

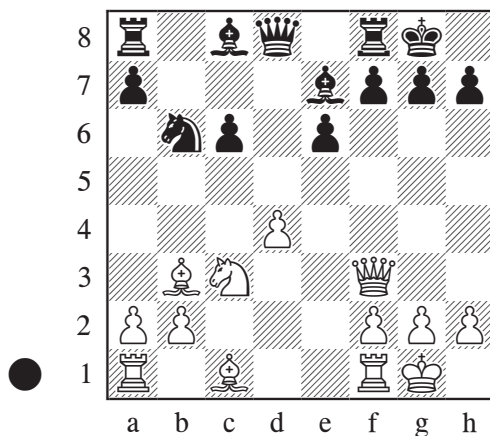
Chapitre 2

Les pièces

Une pièce est mal placée, et la position tout entière est inférieure – Dr Siegbert Tarrasch

Jakob Aabling-Thomsen – Jacob Aagaard

Helsingor 2012



Les Noirs peuvent probablement égaliser en échangeant des faiblesses, mais ils souhaitent une partie longue où le pion d4 pourrait être un peu plus exposé que le pion c6. Comment doivent-ils jouer pour tirer le meilleur parti de leurs pièces ?

Si les pions sont le squelette d'une position, ou « l'âme du jeu », alors les pièces en sont la chair et le sang, et le Roi le cœur et le cerveau de l'opération. Mais jusqu'à quel point la plupart des joueurs d'échecs connaissent-ils vraiment leurs pièces? Et comment les traitent-ils?

Les pièces fonctionnent certes comme des abeilles, pour le bien de la ruche, mais elles ne sont pas des ouvrières comme les pions; si l'on conserve la terminologie de la ruche, elles sont des bourdons.

J'aime personnellement penser à la dynamique d'une position comme à une quantité mesurable où une pièce peut avoir une valeur assez faible si elle est mal placée, mais assez élevée si elle est bien positionnée. De même, une pièce peut avoir un potentiel faible ou élevé, en fonction de la structure des pions et d'autres facteurs. Les programmeurs informatiques travaillent certainement dur pour affiner ces évaluations, même si mes connaissances limitées me suggèrent que tirer le meilleur parti des cœurs supplémentaires dont nos ordinateurs commencent à être dotés les intéresse au moins autant.

La pièce la plus mal placée

Alors qu'un programmeur doit chercher quelle valeur quantifiable attribuer aux pièces pour communiquer avec la machine, le cerveau humain fonctionne de manière plus intuitive. En examinant ses pièces, il ne doit pas être trop difficile de déterminer laquelle est la plus mal placée.

Les cases idéales

Dans *Excelling at Chess*, j'ai introduit l'idée de *Chercher des cases idéales pour ses pièces*. Il n'est pas question ici de leur valeur dynamique actuelle, mais de leur valeur potentielle. Parfois, une pièce mal placée n'aura pas de case idéale évidente. On peut dire de cette pièce qu'elle a un faible potentiel, du moins pour l'instant. Mais à d'autres moments la

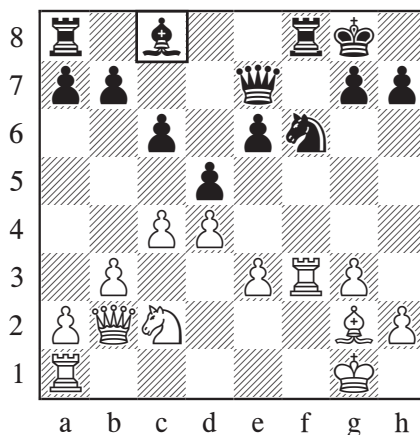
case idéale peut être très attirante, bien qu'encore assez éloignée.

Comme l'une de mes *trois questions* est « Quelle est la pièce la plus mal placée? », le concept des cases idéales est certainement important à assimiler (et on y parvient en y prêtant encore et encore attention durant l'entraînement, ou quand on se sent perdu pendant une partie).

Voici un exemple simple illustrant comment chercher la pièce la plus mal placée, puis la manoeuvrer pour l'amener sur une case correcte.

Alexander Vaulin – Eduard Prandstetter

Pardubice 1996



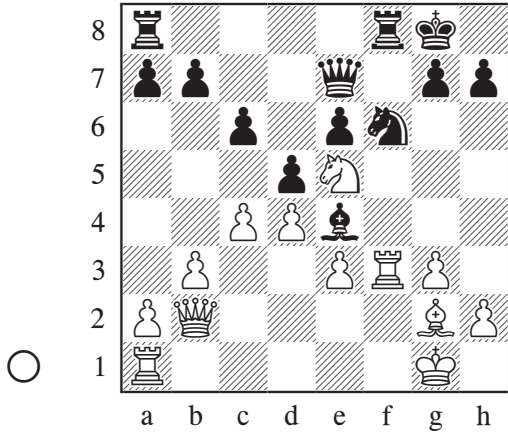
Il est assez évident, à mon avis, que la pièce la plus mal placée est le Fou c8; il n'est pas seulement dénué de toute fonction positive, il est aussi sur le chemin de la Tour a8! La case idéale pour ce Fou est à mon avis e4. Prandstetter est clairement d'accord avec moi, car il décide de l'y mener.

17...♗d7

Les Blancs sont dans une situation similaire: ils observent leurs pièces en se demandant lesquelles pourraient être nettement plus actives. Le Cavalier c2 semble pour l'instant plus actif que la Tour a1,

mais c'est une illusion. La Tour a1 n'est qu'à un coup d'une excellente case (f1), alors que le Cavalier est douloureusement éloigné d'une bonne case. Comme il ne se passe rien de concret en ce moment, Vaulin décide de poster son Cavalier sur sa case idéale.

18. ♖e1 ♙e8 19. ♗d3 ♙g6 20. ♗e5 ♙e4

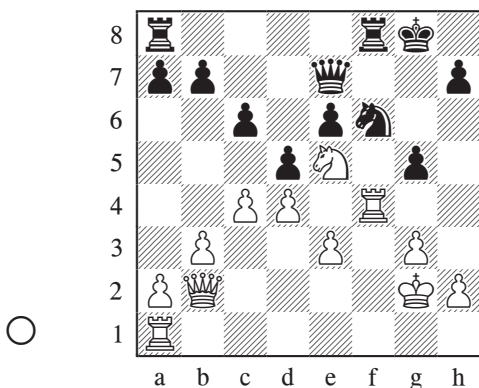


Les deux joueurs ont atteint leur objectif et l'on peut dire de la position qu'elle est équilibrée.

21. ♖f4 ♙xg2 22. ♗xg2 ♗d7

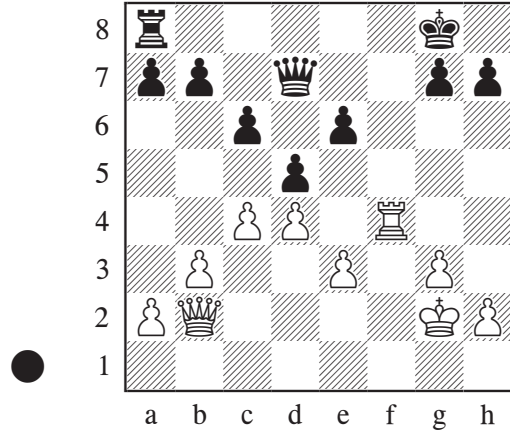
Les Noirs décident de neutraliser le fort Cavalier blanc au lieu d'avoir leur propre fort Cavalier. C'est peut-être un peu imprécis, mais cela ne fait pas une grande différence en pratique.

Le plus naturel pour moi est 22...g5!?



23. ♖f3 ♗e4 24. ♖af1 ♖xf3 25. ♖xf3 ♖f8 et la position s'est totalement aplanie.

23. ♗xd7 ♖xd7 24. ♖af1 ♖xf4 25. ♖xf4

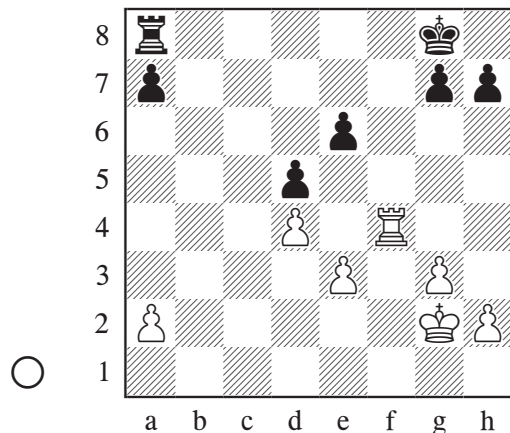


La seule conséquence d'avoir joué 22...♗d7 est que les Noirs doivent trouver le bon plan ici. Les Blancs auraient un léger avantage s'ils pouvaient jouer e3-e4. Cependant les Noirs sont vigilants et créent une bonne case pour leur Dame en d5 :

25...dxc4! 26. bxc4 b5! 27. ♖b3

Sur 27. ♖c3!?, avec l'idée de continuer 27...bxc4 28.e4!, les Noirs doivent répliquer 27...♖c8! =, préparant ...c5 et mettant la Tour en jeu.

27...bxc4 28. ♖xc4 ♖d5† 29. ♖xd5 cxd5



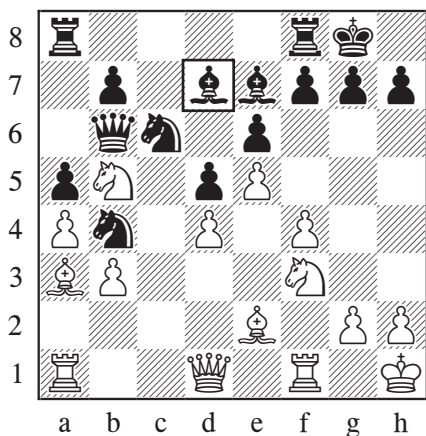
Les Noirs, dont la Tour viendra comme une fusée en c3, n'ont donc pas de raison de s'inquiéter.

1/2-1/2

Cet exemple de mauvais Fou devenant bon est bien sûr très simple. La plupart des gens auraient joué cette manœuvre sans réfléchir, ne serait-ce que parce qu'on est censé jouer ainsi dans le Stonewall. Mais la manœuvre du Fou a aussi du sens dans des scénarios plus compliqués, toujours basés sur le principe de jouer la pièce la plus mal placée sur sa case idéale. La partie qui suit est loin d'être parfaite, ce qui montre à quel point les échecs sont difficiles, mais les idées positionnelles des Noirs sont très claires et puissantes, quand elles sont opposées à un adversaire peu logique.

Mikhail Kozakov – Zlatko Topalović

Varaždin 2003



Dans cette position, il semble naturel de mettre une Tour en c8, et peut-être de repousser le Cavalier blanc de sa position avancée en b5 par ... ♘a7 à un moment donné - les Blancs répondent alors ♘c3 et les Noirs ramènent probablement leur Cavalier en c6, invitant à la nulle. Mais la question est de savoir ce que cela fait réellement pour aider les Noirs à résoudre leur vrai problème qui est de savoir quoi faire de leurs Fous et de leurs Tours.

Dans la partie, Topalović décide d'un plan plus actif qui s'avère efficace en pratique. Il est difficile de dire s'il est plus fort ou pas, mais il est certainement très logique.

17...f6!?

Ce coup a deux objectifs. Il vise tout d'abord à ouvrir la colonne f (ou du moins à disposer de cette possibilité). Mais c'est la deuxième option qui est vraiment séduisante: le Fou inactif en d7, qui a peu de chance de s'éveiller en devenant l'acteur clé d'une rupture par ...b5, se voit proposer un chemin vers la liberté.

L'inconvénient de jouer ...f6 est l'affaiblissement de la case e6, ce que les Blancs auraient certainement dû tenter d'exploiter avec plus de vigueur que dans la partie. L'issue du combat aurait alors été très incertaine.

18. ♔d2

Il est toujours intéressant de se demander si les Blancs doivent prendre en f6. Les Noirs ont le choix entre reprendre de la Tour (le plus naturel) ou du pion g (un peu risqué à mon avis). Dans l'ensemble, les Blancs jouent cette phase du jeu comme s'ils n'avaient pas la moindre idée de ce que devrait être la fonction de leurs pièces.

18... ♗e8 19. ♖ac1

