

Introduction

Ce livre s'inspire de mon précédent ouvrage *Comprendre les finales*, publié en 2009¹. Le format de ce livre consistait à choisir 100 thèmes importants, deux pages étaient consacrées à chacun, et je me suis demandé s'il était possible de traiter le milieu de partie de la même façon. Le résultat est le livre que vous tenez dans vos mains.

Le milieu de partie est le compartiment du jeu sur lequel il est le plus difficile d'écrire. Pour un livre de débuts, il existe des formules éprouvées, telles que le répertoire, qui offrent une structure claire et limitent le domaine à couvrir. Le milieu de partie, en revanche, est un océan aussi vaste que mal balisé, et tenter de le résumer en un seul livre représente un défi considérable. Il est clair que les deux pages dédiées à chaque thème ne suffisent pas à approfondir beaucoup le sujet ; de fait, des ouvrages complets ont été consacrés à certains des thèmes individuels. Mon intention n'est toutefois pas d'examiner en détail tous les aspects du milieu de partie, mais de proposer une vue d'ensemble du sujet. Chaque lecteur utilisera probablement ce livre de façon différente. Pour certains, il offrira une introduction à de nombreux concepts de milieu de jeu qu'il n'avait pas encore rencontrés, tandis que pour les joueurs plus avancés il servira de manuel de révision rapide, et pourra mettre en évidence d'éventuelles lacunes dans leurs connaissances.

J'espère que tout le monde trouvera les exemples instructifs et divertissants. Trouver des positions appropriées est un problème difficile pour les auteurs qui s'attaquent au milieu de jeu. Les milieux de partie sont par essence complexes, et il est très rare de trouver une partie dominée par un seul thème. La plupart du temps, plusieurs thèmes s'entrelacent, et différentes idées passent au premier plan au fur et à mesure que la partie progresse. Certains auteurs s'en tirent en ignorant tout bonnement tous les aspects de l'exemple autres que celui sur lequel ils se penchent, mais cela peut être trompeur. Les lecteurs ont tendance à développer une vision simplifiée du milieu de jeu, et commencent à croire que tout ce dont ils ont besoin c'est d'un plan tel que « dominer les cases noires », et qu'ensuite la partie se jouera toute seule. Dans la réalité, les parties se déroulent rarement de façon aussi simple, car l'adversaire tentera d'interférer avec votre plan, vous forçant à adapter votre stratégie à l'évolution des circonstances sur l'échiquier. Dans ce livre, j'ai adopté une méthode différente, qui se concentre sur les moments et les décisions clés, et qui essaye de décrire les concepts les plus importants en mots, du mieux possible. On trouvera peu d'analyses détaillées, mais cela ne veut pas dire que les exemples n'ont pas été analysés soigneusement. Dans les livres d'échecs, on trouve trop souvent une description générale d'une partie qui, après vérification par des analyses détaillées, s'avère ne pas correspondre du tout à ce qui s'est passé. Pour ce livre, j'ai d'abord analysé les exemples en profondeur à l'aide de programmes (*Deep Fritz*, *Deep Rybka* et le moteur de jeu gratuit *Houdini*, en fonction du type de position), et je me suis

1. L'auteur fait ici référence à la version originale. L'édition française paraîtra en 2018. (Note de l'éditeur)

basé sur cette analyse pour décrire le déroulement général de la partie, en omettant toutes les variantes qui n'étaient pas particulièrement importantes. Le résultat est que certains exemples peuvent sembler moins clairs que ce qu'on trouve d'habitude dans les manuels, mais j'ai préféré présenter un portrait fidèle des parties plutôt que de coller une couche de peinture sur les détails gênants.

Les exemples ont été, autant que faire se peut, choisis dans des parties récentes, ce qui fait que de nombreuses positions mettent en scène des vedettes actuelles telles qu'Anand, Carlsen, Kramnik et Kariakin. J'espère qu'au moins le lecteur appréciera ces 200 exemples de milieu de partie, mais je veux dire un mot sur la structure du livre, pour ceux qui veulent faire un peu plus que piocher dans les pages de façon aléatoire. L'ouvrage débute par deux courts essais, dont le premier, « Les mythes du milieu de partie », avertit que certains concepts que l'on trouve constamment dans des manuels ne sont, au mieux, que partiellement exacts. Le mythe de la majorité à l'aile dame est pris en exemple. Le deuxième essai, « Les interconnexions », montre comment les positions de milieu de jeu doivent être considérées de façon holistique, car des événements sur une partie de l'échiquier peuvent influencer de façon dramatique la situation sur une autre partie de l'échiquier, et les décisions stratégiques peuvent avoir des répercussions à long terme qui influencent toutes les facettes de la partie. Diviser les positions en éléments que l'on peut ensuite évaluer de façon indépendante est incorrect, et si c'est ainsi que vous pensez, de nombreuses idées importantes vont vous échapper.

Le livre passe ensuite aux 100 thèmes de milieu de partie. Ils sont répartis dans les huit parties de l'ouvrage (pour les détails, voir le sommaire), et chaque partie débute par une introduction de deux pages qui fait le lien entre les positions qu'elle contient. Ces introductions sont importantes et doivent être lues soigneusement avant de passer aux sections individuelles de cette partie de l'ouvrage. Les exemples ont principalement été choisis pour leurs qualités instructives, et parce qu'ils illustrent particulièrement bien le point clé dont je veux parler. Le lecteur attentif a intérêt à rejouer toute la partie, car il y trouvera d'autres conseils utiles. Ainsi, la partie Anand – Svidler, Moscou 2009, apparaît-elle à la section 15 sur les « pions centraux », mais elle aurait aussi bien pu figurer à la section 76 sur « les majorités à l'aile dame et à l'aile roi » ou même dans l'essai sur les « mythes du milieu de partie ». J'ai choisi de souligner le fait qu'un pion central de plus pouvait être à l'origine d'une attaque à l'aile roi, mais j'aurais aussi pu insister sur l'impuissance de la majorité des Noirs à l'aile dame, ou sur le fait que leur avant-poste central apparemment séduisant en d4 ne les a pas aidés à se défendre contre les menaces des Blancs. En rejouant les exemples, gardez en tête les autres thèmes de milieu de jeu mentionnés dans cet ouvrage, car beaucoup d'entre eux peuvent survenir dans un même exemple.

J'espère que les lecteurs trouveront ce livre instructif et plaisant, qu'à l'avenir ils auront une vue plus complète du milieu de jeu, et qu'ils apprécieront mieux les nombreuses subtilités que produit cette phase de la partie.

John Nunn, septembre 2011