

4. SURPRISES SUR PRISES



« Celui qui creuse un puits jusqu'à 22 mètres et qui ne va pas jusqu'à la source, est comme s'il n'avait pas travaillé. »

Mencius (-390 à -305)

Au cours d'une partie d'échecs, les difficultés à calculer les variantes avec différentes prises successives possibles sont nombreuses. En même temps, ces variantes sont si fréquentes qu'une étude appropriée de ces situations est incontournable. Dans

une telle phase de jeu, où la prise de risque est grande, la moindre erreur de calcul peut être fatale. Il est donc primordial d'agir avec méthode et concentration.

Une réflexion et un entraînement spécifique pour maîtriser cette arme du jeu d'attaque sont indispensables et c'est ce que je vous propose de faire ensemble maintenant.

Certaines techniques de réflexions doivent vous permettre de maîtriser ces

difficultés. Abordons-les avec courage et regardons pour commencer les différents problèmes, droit dans les yeux :

1) Tout d'abord, il faut compter, avec précision, dans tous les sens et jusqu'au bout, toutes les prises qui peuvent se succéder. Ne vous arrêtez pas, perplexe, à chaque embranchement, quand deux prises se présentent à vous ! Allez directement et intuitivement au bout d'une variante où plus aucune prise n'est possible ! Vous reviendrez ensuite pas à pas.

2) Ensuite, il est nécessaire de bien imaginer mentalement les positions résultantes. Pour faire sans erreur le bilan matériel, vous pouvez compter les pièces qui ont été prises. En vous demandant ce qu'est devenue chacune des pièces, vous n'avez qu'à lister et comparer ce que vous avez pris et ce que votre adversaire vous a pris. Vous pouvez aussi compter celles qui restent sur l'échiquier. C'est parfois plus facile lorsque beaucoup de prises ont été effectuées de part et d'autre.

3) Il faut aussi juger correctement les différentes positions issues des différentes variantes et éventuellement les comparer.

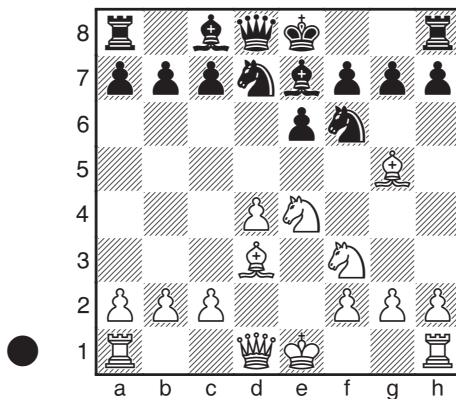
4) Enfin, le travail ne s'arrête pas là. Il est indispensable de repasser encore sur nos calculs puisque prendre ou reprendre une pièce n'est jamais forcé. L'un des deux joueurs peut intercaler, à n'importe quel moment, un coup intermédiaire dévastateur. La méfiance mais aussi l'attention d'un chasseur à l'affût sont alors de rigueur.

Je prends, tu prends, il prend, nous prenons, vous prenez, ils... comptent.

Jeune joueur, au cercle de Caïssa, l'un de mes adversaires favoris était le grand César Boutteville, sextuple champion de France. À l'analyse, son accent très « titi parisien » me réjouissait et ses formules uniques prononcées avec la gouaille et la gourmandise du passionné m'ont marqué pour la vie. Je me souviens particulièrement de ce qu'il disait quand nous analysions les complications. Sa formule consacrée était : « Et maintenant, il faut compter les morts ! »

Quelques années plus tôt, lors de l'une de mes premières parties jouées en compétition avec les Blancs, j'avais perdu un pion dès l'ouverture. Voici comment :

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♗xe4 ♘d7
5.♘f3 ♗gf6 6.♙g5 ♙e7 7.♙d3? (D)



7...♖xe4 8.♙xe7 ♗xf2!

La surprise de taille que je n'avais pas prévue !

9.♙xd8

9.♔xf2 ♖xe7 avec un pion de plus pour les Noirs n'est pas meilleur.

9...♗xd1 10.♖xd1

Le plus résistant. 10.♙xc7 ♗xb2 11.♙b5 tentant d'enfermer le Cavalier est contré par 11...a6!

10...♙xd8

Les Blancs sont très légèrement plus actifs, mais cela ne compense pas le pion gagné par les Noirs. Incidemment, j'ai quand même gagné la partie.

Ce jour-là, j'ai surtout découvert le thème du « **desperado** ». Au milieu de la variante, le Cavalier s'est immolé pour un bénéfice modeste. Le trait, propriété de mon adversaire, a ainsi été échangé contre un pion.

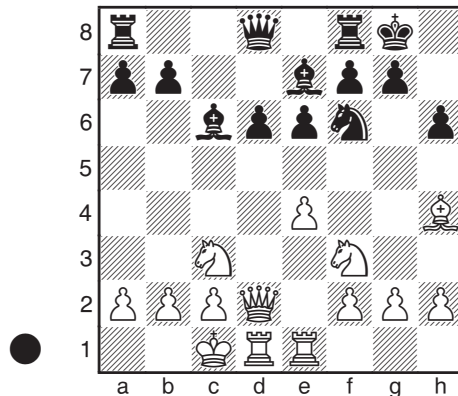
Par la suite, j'ai étudié pas mal de combinaisons commençant par 1...♗xe4!?. Je trouve que beaucoup d'entre elles se ressemblent. Elles me font penser à ces gens qui déambulent dans les supermarchés ! Auront-ils assez de place dans leur chariot ? Auront-ils assez de temps avant la fermeture du magasin ? Et surtout, ont-ils compté mentalement le prix de leurs courses, alors que, pendant qu'ils se servent dans les rayons, l'enseigne qui leur fourgue toutes ces cochonneries se sert avidement dans leur porte-monnaie ?

Ces combinaisons de type « **supermarché** », qu'elles commencent par 1...♗xe4!? ou par un autre coup, sont généralement divisées en deux branches principales :

soit le joueur continue à se servir, soit il arrête. Dans les deux cas, il devra, à la fin, se diriger vers la caisse et compter ses dépenses. De plus, pour ne pas être la proie du vendeur, il doit être sur ses gardes ; une arnaque peut être cachée derrière chaque étiquette !

Pour illustrer cette allégorie prenons un autre exemple de 1...♗xe4!?, un peu plus compliqué. La position est issue de la variante 4.♖xd4 de la défense Sicilienne :

1.e4 c5 2.♗f3 d6 3.d4 cxd4 4.♖xd4 ♗c6 5.♙b5 ♙d7 6.♙xc6 ♙xc6 7.♗c3 ♗f6 8.♙g5 e6 9.0-0-0 ♙e7 10.♖he1 0-0 11.♖d2?! h6! 12.♙h4 (D)



Dans ce cas, conseilleriez-vous aux Noirs d'entrer dans le supermarché par 12...♗xe4?

Et quel conseil donneriez-vous aux Blancs ?

Pour un joueur expérimenté, une minute ou deux, voire une poignée de secondes doivent suffire. Pour les autres, prenez le temps de décortiquer, visualiser et évaluer

toutes les branches du calcul.

12... ♖xe4!

Un bon coup qui, pour le moins, libère le jeu des Noirs.

13. ♖xe4!

Le moins pire. Sortir au plus vite de ce bazar est la meilleure chose que puissent faire les Blancs. Les autres possibilités sont mauvaises :

- Continuer les courses coûterait assez cher après 13. ♕xe7? ♖xd2 14. ♕xd8 ♖xf3 15.gxf3 ♜fxd8♣

- Et l'attrayante sortie de secours 13. ♜xe4? n'est qu'une voie sans issue après 13... ♕xh4!♣ et si maintenant 14. ♜xh4?, alors ♕xf3-+.

13... ♕xh4 14. ♖xd6 ♕xf3 15.gxf3 ♜b6♣.

Dans la pratique, et sans faire de publicité, on peut dire que ces combinaisons supermarchés surviennent pratiquement à chaque carrefour ! Plusieurs fois par partie, vous aurez à calculer ce type de variantes. La meilleure façon de s'y préparer est d'y faire face, y compris en « blitz », sans évacuer le problème par un « on verra bien » ; vos parties d'entraînement doivent surtout servir à vous entraîner !

Étudions encore cette partie, pleine d'enseignes, autant que d'enseignements :

DRAUART

PARMENTIER

Interclubs N2 Le Perreux-Bagneux 1992

1.c4 ♖f6 2. ♖c3 g6 3.g3 ♕g7 4. ♕g2 0-0 5.e4 c5 6. ♖ge2 ♖c6 7.0-0 a6

Les Blancs ont verrouillé le centre afin de pouvoir attaquer le roque des Noirs.

De l'autre côté, ceux-ci tentent d'aligner les pions pour former une chaîne de e7 à b4, renforçant la puissance de tir du Fou noir sur l'aile dame. En quelque sorte, les Noirs jouent à « puissance 4 » !

8.d3

Le premier « mini-market » survient après : 8.d4? cxd4 9. ♖xd4 ♖xe4! 10. ♖xc6 ♖xc3 11. ♖xd8 ♖xd1♣.

8... ♜b8 9. ♕f4 d6 10. ♜d2 b5

Le contre-jeu des Noirs empêche les Blancs d'échanger le Fou du fianchetto.

11. ♜ab1 ♖d4 12.b3

Il n'est toujours pas possible de jouer 12. ♕h6? à cause de la surcharge de la Dame que 12...b4 met en évidence. Dans ce cas, le casino tournerait à la roulette russe après 13. ♕xg7 bxc3-+.

12... ♖g4

Les Noirs prennent possession des cases noires.

13.h3 ♖xe2+ 14. ♖xe2

14. ♜xe2 perd un pion puisqu' l'épicière noir peut jouer au « desperado » par 14... ♖xf2!♣.

14... ♖e5 15.cxb5 (D)

