

Recommandé par la Fédération Française des Échecs



# LES PRINCIPES FONDAMENTAUX DES ÉCHECS

**J.R. CAPABLANCA**





# Les principes fondamentaux des échecs

**Édition originale :** *Chess Fundamentals*  
**éd. Harcourt, Brace and Company, Inc., New York, 1921.**

Traduction française © Frank Lohéac-Ammoun 2014.

**Édité par Olivier Letréguilly © Olibris 2014.**

Couverture de Fabrice Infré © Singleproduction 2014.

ISBN : 978-2-916340-83-8

Texte anglais original : domaine public

Tous droits de la traduction française réservés pour tous pays

## **Olibris**

Commandes :

570, rue Fra Angelico  
34000 Montpellier

Siège social :

Islarun centre d'affaires  
52, rte Savanna  
97460 St Paul

Diffusion GÉODIF

Site Internet : <http://www.olibris.fr>

**José Raúl Capablanca**

# Les principes fondamentaux des échecs

Traduit de l'anglais par Frank Lohéac-Ammoun



# Symboles

+	échec
++	échec double
#	échec et mat
!!	coup brillant
!	bon coup
!?	coup intéressant
?!	coup douteux
?	mauvais coup
??	gaffe
+-	les Blancs ont un avantage décisif
±	les Blancs ont un clair avantage
=	la position est équilibrée
-+	les Noirs ont un avantage décisif
1-0	les Blancs ont gagné la partie
1/2-1/2	partie nulle
0-1	les Noirs ont gagné la partie
(D)	voir le diagramme suivant

À côté d'un diagramme :

- Trait aux Blancs
- Trait aux Noirs

# Sommaire

Sommaire.....	5
Note de l'éditeur.....	7
Préface.....	9
Première partie .....	10
CHAPITRE I – Premiers principes : finales, milieux de jeu et ouvertures.....	11
CHAPITRE II – D'autres principes de jeu en finale.....	25
CHAPITRE III – Les plans de gain en milieu de jeu .....	39
CHAPITRE IV – Théorie générale .....	44
CHAPITRE V – La stratégie en finale.....	57
CHAPITRE VI – D'autres ouvertures et milieux de jeu.....	71
Deuxième partie .....	78
Partie n° 1.....	79
Partie n° 2.....	81
Partie n° 3.....	84
Partie n° 4.....	86
Partie n° 5.....	89
Partie n° 6.....	92
Partie n° 7.....	95
Partie n° 8.....	97
Partie n° 9.....	100
Partie n° 10.....	103
Partie n° 11.....	105
Partie n° 12.....	107
Partie n° 13.....	110
Partie n° 14.....	113
Table des matières .....	117



# Note de l'éditeur

Le Cubain José Raúl Capablanca (1888-1942) a été champion du monde d'échecs de 1921 à 1927. Sa précocité, une longue période de quasi-invincibilité et son style clair et harmonieux ont forgé sa légende. L'étude de ses parties est encore aujourd'hui l'un des meilleurs moyens d'apprendre la stratégie.

Capablanca a écrit *Chess Fundamentals* directement en anglais, en 1921. Une première édition française de ce livre est parue aux éditions Payot en 1981, sous le titre *Les principes fondamentaux du jeu d'échecs*. Le lisant plus de 60 ans après sa rédaction, j'avais été frappé de constater à quel point ce livre avait bien vieilli : il n'y avait pratiquement rien à jeter, et, aussi immodeste qu'ait pu paraître la préface rédigée par Capablanca pour l'édition de 1934 (vous allez la découvrir dans un instant), on voit aujourd'hui que son discours était fondé sur la tranquille assurance de celui qui sait de quoi il parle.

C'est un plaisir de proposer aujourd'hui au public francophone une nouvelle traduction de ce livre qui – peut-être mieux que tout autre livre d'échecs – a passé avec succès l'épreuve du temps.

Olivier Letréguilly



# Préface

*Les principes fondamentaux des échecs* ont été publiés il y a maintenant treize ans. Depuis, un certain nombre d'articles traitant de la théorie dite Hypermoderne ont paru à diverses époques. Ceux qui ont lu ces articles ont sans doute pensé que des nouveautés d'une importance vitale avaient été découvertes. En fait la Théorie Hypermoderne n'est que l'application pure et simple, le plus souvent durant la phase de l'ouverture, des principes anciens par des moyens tactiques relativement nouveaux. Il n'y a eu aucun changement dans les principes fondamentaux. Le changement n'a affecté que la forme, et pas toujours à son avantage.

La tactique peut changer aux échecs, mais les principes stratégiques fondamentaux demeurent toujours les mêmes, ce qui fait que *Les principes fondamentaux des échecs* restent tout autant d'actualité aujourd'hui qu'ils l'étaient il y a treize ans. Et ils seront toujours d'actualité dans un siècle, de fait aussi longtemps que les lois et les règles du jeu resteront les mêmes. Le lecteur peut donc se plonger dans le contenu de ce livre avec l'assurance qu'il contient tout ce dont il a besoin, et qu'il n'y a rien à y changer ou à y ajouter. *Les principes fondamentaux des échecs* constituaient un livre de référence il y a treize ans de cela, et l'auteur est fermement persuadé qu'il reste et restera encore un ouvrage de référence.

J. R. CAPABLANCA, New York, 1<sup>er</sup> septembre 1934

# **Première partie**

# CHAPITRE I

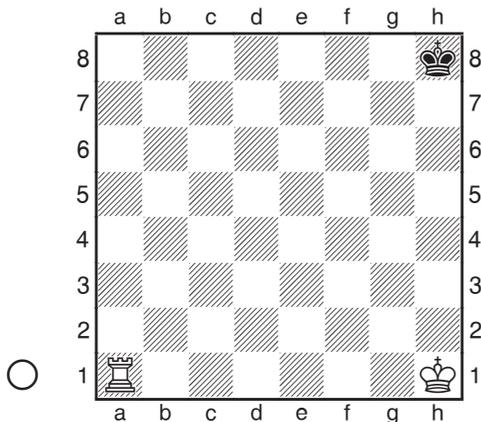
## Premiers principes : finales, milieux de jeu et ouvertures

La première chose à faire pour le lecteur est de se familiariser avec la puissance des pièces. Pour cela, le plus simple consiste à rapidement apprendre comment administrer des mats simples.

### I. Quelques mats simples

**Exemple 1** — La finale Tour et Roi contre Roi.

*Le principe consiste à repousser le Roi adverse sur la dernière rangée de l'échiquier.*



Dans cette position, la puissance de la Tour est démontrée par le premier coup, 1.♖a7, qui confine immédiatement le Roi noir à la dernière rangée, après quoi le mat est administré en peu de coups par :

1.♖a7 ♔g8 2.♔g2

Il faut absolument combiner l'action du Roi

et de la Tour pour forcer une position où l'on peut mater. Le principe général à suivre, pour un débutant, est de *garder le plus possible son Roi sur la même rangée, ou, comme dans cet exemple, la même colonne, que le Roi adverse*. Et quand son propre Roi arrive sur la sixième rangée, mieux vaut le placer non plus sur la même colonne, mais sur la première colonne voisine, côté centre.

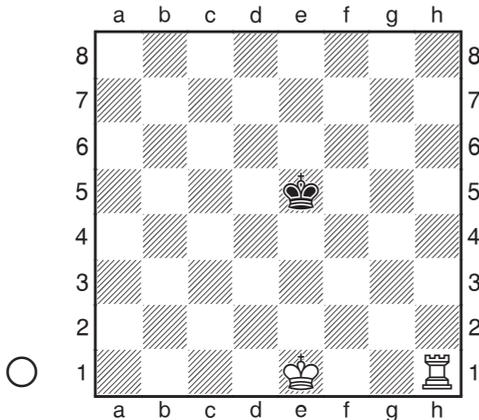
2...♔f8 3.♔f3 ♕e8 4.♔e4 ♕d8 5.♔d5 ♕c8 6.♔d6

Et non 6.♔c6, car le Roi Noir se rendrait alors en d8 et il faudrait beaucoup plus de temps pour le mater. Si le Roi s'en retourne maintenant en d8, 7.♖a8 mate de suite.

6...♔b8 7.♖c7 ♕a8 8.♔c6 ♔b8 9.♔b6 ♕a8 10.♖c8#.

Il a fallu exactement dix coups pour mater à partir de la position originale. Au cinquième coup, les Noirs auraient pu jouer 5...♔e8 et, en accord avec les principes, les Blancs auraient continué 6.♔d6 ♕f8 (le Roi noir serait finalement forcé de jouer sur une case faisant face au Roi blanc, et serait maté par ♖a8) 7.♔e6 ♕g8 8.♔f6 ♕h8 9.♔g6 ♕g8 10.♖a8#.

### Exemple 2



Le Roi noir étant au centre de l'échiquier, la meilleure façon de procéder est d'avancer son propre Roi ainsi :

1. ♖e2 ♜d5 2. ♖e3

La Tour n'étant toujours pas entrée en piste, mieux vaut jouer directement le Roi vers le centre de l'échiquier, non pas en face du Roi adverse, mais sur l'un de ses flancs.

2... ♜c4

Si le Roi noir jouait maintenant 2... ♜e5, la Tour le repousserait par 3. ♖h5+.

3. ♖h5 ♜c3

Si maintenant 3... ♜b4, alors 4. ♖d3.

4. ♖h4

Limitant autant que possible les cases du Roi noir. La suite pourrait maintenant être :

4... ♜c2 5. ♖c4+ ♜b3 6. ♖d3 ♜b2 7. ♖b4+ ♜a3 8. ♖c3 ♜a2

Notez le grand nombre de fois où le Roi blanc s'est rapproché de sa Tour, non seulement pour la défendre, mais aussi pour réduire la mobilité du Roi adverse. Les Blancs matent maintenant en trois coups ainsi :

9. ♖a4+ ♜b1 10. ♖a8

Ou sur toute autre case de la colonne a, for-

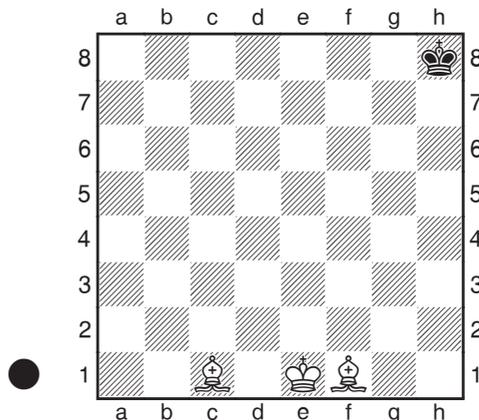
çant le Roi ennemi à venir en face du Roi blanc

10... ♜c1 11. ♖a1#

Il a fallu onze coups pour mater, et à partir de n'importe quelle position initiale je pense qu'il faut moins de vingt coups. Le débutant aura intérêt à pratiquer ce genre de finale, même si cela peut sembler monotone, car il apprendra ce faisant à bien manier ses pièces.

### Exemple 3

Passons maintenant à la finale Roi et deux Fous contre Roi dépouillé.



Le Roi noir étant dans un coin, les Blancs peuvent jouer 1. ♖d3 ♜g7 2. ♖g5 ♜f7 3. ♖f5 et le Roi noir est déjà limité à un nombre restreint de cases. Si le Roi noir, dans la position originale, avait été au centre de l'échiquier, ou loin de la dernière rangée, les Blancs auraient dû avancer leur Roi puis, à l'aide de leurs Fous, limiter autant que faire se peut les mouvements du Roi adverse.

On peut maintenant continuer par :

3... ♜g7 4. ♖f2

Dans cette finale, il ne faut pas seulement repousser le Roi noir au bout de l'échiquier,

mais il faut l'acculer dans un coin et, pour qu'un mat soit possible, il faut amener le Roi blanc sur l'une des deux dernières colonnes de la sixième rangée ; en l'occurrence ♖h6, ♖g6, ♖f7 ou ♖f8, et, comme ♖h6 et ♖g6 sont les cases les plus proches, c'est sur l'une d'elles que le Roi doit chercher à se rendre.

4...♙f7 5.♖g3 ♘g7 6.♖h4 ♙f7 7.♖h5 ♖g7  
8.♙g6 ♖g8 9.♖h6 ♙f8

Les Blancs doivent marquer le pas et bouger un de leurs Fous, de façon à forcer le Roi noir à battre en retraite.

10.♖h5 ♙g8 11.♙e7 ♖h8

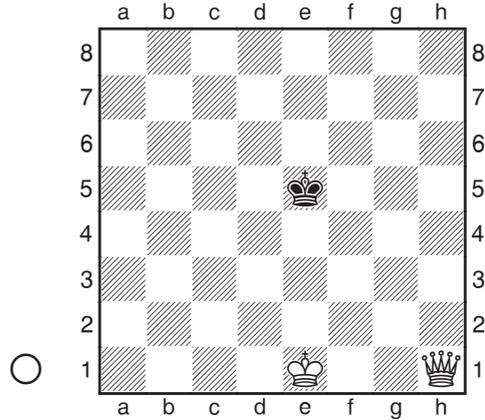
Le Fou blanc doit maintenant occuper une position d'où il pourra donner échec au coup suivant sur la diagonale blanche, quand le Roi noir s'en retournera en g8.

12.♙g4 ♖g8 13.♙e6+ ♖h8 14.♙f6#

Il a fallu quatorze coups pour administrer le mat, qu'on peut forcer en moins de trente à partir de n'importe quelle position. Dans toutes les finales semblables, il faut faire attention à éviter les positions de pat. Dans cette finale particulière, souvenez-vous qu'il faut conduire le Roi non seulement à la bande, mais aussi dans un coin. Dans toutes les finales de ce type, peu importe en revanche si l'on force le Roi à se rendre sur la dernière rangée ou sur les colonnes a ou h, par exemple en h4 ou a5, e8 ou d1.

#### Exemple 4

Passons maintenant à la finale Dame et Roi contre Roi. La Dame combinant les possibilités de la Tour et du Fou, c'est le mat le plus facile de tous, que l'on peut toujours forcer en moins de dix coups. Prenons la position suivante :



Une bonne façon de commencer consiste à jouer le premier coup avec la Dame, pour limiter autant que faire se peut la mobilité du Roi noir. Donc :

1.♙c6 ♖d4 2.♖d2

Le Roi noir ne dispose déjà plus que d'une seule case.

2...♖e5 3.♖e3 ♙f5 4.♙d6 ♖g5

Si les Noirs jouent 4...♖g4, alors 5.♙g6+.

5.♙e6 ♖h4

Si 5...♖h5, 6.♖f4 et mat au coup suivant.

6.♙g6 ♖h3 7.♖f3 ♖h2

Ou 7...♖h4 8.♙g4#

8.♙g2# mat.

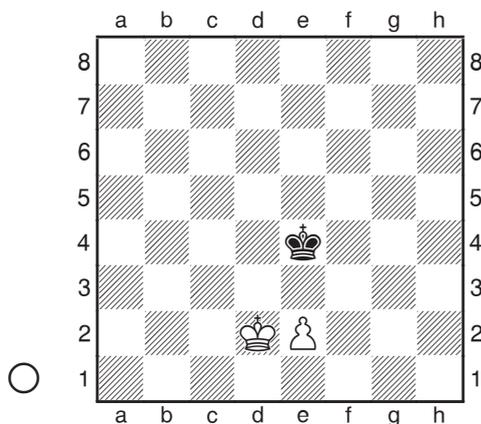
Dans cette finale, comme c'était le cas avec la Tour, il faut forcer le Roi noir à se rendre sur l'un des bords de l'échiquier ; mais, la Dame étant beaucoup plus puissante que la Tour, le processus est beaucoup plus aisé et plus rapide. Il s'agit des trois finales élémentaires et dans chaque cas le principe est le même. La coopération du Roi est toujours nécessaire. Pour forcer le mat sans l'aide du Roi, il faut au moins deux Tours.

## 2. La promotion du pion

Le plus petit avantage matériel qu'on puisse obtenir dans une partie est un gain de pion ; et il suffit souvent pour gagner, même quand le pion est le seul matériel restant outre les Rois. Il est essentiel, d'une façon générale, que le Roi soit au moins deux cases devant son pion.

Si le Roi adverse est directement en face du pion, la partie ne peut être gagnée. Les exemples suivants se chargeront d'expliquer pourquoi.

### Exemple 5



La position est nulle, et il suffit pour cela aux Noirs de maintenir leur Roi directement devant le pion et, quand c'est impossible – comme ici à cause de la position du Roi blanc – de le placer en face du Roi blanc. Le jeu pourrait se poursuivre ainsi :

1.e3 ♖e5 2.♔d3 ♜d5

Ce coup est très important. Tout autre coup perdrait, comme on le verra plus tard. Le Roi noir, qui ne peut être maintenu à proximité du pion, doit être avancé autant qu'il est possible de le faire, tout en se plaçant devant le Roi

blanc.

3.e4+ ♜e5 4.♜e3 ♜e6 5.♜f4 ♜f6

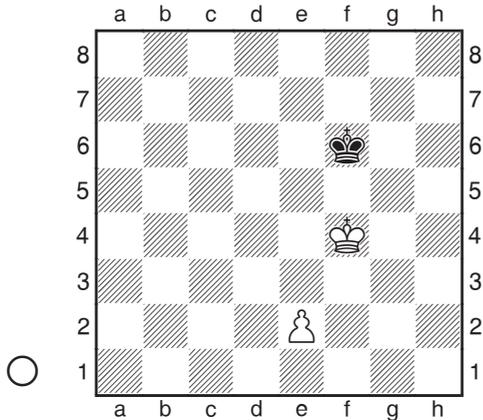
De nouveau la même situation. Au fur et à mesure que le Roi blanc progresse, le Roi noir doit se positionner devant lui quand il ne peut se placer devant le pion.

6.e5+ ♜e6 7.♜e4 ♜e7 8.♔d5 ♜d7 9.e6+ ♜e7 10.♜e5 ♜e8 11.♔d6 ♜d8

Si les Blancs avancent maintenant le pion, le Roi noir joue devant lui et les Blancs doivent abandonner leur pion ou bien jouer ♜e6, après quoi c'est pat. Si les Blancs retirent leur Roi au lieu d'avancer leur pion, les Noirs montent leur Roi devant le pion et, quand ils sont forcés de reculer, continuent de rester devant le pion afin de rester prêts à s'opposer au Roi blanc, comme avant, au cas où ce dernier s'avancerait. La technique de jeu adoptée par les Noirs, tout au long de cette finale, est extrêmement importante et le débutant doit la maîtriser complètement dans tous ses détails ; d'une part parce qu'elle exploite des principes qui serviront plus tard, d'autre part parce que de nombreux débutants ont déjà perdu des positions identiques faute de connaissances suffisantes. À ce stade de l'ouvrage, je ne saurais assez insister sur son importance.

### Exemple 6

Les Blancs gagnent dans cette position, parce que leur Roi est devant leur pion et qu'un intervalle d'une case les sépare.



La méthode de gain consiste à *avancer le Roi aussi loin que possible, tout en maintenant la défense du pion, et à ne jamais avancer le pion avant que ce ne soit indispensable à sa sécurité*. Ainsi :

1. ♖e4 ♗e6

Les Noirs empêchent l'avance du Roi blanc, ce qui fait que les Blancs doivent avancer leur pion pour forcer les Noirs à céder du terrain. Ils pourront alors avancer leur propre Roi.

2. e3 ♘f6 3. ♔d5 ♗e7

Si les Noirs avaient joué 3... ♘f5, les Blancs auraient été forcés d'avancer leur pion en e4, dans la mesure où ils ne pourraient avancer leur Roi sans offrir aux Noirs la possibilité de jouer ♗e4, gagnant le pion. Comme ce n'est pas le cas, les Blancs font mieux de ne pas avancer leur pion pour l'instant, car sa sécurité ne l'exige pas, et doivent poursuivre la progression de leur Roi. Donc :

4. ♗e5 ♔d7 5. ♘f6 ♗e8

Le pion blanc est maintenant trop loin et peut être ramené sous la protection de son Roi.

6. e4 ♔d7 7. e5

Maintenant, jouer 7. ♗f7 n'irait pas, car les Noirs répliqueraient 7... ♔d6 et les Blancs devraient ramener leur Roi à la protection du pion.

7... ♗e8

Sur tout autre coup, les Blancs joueraient ♗f7, suivi de l'avance du pion en e6, e7, e8, toutes ces cases étant protégées par le Roi. Les Noirs s'y opposant, les Blancs doivent forcer le Roi adverse à s'éloigner tout en maintenant leur propre Roi devant le pion. Donc :

8. ♗e6

8.e6 conduirait à la nulle, car les Noirs joueraient alors 8... ♗f8 et obtiendraient une position similaire à celle traitée à l'exemple 5.

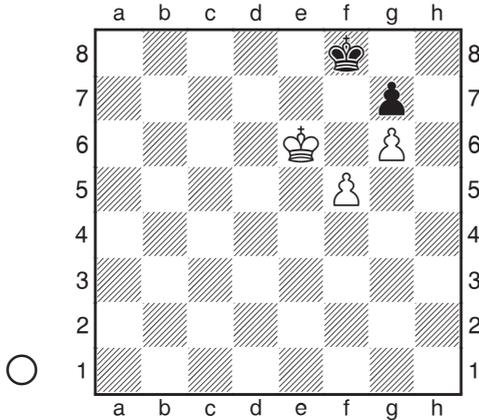
8... ♗f8 9. ♗d7

Le Roi bouge et le pion blanc avance en e8, se transforme en Dame, après quoi tout est fini. Cette finale ressemble à la précédente et pour les mêmes raisons doit être complètement maîtrisée avant d'aller plus loin.

### 3. Les finales de pions

Voici maintenant deux finales simples à deux pions contre un et à trois pions contre deux, qui permettront au lecteur de voir comment les gagner. Je donnerai moins d'explications et vous devrez résoudre seul les variantes. Personne ne peut d'ailleurs apprendre à bien jouer rien qu'en étudiant un livre ; celui-ci peut seulement servir de guide, le reste relevant de votre professeur si vous en avez un ; si vous n'en avez pas, vous ne parviendrez à maîtriser les nombreux enseignements de cet ouvrage qu'au prix d'une longue et difficile expérience.

Exemple 7

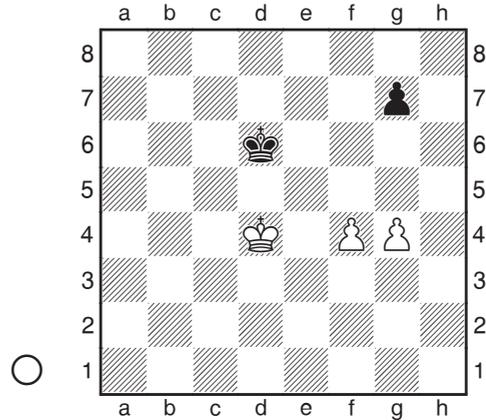


Dans cette position, les Blancs ne peuvent pas gagner en jouant 1.f6, car les Noirs ne répliqueraient pas 1...gxf6, qui perd, mais 1...♙g8 et si maintenant 2.fxg7, 2...♔xg7 avec la nulle, comme au cas précédent. Sur 2.f7+ ♚f8, les Blancs ne pourraient jamais promouvoir leur pion sans le perdre. Si 2.♙e7, 2...gxf6 3.♙xf6 ♙f8 et nulle.

Les Blancs, cependant, peuvent gagner la position du diagramme en jouant :

- 1.♙d7 ♙g8 2.♙e7 ♙h8 3.f6 gxf6  
 Si 3...♙g8 4.f7+ ♙h8 5.f8♚#.  
 4.♙f7 f5 5.g7+ ♙h7 6.g8♚+ ♙h6 7.♚g6#.

Exemple 8



Dans la position ci-dessus, les Blancs ne peuvent pas l'emporter par 1.f5. La meilleure réponse noire serait 1...g6, qui fait nulle. (À vous de trouver comment.) Ils ne peuvent pas non plus gagner par 1.g5 à cause de 1...g6, nulle. (Cela grâce au principe de « l'opposition », qui régit aussi bien cette finale que les finales de pions déjà proposées, et qui sera développé plus tard en détail.)

Les Blancs peuvent cependant gagner en jouant :

- 1.♙e4 ♙e6  
 Si 1...g6, 2.♙d4 ♙e6 3.♙c5 ♙f6 4.♙d6 ♙f7 5.g5 ♙g7 6.♙e7 ♙g8 7.♙f6 ♙h7 8.♙f7 et les Blancs gagnent le pion.

2.f5+ ♙f6 3.♙f4 g6  
 Si ce pion reste en retrait, on arrive à la finale étudiée à l'exemple 7.

- 4.g5+ ♙f7 5.f6 ♙e6 6.♙e4 ♙f7 7.♙e5 ♙f8  
 Les Blancs ne peuvent forcer la promotion de leur pion f (à vous de trouver pourquoi), mais en donnant leur pion ils peuvent gagner l'autre pion et la partie. Ainsi :  
 8.f7 ♙xf7 9.♙d6 ♙f8 10.♙e6 ♙g7 11.♙e7

♔g8 12.♙f6 ♚h7 13.♙f7 ♚h8 14.♙xg6 ♙g8

La position noire est encore capable d'une certaine résistance. De fait, la seule façon de gagner est celle indiquée ici, ce que quelques expérimentations vous démontreront aisément.

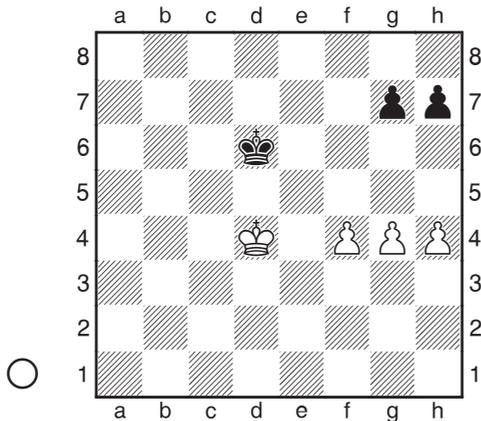
15.♙h6

Si 15.♙f6, 15...♙h7 et pour gagner les Blancs doivent revenir à la position actuelle, car sur 16.g6+, 16...♙h8 annule.

15...♙h8 16.g6 ♙g8 17.g7 ♙f7 18.♙h7 après quoi les Blancs promeuvent le pion et gagnent.

Cette finale, apparemment si simple, expose les énormes difficultés qu'il faut surmonter, même quand il ne reste pratiquement plus de pièces sur l'échiquier, quand l'adversaire sait exploiter toutes les ressources de sa position. Elle démontre aussi la nécessité de porter une stricte attention à toutes ces briques élémentaires qui forment la base d'une vraie maîtrise des échecs.

### Exemple 9



Dans cette finale, les Blancs peuvent gagner en avançant l'un quelconque de leurs trois pions au premier coup, mais, à défaut de bonne raison contraire, mieux vaut suivre la

règle générale qui est d'avancer d'abord le pion dénué de pion adverse en face de lui. On commence donc par :

1.f5 ♙e7

Si 1...g6, 2.f6 et l'on obtient une finale similaire à celles étudiées plus haut. Si 1...h6, 2.g5.

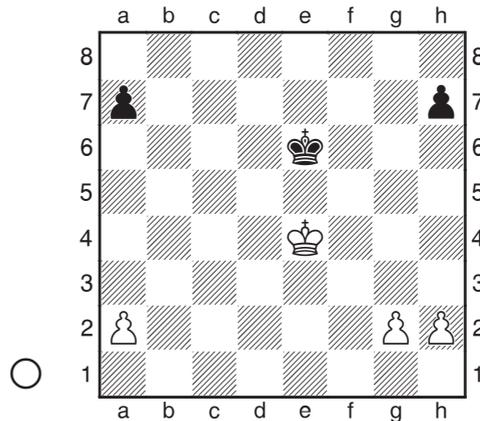
2.♙e5 ♙f7 3.g5 ♙e7

Si 3...g6, 4.f6, et si 3...h6, 4.g6+ et on aboutit dans chaque cas à une finale semblable à celles déjà vues.

4.h5 et en continuant par 5.g6, on a la même finale que celle déjà montrée. Si les Noirs jouent 4...g6, alors 5.hxg6 hxg6 6.f6+ avec le même résultat.

Maintenant qu'on a vu les cas où les pions étaient tous d'un côté de l'échiquier, examinons ceux où il existe des pions sur les deux ailes. La règle générale est alors d'agir *immédiatement du côté où vous disposez de forces supérieures*.

### Exemple 10



On a donc :

1.g4

Il vaut généralement mieux avancer le pion libre de toute opposition.

**1...a5**

Les Noirs avancent sur l'autre aile, et les Blancs doivent maintenant décider d'arrêter ou non cette progression. Les deux choix sont ici gagnants, mais l'avance doit normalement être stoppée quand le Roi adverse est très éloigné.

**2.a4 ♖f6 3.h4 ♚e6**

Si 3... ♗g6, un calcul simple montre que les Blancs parviennent sur l'autre aile avec leur Roi, capturent le pion a5, et mènent leur pion à Dame bien avant que les Noirs parviennent à faire de même.

**4.g5 ♗f7 5.♖f5 ♗g7 6.h5 ♖f7**

Si 6... h6, 7.g6 et les deux pions se défendent alors eux-mêmes, ce qui permet aux Blancs de mener leur Roi sur l'autre aile pour capturer le pion adverse.

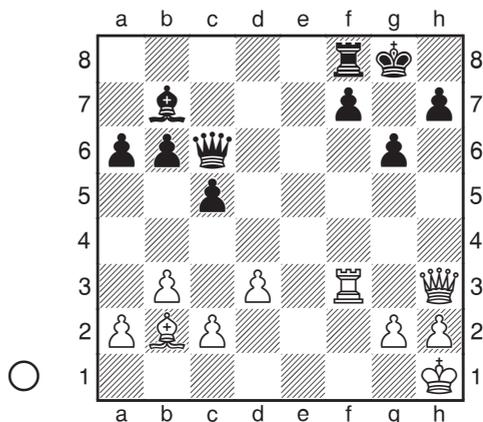
**7.♚e5**

Il est maintenant temps de changer d'aile avec le Roi, de prendre le pion ennemi et de promouvoir le pion isolé. Vous devez être capable de mener à bien cette manœuvre, caractéristique de ce type de finale, dans ce cas et dans tous les cas similaires qu'il vous arrivera de rencontrer.

**4. Quelques positions gagnantes de milieu de jeu**

Si l'on considère tout le temps qui a été nécessaire pour digérer ce qui a été expliqué jusqu'ici, vous avez certainement hâte de passer à la pratique et de manœuvrer toutes les pièces. Mais, avant de nous tourner vers l'ouverture, nous consacrerons un peu de temps aux combinaisons qui surviennent souvent durant la partie, et qui donneront au lecteur une idée de la beauté de ce jeu, une fois qu'il le connaîtra un peu mieux.

**Exemple 11**



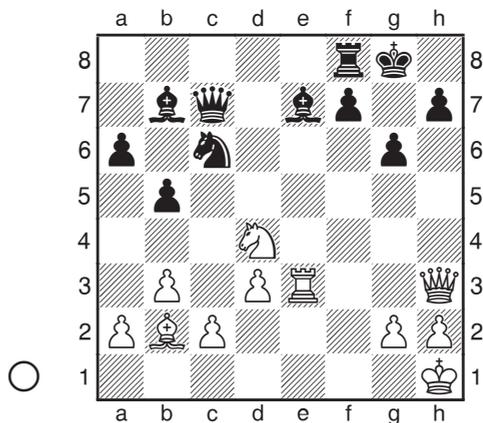
Le trait est aux Noirs, et, croyant que les Blancs menacent seulement de jouer ♖h6 et de mater en g7, ils jouent 1... ♖e8, menaçant de mat par ... ♖e1.

Les Blancs dévoilent maintenant leur véritable et radicale menace :

**2.♖xh7+ ♚xh7 3.♖h3+ ♚g8 4.♖h8#**

Le même type de combinaison peut résulter d'une position relativement plus complexe.

**Exemple 12**



Les Blancs ont une pièce de moins, et ils perdront s'ils ne parviennent pas à la récupérer rapidement ; ils jouent donc :

1. ♖xc6 ♙g5

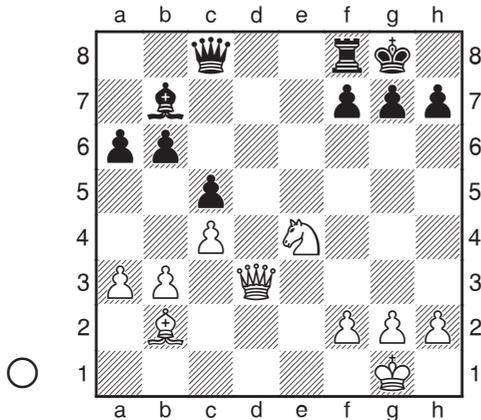
Le Cavalier est intouchable, car les Blancs menacent mat par 1... ♖xc6 2. ♖xh7+ ♔xh7 3. ♗h3+.

2. ♖e7+ ♖xe7

Là encore, si 2... ♙xe7 3. ♖xh7+ ♔xh7 4. ♗h3+ ♔g8 5. ♗h8#.

3. ♗xe7 ♙xe7 4. ♖d7 et les Blancs gagnent l'un des deux Fous, restant avec Dame et Fou contre Tour et Fou, avec un gain facile. Ces deux exemples montrent le danger qu'il y a à avancer le pion g d'une case quand on a fait le petit roque.

### Exemple 13



Voici un autre type de combinaison très intéressant. Les Noirs ont une Tour contre un Cavalier et devraient donc gagner, sauf si les Blancs obtiennent une compensation immédiate. De fait, les Blancs matent en quelques coups par :

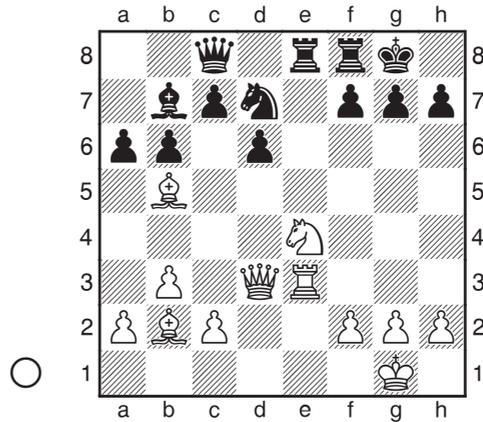
1. ♖f6+

Forcé, sinon 2. ♖h7 mate.

1... ♗xf6 2. ♖g3+ ♔h8 3. ♙xf6#

### Exemple 14

Le même type de combinaison se retrouve sous une forme plus complexe dans la position suivante.



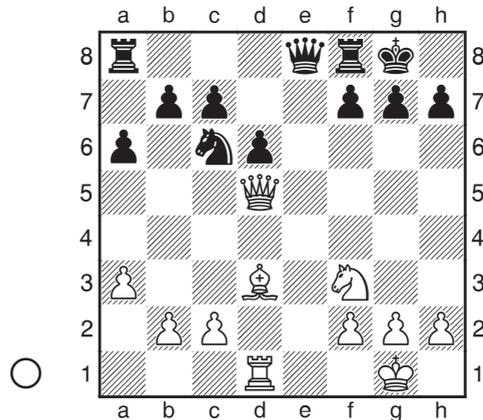
1. ♙xd7 ♖xd7

Si 1... ♙xe4, 2. ♖c3 menace mat, et gagne donc la Dame, qui est déjà attaquée.

2. ♖f6+ ♗xf6 3. ♗g3+ ♔h8 4. ♙xf6#

### Exemple 15

La position qui suit illustre une forme de combinaison très fréquente.



Les Blancs ont ici qualité et pion de moins, mais ils peuvent s'imposer rapidement par :

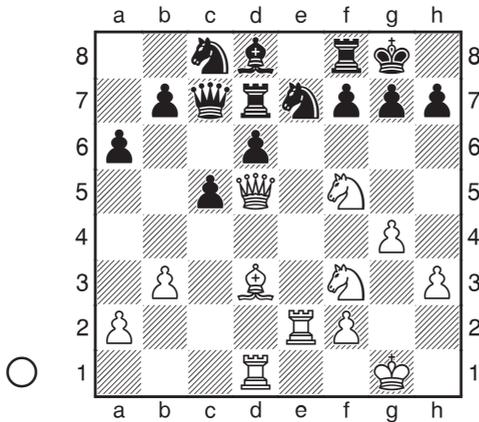
1. ♖xh7+ ♔xh7

Si 1... ♗h8, 2. ♖h5 g6 3. ♖h6 et gagne.

2. ♖h5+ ♔g8 3. ♖g5 et les Noirs ne peuvent stopper le mat en h7 qu'en sacrifiant leur Dame par 3... ♗e4, qui laisse les Blancs avec une Dame pour une Tour.

### Exemple 16

Voici le même type de combinaison sous une forme plus compliquée.



Les Blancs continuent par :

1. ♖xe7+

Libère la diagonale du Fou.

1... ♗xe7

Pour empêcher le Cavalier d'aller en g5 après le sacrifice du Fou.

2. ♖e7 ♖xe7

Le meilleur coup.

3. ♖xh7+ ♔xh7

Si 3... ♗h8, 4. ♖h5 g6 5. ♖xg6+ ♔g7 6. ♖h7+ ♗f6 7. g5+ ♔e6 8. ♖xf7+ ♖xf7 9. ♖e4#.

4. ♖h5+ ♔g8 5. ♖g5 ♖c8 6. ♖h7+ ♔f8 7. ♖h8+ ♖g8 8. ♖h7+ ♔e7 9. ♖e1+ ♔d8 10. ♖xg8#

Cette combinaison est assez longue et présente de nombreuses variantes, raison pour laquelle un débutant a très peu de chance de la découvrir ; mais, maintenant qu'il connaît ce type de combinaison, il pourra dans des circonstances similaires entreprendre et mener à bien une attaque brillante à laquelle il n'aurait jamais pensé sinon. On verra que toutes les combinaisons que nous avons montrées ont pour fondation une bonne coordination des pièces, qui sont toutes dirigées contre un point faible.

## 5. La valeur relative des pièces

Avant d'aborder les principes généraux régissant les ouvertures, mieux vaut donner au lecteur une idée correcte de la valeur relative des pièces. Il n'existe pas de table précise et complète permettant de couvrir tous les cas, et la seule façon de faire est de comparer les pièces séparément.

Pour toute considération théorique générale, le Fou et le Cavalier doivent être considérés comme de valeur égale, bien que le Fou se montre plus utile selon moi dans la plupart des cas ; et l'on sait parfaitement que la paire de Fous est presque toujours supérieure à une paire de Cavaliers.

Le Fou sera plus fort que le Cavalier contre des pions, et en combinaison avec des pions il sera également plus fort contre une Tour que le Cavalier.

Un Fou et une Tour sont également plus forts qu'un Cavalier et une Tour, mais une Dame accompagnée d'un Cavalier peut se révéler plus forte qu'une Dame associée à un Fou.

Un Fou vaudra souvent plus que trois pions, ce qui sera rarement le cas pour un Cavalier,

qui pourrait même ne pas valoir autant.

Une Tour vaut un Cavalier et deux pions, ou un Fou et deux pions, mais, comme on l'a dit précédemment, le Fou se montrera supérieur contre une Tour.

Deux Tours valent légèrement plus qu'une Dame. Elles sont un peu plus faibles que deux Cavaliers et un Fou, et plus faibles encore que deux Fous et un Cavalier. La puissance du Cavalier décroît au fur et à mesure que les pièces s'échangent, tandis qu'au contraire la puissance de la Tour s'accroît.

Le Roi, qui est une pièce purement *défensive* en milieu de jeu, devient une force *offensive* une fois que les pièces ont disparu de l'échiquier, et parfois même quand il reste une ou deux pièces mineures. Le bon maniement du Roi devient d'une importance extrême quand on atteint le stade de la finale.

## 6. Stratégie générale de l'ouverture

Le principal est de *développer rapidement les pièces*. Mettez-les en jeu aussi vite que vous le pourrez. À partir de la position initiale, deux coups, 1.e4 ou 1.d4, ouvrent des lignes à la Dame et à un Fou. Par conséquent, un de ces deux coups doit en théorie être le meilleur, car aucun autre premier coup n'atteint un tel résultat.

### Exemple 17

Supposons que l'on commence par :

**1.e4 e5 2.♘f3**

C'est à la fois un coup d'attaque et de développement. Les Noirs peuvent répondre par le coup identique ou jouer :

**2...♘c6**

Ce coup de développement défend en même

temps le pion e5.

**3.♘c3 ♘f6**

Il s'agit ici de purs coups de développement.

**4.♙b5**

Il vaut généralement mieux ne pas sortir ce Fou avant qu'un de ses Cavaliers ne soit développé, de préférence le Cavalier-roi. On aurait aussi pu jouer le Fou en c4, mais mieux vaut combiner le développement et l'attaque quand c'est possible.

**4...♙b4**

Les Noirs répliquent à l'identique, menaçant d'un possible échange du Fou contre le Cavalier, avec ...♘xe4 à suivre.

**5.0-0**

Une manière indirecte d'empêcher 5...♙xc3, coup dont plus d'expérience ou d'étude vous démontreraient qu'il est mauvais. En même temps, *la Tour est mobilisée au centre, ce qui est très important.*

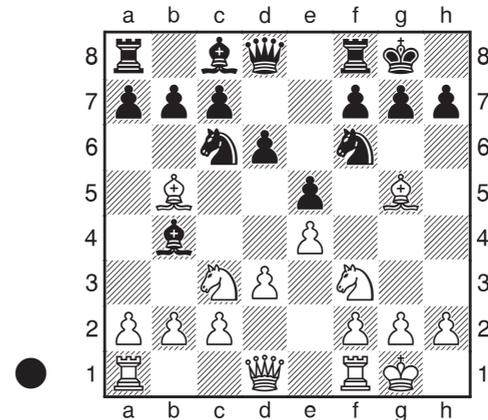
**5...0-0**

Les Noirs suivent le même raisonnement.

**6.d3 d6**

Ces coups ont un double but : protéger le pion roi et ouvrir une diagonale pour le développement du Fou dame.

**7.♙g5 (D)**



Un coup très puissant, qui nous mène au stade du milieu de jeu, car il existe déjà une combinaison qui gagne rapidement par 8.♘d5. Cette menace empêche les Noirs de suivre le chemin de la symétrie, une longue analyse montrant en effet qu'ils perdraient en jouant 7...♙g4. Ils sont maintenant forcés de jouer 7...♙xc3, comme l'expérience l'a montré, ce qui met en relief trois choses. Tout d'abord, le développement complet de l'ouverture n'a pris que sept coups. (Ce nombre monte jusqu'à dix ou douze dans des cas exceptionnels, mais d'une façon générale huit coups doivent suffire.) Ensuite, les Noirs ont été contraints d'échanger un Fou contre un Cavalier, mais à titre compensatoire ils ont isolé le pion blanc a2 et doublé des pions. (Ce facteur, à un stade aussi avancé du jeu, est plutôt un avantage pour les Blancs dans la mesure où ce pion est doublé en direction du centre de l'échiquier.) Enfin, par cet échange, les Blancs disposent d'un pion pour contrôler la case d4, placent les Noirs sur la défensive, comme l'expérience le montrera, et conservent donc *l'initiative*, qui est un avantage indiscutable<sup>1</sup>.

Les principes stratégiques qui viennent d'être exposés restent identiques pour toutes les ouvertures, seule leur application tactique pouvant varier au gré des circonstances.

Avant d'aller plus loin, j'aimerais insister sur le point suivant que le lecteur doit garder à l'esprit.

*Aucune pièce ne doit être bougée plus d'une fois avant l'achèvement du développement, à moins que ce mouvement ne soit indispensable pour obtenir l'avantage matériel ou pour assurer votre liberté d'action.*

Le débutant fera bien de s'en souvenir, de

1. La valeur de l'initiative est expliquée à la section 20.

même que du précepte déjà énoncé : *sortez les Cavaliers avant les Fous.*

## 7. Le contrôle du centre

Les quatre cases e4–d4–e5–d5 sont appelées cases centrales, et on appelle contrôle du centre le contrôle de ces cases. *Le contrôle du centre est d'une extrême importance.* Aucune attaque brutale ne peut aboutir sans un contrôle d'au moins deux de ces cases, éventuellement trois. Nombreuses sont les manœuvres durant l'ouverture dont le seul but est de contrôler le centre, ce qui confère inmanquablement l'initiative. Il est nécessaire de conserver cela à l'esprit, car ce sera souvent la raison d'une série de coups qui ne peuvent autrement être bien compris. Au fur et à mesure que cet ouvrage progressera, je me pencherai plus complètement sur ces différents points. Pour l'instant, je vais consacrer un peu de temps à des ouvertures prises au hasard et expliquer leurs coups en fonction des principes généraux. Le lecteur pourra ainsi entraîner son esprit à réfléchir dans la bonne direction, et aura grâce à cela moins de mal à trouver une solution quand il sera confronté à une situation nouvelle et délicate.

### Exemple 18

1.e4 e5 2.♘f3 d6

Un coup timide. Les Noirs adoptent immédiatement une attitude défensive. Le coup est faux sur la base des principes généraux. Dans les ouvertures, il faut, quand c'est possible, *mobiliser les pièces de préférence aux pions.*

3.d4

Les Blancs passent tout de suite à l'offensive et cherchent à contrôler le centre pour s'adjuger

un vaste espace où déployer leurs forces.

3...♘d7

Les Noirs ne veulent pas abandonner le centre et préfèrent le coup du texte à 3...♘c6, qui serait la case la plus naturelle pour le Cavalier. Mais le coup est faux par principe, car il bloque le développement du Fou dame, et tend à resserrer le jeu des pièces noires au lieu de favoriser leur action.

4.♙c4 h6

Les Noirs doivent payer le prix de leur coup précédent. Un tel coup suffit à lui seul à condamner toute ouverture qui le rend nécessaire. Les Blancs menaçaient 5.♘g5, que les Noirs ne pouvaient empêcher par 4...♙e7 à cause de 5.dxe5 ♘xe5 (si 5...dxe5, 6.♙d5) 6.♘xe5 dxe5 7.♚h5 et les Blancs gagnent un pion tout en conservant une position parfaitement sûre.

5.♘c3 ♘gf6 6.♙e3 ♙e7 7.♚e2

On notera que les Blancs ne roquent pas encore. La raison est qu'ils veulent d'abord déployer leurs forces, et par leur dernier coup forcer les Noirs à jouer ...c6 pour donner de l'air à leur Dame, car la menace est ♙d1 suivi de dxe5. Les autres choix finiraient par forcer les Noirs à jouer ...exd4, abandonnant ainsi le centre aux Blancs.

7...c6 8.♙d1 ♚c7 9.0-0

Par leur dernier coup, les Blancs complètent leur développement, alors que les Noirs sont visiblement assez empêtrés. Un examen rapide suffit à montrer que la position des Blancs est inattaquable. Il n'y a pas de point faible dans leur armure, et leurs pièces sont prêtes pour toute manœuvre qu'ils souhaiteraient entreprendre pour lancer une attaque sur la position ennemie. Le lecteur devrait étudier cet exemple avec soin. Il lui montrera qu'il est parfois utile de retarder le roque. J'ai présenté les coups tels

qu'ils me venaient en tête, sans suivre un quelconque livre d'ouvertures standard. Je ne sais si les coups que j'ai proposés sont ceux préconisés par les ouvrages habituels, mais à ce stade de mon livre cela ne servirait à rien d'entrer dans des discussions techniques que le lecteur aurait du mal à suivre avant d'avoir acquis plus d'expérience.

### Exemple 19

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♙g4

Un mauvais coup, qui viole un des principes déjà énoncés selon lequel il faut avoir développé au moins un Cavalier avant de sortir les Fous. Il aboutit aussi à l'échange d'un Fou contre un Cavalier, ce qui est généralement mauvais dans l'ouverture, sauf compensation.

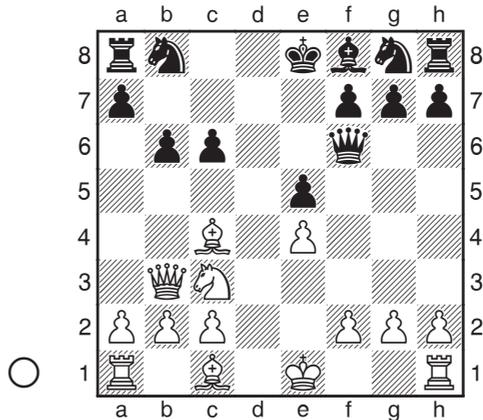
4.dxe5 ♙xf3

4...dxe5 perd un pion.

5.♚xf3 dxe5 6.♙c4 ♚f6

Si 6...♘f6, 7.♚b3 gagne un pion.

7.♚b3 b6 8.♘c3 c6 (D)



Pour empêcher 9.♘d5. Les Noirs n'ont toutefois sorti aucune pièce à l'exception de leur Dame, et les Blancs, qui ont déjà développé un

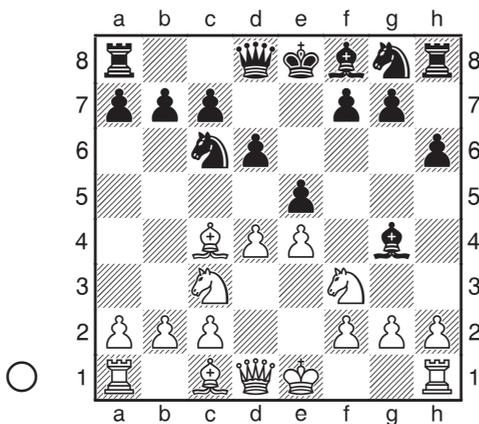
Fou et un Cavalier, ont la possibilité d'obtenir rapidement l'avantage en jouant quand même 9. ♖d5. Je laisse au lecteur le soin de vérifier les nombreuses variantes découlant de cette position.

Ces exemples démontreront l'application pratique des principes précédemment énoncés. Que le lecteur se garde de jouer des pions plutôt que des pièces en début de partie, surtout h3/h6 et a3/a6, qui sont des coups qu'affectionnent tout particulièrement les débutants.

## 8. Les pièges

Je présenterai maintenant quelques positions ou pièges à éviter dans les ouvertures, et où (comme la pratique le montre) les débutants tombent souvent.

### Exemple 20



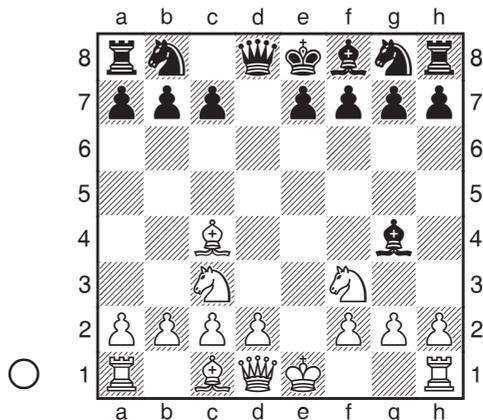
Les Blancs jouent :

1. dxe5 ♖xe5

Les Noirs auraient dû reprendre du pion.

2. ♖xe5 ♗xd1 3. ♗xf7+ ♔e7 4. ♖d5#

### Exemple 21



Les Noirs, qui ont le trait, devraient jouer 1...e6. Mais supposons qu'ils jouent 1... ♖f6 à la place, survient alors :

2. ♗xf7+

2. ♖e5 donnerait aussi l'avantage aux Blancs, la menace étant évidemment si 2... ♗xd1 3. ♗xf7 mat. Notez que 2... ♗h5 n'aide en rien, à cause de 3. ♖xh5, tandis que 2... ♗e6 laisse les Noirs avec une position inférieure. Mais le coup du texte assure aux Blancs un avantage matériel immédiat, et en tout état de cause le débutant ne doit jamais refuser une telle occasion au profit d'un avantage de position spéculatif.

2... ♖xf7 3. ♖e5+ ♔e8 4. ♖xg4 et les Blancs ont gagné un pion, sans compter leur meilleure position.

On trouve beaucoup d'autres pièges — il existe d'ailleurs un livre consacré aux pièges de l'échiquier ; mais le type de piège que l'on vient de voir est le plus courant de tous.

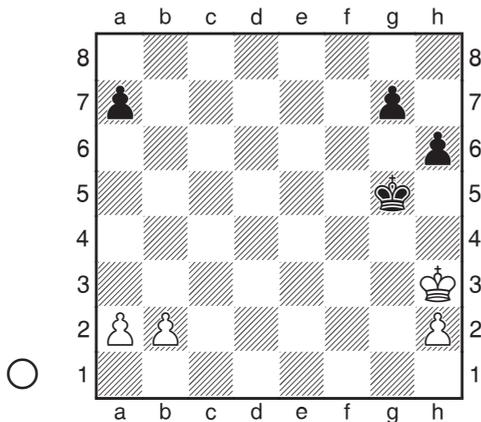
## CHAPITRE II

# D'autres principes de jeu en finale

Retournons maintenant aux finales pour y découvrir quelques principes nouveaux, avant de repasser ensuite au milieu de jeu et finalement une fois encore aux ouvertures, de façon à ce que la progression soit non seulement graduelle, mais également homogène. La fondation sur laquelle on compte bâtir notre structure sera ainsi ferme et solide.

### 9. Un principe cardinal

#### Exemple 22



Dans la position illustrée ici, les Blancs peuvent annuler en jouant 1.b4 en accord avec la règle générale qui gouverne de tels cas, à savoir *avancer le pion qui est libre de toute opposition*. Mais supposons que les Blancs, soit qu'ils ignorent ce principe, soit qu'ils n'apprécient pas suffisamment l'importance d'en faire ici l'usage, jouent 1.a4. Les Noirs peuvent alors gagner en

jouant 1...a5, appliquant l'un des principes cardinaux de la haute stratégie aux échecs — *une seule unité qui en tient deux en respect*.

Ici, un pion tient en échec deux pions ennemis. Le lecteur n'accordera jamais assez d'importance à ce principe. On peut l'appliquer de multiples façons, et il constitue l'une des armes principales entre les mains d'un maître. L'exemple donné devrait en apporter une preuve suffisante. Voici quelques coups de la variante principale :

1.a4 a5 2.♔g2 ♖f4

(Le meilleur coup ; voyez pourquoi.)

3.b4 axb4

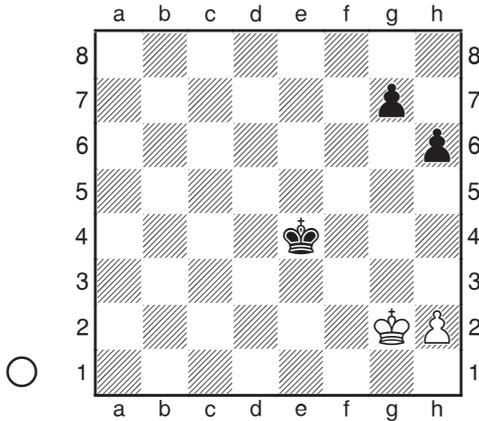
(Le meilleur coup.)

4.a5 b3 5.a6 b2 6.a7 b1D 7.a8♚ ♔e4+ 8.♚xe4+ ♔xe4

Cela amène la partie dans une position gagnée pour les Noirs, qui représente un classique dans le domaine des finales de Rois et pions. Je vais tâcher d'en expliquer l'idée directrice à ceux pour qui elle n'est pas familière.

## 10. Une finale classique

Exemple 23



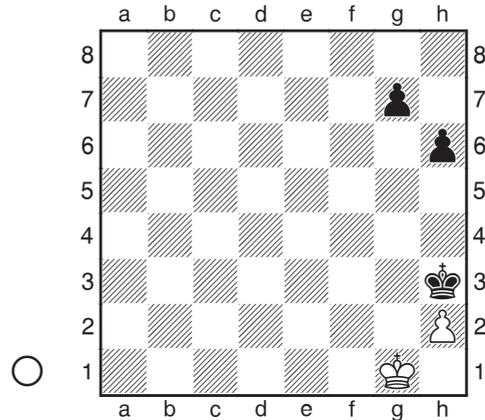
Dans cette position, la meilleure ligne de défense pour les Blancs consiste à laisser leur pion en place en h2. Ce pion, dès qu'il avance, devient plus facile à capturer pour les Noirs. D'un autre côté, le plan de gain des Noirs (en supposant que les Blancs n'avancent pas leur pion) peut être divisé en trois parties. La première consiste à amener leur Roi en h3, tout en conservant leur structure de pions intacte. (Cette condition est très importante, car, pour gagner la partie, il est essentiel que les Noirs puissent en fin de variante avancer leur pion le plus lointain d'une ou de deux cases, en fonction de la position du Roi ennemi.)

1. ♖g3 ♜e3 2. ♖g2

Si 2... ♜g4, 2... ♜f2 3. h4 g6 gagne.

2... ♜f4 3. ♜f2 ♖g4 4. ♖g2 ♜h4 5. ♖g1 ♜h3 (D)

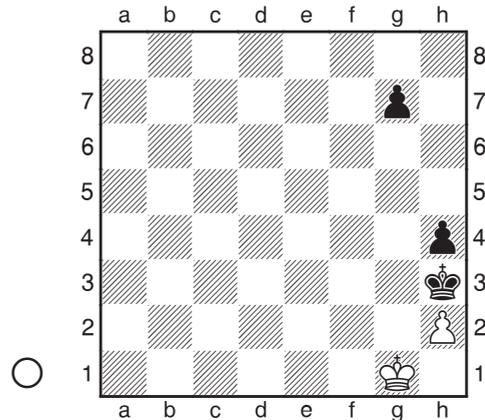
La première partie du plan est accomplie.



La deuxième partie sera courte et consistera à avancer le pion h jusqu'à son Roi.

6. ♜h1 h5 7. ♖g1 h4 (D)

Voilà qui clôt la deuxième partie.



La troisième partie consistera à minuter l'avance du pion g de façon à pouvoir jouer ...g3 quand le Roi blanc sera en h1. La nécessité de pouvoir avancer le pion g d'une ou deux cases en fonction de la position du Roi blanc, comme on l'a dit plus haut, devient maintenant absolument évidente. Ici, comme c'est aux Blancs de jouer, le pion sera avancé de deux cases, car le Roi blanc sera dans le coin au moment de cette avance, mais si le

trait était aux Noirs ils n'avanceraient le pion g que d'une case, le Roi blanc étant actuellement en g1.

8. ♖h1 g5 9. ♖g1 g4 10. ♖h1 g3 11. hxg3

Si 11. ♖g1, 11...g2.

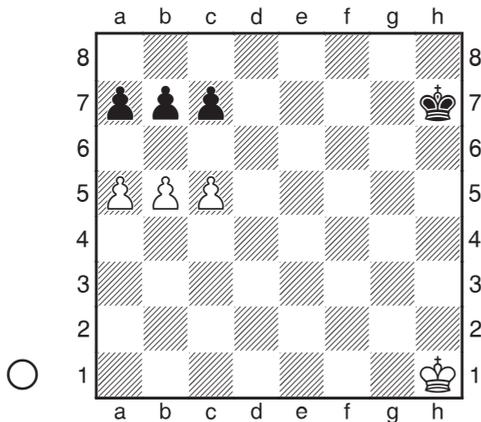
11...hxg3 12. ♖g1 g2 13. ♖f2 ♖h2 et gagne.

C'est en procédant ainsi, de façon analytique, que le lecteur doit s'efforcer d'apprendre. Il habituera ainsi son esprit à suivre une séquence logique en raisonnant à partir de n'importe quelle position. Cet exemple représente un excellent entraînement, car il est facile de le diviser en trois phases et d'expliquer le but principal de chacune de ces phases.

Le prochain sujet que nous allons étudier est l'opposition simple, mais avant de nous y intéresser j'aimerais attirer votre attention sur deux points.

## 11. L'obtention d'un pion passé

Avec trois pions ou plus opposés l'un à l'autre dans une position telle que celle de l'exemple 24, un des deux camps peut toujours obtenir un pion passé.



Exemple 24

Dans cette position, on obtient un pion passé

en avançant le pion central.

1. b6 axb6

Si 1...cxb6, 2. a6.

2. c6 bxc6 3. a6 et comme ici le pion blanc est plus près de la promotion qu'aucun des pions noirs, les Blancs gagnent.

Maintenant, s'ils avaient été au trait, les Noirs auraient pu jouer :

1...b6 2. cxb6 cxb6

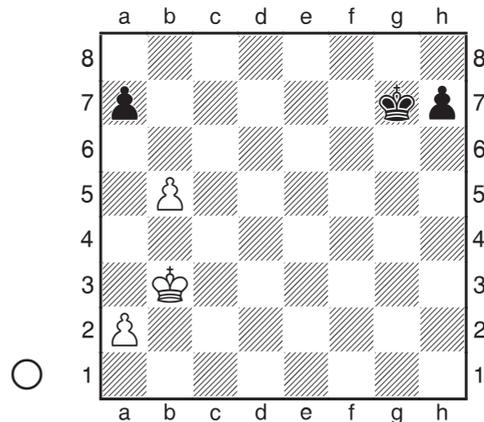
Il ne serait pas bon d'essayer d'obtenir un pion passé, car les pions blancs seraient plus près de la promotion que le pion noir restant.

3. axb6 axb6 et la partie bien jouée doit s'achever par la nullité. Au lecteur de voir par lui-même comment.

## 12. Comment savoir quel pion va faire Dame en premier

Quand deux pions sont libres d'aller à Dame, ou vont l'être, on peut découvrir en comptant quel pion arrivera le premier.

Exemple 25



Dans cette position, celui qui a le trait gagne.

La première chose à faire est de trouver, en comptant, si le Roi adverse peut arriver à temps pour empêcher le pion passé de faire Dame. Quand c'est impossible, comme ici, l'idée est de compter pour savoir quel pion arrive le premier. Dans cet exemple, il faut autant de temps aux deux pions, mais le premier pion à atteindre la huitième rangée et à se transformer en Dame sera en position de capturer la Dame ennemie quand elle apparaîtra. Ainsi :

**1.a4 h5 2.a5 h4 3.b6 axb6**

Maintenant, un peu de calcul. Les Blancs peuvent capturer le pion, mais ce faisant ils ne pourront, lorsqu'ils feront Dame, contrôler la case de promotion des Noirs. Alors, au lieu de prendre, ils jouent :

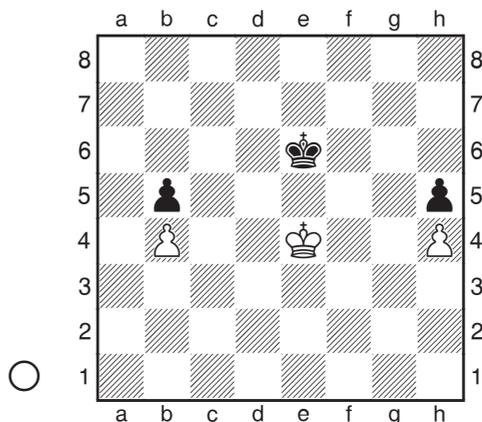
**4.a6 h3 5.a7 h2 6.a8♚** et les Blancs gagnent.

Le lecteur fera bien de se familiariser avec quelques finales simples de ce type, afin d'acquérir l'habitude de compter, et ainsi de savoir facilement s'il peut faire Dame le premier ou pas. J'attire une fois de plus votre attention sur le fait qu'un livre ne peut vous apprendre à jouer à lui seul. Il peut seulement vous servir de guide, et le reste devra être appris grâce à l'expérience, et si vous pouvez avoir aussi un professeur, vous n'en apprendrez que plus rapidement.

### 13. L'opposition

Quand seuls les Rois peuvent jouer et qu'un joueur peut, de force, placer son Roi dans une position similaire à celle illustrée sur le diagramme, où son adversaire est forcé de bouger et de lui céder la place, on dit du joueur qui obtient cet avantage qu'il a l'*opposition*.

#### Exemple 26

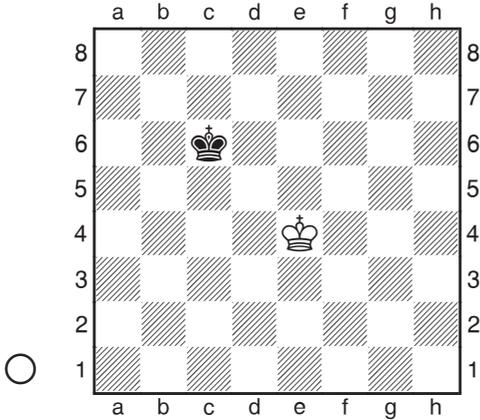


Supposons que, dans cette position, les Blancs jouent :

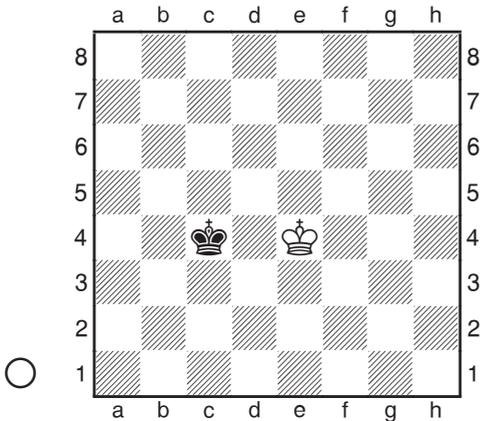
**1.♔d4**

Les Noirs peuvent maintenant s'opposer au passage du Roi blanc en jouant 1...♚d6 ou, s'ils préfèrent, *passer* avec leur propre Roi en répliquant 1...♚f5. Notez que les Rois sont directement opposés l'un à l'autre, et qu'un nombre impair de cases les sépare — une, en l'occurrence.

L'opposition peut prendre cette forme, que l'on peut appeler opposition frontale rapprochée, ou réelle ; elle peut prendre une autre forme appelée opposition diagonale rapprochée, ou réelle :



Ou encore une dernière forme dénommée opposition latérale rapprochée, ou réelle :



En pratique, les trois n'en font qu'une. Les Rois sont toujours sur des cases de même couleur, une seule case les sépare, et le dernier joueur qui a joué a l'opposition.

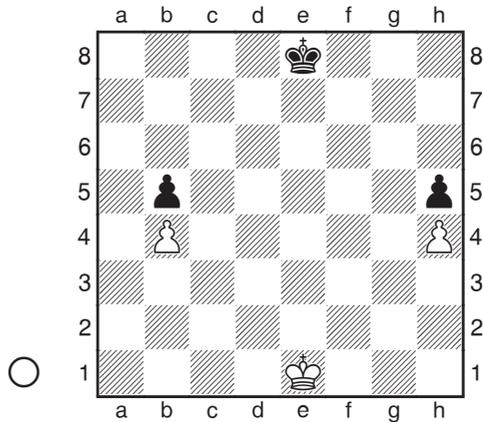
Si maintenant le lecteur veut bien se donner la peine de reculer chaque Roi sur la même ligne frontale, diagonale ou latérale, respectivement, nous obtenons ce qu'on peut appeler des oppositions éloignées respectivement frontale, diagonale et latérale.

L'opposition, qui est un sujet extrêmement

important, prend parfois des formes assez compliquées, que l'on peut toutes résoudre par le calcul ; mais pour l'instant le lecteur doit seulement prendre en compte ses formes les plus simples. (L'examen de certaines des finales de Rois et pions données en exemple montrera plusieurs cas d'opposition rapprochée.)

Dans toutes les formes d'opposition simple, quand les Rois sont sur la même ligne et qu'ils sont séparés par un nombre de cases pair, le joueur au trait a l'opposition.

### Exemple 27



Cette position illustre la valeur colossale de l'opposition. La situation est très simple. Il reste très peu de matériel sur l'échiquier et la position semble probablement complètement égale à un débutant. Ce n'est toutefois pas le cas. *Le joueur qui a le trait gagne.* Notez que les Rois sont directement en face l'un de l'autre, et qu'ils sont séparés par un nombre pair de cases. Passons maintenant à la façon de gagner une position de ce type. La bonne façon de jouer consiste à monter droit devant. Donc :

1. ♖e2 ♜e7 2. ♜e3 ♖e6 3. ♜e4 ♜f6

Les Blancs ont maintenant le choix entre

jouer 4.♔d5 pour passer avec leur Roi, ou jouer 4.♕f4 pour empêcher le Roi adverse de passer tout en conservant l'opposition. Un compte simple permet de constater que la première variante conduit à la nulle, raison pour laquelle les Blancs optent pour la seconde et jouent :

4.♕f4 ♖g6

Sur 4...♗e6, 5.♗g5 gagne.

5.♗e5 ♖g7

Compter permet maintenant de voir que les Blancs gagnent en capturant le pion cavalier adverse. Le procédé est relativement simple dans la variante indiquée ci-dessus, mais les Noirs disposent d'autres lignes de défense plus difficiles à surmonter. Re commençons :

1.♗e2 ♔d8

Maintenant, si 2.♔d3 ♔d7 ou 2.♗e3 ♗e7, les Noirs prennent l'opposition. (Quand les Rois sont directement en face l'un de l'autre et qu'ils sont séparés par un nombre de cases *impair*, celui qui a joué en dernier a l'opposition.)

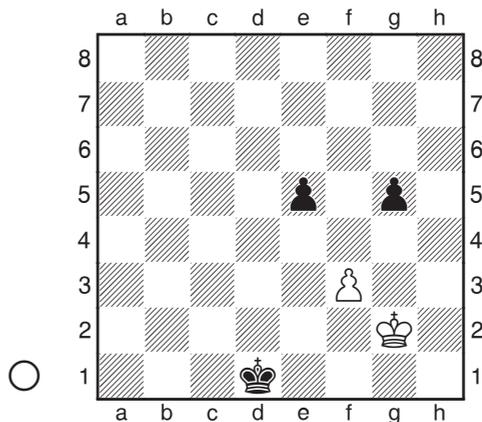
Pour gagner, le Roi blanc doit maintenant avancer. Il n'y a qu'une autre case où aller, f3, et c'est la bonne case. On note ainsi que dans les cas où l'adversaire effectue un coup dit d'attente, il faut avancer en laissant une rangée ou colonne libre entre les Rois. On a donc :

2.♕f3 ♗e7

Il serait maintenant mauvais d'avancer, car les Noirs, en plaçant leur Roi devant le nôtre, obtiendraient l'opposition. C'est au tour des Blancs de jouer un coup similaire au premier coup des Noirs, 3.♗e3, qui nous ramène à la première variante décrite. Le lecteur fera bien de se familiariser avec le maniement du Roi dans tous les exemples d'opposition, car ses coups gagnent ou perdent souvent la partie.

### Exemple 28

La position suivante constitue une preuve remarquable de la valeur de l'opposition comme moyen de défense.



Les Blancs ont un pion de moins et semblent perdus, mais ils parviennent toutefois à annuler ainsi :

1.♕h1!

La position des pions ne permet pas aux Blancs d'annuler au moyen de l'opposition rapprochée, raison pour laquelle ils optent pour l'opposition éloignée : en effet, si 1.♕f1 (opposition réelle ou rapprochée), 1...♔d2 2.♕f2 ♔d3 et les Blancs ne peuvent maintenir l'opposition latérale essentielle à leur sûreté, à cause de leur propre pion en f3. Par contre, après le coup du texte :

1...♔d2 2.♕h2 ♔d3 3.♕h3! ♗e2 4.♕g2 ♗e3 5.♕g3 ♔d4 6.♕g4

Attaquant le pion et forçant les Noirs à jouer 6...♗e3 après quoi le Roi peut revenir par 7.♕g3, comme on l'a déjà vu, et continuer à maintenir l'opposition.

Revenons à la position de départ :

1. ♖h1 g4

Ici, les Blancs ne jouent pas 2. fxg4, car 2...e4 gagnerait, mais jouent :

2. ♖g2 ♖d2

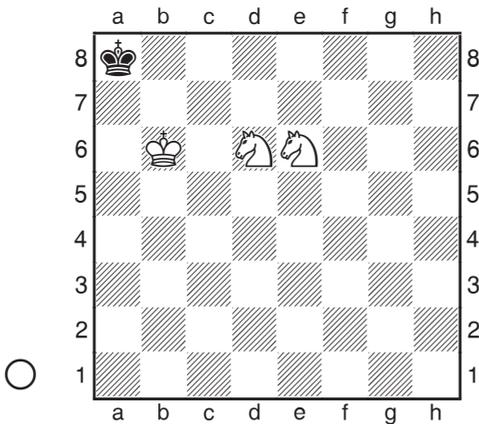
Si 2...gxf3+, 3. ♖xf3 suivi de 4. ♖e4 annule.

3. fxg4 e4 et un calcul simple montre que les deux camps font Dame, avec une partie nulle.

Si le lecteur veut bien se donner la peine de retourner aux exemples de finales de pions proposés dans cet ouvrage, il se rendra compte que dans chacune d'elles le thème de l'opposition est d'une extrême importance ; en fait, c'est le cas dans pratiquement toutes les finales de pions, sauf dans celles où la position du pion suffit pour assurer le gain à elle seule.

### 14. La valeur relative du Cavalier et du Fou

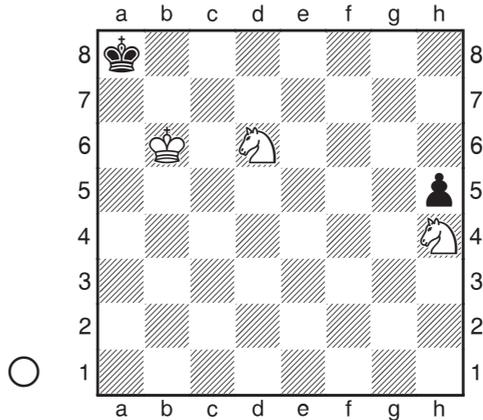
Avant d'aborder ce sujet, mieux vaut signaler dès à présent que *deux Cavaliers seuls ne peuvent pas mater*, mais que, sous certaines conditions bien entendu, ils peuvent y parvenir si l'adversaire a un pion ou plus.



Dans la position ci-dessus, les Blancs ne

peuvent pas gagner bien que le Roi noir soit confiné dans un coin.

### Exemple 29



Dans cette position, où les Noirs ont un pion, les Blancs gagnent qu'ils soient au trait ou non. Ainsi :

1. ♖g6 h4

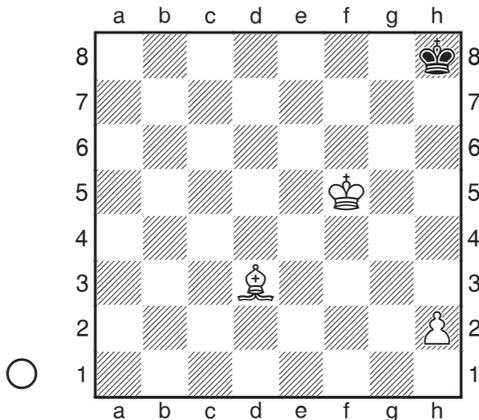
Les Blancs ne peuvent prendre le pion, car la partie serait nulle, comme on l'a vu.

2. ♖e5 h3 3. ♖c6 h2 4. ♖b5 h1D 5. ♖c7#

La raison de cette particularité échiquéenne est évidente. *Avec les deux Cavaliers, les Blancs peuvent seulement faire pat, à moins que les Noirs aient un pion qu'ils puissent déplacer.*

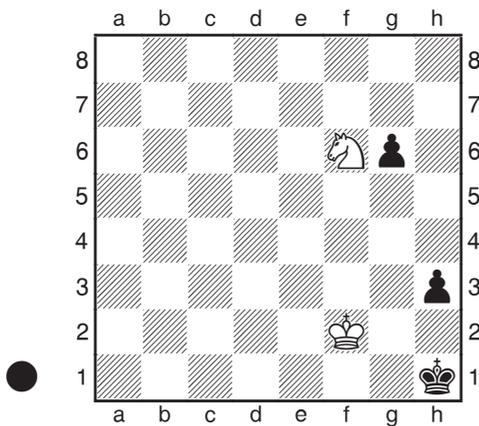
### Exemple 30

Les Blancs, bien qu'ils aient Fou et pion de plus, ne peuvent gagner la position suivante :



La plus grande faiblesse du Fou, c'est qu'il est totalement inutile quand la case de promotion du pion est d'une couleur différente de la sienne et que le Roi ennemi est en face du pion. Tout ce que les Noirs ont à faire est de bouger leur Roi sans s'éloigner du coin.

### Exemple 31



Dans cette position, les Blancs gagnent avec

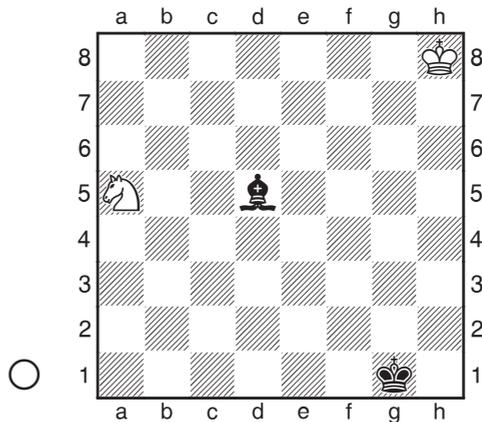
ou sans le trait. Prenons la variante la plus difficile :

1...♔h2 2.♖g4+ ♔h1 3.♔f1 g5 4.♔f2 h2 5.♗e3 g4 6.♗f1 g3+ 7.♗xg3# mat.

Maintenant qu'on a vu ces cas exceptionnels, on peut analyser les mérites respectifs et la valeur relative du Cavalier et du Fou.

Les amateurs estiment habituellement que le Cavalier est la plus forte des deux pièces, la principale raison à cela étant que, contrairement au Fou, il peut commander des cases noires ou des cases blanches. Toutefois, on omet souvent de tenir compte de ce qu'à tout moment, le Cavalier ne peut choisir qu'une seule couleur. Amener un Cavalier d'un flanc à l'autre prend beaucoup plus de temps que pour un Fou. Enfin, comme dans l'exemple suivant, un Fou peut tenir un Cavalier en échec, exploit dont le Cavalier est incapable vis-à-vis d'un Fou.

### Exemple 32

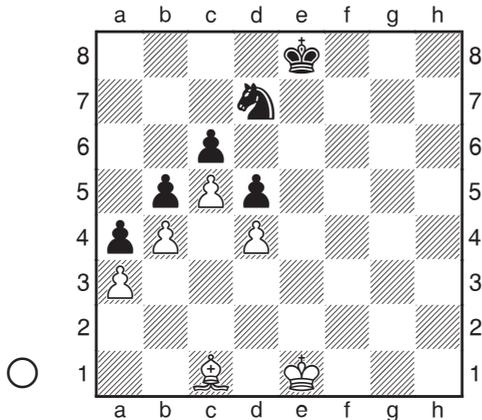


Plus le joueur est faible, plus il considère le Cavalier comme redoutable, mais au fur et à mesure qu'il progresse la valeur du Fou lui

semble plus évidente, ce qui entraîne naturellement, ou devrait entraîner, une diminution correspondante dans la valeur qu'il accorde au Cavalier par rapport au Fou. Sur ce thème, et sur de nombreux autres thèmes, les maîtres actuels surclassent nettement les maîtres des générations précédentes. Alors qu'il y a peu encore certains parmi les meilleurs d'entre eux, comme Pillsbury et Tchigorine, préféraient les Cavaliers aux Fous, on aura du mal à trouver un maître actuel qui ne serait pas complètement d'accord avec les déclarations ci-dessus.

### Exemple 33

Voici le seul cas où un Cavalier est plus fort qu'un Fou.



Il s'agit d'une position dite « bloquée », avec tous les pions sur une seule aile. (S'il y avait des pions sur les deux ailes, il n'y aurait aucun avantage à posséder un Cavalier.) Dans cette position les Noirs ont d'excellentes chances de gain. Le fait que tous les pions des Blancs soient sur des cases de la couleur de leur Fou accroît naturellement la faiblesse de leur position. Les joueurs commettent souvent cette faute. D'une

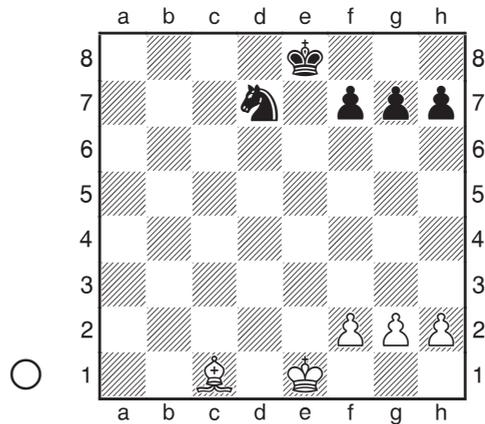
façon générale, la bonne procédure dans une finale consiste à placer vos pions sur des cases de couleur opposée à celle de votre propre Fou. Quand vos pions sont situés sur des cases de même couleur que votre Fou, ils limitent l'action de ce dernier, ce qui diminue de facto sa valeur puisqu'on peut souvent mesurer la force d'une pièce au nombre de cases qu'elle contrôle. Puisqu'on traite ce sujet, j'attire votre attention sur le fait qu'il est généralement préférable de placer vos pions sur des cases de même couleur que celle du Fou adverse, surtout s'il s'agit de pions passés appuyés par le Roi. Ces principes peuvent donc être énoncés ainsi :

*Quand l'adversaire a un Fou, gardez vos pions sur des cases de même couleur que celles du Fou ennemi.*

*Quand vous avez un Fou, gardez vos pions sur des cases de couleur opposée à celles de votre Fou, et ce que l'adversaire ait un Fou ou non.*

Il est clair qu'il faut parfois faire des entorses à ces principes pour obéir aux exigences de la position.

### Exemple 34

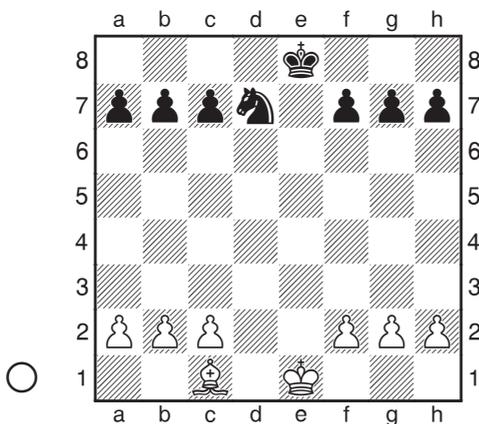


Dans cette position, les pions sont situés sur

la même aile, et il n'y a pas d'avantage particulier à posséder un Cavalier ou un Fou. La partie se terminera certainement par la nullité.

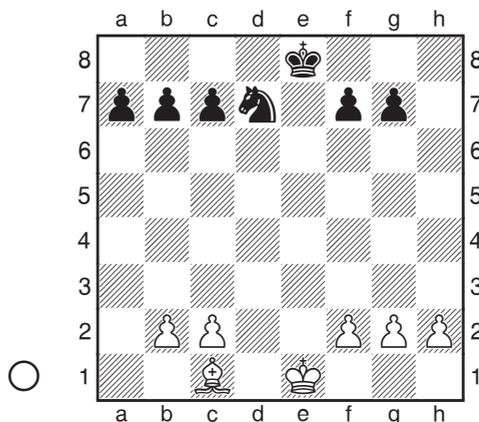
### Exemple 35

Prenons maintenant la position précédente, et plaçons des pions sur chaque aile de façon à ce qu'il y ait trois pions de chaque côté de l'échiquier.



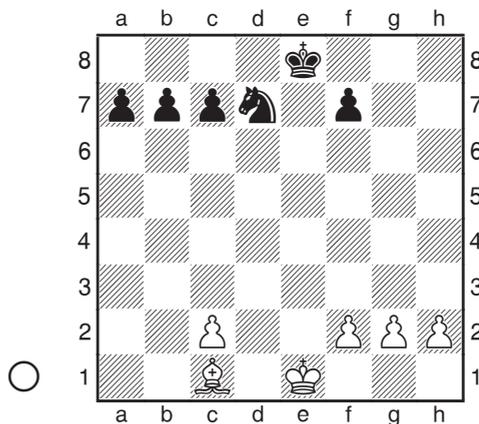
Il vaut maintenant mieux avoir le Fou, bien que la position, si elle est bien jouée, doive s'achever par la nullité. L'avantage de posséder le Fou tient autant au fait qu'il peut contrôler de loin les deux côtés de l'échiquier à partir d'une position centrale qu'à sa faculté de se rendre rapidement d'une aile à l'autre.

### Exemple 36



Dans cette position, la possession du Fou constitue un avantage indiscutable, car, bien que chaque joueur ait un nombre égal de pions, ces derniers sont disposés de façon asymétrique sur l'échiquier. Les Blancs ont ainsi trois pions contre deux à l'aile roi, tandis que les Noirs ont une majorité de trois contre deux à l'aile dame. Par un jeu correct, la partie doit quand même être nulle, mais les Blancs disposent toutefois de chances un peu supérieures.

### Exemple 37

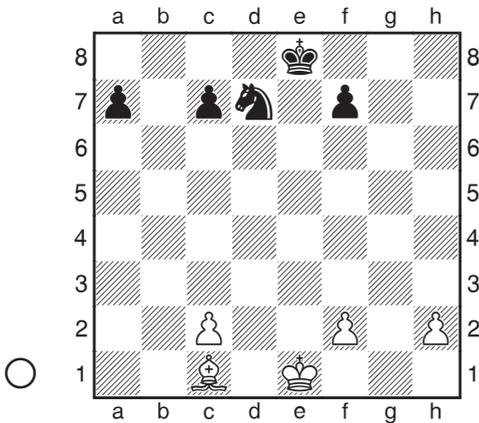


Voici une position où la possession du Fou

représente un net avantage, car non seulement il y a des pions des deux côtés de l'échiquier, mais chaque camp possède aussi un pion passé (le pion h pour les Blancs et le pion a pour les Noirs). Les Noirs devraient avoir beaucoup de mal à annuler cette position, pour autant d'ailleurs qu'ils puissent y parvenir.

**Exemple 38**

Les Noirs auraient une fois encore les plus grandes difficultés à annuler cette position.



Le lecteur devrait étudier consciencieusement ces situations. J'espère que les nombreux exemples l'aideront à apprécier, à leur juste valeur, les mérites relatifs du Cavalier et du Fou. Pour ce qui est de la façon générale d'opérer, rien ne remplacera un professeur ou l'expérience pratique. Je dirai toutefois que, généralement parlant, la bonne procédure dans ces finales, comme dans toutes les finales semblables, est : l'avance du Roi vers le centre ou en direction des pions passés ou susceptibles d'être attaqués, et l'avance rapide du ou des pion(s) passé(s) pour autant qu'elle soit compatible avec leur sécurité.

Donner une ligne de jeu précise serait de la

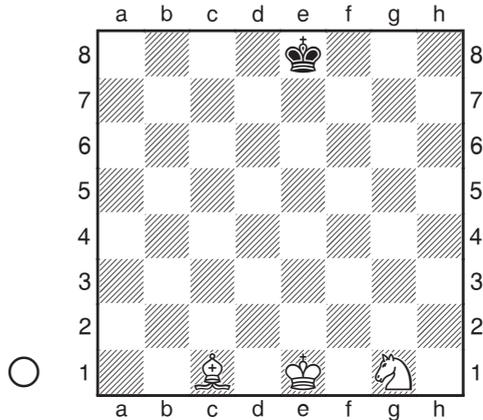
folie. Chaque finale est différente et requiert un traitement différent selon ce que l'adversaire se propose de jouer. Ce qui comptera, c'est le calcul, la visualisation des positions à venir.

**15. Comment mater avec un Cavalier et un Fou**

Avant de revenir au milieu de jeu et aux ouvertures, voyons maintenant comment mater avec Cavalier et Fou, puis comment gagner avec une Dame contre une Tour.

*Avec un Cavalier et un Fou, on ne peut mater que dans les coins de la couleur du Fou.*

**Exemple 39**



Dans cet exemple, il faut mater en a1 ou en h8. La finale peut être divisée en deux parties. La première consiste à repousser le Roi adverse à la bande. On peut commencer, ainsi qu'on le fait généralement dans ces cas-là, par avancer le Roi vers le centre de l'échiquier :

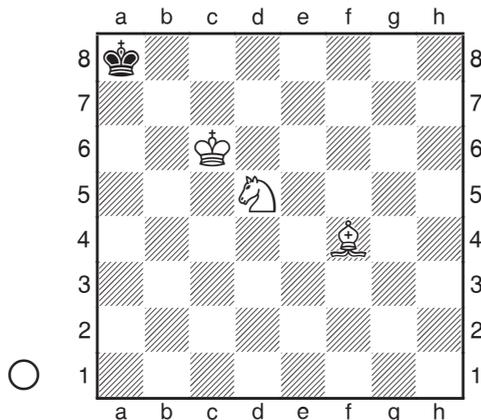
1. ♖e2 ♔d7

Les Noirs, pour rendre la tâche plus difficile, se dirigent vers un coin de case blanche :

2. ♔d3 ♖c6 3. ♗f4 ♔d5 4. ♞e2 ♖c5 5. ♞c3 ♖b4

6.♔d4 ♖a5 7.♙c5 ♗a6 8.♙c6 ♗a7 9.♘d5 ♖a8

La première partie est terminée : le Roi noir est dans un coin sur une case blanche.



La seconde et dernière partie consiste à le mener de a8 en a1 afin de l'y mater. a1 conduit au mat le plus rapide dans cette position.

10.♘b6+ ♖a7 11.♙e5 ♗a6 12.♙b8 ♖a5  
13.♘d5 ♖a4

Les Noirs tentent de se rendre en h1 avec leur Roi. Les Blancs ont deux façons de les en empêcher, l'un étant 14.♙e5 ♗b3 15.♘e3, et l'autre que je donne comme suite principale et que je considère préférable d'apprendre, car il est plus méthodique et plus en accord avec l'esprit de toutes ces finales, qui consiste à utiliser le Roi autant que possible.

14.♙c5! ♗b3 15.♘b4 ♖c3 16.♙f4 ♗b3  
17.♙e5 ♖a4 18.♙c4 ♖a5 19.♙c7+ ♖a4 20.♘d3  
♖a3 21.♙b6 ♖a4 22.♘b2+ ♖a3 23.♙c3 ♖a2  
24.♙c2 ♖a3 25.♙c5+ ♖a2 26.♘d3 ♖a1 27.♙b4  
♖a2 28.♘c1+ ♖a1 29.♙c3#.

On voit que cette finale est assez laborieuse. Elle présente deux caractéristiques clés : le confinement opéré par le Roi et le contrôle des cases de la couleur opposée à celle du Fou par l'action combinée du Cavalier et du Roi. Le lecteur fera

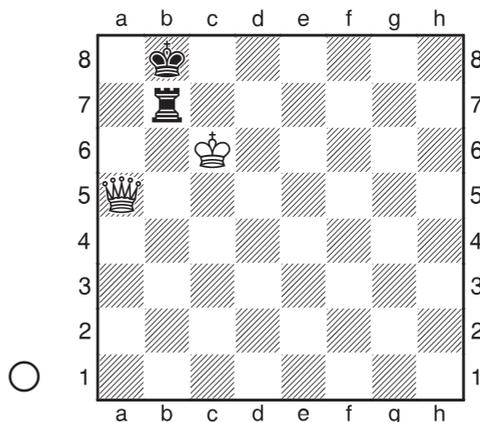
bien de s'exercer à jouer cette finale de façon méthodique, car elle donne une très bonne idée de la puissance réelle des pièces, et parce qu'elle exige une bonne anticipation pour mater dans les cinquante coups qu'accordent les règles.

## 16. Dame contre Tour

C'est une des finales sans pions les plus difficiles. Les ressources défensives sont nombreuses, et quand elles sont bien exploitées seul un très bon joueur parviendra à s'imposer dans la limite des cinquante coups accordés par les règles. (Cette règle stipule qu'à tout moment vous pouvez exiger que votre adversaire vous mate en cinquante coups au plus. Le compte redémarre toutefois à zéro chaque fois qu'une pièce est échangée ou qu'un pion avance.)

### Exemple 40

Voici une des positions standard que les Noirs peuvent souvent amener.



C'est maintenant aux Blancs de jouer. Ce serait facile si le trait était aux Noirs, car ils devraient éloigner leur Tour de leur Roi (trou-

vez pourquoi), après quoi capturer cette Tour serait assez aisé. On en déduit que l'idée principale consiste à forcer la Tour à s'éloigner du Roi qui la défend et que, pour cela, il faut amener la position du diagramme avec le trait aux Noirs. Dès qu'on sait ce qu'il faut faire, la façon de procéder devient plus facile à trouver. Donc :

1. ♖e5+

Et non 1. ♖a6 à cause de 1... ♜c7+ 2. ♔b6 ♜c6+ 3. ♔xc6 et c'est pat. (Le débutant tombera inmanquablement dans ce piège.)

1... ♔a7

1... ♔a8 revient au même.

2. ♖a1+ ♔b8 3. ♖a5

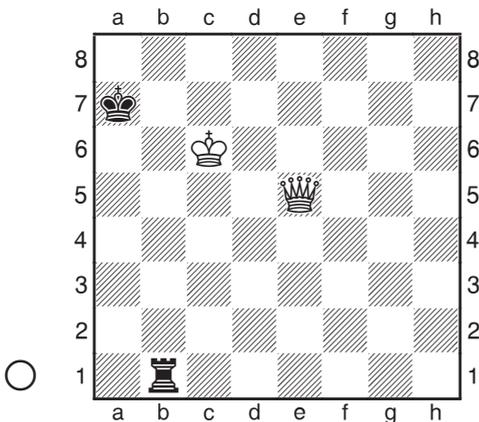
Quelques coups ont suffi à accomplir notre but. La première partie est finie. Passons maintenant à la deuxième partie. La Tour ne peut se rendre que sur une case blanche, sinon un simple échec de Dame la gagnerait. Par conséquent :

3... ♜b3 4. ♖e5+ ♔a8 (le meilleur coup)

5. ♖h8+ ♔a7 6. ♖g7+ ♔a8 7. ♖g8+ ♜b8 8. ♖a2# mat.

(Le lecteur devra trouver par lui-même comment gagner après 3... ♜b1 4. ♖e5+ ♔a7.)

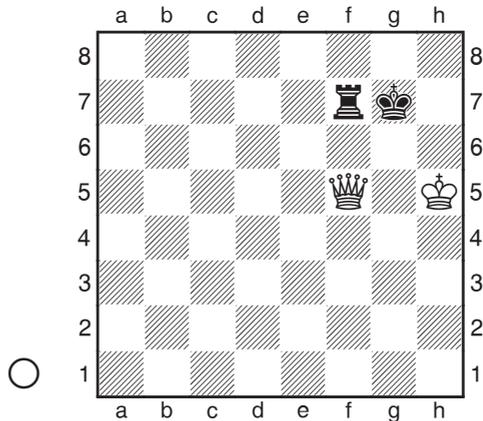
### Exemple 41



La procédure est ici très similaire. Il faut garder en tête que la Tour ne peut se rendre en b8 sous peine d'un mat immédiat, et que de la même façon il faut éviter que le Roi aille en a6 ou c8.

### Exemple 42

Examinons maintenant une position plus difficile.



Cette position égarerait bien des joueurs. Le coup le plus évident n'est pas le meilleur. Supposons ainsi qu'on commence par :

1. ♖e5+ ♔f8 2. ♔g6 ♜d7

La seule défense, mais hélas très efficace et qui rend le gain très difficile pour les Blancs, qui ne peuvent jouer 3. ♖e6 à cause de 3... ♜g7+ 4. ♔f6 ♜g6+ qui annule. Ils ne peuvent pas non plus gagner rapidement par 3. ♖c5+ à cause de 3... ♔e8 4. ♔f6 ♜d6+! qui repousse le Roi blanc.

Revenons à la position de départ, maintenant qu'on a vu les difficultés qu'elle présentait. Le meilleur coup est :

1. ♖g5+! ♔h8

Si 1... ♔h7 2. ♖g6+ ♔h8 3. ♔h6!

2. ♖e5+! ♘h7 (le meilleur coup) 3. ♘g5 ♚a7!

Le meilleur coup. Si 3... ♚g7+, alors 4. ♘f6 mène à une position similaire à celle des exemples 40 et 41.

4. ♖e4+ ♘g8 5. ♖c4+ ♘h7 6. ♘f6 ♚g7 7. ♚h4+ ♘g8 8. ♚h5 et nous avons la position de l'exemple 40 avec le trait aux Noirs.

Revenons encore à la position du diagramme.

1. ♖g5+ ♘f8 2. ♖d8+ ♘g7 3. ♘g5 ♚f3

Le meilleur emplacement pour éloigner la Tour du Roi. 3... ♘h7 4. ♖d4 ♚g7+ 5. ♘f6 mènerait à des positions semblables à celles déjà vues.

4. ♖d4+ ♘f8 5. ♘g6

5. ♖d6+ ♘g7 6. ♖e5+ ♘f8 7. ♘g6 gagnerait également la Tour. Le coup du texte, cependant, est donné pour montrer les finesses de ce

type de finales. Les Blancs menacent maintenant mat en d8.

5... ♚g3+ 6. ♘f6 ♚f3+ 7. ♘e6 ♚h3

Les Blancs menacent mat en h8.

8. ♖f4+ et la Tour est perdue.

Dans ces exemples, notez que la clé de toutes les manœuvres gagnantes a souvent été un échec effectué à grande distance, sur une diagonale. Retenez aussi que la Dame et le Roi sont souvent positionnés sur des lignes différentes. Le lecteur devrait étudier soigneusement ces positions et envisager toutes les possibilités non traitées dans le texte. Il est également recommandé de réviser tout ce que l'on a vu jusqu'à présent avant de poursuivre cet ouvrage.

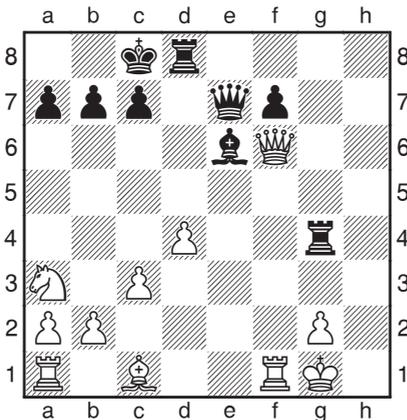
## CHAPITRE III

# Les plans de gain en milieu de jeu

Voici maintenant quelques positions gagnantes tirées de mes propres parties. J'ai choisi celles qui pouvaient selon moi être considérées comme typiques, c'est-à-dire des positions susceptibles de se reproduire facilement sous une forme à peu près semblable. La connaissance de telles positions est d'une grande aide ; de fait, on n'en connaît jamais assez. Elles permettent souvent à un joueur de trouver, sans grand effort, le bon coup qu'il n'aurait peut-être pas su découvrir sans ce savoir.

### 17. L'attaque sans l'aide de Cavaliers

#### Exemple 43



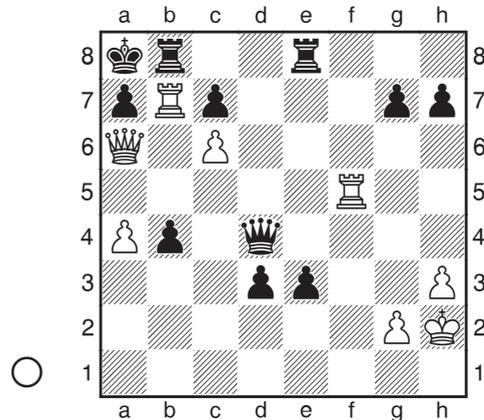
C'est aux Noirs de jouer, et s'ils veulent gagner ils doivent le faire rapidement, car ils ont un Cavalier et un pion de moins. Ils jouent :

1...♖dg8! 2.♖f2

Si 2.♙xe7, 2...♗xg2+ 3.♚h1 ♘d5 avec un mat en quelques coups.

2...♗xg2+ 3.♚f1 ♘c4+ 4.♘xc4 ♗g1#.

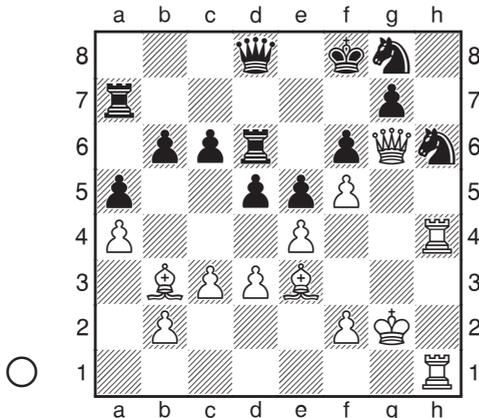
#### Exemple 44



Le dernier coup des Noirs était 1...e3, joué dans le but de stopper ce qu'ils pensaient être la menace des Blancs, 2.♖a5, sur quoi ils répondraient maintenant 2...♙f4+ avec nulle par échec perpétuel. Les Blancs disposent toutefois d'une suite plus énergique, et ils matent en trois coups :

2.♖xa7 ♙xa7 3.♖a5 et quelle que soit la réponse des Noirs, les Blancs matent.

Exemple 45



Les Blancs ont une très belle position, mais ils ont intérêt à gagner du matériel, pour peu que ce soit possible, avant que les Noirs ne consolident leur position défensive. Ils jouent donc :

1. ♖xh6! gxf6 2. ♗xh6+ ♔e7

Si 2... ♜xh6, 3. ♖xh6 et les Noirs seraient sans défense.

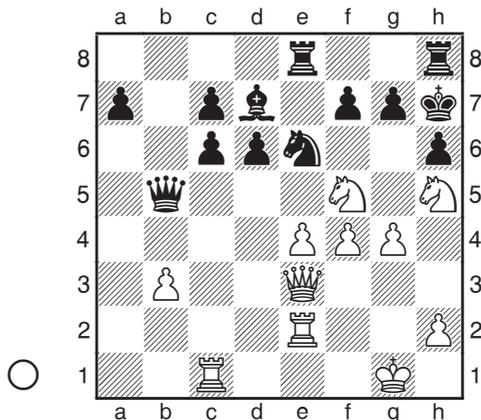
3. ♜h7+ ♔e8 4. ♜xg8+ ♔d7 5. ♜h7+ ♜e7  
6. ♗f8 ♜xh7 7. ♖xh7+ ♔e8 8. ♖xa7

Les Noirs abandonnent.

Dans ces quelques exemples, l'attaque a été effectuée par des Tours et des Fous en association avec la Dame. Aucun Cavalier n'a pris part à l'assaut. Nous verrons maintenant des exemples où les Cavaliers jouent un rôle éminent dans les forces d'assaut.

## 18. Les Cavaliers mènent l'attaque

Exemple 46



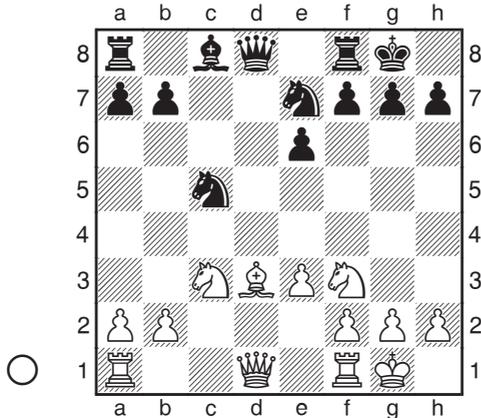
Les Blancs ont deux pions de retard. Ils doivent donc pousser leur attaque. La partie continua par :

1. ♗fxg7 ♜c5

Clairement une erreur qui facilite la victoire des Blancs, lesquels se contentent de capturer la Tour avec leur Cavalier tout en conservant leur attaque. Les Noirs auraient dû jouer 1... ♜xg7 2. ♗f6+ ♔g6 3. ♗xd7 f6 (le meilleur coup) 4.e5 ♔f7 5. ♗xf6 ♜e7 6. ♗e4 et les Noirs doivent perdre<sup>2</sup>.

2. On trouvera la partie complète et les notes dans *My Chess Career*, de J. R. Capablanca - Partie n° 11.

## Exemple 47



Le lecteur devrait examiner attentivement la position, car le sacrifice du Fou est caractéristique de ce type de situations, et il le retrouvera à de nombreuses occasions dans sa pratique du jeu. La partie continua par :

1. ♖xh7+ ♔xh7 2. ♘g5+ ♖g6

Le meilleur. Si 2... ♔h6, 3. ♘xf7+ gagne la Dame, et si 2... ♖g8, 3. ♗h5, avec une attaque irrésistible.

3. ♗g4 f5 4. ♗g3 ♔h6 et les Blancs finirent par gagner<sup>3</sup>.

## 19. Le gain par une attaque indirecte

Nous avons proposé jusqu'ici des positions où les attaques étaient de nature violente et visaient la position du Roi. Il arrive toutefois très souvent que les attaques de milieu de jeu soient dirigées contre une position, des pièces ou même des pions.

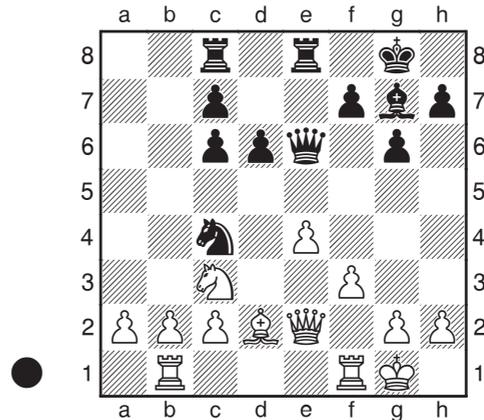
*Le gain d'un pion entre bons joueurs de même force signifie souvent le gain de la partie.*

L'étude de telles positions est par conséquent très importante. Nous donnerons main-

3. La position sera vue plus en détail à l'exemple 50.

tenant deux positions où l'attaque vise le gain d'un simple pion, avec pour but de gagner la partie plus tard.

## Exemple 48



Les Noirs ont un pion de moins, et il n'y a pas d'attaque directe violente contre le Roi blanc. Les Noirs ont toutefois des pièces libres et très bien placées pour agir, et en coordonnant leur action ils parviennent non seulement à récupérer rapidement le pion, mais aussi à obtenir une meilleure partie. Le lecteur devrait étudier consciencieusement cette position et les coups qui suivent. C'est un excellent exemple de bonne coordination dans l'utilisation des forces. La partie se poursuit par :

1... ♖a8 2. a4

Le meilleur coup pour les Blancs était 2.b3, sur lequel suivrait 2... ♘xd2 3. ♗xd2 ♖a3 et les Noirs finiraient par gagner le pion a, tout en maintenant un léger avantage de position. Le coup du texte facilite les choses.

2... ♘xd2 3. ♗xd2 ♖c4 4. ♖fd1 ♖eb8

Les Noirs auraient pu regagner le pion en jouant 4... ♔xc3, mais ils voient qu'ils peuvent obtenir mieux, et ils accroissent donc la pres-

sion sur l'aile dame adverse. La menace est maintenant ...♖xb2, entre autres.

5. ♖e3 ♖b4

Menaçant de gagner la qualité par ...♙d4.

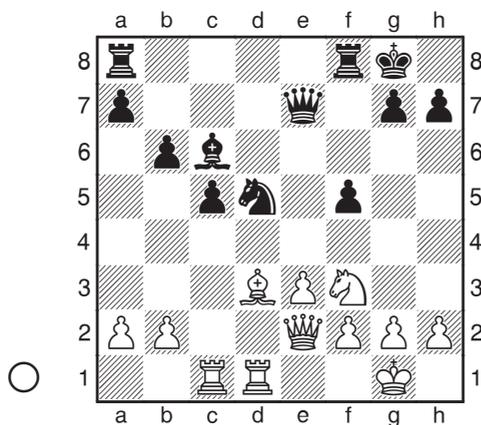
6. ♖g5 ♙d4+ 7. ♗h1 ♖ab8

Ce coup menace de gagner le Cavalier et force donc les Blancs à donner la qualité.

8. ♖xd4 ♖xd4 9. ♖d1 ♖c4

Et maintenant les Noirs vont récupérer leur pion.

### Exemple 49



L'examen de cette position montre que la principale faiblesse des Noirs est la situation exposée de leur Roi, et le fait que leur Tour-dame n'est toujours pas entrée en jeu. Si le trait était aux Noirs, on pourrait en fait dire qu'ils ont une meilleure partie, grâce à leur majorité

de trois pions contre deux à l'aile dame et au contrôle par leur Fou de la grande diagonale.

Mais c'est aux Blancs de jouer, et ils disposent de deux choix. Le coup évident, ♙c4, pourrait s'avérer suffisant, car après 1. ♙c4 ♖ad8, 2. b4 rendrait la vie difficile aux Noirs. Mais il y a un autre coup qui perturbe totalement la position adverse et gagne un pion, sans parler d'une meilleure position. Ce coup est ♗d4!. La partie se poursuit comme suit :

1. ♗d4! cxd4 2. ♖xc6 ♗b4

Il n'y a pas mieux, car les Blancs menaçaient ♙c4.

3. ♙c4+ ♗h8 4. ♖e6 d3 5. ♖xd3

Et les Blancs ont une meilleure position et un pion de plus.

J'ai donné ces positions pour habituer le lecteur à différents types de combinaisons. J'espère que cela l'aidera aussi à développer son imagination, qui est une qualité absolument nécessaire à un bon joueur. Le lecteur devrait également noter que dans toutes ces positions de milieu de jeu :

- toutes les pièces participent à l'action, en masse s'il le faut, une fois que l'opportunité se présente ;
- et toutes les pièces coordonnent leur action de façon bien huilée avec une précision toute mécanique.

C'est ainsi, du moins, que le milieu de jeu idéal devrait se dérouler, si ce n'est pas parfaitement le cas dans ces exemples.

## CHAPITRE IV

# Théorie générale

Avant de revenir à la technique des ouvertures, il est bon de se pencher un peu sur la théorie générale du jeu, de façon à mieux comprendre la relation entre les ouvertures et le reste de la partie.

### 20. L'initiative

Quand, au début de la partie, les pièces sont disposées sur l'échiquier, les deux camps ont la même position et la même quantité de matériel. Les Blancs ont toutefois le trait, et en l'occurrence le droit de jouer signifie *l'initiative*, et l'initiative, toutes choses étant égales par ailleurs, représente un avantage. Le but est maintenant de conserver cet avantage aussi longtemps que possible, et d'y renoncer seulement si l'on peut obtenir un quelconque avantage, matériel ou positionnel, en compensation. Les Blancs, en accord avec les principes déjà exprimés, développent leurs pièces aussi vite qu'ils le peuvent, et cherchent aussi à gêner le développement adverse en exerçant une pression partout où c'est possible. Ils tentent tout d'abord de prendre le contrôle du centre, ou à défaut d'obtenir un avantage positionnel qui leur permettra de continuer à harceler l'ennemi. Ils n'abandonneront l'initiative que lorsqu'ils pourront l'échanger contre un avantage matériel dans des conditions assez favorables pour être assurés de pouvoir, à leur tour, résister aux assauts adverses avant, grâce à leur supériorité matérielle, de reprendre l'initiative, qui seule

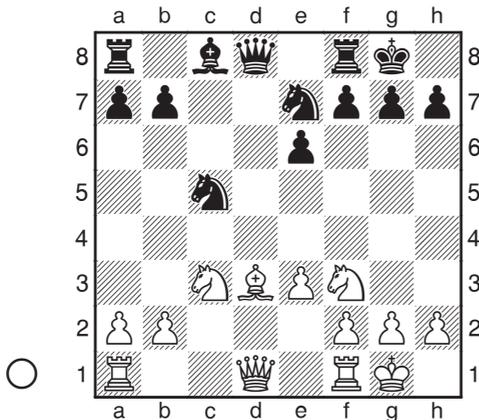
pourra leur donner la victoire. Cette dernière affirmation est par elle-même évidente, car pour remporter la partie le Roi adverse doit être conduit dans une position où il est attaqué sans possibilité de s'échapper. Une fois que les pièces ont été correctement développées, les positions qui en résultent peuvent être de caractères différents. Il se pourrait qu'une attaque directe contre le Roi soit de mise, ou bien qu'il faille améliorer une position déjà avantageuse, ou enfin qu'on puisse gagner du matériel à condition d'abandonner l'initiative pour une période plus ou moins longue.

### 21. Les attaques directes en nombre

Dans le premier cas, il faut mener l'attaque avec des forces suffisantes pour garantir le succès. Il ne faut en aucun cas attaquer le Roi à outrance si l'on n'est pas absolument certain du succès, car dans de telles circonstances tout échec conduirait au désastre.

### Exemple 50

Le diagramme suivant montre un bon exemple d'attaque directe victorieuse contre le Roi :



Dans cette position, les Blancs pourraient simplement jouer 12. ♕c2 et ils auraient encore une meilleure position, mais ils préfèrent plutôt lancer une attaque immédiate contre l'aile roi, car ils sont persuadés que cette attaque mènera au gain. La partie continue ainsi :

12. ♖xh7+ ♜xh7 13. ♘g5+ ♜g6 14. ♗g4 f5

Le meilleur coup. 14...e5 serait immédiatement fatal. Ainsi : 15. ♘e6+ ♜f6 16. f4! e4 17. ♗g5+ ♜xe6 18. ♗e5+ ♜d7 19. ♗fd1+ ♘d3 20. ♘xe4 ♜c6 (si 20... ♜e8, 21. ♘d6+ gagne la Dame) 21. ♗xd3 ♗xd3 22. ♗c1+ ♜b6 (si 22... ♜d7, mat en deux coups) 23. ♗c7+ et mat en cinq coups.

15. ♗g3 ♜h6 16. ♗h4+ ♜g6 17. ♗h7+ ♜f6

Si 17... ♜xg5, 18. ♗xg7+ et mat en quelques coups.

4. Nous donnerons désormais des parties annotées afin que le lecteur puisse se familiariser avec les nombreuses considérations qui passent constamment par la tête d'un maître d'échecs. On doit considérer comme acquis que le lecteur a déjà atteint un stade où, sans être capable de comprendre pleinement tous les coups, il peut toutefois profiter de toute discussion les concernant.

18. e4 ♘g6 19. exf5 exf5 20. ♗ad1 ♘d3 21. ♗h3 ♘df4 22. ♗g3 ♗c7 23. ♗fe1 ♘e2+

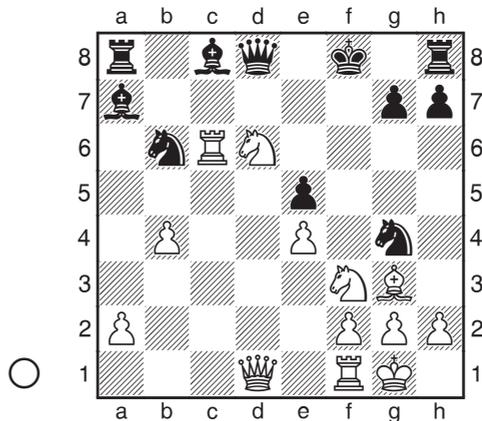
Cette gaffe perd tout de suite, mais la partie ne pouvait de toute façon pas être sauvée, par exemple 23... ♕e6 24. ♗xe6+ ♘xe6 25. ♘d5#.

24. ♗xe2 ♗xg3 25. ♘h7+ ♜f7 26. hxg3 ♗h8 27. ♘g5+ ♜f6 28. f4

Les Noirs abandonnent.

### Exemple 51

Voici un autre exemple du même type.



Le simple 21. ♘xe5 gagnerait ici, mais les Blancs cherchent les complications et les feux d'artifice qui les accompagnent. Jouer ainsi est extrêmement risqué tant qu'une vaste expérience du jeu magistral n'a pas permis d'acquiescer une connaissance suffisante de toutes les possibilités d'une position. Cette partie, qui obtint le prix de beauté au tournoi de Saint-Pétersbourg en 1914, continua ainsi :

21. ♕h4 ♗d7 22. ♘xc8 ♗xc6 23. ♗d8+ ♗e8

Si 23... ♜f7, 24. ♘d6+ et un coup de Roi est suivi du mat.

24. ♕e7+ ♜f7 25. ♘d6+ ♜g6 26. ♘h4+ ♜h5

Si 26... ♜h6, 27. ♘df5+ ♜h5 28. ♘xg7+ ♜h6

29. ♖hf5+ ♔g6 30. ♕d6+ et mat au coup suivant.

27. ♖xe8 ♜xd8 28. ♖xg7+ ♔h6 29. ♖gf5+ ♔h5 30. h3!

La pointe de la combinaison lancée par 21. ♗h4. Les Blancs menacent toujours de mat, et le meilleur moyen d'y échapper consiste pour les Noirs à rendre tout le matériel gagné, bien que ce faisant ils restent avec trois pions de moins.

Le lecteur remarquera que dans les exemples que nous avons donnés, l'attaque est menée avec toutes les pièces disponibles, et que souvent, comme dans certaines des variantes que nous avons mises en valeur, c'est l'entrée en lice de la dernière pièce disponible qui permet d'emporter la décision. Cela démontre le principe énoncé plus haut :

*Les attaques violentes et directes contre le Roi doivent être menées en masse, avec toutes ses forces, pour assurer leur succès. Il faut vaincre l'opposition à n'importe quel prix ; il est impossible de faire marche arrière, car cela signifierait dans tous les cas la défaite.*

## 22. La force de la menace

Dans le second cas, faute de possibilité d'attaque directe, il faut tenter d'accroître les éventuelles faiblesses existant dans la position ennemie, ou, s'il n'y en a pas, tâcher d'en créer une ou plusieurs. Menacer quelque chose est toujours avantageux, mais il ne faut exécuter ce type de menaces que si l'on peut en tirer un bénéfice immédiat. En effet, maintenir la menace force l'adversaire à rester prêt à réagir à son exécution et à garder des forces disponibles pour la parer. Il peut ainsi rater plus facilement une menace ailleurs, ou être incapable de la parer. Mais une fois que la menace est exécutée, elle

n'existe plus et votre adversaire peut consacrer toute son attention à ses propres projets. Une des meilleures et plus efficaces manœuvres dans ce type de partie consiste à effectuer une démonstration sur une aile, de façon à y attirer les forces adverses, puis à transférer rapidement ses pièces sur l'autre aile grâce à la mobilité supérieure de son armée, et à y opérer une percée avant que l'adversaire ait eu le temps de ramener suffisamment de forces en défense.

La partie qui suit est un bon exemple de jeu positionnel.

### Exemple 52

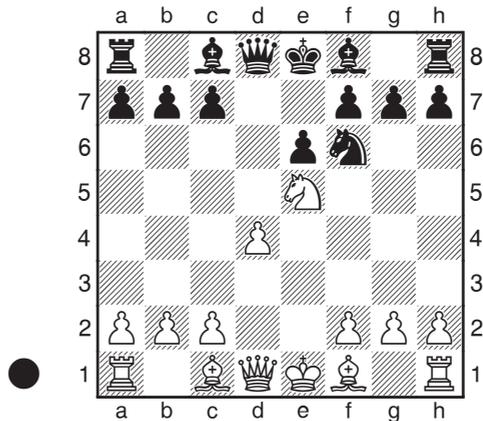
J. R. Capablanca – R. Blanco

Tournoi international de Maîtres, La Havane,

1913

Défense Française

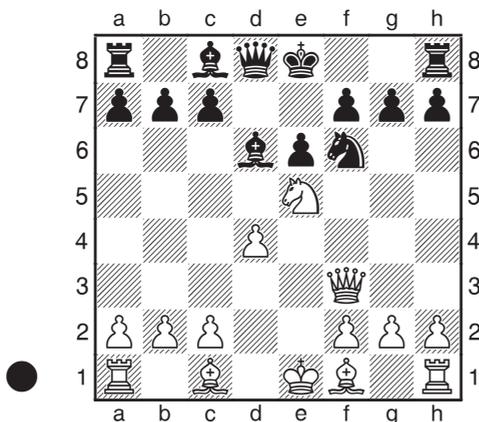
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♖c3 dx4 4.♖xe4 ♖d7 5.♖f3 ♗gf6 6.♗xf6+ ♗xf6 7.♗e5 (D)



C'est le talentueux amateur vénézuélien, M. Ayala, qui m'a le premier indiqué ce coup. Le but est d'empêcher le développement du Fou dame adverse en b7 après ...b6, ce qui est le

développement habituel des Noirs dans cette variante. Il est généralement mauvais de jouer deux fois la même pièce dans l'ouverture avant que les autres pièces aient été mobilisées, et la violation de ce principe est la seule objection qu'on puisse faire à ce coup, qui sinon a tout pour lui.

7...♙d6 8.♖f3 (D)



8.♙g5 est peut-être meilleur. Le coup du texte offre aux Noirs une possibilité dont ils ne se rendent pas compte.

8...c6

8...c5 était le bon coup. Il aurait mené à des complications où les Noirs auraient pu tenir leur rang ; en tout cas, le jeu des Blancs aurait été très délicat. Le coup du texte n'apporte rien, et place les Noirs dans une position plutôt défensive. La menace cachée ...♙xe5 suivi de ...♖a5+ est facilement parée.

9.c3 0-0 10.♙g5 ♙e7

Le fait que les Noirs doivent maintenant faire marche arrière avec leur Fou démontre clairement que leur plan de développement était fautif. Ils ont perdu trop de temps, et les Blancs amènent leurs pièces sur leurs meilleures positions d'attaque sans opposition

aucune.

11.♙d3 ♘e8

L'alternative était 11...♘d5. Sinon les Blancs joueraient 12.♖h3 et les Noirs seraient forcés de jouer 12...g6 (et non 12...h6 à cause du sacrifice 13.♙xh6), affaiblissant sérieusement leur aile roi.

12.♖h3 f5

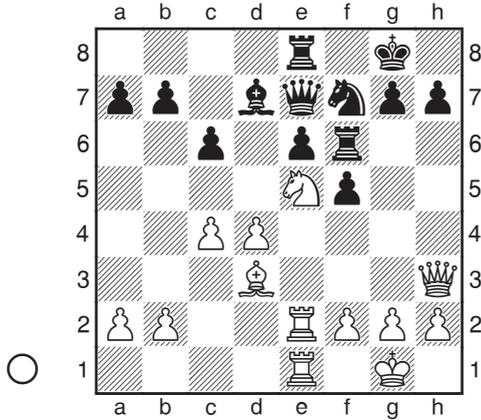
Les Blancs n'ont plus d'attaque, mais ils ont forcé la création d'une importante faiblesse adverse. Désormais tout le plan des Blancs consiste à exploiter cette faiblesse (le pion e6 faible), et le lecteur peut maintenant voir comment les principes précédemment exposés sont appliqués dans cette partie. Chaque coup vise à rendre indéfendable le pion faible en e6, ou à profiter de l'inactivité des pièces noires qui défendent ce pion pour améliorer la position blanche en d'autres endroits.

13.♙xe7 ♖xe7 14.0-0 ♖f6 15.♖fe1 ♘d6 16.♖e2 ♙d7

Le Fou finit par sortir, non pas en tant que pièce d'attaque active, mais simplement pour laisser passer la Tour.

17.♖ae1 ♖e8 18.c4 ♘f7 (D)

Un coup très rusé, qui vise à empêcher c5 et à tenter les Blancs de jouer 19.♘d7 suivi de 20.♙xf5 qui serait mauvais, comme le montre la variante suivante : 19.♘d7 ♖xd7 20.♙xf5 ♘g5 21.♖g4 ♖xf5 22.h4 h5 23.♖xf5 exf5 24.♖xe8+ ♗h7 25.hxg5 ♖xd4. Mais comme il arrive toujours dans ce genre de cas, quand une possibilité d'attaque est parée il en existe une autre ; et cette position ne fait pas exception à la règle, comme on le verra.



19.d5! ♖xe5

Apparemment la meilleure façon de parer les nombreuses menaces blanches. 19...cxd5 empirerait les choses, car le Fou blanc finirait par faire pression sur le pion e faible via c4.

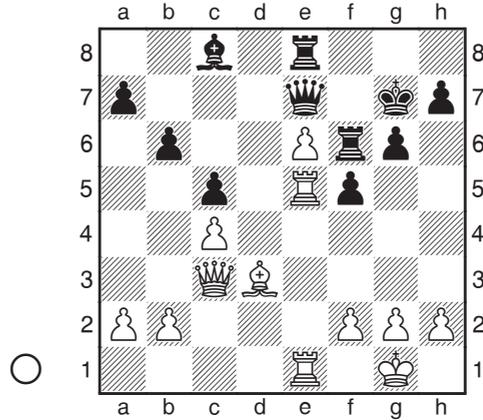
20.♞xe5 g6 21.♞h4 ♔g7 22.♞d4 c5

Forcé, car les Blancs menaçaient dx6 ainsi que ♞xa7.

23.♞c3 b6

23...♞d6 était meilleur. Mais les Noirs veulent inciter les Blancs à jouer 24.dxe6, pensant qu'ils regagneront rapidement leur pion avec une position sûre. Ce n'est toutefois pas le cas, comme le démontrent rapidement les Blancs. Je dois dire que la position des Noirs est, à mon avis, intenable quoi qu'il arrive, car leurs pièces sont liées à la défense d'un pion, alors que les forces des Blancs sont libres d'agir.

24.dxe6 ♙c8 (D)



25.♙e2!

La manœuvre décisive, bien minutée. Toutes les pièces adverses deviendront inutiles quand ce Fou atteindra d5.

25...♙xe6 26.♙f3 ♔f7 27.♙d5 ♞d6

Il est maintenant évident que toutes les pièces ennemies sont ligotées, et il ne reste aux Blancs qu'à trouver la façon la plus rapide de forcer la conclusion. Ils vont maintenant s'efforcer de placer leur Dame en h6 et d'avancer ensuite le pion h jusqu'en h5 pour briser la ligne de pions qui défend le Roi adverse.

28.♞e3 ♞e7

Si 28...f4, 29.♞h3 h5 30.♞h4 ♞e7 31.♞g5 ♔g7 32.h4 ♞d7 33.g3 fxg3 34.f4 et les Noirs se retrouveront bientôt sans défense, car ils doivent marquer le pas avec leurs pièces tandis que les Blancs se préparent à avancer en f5, pour finalement, au bon moment, jouer le victorieux ♞xe6.

29.♞h6 ♔g8 30.h4 a6 31.h5 f4 32.hxg6 hxg6 33.♞xe6

Les Noirs abandonnent.

Le Dr Emanuel Lasker, commentant cette partie, dit que si l'on analysait correctement le jeu des Blancs on découvrirait sans doute qu'il était impossible de l'améliorer.

Ces parties apparemment simples sont souvent parmi les plus difficiles à conduire. Atteindre la perfection dans de tels cas est beaucoup plus compliqué à réaliser que dans les positions appelant une brillante attaque directe contre le Roi, impliquant des sacrifices de pièces.

### 23. Concéder l'initiative

Dans le troisième cas, il n'y a rien à faire, une fois le gain matériel obtenu, si ce n'est supporter l'attaque adverse pendant un certain temps, et, une fois qu'on l'a repoussée, agir rapidement avec toutes ses forces et gagner grâce à son avantage matériel. La partie qui suit en est un bon exemple.

#### Exemple 53

J. R. Capablanca, José - D. Janowski

Tournoi international de Maîtres, La Havane,  
1913  
Partie Espagnole

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘f6 4.0-0 d6  
5.♙xc6+ bxc6 6.d4 ♙e7 7.♘c3

7.dxe5 est peut-être meilleur, mais je n'étais pas familier avec cette variante à l'époque et j'ai donc joué ce que je savais être bon.

7...♘d7 8.dxe5 dxe5 9.♚e2 0-0 10.♖d1 ♙d6  
11.♙g5 ♚e8 12.♘h4 g6

Les Noirs offrent la qualité pour gagner du temps et obtenir une attaque. Sans même chercher à savoir si cette suite est justifiée ou pas de la part des Noirs, il est évident qu'en ce qui concerne les Blancs il n'y a qu'une chose à faire, à savoir gagner la qualité et se préparer à endurer la tempête. Puis, une fois qu'elle sera passée,

agir avec toutes leurs forces pour tirer parti de leur supériorité numérique.

13.♙h6 ♘c5 14.♖d2 ♖b8 15.♘d1 ♖b4

Pour forcer les Blancs à jouer c4 et créer ainsi un trou en d4 pour le Cavalier<sup>5</sup>. Ce type de tactique élaborée dévoile la patte d'un maître.

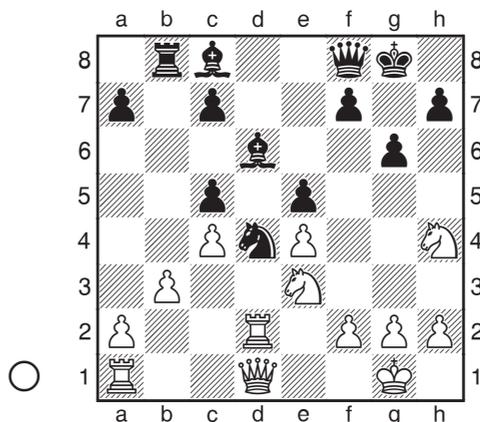
16.c4 ♘e6 17.♙xf8 ♚xf8 18.♘e3

18.♘f3 était meilleur.

18...♘d4 19.♚d1 c5

Pour empêcher ♖xd4, qui rend la qualité mais gagne un pion et soulage la position.

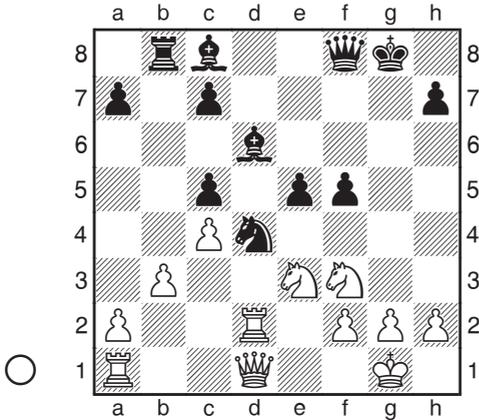
20.b3 ♖b8 (D)



Pour jouer ...♙b7 sans bloquer sa Tour. Les Noirs manœuvrent de façon remarquable durant toute la partie pour obtenir un avantage positionnel, et s'ils perdent c'est uniquement parce que le sacrifice de qualité, sans même un pion en compensation, ne pouvait pas réussir contre une bonne défense.

5. Un « trou », dans le langage des échecs, est un défaut dans la formation de pions qui permet à l'adversaire d'installer ses forces sur une case d'où on ne peut les déloger par des coups de pions. Ainsi, dans le diagramme suivant, les Noirs ont deux « trous » en f6 et h6, où les forces des Blancs, telles qu'un Cavalier ou un Fou, peuvent s'établir, appuyées par des pions.

21. ♖f3 f5 22. exf5 gxf5 (D)

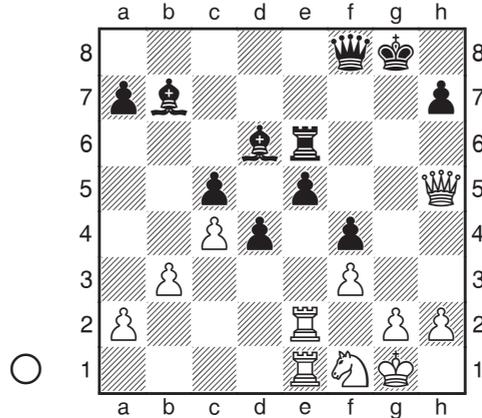


La position commence à sembler vraiment dangereuse pour les Blancs. En réalité, l'attaque des Noirs est en voie d'atteindre son intensité maximale. Elle atteindra bientôt son apogée, après quoi les Blancs, qui sont bien préparés, lanceront leur contre-attaque et obtiendront un avantage clair grâce à leur supériorité en matériel.

23. ♖f1 f4 24. ♖xd4 cxd4 25. ♖h5 ♖b7 26. ♖e1 c5

Impossible était 26... ♖e8 à cause de 27. ♖xd4. En outre, les Noirs veulent être prêts à jouer ...e4. Pour l'instant les Blancs ne peuvent jouer en toute sécurité 27. ♖xe5, mais ils vont bientôt préparer cette possibilité. Puis, en donnant une Tour contre Fou et pion, ils ruineront totalement l'attaque des Noirs et sortiront de la mêlée avec un pion de plus. C'est là-dessus que toute la manœuvre défensive des Blancs est fondée.

27. f3 ♖e8 28. ♖de2 ♖e6 (D)



La Tour noire entre maintenant en jeu, mais les Blancs sont prêts. C'est le moment de rendre la qualité.

29. ♖xe5 ♖xe5 30. ♖xe5 ♖h6 31. ♖e8 ♖xe8 32. ♖xe8+ ♖f7 33. ♖e5 ♖c6 34. ♖d2

34. ♖f5+ était peut-être meilleur. Le coup du texte ne s'est pas révélé aussi fort qu'escompté.

34... ♖f6 35. ♖d5 ♖e6 36. ♖e4+ ♖e7

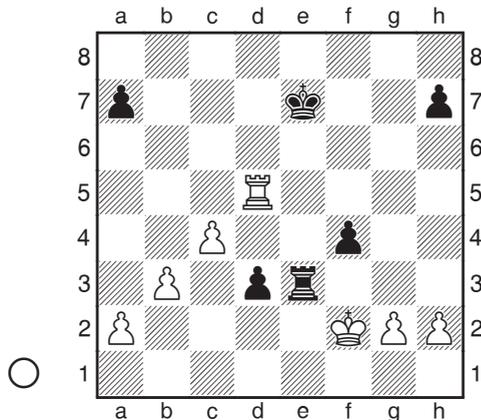
36... ♖xe4 perd facilement.

37. ♖xc5 d3!

Excellent. Les Blancs ne peuvent pas jouer 38. ♖c7+ à cause de 38... ♖d8 39. ♖xb7 ♖xe4 et les Noirs gagnent.

38. ♖f2 ♖xe4 39. fxe4 ♖xe4 40. ♖d5 ♖e3 (D)

La finale est très difficile à gagner. Les Blancs ont maintenant effectué le dernier coup avant l'ajournement de la partie.



41.b4! ♖e4 42.♗xd3 ♗xc4 43.♗h3 ♗xb4  
44.♗xh7+ ♕f6 45.♗xa7 ♕f5 46.♕f3 ♗b2 47.♗a5+  
♕f6 48.♗a4 ♕g5 49.♗xf4 ♗xa2 50.h4+ ♕h5  
51.♗f5+ ♕h6 52.g4

Les Noirs abandonnent.

J'ai survolé rapidement la partie parce qu'elle était d'une nature difficile et parce qu'on est maintenant davantage concernés par l'ouverture et le milieu de jeu que par les finales, qui seront traitées séparément.

## 24. Couper des pièces du centre de l'action

On voit très souvent un maître jouer pour couper, pour ainsi dire, une pièce du lieu où se déroule vraiment le combat. Souvent, un Fou ou un Cavalier est mis complètement hors-jeu. On pourrait dire en pareil cas qu'à partir de cet instant la partie est gagnée, car à toutes fins utiles un camp dispose d'une pièce de plus que l'autre. La partie qui suit en fournit une très bonne illustration.

### Exemple 54

W. Winter - J. R. Capablanca

Hastings Victory Tournament, 1919

Partie des Quatre Cavaliers

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c3 ♗f6 4.♙b5 ♙b4  
5.0-0 0-0 6.♙xc6

La variante Nimzowitsch, que j'ai jouée avec succès dans de nombreuses rencontres. Elle donne aux Blancs une partie très solide. L'idée de Nimzowitsch est que les Blancs pourront à un moment donné jouer f4, ouvrant une ligne pour leurs Tours, ce qui, combiné à un Cavalier posté en f5, devrait être suffisant pour gagner. Ils espèrent que les Noirs devront affaiblir leur partie d'une façon ou d'une autre s'ils tentent d'empêcher le Cavalier d'aller en f5. Que ce soit vrai ou non reste à prouver, mais à mon sens le coup est tout à fait correct. D'un autre côté, il est clair que les Noirs peuvent développer facilement leurs pièces. Mais on doit comprendre que dans cette variante les Blancs ne cherchent pas à gêner le développement des Noirs ; ils entendent simplement bâtir une position qu'ils considèrent comme imprenable et à partir de laquelle ils pourront lancer une attaque le moment venu.

6...dxc6

L'alternative 6...bxc6 donne sans le moindre doute une meilleure partie aux Blancs<sup>6</sup>.

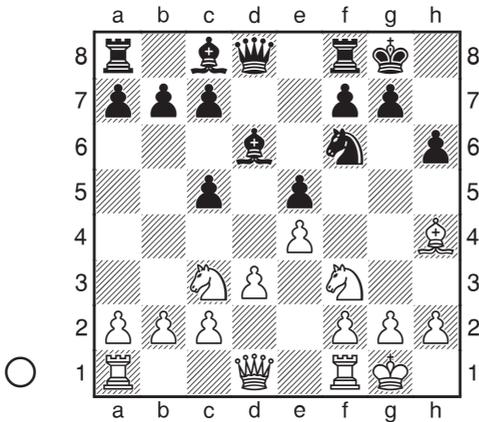
7.d3 ♙d6 8.♙g5

Ce coup ne correspond pas du tout à la nature de la variante. Le plan stratégique général pour les Blancs consiste à jouer h3 suivi à un moment donné de l'avance du pion g en g4 et

6. Voir la partie Capablanca-Kupchik dans le livre du Tournoi international de Maîtres de La Havane, 1913, par J. R. Capablanca ; ou une partie du Tournoi de Carlsbad 1911, Vidmar jouant avec les Noirs contre Alekhine.

du transfert du Cavalier-dame en f5 via e2 et g3 ou d1 et e3. Le Cavalier-roi sera alors connecté si possible à l'autre Cavalier en le plaçant en h4, g3 ou e3 selon les nécessités. Le Roi blanc demeure parfois en g1, et va parfois en g2, mais le plus souvent en h1. Enfin, dans la plupart des cas, on joue f4 et l'attaque commence pour de vrai. Il s'agit parfois d'un assaut direct contre le Roi<sup>7</sup>, et à d'autres moments d'une simple tentative pour obtenir un avantage positionnel dans la finale, une fois que la plupart des pièces auront été échangées<sup>8</sup>.

8...h6 9.♔h4 c5 (D)



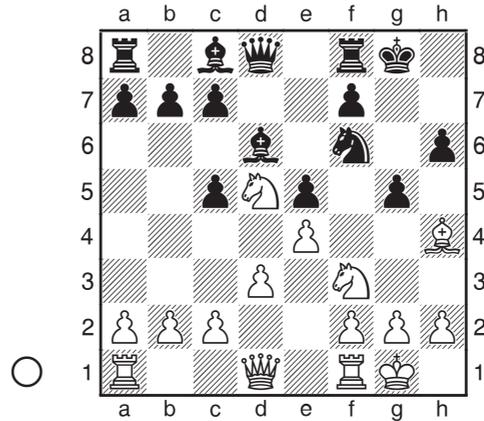
Pour empêcher d4, et pour inciter les Blancs à jouer ♘d5, qui leur serait fatal. Les Noirs comptent jouer ...g5 dès que les circonstances le permettront pour libérer leur Dame et leur Cavalier du clouage instauré par le Fou.

10.♘d5

Les Blancs tombent dans le piège. Seul le manque d'expérience peut expliquer ce coup. Les Blancs auraient dû réaliser qu'un joueur de

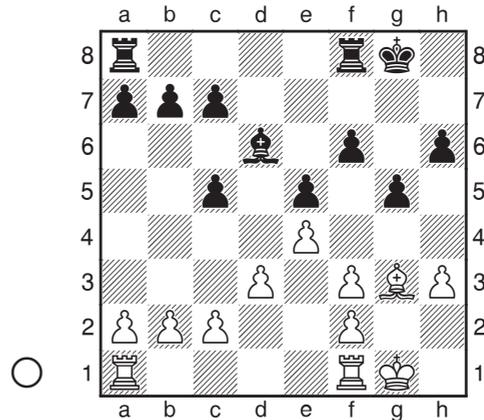
ma force et de mon expérience n'aurait jamais autorisé ce coup s'il avait été bon.

10...g5 (D)



Après ce coup, les Blancs ont partie perdue. Ils ne peuvent pas jouer 11.♘xg5, car 11...♘xd5 gagnerait une pièce. Ils doivent donc jouer ♔g3, maintenant ou après ♘xf6+, avec dans les deux cas un résultat désastreux, comme on le verra.

11.♘xf6+ ♚xf6 12.♔g3 ♔g4 13.h3 ♘xf3 14.♚xf3 ♚xf3 15.gxf3 f6 (D)



Un examen rapide montre que les Blancs ont dans les faits un Fou de moins. Ils ne peuvent le libérer qu'en sacrifiant un pion, et

7. Voir la partie de Nimzowitsch jouée lors du Tournoi de Maîtres de toutes les Russies, 1914, à Saint-Petersbourg, contre Levitzky si ma mémoire est bonne.

8. Voir Capablanca-Janowski, New York Masters Tournament, 1913.

ce n'est même pas certain. À tout le moins, ils perdraient du temps en plus du pion. Les Noirs consacrent maintenant toute leur énergie à l'aile dame, et avec pratiquement un Fou de plus le résultat ne fait pas de doute. Je donne le reste de la partie pour que le lecteur se rende compte à quel point il est facile de gagner une telle partie.

16. ♖g2 a5 17. a4 ♖f7 18. ♗h1 ♖e6 19. h4 ♗fb8

Il n'est pas nécessaire de prêter une quelconque attention à l'aile roi, car échanger des pions et ouvrir la colonne h n'avance en rien les Blancs.

20. hxg5 hxg5 21. b3 c6 22. ♗a2 b5 23. ♗ha1 c4 24. axb5

Si les Blancs s'emparent du pion offert en c4, les Noirs le regagnent immédiatement après ...bxc4 suivi de ...♗b4.

24...cxb3 25.cxb3 ♗xb5 26. ♗a4 ♗xb3 27. d4 ♗b5 28. ♗c4 ♗b4 29. ♗xc6 ♗xd4

Les Blancs abandonnent.

## 25. Critique du raisonnement d'un joueur dans une partie

Après avoir donné quelques-unes de mes parties accompagnées de mes propres annotations, je vous propose d'étudier attentivement une très belle partie jouée par Sir George Thomas, l'un des meilleurs joueurs anglais, contre M. F. F. L. Alexander, durant le championnat d'hiver 1919–1920 du City of London Chess Club. Cela intéressera le lecteur de savoir que Sir George Thomas a aimablement annoté cette partie à ma demande, sachant que je pouvais commenter ses notes en cas de besoin. Les annotations de Sir George Thomas sont en italique pour les distinguer des miennes.

### Exemple 55

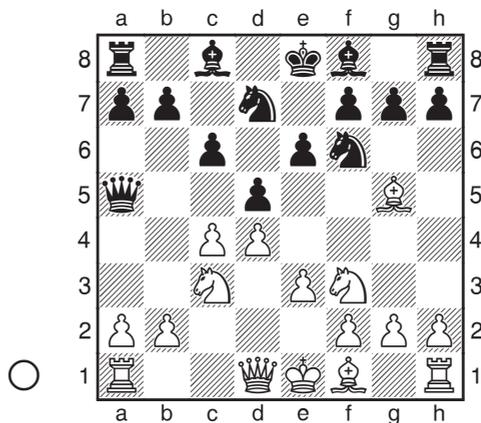
F. F. L. Alexander - G. Thomas

Championnat du City of London Chess Club,  
1919-1920

Gambit-Dame refusé

*Les annotations en italique sont de Sir George Thomas*

1. d4 d5 2. ♗f3 ♗f6 3. c4 e6 4. ♗c3 ♗bd7 5. ♖g5 c6 6. e3 ♗a5 (D)



*L'un des buts de la méthode de défense des Noirs est d'attaquer le Cavalier-dame des Blancs une deuxième fois par ...♗e4, suivi de ...dxc4. Mais 7. ♗d2 est probablement une forte parade contre cette menace.*

Il existe, en outre, deux bonnes raisons en faveur de cette défense ; tout d'abord elle n'est pas aussi jouée que certaines autres défenses, et donc moins bien connue, ensuite elle laisse les Noirs avec deux Fous contre Fou et Cavalier, ce qui d'une manière générale représente un avantage.

7. ♖xf6 ♗xf6 8. a3 ♗e4 9. ♗b3 ♖e7

Ce n'est pas la place logique du Fou, qui

aurait dû être posté en d6. Le temps est d'une grande importance dans l'ouverture, raison pour laquelle les joueurs doivent faire très attention à leur développement et être certains de poster leurs pièces aux bons endroits.

10. ♖d3 ♜xc3 11. bxc3 dxc4 12. ♙xc4 ♙f6

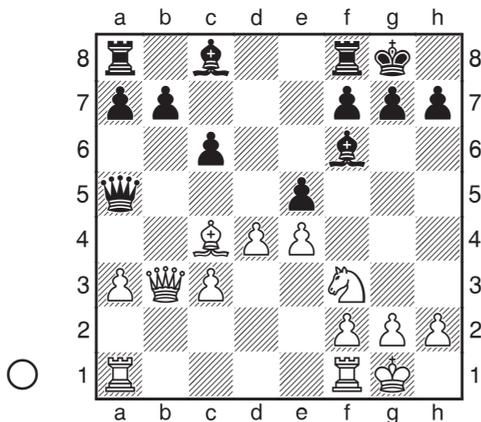
*Je ne voulais pas autoriser le Cavalier blanc à venir en e5, d'où je ne pourrais le déloger par ...f6 sans affaiblir mon pion e.*

On pouvait obtenir le même résultat en jouant 12... ♙d6. Cela confirme en passant mon affirmation précédente comme quoi le Fou aurait dû être joué en d6.

13.0-0

L'alternative était 13.e4 suivi de e5 et de 0-0. Les Blancs s'empareraient alors de l'initiative, mais affaibliraient beaucoup la position de leurs pions et pourraient se voir forcés de tout miser sur une violente attaque contre le roi. Nous sommes à un tournant du jeu, et c'est dans ce type de positions que le tempérament et le style d'un joueur décident du cours de la partie.

13...0-0 14.e4 e5 (D)



15.d5

*Les Blancs pouvaient jouer 15. ♖fd1, conservant*

*l'option d'ouvrir le centre plus tard. Je voulais qu'il avance ce pion, car je dispose maintenant d'une bonne case pour mon Fou en c5.*

Par ce coup, les Blancs démontrent qu'ils ne comprennent pas bien la valeur de leur position. Leur seul avantage consiste dans le manque de développement du Fou-dame adverse. Ils devraient donc imaginer un plan pour empêcher ce Fou de sortir, ou, si c'est impossible, ils devraient chercher à forcer les Noirs à affaiblir la position de leurs pions de façon à développer le Fou. Trois coups étaient à envisager. Tout d'abord, 15.a4 pour maintenir le Fou blanc sur la position dominante qu'il occupe à présent. Ce coup aurait été contré par 15... ♖c7. Ensuite, l'une des deux Tours en d1, disons 15. ♖ad1 de façon à menacer 16.dxe5 ♙xe5 17. ♜xe5 ♖xe5 18. ♙xf7+. Cela aurait été contré par 15... ♙g4. Enfin, 15.h3 pour empêcher ... ♙g4 et, en continuant par l'une des deux Tours en d1 et en poursuivant comme on l'a indiqué plus haut, forcer les Noirs à jouer 15...b5, qui affaiblirait leurs pions de l'aile dame. Ainsi les Blancs auraient atteint leur but en jouant h3. Le coup du texte bloque l'action du Fou des Blancs et facilite le développement des Noirs. Désormais les Blancs seront sur la défensive, et durant tout le reste de la partie le centre d'attention se portera principalement sur le jeu des Noirs et sur la manière dont ils mèneront leur attaque.

15... ♖c7 16. ♙d5

*Ce coup semble faux, car il facilite le développement de l'aile dame adverse. Les Noirs peuvent maintenant jouer 16...b6 sans craindre la réplique 17.dxc6 suivie de ♙d5.*

16...b6 17.c4 ♙b7 18. ♖fc1

*Avec l'idée ♖ab1 et c5. Mais cela ne fait qu'inciter les Noirs à amener leur Fou en c5, ce qu'ils comptaient faire de toute façon.*



moment approprié de ...g5 et ...f4, après avoir placé la Dame en d7, f7 ou toute autre case requise par les circonstances. Le coup du texte bloque l'action du puissant Fou en c5 et tend à rendre la position des Blancs plus sûre qu'elle ne le devrait. C'est en soi un très fort coup d'attaque, mais il est isolé et sans suite efficace. En règle générale, il ne faut réaliser ce genre d'avance que lorsqu'elle peut être suivie par l'action concertée des autres pièces.

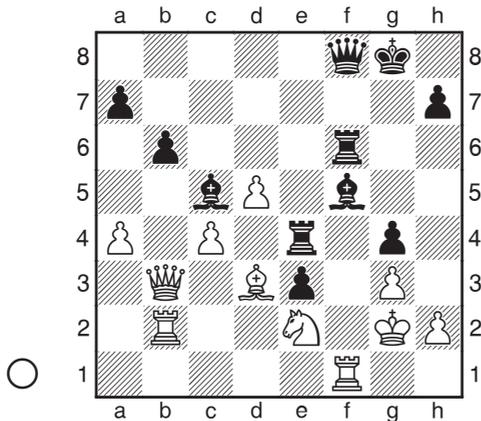
29.f4 ♖c8 30.♗f3 ♕f5 31.♞b2 ♜e4 32.♔g2 ♚c8 33.♗g1 g5 34.fxg5

Si 34.♕f3, 34...gxf4 35.♕xe4 ♕xe4+ avec une attaque gagnante.

34...fxg5 35.♞f1 g4

35...♞h6 était l'autre possibilité. Le seul coup des Blancs aurait été 36.♔h1. Maintenant, la position est clairement gagnée pour les Noirs, et le seul problème est de trouver la bonne voie à suivre. Sir George Thomas mène l'attaque finale de façon irréprochable.

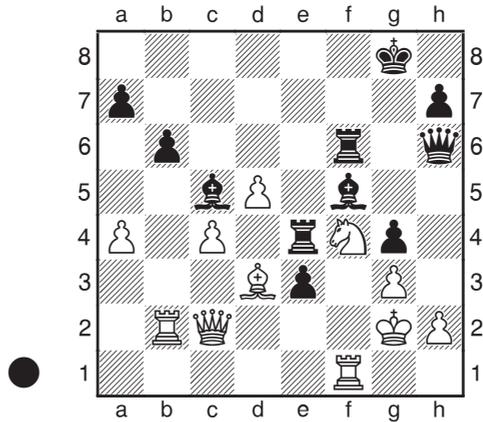
36.♕d3 ♞f6 37.♗e2 ♚f8 (D)



Empêchant à nouveau 38.♕xe4 par l'attaque masquée sur la Tour blanche. Par conséquent, les Blancs protègent leur Tour.

38.♞bb1

Si 38.♗f4 e2! 39.♗xe2 ♞xe2+ 40.♞xe2 ♕e4+!! 41.♕xe4 (le meilleur coup) 41...♞xf1 et les Blancs sont perdus. Si, toutefois, contre 38.♗f4 les Noirs jouent 38...♞h6 et les Blancs 39.♚c2 (D), j'ai le plaisir de présenter à mes lecteurs une position avec un gain tout à fait magnifique et extraordinaire pour les Noirs, commençant par 39...♞h3+!!.



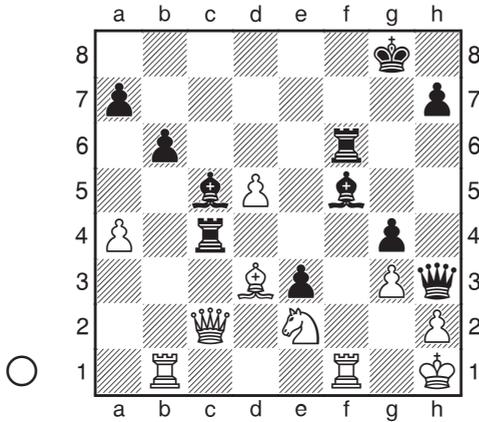
Je laisse au lecteur le soin de découvrir les variantes.

38...♞h6 39.♚c2

Doublant l'attaque sur la Tour – que l'on ne peut toujours pas prendre – et se préparant à défendre le pion h.

Si la Tour ou le Fou sont capturés, les Blancs se font mater en quelques coups.

39...♞h3+ 40.♔h1 ♞xc4!! (D)



Si 40...♖h6, 41.♘g1 ♜xg3 42.♜g2. Les Noirs tentent donc d'éloigner la Dame de la défense.

Un coup splendide et la meilleure façon de poursuivre l'attaque.

**41.♜xc4**

La meilleure défense était 41.♖xf5, mais les Noirs émergent de la mêlée avec Dame contre Tour et Cavalier.

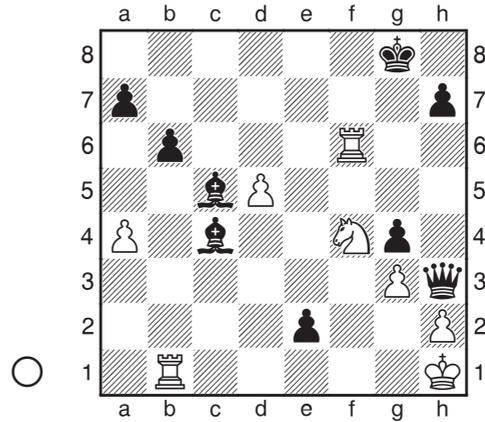
**41...♙xd3**

Là encore, non pas 41...♖h6 à cause de 42.d6+.

**42.♖xf6**

Si 42.♜xd3, alors 42...♖h6 gagne enfin.

**42...♙xc4 43.♘f4 e2! (D)**



La Dame n'a pas de case, mais les Blancs n'ont pas le temps de la prendre.

**44.♖g1 ♜f1**

Les Blancs abandonnent. Un remarquable final.

# CHAPITRE V

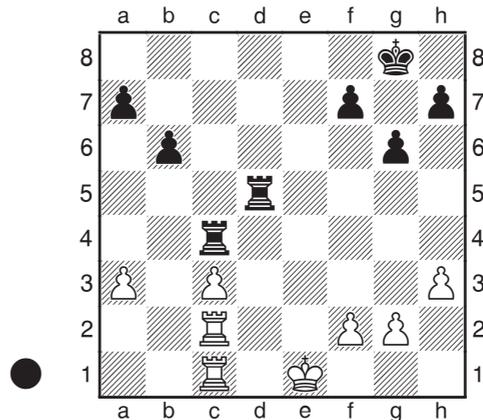
## La stratégie en finale

Revenons maintenant aux finales. Leur importance est certainement devenue évidente au lecteur qui a pris la peine d'étudier ma partie contre Janowski (exemple 53). Après une ouverture sans surprise – une Espagnole dans l'une de ses variantes normales – mon adversaire a soudainement rendu les choses intéressantes en proposant la qualité : une offre que j'ai naturellement acceptée. Une lutte très difficile et compliquée s'en est suivie, où j'ai dû me défendre contre une très dangereuse attaque rendue possible par les excellentes manœuvres de mon adversaire. Enfin est venu le moment où j'ai pu rendre le matériel et échanger la plupart des pièces, pour aboutir dans une finale où j'avais clairement l'avantage. Mais cette finale elle-même n'était pas aussi simple qu'elle le semblait initialement et finalement – peut-être à cause d'un coup faible de ma part – il devint très difficile de trouver un gain. Si j'avais été faible en finales, la partie se serait probablement achevée par la nullité, et tous mes efforts précédents auraient été effectués en vain. C'est très souvent le cas, hélas, pour une vaste majorité de joueurs : ils sont faibles en finales, une défaillance dont les maîtres de premier plan ne sont pas exempts de temps à autre. J'attire incidemment votre attention sur le fait que tous les champions du monde des soixante dernières années étaient remarquablement forts en finales : Morphy, Steinitz et le Dr Lasker n'eurent pas de maîtres dans ce compartiment du jeu pendant la période où ils tinrent le titre.

### 26. L'attaque soudaine depuis une autre aile

Comme je l'ai déjà indiqué en parlant de la théorie générale, la bonne façon de gagner consiste parfois à attaquer d'abord sur une aile puis, en supposant une plus grande mobilité des pièces, à transférer rapidement l'attaque d'un bord à l'autre de l'échiquier, avant que l'adversaire ait pu y ramener suffisamment de forces pour soutenir l'assaut. Ce principe de milieu de jeu peut parfois être appliqué dans les finales de façon à peu près équivalente.

#### Exemple 56



Dans cette position, j'ai joué avec les Noirs :

**1...♖e4+ 2.♗e2 ♖a4 3.♗a2 h5**

L'idée, comme on le verra très vite, est de jouer ...h4 pour fixer les pions de l'aile dame blanche en vue des événements à venir. Il est

clair que les Blancs veulent mener leur Roi en b3 pour appuyer leurs deux pions faibles isolés, et libérer ainsi leurs Tours. Les Noirs adoptent donc un plan visant à transférer l'attaque à l'aile roi au bon moment, pour tirer parti de la plus grande mobilité de leurs Tours.

4. ♖d1 ♜da5

Pour forcer la Tour à se rendre en a1, et ligoter ainsi les deux Tours.

5. ♜da1 h4 6. ♔d2 ♔g7 7. ♔c2 ♜g5

Les Noirs commencent à transférer leur attaque à l'aile roi.

8. ♜g1

Une sérieuse erreur, qui perd rapidement. Les Blancs auraient dû jouer 8. ♔b3, à quoi les Noirs auraient répondu 8... ♜aa5, et après 9.f3, les Noirs auraient obtenu une case en g3 pour leur Roi, ce qui aurait finalement pu les conduire à la victoire.

8... ♜f4 9. ♔d3

Maintenant le Roi ne peut pas aller en b3 à cause de 9... ♜b5+.

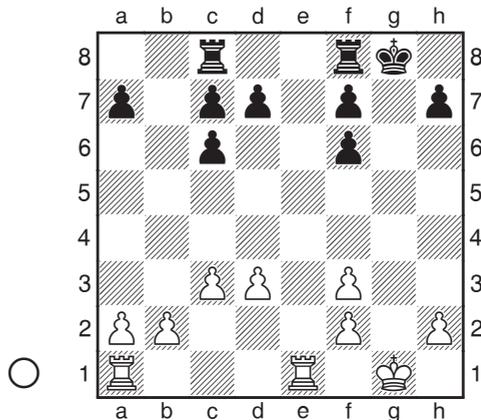
9... ♜f3+ 10. ♔e2

Si 10.gxf3, 10... ♜xg1 et les Noirs gagnent après ... ♜h1.

10... ♜xh3 et les Noirs gagnèrent en quelques coups.

### Exemple 57

Voici un autre bon exemple, qui montre l'avantage d'une plus grande mobilité de pièces en finale, tiré d'une partie Capablanca-Kupchick, jouée au Tournoi de Maîtres de La Havane, 1913. On pourra trouver la partie complète et ses annotations dans le livre du tournoi.



Le seul avantage des Blancs dans ce diagramme réside dans la possession d'une colonne ouverte et dans le droit de jouer, qui leur confère l'initiative. Il y a aussi le léger avantage d'une structure de pions intacte à l'aile dame, alors que les Noirs ont un pion isolé. La bonne manière de procéder, comme dans la finale précédente, est de monter les Tours, de façon à ce qu'au moins l'une d'entre elles puisse passer d'une aile à l'autre de l'échiquier pour empêcher les Tours adverses de se déplacer librement. La signification de cette manœuvre, du point de vue de la théorie générale, a déjà été décrite ; c'est-à-dire : *continuez à harceler l'adversaire ; forcez-le à utiliser ses pièces pour défendre des pions. S'il a un point faible, tâchez de l'affaiblir davantage, ou créez une autre faiblesse ailleurs, et sa position s'effondrera tôt ou tard. S'il a une faiblesse dont il peut se débarrasser, assurez-vous d'en créer une autre ailleurs.*

À partir de la position en question, la partie continua ainsi :

1. ♜e4 ♜fe8

Pour copier la manœuvre des Blancs, et pour éviter qu'ils ne prennent le contrôle de la

colonne ouverte.

**2.♖ae1 ♜e6 3.T1e3 ♜ce8 4.♔f1 ♔f8**

Les Noirs veulent amener leur Roi au centre pour se rapprocher de tout point que les Blancs décideraient d'attaquer. Le coup est justifié ne serait-ce qu'en raison du principe général qui veut que dans ce type de finales le Roi soit placé au centre de l'échiquier. Il ne fait rien de spécial, mais copie l'action des Blancs. En outre, il est difficile de proposer quoi que ce soit de meilleur. Si 4...d5, 5.♙g4+ suivi de ♔e2 placerait les Noirs dans une position extrêmement désagréable. Si 4...f5, 5.♞d4! ♞xe3? 6.fxe3 ♞xe3 7.♔f2 ♜e7 8.♞a4, gagnant le pion a, laisserait pratiquement les Blancs avec un pion passé de plus à l'aile dame, car les trois pions des Noirs à l'aile roi seraient tenus en échec par les deux pions blancs.

**5.♔e2 ♔e7 6.♞a4 ♞a8**

Le lecteur notera que les Noirs sont forcés d'entrer dans une position similaire à celle de la finale précédente, grâce à une manœuvre identique.

**7.♞a5!**

Ce coup a plus d'un but. Il fixe pratiquement tous les pions adverses à l'exception du pion d, qui est le seul à pouvoir avancer de deux cases. Il empêche notamment l'avance des pions f ennemis et menace simultanément d'avancer les pions f blancs en f5 et f4. Cette menace force pratiquement les Noirs à jouer ...d5, ce qui est exactement ce que les Blancs souhaitent, pour des raisons qui deviendront bientôt évidentes.

**7...d5 8.c4! ♔d6**

Clairement forcé, car le seul autre coup pour sauver le pion aurait été 8...dxc4 qui laisserait tous les pions des Noirs isolés et faibles. Si 8...d4, 9.♞e4 ♔d6 10.b4! ♞e5 11.♞a6 et la position noire est sans espoir.

**9.c5+ ♔d7 10.d4 f5**

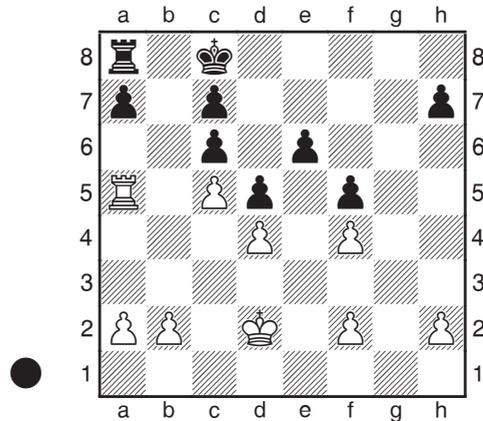
Apparemment très fort, car cela force l'échange des Tours en raison de la menace ♞h6 ; mais en fait ce coup ne mène à rien. La meilleure chance consistait en 10...♞g8.

**11.♞xe6 fxe6 12.f4**

Les Blancs ont finement joué jusqu'ici, mais ce coup est faible. 12.♞a6 était la bonne continuation, pour forcer les Noirs à abandonner leur pion a ou leur pion c.

**12...♔c8 13.♔d2 (D)**

Encore un mauvais coup. 13.♞a3 était la bonne suite, et si 13...♞b8, 14.b3 ♔b7 15.b4 ♔a8 16.♞b3 avec d'excellentes chances de gain ; et même une partie gagnante, à mon avis.



**13...♔b7**

Les Noirs ratent leur seule chance. 13...♞b8 aurait annulé.

**14.♞a3 ♞g8 15.♞h3 ♞g7 16.♔e2 ♔a6 17.♞h6 ♞e7 18.♔d3 ♔b7**

Le Roi revient protéger le pion e, de façon à pouvoir utiliser la Tour. Cela ne servira toutefois à rien, et seul un jeu faible ultérieur de la part des Blancs offrira d'autres chances de nulle aux Noirs.

**19.h4 ♔c8 20.♞h5**

Pour empêcher la Tour adverse de contrôler la colonne ouverte.

20...♔d7 21.♖g5 ♜f7 22.♖c3 ♖c8

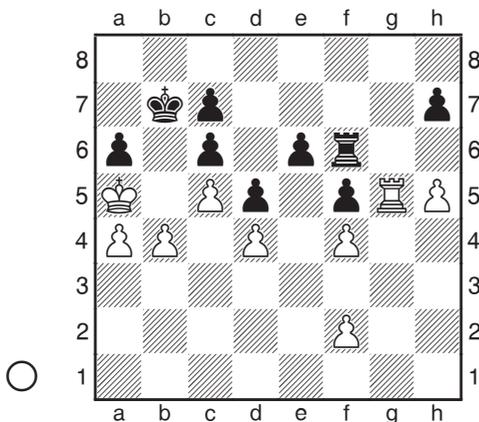
Le Roi doit rester sur cette aile, car les Blancs menacent d'aller avec leur Roi en a6 via b4.

23.♖b4 ♜f6 24.♖a5 ♖b7 25.a4 a6 26.h5 ♜h6

Les Noirs ne peuvent rien faire d'autre qu'attendre. Le coup du texte empêche les Blancs de bouger leur Tour, mais pour un coup seulement.

27.b4 ♜f6 (D)

Le seul autre coup était 27...♖a7, sur lequel les Blancs pourraient jouer 28.♖g7, ou même 28.b5.



28.b5

Un coup faible, qui permet aux Noirs de lutter. Dans cette finale, comme c'est souvent le cas avec la plupart des joueurs, les Blancs jouent les meilleurs coups quand la situation est difficile et requiert un traitement précis, mais une fois que leur position semble écrasante ils relâchent leurs efforts avec un résultat dont il n'y a pas lieu d'être fier. Le bon coup était 28.♖g7.

28...axb5 29.axb5 ♜f8! 30.♖g7 ♜a8+ 31.♖b4 cxb5 32.♖xb5 ♜a2 33.c6+ ♖b8 34.♖xh7 ♜b2+

35.♖a5 ♜a2+ 36.♖b4 ♜xf2

Les Noirs ratent leur dernière chance : 36... ♜b2+, forçant le Roi à jouer 37.♖c3 pour éviter le perpétuel, aurait probablement annulé. Le lecteur doit avoir à l'esprit que mon adversaire était alors un joueur très jeune et inexpérimenté, et qu'il mérite un grand éloge pour la résistance qu'il a opposée.

37.♜e7 ♜xf4

37...♜b2+ suivi de ...♜h2 offrait de meilleures chances.

38.h6! ♜xd4+ 39.♖b5 ♜d1 40.h7 ♜b1+ 41.♖c5 ♜c1+ 42.♖d4 ♜d1+ 43.♖e5 ♜e1+ 44.♖f6 ♜h1 45.♜e8+ ♖a7 46.h8♖ ♜xh8 47.♖xh8 ♖b6 48.♖xe6 ♖xc6 49.♖xf5 ♖c5 50.♖e5

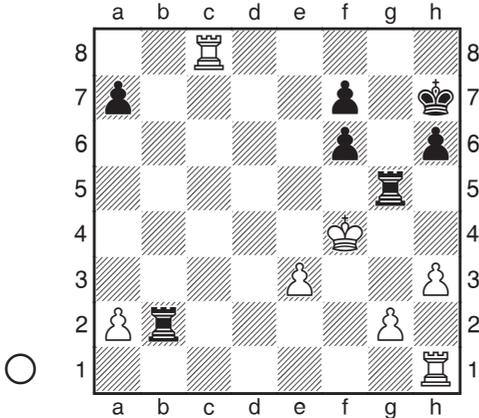
Les Noirs abandonnent.

Cette finale montre à quel point il est facile de jouer des coups faibles, et combien on voit souvent des erreurs et des opportunités perdues, même dans le jeu de maîtres. Elle démontre qu'un joueur, aussi fort soit-il, même avec une bonne position, ne peut relâcher son attention ne serait-ce qu'un coup tant qu'il n'a pas un grand avantage en matériel.

## 27. Le danger d'une position sûre

### Exemple 58

On trouvera une bonne preuve de l'affirmation qui vient d'être énoncée dans la finale suivante, tirée d'une des deux parties que Marshall et Kupchik ont disputées lors du même tournoi (La Havane 1913).



Il est clair que Marshall (Blancs) est en grande difficulté dans cette position. Non seulement il va perdre un pion, mais sa position est plutôt mauvaise. Le mieux qu'il puisse espérer est la nulle, à moins d'une surprise, qui va bel et bien survenir. On ne peut donner de raison au fait que les Noirs perdent la partie, si ce n'est qu'ils étaient si certains d'avoir le dessus avec un pion de plus et ce qu'ils considéraient comme une position sûre qu'ils sont devenus très imprudents et n'ont pas réfléchi au danger qui existait pourtant. Voyons ce qui s'est passé.

### 1.g4 ♖xa2

Les erreurs commencent, et c'est la première. Les Noirs se rendent compte qu'ils peuvent prendre un pion sans danger, et ne cherchent pas à voir s'il y a mieux. 1...♗f2+ était le bon coup. Si 2.♔g3, alors 2...♗xa2. Si les Blancs jouent plutôt 2.♔e4, alors 2...♗e5+ suivi de ...♗xa2.

### 2.♗d1 ♗a4+

Deuxième erreur, et cette fois si sérieuse qu'elle manque de perdre la partie. Le coup correct était 2...f5 pour casser la chaîne de pions blanche tout en donnant de l'air au Roi noir, qui est actuellement en danger, comme on le verra bientôt.

### 3.♗d4 ♗aa5

Erreur numéro trois, fatale celle-là. Le meilleur coup était 3...♗ga5. Il n'y a pas de défense après le coup du texte. Les Noirs sont perdus. Cela montre que même une finale apparemment simple doit être jouée avec soin. D'une position pratiquement gagnée, les Noirs se sont retrouvés avec une partie perdue en trois coups seulement.

### 4.♗dd8 ♗g7

Si 4...f5, 5.♗h8+ ♔g6 6.♗cg8+ ♔f6 7.♗xh6+ ♗g6 8.g5+ ♔e7 9.♗hxg6 fxg6 10.♗g7+ ♔e8 11.♗xg6 avec un gain facile.

### 5.h4 h5 6.♗h8+

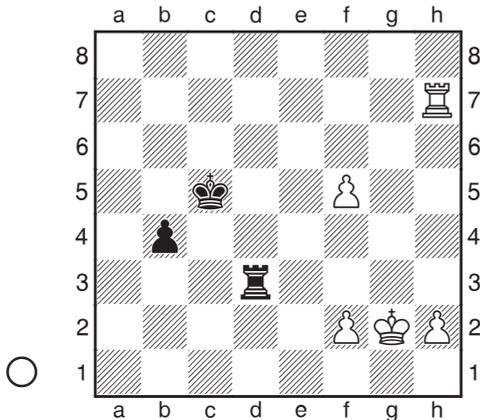
Les Noirs abandonnent.

La raison est claire. Si 6...♔g6, 7.gxh5+ ♗xh5 8.♗xh5 ♔xh5 9.♗h8+ ♔g6 10.h5#.

## 28. Les finales avec une Tour et des pions

Le lecteur a probablement déjà réalisé que les finales avec deux Tours et pions étaient très difficiles, et cela reste vrai pour les finales avec une Tour et des pions. Les finales avec deux Tours et pions ne sont pas très fréquentes en pratique ; mais les finales Tour et pions sont parmi les plus courantes sur l'échiquier. Et cependant, bien qu'elles soient si fréquentes, peu de joueurs les maîtrisent parfaitement. Elles sont d'un caractère souvent très difficile et parfois, bien qu'elles paraissent très simples, elles sont en fait extrêmement complexes. Voici un exemple tiré d'une partie entre Marshall et Rosenthal au tournoi disputé pour le championnat du Manhattan Chess Club de 1909–1910.

## Exemple 59



Dans cette position, Marshall avait un gain simple par  $1.\text{T}c7+$ , mais il a joué  $f6$  et ainsi offert aux Noirs une chance d'annuler. Heureusement pour lui, les Noirs n'ont pas vu le coup salvateur, ont joué faiblement et ont perdu. S'ils avaient été à la hauteur de la situation, ils auraient annulé en jouant  $\dots\text{T}d6$  :

**1.f6 Td6!**

Les Blancs ont maintenant deux continuations, soit (a)  $2.f7$ , soit (b)  $2.\text{T}c7+$ . Nous avons donc :

(a)  $2.f7 \text{T}d8!$   $3.\text{T}h5+ \text{C}c4$  et les Blancs devront finalement sacrifier leur Tour contre le pion adverse. Ou :

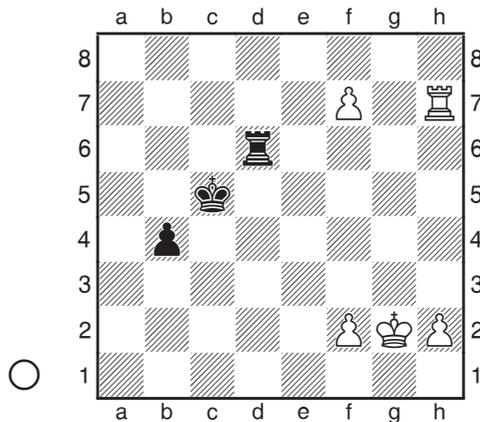
(b)  $2.\text{T}c7+ \text{C}d4!$   $3.f7 \text{T}g6+$

Un coup très important, car après  $3.\dots\text{T}f6$ ,  $4.\text{T}e7$  gagne.

$4.\text{C}f1 \text{T}f6$   $5.\text{T}b7 \text{C}c3$  et les Blancs devront finalement sacrifier leur Tour contre le pion, ou annuler par échec perpétuel.

Cette finale n'aurait pas une grande valeur didactique si elle se bornait à cela, mais elle offre d'autres caractéristiques intéressantes. Supposons maintenant qu'après  $1.f6 \text{T}d6$   $2.f7$

(D), les Noirs ne s'aperçoivent pas que  $2.\dots\text{T}d8$  est le seul coup pour annuler. On aurait alors cette position :



On peut maintenant tenter deux autres suites : soit (a)  $1.\dots\text{T}g6+$ , soit (b)  $1.\dots\text{T}f6$ . Examinons-les.

(a)  $1.\dots\text{T}g6+ 2.\text{C}f3 \text{T}f6+ 3.\text{C}e3 \text{T}e6+$

Si  $3.\dots b3$ ,  $4.\text{T}h5+$  gagne, car si le Roi fait marche arrière, alors  $5.\text{T}h6$ , et si le Roi avance, alors  $5.\text{T}h4+$  suivi de  $\text{T}f4$  gagne.

$4.\text{C}d3 \text{T}f6$

Si  $4.\dots\text{T}d6+$ ,  $5.\text{C}e4$  gagne.

$5.\text{T}h5+$  et sur tout coup de Roi  $6.\text{T}h6$  gagne.

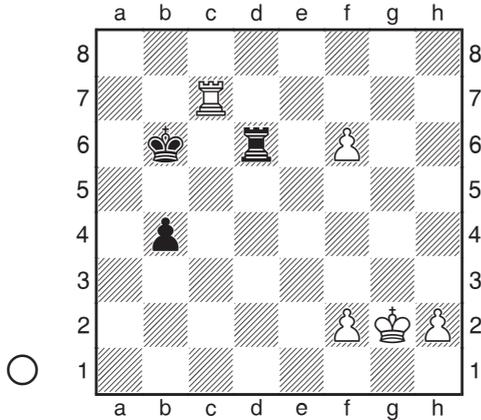
(b)  $1.\dots\text{T}f6 2.\text{T}g7! \text{C}c4$

Si  $2.\dots b3$ ,  $3.\text{T}g3$  et les Blancs pourront capturer le pion ou aller en  $f3$ , avec dans les deux cas une finale gagnante.

$3.h4 b3 4.\text{T}g4+$  et sur tout coup de Roi,  $5.\text{T}g3$  et les Blancs pourront capturer le pion ou, en fonction des circonstances jouer  $\text{T}f3$  avec dans les deux cas une finale gagnante.

Si l'on revient maintenant à l'avant-dernier diagramme, supposons qu'après  $1.f6 \text{T}d6$   $2.\text{T}c7+$ , les Noirs ne réalisent pas que  $2.\dots\text{C}d4$  est le seul coup salvateur, et qu'ils jouent donc  $2.\dots\text{C}b6$  à la place, on obtiendrait alors la posi-

tion suivante :



La meilleure continuation serait maintenant :

- 1.f7 ♖g6+ (le meilleur coup) 2.♔f1 ♜f6  
3.♞e7! ♔c5

Le meilleur coup. Les Blancs menaçaient de donner échec avec la Tour en e6.

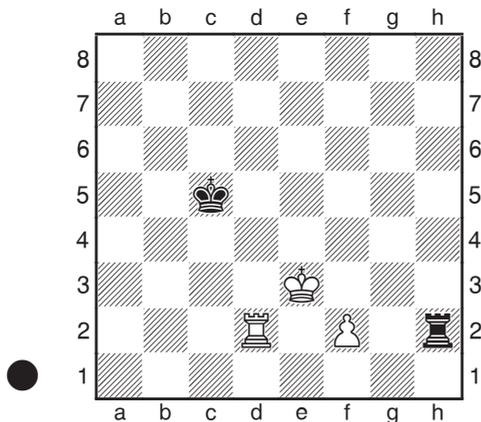
- 4.♔e2 b3

Le meilleur coup. Si 4...♔c4, tant 5.h4 que 5.♔e3 gagnent ; ce dernier coup en particulier gagnerait facilement.

- 5.♞e3 b2 (le meilleur coup)

- 6.♞b3 ♜xf7 7.♞xb2 ♜h7 8.♞d2 ♜xh2 9.♔e3

(D)



La position à laquelle nous sommes parvenus est gagnée pour les Blancs, car deux colonnes séparent le Roi adverse du pion dont il est coupé et qu'en outre le pion peut avancer sur la quatrième rangée avant que la Tour ennemie ne puisse faire échec sur la colonne. Cette dernière condition est très importante, car, si au lieu de la position du diagramme, la Tour noire se trouvait en h8 avec le trait aux Noirs, ceux-ci pourraient annuler en empêchant l'avance du pion, par des échecs constants ou en jouant ...♞f8 au bon moment.

Maintenant que nous avons expliqué pourquoi cette position était gagnée, nous laissons au lecteur le soin de trouver la solution correcte.

Le fait qu'à partir d'une finale apparemment simple on ait pu déduire plusieurs finales très inhabituelles et très difficiles devrait suffire à convaincre le lecteur qu'il est impératif d'être très à l'aise avec toutes sortes de finales, et notamment avec les finales de Tour et pions.

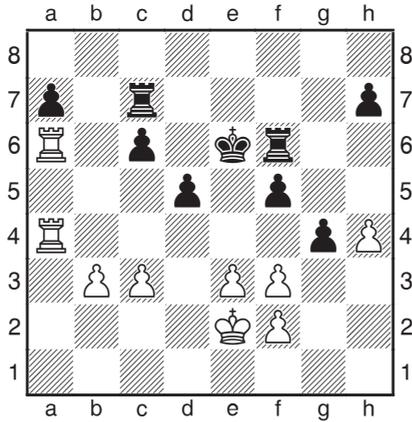
## 29. Une finale difficile : deux Tours et des pions

Poursuivant notre idée selon laquelle la meilleure façon d'apprendre les finales aussi bien que les ouvertures consiste à étudier les parties de maîtres, voici deux autres finales avec deux Tours et des pions. Ces finales, comme on l'a dit, ne sont pas très fréquentes et l'auteur a la chance d'avoir joué davantage de ces finales que ce n'est généralement le cas. En étudiant et comparant avec soin les finales déjà proposées (Exemples 56 et 57) à celles qui suivent, le lecteur pourra certainement trouver la bonne méthode à suivre en pareil cas. La procédure est assez semblable dans toutes ces finales.



10. ♖xh4 les aurait placés dans une situation très délicate, car ils n'auraient pu ni reculer le Roi, ni faire grand-chose avec l'une ou l'autre Tour. Ils auraient été pratiquement forcés de jouer 10...h6, que les Blancs auraient contré par 11.b4, menaçant de gagner un pion par b5, ou, si ça ne suffisait pas, par ♔d4 suivi pour finir de la pénétration du Roi en c5 ou e5.

10. ♖e2 (D)



10...gxf3+

Impossible là encore de jouer ...h5, car f4 les paralyserait. L'avance du pion h sécuriserait le pion h des Blancs et la Tour-roi devrait donc se retirer en f7 pour défendre le pion a. Cela empêcherait le Roi de se rendre en d7, à cause du pion a, et les Noirs ne pourraient avancer aucun de leurs pions. Les Blancs, en revanche, joueraient 12.b4, menaçant de gagner un pion par b5, ou pourraient d'abord jouer ♔d4 et au moment idoine b5, s'il n'y avait rien de mieux. Pendant ce temps, les Noirs n'auraient rien de mieux à faire que de marquer le pas avec une de leurs Tours. Comparez cet embouteillage avec la finale de l'exemple 57, et vous verrez qu'il est fort semblable.

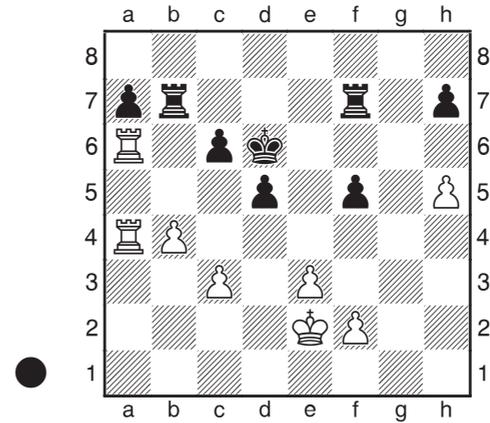
11. ♖xf3 ♜ff7 12. ♖e2

Probablement faux. Le bon coup était l'im-médiat 12.b4. Le coup du texte offre de bonnes chances de nulle aux Noirs.

12... ♖d6 13.b4 ♜b7

Cela n'aurait jamais pu se produire si les Blancs avaient joué 12.b4, car ils auraient pu faire suivre par 13.b5 après 12... ♖d6.

14.h5 (D)



Mauvais. 14.f4 offrait les meilleures chances de forcer le gain. Si 14... ♖g7, 15.h5 ♖g2+ 16. ♖d3 ♜h2 17. ♖xa7 ♜xa7 18. ♖xa7 ♜xh5 19. ♖a6, avec des chances de gain.

14...h6

Les Noirs ratent leur dernière chance. 14... f4 aurait annulé. Ensuite, si 15.exf4, alors 15... ♜be7+! 16. ♖f1 ♖xf4 17. ♖xa7 ♜e3!.

15.f4 ♖g7 16. ♖d3 ♖ge7 17. ♖a1 ♖g7 18. ♖d4 ♖g2 19. ♖6a2 ♜bg7

19... ♖gg7 aurait offert une meilleure résistance, mais la position est en tous les cas perdue. (Je laisse au lecteur le soin de vérifier cela.)

20. ♖d3! ♜xa2 21. ♖xa2 ♜e7

Tout est inutile. Si 21... ♖g1, 22. ♖a6 ♜d1+ 23. ♖c2 ♜h1 24.b5 ♜xh5 25. ♖xc6+ ♖d7 26. ♖a6 et les Blancs gagnent aisément.

22. ♖g2 ♜e6 23. ♖g7 ♜e7 24. ♖g8 c5

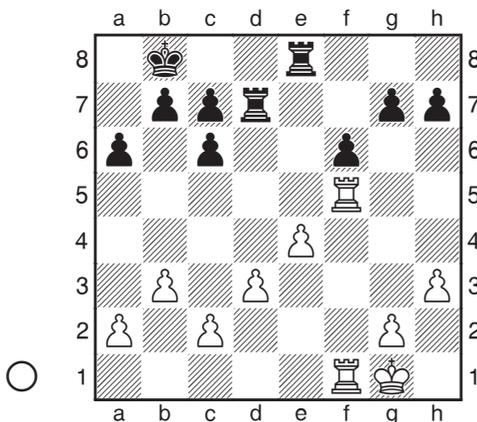
Les Noirs sont désespérés. Ils voient qu'ils ne peuvent défendre leurs pions plus longtemps.

25. ♖g6+ ♜e6 26. bxc5+ ♔d7 27. ♗g7+ ♔c6  
28. ♗xa7 ♕xc5 29. ♗f7

Les Noirs abandonnent.

### Exemple 61

Extrait de la partie Capablanca-Janowski, New York National Tournament 1913.



Les pions c doublés sont un désavantage, d'autant qu'en outre ils ne peuvent avancer, car, aussitôt que les Noirs joueront ...b6, les Blancs répliqueront par b4. C'est là-dessus que les Blancs bâtissent leurs plans. Ils empêcheront les pions noirs de l'aile dame d'avancer et amèneront ensuite leur Roi en e3. Puis ils joueront d4 le moment venu, et finalement e5 ou g5, forçant de la sorte un échange de pions et s'adjugeant ainsi un pion passé sur la colonne e. On verra que ce plan a été mené à bien durant la partie et que les Blancs ont obtenu ainsi un avantage gagnant. Le jeu a tourné tout du long sur la possibilité d'obtenir un pion passé sur la colonne e, grâce auquel les Blancs comptaient gagner.

1.g4

Préparant déjà g5, au bon moment.

1...b6

Les Noirs veulent jouer ...c5, mais naturellement les Blancs les en empêchent.

2.b4! ♕b7

Le Roi devrait se rendre à l'aile roi, où le danger guette.

3.♕f2 b5

Dans l'idée de jouer ...♕b6 et ...a5 suivi de ...axb4, obtenant ainsi une colonne ouverte pour ses Tours pour mener une contre-offensive à l'aile dame et stopper l'avance des Blancs sur l'autre aile. Les Blancs, toutefois, mettent aussi un terme à cette possibilité.

4.a4! ♗d4

Bien entendu, si 4...bxa4 tous les pions noirs de l'aile dame formeront des îlots, et les Blancs pourront facilement regagner le pion perdu en jouant une de leurs Tours sur la colonne a.

5.♗b1 ♗e5

Les Noirs veulent toujours jouer ...c5, mais comme on voit aisément que les Blancs l'empêcheront encore, le coup du texte est en réalité une sérieuse perte de temps. Les Noirs devraient transférer immédiatement leur Roi sur l'autre aile.

6.♔e3 ♗d7 7.a5

La première partie du plan stratégique des Blancs est maintenant achevée. À toutes fins utiles, les pions noirs de l'aile dame sont maintenant *fixés*.

7...♗e6

Sur 7...♗xf5, 8.gxf5 aurait donné un centre très puissant aux Blancs. Et pourtant, c'était peut-être la meilleure chance des Noirs.

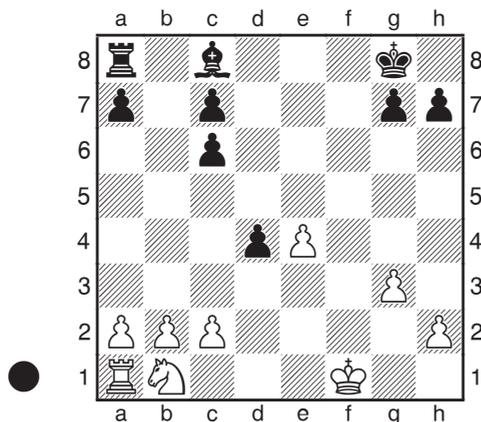
8.♗bf1 ♗de7 9.g5 fxg5 10.♗xg5 (D)



fois utilisée de la même façon que dans les finales déjà vues.

### Exemple 62

Extrait de la première partie du match pour le Championnat du monde disputé entre Lasker et Marshall en 1907.



Dans cette position, c'est aux Noirs de jouer. La position peut sembler nulle à un débutant, mais le joueur avancé réalisera immédiatement que les Noirs ont de grandes chances de gain, non seulement parce qu'ils ont l'initiative, mais également parce que l'aile dame des Blancs n'est pas développée et parce qu'un Fou est meilleur qu'un Cavalier dans ce type de position (voir la section 14). Les Blancs mettront du temps à mettre en jeu leur Tour et leur Cavalier, ce dont les Noirs profiteront pour s'adjuger un avantage. Ils disposent de deux possibilités. La plus évidente, que la plupart des joueurs choisiraient, est d'avancer immédiatement le pion par ...c5 et ...c4 en liaison avec un échec de Fou en a6 et tout autre coup qui se révélerait nécessaire avec la Tour. L'autre, plus subtile, est celle qu'ont choisie les Noirs. Elle consiste à utiliser

leur Tour de la façon déjà vue dans les finales précédentes, pour forcer les Blancs à se défendre tout le temps, restreindre l'action de la Tour et du Cavalier adverses tout en conservant la liberté d'action de la Tour et du Fou noirs.

**1...♖b8**

Ce coup force b3, qui ôte cette case au Cavalier des Blancs.

**2.b3 ♜b5**

S'apprête à attaquer les pions de l'aile roi pour forcer le Roi blanc à rester dans cette zone pour les défendre, ce qui, de façon indirecte, assure une position plus sûre aux pions noirs de l'aile dame.

**3.c4 ♜h5 4.♔g1 c5**

Notez que la sphère d'action du Cavalier blanc est très limitée et qu'après ♘d2, ses propres pions sont dans ses jambes.

**5.♘d2 ♔f7 6.♜f1+**

Cet échec n'aboutit à rien, et ne fait que pousser le Roi adverse là où il voulait aller. Il s'agit par conséquent d'un très mauvais coup. L'immédiat 6.a3 était le meilleur coup.

**6...♔e7 7.a3 ♜h6**

Pour être prêts à transférer l'attaque à l'aile dame, où les Noirs ont un avantage de matériel et de position.

**8.h4 ♜a6**

Notez à quel point les manœuvres de cette Tour sont semblables à celles vues dans les finales précédentes.

**9.♜a1 ♘g4**

Paralysant le Cavalier et *fixant* l'aile roi tout entière.

**10.♔f2 ♔e6 11.a4**

Les Blancs ne peuvent pas répondre 11.♘f3, car 11...♜xf3 suivi de 12.♔xf3 ♔e5 gagnerait un pion, en raison de l'échec en f6 qui ne peut être empêché.

11...♔e5 12.♖g2 ♗f6 13.♗e1 d3 14.♗f1 ♕d4

Le Roi attaque maintenant les pions adverses, avec une conclusion qui approche à grands pas.

15.♗xf6 gxf6 16.♖f2 c

Simplement pour épuiser les coups des Blancs, ce qui les force finalement à bouger soit leur Roi soit leur Cavalier.

17.a5 a6 18.♗f1 ♖xe4 19.♖e1 ♗e2 20.♗d2+

♔e3 21.♗b1 f5 22.♗d2 h5 23.♗b1 ♖f3 24.♗c3

♖xg3 25.♗a4 f4 26.♗xc5 f3 27.♗e4+ ♖f4

Le chemin le plus rapide vers la victoire. Les Blancs devraient abandonner.

28.♗d6 c5 29.b4 cxb4 30.c5 b3 31.♗c4 ♖g3

32.♗e3 b2

Les Blancs abandonnent. Une magnifique démonstration par les Noirs de la façon dont conduire ce genre de finale.



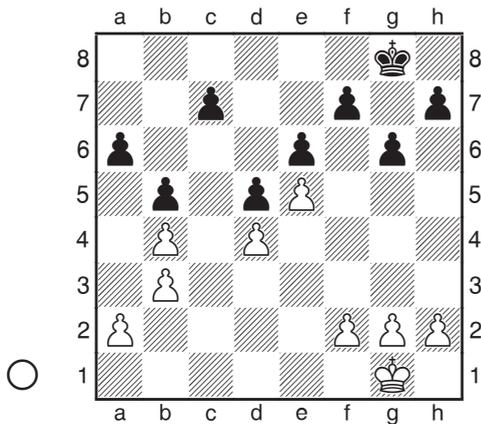
# CHAPITRE VI

## D'autres ouvertures et milieux de jeu

### 31. Quelques points fondamentaux concernant les pions

Avant de revenir à la discussion sur les ouvertures et les positions de milieu de jeu, il est bon de voir quelques points concernant des positions de pions. Ils nous aideront sans nul doute à comprendre certains coups, et parfois même le but de certaines variantes d'ouverture, ainsi que certaines manœuvres de milieu de jeu.

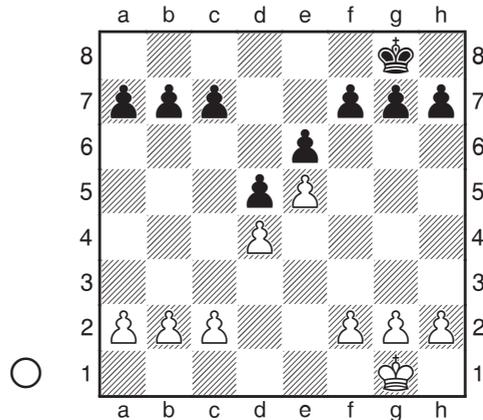
Exemple 63



Dans la position du diagramme, les Noirs ont une structure de pions absolument horrible. Leur pion c est totalement attardé, et les Blancs peuvent concentrer leurs forces le long de la colonne semi-ouverte contre ce point faible. Il y a aussi la case c5, que les Blancs contrôlent, et d'où une de leurs pièces ne pourrait être délo-

gée. Pour s'en débarrasser, les Noirs devraient l'échanger, ce qui n'est pas toujours facile et souvent peu avantageux même quand c'est possible. La même réflexion s'applique aux pions f, g et h des Noirs, une formation qui crée ce qu'on appelle un « trou » en f6. De telles formations de pions mènent invariablement au désastre, et il faut par conséquent les éviter.

Exemple 64



Dans cette position, on peut dire que les pions centraux blancs ont une position attaquante, tandis que les pions centraux noirs ont une position défensive. On peut trouver une telle formation de pions dans la défense Française. Dans ce type de positions, les Blancs tentent le plus souvent d'obtenir une attaque écrasante contre le Roi noir, qui a généralement fait le petit roque, par f4 et f5. Pour empêcher

cette manœuvre et pour s'emparer de l'initiative ou obtenir un avantage matériel, les Noirs opèrent une contre-démonstration par ...c5 suivi de ...cxd4 (quand les Blancs défendent le pion par c3), et concentrent leurs pièces contre le pion blanc en d4. Il s'agit en résumé d'une attaque déterminée contre le centre des Blancs pour paralyser l'attaque directe de ces derniers contre le Roi noir. Souvenez-vous qu'au début de l'ouvrage on a dit que *le contrôle du centre était une condition essentielle à une attaque victorieuse contre le Roi*.

On peut dire que dans l'absolu, deux pions ou plus sont plus forts quand ils sont côte à côte sur la même rangée. Les pions centraux sont donc intrinsèquement plus forts, pour ainsi dire, quand ils sont placés en d4 et e4, ou d5 et e5, respectivement, ce qui fait qu'il faut mûrement peser toute décision d'avancer l'un ou l'autre sur la cinquième rangée. L'avance de l'un ou l'autre pion détermine souvent le cours futur de la partie.

Le problème posé par un ou plusieurs pions passés isolés, soit individuellement soit en paire, est un autre point à considérer. On peut dire qu'un pion passé est soit très faible soit très fort, et que sa faiblesse ou sa force, selon le cas considéré, s'accroît au fur et à mesure qu'il avance, et qu'elle est également en relation directe avec le nombre de pièces restant sur l'échiquier. À ce sujet, on peut dire de façon générale que *la force d'un pion passé augmente au fur et à mesure que le nombre de pièces sur l'échiquier diminue*.

Maintenant que tout cela est clair, revenons aux ouvertures et aux milieux de jeu. Nous analyserons soigneusement des parties du début jusqu'à la fin à la lumière des prin-

cipes généraux. J'utiliserai mes propres parties quand ce sera possible, non parce qu'elles illustrent mieux le point étudié, mais parce que, les connaissant parfaitement, je pourrai les expliquer avec plus d'autorité que s'il s'agissait de parties d'autres joueurs.

## 32. Quelques développements possibles dans l'Espagnole

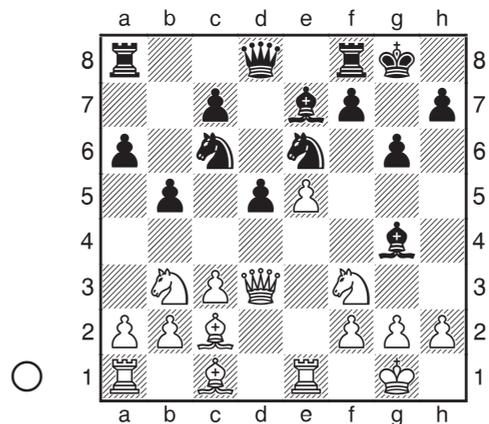
L'exemple suivant montre que les variantes d'ouverture et les manœuvres de milieu de jeu sont souvent basées sur certains des principes élémentaires qui viennent d'être exposés.

### Exemple 65

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♞xe4 6.d4 b5 7.♙b3 d5 8.dxe5 ♙e6 9.c3 ♙e7 10.♚e1 ♞c5 11.♙c2 ♙g4 12.♞bd2 0-0 13.♞b3 ♞e6

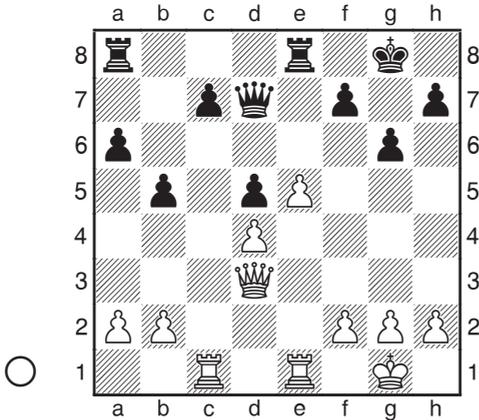
Jusqu'ici une variante bien connue de l'Espagnole. Il s'agit en fait des coups de la partie Janowski-Lasker, Paris 1912.

14.♞d3 g6 (D)



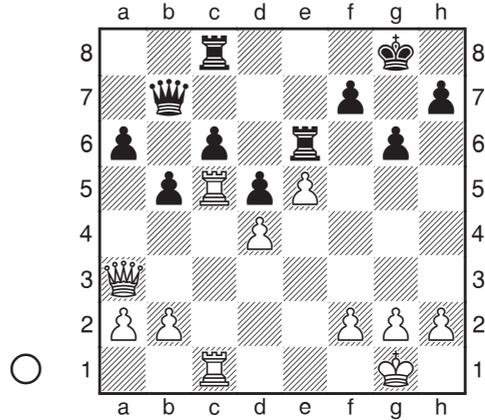
Supposons que la partie se poursuive et que

d'une façon ou d'une autre les Blancs aient, en plaçant un de leurs Cavaliers en d4, forcé l'échange de tous les Cavaliers, qu'ensuite les deux Fous aient été échangés, et nous aurions une position telle que celle du diagramme suivant. (J'ai obtenu une fois, de façon très similaire, une position comme celle-ci à Łódź, en Pologne. Je jouais avec les Blancs contre une équipe de consultants emmenée par Salwe.)



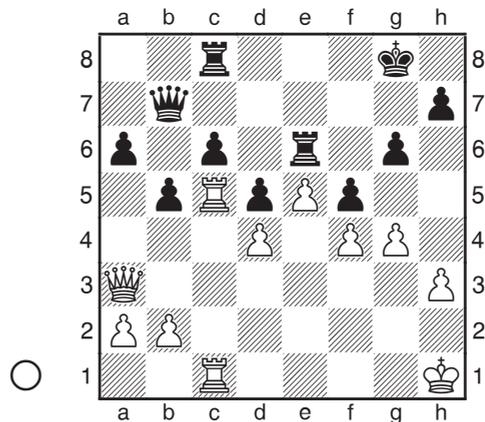
Nous aurions ici le cas d'un pion-fou-dame arriéré, qui ne pourra en aucune façon avancer en c5. On peut dire qu'une telle position est en théorie perdue, et en pratique, un maître de premier plan l'emportera invariablement contre les Noirs. (Si l'on veut bien m'excuser de le mentionner, j'ai remporté la partie citée ci-dessus.)

Après quelques coups, la position pourrait facilement être la suivante :



On peut dire des pièces noires qu'elles sont *fixées*. Si les Blancs jouent ♔c3, les Noirs doivent jouer ...♗d7, sous peine de perdre un pion, et si les Blancs reviennent en a3 avec leur Dame, la Dame noire doit aussi revenir en b7 sous peine de perdre un pion. Les Noirs ne peuvent ainsi jouer qu'au gré des décisions des Blancs, et dans ces circonstances les Blancs peuvent aisément avancer leurs pions par f4 et g4, jusqu'à ce que les Noirs soient forcés de stopper f5 en jouant ...f5 eux-mêmes. On pourrait finalement aboutir à une position telle que celle-ci :

**Exemple 66**





le développement de son propre Fou-dame. La suite normale, ...0-0 suivi de ...c5, est plus raisonnable. Pour une magnifique illustration de la façon de jouer les Blancs dans cette variante, voyez la partie Janowski-Rubinstein, jouée lors du tournoi de Saint-Pétersbourg 1914.

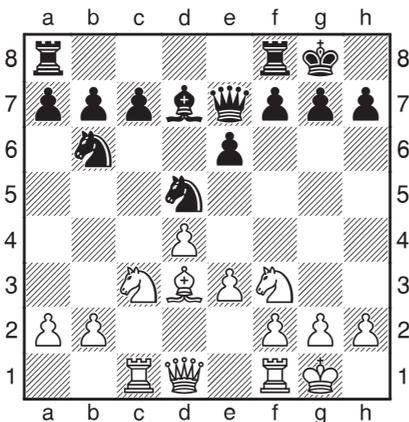
8. ♖d3

8. ♖b3 a des arguments en sa faveur dans cette position, le plus important étant de pouvoir avancer immédiatement le pion e après 8... ♗fd5 9. ♗xe7 ♖xe7.

8... ♗fd5 9. ♗xe7 ♖xe7 10. ♗f3

Avec leur Fou en b3, les Blancs pourraient maintenant jouer 10.e4, comme indiqué à la remarque précédente, un coup qu'ils ne peuvent effectuer dans cette position à cause de 10... ♗f4, qui menace non seulement le pion g, mais aussi ... ♗xd3+. Comme on ne doit jamais échanger le Fou de cases blanches dans cette ouverture sans une très bonne raison, les Blancs ne peuvent pas jouer e4.

10...0-0 11.0-0 ♗d7 12. ♖c1 (D)



Les Blancs sont parfaitement développés, et ils menacent maintenant de gagner un pion de la façon suivante : 13. ♗xd5 ♗xd5 14.e4 suivi de ♖xc7.

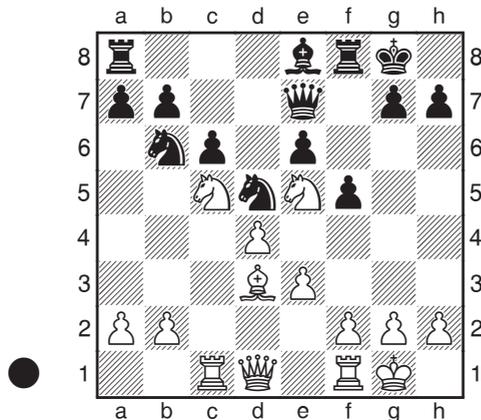
12...c6

Le fait que les Noirs soient pratiquement forcés de jouer ce coup pour éviter la perte d'un pion est en soi une raison suffisante pour condamner l'intégralité du système de développement des Noirs. Ces derniers ont en effet joué ... ♗d7, et ils doivent maintenant restreindre les possibilités de leur propre Fou, qui pendant un certain temps ne sera pas beaucoup plus actif qu'un pion. De fait, il est difficile d'imaginer comment ce Fou pourra un jour attaquer quoi que ce soit. En outre, on voit facilement que les Blancs posteront bientôt leurs deux Cavaliers respectivement en c5 et e5, et que les Noirs ne pourront les en déloger sans affaiblir sérieusement leur jeu, si tant est qu'ils y parviennent. On déduit de toutes ces raisons que les Noirs auraient probablement mieux fait de jouer 12... ♗xc3 pour se débarrasser d'un des deux Cavaliers adverses, au lieu d'opter pour une position aussi défensive. Dans ce type de position, moins il y a de pièces sur l'échiquier, plus on a de chances de s'en sortir.

13. ♗e4 f5

Cela équivaut pratiquement à du suicide, car cela crée un trou pour le Cavalier adverse en e5, d'où il sera pratiquement impossible à déloger. Si les Noirs comptaient jouer un tel coup, il aurait fallu le jouer plus tôt, car cela aurait au moins permis d'empêcher le Cavalier adverse d'atteindre c5.

14. ♗c5 ♗e8 15. ♗e5 (D)



La position des Cavaliers blancs, surtout celui en e5, peut être qualifiée d'idéale, et un simple coup d'œil suffit pour constater à quel point ils dominent la position. À partir de maintenant, le tout est de savoir comment les Blancs parviendront à tirer le plein bénéfice d'une situation aussi avantageuse. C'est ce que nous verrons bientôt.

### 15...♖b8

Ce coup n'a aucun sens, à moins d'être suivi de ...♗d7. Comme ce n'est pas le cas, les Noirs auraient pu jouer la Tour en c8, comme ils le feront plus tard.

### 16.♔e1 ♜f6 17.♚f3 ♞h6 18.♚g3 ♜c8

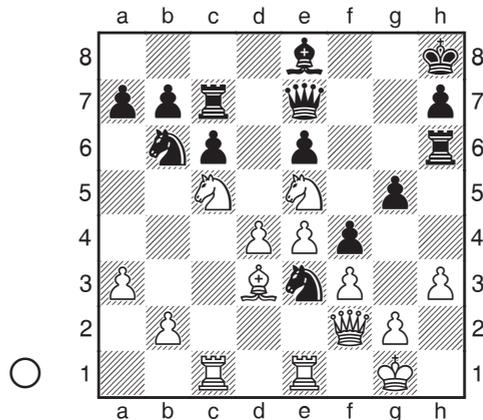
Les Blancs menaçaient de gagner la qualité par ♗f7 ou ♗g4.

### 19.f3 ♜c7 20.a3 ♞h8 21.h3

Tous ces préparatifs ne sont peut-être pas nécessaires, mais les Blancs estiment qu'ils ont plus de temps qu'il n'en faut pour préparer leur attaque, et ils veulent prendre toutes leurs précautions avant de démarrer.

### 21...g5 22.e4 f4 23.♚f2 ♗e3 (D)

Il aurait mieux valu jouer 23...♗f6 et essayer ensuite de se débarrasser des Cavaliers blancs par ...♗d7.



### 24.♞xe3

Ce sacrifice de Tour pour Cavalier et pion donne une position écrasante aux Blancs.

### 24...fxe3 25.♚xe3 ♗c8

25...♗d7 était meilleur pour éliminer l'un des deux Cavaliers adverses. Les Blancs disposaient toutefois de plusieurs bonnes répliques, parmi lesquelles : 26.♗cxd7 ♔xd7 27.♚xg5 ♚xg5 28.♗f7+ ♔g7 29.♗xg5, et avec deux pions pour la qualité et une position aussi avantageuse, les Blancs ne devraient pas rencontrer de problème pour gagner.

### 26.♗g4 ♜g6 27.e5 ♜g7 28.♔c4 ♔f7

Tous ces coups étaient pratiquement forcés, et comme on le voit aisément ils permettent de ligoter de plus en plus les Noirs. Les manœuvres des Blancs à partir du 24<sup>e</sup> coup sont hautement instructives.

### 29.♗f6 ♗b6

Ce Cavalier errant n'a rien fait de toute la partie.

### 30.♗ce4 h6 31.h4 ♗d5 32.♚d2 ♜g6 33.hxg5 ♚f8

Si 33...hxg5, 34.♔f2 et les Noirs sont sans défense.

### 34.f4 ♗e7 35.g4 hxg5 36.fxg5

Les Noirs abandonnent.

Il n'y a rien à faire. Si 36...♙g8, 37.♖h2+ ♗g7  
38.♙xe6.

On notera que les Blancs ont, entre autres, obtenu durant toute la partie le contrôle total des cases noires, notamment e5 et c5.

À partir de maintenant et jusqu'à la fin du livre, je présenterai un échantillon de mes parties à la fois gagnées et perdues, choisies de façon à illustrer les principes généraux énoncés dans les pages précédentes.

## **Deuxième partie**

# Partie n° 1

F. J. Marshal – J. R. Capablanca

Match, New York, 1909

Gambit-Dame refusé

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙e7 5.e3  
♞e4

J'avais déjà joué deux fois cette défense dans le match, avec de bons résultats, et bien que j'aie perdu cette partie j'ai continué à la jouer jusqu'à la toute dernière partie, où j'ai changé de tactique. La raison en était mon manque de connaissance total des diverses variantes de ce début, couplé avec le fait que je savais que le Dr E. Lasker l'avait utilisée avec succès contre Marshall lui-même en 1907. Je me suis dit que si le Dr Lasker avait joué aussi souvent ce début, c'est qu'il devait être bon. Son but est d'échanger quelques pièces tout en amenant une position pleine de possibilités et offrant des chances de succès prometteuses une fois atteint le stade de la finale. Il doit être faux sur la base des principes généraux, parce que le Cavalier est joué trois fois dans l'ouverture, même si cela amène l'échange de deux pièces. En fait la difficulté de cette variante, comme de pratiquement toutes les variantes du Gambit-Dame, tient à la lenteur du développement du Fou-dame des Noirs. Mais que cette variante puisse ou non être jouée est une question encore en suspens, et sort du cadre de cet ouvrage. J'ajouterai que ma préférence va aujourd'hui à un autre système de développement, mais il n'est pas dit que je ne reviendrai pas un jour à cette variante.

6.♙xe7 ♚xe7 7.♙d3

7.cxd5 est préférable pour des raisons que

nous verrons bientôt.

7...♞xc3 8.bxc3 ♞d7

Maintenant 8...dxc4 était une meilleure façon de mener le développement. L'idée est qu'après 9.♙xc4, 9...b6 suivi de ...♙b7 offre une belle diagonale au Fou-dame. Pour cette variante, voir la onzième partie du match.

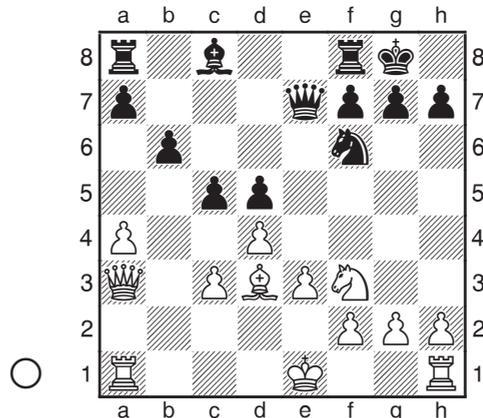
9.♞f3 0-0

La suite 9...dxc4 10.♙xc4 b6 n'est plus bonne, car 11.♙b5 empêcherait 11...♙b7 à cause de 12.♞e5.

10.cxd5 exd5 11.♚b3 ♞f6 12.a4 c5

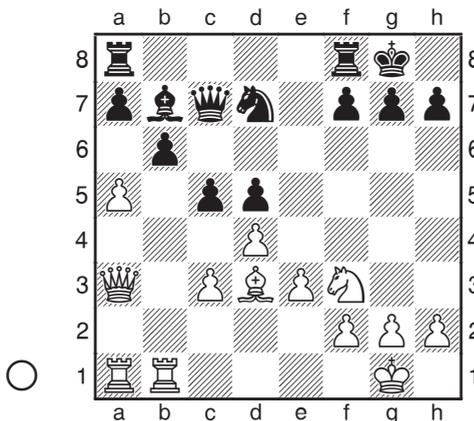
Joué dans l'intention d'obtenir une majorité de pions à l'aile dame. Il est toutefois douteux que ce coup soit bon, car il laisse les pions noirs de l'aile dame disloqués. Le plus sûr aurait été de jouer 12...c6.

13.♚a3 b6 (D)



Cela expose les Noirs à une autre attaque par a5 sans la moindre compensation en retour. Si je devais jouer cette position aujourd'hui, je jouerais simplement 13...♖e8. Puis, après 14.♗xc5, 14...♗xc5 suivrait, et je crois que les Noirs regagneraient le pion. Si les Blancs jouaient plutôt 14.dxc5, alors 14...♗g4 donnerait une excellente partie aux Noirs.

14.a5 ♖b7 15.0-0 ♗c7 16.♖fb1 ♘d7 (D)



La position des Noirs était mauvaise, et peut-être perdue dans tous les cas, mais le coup du texte empire la situation. De fait, je n'avais absolument pas vu la réplique des Blancs, ♖f5. Je n'ai jamais imaginé que ce coup pouvait être une menace. Le meilleur coup pour les Noirs aurait été 16...♗fd8. S'il perd, c'est que tout autre coup perd aussi.

17.♖f5 ♗fc8

De mal en pis. 17...♘f6 offrait le seul espoir.

18.♖xd7 ♗xd7 19.a6 ♖c6 20.dxc5 bxc5  
21.♗xc5 ♖ab8

La partie étant perdue, un coup en vaut un autre.

22.♖xb8 ♖xb8 23.♘e5 ♗f5 24.f4 ♖b6  
25.♗xb6!

Les Noirs abandonnent.

Bien sûr, si 25.♘xc6, ♖b1+ aurait annulé. Le coup du texte est joli et conclut rapidement. Une partie bien jouée par Marshall.

# Partie n° 2

A. Rubinstein – J. R. Capablanca

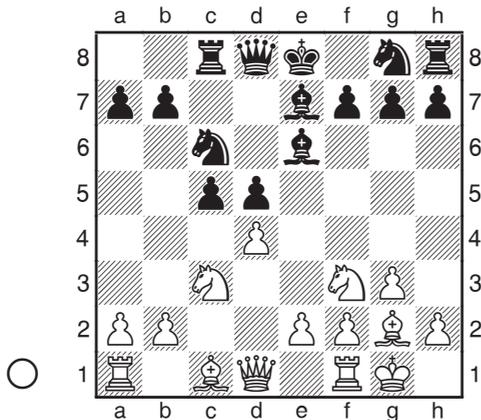
San Sebastian, 1911

Gambit-Dame refusé

1.d4 d5 2.♘f3 c5 3.c4 e6 4.cxd5 exd5 5.♘c3  
♘c6 6.g3 ♗e6

6...♗f6 est le coup normal dans cette variante. Le développement blanc a d'abord été introduit par Schlechter avant d'être repris par Rubinstein. Il vise à isoler le pion d des Noirs, contre lequel les pièces blanches vont graduellement se concentrer. Avec le coup du texte, j'ai cherché à sortir des sentiers battus. Comme c'est un coup de développement, on ne peut rien lui reprocher sur le plan des principes généraux, si ce n'est que les Cavaliers devraient être sortis avant les Fous.

7.♗g2 ♗e7 8.0-0 ♖c8 (D)



Toujours dans l'idée de modifier le cours normal de cette variante, mais avec un succès très mitigé. Sur le plan théorique, ce coup devrait être incorrect, car le Cavalier-roi n'est toujours pas développé. Je n'avais pas encore

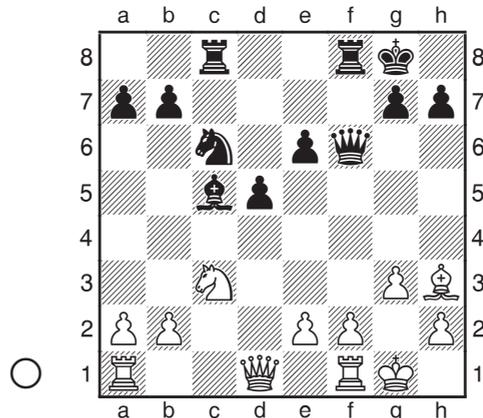
entendu parler de l'attaque basée sur ♗g5 et l'échange du Fou en e6. 8...♗f6 ou 8...h6, pour empêcher 9.♗g5 ou 9.♗g5, étaient corrects.

9.dxc5 ♗xc5 10.♗g5 ♘f6 11.♗xe6 fxe6  
12.♗h3 ♖e7 13.♗g5 0-0

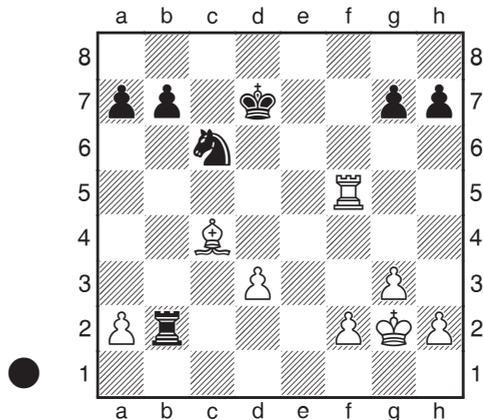
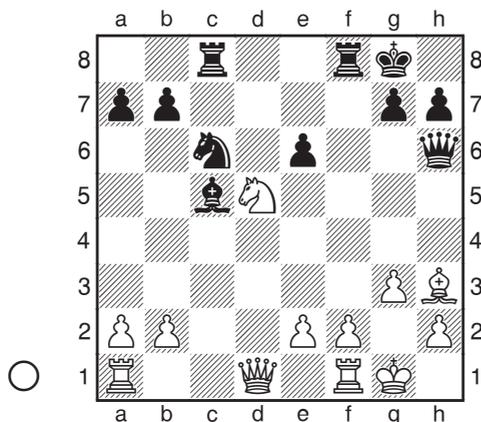
Une faute. Le bon coup était 13...♖d8 pour éloigner la Tour de la ligne du Fou h3 tout en appuyant le pion d. Cela démontre incidemment que les Blancs ne sont pas parvenus à exploiter les coups faibles des Noirs dans l'ouverture. Les Blancs placent maintenant une très jolie combinaison, que j'avais vue mais dont je pensais qu'elle pouvait être réfutée.

14.♗xf6 ♖xf6 (D)

J'ai envisagé 14...gxf6, qui semblait me donner une partie jouable, mais je pensais que la combinaison des Blancs était fautive et je l'ai donc autorisée, à mon éternel regret.



15. ♖xd5! ♚h6 (D)



16. ♖g2!

Voilà le coup auquel je n'avais pas pensé. Je pensais que Rubinstein jouerait 16. ♖g2, sur quoi j'avais prévu la combinaison gagnante suivante : 16... ♗e5! 17. ♗f4 (si 17. ♖c1, ♜xc1!! 18. ♜xc1 ♙xf2+ gagne) 17... ♗g4 18. h3 (si 18. ♗h3, ♙xf2+ gagne la qualité) 18... ♗xf2 19. ♖xf2 ♖xf2+ 20. ♖xf2 g5 et les Noirs devraient gagner. Il est curieux que cette combinaison soit passée inaperçue. On a tenu pour acquis que je n'avais pas vu le 17<sup>e</sup> coup, ♖c1.

16... ♖cd8

Après le dernier coup blanc, je ne pouvais que me soumettre à l'inévitable.

17. ♖c1! exd5 18. ♖xc5 ♖d2 19. ♖b5 ♗d4 20. ♖d3 ♖xd3 21. exd3 ♖fe8 22. ♖g4

Donne une chance aux Noirs. Il aurait fallu jouer 22. ♖fe1. Si alors 22... ♗c2, 23. ♖xe8+ ♖xe8 24. ♖c1 ♖e2 25. ♖f1 ♗d4 (si 25... ♖d2, 26. ♙e6+ ♖f8 27. ♙xd5 gagne) 26. ♖c8+ ♖f7 27. ♖c7+ ♖e7 28. ♖c5 gagne.

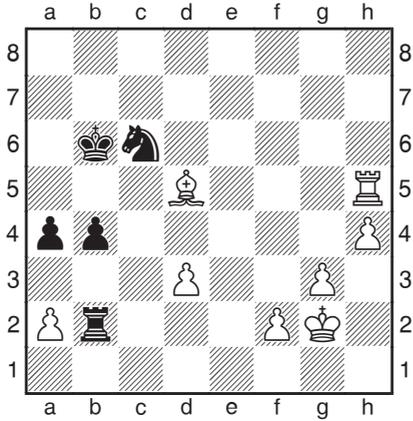
22... ♖d6 23. ♖fe1 ♖xe1 24. ♖xe1 ♖b6 25. ♖e5 ♖xb2 26. ♖xd5 ♗c6 27. ♖e6+ ♖f8 28. ♖f5+ ♖e8 29. ♖f7+ ♗d7 30. ♖c4 (D)

30...a6

Un mauvais coup, qui abandonne toute chance légitime des Noirs d'obtenir la nulle. Il perd un temps très important. En fait, comme la suite de la partie le montrera, il perd plusieurs temps. La bonne continuation était 30... ♖d6. Si alors 31. ♖b5, ♖xb5 32. ♖xb5 ♗d4 suivi de ...b5, et les Blancs auraient une partie extrêmement difficile à annuler à cause de la position dominante du Cavalier en d4 en conjonction avec le pion de plus à l'aile dame et la position malheureuse de leur Roi. (Que le lecteur le vérifie par lui-même.)

31. ♖f7+ ♖d6 32. ♖xg7 b5 33. ♖g8 a5 34. ♖xh7 a4 35. h4 b4 36. ♖h6+ ♖c5 37. ♖h5+ ♖b6 38. ♖d5 (D)

Par leurs trois derniers coups, les Blancs redonnent une chance aux Noirs. Même avant le dernier coup, ♖c4 aurait gagné assez facilement, mais le coup du texte est carrément une gaffe, dont les Noirs, heureusement pour les Blancs, ne profitent pas.



**38...b3**

38...♖xa2 aurait rendu le gain quasi impos-

sible, voire tout à fait exclu. La meilleure continuation pour les Blancs aurait alors été 39.♗c4 ♜c2 40.♞b5+ ♔c7 41.♗g8 a3 42.h5 a2 43.♗xa2 ♜xa2, et s'il y a un gain il est très difficile à découvrir, car sur 44.h6, ♞a6! offre d'excellentes chances de nulle.

**39.axb3 a3 40.♗xc6 ♜xb3**

Si 40...a2, 41.♞b5+ ♔a6 42.♞b8.

**41.♗d5 a2 42.♞h6+**

Les Noirs abandonnent.

Pour une finale entre deux maîtres, c'est un assez triste exemple. Ce qui sauve cette partie, c'est la jolie combinaison de Rubinstein en milieu de jeu, commencée par 14.♗xf6.

## Partie n° 3

D. Janowski - J. R. Capablanca

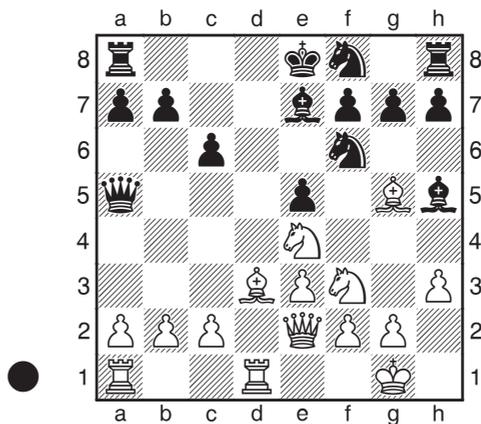
La Havane, 1913

Défense irrégulière

1.d4 ♖f6 2.♗f3 d6 3.♙g5 ♜bd7 4.e3 e5 5.♗c3  
c6 6.♙d3 ♙e7 7.♚e2 ♚a5 8.0-0 ♜f8 9.♝fd1 ♙g4

Les Noirs sont enfin sur le point d'achever leur développement. L'idée de cette ouverture irrégulière est essentiellement de placer les Blancs sur leurs propres ressources. À l'époque où la partie a été jouée, ce système de défense n'était pas aussi connu que les lignes régulières des débuts du Pion-Dame. Qu'il soit sain ou non reste à prouver. Ses points forts sont qu'il maintient le centre intact sans créer de faiblesse particulière, et qu'il offre de nombreuses opportunités pour des manœuvres profondes et cachées. Son inconvénient est le long temps nécessaire aux Noirs pour développer leur jeu. On supposera naturellement que les Blancs profiteront de ce temps pour préparer une attaque bien conçue, ou qu'ils utiliseront leur avantage de développement pour empêcher les Noirs de compléter leur développement, ou à défaut pour obtenir un quelconque avantage matériel.

10.h3 ♙h5 11.dxe5 dxe5 12.♗e4 (D)



12...♗xe4

Une faute très sérieuse. J'ai envisagé le roque, qui était le bon coup, mais j'ai reculé, car j'ai eu peur qu'en jouant 13.♙xf6 gxf6 14.♗g3 ♙g6 15.♗f5 les Blancs obtiennent une position gagnante en finale. Que ce soit vrai ou pas montre à quel point les différentes phases d'une partie sont étroitement liées, et par conséquent comment l'une peut influencer l'autre.

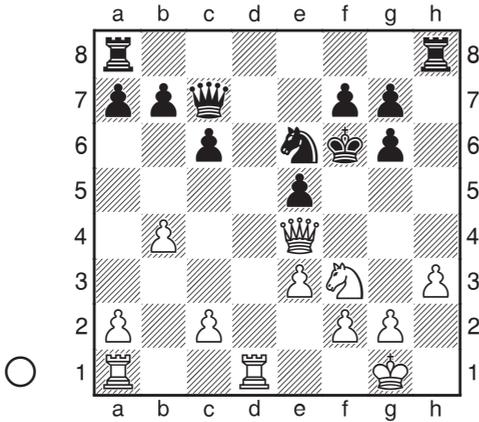
13.♙xe7 ♚xe7 14.♙xe4 ♙g6

Mauvais. Le coup naturel et correct était 14...♗e6, de façon à mettre toutes les pièces noires en jeu. 14...♙xf3 immédiatement était également bon, car cela aurait relâché la pression sur le pion e des Noirs tout en simplifiant le jeu.

On voit ici comment le fait de n'avoir pas obéi aux raisons logiques élémentaires qui régissent toute position cause souvent des problèmes. Mon choix de coup a sans nul doute

été influencé par la crainte de ♔f5, qui était un coup très menaçant.

15. ♖c4 ♘e6 16. b4 ♗c7 17. ♙xg6 hxg6 18. ♕e4 ♙f6 (D)



19. ♖d3

19.h4, suivi de g4, aurait été une façon plus vigoureuse de poursuivre l'attaque. Le point faible des Noirs est indiscutablement le pion en e5, qu'ils se voient contraints de défendre avec leur Roi. Le coup du texte vise à doubler les Tours, avec pour but ultime de jouer l'une d'elles en d6, appuyée par un pion en c5. Les Noirs ne pourraient empêcher cela qu'en jouant ...c5 eux-mêmes, ce qui créerait un « trou » en d5, ou en jouant ...b6 qui lierait leur Dame à la défense du pion c aussi bien que du pion e qu'elle protège déjà. Les Noirs peuvent toutefois empêcher cela en proposant l'échange des Tours, ce qui annihile les plans des Blancs. Pour cette raison, 19.h4 semble être la bonne façon de poursuivre l'attaque.

19... ♖ad8 20. ♖ad1 g5

Ce coup prépare ...g6, qui consoliderait la position noire. Hélas pour eux, les Noirs ne poursuivent pas leur plan initial.

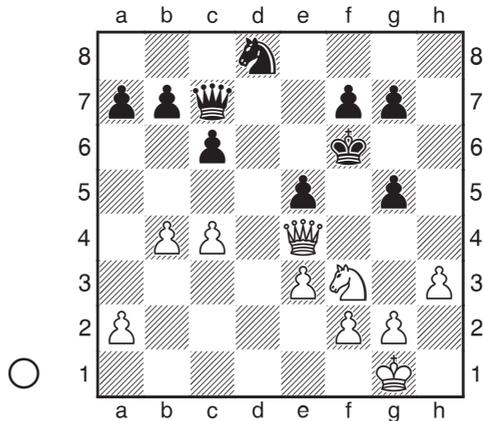
21. c4 ♖xd3

21...g6 aurait laissé les Noirs avec une partie totalement sûre.

22. ♖xd3 ♖d8

Une faute très sérieuse, qui perd un pion. 22...g6 était le coup correct, grâce auquel les Noirs auraient eu une très bonne partie. En fait la position aurait évolué vers une finale simple, où la position du Roi noir aurait constitué un avantage.

23. ♖xd8 ♘xd8 (D)



24.h4

Gagne un pion, comme on le verra bientôt. Les Noirs ne peuvent pas répliquer par 24... ♘e6, car 25.hxg5+ ♘xg5 26. ♗h4 gagne le Cavalier.

24...gxh4 25. ♗xh4+ ♙e6 26. ♗g4+ ♙f6 27. ♗g5+ ♙e6 28. ♗xg7 ♗d6 29. c5 ♗d5 30. e4 ♗d1+ 31. ♙h2 f6 32. ♗g4+ ♙e7 33. ♘xe5 ♗xg4 34. ♘xg4 ♘e6 35. e5 fxe5 36. ♘xe5 ♘d4

La partie se poursuit quelques coups de plus, et, comme il n'y avait pas moyen d'empêcher l'avance des deux pions passés blancs, les Noirs abandonnèrent.

## Partie n° 4

J. R. Capablanca - E. Znosko-Borovsky

Saint-Petersbourg, 1913

Défense Française

1.d4 e6 2.e4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙b4

Le coup constitutif de la *variante McCutcheon*. Son but est de prendre l'initiative aux Blancs. Au lieu de se défendre, les Noirs contre-attaquent à l'aile dame, ce qui mène à des parties passionnantes.

5.exd5

À l'époque où cette partie a été jouée, 5.e5 était à la mode, mais je considérais alors, comme c'est toujours le cas maintenant, le coup du texte comme plus fort.

5...♗xd5

Considéré comme meilleur que 5...exd5. Le but, comme je l'ai dit plus haut, est d'arracher l'initiative aux Blancs en disloquant leur aile dame. Les Blancs obtiennent toutefois une compensation plus que suffisante en démantelant l'aile roi adverse. On peut ériger en tant que principe d'ouverture le fait que *la dislocation de l'aile roi est plus importante qu'une action semblable à l'aile dame*.

6.♙xf6 ♙xc3+ 7.bxc3 gxf6 8.♘f3 b6

Le plan des Noirs dans cette variante consiste à placer leur Fou sur la grande diagonale de façon à pouvoir plus tard, en liaison avec l'action de leurs Tours le long de la colonne g, lancer une violente attaque contre le Roi adverse. On suppose bien entendu que les Blancs effectueront le petit roque du fait de la dislocation de leurs pions de l'aile dame.

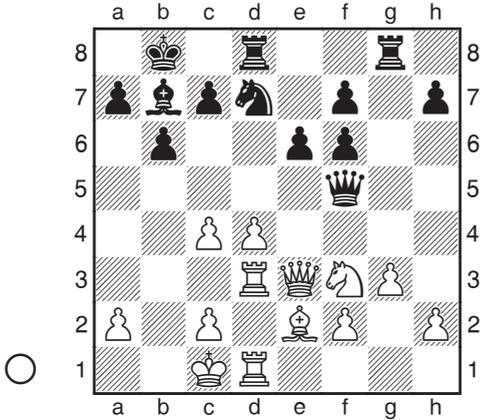
9.♗d2 ♙b7 10.♙e2 ♘d7 11.c4 ♗f5 12.0-0-0

Une idée que je pense originale, jouée pour la première fois dans une position semblable lors d'une partie disputée contre M. Walter Penn Shipley, de Philadelphie. Mon idée est qu'en l'absence du Fou de cases noires adverse, et du fait que les pièces noires ont été développées en vue d'une attaque à l'aile roi, il sera impossible aux Noirs d'exploiter la position apparemment mal protégée du Roi blanc. On considérera deux possibilités. D'abord : si les Noirs font le grand roque, comme dans cette partie, il est clair qu'il n'y a aucun danger d'attaque. Ensuite : si les Noirs font le petit roque, les Blancs lancent les premiers l'assaut, en tirant parti de la position délicate de la Dame noire. Outre les possibilités d'attaque qu'offre le coup du texte, en un seul coup les Blancs placent leur Roi en sûreté et mettent une de leurs Tours en jeu. Ils gagnent donc plusieurs coups, ou « tempi » comme on dit, qui leur serviront plus tard à développer toute forme de jeu qu'ils voudront adopter.

12...0-0-0 13.♗e3 ♗hg8 14.g3 ♗a5

Clairement une faute, qui oublie l'excellente réplique blanche, mais un examen attentif montrera que les Blancs ont déjà la meilleure position.

15.♗d3! ♙b8 16.♗hd1 ♗f5 (D)



## 17. ♖h4

Ce coup a été critiqué, car il met le Cavalier hors-jeu pour quelques coups. Mais en forçant 17... ♗g5, les Blancs gagnent un temps très important par 18.f4, qui non seulement consolide leur position, mais chasse aussi la Dame, la mettant un moment hors circuit. Il est clair que la Dame est nettement plus importante que le Cavalier, sans parler du temps gagné et de la liberté d'action obtenue pour les pièces blanches les plus importantes.

## 17... ♗g5 18.f4 ♗g7 19. ♕f3

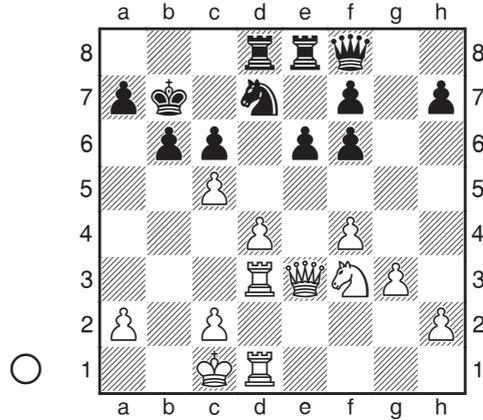
Dans ce type de positions, il est généralement très avantageux d'éliminer le Fou noir contrôlant a6 et c6, cases qui représentent des « trous » pour les pièces blanches. Le Fou a une très grande valeur défensive dans ces positions, d'où l'intérêt qu'il y a à s'en débarrasser.

## 19... ♖ge8 20. ♕xb7 ♗xb7 21.c5! c6

Les Blancs menaçaient c6+.

## 22. ♖f3 ♗f8 (D)

Pour empêcher le Cavalier de se rendre en d6 via d2 et e4 ou c4. Les Blancs ont clairement un grand avantage de position.



## 23. ♖d2?

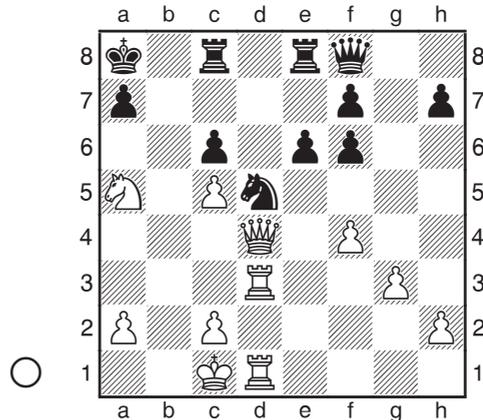
J'avais envisagé 23. ♖b3, qui était le bon coup, mais je l'avais abandonné parce qu'il paraissait trop lent et qu'il me semblait que dans une telle position il devait y avoir une façon plus rapide de gagner.

## 23... bxc5 24. ♖c4

24. ♖e4 ou 24. ♖b3 auraient amené une finale avantageuse pour les Blancs.

## 24... ♖b6 25. ♖a5+ ♗a8 26.dxc5 ♖d5 27. ♗d4 ♖c8 (D)

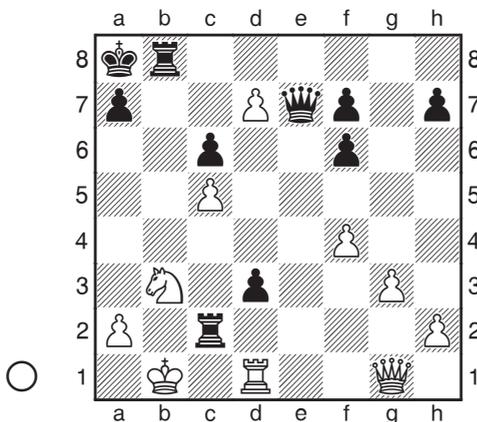
Si 27... ♖b8, 28. ♖xc6 ♖bc8 29. ♖xa7 gagne.



## 28.c4

28.♘c4 était le bon coup. Mais je cherchais encore une « grande combinaison », et pensais que le pion que j'obtiendrais plus tard en d6 gagnerait la partie. Les Noirs méritent beaucoup d'éloges pour la façon dont ils ont mené cette si difficile défense. Ils auraient facilement pu se tromper à plusieurs occasions, mais à partir du 22<sup>e</sup> coup jusqu'à la fin ils ont toujours joué les meilleurs coups.

28...e5! 29.♖g1 e4 30.cxd5 exd3 31.d6 ♜e2 32.d7 ♜c2+ 33.♙b1 ♜b8+ 34.♘b3 ♚e7 (D)



### 35.♜xd3

Cette position est extrêmement intéressante. Je pense avoir perdu ici ma dernière chance de gain, et si c'était vrai cela justifierait mon jugement quand, au 28<sup>e</sup> coup, j'ai joué c4. Le lecteur peut chercher ce qui se serait passé si les Blancs avaient joué 35.♚d4! immédiatement. Voici quelques variantes : 35...♜xh2 (naturellement, si 35...♜xc5, 36.d8♜ gagne) 36.♚xd3! ♜d8 37.♚a6 ♙b8 (le meilleur coup ; si 37...♜e4+, 38.♙a1 ♙b8 39.♜b1 gagne) 38.♚xc6 et les Blancs ont au minimum la nulle.

35...♜e2 36.♚d4 ♜d8 37.♚a4 ♚e4 38.♚a6 ♙b8

Il n'y a rien à faire contre ce simple coup, car les Blancs ne peuvent jouer 39.♘d4 à cause de 39...♚h1+ avec mat au coup suivant.

39.♙c1 ♜xd7 40.♘d4 ♜e1+

Les Blancs abandonnent.

Un très intéressant combat.

# Partie n° 5

Em. Lasker - J. R. Capablanca

Saint-Petersbourg, 1914

Partie Espagnole

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙xc6

L'idée de ce coup est d'amener rapidement un milieu de jeu sans les Dames, où les Blancs ont quatre pions contre trois à l'aile roi, alors que la supériorité de pions des Noirs à l'autre aile est un peu tempérée par le fait que l'un d'eux est doublé. Par contre, les Noirs ont l'avantage de rester avec la paire de Fous, contre un Fou seulement chez les Blancs.

4...dxc6 5..d4 exd4 6.♖xd4 ♗xd4 7.♘xd4 ♙d6

Les Noirs comptent effectuer le petit roque. Leur raisonnement est que le Roi doit rester sur l'aile la plus faible pour s'opposer plus tard à l'avance des pions blancs. Ce raisonnement a beaucoup d'arguments en sa faveur sur le plan théorique, mais il est difficile d'affirmer que c'est le meilleur système en pratique. Le lecteur doit remarquer que si toutes les pièces étaient maintenant échangées, les Blancs auraient pratiquement un pion de plus et donc une finale gagnante.

8.♘c3 ♘e7

Un système de développement extrêmement sain. Dans tout autre système, le Cavalier ne pourrait être développé aussi vite ni aussi bien. e7 est la position naturelle du Cavalier dans cette variante, pour éviter de gêner les pions des Noirs et, dans certains cas, aller en g6. Il peut aussi se rendre en d4 via c6, après ...c5.

9.0-0 0-0 10.f4

J'ai considéré à l'époque ce coup comme faible, et je maintiens mon jugement. Il affaiblit le pion e, sauf si celui-ci avance en e5, et autorise le clouage par les Noirs du Cavalier grâce à ...♙c5.

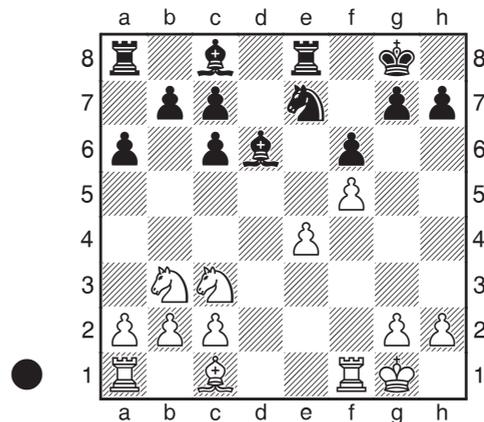
10...♗e8

Le meilleur coup. Cela menace 11...♙c5 12.♙e3 ♘d5, et empêche également 11.♙e3 à cause de 11...♘d5 ou 11...♘f5

11.♘b3 f6

Prépare ...b6, suivi de ...c5 et ...♙b7 en conjonction avec ...♘g6, ce qui causerait de grandes difficultés aux Blancs pour se défendre contre l'attaque combinée sur leurs deux pions centraux.

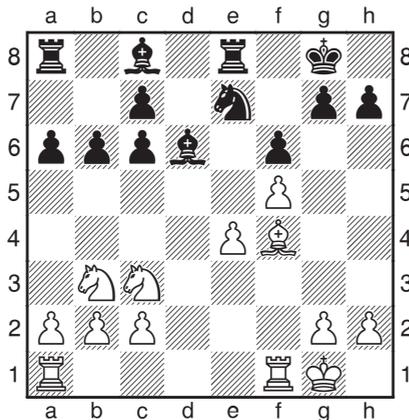
12.f5 (D)



On a clamé à tort que ce coup gagnait la partie, mais je n'aimerais rien tant que d'avoir

à nouveau ce type de position. Il a fallu plusieurs erreurs de ma part pour finir par avoir une position perdante.

12...b6 13.♙f4 (D)



13...♙b7

Joué contre mon meilleur jugement. Il fallait bien sûr jouer 13...♙xf4. Le Dr Lasker donne la variante suivante : 14.♞xf4 c5 15.♞d1 ♙b7 16.♞f2 ♞ad8 17.♞xd8 ♞xd8 18.♞d2 ♞xd2 19.♞xd2 et il affirme que les Blancs sont mieux. Mais, comme Nimzowitsch l'a signalé immédiatement après la partie, 16...♞ad8, indiqué dans la variante du Dr Lasker, n'est pas le meilleur. Après 16...♞ac8!, les Blancs auraient les plus grandes difficultés à annuler la partie, car il n'y a pas de bonne façon d'empêcher les Noirs de jouer ...♞c6, suivi de ...♞e5, menaçant ...♞c4. Et si les Blancs tentaient de parer cette manœuvre en retirant le Cavalier b3, le Cavalier noir pourrait alors se rendre en d4, et le pion blanc en e4 serait un objet d'attaque. Dans la variante du Dr Lasker, toutefois, tout ce qu'il pourrait y avoir d'avantage disparaît immédiatement si les Noirs jouent 19...♞c6 menaçant ...♞b4 comme ...♞d4, qui ne peuvent ni l'un ni l'autre être empêchés. Si les Blancs

répondent 20.♞d5, alors 20...♞d4 fera au moins nulle. En fait, après 19...♞c6 les Noirs ont tant de menaces qu'il est difficile de voir comment les Blancs peuvent éviter la perte d'un ou plusieurs pions.

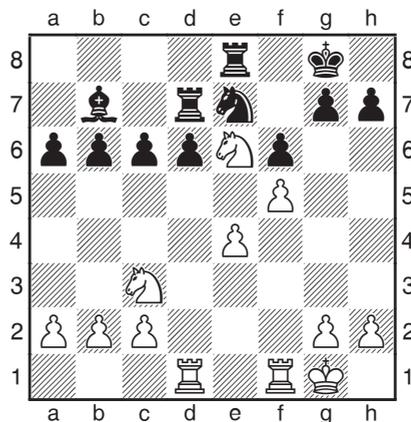
14.♙xd6 cxd6 15.♞d4

Il est curieux, mais véridique, que ce coup m'a échappé quand j'ai joué 13...♙b7, sinon j'aurais joué le bon coup, 13...♙xf4.

15...♞ad8

La partie est encore loin d'être perdue, car pour résister à l'entrée du Cavalier, les Noirs pourront jouer plus tard ...c5 suivi de ...d5.

16.♞e6 ♞d7 17.♞ad1 (D)



J'étais maintenant sur le point de jouer 17...c5 bientôt suivi de ...d5, manœuvre dont je pensais qu'elle me donnerait la nulle, mais je suis soudain devenu ambitieux et j'ai cru que je pouvais jouer le coup du texte, 17...♞c8, puis sacrifier plus tard la qualité contre le Cavalier e6, gagnant un pion en compensation et laissant le pion e adverse encore plus faible. Je comptais mener ce plan à bien avant ou après avoir joué ...g5, en fonction des circonstances. Analysons maintenant 17...c5 : si 18.♞d5, ♙xd5 19.exd5 b5, et une analyse soignée montrera

que les Noirs n'ont rien à craindre. Le plan des Noirs serait alors d'amener leur Cavalier en e5 via c8, b6 et c4 ou d7. Enfin, si 18.♖f2 d5 19.exd5 ♗xd5! 20.♗xd5 (le mieux, car 20.♖fd2 ♗xe6 donne l'avantage aux Noirs) 20...♖xd5 21.♖xd5 ♗xd5, on ne voit pas pourquoi les Noirs perdraient.

17...♗c8 18.♖f2 b5 19.♖fd2 ♖de7 20.b4 ♖f7 21.a3 ♗a8

Changeant une fois encore de plan, et sans aucune bonne raison cette fois. Si j'avais maintenant joué 21...♖xe6 22.fxe6+ ♖xe6, comme j'avais prévu de le faire quand j'ai placé mon Cavalier en c8, je doute vraiment que les Blancs soient parvenus à gagner la partie. Cela aurait été en tout cas extrêmement difficile.

22.♖f2 ♖a7 23.g4 h6 24.♖d3 a5 25.h4 axb4 26.axb4 ♖ae7

Ce coup, bien sûr, est maintenant sans objet. Les Noirs, qui ont une mauvaise position, errent en peine d'un bon coup. Il aurait été meilleur de jouer 26...♖a3 pour conserver la colonne ouverte tout en menaçant de rebondir avec le Cavalier en b6 et c4.

27.♖f3 ♖g8 28.♖f4 28...g6

Encore une erreur. Les deux derniers coups blancs étaient faibles, car le Roi blanc n'accomplit rien ici. Il fallait jouer la Tour en g3 au 27<sup>e</sup> coup. Les Noirs auraient maintenant dû jouer 28...g5+. Une fois cette chance ratée, tout le jeu est du côté des Blancs, qui concluent la partie avec une grande précision, face à des Noirs qui deviennent à chaque coup un peu plus sans défense.

La partie se passe désormais de commentaires, si ce n'est pour dire que mon jeu s'est montré irrésolu tout du long. Quand on fait un plan, on le mène à bien quand c'est possible. Pour ce qui est du jeu des Blancs, j'estime que leurs 10<sup>e</sup> et 12<sup>e</sup> coups étaient très faibles ; ils ont bien joué ensuite jusqu'au 27<sup>e</sup> coup, qui était mauvais, ainsi que le 28<sup>e</sup>. Le reste de leur jeu était bon, probablement parfait.

29.♖g3 g5+ 30.♖f3 ♗b6 31.hxg5 hxg5 32.♖h3 ♖d7 33.♖g3! ♖e8 34.♖dh1 ♗b7 35.e5 dxe5 36.♗e4 ♗d5 37.C6c5 ♗c8 38.♗xd7 ♗xd7 39.♖h7 ♖f8 40.♖a1 ♖d8 41.♖a8+ ♗c8 42.♗c5

Les Noirs abandonnent.

# Partie n° 6

O. Chajes - J. R. Capablanca

Tournoi mémoriel Rice, 1916

Défense Française

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♙g5 ♙b4

Ma préférée de toutes les variantes de la défense Française, car c'est celle qui offre le plus de chances aux Noirs de s'emparer de l'initiative.

5.e5

Même si je considère que 5.exd5 est le meilleur coup, il y a beaucoup d'arguments en faveur de ce coup, mais pas de l'ensemble de la variante adoptée par les Blancs dans cette partie.

5...h6 6.♙d2 ♙xc3 7.bxc3 ♘e4 8.♚g4 ♚f8

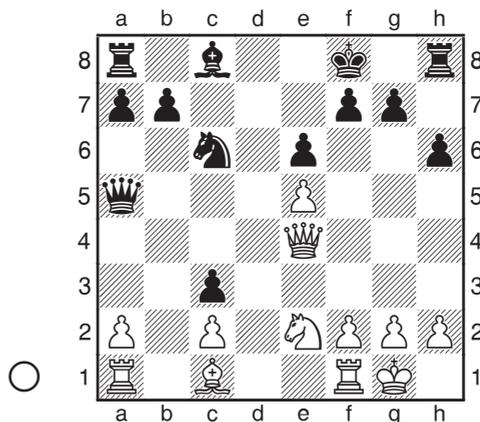
L'alternative, 8...g6 laisse les Noirs avec une aile roi très faible. En jouant h4, les Blancs forceraient l'adversaire à jouer ...h5, et plus tard en allant en d3 leur Fou blanc menacerait le pion g affaibli. Le coup du texte renonce au roque, mais gagne du temps pour attaquer le centre et l'aile dame des Blancs.

9.♙c1 c5

Menaçant ...♚a5 et stoppant de ce fait la menace ♙a3 des Blancs. Cela démontre que le dernier coup des Blancs était une perte de temps complète et qu'il n'a servi qu'à affaiblir leur position.

10.♙d3 ♚a5 11.♘e2 cxd4 12.0-0 dxc3

13.♙xe4 dxe4 14.♚xe4 ♘c6 (D)



Les Noirs sont sortis de l'ouverture avec un pion de plus. Leur développement en a toutefois souffert, et il y a des Fous de couleur différente, ce qui fait qu'on ne peut encore affirmer que les Noirs ont une partie gagnante ; mais ils ont certainement la meilleure position, car, outre avoir un pion de plus, ils menacent le pion e adverse, qui doit naturellement être défendu, ce qui leur donne maintenant l'occasion de poster leur Cavalier en d5 via e7. Quand le Cavalier noir sera placé en d5, le Fou sera développé en c6, via d7, dès que possible, et ce seront alors les Noirs qui auront l'initiative, et qui pourront dicter le cours de la partie.

15.♚d1

Pour empêcher 15...♘e7, qui serait paré par 16.♘xc3 ou, mieux encore, par 16.♙a3. Ce coup, cependant, est stratégiquement faux, car en amenant leurs pièces à l'aile dame les Blancs perdent toute chance de lancer une attaque

résolue à l'aile roi avant que les Noirs soient totalement prêts à y faire face.

15...g6 16.f4 ♖g7 17.♗e3

Meilleur aurait été 17.a4, dans l'idée de jouer ♗a3. Le Fou blanc serait bien mieux placé sur la diagonale ouverte qu'en e3, où son rôle est purement défensif.

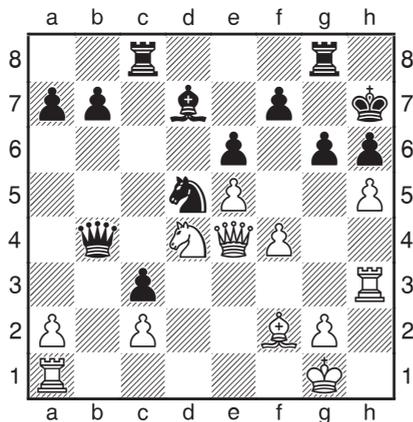
17...♞e7 18.♗f2 ♞d5

Ce Cavalier paralyse complètement l'attaque, car il domine toute la situation et il n'y a pas moyen de le déloger. Les Noirs peuvent tranquillement développer leurs pièces sous sa protection. On peut maintenant dire de la partie qu'elle est stratégiquement gagnée pour les Noirs.

19.♞d3 ♗d7 20.♞d4 ♞ac8 21.♞g3 ♖h7 22.h4 ♞hg8 23.h5 ♖b4

De façon à clouer le Cavalier et à être prêt à venir soit en e7 soit en f8. Ce coup empêche également ♞b1. Toutes ces précautions sont en réalité inutiles, car l'attaque des Blancs ne mène nulle part. Les Noirs auraient probablement dû faire fi de toutes ces considérations et jouer 23... ♖a4 maintenant, avec l'idée de faire suivre par ...f5, comme ils le feront plus tard, mais dans de moins bonnes circonstances.

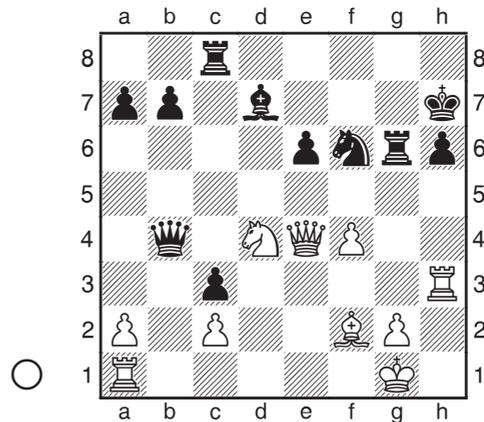
24.♞h3 (D)



24...f5

Pas le meilleur coup, comme les Blancs vont rapidement le prouver. 24...♖f8 aurait tout évité, mais les Noirs veulent s'emparer tout de suite de l'initiative et plongent dans les complications. Le coup joué, comme on le verra bientôt, n'est toutefois en aucun cas perdant.

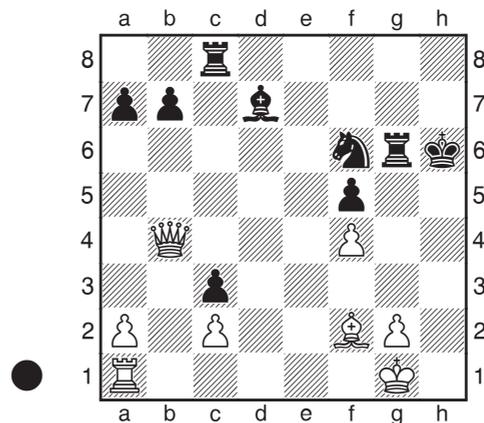
25.exf6 ♞xf6 26.hxg6+ ♞xg6 (D)



27.♞xh6+

Ce coup gagne la Dame.

27...♖xh6 28.♞f5+ exf5 29.♖xb4 (D)



Cette position semble extrêmement intéressante. Je pensais qu'il serait possible de monter

contre le Roi blanc une attaque telle qu'il ne pourrait y résister longtemps, mais j'avais tort, à moins de jouer en premier ...♙c6, forçant g3, suivi de ...♗h5. J'ai suivi un plan semblable, mais en perdant un temps très important par 29...♙cg8, qui a donné aux Blancs le temps de jouer ♙d1. Je suis toutefois convaincu que l'immédiat 29...♙c6 était le coup correct. Les Blancs seraient alors forcés de jouer 30.g3, et les Noirs répliqueraient soit par 30...♗h5, comme indiqué plus haut, qui semble être le meilleur coup (le plan est naturellement de jouer ...♙h8 et de faire suivre par ...♗g4, menaçant mat, ou tout autre coup adapté aux circonstances ; dans certains cas, il serait naturellement meilleur de jouer ...♗g4 en premier), ou 30...♗e4, qui donne au moins la nulle. Il y a tant de possibilités dans cette position qu'il serait impossible de toutes les mentionner. Le lecteur ne perdra pas son temps s'il étudie soigneusement les lignes de jeu indiquées plus haut.

**29...♙cg8**

Comme on l'a dit, 29...♙c6 était le meilleur coup.

**30.g3 ♙c6 31.♙d1 ♗h5**

Le plan est naturellement, comme exposé plus haut, d'aller en g4 le moment venu et de menacer mat en h1, mais il est maintenant trop tard, car la Tour blanche est arrivée à temps pour empêcher la manœuvre. Au lieu du coup du texte, les Noirs auraient donc dû jouer 31...♗e4, qui leur aurait donné la nulle au grand minimum. Après le coup du texte, la situation est inversée. Ce sont maintenant les Blancs qui mènent la danse, et les Noirs qui doivent lutter

pour la nulle.

**32.♙d6 ♙e4**

32...♗e4 était toujours le bon coup, et probablement la dernière chance pour les Noirs d'annuler contre le meilleur jeu blanc.

**33.♙xc3 ♗d5 34.♙xg6 ♗xg6**

34...♗xc3 35.♙xg8 ♗xa2 n'était pas meilleur.

**35.♙e5 ♗f7 36.c4 ♙e8 37.♙b2 ♗f6 38.♙d4 ♙h8 39.♙b5 ♙h1+ 40.♗f2 a6 41.♙b6 ♙h2+ 42.♗e1 ♗d7 43.♙d6 ♙c6 44.g4 fxg4 45.f5 ♙h1+ 46.♗d2 ♗e8 47.f6 ♙h7 48.♙e6+ ♗f8 49.♙e3 ♙f7 50.♙h6+ ♗g8**

La plupart des joueurs doivent se demander, comme ça a été le cas des spectateurs, pourquoi je n'ai pas abandonné. La raison est que, bien que je sache la partie perdue, j'espérais la variante suivante, que Chajes a été très près de jouer : 51.♙xg4+ ♗h7 52.♙h5 ♙xf6 53.♙g5+ ♗g7 54.♙xf6+ ♗xf6, et, bien que les Blancs aient une partie gagnée, le gain est loin d'être aisé. Si le lecteur ne me croit pas, qu'il prenne les Blancs contre un maître pour voir ce qui se passera. Mon adversaire, bien décidé à ne me laisser aucune chance, joua 51.♙g7 et finit par gagner comme indiqué ci-après.

**51.♙g7 g3 52.♗e2 g2 53.♗f2 ♗f8 54.♙g4 ♗d7 55.♗g1 a5 56.a4 ♙xa4 57.♙h3 ♙xf6 58.♙xf6 ♗xf6 59.♙xg2+ ♗f8 60.♙xb7** et les Noirs abandonnèrent après quelques coups supplémentaires.

Une excellente partie de la part de Chajes à partir du 25<sup>e</sup> coup. Alors que les Noirs, qui avaient la meilleure position, ont raté plusieurs chances, les Blancs de leur côté n'en ont raté aucune.

# Partie n° 7

J. R. Capablanca - A. Burn

San Sebastian, 1911

Partie Espagnole

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♗f6 5.d3

Un développement très solide, auquel j'étais très attaché à l'époque à cause de mon ignorance des nombreuses variantes des ouvertures.

5...d6 6.c3 ♙e7

Dans cette variante, on peut aussi développer le Fou via g7, après 6...g6.

7.♗bd2 0-0 8.♗f1 b5 9.♙c2 d5 10.♚e2 dxe4 11.dxe4 ♙c5

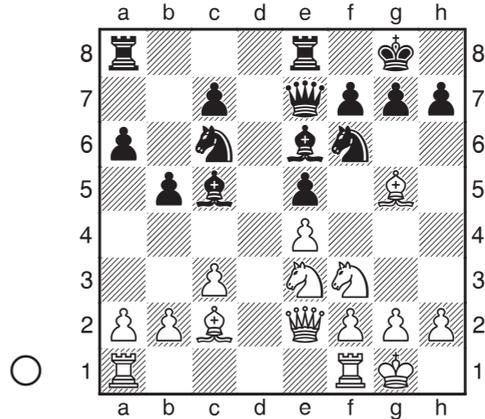
Clairement pour céder e7 à la Dame, mais je ne pense pas que ce soit conseillé à ce stade. 11...♙e6 est un coup beaucoup plus naturel et efficace. Il développe une pièce et menace ...♙c4, qu'il faut alors empêcher.

12.♙g5 ♙e6

Ce coup n'est pas aussi efficace maintenant, parce que le Fou-dame des Blancs a été développé et le Cavalier se rend en e3, pour défendre c4, sans bloquer ce Fou.

13.♗e3 ♚e8 14.0-0 ♚e7 (D)

Mauvais. La partie des Noirs n'était déjà pas bonne. Ils n'avaient probablement pas d'autre choix que de prendre le Cavalier avec leur Fou avant de jouer ce coup.



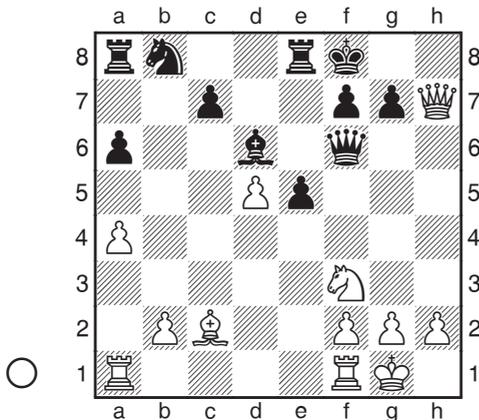
15.♗d5 ♙xd5 16.exd5 ♗b8

Pour revenir en d7, afin d'appuyer l'autre Cavalier ainsi que le pion roi. Les Blancs empêchent toutefois cela et parviennent à gagner un pion grâce à leur meilleure position.

17.a4 b4

Comme ils ne pouvaient en aucun cas éviter la perte d'un pion, les Noirs auraient dû le laisser où il était et jouer 17...♗bd7, de façon à consolider leur position. Le coup du texte ne perd pas seulement un pion, il affaiblit en outre gravement la position des Noirs.

18.cxb4 ♙xb4 19.♙xf6 ♚xf6 20.♚e4 ♙d6 21.♚xh7+ ♙f8 (D)



Avec un pion de plus et toutes leurs pièces prêtes à l'action, alors que les Noirs sont toujours en retard de développement, il suffit aux Blancs de concrétiser leur avantage avant que l'adversaire ne mobilise ses forces, faute de quoi ce dernier pourrait lancer une forte attaque contre leur Roi en utilisant la colonne h ouverte. Les Blancs parviennent à éliminer tout danger par leur prochain coup.

22. ♖h4 ♔h6

Pratiquement forcé. Les Noirs ne pouvaient jouer 22...g6 à cause de 23. ♕xg6, tandis que les Blancs menaçaient ♔h8+ suivi de ♖f5+ et ♔xg7.

23. ♔xh6 gxf6 24. ♖f5 h5 25. ♕d1 ♖d7 26. ♕xh5 ♖f6 27. ♕e2 ♖xd5 28. ♔fd1 ♖f4 29. ♕c4 ♔ed8 30. h4 a5

Les Noirs doivent perdre du temps à assurer la sécurité de ce pion.

31. g3 ♖e6 32. ♕xe6 fxe6 33. ♖e3 ♔db8 34. ♖c4 ♕e7

Le combat des Noirs est sans espoir. Ils ont pratiquement deux pions de moins, et les pions qui leur restent sont isolés et doivent être défendus par des pièces.

35. ♔ac1 ♔a7

Les Blancs menaçaient ♖xd6 suivi de ♔c7+.

36. ♔e1 ♕f6 37. ♔e4 ♔b4 38. g4 ♔a6

Si 38...♔xa4, alors 39. ♖xd6 gagnerait naturellement une pièce.

39. ♔c3 ♕c5 40. ♔f3+ ♕g7 41. b3 ♕d4 42. ♕g2 ♔a8 43. g5 ♔a6 44. h5 ♔xc4 45. bxc4 ♔c6 46. g6

Les Noirs abandonnent.

# Partie n° 8

J. Miseses - J. R. Capablanca

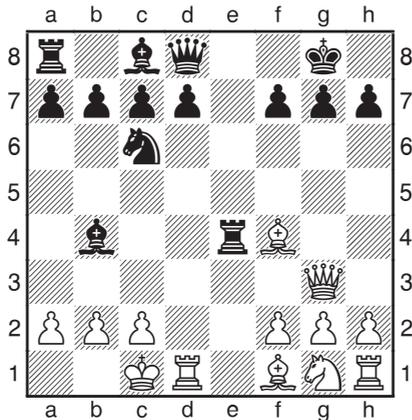
Berlin, 1913

Partie du Centre

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.♖xd4 ♘c6 4.♗e3 ♘f6  
5.♘c3 ♙b4 6.♙d2 0-0 7.0-0 ♖e8

Dans cette position, au lieu du coup du texte, on joue souvent 7...d6 pour développer le Fou-dame. Mon idée était d'exercer assez de pression contre le pion e pour le gagner et obtenir ainsi un avantage matériel qui, au minimum, compenserait tout léger avantage de position que les Blancs puissent avoir. Le plan est à mon avis tout à fait jouable, mes difficultés ultérieures étant dues à l'exécution fautive de ce plan.

8.♗g3 ♘xe4 9.♘xe4 ♖xe4 10.♙f4 (D)



10...♗f6

Les Blancs ne menaçaient de regagner le pion que pour gagner le temps de développer leurs pièces. Les Noirs auraient pu jouer 10...d6, ouvrant la voie à leur Fou-dame, sur quoi aurait suivi 11.♙d3 ♖e8 12.♘f3, et les Blancs lanceraient

bientôt une puissante attaque contre le Roi noir. Par le coup du texte, les Noirs cherchent à arracher l'initiative aux Blancs, en accord avec les principes énoncés dans cet ouvrage.

11.♘h3

Ou 11.♙xc7 d6 et le Fou serait complètement enfermé et ne pourrait être extrait, pour autant que ce soit possible, qu'au prix d'un sérieux désavantage de position. Le coup du texte vise à un développement rapide pour conserver l'initiative.

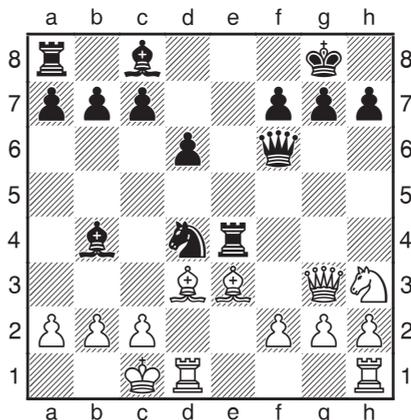
11...d6

Maintenant, ce n'est plus seulement un coup de développement, ça menace aussi de gagner une pièce par ...♙xh3.

12.♙d3 ♘d4

Cela complique le jeu inutilement. 12...♖e8 était simple et totalement sûr.

13.♙e3 (D)





31. ♖h3 ♗a4

Gagne du temps en attaquant la Tour et en maintenant la Dame blanche en h3 pour l'instant à cause du pion g. En outre, la Dame doit être au centre de la mêlée maintenant qu'il faut faire aboutir l'attaque. Les Blancs ont actuellement plus de matériel, et pour réussir les Noirs doivent donc utiliser toutes les forces dont ils disposent.

32. ♜e2 ♗e4+ 33. ♚a1 b5

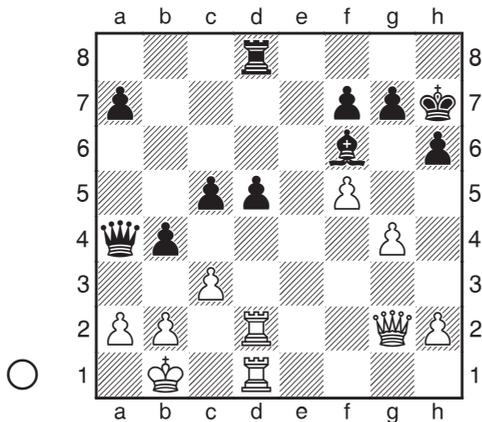
Menaçant ... b4, qui ouvrirait la ligne d'action du Fou tout en créant un pion passé.

34. ♗g2 ♗a4

Défendant indirectement le pion d, que les Blancs ne peuvent pas prendre en raison de 35... ♗xd1+.

35. ♚b1 b4 (D)

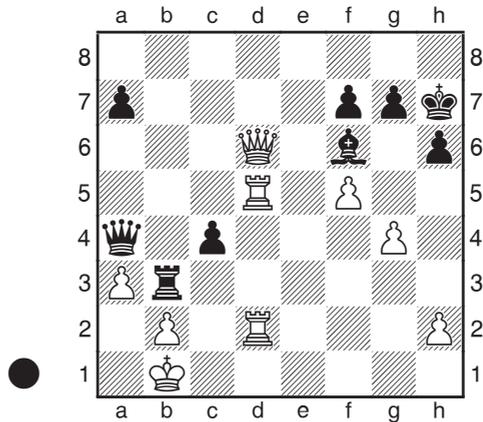
L'attaque croît en force car elle commence à viser directement le Roi. La position est maintenant extrêmement intéressante et difficile. Il n'existe probablement pas de bonne défense contre le meilleur jeu noir. Les variantes sont nombreuses et complexes.



36. cxb4 ♗xb4

Les Noirs ont maintenant un pion passé, et leur Fou exerce une forte pression. Les Blancs ne peuvent pas vraiment jouer 37. ♜xd5 à cause de 37... ♜xd5 38. ♜xd5 ♚xb2, et le Fou est imprenable, car ♗e4+ gagnerait la Tour, laissant les Noirs avec un bon pion passé de plus.

37. a3 ♗a4! 38. ♜xd5 ♜b8 39. T1d2 c4 40. ♗g3 ♜b3 41. ♗d6 (D)



41...c3

41... ♚xb2 gagnerait aussi, ce qui montre à quel point la partie des Blancs s'est délitée. Dans de tels cas, cependant, ce n'est pas le coup le plus joli qui doit être joué, mais le plus efficace, celui qui obligera votre adversaire à abandonner le plus tôt.

42. ♜c2 cxb2 43. ♜d3 ♗e4! 44. ♜d1 ♜c3

Les Blancs abandonnent.

Les Blancs doivent naturellement jouer 45. ♗d2, à quoi les Noirs répliquent par 45... ♜xa3.

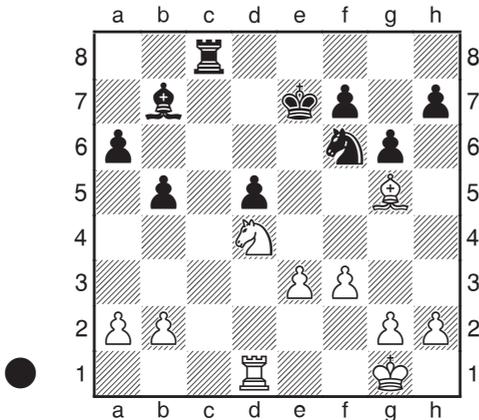


Si 20...♔d8, 21.♘d6 ♖c7 22.♘xb7 ♜xb7 23.♙xf6 ♙xf6 24.♞xd5 ♞c7 25.♞d2 et les Blancs ont un pion en plus. Si le Fou va sur toute autre case, alors 21.♙xf6 gxf6, doublant les pions f et isolant tous les pions de l'aile roi noire.

21.♘xe7 ♚xe7 22.♘d4 g6

Pratiquement forcé, car les Blancs menaçaient ♘f5+. Notez que le Cavalier noir est cloué de façon à ce qu'il soit impossible de soulager la position autrement qu'en offrant le pion h ou en abandonnant la colonne ouverte avec la Tour, ce qui serait désastreux dans la mesure où les Blancs s'en empareraient immédiatement.

23.f3! (D)



23...h6 Les Noirs ne peuvent rien faire d'autre que marquer le pas avec leur Tour sur la colonne ouverte, dont les Blancs se saisiraient sitôt qu'elle s'en écarterait. Les Blancs, quant à eux, menacent de se rendre avec leur Roi en e5 via f2, g3, f4, après lui avoir naturellement préparé le chemin. La meilleure chance des Noirs est donc de donner un pion, par le coup du texte, de façon à libérer leur Cavalier.

24.♙xh6 ♘d7 25.h4 ♘c5 26.♙f4 ♘e6

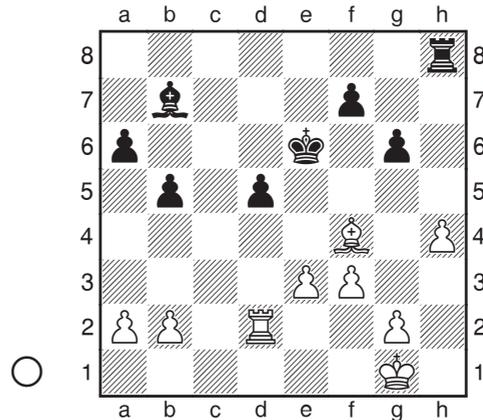
Les Noirs échangent les Cavaliers pour

rester avec des Fous de couleur opposée, ce qui leur donne les meilleures chances de nulle.

27.♘xe6 ♚xe6

27...fxe6 serait pire, les Blancs pouvant poster leur Fou en e5.

28.♞d2 ♜h8 (D)

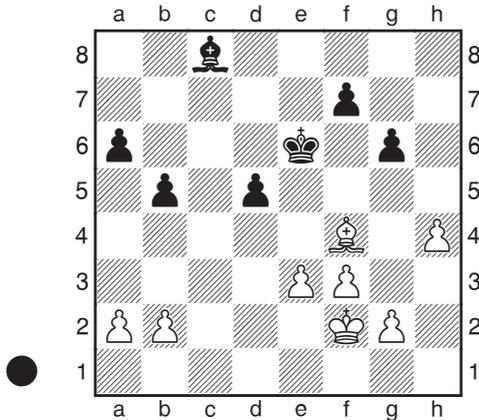


Les Noirs veulent forcer ♙g3. 29.g3 serait mauvais, en raison de 29...d4, qui ferait entrer en jeu le Fou noir, même si les Blancs pouvaient répliquer par 30.e4. Le coup du texte est toutefois faible, comme on le verra rapidement. La meilleure chance consistait à jouer 28...b4 et continuer par ...a5 et ...♙a6. Pendant ce temps, les Blancs pourraient jouer g4 et h5, obtenant un pion passé qui, sur un bon jeu, devrait gagner.

29.♞c2! ♞c8 30.♞xc8 ♙xc8

Il y a maintenant des Fous de couleur opposée, mais les Blancs ont quand même une partie facile à gagner.

31.♙f2 (D)



### 31...d4

Pratiquement forcé, sinon le Roi blanc marcherait jusqu'en d4 puis c5 pour gagner tous les pions de l'aile dame noire. Si les Noirs tentaient de s'y opposer en amenant leur Roi en c6, le Roi blanc entrerait alors en e5 et s'emparerait tout aussi facilement des pions de l'aile roi noire.

32.exd4 ♔d5 33.♔e3 ♚e6 34.♔d3 ♔c6 35.a3 ♚c4+ 36.♔e3 ♚e6 37.♚h6

Mieux vaut ne pas se hâter par 37.g4 à cause de 37...f5 ; bien que les Blancs gagnent encore, ça leur prendrait plus longtemps. Le Roi blanc menace maintenant de passer par f4 après avoir placé le Fou en g7, où il protégera non seulement le pion d, mais aussi, indirectement, le pion b.

37...♔d5 38.♚g7

Les Noirs abandonnent.

Le lecteur doit maintenant avoir réalisé l'énorme importance de savoir bien jouer tout type de finale. Dans cette partie, les Blancs n'ont, pratiquement depuis l'ouverture, rien cherché d'autre qu'à isoler le pion-dame adverse. Une fois qu'ils y sont parvenus, ils ont cherché à avoir, et ont heureusement obtenu, un autre avantage de position ailleurs, qui s'est transformé en l'avantage matériel d'un pion. Puis, par un jeu précis dans la finale, ils ont graduellement transformé leur avantage en gain. Cette finale a le mérite d'avoir été jouée contre l'un des meilleurs joueurs du monde.

# Partie n° 10

J. R. Capablanca - F. Marshall

Saint-Petersbourg, 1914

Défense Russe

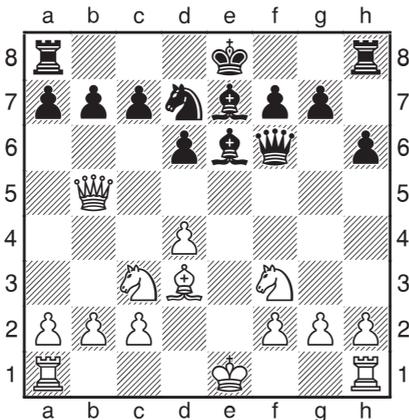
1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6 4.♗f3 ♗xe4  
5.♚e2 ♚e7 6.d3 ♗f6 7.♙g5

Un excellent coup, joué par Morphy. La pointe est que s'ils échangent les Dames, les Noirs auront un temps de développement de retard, et en conséquence une partie resserrée si les Blancs jouent de façon précise.

7...♙e6

Marshall pensait à l'époque que c'était le meilleur coup et l'a donc joué de préférence à 7...♚xe2+.

8.♗c3 h6 9.♙xf6 ♚xf6 10.d4 ♙e7 11.♚b5+  
♗d7 12.♙d3! (D)



Il est maintenant temps d'examiner le résultat de l'ouverture. Du côté blanc, les pièces mineures sont bien placées et la Dame occupe une position il est vrai un peu étrange, mais elle n'est pas menacée et d'ailleurs attaque elle-

même un pion. Les Blancs sont également prêts à roquer. Leur position est clairement exempte de tout danger et leurs pièces peuvent facilement manœuvrer.

La première chose qu'on remarque du côté des Noirs est qu'ils ont conservé leurs deux Fous, ce qui est un avantage indiscutable ; mais en revanche leurs pièces se télescopent bien trop et leur Dame risque d'être attaquée sans avoir une seule bonne case où se rendre. Le Fou en e7 n'a aucune liberté et bloque la Dame qui, à son tour, bloque le Fou. Par ailleurs, les Noirs ne peuvent effectuer le petit roque car 13.♚xb7 ♜ab8 14.♚e4, qui menace mat, gagne un pion. Ils ne peuvent pas non plus faire le grand roque, car 13.♚a5 les mettrait tout de suite en danger, dans la mesure où ils ne peuvent jouer ni 13...a6 à cause de 14.♙xa6, ni 13...♗b8 en raison de 14.♗b5. De tout cela, on doit conclure que l'ouverture est totalement en faveur des Blancs.

12...g5

Pour faire de la place à la Dame, tout en menaçant ...g4.

13.h3 0-0

Donnant un pion pour tenter de libérer leur jeu et prendre l'initiative. Il était difficile pour les Noirs de trouver un coup, car les Blancs menaçaient 14.♗e4, et si la Dame fuit par 14...♚g7, alors 15.d5 ♙f5 16.♗xd6+ suivi de ♙xf5.

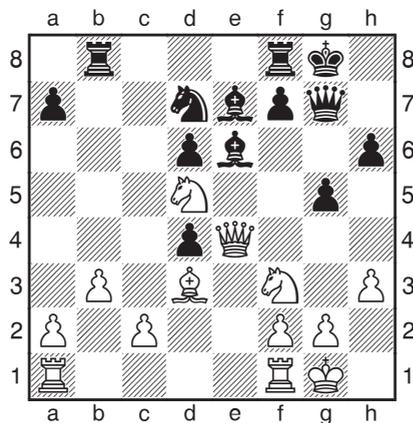
14.♚xb7 ♜ab8 15.♚e4 ♚g7 16.b3 c5

Pour faire sauter le centre blanc et amener

leur Cavalier en c5, posant ainsi les fondations d'une violente attaque contre le Roi blanc. Ce plan échoue toutefois, comme il doit forcément échouer en pareil cas, parce que les Noirs sont en retard de développement, et par conséquent leurs pièces sont mal placées.

17.0-0 cxd4 18.♘d5! (D)

Un coup simple, qui détruit totalement le plan adverse. Les Noirs ne pourront maintenant mener d'action concertée avec leurs pièces, et comme tous leurs pions sont faibles, ils les perdront tôt ou tard.



18...♙d8 19.♙c4 ♘c5 20.♚xd4 ♚xd4

Devoir échanger les Dames avec un pion de moins montre que la partie des Noirs est perdue.

21.♘xd4 ♙xd5 22.♙xd5 ♙f6 23.♞ad1 ♙xd4

Le Cavalier était trop menaçant. Mais, dans la finale qui en résulte, le Fou est plus fort que le Cavalier, ce qui rend la situation des Noirs désespérée. La partie ne présente plus d'intérêt, et je ne l'ai donnée qu'à cause de sa valeur pour l'étude de cette variante de la défense Russe. Les Noirs sont parvenus à lutter jusqu'au soixantième coup à cause d'un jeu faible de la part des Blancs. J'indique le reste des coups pour la forme.

24.♞xd4 ♙g7 25.♙c4 ♞b6 26.♞e1 ♙f6 27.f4 ♘e6 28.fxcg5+ hxg5 29.♞f1+ ♙e7 30.♞g4 ♞g8 31.♞f5 ♞c6 32.h4 ♞gc8 33.hxcg5 ♞c5 34.♙xe6 fxe6 35.♞xc5 ♞xc5 36.g6 ♙f8 37.♞c4 ♞a5 38.a4 ♙g7 39.♞c6 ♞d5 40.♞c7+ ♙xcg6 41.♞xa7 ♞d1+ 42.♙h2 d5 43.a5 ♞c1 44.♞c7 ♞a1 45.b4 ♞a4 46.c3 d4 47.♞c6 dxc3 48.♞xc3 ♞xb4 49.♞a3 ♞b7 50.a6 ♞a7 51.♞a5 ♙f6 52.g4 ♙e7 53.♙g3 ♙d6 54.♙f4 ♙c7 55.♙e5 ♙d7 56.g5 ♙e7 57.g6 ♙f8 58.♙xe6 ♙e8 59.g7 ♞xcg7 60.a7 ♞g6+ 61.♙f5

Les Noirs abandonnent.

# Partie n° 11

J. R. Capablanca - D. Janowski

Saint-Pétersbourg, 1914

Partie Espagnole

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙xc6 dxc6 5.♗c3

J'ai joué ce coup après l'avoir analysé avec Alekhine à plusieurs occasions. Alekhine considérait à l'époque ce coup comme supérieur à 5.d4, qui est généralement joué. Il l'a lui-même joué plus tard dans le tournoi, dans une de ses parties contre le Dr E. Lasker, et a obtenu une partie supérieure, qu'il n'a perdue qu'à cause d'une gaffe.

5...♙c5

5...f6 est probablement le meilleur coup dans cette position. Je n'aime pas le coup du texte.

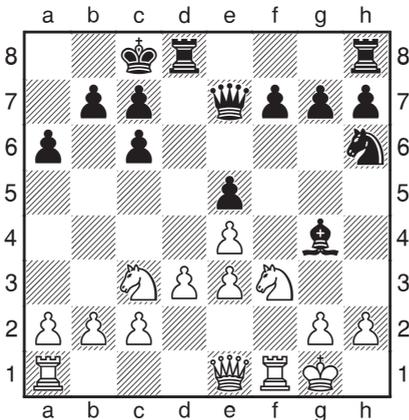
6.d3 ♙g4 7.♙e3 ♙xe3

Cela ouvre la colonne f aux Blancs et renforce également leur centre, mais les Noirs ne voulaient naturellement pas effectuer un deuxième coup avec ce Fou.

8.fxe3 ♖e7 9.0-0 0-0-0

Un jeu audacieux, typique de Janowski.

10.♖e1 ♘h6 (D)



Le problème des Blancs consiste à avancer leur pion b en b5 aussi vite que possible. S'ils jouent tout de suite 11.b4, les Noirs se contentent simplement de prendre le pion. S'ils jouent 11.a3 suivi de b4, ils devront quand même protéger leur pion b avant de pouvoir continuer par a4 et b5. Le fait est que les Blancs ont joué un coup assez inhabituel, mais qui dans les circonstances est le meilleur, car il leur permet d'enchaîner tout de suite par b4 suivi de a4 et b5.

11.♖b1! f6 12.b4 ♗f7 13.a4 ♙xf3

Simplifiant, dans l'espoir d'affaiblir l'attaque des Blancs, qui devra pratiquement être menée avec les seules pièces lourdes sur l'échiquier. Janowski a peut-être aussi choisi ce coup pour jouer ...♗g5 et ...♗e6.

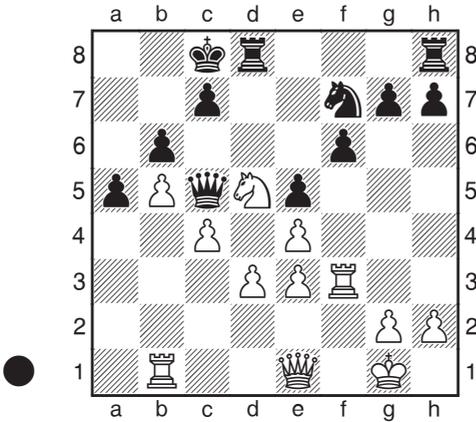
14.♖xf3

La prise par le pion aurait ouvert une possibilité de contre-attaque.

14...b6

Forcé pour éviter la dislocation des pions de l'aile dame noire. La seule alternative aurait été 14...b5, qui à première vue semble mauvais.

15.b5 cxb5 16.axb5 a5 17.♗d5 ♖c5 18.c4 (D)



Le Cavalier blanc est maintenant d'une puissance colossale. Les Blancs pourront sous son égide préparer une attaque qui débutera par d4, pour chasser la Dame noire et pouvoir

librement jouer c5. Il ne reste qu'une chose à surveiller, qui est d'empêcher les Noirs de sacrifier la Tour contre le Cavalier et un pion.

18...♘g5 19.♙f2 ♞e6 20.♚c3 ♜d7

Si les Blancs, au 19<sup>e</sup> coup, avaient joué ♙f1 au lieu de ♙f2, les Noirs auraient maintenant pu jouer, au lieu du coup du texte, 20...♜xd5 21.exd5 ♚xe3+ suivi de ...♘c5 avec une partie gagnante.

21.♜d1 ♔b7

Il aurait mieux valu jouer 21...♚d8. Le coup du texte perd très rapidement.

22.d4 ♚d6 23.♜c2 exd4 24.exd4 ♞f4 25.c5 ♞xd5 26.exd5 ♚xd5 27.c6+ ♔b8 28.cxd7 ♚xd7 29.d5 ♜e8 30.d6 cxd6 31.♚c6

Les Noirs abandonnent.

# Partie n° 12

J. R. Capablanca - O. Chajes

New York, 1918

Défense Française

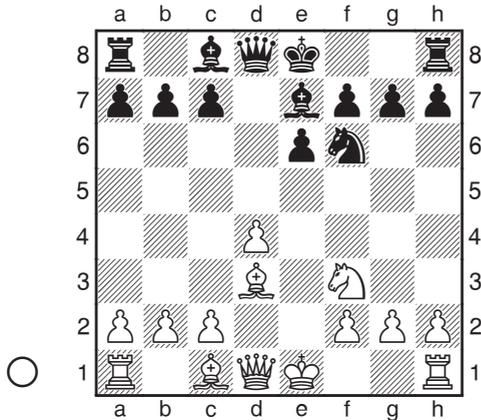
1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♙d3

Ce n'est pas la suite la plus jouée, mais c'est un coup de développement tout à fait naturel, raison pour laquelle il ne peut être mauvais.

4...dxe4

On joue habituellement 4...c5 au lieu du coup du texte.

5.♘xe4 ♘bd7 6.♘xf6+ ♘xf6 7.♘f3 ♙e7 (D)



8.♚e2

Joué pour empêcher ...b6 suivi de ...♙b7, qui est la façon générale dont les Noirs se développent dans cette variante. Si les Noirs jouent maintenant 8...b6, alors 9.♙b5+ ♙d7 10.♘e5 et les Blancs obtiennent un avantage positionnel considérable.

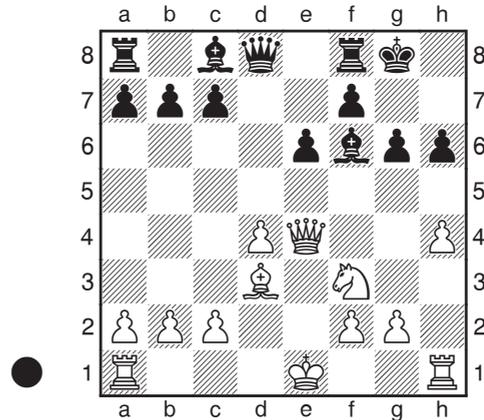
8...0-0 9.♙g5 h6

Naturellement, 9...b6 est impossible à cause de 10.♙xf6 suivi de ♚e4.

10.♙xf6 ♙xf6 11.♚e4 g6

Ce coup affaiblit l'aile roi noire. 11...♚e8 était le bon coup.

12.h4 (D)



12...e5

Donne tout bonnement un pion pour mobiliser rapidement le Fou dame. Mais comme les Noirs n'obtiennent aucune compensation pour ce pion, ce coup est mauvais. Il fallait jouer 12...♚d5 et tenter de continuer dans ce style. La partie aurait pu se poursuivre ainsi : 13.♚f4 ♙g7 14.♚xc7 ♙xd4 15.♘xd4 ♚xd4 16.0-0-0 avec un avantage positionnel considérable pour les Blancs. On peut considérer le coup du texte comme une forme douce de suicide.

13.dxe5 ♙f5 14.♚f4 ♙xd3 15.0-0-0 ♙g7 16.♚xd3 ♚e7 17.♚c4

Pour empêcher la Dame noire d'entrer en jeu.

17...♖ad8 18.♗hd1

Un meilleur plan consistait à jouer 18.♗e1, menaçant e6.

18...♗xd3 19.♗xd3 ♗e8 20.c3 c6

Bien entendu, si 20...♗xe5, 21.♘xe5 ♗xe5 22.♗e3. Les Noirs s'accrochent féroce-ment, avec leur pion de moins.

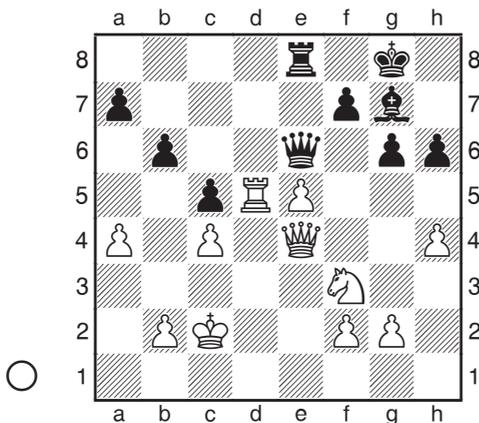
21.♗e3

Suite au dernier coup noir, le pion doit maintenant être défendu, car après 21...♗xe5 22.♘xe5 ♗xe5 23.♗e3, les Noirs peuvent désormais jouer 23...♗b8 défendant la Tour.

21...c5 22.♘c2 b6 23.a4

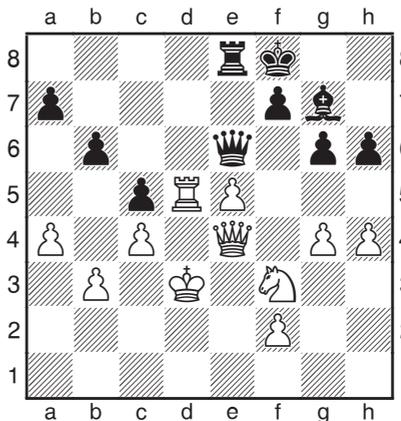
Le plan des Blancs consiste maintenant à *fixer* l'aile dame de façon à pouvoir manœuvrer librement sur l'autre aile, où ils disposent d'un avantage matériel.

23...♗d7 24.♗d3 ♗c8 25.♗e4 ♗e6 26.♗d5 ♘f8 27.c4 ♘g8 (D)



Les Noirs voient qu'ils occupent maintenant leur meilleure position défensive et attendent donc de voir comment les Blancs comptent percer. Ils notent, bien entendu, que le Cavalier blanc est dans les jambes du pion f, qui ne peut se rendre en f4 pour défendre, ou plutôt appuyer, le pion e5.

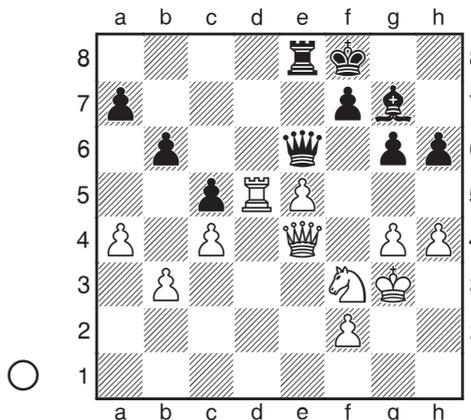
28.b3 ♘f8 29.♘d3 ♘g8 30.♗d6 ♗c8 31.♗d5 ♗e6 32.g4 ♘f8 33.♗f4 ♘g8 34.♗e4 ♘f8 (D)



Les Noirs persistent dans leur politique attentive. Ils voient que sur 35.h5 gxh5 36.gxh5, leur Dame s'infiltrerait par 36...♗h3, après quoi les Blancs doivent affronter de sérieuses difficultés. Dans cette situation, les Blancs décident que la seule façon de progresser est d'amener leur Roi en g3, de façon à défendre les cases h3 et g4, où la Dame noire pourrait sinon devenir source de nuisances.

35.♘e2 ♘g8 36.♘f1 ♘f8 37.♘g2 ♘g8 38.♘g3 ♘f8 (D)

Maintenant qu'ils ont correctement positionné leur Roi, les Blancs sont prêts à avancer.



**39.h5 gxh5**

39...g5 serait paré par 40.♖f5, avec une partie gagnante.

**40.gxh5 ♖e7**

Après 40...♔g8, les Blancs joueraient 41.♖g4, forçant pratiquement l'échange de Dames, et auraient ensuite peu de mal à gagner la finale, car le Fou des Noirs ne peut pas leur faire grand mal dans la position qui en résulte.

**41.♖f5 ♔g8**

Les Noirs n'ont pas vu la force de 42.♗d7. La meilleure défense était 41...♗d8, contre quoi les Blancs pourraient soit avancer leur Roi, soit

jouer 42.♘h4, menaçant ♘g6+.

**42.♗d7 ♗xe5+**

Perd une pièce, mais la position des Noirs était de toute façon sans espoir.

**43.♔g4 ♖f6 44.♘e5 ♖g7+ 45.♔f4**

Les Noirs abandonnent.

L'intérêt de cette partie réside surtout dans l'ouverture et dans la marche du Roi blanc lors de la phase finale du jeu. C'est un cas où le Roi s'est transformé en pièce combattante alors même que les Dames étaient toujours sur l'échiquier.

# Partie n° 13

J. Morrison - J. R. Capablanca

New York, 1918

Partie Espagnole

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 d6 4.♘c3 ♙d7 5.d4  
exd4 6.♘xd4 g6

Dans cette forme de défense contre l'Espagnole, le développement du Fou-roi en g7 est selon moi d'une grande importance. En g7, le Fou exerce une forte pression le long de la grande diagonale. En outre, la position du Fou et des pions devant le Roi, une fois que ce dernier a roqué, présente une grande force défensive. Dans ce système de développement, le Fou donne pour ainsi dire le maximum de sa puissance. (Comparez cette annotation avec celle de la partie 7, Capablanca-Burn.)

7.♘f3 ♙g7 8.♙g5 ♘f6

Naturellement, pas 8...♘ge7 à cause de 9.♘d5. L'alternative était 8...f6, suivi de ♘ge7, mais dans cette position mieux vaut avoir le Cavalier en f6.

9.♚d2 h6 10.♙h4

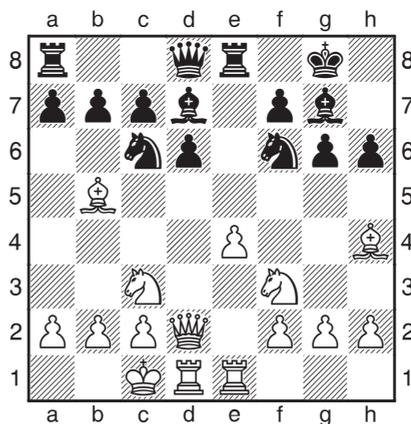
Une erreur de jugement. Les Blancs veulent garder le Cavalier cloué, mais il était plus important d'empêcher les Noirs de roquer immédiatement – ce qu'aurait fait 10.♙f4.

10...0-0 11.0-0

Une suite audacieuse, mais là encore un jugement faux à moins de vouloir jouer à tout-va, en jetant toute prudence au vent. Le Fou noir en g7 devient une très puissante pièce d'attaque. La disposition stratégique des pièces noires est de loin supérieure à celle des Blancs, raison pour laquelle ce sont les Noirs qui lance-

ront l'offensive.

11...♖e8 12.♚he1 (D)



Les Blancs voulaient garder leur Tour-dame sur la colonne ouverte, et ont donc ramené leur autre Tour au centre pour défendre le pion e, que les Noirs menaçaient de gagner par 12...g5 suivi de 13...♘xe4.

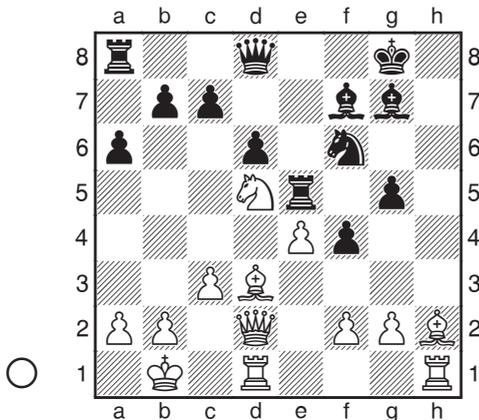
12...g5!

Maintenant que la Tour-roi est au centre, les Noirs peuvent avancer en toute sécurité, car pour attaquer à l'aile roi les Blancs devraient y amener leurs Tours, ce qu'ils ne peuvent faire tant que les Noirs maintiennent la pression au centre.

13.♙g3 ♘h5

Dévoilant le Fou, qui agit maintenant le long de la grande diagonale, tout en empêchant 14.e5, qui serait contré par 14...♘xg3 15.hxg3

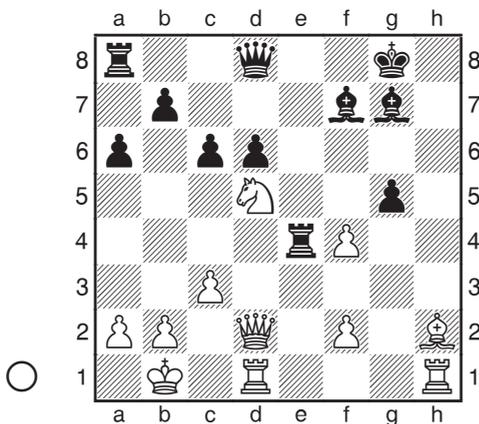




23.g3

Les Blancs tentent non seulement d'obtenir du jeu pour leur Fou, mais veulent aussi briser la chaîne de pions adverse pour être à même de contre-attaquer. L'alternative aurait été 23.♘f6+ ♚xf6, et les Noirs menaceraient aussi bien ...♖a5 que ...♗e6. Le lecteur notera que le défaut de la position noire, dans toutes les variantes, est qu'ils jouent sans le secours de leur Tour-dame. C'est ce qui permet aux Blancs de tenir si longtemps.

23...♘xe4 24.♙xe4 ♜xe4 25.gxf4 c6 (D)



26.♘e3

26.♘b4 était l'autre choix, mais en tout état de cause les Blancs ne pouvaient résister à l'attaque. Je laisse au lecteur le soin de vérifier cela par lui-même, car les variantes sont si nombreuses qu'elles prendraient trop de place.

26...♗a5 27.c4 ♚xd2 28.♞xd2 gxf4 29.♘g4 ♙g6

Force le Roi à se rendre dans le coin, où il se trouvera dans un réseau de mat.

30.♙a1 ♜ae8

La Tour-dame entre enfin en jeu, et la conclusion du combat va être rapide.

31.a3

Si 31.♞xd6, ♜e1+ 32.♞d1 T8e2.

31...♞e1+ 32.♞xe1 ♜xe1+ 33.♙a2 ♙f7 34.♙b3 d5

La façon la plus rapide de conclure.

35.♙xf4 dxc4+ 36.♙b4 c3 37.bxc3 ♜e4+ 38.c4 ♞xc4+ 39.♙a5 ♞xf4 40.♞d8+ ♙h7 41.♞d7 ♙e6

Les Blancs abandonnent.

Une partie très animée.

# Partie n° 14

F. Marshall - J. R. Capablanca

New York, 1918

Gambit-Dame refusé

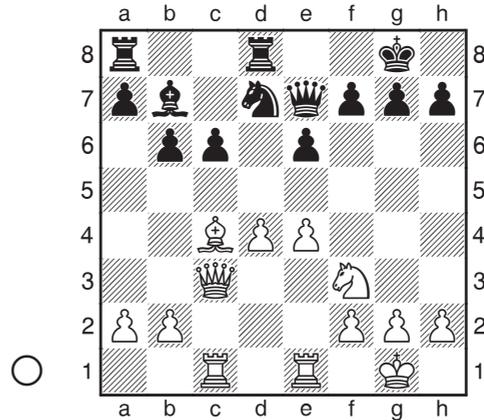
1.d4 d5 2.♘f3 ♘f6 3.c4 e6 4.♘c3 ♘bd7 5.♙g5  
♙e7 6.e3 0-0 7.♖c1 c6

C'est un des plus vieux systèmes de défense contre le Gambit-Dame. Je l'ai joué avant ce tournoi contre Kostić, et Marshall s'attendait sans l'ombre d'un doute à ce que je l'utilise. Je change parfois de défense, ou plutôt de système de défense ; d'un autre côté, si l'un d'eux me procure de bons résultats durant un tournoi, je le joue généralement tout le temps.

8.♚c2 dxc4 9.♙xc4 ♞d5 10.♙xe7 ♚xe7  
11.0-0 ♞xc3 12.♚xc3 b6

C'est la clé de ce système de défense. Les Noirs, qui ont grandement simplifié la partie par toute une série d'échanges, développent maintenant leur Fou-dame sur la grande diagonale sans avoir créé la moindre faiblesse apparente. Le développement correct du Fou-dame est le plus grand problème des Noirs dans le Gambit-Dame.

13.e4 ♙b7 14.♞fe1 ♞fd8 (D)

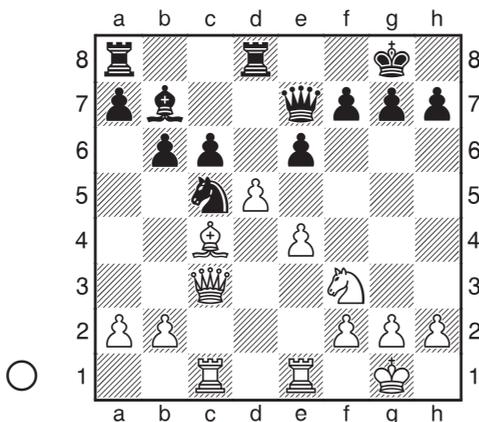


On peut dire de la phase de développement qu'elle s'est achevée pour les deux joueurs. L'ouverture est terminée et le milieu de jeu commence. Les Blancs, comme c'est généralement le cas, ont obtenu le centre. Les Noirs sont au contraire retranchés sur les trois premières rangées, et s'ils en ont le temps ils placeront leur Tour-dame en c8, leur Cavalier en f6 et joueront finalement ...c5, de façon à briser le centre blanc et à ouvrir pleinement le jeu du Fou posté en b7. Dans cette partie, les Blancs tentent d'anticiper ce plan en initiant une avance au centre qui, si on l'analyse soigneusement, est en fait une attaque contre le pion e des Noirs.

15.d5 ♘c5! (D)

Dans une partie antérieure, j'avais joué 15... ♘f8 contre Kostić. C'était par négligence de ma part, mais Marshall n'a pas dû s'en rendre compte, sinon il n'aurait pas joué cette variante.

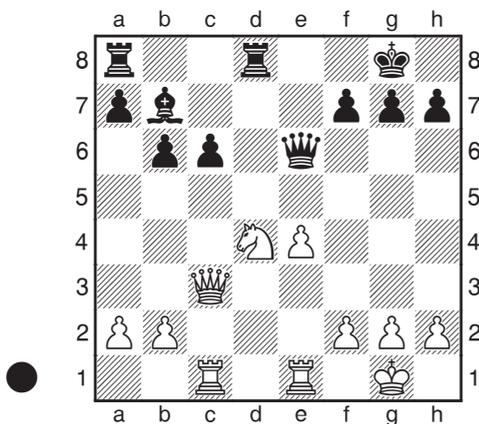
En effet, s'il avait analysé ce coup, je crois qu'il aurait réalisé qu'il donne une excellente partie aux Noirs. Ces derniers menacent maintenant non seulement ...cxd5, mais aussi ...dxe4 suivi de ...cxd5. La position est très intéressante et pleine de possibilités.



16.dxe6 17.♙xe6 ♖xe6

Joué sous l'impression que les Blancs devaient perdre du temps à défendre leur pion a, sur quoi ...c5 serait possible avec une partie très supérieure. Mais, comme on le verra, mon adversaire me réserve une désagréable petite surprise.

18.♗d4! (D)



18...♞e5!

Bien entendu, si 18...♞xa2, alors 19.♞a1 gagne la Dame. Le coup du texte est sans doute le seul coup satisfaisant de la position. Le coup évident était 18...♞d7 pour défendre le pion c, sur quoi aurait suivi 19.♗f5 f6 20.♞g3 (menaçant ♜cd1) 20...♗h8 21.♞cd1 ♞f7 22.h4, avec un formidable avantage de position. Le coup du texte, par contre, assure au moins une partie égale aux Noirs, comme on le verra bientôt.

19.♙xc6 ♜xc3 20.♖xc3 ♜d2 21.♞b1

Une très grave erreur de jugement. Les Blancs ont l'impression qu'ils ont la meilleure partie parce qu'ils ont un pion de plus, mais ce n'est pas le cas. La puissante position de la Tour en d2 compense pleinement le pion de moins des Noirs. En outre, le Fou est meilleur que le Cavalier avec des Tours (voir la section 5, où les valeurs relatives du Cavalier et du Fou sont comparées), et, comme on l'a dit, le Fou est meilleur quand il y a des pions sur les deux ailes, grâce à son long rayon d'action. Incidemment, cette finale démontre la grande puissance du Fou. La meilleure chance pour les Blancs consistait à prendre immédiatement la nulle, par 21.♗e7+ ♗f8 22.♞c7 ♞e8 (et non 22... ♗xe4, car 23.f3 donnerait une meilleure partie aux Blancs) 23.♞xb7 (le meilleur coup ; et non 23.♗g6+ à cause de 23...fxg6 24.♞xb7 ♞xe4) 23... ♞xe7 24.♞b8+ ♞e8 25.♞xe8+ ♗xe8, et les Blancs annuleront avec un jeu correct.

Il est curieux qu'avec un pion de plus, ce soient les Blancs qui sont toujours en danger. Ce n'est que maintenant, après avoir vu cette analyse, que l'on peut vraiment apprécier la valeur du 18<sup>e</sup> coup noir, ...♞e5.

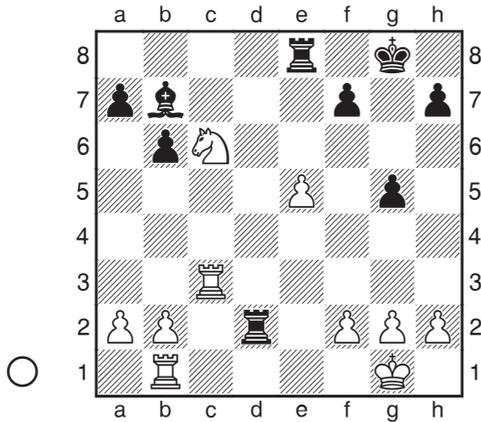
21...♞e8

Par ce coup puissant, les Noirs lancent contre le centre adverse un assaut qui sera bien-

tôt transféré vers le Roi lui-même. Les Blancs craignent de jouer 22.f3 à cause de 22...f5.

**22.e5 g5 (D)**

Pour empêcher f4. Le Cavalier blanc est pratiquement cloué, car il n'ose pas bouger à cause de ...fxe5.



**23.h4**

La réponse au coup précédent. Les Blancs espèrent disloquer les pions adverses et ainsi les affaiblir. **23...gxh4**

Bien que doublé et isolé, ce pion exerce une énorme pression. Les Noirs menacent maintenant ...fxe6, pour faire suivre par ...fxg6 et ...h3 et ...h2 au bon moment.

**24.fxe1**

Les Blancs ne peuvent supporter cette mort lente plus longtemps. Ils voient le danger partout, et veulent l'éviter en abandonnant leurs pions de la file dame, espérant retrouver des chances plus tard en prenant l'initiative à la file roi.

**24...fxe6!**

Bien meilleur que de prendre des pions. Ce coup force les Blancs à défendre le Cavalier avec la Tour e1, en raison de la menace ...fxg6 des Noirs.

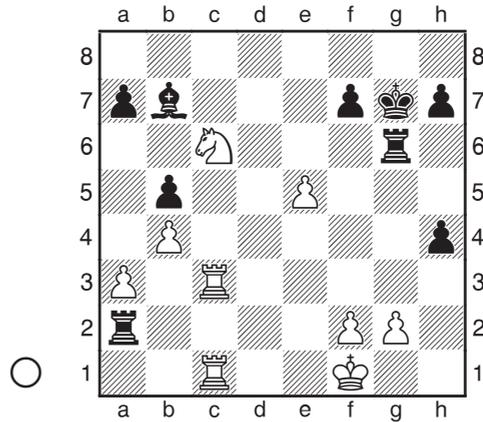
**25.fxe1 g7**

Prépare ...fxg6. La partie sera décidée à l'aile roi, et c'est le pion doublé isolé qui se chargera d'apporter la touche finale.

**26.b4 b5**

Pour empêcher b4, défendant le Cavalier et libérant les Tours.

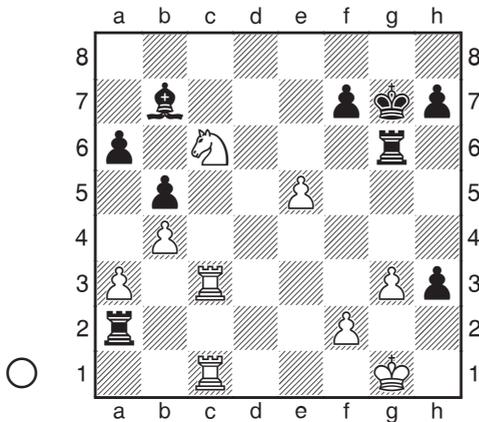
**27.a3 fxg6 28.f1 f2 (D)**



Notez la disposition remarquable des pièces. Les Blancs ne peuvent rien bouger sans subir de perte. La meilleure chance consistait à jouer 29.e6, mais cela n'aurait fait que prolonger la partie, qui est dans tous les cas perdue.

**29.f1 g1 h3 30.g3 a6 (D)**

Forçant les Blancs à jouer et ainsi à perdre quelque chose, car toutes leurs pièces sont ligotées.



### 31.e6 ♖xe6

Les Blancs ne peuvent toujours pas bouger le Cavalier, à cause de 32.♘d8 h2+ 33.♙xh2 ♖h6+ 34.♙g1 ♖h1# mat.

### 32.g4 ♖h6 33.f3

Si 33.g5, h2+ 34.♙h1 ♖xc6 35.♖xc6 ♖xa3, gagnant facilement.

33...♖d6 34.♘e7 ♖dd2 35.♘f5+ ♔f6 36.♘h4 ♙g5 37.♘f5 ♖g2+ 38.♙f1 ♖h2 39.f4+ ♙xf4

Les Blancs abandonnent.

Une finale qui mérite une étude très attentive.

# Table des matières

Sommaire.....	5
Note de l'éditeur.....	7
Préface.....	9
Première partie .....	10
CHAPITRE I – Premiers principes : finales, milieux de jeu et ouvertures.....	11
1. Quelques mats simples .....	11
2. La promotion du pion .....	14
3. Les finales de pions.....	15
4. Quelques positions gagnantes de milieu de jeu .....	18
5. La valeur relative des pièces.....	20
6. Stratégie générale de l'ouverture.....	21
7. Le contrôle du centre.....	22
8. Les pièges.....	24
CHAPITRE II – D'autres principes de jeu en finale.....	25
9. Un principe cardinal.....	25
10. Une finale classique .....	26
11. L'obtention d'un pion passé.....	27
12. Comment savoir quel pion va faire Dame en premier .....	27
13. L'opposition.....	28
14. La valeur relative du Cavalier et du Fou .....	31
15. Comment mater avec un Cavalier et un Fou .....	35
16. Dame contre Tour .....	36
CHAPITRE III – Les plans de gain en milieu de jeu .....	39
17. L'attaque sans l'aide de Cavaliers .....	39
18. Les Cavaliers mènent l'attaque .....	40
19. Le gain par une attaque indirecte .....	41
CHAPITRE IV – Théorie générale .....	43
20. L'initiative .....	43
21. Les attaques directes en nombre.....	43
22. La force de la menace .....	45
23. Concéder l'initiative .....	48
24. Couper des pièces du centre de l'action .....	50
25. Critique du raisonnement d'un joueur dans une partie .....	52

CHAPITRE V – La stratégie en finale.....	57
26. L'attaque soudaine depuis une autre aile.....	57
27. Le danger d'une position sûre .....	60
28. Les finales avec une Tour et des pions.....	61
29. Une finale difficile : deux Tours et des pions.....	63
30. Tour, Fou et pions contre Tour, Cavalier et pions .....	67
CHAPITRE VI – D'autres ouvertures et milieux de jeu.....	71
31. Quelques points fondamentaux concernant les pions .....	71
32. Quelques développements possibles dans l'Espagnole.....	72
33. L'influence d'un « trou ».....	74
Deuxième partie .....	78
Partie n° 1.....	79
Partie n° 2.....	81
Partie n° 3.....	84
Partie n° 4.....	86
Partie n° 5.....	89
Partie n° 6.....	92
Partie n° 7.....	95
Partie n° 8.....	97
Partie n° 9.....	100
Partie n° 10.....	103
Partie n° 11.....	105
Partie n° 12.....	107
Partie n° 13.....	110
Partie n° 14.....	113
Table des matières.....	117



## Les livres d'échecs chez Olibris

- Manuel Apicella, *Gagnez contre un grand maître !*  
Maurice Ashley, *La diagonale du succès* [épuisé]  
Maurice Ashley, *Comment gagner aux échecs*  
Christian Bauer, *Jouez la Scandinave !*  
Valeri Beim, *Leçons de stratégie aux échecs* [épuisé]  
Valeri Beim, *Comment jouer dynamique*  
Valentin Bogdanov, *La Grünfeld expliquée*  
Valentin Bogdanov, *L'Alekhine expliquée*  
Dejan Bojkov et Vladimir Georgiev, *Le manuel du tacticien*  
Victor Bologan, *Jouez l'Est-indienne !*  
Murray Chandler, *Comment battre Papa aux échecs*  
Murray Chandler, *La tactique aux échecs pour les enfants*  
Murray Chandler, *Exercices d'échecs pour les enfants*  
Murray Chandler & Helen Milligan, *Les échecs, un jeu d'enfant !*  
Philippe Chassy & Darko Anić, *Psychologie du joueur d'échecs. Science et performance*  
Sam Collins, *La Sicilienne c3 expliquée*  
Dražen, Drena & Nikša Čvorović, *La princesse et le jeune maître* [épuisé]  
Viacheslav Eingorn & Valentin Bogdanov, *La Française expliquée*  
John Emms, *1001 exercices d'échecs*  
Stéphane Escafre, *1064 exercices pour bien débiter aux échecs*  
Stéphane Escafre, *1000 exercices pour bien progresser aux échecs*  
Glenn Flear, *En finale* (2 volumes)  
Glenn Flear, *Tactimania*  
Zenón Franco, *L'Anglaise expliquée*  
Zenón Franco, *La Benoni Moderne expliquée*  
Steve Giddins, *101 questions clés sur les échecs*  
Steve Giddins, *Comment construire son répertoire d'ouvertures*  
Steve Giddins, *50 leçons de stratégie. Les parties qu'il faut connaître*  
Jesper Hall, *Comment s'entraîner aux échecs*  
Igor Khmelnsky, *Échecs : le test*  
Igor Khmelnsky, *Échecs : le test 2 tactique*  
Igor Khmelnsky, *Échecs : le match - Jouez contre Bobby Fischer*  
Maria et Jean-Olivier Leconte, *Les Blancs jouent fortissimo*  
David LeMoir, *Comment devenir un Super Attaquant*  
Frank Lohéac-Ammoun, *Échec et mat. De l'initiation à la maîtrise*  
Adrian Mikhalchishin & Oleg Stetsko, *Magnus Carlsen. L'ascension d'un prodige*  
Juraj Nikolac, *L'héritage de Philidor*

## Les livres d'échecs chez Olibris

- Aron Nimzowitsch, *Le blocage*  
John Nunn, *L'art des finales*  
John Nunn, *Initiation à la tactique*  
John Nunn, *Les secrets de l'efficacité aux échecs*  
Xavier Parmentier, *Une boussole sur l'échiquier*  
Xavier Parmentier, *Les secrets de l'initiative aux échecs*  
Philippe Pierlot, *Vive les échecs !*  
Jacques Priser, *Mat ! Leçons et corrigés*  
Jacques Priser, *Mat ! Exercices et jeux*  
Richard Réti, *Les maîtres de l'échiquier*  
James Rizzitano, *Le Gambit Dame Refusé expliqué*  
James Rizzitano, *La Sicilienne Taimanov expliquée*  
James Rizzitano, *La Sicilienne Najdorf expliquée*  
Alfonso Romero, *Stratégie créative aux échecs*  
Bernd Rosen, *Entraînement aux finales*  
Jonathan Rowson, *Les sept péchés capitaux aux échecs*  
Igor Štohl, *Les meilleures parties de Garry Kasparov (2 volumes)*  
Aaron Summerscale, *Répertoire d'ouvertures efficace pour joueur d'échecs paresseux*  
Anatoly Terekhin, *50 idées stratégiques pour gagner aux échecs*  
Fabrice Touvron, *Les échecs artistiques. Le partage du Roi*  
Reinaldo Vera, *La Méran expliquée*  
Reinaldo Vera, *La Nimzo-indienne expliquée*  
David Vigorito, *La Slave expliquée*  
Jesús de la Villa García, *Les 100 finales qu'il faut connaître*  
Chris Ward, *À vous de jouer !*  
John Watson, *Maîtriser les ouvertures (4 volumes)*  
Peter Wells, *L'Ouest-indienne expliquée*  
Peter Wells, *Maîtriser la Caro-Kann*  
John Watson et Graham Burgess, *Les ouvertures pour les enfants*  
Simon Williams, *Comment gagner vite aux échecs*  
Alex Yermolinsky, *La Sicilienne Classique expliquée*

