

Introduction à la nouvelle édition

Cette édition révisée a nécessité cinq années de préparation. Lorsque Gambit commença à publier des éditions électroniques en 2012, à la fois dans le format de notre propre application Chess Studio et dans celui d'Amazon, Kindle, *101 Chess Opening Surprises* était destiné à faire partie de notre premier lot de titres. J'avais prévu d'effectuer quelques mises à jour mineures du contenu, et assignai la tâche à un ordinateur de vérifier toutes les analyses incluses dans le livre tandis que je me lançais dans une virée de deux semaines vers le Colorado. En démarrant l'examen des suggestions de l'ordinateur et celui de parties récentes et d'analyses provenant de diverses autres sources, j'ai estimé qu'il existait un contenu tellement intéressant qu'une révision plus approfondie serait justifiée. Bien entendu, il se peut que cette décision ait été due à cet afflux d'air montagnard...

Il s'avéra que cela se produisit quelques années avant que la charge de travail de Gambit me laissât le temps nécessaire pour m'attaquer à ce gros travail de révision. Chaque coup a été réexaminé et confronté au nouveau contenu. Là où il se révéla qu'une idée échouait, j'ai cherché à expliquer pourquoi et ai proposé une recommandation alternative. Lorsqu'une ligne de jeu autrefois secondaire s'était muée en système principal, j'ai grandement étendu sa couverture : là où le livre d'origine indiquait « hé ! regardez, ceci est possible », un article théorique d'une taille non négligeable a pris place.

Plusieurs sections présentent de multiples nouvelles idées pour les deux camps, et les versions antérieures sont à peine reconnaissables.

Cela dit, beaucoup a été préservé de la première édition, et toute personne souhaitant simplement obtenir un exemplaire du livre originel (peut-être prêté à un ami) sera également satisfaite de cette nouvelle édition. La structure du livre a été conservée et le contenu originel est présent en intégralité, mais sous une forme grandement complétée. Si vous désirez vérifier ce qui est nouveau dans une ligne de jeu que vous pratiquez grâce à la première édition, vous n'aurez aucun mal à la localiser.

Le fait que la taille de cet ouvrage ait augmenté de 140 % n'est pas uniquement dû à la révision du contenu originel. Il existe également 24 sections toutes neuves, illustrant chacune des idées qui ont été inventées ou alors qui sont devenues à la mode ces dernières années. La justification de les choisir plutôt que d'autres est en accord avec la logique de l'édition précédente (ainsi qu'elle est expliquée ci-dessous), mais je me dois de mentionner une tendance significative. L'accroissement important des événements de top niveau en rapide et blitz fait des parties qui y sont disputées une source idéale d'idées à employer pour les joueurs de club. Les prix élevés distribués dans ces événements, liés au recours aux parties rapides et aux blitz pour départager les ex aequo, signifient que les joueurs du top préparent de nombreuses idées à utiliser en

cadences rapides, et peuvent même élaborer des répertoires entiers dédiés à ces dernières. Et si un coup est suffisamment fort pour poser des problèmes à un GM d'élite dans une partie rapide, alors la probabilité qu'il s'avère efficace dans des parties de tournoi à un niveau inférieur est élevée. Voici donc un truc récent pour trouver de nouvelles surprises. Et si cela vous sert aussi d'excuse pour passer du temps à regarder des parties rapides et des blitz en ligne (« hé, je peaufine mes ouvertures »), alors tant mieux...

Une dernière réflexion. Chaque étape de la révision et de la vérification du matériel s'est accompagnée de visions nouvelles, même lorsque l'intention n'avait été que le contrôle de l'exactitude technique. La morale en est que le réexamen d'un matériel échiquéen même scrupuleusement

vérifié tendra à se révéler fructueux. Cela provient peut-être du fait que l'on utilise différents outils, approche un problème sous un angle différent, ou pose des questions différentes. Ou alors parce que l'on est d'une humeur différente. Quelques-unes des dernières révisions majeures (parmi lesquelles le changement radical d'évaluation de la Surprise 5) survinrent alors que j'étais assis dans l'attente de l'éclipse solaire totale, dans le Nebraska rural, mon ordinateur perché sur le volant de la voiture... Qui sait, si le temps avait été nuageux, cette idée-clé aurait pu passer inaperçue.

Graham Burgess

Août 2017, Woodbury, Minnesota, États-Unis

Introduction à la première édition

L'effet de surprise est une arme extrêmement puissante aux échecs, et ce spécialement dans l'ouverture. Un joueur surpris dans l'ouverture perdra souvent complètement pied et ne réussira pas à opposer de réelle résistance. Il n'est même pas important que l'idée nouvelle soit vraiment très bonne : l'effet psychologique d'être pris en défaut et attiré sur un territoire non familier que l'adversaire connaît bien peut tout à fait suffire. Des matches de championnat du monde ont braqué les projecteurs sur des parties introduisant de nouvelles idées d'ouverture, dont des analyses postérieures ont rapidement prouvé le caractère inoffensif — mais il était alors trop tard pour que cela aide la victime.

Néanmoins, ce livre n'est pas destiné à des candidats au Championnat du monde (même si j'espère qu'ils y trouvent eux aussi quelque chose d'intéressant). Ce livre a pour vocation d'aider des amateurs passionnés, des joueurs de club et de tournois d'un niveau régional, dans le dessein de prendre l'ascendant sur leurs adversaires dans l'ouverture, et les idées qui y sont présentées ont été sélectionnées avec cet objectif à l'esprit.

Règles et principes

Avant que nous nous assignions la tâche de tenter de surprendre nos adversaires, nous devons nous interroger sur ce qu'est une surprise et sur la façon dont elle est causée. Ce sujet a été discuté en détail par Amatzia Avni dans son livre *Surprise in*

Chess, de telle sorte que je vais me borner à traiter des éléments pertinents pour la phase de l'ouverture. En essence, l'adversaire sera surpris lorsque nous ne jouons pas selon les principes que nous sommes censés suivre, ou dont il croit qu'ils sont corrects. S'il a une éducation échiquéenne basée sur des principes dogmatiques, alors le simple fait de placer un Cavalier au bord de l'échiquier, que cela soit ou non approprié et judicieux dans la situation donnée, va probablement le perturber. Tout ce que nous pourrons faire et qui semblera violer *leurs* principes d'ouverture aura tendance à surprendre nos adversaires. Bien entendu, nous devons nous assurer que ce que nous faisons fonctionne pour de bon et est justifié par les caractéristiques spécifiques de la position : si nous déplaçons plusieurs fois de suite la même pièce, nous devons être sûrs que la case vers laquelle elle s'achemine vaut cet investissement en temps. Si nous cédon la paire de Fous, alors nous devons penser que nos Cavaliers disposent de solides points d'ancrage depuis lesquels ils pourront exercer leur influence, etc.

Lignes de jeu sans prétention et lignes de jeu annulantes

L'un des terrains les plus fertiles pour dénicher des idées surprenantes est de rechercher des variantes pour les Blancs que la théorie a rejetées parce que les Noirs peuvent égaliser, ou même forcer la nulle. Pourquoi dis-je cela — n'est-ce pas contradictoire ? La raison en est que le statut

théorique d'une telle ligne de jeu provient de ce qu'il se produisit lorsque le grand maître X affronta le grand maître Y. Le grand maître X décida de tenter un coup qui paraissait intéressant et prometteur. Le grand maître Y se plongea dans une longue et intense réflexion, pensa peut-être qu'il était en difficulté, et finalement, après avoir désespéré, trouva une idée défensive. Il s'avéra que celle-ci fonctionnait et il parvint à annuler la partie. Des analyses subséquentes démontrèrent que la défense employée était en béton et que l'idée du grand maître X était, théoriquement parlant, inoffensive. D'autres grands maîtres en prirent connaissance, l'idée ne fut pas répétée et ne mérita peut-être que de minuscules notes de bas de page dans les manuels sur la théorie des ouvertures – et peut-être même pas, puisque les personnes qui écrivent des livres d'ouvertures sont davantage intéressées par les suites prometteuses et celles dont le verdict n'est pas encore clair. Poser simplement l'étiquette « cette idée ne procure aucun avantage à cause de... » est ennuyeux.

Avec un petit travail de recherche, particulièrement à notre époque moderne où des bases de données comportant des millions de parties sont disponibles, il est possible de se familiariser avec tout (et plus) ce que le grand maître X savait à propos d'une ligne de jeu donnée en allant disputer sa partie. Votre adversaire, à moins qu'il n'ait incidemment étudié cette obscure sous-référence, sera autant dans l'ignorance que ne le fut le grand maître Y à l'époque. Mais réussira-t-il à se défendre comme le grand maître Y parvint à le faire sur l'échiquier ?

La réponse est très certainement non, et vous aurez d'excellentes chances d'obtenir une belle victoire.

Il est vrai que si vous êtes déterminé à viser la victoire, il semble contre nature de jouer une séquence de coups en sachant pertinemment que si votre adversaire réagit d'une certaine façon, vous devrez vous résigner à conclure la nulle. D'après mon expérience, néanmoins, je peux attester que le stratagème marche bien. Je ne me souviens pas d'une seule fois où la ligne de jeu annulante que je craignais fut effectivement jouée. Lorsqu'à l'occasion mes adversaires étaient au courant de la défense correcte, ils ont généralement dévié de celle-ci, soit parce qu'ils redoutaient une amélioration, soit car ils ne voulaient pas permettre à leur adversaire « froussard » de parvenir aussi facilement à la nulle. Ainsi qu'Avni l'observa dans l'ouvrage précité, lorsque nous nous écartons de ce à quoi notre adversaire s'attend (nous offrons une possibilité d'annuler quand nous sommes censés jouer pour le gain), ceci surprend l'adversaire et affecte son jugement.

Que contient ce livre ?

Tout d'abord, il ne s'agit *pas* d'une collection de 101 récentes nouveautés théoriques d'importance dans des lignes d'ouverture à la mode. Quoiqu'il soit intéressant d'écrire un tel livre, ce dernier ne serait pas très utile pour beaucoup de lecteurs. Vos chances de parvenir à placer une nouveauté au 26^e coup de l'Attaque Marshall sont assez minces, à moins que vous n'affrontiez un spécialiste, qui aura déjà probablement eu vent de la nouveauté et aura préparé une

riposte à celle-ci, ou alors qui aura élaboré un moyen de la contourner. En outre, les nouveautés dans les lignes de jeu théoriques aiguës ont tendance à être réfutées en l'espace de quelques mois. Il est stupéfiant que dans tel *Informateur*, un coup donné soit crédité d'un « !! » pour qu'à la prochaine édition il ne mérite plus qu'un « !? », ou dans certains cas l'effroyable « ?! » ou pire encore.

À la place, j'ai recherché des variantes que le lecteur peut espérer avoir l'occasion d'employer contre des adversaires ordinaires. Cela signifie à un numéro de coup assez bas, ou sur l'autoroute principale d'une ouverture à la mode. Beaucoup de ces idées ne vont pas devenir populaires au top niveau, et donc elles n'occuperont pas une place majeure dans les ouvrages sur la théorie des ouvertures. De la sorte, ces idées conserveront leur effet de surprise pour de nombreuses années à venir.

Indice de solidité et effet de surprise

À chaque surprise sont attribués deux nombres (de 1 à 5) : son indice de solidité et son effet de surprise. Ces derniers quantifient mes estimations relatives à la correction objective de l'idée, et à la mesure dans laquelle on peut s'attendre à ce qu'elle puisse désarçonner vos adversaires. Ces nombres devraient vous aider à juger si l'idée est susceptible d'être efficace à votre niveau de jeu. Si vous jouez à un niveau élevé, alors la solidité sera le facteur à privilégier. À des niveaux inférieurs, il est peu probable vous soyez puni pour avoir employé une ligne légèrement douteuse, et l'élément de surprise est plus important.

Cependant, veuillez s'il vous plaît noter que plusieurs des idées contenues dans ce livre sont expérimentales, et c'est le rôle du lecteur d'estimer les risques qu'il encourt. Voici la légende permettant d'interpréter les nombres :

Indice de solidité

5 : Réfutation ; ça doit gagner

4 : Excellent ; meilleur que la théorie préexistante

3 : Assez sain et fiable

2 : Peut-être un peu douteux, mais non réfuté

1 : Âmes sensibles s'abstenir !

Effet de surprise

5 : Un choc absolu ; un coup de tonnerre

4 : Déconcertant même pour les adversaires les mieux préparés

3 : Doit s'avérer très irritant pour un adversaire moyen

2 : Un peu déroutant, mais ne misez pas sur son impact psychologique

1 : Pas de réel effet de surprise

Comment puis-je trouver davantage de surprises ?

Eh bien, si ce livre a du succès, il existera peut-être un *101 surprises d'ouvertures de plus...* (Note de 2017 : en fait, le livre a rencontré le succès escompté, mais d'autres projets et d'autres ouvrages ont fait obstacle à cette idée.) Dans tous les cas, il n'y a pas de raison que vous ne trouviez pas vous aussi vos propres surprises d'ouverture. Rechercher des lignes de jeu oubliées, qui sont considérées « théoriquement inoffensives », est une approche adaptée, en

complément de quoi je peux recommander une bonne source de parties récentes (par exemple le magazine d'échecs sur Internet TWIC) permettant de rejouer rapidement quelques parties. Certaines idées capteront votre attention, et si vous les analysez attentivement (idéalement avec d'autres joueurs et un ordinateur), vous vous assurerez alors un avantage considérable.

L'écriture de ce livre m'a procuré beaucoup de plaisir, et j'espère que vous en éprouverez tout autant à le lire et à essayer les idées qu'il recèle. Pour certaines d'entre elles, choisissez quand même vos adversaires avec précaution !

Graham Burgess
Janvier 1998, Bristol, Angleterre