

Comprendre la tactique dans l'ouverture

Tu as probablement déjà vu une liste des choses à faire dans l'ouverture, qui ressemblait peut-être à ça :

1. Occupe le centre avec les pions.
2. Développe les pièces mineures : les Cavaliers avant les Fous !
3. Roque.
4. Déplace la Dame pour faire communiquer les Tours.

Et après ça, tu dois te retrouver prêt à jouer le milieu de jeu. On a dû te donner également une liste de choses à ne pas faire, comme :

1. Ne déplace pas deux fois la même pièce.
2. Ne sors pas la Dame trop tôt.
3. Ne place pas tes Cavaliers sur le bord de l'échiquier.
4. Évite de faire trop de coups de pions.

Tous ces conseils sont de bon sens dans la plupart des situations, mais les suivre aveuglément, comme s'il s'agissait de règles inviolables, ne te fera pas bien jouer l'ouverture. Les pièges que nous allons voir ont parfois puni des joueurs qui s'étaient écartés de ces principes. Mais on verra également des joueurs qui les ont scrupuleusement respectés et qui se sont pourtant retrouvés

dans de mauvaises positions. Et il n'est pas rare que les vainqueurs des parties de ce livre ne les aient pas suivis.

Pourquoi ? À cause de la tactique qui est omniprésente ! Il importe que tes pièces soient bien coordonnées. Un joueur qui se développe intelligemment gagnera toujours face à un adversaire qui se contente de sortir ses pièces sans réfléchir.

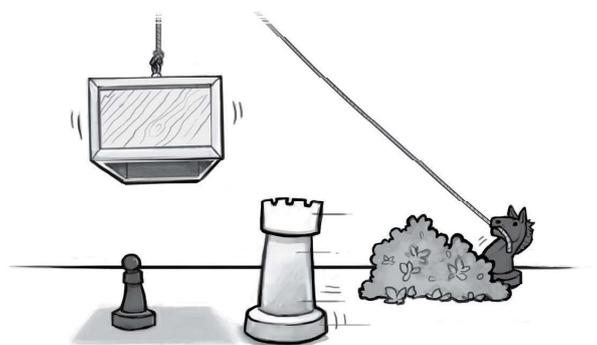
Dans l'introduction, j'avais promis de te donner quelques lignes directrices. Les voici :

1) **Joue les coups qui te semblent les meilleurs !** Cela ne signifie pas que tu peux jouer n'importe quoi « comme tu le sens », mais si tu es certain qu'un coup est fort, tu dois le jouer. Vérifie-le toutefois soigneusement s'il viole certains principes ou si tu n'arrives pas à croire que l'adversaire ait pu te laisser le jouer.

2) **Contrôle le centre avec tes pièces.** Les quatre cases centrales (d4, e4, d5 et e5) sont vraiment importantes. Si ton adversaire peut les utiliser librement, ça signifie que tu n'as pas une bonne position.

3) **Développe tes pièces.** Cela ne signifie pas seulement les déplacer de leur case de départ, mais « trouver à chacune quelque chose d'utile à faire ». Si tes pièces collaborent, tu trouveras plus facilement des plans lorsque le milieu de partie commencera.

4) **La sécurité de ton Roi est primordiale.** Sois toujours à l'affût d'éventuelles menaces sur ton Roi. S'il est en sécurité sur la case où il se trouve, peut-être n'y a-t-il pas urgence à roquer. Effectue le roque quand il y a une bonne raison de le faire. Choisis le petit ou le grand en fonction de tes plans en milieu de partie.



UNE TOUR DANS LA SOURICIÈRE

5) **Fais preuve de souplesse dans ton jeu.** Plus tes pièces auront d'options, plus tu auras de possibilités d'attaquer.

6) **Essaie d'empêcher l'adversaire de faire tout ce qui précède.** C'est évident, mais c'est souvent oublié. Contrecarrer les plans de l'adversaire est un des objectifs importants de l'ouverture.

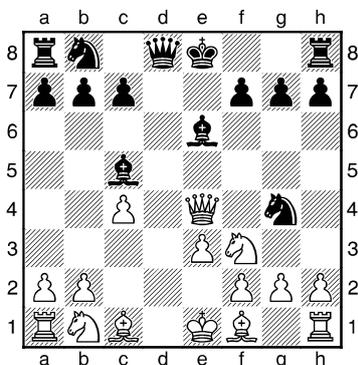
Ouverture ? Pièges ?

Ces deux mots sont dans le titre du livre. Il est donc important que leur signification soit bien claire.

L'**ouverture** est la phase de la partie pendant laquelle les deux camps développent leurs pièces. Pour les besoins de ce livre, il m'arrivera de la prolonger d'un coup. Si le dernier coup de développement d'un joueur tombe dans un piège mortel, je parlerai de piège d'ouverture. Après tout, le joueur n'est pas sorti vivant de l'ouverture !

Un **piège** est une possibilité que l'on offre à l'adversaire de se tromper. Ce n'est pas nécessairement un coup que l'on fait avec l'objectif de piéger l'adversaire. Ça peut être juste un bon coup auquel la réponse la plus évidente est en fait un coup perdant.

Trêve de bavardages. Voyons maintenant un puissant piège d'ouverture en action.



Dans cette partie, les Noirs ont joué un « gambit » – ils ont *sacrifié* un pion en échange d'une avance de *développement*. Les Blancs ont perdu beaucoup de temps avec leur Dame pour s'accrocher à leur pion de plus. Mais un pion reste un pion, et les Noirs doivent trouver quelque chose rapidement pour justifier le sacrifice. Dans cette position, ils jouèrent 8... ♖d1+! 9. ♘xd1 ♜xf2+ 10. ♙c2 ♞xe4. Une *attraction géométrique* que nous étudierons dans le chapitre 71. Les Noirs ont sacrifié la Dame pour pouvoir réaliser une fourchette qui gagne en retour la Dame blanche et un pion. Même si le matériel est désormais égal, les Noirs ont maintenant une bien meilleure position.

Cette combinaison a été jouée par un de mes anciens coéquipiers à ses débuts dans le championnat anglais. Son adversaire était un fort joueur, et personne ne lui donnait de grandes chances avant la partie. Il fut le premier surpris de pouvoir placer une telle combinaison dans l'ouverture, qui plus est dans un tournoi important.

Schémas

Nous venons juste de voir un « schéma tactique ». Qu'est-ce que cela signifie ? Un schéma tactique est en fait le « squelette » d'une idée qui peut être utilisée dans des positions *similaires, mais pas identiques*. Dans le diagramme précédent, plusieurs pièces auraient pu être sur des cases différentes (par exemple un pion en h3 au lieu de h2) et le sacrifice de Dame en d1 suivi de la fourchette de Cavalier en f2 aurait quand même marché. Mais une modification mineure de la position aurait aussi pu faire échouer la combinaison. Avec le Cavalier en c3 au lieu de b1, ou le Fou en e2 au lieu de f1, le coup 8... ♖d1+ aurait juste donné la Dame.

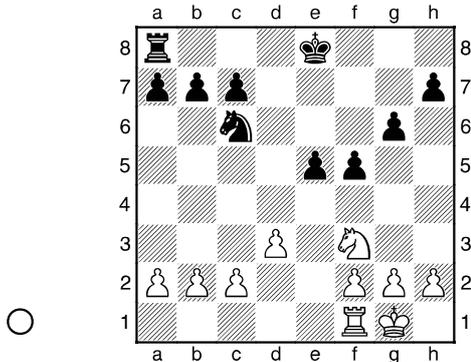
Du coup, comment être sûr qu'un schéma tactique marchera dans une position similaire ? Ou

même dans une position totalement différente ?

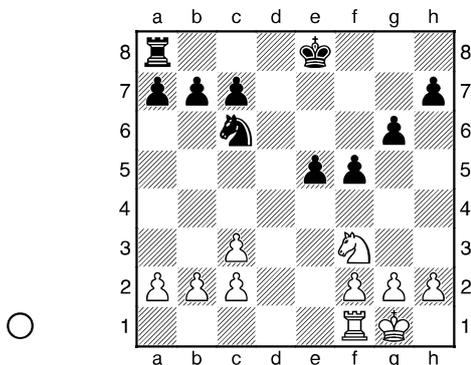
* Repère les pièces « importantes » – celles qui sont en mesure d'intervenir dans la combinaison ou de détourner complètement l'attention.

* Garde toujours un œil sur ton **Roi**, plus que sur n'importe quelle autre pièce.

Voici un exemple simplifié d'un autre de nos thèmes tactiques :



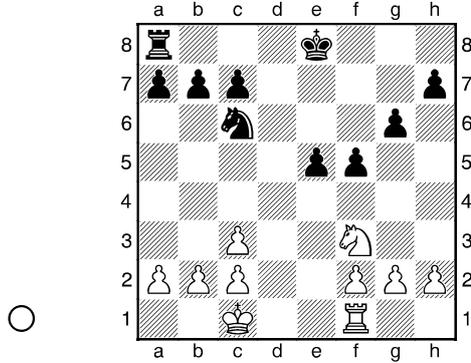
Les Blancs peuvent gagner un pion grâce au clouage sur la colonne e que nous verrons dans le Piège 33 : 1. ♖xe5! ♗xe5 2. ♖e1 suivi de ♖xe5. Simple, et néanmoins joli. Mais regardons ce qui se passe si l'on modifie juste la place d'un pion :



Le pion d3 est maintenant en c3. Est-ce que ça change quelque chose ? Ce pion était-il important ? Si l'on **regarde la position des Rois**, on voit

que c'est le cas. 1. ♖xe5?? ♗xe5 2. ♖e1 perd maintenant pour les Blancs : 2... ♗0-0! 3. ♖xe5 ♗d1+, et c'est mat au coup suivant. La *colonne d ouverte* fait toute la différence.

Opérons une nouvelle petite modification dans la position et plaçons le Roi en c1 au lieu de g1. La combinaison marche à nouveau :



1. ♖xe5! ♗xe5 2. ♖e1 0-0-0 3. ♖xe5 gagne un pion car les Noirs ne menacent plus ♗d1.

Tu peux chercher par toi-même ce qu'il se passerait avec d'autres petites modifications de la position. Par exemple, si le pion noir est en f7 au lieu de f5 ?

Bien sûr, dans un **piège d'ouverture**, il y a plus de pièces sur l'échiquier que dans ces derniers exemples. Cela peut être déroutant pour ceux qui ont appris les schémas tactiques dans un livre qui ne les présentait que sous leur forme simplifiée avec un minimum de pièces. Mais c'est toutefois un bon entraînement pour le jeu « réel », où il y aura toujours beaucoup de pièces sur l'échiquier. Tu devras ainsi identifier quelles pièces participent à la combinaison, lesquelles n'ont aucun rôle à y jouer, et lesquelles pourraient être en mesure de causer des problèmes. Tu pourras alors calculer la combinaison pour vérifier qu'elle marche effectivement.

Apprendre des schémas
apporte la *connaissance*.
Les appliquer conduit au *savoir-faire*.

Les maîtres sont capables d'utiliser les schémas combinatoires qu'ils ont appris dans toutes sortes de positions qui semblent complètement différentes. Ils peuvent par exemple recourir à une idée familière sur un autre endroit de l'échiquier, ou avec des pièces différentes dans les rôles-clés. En maîtrisant un schéma avec juste quelques pièces, on peut être en mesure de le reproduire de bien des façons différentes pour piéger notre adversaire, dans toutes les phases de la partie et n'importe où sur l'échiquier, quelles que soient les pièces qui s'y trouvent. Il faut du temps pour développer ce type de compréhension et ça viendra progressivement. Tu verras qu'à partir d'un moment, tu vas commencer à « voir » des idées sans réaliser exactement d'où elles viennent.

Si tu as lu un bon livre de tactique élémentaire, tu connais déjà sans doute tous les thèmes dont tu pourrais avoir besoin : le clouage, la fourchette, l'enfilade, etc. Ton objectif doit être maintenant d'apprendre comment les utiliser, savoir quand ils marchent, calculer les coups, les combiner ensemble et être en mesure de les repérer dans une vraie partie. Aussi longtemps que tu joueras aux échecs, tu développeras ces aptitudes.



LE ROQUE ANTI-ENVAHISSEUR

La valeur des pièces

Bien souvent, il faut compter le matériel avant de se décider à jouer ou non un coup. Je ne doute pas que tu connaisses la valeur en points de chaque pièce. Mais me croiras-tu si je te dis que les logiciels d'aujourd'hui utilisent une échelle de valeurs quelque peu différente ?

	Traditionnelle	moderne
♙	1	1
♘	3	3½
♗	3	3½
♖	5	5¼
♔	9	10

C'est sûr que les chiffres à virgule compliquent le calcul mental ! (Et encore, j'ai un peu simplifié, car le Fou a une valeur théorique légèrement plus élevée que celle du Cavalier.) Mais tes choix dans une partie pourraient se révéler meilleurs si tu utilises les valeurs modernes. Une ♔, par exemple, vaut moins que $2♗+♘$. $♗+2♙$ sont plus forts qu'une ♖. Mais retiens ce conseil : tout dépend de la position. Ce que pourront faire tes pièces est bien plus important que leur valeur brute « sur le papier ».

Le calcul moderne accorde également une valeur aux *temps* : un coup vaut environ ¼ de pion. Ça signifie que si tu as dépensé deux coups pour faire

quelque chose qui aurait pu être fait en un coup, c'est comme si tu avais perdu un quart de pion.

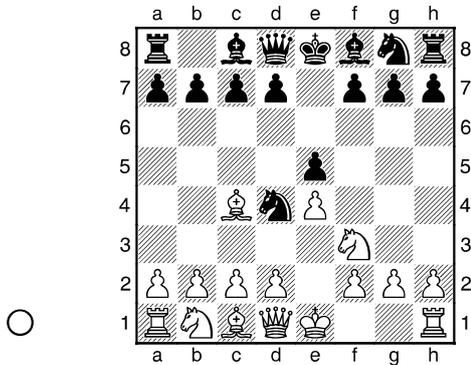
Pourquoi devrions-nous croire tout cela ? Eh bien, si ces puissants programmes d'ordinateur utilisent des valeurs différentes, ils réussissent moins bien contre les autres ordinateurs. Ces valeurs sont le résultat de beaucoup d'expérimentations.



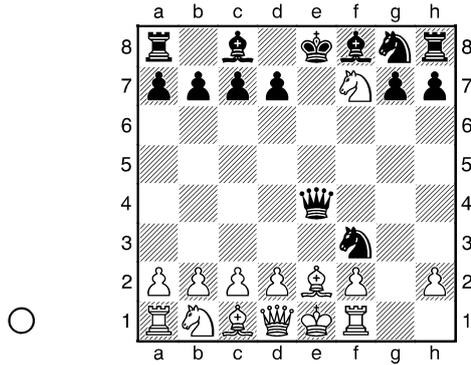
FOU TROP AVANCÉ, DANGER !

N'essaie pas de tendre des pièges en jouant de mauvais coups !

Après 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙c4, 3...♘d4? est un mauvais coup qui tend toutefois un piège. Les Anglo-Saxons l'ont baptisé OMG (Oh, my God!), qui veut dire Oh, mon Dieu !) et il a fait un nombre incalculable de victimes.



Voici l'idée : 4.♘xe5?? ♔g5! 5.♘xf7? ♔xg2 6.♙f1 ♔xe4+ 7.♙e2 ♘f3#.



Mais aussi bien 4.♘xd4 que 4.0-0 sont très bons pour les Blancs. Les Noirs ont perdu du *temps* – presque deux coups, en fait, soit un demi-point si l'on prend l'échelle de valeurs que j'ai donnée plus haut.

Ceci dit, je reste convaincu que certains lecteurs, même après avoir lu cette mise en garde, vont être tentés de jouer 3...♘d4?. Après tout, on peut se dire que si les Blancs tombent dans le piège, on gagne très rapidement, et s'ils jouent un des bons coups, on aura juste une mauvaise position.

Ce n'est pas une bonne manière de jouer aux échecs. Tes adversaires ne vont pas choisir leurs coups à pile ou face et les échecs ne sont pas une course de chevaux où il pourrait parfois être intéressant de parier sur une mauvaise option si la côte est suffisamment élevée. *Choisis toujours ton coup en supposant que ton adversaire jouera la meilleure réponse.*

Les gaffes aux échecs pour les enfants ?

Il faut bien reconnaître que ç'aurait été un très mauvais titre pour un livre ! Mais c'est toutefois également approprié, puisque chaque fois qu'on peut placer une combinaison, c'est que l'adversaire a commis une grave erreur. C'est pourquoi, en étudiant ce livre, tu ne dois pas juste te focaliser sur les combinaisons, mais aussi sur les erreurs

qui les ont permises. Demande-toi si tu aurais pu faire ces erreurs. Remarques-tu des signaux qui auraient pu te permettre de les éviter ?

Les gaffes se répartissent en deux catégories :

1. Le dernier coup de l'adversaire constitue une menace, mais tu ne la repères pas.

2. L'adversaire n'a pas de menace particulière, mais tu joues un coup qui permet une très forte réplique. Tu te crées en fait des problèmes tout seul et l'adversaire n'a plus qu'à s'y engouffrer.

Dans ce livre, nous verrons beaucoup de cas n° 2. Les joueurs ont généralement un œil sur les menaces de l'adversaire, mais font souvent beaucoup moins attention aux éventuelles conséquences tactiques du coup qu'ils s'appêtent à jouer. Voici donc deux points importants à noter et à retenir :

1. Avant de jouer ton coup, vérifie bien quelles possibilités nouvelles ce coup va offrir à ton adversaire.

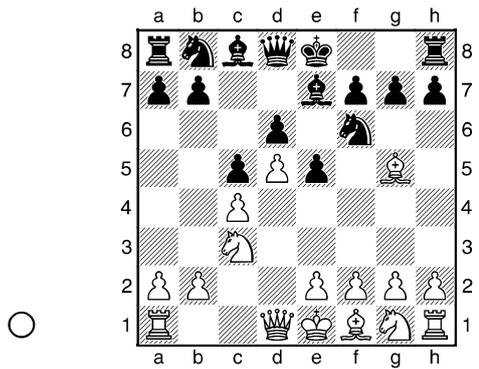
2. Un moyen habile de tendre des pièges est d'essayer d'anticiper ce que veut jouer ton adversaire au prochain coup. Peux-tu trouver un coup rusé qui préparerait une forte réplique à ce que projette de faire ton adversaire ?

C'est certes un concept déjà avancé, mais qui est très important aux échecs. Tu devras développer cette aptitude à anticiper les coups de l'adversaire si tu veux battre de forts joueurs.



DES CLOUAGES PARALYSANTS

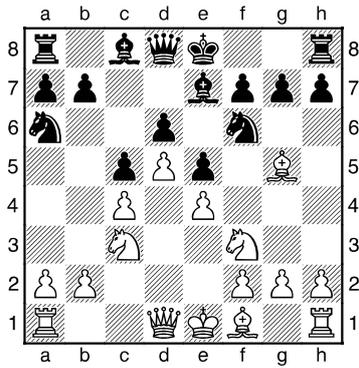
Voici un exemple un peu plus complexe de combinaison tactique. Il met en lumière quelques-uns des points que nous venons d'aborder : **1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 e5 4.♗c3 d6**. Dans cette position fermée, on pourrait penser qu'il ne va pas se passer grand-chose avant un moment. Mais des combinaisons sont toujours tapies dans l'ombre. Avec **5.♙g5**, les Blancs clouent le Cavalier. Mais après **5...♗e7**, il s'avère qu'ils se sont créés eux-mêmes des problèmes. Vois-tu la menace noire ? Si tu ne la vois pas, continue à lire...



Le naturel **6.e4?** est mauvais. Pourquoi ? Tout d'abord, les Noirs ont à leur disposition le thème du « *déclouage sicilien* » **6...♗xe4 7.♙xe7 ♗xc3!**, une idée que nous verrons au Piège 35. C'est cependant un peu compliqué et il y a quelque chose de plus simple et de plus clair. C'est le « *coup de l'élastique* » **6...♗xd5! 7.♙xe7 ♗xe7!** qui gagne proprement un pion.

Mais après **6.♗f3**, le coup de l'élastique marche-t-il encore ? Non, car le Cavalier f3 joue un rôle essentiel : **6...♗xd5??** perd à cause de **7.♗xd5 ♙xg5 8.♗xg5 ♖xg5**, et **9.♗c7+** fait une fourchette mortelle.

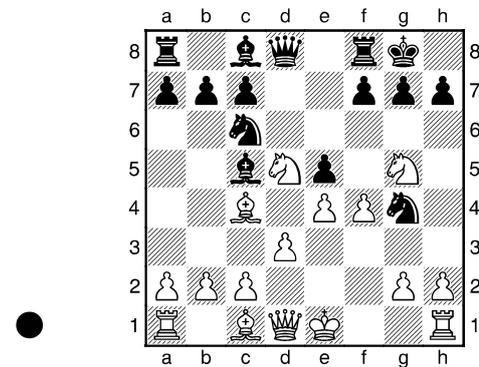
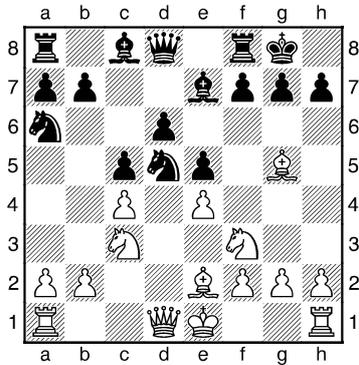
Après **6...♗a6 7.e4**, on peut se poser la même question.



LE COUP DE L'ÉLASTIQUE

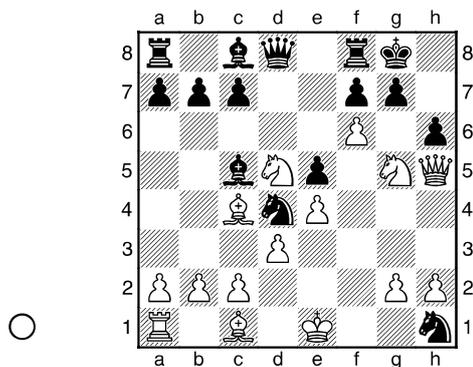
Terminons avec un bel exemple de combinaison qui nous montre toute la profondeur et la beauté possibles au cours des douze premiers coups de la partie : 1.e4 e5 2.Nc3 Nf6 3.Qc4 Nc6 4.d3 Qc5 5.f4 0-0 6.Nf3 Ng4 (les Noirs ont un œil avide sur la fourchette en f2 ; ce n'est pas un mauvais coup en soi) 7.Ng5 d5! 8.Nxd5!

Oui, 7...Nxd5 redevient possible, mais ne donne pas pour autant l'avantage aux Noirs à cause de 8.Qxd5 Qxg5 9.Nxg5 Qxg5 10.Qxd6. Du coup, les Noirs jouent 7...0-0, et le coup de développement mécanique 8.Qe2?? est en fait une erreur fatale. 8...Nxd5! encore ce coup assez incroyable :



8...exf4, avec l'idée ...Nce5, donnerait des chances égales. Au lieu de ça, avec 8...h6?, les Noirs s'égarèrent. Mais la raison pour laquelle ce coup est mauvais était bien difficile à voir. 9.f5! Le début d'une très jolie variante. 9...Nf2 10.Qh5! Nf1 (10...hxg5 11.Qxg5 donne aux Blancs une attaque gagnante parce que 11...f6 permet même deux mats en un coup) 11.f6! Nf4 (11...hxg5 12.Qxg5! g6 13.Qh6 et Qg7# est un schéma de mat très classique).

Les Noirs prennent très courageusement un pion qui est défendu quatre fois ! 9.Qxe7 Nxe7!. Un coup qui claque comme un élastique. Le Cavalier revient en arrière avant que les Blancs aient eu le temps de le capturer. Et en cas de 9.Qxd5 Qxg5 10.Nxg5 Qxg5 11.Qxd6 Nd8, les Blancs peuvent s'estimer heureux de ne pas perdre sur-le-champ et d'avoir un coup pour sauver la Dame : 12.h4!, même si après 12... Qxh4! 13.Nxh4 Nxd6, ils restent avec un pion de moins.



Et maintenant survient un thème qu'on pourrait appeler « *La Chose en g6* » (*), dans la mesure

où l'apparition brutale de la Dame à sa fenêtre doit être un choc terrible pour le Roi noir : 12. ♖g6!! ♜xc2+ 13. ♕f1. Les Blancs menacent ♖xg7# et ♗h7#, tandis que 13...fxg6 14. ♞e7++ (échec double !) 14...♗h8 15. ♞xg6# est un magnifique mat avec les deux Cavaliers et un Fou. Les Blancs ont une Dame et une Tour de moins, mais ils gagnent quand même. Les échecs, c'est bien plus que simplement compter les pièces !

Cette partie a été jouée dans un match par équipe en Angleterre et a été remportée par une de mes connaissances.

Les 100 pièges

Au fur et à mesure que tu avanceras dans le livre, tu remarqueras que la difficulté est croissante. Les derniers chapitres contiendront des idées plus complexes, davantage de variantes et des coups qui seront plus difficiles à trouver. Les chapitres sont organisés en trois grandes parties :

1^{re} partie (Pièges 1-20) – Tactique élémentaire – Des pièges basés sur une seule combinaison, qui n'exige pas un calcul poussé. Les principaux thèmes sont le mat, l'attaque double, l'attaque sur f7 et des astuces avec les pions.

2^e partie (Pièges 21-56) – Idées combinatoires – Des pièges avec souvent une combinaison préparatoire qui amène une autre combinaison, ou des positions dans lesquelles le défenseur a davantage de ressources. Il y a des variantes un peu plus longues à calculer et des coups plus difficiles à trouver. On retrouve les thèmes de la 1^{re} partie et aussi beaucoup de pièces emprisonnées (y compris la Dame), des clouages, des découvertes et des attaques sur les Rois qui viennent juste de roquer.

3^e partie (Pièges 57-100) – Concepts avancés – Plusieurs thèmes combinés et des positions beaucoup plus « disputées ». Les derniers chapitres traitent de notions générales et de thèmes défensifs.

Si un chapitre te semble trop difficile, pas de panique. Regarde les diagrammes, joue uniquement les coups **en gras**, et essaie de comprendre les idées principales que j'explique dans le texte. Tu pourras y revenir plus tard et examiner alors les coups plus en détail.

(*) NDT En référence au film d'horreur des années 80, *The Thing* (La Chose), dans lequel le héros Kurt Russell joue aux échecs.