

Mais les Blancs ont une réfutation !

25. ♖xd6!

Et non 25. ffg3? ♜xe3+ 26. ♔h2 ♜h6+ avec échec perpétuel, tandis que les Noirs peuvent garder quelque espoir de sauver la partie dans la variante 25. ♜b7 ♜xe3!.

25... ♜a8

Maintenant, les Noirs ne peuvent pas prendre en e3 : 25... ♜xe3 26. fxe3 ♜xe3+ 27. ♔h1 ♜e8 28. ♜d3 +-.

Mais, à présent, comment les Blancs doivent-ils continuer ?

26. ♜e6!

C'est la contre-contrepointe. Les Blancs sont maintenant complètement gagnants.

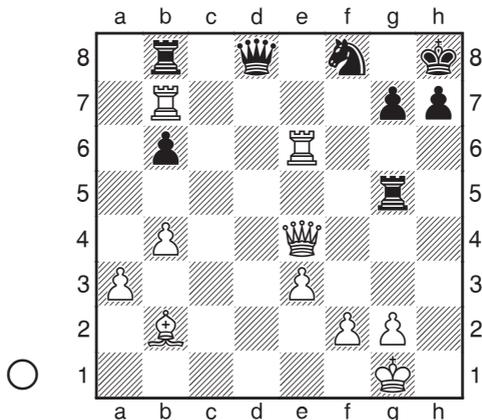
26... ♜g8 27. ♜b7 ♜g5 28. ♜xc7 ♜b8

Bien sûr, les Noirs pouvaient ici abandonner sans regret, mais peut-être comptaient-ils sur le Zeitnot de leur adversaire.

29. ♜e4 ♜d8 30. ♜b7?

Une grosse bourde. Les élémentaires 30. ♜c1 ou 30. ♜c2 gagnent sans problème.

30... ♗f8! (D)



Les Noirs saisissent soudain une belle opportunité. À cela près qu'elle n'est pas tout à fait « soudaine », dans la mesure où les Noirs

avaient déjà une telle idée en tête quand ils ont joué leur 24^e coup.

31. ♜h6?

Les Blancs ratent leur dernière chance de jouer pour le gain. C'est sans aucun doute le résultat du manque de temps, associé au choc causé par la ressource tactique inattendue de l'adversaire. 31. ♜xb8? ♜d1+ 32. ♔h2 ♜h5+ 33. ♔g1 ♜d1+ mène à la nulle, mais les Blancs pouvaient conserver l'avantage après 31. ♜d4! ♜xe6 (et non 31... ♜xb7? 32. ♜e8 +-) 32. ♜xb8 ♜xb8 33. ♜xe6. Il est vrai qu'il est difficile de dire ce que vaut vraiment cet avantage.

31... ♜xb7 32. ♜xb7 ♜d1+ 33. ♔h2 ♜h5+ 34. ♜xh5

34. ♔g3 ♜g5+ 35. ♔h2 ♜h5+ fait nulle aussi.

34... ♜xh5+ 35. ♔g3 ♜g5+ 36. ♔f3 ♜f5+ 1/2-1/2

Après 37. ♔e2 ♜c2+ 38. ♔f3 ♜f5+, la partie s'achève par la répétition des coups.

L'analyse logique

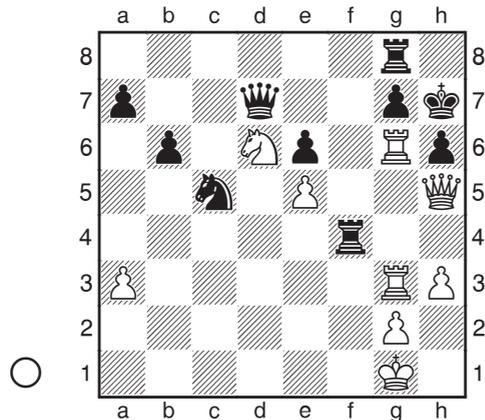
Maintenant que nous avons vu comment de forts joueurs lancent des coups tactiques dans leurs parties et mettent au jour des possibilités combinatoires cachées, nous pouvons entrer dans le vif du sujet. Le premier point aidera le lecteur à répondre à la question la plus souvent posée par les amoureux des échecs : comment puis-je apprendre à en faire autant ? Nous devons maintenant nous intéresser à ce qu'un amateur doit entreprendre pour non seulement apprécier la beauté des combinaisons et des coups tactiques dans les parties des maîtres, mais aussi pour développer sa capacité à trouver et à jouer de tels coups dans ses propres parties. Il est bien connu que la principale méthode pour s'y entraîner consiste à travailler

avec des collections de combinaisons. Dans de telles collections, les combinaisons sont généralement regroupées par thèmes, c'est-à-dire par types de coups tactiques – principalement ceux qui lancent la combinaison, car, comme nous le savons bien maintenant, les combinaisons peuvent contenir toute une série de coups tactiques ; cela veut dire que tous les coups tactiques que compte une combinaison ne sont pas nécessairement du même type. Mais il est indéniable que le coup initial est souvent un élément particulièrement important, puisqu'il lance le processus et puisque le joueur doit déceler la présence du motif combinatoire associé dans la position qu'il a sous les yeux. En étudiant des collections de combinaisons, on se familiarise avec les principales méthodes pour les mener à bien et – ce qui est très important – on s'entraîne à détecter de telles possibilités dans une position donnée.

Non seulement je n'ai rien contre cette méthode de travail, mais je la considère extrêmement utile et, de fait, incontournable pour tout joueur soucieux d'améliorer son jeu. Cependant, comme je n'ai pas l'intention de recommencer ce qui a été si souvent fait par d'autres, et parce que je crois qu'il y a un certain nombre d'autres idées très utiles et intéressantes à explorer, je ne vous proposerai pas une nouvelle collection de combinaisons classées par thèmes mais aborderai plutôt la question sous un angle légèrement différent.

Je voudrais maintenant suggérer au lecteur une méthode alternative pour chercher la solution dans de telles positions – en particulier, comment trouver des combinaisons non pas en se basant sur sa familiarité avec des choses similaires, mais au moyen d'une *analyse logique de la situation sur l'échiquier*.

La meilleure façon d'expliquer ce que je veux dire n'est pas par des formules abstraites, mais au moyen d'exemples concrets. Comme toujours, nous commencerons par des situations simples où le lecteur sera en mesure de voir la forêt, pourrait-on dire, sans qu'elle soit cachée par un arbre.



M. Hoffmann - Papp
Budapest 2004

Nous avons sous les yeux une position dans laquelle quelqu'un d'habitué à résoudre des combinaisons n'aura guère de peine à identifier les thèmes tactiques caractéristiques. Nous reviendrons plus tard sur ces derniers, mais, pour commencer, lançons-nous dans une petite réflexion philosophique sur quand, où et comment on trouve des coups tactiques. Nous allons tenter d'arriver à une méthode générale de résolution de ce type de problèmes.

Tout d'abord, quelle doit être la première étape, quelle que soit la force du joueur, pour essayer de trouver la solution ? La réponse à cette question est toujours la même : *il faut commencer par passer la position en revue dans sa globalité (prendre une vue d'ensemble)*.

Ce faisant, il faut prendre garde à ne rien oublier, car on ne sait pas d'avance quel détail de la position va s'avérer important pour la suite des événements. Nous allons dresser un inventaire détaillé dans l'exemple présent, pour montrer comment on doit procéder.

Dans notre exemple, tout semble relativement simple, et la position ne contient pas un grand nombre de détails. Pour bien faire, il importe de nous en tenir à un ordre bien précis, car cela tend à discipliner notre mode de réflexion tout en simplifiant et en accélérant le processus, ce qui augmente la qualité de notre travail. En premier lieu, on doit prendre en compte le rapport matériel. Formellement, les Noirs ont un pion de plus, mais cela a pour l'instant très peu d'influence sur le jeu. Nous garderons donc ce facteur en mémoire, mais pour l'instant nous le laisserons de côté. Ensuite, il faut prendre en compte les points forts et les points faibles de la structure de pions de chaque camp. Nous notons ici l'avantage quantitatif et qualitatif des Noirs à l'aile dame. À l'aile roi et au centre, la structure de pions est équilibrée et symétrique. Ce sont là des facteurs statiques, c'est-à-dire des éléments qui n'évoluent que lentement (pour en savoir plus sur ce thème, reportez-vous à mon livre *Leçons de stratégie aux échecs*, Olibris, 2005).

Ensuite, nous devons considérer les éléments dynamiques de la position, c'est-à-dire les caractéristiques qui changent rapidement. Cela inclut des éléments comme l'activité des pièces et leur degré de coordination (à ce sujet, je vous recommande de consulter mon livre *Comment jouer dynamique*, Olibris, 2007). À cet égard, la différence entre les deux camps est claire. Les Blancs ont une puissante masse de pièces lourdes à l'aile roi, et il est évident aussi

que ces pièces travaillent bien ensemble. Toutefois qu'il leur manque, c'est un rayon d'action un peu plus étendu. Mais pour le moment, les Blancs sont grandement gênés par le pion g7, quoique dans le même temps celui-ci soit exposé à la pression la plus forte – on doit donc le considérer comme à la fois le point le plus important et le plus faible de la position noire, et il va donc focaliser l'attention de l'adversaire. Le Cavalier blanc est également bien placé et prêt à se joindre aux autres pièces blanches.

Les forces noires sont moins bien disposées. Elles ne sont pas non plus particulièrement bien coordonnées, même si elles sont prêtes (et ceci est très important) à commencer à alléger la tension au moyen du coup 33...♘e4. De tout ce que l'on a dit, nous pouvons tirer certaines conclusions : l'avantage des Blancs consiste en la coordination de leurs forces. Leur principal objet d'attaque sera le pion g7, et le Roi noir qui s'abrite derrière lui. Il est vrai que, de prime abord, il n'est pas évident de voir comment les Blancs vont s'y prendre pour attaquer. Cependant, il est clair qu'ils doivent s'y efforcer, sans quoi tous leurs avantages temporaires ne serviront à rien et le pion de plus des Noirs finira par vraiment compter. Et donc, le principe qui s'applique est celui qui est encore ignoré par la littérature échiquéenne, alors qu'il est bien connu en pratique et est à la base de toutes les pointes tactiques ; il est aussi bien connu de tous ceux qui ont passé une partie de leur vie adulte dans l'ex-Union soviétique, et se formule ainsi : « si ça ne marche pas, mais si vous voulez vraiment que ça marche, alors ça doit marcher » !

Même si à première vue ça ressemble à une plaisanterie, ça décrit très bien l'essence de la tactique aux échecs – *au moyen des forces réelles d'une position, on peut réaliser des choses*

qui paraissent d'abord impossibles. Dans la position présente, cela se traduit ainsi : l'analyse qui précède a montré que les Blancs devaient concentrer leurs forces contre g7, et une fois qu'ils le font, la partie se joue toute seule :

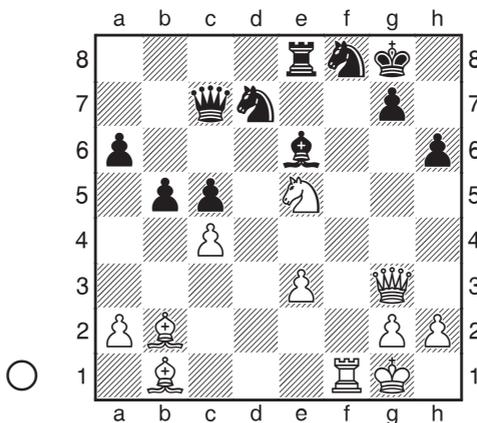
33. ♖e8! ♕h8?

33... ♖f7? perd aussi tout de suite, à cause de 34. ♖f6+. 33... ♗xe8 est plus tenace, mais même alors, après 34. ♖xg7+ ♖xg7 35. ♖xg7+ ♕xg7 36. ♗xe8 ♗a4 37. h4! ♗xa3 38. h5, les Blancs devraient gagner sans trop de mal. Les choses se déroulent de façon semblable après 33... ♗xe8 34. ♖xg7+.

34. ♖xg7 1-0

Il ne faut pas vous alarmer de l'apparente complexité du processus d'analyse et des conclusions présentées ci-dessus. Avec un peu de pratique, vous devriez pouvoir conduire l'ensemble de cette analyse logique en quelques minutes.

Pour nous entraîner un peu à cette méthode efficace et importante, nous allons voir un certain nombre d'autres exemples.



Keres - Spassky

Interzonal, Göteborg 1955

Cette fois, nous allons tenter de décrire en détail le processus consistant à évaluer la position et à en tirer des conclusions (ce que j'appelle le processus d'analyse logique). Le voici :

a) Le matériel est égal.

b) Les Blancs ont deux Fous contre le Fou et un Cavalier noirs. Nous évaluerons ce facteur un peu plus tard.

c) Les Blancs ont quatre îles de pions, les Noirs deux. D'un point de vue formel, on doit préférer la structure de pions des Noirs, mais d'un autre côté le formalisme est plutôt improductif aux échecs. Pour l'heure, nous nous abstiendrons de juger.

d) La question de l'activité et de la coordination des pièces est vite vue : l'activité et le dessein de la formation des Blancs sont évidents. Leur Tour occupe une importante colonne ouverte, les deux Fous n'ont pas d'obstacle et lorgnent méchamment sur le Roi noir plutôt exposé, et la Dame vise aussi le même côté. Le Cavalier blanc au centre est bon aussi, même s'il eut mieux valu qu'il ne fût pas sur l'échiquier, puisque dans ce cas le mat en g7 serait immédiat !

Ce dernier commentaire recèle la vérité à propos de la structure de pions. Dans une position aussi aiguë, susceptible de changer soudainement, le nombre d'îles de pions est de peu d'importance. Ce qui compte, c'est qui est le mieux placé pour exploiter les faiblesses adverses. La réponse est claire : c'est le camp qui a la position la plus active. À cet égard, le contraste entre les deux camps est éclatant. Enfin, toutes les forces des Blancs sont dirigées contre l'aile roi, et par-dessus tout la case g7. Le Fou et la Dame blancs visent tous deux cette case, qui n'est défendue que par le Roi noir. Le

seul souci des Blancs est d'évacuer leur Cavalier de la grande diagonale le plus efficacement possible. S'ils essaient de le sacrifier, les Noirs peuvent décliner l'offre, et après 30. ♖xd7 ♔xg3 le beau rêve des Blancs virerait au cauchemar. La conclusion est que les Blancs ont un clair avantage en termes d'activité et de coordination des pièces, que le Roi noir est mal défendu, mais qu'il n'y a pas de moyen évident d'exploiter cela. Est-ce là une conclusion logique ? Bien sûr que non ! Il est hors de doute qu'il existe une solution au problème, et il faut la trouver. Cela nous rappelle la formule : « si ça ne marche pas, mais si vous voulez vraiment que ça marche, alors ça doit marcher ! ». Mais il est temps de souligner que cette formule ne repose pas seulement sur la volonté du joueur. Il faut aussi une solide justification positionnelle, aux échecs comme dans la vie. Dans notre position, cette justification existe, comme nous l'avons déjà montré. Il ne reste plus qu'à se concentrer contre la principale faiblesse adverse, qui est aussi le point vers lequel converge le gros de nos forces, et hop ! la solution apparaît :

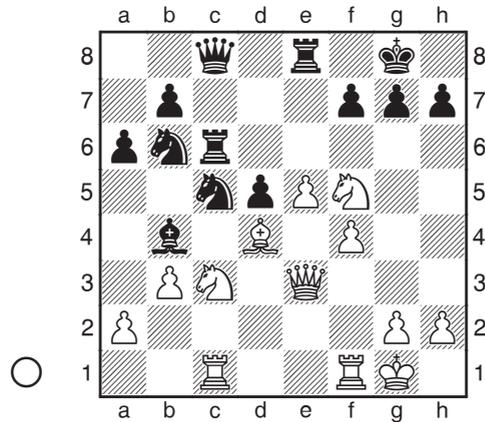
30. ♔xg7+! 1-0

Les Noirs ont abandonné au vu de la variante 30... ♗xg7 31. ♖xd7+ ♔g8 32. ♖f6+ ♔f7 33. ♖d5+ et 34. ♖xc7.

J'ai fait exprès de choisir un second exemple avec une attaque contre g7. Cela nous permet de comparer les deux méthodes de recherche de solutions combinatoires. Un joueur habitué à résoudre les exercices des collections de combinaisons trouvera rapidement l'idée du sacrifice de Dame en g7, parce qu'il aura vu beaucoup d'exemples de semblables sacrifices. Même un seul antécédent peut aider un joueur à trouver la solution, par association d'idées. Ce seul

exemple suffit déjà à démontrer le grand intérêt d'un entraînement régulier dans ce domaine.

Mais, comme nous l'avons vu, la méthode que je propose est aussi efficace. Son mérite propre est qu'elle est particulièrement opérante dans les situations complexes et originales, où il est difficile, voire impossible, de déceler les motifs standards. L'aptitude à conduire une analyse logique de la position est alors très précieuse. Par conséquent, cette méthode est efficace dans des situations variées, et l'idéal est d'avoir les deux méthodes à son arc.



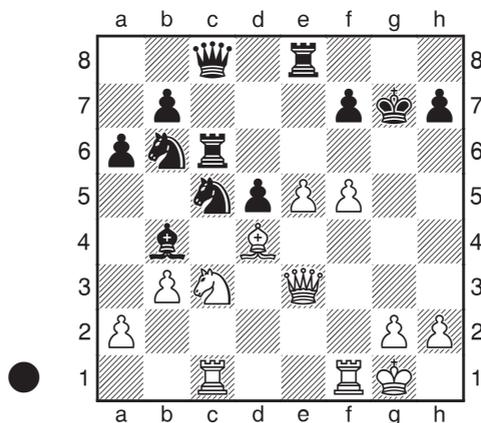
Anand - Nisipeanu
Bundesliga 2004/5

Dans cette position, il est clair que les Blancs doivent jouer énergiquement pour ne pas gâcher leur initiative, que leurs chances se situent à l'aile roi puisque toutes les pièces mineures des Noirs sont coupées sur l'autre aile, et que les Noirs ont des faiblesses significatives sur les cases noires à l'aile roi. Après cette analyse, nous savons où les Blancs doivent attaquer et nous savons qu'il leur faut agir résolument. De telles considérations conduisent tout naturellement à envisager le sacrifice suivant :

22. ♖xg7!

C'est indiscutablement un coup tactique. Mais dans quelle mesure ses conséquences sont-elles forcées ? Et, autre question, peut-on considérer cela comme un coup tactique thématique ? En d'autres termes, à quel point l'idée sur laquelle se fonde le sacrifice est-elle typique ? Nous ne précipiterons pas pour répondre à ces questions, mais verrons pour l'instant comment la partie s'est poursuivie :

22... ♔xg7 23.f5 (D)



Le dernier coup des Blancs et la position à laquelle il conduit sont la clé du sacrifice. Malgré leur pièce de plus, les Noirs ont trop peu de matériel dans le secteur de l'échiquier qui compte vraiment. Le pion blanc en f5 prive les pièces noires des importantes cases e6 et g6, les empêchant de rallier l'aile roi. Par contre, les pièces blanches vont s'approcher inexorablement du Roi noir.

23... h6

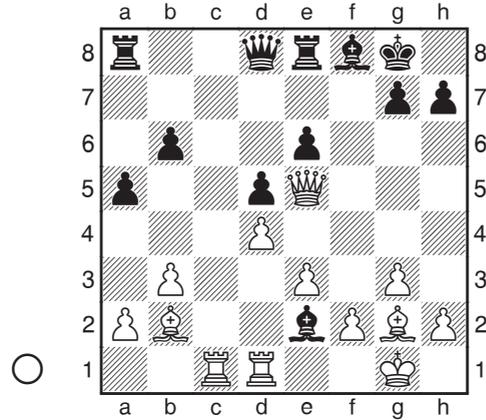
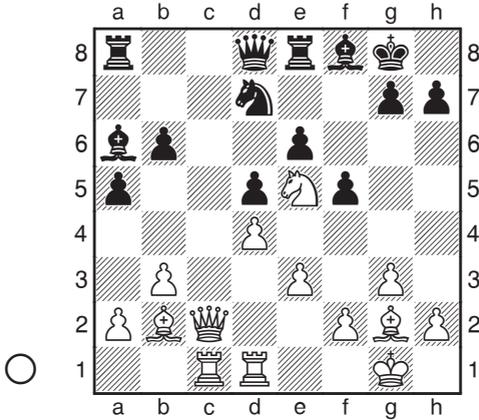
Il n'y a pas vraiment de défense. Les tentatives 23... ♖g8 24.e6+ ♔f8 25. ♗h6+ ♔e8 26. ♗xh7 et 23... ♗xc3 24. ♖xc3 ♘e4 25.e6+ f6 26. ♖xc6 sont vaines.

24.e6+ ♔h7 25. ♗e5 ♖g8 26.exf7 ♖g5 27. ♗e7!

1-0

Les Blancs ont gagné la partie de façon convaincante, mais il reste de vraies questions. La principale est la suivante : toutes les variantes qui suivent le sacrifice tournent logiquement à l'avantage des Blancs, mais peut-on appeler cela une combinaison ? Je pense que nous devons répondre par l'affirmative, parce que les menaces des Blancs s'enchaînent rapidement et l'on ne voit de défense pour les Noirs dans aucune variante. Est-ce une combinaison typique ? Peut-on la trouver grâce à une bonne connaissance des idées combinatoires typiques ? Seulement dans une certaine mesure. Nous sommes ici en présence d'une combinaison qui ne présente pas de motif combinatoire bien clair. Il est plus exact de dire qu'au moyen de leur sacrifice les Blancs ont obtenu une très forte attaque de plus en plus puissante, que de prétendre qu'ils ont réalisé une combinaison typique. Dans notre problématique, il importe de remarquer que quelqu'un qui ne serait habitué qu'aux manuels de combinaisons aurait du mal à trouver le 22^e coup blanc, tandis que l'analyse logique oriente rapidement le joueur dans la bonne direction.

Voyons maintenant un autre aspect de notre sujet de discussion dans cette section, et revenons à quelque chose que nous avons déjà dit, à savoir que quand on passe la position en revue, il importe de n'oublier aucun détail, parce qu'il est impossible de savoir à l'avance quel facteur peut s'avérer significatif pour la suite de la partie. Même si cela peut sembler évident, c'est un postulat extrêmement utile, comme l'illustre l'exemple suivant.



Ungureanu - Bellin

Ch d'Europe par équipe, Moscou 1977

Les Blancs ont trouvé un très joli coup.

20. ♖xf5! ♜xe5

On ne peut pas prendre la Dame : 20...exf5?

21. ♙xd5+ ♚h8 22. ♜f7+.

21. ♖xe5

Il paraît maintenant clair qu'en exploitant les faiblesses de la position adverse et le mauvais placement des pièces noires, les Blancs ont effectué une combinaison percutante et efficace avec un motif combinatoire évident et tout à fait caractéristique, gagnant ainsi un pion. On peut penser que cela est incontestable, mais il s'avère que les choses ne sont pas si simples :

21... ♙e2 (D)

En commençant leur combinaison, il a fallu que les Blancs fassent bien attention au contre-jeu adverse.

22. ♙h3!

Le seul coup ! Les Blancs ont dû voir d'avance ce coup absolument crucial, qui seul peut justifier la combinaison lancée au 20^e coup. Après 22. ♜d2?? ♙d6, la Dame est perdue !

22... ♚h8

Les choses tournent bien pour les Blancs aussi après 22... ♙xd1 23. ♙xe6+ ♚h8 24. ♜xd1 a4 25. ♖xd5, avec un avantage certain.

23. ♙xe6 ♙f3 24. ♖f5

Les Blancs ont obtenu un clair avantage, qu'ils sont plus tard parvenus à concrétiser, quoique non sans quelques erreurs techniques (1-0, 41).

Je voudrais maintenant revenir à la position de départ, mais avec un petit changement – déplaçons le pion h2 en h3. Maintenant que nous avons vu la suite de la partie, il est facile de comprendre l'importance de ce « presque rien » : au 22^e coup, les Blancs n'auraient plus le coup de Fou clé, et toute cette combinaison « simple, typique, évidente » serait impossible !

Cet exemple n'est pas seulement utile en tant qu'illustration de l'importance de chaque détail et, en conséquence, de l'examen minutieux des subtilités de la position, mais est aussi quelque chose qui mérite qu'on s'en souvienne. Cela sera très utile quand on en viendra à la relation entre la tactique et le calcul des variantes, où l'on pourrait donner beaucoup d'autres exemples mais où je me suis limité à un seul autre.