évidente au centre, avec trois pions impressionnants sur la quatrième rangée qui procurent à leur camp un avantage d'espace flagrant. Mais attention ! Chaque médaille a son revers. La poussée du pion f a tout d'abord légèrement affaibli le roque, notamment sur la diagonale g1-a7. Ensuite les trois éclaireurs devront être protégés en permanence car l'artillerie adverse va les pilonner à distance. Enfin les noirs vont sans doute bientôt venir contester cette domination avec c7-c5 et peut-être, plus tard, lorsque la chose sera possible, avec leurs pions e et f. La partie est donc bien loin d'être gagnée. Ce serait trop simple s'il suffisait de pousser ses pions centraux pour vaincre, n'est-ce pas ?

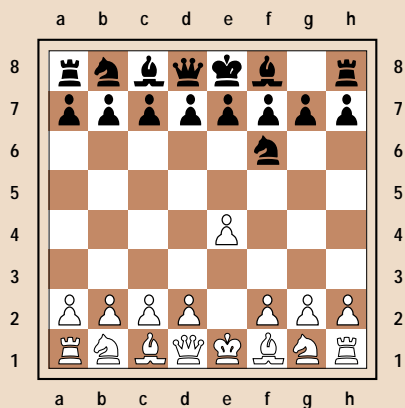
Sois donc vigilant, lorsque tu occupes le centre avec tes pions contre des positions adverses "retenues", c'est-à-dire où les unités adverses semblent recroquevillées sur elles-mêmes, comme prêtes à bondir. Il te faudra anticiper les réactions centrales de ton adversaire qui ne va certainement pas se résoudre à jouer toute la partie sur les trois dernières rangées. N'attends pas que le ressort se détende et vienne ruiner brutalement ton bel agencement central.

Exercices...



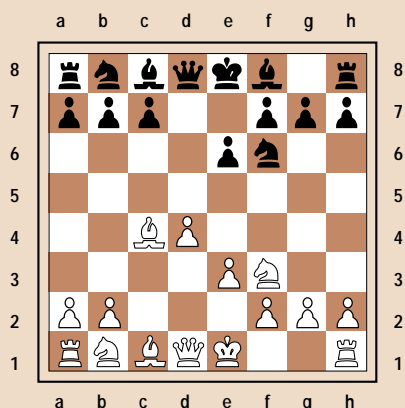
Exercice 193

Tu as les blancs et c'est à toi de jouer. Quel est le coup qui répond le mieux au besoin de contrôler le centre ?



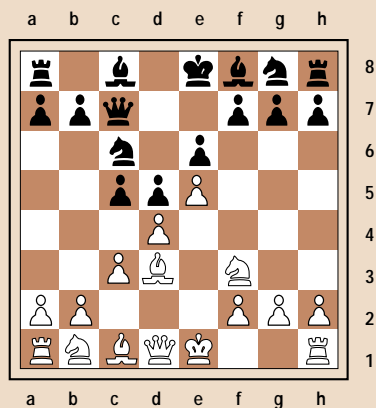
Exercice 194

La question est la même ici, alors qu'un coup seulement a été joué de part et d'autre. Attention tout de même...



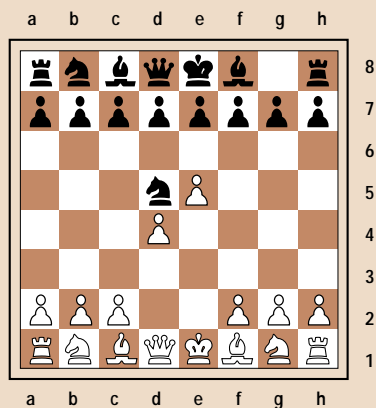
Exercice 195

Cette position classique du gambit dame accepté s'obtient après les coups 1. d2-d4. d7-d5 2. c2-c4. d5xc4 3. Cg1-f3. Cg8-f6 4. e2-e3. e7-e6 5. Ff1xc4. Quel coup doivent maintenant jouer les noirs pour rétablir l'équilibre au centre ?



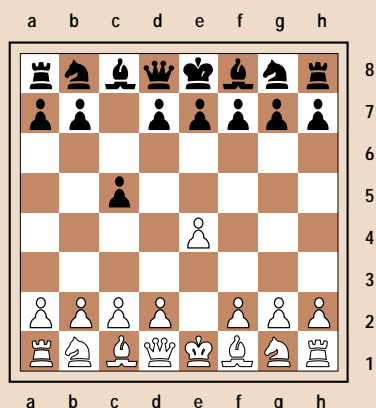
Exercice 196

Ici aussi tu as les blancs. Est-il intéressant pour toi de capturer le pion noir en c5 ? Saurais-tu dire pourquoi ?



Exercice 197

Cette position de la défense Alekhine intervient après 1. e2-e4. Cg8-f6 2. e4-e5. Cf6-d5 3. d2-d4. Les blancs doivent maintenant s'en prendre au centre blanc. Mais faut-il s'attaquer à la pointe de la chaîne de pions par d7-d6, ou à sa base par c7-c5 ? Pourquoi ? Ta réponse doit être claire et complète, et inclure la réfutation du mauvais coup.



Exercice 198

Quelle est, à ton avis, l'idée de base, du premier coup noir 1... c7-c5, sans doute le plus populaire à l'heure actuelle ?

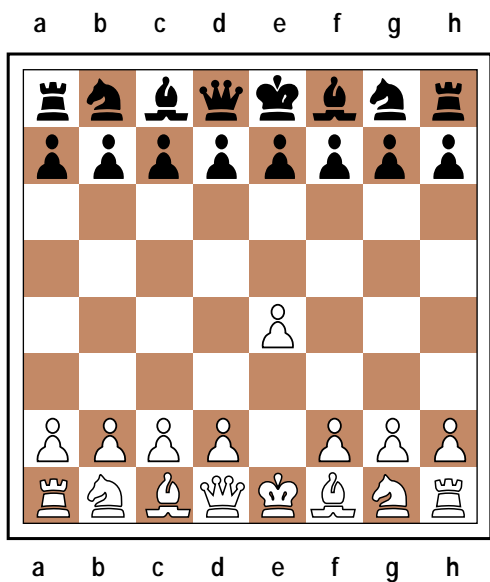
Leçon 34



L'ouverture - La mobilisation des pièces (1)

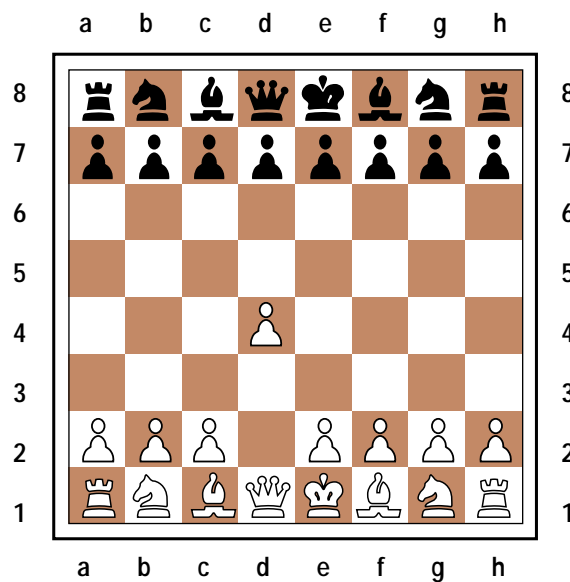
Un autre objectif important lors des premiers coups d'une partie est de mobiliser tes pièces. Tu constates qu'à partir de la position de départ, seuls les pions et les cavaliers peuvent jouer.

Il est donc nécessaire que tu ouvres le plus vite possible des lignes, afin que tes autres pièces puissent entrer en jeu. En même temps tu dois toujours avoir présent à l'esprit l'importance du contrôle du centre. Regarde bien ce diagramme.

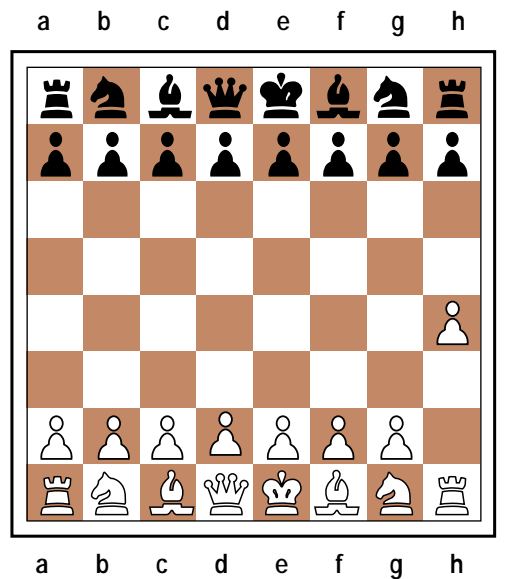


Les blancs viennent de jouer leur premier coup 1.e2-e4. Et c'est un excellent coup. Pourquoi ? Eh bien parce qu'il ouvre deux diagonales, celle du fou f1 et celle de la dame d1 ; ces deux pièces peuvent désormais jouer et venir participer au combat. De plus, ce premier coup inaugure la lutte pour le centre en s'installant sur une case très importante.

Le premier coup 1.d2-d4 qui est joué dans le diagramme suivant est également excellent. Cette occupation du centre, ouvre, en outre, la voie à la dame et donne cette fois la parole au fou c1.



Compare avec le diagramme ci-dessous.



Les blancs ont commencé la partie en jouant leur pion en h4. Ce coup ouvre certes le passage à la tour h1, mais tu verras dès la leçon suivante que les tours, dont tu as pu apprécier les exploits en milieu et en fin de partie, sont des pièces mal à l'aise en début de

partie. Ici, par exemple, si tu essaies de sortir ta tour par la case h3, elle sera attaquée par le fou noir en c8, dès que ton adversaire aura joué son pion d. Et elle devra fuir, car n'oublie pas que la tour, pièce lourde, vaut plus que le fou, pièce mineure. De plus et surtout, ce premier coup h4 n'a aucune influence sur le centre, que tu abandonnes à l'adversaire, lequel ne va pas se priver de jouer un pion en d5 ou en e5.

Dans la leçon précédente, nous te signalions qu'à partir de la position de départ tu as le choix entre vingt coups possibles. Mais combien de ces coups répondent aux deux objectifs dont nous parlons :

- contrôler le centre
- ouvrir les lignes pour tes pièces

Vérifie et tu verras qu'il n'y a finalement pas beaucoup de coups qui remplissent ces deux conditions. Aussi comprendras-tu que 80 % des parties commencent soit par la poussée du pion e en e4, soit par celle du pion d en d4.

Maintenant que tu as bien compris les principes qui doivent commander les premiers coups d'une partie, essayons d'aller un peu plus loin.

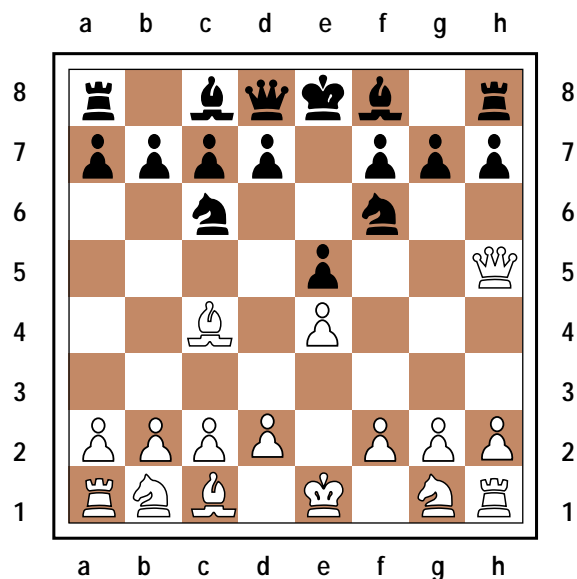
Une fois que tes fantassins ont ouvert les lignes pour tes pièces lourdes et légères, où ces pièces doivent-elles se placer ? C'est une question difficile et les meilleurs joueurs s'entraînent toute leur vie à trouver la disposition la plus efficace pour leurs pièces. Tu verras plus tard que toutes les ouvertures possibles ont été essayées, analysées, classifiées et qu'il te faudra un jour te plonger dans l'étude de ces débuts de partie si tu veux devenir un champion. Mais tu n'en es pas encore là.

Voici en attendant quelques conseils généraux :

- Si tu as le choix, déplace tes pièces en direction du centre ou ajuste leur tir vers le centre.
- Si possible, développe tes cavaliers avant les fous.
- Si deux de tes pions attaquent une pièce adverse,

choisis celui qui, en la capturant, se rapproche du centre.

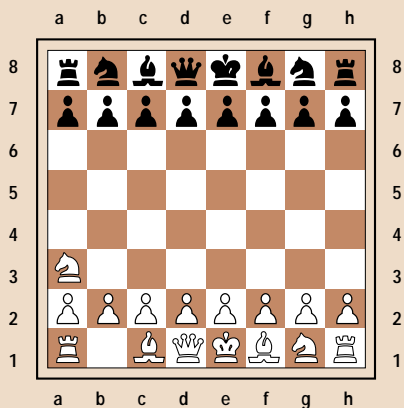
- Avant de développer une pièce, examine attentivement le coup que vient de jouer ton adversaire, qui n'est peut-être pas tout à fait idiot. Menace-t-il quelque chose ? Quel peut être son coup suivant ?



Sois bien attentif à ce qui se passe ici. Les coups de cette partie ont été les suivants : 1.e2-e4. e7-e5. 2.Ff1-c4. Cb8-c6. 3.Dd1-h5. Cg8-f6 ?? Ce dernier coup des noirs est catastrophique. Désireux de poursuivre leur développement tout en attaquant la dame blanche, ils ont joué mécaniquement, trop vite, sans réfléchir et sans se demander à quoi tendait la sortie de la dame. Et ils sont tout surpris de voir les blancs les crucifier avec 4.Dh5xf7 mat ! Lamentable ! S'ils avaient un peu réfléchi, ils auraient pu facilement parer cette attaque prématurée, et éviter le ridicule d'être victime du très folklorique "mat du berger". Rejoue cette partie, sans le troisième coup noir, et cherche des parades à la menace de mat. Tu n'auras aucun mal à en trouver et à réfuter ainsi le troisième coup des blancs.

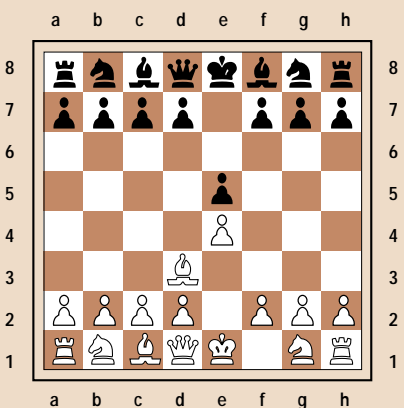


Exercices...



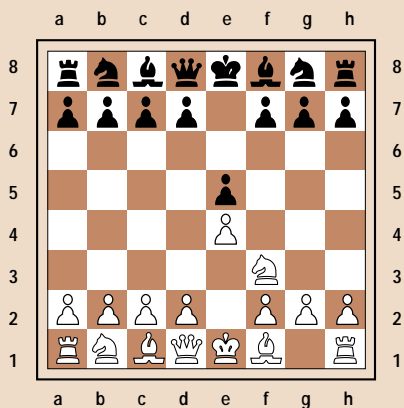
Exercice 199

Ce premier coup joué par les blancs est-il à conseiller ? Pourquoi ? Ta réponse doit être claire et complète.



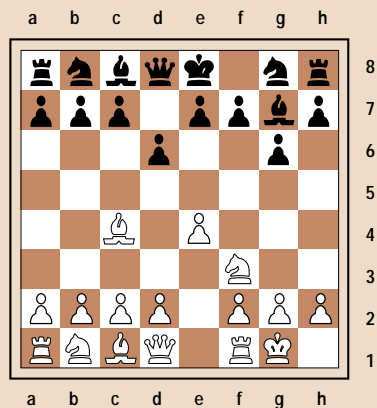
Exercice 200

Ici, après 1. e2-e4. e7-e5, les blancs ont joué 2. Ff1-d3. Est-ce un bon coup ? Pourquoi ?



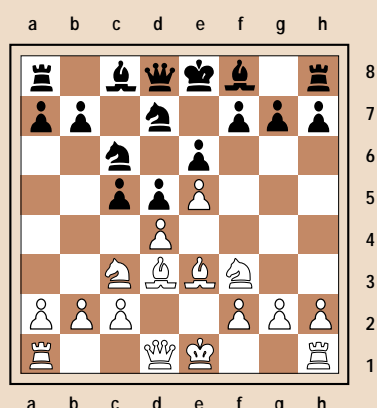
Exercice 201

Tu as les noirs cette fois. Après 1. e2-e4. e7-e5. les blancs viennent de jouer 2. Cg1-f3. Attention à ton pion e5 ! Plusieurs coups sont jouables ici. Mais quel est le seul qui défend le pion, développe une pièce et agit sur le centre ?



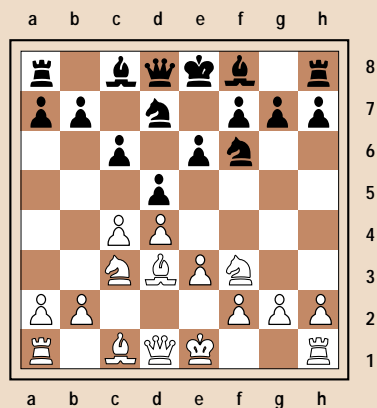
Exercice 202

Le coup e7-e5, qui contrôle le centre, est-il à conseiller aux noirs ? Pourquoi ?



Exercice 203

Quelle est la case naturelle de développement pour la dame noire dans cette position connue ? Pourquoi ?



Exercice 204

Tu as les noirs et le trait dans cette position. Comment comptes-tu t'y prendre pour développer ton malheureux fou c8 ? Il existe pour cela une excellente suite de coups, conseillée par la théorie. La discernes-tu ?

**Leçon
35**



L'ouverture - La mobilisation des pièces (2)

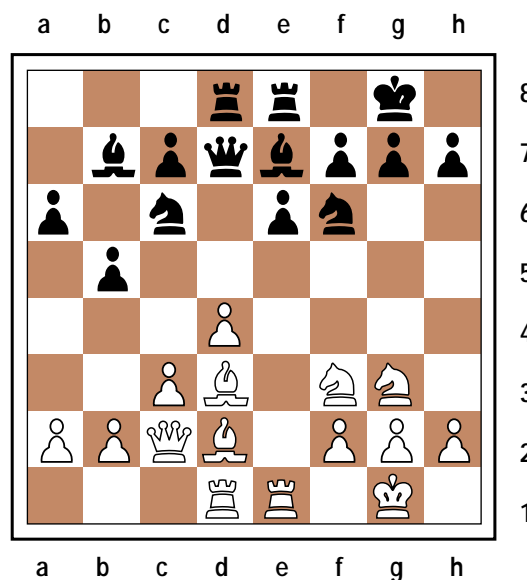
Voici maintenant quelques autres conseils qui mettent en évidence les qualités et les défauts de chaque pièce dans la phase d'ouverture, cela afin que tu apprennes quelles pièces tu dois jouer en priorité et surtout sur quelles cases tu dois les jouer.

► La dame

Elle est l'ennemi juré du roi adverse. C'est une pièce très agressive mais qui, du fait de sa grande valeur, ne peut guère s'approcher du monarque rival en début de partie, car elle serait harcelée par les unités légères de l'adversaire et obligée de se replier. Nous te conseillons donc de l'acheminer sur une case où elle sera à l'abri des attaques ennemies. L'expérience enseigne que la case de développement idéale pour la dame se situe sur les trois premières rangées pour les blancs, et les trois dernières pour les noirs. Ta dame n'y sera pas inactive pour autant, car n'oublie pas qu'elle a le pouvoir d'agir à distance. Tu pourras la rapprocher de la position adverse en milieu de partie, au moment où la bagarre fera rage et où son intervention se révélera souvent décisive.

► La tour

Elle aussi a la faculté d'agir à distance. D'où la nécessité absolue pour toi d'installer tes tours sur des colonnes ouvertes (c'est-à-dire vides de pions) ou semi-ouvertes (obstruées par un pion adverse), sous peine de voir leur activité très réduite. Comme la dame, les tours font feu sur l'ennemi depuis l'arrière du front en début de partie, en général depuis la première rangée. Tu as pu constater qu'ensuite, dans un paysage plus dégagé, elles étaient de formidables combattantes, ainsi que de redoutables finalistes. Et n'oublie pas que, dans l'ouverture, la mobilisation la plus rapide des tours s'obtient grâce au roque.



Regarde cette position. L'ouverture vient de se terminer. Les deux camps ont respecté tous les principes que nous avons évoqués et leurs forces sont développées de manière harmonieuse et efficace. Mais intéressons-nous surtout à la position des dames et des tours. Tu vois que les deux dames agissent depuis l'arrière du front et sont à l'abri des attaques ennemies. Les tours, quant à elles, se sont installées sur les colonnes centrales d et e, toutes deux semi-ouvertes (ce qui signifie, répétons-le, qu'elles ne sont plus obstruées que par un seul pion). Le combat peut commencer dans d'excellentes conditions pour les deux camps.

► Le fou

Comme la dame et les tours, il a un grand rayon d'action, à condition qu'il soit installé sur une diagonale ouverte ou, à défaut, semi-ouverte. Le point faible de cette pièce est son incapacité à contrôler à la fois les cases blanches et les cases noires ; mais la

présence des deux fous côte à côte remédie à cet inconvénient, comme tu t'en rends compte sur le diagramme précédent : les fous d3 et d2, travaillant en équipe, pilonnent deux diagonales importantes et de couleur différente. Tu constates aussi que le fou b7 s'est placé sur la grande diagonale blanche, après la poussée de deux cases du pion b. Ce placement du fou en " fianchetto", dont nous avons déjà parlé, se révèle souvent très efficace et constitue la base de nombreuses ouvertures modernes. Il s'agit, tu l'avais déjà compris, d'installer un fou sur une des deux grandes diagonales (a1-h8 ou h1-a8) et cela après la poussée, en général d'une case, du pion b ou du pion g.

► Le cavalier

C'est la pièce la plus facile à mobiliser puisqu'il n'exige aucun déplacement de pions pour entrer en jeu. Pas besoin pour lui de lignes ouvertes ; il suffit qu'il prenne position de manière à contrôler les cases centrales. Par contre, contrairement aux pièces lourdes et au fou, il n'agit qu'à courte distance. Les cases " normales" de développement du cavalier dans l'ouverture sont c3 et f3 pour les blancs, et c6 et f6 pour les noirs. Mais tu verras que, parfois, ton cavalier pourra entrer en jeu avec plus d'efficacité sur la deuxième rangée si tu as les blancs (en e2 ou d2), ou sur la septième rangée si tu as les noirs (en e7 ou d7). Cela essentiellement pour éviter de bloquer les pions c et f dont l'intervention dans le " grand centre" peut s'avérer nécessaire.

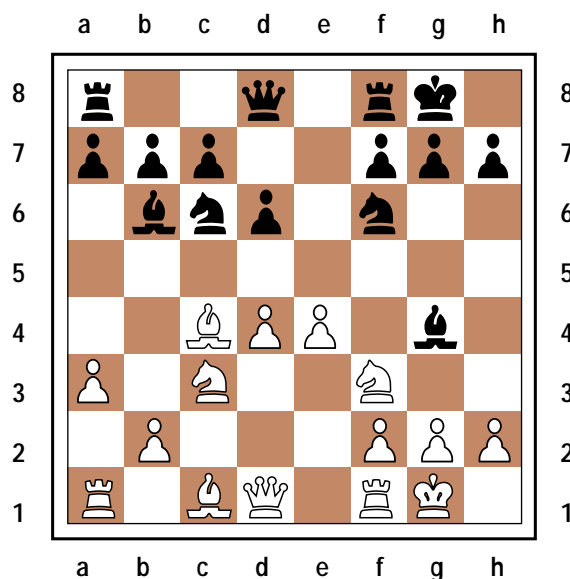
► Le pion

Il a, bien sûr, un rôle primordial dans l'ouverture. Ses mouvements sont indispensables au développement des autres pièces. Dans l'ouverture, il prend position en général au centre où il remplit diverses fonctions :

- Ouvrir les diagonales au profit des fous et les colonnes au profit des tours.
- Contrôler les cases centrales.

- Gagner de l'espace.
- Fournir des points d'appui, des protections, aux pièces amies, en particulier aux cavaliers.

Le pion peut aussi se sacrifier dans l'ouverture, pour offrir à son camp un avantage de temps ou d'espace. Ce sacrifice s'appelle un gambit. Il existe tout un éventail de gambits et de contre-gambits, plus ou moins corrects, dans la pratique contemporaine des ouvertures. L'exemple que t'offre l'exercice 210 illustre le gambit Evans.



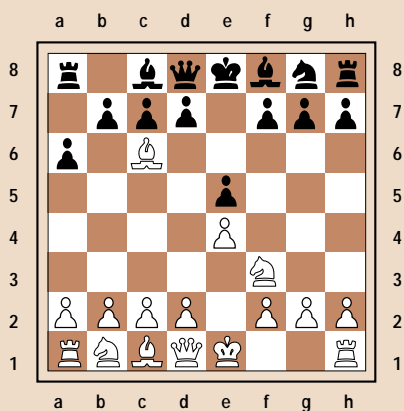
Observe sur ce diagramme le travail qui a été effectué par les pions lors de l'ouverture. Les deux camps ont lutté pour l'occupation du centre et on peut reconstituer ce qui s'est passé : un échange de pions a vraisemblablement eu lieu sur la case d4, où les noirs ont dû prendre avec leur pion e5, les blancs reprenant avec le pion c3 qui a donc changé de colonne. D'autre part les diagonales des quatre fous ont été ouvertes par la poussée des pions centraux ; on peut, par exemple, déduire que le fou b6 a quitté sa case de départ en f8 avant l'avance du pion d6. Les deux joueurs ont donc parfaitement manœuvré avec leurs fantassins, ainsi qu'avec leurs unités légères, les pièces lourdes restant à mobiliser. Les blancs semblent avoir un certain avantage d'espace grâce à leurs deux pions centraux, mais les noirs viennent de jouer leur fou en g4, instituant une grosse menace sur d4. La bagarre commence...

PIONU IN E4 !
SCEMU IN C4 !
CAVALLU IN F3 !

MI FACE PENSÀ À
NAPULEONE...
À WATERLOO
BEN' INTESU...

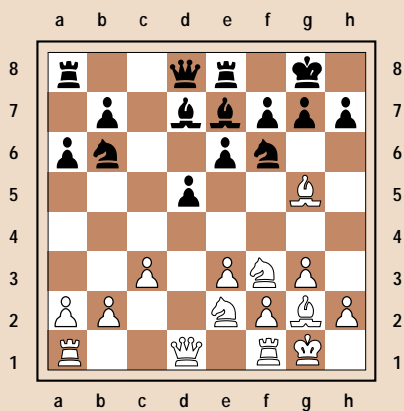


Exercices...



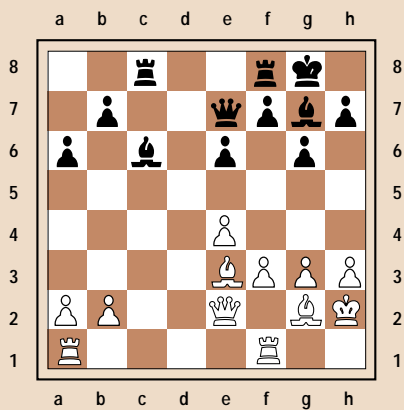
Exercice 205

On obtient cette position après les coups 1. e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. Cb8-c6 3. Ff1-b5. a7-a6. 4. Fb5-c6. Préfères-tu reprendre en c6 avec le pion b ou avec le pion d ? Pourquoi ?



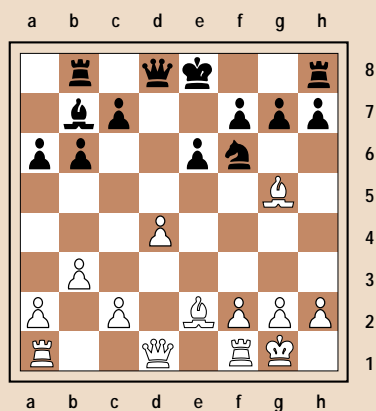
Exercice 206

Quel coup de développement de la dame blanche préfères-tu dans cette position, Dd1-c2 ou Dd1-b3 ? Pourquoi ?



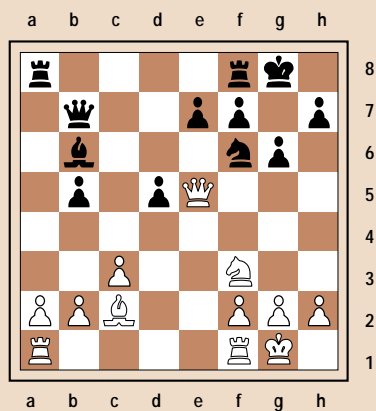
Exercice 207

Les tours blanches doivent maintenant venir occuper les colonnes ouvertes c et d. Mais quel coup choisir ? Ta1-c1, Ta1-d1, Tf1-d1 ou Tf1-c1 ? Un seul de ces coups est juste.



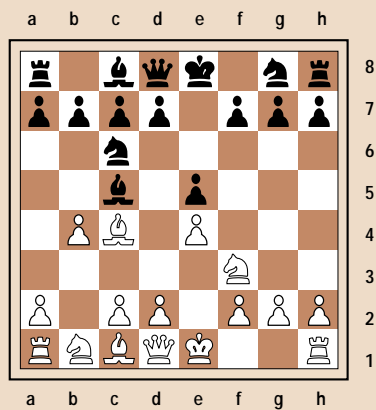
Exercice 208

Les blancs viennent de jouer Fc1-g5 ?? Pourquoi ce coup constitue-t-il une terrible erreur ? Quelle était ici la meilleure case de développement pour le fou c1 ?



Exercice 209

Ici aussi, on peut facilement se tromper, en jouant le coup naturel de développement Tf-e1 ?? qui occupe la colonne semi-ouverte en faisant pression sur le pion e7. Pourquoi serait-ce une faute ? Quel autre coup choisir ?



Exercice 210

Après 1.e2-e4. e7-e5 2. Cg1-f3. Cb8-c6. 3. Ff1-c4. Ff8-c5, les blancs viennent de jouer le coup étonnant 3. b2-b4. Quel est, à ton avis, l'idée de ce gambit, déjà joué par Kasparov lui-même ?

**Leçon
36**



L'ouverture - Les différents débuts de partie

Les différentes manières de commencer une partie d'échecs ont toutes été expérimentées au fil des siècles ; à partir du premier coup des blancs, on a considéré toutes les réponses noires possibles, puis, à partir de chacune des ces réponses, on a étudié les répliques blanches envisageables et ainsi de suite. Même lorsqu'on élimine les coups qui sont mauvais de manière flagrante et immédiate, il reste un nombre considérable de lignes de jeu qui ont été répertoriées, classées et souvent analysées très loin, dans toutes leurs bifurcations.

Ces bifurcations, appelées variantes, constitue un gigantesque ensemble qui s'enrichit encore chaque jour de l'expérience des joueurs.

C'est parmi ces innombrables possibilités qu'il te faudra choisir, petit à petit, les lignes de jeu qui te conviennent. Tu devras pour cela t'aider de l'abondante littérature qui traite de la théorie des ouvertures. Mais tu n'en es pas encore là.

Pour l'instant contente-toi de respecter dans l'ouverture les principes que nous avons développés dans les deux leçons précédentes. Tu découvriras alors, l'expérience aidant, que les lignes que tu joues ont déjà été essayées, étudiées par des théoriciens et des maîtres, et classifiées par les auteurs dans des encyclopédies. Le moment sera alors venu de te pencher sur ces ouvrages et sur les parties des grands joueurs, pour approfondir tes connaissances et savoir quelles réponses sont les mieux adaptées aux coups, parfois surprenants, de tes adversaires.

Prenons un exemple.

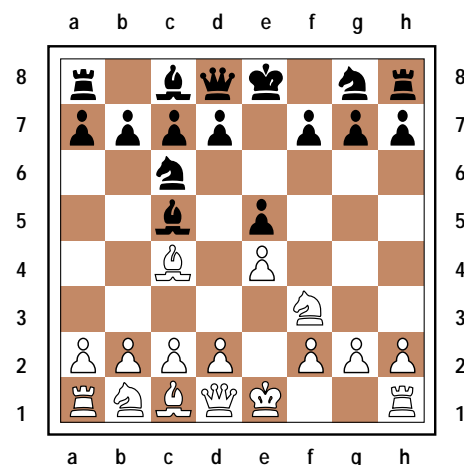
Tu as les blancs et tu as joué tes premiers coups en appliquant les principes des leçons 33 à 35 :

1. e2-e4 ("J'occupe le centre et j'ouvre la diagonale de mon fou f1")

1... e7-e5 ("Copieur !")

2. Cg1-f3 ("Les cavaliers avant les fous ! Et j'attaque son pion e5 tout en contrôlant le centre")

2... Cb8-c6 ("Pas si idiot que ça, le bonhomme ! Il défend son pion et développe son cavalier")



3. Ff1-c4 ("J'active mon fou sur une diagonale ouverte et je prépare le roque. Il est cuit !")

3. Ff8-c5 ("Chi stampone ! Tout ce que je fais, mon âne...")

Sans le savoir, ton adversaire et toi venez de jouer les trois premiers coups d'une ouverture connue, dite "partie italienne". Mais que faire maintenant ? On pourrait logiquement envisager de roquer ou de développer le second cavalier. Et pourtant les dizaines de milliers de parties jouées à partir de cette position ont prouvé de façon certaine que le meilleur coup dans cette position est 4- c2-c3 ! avec l'idée de jouer d2-d4 pour dominer le centre. Mais ce coup est plutôt difficile à trouver pour un débutant. Encore plus difficile à imaginer est le coup surprenant 4. b2-b4, dont nous avons déjà parlé dans l'exercice 210 de la leçon précédente (gambit Evans) et qui s'avère parfaitement jouable dans la position. Il te faudra sans doute beaucoup de temps et... quelques défaites, pour finalement envisager ces possibilités. Or, un simple coup d'œil à un manuel d'ouvertures t'aurait permis de découvrir d'emblée ces deux suites. Connaître les ouvertures permet donc de gagner du temps ; de grands joueurs ont expérimenté les coups que tu joues, y ont réfléchi et peuvent te conseiller sur les suites à adopter.

Tu étudieras en détail ces ouvertures plus tard, avec l'aide de tes moniteurs. En attendant, voici juste la classification traditionnelle de ces débuts de partie en cinq groupes.

- Les jeux ouverts : 1. e2-e4. e7-e5.
- Les jeux semi-ouverts : 1. e2-e4. suivi de toutes les réponses autres que e7-e5.
- Les jeux fermés : 1. d2-d4. d7-d5.
- Les jeux semi-fermés : d2-d4. suivi de toutes les réponses autres que d7-d5.
- Les jeux de flanc, où les blancs ne commencent ni par 1. e2-e4 ni par d2-d4.

Chacun de ces grands groupes comprend des dizaines d'ouvertures qui portent toutes un nom.

Ce sont parfois des adjectifs issus du pays ou de la ville où l'ouverture a été expérimentée pour la première fois (défense sicilienne, défense française, défense hongroise, partie espagnole, partie viennoise, gambit letton, etc...).

Mais ce sont le plus souvent des noms de joueurs qui désignent l'ouverture dont ils ont été les pionniers (défense Alekhine, défense Pirc, gambit Marshall, gambit From, attaque Panov, etc...).

D'autres appellations sont plus imagées (début orang-outang, variante du dragon, système hérisson, etc...).

Chacune de ces ouvertures se subdivise à son tour en une multitude de variantes et de sous-variantes qu'il est impossible de connaître toutes, l'essentiel étant, répétons-le, de comprendre le principe, le thème stratégique qui doit guider tes coups dans ce début de partie. Regarde l'exemple qui suit.

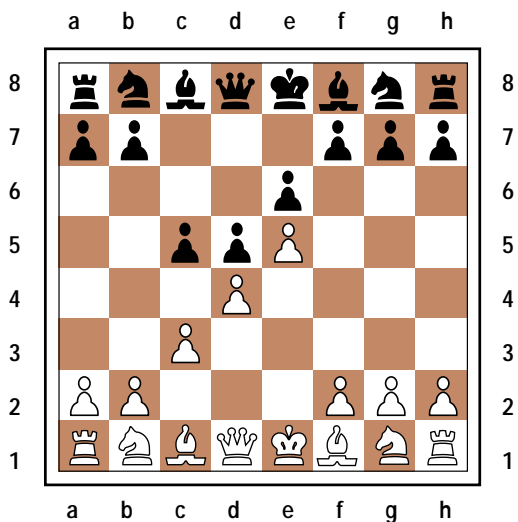


1. e2-e4. e7-e6 2. d2-d4. d7-d5 3. e4-e5. c7-c5 4. c2-c3.

Les noirs ont joué la défense française, caractérisée par le coup 1...e7-e6. Les blancs ont choisi la variante d'avance 3. e4-e5, alors que d'autres coups étaient possibles. Essayons de comprendre les principes qui régissent cette ouverture. Il est clair que tout tourne autour de la case d4 et que les deux joueurs luttent pour le contrôle du centre. Si tu comprends cela, il est secondaire d'apprendre par cœur de longues variantes. Tu trouveras tout seul les coups qui sont naturellement prescrits par ce thème :

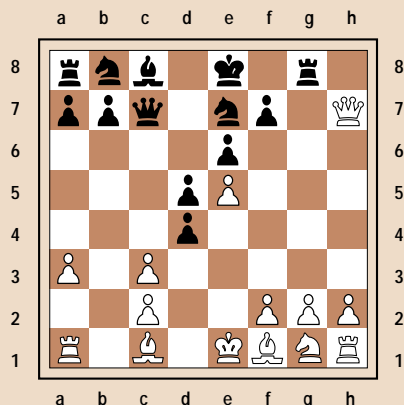
Les noirs vont jouer Cb8-c6, puis Dd8-b6, voire la manœuvre Cg8-e7-f5 avec une seule idée : faire pression sur la case d4. Les blancs comprennent que la prise en c5, qui abandonne le centre et détruit leur structure de pions, est mauvaise pour eux. Ils vont donc "s'accrocher" au pion d4, qu'ils ont déjà défendu par c2-c3, en jouant Cg1-f3 et Fc1-e3.

Comprendre le thème, l'idée de l'ouverture que tu joues est donc essentiel, car même lorsque tes connaissances théoriques seront épuisées, tu pourras continuer à jouer de manière cohérente dans la logique de cette idée, avec de grandes chances de conserver une bonne position.



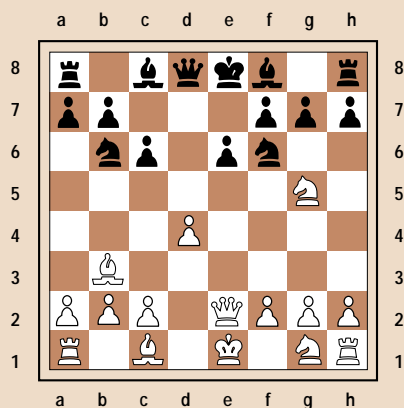
Exercices...

Il semble presque absurde de te proposer des exercices sur un sujet traité de manière aussi générale et aussi superficielle. Nous sommes toutefois curieux de voir si ta réflexion et ta logique suffisent, dans ces positions caractéristiques extraites d'ouvertures célèbres, pour découvrir le bon coup, celui que la sacro-sainte théorie a élu, ou, au moins, pour éviter le mauvais.



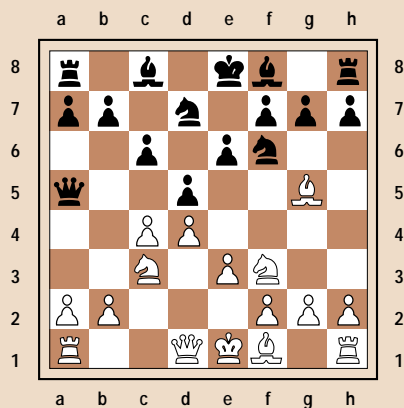
Exercice 211

Variante Winawer de la défense française. Quel est le seul (ou presque) coup blanc satisfaisant ici ?



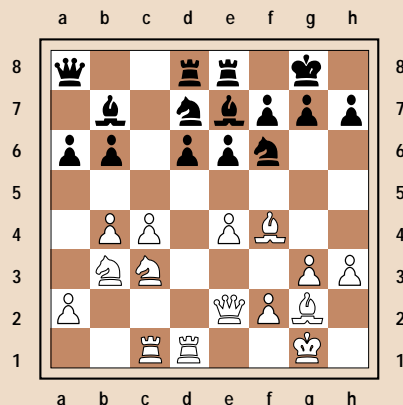
Exercice 212

Variante Nimzovitch de la défense Caro-Kann. Pourquoi la prise du pion d4 par la dame noire est-elle mauvaise ?



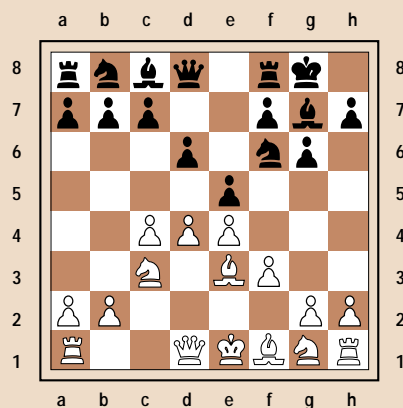
Exercice 213

Variante Cambridge-Springs du gambit dame. Comment les noirs prennent-ils l'avantage sur le coup routinier Ff1-d3 ?



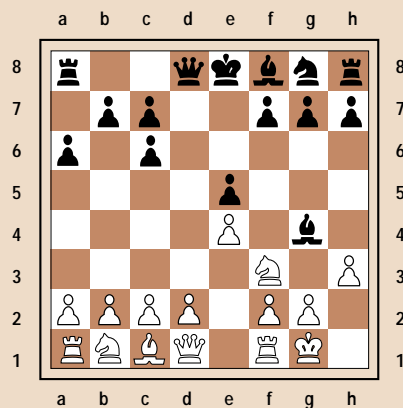
Exercice 214

Système du hérisson de la défense sicilienne. Quel coup de rupture centrale doivent jouer les noirs ici ? Pourquoi ?



Exercice 215

Variante Sämisch de la défense est-indienne. Trois options existent ici pour les blancs : stabilisation du centre, fermeture du centre ou maintien de la tension centrale. Quel coup correspond à chacune de ces options ?



Exercice 216

Variante d'échange de la partie espagnole. Quel est le coup que la théorie conseille aux noirs, dont le fou g4 est attaqué par le pion blanc h3 ? Attention ! C'est assez surprenant...

**Leçon
37**



PION ARRIÉRÉ

Le milieu de partie - Éléments stratégiques (1)

Quand tu auras franchi le cap de l'ouverture, tu te retrouveras en milieu de partie, dans une position où tes connaissances théoriques ne te seront plus d'aucun secours. Pour manœuvrer dans le schéma inédit que tu auras sous les yeux et tenter de te diriger vers une configuration favorable que tu puisses traiter tactiquement, tu devras cette fois faire appel à ta connaissance des notions stratégiques.

Tu constateras en effet bientôt, que le plus dur aux échecs n'est pas de calculer les variantes mais de sélectionner quelles variantes sont dignes d'être calculées. Or selon quels critères effectuer cette sélection ? Pourquoi approfondir telle possibilité et négliger telle autre ? Pour effectuer ce tri, il faut être capable de juger la position, c'est-à-dire de déterminer les forces et les faiblesses de chaque camp et d'en déduire si les chances sont égales, si l'un des deux camps a l'avantage et si celui-ci est léger, net ou décisif. Et c'est ta connaissance des principaux éléments stratégiques qui te permettra de formuler ton jugement.

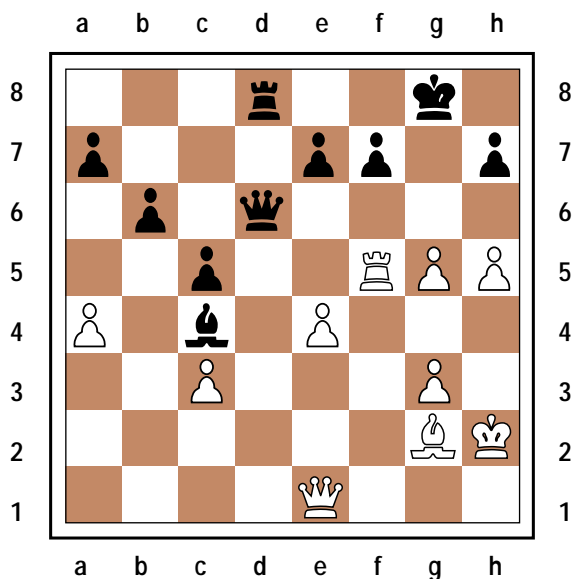
On peut distinguer deux sortes d'éléments stratégiques : ceux qui dépendent de la structure des pions et ceux qui dérivent de la valeur relative des pièces, valeur dont nous avons parlé à la leçon 9.

Préoccupons-nous d'abord des premiers. Les pions forment, en quelque sorte, le squelette de la position. N'oublie pas qu'ils ne peuvent revenir en arrière et que, donc, les dommages occasionnés par un coup de pion prématuré ou maladroit sont irrémédiables. Examinons les différents préjudices liés à la structure de pions, avant d'envisager les avantages que certains schémas peuvent offrir.

► Le pion isolé

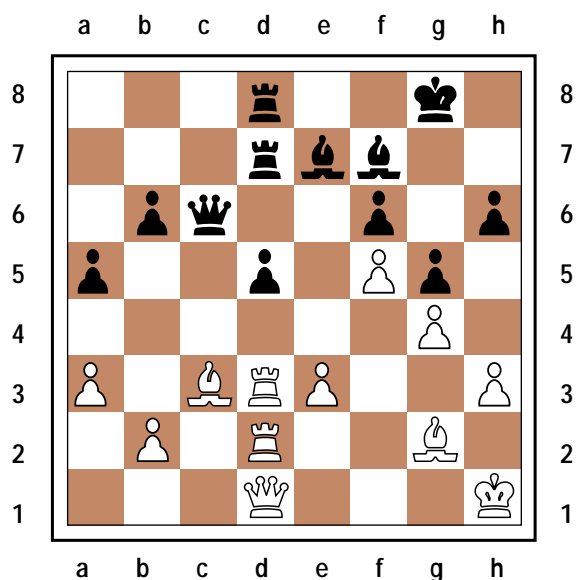
Un pion est dit isolé lorsqu'aucun pion de son camp ne se trouve sur les deux colonnes adjacentes à la colonne où il se situe. Comme il ne peut donc être défendu par un pion ami, il constitue une faiblesse

profonde, surtout s'il se trouve sur une case éloignée du centre et facile à attaquer. Des pièces de son camp peuvent bien sûr le protéger, mais elles seront alors mobilisées pour cette tâche peu glorieuse et feront défaut ailleurs.



Cette position est tirée d'une partie réellement jouée. Elle est très caractéristique d'une structure de pions délabrée, puisque les blancs ne possèdent pas moins de trois pions isolés en a4, c3 et e4, alors que les noirs n'ont que l'isolement du pion h7 à déplorer. C'est cet élément stratégique décisif qui doit dicter leur conduite aux noirs. C'est un peu comme si, dans un match de football, tu remarquais que l'arrière droit de l'équipe adverse est particulièrement faible, ou handicapé par une blessure. Tout naturellement, même si ça n'est pas très charitable, les efforts offensifs de ton équipe se concentreront sur ce côté droit. Le plan des noirs est donc clair ici : échanger d'abord les dames pour empêcher tout contre-jeu blanc contre le roi noir, puis venir tranquillement cueillir les pions isolés et gagner la finale. D'où le coup 1... Dd6-d2 ! qui force pratiquement l'échange des

dames car la présence de la dame noire en d2 serait trop dangereuse pour le roi blanc. Après 2. De1xd2. Td8xd2, la tour est la patronne, et les pions isolés tombent comme des fruits mûrs. Les blancs se débattront encore quelques coups avant d'abandonner.

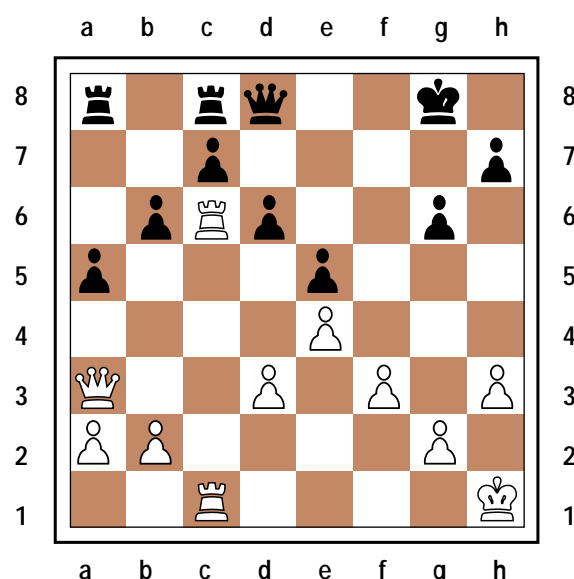


Cette position est tirée d'une partie entre deux ex champions du monde, Karpov, qui a les blancs et Spassky. Karpov a longuement manœuvré pour concentrer le feu de ses pièces sur le pion isolé d5 qui est attaqué quatre fois mais défendu autant de fois par les noirs. Pourtant, l'heure de l'exécution a sonné, et celle-ci est magistrale. 1. e3-e4 ! exploitant le pseudo clouage du pion d5 qui ne peut prendre en e4 à cause de Td3xd7, etc... 1... Rg8-g7 2. e4xd5. Dc6-c7 3. Td2-e2. b6-b5 ? Abrégeant la fin. 4. Te2xFe7 ! Td7xTe7 5. d5-d6. Le thème tactique de la fourchette que tu connais bien désormais. 5... Dc7-c4. Spassky croit s'en tirer et compte sur 6. d6xTe7. Td8xTd3 ! mais Karpov a vu plus loin. 6. b2-b3 !! et les noirs abandonnent car Dc4xb3 est réfuté par 7. Dd1xDb3. Ff7xDb3 8. d6xTe7. Td8xTd3 9. e7-e8 D +. Une belle démonstration contre le pion isolé.

► Le pion arriéré

Un pion est dit arriéré lorsque les pions amis des colonnes voisines ont été poussés trop loin pour qu'il puisse bénéficier de leur protection. Il constitue lui aussi une faiblesse, surtout s'il est situé sur une colonne ouverte contrôlée par l'adversaire. Ce dernier s'efforcera alors de le fixer sur sa case, en empêchant son avance, avant de l'attaquer sans relâche.

Dans la position du diagramme suivant, où le matériel est égal, les noirs sont affligés d'un pion arriéré en c7, fusillé par les deux tours blanches doublées sur la colonne c. Tu remarques que la tour en c6 fixe cette faiblesse en empêchant le pion en question d'avancer. La dame d8 et la tour c8 sont, quant à elles, mobilisées à la défense de leur pion, défense momen-

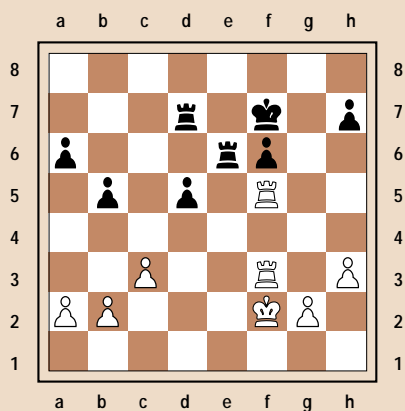


tanément suffisante. Mais là encore, le plan des blancs est tout tracé et entièrement déterminé par cet élément stratégique fondamental : ils n'ont qu'à attaquer une troisième fois le malheureux pion par 1. Da3-c3 ! et la messe est dite. En effet la défense noire 1...Ta8-a7 ne marche pas à cause de 2. Tc6xb6 ! (ce bon vieux clouage...), et si les noirs reprennent la tour, ils en reperdent aussitôt une en c8. Après quoi, outre le désavantage matériel, leur structure de pions est définitivement affaiblie, avec deux nouveaux pions arriérés en b6 et d6, et les blancs n'auront aucun mal à gagner la fin de partie.



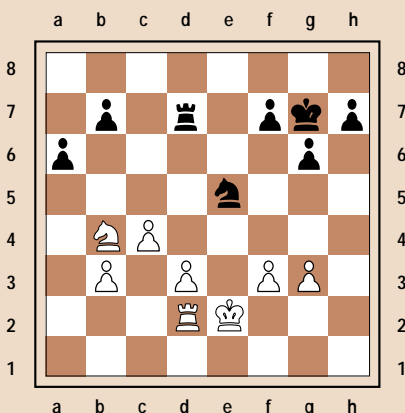
PION ISOLÉ

Exercices...



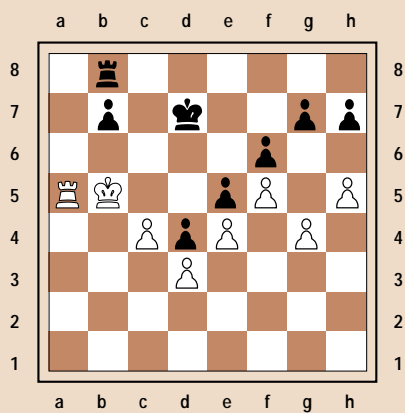
Exercice 217

Le trait est ici aux blancs. Qui a l'avantage ? Pourquoi ? Comment t'y prendrais-tu pour gagner ?



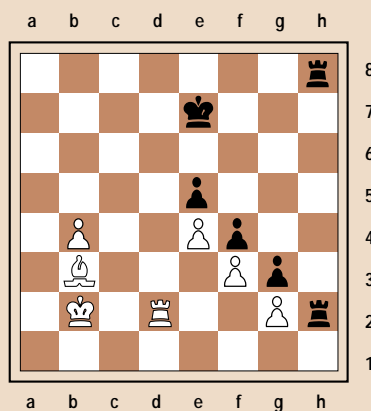
Exercice 218

Et ici, comment t'y prendrais-tu, avec les blancs, pour créer des faiblesses dans la structure des pions adverses ? Et ensuite, quel serait ton plan de gain ?



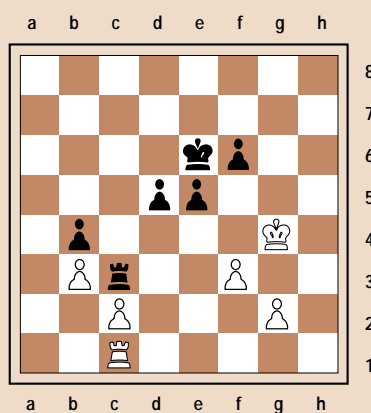
Exercice 219

Les blancs, au trait, gagnèrent le pion isolé b7 puis la partie. Que jouèrent-ils ? Essaie d'analyser le plus loin possible.



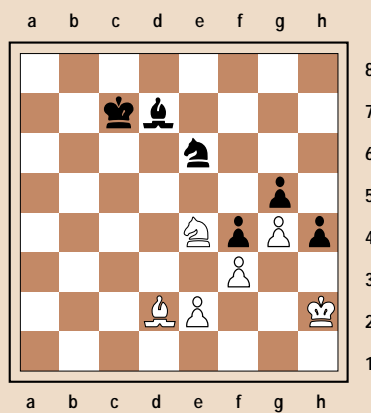
Exercice 220

Ici, ce sont les blancs qui ont des problèmes, à cause de leur pion arriéré g2. Il a pourtant l'air bien défendu, mais les noirs, au trait, trouvent la faille. Ce bon vieux clouage, il n'y a que ça de vrai...



Exercice 221

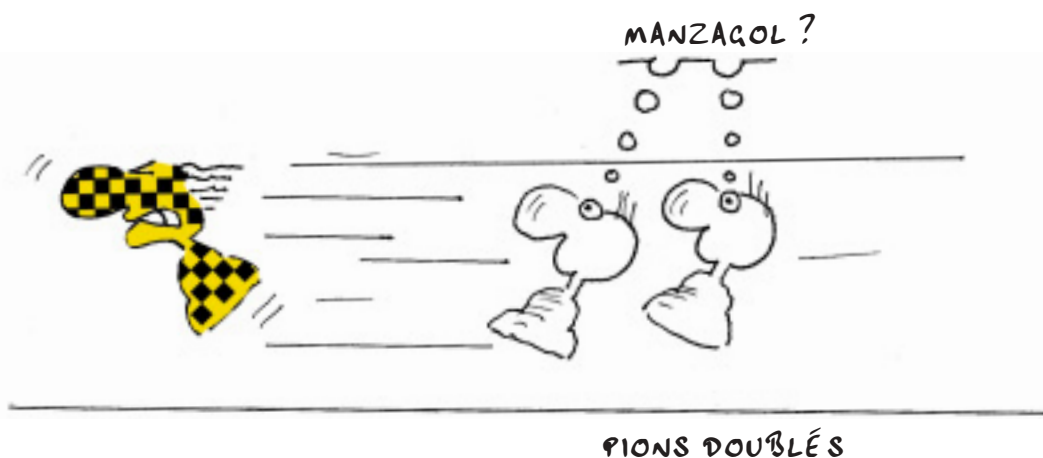
Ce sont encore les noirs qui, de manière imparable, gagnèrent le pion arriéré c2, puis la partie. Comment ? Le clouage a encore son mot à dire...



Exercice 222

Après la chute du pion arriéré en g5, la position des noirs va s'effondrer comme un château de cartes. Comment s'y prirent les blancs, au trait ? Le thème de l'attaque double guida leur réflexion, bien sûr.

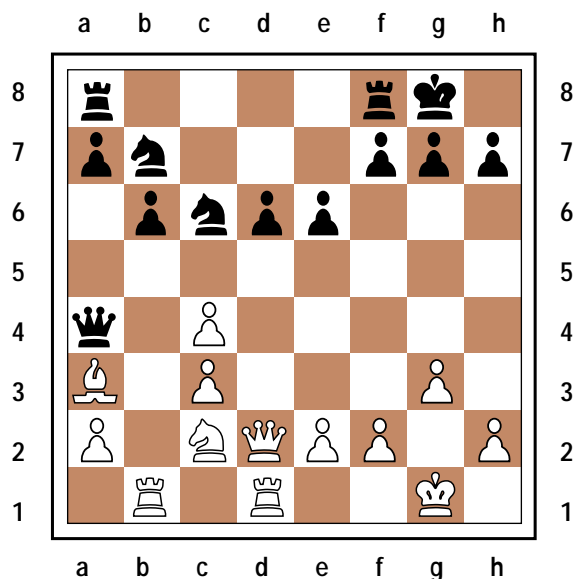
**Leçon
38**



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (2)

► Les pions doublés

On dit que deux pions sont doublés lorsque, à la suite d'une prise, l'un deux rejoint une colonne où se trouve déjà un pion ami. Les pions doublés constituent, la plupart du temps, une faiblesse, encore plus importante s'ils sont, en outre, isolés. Eux aussi auront besoin d'être défendus par une ou plusieurs pièces de leur camp, pièces dont la présence fera défaut ailleurs.



Cette position est tirée d'une partie Lombard-Rogoff jouée en 1976. Ce sont ici les pions doublés en c3 et c4 qui sont cause de souci pour les blancs, souci d'autant plus grand qu'ils sont également isolés et situés sur une colonne ouverte où les tours noires pourront venir les attaquer. En fait, ces deux pions sont absolument indéfendables. La défense passive du pion c4 par Dd3, par exemple, n'aurait pas tenu longtemps face aux bonds des cavaliers en a5 ou e5.

Le mieux pour les blancs est donc d'abandonner leurs pions doublés à leur sort, et de chercher le salut dans une attaque contre le roi noir. C'est d'ailleurs ce

qu'ils firent dans la partie avec 1. Tb1-b5. Da4xc4 2. Tb5-g5 avec l'idée de jouer 3. Tg5xg7+. Rg8xTg7 4. Dd2-g5+. Rg7-h8 5. Dg5-f6+ avec l'échec perpétuel. Astucieux, n'est-ce pas ? Mais les noirs jouèrent 2...f7-f6 ! et, après la fuite de la tour blanche en h5, raflèrent encore le pion a2. Lombard abandonna quelques coups plus tard.

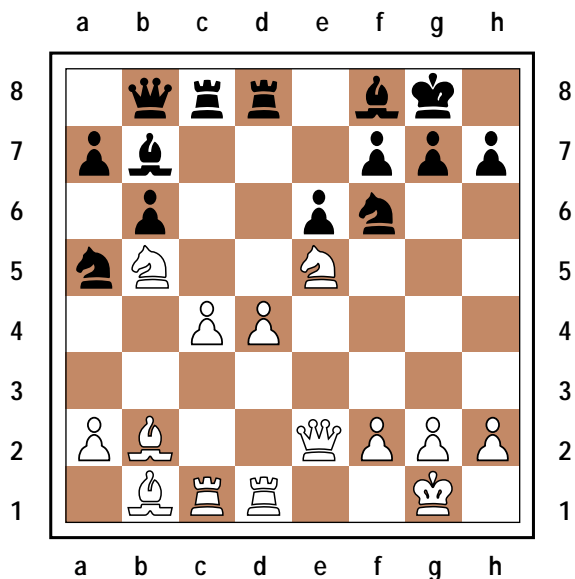
Là encore, c'est une caractéristique de la structure de pions, en l'occurrence la présence de pions doublés, qui a été l'élément stratégique déterminant, orientant la suite de la partie. C'est encore la faiblesse de l'arrière droit, dont nous avons déjà parlé, qui a permis la percée décisive de l'aillier, le centre et le but.

L'observation des structures de pions permet, en outre, de dégager un concept essentiel, celui de case forte. Une case forte est une case sur laquelle tu peux installer de manière durable une de tes pièces sans qu'elle risque d'être chassée par un pion adverse (la case c5, par exemple, est forte pour les noirs dans le diagramme précédent). Il est évident que la présence de pions isolés, arriérés ou doublés, génère forcément des cases faibles dans le camp qui les possède, et donc des cases fortes pour l'adversaire. Mais toutes les structures de pions ne sont pas faibles. Nous allons examiner maintenant deux configurations de pions particulièrement favorables.

► Les pions pendants

On appelle pions pendants deux pions liés placés côte à côte, isolés des autres pions de leur camp, n'étant ni l'un ni l'autre passé, mais n'ayant pas de pions adverses sur leur colonne. Cette formation constitue non plus une faiblesse, comme dans les cas précédents, mais un avantage dynamique pour le camp qui dispose des pions pendants. La force des pions pendants réside dans le contrôle absolu des quatre cases situées directement devant eux et dans les menaces permanentes que leur poussée fait pla-

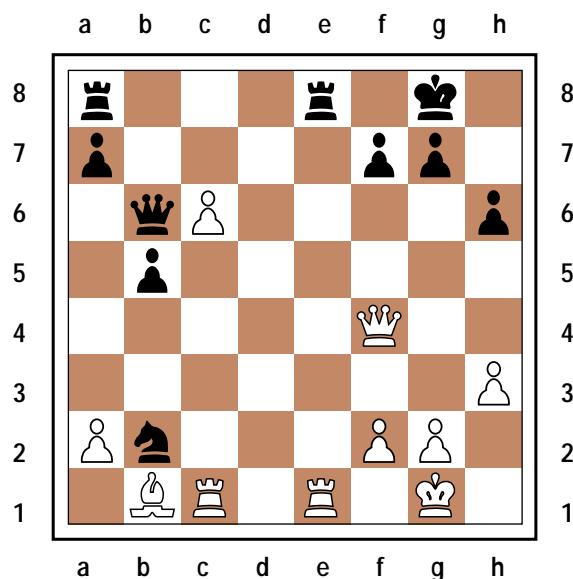
ner sur le camp adverse. Le dynamisme de cette structure doit être conservé tant qu'il ne se traduit pas par l'obtention d'un avantage clair, et constitue donc un élément stratégique déterminant, susceptible de décider du sort de la partie.



Dans cette position, tirée de la partie Vaisman-Stefanov, jouée en Roumanie en 1979, les blancs disposent de deux terribles pions pendants en c4 et d4. Ces deux intrépides fantassins, soutenus par leurs tours, écrasent la position en balayant les cases b5, c5, d5 et e5, et en protégeant leurs cavaliers avancés. Les noirs ont dû accepter une structure défensive très resserrée, où leurs pièces manquent d'espace. Rien d'étonnant à ce que la poussée d'un des deux pions pendants s'avère décisive. 1. d4-d5 ! libère tout le potentiel offensif des blancs. Le déchaînement tactique qui suit est donné sans commentaires et sans variantes, mais tu peux demander à ton moniteur une analyse plus détaillée, si tu le désires. Sache seulement que les noirs étaient perdus, quoi qu'ils jouent. 1... e6xd5 2. Ce5xf7 ! Td8-e8. Analyse l'acceptation du sacrifice. 3. De2-f3. d5xc4 4. Cf7-h6+. Rg8-h8 5. Df3xcf6 !! Un magnifique sacrifice de dame. 5...g7xDf6 6. Fb2xf6. Ff8-g7. 7. Td1-d7 ! Db8-e5 8. Ch6-f7+ ! Abandon. Très convaincant, non ?

► Le pion passé

Il s'agit d'un pion qui n'a plus aucun pion adverse sur son chemin, c'est-à-dire que non seulement la colonne qu'il occupe est dégagée, mais que les colonnes voisines sont également libres. Nous avons déjà vu bien des exemples, notamment lors de nos leçons sur les finales, illustrant la force du pion passé, qui constitue toujours un avantage formidable pour le camp qui le possède.

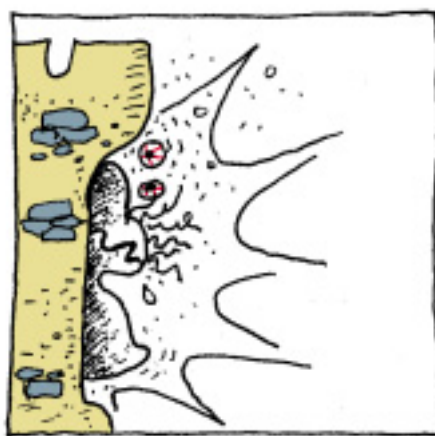


Ici c'est le pion passé c6 qui constitue l'élément stratégique déterminant de la partie. Le plan des blancs est clair : pousser leur pion jusqu'à la case c8 et le promouvoir en dame. Ils parviennent facilement à leurs fins en échangeant d'abord une tour en e8, puis en poussant en c7 leur pion, soutenu par la tour c1. Si les noirs jouent alors Ta8-c8, les blancs gagnent avec Fb1-f5, qui interroge la tour bloqueuse.

Cet exemple très simple montre à quel point la présence d'un pion passé avancé peut s'avérer décisive et prime sur toutes les autres considérations stratégiques.

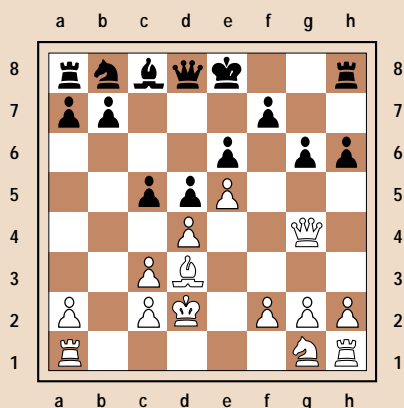


PION PASSÉ



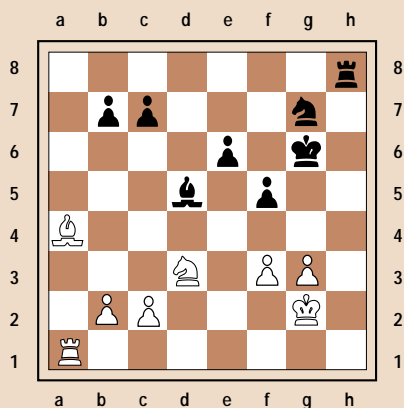
PION TRÉ PASSÉ

Exercices...



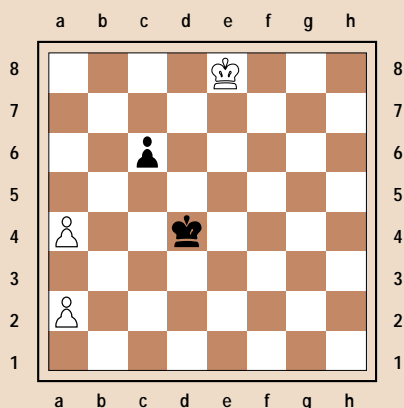
Exercice 223

Dans cette variante de la défense française, est-il intéressant, pour les blancs, de prendre le pion c5 ? Pourquoi ?



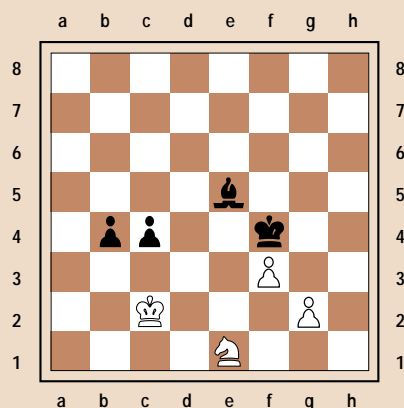
Exercice 224

Comment, avec les blancs, créer un couple de pions isolés noirs ? Et comment exploiter aussitôt cette faiblesse ?



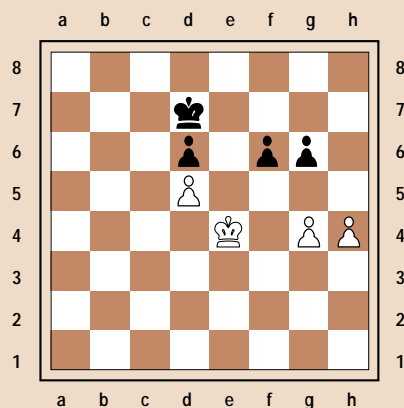
Exercice 225

Pour réhabiliter un peu les pions doublés, voici une position où les pions a2 et a4 font former un surprenant barrage contre les assiduités du roi noir. Les blancs jouent et gagnent, donc. Pas si difficile que ça, si tu pousses tes pions au bon moment. Allez, nous t'offrons le premier coup : 1. a4-a5 !



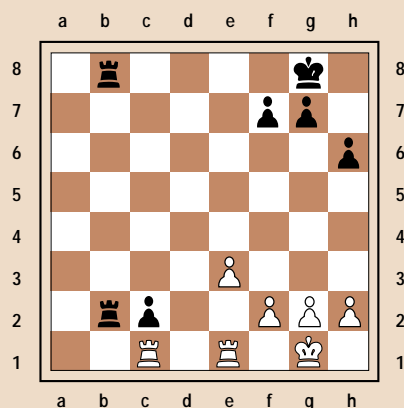
Exercice 226

Les pions pendants noirs forment une barrière inaccessible au roi et au cavalier blanc, alors que le couple g2-f3 est vulnérable. Nous espérons que tu découvriras au moins l'un des trois coups gagnants dont disposent les noirs !



Exercice 227

Dans cette finale, c'est la possibilité pour les blancs de se créer un pion passé qui fait la différence. Comment contraindre rapidement les noirs à l'abandon ?



Exercice 228

Ici encore, c'est le pion passé c2 qui décide sur le champ de l'issue de la partie. Que jouèrent les noirs ?

Leçon 39



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (3)

Nous venons d'étudier, dans les deux leçons précédentes, les éléments stratégiques liés à la structure de pions. Tu as donc compris qu'il fallait que tu sois très attentif, en milieu de partie et en finale surtout, à la présence de ces éléments. Ton jugement de la position et le plan qui en découlera devront impérativement tenir compte de la présence de pions isolés, arriérés, doublés, pendants ou passés.

Mais ce ne sont pas là les seuls critères stratégiques. D'autres éléments, liés à la valeur relative des pièces, doivent être pris en considération et peuvent primer sur l'agencement du squelette de pions. La mobilité des pièces amène, en effet, des changements radicaux de la position lors, par exemple, du transfert d'une pièce lourde d'un bout à l'autre de l'échiquier. Il existe en fait toute une série de phénomènes, moins faciles à classer que ceux relatifs à la structure de pions, mais qui présentent souvent des analogies et que l'on peut donc essayer de répertorier sommairement.

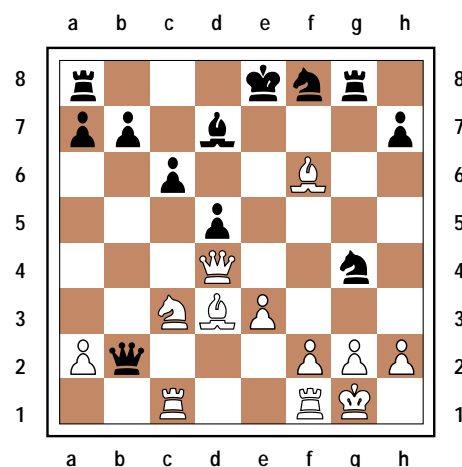
► Les possibilités d'attaque sur le roi

Tu as compris, lors des leçons consacrées à la tactique, que le but suprême de la partie demeure le mat. Une possibilité d'attaque sur le roi prime sur toute autre considération stratégique. La sécurité des rois est donc bien le facteur primordial en milieu de jeu.

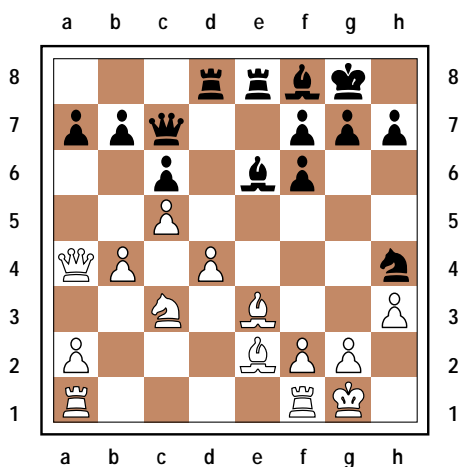
Il n'est cependant pas si facile de se rendre compte si, oui ou non, un roi est en réel danger. Il arrive parfois qu'un roi qui habite un roque délabré et que son armée a abandonné à son sort, soit en totale sécurité si les pièces adverses ne sont pas en mesure de l'attaquer. Le joueur d'expérience saura pourtant reconnaître les schémas qui se prêtent à une attaque

sur le roi. Dès lors, la décision de cette attaque constituera l'élément stratégique qui guidera ses coups. Sa réalisation se fera, elle, grâce aux moyens tactiques déjà étudiés.

Deux des indices les plus nets qui permettent à un joueur d'envisager de s'en prendre au roi adverse sont sa présence au centre ou l'affaiblissement de son roque.



Dans cet exemple, tiré d'une partie Youssoupov-Nogueiras, le roi noir est fermement maintenu au centre par le fou f6, qui l'empêche de roquer, et mal protégé par des pièces désorganisées. La dame noire s'est mise hors jeu en s'emparant du pion b2. Les blancs ne doivent plus être guidés que par l'objectif ultime qu'est le mat. Il serait absolument inepte, par exemple, de jouer sur le thème du pion isolé en s'en prenant au pion h7. Youssoupov joua le coup foudroyant 1.Cc3-b5 !! Attaque double à la découverte ! Maintenant la dame d4 s'en prend à sa consœur en b2 ; mais, en même temps, le cavalier blanc menace du mat étonnant Cd6 !, l'un des mats-types que tu a découverts à la leçon 17. Comme la dame blanche ne peut pas fuir en protégeant la case d6, les noirs sont perdus. Nogueiras prit encore le cavalier blanc avec sa dame, mais abandonna après Fd3xDb5.

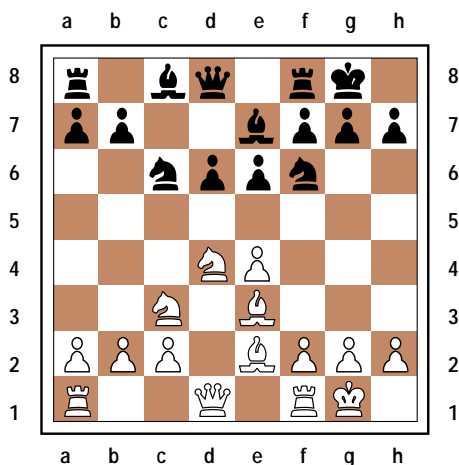


Cette position semble peu propice à une attaque immédiate. Les deux camps ont roqué et les rois semblent en sécurité. Pourtant il a suffi d'un petit coup anodin, h2-h3, pour affaiblir le roque blanc et en particulier la case g3. Les noirs, qui ont le trait, remarquent également l'éloignement de la dame blanche, partie à la pêche aux pions. Dès lors l'attaque contre le roi blanc devient l'élément stratégique déterminant, et il ne reste plus qu'à découvrir la combinaison permettant de le mettre en valeur. La voici :

1. Fe6xh3 !! g2xh3 (sinon le pion g2 tombe)
2. Te8xFe3 ! et les blancs abandonnèrent car après f2xTe3, les noirs feraient mat en deux coups par Dg3 suivi de Dg2.

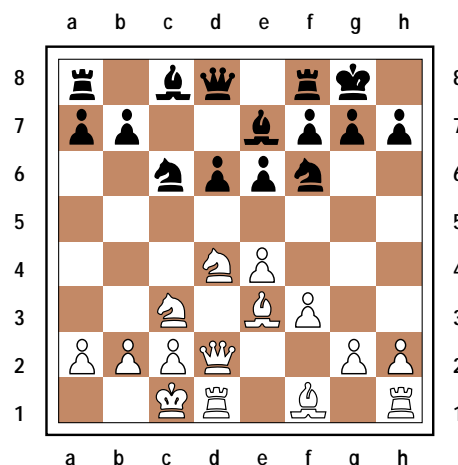
Tu remarques qu'il suffit de bien peu de choses pour affaiblir un roque (ici le coup malheureux h2-h3). Souviens-toi de cet exemple lorsque tu t'apprêteras à pousser un pion de ton roque ; l'avance des pions qui protègent ton roi ne doit être effectuée que si elle est absolument nécessaire.

Une autre situation qui peut faire songer à une attaque du roi, c'est celle où l'un des camps a choisi le petit roque et l'autre le grand roque. On parle alors de roques opposés.



Si, dans cette position, les blancs choisissent comme plan d'attaquer le roi noir, il ne pourront le faire efficacement qu'en chassant le cavalier f6 et en ouvrant les lignes. Pour cela il leur faudra pousser le pion g2 jusqu'en g5 ainsi que le pion f2, voire le pion h2. Les risques d'une telle idée sont évidents : l'avancée de ces pions, en démantelant le

bouclier de protection du roi blanc, mettra celui-ci dans les courants d'air, à la merci des pièces noires qui se ne se priveront pas de profiter de l'aubaine. La prudence impose donc aux blancs de renoncer pour l'instant à une telle idée et de continuer à manœuvrer au centre.



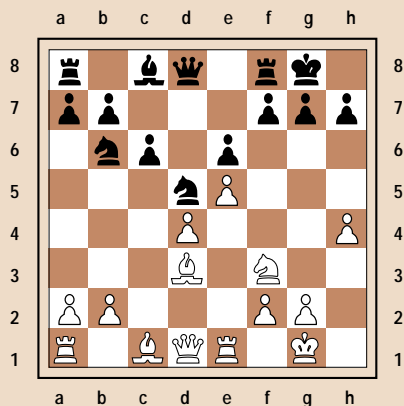
Il en va différemment dans cette position, issue de la même variante de la défense Sicilienne que la précédente. Mais cette fois les blancs ont roqué du grand côté et ils peuvent donc pousser leur pions g et h à l'assaut du roque noir sans mettre en danger leur roi. Mais les noirs peuvent tenir le même raisonnement et envisager une attaque contre le roque blanc par l'avancée de leurs pions a et b, sans compromettre la sécurité de leur propre roi. C'est pourquoi ces structures de roques opposés sont toujours génératrices de luttes violentes, où le premier à atteindre le roi adverse l'emporte généralement.

MANCU
MALE...

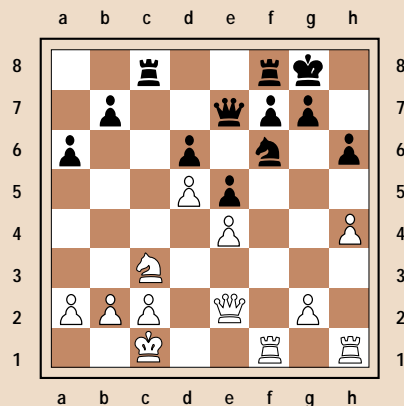


Exercices...

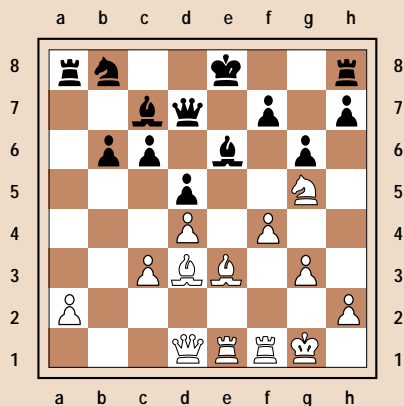
Nous avons choisi pour toi six positions où existent des éléments qui justifient, pour les blancs, une attaque sur le roi adverse. Nous te demandons de relever soigneusement ces éléments favorables et de proposer, à chaque fois, le coup qui pourrait inaugurer l'attaque. Essaie également d'aller le plus loin possible dans ton analyse, et d'imaginer les meilleures défenses noires.



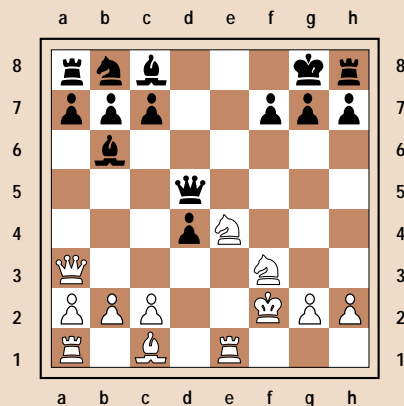
Exercice 229



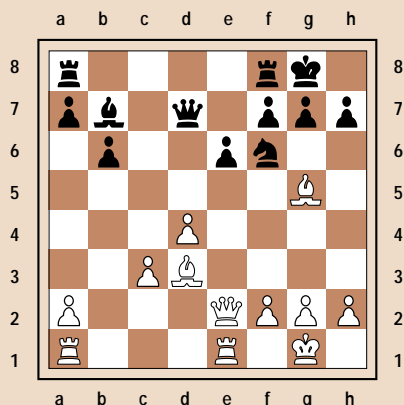
Exercice 232



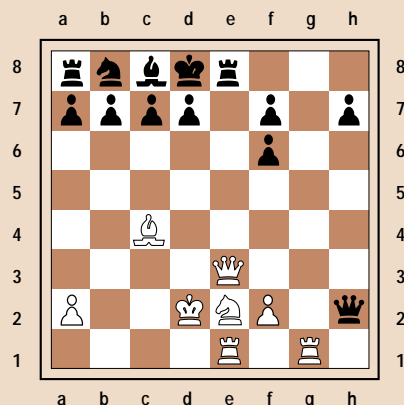
Exercice 230



Exercice 233



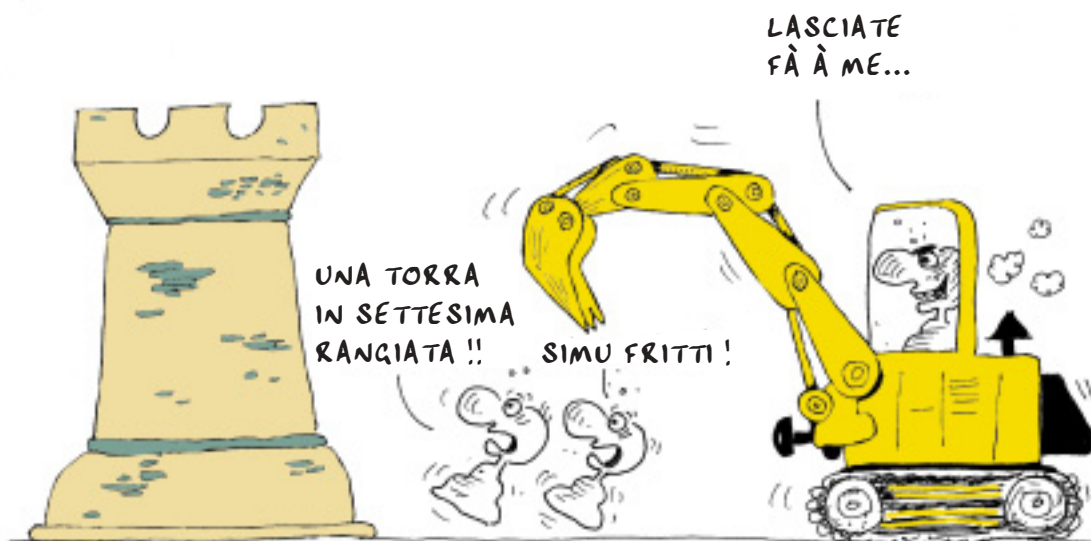
Exercice 231



Exercice 234



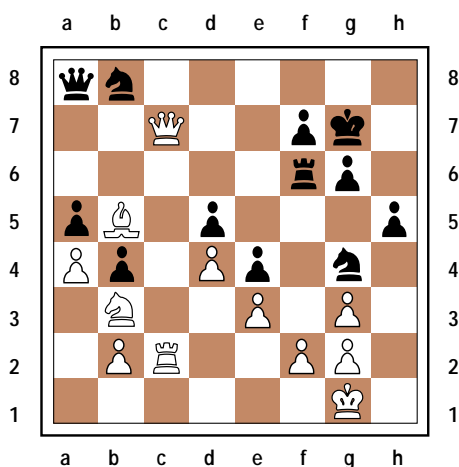
Leçon
40



Le milieu de partie - Éléments stratégiques (4)

► Le contrôle d'une colonne ouverte

La possession des colonnes ouvertes est un élément stratégique fondamental qui peut à lui seul décider du sort de la partie. Souviens-toi que l'on appelle colonne ouverte une colonne vide de pions amis et adverses. Si une diagonale ouverte peut toujours être obstruée par une poussée de pion, une colonne ouverte l'est en général durablement, sinon définitivement, puisqu'elle ne peut être fermée que par le changement de colonne d'un pion effectuant une prise. La colonne ouverte constitue une voie idéale d'infiltration dans le camp adverse. Ce sont évidemment les pièces lourdes, tours et dame, qui vont se faufiler par cette voie pour envahir la place-forte ennemie.

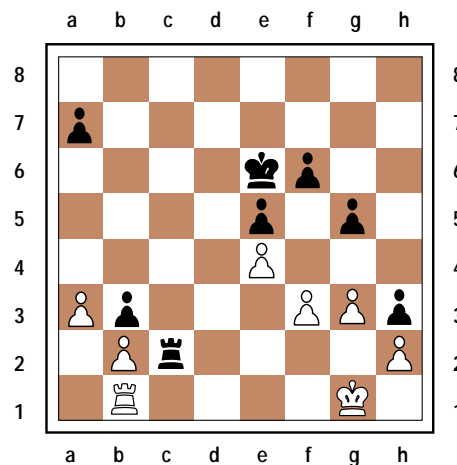


Voici un exemple frappant. Les blancs ont investi le camp noir via la colonne ouverte c. La dame c7, soutenue par la tour c2, s'est installée en patronne au cœur de la position adverse, et les pièces noires sont impuissantes à l'en chasser. Observe notamment la situation grotesque de la pauvre dame noire qui ne peut jouer nulle part sans se faire prendre immédiatement, et qui se voit réduite au rôle bien peu glorieux de protectrice des pions arriérés a5 et d5. Dans

la partie, les noirs essaierent encore de lutter par Cb8-a6, mais ils durent bientôt rendre les armes.

► La conquête de la septième ou de la deuxième rangée

Les pions occupent tous, dans la position de départ, soit la deuxième soit la septième rangée. En milieu de partie et, très souvent, en fin de partie, il en reste encore assez pour que l'arrivée d'une tour ennemie sur cette rangée fasse des ravages parmi eux. Le désastre est à son comble lorsque deux tours, ou la dame et une tour, sont doublées sur cette septième rangée (ou sur la deuxième si ce sont les noirs qui attaquent). La présence habituelle des rois sur la première et la dernière rangée donne une puissance et une dangerosité supplémentaires aux éléments infiltrés sur la deuxième ou la septième rangée. En fin de partie, le roi se voit ainsi confiné sur la bande, empêché de participer à la lutte et souvent menacé de mat. Nous avons déjà rencontré de nombreux exemples de cette configuration. En voilà un autre :



La tour noire s'est infiltrée sur la deuxième rangée, via la colonne ouverte c, où elle attaque les pions h2 et b2, bloqués par leurs homologues h3 et b3 qui