

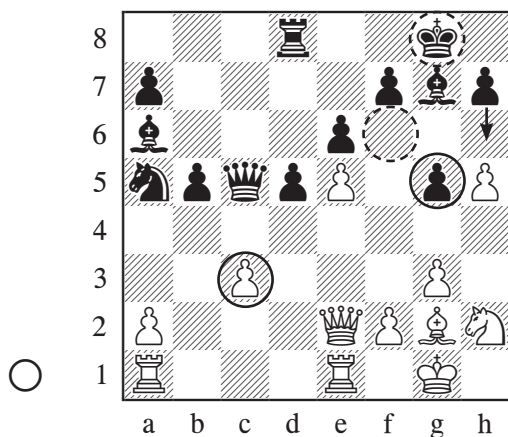
Visualiser les trois questions

J'utiliserai tout au long du livre un système graphique simple pour illustrer les trois questions. Des cercles identifient les faiblesses, des cercles en pointillé identifient les faiblesses potentielles, des carrés identifient les pièces les moins bien placées et des carrés pointillés identifient les pièces pouvant rencontrer des problèmes plus tard. Enfin, des flèches illustrent les idées de l'adversaire et des pointillés illustrent les idées potentielles susceptibles de survenir dans un avenir lointain.

Prenons un exemple.

Hikaru Nakamura – Vladimir Kramnik

Istanbul (ol) 2012



Les cercles indiquent que c3 et g5 sont des faiblesses immédiates, et on croit bien volontiers que la case f6 et le Roi seront faibles plus tard (d'où les cercles pointillés).

La pièce la moins bien placée des Blancs est le Fou g2, mais comme cela n'a pas vraiment d'importance ici, j'ai choisi de ne pas l'entourer d'un carré. Les pièces des Noirs se battant toutes pour « l'honneur » d'être les moins bien placées, j'ai une fois encore choisi de n'en entourer aucune (ou toutes) d'un carré, pour ne pas être trop déroutant.

Enfin, l'idée des Noirs dans cette position doit certainement être ...h6 pour protéger leur plus grande faiblesse; d'où la flèche. De toute évidence, ils ont d'autres idées dans la position – 99,9 % de toutes les positions contiendront une multitude d'idées – mais ce qu'on cherche, c'est *l'idée*, celle qu'il faut prendre le plus au sérieux.

En fait, les Noirs auraient une position décente avec des compensations raisonnables pour la qualité s'ils avaient le temps de jouer une paire de coups utiles, ...c4 et ...h6. Ce dernier peut être évité par un joli petit coup :

32.h6! ♖xh6

Laisser un pion blanc planté en h6 serait invivable pour les Noirs.

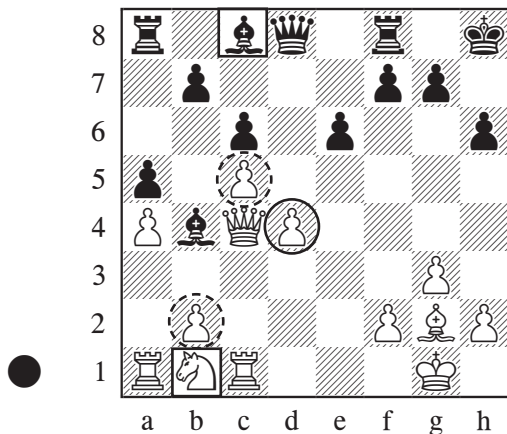
33.♖h5 ♗g7 34.♖xg5 ♘c6 35.♘g4±

Les Blancs ont gagné au 80^e coup après diverses aventures.

Prenons un autre exemple.

Anish Giri – Levon Aronian

Istanbul (ol) 2012



Le pion d4 est faible et les pions b2 et c5 deviendront des faiblesses potentielles plus tard. Les Blancs envisagent ♘c3-e4-d6. La pire pièce des Noirs est de loin le Fou c8 (et celle des Blancs le Cavalier b1). Tout cela incite les Noirs à attaquer la faiblesse principale par un sacrifice de pion qui ouvre la position avant que les Blancs n'aient réussi à sortir leurs pièces. Apparemment passifs et près d'être en retard de développement, les Noirs deviennent très actifs et résolvent leurs problèmes de structure de pions qui rendaient le Fou c8 mauvais. Ils regagneront le pion bien assez tôt.

18...e5! 19.d5

19.dxe5 ♖e7 20.f4 ♗d8! et les Blancs ont du mal à progresser. 20.♘c3 est peut-être meilleur, mais les Noirs ont résolu tous leurs problèmes et peuvent chercher comment jouer pour l'avantage.

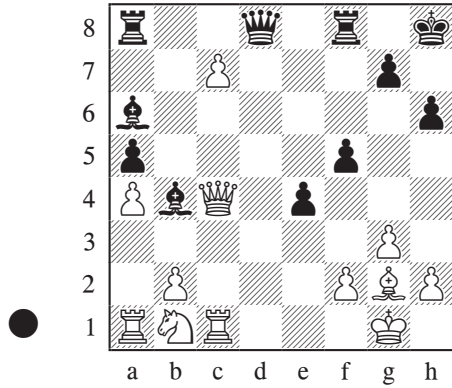
19...f5?!

Plus fort est 19...cxd5 suivi de ...♖e7, et les Blancs s'apercevraient que les pions c5 et b2 sont tous deux désagréablement faibles.

20.dxc6 e4 21.cxb7 ♗xb7 22.c6 ♗a6 23.♖b3?!

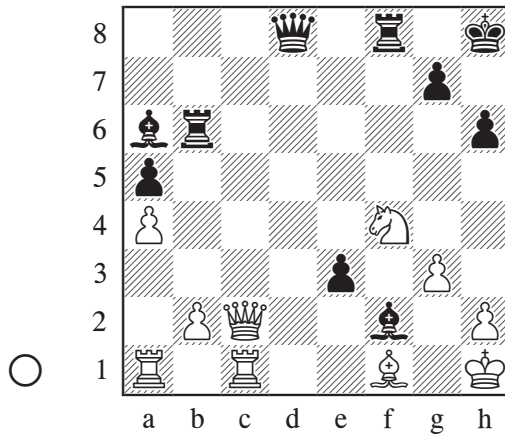
Un jeu passif n'est pas une bonne idée dans une position comme celle-ci où l'adversaire paraît détenir tous les atouts.

Il semble que 23.c7!? soit meilleur.



Après 23...♔e7 24.♚c6 e3 25.♙h1 exf2 26.♘c3, la position est désespérément peu claire.

23...♜c8 24.♘c3 ♜xc6 25.♘d5 ♙c5! 26.♙f1 f4 27.♘xf4 ♙xf2 28.♙h1 ♜b6 29.♚c2 e3



L'avantage des Noirs est colossal et les a menés à la victoire au 48^e coup.