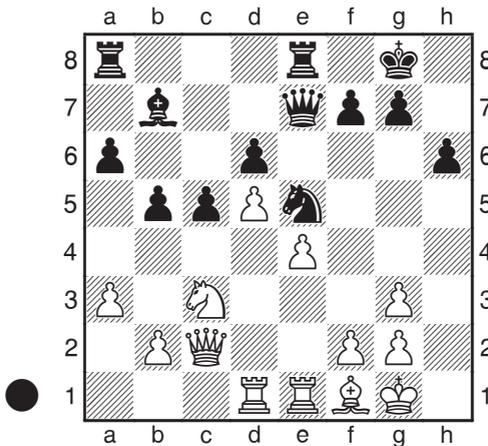


13. Créer un plan



Malakhatko – Volokitin

Ch d'Ukraine, Kharkov 2004

Les Noirs ont une position confortable, grâce aux pions g doublés des Blancs. Si le pion g3 était en h2, les Blancs pourraient maintenant jouer f4, parant ...♘g4 par h3, après quoi une percée centrale par e5 serait possible. Tel que c'est, f4 est contré avec force par ...♘g4, car il est difficile de déloger le Cavalier de g4. Les Noirs doivent toutefois trouver un moyen d'améliorer leur position. La première étape consiste toujours à voir ce que l'adversaire a en tête. Si on leur donne plusieurs temps, ici, les Blancs joueront ♖e2, suivi de f4 et ♖f3, améliorant beaucoup leur position. Les Noirs doivent agir contre ce plan, et ils y parviennent en prenant eux-mêmes l'initiative à l'aile roi.

23...h5!

Maintenant, 24.♖e2 h4 25.f4? est paré par 25...hxg3! 26.fxe5 ♗h4 27.♖f3 ♜xe5,

avec deux pions et une attaque dangereuse pour la pièce (la menace immédiate est ...g5-g4). L'exécution d'un plan stratégique dépend souvent d'une pointe tactique.

24. ♗d2 h4 25. ♗f4

Les Blancs comptent parer ...hxg3 par ♗xg3, et f4 est encore possible. Cependant, la position de la Dame donne aux Noirs l'occasion d'empêcher f4 de façon plus ou moins permanente.

25...g5! 26. ♗e3 hxg3 27. ♗xg3 ♗f6

Les possibilités de jouer f4 s'éloignent de plus en plus, d'autant que les Noirs peuvent jouer ...♘g6. Le seul inconvénient réel du plan noir est qu'il affaiblit f5, mais un Cavalier arrivant sur cette case (ce qui ne peut se produire qu'après plusieurs coups préparatoires) peut être échangé par ...♗c8 et ...♗xf5.

28. ♜e3

S'ils en ont le temps, les Blancs joueront ♗e2, ♜f1, et encore f4. Le jeu des Noirs a été défensif jusqu'ici, mais ils ont maintenant l'occasion de prendre eux-mêmes l'initiative.

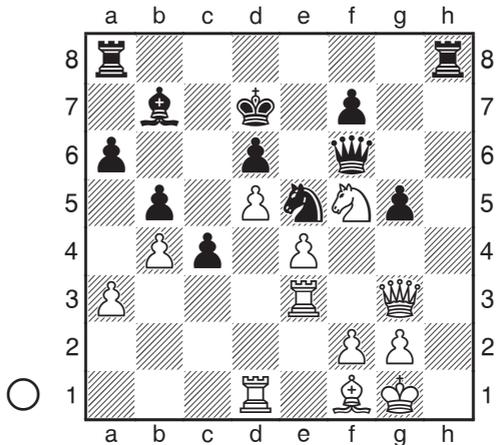
28...♖f8!

Le plan des Noirs est d'amener le Roi en e7 ou d7, et de conduire les Tours à l'aile roi, pour empêcher encore f4 et débiter leur propre attaque à l'aile roi.

29. b4 c4 30. ♘e2

En route pour f5. 30.a4 est contré par 30...g4 31.axb5 ♖e7 32.bxa6 ♗xa6 33.b5 ♗c8, suivi de ...♜h8, avec une attaque décisive.

30...♖e7 31. ♘d4 ♜h8 32. ♘f5+ ♖d7



33. ♖c3 ♙c7 34. ♗e3 ♜c8 35. f3?

35. ♘g3 est la seule chance, bien que les Noirs gardent un large avantage après 35... g4 36. ♖dc1 ♗h4 37. ♜d3 ♜d7 38. ♜c2 ♘g6.

35... ♜xf5 36. exf5 ♗xf5 37. ♖d4 ♗b1?!

Les Noirs compliquent inutilement les choses. Le simple 37... ♗h7 38. ♗xg5 f5 39. ♙f2 ♖ag8 40. ♗e3 ♗g7 leur donne une attaque gagnante.

38. ♗xg5 ♖ag8 39. ♗e7+ ♙c8 40. ♖d2?

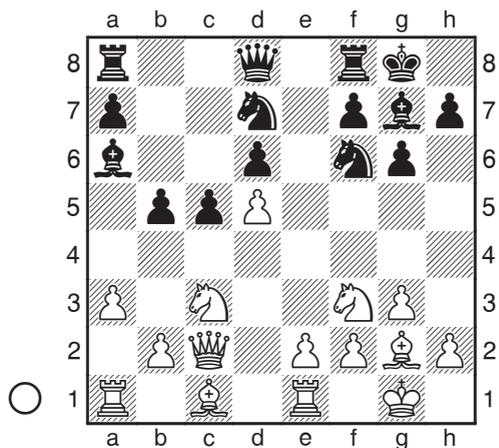
Perd instantanément. 40. ♖h4 est le seul coup, mais les Noirs doivent gagner après 40... ♗d1! 41. ♗xd6 ♖xh4 42. ♗xa6+ ♙d8! 43. ♗f6+ ♙d7 44. ♗xh4 ♘xf3+ 45. ♖xf3 ♗xf3, avec la qualité de plus.

40... ♖h1+! 41. ♙xh1 ♗xf1+ 42. ♙h2 ♖h8+ 43. ♙g3 ♗e1+ 44. ♖f2 ♖g8+ 0-1

C'est mat en quelques coups.

Il y a plusieurs façons de créer un plan, mais l'une des plus habituelles est par analogie. La connaissance des plans existant dans des positions similaires en suggère un, qui sera peut-être adapté à la situation sur l'échiquier. Un autre facteur clé est la structure de pions ; si elle ressemble, ou est

identique, à celle d'une position connue, adapter un plan sera sans doute possible.



Miroshnichenko – Safarli

Moscou 2008

Cette position provient d'une Ouest-indienne, mais la structure de pions est la même que dans la Benoni Moderne. Les Blancs ont une majorité de pions au centre, et leur plan principal est basé sur la poussée e4-e5. Cette avance peut être renforcée par des pièces, par exemple par ♜f4, ou être appuyée par f4. Les Noirs doivent s'efforcer de conserver le contrôle de e5, pour empêcher l'avance des Blancs. À ce stade, les chances sont à peu près équilibrées.

13. e4 ♘g4

13... ♗b6 14. h3 ♖ac8 15. ♜e3 ♗b7 16. ♜f1! est en faveur des Blancs. Ils ont empêché ...b4, tandis que les Noirs ont du souci à se faire au sujet de ♜f4 ou a4.

14. h3

Un plan parfaitement naturel, qui permet aux Blancs de forcer f4 pour appuyer un éventuel e5.

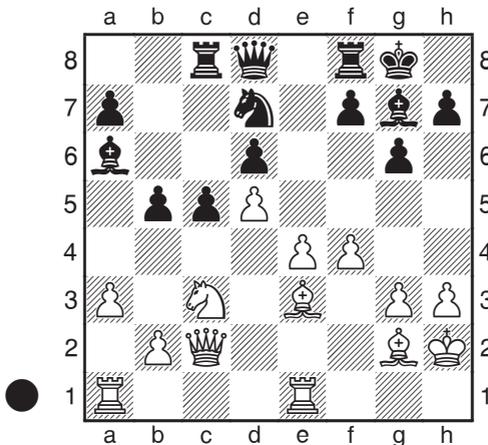
14...♖ge5 15.♗xe5 ♘xe5 16.f4 ♘d7?!

Ce coup a beau conserver le contrôle de e5, le Cavalier n'est pas placé activement en d7. 16...♘c4! est meilleur, puisque les Blancs ne peuvent jouer 17.b3??, car 17...♙d4+ 18.♖h2 ♚a5 gagne. Le Cavalier en c4 gêne le développement du Fou c1, ce qui fait que les Blancs devraient sans doute jouer 17.e5 dxe5 18.b3, même si la position n'est pas du tout claire après 18...♘d6 19.fxg5 ♚e8 20.♙f4 g5.

17.♙e3

Avec le Cavalier en d7, les Blancs n'ont pas de problème pour achever leur développement.

17...♚c8 18.♖h2



Les Blancs laissent leur Tour en a1 pour le moment, empêchant ainsi ...b4 à cause du Fou non protégé en a6. Le Fou n'est généralement pas placé ici dans la ligne analogue de la Benoni Moderne, ce dont les Blancs profitent pour contenir le jeu des Noirs à l'aile dame. Les analogies ne sont jamais parfaites, et il faut absolument vérifier l'impact des éventuelles différences.

18...h5?

Le naturel 18...♚e8 est bien meilleur. Après le coup joué, les Blancs peuvent une fois encore trouver le plan correct, par analogie avec la Benoni Moderne. Dans les variantes de la Benoni avec f4, les Blancs sacrifient souvent un pion par e5, contrant ...dxe5 par f5. La même idée est très efficace ici ; les Blancs libèrent e4 pour leurs pièces, créent un pion d passé, et emmurent le Fou g7. Notez que 18...h5? se révèle alors comme un sérieux affaiblissement de l'aile roi des Noirs, car après avoir joué f5 les Blancs menacent déjà de prendre en g6.

19.e5! dxe5 20.f5 ♚b6 21.♚f2?!

Rate 21.d6! ♚xd6 22.♚ad1 ♚e7 23.fxg6, avec une attaque gagnante ; par exemple : 23...♗f6 24.♘d5 ♗xd5 25.♙xd5, et f7 succombe.

21...♚f6 22.♘e4 ♚xf5 23.♚e2 ♘b6 24.♘xc5 ♚xc5 25.♙xc5 ♚d8 26.♚ad1 ♘c4?!

26...♚d7 offre plus de résistance.

27.♙e7 ♚e8 28.d6 ♙c8 29.b3 ♘b6 30.♚xb5 ♙d7 31.♚f1 ♚e6 32.a4 a5 33.b4! axb4 34.a5 ♘a4 35.♙d5 ♚f5 36.♚g2 ♚c8 37.♚f1 ♚c2 38.♚d2 ♚c3 39.♚xf7 ♖h8 40.♙g5 ♘c5 41.♚c2 1-0

14. Quand on ne trouve pas de plan

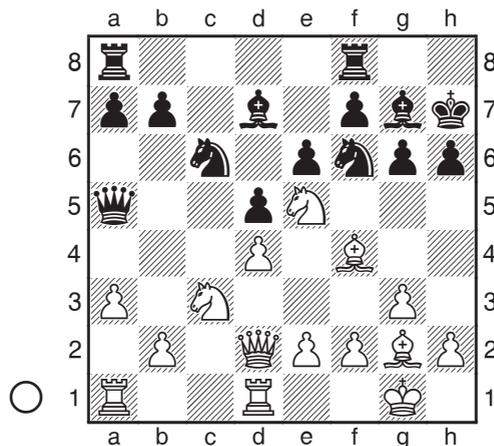
Ce thème est important, car tout un chacun contemple parfois l'échiquier sans pouvoir imaginer un plan séduisant. Il en résulte de l'indécision, des problèmes à la pendule et le choix de coups souvent inférieurs à une simple attente.

Un jugement erroné de la position est une des causes courantes de la difficulté à trouver un plan. On imagine avoir l'avantage, sans trouver aucun moyen de l'accroître ou de l'exploiter. Mais le problème tient peut-être au fait qu'on n'est pas mieux, et qu'il faudrait réduire ses attentes en conséquence. Au lieu de chercher un grand avantage, cherchez à maintenir un petit plus. Si vous n'y parvenez pas, soyez au moins sûr de ne pas jouer un coup qui conduit à un désavantage. Ce problème survient fréquemment quand on était nettement mieux quelques coups avant, et qu'on ne parvient pas à trouver un bon plan maintenant. Il est souvent dur de s'avouer qu'on a dilapidé tout ou partie de son avantage, mais d'autres erreurs sont probables si vous n'êtes pas objectif à propos de la position.

Les joueurs qui préfèrent un jeu actif réagissent souvent mal dans les positions passives, car ils tendent à chercher un plan qui améliore leur propre position. Mais dans les positions défavorables, il arrive souvent que toute tentative de jeu actif aboutisse seulement à affaiblir sa propre position. Il est donc important de voir ce que l'adversaire peut faire pour améliorer sa position, et de trouver un

plan pour l'en empêcher.

Voici un exemple.



Jussupow – Nunn

Olympiades de Novi Sad 1990

Les Blancs sont légèrement mieux ici, car toutes leurs pièces mineures occupent des positions raisonnables, alors que le Fou d7 est bloqué par les pions en e6 et d5. Mais les Noirs ont une position très solide, et ne subissent aucune forte pression immédiate. Il ne faut pas longtemps pour voir que les Noirs ne peuvent entreprendre aucune action active, et la question est donc de savoir ce que les Blancs peuvent espérer.

Le premier point à noter est que les Blancs ont la menace tactique immédiate ♖xc6, suivi de ♘xd5, exploitant le défaut de protection de la Dame noire pour gagner un pion. La solution à ce problème immédiat est d'échanger en e5, et de reculer ensuite la Dame.

Le plan principal à long terme des Blancs consiste à ouvrir la position, et à activer le Fou g2 en jouant e4. Cela implique toutefois des risques, car cela leur donne un pion d isolé. La façon la plus simple de contrer ce plan pour les Noirs est d'avoir leur Fou de cases blanches libre d'aller en c6, prêt à s'opposer au Fou g2 sur la grande diagonale. Cela conforte l'idée que l'échange en e5 est une bonne décision. Par la suite, le plan des Noirs est d'échanger des pièces, de développer leurs Tours et d'empêcher les Blancs de jouer e4 dans des circonstances favorables. C'est bien sûr un plan négatif, qui cherche seulement à contrecarrer les ambitions des Blancs, mais il faut jouer la position qui est sur l'échiquier. Si elle n'offre aucune perspective de jeu actif, forcer les événements est malavisé.

16... ♖xe5 17. ♙xe5

Après 17.dxe5 ♘g4, le pion e5 des Blancs est faible.

17... ♖b6 18. ♖ac1 ♖ac8 19.e3

La seule chance de jeu actif des Blancs est 19.e4, mais après 19... ♘xe4 20. ♘xe4 dxe4 21. ♙xe4 ♙a4 22. ♖e1 f6 23. ♙f4 f5 24. ♙f3 ♙xd4 25. ♙xh6 ♖xc1 26. ♖xc1 ♙xf2+, les Noirs sont en sûreté.

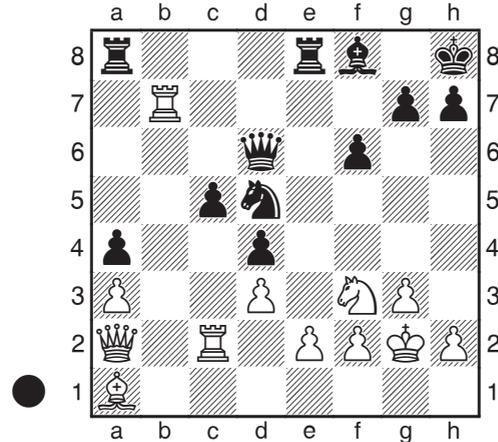
19... ♖fd8 20. ♙f1 ♘e8

Cherche plus d'échanges.

21. ♙xg7 ½-½

Les Blancs offrent une nulle qui est acceptée, car après 21... ♙xg7 22. ♙d3 ♘d6 la position est totalement égale. Les échanges ont relâché la pression sur la position noire, et les coups ultérieurs ... ♖c7 et ... ♖dc8 mèneront probablement à d'autres échanges.

Le conseil sans doute le plus important est que si vous ne trouvez pas de bon plan, au moins n'en jouez pas un mauvais.



Giri – Kariakin

Amber Rapid, Monaco 2011

Il n'est pas facile de juger cette position, et les grands maîtres qui observaient la partie avaient des opinions tout à fait divergentes sur son évaluation. La caractéristique la plus notable est le Fou enterré en a1, qui ne fait pas grand-chose pour l'instant. Cela dit, on ne peut pas non plus dire que le Fou des Noirs se fasse remarquer par son activité, mais toutes les autres pièces des Blancs sont bien placées. L'un dans l'autre, la position est à peu près équilibrée, mais certains GM pensaient que la position était en faveur des Noirs, car il n'y a pas de solution évidente au problème du Fou a1.

25...g5?

Sauf si les Noirs en créent une ! Voici un bon exemple des conséquences désastreuses qu'entraîne un jeu actif quand

la position n'est pas assez forte pour le supporter. Les Noirs espèrent jouer ...g4, chassant le Cavalier, suivi de ...♖c6, mais l'alignement du Fou a1 et du Roi en h8 aurait dû tirer la sonnette d'alarme.

Les Noirs doivent continuer plus modestement par 25...♖eb8, afin d'échanger ou de chasser la Tour active b7. Après 26.♖b1 (26.♖cb2 ♖xb7 27.♖xb7 ♖c6 est également égal) 26...♖xb7 27.♖xb7 ♖b8 28.♖a7 ♖b1 29.♗b2 ♖e6 30.h3 ♘b6, la position est égale.

26.e4!

Giri ne rate pas l'occasion d'exploiter l'affaiblissement de la grande diagonale.

26...dxe3

Le meilleur choix, car 26...♗e7? autorise la jolie conclusion 27.♖xc5 ♖xc5 28.♗xd4 ♖c6 29.♘xg5 ♖xb7 30.♗xf6+ ♗g7 31.♗xg7+ ♗xg7 32.♖f7+ ♗h6 33.♖xh7+ ♗xg5 34.♖g7+ ♗g6 35.f4+ ♗h5 36.g4+ ♗xg4 37.♖xg6+ ♗xf4 38.♖g3#. Par 26...♖e7?! 27.♖b1 ♖ae8, les Noirs tendent le piège 28.exd5? g4, et ils s'en sortent, mais après 28.♖b5! les Noirs ont des problèmes.

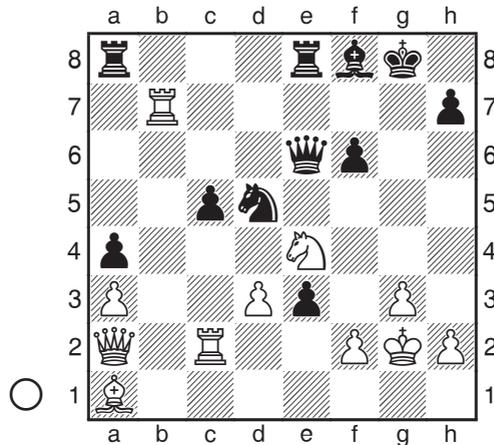
27.♗xg5 ♗g8?

Les Noirs doivent jouer 27...♗f4+! 28.♗g1 (28.gxf4 ♖c6+ 29.♗g3 ♖xb7 30.♗xf6+ ♗g7 31.♗f7+ ♗g8 32.♗d6+ ♖b3 33.♗xe8 ♖xe8 34.♗xg7 ♖xa2 35.♖xa2 ♗xg7 est très annulant) 28...exf2+ 29.♖xf2 ♖e1+ 30.♖f1 ♖xf1+ 31.♗xf1 ♖xd3+ 32.♗f2 ♖d5 33.♖xd5 ♗xd5, et ils ont toujours de bonnes chances de nulle.

28.♗e4?

Rate 28.♖b6! ♖xb6 29.♖xd5+ ♗h8 30.♖b2 ♖a6 31.♖b7, qui décide immédiatement.

28...♖e6



29.♖d7?!

Les Blancs peuvent atteindre une finale très favorable par 29.♗xf6 exf2 30.♖xf2 ♗e3+ 31.♗f3 ♖xa2 32.♖xa2 ♗d5 33.♗g5.

29...♖ad8?

Perd de suite. Le seul coup est 29...c4!. Après 30.♖xc4 ♗e7 31.♖b7 ♖ab8 32.♖xb8 ♖xb8 33.♖e2, les Blancs gardent l'avantage grâce à l'activité de leur Fou sur la grande diagonale, mais les Noirs peuvent encore espérer se défendre.

30.♖xd5 ♖xd5 31.♖xd5+ ♖xd5 32.♗xf6+ ♗f7 33.♗xd5 e2 34.♗c3 e1♖ 35.♗xe1 ♖xe1 36.♗c3 1-0