

de toutes les sous-variantes. Et si cette tendance ne nous semble pas claire, on peut temporairement mettre cette variante de côté et examiner d'autres coups candidats, dans l'espoir de trouver quelque chose de plus clair. Deuxièmement, la méthode des coups résultants montre qu'il arrive que, après avoir calculé une fois chaque coup candidat, on ait besoin de les passer en revue à nouveau, à la recherche de quelque caractéristique qui pourrait faire émerger un autre coup. Venons-en enfin au facteur le plus important. Oui, on doit essayer de *n'analyser qu'une seule fois chaque coup candidat, mais seulement quand on n'en est encore qu'à choisir son coup. Une fois un coup choisi, il faut l'examiner de nouveau, si l'on en a le temps*. Cela permettra à l'occasion de détecter une erreur et de réaliser que ce n'est pas du tout le coup correct. Il faut alors revenir au deuxième choix parmi les coups candidats et le recalculer.

Mes recommandations contredisent celles de Kotov, mais sont complètement en accord avec la théorie et la pratique des plus forts joueurs. J'ai déjà traité des points faibles des trois premiers éléments de la théorie de Kotov, et nous voyons maintenant que le quatrième n'est pas toujours applicable non plus.

Des quatre points suggérés par Kotov pour calculer les variantes, deux seulement semblent partiellement utiles. Tout ce qu'il reste du premier point, c'est l'expression de « coup candidat », même si Kotov n'en donne aucune définition. Le quatrième point, qui invite à ne calculer qu'une seule fois chaque ligne, n'est utile que dans une certaine mesure. Je doute fort que l'on puisse faire quelque chose de vraiment profitable des rares vestiges qui subsistent du magnifique édifice de Kotov, que ce soit d'un point de vue théorique ou pratique.

L'entraînement au calcul

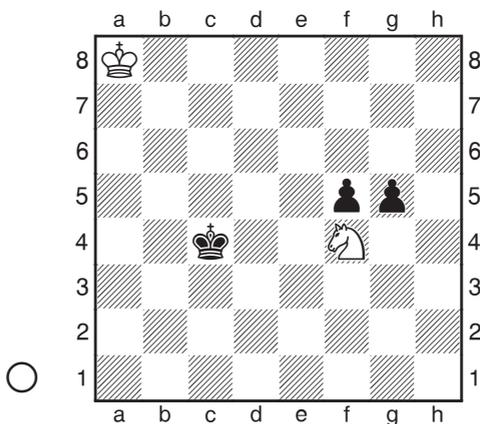
Mes conseils s'adressent en premier lieu aux joueurs pour qui les échecs ne sont pas une profession, mais un loisir. Un loisir, cependant, auquel on doit être prêt à consacrer beaucoup de temps, pas seulement à jouer, mais aussi à s'entraîner. Quant à ceux dont les échecs sont la profession, ils trouveront tout seuls, ou avec un entraîneur, leur propre méthode de travail – même si je crois qu'ils seront eux aussi intéressés par certains des points soulevés ici.

La première chose importante est de s'entraîner *régulièrement*. Si vous travaillez la tactique et le calcul cinq ou six jours par semaine, il vous suffira tout à fait de passer 10 à 15 minutes par jour, pas davantage. Mais il faut le faire régulièrement !

Comment doit-on s'y prendre ? Une très bonne méthode consiste à utiliser un bon recueil de combinaisons. Il faut alors garder à l'esprit ce dont nous avons discuté dans ce livre, en particulier le fait que les combinaisons et le calcul sont inextricablement liés et que les unes ne vont pas sans l'autre. C'est pourquoi un recueil de combinaisons qui ne donnerait que les coups de la « solution », sans les variantes essentielles qui l'étaient, serait de peu d'utilité.

Dans la section suivante, je vais vous présenter une sélection de 60 exercices de degrés de difficulté variés. Mais je veux d'abord m'appuyer sur quelques exemples supplémentaires pour vous montrer comment vous pouvez tirer le meilleur parti de tels exercices, et il reste même une petite chose avant cela.

Il est bien connu que les finales de pions sont idéales pour entraîner sa puissance de calcul. On sait aussi que les finales de Cavaliers fonctionnent de façon similaire aux finales de pions, même s'il existe des différences. Dans cette section, nous allons voir comment nous entraîner à calculer à l'aide d'un type de finales rare mais intéressant : Cavalier contre pions. L'étude suivante n'exige pas un calcul très compliqué, mais elle n'en est pas moins très utile de ce point de vue.



Les Blancs jouent et font nulle

V. Chekhover

Shakhmaty v SSSR, 1955

La logique de cette position est la suivante : le Cavalier ne peut pas bloquer les pions noirs et ne peut espérer les arrêter qu'en comptant sur sa capacité exceptionnelle à faire des fourchettes. Il est clair aussi qu'il suffit au Roi noir de s'approcher un tout petit peu des pions pour que le Cavalier perde beaucoup de ses chances. Voici ce que nous pouvons en conclure : *même sans calculer*, nous pouvons être sûrs que les seuls coups qui méritent attention sont ceux qui attaquent un pion ennemi. Le Cavalier doit créer des menaces pour ne pas laisser à l'adver-

saire le temps de respirer. « Faites ce que vous avez à faire, et ce qui sera sera ! », comme on dit. La variante suivante reflète cette approche :

1. ♖e6!

Forcé. Après 1. ♖h3? g4, le Cavalier n'a aucun moyen de continuer à attaquer les pions.

1...g4 2. ♖g7 f4

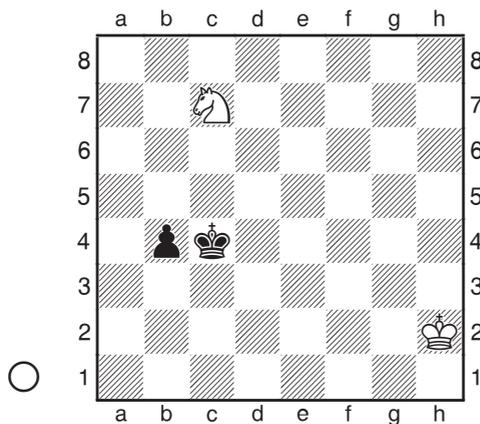
Après 2...g3 3. ♖xf5 g2 4. ♖e3+, le Cavalier atteint son but. C'est bon signe !

3. ♖h5! f3 4. ♖f6 g3 5. ♖e4 g2 6. ♖d2+

et les Blancs font nulle.

Bien sûr, c'était une étude et l'auteur a délibérément amené ces variantes multiples et très ressemblantes. Mais de telles positions peuvent se produire en partie, et il faut toujours réfléchir de la sorte.

Beaucoup plus difficile, l'étude suivante est une superbe création de Grigoriev.



Les Blancs jouent et font nulle

N. Grigoriev

1938

Il faut ici trouver une série de coups « uniques ».

1. ♖e8!

L'autre coup candidat, 1. ♖e6?, est perdant :

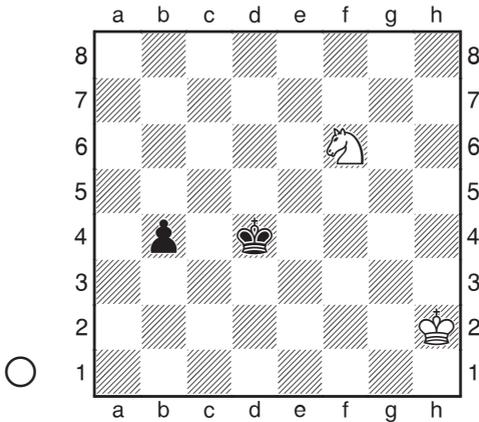
1...b3 2. ♗g5 b2 3. ♖e4 ♕d3.

1...♗c5!?

Bien essayé. Après 1...b3 2. ♖d6+ ♕c3 (2...♗b4 3. ♖e4 b2 4. ♖d2 = ; 2...♗d3 3. ♖b5 b2 4. ♖a3 =), les Blancs annulent par 3. ♖e4+! ♕c2 4. ♖d6! b2 5. ♖c4.

Cette variante recèle des indications précieuses sur les mécanismes qui sont à l'œuvre dans cette position. Je pense principalement à la possibilité d'une fourchette en a3 et à l'importance des cases d6 et b5 comme tremplins pour le Cavalier. Il est très utile de garder à l'esprit ce genre d'informations quand on calcule, parce que cela aide à déceler les lignes correctes ainsi qu'à *calculer les variantes en s'appuyant sur de courts segments qui ont été calculés en amont.*

2. ♖f6 ♕d4 (D)



Les Blancs paraissent mal partis, car le Roi noir maintient le Cavalier à l'écart. Mais les Blancs trouvent le salut dans une manœuvre de Cavalier via la case clé e8, d'où il peut atteindre d6 et b5, deux cases dont nous avons déjà relevé l'importance.

3. ♖e8! ♕e5!?

3...b3 4. ♖d6 b2 5. ♖b5+. Le coup du texte

maintient le Cavalier à distance, mais il trouve encore une solution.

4. ♖c7! ♕d6

Il est facile de trouver la réponse : le Cavalier retourne encore la case clé.

5. ♖e8+!

Aussi longtemps que le pion noir est en b4, les autres coups ne marchent pas : 5. ♖b5+? ♕c5 6. ♖c7 b3 7. ♖e6+ ♕c4.

5...♕d5

Les autres tentatives nous sont déjà familières : 5...♗e5 6. ♖c7 ; 5...♗c5 6. ♖f6 ♕d4 7. ♖e8!.

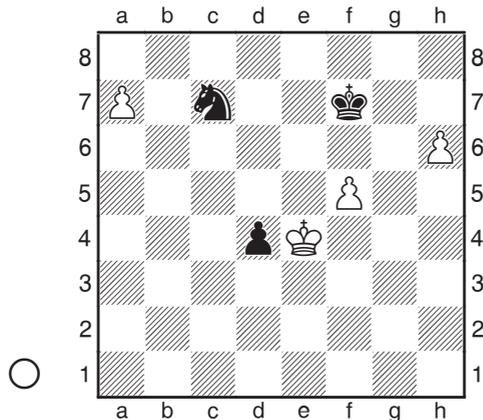
6. ♖f6+

6. ♖c7+ ♕c4 7. ♖e8! revient au même. La case e8 est critique.

6...♕d4 7. ♖e8!

Les Noirs ne peuvent pas améliorer leur position. Partie nulle.

Voici pour terminer deux finales pratiques avec le même rapport matériel :



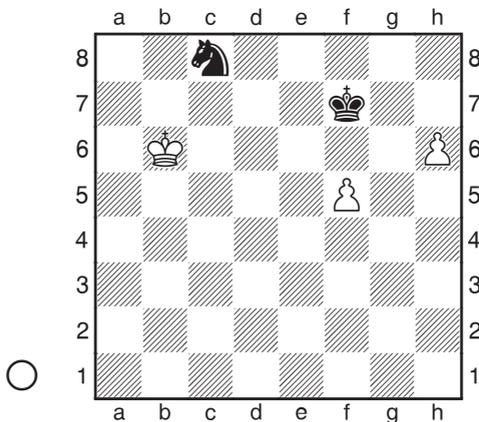
Svidler - Anand

Dos Hermanas 1999

Il s'est produit dans cette position quelque chose de surprenant : les Blancs, au trait, ont pro-

posé nulle ! C'était une erreur tant d'un point de vue subjectif qu'objectif. Subjectivement, les Blancs ne risquaient rien en prenant le pion et n'avaient pas de raison de se hâter de proposer nulle, à moins d'être mal au temps, ce qui semble improbable. Ensuite, et c'est encore plus important, même un grand joueur tel que Peter Svidler ne pouvait pas être sûr à 100 % qu'il ne s'était pas trompé dans ses calculs. Le fait est que quand on commence à calculer une variante, plus on avance, plus il est difficile de visualiser la position, et cela rend les erreurs de plus en plus probables. C'est pourquoi, si l'on peut jouer les deux ou trois premiers coups de la variante sur l'échiquier (par exemple, parce qu'ils sont de toute façon forcés), on a intérêt à le faire, puisqu'on calcule alors les coups restants à partir d'un point de départ plus avancé. C'était ici le cas. Svidler aurait pu d'abord jouer les coups forcés 70. ♖xd4 ♜b5+ 71. ♔c5 ♜xa7 72. ♔b6, attendre la réponse de son adversaire, et calculer la suite après. Au 72^e coup, les Noirs ont le choix entre deux coups. Le premier tend un piège : 72... ♗g8 (espérant 73. ♔xa7? ♗h7 et nulle), mais 73. f6! ♜c8+ 74. ♔c7 ♜a7 75. ♔d7 ♜b5 76. ♔e7 gagne facilement.

Les choses sont un peu plus compliquées pour les Blancs après 72... ♜c8+ (D).



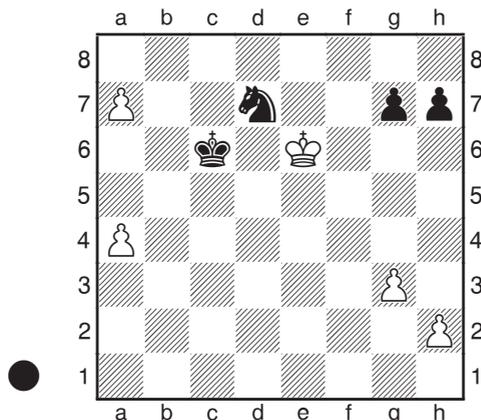
Il est très probable que Svidler a atteint cette position dans ses calculs, estimé qu'à eux deux le Roi et le Cavalier adverse arrêteraient les pions isolés, et donc il a proposé nulle. C'est là son erreur objective. S'il avait abordé cette position de plus près, de la manière que nous avons expliquée plus haut, il aurait vu facilement que les Blancs sont gagnants après 73. ♔c7!. Il y a deux variantes :

a) 73... ♜a7 74. ♔d7! ♜b5 (74... ♗f6 75. h7! ♗g7 76. f6+ ♗xh7 77. f7 ♗g7 78. ♔e8!) 75. h7 ♗g7 76. f6+ ♗xh7 77. f7 ♗g7 78. ♔e7!.

b) 73... ♜e7 74. h7 ♜d5+ (74... ♗g7 75. f6+) 75. ♔d6 ♗g7 76. ♔xd5 ♗xh7 77. ♔e6.

L'erreur de Svidler gâche sa partie mais nous donne une excellente illustration du thème « quand faut-il s'arrêter de calculer ? ».

À l'inverse, l'exemple suivant est un cas de superbe calcul dans une position beaucoup plus compliquée :



Petrosian - Geller

Tournoi des candidats, Amsterdam 1956

La position est très complexe et difficile à calculer. Le résultat tient à un temps près. Il

n'est donc pas surprenant que le prochain coup de Geller soit une erreur :

51...♖b6?

Apparemment, les Noirs auraient pu sauver la partie au moyen de 51...♖c5+! 52.♔f7 ♖b7 53.♙xg7 ♖e4 54.♙xh7 (Euwe donne 54.♙h6(?) ♙xa7 55.g4 ♖f2 56.♙g5! ♖h3+ 57.♙h4 comme gagnant, avec la suite 57...♖f2(?) 58.♙g3 ♖e4+ 59.♙f4 ♖d6 60.h4! ♖e8 61.h5, etc., mais les Noirs peuvent tenir par 57...♖g1! 58.♙h5 ♖f3 59.h4 ♖b6 60.g5 ♖e5 61.♙h6 ♖f3 62.h5 ♙a5 63.g6! hxg6 64.♙xg6 ♖e5+, et nulle) 54...♖d2! 55.g4 ♖f3. Un des pions de l'aile roi est perdu et le Cavalier peut arrêter l'autre.

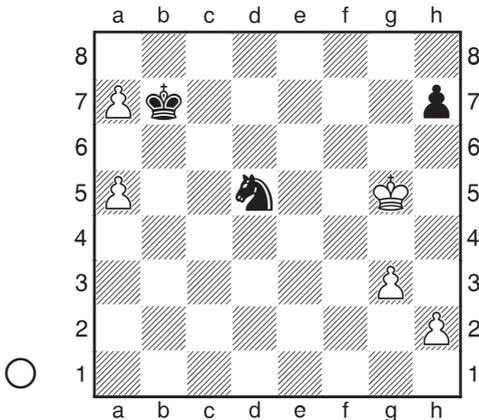
52.a5 ♖a8 53.♙f7?!

C'est le seul moment de cette finale où les Blancs commettent une imprécision. Ils l'auraient emporté rapidement après 53.h4! ♖b7 54.♙f7 g5 55.h5!. Heureusement, cette petite erreur nous fournit beaucoup de matériel intéressant et utile.

53...g5

Les Noirs repoussent le Roi adverse aussi loin que possible, gagnant ainsi du temps pour amener leur Cavalier à l'aile roi.

54.♙f6 g4 55.♙g5 ♖b7 56.♙xg4 ♖c7 57.♙g5 ♖d5 (D)



58.h3!

Le Cavalier a maintenant atteint le secteur critique et les Blancs doivent être constamment en alerte. Ainsi, 58.♙h6? ♖e3! mène à la nulle.

58...♖c3 59.g4

Ce coup introduit le plan de gain des Blancs. Celui-ci consiste à avancer les pions de l'aile roi le plus loin possible puis à diriger le Roi vers le pion h7. Si les pions n'avancent pas d'abord, il sera plus facile au Cavalier de lutter contre eux.

59...♖e4+ 60.♙f5 ♖g3+

60...♖d2 61.h4 permet aux Blancs de gagner plus vite.

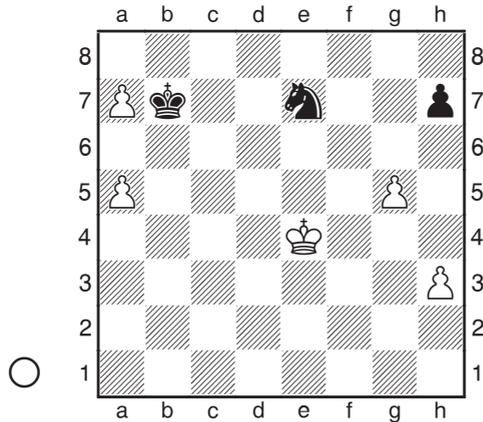
61.♙f4 ♖e2+ 62.♙e3 ♖c3

Après 62...♖g1, le gain arrive plus vite : 63.h4 ♖h3 64.g5. Et 62...♖c1 est suivi de 63.h4 ♖b3 64.h5 ♖c5 65.♙f4 h6 66.♙e5 ♙xa7 67.♙f6, qui gagne aussi.

63.g5 ♖d5+!?

Geller se défend avec obstination et complique autant que possible la vie à son adversaire. En cas de 63...♙xa7, les Blancs gagnent sans problème par 64.h4 ♙a6 65.h5 ♖d5+ 66.♙e4.

64.♙e4 ♖e7 (D)



65.♙f4!

Les Noirs continuent à tendre des pièges. Après le naturel 65.h4?, 65...h6! 66.gxh6 ♖g8 67.h7 ♜f6+ 68.♗f5 ♜xh7 69.♗e6 ♜f8+ 70.♗f7 ♜d7 mène à la nulle.

65...♜d5+

Les autres coups ne marchent pas non plus, mais les Blancs auraient eu plus de mal après 65...♜g6+ 66.♗g4 ♜e5+. Il leur aurait alors fallu déjouer les pièges 67.♗h5? ♜f3, 67.♗f5? ♜f3 et 67.♗f4? ♜g6+. La seule ligne gagnante est 67.♗g3! ♗xa7 68.h4! ♗a6 69.h5 ♗xa5 70.♗f4 ♜f7 71.♗f5 ♗b5 72.♗f6 ♜d6 73.g6 hxg6 74.♗xg6.

66.♗f3

Il y a ici une alternative : 66.♗e5 ♜e7 67.♗f6 ♜g6 68.♗g7 ♜f4 69.h4 ♜g2 70.h5 ♜f4 71.h6 ♜e6+ 72.♗f6 ♜f4 73.♗f7! ♜h3 74.g6 et les Blancs gagnent.

66...♜e7 67.h4 ♗xa7 68.♗f4!

Échappant au dernier piège : 68.♗e4? h6! =.

68...♜g6+ 69.♗g4 ♜e7 70.h5! ♗a6 71.♗f4 ♗xa5 72.♗e5 ♗b6 73.♗e6!

Les Blancs gagnent plus facilement ainsi qu'après 73.♗f6 ♜d5+, où il reste encore un piège à éviter : 74.♗g7? ♜f4 75.h6 (75.g6 ♜xg6! =) 75...♜e6+ 76.♗f6 ♜xg5! 77.♗xg5 ♗c6 78.♗f6 ♗d7 =. À la place, le gain s'obtient par 74.♗f7! ♜f4 75.h6.

1-0

Tigran Petrosian n'était pas seulement un grand maître de la stratégie, mais aussi un calculateur et un tacticien merveilleux.

Conclusion

Nous avons vu dans ce livre que beaucoup de situations différentes exigent la capacité de bien calculer. J'ai cherché à formuler et expliquer tous les principes, lois et méthodes essentiels qui s'y rapportent. J'espère avoir réussi à convaincre le lecteur que, en dernière analyse, l'aptitude à déceler les possibilités tactiques et calculer les variantes est le tout premier facteur de succès aux échecs. Et j'espère que le lecteur appréciera mieux maintenant les écueils et bancs de sable au milieu desquels on doit naviguer en calculant les variantes, ainsi que les canaux souvent étroits qui constituent la seule ligne correcte dans de nombreuses positions.

C'est précisément la complexité et l'importance de ce travail qui explique pourquoi il y a tant de joueurs d'échecs raisonnablement bons et si peu de joueurs vraiment forts ! Il s'ensuit que pour tous les joueurs, mais en particulier pour ceux qui n'ont pas atteint le top, un travail régulier dans ce domaine est le plus sûr moyen de devenir plus forts.

En conséquence, et pour vous aider à vous entraîner, je terminerai par quelques exercices.