

La technique de la combinaison aux échecs

Une idée répandue veut qu'on ne puisse apprendre l'art de combiner aux échecs, qui dépendrait essentiellement d'une puissance de calcul et d'imagination innée. Les joueurs expérimentés savent toutefois que cette opinion générale est fautive et que la plupart des combinaisons, en fait pratiquement toutes, sont conçues parce qu'on se souvient d'éléments connus tels que les fameux sacrifices de Fou en f7 ou h7, qui ne demandent pas beaucoup de réflexion supplémentaire à un joueur avancé. Le fait qu'on puisse développer sa puissance de calcul par l'étude semble tout à fait naturel une fois qu'on considère ses deux composantes séparément. Chacun sait qu'on peut exercer ses capacités à étudier d'avance des solutions, et pour ce qui est de l'imagination – qui est le moteur des idées et trouvailles nécessaires à la combinaison – les psychologues ont prouvé qu'elle ne pouvait rien offrir de totalement neuf et, du fait qu'elle se contentait d'associer des éléments familiers, qu'on pouvait donc la développer en étendant sa propre connaissance de ces éléments.

Écrire une théorie complète des combinaisons serait une tâche plaisante. Elle devrait décrire les diverses formes que l'on retrouve toujours, et montrer les principaux facteurs à prendre en compte pour juger de leur correction et les mener à bien.

Nous en étudierons une forme ici, non pas l'éternel sacrifice de Fou en h7 suivi de ♖g5+et ♔h5, mais la coopération entre

Dame et Tour pour attaquer et pénétrer la position du Roi adverse telle qu'elle se présente habituellement après un petit roque. L'attaque a lieu soit sur la colonne h, soit horizontalement sur la 8^e rangée si le Roi des Noirs s'est réfugié disons en h7 ou g7 alors que la Dame et une Tour des Blancs ont pénétré sur la dernière traverse.

Dans ce groupe de combinaisons, il suffit d'appliquer une règle, dont la connaissance indique clairement la voie à suivre, alors que le joueur qui l'ignore se perdra dans la masse des variantes et qu'il lui sera pratiquement impossible de trouver la bonne méthode de jeu. La règle nous enseigne que dans tous les cas où la Dame ne peut administrer un mat immédiat, il est meilleur de placer la Tour devant la Dame et de poster la Dame derrière. En d'autres termes, c'est exactement l'inverse de la disposition adoptée en cas d'attaque de mat par Dame et Fou, où la Dame doit en règle générale être placée devant le Fou, faute de quoi celui-ci ne pourrait délivrer qu'un échec inoffensif.

Mais c'est précisément du fait de cette analogie erronée que les joueurs qui ignorent la règle correcte optent systématiquement pour la mauvaise méthode en cas d'attaque par Dame et Tour. La raison logique de cette règle est en outre extrêmement simple : quand le Roi est situé en g8, en cas d'attaque verticale (le long de la colonne h), ou en h7 en cas d'attaque horizontale (le long de la huitième rangée), la Tour oblige le Roi à quitter son refuge par un échec en h8 et à s'aventurer en f7 ou g6, selon le cas, après quoi la Dame peut poursuivre son attaque contre le Roi pendant

que la Tour demeure momentanément en h8 pour éviter que le Roi ne s'en retourne chez lui. Mais si la Dame était située devant la Tour et donnait échec en h8, cette pièce extrêmement forte devrait commencer par rester inactive dans le coin tandis que la Tour moins puissante continuerait l'attaque contre le Roi, qui échouerait en règle générale. En outre dans la position correcte, c'est-à-dire avec la Dame postée derrière la Tour, on parvient souvent à créer une menace de mat imparable, car la Dame ne fait pas que protéger la Tour mais peut aussi ôter les cases de fuite du Roi en f7 ou g6 grâce à son pouvoir diagonal. Ce cas simple est illustré par l'exemple suivant, tiré d'une partie ancienne.

P A R T I E 6 3

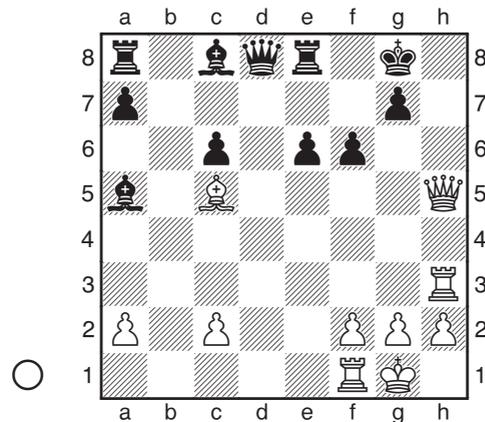
Zukertort - Anderssen*Défense Sicilienne*

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6
5.♘c3 ♙b4 6.♙d3 ♘c6 7.♙e3 d5 8.exd5
♘xd5 9.♘xc6 bxc6 10.0-0 ♘xc3

Aucun joueur moderne n'envisagerait ce coup, la prise en e3 allant de soi. Mais c'était longtemps avant que les échecs ne tombent dans le coma des parties nulles, et à l'époque on jouait pour perdre avec joie et dynamisme.

11.bxc3 ♙xc3 12.♖b1 0-0 13.♖b3 ♙a5
14.♙c5 ♖e8 15.♙xh7+! ♙xh7 16.♙h5+ ♙g8
17.♖h3 f6 (D)

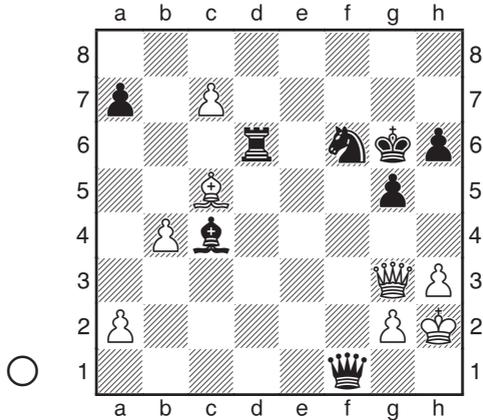
Position après 17...f6

**Zukertort - Anderssen**

Nous avons ici la position d'attaque type sur la colonne h. Il semble que les Blancs n'aient pas mieux que l'échec perpétuel, mais c'est seulement dû au fait que la Dame est devant la Tour. Inversez leurs positions réciproques et vous vous apercevrez que les Blancs peuvent forcer un mat en trois coups. Ici la position des Noirs est à ce point désespérée que les Blancs ont en pratique le temps d'opérer ce changement.

18.♙g6 a6 19.♖h7 ♙c7 20.♙h5, avec un mat rapide.

Examinons maintenant un exemple d'attaque sur la huitième traverse.



Tartakover - Réti, Vienne 1914

Cette position fut atteinte dans une partie entre Tartakover (Blancs) et moi-même, extraite d'un match disputé à Vienne en 1914. Les Noirs ont permis à l'un des pions adverses de damer afin de poursuivre leur attaque. Il suivit :

1.c8 ♖ ♗d1 2. ♖f3 ♖h1+ 3. ♔g3 ♖e1+

Donner échec en h5 serait une erreur car les Blancs sacrifieraient alors leur vieille Dame pour mater avec la nouvelle.

On pourrait croire que les Noirs doivent maintenant se satisfaire de la nullité, mais ils cherchent et trouvent un moyen de placer la Dame derrière la Tour, après quoi l'attaque triomphe rapidement.

4. ♔h2 ♖e5+!

Les Blancs ne peuvent répondre 5.g3 car les Noirs forceraient le mat par 5... ♔d5! 6. ♖xd1 ♖b2+.

5. ♖g3 5... ♖a1!

Ce coup permet d'atteindre la position correcte. Beaucoup plus faible serait 5... ♖h1+, qui laisserait aux Blancs un fort pion

passé pour la pièce.

6. ♖d6

Une parade de fortune, qui laisse les Noirs de marbre. La meilleure résistance, également infructueuse toutefois, était offerte par 6. ♖e3 ♖h1+ 7. ♔g3 ♔h5+ 8. ♔f3 ♖f1+, etc.

6... ♖h1+ 7. ♔g3 ♖c3+ Abandon.

Voici maintenant encore un autre exemple, cette fois très récent.

PARTIE 64

Alekhine - NN (simultanée)

Gambit-Dame

Łódź

1.d4 d5 2. ♖f3 ♗f6 3.c4 e6 4. ♔g5 ♗bd7 5. ♗c3 c6 6. ♖c2

Dans le temps, les maîtres gagnaient souvent des parties contre les amateurs en quelques coups, grâce à leur meilleure connaissance de la théorie des ouvertures. Aujourd'hui, le maître évite souvent les chemins battus de la théorie de peur d'être conduit dans l'une des nombreuses variantes annulantes. Ici, Alekhine veut clairement éviter la défense Cambridge-Springs, mais aurait éprouvé quelques difficultés si son adversaire avait trouvé la réplique correcte 6...h6.

6... ♖a5

Les Noirs, qui n'ont même pas remarqué la différence qu'apportait l'absence du pion en e3, veulent jouer la variante Cambridge-Springs telle qu'ils l'ont apprise.

7. ♔d2! ♖d8 8.e4 dxe4 9. ♗xe4 ♔e7 10. ♔d3 b6 11.0-0 ♔b7 12. ♖fe1 0-0 13. ♖ad1

♔c7

Les Blancs ont achevé leur développement et maintenu leur avantage positionnel jusqu'ici, mais se voient contraints d'attaquer maintenant pour qu'il ne s'estompe pas graduellement.

14. ♖g3 ♜fe8 15. ♗g5 ♘f8 16. ♘h5! ♗g6
17. ♙xg6 hxg6

Cet échange permet de remplir les premières conditions pour une attaque sur la colonne h.

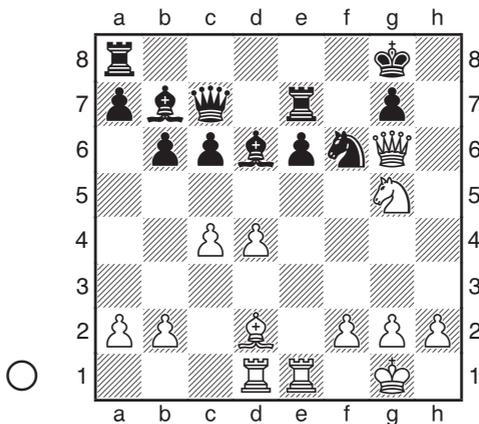
18. ♗f4

Ce coup force la réponse des Noirs à cause de la menace 19. ♗xf7.

18... ♙d6 19. ♗xg6! fxg6 20. ♚xg6 ♜e7 (D)

Avec l'intention de jouer ... ♚d7 et ... ♚e8. Alekhine montre que ce plan est inadéquat, mais la situation des Noirs ne serait pas bonne non plus après d'autres continuations.

Position après 20... ♜e7



Alekhine - NN

Alekhine dévoile maintenant la pointe de toute sa combinaison. Les Blancs

veulent amener leur Tour sur la colonne h pour attaquer. Ils disposent pour cela de l'itinéraire ♜e3-h3. Mais la formation d'attaque correcte exige que la Tour devance la Dame et que cette dernière vienne ensuite. La Tour doit donc aller en h4 et la Dame en h3. Cette disposition est décisive.

21. ♜e4 ♚d7 22. ♜h4 ♚e8 23. ♚d3 ♜f7
24. ♚h3 Abandon.

Après 24... ♗f8, on gagne par 25. ♜h8+ ♗g8 26. ♜e1! ♙c8 27. ♚h4.

RICHARD RÉTI³³

Mon système d'ouverture

Si les Blancs entament la partie en avançant un pion central de deux cases et que les Noirs répliquent symétriquement, les premiers nommés essayeront d'exploiter l'avantage du trait en prenant le pion central noir bloqué pour cible d'attaque, faisant ainsi pression sur la position ennemie ou ouvrant des lignes à leur avantage. Comme on l'a vu, c'est l'idée réelle de l'Espagnole et du Gambit-Dame. Réciproquement, tous les systèmes qui tendent à égaliser pour les Noirs après 1.e4 ou 1.d4 ont ceci en commun qu'ils prennent le pion central des Blancs pour cible d'attaque. Dans les ouvertures du pion-roi le coup libérateur pour les Noirs est généralement ...d5, et dans les débuts du pion-dame ...c5 ou ...e5.

³³ Ce titre est absent du manuscrit de Réti, sans doute du fait de la modestie de l'auteur. Nous l'avons inséré par souci de cohérence avec l'organisation d'ensemble de l'ouvrage et pour faciliter le repérage du lecteur (note de l'éditeur).