

# INTRODUCTION

Un grand maître passablement déprimé me demandait un jour : « Mais qu'est-ce qui nous pousse à pratiquer ce jeu stupide ? Parfois on gagne, parfois on perd... de toute façon, pour moi ça revient au même, alors pourquoi s'imposer des moments aussi pénibles ? » Vu sous cet angle, il est certain que le jeu d'échecs n'a rien de très engageant !

La défaite qu'il venait de subir en moins de 25 coups face à un adversaire moins bien classé n'avait pas arrangé les choses, j'imagine, mais n'ayez crainte, le tableau n'est pas si noir.

Tout de même, si nous jouons aux échecs, ce doit être à la recherche de sensations positives, non ? Il va de soi que la défaite est parfois au rendez-vous, mais cela fait partie du jeu : pour avoir les hauts, il faut accepter les bas. Les parties présentées dans ce livre sont avant tout sources de plaisir.

Les vainqueurs, en tout cas, ont pris plaisir à les jouer, je n'en doute pas et j'espère que le lecteur prendra lui aussi plaisir à les parcourir. Après tout, les échecs restent un jeu, et les jeux sont faits pour s'amuser, un facteur que trop de joueurs ont tendance à oublier. Jouons-nous aux échecs pour goûter au bonheur de perdre en finale de Tours après six heures de torture ? J'en doute – à moins d'être masochiste. Personnellement, mon plus grand plaisir consiste à vaincre mon adversaire de manière expéditive. Après tout, les échecs, c'est

bien mieux quand on gagne. On s'ennuie aujourd'hui, il y a trop de parties où toutes les pièces s'échangent vers le dixième coup, de nulles en huit coups... Moi, je veux de l'action ! Pif ! Paf ! Et une pièce, une !

Botvinnik a dit un jour : « C'est curieux, mais il est un fait qu'aux échecs, les joueurs spéculatifs suscitent un grand enthousiasme. » En ce qui me concerne, je ne vois pas ce qu'il y a de curieux. Je préfère largement regarder une partie de Tal plutôt que celle d'un joueur dit « correct » – son approche spéculative du jeu était proprement jubilatoire. Est-ce un bien ou un mal, je l'ignore, toujours est-il que cette façon de tout miser sur une attaque incertaine a le don de nous captiver.

Je me suis fixé deux grands objectifs en écrivant ce livre. Tout d'abord, je voulais partager avec vous quelques parties fascinantes que j'ai adorées. Mais je voudrais aussi vous aider à pratiquer un jeu d'attaque similaire à celui des vainqueurs de ces parties. J'espère que ce livre vous permettra d'apprendre à démolir votre adversaire en un tournemain !

Personnellement, je préfère l'attaque à la défense, et j'imagine que c'est le cas de la majorité des joueurs d'échecs. Une chose est certaine : il est plus facile d'attaquer, puisque c'est l'autre qui se retrouve immédiatement sous pression. Qu'il sue sang et eau, et le plus tôt possible, telle est ma philosophie. Dans l'immédiat, voici quelques conseils sur l'attaque et la défense. Si les

compétences mises en jeu ne sont pas exactement les mêmes, dans les deux cas l'essentiel reste de calculer convenablement.

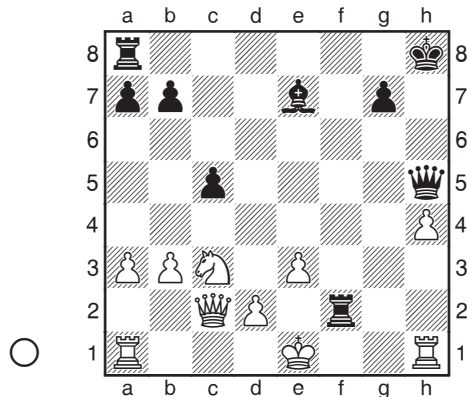
### L'attaque

Pour bien attaquer, il est fondamental de bien calculer. Il faut savoir analyser pour déterminer les chances de succès de l'attaque.

Pour autant, toutes les variantes ne nécessitent pas de calcul. Bien souvent, on est obligé de se fier à son instinct, mais lorsqu'on a le choix entre deux ou trois coups d'attaque tranchants, il faut toujours commencer par analyser la ligne qui nous semble la plus critique. Si elle fonctionne, inutile de calculer autre chose. Sinon, on passe au coup suivant, toujours selon les mêmes critères.

Évidemment, tout le monde ne réfléchit pas de la même manière, et donc la définition du coup critique varie en fonction des joueurs – c'est humain, et à mon avis, c'est en grande partie de là que nous tirons le plaisir de jouer. Mais avec cette méthode, on élimine assez vite les idées complètement idiotes (normalement !).

En fait, on procède par élimination, c'est pourquoi les ordinateurs sont si forts aux échecs : ils séparent très vite le bon grain de l'ivraie. Ensuite, il est également très important de considérer la réaction la plus critique ou la plus évidente de l'adversaire. Par exemple :



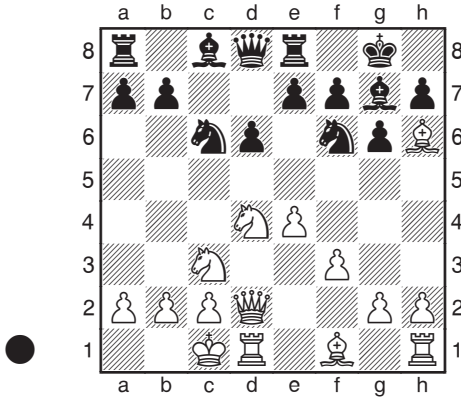
J'ai obtenu cette position avec les Noirs contre un fort grand maître. Avant de sacrifier en f2, j'ai d'abord dû vérifier qu'il ne pouvait pas prendre la Tour. Cette prise étant perdante, il faut alors analyser les autres répliques. On voit qu'il est important de commencer par calculer la réponse la plus critique et la plus évidente des Blancs. Ensuite, on passe au deuxième coup le plus critique de l'adversaire et ainsi de suite.

Au bout du compte, s'il s'avère impossible de trouver un bon coup sur l'une des réactions adverses, alors il convient de réévaluer le premier coup de la variante.

### La défense

D'une façon générale, le camp qui défend doit rechercher les échanges pour alléger la pression. Bien entendu, il convient de déterminer quelles pièces échanger. Si possible, en défense, l'échange des Dames est souhaitable, dans la mesure où il s'agit souvent de la pièce la plus dangereuse en attaque.

Attention toutefois à ne pas échanger inconsidérément les pièces qui défendent le Roi. Examinons par exemple cette position :



Le Fou g7 défend bien les cases noires autour du roque, moyennant quoi il n'est pas souhaitable de l'échanger : le bon coup est donc ...♗h8, pour conserver cet excellent défenseur.

En écrivant ce livre, je me suis moi-même surpris à trouver d'innombrables ressources pour la défense. Naturelle-

ment, certaines n'apparaissent qu'en mettant la position sur l'ordinateur, mais cela démontre tout de même qu'une défense précise peut sérieusement compliquer la vie de l'agresseur.

Autre conseil au défenseur : quand la position devient vraiment épouvantable, autant s'empiffrer. Si vous ne vous faites pas mater immédiatement, vous aurez au moins une chance de convertir l'avantage matériel. Comme disait Tartakover, « il est toujours préférable de sacrifier les pièces de l'adversaire ! »

Vous constaterez sans doute qu'il y a beaucoup de gains des Blancs dans ce livre. J'ignore s'il s'agit d'une coïncidence ou si c'est la preuve qu'à haut niveau, il est bien plus facile d'atomiser son adversaire avec les pièces blanches !