

26...♙d5 27.♖a6 ♗cx5 28.♞xd2. Mais si les Blancs continuent maintenant par 26.b5, les Noirs disposent de 26...♙e4 27.♖a6 ♗cx5.

26.♗b5+ ♙c7

Sur d'autres coups de Roi, les Blancs continueraient avantageusement par 27.c6. Mais jouer ce coup maintenant n'est pas bon, ce pion devenant faible après 27...♙c8.

27.♖a5+ ♙b8 28.b5 ♙c2 29.b6 ♞d7 30.bxa7+

Sur 30.c6, les Noirs jouent naturellement 30...axb6.

30...♙a8 31.c6 ♞d5 32.c7 ♙f5 33.c8♗+ ♙xc8 34.♗c7

Les Noirs doivent abandonner leur Fou, ce qui signe leur fin.

34...♞b5 35.♗xc8+ ♙xa7 36.a4 ♞c5 37.♗g4 ♗xa1 38.♞xa1 ♞c1+ 39.♗d1 Abandon.

EMMANUEL LASKER

Emmanuel Lasker naquit en 1868 à Berlinchen, en Allemagne. Il ne se distingua pas seulement comme maître d'échecs mais aussi comme mathématicien et philosophe. Nous ne nous intéresserons toutefois ici qu'à sa réussite aux échecs, où ses plus importants résultats furent : les matchs victorieux contre Steinitz en 1894 (10 à 5 et 4 nulles), contre Marshall en 1907 (8 à 0 et 7 nulles) et contre Tarrasch en 1908 (8 à 3 et 5 nulles). Par sa victoire sur Steinitz, Lasker s'adjugea le titre de champion du monde qu'il défendit jusqu'à être vaincu à son tour par Capablanca (La Havane, 1921). En tournoi, ses succès les plus marquants furent les premiers prix à Nuremberg 1896, Londres

1899, Paris 1900, Saint-Petersbourg 1909 (ex-æquo avec Rubinstein), Saint-Petersbourg 1914, Mährisch-Ostrau 1923 et New York 1924. Lasker est sans aucun doute le maître qui a obtenu les meilleurs résultats depuis qu'on peut comparer les performances individuelles en se basant sur les succès obtenus en compétition internationale, c'est-à-dire depuis que les tournois d'échecs sont devenus internationaux.

On a déjà évoqué les fondements philosophiques du jeu de Lasker dans le chapitre sur Tarrasch. On peut ajouter que Lasker, bien qu'il soit très familier avec la théorie de Steinitz, adopte un style de jeu plus proche de celui de Morphy. Comme ce dernier il est moins infailible dans les positions fermées que dans les positions ouvertes, et a plus de chances de se retrouver en situation périlleuse dans une partie fermée. Mais comme aucune position fermée ne se gagne par la simple stratégie, et que le gain s'obtient seulement par une percée et en ouvrant la position, aucun des adversaires de Lasker ne pouvait vraiment éviter cette phase d'ouverture du jeu où il se montrait le plus dangereux. C'est une des raisons pour lesquelles Lasker a, plus que tout autre maître, réussi à récupérer l'initiative dans une position qui lui était devenue défavorable.

La contribution la plus originale apportée au jeu par Lasker n'est cependant pas purement technique, puisqu'il s'agit de l'aspect psychologique.

L'auteur de cet ouvrage en a parlé le premier dans un article publié après le tournoi

de New York 1924, dont voici un extrait.

« En étudiant les parties de Lasker en tournoi, j'ai été estomaqué par sa chance qui ne se démentait pas et qui semblait à première vue incroyable. Il a fini premier de tournois en gagnant pratiquement toutes les parties, bien qu'à un moment donné il ait obtenu une position perdante dans chacune d'elles, raison pour laquelle de nombreux maîtres ont évoqué l'influence hypnotique de Lasker sur ses adversaires. Où est la vérité ? J'ai étudié, encore et encore, les parties de Lasker pour percer le secret de sa réussite. Il y a un fait que l'on ne peut nier : Lasker établit presque toujours mal ses parties, court cent fois à la perte et finit par gagner. L'hypothèse d'une chance aussi durable est invraisemblable. L'homme qui obtient régulièrement de tels succès doit posséder une force surprenante. Mais alors pourquoi ces positions mauvaises ou perdantes ? Il ne reste qu'une seule réponse, qui ne paraît paradoxale qu'à première vue : Lasker joue souvent mal intentionnellement.

La raison n'est pas si cachée. Le docteur Tartakover a inventé le paradoxe qui servira d'explication : « Une partie se gagne toujours grâce à une faute, propre ou adverse ». La technique aux échecs s'est développée à un point tel que la plupart des parties sont nulles sur un jeu correct. Pour contourner cet écueil, Lasker mène la partie au bord de l'abîme par un jeu théoriquement incorrect. Dans une position où il ne tient lui-même qu'avec difficultés, sa plus grande force finit par faire trébucher l'adversaire, lui permettant de remporter une partie pourtant totalement en faveur du joueur adverse.

Voilà comment j'ai fini par comprendre le jeu de Lasker en l'étudiant. Lors des tournois internationaux de Mährisch-Ostrau et New York,

j'ai pu observer directement sa façon de jouer et le voir affronter les mêmes adversaires que moi, dont je connaissais exactement le jeu. Alors j'ai mieux compris son jeu et ses succès, et le pourquoi de l'effondrement soudain de ses adversaires, qui étaient comme pris de vertiges.

Chaque partie d'échecs s'accompagne d'une guerre des nerfs. Le jeu en tournoi est très éloigné du travail personnel au calme, où l'on ne se retrousse les manches que lorsqu'on en a envie et où l'on se repose quand on est fatigué : c'est une lutte intellectuelle acharnée, qui se déroule devant un public nombreux et à heure dite, avec un temps de réflexion limité.

Chaque maître tient sa profession très à cœur, et tous ont l'impression de forger, coup après coup, l'œuvre de leur vie. Cela explique pourquoi de nombreux maîtres d'échecs s'effondrent nerveusement après une erreur, surtout lorsqu'elle a mené à la perte de la partie. J'ai connu des maîtres d'échecs qui, après une défaite, restaient toute la journée dans leur chambre, incapables de s'alimenter ou de reprendre vie.

Et voici le secret de Lasker : la guerre des nerfs est, pour lui, l'élément essentiel de la lutte. Il utilise avant tout les échecs pour attaquer son adversaire psychologiquement et sait produire l'abatement nerveux, qui ne se produit normalement qu'après une faute, avant même que cette erreur ne soit commise, de façon que cet abatement soit précisément la cause des fautes encore à venir. Comment y parvient-il ? Il étudie les parties, la façon de jouer, les forces et les faiblesses des maîtres contre qui il doit jouer. Il ne cherche pas les coups objectivement les meilleurs, mais ceux les plus désagréables à l'adversaire, et guide la partie sur des voies qui ne sont pas du goût de son rival, même si ces

chemins inattendus le mènent souvent au bord du gouffre comme on l'a déjà dit. C'est pourquoi les adversaires de Lasker n'ont jamais l'occasion de jouer une position qui leur convienne, et même s'ils sont objectivement gagnants ils sont sans arrêt confrontés à des problèmes nouveaux pour eux, et donc particulièrement difficiles. Ils perdent ainsi un temps précieux, doivent gérer les positions délicates en hâte, ont peine à faire face aux difficultés, quand, soudainement, le vrai Lasker commence à jouer magnifiquement et à faire preuve de toute la force dont il est capable. Il s'ensuit un abattement nerveux, une catastrophe psychologique qui conduit à la catastrophe sur l'échiquier. »

Comparons avec ce que Lasker révéla lui-même dans une entrevue publiée le 23 juin 1924 dans le *De Telegraaf*.

On lui posa cette question : « On m'a dit qu'en étudiant sérieusement des parties de votre adversaire, vous étiez capable de connaître ses forces et ses faiblesses ? ».

La réponse de Lasker fut la suivante : « C'est exact, et totalement en accord avec ma conception théorique de la lutte. Une partie d'échecs est après tout un combat où l'on doit tirer parti de tous les facteurs possibles, et où la connaissance des qualités et des défauts adverses est de la plus haute importance. Ainsi les parties de Réti nous enseignent qu'il joue mieux avec les Blancs qu'avec les Noirs, celles de Maróczy qu'il se défend très prudemment et qu'il n'attaque que s'il y est forcé, celles de Janowski qu'il aura six fois la partie gagnée, mais qu'il trouvera dommage que la partie s'achève et finira par perdre. Il a fait l'impossible dans ce domaine au tournoi de New York ! En résumé, quelques parties

sérieuses de votre adversaire peuvent vous en apprendre beaucoup ».

Cette déclaration nous a confortés dans notre opinion. À quoi lui servirait-il, par exemple, de savoir que Maróczy n'aime pas attaquer si ce n'était pour exploiter ce type de facteur psychologique pour choisir ses coups ? Cette connaissance ne sert évidemment à rien pour trouver le coup objectivement le meilleur dans une position donnée. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que Lasker n'ait pas eu de disciples, et n'ait pas fondé d'école propre, contrairement à Tarrasch qui a enseigné à toute une génération de maîtres. Lasker fut admiré pour ses succès, mais le fondement de ces succès ne fut pas compris. On n'a commencé à mieux comprendre Lasker et sa conception du jeu que ces dernières années seulement, et il faut espérer que cela mènera à un renouveau de ce jeu antique.

La partie suivante illustre à nouveau la lutte entre une paire de Fous et le tandem Fou et Cavalier. Nous recommandons au lecteur de rejouer une fois encore les parties de Steinitz appartenant à ce thème. Nous voyons les mêmes avancées de pions, qui d'une part gênent les Cavaliers des Blancs, et d'autre part forment un rempart contre leur Fou. On voit clairement que le jeune Lasker est très à l'aise avec les théories de Steinitz, mais il y a ici quelque chose de nouveau. L'avance de pions qui produit l'enserrement des pièces blanches introduit simultanément une attaque contre le Roi blanc, de telle façon que la rupture victorieuse ne conduit pas comme dans les parties de Steinitz à une finale favorable,

mais à des combinaisons d'attaque contre le Roi ennemi.

P A R T I E 2 5

Blackburne - Lasker

Partie du Centre

Londres, 1892

1.e4 e5 2.d4

Ainsi qu'on l'a déjà vu, le plan consistant à ouvrir le jeu par d4 semble être la tentative la plus prometteuse pour exploiter l'avantage du trait dans les ouvertures du pion-roi (1.e4 e5). Mais il ne faut pas jouer d4 aussi crûment, sans préparation aucune. Nous avons dit, déjà, que la meilleure préparation était l'attaque du pion e5, c'est-à-dire la partie Espagnole, pour inciter les Noirs à jouer le coup défensif ...d6. Ce n'est qu'alors que d4 est efficace. Le coup du texte donne aux Noirs l'initiative ainsi qu'une attaque sur le pion e4 après l'échange en d4. La poussée ...d5 est plus facile à effectuer, et les Noirs obtiennent au minimum l'égalité.

2...exd4 3.♖xd4

Si les Noirs devaient se contenter de ...d6, les Blancs obtiendraient l'avantage de position dont on a parlé si souvent, à savoir le pion e4 contre le pion d6. Mais les Noirs forcent maintenant sans difficulté le coup libérateur ...d5.

3...♘c6 4.♖e3

La meilleure case pour retarder la poussée ...d5.

4...g6

La suite la plus simple consiste à continuer à préparer ...d5 de façon logique, par

4...♗f6 5.♘c3 ♘b4 suivi du roque et de ...♙e8, après quoi les Blancs ne peuvent empêcher ce coup libérateur. Mais la suite choisie par Lasker, qui correspond à son style, est moins claire et surtout moins aisée pour l'adversaire tout en demeurant raisonnablement bonne. Les Noirs peuvent maintenant développer leur Fou sur la grande diagonale que l'échange ...exd4 a libérée.

Cette manœuvre perdant visiblement du temps, les Blancs ont maintenant de meilleures chances d'empêcher ...d5, mais leurs calculs doivent tenir compte du fait que l'adversaire pourrait décider de jouer ...f5 après quelques coups préparatoires. En un mot la tâche des Blancs est maintenant devenue plus compliquée, alors que dans la suite décrite antérieurement, elle eut été plus facile, le plan des Noirs étant plus clair. Confronter ses adversaires à des problèmes complexes est l'une des qualités qui caractérisent le mieux le style psychologique de Lasker.

5.♙d2

Blackburne n'a sans doute pas joué 5.♘c3 de peur de 5...♗b4.

5...♙g7 6.♘c3 ♗f6 7.0-0-0 0-0

Les Blancs ne peuvent maintenant plus empêcher ...d5 après ...♙e8, et préparent donc une attaque en style combinatoire.

8.f3

Cette défense supplémentaire du pion e4 est nécessaire pour la suite envisagée, comme on le verra bientôt.

8...d5

Lasker a probablement prévu le plan de Blackburne, mais en a aussi découvert la faille.

9. ♖c5 dxe4 10. ♙g5 ♖e8

Tout cela est obligé. L'attaque de Blackburne semble plutôt bonne pour l'instant.

11. ♙xf6 ♙xf6 12. ♗xe4 ♙g7 13. ♙b5

Blackburne a sans doute vu jusque-là, en se disant qu'il obtenait une partie ouverte plaisante, mais il a raté le prochain coup des Noirs qui force l'échange des Dames tout en conservant la paire de Fous.

13... ♖e5 14. ♖xe5 ♗xe5 15. ♗e2 a6

Les Noirs commencent à jouer les coups de pions types qui restreignent le champ d'action des Cavaliers et du Fou. Notez que les Blancs ont placé leur pion f en f3, case de la même couleur que leur Fou, et affaibli de la sorte la case e3.

16. ♙d3 f5

Enlève au Cavalier la case la plus avancée défendue par un pion, e4, et achève la formation de la chaîne de pions h7, g6, f5, qui forme une digue contre le Fou des Blancs, désormais totalement inefficace.

17. ♗d4c3 ♙e6 18. ♖b1 ♖fd8 19. ♗f4 ♙f7
20. ♙e2 ♗c6

Lasker va pénétrer systématiquement par les cases noires faibles de la position adverse. Le Cavalier quitte sa forte position en e5 pour se rendre en d4, et emportera la décision par l'occupation de la case e3. Attirons une fois encore l'attention sur la complexité du style de Lasker, sur la collaboration entre ses pièces, sur son exploitation de l'avantage lié à la paire de Fous et à la mauvaise position du Fou des Blancs, et finalement sur son attaque directe contre le Roi.

21. ♖xd8+ ♖xd8 22. ♖d1 ♖e8!

Pour exploiter au mieux la paire de Fous, et d'une façon générale pour tirer le meilleur parti de tout avantage durable

nécessitant une décision amenée par une attaque de pions et une percée sur l'une ou l'autre aile, mieux vaut ne pas échanger les deux Tours et en garder au moins une. La Tour, placée derrière les pions avancés, est parfois indispensable à la rupture qui décide de l'issue de la partie.

23. ♙f1

Les Noirs menaçaient de gagner une pièce par 23... ♙xc3 et 24...g5.

23...b5

Poursuit l'avance des pions pour limiter l'action des pièces des Blancs et préparer l'attaque du Roi. Au passage les Blancs menaçaient de progresser par 24. ♗fd5, bien que les Noirs conservent l'avantage par 24...b4 25. ♗e2 ♙xd5 26. ♖xd5 ♗d4 27. ♗c1 ♖e1.

24. ♗d3 24. ♙d4

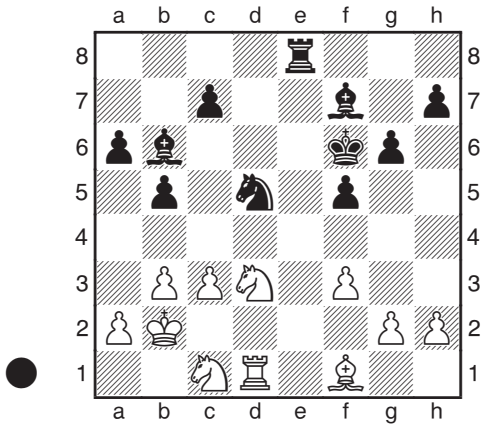
Les Noirs entreprennent une action de regroupement. Le Fou sera conduit en b6, où il couvrira les cases noires de l'aile dame qui pourraient devenir faibles une fois que les pions seront passés sur des cases blanches. De façon immédiate ce coup empêche ♗c5. Dans le même temps le Fou cède la place au Roi, qui peut maintenant se rendre en f6 via la case g7. Nous savons, grâce aux parties de Steinitz, qu'un des avantages de la paire de Fous est de permettre au Roi de s'approcher sans danger du centre, avant même l'entrée complète en finale. La case e5 étant protégée par le Roi, les Noirs peuvent quitter sans crainte c6 avec leur Cavalier pour le conduire vers la case faible e3, via d5.

25. ♗e2 ♙b6 26. b3

Le désir des Blancs de gagner un peu de terrain est compréhensible.

26...♔g7 27.c3 ♖f6 28.♔c2 ♜e7 29.♞ec1
♞d5 30.♗b2 (D)

Position après 30.♗b2



Blackburne - Lasker

Lasker est maintenant prêt à percer, non pas de façon systématique comme dans les parties de Steinitz, mais par un sacrifice de pion qui introduit une combinaison que la mauvaise position des pièces adverses rend possible. Toutefois cette occasion ne surgit pas par hasard, car le délabrement de la situation des Blancs est précisément la conséquence forcée de la manière efficace dont Lasker a exploité l'avantage de la paire de Fous, en accord avec les idées développées par Steinitz.

30...b4 31.♞xb4

Si 31.cxb4, alors 31...♙d4+ 32.♔a3 ♜e3, etc.

31...♞e3 32.♞e1 ♞c4+ 33.♙xc4 ♞xe1
34.♙xa6 ♞g1 35.g3 ♞g2+ 36.♔a3 ♞xh2

Lasker a dû calculer sa combinaison jusque-là. La finale est maintenant gagnée sans difficulté.

37.♞e2 ♞g2 38.♞c2 g5 39.♙d3 h5
40.♗b4 ♙f2 41.a4 c5+ 42.♗b5 ♙xb3 43.a5
c4 44.♙xc4 ♙xc2 45.a6 ♙d1 46.♞d4 ♙xd4
47.cxd4 ♙xf3 48.d5 ♙e2 49.♙xe2 ♞xe2
50.a7 ♞a2 Abandon.

PARTIE 26

Lasker - Napier

Sicilienne

Cambridge Springs, 1904

1.e4 c5

La défense Sicilienne. Si les Blancs jouent à un moment donné d4 pour obtenir une position ouverte, les Noirs échangeront en d4 et auront l'espoir – malgré une position un peu resserrée – d'améliorer leur situation grâce à leur pion central supplémentaire, qui vient de ce qu'ils ont échangé un de leurs pions de l'aile contre un pion du centre. Cela explique pourquoi la majorité des parties courtes sont généralement gagnées par les Blancs dans la Sicilienne, et les parties plus longues par les Noirs.

2.♞c3 ♞c6 3.♞f3

Outre cette préparation de d4, on a souvent joué la variante fermée de la Sicilienne récemment, où les Blancs ne cherchent pas à ouvrir de colonne par d4. Ils se développent par g3, ♙g2, ♞ge2, d3 et, quand l'occasion s'en présente, f4. La meilleure façon pour les Noirs de contrer cette tentative blanche de gagner du terrain à l'aile roi consiste à placer leur Fou-roi en fianchetto, et à avancer plus tard leurs pions de l'aile dame. Les Blancs ne pouvant alors ni ouvrir avantageusement le jeu, ni gagner vraiment du terrain, la variante fermée

n'est pas spécialement dangereuse pour les Noirs.

3...g6

Cette continuation semble parfaitement logique, la pression contre d4 qui a débuté par 1...c5 et 2...♘c6 étant ainsi accentuée par le développement en fianchetto du Fou. Cela dit, une continuation simple telle que 2...d6 serait plus dans l'esprit de la défense Sicilienne, la concentration des pions au centre ayant une grande valeur défensive.

4.d4 cxd4 5.♗xd4 ♙g7 6.♙e3 d6 7.h3

Le coup le plus fréquent et le plus naturel est ici 7.♙e2. Le coup du texte prépare une attaque de pions à l'aile roi, que Lasker a plus d'une fois menée à bon terme dans ce début.

C'est d'autant plus surprenant qu'une attaque de flanc aussi prématurée, entreprise avec un centre pas totalement fermé, viole toutes les règles connues. Marco, dans un article publié dans la *Wiener Schachzeitung* (1908), a montré que cette façon de jouer était également en contradiction avec les principes que Lasker a si lucidement exposés dans son livre *Le bon sens aux échecs*. Pourquoi, alors, choisir cette suite ? Les raisons nous semblent de nature essentiellement psychologique.

Le joueur qui choisit la défense Sicilienne a devant lui une longue et difficile défense, dont la récompense sera une meilleure finale due à sa prépondérance de pions au centre. Mais nous savons aussi que l'unique façon de lutter contre une tentative d'attaque prématurée à l'aile, comme celle de Lasker, est de mener une vigoureuse contre-attaque centrale. Il est toutefois très difficile, psychologiquement parlant, d'abandonner subitement

une stratégie qui a peut-être été décidée et étudiée chez soi, et qui correspond à son expérience, en faveur d'une stratégie radicalement différente, à savoir une attaque au centre.

Il faut dire que Napier montre ici une compréhension de ce changement de situation digne d'éloges. Mais une nervosité tout à fait explicable lui fait précipiter les événements, par des tournures sacrificielles apparemment bonnes mais insuffisantes à l'analyse.

7...♗f6 8.g4 0-0

Les Noirs roquent à raison, malgré l'attaque de pions qui menace. Le contre-jeu doit avoir lieu au centre, comme nous l'avons expliqué, et pour ce faire les Noirs doivent d'abord mettre leur Roi en sécurité.

9.g5 ♗e8 10.h4 ♗c7 11.f4 e5 12.♗de2 d5

Le coup plutôt nerveux annoncé plus haut. Au lieu de renforcer tranquillement sa position par 12...♙g4, Napier tente de forcer le passage au centre par ce sacrifice de pion. On s'apercevra bientôt que Napier a calculé aussi loin qu'il était humainement possible, mais pas suffisamment loin, hélas.

13.exd5 ♗d4 14.♗xd4

Après 14.♙xd4 exd4 15.♗xd4 ♗xd5, il est évident que la position des Blancs est en ruines.

14...♗xd5

La première surprise ! Sur 15.♗xd5, les Noirs prennent clairement l'avantage par 15...exd4!

15.♗f5!

Lasker contre ce coup par une riposte également surprenante, que Napier devait avoir prévue car il perdrait une pièce sinon.

15...♗xc3 16.♙xd8 ♗xd8 17.♗e7+

Nous pouvons voir à quel point les Noirs ont calculé loin, car les Blancs ne peuvent obtenir d'avantage matériel ni par ce coup, ni par 17. ♖xg7. Sur 17. ♖xg7 les Noirs répondraient 17... ♗d5 18. 0-0-0 ♙g4, avec avantage.

17... ♖h8

Le Cavalier des Noirs reste inattaquable. Sur 18. bxc3, l'avantage des Blancs disparaît après 18... exf4 19. ♙c5 ♙xd4 20. ♗xd4 ♖e8. Si 18. ♗xc8, afin de prendre plus tard le Cavalier c3, les Noirs prennent l'avantage par 18. ♗d5.

18. h5!

Lasker fait preuve d'une compréhension extraordinairement fine dans ces types de positions ouvertes. Il ne se laisse pas dévier de l'aile roi, zone où les Blancs sont clairement les plus forts, par le fait que le Cavalier c3 est en prise. Pour l'instant, les Blancs menacent 19. hxg6 fxg6 20. ♗xg6+ ♔g8 21. ♙c4+ ♗d5 22. ♙xd5+ ♖xd5 23. ♗e7+. Le Cavalier égaré en c3 reste attaqué.

18... ♖e8! 19. ♙c5

Maintient la menace susmentionnée.

19... gxf5

Surprenant, mais bien calculé. Sur le coup plus évident 19... exf4, les Blancs répliqueraient 20. hxg6 fxg6 21. ♙c4, menaçant ♙f7, avec une dangereuse attaque¹⁶.

Les Blancs sont maintenant confrontés à une tâche beaucoup plus difficile. Ils ne peuvent toujours pas prendre le Cavalier, les Noirs obtenant un jeu favorable après 20. bxc3 ♙f8 21. ♙b5 ♖xe7 22. ♙xe7 ♙xe7, grâce à leur puissante paire de Fous et au délabrement de la position adverse.

16. Les Noirs ne semblent toutefois pas avoir de problème après 21. ♙c4 ♙f5 22. bxc3 ♖ac8 23. ♙f7 ♖xc5 24. ♙xe8 ♖e5+ 25. ♔f2 ♖xe7 26. ♖ae1 ♙f8.

Lasker préfère donc poursuivre l'attaque contre le Roi.

20. ♙c4¹⁷ exf4

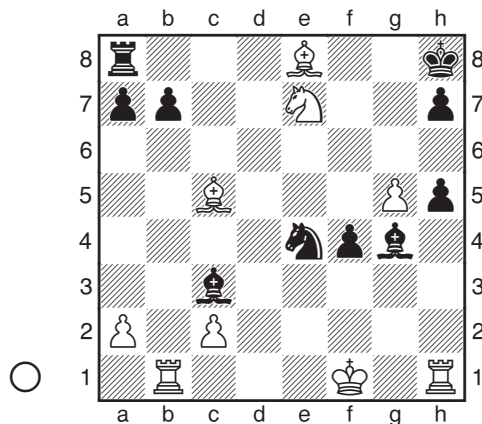
Napier joue de façon à réaliser aussi sa contre-attaque. Des coups défensifs n'iraient pas. Sur 20... ♙e6 les Blancs peuvent obtenir une finale favorable par 21. ♙xe6 fxe6 22. bxc3 ♙f8 23. ♖xh5 ♙xe7 24. ♙xe7 ♖xe7 25. fxe5 ♖c8 26. 0-0-0, etc. En outre il n'est pas impossible que le jeu des Blancs puisse être amélioré.

21. ♙xf7 ♗e4¹⁸

Ce sacrifice de Tour est un coup de génie. C'est la meilleure chance pour Napier, et aurait peut-être même suffi à gagner contre un tacticien moins fort.

22. ♙xe8 ♙xb2 23. ♖b1 ♙c3+ 24. ♔f1 ♙g4¹⁹ (D)

Position après 24... ♙g4



Lasker - Napier

17. 20. ♖xh5 ♙f8 21. g6 fxg6 22. ♖xe5 ♙xe7 23. ♙xe7 ♗d5 24. ♙d6 ♖e6 25. ♖xe6 ♙xe6 26. 0-0-0 ♖c8 paraît meilleur.

18. Les Noirs ont l'égalité après 21... ♙g4 22. ♙xe8 ♖xe8 23. bxc3 ♙xc3+ 24. ♔f2 ♖d8 25. ♖ab1 b6.

19. L'avantage blanc est moins marqué après 24... ♗xc5 25. ♙xh5 ♔g7 26. ♗xc8 ♖xc8 27. ♖h3 ♙a5.

Bien que les Blancs aient une Tour de plus, la situation est loin de leur être favorable. Les Noirs ont quatre menaces directes : 25...♖xe8, 25...♗xc5, 25...♘d2+ et 25...♗g3+. De plus, la position du Roi des Blancs est très exposée. En résumé, les Noirs ont une très forte attaque alors que l'offensive des Blancs paraît appartenir au passé. Dans cette position, on ne pourrait jamais croire que les Blancs puissent précisément gagner grâce à l'attaque à l'aile roi lancée en début de partie.

25. ♖xh5!

Par ce coup les Blancs abandonnent tout avantage matériel, mais reprennent l'attaque, qui, malgré la réduction du matériel disponible, conduit à la victoire.

25... ♖xh5 26. ♖xh5 ♗g3+ 27. ♖g2 ♗xh5 28. ♖xb7 a5 29. ♖b3 ♖g7 30. ♖h3 ♗g3 31. ♖f3

Le premier succès réel. Le pion f4 ne peut être défendu, car sur 31... ♖e5 suit 32. ♗g6+, une menace qui planera constamment sur le reste de la partie.

31... ♖a6 32. ♖xf4 ♗e2+ 33. ♖f5 ♗c3 34. a3 ♗a4 35. ♖e3

L'attaque des Blancs est maintenant décisive. Les Noirs sont sans défense contre g6, et pour cette raison abandonnent.

PARTIE 27

Marshall - Lasker

*Espagne
New York, 1907*

1.e4 e5 2. ♗f3 ♗c6 3. ♖b5 ♗f6 4.d4

Comme on l'a déjà dit, la seule façon d'atteindre l'objectif visé par d4 – obtenir un jeu plus libre dans les débuts du pion-

roi – est de jouer ce coup seulement quand les Noirs ont avancé ...d6. Mais s'il est effectué plus tôt, comme dans cette partie, les Noirs n'auront aucun mal à jouer eux-mêmes ...d5.

4...exd4 5.0-0 ♖e7 6.e5

L'avance de ce pion doit toujours être mûrement pesée. Voir les annotations au 8^e coup noir de la partie n° 17 et au 8^e coup noir de la présente partie.

6... ♗e4 7. ♗xd4 0-0 8. ♗f5 d5

La formation de pions est atteinte : e5 pour les Blancs contre d5 pour les Noirs. On obtient très souvent cette position quand les Noirs, après l'échange de leur pion-roi contre le pion-dame adverse (...e5xd4), parviennent à jouer le coup libérateur ...d5, sur quoi les Blancs répliquent par e5.

Le pion e5 est très souvent d'une grande aide dans l'attaque des Blancs contre le roque ennemi. Il gêne clairement les Noirs, qui ne peuvent placer un Cavalier en f6 pour défendre h7. Si les Noirs sont obligés de jouer le coup défensif ...g6, la case f6 se transformera en point de pénétration décisif pour les pièces adverses. Si les Noirs ont roqué, le pion e5 facilite parfois des sacrifices de Cavalier ou de Fou en f6.

D'un autre côté, le pion e5 avantage parfois les Noirs, qui peuvent l'utiliser pour ouvrir la colonne f à leurs Tours par ...f6. Il arrive aussi que le pion e5 devienne une cible d'attaque pour les Noirs et force les Blancs à jouer f4, qui enferme leur Fou dame (voir l'introduction de la partie 20). Les cases blanches de la position des Blancs, par exemple e4 et f5, peuvent facilement devenir faibles ensuite, et offrir