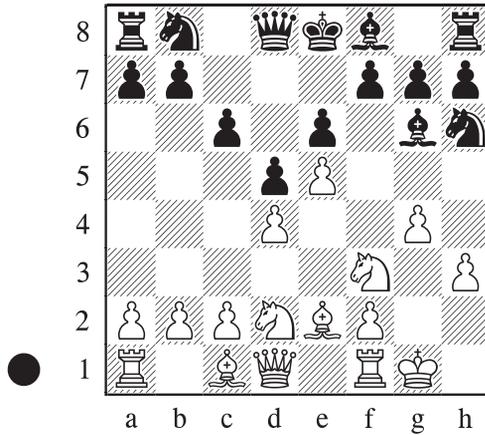


## Chapitre 1

# Les cases

Alexei Shirov – Dragan Šolak

Novi Sad 2009



Les Noirs jouent un coup très original que leur adversaire aurait difficilement pu imaginer.

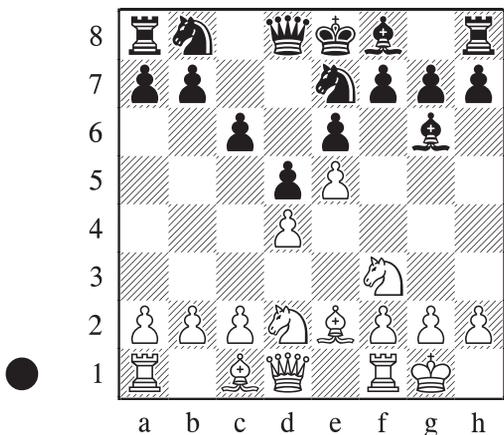
Les 28 exercices de ce chapitre ont tous à voir avec les cases, qu'il s'agisse de faiblesses, de cases fortes ou d'autre chose. Il est assez facile de formuler des généralités sur les faiblesses, mais ce n'est ni le bon moment ni le bon endroit pour cela. Je préfère donner deux exemples où une lutte pour des cases spécifiques a contribué à façonner le jeu.

Le premier exemple est assez classique. Les Noirs incitent leur adversaire à avancer ses pions, estimant que cela affaiblira la position des Blancs au lieu de la renforcer. Sachant qui était cet adversaire, c'était un pari monumental.

**Alexei Shirov – Dragan Šolak**

Novi Sad 2009

1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 ♕f5 4.♖f3 e6 5.♗e2 ♜e7  
6.0-0 ♗g6 7.♜bd2



7...♜f5

Ce coup avait déjà été joué, afin de transférer le Cavalier en h4 pour l'échanger, essentiellement pour donner plus d'espace au reste des pièces noires. Mais Šolak a une autre idée dans cette partie.

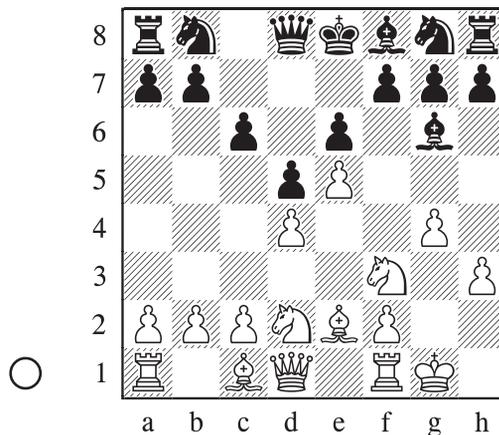
8.g4

Shirov a sans doute joué cela sans la moindre hésitation.

8...♜h6!?

Une idée remarquable, le Cavalier dépense plus de tempos.

9.h3 ♜g8!!



C'est toute la pointe du jeu de Šolak. Le Cavalier a joué quatre coups pour revenir à son point de départ. Mais contrairement à beaucoup d'autres lignes où les Blancs jouent g2-g4, le Cavalier n'est pas mal placé et ne pose pas de problèmes particuliers aux Noirs. Il suivra ...h5, pour ouvrir la colonne h à la Tour. Les Blancs doivent perdre du temps à contrer ce plan. Si les Noirs étaient autorisés à jouer ...h5 et...hxg4 sans opposition, ils pourraient alors attaquer le pion g4 par ...♜h6. Les Blancs seraient alors confrontés à un choix horrible : jouer g4-g5, offrant aux Noirs un contrôle éternel sur les cases blanches de l'aile-roi, ce qui signifierait la ruine positionnelle des Blancs ; ou bien bouger le Cavalier et permettre ...♞h4, qui semble extrêmement désagréable. Exécuté correctement, peut-être précédé de ...♜xg4 ou ...♜f5, cela pourrait même mener à une attaque décisive.

10.♜e1

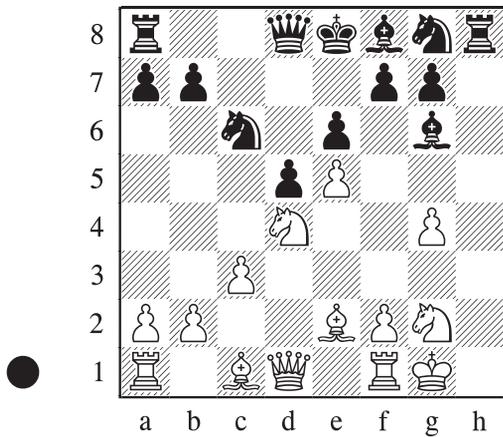
Le Cavalier se dirige vers g2, d'où il peut défendre la case h4 tout en laissant le Fou protéger le pion g.

10...h5 11.♜g2 hxg4 12.hxg4 c5 13.c3

13.f4? cxd4 14.f5 ne fonctionne pas à cause de

14...d3!, et les rôles s'inversent.

13...♖c6 14.♗f3 cxd4 15.♗xd4



15...♕c5

15...♗ge7!? a l'air bon aussi. Quoi qu'il en soit, l'ouverture n'a clairement pas été un désastre pour les Noirs. La partie s'est finalement achevée par la nulle après de nombreuses complications, dans lesquelles les Blancs ont eu leur part de chances.

Mais que penser de cette idée ? C'est vraiment difficile à dire. Shirov a rejoué cette variante plus tard avec les Blancs, en étant clairement prêt à risquer d'être moins bien (comme le prétend l'ordinateur) ; peut-être parce que la première partie s'était bien passée jusqu'à un certain point, ou peut-être parce que le jeu correspondait parfaitement à son style. Après tout, personne n'est aussi à l'aise que Shirov dans les situations chaotiques...

Dans l'exemple suivant, les Noirs édifient une structure servant à contrôler les cases b4 et c5, mais ce faisant ils affaiblissent la case b5 et permettent ainsi aux Blancs d'exercer une forte pression sur d6 et c7. L'exploitation initiale qu'en fait Mamedyarov est fabuleuse, mais une fois qu'il a réussi à détruire le centre noir la partie s'enfonce dans le chaos, les complications tactiques, et ce qui semble avoir été un zeitnot effréné.

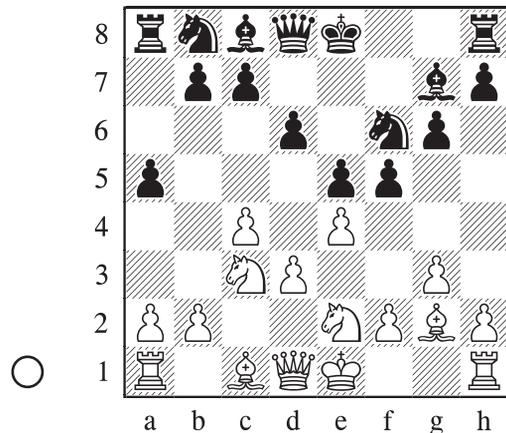
Shakhriyar Mamedyarov – Krishnan Sasikiran

Sofia 2007

1.c4 e5 2.g3 d6 3.♕g2 g6 4.♗c3 ♕g7 5.d3 f5 6.e4 ♗f6 7.♗ge2 a5?

Ce coup est plutôt téméraire. En 1996, j'avais montré à Bent Larsen une de mes parties où mon adversaire avait fait un coup tout aussi inflexible, décidant d'une structure de pions avant que ce ne soit nécessaire et me donnant la chance de positionner mes forces avantageusement. Intellectuellement, je n'avais pas réalisé cela à l'époque, je trouvais tout simplement son coup bizarre. Bent a immédiatement secoué la tête et m'a dit : « Non seulement ça perd un temps, mais ça affaiblit aussi la case e3. »

En l'occurrence on peut dire la même chose du coup de Sasikiran, à ceci près que l'affaiblissement concerne la case b5.



Les Blancs peuvent modifier la structure des pions d'une manière qui leur sera bénéfique à long terme. Les Noirs ne sont pas assez développés pour faire un usage dynamique de leur structure de pions fluide.

8.exf5! gxf5

8...♗xf5 ne me paraît pas sérieux. Les Noirs n'auront en aucun cas assez de compensations pour le pion...

9.d4 0-0 10.♖g5 ♗e8

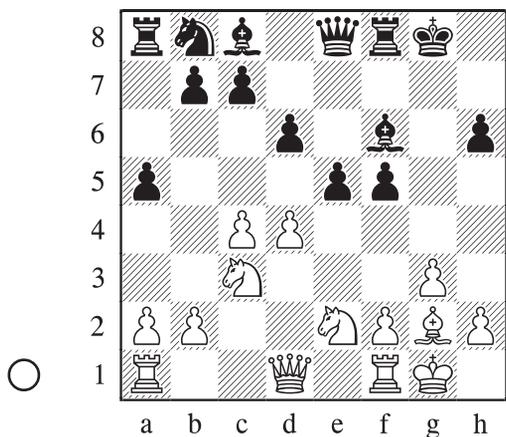
Ce coup est un peu étrange. Les Noirs sont déjà en retard de développement, mais dans cette phase ils négligent plus encore le déploiement de leurs forces.

11.0-0 h6

Non seulement cela perd du temps, mais cela affaiblit sérieusement aussi la position du Roi noir. Le bon côté est que c'est censé gagner la paire de Fous (si on choisit d'oublier que 12.♗h4! est un coup tout à fait raisonnable). Mais cela ne suffit pas. Les Noirs ont déjà trop de retard de développement pour gâcher encore du temps. Même s'ils ont deux Fous, le Fou c8 n'a nul endroit où aller... Je pense que le vrai problème est que Sasikiran n'a pas réussi à trouver un bon coup !

Après 11...♗c6 12.♗b5! les Noirs devraient jouer plus de coups artificiels encore pour maintenir leur position à flot.

12.♗xf6 ♗xf6



13.c5!!

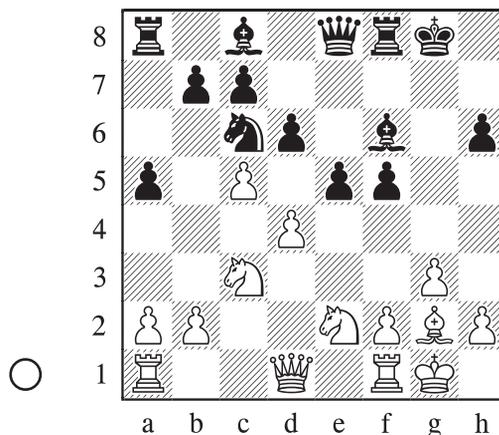
Ce coup profond, qui compromet gravement la structure noire, est très fort.

13.♗d2 ♗g7 14.♖ae1 me paraissait plus naturel et il m'a fallu un certain temps pour comprendre que j'avais tout simplement tort. Mamedyarov a bien compris qu'il devait utiliser son avance de déve-

loppement pour s'emparer d'avantages structurels. D'ailleurs, je ne suis pas absolument certain que les Blancs se débrouilleraient bien avec une structure fluide au centre après quelque chose comme 14...c6!?. Ils sont mieux, mais jusqu'à quel point ?

13...♗c6

13...dxc5 14.♗d5 ♗d8 15.dxe5 ♗xe5 16.♗ef4± donnerait une très forte initiative.

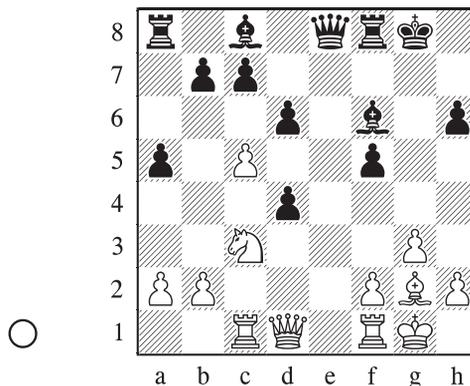


14.♗b5?!

14.♖c1!

Il est encore plus fort de mettre la Tour en jeu avant de décider quelle action directe prendre. Je ne vois vraiment pas d'option raisonnable pour les Noirs. En particulier, je ne pense pas qu'ils profiteraient d'une action immédiate :

14...♗xd4 15.♗xd4 exd4



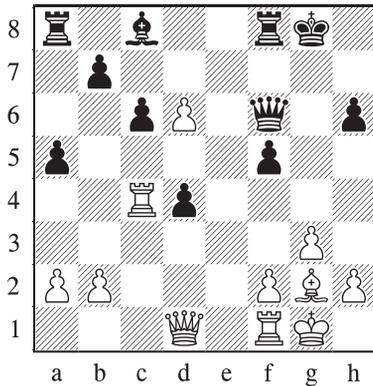
16. ♖d5 ♖f7 17. cxd6 c6

Forcé ; après 17...cxd6? 18. ♖c7, les Blancs gagnent.

18. ♖xf6†

Le Cavalier serait bien placé en c7 également, mais ce coup conduit à un avantage très clair et absolument sûr.

18... ♖xf6 19. ♖c4±

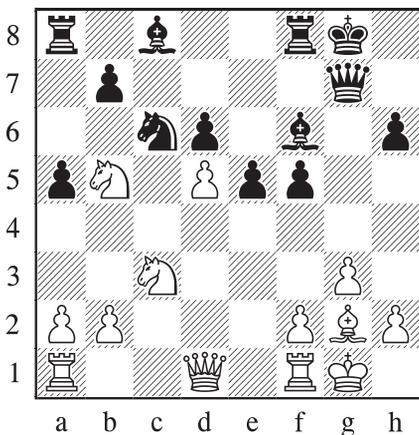


Les Blancs ont la meilleure structure et une longueur d'avance dans le développement ; leur avantage est incontestable.

14... ♖e7?!

14... ♖d8!± est meilleur. Le sacrifice du pion d6 par Sasikiran est plutôt aventureux.

15. ♖ec3 ♖g7 16. cxd6 cxd6 17. d5

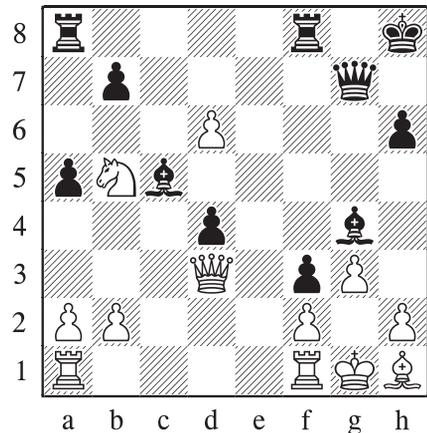


L'avantage des Blancs est tout à fait évident ; la partie se poursuit néanmoins.

17... ♖d4 18. ♖xd4! exd4 19. ♖b5 f4 20. ♖xd6 ♖g4

21. ♖d3 ♖e7 22. ♖b5 f3! 23. ♖h1 ♖c5 24. d6 ♖h8

24... ♖ac8 25. ♖ad1 ♖f6 26. ♖fe1± et les Blancs ont le contrôle.



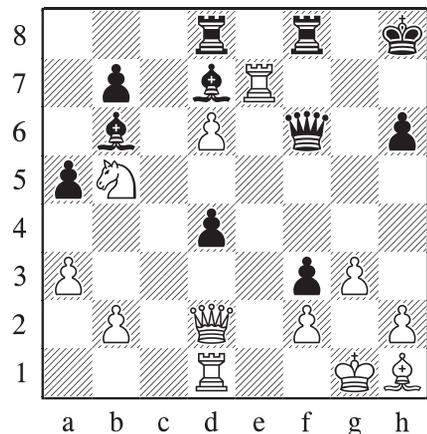
25. ♖ad1?!

25. ♖ae1! est plus fort, bien qu'un peu artificiel. Les Blancs ont un net avantage après 25... ♖f5 26. ♖c4 ♖ac8 27. ♖e7 ♖f6 28. ♖d5±, même s'ils ne contrôlent pas parfaitement la position.

25... ♖ad8?

25... ♖ae8!± est une meilleure défense. La principale pointe tactique est 26. ♖xd4 ♖h3!.

26. a3 ♖b6 27. ♖fe1 ♖f5 28. ♖d2 ♖f6 29. ♖e7 ♖d7



30. ♖de1??

Cela semble tout à fait naturel, mais il s'agit en fait d'une grosse gaffe, qui fait perdre à peu près toute supériorité.

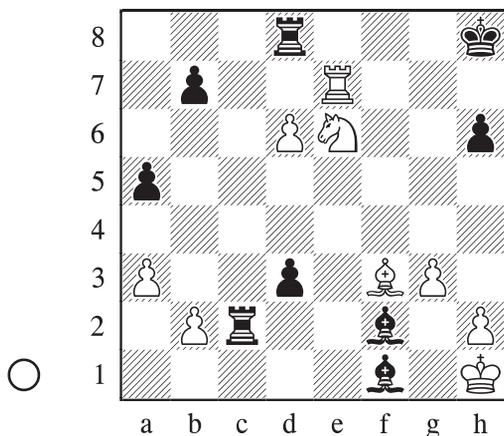
30. ♖c7! conserve l'avantage. Les Noirs ont du mal à trouver un bon coup, car 30... ♗xd6? 31. ♖e6! les crucifierait.

30... ♗g5! 31. ♖d3 ♗f5 32. ♗d2 ♖g5 33. ♗c2 ♗f5 34. ♗xf5 ♖xf5 35. ♖c7± d3 36. ♖d1 ♖c5 37. ♗xf3 ♖c2 38. ♖f1?!

Je ne sais pourquoi Mamedyarov pensait qu'il était si important de défendre le pion f2.

Après 38. ♖d5 ♗xf2† 39. ♖h1 ♗c6 40. ♖xd3 les Blancs seraient du meilleur côté d'une nulle probable.

38... ♗h3 39. ♖e6 ♗xf2† 40. ♖h1 ♗xf1



### 41.d7??

Quel coup horrible ! Il fallait absolument jouer 41. ♖xd8 ♖c1 42. ♖f7†, et les Noirs doivent permettre un échec perpétuel car 42... ♖g7?? 43. ♖e5† mène à un mat en cinq coups.

### 41... ♖g8

41... ♗g2†!? gagne aussi, mais le coup du texte est une façon simple de conclure la partie.

### 0-1

Je ne sais si ces deux exemples vous ont rendu plus sage, mais si ce n'est pas le cas, j'espère du moins qu'ils vous ont fasciné.