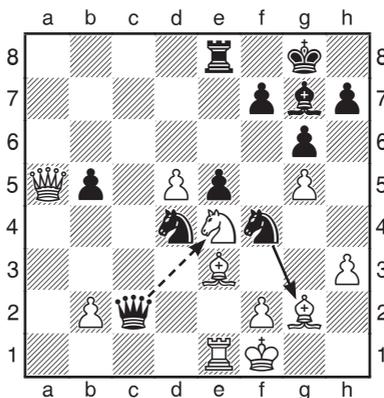


# L'élimination de la garde

Mieux vaut expliquer cette idée à l'aide d'un exemple.

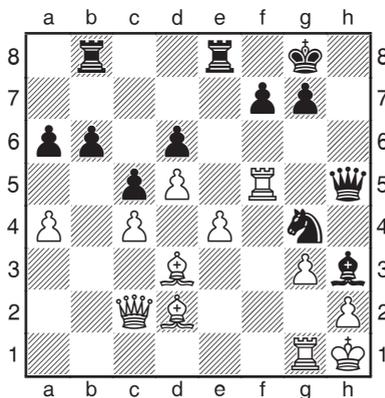


Soćko - Nakamura  
*Les Bermudes 2002*

La fonction du Fou g2 des Blancs est ici de défendre le Cavalier e4. Si le Fou est éliminé par un échange, le Cavalier ne sera plus protégé. Les Noirs ont donc continué par 27...♘xg2 de façon, si les Blancs jouent 28.♙xg2, à gagner une pièce par 28...♚xe4+. Les Blancs ont tenté 28.♙xd4, mais après 28...♘xe1 29.♚xe1 ♚c4+ ils ont abandonné car 30...♚xd4 les laisserait avec une Tour net en moins.

Dans la situation de base, une pièce en défend une autre ; quand la première est éliminée grâce à une capture, la seconde peut être prise pour rien. On appelle cette manœuvre éliminer la garde. Il n'y a toutefois pas de définition absolument standard

de ce terme dans la littérature échiquéenne. Dans cet ouvrage, on étendra le terme de façon à couvrir des cas où la tâche prioritaire de la première pièce peut ne pas être la protection d'une seconde pièce. Dans la position qui suit, la mission vitale consiste à empêcher une menace de mat.

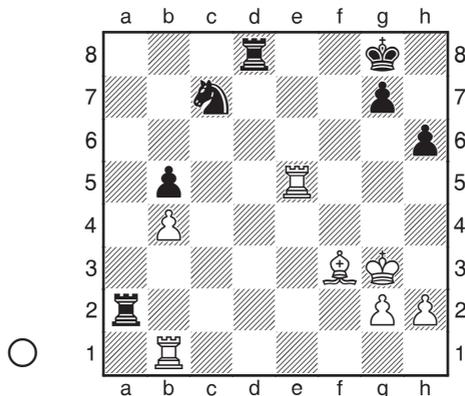


Chabanon - Bauer  
*Ch de France, Narbonne 1997*

La Tour f5 des Blancs a pour impérieux devoir d'empêcher ...♘f2#. Les Noirs en ont profité pour jouer 32...♚xf5, gagnant une Tour pour rien. Les Blancs ont immédiatement abandonné.

Éliminer la garde est en fait un concept très général car les pièces se voient constamment attribuer, ou retirer, divers devoirs. Nous n'utilisons toutefois le terme que lorsque l'élimination d'une pièce a une conséquence directe à court terme, telle

qu'un mat ou une perte matérielle. Il y a trois façons standards de forcer une pièce à abandonner un important devoir. La première est la déviation (voir le chapitre 5), où l'on attire de force la pièce au loin par une action violente à un autre endroit de l'échiquier. La deuxième est la prise, comme dans les deux exemples ci-dessus. La troisième est une attaque directe sur la pièce concernée, comme dans la position qui suit. Nous utilisons aussi le terme d'élimination de la garde pour définir ce type d'action.



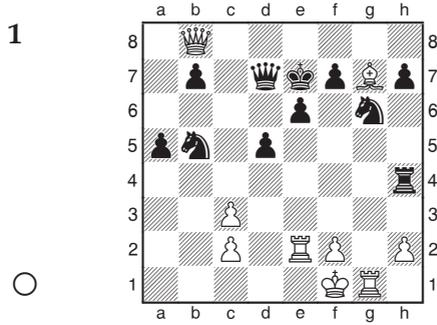
Tsesarsky - Berkovich  
Ch d'Israël par équipe 1997

Ici le Cavalier noir a pour tâche de défendre d5 de façon à empêcher la fourchette  $\text{♙d5+}$ . Les Blancs peuvent attaquer ce Cavalier avec une de leurs Tours, pour

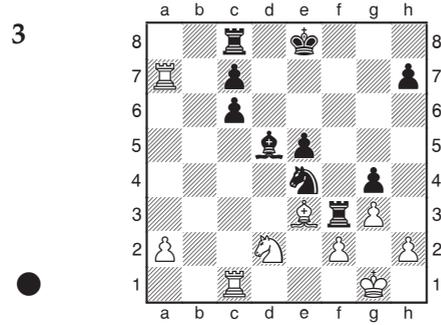
chercher à le forcer à bouger. Inférieur serait  $34.\text{♖c5}$  car les Noirs répliqueraient  $34...\text{♗a7}$ , défendant le Cavalier et ôtant la Tour de la case vulnérable a2. Le choix correct est  $34.\text{♖c1!}$ , comme dans la partie. Les Noirs ont répondu  $34...\text{♘a6}$ , autorisant la fourchette ; après  $35.\text{♙d5+ ♗xd5 36.♖xd5 ♘xb4 37.♖xb5}$  les Blancs ont une qualité net de plus et ont gagné grâce à leur avantage matériel. Pourquoi les Noirs n'ont-ils pas défendu le Cavalier avec une de leurs Tours ? Après  $34...\text{♗d7}$  ( $34...\text{♗c8}$  est encore pire car  $35.\text{♙d5+}$  gagne une Tour entière), les Blancs éliminent le Cavalier en le prenant, comme dans les deux premières positions :  $35.\text{♖xc7 ♗xc7 36.♙d5+}$  et  $37.\text{♙xa2}$ , avec une pièce de plus pour les Blancs. La dernière possibilité pour les Noirs est  $34...\text{♗a7}$ , mais après  $35.\text{♖e7}$  le Cavalier est cloué et les Noirs ne peuvent éviter de le perdre immédiatement qu'en jouant  $35...\text{♗c8}$ . On obtient ainsi une situation comique où l'armée des Noirs tout entière est paralysée par la nécessité de défendre le Cavalier doublement cloué. Le gain le plus simple pour les Blancs consiste maintenant à faire progresser leur Roi le long de l'échiquier ; par exemple  $36.\text{♖c6}$  (et non  $36.\text{♙g4?}$ , car les Noirs déclouent de façon inattendue leur Cavalier par  $36...\text{♘e8!}$ )  $36...\text{♙f8 37.♖d7 ♙g8 38.♙h4 ♙h8 39.♙h5 ♙g8 40.♙g6}$  et la position des Noirs s'écroule.

*Exercices sur l'élimination de la garde*

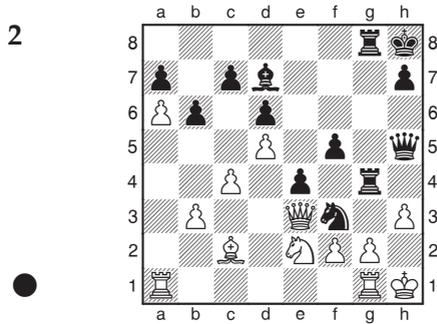
Les solutions débutent en page 162.



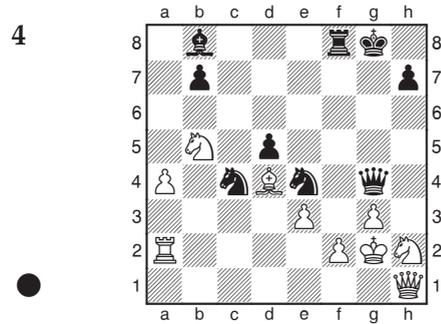
○ Comment les Blancs gagnent-ils rapidement en éliminant la garde ?



● Comment les Noirs gagnent-ils du matériel ?



● Comment les Noirs font-ils aboutir leur attaque à l'aile roi ?



● Les Noirs ont leur Dame attaquée. Quel est leur meilleur coup ?