

Les interconnexions

« Je crois, comme vous le savez (...) en l'interconnexion fondamentale de toutes choses. »

Douglas Adams,

Dirk Gently, détective holistique

Si le détective fictif de Douglas Adams avait été joueur d'échecs, il aurait certainement brillé en milieu de partie. Sa conviction, que toutes les choses sont liées par des connexions sous-jacentes cachées, lui aurait permis de comprendre l'un des points fondamentaux du jeu en milieu de partie : que toutes les régions de l'échiquier sont connectées, et que les plans, stratégies et possibilités tactiques qui se produisent en un endroit de l'échiquier peuvent avoir des conséquences inattendues sur une autre partie de l'échiquier.

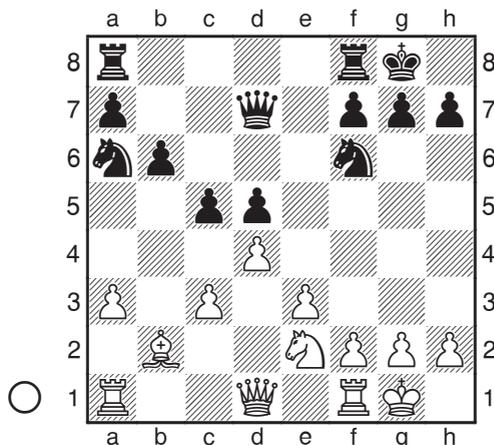
Dans l'ouverture, les deux joueurs cherchent à développer leurs pièces et à contrôler le centre, ce qui fait que l'essentiel du jeu se concentre sur le milieu de l'échiquier. En finale, l'action peut se dérouler sur une aile, et, quand il y a du jeu sur les deux ailes, il n'est souvent relié qu'en termes de temps, comme par exemple dans la situation courante où chaque camp se presse de promouvoir un pion passé. Le milieu de partie est donc unique, en ce que le jeu s'étend souvent sur la totalité de l'échiquier. Les connexions entre les différentes parties de l'échiquier sont particulièrement évidentes dans les situations tactiques. Par exemple, en cas d'attaque à sacrifice sur l'aile roi, il n'est pas rare de voir une Tour

sur la colonne a être transférée sur la partie opposée de l'échiquier (voir Zemerov – Krivko en page 191 et Tiviakov – Le Quang en page 337). C'est toutefois plus intéressant encore quand des décisions stratégiques ont des implications qui s'étendent à tout l'échiquier. En voici un exemple célèbre.

Botvinnik – Capablanca

AVRO, Rotterdam 1938

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.e3 d5
5.a3 ♙xc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 exd5 8.♙d3
0-0 9.♘e2 b6 10.0-0 ♙a6 11.♙xa6 ♞xa6
12.♙b2?! ♚d7



C'est une des rencontres les plus connues jamais jouées, et mon intention n'est pas de répéter les nombreuses analyses qu'on en a faites, mais d'attirer l'attention sur un aspect particulier de la partie.

Les Blancs ne sont pas très bien ici. Ils ont une majorité de pions au centre, qu'ils pourraient éventuellement exploiter par f3,

♘g3 et e4, par exemple, mais leur aile dame est faible et le Fou en b2 est mal placé.

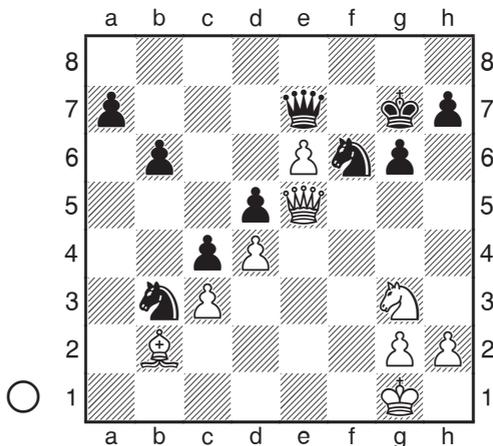
13.a4!?

Ce coup a des conséquences lointaines. 13.♖d3 est une alternative, mais après 13... ♗a4 le pion a3 est bloqué, ce qui signifie que les Blancs n'ont plus l'option d'activer leur Fou via a3. En jouant a4, les Blancs sont prêts à sacrifier le pion a, mais si les Noirs jouent pour le capturer, les Blancs gagnent des temps et conservent la possibilité de jouer ♖a3 plus tard. Il vaut généralement mieux avoir un pion de moins, et un jeu actif, qu'une position passive et sans vie avec un matériel égal.

13...♞fe8 14.♖d3 c4 15.♖c2 ♘b8

Les Noirs mordent à l'hameçon, et jouent pour gagner le pion en manœuvrant leur Cavalier en b3. Les trois derniers coups des Noirs ont été critiqués par divers auteurs, mais curieusement *Deep Fritz 12* les aime tous trois. J'imagine qu'aujourd'hui cela servirait de preuve que les Noirs trichent.

16.♞ae1 ♘c6 17.♘g3 ♘a5 18.f3 ♘b3 19.e4 ♗xa4 20.e5 ♘d7 21.♖f2 g6 22.f4 f5 23.exf6 ♘xf6 24.f5 ♞xe1 25.♞xe1 ♞e8 26.♞e6 ♞xe6 27.fxe6 ♖g7 28.♖f4 ♖e8 29.♖e5 ♖e7



Botvinnik place ici l'une des plus fameuses combinaisons de tous les temps.

30.♖a3!! ♗xa3 31.♘h5+!

Comme pour souligner l'interconnexion des diverses parties de l'échiquier, ces deux coups de massue ont été assésés sur les deux colonnes tour opposées.

31...gxf6 32.♖g5+ ♖f8 33.♖xf6+ ♖g8 34.e7 ♖c1+ 35.♖f2 ♖c2+ 36.♖g3 ♖d3+ 37.♖h4 ♖e4+ 38.♖xh5 ♖e2+ 39.♖h4 ♖e4+ 40.g4 ♖e1+ 41.♖h5 1-0

Je tiens à souligner que la combinaison débutant par 30.♖a3!! n'est pas un simple accident fortuit que Botvinnik parvient à exploiter. Même s'il ne peut prévoir l'usage spécifique qui en sera fait, Botvinnik est sûrement conscient, au moment où il joue a4, que la disponibilité de la case a3 est un atout potentiel. Il est prêt à sacrifier un pion pour accroître le potentiel à long terme de son Fou qui, avec des pions en c3 et d4, a peu de chances de devenir actif sur la grande diagonale. Un Fou activement posté sur la diagonale a3-f8 accroît notablement la force d'une avance de pions au centre, et on voit aisément comment une telle avance peut conduire à une attaque à l'aile roi, ce qui est arrivé dans la partie. C'est un bon exemple de la façon dont toutes les parties de l'échiquier sont liées dans le milieu de partie. Par une avance modeste de pion à l'aile dame, Botvinnik a pu accroître la force de son jeu central, et cela a mené plus ou moins directement à une attaque sur le Roi ennemi.