

Tout joueur d'échecs doit être conscient des forces et faiblesses de son jeu. La plupart du temps, nos points forts correspondent aux positions que nous avons plaisir à jouer. Personnellement, j'aime les positions chaotiques et je les joue relativement bien.

Dans ce chapitre, je me suis attaché à expliquer brièvement pourquoi le vainqueur de chaque partie avait eu raison de chercher à obtenir tel ou tel type de position. Durant vos parties, essayez de vous demander quels sont vos points forts afin d'orienter le jeu dans cette direction. Quant aux points faibles, c'est à la maison qu'il faut s'en occuper – certainement pas en compétition !

## PARTIE N° 27

**JAMES PLASKETT**

**IAZ MURSHED**

*Dhaka 1997*

*Défense Pirc*

Jim Plaskett est quelqu'un d'unique, une qualité qui transparaît souvent dans cette partie. Quand Jim joue bien, il est irrésistible, bombardant l'adversaire de ses pièces, sacrifiant joyeusement pour faire bonne mesure. Malheureusement, dans un mauvais jour, il est capable de perdre contre n'importe qui.

Nous allons voir ici Jim Plaskett dans ses œuvres, c'est-à-dire à l'assaut. Tout paraît facile, son attaque de mat le long de la colonne h fonctionne à la perfection.

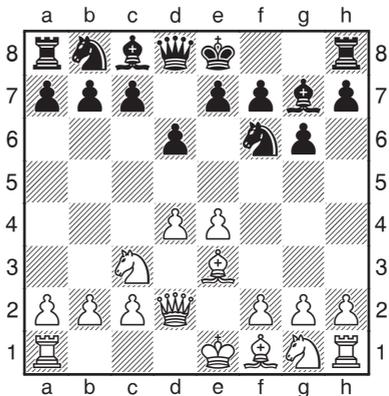
Un petit conseil : si vous avez un jour la chance d'affronter Plaskett (ce qui est peu probable, depuis qu'il a gagné 250 000 livres sterling à « *Qui veut gagner des millions* » – je suis certain qu'il sera heureux de vous raconter ça), jouez une position fermée !

**1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 g6**

La Pirc est une ouverture de type « viens me chercher ». En gros, les Noirs incitent l'adversaire à foncer droit au but dans l'espoir de pouvoir contre-attaquer. La sixième partie proposée dans cet ouvrage (Pârligras-Jobava, chapitre 2) offrait d'ailleurs un bel exemple de contre-attaque réussie.

Pour autant, je suis certain que Jim adore affronter cette ouverture, parce que ça lui donne l'opportunité d'attaquer le premier. À mon avis, c'est un mauvais choix contre lui. Les Noirs auraient dû réfléchir à deux fois avant de se décider pour ce système.

**4.♙e3 ♗g7 5.♚d2 (D)**



Cette ligne est désormais connue sous le nom d'Attaque 150, du moins en Grande-Bretagne. Elle doit cette dénomination au fait que ce plan très simple est censé convenir à merveille aux joueurs classés environ 150 dans le système ECF – soit à peu près 1800 elo.

Voici les grandes lignes de ce plan, qui en effet ne brille pas par sa finesse : attendre que les Noirs aient roqué, puis jouer ♖h6, h4, h5, hxg6, ♙xg7, ♚h6+ et mat !

**5...0-0**

J'essaie toujours de roquer le plus tard possible dans ce type de position, pour ne pas faciliter le jeu des Blancs. h4-h5 a moins de punch quand le Roi noir est resté au centre.

**6.f3**

Évite les ...♘g4 importuns et prépare un assaut ultérieur à base de g4.

**6...c6 7.h4**

Un plan d'une simplicité déconcertante, que chacun, j'imagine, a déjà rencontré. Cela rend l'ouverture facile à apprendre, et donc d'autant plus séduisante. En revanche, les Noirs doivent déjà se méfier.

**7...e5**

Ce coup très logique était nouveau à l'époque. Le meilleur moyen de contrer une attaque sur l'aile est de répliquer au centre. 7...♘bd7 est l'autre option logique, mais pourquoi ne pas frapper immédiatement ?

**8.♘ge2 exd4**

8...b5!?, pour attaquer sur le flanc opposé, avait aussi son charme.

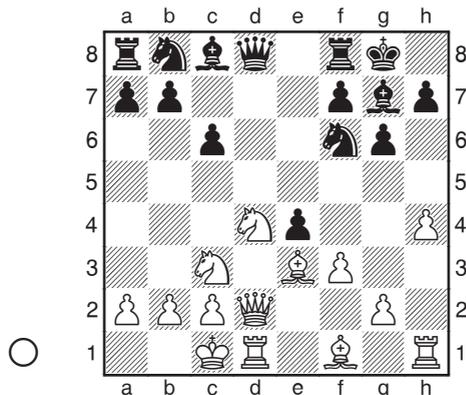
**9.♘xd4 d5**

Il est logique pour les Noirs de réagir au centre, mais le retard de développement se fait sentir.

**10.0-0-0**

Les Blancs l'ont bien compris. Plaskett finit de se développer. 10.e5? autorisait 10...♘h5♞, et les Blancs aimeraient bien ramener le pion en h2. Les Noirs menacent... ♙xe5 et ...♘g3.

**10...dxe4 (D)**



Que feriez-vous ici ? Le coup choisi n'est pas nécessairement le meilleur, mais il correspond au schéma des Blancs et à « l'esprit » du jeu. En cas de roques opposés, l'attaque a généralement plus d'importance que l'avantage matériel. Il ne faut jamais hésiter devant une possibilité de

gagner un temps pour accélérer l'assaut.

**11. ♖h6!**

Élimine le meilleur défenseur du Roi. Sitôt le Fou g7 parti, les cases noires sont terriblement affaiblies. h5 sera une menace, car la Tour h1 n'attend que cela. Il y aura également des problèmes tactiques sur la colonne d. Pour prendre ce genre de décision, il faut trouver un équilibre entre calcul et intuition. Certaines variantes doivent être analysées à fond ; si elles semblent mettre l'adversaire en danger et que vous aimez les positions qui en découlent, alors n'hésitez pas !

11. ♖xe4 ♜xe4 12.fxe4 est moins incisif. Cette ligne est jouable, et probablement pas inférieure à la continuation de la partie, mais les Blancs vont avoir du mal à échanger les Fous de cases noires. Les Noirs doivent éviter la ligne 12... ♖e8?! 13. ♖c4! ♜xe4 14. ♜hf1 avec une grosse attaque, mais 12... ♖g4 semble plus sûr ; après 13. ♖e2 ♖xe2 14. ♜xe2 ♜a5=, les Noirs sont bien.

**11... ♜e7**

La Dame évacue la colonne d avant d'être prise pour cible par la Tour blanche en d1. On pouvait aussi jouer 11...exf3, qui simplifie, mais pas de la meilleure des façons. 12. ♖xg7 et maintenant :

a) 12...fxg2?! 13. ♜xg2 (la Dame louche sur le Roi adverse via la colonne g, ce qui ne sera pas sans conséquences pour les Noirs ; 13. ♖xg2!? ♜xg7 14. ♜e6+ ♖xe6 15. ♜xd8 ♜xd8 16. ♜xd8± est possible aussi) 13... ♜xg7 14. ♜f5+ ♖xf5 15. ♜xd8 ♜xd8 16.h5±.

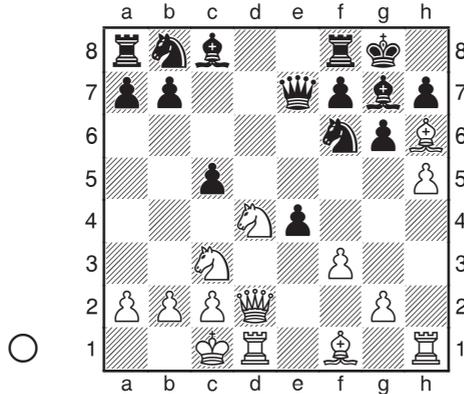
b) 12... ♜xg7 et maintenant les Blancs peuvent gagner la qualité par 13. ♜f5+ ♖xf5 14. ♜xd8 ♜xd8 15. ♜xd8±. Normalement, les Blancs sont mieux. Le matériel est égal,

mais les Noirs vont avoir du mal à développer l'aile dame.

**12.h5**

Sans tergiverser ! L'attaque blanche a trouvé son rythme et le Roi noir paraît déjà exposé.

**12...c5? (D)**



Une gaffe dans une position difficile. Comme nous l'avons vu plus d'une fois dans ce livre, quand on est sous pression, on se trompe facilement. Il semblerait qu'il y ait deux principaux cas de figure :

1) Le joueur, ne réalisant pas le danger, joue un coup stéréotypé qui lui cause des ennuis. C'est le cas dans cette partie.

2) Le joueur sent le danger, mais commence à paniquer. Il joue alors un coup irrationnel qui fait implorer sa position.

La morale de cette histoire, c'est qu'il faut rester aux aguets en permanence, et ne surtout pas s'affoler ! Ceci étant, que font les Blancs maintenant ?

**13.hxg6!**

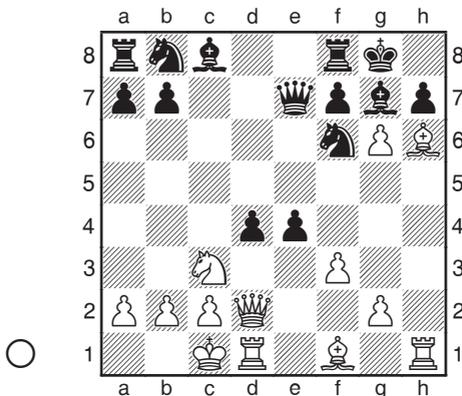
Dans un registre plus sobre, 13. ♜db5± était fort aussi, mais pas vraiment dans l'esprit de la position. Si le coup du texte est jouable, alors il faut le jouer : les Blancs

y gagnent des lignes d'attaque sur le Roi, en particulier la colonne h.

### 13...fxg6

Quand vous regardez un coup que vous aimeriez jouer, commencez toujours par examiner la réponse la plus critique de votre adversaire. Une fois que vous avez déterminé que cette ligne vous est favorable, passez à la deuxième réplique la plus critique, et ainsi de suite. Si à un moment donné vous ne parvenez pas à trouver comment répondre à l'une des options adverses, alors c'est le choix initial qu'il faut remettre en cause.

Ici, la réaction la plus critique est évidemment 13...cxd4 (D).



Or donc, comment poursuivre après ce coup ? Il y a deux bonnes possibilités :

a) 14.gxh7+ est un coup puissant. 14... ♖h8 (14... ♜xh7 15. ♙xg7 dxc3 16. ♙xc3+-) 15. ♙xg7+ ♜xg7 16.h8 ♖+! ♜xh8 17. ♖g5+ ♜f8 18. ♜xh8+ ♜g8 19. ♖xg8#.

b) 14. ♙xg7 dxc3 15. ♖h6+-.

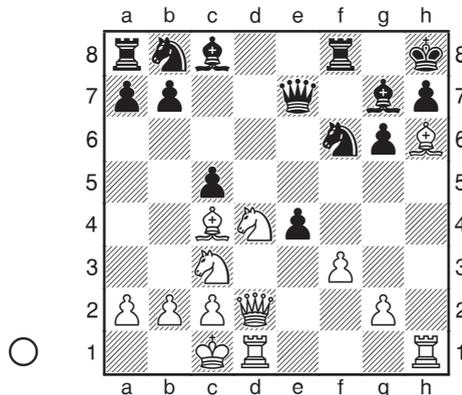
Le mieux pour les Noirs est sans doute 13...e3!?, qui perturbe provisoirement la coordination adverse. Toutefois, les Blancs parviennent à percer à l'aile roi par

14.gxh7+ ♖h8 (14... ♜xh7 15. ♖d3 gagne pour les Blancs) 15. ♙xg7+! (ou 15. ♙xe3 cxd4 16. ♙xd4 ♜c6 17. ♜d5! ♜xd5 18. ♙xg7+ ♜xg7 avec une grosse attaque) 15... ♜xg7 16. ♖e1! (pour ramener la Dame à l'aile roi) 16...cxd4 17. ♜d5!+- (le coup gagnant, qui attire le Cavalier f6, dernier défenseur adverse, loin de l'aile roi) 17... ♜xd5 18.h8 ♖+! ♜xh8 19. ♖g3+ ♜f6 20. ♜xh8+-.

### 14. ♙c4+

Développer une pièce sur échec ne peut pas être mauvais.

### 14... ♖h8 (D)



Les Blancs ont de nombreux coups tentants. Quel serait votre choix ? Demandez-vous comment instaurer une menace contre h7.

### 15. ♙g5!

Toutes les pièces blanches sont monstrueusement actives. Ce coup menace en effet sérieusement h7. On peut aussi jouer la sécurité par 15. ♜db5± ou 15. ♜b3.

### 15...cxd4

Les Noirs n'ont pas trop le choix : il faut récupérer un peu de matériel et faire sa prière.

### 16. ♜xh7+!

Plus question de reculer !

16...♖xh7

Ou 16...♖xh7 17.♚h1+ ♕h6 (après 17...♗h5 18.♕xe7 dxc3 19.♚d5+-, les Blancs ont trop de menaces) 18.♕xh6 (surtout pas 18.♕xf6?? e3 et ce sont les Noirs qui gagnent) 18...♗h5 19.♗xe4+-.

17.♕xe7 dxc3 18.♚d6+-

Sur le plan strictement matériel, les Noirs sont bien, mais les rares pièces développées le sont sur des cases stupides, donc en pratique la partie est terminée. Voici les derniers coups :

18...cxb2+ 19.♖b1 ♗d7 20.♚h1 1-0

## PARTIE N° 28

**ALEXEI SHIROV**

**MARK BLUVSHEIN**

*Canadian Open, Edmonton 2005  
Défense Petrov*

Une défaite étonnamment rapide pour Shirov, probablement douloureuse aussi dans la mesure où Bluvshstein s'est débrouillé pour lui « planter » une attaque venue tout droit de la « planète Shirov » !

Cette approche consistant à prendre d'emblée l'adversaire à la gorge – la spécialité de Shirov – est assez déstabilisante, donc il est clair qu'il faut se montrer très attentif. Face à un tel adversaire, je pense que les Noirs ont fait un bon choix en s'emparant de l'initiative. Pour moi, cette partie symbolise les échecs modernes : les deux camps prennent des risques pour créer des déséquilibres dans la position, avec une marge d'erreur très faible. En fin de compte, c'est le calcul qui fait la différence.

Je tiens à souligner tout particulièrement la manœuvre de la Dame noire, 13...♚e8 et 14...♚h5. J'ai moi-même souvent utilisé ce plan dans des Hollandaises classiques, c'est une arme fabuleuse pour le

joueur d'attaque.

J'ai analysé certaines variantes un peu plus en profondeur que d'habitude, car certaines possibilités de permutations sont fascinantes.

1.e4 e5 2.♗f3 ♗f6 3.♗xe5 d6 4.♗f3 ♗xe4

La défense Petrov a une réputation d'ouverture ennuyeuse. De nos jours, les Noirs n'hésitent plus à jouer un système solide offrant très peu de chances de gain – si les Blancs eux-mêmes manquent d'ambition. Pour gagner, l'adversaire va devoir prendre des risques, et dans ce cas, les Noirs obtiennent souvent de bonnes contre chances. Par ailleurs, ce système est un bon choix contre un tacticien du calibre de Shirov, qui traite merveilleusement les positions compliquées.

On pourrait dire que les Noirs ont décidé de « jouer l'adversaire ». Cela posé, les choses vont rapidement s'emballer !

5.d4 d5 6.♕d3 ♕d6 7.0-0 0-0 8.c4 (D)