

PARTIE 8

Soyez très attentif au sortir d'une longue variante théorique, car c'est là que vous êtes le plus susceptible de commettre une bourde : vous êtes en effet livré à vous-même, sans que votre esprit se soit encore échauffé puisque vous n'avez fait jusqu'ici que réciter des coups connus. Lors de cette partie j'étais assis non loin de Carlos Maalouf, car je disputais moi-même ces Olympiades. J'ai donc pu assister en direct à l'élégante conclusion imaginée par Pritchett pour châtier le jeu noir imprécis.

Pritchett - Maalouf, Ol. Skopje 1972,
Écosse - Liban

Partie Espagnole, Variante anti-Marshall

1.e4 e5 2.♗f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♗f6 5.0-0
♙e7 6.♞e1 b5 7.♙b3 0-0 8.a4

Le coup du texte empêche le fameux gambit 8.c3 d5!, concocté au début du siècle par le génial tacticien américain Frank James Marshall. Celui-ci, qui attendit des années avant de pouvoir placer sa fantastique nouveauté à quelqu'un qui en valait la peine, finit par lâcher sa bombe face au champion du monde, José Raúl Capablanca, surnommé « la machine » tant ses défaites étaient rares (36 dans toute sa carrière). Dans cette rencontre, disputée lors du tournoi du Manhattan Chess Club en 1918, Capablanca réfléchit un moment puis considéra de son honneur de relever le gant. Il prit le pion et remporta la partie. Actuellement, ce gambit est considéré comme correct et offrant de bonnes chances d'égalisation aux Noirs. C'est pourquoi nombre de joueurs le fuient avec les Blancs. Même si c'est peu probable il se pourrait qu'une trouvaille blanche, dans une variante clé, mette un jour les Noirs dans

l'embarras, les incitant également à esquiver ce début. Il existe ainsi des lignes d'ouverture que les deux camps évitent !

8...♙b7 9.d3 d6 10.♙d2 ♞d7 11.♗c3 ♗d8
12.axb5 axb5 13.♞xa8 ♙xa8 14.d4 exd4

Les Noirs ont fort bien joué jusqu'ici. Ils auraient pu suivre le cours de la partie Pritchett-Pfleger, Olympiades Universitaires, Ybbs 1968, par 14...♗c6 15.dxe5 ♗xe5 16.♗xe5 dxe5, avec une position équilibrée.

15.♗xd4 c5?!

Le plan consistant à céder le centre pour faire suivre par 15...c5 est fautif, car il concède trop de jeu aux Blancs. Ce coup, qui vise à bousculer les Blancs au centre et sur l'aile dame, est « trop beau pour être vrai ». Il fonctionne parfaitement sur une retraite passive du Cavalier en f3, mais les Blancs optent naturellement pour une suite plus active. Parfaitement possible, par contre, était le redéploiement des troupes par 14...♗e6 15.♗f5 ♗c5.

16.♗dxb5 ♗xe4 17.♗xe4 ♞xb5 18.♞g4 ♙xe4
Pare la menace 19.♙h6, gagnant la qualité.

19.♞xe4

Plus forte était la suite intermédiaire 19.♙c3! ♙g6 (19...♙f6 20.♙xf6 ♙g6 perd la qualité après 21.♙e7 ♞e8 22.♙a4 ♞a5 23.c3) 20.♞xe7. Le coup du texte permet au Fou noir de venir en f6.

19...♙f6 20.♙f4 ♞b6?

En défense, évitez d'éloigner une pièce aussi précieuse du théâtre des opérations : mieux valait la centraliser d'urgence par 20...♞d7, pour lui permettre de collaborer avec le reste des forces et avoir une chance de tenir la position. Les Blancs sont désormais nettement mieux.

21.h3

Ici, 21.♞d5 n'est pas à craindre car 21...♗e6 tient la position, 22.♙xd6 étant réfuté par 22...♞d8.

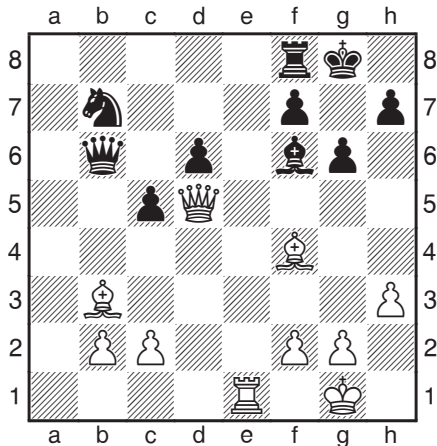
21...g6

La partie serait plus facile à défendre après 21...♗xb2!? 22.♞b1 d5 23.♗xd5 ♞f6 24.♗e3 ♗d4 25.♗xd4 cxd4 26.♞d1 ♖e6 27.♗xe6 fxe6 28.♞xd4 ♞xd4 29.♞xd4 ♞c8 30.c4 e5 31.♞e4 ♗f7.

22.♞d5 ♖b7?

Maintenant 22...♖e6 est fautif car le Fou f6 n'est plus protégé par le pion g7, et les Blancs gagnent par 23.♗xd6 ♞e8 (23...♞d8 est impossible à cause de 24.♞xe6) 24.♗xc5. Le coup du texte, qui part d'un bon sentiment puisqu'il défend le pion d6, constitue pourtant la faute décisive... dans une position toutefois très compromise. Voyez-vous comment bousculer l'escorte du Roi noir pour parvenir jusqu'à son auguste majesté ? (D)

Position après le 22^e coup noir



Les Blancs jouent et gagnent

23.♗h6 ♗g7 24.♞xf7+!

Les Noirs abandonnèrent, pour raison de mat : 24...♞xf7 (24...♗h8 25.♞xg7 mat) 25.♞e8+ ♗f8 26.♞xf8#. Concluant ! Vous aurez certainement reconnu le sacrifice du diagramme 18 de

ce chapitre, dans une version un peu plus élaborée.

NOS CONSEILS

Quand un adversaire de bon niveau vous laisse jouer un coup que vous n'osiez espérer, méfiez-vous : il s'agit soit d'un piège soit – plus simplement encore – d'un coup naturellement interdit par la position. Envisagez toutes les répliques, et ne placez votre trouvaille que lorsque vous vous êtes convaincu qu'elle pouvait passer tous les tests.

PARTIE 9

L'être humain étant imparfait, sauf vous et moi naturellement, le gagnant est toujours celui qui a commis l'avant-dernière faute, comme le disait plaisamment Tartakover. Mais on assiste ici à une tragédie d'erreurs, chaque camp se renvoyant tour à tour l'avantage comme une patate chaude. Pour finir, les Blancs se ressaisirent et menèrent leur attaque de mat à terme.

Garcia, P. - Estevez, Santa Clara 1986
Défense Benoni

1.d4 ♖f6 2.♖f3 c5 3.d5 g6 4.♗c3 ♗g7 5.e4 0-0 6.♗e2 b5 7.♗xb5

Le motif tactique par lequel les Noirs récupèrent le pion sacrifié est courant dans ce type de position. L'autre possibilité était 7.e5 ♖g4 8.♗xb5 ♖xe5 9.♖xe5 ♗xe5 10.♗h6, avec une position équilibrée.

7...♖xe4 8.♖xe4 ♞a5+ 9.♖c3 ♗xc3+ 10.bxc3 ♞xb5 11.♗h6 ♞e8 12.♞d3 ♗a6 13.♞e3?

Meilleur était 13.♞xb5 ♗xb5 14.♖d2, avec une finale sans doute tenable. Le Roi blanc est maintenant bloqué au centre.

13...d6 14.♖g5 ♞c4

Le dernier coup blanc menaçait 15.♖xf7! et si 15...♔xf7 alors 16.♗e6# : un mat du guéridon (que nous verrons au chapitre 3), ou un mat des deux Fous, comme on voudra l'appeler. Les Noirs attaquent maintenant le pion d5, que les Blancs vont protéger, mais n'exploitent pas au mieux la situation. Après 14...♗d7 15.♖xf7 ♗b2, suivi par exemple de 16.♞d1 ♗xc2 17.♗g5 ♗e5, ils auraient nettement le dessus.

15.♞d1 ♗c8

Trop circonspect. Plus approprié était 15...♗g4, pour protéger e6, suivi de la poursuite du développement par ♗d7.

16.♗e4 ♗d7 17.h4 ♗a6 18.h5 f5??

Pourquoi affaiblir ainsi le roque ? Après le meilleur et plus solide 18...♗c7, avec pression sur d5, les Noirs étaient légèrement mieux. Maintenant les Blancs sont sans doute gagnants.

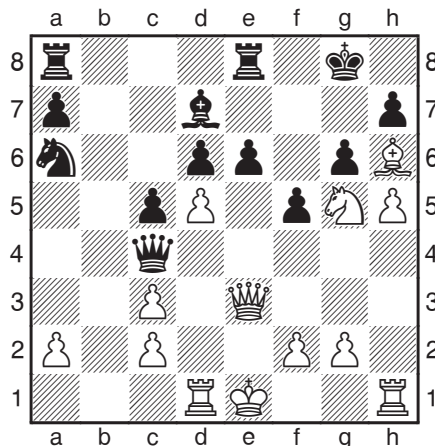
19.♗g5??

Les Blancs pouvaient prendre un avantage décisif par 19.♞h4! fxe4 20.hxg6 hxg6 21.♗g3 ♗f5 22.♞f4, et l'on ne voit pas de bonne défense noire.

19...e6??

Un prêté pour un rendu. Il fallait jouer 19...♗c7, qui annule après 20.hxg6 hxg6 21.♗g7 ♖xg7 22.♞h7+ ♖g8 23.f4 e5 24.♞h8+ ♖g7 (la Tour est imprenable, sous peine d'un échec mortel en h3) 25.♞h7+. Les Noirs menacent maintenant de gagner votre Dame par 20...exd5, clouant cette dernière sur son royal époux. Jadis vous eussiez puni un tel crime de lèse-majesté en faisant tirer le faquin à quatre chevaux mais, l'écartèlement étant passé de mode, vous devez imaginer un autre châtiement. Lequel ? (D)

Position après le 19^e coup noir



Les Blancs jouent et gagnent

20.hxg6!!

L'avantage, tel une balle de ping-pong rebondissant d'un camp à l'autre, revient chez les Blancs, qui mettront fin à la partie par quelques smashes victorieux. Sur 20...exd5, cette belle conclusion ne vous aura sans doute pas échappé car elle est simple à calculer, malgré la longueur de la variante, les coups noirs étant forcés : 21.gxh7+ ♖h8 22.♗g7+ ♖xg7 23.h8♗+ ♞xh8 24.♗e7+ ♖g6 25.♗f7+ ♖xg5 26.♗g7+ ♖f4 27.♗g3+ ♖e4 28.♗e3#. Il s'agit d'un mat du guéridon, que nous étudierons plus tard.

20...hxg6

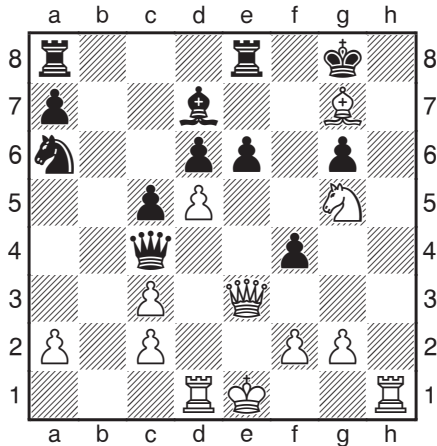
21.♗g7!

Le Fou est imprenable. Par exemple, 21...♖xg7 22.♞h7+ ♖g8 23.♞xd7 exd5 24.♗e6 ♗h4 25.♞xd5 ♞ab8 26.♞g7+ ♖h8 ♞xg6 gagne facilement pour les Blancs.

21...f4??

Une gaffe, dans une position toutefois perdue. Votre Dame est attaquée, comment continuez-vous avec les Blancs ? (D)

Position après le 21^e coup noir



Les Blancs matent en 6 coups

22. ♖f6!

Vous auriez joué le même coup si les Noirs avaient pris en d5. Le combat s'acheva maintenant faute de combattants, le mat pouvant être retardé mais non évité. Il ne vous reste plus qu'à savourer les explications embarrassées de

votre adversaire quand son capitaine, furieux, lui demandera comment il a pu saboter sa partie ainsi.

NOS CONSEILS

Un bon joueur doit savoir à tout moment s'il est en attaque ou en défense. La décision blanche de laisser le Roi au centre, qui a bien tourné, était discutable. Les Noirs, pour leur part, ont commis leur lot d'erreurs ou d'imprécisions. Plutôt que de battre en retraite, affolés, à la première menace, ils auraient mieux fait de poursuivre leur développement à marche forcée. Contre un adversaire dont le Roi est bloqué au centre, une vigoureuse mobilisation centrale, suivie d'une ouverture des lignes dans ce secteur, peut vite se révéler très forte.

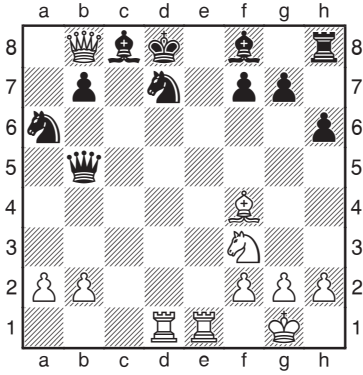
Tous les exemples que nous avons vus montrent qu'il faut avoir une vue synthétique des différents schémas de mat : ne pas tenter de les reproduire tels quels, mais chercher à les adapter aux circonstances du moment.

LA PRATIQUE

Vous brûlez d'en découdre ? Frottez-vous à ces exercices, et tâchez de mater ou de gagner en exploitant les schémas de mat que nous avons étudiés, en sachant toutefois que vous devrez affronter des situations que nous n'avons pas encore rencontrées. Tentez de résoudre ces problèmes à l'aide des seuls diagrammes si vous êtes de bonne force, sinon reproduisez les positions sur votre échiquier et mettez-vous dans l'ambiance d'une partie normale, c'est-à-dire réfléchissez sans bouger les pièces. Ce n'est que pour vérifier la solution que vous aurez le droit d'y toucher (ce sera même recommandé, car cela vous aidera à assimiler et à retenir les tableaux de mat et les combinaisons qui y mènent). Ces exercices sont classés par difficulté (1 étoile pour facile, 2 pour moyen, 3 pour difficile...).

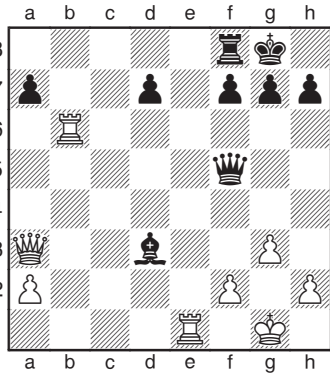
I) Exercices du chapitre 1

1



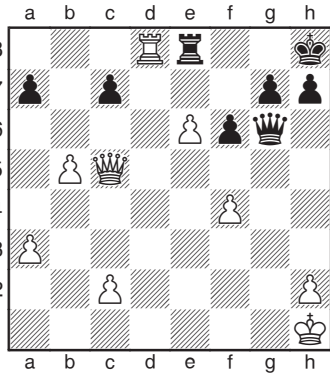
Les Blancs matent en 2 coups *

2



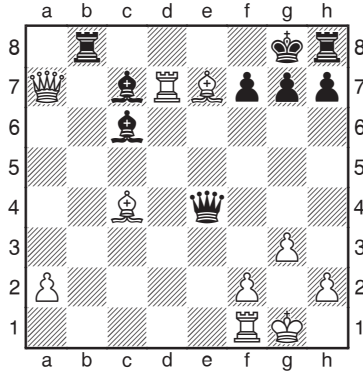
Les Blancs matent en 2 coups *

3



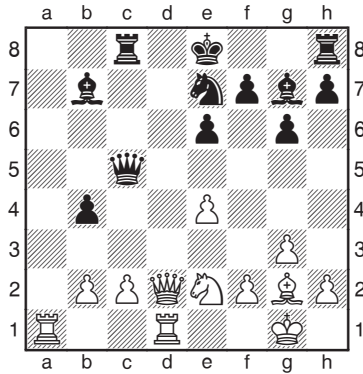
Les Blancs matent en 2 coups *

4



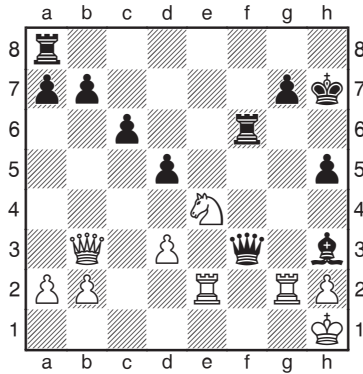
Les Blancs matent en 3 coups *

5



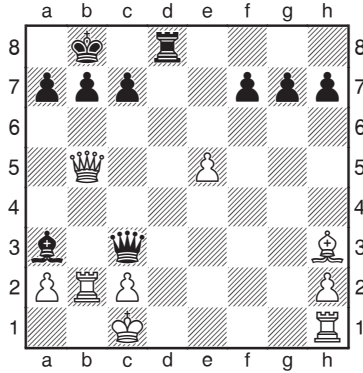
Les Blancs matent en 3 coups *

6



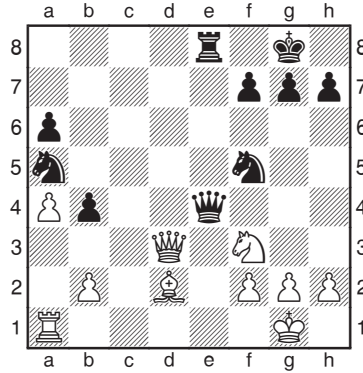
Les Noirs matent en 3 coups *

7



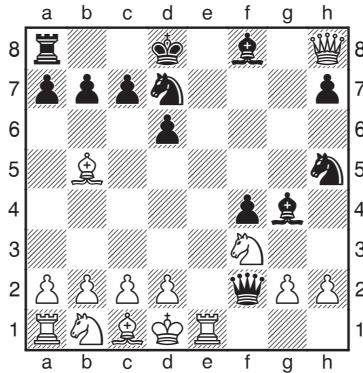
Les Noirs matent en 3 coups *

10



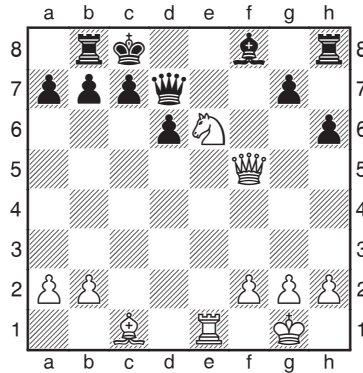
Les Blancs jouent et gagnent **

8



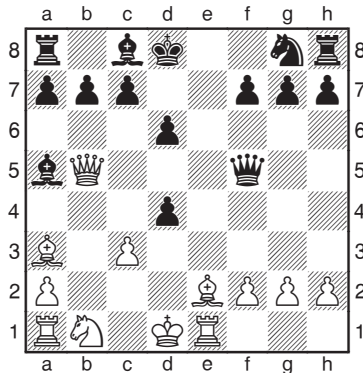
Les Blancs matent en 2 coups **

11



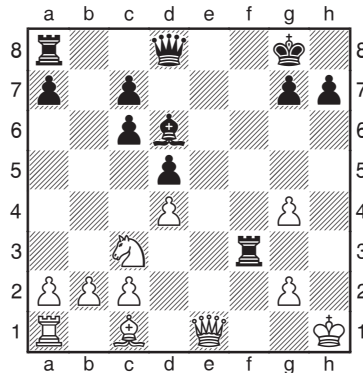
Les Blancs matent en 3 coups **

9



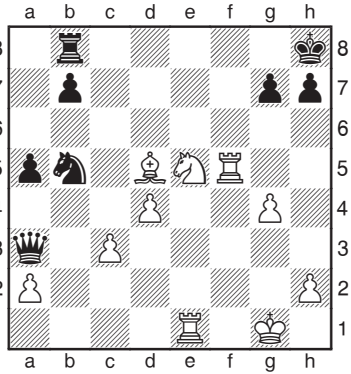
Les Blancs matent en 3 coups **

12



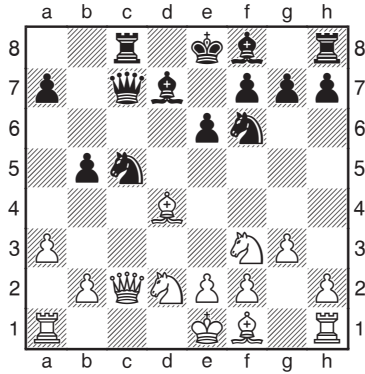
Les Noirs matent en 2 coups **

13



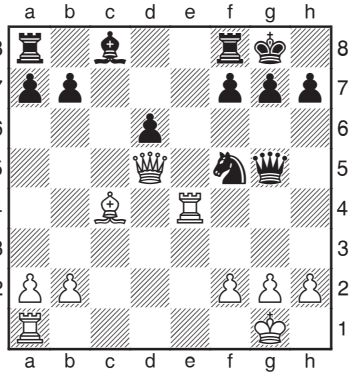
Les Blancs matent en 4 coups **

16



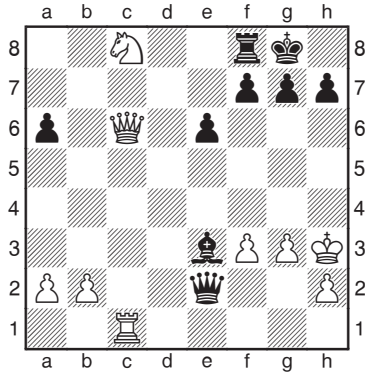
Les Noirs jouent et gagnent **

14



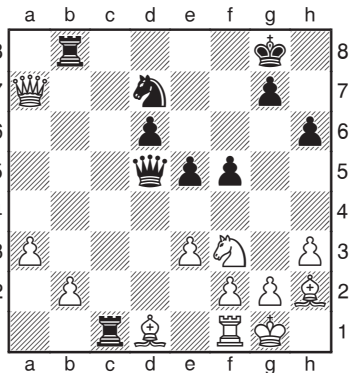
Les Blancs matent en 2 coups **

17



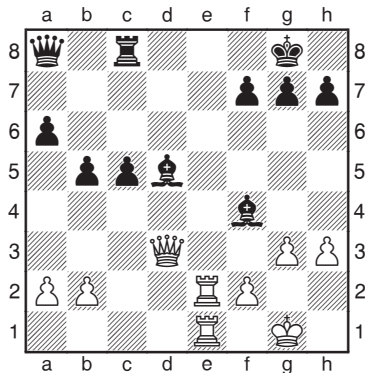
Les Blancs matent ou gagnent une pièce **

15



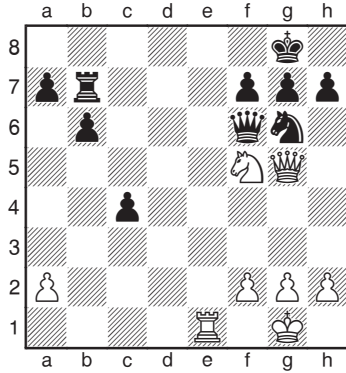
Les Noirs jouent et gagnent **

18



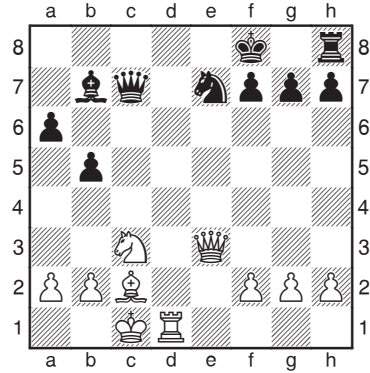
Les Blancs matent ou gagnent une pièce **

19



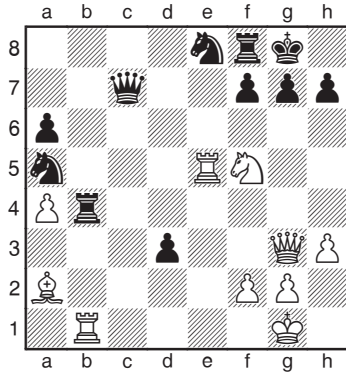
Les Blancs matent en 4 coups **

22



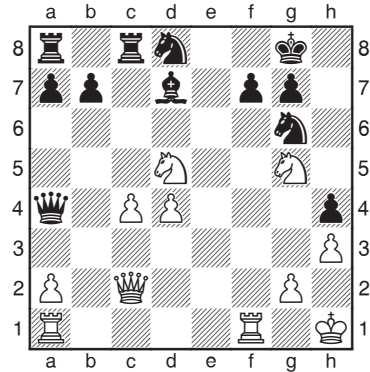
Les Blancs jouent et gagnent ***

20



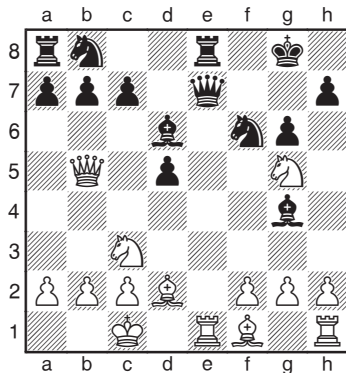
Les Blancs jouent et gagnent **

23



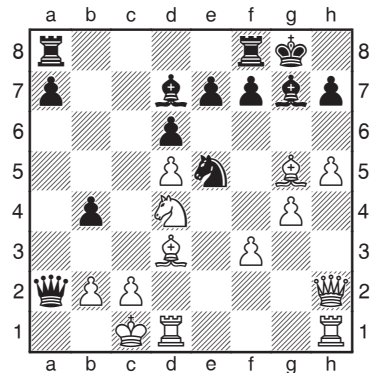
Les Blancs matent en 6 coups ***

21



Les Noirs matent en 4 coups ***

24



Les Noirs jouent et gagnent ***

II) Solutions des exercices du chapitre 1

Exercice 1

Bledow - Schorn, Berlin 1839 / **Les Blancs matent en 2 coups ***

Vous forcez ici une fin classique en attirant le Roi noir en c8, où il ne contrôle plus la case e8 : 1. ♖xc8+ ♜xc8 2. ♜e8#. Fastoche, non ?

Exercice 2

Schalopp - Hein, Hambourg 1868 / **Les Blancs matent en 2 coups ***

Si vous n'avez pas résolu ce problème, ne l'avouez à personne car vous seriez la risée du club. Les Blancs démontrent la faiblesse de la dernière rangée adverse par le sacrifice de Dame standard 1. ♖xf8+ ♜xf8 2. ♜b8#.

Exercice 3

Tarrasch - Kelz, Nuremberg 1891 / **Les Blancs matent en 2 coups ***

La position est particulièrement simple pour un joueur de votre talent : 1. ♖f8+ ♜xf8 2. ♜xf8#.

Exercice 4

Orchard - Burille, 1893 / **Les Blancs matent en 3 coups ***

À force de sacrifier la Dame, vous allez finir par laisser vos adversaires. Mais que voulez-vous, là encore offrir votre pièce la plus forte conduit à un mat rapide : 1. ♖xb8+ ♜xb8 2. ♜d8+ ♜e8 3. ♜xe8#, et le pauvre Roi noir a vécu ses dernières heures.

Exercice 5

Piscopo - Ronchetti, Montecatini Terme 2006 / **Les Blancs matent en 3 coups ***

Si la sagesse échiquéenne conseille aux monarques d'évacuer rapidement le centre en

roquant, c'est notamment pour leur éviter des ennuis de santé définitifs tels que 1. ♖d7+ ♜f8 2. ♖d8+ ♜xd8 3. ♜xd8#.

Exercice 6

Von Schmidt - Paulsen, Leipzig 1864 / **Les Noirs matent en 3 coups ***

Cette solution, un peu plus compliquée que les précédentes, est quand même considérée comme facile car vous êtes censé faire des progrès rapides ! Si vous n'avez pas trouvé 1... ♖f1+ 2. ♜g1 ♖xg1+ 3. ♜xg1 ♜f1#, une hypothèse peu probable, il est encore temps de relire le chapitre depuis le début.

Exercice 7

Hampe - Steinitz, Vienne 1859 / **Les Noirs matent en 3 coups ***

Il vous suffit d'exploiter votre savoir pour gagner, car vous connaissez maintenant toutes les arcanes du mat du couloir. Alors, si vous avez raté le mat routinier 1... ♖d2+ 2. ♜b1 ♖d1+ 3. ♜xd1 ♜xd1#, peut-être n'avez-vous pas choisi le bon jeu en optant pour les échecs ?

Exercice 8

Neberman - Silbermann, Berlin 1902 / **Les Blancs matent en 2 coups ****

Dans ce type d'exercice, commencez toujours par vérifier les prises et les échecs : ici la solution est une prise qui fait en même temps échec, c'est dire si ce conseil est avisé ! Le gain s'obtient en effet par 1. ♖xf8+ ♜xf8 2. ♜e8#.

Exercice 9

Kaldegg - Zeissl, Vienne 1903 / **Les Blancs matent en 3 coups ****

Souvenez-vous de notre conseil de l'exercice précédent : dans les positions très tactiques,

envisagez toujours les prises et les échecs, même s'ils paraissent absurdes. Après tout, analyser un coup ne vous force pas à le jouer. Suivre cette recommandation vous mène, sans maux de tête, à la solution 1. ♖e8+ ♙xe8 2. ♗b5+ ♙f8 (ou 2... ♗d8) 3. ♖e8#. Vous commencez à gagner le respect de vos adversaires.

Exercice 10

Gipslis - Savon, Championnat d'URSS 1966 / **Les Blancs jouent et gagnent** **

Quand votre adversaire a des pièces non ou mal protégées, vérifiez s'il n'y a pas moyen d'en profiter. La sombre souveraine a deux fonctions : protéger le Cavalier f5 et appuyer la Tour e8. N'est-ce pas trop ? Si, décidez-vous en laissant sans crainte votre Dame en prise pour attaquer celle de l'adversaire par 1. ♖e1!. Vous matez dans la variante principale 1... ♗xd3 2. ♖xe8#, et gagnez une pièce sur le meilleur 1... ♗a8 2. ♗xf5. Les Noirs, qui n'étaient pas un grand maître pour rien, trouvèrent un coup supérieur, l'abandon !

Exercice 11

Morphy - Amateur, New York 1857 / **Les Blancs matent en 3 coups** **

Si le Cavalier d7 n'existait pas, les Blancs materaient en jouant leur Tour en e8, en profitant du clouage de la Dame adverse. Ils forcent ici cette position par l'élégant saut de Cavalier 1. ♘c5 : les Noirs ne peuvent prendre la Dame blanche à cause du mat en e8 (le Cavalier c5 contrôle d7), et n'ont pas le temps de donner une case de fuite à leur Roi car leur Dame est en prise. Le plus longtemps qu'ils puissent vivre, c'est en jouant 1... ♗e6 2. ♗xe6+ ♙d8 3. ♗e8#. Triste.

Exercice 12

NN - Lowy, Vienne 1905 / **Les Noirs matent en 2 coups** **

Déviez la blanche amazone de sa tâche principale – garder la première rangée – en l'attirant sur la colonne h par 1... ♗h4+. Après l'acceptation forcée du sacrifice 2. ♗xh4 (sinon, la Dame noire mate en h2 ou e1), la récompense vous attend sous la forme d'un mat du couloir classique : 2... ♖f1#.

Exercice 13

Engels - Liebstein, Montevideo 1941 / **Les Blancs matent en 4 coups** **

On sent que les Blancs, qui disposent d'un fort échec de Cavalier en f7, ont mieux que la nullité par échec perpétuel, et de fait ils l'emportent aisément en masquant l'action de la Tour noire par 1. ♘f7+ ♙g8 2. ♘d8+ ♙h8, après quoi mater est un enfantillage : 3. ♖e8+ ♗f8 4. ♖xf8#. J'ai classé cet exercice en catégorie « difficulté moyenne » pour vous donner confiance en vous. En avez-vous profité ?

Exercice 14

Euwe - van Mindeno, Hollande 1927 / **Les Blancs matent en 2 coups** **

Si vous n'avez pas résolu ce problème, c'est désolant car il était là pour vous récompenser d'avoir étudié la partie théorique. Il s'agit, ni plus ni moins, du sacrifice illustré au diagramme 18 de ce chapitre, sans autres fioritures. Les Blancs forcent un élégant mat du couloir par 1. ♗xf7+ ♖xf7 2. ♖e8#.

Exercice 15

Polaczek - Wilder, Open de Cannes 1989 / **Les Noirs jouent et gagnent** **

Exploitez la faiblesse de la première rangée

en attaquant la Tour f1. Le superbe **1...♖xd1!** force l'abandon : c'est mat après **2.♜xd1 ♜xd1+ 3.♘e1 ♜xe1#**, et entrer en finale par **2.♖a6 ♖xf1+ 3.♖xf1 ♜xf1+ 4.♘xf1 ♘f7 5.b4 ♜a8** perd aussi. Notez que capturer le Fou d1 de la Tour c1 suffit également à gagner, car les Blancs ne peuvent prendre le Cavalier d7 (**1...♜xd1 2.♖xd7 ♜xf1+ 3.♘xf1 ♖c4+ 4.♘e1 ♖c1+ 5.♘e2 ♜xb2+ 6.♘d2 ♖xd2+ 7.♘f1 ♖xf2#**), mais après **2.♙g3** les Dames restent sur l'échiquier, ce qui laisse toujours plus de chances à l'adversaire.

Exercice 16

Andonov - Lputian, Sotchi 1987 / Les Noirs jouent et gagnent **

De votre œil de lynx, vous avez vu que les Blancs avaient une Dame non gardée et une première rangée faible. Pour profiter de ces circonstances favorables, une seule chose à faire, vous débarrasser de votre Cavalier c5. Plus facile à dire qu'à faire ? Pas pour quelqu'un de votre talent. Jouez **1...♘d3+!** et les Blancs devront baisser pavillon : **2.exd3** perd la Dame, **2.♘d1** autorise un mat immédiat en c2, et **2.♖xd3** conduit aussi à la fin de la partie après **2...♖c1+ 3.♜xc1 ♜xc1#**.

Exercice 17

García Palermo - Rodriguez, Camaguey 1987 / Les Blancs matent ou gagnent une pièce **

Le Roi noir est un peu esseulé. Pour gagner, aggravez son isolement en l'éloignant de sa Tour, puis forcez la dernière rangée : **1.♘e7+ ♘h8 2.♖c8!** La seule possibilité d'échapper au mat consiste à jouer **2...♖f1+ 3.♜xf1 ♜xc8 4.♘xc8**, mais avec une Tour en moins dans une finale simple, les Noirs peuvent aussi bien abandonner. Après d'autres coups, tels que **2...**

h5, vous placez un joli mat par **3.♖xf8+ ♘h7 4.♖g8+ ♘h6 5.♖h8+ ♘g5 6.♖xg7#**.

Exercice 18

Adrian - Manouck, Épinal I, 1986 / Les Blancs matent ou gagnent une pièce **

Pour affaiblir la dernière rangée noire, déviez la Dame adverse qui protège la case e8. Inutile d'insister, vous avez certainement déjà joué **1.♖xd5!**, menaçant **2.♖xa8** suivi de mat en e8 : **1...♖xd5** permet **2.♜e8+ ♜xe8 3.♜xe8#**, tandis que **1...♖b8 2.gxf4** perd une pièce. Bien entendu **1.gxf4?** eut été très faible à cause de **1...♙c4**, mais vous aviez vu tout cela.

Exercice 19

Alekhine - Freeman, New York 1924 Simultannée à l'aveugle sur 26 échiquiers Les Blancs matent en 4 coups **

Si vous sentez qu'il y a quelque chose à faire sur la dernière rangée, bravo, mais il reste à concrétiser ce sentiment. Après mûre réflexion vous découvrirez sans doute le gain, qui s'obtient par la jolie manœuvre **1.♜e8+ ♘f8 2.♘h6+ ♖xh6** (forcé, sinon le Roi doit abandonner la défense du Cavalier f8) **3.♜xf8+ ♘xf8 4.♖d8#**. On reconnaît le mat du diagramme 12 de ce chapitre, ici en d8 plutôt qu'en e8.

Exercice 20

Fuchs - Westerinen, Leningrad 1967 / Les Blancs jouent et gagnent **

Vous avez une position tactiquement gagnante, mais il reste un léger détail à régler, forcer l'abandon adverse ! Pour conclure votre attaque sur g7, la première idée consiste à supprimer le défenseur de cette case en capturant le Cavalier e8, mais ce coup autorise l'échange des Dames. Faut-il le rejeter pour autant ? Non,

car après 1.♖xe8! les menaces 2.♙xg7# – et à titre subsidiaire 2.♙xc7 – forcent 1...♗xb1+ 2.♙xb1 ♙xg3, sur quoi vous matez fièrement par 3.♘e7+ ♚h8 4.♗xf8#. Quel talent.

Exercice 21

Göring - Schallop, Leipzig 1877 / **Les Noirs matent en 4 coups *****

Les Noirs attaquent deux fois la première rangée blanche, mais le sacrifice de la Dame contre la Tour e1 semble échouer, puisque le Roi dispose d'une case de fuite en d2. Faux, car les Noirs peuvent, au moment idoine, bloquer cette case par un échec de leur Fou en f4. Voici comment la combinaison déroule ses subtils méandres : 1...♙xe1+ 2.♙xe1 ♙f4+ 3.♙d2 ♗e1+ 4.♘d1 ♗xd1#. La solution peut paraître difficile tant qu'on n'est pas vraiment à l'aise avec le mat du couloir, mais elle est en réalité plutôt simple une fois qu'on a assimilé ses mécanismes de base.

Exercice 22

Gufeld - Plaskett, Hastings 1986 / **Les Blancs jouent et gagnent *****

La dernière rangée est faible et, tel le chien de Pavlov salivant quand tinte la cloche du repas, un réflexe vous fait immédiatement dévier la Dame noire de la défense de la case d8, par 1.♙c5!. Après 1...♙f4+ (sur 1...♙c6 vous mettez fin à toute résistance par 2.♘d5 ♙e5 3.f4 – 3.♘b6 est même plus fort encore – 3... ♙e2 4.♘e7 ♙xe7 5.♙xc6) 2.♚b1 ♙c6 3.♗d8+ ♙e8 4.♘d5 ♙e5 (4...♙h4 5.g3 ♙g5 6.f4 n'est pas plus gai) 5.♗xe8+ ♚xe8 6.♘c7+, qui attaque simultanément le Roi et la Dame, le drame est consommé : 6...♚d7 7.♙xe5. Conseil pratique : inutile de tout calculer pour entrer dans cette

suite, sauf si vous avez tout le temps devant vous et les capacités suffisantes. Quand vous réalisez que votre Dame est imprenable en c5, vous n'avez plus de doute à avoir : si Dieu existe, ce coup gagne.

Exercice 23

Ekebjærg - Hyldkrog, Corr. 1987 (pos. modifiée) / **Les Blancs matent en 6 coups *****

Examinez la position, vous verrez qu'en ôtant le Cavalier g6 et le pion f7 on materait par 1.♘e7+ suivi de ♗f8#. De là à envisager le sacrifice de Dame 1.♙xg6!, il n'y a qu'un pas que vous franchirez allègrement. La menace est 2.♙h7+ ♚g8 3.♙h8#, et sur 1...fxg6 vous matez comme indiqué plus haut par 2.♘e7+ ♚h8 3.♗f8#. Les Noirs pourraient tenir jusqu'à six coups en jouant 1...♙f5, 2.♗xf5 ♙d1+ 3.♗xd1 ♚f8 4.♗xf7+ ♚e8 5.♗e7+ ♚f8 6.♙xg7#, pour gâcher votre plaisir en retardant le mat (les gens sont méchants), mais ne sauraient échapper à leur triste destin. Bien fait.

Exercice 24

Tindall - Wright, Cht. d'Australie -18, 1994 / **Les Noirs jouent et gagnent *****

Vous souvenez-vous de la partie modèle numéro 3, Napoli Costa-Corso ? Sinon, cessez de lire et reportez-vous y, cela vous donnera une bonne idée de la solution. Le gain s'obtient en effet de façon similaire par 1...♘xf3 (attaquant la Dame blanche, contrôlant la case de fuite d2 et ouvrant la voie au Fou indien) 2.♘xf3 ♙c3!. Le clou qui scelle le cercueil blanc. Tindall s'offrit un échec de consolation par 3.♙xh7+ ♚xh7, puis abandonna. En effet, après 4.bxc3 bxc3, il n'avait plus de moyen légal d'empêcher 5...♙a1#.