

20. PIÈGES À PIÈCES

Il y a deux façons de piéger une pièce. La première est la plus directe : on attaque une pièce sans case de fuite, et on la prend. La seconde méthode consiste à exclure une pièce du combat. Dans ce cas l'adversaire possède toujours sa pièce, mais elle est tellement limitée dans ses mouvements (par nos pièces, plus fortes, ou par ses propres troupes) qu'elle en devient inutile.

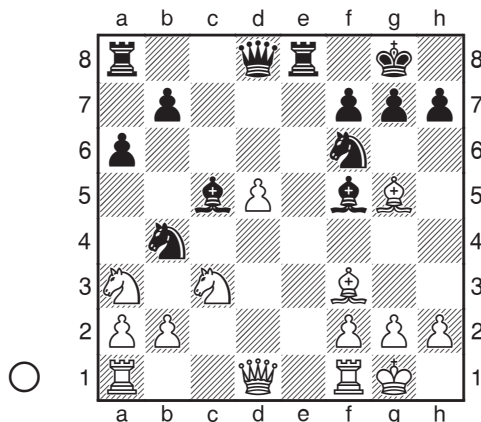
Les deux méthodes sont très répandues, on peut par exemple considérer que le mat consiste à limiter le Roi adverse, puis à le prendre au piège. Une bonne stratégie pour le piéger consiste à restreindre les pièces ennemies, ce qui les rend vulnérables puisqu'elles manquent de cases. Il ne reste plus qu'à amener des renforts avant de récolter le fruit de notre stratégie.

Voici un exemple célèbre où Kasparov paralyse l'essentiel de l'armée de Karpov grâce à la parfaite coordination de ses pièces, et notamment un Cavalier superbement placé.

Karpov | Kasparov

Match de Championnat du Monde (16),
Moscou 1985

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘c6 5.♘b5 d6 6.c4 ♘f6 7.♘1c3 a6 8.♘a3 d5 9.cxd5 exd5 10.exd5 ♘b4 11.♙e2 ♙c5? 12.0-0? 0-0 13.♙f3 ♙f5 14.♙g5 ♚e8! (D)



15.♚d2

Karpov, ne sentant pas le danger, décide de garder le pion. Il fallait préférer 15.♘c4 ♙d3 16.a3 ♙xc4 (16...♙xf1? 17.axb4 ♙xc4 18.bxc5 ±) 17.axb4 ♙xb4 18.♚e1, qui permet aux Blancs de soulager leur défense et d'obtenir une partie égale.

15...b5!

Prive le Cavalier a3 de la case c4, le forçant à subir un sort misérable. Les pions sont très doués pour restreindre les possibilités des pièces adverses.

16.♚ad1 ♘d3!

Le Cavalier ne pouvait pas rêver mieux. Depuis cet excellent avant-poste, il empêche les Tours blanches d'accéder aux deux colonnes ouvertes et va jouer le premier rôle pour tout le reste de la partie. Le principe est le même que pour les pions : pour restreindre la liberté de mouvement des pièces adverses, le plus efficace consiste à employer des pièces de moindre valeur.

17.♘ab1?

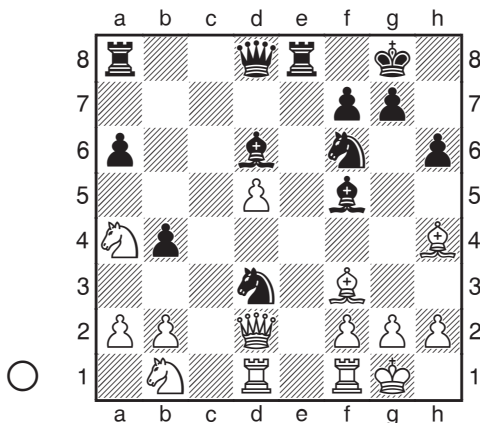
17.d6 est meilleur et provoque des complications.

17...h6! 18.♙h4 b4! 19.♘a4

19.♘e2 g5! 20.♙xg5 ♘xf2 et les Noirs ont le dessus.

19...♙d6 (D)

Kasparov avait eu cette position sur son échiquier d'analyse avant la partie – on reste bouche bée devant une telle préparation, et notamment devant sa compréhension de l'adversaire qui lui a permis d'anticiper ses choix.



Un simple coup d'œil à la position suffit à se convaincre que les Noirs ont obtenu tout ce qu'ils pouvaient espérer du principe consistant à limiter les possibilités adverses. Les deux Cavaliers blancs manquent de perspectives (et de coups, tout simplement), même chose pour les Tours ou encore la Dame, qui ne peut pas faire grand-chose. Inversement, les pièces noires qui les tiennent en respect sont pleines d'énergie. Les troupes blanches risquent constamment de se faire enfermer.

20.♙g3

20.♚c2? ♜c8 21.♚b3 ♘f4 (les Noirs menacent déjà d'enfermer la Dame par 22...♙c2) 22.♜c1

♜xc1 23.♜xc1 g5 24.♙g3 g4 et soudain le Fou n'a plus de cases. Ne vous étonnez pas trop, ce n'est que le commencement.

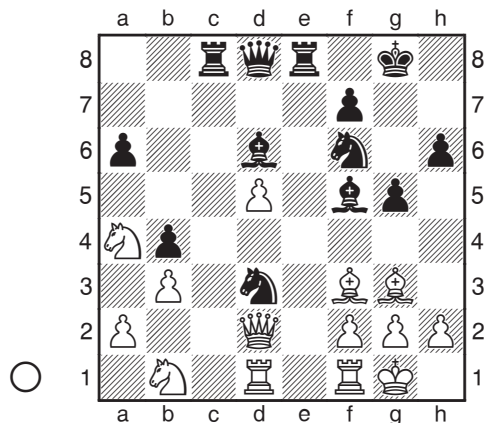
20...♜c8

Grâce au monstre en d3, les Noirs occupent les deux colonnes ouvertes (rappelez-vous ce que nous disions à propos des renforts !)

21.b3

Karpov veut ramener son Cavalier en jeu via b2.

21...g5!! (D)



Cet excellent coup reste fondé sur l'idée de restriction des pièces blanches : Kasparov exploite une idée très concrète pour empêcher son adversaire de libérer sa position. L'affaiblissement de l'aile roi noire est sans conséquences tant que les Blancs n'ont pas de pièces actives pour l'exploiter.

22.♙xd6

La pointe de l'idée ...g5 apparaît dans la ligne 22.♘b2? ♘xb2 23.♚xb2 g4, qui gagne le Fou blanc, tandis qu'après 22.♙e2? ♘e4 23.♚xd3 ♘xg3, les Blancs perdent du matériel. 22.h4 est un affaiblissement, l'impossibilité de manœuvrer leurs pièces rendant la défense difficile aux Blancs, tandis que les Noirs ont plus

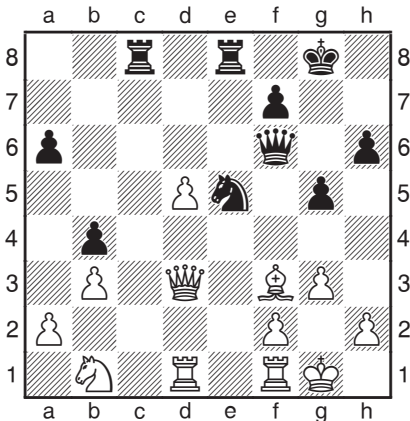
d'espace, les deux colonnes ouvertes et peuvent facilement amener des troupes fraîches : 22... ♖e4 23. ♙xe4 ♙xe4 24. hxg5 ♙xg3 25. fxg3 ♙xd5 26. gxh6 ♚e6!, et les Blancs ne peuvent survivre.

22... ♙xd6 23. g3

Ou 23. ♙e2 ♖f4 24. ♙c4 ♖g4 25. g3 ♚xc4! 26. bxc4 ♚e2 27. c5 (27. ♙d4 ♙e4 28. gxf4 ♙xf4 mène au mat, tandis que 27. ♙c1 laisse le choix entre 27... ♚c2, qui enferme joliment la Dame, et 27... ♖h3+, suivi de 28... ♙e4+ avec mat à suivre) 27... ♙g6 (27... ♖h3+ 28. ♙h1 ♖gxf2+ mate) 28. gxf4 ♙h5 et la Dame vient donner le mat.

23... ♖d7! 24. ♙g2

24. ♖b2 ♙f6!! et la prison se referme à nouveau après 25. ♖xd3 ♙xd3 26. ♙xd3 ♖e5 (D).



Suivi d'une fourchette en f3.

24... ♙f6! 25. a3 a5 26. axb4 axb4 27. ♙a2 ♙g6 28. d6

Ou : 28. ♖d2 ♚e2 -+ ; 28. h3 ♖e1!? 29. ♚dxe1 ♚xe1 30. ♚xe1 ♚c2.

28... g4! 29. ♙d2 ♙g7 30. f3

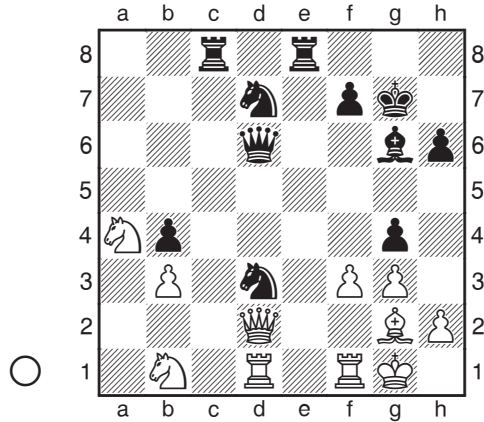
30. f4 ♙d4+ 31. ♙h1 ♙f5.

30... ♙xd6 (D)

31. fxg4

Dans la ligne 31. ♖b2 gxf3 32. ♙xf3 ♖7e5 33. ♖xd3 ♙b6+ 34. ♙f2 ♖xf3+ 35. ♙g2 ♚e3, les

Noirs dominent aussi totalement.



Kasparov joua le reste de la partie avec l'énergie qu'on lui connaît, commençant par gagner du matériel avant de monter l'assaut décisif.

31... ♙d4+ 32. ♙h1 ♖f6 33. ♚f4

33. h3 ♚e3! 34. ♚f4 ♙e5 -+.

33... ♖e4 34. ♙xd3 ♖f2+ 35. ♚xf2 ♙xd3 36. ♚fd2 ♙e3! 37. ♚xd3 ♚c1!! 38. ♖b2

Le mauvais Cavalier rejoint enfin le théâtre des opérations, mais le rideau est déjà tombé.

38... ♙f2! 39. ♖d2 ♚xd1+

39... ♚e2! fait mat.

40. ♖xd1 ♚e1+ 0-1

Voici maintenant un exemple bien connu de **pièce mise hors-jeu**, par un autre membre du Panthéon des échecs. Dans ce cas précis, c'est une pièce en particulier qui est visée, et c'est la structure de pions qui permet la restriction.

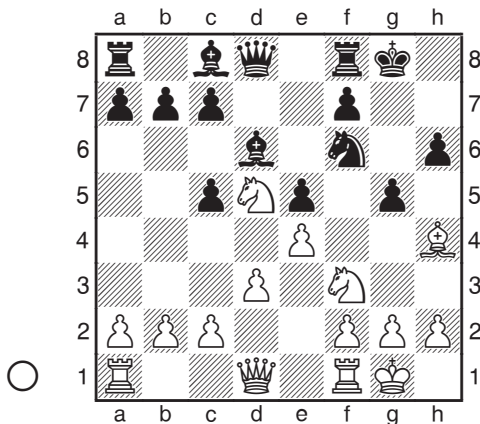
Winter | Capablanca

Hastings 1919

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♖c3 ♖f6 4. ♙b5 ♙b4 5. 0-0 0-0 6. ♙xc6 dxc6 7. d3 ♙d6 8. ♙g5 h6 9. ♙h4

c5 10.♘d5 g5!! (D)

Les Noirs jouent contre le Fou.



11.♘xf6+ ♔xf6 12.♙g3 ♙g4 13.h3 ♘xf3
14.♗xf3 ♗xf3 15.gxf3 f6 16.♚g2

En pratique, les Blancs jouent avec une pièce de moins.

Le Fou en g3 est enfermé et ne pourra se libérer que par un sacrifice de pion (♙h2, f4, et après ...exf4, les Blancs jouent f3, ♚g2 suivi de ♙g1). Mais tout cela prend du temps et coûte du matériel.

Pour réaliser leur avantage, les Noirs ont un plan simple : attaquer à l'aile dame. Après la percée adéquate et l'ouverture du jeu dans cette zone, ils auront une pièce de plus (le Fou d6).

La règle générale est : *jouez sur l'aile opposée à celle de la pièce isolée*. Les simplifications devraient jouer en votre faveur puisqu'elles ne feront que souligner l'absence de cette pièce.

16...a5 17.a4 ♚f7 18.♞h1 ♚e6 19.h4 ♞fb8
20.hxg5 hxg5 21.b3 c6 22.♞a2 b5 23.♞ha1 c4
24.axb5 cxb3 25.cxb3 ♞xb5 26.♞a4 ♞xb3 27.d4
♞b5 28.♞c4 ♞b4 29.♞xc6 ♞xd4 0-1

Nous allons maintenant examiner les

méthodes permettant, pièce par pièce, de dominer, enfermer, exclure et restreindre les figures adverses.

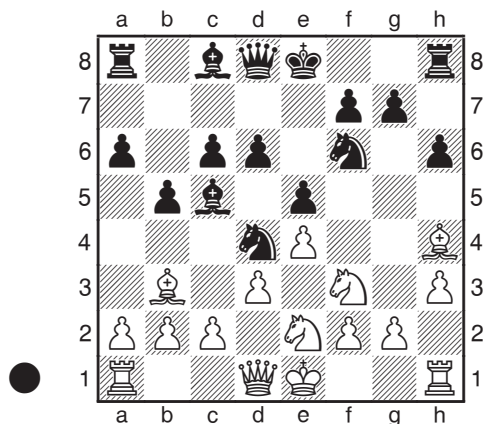
L'enfermement du Fou

Le moyen le plus facile d'exclure ou d'enfermer un Fou est de le piéger derrière un mur de pions. N'oublions pas que le Fou n'accède qu'à la moitié des cases. Ne vous souciez pas trop de savoir si vos pions sont sur la même couleur que votre propre Fou. Tant que son homologue est neutralisé, le vôtre aura son mot à dire.

Brener | V. Georgiev

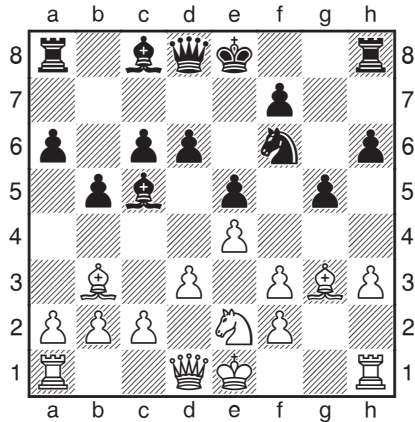
Neuhausen 2007

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.d3
♙c5 6.♘c3 d6 7.♙g5 h6 8.♙h4 b5 9.♙b3 ♘d4
10.h3 c6 11.♘e2? (D)



Connaître les principes de base vous aidera à gagner de nombreux points, et à prendre davantage de plaisir en jouant. Je peux maintenant enfermer le Fou de cases noires comme dans l'exemple classique vu précédemment.

11...♘xf3+ 12.gxf3 g5 13.♙g3 (D)



13...♖e7

Pour véritablement exclure le Fou, il faut avoir anticipé la protection du pion e5 et ne pas autoriser une poussée libératrice en d4.

14.♗d2 ♙b6!

L'idée est de protéger le pion e5 avec le Fou si nécessaire.

15.h4 ♜g8 16.hxg5 hxg5 17.d4 ♙b7 18.0-0-0

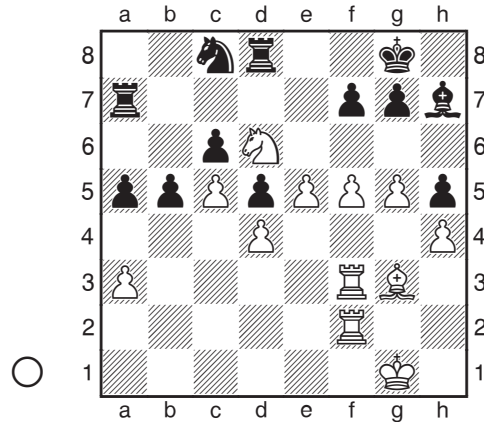
Après 18.dxe5 dxe5 19.0-0-0 ♜d8 20.♗c3 ♜xd1+ 21.♜xd1 ♞d7, l'idée sera ...♜h8 et ...f6 pour sceller le tombeau du Fou g3.

18...0-0-0 19.♗c3 ♙c7 20.a4 c5 21.dxe5 dxe5 22.axb5 axb5 23.♙d5?

Les Blancs réalisent qu'ils sont stratégiquement perdus et commettent une gaffe tactique.

23...♞xd5 24.exd5 ♙xd5 25.♜h7 ♙c4 26.♜xd8+ ♜xd8 27.♗e3 ♗d6 28.b3 ♗d1+ 0-1

La même méthode peut très bien servir à s'emparer d'une pièce :



Malakhov | Jobava

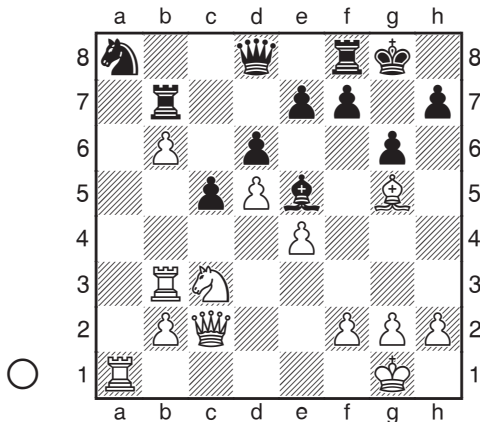
Coupe d'Europe des clubs, Kallithea 2008

52.e6 f6 53.♞xc8 ♜xc8 54.g6 1-0

L'enfermement du Cavalier

Selon Tarrasch, il est honteux de placer un Cavalier près d'un coin de l'échiquier. Les choses ont changé, et les joueurs modernes sont de plus en plus enclins à placer leurs Cavaliers à la bande, voire à proximité des coins, mais la prudence reste de mise car ces pièces peuvent se retrouver hors-jeu ou piégées du fait de leur manque de mobilité.

Dans la position du diagramme suivant, le Cavalier noir est déjà au bord de l'exclusion. Il me suffit d'une petite astuce tactique pour le maintenir au coin.



V. Georgiev | Wornath

Bundesliga 2000/1

20. ♖a7! ♜d7

Le pion e7 était en l'air.

21. ♜xb7 ♜xb7 22. ♘a4

Ayant fixé le Cavalier sur une case ridicule, je me tourne maintenant vers l'autre côté de l'échiquier.

22... ♜b8 23. ♜c4 ♙d4 24. h3 f6 25. ♙d2 ♚g7
 26. ♙c3 ♙xc3 27. bxc3 ♜c8 28. ♜b5 ♜b7 29. ♜c6
 ♜b8 30. c4 ♚f7 31. f4 h5 32. e5 h4 33. exd6 exd6
 34. ♜e3 g5 35. f5 1-0

Le Cavalier a besoin d'un poste – de préférence un avant-poste – stable. Privé de soutien, il est à la merci de n'importe quelle pièce.

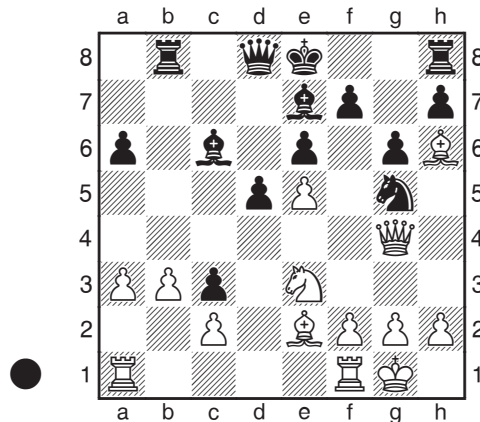
Dans le diagramme suivant, Ivanchuk poursuit son plan, il n'a pas senti le danger :

23... ♙b5?

Le seul coup était 23... ♘e4 pour ramener le Cavalier dans son camp.

24. ♙xb5+ axb5 25. f3!

Les Blancs coupent la retraite au Cavalier avant de l'attaquer.



Lékó | Ivanchuk

Dortmund 2008

(après le 23^e coup blanc)

25... ♜b6 26. ♜ae1!

26. ♙xg5? serait prématuré : 26... ♙xg5
 27. ♜xg5 h6 28. ♜f4 g5, et les Noirs prennent le Cavalier e3 en échange. Rien en presse, la cible est comme rivée à la case g5.

26... d4 27. ♘d1 d3+ 28. ♚h1 dxc2 29. ♘f2 ♙c5
 30. ♘d3 ♙e3 31. ♙xg5 1-0

L'enfermement du Roi

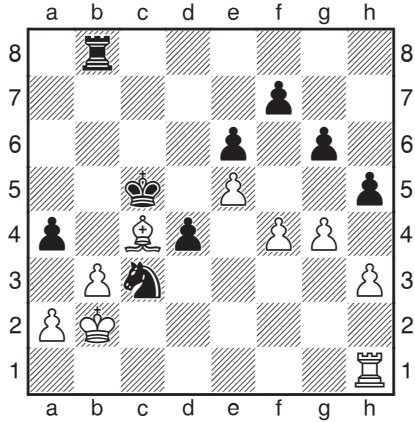
L'exclusion du Roi est particulièrement rentable en finale, puisqu'il joue un rôle actif de premier plan dans cette phase de la partie.

Ainsi, dans la position du diagramme suivant, les Noirs continuèrent par :

33... a3+! 34. ♚a1

Il faut se résoudre à trouver refuge dans le coin, après quoi les Noirs ont pour ainsi dire une pièce de plus en finale.

34... ♜h8 35. g5 ♚b4 36. ♜h2 ♜c8 37. ♜d2 ♜xc4
 Ce sacrifice de qualité est possible grâce à

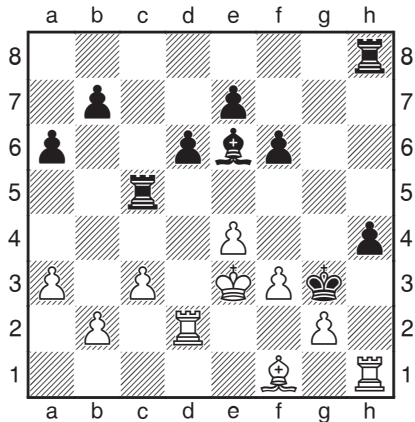


Tan Zhongyi | Stefanova

FIDE KO (Féminin), Elista 2004

l'avantage dynamique des Noirs. Les efforts conjugués d'un Roi, d'un Cavalier et d'un pion passé auront facilement raison d'une malheureuse Tour.

38.bxc4 ♔xc4 39.h4 d3 40.f5 ♞e4 41.fxg6
fxg6 42.♞c2+ ♔d4 43.♞d2 ♔e3 44.♞d1 ♔e2 0-1



S. Pereira | El Debs

São Paulo 2000

Les Blancs contraignent le Roi adverse à venir à la bande, où il sera sous la menace permanente d'un échec à la découverte :

31.♞h3+! ♕xh3 32.gxh3 ♞hc8

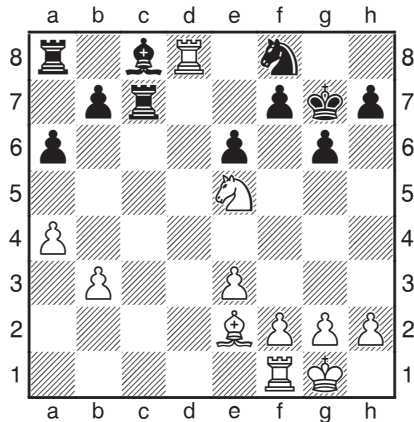
32...♞b5 33.♞g2+ ♕xh3 34.♞g8+ ♕h2 35.♞xh8
♞xb2 36.♞xh4+ ♕g1 37.♕e2 +.

33.♞g2+ ♕xh3 34.♕f2! 1-0

♞g3++ suivi de ♞h3# est imparable.

L'enfermement de la Tour

La Tour aime les grands espaces, et c'est une bonne raison pour essayer de maintenir les Tours adverses derrière leurs propres pions.



Stefanova | Dworakowska

Tromsø 2007

25.♞c4!

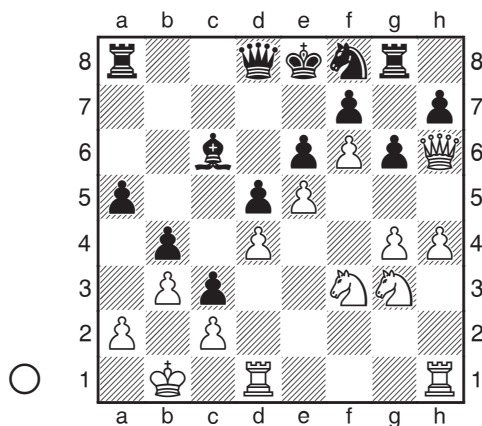
Le Cavalier se dirige vers b6, d'où il enfermera la Tour à jamais.

25...♞a7 26.♞b6

Le Cavalier b6 va coûter au moins une Tour aux Noirs, d'une manière ou d'une autre, ce qui fait que les Blancs ont en pratique une qualité de plus.

26...♙d7 27.♖d1 ♙c6 28.b4 ♙e4 29.f3 ♖c6
 30.a5 +- ♖c2 31.fxe4 ♗xe2 32.♖b8 g5 33.♘c8 ♗g6
 34.♙h1 ♗e5 35.♘xa7 ♗g4 36.♖c1 ♗xe3 37.♖xb7
 ♙g6 38.♗c6 ♗xg2 39.♗e5+ ♙f6 40.♗g4+ ♙g7
 41.♖cc7 1-0

La Dame, surtout quand elle est solidement soutenue par un pion, peut aller chercher les Tours à la maison.



De Vreugt | Groffen

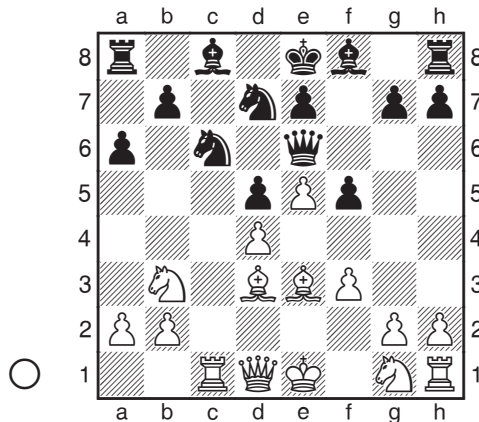
Championnat des Pays-Bas par équipe 2007/8

23.♗g7! a4 24.♖h2 1-0

Les Noirs échangent en fait leur Tour contre le pion f6.

L'enfermement de la Dame

La Dame peut s'avérer très vulnérable si elle s'aventure trop tôt dans la mêlée. Compte tenu de sa grande valeur, on ne peut l'échanger contre d'autres pièces, et elle doit donc fuir les menaces. C'est pourquoi on conseille aux débutants de développer d'abord les autres pièces.



Romero | J. Polgár

Championnat d'Italie par équipe, Arvier 2008

Les Noirs ont joué trop de coups de Dame dans l'ouverture, celle-ci devient maintenant une cible.

14.♗h3

Les pièces blanches se développent avec gains de temps.

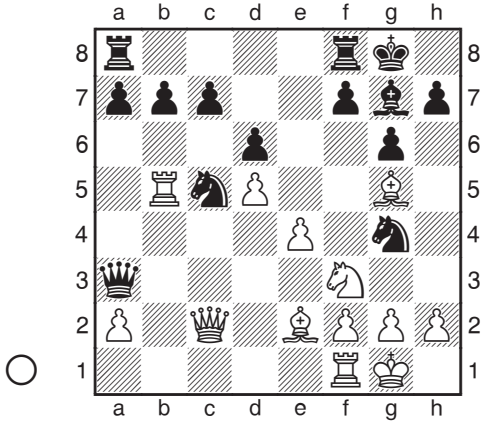
14...g6

14...♗f7 15.♗g5 ♗g6 (15...♗g8 16.♙xf5) 16.h4 h6 17.h5 et la Dame se fait prendre.

15.♗f4 ♗g8 16.♗xd5! ♗xd5 17.♙c4

La Dame est piégée au beau milieu de l'échiquier. C'est assez fréquent lorsqu'il reste de nombreuses pièces sur l'échiquier. Par la suite, les Blancs s'imposèrent confortablement.

La Dame a horreur des espaces confinés, qui ne lui permettent pas de s'exprimer pleinement et la mettent à la merci des pièces de rang inférieur.

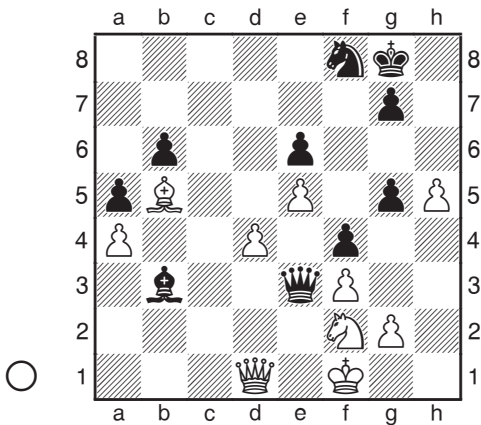
**Figura | Pruijssers***Bundesliga 2008/9*

21. ♖d2!

Les Noirs perdent du matériel.

21... ♘e5? 22. ♘b1 1-0

22... ♕a4 23. ♖xc5!.

**Döttling | D. Gross***Bundesliga 2007/8*

Les Noirs viennent de jouer 35... ♘d5-b3?, qui encombre la sortie de secours de la Dame. Cela va leur coûter cher.

36. ♕a1!

Prive la Dame adverse des cases noires avant de l'enfermer.

36... ♘d5 37. ♕b2 ♖f7

Sur 37... ♕b3 38. ♕xb3 ♘xb3 39. ♘e4 ♘h7 40. ♖e2 ♘d5 (40... ♘c2 41. ♘c4 +-) 41. ♖d3 ♖f8 42. ♘c4 +-, les Blancs gagnent aussi.

38. ♘d3!

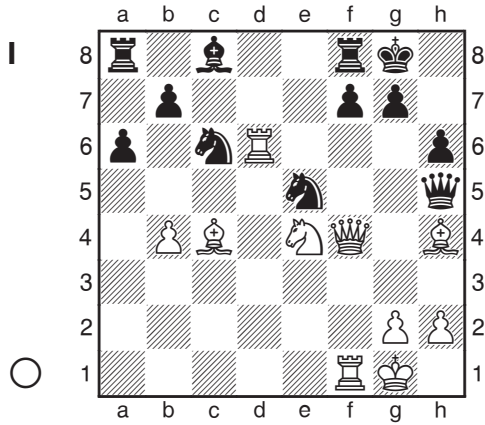
La Dame est encerclée, il ne reste plus qu'à l'attaquer avec le Cavalier.

38... ♘d7

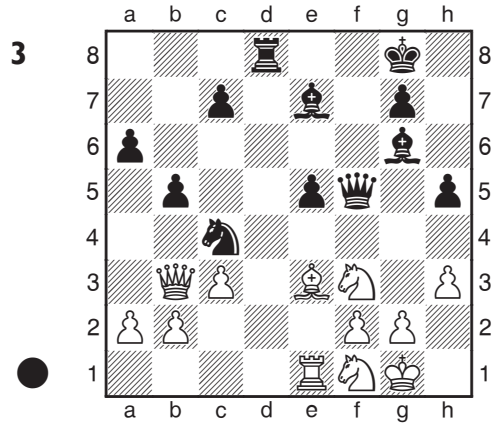
38...g4 39. ♕c3 gxf3 40.g4 +- avec l'idée ♘d1.

39. ♕c3 ♖e7 40. ♘g4 1-0

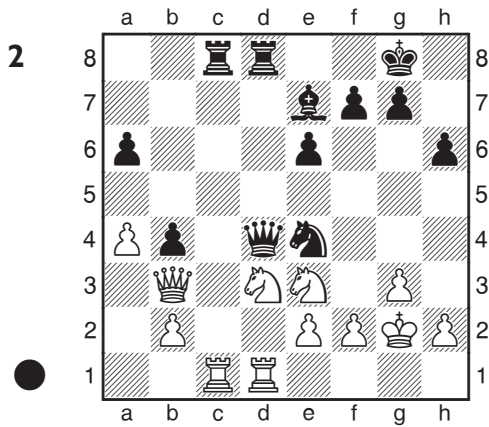
Exercices



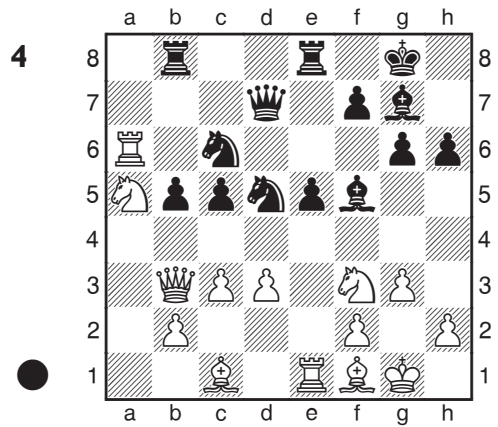
Piégez une pièce ennemie !



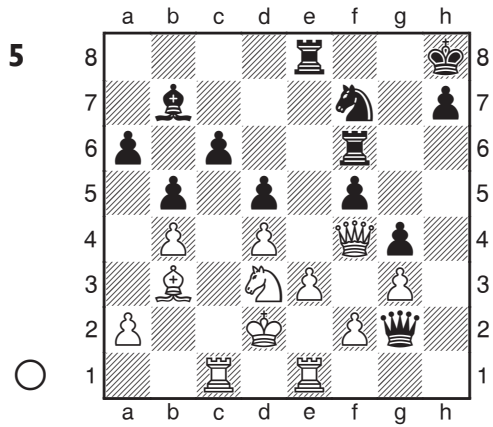
Une pièce s'est trop éloignée de son camp.



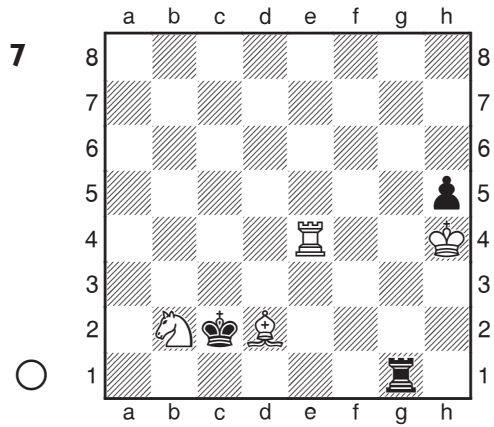
Restriction suivie d'un enfermement.



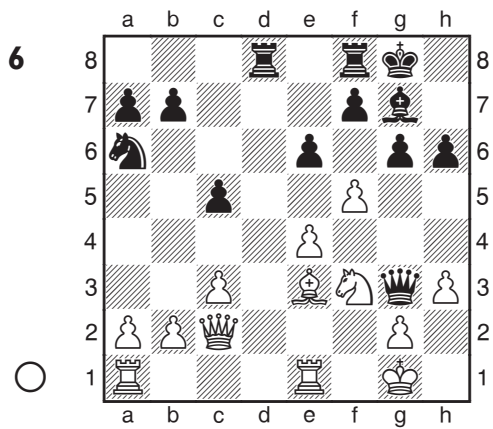
Pas besoin d'indice dans cette position !



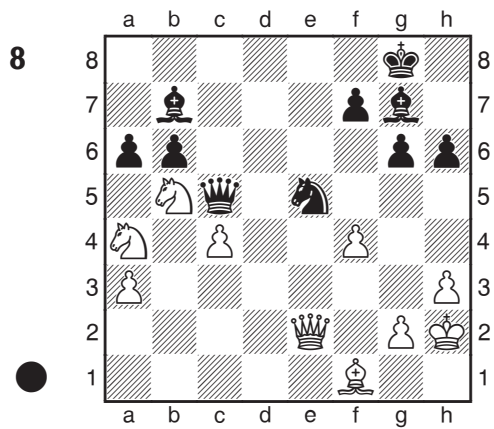
Coupez la retraite à la Dame noire.



Attraction en vue d'un blocage.



Comme au diagramme précédent.



La simplicité, aux échecs, c'est le mieux.