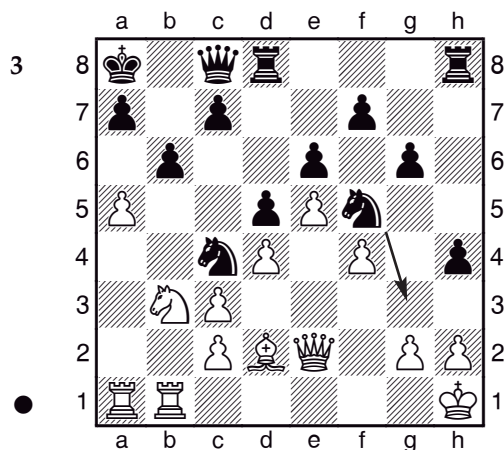


## Anatomie d'une combinaison

Il est très avantageux de bien connaître les grands thèmes de mat en milieu de partie: le calcul des variantes est beaucoup plus facile. La combinaison ci-dessous fut trouvée par un fort joueur de club lors d'une partie rapide. Elle est très longue, et on la retrouvera, illustrée de plusieurs diagrammes, dans le tableau numéro 8.

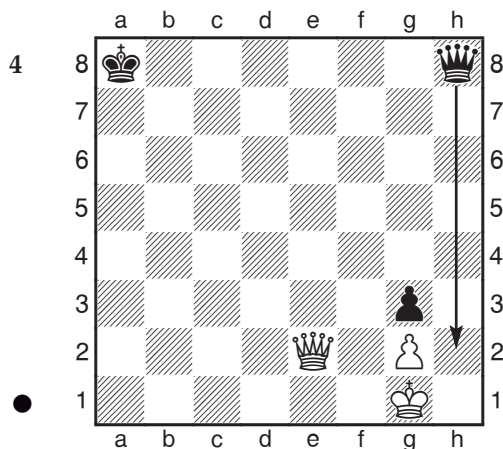


Le gain s'obtient par 1...♖g3+ 2.hxg3 hxg3+ 3.♕g1 ♜h1+ 4.♕xh1 ♜h8+ 5.♕g1 ♜h1+ 6.♕xh1 ♜h8+ 7.♕g1 ♜h2+ 8.♕f1 ♜h1 mat.

Une combinaison en huit coups, avec sacrifice d'un Cavalier et de deux Tours pour finir par un mat. Fantastique! Et pourtant, lorsqu'on lui montre cette position, le grand maître John Nunn trouve la combinaison *en tout juste deux secondes*. Il est intéressant de noter que Fritz 5, le programme pour PC, tournant sur un processeur Pentium, met quelques minutes à trouver le gain forcé. Voilà qui est remarquable: le cerveau humain résout une position purement tactique plus vite qu'un puissant ordina-

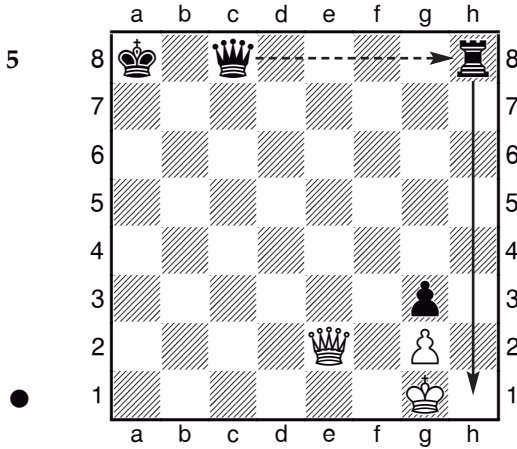
teur. Cela tient au mode de pensée des joueurs humains les plus expérimentés: on commence par se rappeler quelques schémas très similaires, et il ne reste plus grand-chose à calculer. Dans l'exemple ci-dessus, comme la combinaison est assez longue, il est probable que le joueur humain combine mentalement plusieurs thèmes de base tirés de son expérience passée. Dans le cas présent, on peut distinguer quatre composantes dans cette combinaison :

### Le mat avec la Dame en h2/h1



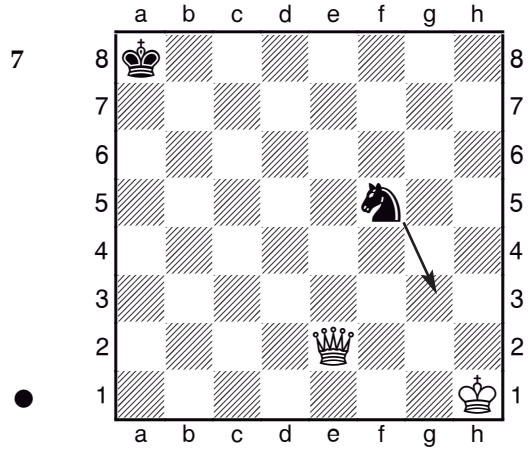
Le diagramme 4 montre la position-clé obtenue après le sixième coup noir dans notre combinaison, débarrassée des pièces qui ne jouent aucun rôle. 1...♜h2+ 2.♕f1 ♜h1 et c'est mat.

### Le sacrifice d'attraction de la Tour



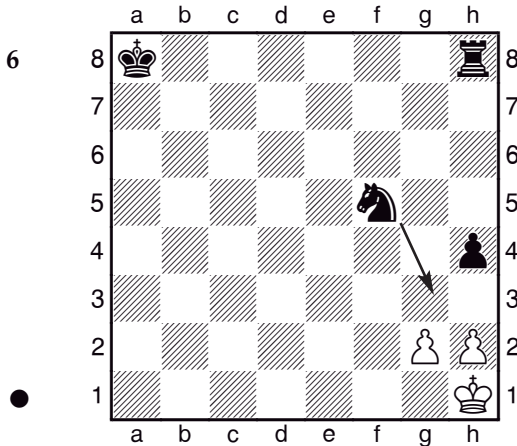
Encore un schéma familial. Dans le diagramme 5, le sacrifice d'attraction  $1... \text{♖h1+}$   $2. \text{♕xh1}$   $\text{♕h8+}$  permet aux Noirs d'amener la Dame au cœur de l'action avec gain de temps.

### La fourchette de Cavalier



$1... \text{♞g3+}$  attaque simultanément le Roi blanc et sa Dame. Ce motif tactique est important pour la combinaison du diagramme 3, car c'est lui qui *force* les Blancs à capturer le Cavalier noir.

### Le Cavalier de Taimanov



Dans le diagramme 6, on voit une manière courante de forcer l'ouverture de la colonne h pour arriver jusqu'au Roi blanc:  $1... \text{♞g3+}$   $2. \text{hxg3}$   $\text{hxg3+}$ .

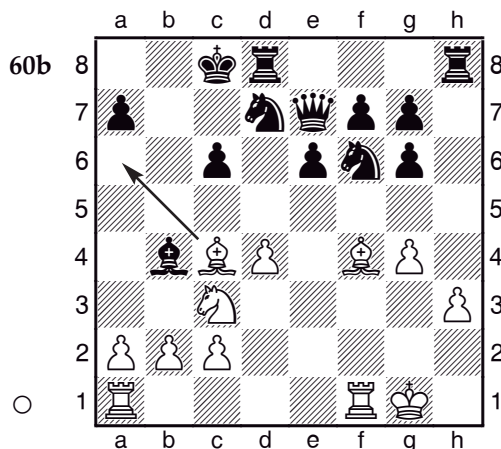
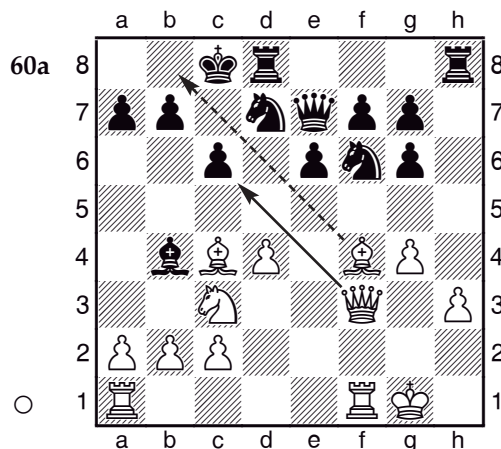
Comme on le voit, on trouve dans les diagrammes 4 à 7 tous les "ingrédients" qui permettent la combinaison du diagramme 3. Notre fort joueur de club s'est montré digne d'éloges en se rappelant ces thèmes, mais aussi en décidant de manière correcte, grâce à un calcul précis, que la combinaison marchait *dans cette position unique*. Quant au grand maître Nunn, sa longue expérience lui a permis de prendre un raccourci mental: non seulement, il a reconnu le mat de Damiano (tableau 8), mais encore il s'est souvenu du schéma parce qu'il était déjà survenu un jour ou l'autre dans ses propres parties.

- Si le lemming jouait aux échecs, il tomberait dans ce panneau-là -

En Angleterre, un beau jour de 1853, une partie amicale Schulder-Boden se termina en tout juste 15 coups. L'échec et mat, infligé par les Noirs, était si joli que le nom de ce joueur fut immédiatement associé à cette manœuvre. Le schéma survient après un grand roque, et les joueurs inexpérimentés passent très facilement à côté sans le voir. On voit même chaque année dans les tournois quelques joueurs de bonne force qui n'entendent pas le signal d'alarme, et foncent tête baissée dans le piège.

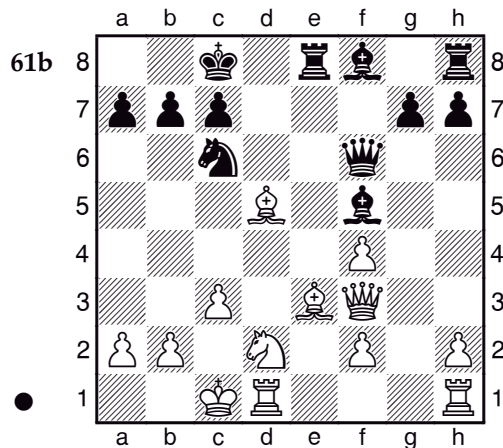
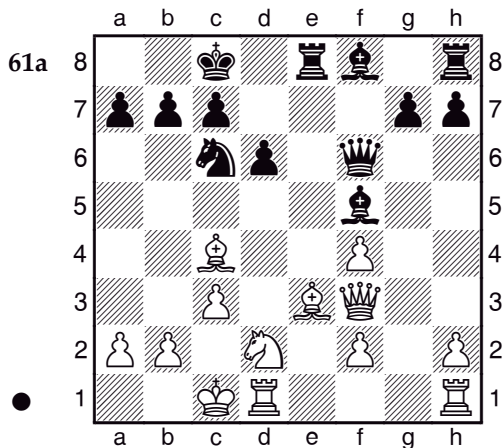
La version standard consiste en un sacrifice de Dame inattendu, qui laisse le Roi noir exposé au feu croisé des deux Fous.

### Schéma type du Mat de Boden



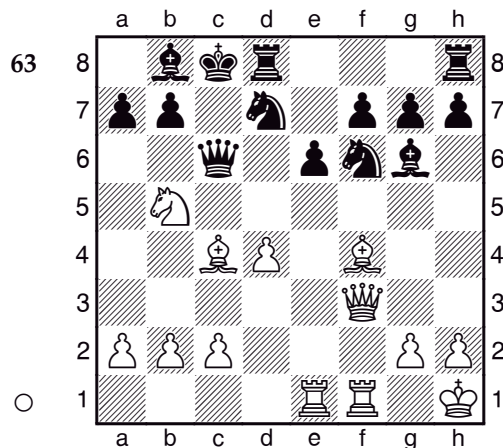
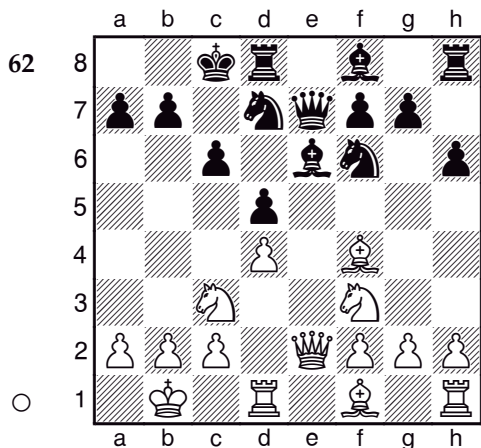
Note bien le contrôle exercé par le Fou en f4 sur plusieurs cases importantes à proximité du Roi noir. La Dame blanche se sacrifie de manière spectaculaire par **1. ♕xc6+ bxc6 (60b)**.

Le sacrifice a totalement éventré l'aile dame et, incroyable mais vrai, **2. ♗a6** donne échec et mat. Le Roi noir se fait mater en milieu de partie... par deux Fous en tout et pour tout!



Le sacrifice de pion 1...d5 libère le Fou noir en f8, et gagne un tempo par l'attaque du Fou en c4. Les Blancs capturent le pion par 2.♙xd5 (61b).

On voit maintenant l'idée du dernier coup des Noirs: 2...♖xc3+ 3.bxc3 ♘a3 mat. C'est cette très belle combinaison qui fut jouée dans la partie éponyme Schulder-Boden.



Ici, le coup gagnant, très spectaculaire, est 1.♖a6, car les Noirs ne peuvent pas défendre le pion a7. Si 1...bxa6, 2.♙xa6 fait mat, et 1...♗h5 perd sur 2.♖xc6+!

Les Blancs viennent de sacrifier une pièce, ce qu'ils justifient par la délicieuse combinaison gagnante: 1.♗xa7+ ♙xa7 2.♖xc6+ bxc6 3.♙a6 mat.