

PUBLIÉ AVEC LA COLLABORATION
DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

MON SYSTEME

tomme I

Aron NIMZOWITSCH

Traduction de Robert ENGEL

© 1975 Kurt Rattmann, Hambourg,
paru sous le titre « Mein System ».
© 1979 Hatier, Paris, pour l'édition française.
ISBN 2-218-04732 2

Sommaire

	Pages
Avant-propos du traducteur	7
Préface	11
Les éléments	13
1. Le centre et le développement	15
2. La colonne ouverte	28
Petit schéma à propos des colonnes ouvertes	40
3. Les septième et huitième traverses. Schéma à propos des septième et huitième traverses	41
Parties illustrant les 3 premiers chapitres	51
.....	52
4. Le pion passé	74
5. L'échange	109
6. Les éléments de la stratégie des finales	114
Petit schéma à propos des « fins de parties » ou les quatre éléments ...	124
7. La pièce clouée	129
Parties à propos du clouage	142
Petit schéma à propos du clouage.	148
8. L'échec à la découverte	149
9. La chaîne de pions	155
Petit schéma à propos de la chaîne de pions	175
Parties illustrant le chapitre	176



Avant propos du traducteur

Nous proposons ici au lecteur pour la première fois en langue française l'ouvrage le plus important sans doute, de toute la littérature échiquéenne : *Mon système* de A. Nimzowitsch.

Nimzowitsch n'est jamais arrivé à se faire connaître du grand public. Joueur parmi les plus doués de son temps, il ne parvint pas à être champion du monde. Et pourtant, son nom figure dignement dans la cohorte des Morphy, Steinitz, Lasker et autres Capablanca... A quoi tient donc sa renommée ? Au tempérament hypocondriaque de Nimzowitsch ? A ses facéties en tournoi ? En vérité, cela ne suffit pas à rendre célèbre.

Sa célébrité, Nimzowitsch la doit à sa plume (ce qui est paradoxal, puisqu'il écrit mal... mais ce qu'il expose aussi maladroitement est extraordinaire), à deux ouvrages qui sont la charte des échecs « hypermodernes » comme Tartakower se plut à les appeler : *Mon système* et *La pratique de mon système* *. Ces deux textes écrits dans un allemand torturé par un juif letton de nationalité danoise valurent à leur auteur tout d'abord des critiques acerbes, des moqueries cinglantes, puis peu à peu un respect universel. Aujourd'hui ce livre a été traduit en russe, en danois, en espagnol, etc., et il en est à sa douzième édition en langue anglaise. Il a contribué à former toute la génération des grands maîtres du monde entier qui évoluent sous nos yeux. Le génie de Lasker et la prudence de Petrossian doivent tous deux quelque chose à Nimzowitsch. Quant à Larsen, il déclarait que ce livre était le premier qu'il ait lu sur les échecs et celui qui lui avait appris le plus.

* A paraître.

Situons très brièvement le contexte dans lequel ce livre a vu le jour : trente années durant, Steinitz avait dominé le monde des échecs. Mais son jeu était devenu de plus en plus sec, de moins en moins imaginatif. Contre un tel style de jeu, défendu par les épigones de Steinitz, comme Tarrasch et Alapin, une nouvelle école allait s'insurger. Appelons-la « néoromantique » ou « hypermoderne ». Ses membres : Reti, Spielmann, Tartakower... et Nimzowitsch, qui en 1926 en écrit le manifeste : *Mon système*. Ce livre réhabilite tout ce qui est alors considéré dans le monde des échecs comme baroque et bizarre : les fous en fianchetto, le centre retenu... Paru à la même époque à peu près que le *Manifeste du surréalisme*, il joue au sein du monde des échecs un rôle similaire : il révolutionne un champ théorique qu'il contribue à délimiter.

Le texte de Nimzowitsch est donc une contribution essentielle à l'histoire de la théorie échiquéenne, mais il est aussi un manuel de premier plan pour le débutant sérieux. Une fois accompli l'effort de pénétrer dans le texte par delà sa puérilité d'écriture, ses redites et ses mauvais calembours, on découvre un manuel d'échecs unique en son genre, c'est-à-dire qui explique vraiment ce qui se passe sur un échiquier. Et après plusieurs lectures le joueur confirmé y trouvera encore de nombreuses leçons car ce livre est de ceux qui ne s'épuisent pas. Ce n'est pas un livre qu'on lit et qu'on classe, c'est un texte qu'on relit et qu'on consulte sans cesse.

Mais il existe une troisième façon de considérer *Mon système* : comme un œuvre littéraire, monument baroque, cathédrale bric-à-brac de la culture d'une époque, digérée par un autodidacte névrosé. Le champ des comparaisons possibles est des plus étendus. On songe à Kant, dont Nimzowitsch a l'écriture difficile et le raisonnement systématique. *Mon système* peut alors aussi s'intituler : *Prolégomènes à tout jeu d'échecs futur qui pourra se présenter comme science*. Ou bien *Mon système* est-il de nouveaux *Mémoires d'un névropathe* ? D'une vanité sans limite, Nimzowitsch a pour persécuteurs les critiques, qui sont toujours « médiocres », dont « le monde est celui de la jalousie ».

Mon système, c'est aussi l'intrusion dans le champ théorique des échecs « machines désirantes », mécanismes de nullité... L'échiquier entier vibre d'un animisme surprenant : « même si cela devait paraître étrange, je maintiens que le pion passé et les autres acteurs ont pour moi une âme, comme l'homme. Je souhaite inconsciemment qu'ils sommeillent en eux... ». Nimzowitsch a aussi le goût maladif des jeux de mots : « je suis un partisan déclaré des mises en parallèle à effet comique », et la langue allemande, où les pièces d'échecs sont « paysans » et des « officiers », lui offre une matière inépuisable. Avec Nimzowitsch, la métaphore échiquéenne traditionnellement militaire s'efface. On parle beaucoup de « démocratie », de « capital », de « pé-

bourgeoisie », de « force de travail la moins chère ». Clausewitz bat en retraite devant Marx. Enfin, ce qui revient toujours comme un leitmotiv sous la plume de Nimzowitsch, c'est l'ambition d'être le philosophe des échecs, de « permettre une compréhension philosophique du jeu d'échecs ».

* Pour toutes ces raisons, il importait de traduire intégralement cet ouvrage, et de refuser le choix de nombreux traducteurs, qui n'ont voulu en conserver que l'aspect purement échiquéen. Tout joueur d'échec doit connaître ce livre, mais il peut aussi intéresser le psychologue, le philosophe, l'historien, le sémiologue... bref l'honnête homme de notre époque.

Preface

Norbert ENGEL

* Je voudrais remercier Doris, Béa, Etienne et Michel, sans lesquels cette traduction n'aurait pas vu le jour.

Préface

En général je ne suis pas partisan d'écrire des préfaces, mais dans le cas présent une préface m'a paru nécessaire. Tout ce qui se dit dans ce livre est si radicalement neuf que la préface sera un médiateur bienvenu.

Mon nouveau système n'est pas apparu brusquement, mais lentement, peu à peu. Je dirais qu'il a grandi organiquement. Bien sûr, l'idée essentielle qui consiste à analyser séparément les éléments de la stratégie échiquéenne, est le fruit d'une inspiration. Mais il n'est pas suffisant de dire de la colonne ouverte quelque chose du genre : il faut l'occuper et l'utiliser, ou de dire du pion passé qu'il doit être arrêté. Non ! il faut pousser l'analyse jusqu'au détail. Cela paraît ridicule à dire, mais je vous assure, cher lecteur, que le pion passé me semble avoir une âme comparable à celle de l'homme, des désirs latents qui sommeillent en lui et des craintes dont il se doute à peine. Il en va de même pour la chaîne de pions et pour les autres éléments de la stratégie. A propos de chacun, je donnerai toute une série de principes et de règles utilisables dans la pratique. Ces règles vont jusqu'au fond des choses et vous aideront à mieux comprendre l'enchaînement apparemment mystérieux des faits qui se déroulent sur ces soixante-quatre cases que nous chérissons tant.

La deuxième partie du livre présente le jeu positionnel sous sa forme néo-romantique. On affirme souvent que je suis le père de l'école néo-romantique. Il ne sera donc pas dépourvu d'intérêt de voir ce que j'en pense.

On a l'habitude d'écrire des manuels sur un ton sec et docte. On croirait commettre un péché en mettant de-ci, de-là, une tournure humoristique, car que peut bien avoir à faire l'humour avec un manuel échiquéen ! Je ne suis absolument pas de cet avis et, pour tout dire, je considère même que le véritable humour contient souvent plus de vérité que le sérieux le plus sérieux.

Pour ma part, je suis un partisan déclaré des mises en parallèle à effet comique. Je compare volontiers la vie sur l'échiquier à la vie quotidienne : la complexité de ce qui se passe sur l'échiquier s'évanouit alors souvent.

En plusieurs endroits j'ai donné des schémas pour faire apparaître la structure même du raisonnement. Je l'ai fait autant par souci pédagogique que par mesure de sécurité. J'ai voulu éviter que des critiques médiocrement doués – car il en existe – ne retiennent que les détails et passent (volontairement ou involontairement) à côté de ce que mon livre apporte de véritablement essentiel. Les choses isolées (tout particulièrement dans la première tranche de mon ouvrage) paraissent fort simple ; tout le mérite en revient à mon livre. Je crois pouvoir être fier d'être parvenu à réduire le chaos à un certain nombre de règles, causalement liées entre elles. Les cinq cas spéciaux sur les septième et huitième traverses paraissent très simples à comprendre, mais si vous saviez comme il a été difficile de les tirer du chaos ! Ou encore la colonne ouverte et surtout les chaînes de pions. Bien sûr, chaque partie de ce livre est plus difficile que la précédente, car une progression existe tout au long du livre. Mais je ne veux pas me réfugier derrière cette difficulté croissante pour lutter contre les attaques de critiques de petite envergure. Si j'insiste, c'est seulement à l'intention du lecteur. On me reprochera sans doute d'avoir pris presque exclusivement pour exemples mes propres parties. Cette attaque ne me désarçonne pas. Comment ? Je n'aurais donc pas le droit d'illustrer mon système avec mes parties ? Au reste je donne d'ailleurs quelques (bonnes) parties d'amateurs. Je ne suis donc pas aussi terrible qu'on veut bien le dire.

Voici la première partie de mon œuvre. J'ai bonne conscience. Mon livre a ses insuffisances, il m'a été impossible de fouiller tous les recoins de la stratégie, mais je pense malgré tout avoir écrit le premier véritable manuel du jeu d'échecs (et non pas seulement des ouvertures).

Aaron NIMZOVITSCH

LES ELEMENTS

Introduction

Voici quels sont, à mon avis, les éléments de la stratégie échiquéenne :

- 1) le centre ;
- 2) la colonne ouverte ;
- 3) le jeu sur les septième et huitième traverses ;
- 4) le pion passé ;
- 5) le clouage ;
- 6) l'échec à la découverte ;
- 7) l'échange ;
- 8) la chaîne de pions.

Chaque élément sera mis en lumière et analysé de la façon la plus complète possible.

Commençons par le centre et donnons tout d'abord quelques précisions à l'usage des joueurs débutants.

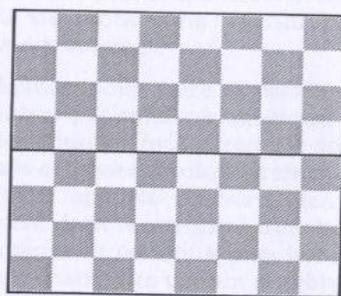
Dans la deuxième partie du livre, consacrée au jeu positionnel, nous reviendrons au problème du centre, mais en le considérant cette fois-ci d'un point de vue plus scientifique.

C'est à propos du problème du centre qu'éclata la révolution échiquéenne qui précéda les années 1911-1913. Les articles que j'ai écrits alors, par exemple *La partie d'échecs moderne de Tarrasch représente-t-elle vraiment une conception moderne ?* allaient à l'encontre de la vieille conception de la poussée au centre. Ce fut le signe de la révolte, c'est-à-dire de la formation de l'école néo-romantique. Diviser la problématique du centre en deux parties (ce qui est motivé ici par des considérations pédagogiques) peut donc apparaître également fondé d'un point de vue historique.

Commençons par quelques définitions : la ligne dessinée sur le diagramme 1 est la ligne de démarcation. Le point marqué sur le deuxième diagramme (p. 16) est le point central de l'échiquier (ces concepts s'entendent au sens mathématique).

Il est facile à repérer car il se trouve à l'intersection des deux grandes diagonales.

Diagramme 1



Ligne de démarcation

1.

Le Centre et le Développement

1. On appelle développement la montée stratégique des troupes vers la ligne de démarcation

L'avance est comparable à la montée des troupes au front au début d'une guerre. Chacune des deux armées cherche à gagner le plus rapidement possible la frontière, pour essayer de pénétrer ensuite en territoire ennemi.

Le développement est un concept collectif ; on n'est pas développé lorsqu'on a développé une, deux,

voire même trois pièces. Se développer, c'est sortir toutes ses pièces. Le développement doit sacrifier à l'esprit démocratique* pour ainsi dire. Il serait antidémocratique de permettre à une pièce mineure de se promener sur tout l'échiquier, tandis que les autres restent à la maison à s'ennuyer. Chaque pièce doit jouer un coup et céder le pas.

2. Le coup de pion n'est pas un coup de développement, ni en soi, ni pour soi**. Il n'est qu'un coup qui permet de se développer

Ceci est un postulat important pour le débutant. Si cela était possible, il faudrait se développer sans

aucun coup de pion. En effet, le pion n'est pas un combattant agressif : s'il franchit la ligne de démarcation, il

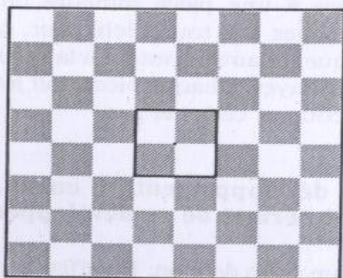
* On a ici à faire à un jeu de mots de la part de Nimzowitsch ; il trouve ses origines dans la langue allemande : beaucoup plus que la langue française, celle-ci présente le jeu comme un reflet de la société. Ainsi, les pions sont des paysans (source d'innombrables jeux de mots) (NDT).

** On aura encore l'occasion, dans le texte, de rencontrer ces emprunts au vocabulaire hégélien, *Mein System* est effectivement la « Phénoménologie du Jeu d'Echecs » (NDT).

ne représente pas une menace sérieuse pour l'adversaire, car sa puissance est négligeable, comparée à celle d'une pièce. En vérité, un développement sans déplacer les pions est impossible, car « l'impérialisme territorial » qui habite le centre de pions adverse, aurait tôt fait de rejeter nos pièces développées. Aussi, par mesure de sécurité, faut-il faire précéder le développement des pièces par la construction d'un centre fort.

Nous appelons centre le plus petit carré entourant le point central (c'est-à-dire les quatre cases e4, d4, e5, d5) (carré matérialisé sur le diagramme 2). L'exemple suivant met en évidence l'échec d'une montée offensive sans coup de pion :

Diagramme 2



Le point central
Le petit carré est le centre

1. Cg1-f3 Cb8-c6 2. e2-e3 (comme ce coup n'atteint pas le centre, tel que nous l'avons défini, il est à considérer comme négligeable). 2. ... e7-e5 3. Cb1-c3 Cg8-f6 4. Ff1-c4 d7-d5.

Ainsi apparaît l'erreur commise par les Blancs dans leur déploiement : la masse de pions noirs a une action démobilisatrice 5. Fc4-b3 (déjà une faute, la même pièce jouant pour la deuxième fois) 5. ... d5-d4 et les Blancs ont une position inconfortable (tout au moins sera-ce là l'avis du joueur un peu expérimenté).

La partie suivante offre encore un exemple : Blancs (sans Ta 1) : Nimzowitsch. Noirs : un amateur. Le pion blanc a est sur a3. Je donne brièvement la partie : 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. Ff1-c4 Ff8-c5 4. c2-c3 Cg8-f6 5. d2-d4 e5xd4 6. c3xd4 Fc5-b6. Les Noirs ont perdu leur centre et de plus, en négligeant de jouer 4. ... d7-d6, ils ont permis au centre blanc de déployer une trop grande mobilité. On pourra donc assimiler le développement blanc à un développement sans coup de pion : 7. d4-d5 Cc6-e7 8. e4-e5 Cf6-e4 9. d5-d6 c7xd6 10. e5xd6 Ce4xf2 11. Dd1-b3. Complètement bloqués par le pion d6, les Noirs succombent à l'attaque blanche en quelques coups, malgré le gain d'une Tour. 11. ... Cf2-h1 12. Fc4xf7+ Re8-f8 13. Fc1-g5.

Nous en déduisons qu'en début de partie les coups de pions ne sont autorisés que lorsqu'ils permettent d'occuper le centre ou sont en relation directe avec cette occupation, c'est-à-dire :

- des coups protégeant le centre,

- des coups attaquant le centre adverse.

Par exemple, dans cette position de la partie ouverte, après 1. e2-e4 e7-e5, les coups d2-d3 ou d2-d4 se révéleront tôt ou tard corrects.

Or, si ces coups de pions sont les seuls autorisés, cela signifie que les avances des pions Tours sont de pures et simples pertes de temps, ce qui est réellement le cas. Dans les parties fermées, cette règle est moins

stricte : le contact avec l'adversaire est plus réduit et le développement nécessite plus de temps.

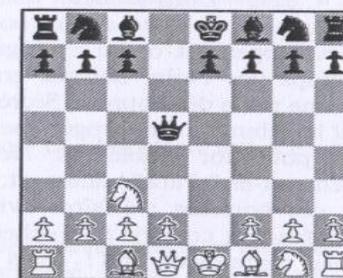
En résumé : dans les parties ouvertes, la rapidité du développement est la règle d'or. Chaque pièce doit se développer en un coup. Chaque coup de pion qui ne sert pas à consolider le centre (ou éventuellement à attaquer le centre adverse), est une perte de temps. Lasker le remarquait fort justement : un ou deux coups de pions dans l'ouverture, pas plus.

3. L'idéal à atteindre : l'avance de développement

Il est important de ne pas perdre de temps. Si j'arrive à provoquer une perte de temps dans le jeu adverse, je parviendrai à acquérir une avance de développement. Une telle perte de temps serait par exemple le va-et-vient d'une même pièce sur l'échiquier. On forcera aussi l'adversaire à perdre des temps, si on se développe tout en attaquant ses pièces déjà développées.

Cette position typique est apparue ainsi : 1. e4 d5 2. e4xd5 Dxd5 3. Cc3.

Diagramme 3



Le gain de temps typique

4. L'échange suivi du gain de temps

La partie précédente (malgré sa brièveté), met en jeu une manœuvre composée : en effet, pourquoi a-t-on joué 2. e4 × d5 ?

Réponse : pour attirer la pièce qui reprend sur une case compromettante (= première phase de la manœuvre). La deuxième phase représentée par le coup 3. Cc3 est l'exploitation de la situation compromise de la Dame au centre de l'échiquier.

Cette manœuvre en deux temps est du plus haut intérêt pour le débutant. Nous en donnons d'autres exemples : 1. d2-d4 d7-d5 2. c2-c4 Cg8-f6 3. e4 × d5 ! et maintenant deux variantes sont possibles : 3. ... Dd5, et alors 4. Cc3 ou 3. ... Cd5 et alors 4. e2-e4. Dans les deux cas, le quatrième coup blanc est un coup de développement opéré avec gain de temps (les Noirs doivent errer avec une pièce développée). Secrètement le débutant s'interrogera peut-être : pourquoi diable les Noirs reprennent-ils ? Paradoxalement, ce sont des hommes d'affaires avisés qui défendent cet avis aux échecs : ils ne reprennent pas ! Mais le maître sait qu'une nécessité irrésistible pousse à reprendre ; sinon l'équilibre matériel serait rompu. Et, c'est grâce à cette nécessité qu'il est possible de gagner des temps. Un autre exemple encore : 1. e2-e4 e7-

e5 2. f2-f4 Cg8-f6 3. f4 × e5 Cf6 × e4 (forcé, sinon les Noirs se retrouveraient avec un pion de moins, sans aucune compensation) 4. Cg1-f3 ! (pour éviter Dh4 +) Cb8-c6 5. d2-d3 (suite logique de f × e) 5. ... Ce4-c5 6. d3-d4 Cc5-e4 7. d4-d5 et après Cb8 les Blancs peuvent gagner d'autres temps par 8. Cd2 ou 8. Fd3. Cd2 serait d'ailleurs préférable, car l'échange du « croque-temps » Ce4* contre le Cavalier Cd2 (qui n'a utilisé qu'un seul temps) signifie la perte de tous les temps employés. (Lorsqu'un paysan perd un cochonnet des suites d'une maladie, il ne regrette pas seulement le cochonnet, mais tous les soins et peines dépensés pour lui.)

L'intermède possible dans la manœuvre échange - gain de temps

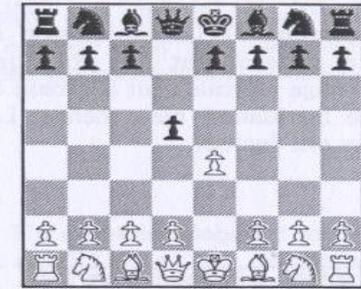
Après 1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 d7-d5 3. e4 × d5 Dd8-d5 4. Cb1-c3 ! Dd5-e6 ! l'échange f4 × e5 D × e5 entre en ligne de compte, puisque la case e5 est une case compromettante pour la Dame. Mais, dans ce cas précis, après 5. f4 × e5 D × e5 la Dame reprendrait avec échec et les

Blancs n'ont plus la possibilité d'exploiter la vulnérabilité de la Dame. En fait, l'échec doit être considéré comme un simple intermède. Les Blancs répondent simplement 6. Fe2 (De2 serait encore plus fort) puis gagnent des temps par Cf3 ou d4.

Par exemple 6. Fe2 Fg4 7. d4 (et non Cf3 ? à cause de F × C, sans gain de temps puisque la Dame n'a pas eu à se déplacer) 7. ... F × e2 ! 8. Cg1 × e2 De6 9. 0-0 et les Blancs ont pu affirmer cinq temps de développement (2 C + 1 T + 1 pion central + 1 Roi en sécurité) contre un seulement aux Noirs (De6) et encore ce temps est-il douteux, puisque la Dame devra continuer à voyager après Cf4. L'avantage blanc est donc de cinq temps. Pour donner une idée de l'importance de l'intermède, je vous dirai que chez les paysans russes, entre les fiançailles et le mariage,

l'intermède était souvent de cinq ou six enfants illégitimes qui ne nuisaient en rien à l'unité profonde fiançailles - mariage. Aux échecs, il en est de même : échange - intermède - gain de temps. L'intermède ne nuit en rien à l'unité profonde.

Diagramme 4



Les Blancs au trait. L'échange a lieu pour attirer la pièce qui reprend sur une case compromettante.

5. La liquidation : le développement ou la libération qui s'en suit

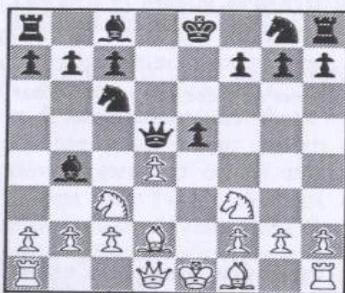
Quand une affaire ne va plus, le commerçant agit en homme avisé en faisant une liquidation complète dont il réinvestira le bénéfice dans une meilleure affaire. Mais parfois hélas il a recours à une autre tactique : il emprunte quelque part pour payer ailleurs ! et il renouvelle le procédé jusqu'à ce qu'empruntant quelque part... il ne puisse plus payer ailleurs. Transposons cela dans l'univers des échecs : il faut prendre des mesures radicales dès

que le développement menace d'être contrarié. Il ne faut jamais avoir recours à des palliatifs. L'exemple suivant aidera le lecteur à mieux comprendre : 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. d2-d4 d7-d5 (le dernier coup noir est douteux, car les Noirs ne doivent jamais imiter immédiatement un coup aussi entreprenant que d4). 4. e4 × d5 D × d5 5. Cc3 Fb4. Pour le moment, les Noirs ont encore pu éviter une perte de temps, mais après Fd2 ils sem-

* On appelle *croque-temps* une pièce qui a consommé plusieurs temps pour arriver à sa position actuelle sur l'échiquier. Par exemple ici : Ce4 Cf6 (1 temps), Ce4 (2 temps), Cc5 (3 temps), Ce4 (4 temps) (NDT).

blent être en difficultés (diagramme 5) parce que la retraite de la Dame noire à nouveau menacée représenterait une perte de temps. Il faut donc échanger : 6. ... **Fb4 × c3** 7. **Fd2 × c3** (liquidation énergique) et dans le même esprit 7. ... **e5 × d4** (ni retraite, ni coup de protection dans l'ouverture !) 8. **Cf3 × d4** et le développement peut se poursuivre par 8. ... **Cg8-f6** et les Noirs ont supprimé la tension au centre (diagramme 6). La suppression de cette tension et la politique d'échange radicale sont à la base de toute liquidation bien menée. Les Noirs ont égalisé.

Diagramme 5



Les Noirs liquident.
Comment ?

Après 1. **e4-e5** 2. **Cf3 Cc6** 3. **d4-d5** ? les Blancs peuvent continuer par 4. **Fb5** ! menaçant 5. **C × e5**. Que faire ? 4. ... **Fd7** serait aussi insuffisant que 4. ... **Fg4**. Le grand défaut de ces coups est qu'ils ne font rien pour supprimer la tension au centre. 4. ... **Fd7** perd un pion après 5. **e × d** **C × d4** 6. **F × d7 +** **D × d7**

7. **C × d4** **e × d** 8. **D × d4** et 4. ... **Fg4** est paré par **h3** (forcé). Par exemple 4. ... **Fg4** 5. **h3** ! **F × f3** (le meilleur coup) ; si **Fh5** ? alors **g4** suivi de **C × e5** 6. **D × f3** et la Dame blanche a une action déterminante au centre. 6. ... **Cg8-f6** 7. **e4 × d5** **e5-e4** (sinon perte d'un pion) 8. **Df3-e3** ! **D × d5** 9. **c2-c4** avec un avantage décisif pour les Blancs.

Le mieux pour les Noirs est donc de jouer immédiatement 4. ... **d5 × e4** (diagramme 6). Les Noirs liquident car ils ne sont pas en mesure de se permettre une tension

Diagramme 6



Les Noirs au trait. Ils doivent « liquider » la tension au centre, pour pouvoir continuer à se développer rapidement.
Comment ?

au centre. La suite pourrait être 5. **Cf3 × e5** **Fc8-d7** et les Noirs menacent de gagner une pièce par **C × e5** 6. **F × c6** **F × c6** 7. **0-0** **Fd6** 8. **C × c6** **b × c** 9. **Cc3 f5** et les Noirs ne sont pas mal. Ou bien 6. **F × c6** **F × c6** 7. **Cc3 Fb4** 8. **0-0** **F × c3** 9. **b × c** et alors **Ce7**. Après 10. **Dg4** **0-0** 11. **C × c6** **C × c6** 12. **D × e4** et

les Blancs ont un pion de plus mais les Noirs occupent la colonne e par 12. ... **Te8** et après 13. **Df3 Ca5** (fin du développement, début des manœuvres) suivi éventuellement de **c7-c6** et de l'occupation des cases blanches faibles **c4** et **d5** par **Cc4** et **Dd5** ; ils sont mieux grâce à la liquidation.

Un autre exemple dans l'Italienne : 1. **e4-e5** 2. **Cf3 Cc6** 3. **Fc4 Fc5** 4. **c2-c3** **Cg8-f6** 5. **d2-d4** **e5 × d4** (l'abandon du centre est forcé) 6. **c3 × d4** **Fc5-b4 +** 7. **Fc1-d2** : apparition d'une petite menace en **b4** (**F × f7 +** suivi de **Db3 +**).

Par ailleurs, les pions blancs du centre sont très forts et l'éclatement du centre par **d7-d5** est absolument nécessaire. Cependant si 6. ... **d5** aussitôt 7. **e × d** **C × d5** 8. **F × b4 Cc6** ou **d5 × b4** 9. **Dd1-b3** et les Blancs sont mieux. Il fallait jouer 6. **F × d2** (qui élimine la menace sur **b4**) 7. **Cb1 × d2** suivi du coup libérateur 7. ... **d7-d5**. Après 8. **e × d** **C × d5** 9. **Db3** les Noirs égalisent en jouant le coup de retrait stratégique 9. ... **Cc6-e7**.

Ainsi l'échange utilisé à bon escient est une arme terrible et le

fondement même de la manœuvre que nous venons d'analyser.

1. Echange suivi de gain de temps.

2. Elimination suivie d'un développement ou d'un coup libérateur.

Mais il ne faut pas échanger à l'aveuglette ! (par exemple une pièce ayant joué quatre coups contre une pièce n'en n'ayant joué qu'un). L'échange n'est bon que dans les deux cas mentionnés ci-dessus.

Un exemple d'échange mauvais : 1. **e4-e5** 2. **d4 e × d** 3. **c3** (gambit) 3. ... **Ff8-c5** ? Ce coup « croque-temps » vient à l'esprit de chaque débutant, après qu'il ait rejeté **d4 × c3** (« pas de gain de pion dans l'ouverture »). La triste suite logique pour les Noirs est 4. **c × d4** **Fc5-b4 +**. (Le Fou erre !) 5. **Fc1-d2** ! **F × d2** (c'est hélas forcé) 6. **Cb1 × d2** avec trois temps d'avance. **Fc5** était déjà faux, mais après **c × d**, **Fb6** aurait été meilleur que **Fb4** qui conduit nécessairement à un échange.

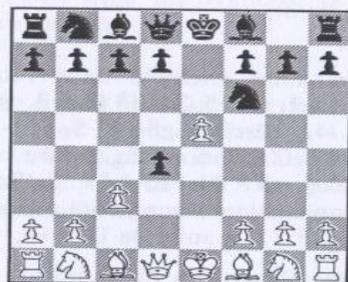
6. Le centre et sa fureur démobilisatrice. Exercices : comment et quand supporter l'avance du centre adverse ? Consolidation du rôle du centre

Nous l'avons déjà souligné : un centre mobile est une arme terrible car les pions rejettent les pièces adverses. Mais le problème qui doit décider de l'avance du centre est le suivant : le Cavalier pourchassé errera-t-il ou parviendra-t-il à rentabiliser ses temps de développement ?

Exemple : 1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e5 x d4 (le pion e est sur le pied de guerre et n'attend que l'apparition d'un Cavalier en f6 pour le pourchasser) 3. c2-c3 Cg8-f6 ! Les Noirs choisissent d'ignorer la menace et le débutant jouera alors e4-e5 (ce qui lui permettra tout au moins d'acquiescer de l'expérience). 4. ... Cf6-e4 ! et le Cavalier noir s'affirme. Fd3 est en effet facilement réfuté par un coup de développement comme d7-d5 et non pas Cc5 qui coûterait quatre temps après 6. c x d C x d3 7. D x d3.

Par contre, après 1. e2-e4 e7-e5 2. d2-d4 e x d 3. c2-c3 Cg8-f6 ! 4. e4-e5, il serait mauvais de mettre le Cavalier en d5 car il n'y trouverait pas le repos de si tôt ; par exemple : 4. ... Cf6-d5 5. Dd1 x d4 (et non Fc4, ce qui perdrait un temps après Cb6) 5. ... c7-c6 6. Ff1-c4 Cb6 7. Cf3. Les Blancs affirment six temps contre deux aux Noirs (voire même un et demi, puisque le Cb6 n'a pas de bonne case et c6 n'est considéré que comme un demi-temps puisqu'il ne s'agit pas d'un pion central.

Diagramme 7



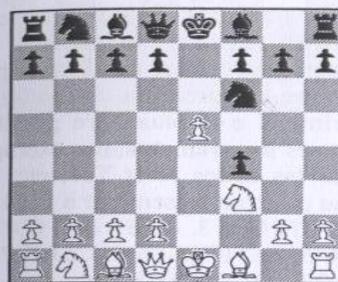
Les Noirs, au trait peuvent-ils ne pas perdre leur « temps ».
Où va le Cavalier ?

Exercice :

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 e x f (perte de temps) 3. Cg1-f3 Cg8-f6 4. e4-e5 (4. ... Ce4 ne serait pas une affirmation du Cavalier, bien au contraire [à cause de d3] mais la case h5 est ici exceptionnellement bonne [habituellement les cases du bord de l'échiquier sont très mauvaises pour les Cavaliers]. Cf6-h5 5. d2-d4 d7-d5 ou d7-d6 pour forcer le pion e (il a usé de deux temps) à s'échanger contre le pion d (il a usé d'un temps). Et les Noirs ne sont pas mal. D'habitude, le Cavalier cherche à s'installer au centre (diagramme 7). Après 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Fe4 Fc5 4. c3 (un coup désagréable qui vise à envahir le centre et à gêner les Noirs dans leur développement) 4. ... Cf6 5. d4 e x d 6. e5 (Ce4 serait faux à

cause de Fd5). Aussi après e4-e5 le Cavalier a-t-il besoin, pour s'installer, de l'aide du pion d, donc 6. ... d5 ! et après Fb3, Ce4 avec installation.

Diagramme 8



Où va le Cavalier ?

Exercices à propos d'une installation préparée

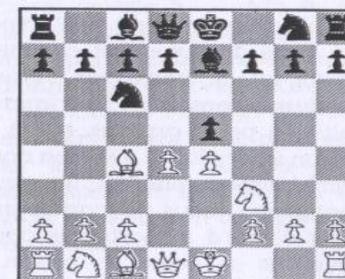
Après 1. e4 e5 2. d4 e x d 3. c3 Cf6 4. e5 ! Ce4 ! 5. Fd3 d5 ! les Blancs jouent c3 x d4 et les Noirs auraient tort de se croire en sûreté, car ils sont menacés de l'attaque sur le Ce4 avec gain de temps (Cc3). Les Noirs se développent donc en attaquant : 6. ... Fb4 + qui sur 7. Fc1-d2 leur coûterait un temps.

Il est toujours plus prudent de garder le centre intact. Même si nous réussissons à parer le choc de la masse de pions adverses, cette manière de jouer est délicate. La ligne des pions n'est donc pas forcée d'avancer tout de suite et laisse planer la menace comme une épée

de Damoclès. Aussi, dans la mesure du possible, on préservera le centre. Après 1. e4 e5 2. Cg3 Cc6 3. Fc4 Fe7 (le coup est correct, mais Fc5 est plus agressif) 4. d4, les Noirs ont intérêt à protéger le centre par d6 ; après d x e d x e, le centre blanc est figé. Conserver le centre, c'est donc le protéger par un pion, puisque le pion est le défenseur né. Quand une pièce est obligée de protéger une figure attaquée, elle se sent paralysée, alors que dans une situation identique, le pion se sentira comme un poisson dans l'eau.

Dans le cas précis qui nous préoccupe, la protection par une pièce (exemple : 4. ... Ff6) ne servirait pas à consolider le centre, mais seulement à préserver le pion e5. Par exemple : 4. ... Ff6 ? 5. d x e C x e 6. C x e F x e. Cet échange est fidèle à notre règle : échange puis gain de temps (par f4).

Diagramme 9



Les Noirs au trait. Qu'est-ce qui est fondamentalement juste : e x d ou d7-d6 ? Comment réfuter Ff6 ? Pourquoi ne peut-on pas même envisager f7-f6 ?

6a. L'abandon du centre

1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 e × d (d6 serait gênant pour les Noirs : par exemple 4. ... d6 5. d × e d6 × e5 6. D × D R × D (sinon e5 est en l'air) et (les Noirs ne peuvent plus roquer et perdent la précieuse liaison des Tours) 4. **Cd4** ; dans cette situation, après un examen attentif, les Noirs peuvent jouer 4. ... **Cf6** car après 5. **C × c6 b × c** le coup démobilisateur e5 peut être paré par Ce4 (Fd3, d5). Mais ainsi, les Noirs ne régleraient qu'une partie de leurs problèmes (c'est-à-dire le problème de développement et non pas celui du centre en tant que tel). Pour ce faire, les postulats suivants sont nécessaires :

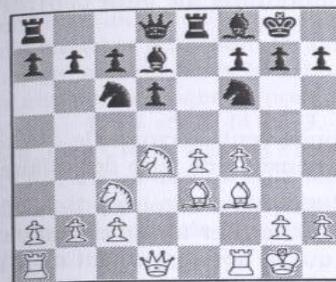
1. Si on permet à l'adversaire d'établir un pion central mobile, on fait de celui-ci un terrible danger. C'est sur lui qu'il faut défouler toute son agressivité échiquéenne. De cela découle nécessairement un deuxième postulat.
2. Le pion (central) est à éliminer (d5 suivi de d × e doit être préparé) ou à paralyser. Nous condamnerons donc le criminel, soit à la peine capitale, soit à la prison à perpétuité. Ou bien nous combinerons joliment les deux sentences : nous le condamnerons d'abord à mort puis commuerons sa peine en prison à vie ; ou bien, ce qui arrive plus fréquemment encore, nous paralyserons le pion e4 jusqu'à le réduire à l'impotence totale et alors nous montrerons un mâle

courage en exécutant la peine capitale (d5 suivi de d × e). La paralysie sera introduite par le coup 4. ... d6 et parachevée par Cf6, Fe7, 0-0, Te8 Ff8, ce qui mettra l'avance qui menace, en liberté surveillée. Les Blancs par contre s'efforceront de rendre le criminel le plus libre possible de ses mouvements, par exemple par les coups f4 et Te1, etc. Le jeu pourrait ressembler à 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 e × d 4. C × d4 d6 5. Fe2 (Cg8-F6 6. Cc3 Fe7 7. 0-0 0-0 8. f4 ! Tfe8 ! (pas 8. ... d5 à cause de e4-e5) 9. Fe3 Ff8 ! 10. Ff3 Fd7. Les deux développements sont accomplis. Les Blancs veulent pousser e5, les Noirs s'y opposent.

Ces situations donnent lieu aux plus beaux combats. Nous donnons ici un exemple utile et invitons le débutant à s'entraîner pour de tels combats, tantôt en prenant le rôle de l'attaquant, tantôt en prenant celui du défenseur. Ceci aiguïsera son sens positionnel (diagramme 10).

Handicaper l'adversaire est très difficile. Il paraît plus simple (lorsque c'est possible bien sûr) de supprimer les pions centraux. Mais cela n'est pas toujours possible. Exemple : 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 e × d 4. C × d4 Cf6 5. Cc3 Fb4 6. C × c6 (pour jouer Fd3) b × c ! 7. Fd3 et les Noirs n'ont plus besoin d'assiéger le pion e par d6

Diagramme 10



Pour et contre e4

suivi de 0-0 et de Te8, mais peuvent jouer immédiatement d5. 8. e × d c × d et le trublion e4 a disparu. C'est le même destin que connu le pion e dans la partie Lee-Nimzowitsch (Ostende) :

1. d4 Cf6 2. Cf3 d6 3. Cb-d2 Cb-d7 4. e4-e5 5. c3 Fe7 6. Fc4 0-0 7. 0-0 (diagramme 11) e × d 8. c × d d5 ! après quoi l'orgueilleux pion e est littéralement pulvérisé.

Après 9. Fd3 (à e × d les Noirs répondent Cb6, suivi de C × d5) d × e 10. C × e4 C × e4 11. F × e4 Cf6 (échange puis gain de temps) 12. Fd3 Cd5 13. a3 Ff6 et les Noirs sont mieux à cause de la faiblesse en d4.

Diagramme 11



Après e5 × d4 c3 × d4, les Noirs anéantissent le pion central adverse, sans l'avoir préalablement handicapé ou assiégé. Comment ?

Par manque de place, nous ne donnerons en tout que trois exemples. Le troisième était ma partie de Baden-Baden, contre Yates (Blancs).

1. e4 Cc6 2. Cf3 Cf6 3. Cc3 (ou bien 3. e5 Cd5 4. c4 Cb6 5. d4 d6 et les Noirs menacent de regagner les temps sacrifiés. Mais 6. e5-e6 offrirait peut-être des contrechances aux Blancs) 3. ... d5 4. e × d C × d5 5. d4 et les Blancs installent un pion central mobile 5. ... Ff5 6. a3 g6 (l'alternative serait de handicaper le pion d par e6 et d'occuper ensuite la colonne d avec surveillance du pion) 7. Fc4 Cb6 8. Fa2 Fg7 9. Fe3 e5 ! Les Noirs jouent donc pour supprimer le pion d4 et non pour le handicaper. 10. De2 0-0 11. d × e5 Fg4 et ils regagnent un pion avec un jeu meilleur.

7. La prise du pion dans l'ouverture. C'est une perte de temps. La considération particulière que nous témoignons au pion central et la façon dont elle s'exprime

Comme le développement des pièces est de la plus haute importance dans l'ouverture, tout joueur expérimenté, s'il a de l'humour, s'amuse à regarder avec quelle glouglounerie le débutant se jette sur les affaires anodines : à savoir la prise de pion. D'un point de vue psychologique, un tel zèle est compréhensible : le jeune joueur veut utiliser l'énergie qui dort en lui et, ce, en scalpant des pions inoffensifs, alors que le vieux joueur veut montrer combien il est resté jeune. Le résultat est le même.

Quand on pense qu'un jeu encore peu développé est comparable à l'organisme d'un enfant, on peut s'étonner que les mangeurs de pions soient des messieurs adultes et posés. Que diraient ces messieurs s'ils voyaient à la Bourse un enfant de six ans, l'air sérieux, faire des transactions financières ? Ils s'esclafferaient ! Car nous autres gens adultes et raisonnables, quand nous achetons des actions, « nous savons parfaitement ce que nous faisons » (sans doute avons-nous un peu trop d'argent et voulons-nous nous en débarrasser), mais que va faire un enfant avec des actions !!! De même que fera un jeu encore sous-développé de quelques mesquins gains de pions ? L'essentiel pour l'organisme de l'enfant est de se développer et personne, que ce soit son père, sa mère ou le président de la République, ne peuvent se développer à sa place ; cette activité est

profondément personnelle. Il sera temps ensuite de faire des affaires.

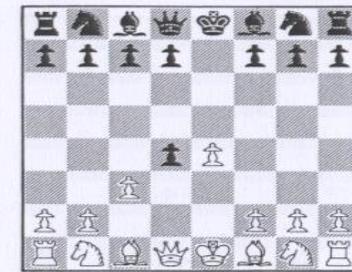
Morale de l'histoire ? Il ne faut jamais chercher à gagner des pions tant que le développement n'est pas achevé (à une exception près dont nous parlerons plus tard). Pour ce faire, voici les meilleurs moyens de refuser un gambit : **1. e4 e5 2. d4 e x d 3. c3** et les Noirs peuvent répondre Cf6 ou un autre coup de développement, mis à part Fc5. Par exemple 3. ... Cc6 4. c x d d5 ou bien 3. ... d5 ou même c6 4. c x d d5 (et c6 est en relation logique avec le centre). Sur 3. ... c6 4. D x d4 les Noirs répondent également d5 5. e x d c6 x d5 puis Cc6.

Dans le gambit Evans **1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Fc4 Fc5 4. b4**, on jouera 4. ... Fb6 pour ne pas perdre de temps. Le coup Fb6 n'est pas une perte de temps car le coup blanc b2-b4 est... blanc, improductif, du point de vue du développement (car sans relation avec l'occupation du centre). Qu'on en juge : 4. ... Fb6 5. b5 (pour donner quand même un sens au coup b4) Cd4 et maintenant si C x e5 alors Dg5 avec une forte attaque. De même on refuse le gambit du Roi par Fc5 (**1. e4 e5 2. f4 Fc5**) ou simplement par 2. ... d6 qui est un coup bien au-dessus de sa réputation (1. e4 e5 2. f4 d6) 3. Cf3 Cc6 4. Fc4 Fe6 ! et après 5. F x F f x e 6. f x e d x e, les Noirs possèdent deux colonnes ouvertes (f et d), sont bien développés et leur position

est bien meilleure malgré les pions doublés (si après 4. ... Fe6 les Blancs jouent Fb5, alors Fd7 (les pertes de temps blanches autorisent les pertes de temps noires). Mais le débutant peut encore envisager la possibilité suivante : **1. e4 e5 2. f4 d6 3. Cf3 Cc6 4. Cc3 Cf6 5. Fe2 e x f** et si d3 alors d5, c'est-à-dire qu'on a assisté à un abandon temporaire, puis à une nouvelle prise de possession du centre.

Cependant, on peut aussi accepter le gambit (**1. e4 e5 2. f4 e x f 3. Cf3 Cf6 !**) non pas pour conserver le pion de gambit, mais pour éprouver

Diagramme 12



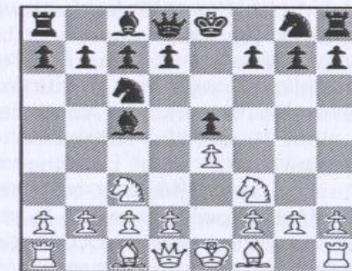
Les Noirs au trait

la force du centre blanc (4. e5 Ch5) ou pour parvenir à la poussée libératrice d5 (après Cc3).

7a. Il faut toujours prendre un pion du centre si l'opération est sans risques

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Fc4 Cf6 4. c3 ? C x e4 ! parce que le gain idéal que représente la conquête du centre vaut bien un temps. Conserver le pion est beaucoup moins important. Ce qui compte, c'est le gain idéal et non pas le gain matériel. En termes simples, un gain de pion à l'aile ne fait pas le bonheur, mais ce même gain au centre nous ouvre les portes de l'immortalité. En effet, il autorise de grands espoirs au lieu même où la bataille se déroule toujours dans l'ouverture, c'est-à-dire au centre. Ainsi a-t-on les coudées franches (comme les Américains aiment les avoir). Aussi, doit-on laisser ses Cavaliers devenir américains !

Diagramme 13



Les Blancs jouent C x e5 C x e5 d2-d4, une transaction du type de celle exposée en 7a

Voir les parties 1 et 2, p. 54 et 55, qui illustrent ce chapitre.

2.

La colonne ouverte

1. Introduction : généralités et définitions

La théorie de la colonne ouverte, que j'ai mise au point, est à considérer comme une pierre d'achoppement de mon système. Le principe de l'avant-poste sur une colonne ouverte avait déjà été rendu public, voilà douze ans, dans un de mes articles de la *Wiener Schachzeitung*, mais alors j'ignorais encore le but principal de cette manœuvre : l'occupation de la septième et huitième traverses de l'adversaire. Autrement dit : pour briser la résistance de l'adversaire sur une colonne on établira un avant-poste et on visera sans relâche l'occupation de la septième traverse. Cette occupation peut être considérée comme l'idéal de toute manœuvre entreprise sur une colonne ouverte. L'établissement d'un avant-poste n'est donc pas un but en soi.

En Scandinavie, il m'est arrivé de conclure ainsi une conférence sur les colonnes ouvertes : *j'espère que*

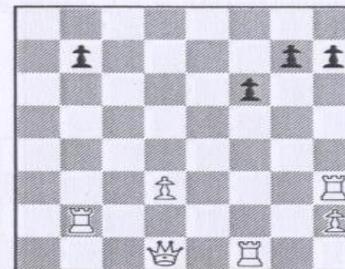
ces principes sur les colonnes ouvertes vous auront ouvert les yeux, Messieurs.

Ce jeu de mot n'a pas soulevé la moindre réplique. La colonne ouverte est la préférée de toutes les créatures qu'a engendrées mon esprit et j'ai toujours eu de la joie à présenter de façon complète et systématique au spectateur ou au lecteur, ce qui m'a coûté tant de peines et de tourments créateurs. Mais, reprenons du début.

Une colonne est dite ouverte lorsque le pion de la couleur de la Tour a disparu ou lorsque la Tour est placée devant son pion (diagramme 14, colonne 4). Ceci pour dire que la dénomination **colonne ouverte** ne tient pas compte de l'absence ou de la présence des pièces ou pions ennemis. Jouer pour s'emparer d'une case, cela ne fait aucune différence essentielle. Soit

une Tour blanche en h1 et un Roi noir en g8. Imaginons un pion noir, que les Blancs voudraient conquérir, en h7, ou bien imaginons la case h7 vide. D'une façon comme de l'autre, les Blancs cherchent à accumuler le matériel, de façon que l'attaque soit supérieure à la défense (par exemple trois pièces blanches contre deux pièces noires). Cela une fois réalisé, on jouera $T \times h7$ ou $T-h7$, sans différence notable. La différence est d'autant plus minime que dans le cas présent le coefficient de mobilité du pion h7 était pour ainsi dire nul.

Diagramme 14

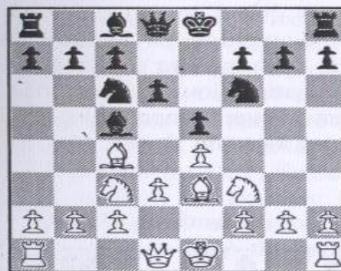


Les colonnes blanches b/f/h sont ouvertes. La colonne d est fermée. La colonne h n'est ouverte qu'à partir de h3

2. Comment constituer une colonne ouverte.

La manière pacifique. La manière belliqueuse. La cible.

Diagramme 15



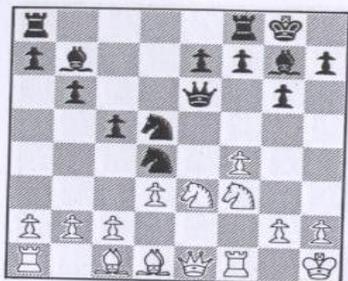
Les Noirs jouent $F \times e3$ et ouvrent aux Blancs la colonne f

De la définition de la colonne ouverte, il découle tout naturellement que la colonne s'ouvre à la suite de la disparition de son propre pion. Cette disparition est obtenue pacifiquement, quand l'adversaire est obligé de prendre une pièce bien

placée au centre de l'échiquier, ce sur quoi un pion reprend. Il faut insister sur l'importance du mot centre. Passer les pièces sur l'aile n'obligera que rarement l'adversaire à ouvrir des colonnes (de plus, dans les ouvertures, cela est totalement exclu). Le but sera donc atteint en centralisant les pièces. Celles-ci déploient en effet une grande activité dans toutes les directions et ce sont elles que l'adversaire cherche à supprimer par échange.

Un exemple emprunté à la partie Thomas-Alekhine : les Noirs ont des Cavaliers centraux et les Blancs se voient forcés d'échanger : $Cf3 \times d4$ $c5 \times d4$ (= ouverture de la colonne c). Après les coups $Ce3 \times d5$ $De6 \times d5$ $Fd1-f3$ $Dd5-d7$ $F \times b7$ $D \times b7$, la colonne ouverte acquiert une grande importance. Les Blancs jouent c2-c4 ! (le pion ne pouvait se

Diagramme 15a



maintenir en c2) d4 × c3 e.p., ce qui ouvre la colonne d puisque le verrouilleur d4 disparaît (on appellera « verrouilleur » d'une colonne son propre pion sur cette colonne). Après b2 × c3, l'occupation des deux colonnes ouvertes par Tac8 et Tfd8 est décisive.

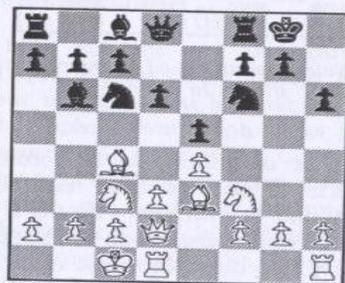
Plaçons donc nos pièces au centre (sans négliger les arrières !) Cela suffit largement à provoquer des échanges et des ouvertures de colonnes.

Imaginons un instant que le diagramme 15 se poursuive par les coups Fb6, Dd2 0-0, 0-0-0 h7-h6, nous obtenons l'image type d'une ouverture active des lignes. Grâce à la poussée h6, les Blancs réussissent rapidement à faire disparaître leur pion g, ce qui prouve que le coup h6 était faux (non comme perte de temps, puisque les Noirs ont achevé leur développement, mais d'un point de vue tactique). La montée vers h6 (Tarrasch nomme cela la cible) se fait ainsi : h2-h3, g2-g4, g4-g5, puis sur h × g5 on reprendra avec une pièce et on occupera la colonne g par le coup Tg1. Bien sûr, une pièce se trouve encore actuellement sur le chemin, mais c'est sans

importance. La pièce est mobile, alors que le pion est obstiné et c'est avec beaucoup de difficulté qu'on peut le déplacer.

Exemple 2 : prenons le diagramme 16 en faisant un instant disparaître le Fe3 et b6 et en imaginant le pion h en h7 et le pion g en g6. La cible est donc g6 et c'est la colonne h qui devra être ouverte (c'est toujours la ligne voisine de la cible qui doit être ouverte). Le plan sera h2-h4-h5-h × g6. Le débutant a pour habitude de surestimer la valeur de la colonne ouverte. Je me souviens d'un débutant qui me montrait avec fierté ses colonnes ouvertes sur un échiquier où il n'y avait plus ni Tour ni Dame. Elles avaient toutes été sacrifiées pour obtenir l'ouverture des colonnes. Dans la position qui suit h4, il faut d'abord se débarrasser du Cavalier gênant en f6 et ce par Cd5. Ce n'est qu'après qu'on pourra jouer h4-h5 en toute quiétude. La dernière tentative de l'agressé sera d'essayer d'éviter l'échange (jouer g5 sur h5), ce qui est souvent impossible, le pion g5 étant alors en l'air.

Diagramme 16



La cible est h6

3. Le but de toute opération sur une colonne. A propos de quelques phénomènes marginaux. Le coup de main. Le contournement

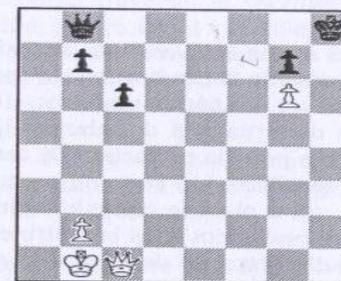
L'intrusion sur la septième ou huitième traverse, c'est-à-dire au cœur du jeu de l'adversaire, est le but de toute opération sur une colonne.

C'est là un postulat très important. Et c'est par la colonne que nous devons y arriver. Imaginons en effet que nous opérons sur la colonne d et que nous parvenons dans le camp ennemi par les coups Td1-d4-a4-a7 (donc par un détour). Ce ne sera pas une utilisation effective de la colonne ouverte d.

Donnons quelques exemples simples d'opérations sur des colonnes.

Soit le diagramme 17 : colonne opérationnelle h. Elle est occupée grâce aux coups Dc1-h1 + (supposons une flèche allant de h1 en h8, elle donnerait le sens de l'activité sur la colonne h) Rg8. A présent la règle est de jouer Dh8 ou Dh7. Seule la deuxième solution est possible ici, donc Dh7 +, Rg8-f8 et maintenant Dh8 +, suivi du « coup de main » en b8. (Nous appelons coup de main toute attaque simultanée de deux pièces, donc une fourchette, ou un échec à la découverte, ou encore un échec en enfilade.) Ce coup de main n'est pas l'effet du hasard mais un phénomène marginal qui accompagne l'irruption violente sur la septième et huitième traverses. Si la Dame noire s'était trouvée en d7 au lieu de se trouver en b8 (diagramme 17) la suite eût été tout aussi

Diagramme 17



Catastrophe sur la colonne h

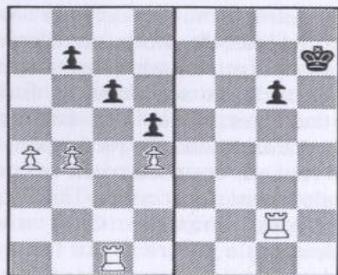
désagréable pour les Noirs : Dh1 +, Rg8, Dh7 + Rf8, Dh8 +, Re7, D × g7 + R ad. lib., D × D R × D, g7 abandon. On nommera contournement le triangle opérationnel de la Dame h7-h8-g7.

En résumé : si la défense est défaillante (pas de pions en h5 ou h6) l'attaquant envahit les cases d'invasion de la septième et huitième traverses, après s'en être assuré la domination. Sa récompense est souvent un coup de main ou un enveloppement (qui enlève au Roi ses derniers remparts). C'est une sorte de morale guerrière qui fait du coup de main la récompense d'une affaire menée à bien de façon correcte. Mais nous allons voir que tout n'est pas aussi simple.

4. Ce qui peut faire obstacle à une opération sur une colonne. Le bloc de granit et comment le miner. Le concept d'obstacle (= pion) « couvert » et « non couvert ». Les deux manières de mener l'attaque contre le pion adverse. Les différentes attaques : évolution ou révolution

Nous avons vu l'avantage décisif que représente la pénétration sur les septième et huitième traverses. Il semble donc naturel de faire quelque chose pour la protection de ces points sensibles. Un peu comme la nature qui a placé le cœur humain bien profondément dans la poitrine, à l'abri d'un rempart de côtes. Ceci a été parfois tellement bien réalisé, qu'on peut croire de certaines personnes qu'elles sont nées totalement dépourvues de cœur ! Que mes lecteurs trop sensibles se rassurent pourtant : je leur dirai que le manque de cœur est une affection cardiaque bénigne et que les intéressés n'en souffrent pour ainsi dire jamais ! Le diagramme 18 nous indique une défense naturelle caractéristique. Le pion g6 interdit l'inva-

Diagramme 18



A gauche : le pion c6 protégé par b7 est l'obstacle « protégé »
A droite : g6 est l'obstacle « exposé »

sion sur la septième ou huitième traverse. « Il vous faudra me passer sur le corps », semble-t-il dire.

Si de plus ce pion était couvert par un de ses semblables, il serait insensé de vouloir se heurter à un tel bloc de granit, par exemple en triplant Tours et Dame sur la colonne. Il serait bien plus astucieux de miner avant tout le pion g, par h2-h4-h5-h x g6. Après ce dernier coup, le bloc de granit se trouve réduit à un petit pion de rien du tout. Dans le diagramme 18, colonne de gauche, les coups b4-b5 x c6 mineraient la défense.

Comme nous l'avons déjà dit, le pion est un défenseur solide et sûr. C'est un malentendu que d'appeler protection celle constituée par des pièces mineures ou lourdes. Seul le pion protège efficacement, durablement et sans murmure. C'est pourquoi pion protégé (= couvert) signifie protégé par un autre pion.

Le pion est-il attiré hors de la société des pions, on pourra aussitôt l'attaquer avec de nombreuses pièces. L'idée qui vient alors naturellement à l'esprit est de conquérir le pion :

- 1) pour s'assurer un gain matériel ;
- 2) pour rompre la résistance sur la colonne.

Cela se réalise techniquement

ainsi : nous mettons tout d'abord nos pièces en position d'attaque. Sur ce, le combat éclate à propos du pion.

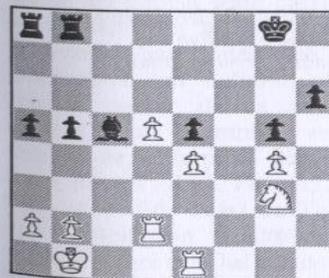
Les Noirs défendent le pion autant de fois que nous l'attaquons ; alors nous cherchons à l'emporter en décimant les défenseurs et, ce, de trois manières :

- a) en les chassant ;
- b) en provoquant des échanges ;
- c) en les interceptant.

L'attaque de la cible se déplace vers ses arrières. C'est là une attitude normale dont nous avons déjà fait l'expérience en classe (les représentations entre écoliers).

La finale qui suit (diagramme 19) illustre parfaitement ce processus :
1. Th2 Rh7 2. Te-h1 (les Blancs peuvent accumuler les attaques, puisque le pion attaqué n'est pas protégé par un de ses semblables)
2. ... Ff8 3. Cf5 Tb6 (pour le moment la partie est égale : 3 à 3).

Diagramme 19

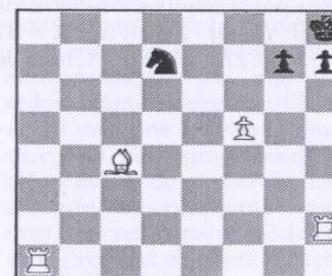


Colonne h. Attaque concentrique sur h6 (évolutive)

Mais le coup suivant (4. d5-d6) met la Tour b6 hors de combat : le pion h6 tombe, ce qui va simultanément permettre la pénétration sur les septième et huitième traverses. Si les Noirs avaient leurs deux Tours sur la sixième traverse, le sacrifice de qualité T x d6 serait possible, mais F x d6 serait complètement faux (position Ta6, b6, Rh7, Ff8 contre Cf5 et Tours doublées). La suite serait : T x h6 + Rg8 Th8 + Rf7 Th7 + Rf6 et un coup tranquille et logique assure le gain : Tf7-g7 et mat en quelques coups.

Imaginons une autre position : Tf1, f2, Cd4 ; les Noirs ont un « pion obstacle » en f6 protégé par Rg7 et Fd8 et une Tour en e8.
1. Cde6 + R ad. lib. 2. C x F T x F 3. T x f6 (= disparition des défenseurs par échange). Nous avons mené une attaque évolutive, c'est-à-dire que nous avons regroupé des forces contre un même obstacle pour emporter finalement la décision. Dans ce type d'attaque, la cible

Diagramme 20



Percée sur h7 (attaque révolutionnaire)

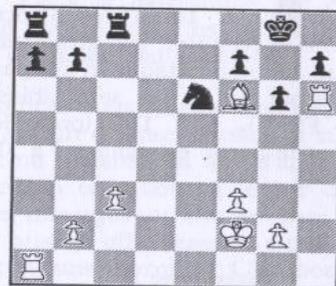
est symbolique : il s'agit d'une part d'obtenir un gain matériel (ici le gain d'un pion), d'autre part de pénétrer sur les septième et huitième traverses. Ce but double est caractéristique de l'attaque évolutive. Dans la position du diagramme 20 (seules les pièces importantes sont représentées), c'est une tout autre technique qui est mise en œuvre. Admettons qu'en raison des coups Cf6 ou h7-h6, qui constituent un bloc de défense compact de la colonne h, il est inutile de jouer sur cette colonne. Que faire si les Blancs veulent malgré tout profiter de leur colonne h ouverte ? Réponse : ils ne doivent plus penser au gain matériel d'un pion (pion h) mais tout faire pour le supprimer de façon brutale. Ils ne devront pas reculer devant de lourds sacrifices. Donc Th2 × h7 R × h7, Ta1-h1 mat. Cet exemple très simple est de la plus grande importance pour qui veut se familiariser avec la différence des deux types d'attaques, évolutive et révolutionnaire.

Donnons encore un exemple (diagramme 21). L'attaque évolutive Ta1-h1 Cf8 Fe7 conduirait au gain du pion h7 par suppression d'un défenseur. Par contre, l'attaque révolutionnaire négligera le gain de pion pour mater Th6 × h7 R × h7 Ta-h1 + Rg8 Th1-h8 + +. L'idée de

l'attaque révolutionnaire est d'opérer une ouverture violente des colonnes pour permettre une intrusion décisive sur la septième ou huitième traverse. Une Tour se sacrifie pour que son collègue emporte le combat. Bel exemple d'amitié sur l'échiquier.

Dans quel ordre chronologique les deux sortes d'attaques sont-elles à employer ? Réponse : on essaiera d'abord de mener une attaque évolutive (accumulation des attaques sur le pion), ce qui refoulera les pièces de défense dans des situations difficiles (elles se prendront les pieds, faute d'espace). Ceci fait, on envisagera la possibilité d'une intrusion violente, c'est-à-dire d'une attaque révolutionnaire.

Diagramme 21



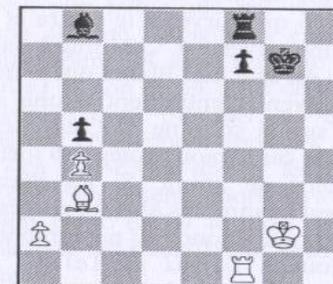
Comment se déroulerait ici :
 a) l'attaque évolutive
 b) l'attaque révolutionnaire

5. L'avance limitée sur une colonne. L'abandon d'une colonne pour une autre. L'exploitation indirecte d'une colonne. La colonne en tant que tremplin. Comparaison avec la carrière diplomatique.

Dans le diagramme 22, l'exploitation immédiate de la colonne f, c'est-à-dire Tf1-f7 (après avoir éloigné la Tf8), serait impossible par manque de matériel. Jouer simplement Tf1-f5 × b5 gagne un pion. Plus tard, on pourra éventuellement jouer Tb5-b7. Il est important de dégager l'essence logique de cette manœuvre. Comme Tf1 × f5 est impossible, on ne peut pas parler d'une exploitation directe de la colonne f. D'autre part, il serait bien ingrat de prétendre que la colonne ouverte f n'est pour rien dans la conquête du pion b. Qu'en est-il réellement ? Réponse : la colonne n'est pas employée directement (dans toute son étendue) mais comme une sorte de tremplin.

Lorsque quelqu'un opte pour la carrière diplomatique, car il se sent le talent d'éclipser Lloyd George, il veut connaître tous les aspects de cette profession. Mais si notre jeune rêveur ne choisit cette carrière que pour fréquenter le beau monde et finalement harponner une fille de milliardaire (en dollars), alors on pourra parler de sa profession comme d'un tremplin vers... la fortune de la famille. Soit la position : Blancs : Tg1, Fe3, h2, Noirs : Rh7 h6 1. Fd4 suivi de Tg7 serait une exploitation directe de la colonne g, alors que les coups Tg1-g3 suivis de Tg3-h3 × h6 seraient l'utilisation indirecte de cette même colonne.

Diagramme 22



L'exemple le plus simple d'une « avance limitée » suivie de la manœuvre du passage de la Tour sur une autre colonne 1. Tf1-f5 × b5-b7

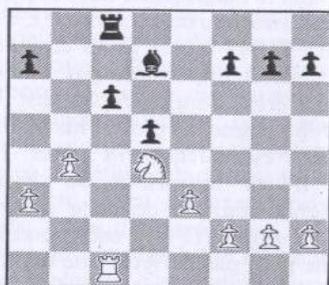
Des critiques médiocres seront tentés de refuser toute valeur à cette différence. Pour ceux par contre qui croient que la force de la pensée peut apporter de la lumière au plus profond des ténèbres, l'indication sera précieuse car elle jette une éblouissante clarté sur l'être même de la colonne ouverte. J'aurais pu dire ceci plus simplement, mais ils m'accusent de prêter le flanc aux critiques de commentateurs médiocres, qui ne peuvent saisir l'essentiel et le profond et, ainsi, m'accuseront de ne pas savoir écrire (en vérité « éblouissante clarté » rendait un son bien pathétique !).

6. L'avant-poste. Le rayon d'action. La petite histoire du journal. Quelle pièce occupera l'avant-poste d'une colonne centrale ? et celui d'une colonne Tour ? L'échange des rôles. Que prouve-t-il ?

Regardons le diagramme 24. Les Blancs possèdent le centre et la colonne ouverte d. Les Noirs ont le pion d6 qui surveille le centre et la colonne ouverte e. Cela mis à part, le jeu est égal. Les Blancs ont le trait et essaient d'entreprendre une action sur la colonne d. Cela paraît difficile car le pion protégé d6 forme un bloc de granit. Si les Blancs veulent néanmoins aller à l'encontre du postulat énoncé au paragraphe 4 en jouant Td1-d2 et Te1-d1, ils provoqueront un immense éclat de rire ironique de la part des lecteurs et... du pion d6. Nous nous en tiendrons donc à la règle en cherchant à saper d6 par e4-e5 (cf. paragraphe 4). C'est également impossible ici car la colonne ouverte s'oppose facilement à cette poussée. Nous abandonnons donc la colonne d comme telle et nous contentons de son utilisation indirecte, c'est-à-dire de ce que nous avons nommé, au paragraphe 5, l'avance limitée : Td1-d4 puis plus tard a4. Mais cette manœuvre elle-même est assez faible : l'aile dame est trop compacte (par contre elle serait entièrement motivée dans le cas d'un pion a isolé, la Tour e venant prêter par d4 son aile à sa collègue).

Tous nos essais ayant échoué, nous cherchons une autre base d'opération, mais à tort, car la colonne d peut être utilisée : le coup clé est 1. Cc3-d5. La case d5 est un avant-poste. Le Cavalier d5 sera

Diagramme 23



La colonne c est le tremplin pour la colonne a. Exemple positionnel. Cf. Nimzowitsch-Consultant ; Thomas-Aljechin

appelé éclaireur : nous appelons éclaireur une pièce protégée par un pion et située sur une colonne ouverte dans l'espace adverse. C'est d'habitude un Cavalier. Protégé et soutenu comme il l'est, ce Cavalier utilise son rayon d'action d'une façon tellement gênante pour l'adversaire, qu'il se voit obligé de jouer c7-c6 pour chasser cet intrus et il affaiblit ainsi sa colonne d. Le bloc de granit s'écroule :

- a) l'éclaireur est une base pour de nouvelles attaques ;
- b) l'éclaireur affaiblit la défense ennemie sur la colonne menacée.

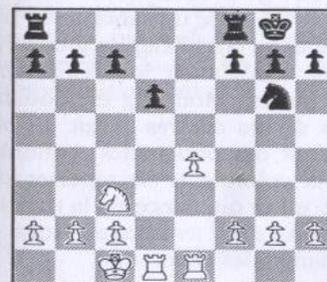
Après Cd5, c7-c6 (Tc8 est possible mais il faut des nerfs d'acier pour

supporter éternellement d'avoir un Cavalier menaçant sous le nez. Il en faut déjà pour supporter cinq petites minutes une innocente petite mouche sur le nez). Les Blancs reviennent avec leur Cavalier en e3 et maintenant le pion d6 n'aura plus du tout envie de rire après les coups Td2-Te1-d1.

Il est important, pour le débutant, de comprendre que la force de l'éclaireur réside dans ses liaisons stratégiques avec l'arrière. L'éclaireur ne tire pas ses forces de lui-même, il les emprunte aux arrières, particulièrement à la colonne ouverte et au pion qui le protège.

Si nous devons comparer le Cd5 à un journal nouvellement paru, nous dirions que la Td1 correspond au capital ayant financé l'entreprise. Et quel rôle joue le pion e4 ? Le rôle du parti pionnier. Voyez-vous, quand un journal s'appuie sur un capital et sur un parti solide, on peut être tranquille quant à son avenir.

Diagramme 24



Les Blancs établissent un avant-poste en d5.

Mais si une des deux conditions venait à manquer, notre journal (= l'éclaireur) perdrait subitement son prestige et sa signification. Imaginons dans le diagramme 24 un pion blanc en d3 ; la colonne d serait fermée (plus de capital). Qu'advierait-il alors ? ... c7-c6 Cd5-c3 et le pion d n'est pas faible, car on ne peut être faible que par rapport à une attaque. Imaginons encore le diagramme 24 avec un pion blanc en e3 et non en e4. Plus de contact avec le parti pionnier, ce qui se ressent cruellement après les coups c7-c6 Cd5-c3 d6-d5 ! et les Blancs n'ont rien obtenu, alors qu'avec le pion blanc en e4 le pion d6 était paralysé (= ralenti) pour assez longtemps.

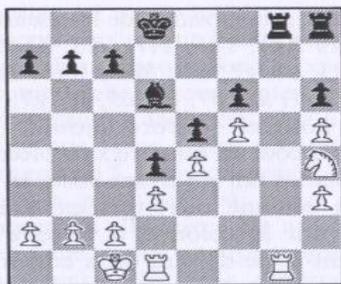
L'éclaireur doit donc être protégé par un pion et se situer sur une colonne ouverte.

Dans cette position de l'Italienne : Blancs Rg1, Ta1, Tf1, Cc3, a2, b2, c2, d3, e4, g2, h2 ; Noirs Rg8, Ta8, Tf8, Fe7, a7, b7, c7, e5, f6, g7, h7 (on pourrait encore ajouter de chaque côté un nombre x de pièces), les Blancs ont un avant-poste en f5 et la colonne ouverte. Les Noirs, eux, ont la colonne d ouverte et l'avant-poste d4. Les deux colonnes donnent provisoirement sur un mur de granit (c'est-à-dire des pions protégés). Pour ébranler cette puissance on va diriger un Cavalier vers f5 par e2 et g3. Arrivé en f5, il va menacer la case e7, menace encore renforcée par les coups Tf1-f3-g3. La réponse naturelle est alors g6 qui repousse le Cavalier en f5 ; la mission de l'éclaireur est désormais achevée, puisque f6 est irrémédia-

blement affaibli. Il est important de remarquer que le Cf5 devenait ici une base pour de nouvelles attaques en g7.

Très souvent, des éclaireurs sont échangés sur les avant-postes. Si l'attaquant joue bien, la pièce qui reprendra aura même valeur (puissance d'action) que celle qui vient d'être prise. Mais on assiste aussi à une transformation des avantages. Par exemple, après Cf5, 1 pièce \times f5 e4 \times f5 et les Blancs ont à présent la case e4 où ils peuvent installer la Tour ou le second Cavalier. D'autre part, on pourrait encore envisager la manœuvre g2-g4-g5 ouvrant la colonne g, puisque le pion f5 bloque la cible f6 et interdit une contrepoussée (diagramme 25 et partie Haken-Giese dans le troisième chapitre).

Diagramme 25



La « colonne de l'aile » g. Le coup créateur d'avant-poste est Tg6 ! et non Cg6

L'avant-poste sur une colonne doit être occupé par une pièce majeure (T ou D). C'est le cas ici (les colonnes de l'aile sont les colonnes

a, b, g, h ; les colonnes centrales (c, d, e, f). L'occupation de l'avant-poste par un Cavalier n'aurait que peu de sens, puisque le rayon d'action de ce Cavalier (Cg6) serait très limité (ce rayon d'action serait plus limité encore dans le cas d'une colonne Tour). Mais Tg6 ! est excellent car cela équivaut à une prise de possession définitive de la colonne contestée, sur quoi de nouveaux avantages vont s'accumuler (la colonne était contestée dans la mesure où aucun des deux adversaires ne pouvait s'y promener en toute impunité. Mais le coup Tg6, synonyme d'occupation définitive, permet enfin aux Blancs de le faire.) Les Blancs doivent donc trouver un point adéquat pour le doublement des Tours (le point d'appui d'Archimède qui voulait sortir la terre de ses gonds pour peu qu'il trouve ce point).

Cherchons un autre point encore et nous le trouverons. 1. Tg1-g2 ? Tg8 \times g2 2. C \times g2 Th8-g8. Les Noirs occupent la colonne g. 1. Tg4 ? T \times g4 2. h3 \times g4 Tg8 3. Cg6 et les Blancs auront beaucoup de mal à valoriser leur pion arriéré g. 1. Tg6 ! (éclaireur) Tg8 \times g6 (si non Td1-g1 avec les Tours doublées) 2. h5 \times g6 avec un fantastique pion passé et la possibilité de jouer Tg1-g4-h4, après avoir joué Cf3. Après h5 \times g6, la colonne g est bouchée, mais de ces centres surgit un pion passé et des possibilités d'offensive sur la colonne h (se reporter plus haut, en ce qui concerne la transformation des avantages lors de l'échange des éclaireurs).

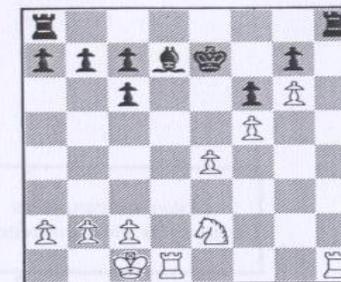
Arrêtons-nous un moment au diagramme 25. Après les coups Tg6

T \times g6 h5 \times g6 Tg8 Tg1, nous assistons à un changement de rôle caractéristique : avant T \times g6 le pion blanc h soutenait la Tour en g6 ! Après la suite d'échanges, c'est une Tour blanche qui protège le pion passé g6. Cet exemple d'altruisme et de réciprocité nous montre d'autre part qu'entre la colonne g et le pion soutenant l'avant-poste (ici pion a5) les liens stratégiques sont étroits.

Pour clore ce chapitre, donnons un exemple à des fins pédagogiques. Blancs (Nimzowitsch) Noirs (un amateur) (diagramme 26).

1. Cf4. Se développer est un principe fondamental, à tous les stades de la partie. 1. ... Tag8 2. Th7! Ne considérons ici ce coup que comme occupation d'un avant-poste (on pourrait aussi le concevoir comme intrusion sur la septième traverse) 2. ... Fde8 3. Td1 h1 T \times T 4. g \times h (transformation de la colonne ouverte en pion passé ; on pourrait également jouer T \times h7 Rf8 5. Ch5 suivi éventuellement d'un sacrifice de Cavalier en f6. 4. ... Th8 5. Cg6 F \times g6 6. f \times g6 et le pion passé devient pion passé lié (c'est-à-dire protégé par un autre pion) 6. ... Re6 7. Th5. Cette avance limitée empêche toute manœuvre libératrice, par Re5 ou f5, et approche de g6 7. ... b6 8. c4 (b4 paralyserait encore plus le jeu noir,

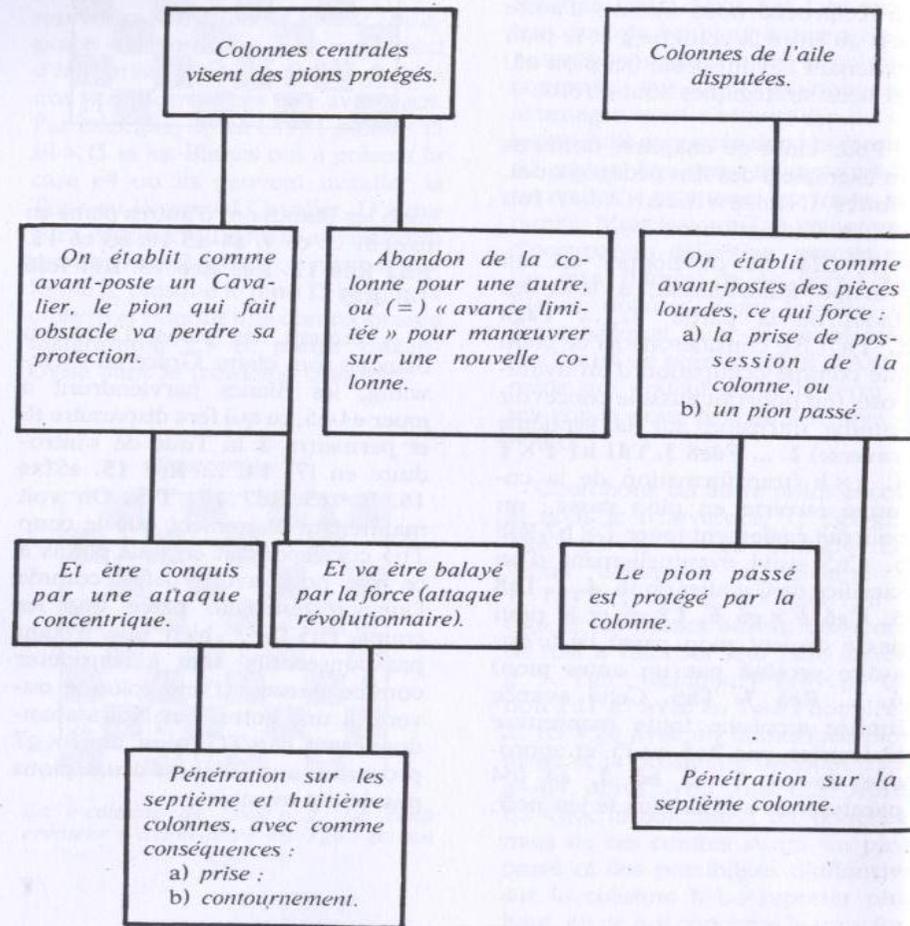
Diagramme 26



mais les Blancs ont d'autres plans en tête) 8. ... c5 9. a4-a5 10. b3 c6 11. Rd2 Rd6 12. Re3 Re6 13. Rf4 Rd6 14. Rf5 !

A présent, les plans d'invasion blanche sont clairs. Grâce au Zugzwang, les Blancs parviendront à jouer e4-e5, ce qui fera disparaître f6 et permettra à la Tour de s'introduire en f7. 14. ... Re7 15. e5fxe 16. R \times e5 Rd7 17. Tf5. On voit maintenant clairement que le coup Th5 correspondait en tous points à ce que nous avons défini comme l'avance restreinte parce que les coups Th5-f5-f7, bien que n'étant pas consécutifs, sont à considérer comme passage d'une colonne ouverte à une autre. Les Noirs abandonneront car Tf7 suivi de T \times g7 procurait aux Blancs deux pions passés liés avancés.

Petit schéma à propos des colonnes ouvertes



3.

Les septième et huitième traverses

1. Introduction et généralités. Finale ou milieu de partie. Le choix d'une cible. Il est interdit de « nager »*

Comme nous l'avons vu dans le deuxième chapitre, la pénétration dans le camp ennemi (septième et huitième traverses) est la conclusion logique de l'action entreprise sur une colonne ouverte. J'ai essayé de présenter cette pénétration à l'aide d'exemples frappants car catastrophiques pour l'adversaire. A vrai dire, le développement normal de la partie ne permet d'occuper les septième et huitième traverses que très tard, d'habitude au début de la finale (les catastrophes résultent seulement de monumentales erreurs de l'adversaire et ne s'insèrent pas dans le cours normal de la partie). Nous sommes donc enclins à considérer l'occupation des septième et huitième traverses comme un avantage de finale, même si la cause est déjà entendue en milieu de partie, par une opération sur les septième et

huitième traverses. Le débutant devra essayer d'envahir la base ennemie aussitôt que possible et même si sa Tour reste impuissante, même s'il la perd, cette douloureuse expérience ne doit pas le décourager. Avec notre système, le débutant apprend le plus tôt possible les éléments stratégiques de la finale. Après les paragraphes sur les septième et huitième traverses, le pion passé et la technique de l'échange, viendra un chapitre qui concerne en fait le jeu positionnel mais doit être traité bien avant pour des raisons pédagogiques. La maîtrise des septième et huitième traverses est une aide précieuse pour le mat, mais aussi pour toute finale (cette dernière éventualité étant bien plus fréquente).

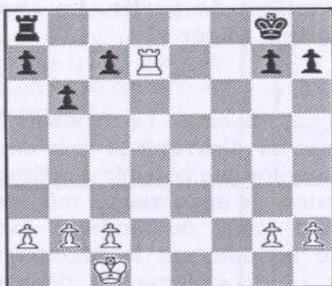
Il est du plus grand intérêt de s'habituer à mener les opérations

* C'est-à-dire l'interdiction d'hésiter et de changer plusieurs fois de cible (NDT).

sur les septième et huitième traverses en ayant d'entrée de jeu choisi une cible. L'amateur inexpérimenté, au contraire, va « nager », c'est-à-dire qu'il regardera tantôt à droite, tantôt à gauche. Ce n'est pas ainsi

2. L'attaque concentrique et l'attaque révolutionnaire sur la septième traverse. La conquête d'un point (pion) avec « écho sonore » (= en donnant échec en même temps)

Diagramme 27



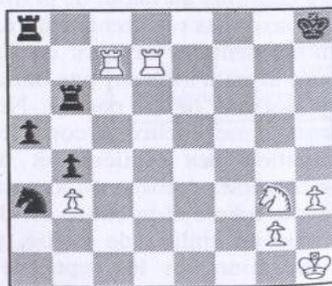
La colonne ouverte

Dans la position du diagramme 27, les Blancs prennent c7 pour cible. Après Ta8-c8, attaque et défense s'équilibrent. Comme c'était le cas pour la colonne ouverte, nous essayons de rompre l'équilibre au profit de l'attaquant. Imaginons un Fou blanc en g3 et un Cavalier noir en g6 et nous parviendrons à nos fins, grâce au Fg3. Si le Fou est en g1 (au lieu de g3) nous parviendrons à nos fins par Fa6 (disparition des défenseurs). Supposons encore sur le diagramme 27 une Tour blanche

qu'il faut faire : la règle est impérative : il faut se fixer une cible qui pourra être tantôt un pion, tantôt un point (comme nous l'avons déjà vu), mais « nager » de-ci de-là serait une honte stratégique !

en d1 et un Cavalier noir en g6, alors que le pion blanc h a disparu, c7 ayant été pris pour cible, la manœuvre Td1-d4-c4 ou l'échange des Tours par 1. Td8+ Td8 2. T×d8+ Cf8 suivi du retour sur la septième traverse par c8 (3. Tc8-c5 4. Tc7, etc.) seraient des suites logiques. Dans la position du diagramme 27, la manœuvre du Roi vers c6 serait la suite correcte, puisque c7 a été choisi une fois pour toutes, pour cible. Il en va de même pour le diagramme 28 : cette fois-ci

Diagramme 28



Les Noirs au trait.
La lutte pour le point h7

la cible est h7 car ce point permet un contournement foudroyant : 1. ... Th6 2. Cf5 Th5 3. g4 ! T×h3+ 4. Rg2 T×b3 5. Th7+, le défenseur noir (= la Tour noire) ayant dû s'enfuir, nous sommes parvenus à nos fins. Les Blancs s'emparent de h7 et matent : 5. ... Rg8 6. Tcg7+ suivi de Th8 mat. Ceci devrait suffire à éclairer l'essence même de l'attaque concentrique contre une cible sur la septième traverse. Avant de passer à l'attaque révolutionnaire, nous devons énoncer une règle importante : si la cible se « dérobe », la Tour s'abattra sur lui ! Par exemple, une Tour sur la septième traverse attaque le pion b7 ; si les Noirs jouent b7-b5, la Tour viendra en b7. Elle n'attaquera pas le pion de côté sur la cinquième traverse. Voici comment cela s'explique :

1) Il faut conserver la septième traverse aussi longtemps que possible comme source éventuelle de nouvelles attaques.

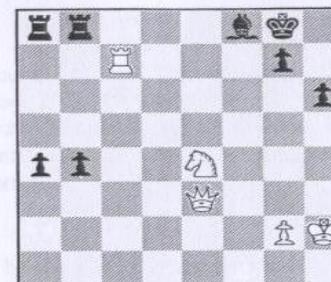
2) Le contournement (et T-b7 en est un) est l'attaque la plus terrible qui soit, une hiérarchie croissante de la force des attaques nous donnerait le tableau suivant :

- 1 - Attaque de face ;
- 2 - Attaque de côté ;
- 3 - Attaque par contournement !

3) Puisque la défense est alors la plus difficile (une attaque de côté permettrait la défense simple Tb8).

Considérons le point g7 (diagramme 29). Que ce point soit bien protégé nous importe peu. Nous concentrons nos forces : 1. Cg3 a3 (les pions passés sont très dangereux) 2. Cf5 a2 3. De5 (menaçant

Diagramme 29

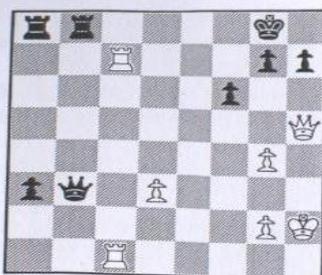


Conquête violente de la cible h7

mat par T×g7) a) Dg7 est protégée et les Blancs perdent. g7 était donc une mauvaise cible. La bonne cible est h7 que nous conquérons de façon révolutionnaire. 1. Cf6+ g×f 2. De6+ Rh8 3. Dd7 ou bien 1. Cf6+ Rh8 (les Noirs sont têtus) 2. D×h6+ (les Blancs le sont encore plus) 2. ... g×h 3. Th7 et mat sur la case que nous avons désignée pour cible. Cet exemple est une application de l'attaque révolutionnaire sur la septième traverse : un des pions est brutalement supprimé pour prolonger l'effet de la septième traverse jusqu'à la case voisine. C'est elle que nous avons prise pour cible.

Le diagramme 30 illustre un autre exemple : g7 est difficilement attaquant (si le pion blanc g4 était absent ce serait plus simple : 1. Dg4 g6 2. Dh4 h5 3. D×f6) par exemple : 1. Td7 (menaçant Tcc7) 1. ... Tc8 ou encore 1. Tc4 (menaçant Df7+) 1. ... Tf8. La suite juste est : 1. T×g7+ (h7 est la cible) R×g7 2. Tc1-c7+ Rh8 3. Dh7+ +.

Diagramme 30

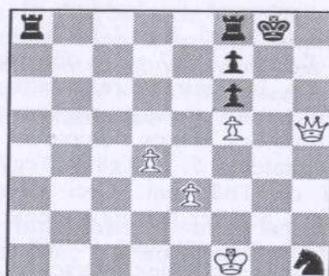


Cible h7 (conquête violente)

La prise en g7 a allongé « l'effet septième traverse » jusqu'en h7. Sur 2. ... Rf8 les Blancs gagneraient de même par D × h7, la situation sur la septième traverse étant intenable pour les Noirs. Mais un petit voyage de la Dame avec gain de temps serait plus précis encore : 3. Dh6 + Re8 4. De3 + Rf8 5. De7 + (pénétrant sur la septième traverse avec « écho sonore ») 5. ... Rg8 6. Dg7 + +. Cette manœuvre mérite une explication : elle est typique, car elle empêche l'arrivée des « réservistes » du camp adverse (diagramme 30a). Les Blancs veulent prendre le Cavalier, tout en donnant échec ; ils arrivent à leurs fins par Dg4 + Rh7, Dh3 + Rg7, Dg2 + Rh6 et maintenant D × h1 + (ainsi on pousse le Roi à venir sur les cases désirées, sans pour cela perdre le contact avec la pièce [ou la case] à prendre).

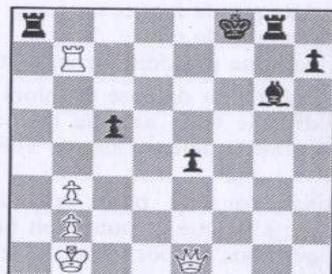
Voyons le diagramme 31. Le point à conquérir ici serait e7. 1. Dh4 ou 1. Df2 + Re8 2. D × c5 sont deux tentatives qui échoueraient lamentablement à cause de

Diagramme 30a



e3 + suivi du mat par Ta1. La suite correcte est donc 1. Df1 + Re8 2. Db5 + Rf8 3. D × c5 + Re8 4. De7 mat, ou, pour poser différemment le problème : les Blancs s'emparent de c5 en donnant en même temps échec. Après les coups 1. Df1 + Re8 2. Db5, les Blancs gardent le contact avec c5, tout en exerçant un « effet de refoulement ». Après 1. Df1 + Re8 2. Db5 + Rf8 3. D × c5 + + il y a contact (avec e7) et refoulement (le Roi est « refoulé » en e8) à la fois.

Diagramme 31



Conquête de e7 avec échec simultané.
Mat en quatre coups

3. Les cinq « spécialités » de la septième traverse :

1. Septième traverse « absolue » et pion passé ;
2. Les Tours doublées ont la possibilité de faire échec perpétuel ;
3. La batterie de nullité Tour + Cavalier ;
4. Le « coup de main » sur la septième traverse ;
5. L'action combinée sur les septième et huitième traverses (contournement par l'angle)

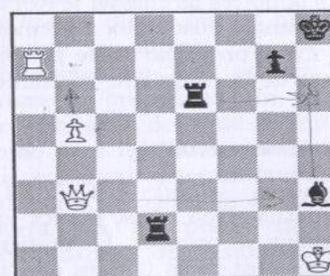
Nous appelons septième traverse « absolue » celle qui enferme le Roi adverse. Par exemple : Blancs Ta7, Noirs Rf8, f6. Si le pion était en f7, l'effet ne serait pas absolu.

Première spécialité

La septième traverse absolue et un pion passé avancé gagnent presque toujours. Exemple : Blancs Rh1, Te7, b6 ; Noirs Rh8 Td8. Les Blancs jouent b6-b7, sur quoi la manœuvre Te7-c7-c8 + ne peut plus être évitée. Si le Roi noir était en g6, la partie serait nulle. Dans la position du diagramme 32, les Blancs trouvent une suite décisive : 1. D × h3 + Th6 2. D × T g × h

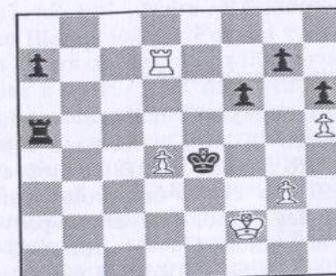
3. b5-b6 car la septième traverse est absolue. Si ce n'était pas le cas, si g7 était encore en place, la partie serait nulle par Rh7. Dans la position Tarrasch-Lasker - Berlin 1918 (diagramme 32 a), Lasker indique dans un commentaire le gain par : 1. ... Ta2 + 2. Rg1 ? a5 3. T × g7 a4 4. Tg6 a3 5. Tf6 Tb2. Si le pion était encore en g2, Rh2 donnerait des chances de nullité, mais la septième traverse est « absolue » et les Noirs gagnent. Les Blancs peuvent cependant renforcer leur jeu en répondant à 1. ... Ta2 2. Re1 ! (qui tente de neutraliser la septième traverse « absolue ») 2. ... a5 3. Rd1 a4 4. Rc1 a3 5. Rb1 et nulle (le commentaire est de Lasker).

Diagramme 32



Exemple de premier cas spécial

Diagramme 32 a



Blancs : Dr Tarrasch
Noirs : Dr Lasker

Deuxième spécialité

Nulle par échec perpétuel. L'intérêt réside dans une erreur psychologique qui est très fréquente. **Blancs** : Rh2, Td7, f7, h3 ; **Noirs** : Re8, Tf1, Ff3, e5, f4. Le joueur qui a les Blancs voit la position désespérée de son Roi et fait nulle en jouant : **1. Tf7-e7+** . Il reconnaît ainsi fort justement que **1. Td7-e7?** permettrait au Roi de se mettre en sécurité (**1. Td7-e7+?** ? **Rd8** **2. Td7+ Rc8** **3. Tc7+ Rb8** et les Blancs n'ont plus d'échec). Après **1. Tf e7+ Rf8** **2. Tf7+ Rg8** **3. Tg7+ Rh8** **4. Th7+** (**4. Tg1?** ? **Tf2+** !) **4. ... Rg8** **5. Thg7+ Rh8** **6. Th7 Rg8** il regarde son adversaire dans le blanc des yeux pour voir s'il croit vraiment pouvoir échapper à l'échec perpétuel. Il recommence à donner une série d'échecs et enfin, pour changer, il donne un échec avec l'autre Tour **7. Td7-g7+** , sur quoi la partie est perdue, le Roi noir fuyant en b8. La morale de cette histoire est que :

– le changement n'est pas toujours recommandable.

La Td7 était un gardien attentif. Pourquoi l'avons-nous déplacée inutilement ?

Troisième spécialité

La batterie de nulle (= échec perpétuel) **T + C**. **Blancs** : Rh2, Tb7, Cf6 ; **Noirs** : Rf8, pions c2, d2, e2. Les Noirs ont trois jeunes reines ; les Blancs essayent de parvenir à la nullité : **Cx7+ Re8 Cf6+** échoue à cause de **Rd8**. Il faut donc trouver une autre solution : **1. Tb7-d7**. Après e1 D la batterie de nulle

fonctionne à merveille : par exemple **2. Ch7+ Rg8** **3. Cf6+** et **Rh8** serait un véritable suicide. On remarquera le coup clé **1. Td7** qui établit le contact stratégique entre la Tour et le Cavalier. Ajoutons une Tour noire en c8 (cf. précédent exemple) **1. Td7** ne suffirait plus à cause de **1. ... Tc6**. Par contre, la **Tc8** gêne la fuite du Roi et rend le coup **Td7** inutile : **1. Ch7+ Re8** **2. Cf6+ Rd8?? Td7+** . Le Roi noir était donc très doué puisqu'il est parvenu à se suicider au milieu de l'échiquier. Un Roi moyennement doué aurait choisi un coin de l'échiquier.

Quatrième spécialité

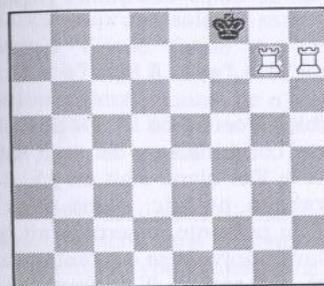
Elle est très simple mais doit être étudiée en relation avec la cinquième. Il s'agit d'une manœuvre de refoulement. Le Roi est chassé du coin de l'échiquier, alors intervient un « coup de main ». Par exemple : **Blancs** : Rh2, Ta7, Tb7, g2, g6, h3 ; **Noirs** : Rh8, Te8, Td8, Ff1. **1. Th7+ Rg8** **2. Tag7+ Rf8** **3. Tgf7** gagnant le Fou. La condition de ce succès réside dans le fait que la **Th7** était protégée (sinon **3. ... Rg8** empêcherait la prise du Fou). Il faut remarquer ici la propriété qu'ont les Tours doublées de chasser le Roi des cases d'angle (jusqu'aux colonnes c et f). Cette propriété est le principe de base de la cinquième spécialité.

Cinquième spécialité

Position : **Blancs** : Ta7 Td7 ; **Noirs** Rh8 Db8. Les Blancs qui cherchent à occuper la huitième traverse sont rusés (l'accès direct à cette traverse est empêché par la Dame b8). Ils occupent l'angle,

chassent le Roi et ainsi font place à la Tour qui le contourne. Donc **1. Th7+ Rg8** **2. Tag7+ Rf8** puis **Th8** et gain de la Dame. La position obtenue après les échecs de Tours en h7 et g7, est la position type qui se trouve à l'issue de toutes les manœuvres de contournement sur les septième et huitième traverses.

Diagramme 33



La base pour le contournement

L'analyse de cette position clé nous révèle d'une part deux Tours prêtes au contournement, mais d'autre part un Roi prêt à la riposte ; le contact avec la **Tg7** lui évite le pire (c'est-à-dire le mat en h8). Tant qu'existe le contact, le mat est irréalisable. Le Roi est un peu comme un promeneur qui, attaqué par un brigand de grand chemin, lui tombe dans les bras et ne le lâche plus, car il sait que tant que durera leur corps à corps, le brigand ne pourra pas lui porter de coup décisif. Morale de l'histoire :

– le Roi contourné cherchera à maintenir le contact avec la Tour la

plus proche, aussi longtemps que possible. De leur côté, les Tours essayeront de briser ce contact, sans cependant rompre leur propre liaison ;

– le Roi cherchera donc toujours à se réfugier dans un coin (pour éviter le contournement), lorsque l'attaquant s'efforcera de le déloger en le contournant.

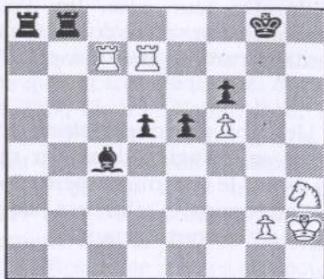
A partir de la position type évoquée plus haut, les Blancs peuvent envisager trois manœuvres différentes :

- a) un gain matériel immédiat ;
- b) une combinaison de mat en rompant le contact entre Roi noir et Tour blanche ;
- c) une combinaison avec gain de temps.

a) Supposons une Dame, quelque part sur la huitième traverse, on jouera **Th8+** avec un gain de Dame contre la Tour **g7**.

b) Le contact peut être rompu, soit en protégeant la Tour **g7** (par un pion ou une pièce), soit en éloignant par des échecs (autre que celui de la Tour) le Roi noir de la **Tg7**. **Blancs** : **Tg7, h7, Fe1** ; **Noirs** : **Rf8, Da8, Ta2**. Les Blancs jouent **Fe1-b4+ Re8** et les Tours ont les mains libres pour la mise à mort : **Th8** mat. Au Fou en e1 on pourrait substituer un pion en e6u Fou en e1 on pourrait substituer un pion en e6. Il s'en suivrait : **1. e7+ Re8** **2. Th8** ce qui permet un contournement, mais le Roi noir a maintenant une case de fuite qui auparavant n'existait pas encore. **2. ... Rd7** ; mais ce répit n'est que de courte durée : **3. d7-d8 D++** ;

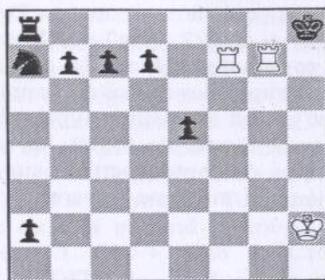
Diagramme 34



regardons aussi le diagramme 34. En premier lieu les Blancs cherchent à obtenir la position type (diagramme 33) **1. Tg7 + Rf8 2. Th7** menace mat **2. ... Rg8** (fuite vers l'angle) **3. Tcg7 Rf8** et maintenant Cg5 ! (Cf2 avec la menace Cg4 serait plus faible à cause de 4. ... Fe2) **T × d5 Ta4** (avec l'idée Tf4) **4. ... f6 × g5 5. f6** suivi de **mat en h8**. Ou bien **4. Cg5 ! d5-d4 ! 5. Ce6 + F × e6** est forcé. **6. f × e** suivi du refoulement du Roi par **e6-e7 +**. Le Roi maintenant à l'air est mis à mort sur d7 ! **6. ... f × e 7. e7 + Re8 8. Th8 + Rd7 9. e8 D + +** évité par 6. Te8, ce qui perdait cependant une Tour. **6. ... Te8 7. e7 + T × e7 8. T × T** et les Blancs gagnent plus facilement, même si les Noirs ont un ou deux pions passés de plus. La Tour les décimera systématiquement en arrivant par-derrière.

c) Regardons le diagramme 35. Par **1. Th7 + Rg8 2. Tfg7 + Rf8** on peut atteindre la position type. Et alors ? Comment gagner ? Il ne semble pas qu'un gain immédiat soit

Diagramme 35



Le gain de temps. Les Blancs gagnent

possible (à cause de a1 D) pas plus qu'une combinaison de mat. Bien sûr, si le Roi blanc était en g5, il se rendrait en h6, etc., mais dans la situation présente, il semblerait que les Blancs doivent se contenter de la nullité. En réalité, il ne faut pas se fier aux apparences. Les Blancs jouent : **3. Tg7 × d7**, avec menace de mat en h8. Les Noirs sont forcés de répondre Rg8. Les Blancs répètent la manœuvre : **4. Td7-g7 + Rf8 5. Tg7 × c7** et les Noirs n'ont pas le temps de faire Dame ; ils doivent rejouer Rf8 (explication du gain de temps : quand l'adversaire n'a pas le temps de jouer un coup qui serait fort avantageux pour lui et qu'il se voit contraint de jouer un coup positionnel sans importance pendant que son vis-à-vis progresse, on peut dire que ce dernier a gagné un temps). Quelle est la suite de notre petite histoire ? **6. Tc7-g7**. Avant de savourer le pion b7, les Blancs s'accordent-ils un petit échec revigorant ? Non ! Ils se procurent une menace. Quoi qu'il en soit, c'est un bien beau jeu. Beau comme la

légende de Swjatogorz : ce héros russe (qui personnifie la fertilité de la terre) avait jadis livré un terrible combat contre un mauvais esprit – il s'agissait d'un dragon, je crois – ; il gagna ce combat en se laissant glisser à terre aux moments critiques du combat. Au contact de la terre mère miraculeuse, il puisait une force nouvelle jusqu'à ce qu'enfin l'adversaire s'épuise. Tout aussi miraculeuse s'est avérée ici la liaison avec la « position type » que les Blancs reproduisaient sans cesse jusqu'à l'issue fatale **6. ... Rf8 7. T × b7 Rg8 8. Tbg7 + (T × a7** est toujours faux à cause de a2-a1 D ! **8. ... Rf8 9. T × a7 T × T 10. T × T** et le pion a2 tombe.

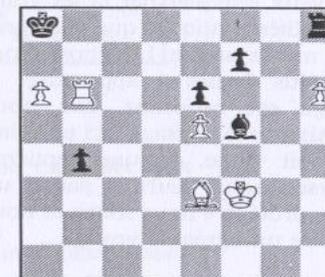
En résumé, nous dirons que les Blancs puisent dans le contact avec le « position type » une force nouvelle, c'est-à-dire, plus simplement, qu'en reproduisant cette position, ils menacent chaque fois de mat et gagnent ainsi un temps pour une prise.

Ainsi, la cinquième spécialité a été exposée sous ses trois formes. Il apparaît clairement qu'avant tout il fallait amener la « position type ». Ainsi commence notre roman (cela correspond effectivement à la rencontre entre elle et lui dans tous les romans). Ce n'est qu'après que l'attaquant choisira la forme d'action adéquate a, b ou c, et, donc, les développements ultérieurs du roman échiquéen que nous évoquions plus haut. Mais nous pouvons être tranquilles, puisque nous lui avons révélé l'essentiel, c'est-à-dire l'art de faire échec à la liaison (entre Rf8 et Tg7 bien sûr !).

Pour conclure, deux finales et un petit schéma.

Le diagramme 36 indique la position de ma partie contre Bernstein à Vilna, en 1912, après cinquante coups. Mon adversaire joua : **Thf8**, cherchant par f7-f6 à réduire le matériel pour m'empêcher de gagner. Je répondis tranquillement

Diagramme 36



Noirs : Dr Bernstein
Blancs : Nimzowitsch

51. Tb6 × b4 f7-f6 et « j'élaborais de brique et de broc » la première spécialité sur la septième traverse (elle m'était alors déjà bien connue) (pion passé et septième absolue) ; un peu comme le fabricant de saucisses fait une vraie saucisse avec plusieurs ingrédients, à cette différence près que mes ingrédients sont clairs et chimiquement purs, alors que ceux du fabricant de saucisses sont assez mystérieux. La suite fut : **52. Fe3-c5! Tfc8** (le coup est forcé car **52. ... Tf7** est réfuté par **Tb7, T × b7 a × b + R × b7 e × f** et le Ff5 a de trop

grandes responsabilités) 53. e5 × f6 Tc8 × c5 54. f6-f7 (le pion passé) 54. ... Tc5-c8 55. Tb4-b7 (la septième absolue). L'avantage matériel des Noirs est imaginaire.

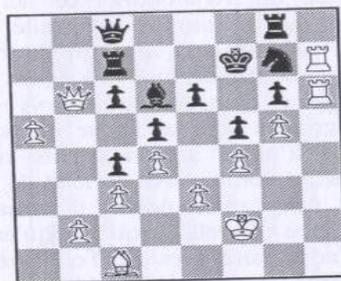
« C'est incroyablement compliqué », disait Lasker à ce propos dans le *Schachwort 1913*, mais, mes chers lecteurs, cette conception est très simple pour moi et pour tous ceux qui connaissent *Mon Système*.

Je veux indiquer par là les grandes facilités pratiques que peut procurer mon système. Les choses sont bien plus faciles à apprendre, le voyage est reposant, car nous connaissons le paysage ; ici un éclaircisseur fait signe, là une septième traverse absolue fleurit et, par ici, un pion « protégé » nous sourit et nous souhaite un agréable voyage...

La suite fut 55. ... Ff5-d3 56. Tbe7, éloquent ! Fd3-b5 57. Rf3-f4 (les Blancs évitent 57. Te8 F × e8 58. f8-D malgré la joie éprouvée à l'idée de faire une nouvelle Dame, puisque après 58. ... Fc6 + suivi de T × f8, la nouvelle Dame disparaîtrait subitement et la joie en même temps !) 57. ... Th8 58. h7 Fa4 59. Re5 Fb5 60. Rf6 e5 61. Rg7. Abandon.

Dans la position que nous indique le diagramme 37, les Blancs jouèrent 1. a5-a6 Da8 (menaçant Tca7 suivi de Ta7 × a6). Les Blancs se sauvèrent de cette situation périlleuse en trouvant un piège subtil comme le dirait la *Dünezeitung* ou comme je le dirais pour ma part :

Diagramme 37



Noirs : Dr Eliasstamm
Blancs : Nimzowitsch
Jouée à Riga en 1910

par une combinaison reposant sur une profonde connaissance du terrain. 2. be-b3 Tgb8 (Ta7 était sans doute meilleur) et à présent c'est le sacrifice de la Dame 3. Fe1-a3 !! Tb8-b6 4. Fa3 × d6 Tc7-c8 5. Th7-g7 + R × g7 6. Fde5 + R ad. lib. et la Tour donne échec perpétuel sur g8 et h8. Il faut souligner qu'après le sacrifice de la Dame les Blancs ont la nullité dans toutes les variantes.

Par exemple : 4. ... Da8 5. Fd6-e5 Rf7-e8 6. Th7-h8 + Re8-d7 7. Th6-h7 Da6-a2 + (pour libérer la case a6) 8. Rfg3 c6-c5 9. Th7-g7 + Rd7-c6 10. Fg7 × c7 + Rc6-b5 11. Tc7-c5 + Rb5-a6 12. Tha8 + avec gain de Dame ou bien 4. ... Da8-g8 5. Fd6 × c7 Tb6 × a6 6. h3 × c4 suivi de Fc7-e5 ou encore 4. ... Da8-g8 5. Fd6 × c7 c4 × b3 6. Fc7 × b6 b3-b2 7. Th7 × g7 + D ou R × T 8. Th6-h1 et les Blancs, compte tenu du pion passé a, ont les meilleures chances.

Schéma à propos des septième et huitième traverses

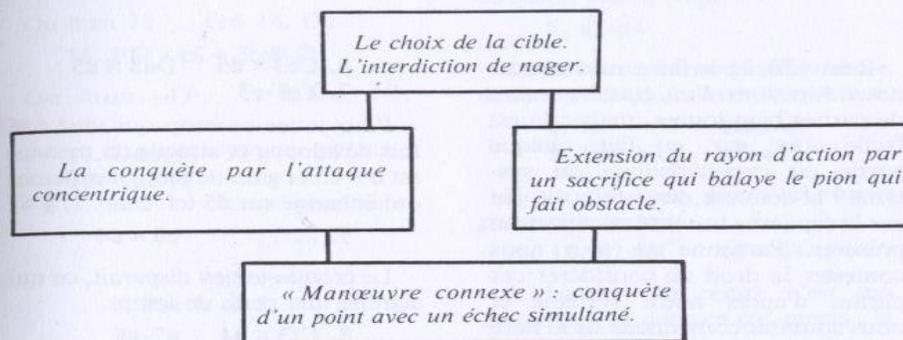
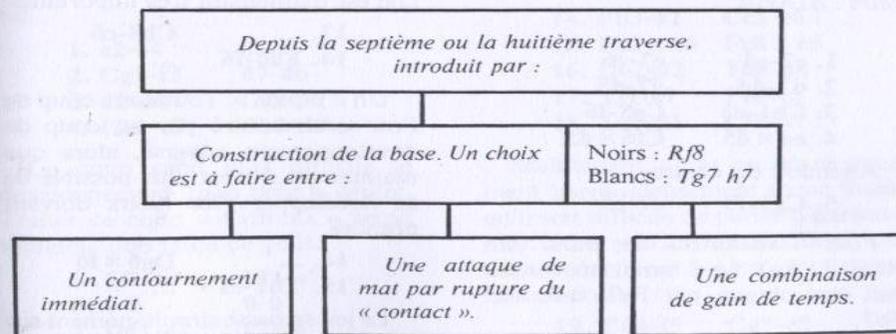


Schéma à propos des cinq cas spéciaux

1. Septième traverse absolue et pion passé.
2. Echec perpétuel par les Tours doublées. (attention au bon emploi du gardien !)
3. La machine de nulle T + C.
4. Le difficile coup de poursuite et de prise.
5. Contournement à partir de l'angle.



Parties illustrant les trois premiers chapitres

Il est difficile de faire un choix car nous disposons d'un grand nombre de parties bien jouées, mais cela est facile aussi car, en fait, chaque partie est caractéristique du système : la colonne ouverte ou le jeu sur la septième traverse sont partout présents. Personne ne peut nous contester le droit de considérer ces parties d'après notre système et nous sommes convaincus de le faire pour le plus grand profit du lecteur. Ne transformons donc pas ce choix en casse-tête chinois, et, retrouvons nos manches.

Partie n° 1

Illustration des conséquences de la prise de pions dans l'ouverture

Blancs : NIMZOWITSCH
Noirs : ALAPIN

- | | |
|------------|----------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Cb1-c3 | Cg8-f6 |
| 4. e4 × d5 | Cf6 × d5 |

Abandon du centre.

- | | |
|-----------|-------|
| 5. Cg1-f3 | c7-c5 |
|-----------|-------|

Pour « anéantir » le pion (cf. chap. 1, 6a). Le « handicap » pouvait être obtenu par Fe7, 0-0, b6, Fb7.

- | | |
|-------------|----------|
| 6. Cc3 × d5 | Dd8 × d5 |
| 7. Fc1-e3 | ... |

Pour jouer ce coup qui tout à la fois développe et attaque (la menace est d × c5 et gain de pion), les Blancs ont échangé sur d5 (cf. chap. 1, § 4).

- | | |
|--------|---------|
| 7. ... | c5 × d4 |
|--------|---------|

Le croque-temps disparaît, ce qui signifie une perte de temps.

- | | |
|-------------|----------|
| 8. Cf3 × d4 | a7-a6 |
| 9. Ff1-e2 | Dd5 × g2 |

Un rapt de pion. Les conséquences vont être troublantes.

- | | |
|------------|--------|
| 10. Fe2-f3 | Dg2-g6 |
| 11. Dd1-d2 | e6-e5 |

La crise. Les Noirs veulent se débarrasser de l'encombrant Cd4, pour pouvoir à peu près rattraper leur retard de développement par Cc6.

- | | |
|--------------|---------|
| 12. 0-0-0 ! | e5 × d4 |
| 13. Fe3 × d4 | ... |

L'avance de développement blanche est maintenant très importante.

- | | |
|------------|--------|
| 13. ... | Cb8-c6 |
| 14. Fd4-f6 | ... |

Un « rapide ». Tout autre coup de Fou serait contré par un coup de développement adverse, alors que maintenant il n'est plus possible de se développer : les Noirs doivent prendre.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. ... | Dg6 × f6 |
| 15. Th1-e1 + | ... |

Le jeu se passe simultanément sur

les colonnes e et d. Les risques d'invasion sont grands.

- | | |
|---------|--------|
| 15. ... | Ff8-e7 |
|---------|--------|

Ou bien 15. ... Fe6 16. Dd7 !

- | | |
|----------------|--------|
| 16. Ff3 × c6 + | Re8-f8 |
|----------------|--------|

Ou bien 16. ... b × c 17. Dd8 + + !

- | | |
|----------------|----------|
| 17. Dd2-d8 + ! | Fe7 × d8 |
| 18. Te1-e8 | |

Partie n° 2

Blancs : TEICHMANN
Noirs : NIMZOWITSCH

Karlsbad 1911

Les Blancs obtiennent un pion passé mobile au centre (e4) ; les Noirs le handicapent grâce aux ressources offertes par la colonne e (avant-poste Ce5) et parviennent parfaitement à se débarrasser du *délinquant* (6a, chapitre 1), mais succombent par la suite.

La finale est très intéressante pour les problèmes de handicap en général.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | d7-d6 |
| 3. d2-d4 | Cg8-f6 |
| 4. Cb1-c3 | Cb8-d7 |

Ce coup rend plus difficile le développement, mais tient le centre. Traiter ce coup « d'affreux » serait toutefois une faute de goût.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Ff1-c4 | Ff8-e7 |
| 6. 0-0 | 0-0 |
| 7. Dd1-e2 | c7-c6 |

Ainsi les Noirs établissent une sorte de majorité de pions au centre mais les Blancs ont toujours la direction des opérations.

- | | |
|----------|-----|
| 8. a2-a4 | ... |
|----------|-----|

Le caractère ferme du jeu autorise des coups de pions dans l'ouverture.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. ... | Dd8-c7 |
| 9. Fc4-b3 | a7-a6 |

Pour pouvoir éventuellement pousser le pion c.

- | | |
|-----------|---------|
| 10. h2-h3 | e5 × d4 |
|-----------|---------|

L'abandon du centre n'est pas inconséquent dans ce cas précis : la chance ne serait-elle pas une chance à proprement parler puisqu'elle est de courte durée seulement ? On ne peut pas être toujours heureux.

- | | |
|--------------|--------|
| 11. Cf3 × d4 | Tf8-e8 |
|--------------|--------|

Stratégie de handicap menée contre e4 (cf. diagramme 10).

- | | |
|------------|--------|
| 12. Fe1-f4 | Fe7-f8 |
| 13. f2-f3 | Cd7-c5 |

Le lecteur appliqué se serait attendu ici au coup Ce5 qui occupe l'avant-poste noir ; mais les Noirs veulent échanger pour se donner un peu d'air. Une conduite à suivre dans des positions resserrées.

- | | |
|--------------|----------|
| 14. Fb3-a2 | Cc5-e6 ! |
| 15. Fa2 × e6 | Fc8 × e6 |
| 16. De2-d2 | Ta8-d8 |
| 17. Tf1-e1 | Fe6-c8 |
| 18. Ta1-d1 | Cf6-d7 ! |

Maintenant, après un développement harmonieusement mené (bien qu'il soit difficile de parler d'harmonie, vu le peu de terrain dont on disposait), les Noirs occupent l'avant-poste.

- | | |
|------------|--------|
| 19. Cd4-f5 | Cd7-e5 |
|------------|--------|

Contrôle la case. Grand rayon d'action. Une poursuite éventuelle par f3-f4 affaiblirait le pion e4.

20. Cf5-d4 f7-f6

Remarquer la paralysie progressive du pion e4.

21. Rg1-h1 Dc7-f7

22. Dd2-f2 Df7-g6

23. b2-b3 Ce5-f7

f6-f5 se prépare. Le lecteur se demandera peut-être quel rôle a joué le Ce5 ? Il a été efficace, n'en doutons pas, puisque les Blancs n'ont rien pu entreprendre.

24. Rh1-h2 Te8-e7

25. Cd4-e2 f6-f5 !

« Liquidation du pion paralysé ».

26. Ce2-g3 f5 × e4 ?

Trop précipité ! Il fallait jouer Td8-e8, par exemple Tde8 e4 × f5 F × f5 C × f5 D × f5 Fg3 T × T T × T T × T D × T D × c2.

27. Cc3 × e4 ...

Après f3 × e4, le pion isolé e serait une terrible faiblesse.

27. ... d6-d5

28. Ce4-c5 Td8-e8

29. Cc5-d3 T × Te1

Les Noirs ont seulement égalisé. 29. ... Cd6 abandonnerait la case e5 (30. Fe5).

30. T × T T × T

31. Df2 × e1 Dg6-e6

32. De1 × e6 Fc8 × e6

33. Ff4-e3 ...

Ce bon coup handicape la majorité de pions noirs à l'aile-dame. Les Noirs devaient alors se contenter de la nullité mais, voulant gagner, ils perdirent de la façon suivante :

33. ... Fd6 34. f4 Rf8 35. Rg1 g6

36. Rf2-h5 37. Cc5 Fc8 38. a5 Ch6 39. b4 Rf7 40. c3 Cg8 (Cf5 annulait encore) 41. Rf3 Cf6 42. Fd4 F × c5 43. F × c5 Fe6 44. Fd4 Ce4 45. Ce2 ! (et non pas 45. C × e4 d × e R × e4 à cause de Fd5 + suivi de F × g2) 45. ... Ff5 (rien ne sert de courir... Les Noirs ont un pion de moins, leur majorité est paralysée, alors que celle des Blancs est mobile) 46. g4 h × g 47. h × g Cd2 + (il aurait mieux valu laisser le Fou dans ses foyers, donc Fd7) 48. Rg3 Fc2 49. Cg1 Re6 50. Rh4 Fd1 51. Ch3 Ce4 52. f5 + ! (une mise en valeur artistique de la majorité !) g6 × f5 (si les Noirs jouaient 52. ... Rf7, f × g R × g6 Cf4 + serait fort désagréable) 53. Cf4 + Rf7 54. g5 ! Fg4 55. g6 + Re7 56. g7 Rf7 57. Cg6. Abandon.

Partie n° 3

Blancs : VAN VLIET

Noirs : SNOSKO-BOROWSKY

Ostende 1907

Un exemple marquant de jeu sur la colonne ouverte. Snosko y obtient d'entrée l'avantage et envahit la base adverse sans avoir installé auparavant d'avant-poste.

1. d2-d4 d7-d5

2. e2-e3 c7-c5

3. c2-c3 e7-e6

4. Ff1-d3 Cb8-c6

5. f2-f4 ...

Stonewall en premier. Une ouverture très fermée.

5. ... Cg8-f6

6. Cb1-d2 Dd8-c7

7. Cg1-f3 ...

Ne voyant pas la menace que représente Dc7. Il fallait jouer ici Ch3, suivi de Df3.

7. ... c5 × d4 !

Diagramme 38



Après le septième coup noir

8. c3 × d4 ?

En temps normal, le coup positionnel juste serait e3 × d4 (par exemple e3 × d4, les Blancs ont la colonne e avec l'avant-poste e5, pendant que le pion c3 ferme la colonne c, cf. chapitre 2, § 4) ; mais ici cela coûterait un pion, par exemple e × d - D × f4. Malgré tout, cela était préférable au coup du texte. Qu'on en juge : 8. e × d - D × f4 9. Cc4 ! Dc7 (Dg4 Ce3 !) 10. Cce5 Fd6 11. De2 et les Blancs ont un avant-poste pas mal protégé du tout sur la colonne e et que les Noirs ne peuvent même pas ébranler par 11... F × e5 12. d × e Cd7 13. Ff4 f6 ? puisque 14. e × f ! D × f4

15. f × g Tg8 16. D × e6 + serait gagnant pour les Blancs. Aussi longtemps que la colonne e et son avant-poste le Ce5 ou son substitut parfait, le pion e5 (après d4 × e5), restent aux mains des Blancs, ceux-ci ont une excellente position, malgré leur pion de moins.

8. ... Cc6-b4

9. Fd3-b1 Fc8-d7

10. a2-a3 Ta8-c8 !

Cet astucieux coup de Tour donne tout son sens à une manœuvre de Cavalier, a priori déroutante.

11. 0-0 Fd7-b5 !

12. Tf1-e1 Cb4-c2

13. Fb1 × c2 Dc7 × c2

14. Dd1 × c2 Tc8 × c2

La septième traverse secondée par la diagonale du Fou b5-f1 et par la case forte du Cavalier en e4.

15. h2-h3 Ff8-d6

16. Cd2-b1 Cf6-e4

Ce n'est pas un avant-poste au sens où nous l'entendons (la colonne à l'arrière fait défaut), mais c'est un bon substitut.

17. Cf3-d2 Fb5-d3

18. Cd2 × e4 Fd3 × e4

18. ... d × e avec un Fou d3 renforcé serait pas mal non plus et nous donnerait l'occasion de souligner que la force d'une colonne ou d'une diagonale s'exprime le mieux dans une « case couverte » : un peu comme si le concept abstrait de la « colonne » ou de la « diagonale » s'était tout à coup transformé en matière (une case couverte étant pour moi de la « matière »)...

19. Cb1-d2 Re8-d7

20. Cd2 × e4 d5 × e4

21. Ta1-b1 Th8-c8

22. b2-b4 Tc8-c3
 23. Rg1-f1 Rd7-c6 !
 24. Fc1-b2 Tc3-b3
 25. Te1-e2 Tc2 × e2
 26. Rf1 × e2 Rc6-b5
 27. Re2-d2 Rb5-a4
 28. Rd2-e2 a7-a5

La percée décisive. Les Tours noires handicapant et menaçant e3 étaient trop fortes. La suite est sans surprises (nous la donnons en notation abrégée : 29. Rf2 a × b 30. a × b R × b4 31. Re2 Rb5 32. Rd2 Fa3 33. Rc2 T × b2 + 34. T × b2 F × b2 35. R × b2 Rc4 36. g4 Rd3 37. g5 R × e3 38. Abandon.

Partie n° 4

Colonnes, avant-postes, septième traverse

Blancs : LEE
 Noirs : NIMZOWITSCH

Ostende 1907

1. d2-d4 Cg8-f6
 2. Cg1-f3 d7-d6
 3. Cb1-d2 Cb8-d7
 4. e2-e4 e7-e5
 5. c2-c3 Ff8-e7
 6. Ff1-c4 0-0
 7. 0-0 e5 × d4 !
 8. c3 × d4 d6-d5

Nous avons déjà eu l'occasion d'examiner cette ouverture.

9. Fc4-d3 d5 × e4
 10. Cd2 × e4 Cf6 × e4

11. Fd3 × e4 Cd7-f6

Cela était l'échange suivi de gain de temps.

12. Fe4-d3 Cf6-d5

On joue sur la colonne d contre d4.

13. a2-a3 Fe7-f6
 14. Dd1-c2 h7-h6
 15. Fc1-d2 Fc8-e6
 16. Ta1-e1 c7-c6
 17. Fd2-e3 Dd8-b6
 18. h2-h3 Ta8-d8
 19. Te1-c1 Td8-d7

Une mise en place tranquille. La cible d4 ne peut bouger, alors pourquoi s'énervier ?

20. Tf1-e1 Tf8-d8
 21. Dc2-e2 Db6-c7
 22. Fd3-b1 Cd5-e7

Le travail une fois effectué (car le Cavalier a travaillé), un changement d'air fait du bien. Le Cavalier désire se rendre en f5.

23. Cf3-e5 Ff6 × e5
 24. d4 × e5 Dc7 × e5
 25. Fe3 × a7 De5 × e2
 26. Te1 × e2 Td7-d1 +

Les Noirs envahissent le camp adverse par la colonne d.

27. Te2-e1 Td1 × c1
 28. Te1 × c1 Td8-d2

A présent, commence le jeu sur la septième traverse (ici, la deuxième).

29. b2-b4 Ce7-d5
 30. Fb1-e4 Cd5-f6
 31. Fe4-c2 Cf6-d5
 32. Fc2-e4 Td2-a2 !

Apparition du Fou de couleur différente.

33. Fe4 × d5 Fe6 × d5
 34. Tc1-c3 f7-f5 !

Tout est joué d'après mon système. Les Noirs cherchent une cible sur la septième traverse : le jeu contre a3 ne peut être poursuivi ; les Noirs veulent donc exposer le pion g2 et ils y parviennent par une avance fermée de l'aile-roi.

35. Rg1-h2 Rg8-f7
 36. Fa7-c5 g7-g5
 37. Tc3-d3 b7-b5
 38. Fc5-d4 Fd5-e4
 39. Td3-c3 Fe4-d5
 40. Fd4-c5 Rf7-g6
 41. Tc3-d3 h6-h5
 42. Fc5-b6 f5-f4
 43. Fb6-d4 Rg6-f5
 44. f2-f3 ...

Les Blancs étaient en mauvaise posture ; la menace était g5-g4, suivie de g4-g3 + f2 × g3 Tg2 +

44. ... g5-g4
 45. h3 × g4 h5 × g4
 46. Rh2-g1 Ta2-e2

La huitième traverse (ici la première) est également très faible (g4-g3 menacé) et les Blancs n'ont pas un choix énorme de coups.

47. f3 × g4 + Rf5-e4 !
 48. Td3-d1 Fd5-b3
 49. Td1-f1 Re4 × d4

gagne en quelques coups.

Dans les deux parties qui vont suivre, le Cavalier aux avant-postes est l'acteur principal. Dans la première partie, il s'échange, mais trouve des compensations dans la pièce qui le remplace. Dans la seconde, ses capacités de louvoyages sont à l'honneur.

Partie n° 5

Blancs : Dr V. HAKEN
 Noirs : GIESE

Riga 1913

1. e2-e4 e7-e6
 2. d2-d4 d7-d5
 3. e4 × d5 e6 × d5
 4. Cg1-f3 Ff8-d6
 5. Ff1-d3 Cg8-f6
 6. h2-h3 0-0
 7. 0-0 h7-h6

Dans la variante d'échange de la française, qui se poursuit par Cf3 et Cf6, les clouages en g5 (respectivement g4) sont un thème clé. Ce thème est empêché dans la présente partie par les coups préventifs h3 et h6 et nous nous occupons à présent de la colonne e.

8. Cb1-c3 c7-c6
 9. Cc3-e2 Tf8-e8
 10. Ce2-g3 Cf6-e4

L'avant-poste.

11. Cg3-h5 Cb8-d7
 12. c2-c3 Cd7-f6
 13. Cf3-h2 Dd8-c7
 14. Ch5 × f6 + Ce4 × f6
 15. Ch2-f3 Cf6-e4
 16. Fd3-c2 Fc8-f5 !

Toutes les pièces s'ordonnent autour du point stratégique : voilà qui s'appelle mettre sa force (ici le Ce4) en évidence.

17. Cf3-h4 Ff5-h7
 18. Fc1-e3 g7-g5
 19. Ch4-f3 f7-f5
 20. Tf1-e1 Te8-e7

Chaque coup accentue la pression sur la colonne.

21. Cf3-d2 f5-f4
22. Cd2 × e4 d5 × e4

Le Cavalier aux avant-postes est maintenant remplacé avec beaucoup de force par le « demi-pion passé » e4.

23. Fe3-d2 Ta8-e8
24. c3-c4 c6-c5
25. Fd2-c3 Fh7-g6 !

Pour pouvoir jouer Rh7 suivi de e4-e3 ; on menace aussi de pousser éventuellement contre la cible h3, par h6-h5, g5-g4.

26. Dd1-g4 c5 × d4
27. Fc3 × d4 Fd6-e5
28. Fd4 × e5 Te7 × e5

Diagramme 39



Après le vingt-huitième coup noir.

29. Dg4-d1 ...

Si 29. Tad1, alors e3 Fg6 e × f + R × f2 Dc5 + Rf1 Dc4 + Rf2 Dc5 + Rf1 Db5 + Rf2 D × b2 + Rf1 Db5 + Rf2 Db6 + Rf1 Da6 + Rf2 Dxa2 + Rf1 Da6 + Rf2 Db6 + Rf1, suivi de l'échec double en e1 et D × g6. Voilà une jolie illustration

du thème : conquête d'un pion, avec échec simultané (cf. chap. 3, diagramme 31).

29. ... Te8-d8 30. Db1 Td2
31. F × e4 Dc7-c5 ! 32. Fd5 + Rg7
33. Dc1 D × f2 + 34. Rh1 T × d5
Abandon.

La partie précédente est une illustration très claire et très bonne du thème de l'avant-poste.

Partie n° 6

Une partie datant de l'origine de la science échiquienne

Blancs : Dr TARRASCH
Noirs : BERGER

Breslau 1889

1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 Cb8-c6
3. Ff1-b5 a7-a6
4. Fb5-a4 Cg8-f6
5. Cb1-c3 Ff8-b4
6. Cc3-d5 Fb4-e7
7. d2-d3 d7-d6

Après ces coups d'ouverture, Tarrasch joua : 8. Cd5-b4 Fc8-d7 9. Cb4 × c6 Fd7-c6 10. F × c6 + b7 × c6 et fit des pions doublés à son adversaire ; mais, pour le moment, leur faiblesse est encore problématique.

11. 0-0 0-0
12. Dd1-e2 c6-c5 ?

Aujourd'hui on considère ce coup

comme mauvais : la faiblesse du pion doublé apparaît lorsque les pions noirs avancent, alors que l'avance blanche au centre ne peut forcer une mise en évidence de la faiblesse noire ; au contraire, après d3-d4 e5 × d4, le pion c6 attaquerait l'avant-poste blanc sur la colonne d. (On voit que le système nous permet d'économiser notre réflexion). Il fallait donc jouer Te8 et Ff8 avec une position d'attente.

13. c2-c3 ...

Voulant à tout prix parvenir à d3-d4. Aujourd'hui, on sait que l'attaque au centre n'est pas le seul moyen de parvenir au ciel. Il fallait jouer Cf3-d2-c4, suivi de b4 ou f4, pendant que le centre reste passif.

13. ... Cf6-d7
14. d3-d4 e5 × d4
15. c3 × d4 Fe7-f6
16. Fc1-e3 c5 × d4
17. Fe3 × d4 Tf8-e8
18. De2-c2 Ff6 × d4
19. Cf3 × d4 Cd7-c5

L'issue de la partie dépend de cette position de Cavalier. Arriverait-on à le chasser, c7 deviendrait faible.

20. f2-f3 Dd8-f6
21. Tf1-d1 Te8-b8

La colonne blanche d et la case d5. La colonne e n'a pas de valeur pour les Noirs, en partie parce que la case e4 est protégée, en partie aussi parce que les Tours sont occupées à empêcher la poussée b2-b4.

22. Ta1-b1 a6-a5
23. Rg1-h1 (!)...

L'idée de ce coup très fin est de faire valoir le centre comme arme

offensive. Maintenant (après Rh1) la menace est e4-e5 D × e5 Cc6, ce qui n'était pas possible avant, à cause de l'échec en e3. Mais à la vérité, ce coup de Roi n'a que peu de valeur positive, car même pour cela les Noirs devraient jouer Tb7 pour doubler les Tours. Les Noirs opèrent sur la colonne b contre la case de poussée b4.

23. ... Tb8-b6

Ce n'est pas bon, car les Blancs deviennent soudain très forts sur la colonne d (l'avant-poste d5 va être occupé avec attaque sur la Tb6). Par contre, Tb7 (indiqué par Steinitz) ou un simple jeu passif (comme 23. ... h7-h6) était plus indiqué. Par exemple : 23. ... h6 24. e5 d × e 25. D × c5 e × d 26. T × d4 a5-a4 (la colonne b noire fait pression) 27. Tb4 Dd6 avec une égalité facile. Ou bien 23. ... Tb7 Ce2 Tab8 Cc3 et maintenant a5-a4, la colonne b commence alors à avoir une action non négligeable.

24. Cd4-e2 Cc5-e6
25. Ce2-c3 Tb6-c6

Il est compréhensible que Berger trouve Cd5 désagréable, mais le retrait semblait plus indiqué 25. ... Dd8 Cd5 Tb7 suivi de Tab8.

26. Dc2-a4 Tc6-c5
27. Cc3-d5 Df6-d8
28. Tb1-c1 ...

La manœuvre blanche Da4 et Tc1 est très claire. Les Blancs veulent conquérir la colonne c (qui est encore disputée) pour l'exploiter ensuite par un éventuel Dc6.

28. ... Tc5 × c1
29. Td1 × c1 c7-c5

c7 n'est plus en danger ! C'est d6

qui va maintenant poser des problèmes, mais les Noirs étaient déjà mal ! (pour avoir négligé la colonne b).

30. Tc1-d1 Cc6-d4
31. Da4-c4 ...

Les Blancs veulent échanger le Cavalier d4 par Cd5-c3-e2, pour pouvoir ensuite tout à leur aise attaquer le pion d. Cette attaque doit réussir car les pièces qui protègent peuvent facilement être mises en difficulté (par exemple Noirs Td7 De7, Blancs Td5 Dd3) sur quoi le pion e attaque pour la troisième fois le pion d cloué et le conquiert. Pour nous, il est intéressant de remarquer comme les figures blanches sont tournées vers d5 (Dc4 !). Il peut arriver qu'une case comme d5 (dans cette partie), on entame un louvoiement de longue haleine en prenant cette case comme base, c'est-à-dire que les figures blanches vont et viennent par d5 : le pauvre pion d6 est attaqué tantôt d'une façon, tantôt d'une autre et, finalement, succombe car il ne peut résister au louvoiement. Ceci n'est pas étonnant car les Noirs non seulement ne disposent pas d'une base, mais, de plus, sont très resserrés.

Dans la présente partie, les choses n'en arrivent cependant pas là, car les Noirs commettent une faute qui perturbe le développement logique des événements.

31. ... Ta8-b8
32. b2-b3 Tb8-c8 ?
33. Td1 x d4 c5 x d4
34. Cd5-e7 + ...

34. Dc4 x c8 serait faux à cause de D x c8 Ce7 + et le pion d va à Dame.

34. ... Dd8 x e7
35. Dc4 x c8 + De7-f8
36. Dc8 x f8 + R x D

Et les Blancs gagnent la finale de pions à cause du pion passé éloigné. Nous donnerons plus loin, dans la deuxième partie, cette finale, pour illustrer le chapitre consacré au pion passé et prions l'aimable lecteur d'avoir un peu de patience (cf. diag. 66 Tarrasch-Berger, p. 101).

La partie suivante est une lutte de gros calibres.

Partie n° 7

Blancs : RABINOWITSCH
Noirs : NIMZOWITSCH

Baden-Baden 1925

1. d2-d4 Cg8-F6
2. c2-c4 e7-e6
3. Cg1-f3 b7-b6
4. Cb1-c3 Fc8-b7
5. Fc1-g5 h7-h6
6. Fg5-h4 Ff8-e7
7. e2-e3 d7-d6
8. Ff1-d3 Cb8-d7

Les Noirs ont un jeu solide mais resserré. La règle veut que la libération soit très progressive.

9. 0-0 0-0
10. Dd1-e2 e6-e5

Ch5 était plus progressif, donc plus indiqué.

11. d4 x e5 Fb7 x f3 !

Et non pas 11. ... C x e5 C x e5 d x e Td1 avec une pression sur la colonne d.

12. g2 x f3 Cd7 x e5
1. Fh4 x f6 Fe7 x f6
14. Fd3-e4 Ta8-b8

La colonne blanche d et son avant-poste (Cd5) vont forcer l'affaiblissement c7-c6 ; voilà qui est d'ores et déjà certain. Toutefois, le pion d6 ne sera pas difficile à défendre, puisqu'il est sur une case de même couleur que celle du Fou. Mais que se passera-t-il sur la colonne g ? Nous le verrons bientôt.

15. Ta1-d1 Ce5-d7 !
16. Cc3-d5 Cd7-c5
17. Fe4-b1 a7-a5

Ce n'est pas un avant-poste, mais c'est néanmoins solide. L'amateur devrait s'entraîner tout particulièrement à établir des Cavaliers indéraçables.

18. Rg1-h1 g7-g6

Cet affaiblissement est de toute façon forcé à cause de Dc2.

19. Tf1-g1 Ff6-g7
20. Tg1-g3 c7-c6 !
21. Cd5-f4 Tb8-b7 !

La situation sur la colonne g peut être considérée comme clarifiée : la menace consiste en un sacrifice en g6 (= attaque révolutionnaire). Le long travail de sape h2-h4-h5 est par contre difficilement possible.

22. De2-c2 Dd8-f6
23. b2-b3 ...

La suite tactique serait 23. Ch5 D x b2 T x g6 (cf. la note précé-

dente) f x g D x g6 + ; mais l'attaque ne passe pas.

23. ... Tf8-e8
24. Cf4-e2 ...

Pour amener le Cavalier en D4. Un dilemme se pose aux Blancs : quelle colonne occuper ? d ou g. Ils ne peuvent se décider à temps et leur jeu s'effondre.

24. ... Tb7-d7
25. Td1-d2 Te8-d8
26. Ce2-f4 Rg8-f8
27. Dc2-d1 h6-h5 !!

Non seulement pour permettre Fh6, mais aussi parce que le pion h est appelé à jouer un grand rôle.

28. Dd1-g1 Fg7-h6
29. Cf4-e2 d6-d5

Se débarrassant de la faiblesse d6 et conquérant en peu de temps la colonne d.

30. c4 x d5 Td7 x d5
31. Td2 x d5 Td8 x d5
32. f3-f4 ...

Si 32. Cd4 alors Ff4, par exemple Cd4 Ff4 e x f D x d4 f5 h4 ! Tg4 Dc3 et f3 est difficile à couvrir.

32. ... Fh6-g7

Cette difficile renonciation à la diagonale h6-f4 est facilitée par le fait que nous savons qu'il faut balayer les obstacles sur une colonne (ici éventuellement Cd4). Jouer Td2 immédiatement (au lieu de Fg7) me déplaisait à cause de la réponse Cd4 F x f4 Tf3.

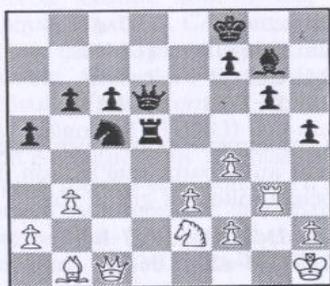
33. Dg1-c1 ...

Je m'attendais ici au sacrifice en g6 (enfin !) et j'avais préparé un vrai problème : 33. F x g6 h4 ! 34. Tg4 f x g 35. T x g6 D f5 36. T x g7

De4+ 37. Dg2 (forcé) Td1+ 38. Cg1 et maintenant la pointe h4-h3 !! D×e4 C×e4 et menace de mat en f2.

33. ... Df6-d6

Diagramme 40



Après le trente-troisième coup noir.

Ce qui va suivre est l'exploitation théorique (de ma théorie) de la colonne d agrémentée d'une pointe élégante. Si je n'avais pas été en possession de mes principes, je ne serais jamais arrivé à cette combinaison finale. Dans la suite, j'exposerai les sentiments de plaisir et d'angoisse qui accompagnèrent mes coups. Ils aideront le lecteur à mieux suivre.

34. Fb1-c2 Ce5-e4
35. Tg3-g2 h5-h4
36. Ce2-g1 ...

J'étais content de m'être débarrassé du Cavalier et jouais.

36. ... Ce4-c3

Cette manœuvre de Cavalier per-

met l'invasion de la base ennemie (ici la première et la deuxième traverses).

37. a2-a4 ...

a2-a3 ? Ca2 suivi du gain du pion a3.

37. ... Cc3-a2
38. Dc1-f1 Ca2-b4

Ici j'eus la désagréable impression de laisser s'évader le Fou, de lui donner du jeu.

39. Fc2-e4 Td5-d1

Ma première pensée fut : dommage ! même la Dame va se retrouver libérée ; mais déjà, je voyais poindre l'ombre d'un mat qui m'était familier depuis le trente troisième coup.

40. Df1-c4 f7-f5 !
41. Fe4-f3 h4-h3 !
42. Tg2-g3 Cb4-d3 !
43. Dc4-e2 Td1-c1

A cet instant je me réjouis du retour involontaire de la Dame.

44. Dc2-e2 Tc1-b1
45. Abandon

Puisque le contournement Tb2 est mortel. Mon impression est que le système a énergiquement soutenu le travail combinatoire.

Pour finir, une courte partie qui est universellement connue comme l'immortelle partie de Zugzwang. Elle nous intéresse parce que l'avant-poste n'y apparaît que comme menace, comme simple spectre ; et pourtant, son effet est énorme.

Partie n° 8

Blancs : SAMISCH
Noirs : NIMZOWITSCH

Copenhague 1923

1. d2-d4 Cg8-f6
2. c2-c4 e7-e6
3. Cg1-f3 b7-b6
4. g2-g3 Fc8-b7
5. Ff1-g2 Ff8-e7
6. Cb1-c3 0-0
7. 0-0 d7-d5
8. Cf3-e5 c7-c6

assure la position.

9. c4×d5 c6×d5
10. Fc1-f4 a7-a6 !

couvre l'avant-poste c4 par a6 et b5.

11. Ta1c1 b6-b5
12. Dd1-b3 Cb8-c6 !

Le spectre ! A pas de loup, il s'approche du point c4.

13. Ce5×c6 ...

Sämisch sacrifie deux temps (échange du croque-temps Ce5 contre le Cc6 « sous-développé »), simplement pour se débarrasser du spectre.

13. ... Fb7×c6
14. h2-h3 Dd8-d7
15. Rg1-h2 Cf6-h5

J'aurais pu lui envoyer un second spectre par Db7, suivi de Cf6-d7-b6-c4, mais je voulais m'occuper de l'aile-roi.

16. Ff4-d2 f7-f5 !
17. Db3-d1 b5-b4 !
18. Cc3-b1 Fc6-b5
19. Tf1-g1 Fe7-d6
20. e2-e4 f5×e4 !

Ce sacrifice très surprenant est le résultat d'un rigoureux calcul : deux pions, la septième traverse et une aile-dame totalement désorganisée : tout cela pour une pièce !

21. Dd1×h5 Tf8×f2
22. Dh5-g5 Ta8-f8
23. Rh2-h1 Tf8-f5
24. Dg5-e3 Fb5-d3
25. Tc1-e1 h7-h6 ! !

Un coup brillant qui déclare le Zugzwang. Les Blancs n'ont plus aucun coup possible. Par exemple, à Rh2 on répondra Tf3 et la même chose à g3-g4. Les Noirs font des coups d'attaque avec leur Roi et les Blancs sont obligés de se jeter dans la gueule du loup.

26. Abandon.

Introduction

C'est un bref et douloureux adieu à la colonne ouverte. Cette partie a pour sujet le pion passé et les finales, mais avant d'y arriver, examinons encore quelques parties qui fêtent dignement la colonne ouverte. Le lecteur attentif a deviné que nous nous sommes si bien fourvoyés dans la colonne ouverte, que nous ne pouvons pas la quitter si vite ; un dernier au revoir et encore un autre, puis on agite un petit mouchoir. Nous voit-elle encore ? Oui, elle nous a vus, regarde, elle chuchote quelque chose à son compagnon le « Cavalier éclairé ».

Nous essayons une larme et nous nous tournons vers d'autres horizons. D'autres héros surgissent : les pions passés ; ce sont de jeunes attaquants qui tôt ou tard seront bloqués de quelque façon. Ainsi va la vie. Puis, viennent les « astuces des finales », le difficile louvoyage, l'avancée prudente et, nous voilà déjà tout près du sérieux de la vie : le jeu positionnel.

La première partie a exigé bien de l'attention. Cependant, les obstinés qui ne veulent pas comprendre n'ont pas manqué. La première partie n'a de valeur pédagogique que pour le joueur faible : voilà ce qu'a dit la critique. Je réponds : « absolument pas » ; dans cette partie, j'ai cherché à dévoiler l'essence des éléments du jeu d'échecs ; elle comporte de la philosophie et beaucoup de travail intellectuel. La phi-

losophie serait-elle quantité négligeable ? La compréhension philosophique du jeu n'est-elle rien pour le joueur fort ? La vérité est « toute autre ». Le joueur faible ne pouvait retirer de la première partie que quelques dessins qui, certes, pouvaient lui être utiles dans la pratique ; le bon joueur, par contre, s'il a suivi avec sérieux le développement des choses a dû, bon gré, mal gré, y découvrir de nouvelles perspectives. Une manœuvre faite par lui automatiquement des milliers de fois prenait soudain un sens fondamental et se décomposait en manœuvres partielles, faisant partie d'un plan stratégique très ramifié. Prenons un exemple : établir un Cavalier-éclairé (Cc5 couvert par b4 et secondé par la colonne c ouverte) de même que pénétrer sur la septième traverse adverse (Tc1-c7 par exemple) sont les manœuvres favorites d'un fort joueur. Mais, mon livre est le premier à indiquer le lien entre ces deux manœuvres et comment la première prépare la seconde.

Dans *Die Blockade* et plus encore dans le quatrième chapitre de *Mon Système*, je cherche à faire naître la notion de **devoir de bloquer**. Ce faisant, sont mis à jour d'importants rapports stratégiques. En aucun cas, cependant, je ne donnerai raison aux critiques qui considèrent tout ce qui a précédé comme inutile. Si je

me contentais brièvement de recommander le blocage d'un pion passé, mon livre ressemblerait rapidement à des « conseils à une ménagère éprouvée ».

Je considère le chapitre consacré au pion passé comme le marchepied menant au jeu positionnel. Celui-ci est la liaison étroite avec les éléments. C'est pourquoi, leur assemblage, apparemment disparate, ne saurait surprendre.

Partie n° 9

Blancs : NIMZOWITSCH

Noirs : PRITZEL

Copenhague, décembre 1922

- | | |
|-----------|--------|
| 1. d2-d4 | g7-g6 |
| 2. e2-e4 | Ff8-g7 |
| 3. Cb1-c3 | d7-d6 |
| 4. Fc1-e3 | Cg8-f6 |
| 5. Ff1-e2 | 0-0 |
| 6. Dd1-d2 | ... |

Pour forcer l'échange du Fg7 par Fh6.

- | | |
|------------|---------|
| 6. ... | e7-e5 |
| 7. d4 × e5 | d6 × e5 |
| 8. 0-0-0 | ... |

Le plan adopté par les Blancs est éclatant de simplicité : moyennant un échange des Dames, ils veulent arriver à un avantage sur la colonne d.

- | | |
|-------------|------------|
| 8. ... | Dd8 × d2 + |
| 9. Td1 × d2 | c7-c6 ? |

De pareils coups qui affaiblissent des cases importantes (d6) devraient,

dans la mesure du possible, être évités et, en effet, une pièce va bientôt s'installer en d6. Pour l'amateur le point à remarquer est le suivant : avant c7-c6, la colonne d est seulement « sous pression », après c7-c6 elle est affaiblie. Il faudrait donc renoncer à 9. ... c7-c6 et jouer 9. ... Cc6 par exemple. Une suite possible serait : 10. h3 (pour pouvoir jouer Cf3 sans craindre la réponse Cg4) 10. ... Cd4 ! ? 11. Cf3 ! (et non pas 11. C × d4 e × d 12. T × d4 Cg4 !) 11. ... C × e2 + Cf3 12. T ou F × C et les Blancs sont mieux. De toute façon 9. ... Cc6 était le coup correct, mais les Noirs doivent répondre à 10. h3 Fe6 11. Cf3 h6 12. Thd1 a6. Dans la situation ainsi obtenue, les Blancs ont effectivement la colonne d, mais comme une invasion, par Td7 par exemple, ou l'établissement d'un avant-poste (Cd5 par exemple) sont impossibles, la valeur de la colonne pose un problème. Enfin, le pion central blanc e4 exige d'être protégé et ceci paralyse le jeu blanc de façon non négligeable ; les Noirs peuvent se résoudre à jouer, soit Tfd8 (dans l'idée Td8 T × d8 T × d8 T × d8 C × d8 C × e5 C × e4, cette variante devant sans doute être préparée par Rh7 ou g6-g5 qui protège le pion h6 contre le Fou e3 à cause de la réponse (après C × e5 C × e4) C × e4 F × e5 F × h6), soit la manœuvre lente Tfc8 suivie de Rg8-f8-e8 avec affrontement final sur la colonne d par Tc8-d8. Cette dernière possibilité témoigne du peu d'activité des Blancs sur la colonne d.

- | | |
|-----------|-----|
| 10. a2-a4 | ... |
|-----------|-----|

Apparemment compromettant, ce coup est en vérité fondé pour

deux raisons : d'une part, il empêche b7-b5 qui serait une attaque indirecte de e4, et, d'autre part, il occupe l'aile-dame. Ce plan d'encerclement nous paraît justifié car l'avantage positionnel obtenu au centre sur la colonne d après 9. ... c7-c6 doit se répercuter aussi sur les ailes. Ce qui se traduit ainsi : un avantage au centre permet une poussée à l'aile.

10. ... Cf6-g4
 11. Fe2 × g4 Fc8 × g4
 12. Cg1-e2 Cb8-d7

Dans des situations inhabituelles, des coups normaux semblent rarement indiqués. Il fallait se développer par Ca6 suivi de Tf8 et Ff8 : la faiblesse d6 serait alors protégée et la position est tenable.

13. Th1-d1 Cd7-b6
 14. b2-b3 Fg7-f6
 15. f2-f3 Fg4-e6
 16. a4-a5 Cb6-c8
 17. Cc3-a4 ...

Il est clair à présent que le développement précédemment indiqué (Ca6) coûtait moins de temps que la manœuvre Cb8-d7-b6-c8. Les Blancs ont maintenant une position forte à l'aile-dame et menacent l'adversaire de Cc5 ; il est donc manifeste que 10. a2-a4 ! avait une valeur offensive.

17. ... b7-b6 !

Une très bonne parade ! Si 18. a × b a × b 19. C × b6 C × b6 20. Fb6, alors Fg5.

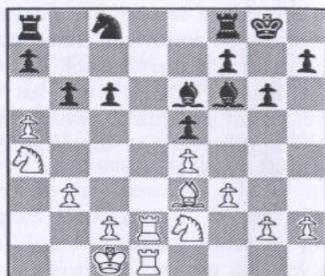
(cf. Diagramme 41)

18. Td2-d3 ! ...

L'avance « contenue » est particulièrement concrète ici, puisque la

Tour va aller de la colonne d sur la colonne c et, de là, vers la colonne a.

Diagramme 41



Après le dix-septième coup noir

18. ... b6 × a5

Mauvais. Il fallait jouer Tb8 et la position noire est encore dynamique et défendable à mon sens et à celui du Dr Lasker.

19. Td3-c3 Cc8-e7
 20. Tc3-c5 Tf8-b8
 21. Ce2-c3 ...

Le pion a ne s'enfuira pas.

21. ... a7-a6
 22. Tc5 × a5 Rg8-g7
 23. Ca4-b6 Ta8-a7
 24. Cc3-a4 ...

Un Cavalier cède la place à l'autre.

24. ... Ta7-b7
 25. Ta5 × a6 Ce7-c8
 26. Cb6 × c8 Tb8 × c8
 27. Ca4-c5 Tb7-c7
 28. Td1-d6 ...

C'est maintenant seulement que la case d6, affaiblie au dixième coup

des Noirs est occupée, une occupation qui n'a cessé de planer sur elle.

28. ... Tc8-d8
 29. Td6 × e6 Abandon

Dans nos notes, nous avons fait la connaissance des ressources dont dispose le défenseur d'une colonne. Comme c'est là un élément d'une très grande valeur pratique dans la menée d'une partie, nous allons donner un deuxième exemple.

Partie n° 10

Blancs : NIMZOWITSCH
 Noirs : Dr TARRASCH

Breslau 1925

1. Cg1-f3 Cg8-f6
 2. c2-c4 c7-c5
 3. Cb1-c3 d7-d5

Jouable. 3. ... e6 semble pourtant plus solide (4. d4 c × d 5. C × d4 Fb4) ou encore 3. ... Cc6 4. d4 c × d4 C × d4 g6. Bien sûr, les Blancs pourraient alors essayer d'emprisonner leur adversaire par 6. e4 mais cette tentative peut être parée par 6. ... Fg7 7. Fe3 Cg4 ! (Breyer) 8. D × g4 C × d4 9. Dd1 ! Ce6 ! (un coup trouvé par moi). La position atteinte après 9. ... Ce6 ! est très féconde 1. Da5, 2. 0-0, suivi de f5 3. b6, suivi de Fb7. A l'amateur d'analyser les différentes variantes qui en résultent.

4. c4 × d5 Cf6 × d5

5. d2-d4 c5 × d4

Le mieux pour les Noirs est 5. ... C × c3 6. b2 × c3 c × d4 7. c × d4 e7-e6.

6. Dd1 × d4 e7-e6
 7. e2-e3 ...

Un coup très réservé. Je trouvais que les suites dynamiques 7. e4 et 7. C × d5 e × d 8. e4 donnaient peu de résultats : par exemple 7. e4 C × c3 ! 8. D × c3 (après 8. D × d8 + suivi de b × c, les Blancs ont un pion c mal en point sur une colonne ouverte) 8. ... Cb8-c6 9. a3 Da5 ! ou 9. Fb5 Fd7 avec égalité. Ou bien 7. C × d5 e × d 8. e4 d × e ! 9. D × D + R × D 10. Cg5 Fb4 + 11. Fd2 F × d2 + 12. R × d2 Re7 avec égalité.

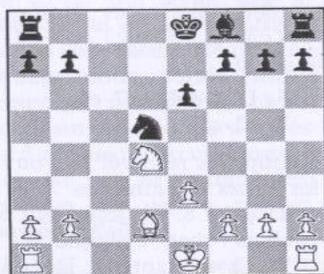
Le lecteur qui s'intéresse aux problèmes de développement comparera la variante 7. C × d5 e × d 8. e4 Cc6 à celle indiquée par nous d × e ! Après 9. D × d5 D × d5 10. e × d Cb4, les Blancs joueraient Fb5 + et les Noirs seraient embarrassés pour trouver une bonne suite.

7. ... Cb8-c6
 8. Ff1-b5 Fc8-d7
 9. Fb5 × c6 Fd7 × c6
 10. Cf3-e5 Cd5 × c3
 11. Ce5 × c6 Dd8 × d4
 12. Cc6 × d4 Cc3-d5
 13. Fc1-d2 ...

(cf. Diagramme 42)

La position que représente le diagramme cache sous des dehors anodins bien du venin. Les Blancs menacent d'occuper la colonne c et disposent d'une case agréable pour le Roi (e2), ce qui n'est pas tout à fait

Diagramme 42



Après le treizième coup blanc.

le cas pour les Noirs (cf. remarque au dix-septième coup noir). Dans de telles positions, le défenseur doit être excessivement prudent.

13. ... Ff8-c5

Pour éloigner le Cavalier du centre ; mais comme ce dernier va en b3 pour faire de c5 un avant-poste, Fc5 n'est pas gênant pour les Blancs. Le mieux était de jouer 13. ... Fe7 avec l'idée Ff6, par exemple 13. ... Fe7 14. e4 Cb6 15. Tc1 0-0 16. Re2 et les Blancs, très fiers de l'attitude royale, ne sont cependant pas mieux, car le Roi noir peut renoncer à se développer : le Fe7 est un excellent ministre qui s'entend parfaitement à gérer les affaires de l'Etat. Par exemple 16. Re2 Ff6 ! 17. Fe3 Tfc8 18. b3 F×d4 19. F×d4 et maintenant Cd7 ou T×c1 (au lieu de Cd7) 20. T×c1 Tc8 21. T×c8 22. Rd3. Le Roi blanc se met à présent en valeur, mais il s'agit de savoir si le Roi noir n'arrivera pas à le suivre 22. ... f6 23. Rc4 Rf7 24. Rb5 a6+ (sinon il

ya sacrifice du Fou) 25. Rc5 Re7 suivi de Rd7 et nulle. 13. ... Fe7 était donc bien la défense appropriée.

14. Cd4-b3 Fc5-b4

Fb6 ou Fe7 étaient incontestablement meilleurs. Fb6 aurait protégé c7 contre une quelconque attaque et, lorsqu'on se défend, il faut par définition protéger. Après 14. ... Fb6 15. e4 Ce7, l'avantage blanc est minime.

15. Ta1-c1 Ta8-d8
16. Fd2×b4 Cd5×b4
17. Re1-e2 Re8-e7

Les Noirs se sont ménagé une case pour le Roi mais cela a coûté beaucoup plus de temps. (Ff8-c5-b4).

18. Tc1-c4 Cb4-a6

Une retraite désagréable. Si 18. ... Cc6, on ne jouerait pas 19. Cc5 à cause de Ca5 suivi de b6, mais on doublerait d'abord les Tours. Les Noirs seraient alors mal.

19. Th 1-c1 Td8-d7

La position noire inspire encore confiance, alors qu'elle porte déjà en elle ce qui la mènera à sa perte. Les deux coups blancs suivants rendent la colonne d passive et enlèvent aux Noirs toute contre-chance.

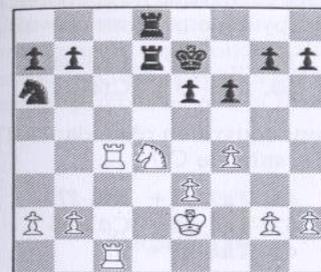
20. f2-f4 ! Th8-d8
21. Cb3-d4 f7-f6

(cf. Diagramme 43)

Les Noirs projettent de jouer e6-e5. Est-ce une menace ? Si ce n'est pas le cas, que l'amateur trouve un coup d'attente raisonnable pour les Blancs !

22. a2-a4 ! ...

Diagramme 43



Après le vingt et unième coup noir

Avancer un pion de deux cases peut aussi être un coup d'attente. Les Blancs ne craignent pas e5 puisque après e5 f×e f×e Cf3, e5 est faible. On pourrait cependant envisager l'énergique poussée b2-b4, très bien contrée cependant par b7-b5. A présent, ce coup (b2-b4) menace d'étouffer les Noirs.

22. ... e6-e5

La déclaration des hostilités est psychologiquement compréhensible dans une position resserrée. Elle n'est cependant pas toujours objectivement justifiée. C'est le cas ici, mais les Noirs étaient mal de toute façon.

23. f4×e5 f6×e5
24. Cd4-f3 Re7-e6
25. b2-b4 b7-b6
26. Tc1-c2 ! ...

Un de ces coups imperceptibles qui sont plus désagréables pour l'adversaire menacé que la plus dangereuse attaque directe. C'est un coup à la fois « protecteur » et

« d'attente », qui recèle même quelques menaces ici minimes puisque le but recherché n'était pas celui-ci. Cette petite menace est Cg5+ suivi de Ce4, puis b4-b5 qui rejette le Cavalier noir en b8.

26. ... h7-h6
27. h2-h4 Td7-d6
28. h4-h5 ...

Une des conséquences de 26. Tc2. De nouvelles possibilités d'attaque sont apparues, g7 est à présent arriéré. La manœuvre Tc4-g4 n'aidera pas seulement à souligner la faiblesse du pion g mais va mettre le Roi noir dans une position fatale. Toutes ces possibilités qui s'ouvrent au jeu blanc ne sont que la conséquence logique (ou psychologique) du coup d'attente Tc2. Les coups les plus fins sont toujours les coups d'attente.

28. ... Td6-d5
29. Tc4-g4 Td5-d7
30. Tc2-c6+ Td7-d6

Si 30. ... Rf5 ?, Tcg6 et mat. Si 30. ... Rd5, Tcg6 e4 ! les Blancs s'assureraient l'avantage par Cd2 C×b4 C×e4.

31. Tg4-g6+ ...

La domination des points c6 et g6 permet un encerclement sans faille du Roi adverse. On remarquera le rôle de tremplin joué par la colonne c, (Tc2-c4-g4).

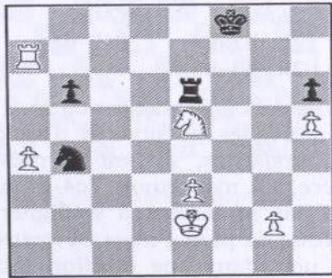
31. ... Re6-e7

31. ... Rd5 conduit à la catastrophe : 31. ... Rd5 32. Tc6×d6+ T×d6 33. e4+ Rc6 34. b5+ et le Cavalier a6 qui se sentait là tellement à l'abri meurt d'étonnement.

32. Tg6×g7+ Re7-f8
33. Tc6×d6 Td8×d6

34. Tg7 × a7 Ca6 × b4
35. Cf3 × e5 Td6-e6

Diagramme 44



Après le trente-cinquième coup noir

Les Blancs gagnent. Transformer en gain une supériorité matérielle est une chose importante et l'amateur doit intensément s'y entraîner. Les Blancs ont à présent gagné deux pions. Un regard sur la position révèle que :

- 1. les Blancs possèdent la septième traverse ;
- 2. e3 est isolé et g2 arriéré.

Il faut donc valoriser la septième traverse en battant le rappel des troupes isolées. C'est à cette fin que le Cavalier se dirige vers f5 avec gain de temps.

36. Ce5-g6 + Rf8-g8 !
37. Cg6-e7 + Rg8-f8
38. Ce7-f5 Cb4-d5
39. g2-g4 ...

* En français dans le texte.

Le Cavalier joue le rôle désiré ; il protège e3, attaque h6 et permet Rf3 (mon royaume pour un cheval !)

39. ... Cd5-f4 +
40. Re2-f3 Cf4-d3

Pour couvrir en répondant à Th7, Ce5 + suivi de Cf7.

41. Ta7-a8 + Rf8-f7
42. Ta8-h8 Cd3-c5
43. Th8-h7 + ...

On revient toujours à son premier amour* !

Vive la septième traverse !

43. ... Rf7-g8

Car Rf8 C × h6 donnerait une attaque de mat et la poussée du pion g deviendrait irrésistible.

44. Th7 × h6 Te6 × h6
45. Cf5 × h6 + Rg8-f8
46. Ch6-f5 Cc5 × a4
47. h5-h6 Rf8-g8
48. g4-g5 Rg8-h7
49. Rf3-g4 Ca4-c5
50. Rg4-h5 ...

D'après le principe : « Tout à l'avant » (cf. chapitre suivant à propos des fins de parties).

50. ... Cc5-e6
51. g5-g6 + Rh7-g8
52. h6-h7 + Rg8-h8
53. Rh5-h6 Abandon

La partie suivante (n° 11) nous montre l'avance limitée dans une colonne. Elle n'est pas un motif occasionnel mais le motif dominant de cette partie. L'amateur constatera

une fois de plus combien les « éléments » sont étroitement présents dans la technique du jeu. La connaissance approfondie des éléments, c'est déjà plus de la moitié du chemin parcourue vers la maîtrise.

En échangeant, les Blancs ont allégé leur position, mais la colonne ouverte c va forcer un nouveau coup affaiblissant.

18. c2-c4 d4 × c3
19. b2 × c3 Ta8-c8
20. Fc1-b2 Tf8-d8
21. Tf1-f3 Fg7-f6
22. d3-d4 ...

Partie n° 11

Blancs : THOMAS
Noirs : ALJECHIN

Baden-Baden 1925

1. e2-e4 Cg8-f6
2. d2-d3 c7-c5
3. f2-f4 Cb8-c6
4. Cg1-f3 g7-g6
5. Ff1-e2 Ff8-g7
6. Cb1-d2 d7-d5
7. 0-0 0-0
8. Rg1-h1 b7-b6
9. e4 × d5 Dd8 × d5
10. Dd1-e1 Fc8-b7
11. Cd2-c4 ...

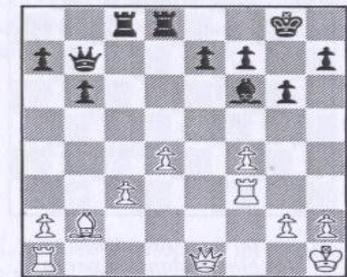
Cette position du Cavalier est une (maigre) consolation pour la position peu harmonieuse des Blancs. Les Noirs sont nettement mieux. Les Blancs auraient dû jouer au cinquième coup ou même déjà avant c2-c4.

11. ... Cc6-d4

Avant-poste sur la colonne d.

12. Cc4-e3 Dd5-e6
13. Fe2-d1 Cf6-d5
14. Cf3 × d4 c5 × d4
15. Ce3 × d5 De6 × d5
16. Fd1-f3 Dd5-d7
17. Ff3 × b7 Dd7 × b7

Diagramme 45



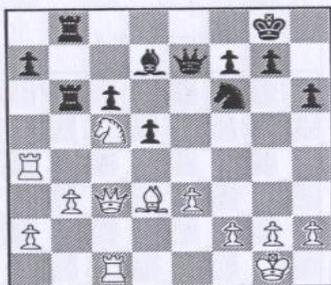
Après le vingt-deuxième coup blanc

Nous avons atteint une position très connue du gambit-dame avec couleurs inversées. On comparera avec l'ouverture d'une partie en consultation : Nimzowitsch contre Dr Kudrjawzew et Dr Landau (Dorpat 1910). 1. d4 d5 2. Cf3 Cf6 3. c4 e6 4. Cc3 c5 5. c × d e × d 6. Fg5 c × d 7. C × d4 Fe7 8. e3 0-0 9. Fe2 Cc6 10. C × c6 b × c et nous avons le même squelette de pions que dans la partie Thomas-Aljechin (avec couleurs inversées). Voilà quelle fut la suite : 11. 0-0 Fe6 12. Tac1 Tab8 13. Dc2 Fd7 14. Tfd1. « Il s'agit de l'histoire bien connue de la paire de pions isolés c6-d5 » (A. N. dans

D. W. 1910 p. 460) 14. ... Ce8
 15. F×e7 D×e7 16. Ca4 Cf6 17.
 Cc5 Tb6 18. Td4 ! Tfb8 19. b3 Fe8
 20. Fd3 h6 21. Dc3 Fd7 22. Ta4
 avec un avantage positionnel très
 net.

Revenons à la partie d'Aljechin.

22. ... Db7-d5
 23. De1-e3 Dd5-b5



Après le vingt-deuxième coup
 des blancs dans la partie
 Nimzowitsch-Consultants

24. De3-d2 Td8-d5
 25. h2-h3 e7-e6
 26. Ta1-e1 Db5-a4
 27. Te1-a1 b6-b5
 28. Dd2-d1 Tc8-c4

L'avance limitée ou la colonne c
 comme tremplin pour se rendre sur
 la colonne a (cf. § 5, p. 35). On
 remarquera que la manœuvre est
 identique dans la partie Nimzo-
 witsch-Consultants.

29. Dd1-b3 Td5-d6
 30. Rh1-h2 Td6-a6

La colonne d joue aussi le rôle de
 tremplin.

31. Tf3-f1 Ff6-e7

32. Rh2-h1 Tc4-c6

Très fin ! Le nouvel ordonnance-
 ment Dc4, Taa4 et Tca6, s'annonce.

33. Tf1-e1 Fe7-h4
 34. Te1-f1 ...

Les Blancs ne doivent pas affai-
 blir leur base par Te5. Par exemple
 34. Te5 ? D×D a×b T×T F×T
 Ta6 Fb2 Tb2 et les Noirs gagnent.

34. ... Da4-c4 !
 35. Db3-c4 Tc6×c4

Cet échange apporte de l'eau au
 moulin des Noirs car maintenant a2
 est devenu définitivement faible.
 L'amateur observera que l'échange
 a été la conséquence automatique de
 l'occupation de points stratégique-
 ment importants. L'amateur cher-
 che à atteindre l'échange de façon
 différente : il poursuit la pièce qui
 l'attire de demandes (d'échange) as-
 sidues et ... se fait remettre à sa
 place ; le maître occupe les cases
 fortes et l'échange souhaité apparaît
 comme par enchantement (cf.
 chap. 6).

36. a2-a3 Fh4-e7
 37. Tf1-b1 Fe7-d6
 38. g2-g3 Rg8-f8
 39. Rh1-g2 Rf8-e7

Centralisation du Roi
 (cf. chap. 5).

40. Rg2-f2 Re7-d7
 41. Rf2-e2 Rd7-c6
 42. Ta1-a2 Tc4-a4
 43. Tb1-a1 Rc6-d5

La centralisation est terminée.

44. Re2-d3 Ta6-a5
 45. Fb2-c1 a7-a6
 46. Fc1-b2 h7-h5

C'est une nouvelle attaque et
 pourtant ce n'est que la suite logique

du jeu à l'aile-dame ; car les Tours
 blanches sont rivées au pion a et,
 même si nous admettions un instant
 que les Tours noires sont également
 immobilisées (ce qui n'est pas tout à
 fait le cas ici puisqu'elles peuvent
 entrer en jeu par c4 et attaquer c3), il
 reste indéniable que la position du
 Roi noir est plus active. Et cet
 avantage à son tour n'est décisif
 qu'en raison de l'immobilité des
 Tours blanches qui subissent la
 conséquence de la manœuvre de
 diversion noire (l'avantage d'un Roi
 actif est illusoire lorsque les Tours
 sont actives). L'action entreprise à
 l'aile a donc considérablement accru
 la valeur de l'activité supérieure du
 Roi noir. Le contact stratégique
 entre les deux champs de bataille se
 trouve ainsi démontré et le rapport
 est le même avec l'aile-roi (h7-h5
 doit provoquer h3-h4 pour que
 l'effet provoqué par e6-e5 soit plus
 grand (g3 est exposé). Nous recom-
 mandons à l'amateur l'étude de cet
 intéressant cas stratégique.

47. h3-h4 f7-f6
 48. Fb2-c1 e6-e5

C'est la percée décisive qui va
 amener la défaite des Blancs.

49. f4×e5 f6×e5
 50. Fc1-b2 e5×d4
 51. c3×d4 b5-b4 !

Bien que ce coup soit évident, il
 ravit le connaisseur : le sens de la
 percée n'était autre que de mettre à
 l'écart l'encombrant pion c3. Cette
 modestie dans les ambitions est la
 plus belle perle de la couronne du
 maître.

52. a3×b4 Ta4×a2
 53. b4×a5 Ta2×b2

Abandon.

L'avance limitée fut ici menée de
 main de maître. Sur quoi, nous
 disons adieu à la colonne ouverte et
 nous allons nous consacrer au pion
 passé.

4.

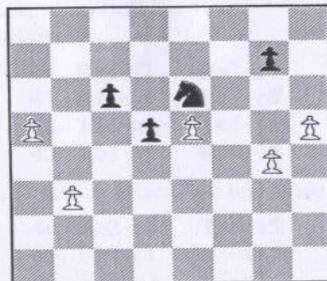
Le pion passé

1. Pour s'orienter. Le voisin parfois gênant et le vis-à-vis toujours désagréable. La majorité de pions. Le candidat. La naissance d'un pion passé. La règle du candidat

Le pion est passé (pion passé) lorsqu'il n'y a plus de pion adverse, ni sur la colonne, ni sur les colonnes adjacentes, de telle sorte qu'il peut aller sans difficultés à Dame (diagramme 46). Si un pion est « handicapé » (bloqué) dans son avance par une pièce, cela ne contredit en rien sa liberté. Une reconnaissance particulière est due au pion lorsqu'il oblige une pièce adverse à sacrifier une part de ses moyens d'action pour le surveiller constamment, lui, l'humble pion. De plus, si on se souvient que le pion en tant que tel, bénéficie d'un autre privilège sur la pièce (celui d'être un défenseur né), on comprendra pourquoi, même sur les soixante-quatre cases d'un échiquier, un pion mérite toute notre considération. Qu'est-ce qui handicape le mieux le pion ambitieux adverse ? Le pion. Qui protège une pièce avec un maximum de sécurité ? Le pion. Et qui travaille au

tarif le moins cher ? Le pion une fois de plus. Les pièces se contentent fort mal d'une tâche répétitive (protection ou blocage). Elles sont alors retirées des troupes actives. (La situation s'inverse bien sûr dans le cas d'une promotion de pion.)

Diagramme 46



Les pions blancs a et e, le pion noir d sont passés ; le pion blanc e est passé mais bloqué

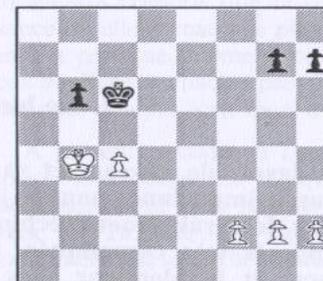
Dans la position du diagramme 46, ni le pion b ni le pion g ne sont passés. Le premier semble cependant moins gêné que le second, car le pion b au moins n'a pas d'antagoniste. Le pion se trouvant sur une même colonne peut être comparé à un ennemi, alors que le pion se trouvant sur une colonne adjacente (pion de côté) évoque un paisible voisin qui bien sûr, comme chacun sait, a quelques petits défauts ; par exemple : lorsque nous dévalons les escaliers quatre à quatre, car nous avons un rendez-vous urgent, il n'est pas rare de voir surgir un voisin qui nous engluie dans une longue conversation (sur le temps, la politique et le prix exorbitant de la bière). Tout comme le pion noir c, dans le diagramme 46, il nous empêche de passer.

Toujours est-il qu'un voisin, fut-il une véritable commère, n'est pas un ennemi enragé. Si nous revenons à notre problème, cela veut dire : un « pion de côté » gênant n'est pas un antagoniste. Dans le diagramme 46, le pion blanc g n'est pas expansionniste, alors que le pion b tend constamment à aller de l'avant.

Intéressons-nous maintenant à la famille du pion passé. Il faudrait d'abord parler de la majorité : au début de la partie, les pions sont également répartis, mais après les premiers échanges au centre (par exemple 1. e2-e4-e7-e5 2. d2-d4 e × d 3. Dd1 × d4) des majorités se sont constituées : blanche : 4 contre 3 à l'aile-roi, noire : 4 contre 3 à l'aile-dame. Imaginons le pion noir d en d6 (pour bloquer le pion e4) ; la

configuration à l'aile-roi serait la suivante : *Blancs* : e4, f2, g2, h2, contre *Noirs* : f7, g7, h7 et à l'aile-dame : *Noirs* : d6, c7, b7, a7, contre *Blancs* : a2, b2, c2. Au cours de la partie, les Noirs peuvent parvenir à jouer f7-f5 (anéantissement du pion central blanc e4 : la majorité deviendrait alors plus évidente encore : *Blancs* : f2, g2, h2, contre *Noirs* : g7 et h7).

Diagramme 47



Une majorité à l'aile-roi

Règle : chaque majorité de pions, saine et non compromise, doit donner naissance à un pion passé (diagramme 47). Des trois pions de l'aile-roi, le pion f est le seul qui n'ait pas d'antagoniste ; il est donc le plus libre et c'est lui qui peut faire valoir les droits les plus justifiés à être le pion passé. Il est donc légitimement le « candidat ». Nous lui donnons ce titre et un grade académique : c'est M. le Candidat (est donc candidat, le pion d'une majorité qui n'a pas de pion adverse en face de lui). D'où la règle canonique : le candidat a la

préséance. Cette règle est tout à la fois une nécessité stratégique et, comme vous l'admettrez, la moindre des politesses (aucun homme poli ne peut donc prétendre l'oublier).

Exposée de façon scientifique, voici ce que donne cette règle : la pointe de l'avancée est représentée par le candidat, les autres pions ne sont que des accompagnateurs (donc f2-f4-f5 puis g2-g4-g5 et alors f6). Si les pions noirs étaient en g6 et h5, les Blancs joueraient f2-f4 g2-g3 (et non pas h3, à cause de h4 et la majorité est handicapée) h2-h3, g3-

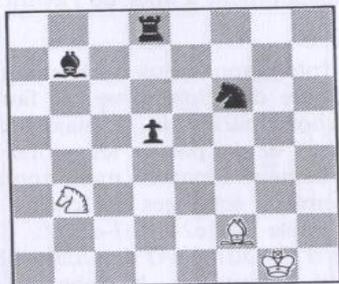
g4 et f4-f5. C'est simple ! Et combien de fois pourtant voit-on de faibles joueurs avancer dans ce type de position avec le pion g, sur quoi les Noirs jouent g7-g5 et la majorité blanche n'a plus aucune valeur. Je me suis beaucoup cassé la tête pour savoir pourquoi les petits joueurs commencent par g2-g4 : la chose est simple à comprendre : les joueurs en question sont indécis : droite ou gauche ? h4 ou f4 ? alors, en désespoir de cause, ils choisissent bourgeoisement la voie du juste milieu.

2. Le blocage du pion passé

Le devoir de bloquer et sa raison. Pourquoi cette raison est de grande importance pour le joueur de compétition et pas seulement pour le « raisonneur échiquéen » (= penseur des échecs). Les rapports très compliqués, car toujours instables, entre le pion passé et le bloqueur. Les différents bloqueurs : forts, faibles, élastiques, non élastiques

Dans la position du diagramme 48, les Noirs ont un pion passé qui peut être bloqué par Cb3-d4 ou Ff2-d4 (le blocage est l'arrêt mécanique d'un pion par une pièce adverse. On parvient à cet arrêt mécanique en plaçant sa pièce aussi près que possible devant le pion à arrêter). Ici, et dans tous les cas semblables, se pose une question : le blocage n'est-il pas une consommation d'énergie inutile ? Ne serait-il pas suffisant d'observer le pion ? (dans le cas présent Fou et Cavalier surveillent la case d4). Le blocage est-il digne d'une pièce ? La mobilité de cette pièce n'est-elle pas considé-

Diagramme 48



Le problème du blocage

ablement réduite si elle remplit sérieusement sa tâche de bloqueur ? N'est-elle pas condamnée à n'être qu'un pion immobile ? En bref : le blocage est-il économique ?

Je me réjouis de pouvoir proposer à ce problème une solution satisfaisante. Un critique médiocre réglerait rapidement la question : « les pions passés doivent être arrêtés ». Ce serait à mes yeux une bien misérable preuve ; le pourquoi et le comment de la chose sont incroyablement importants. Il est ridicule d'écrire un roman sans psychologie et il est tout aussi ridicule, à mon avis, d'écrire un manuel de stratégie échiquéenne, sans approfondir l'essence des pièces actives.

Même si cela devait paraître étrange, je maintiens que le pion passé et tous les autres acteurs ont pour moi une âme, exactement comme l'homme, des souhaits inconscients qui sommeillent en eux

et des peurs, dont ils supposent à peine l'existence.

Ceci dit, l'exposition détaillée du devoir de bloquer est plus utile à la pratique que ne pourrait le penser *a priori* celui qui méprise la théorie (théorie devant être comprise ici comme théorie philosophique et non comme théorie des ouvertures). Je ne souligne pas l'intérêt pratique de cette exposition pour bénéficier des circonstances atténuantes ; pourquoi aurais-je besoin de circonstances atténuantes ? Le lecteur attentif ne m'accuse pas ; il a depuis longtemps compris que la connaissance en elle-même a le plus grand intérêt pratique, même si cela n'est pas souligné à chaque pas. Et c'est pour lui que j'ai écrit mon livre.

A présent, passons à l'ordre du jour : le blocage est logiquement nécessaire pour trois raisons analysées en 2a, 2b, 2c. En 3), on examinera à la loupe la puissance du bloqueur.

2a) Première raison

Le pion passé est un brigand qui doit être mis derrière des barreaux. Des mesures modérées, comme la surveillance policière, sont insuffisantes. L'expansionnisme du pion passé. Le réveil des arrières

Revenons au diagramme 48. Les troupes noires (Fous, Tours, Cavaliers) sont groupées autour du pion passé, et s'ordonnent volontairement en un ensemble dont le centre est le pion d5. Cavalier et Fou protègent le pion et la Td8 lui donne une certaine « force de poussée » ;

elle le soutient. L'expansionnisme du pion est ici immense, cela est évident, puisque Fou, Cavalier, Tour renoncent à tout orgueil de caste et se regroupent docilement autour de l'audacieux pionnier. Cela est plus évident encore lorsqu'on voit que le pion est prêt à avancer,

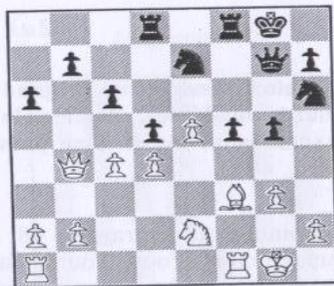
même au mépris de sa vie (d5-d4-Cb3 × d4 ou Ff2 × d4) et les arrières noirs s'animent soudain : le Fb7 contrôle une grande diagonale orienté... vers le Roi adverse, la Tour contrôle une colonne ouverte et le Cavalier a gagné une case centrale. Cette avance forcée au prix de sa vie (pour ouvrir des colonnes) est caractéristique du « rouleau de pions » (= masse compacte de pions avançant au centre). Ceci est à rapprocher de la partie à avantage n° 43 qui montre brillamment la force incroyable d'un centre de pions mobiles (= rouleau de pions). La libération d'une case pour le Cavalier reste cependant une spécialité de l'avance du pion passé. Aussi, la première raison qui impose le blocage est que le pion passé est un terrible criminel qu'il ne suffit pas de mettre en liberté surveillée. Il faut immédiatement lui supprimer la liberté, le mettre aux fers.

Ce que nous avons montré précédemment, à savoir le dévouement du pion passé, qui veut mourir en donnant l'assaut, est typique. Il n'apparaît d'ailleurs pas nécessaire que toute une cohorte d'arrières prenne soudain vie. Souvent, seule une pièce placée derrière le pion profite de l'opération, mais cela est suffisant. De quel droit avons-nous alors donné vie à trois pièces d'un coup ? Mais Ibsen n'a-t-il pas, de la même manière, dans *Fantômes*, poétisé la longue évolution d'une maladie en une seule scène finale, dramatique et mouvementée ? Et, tout comme lui, les critiques habituels (les médecins surtout) ont attaqué violemment le pauvre Ibsen pour avoir déformé le tableau cli-

nique (!) de la maladie, de même les critiques échiquéens habituels m'accusent-ils d'exagérer.

Quelques exemples (diagramme 49) : les Noirs menacés à l'aile-dame et au centre cherchent à mettre en valeur leur candidat. Comme le candidat est à 90 % un pion passé, ce qui est valable pour l'un est valable pour l'autre. Voilà ce qui arrive : 19. ... f5-f4 ! 20. g3 × f4 g5-g4 21. Ff3-g2 Ch6-f5, il y a donc eu sacrifice d'un pion passé (candidat) pour libérer une case (f5) pour les arrières (en l'occurrence le Cavalier h6) 22. Db4-b3 d5 × c4 23. Db3 × c4 + Rg8-h8 24. Dc4-c3 h7-h5 25. Ta1-d1 h5-h4 26. Td1-d3 Ce7-d5 27. Dc3-d2 Tf8-g8. Les Noirs soutiennent leur majorité de pions avec des forces neuves : 28. Fg2 × d5 c6 × d5 29. Rg1-h1 g4-g3 et les Noirs ont de l'attaque.

Diagramme 49

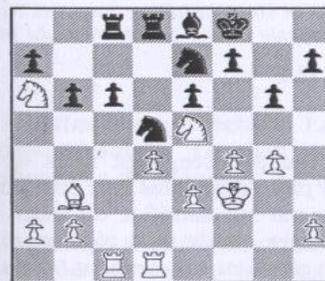


Noirs : Nimzowitsch
Blancs : te Kolsté
Jouée à Baden en 1925

Les Noirs sacrifient un candidat, un arrière prend vie. Comment ?

Dans la partie Alekhine-Treybal (diagramme 50) on en vint à une intéressante transaction : 27. e3-e4 : le centre mobile se met en mouvement 27. ... f7-f6 (puisque 27. ... Cc7 coûte le pion c) 28. e4 × d5 f6 × e5. Le pion passé d5 qui vient d'apparaître semble destiné à une existence éphémère, sitôt apparu, sitôt disparu. Mais les apparences sont trompeuses : même ce papillon, ce pion éphémère et éthéré, doit se soumettre aux lois d'airain de la logique échiquéenne : 29. d5-d6 ! Le développement du pion n'a pas pour but ici la libération d'une case et pourtant il est bien dans l'esprit si ce n'est dans la lettre de notre règle : il veut mourir en marchant. La principale variante serait alors 29. ... e5-e4 (pour empêcher sur 30. ... Td6 la prise f4 × e5) 30. Re4 T × d6 31. Re4-e5 ! Tc8-d8 32. Fb3 × e6. On remarquera que le Roi n'a pu entrer dans l'arène que grâce au dévouement du pion (d5-d6).

Diagramme 50



Alekhine-Treybal
(Baden-Baden 1925)

Enfin une partie complète illustrant joliment l'importance des effets de menace.

Partie n° 12

Blancs : P. S. LEONHARDT
Noirs : NIMZOWITSCH

San Sebastian 1912

1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 d7-d6
3. d2-d4 Cg8-f6
4. Cb1-c3 e5 × d4

Abandon du centre. Les Noirs essayeront de « handicaper » e4 (partie n° 2).

5. Cf3 × d4 Ff8-e7
6. Ff1-e2 0-0
7. 0-0 Cb8-c6
8. Cd4 × c6 b7 × c6

L'échange donne un avantage à chaque adversaire : les Noirs obtiennent une masse de pions centrale plus compacte (qui garantit l'avant-poste d5 en empêchant un éventuel Cd5), mais a7 est isolé et c5 peut devenir faible (voir le texte).

9. b2-b3 d6-d5

Te8 suivi de Ff8 semble parfaitement jouable = handicap réalisé.

10. e4-e5 Cf6-e8
11. f2-f4 f7-f5

Sinon f4-f5 avec une dangereuse attaque.

12. Fc1-e3 g7-g6 !

Le pion e5 doit être bloqué, mais il n'est pas indifférent que ce blocage soit réalisé par le Fou ou le Cavalier : le premier manquerait d'élasticité (rayon d'action très réduit,

jusqu'à g4 au mieux, je veux dire que le coup g2-g4 qui attaque la minorité serait rendu plus difficile) et serait facilement attaquable par un éventuel Cavalier indéradicable en c5. Par contre, un Cavalier en e6 ne serait pas seulement un bloqueur correct (car pour ainsi dire inattaquable) mais il se révélerait être très agressif (en préparant par exemple une poussée g6-g5). Il est très important de trouver toujours le bloqueur le plus adéquat.

13. Cc3-a4 ! Ce8-g7
14. Dd1-d2 Dd8-d7

Pour jouer le plus rapidement possible Td8.

15. Dd2-a5 ...

Coup qui fait tout à la fois pression sur c5 (cf. remarque au huitième coup noir) et menace le pion isolé faible a7.

15. ... Cg7-e6
16. Ta1-d1 Tf8-d8
17. Ca4-c5 ? ...

Une faute positionnelle. Les Blancs devaient s'efforcer de garder finalement le Cavalier comme bloqueur ou au moins essayer de l'échanger contre un autre Cavalier. La situation est telle que les deux Cavaliers sont ici les acteurs principaux (car ce sont, comme nous l'avons expliqué, les meilleurs bloqueurs) et celui qui échange une de ces nobles créatures contre un Fou fait un marché de dupe. Il fallait jouer 17. Fe3-c5.

17. ... Fe7 × c5
18. Fe3 × c5 Fc8-b7
19. Tf1-f3 Rg8-f7
20. Tf3-h3 Rf7-g7
21. Td1-f1 Td8-e8
22. Th3-f3 Ta8-d8

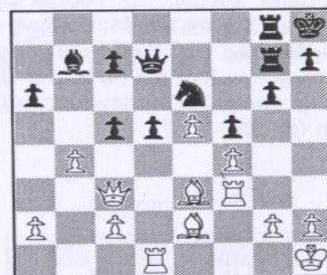
D × a7 n'est pas jouable à cause de Ta8 D × b7 Teb8. Les Blancs ne peuvent rien entreprendre.

23. Tf1-d1 a7-a6
24. b3-b4 Rg7-h8
25. Da5-a3 Te8-g8
26. Da3-c3 Tg8-g7
27. Rg1-h1 Td8-g8

Les Noirs ont l'intention de jouer c6-c5 et le bloqueur en e6 leur rend d'incalculables services. Une comparaison entre les deux bloqueurs (Ce6 et Fc5) tourne à l'avantage du Ce6. Le Fou n'est pas un mauvais bloqueur, mais son action est minime.

28. Fc5-e3 c6-c5 !

Diagramme 51



Après le vingt-huitième coup des Noirs. Manifeste la soif d'expansion du pion

Cette poussée dont nous avons déjà parlé à maintes reprises s'inaugure par un sacrifice du pion. On objectera que le pion c6 n'est ni un pion passé ni un candidat ! Cela est exact et, pourtant, il est assoiffé d'expansion sinon les Blancs ne l'auraient pas bloqué durant des

heures. C'est aussi qu'il se venge de ce qu'il a subi.

29. Tf3-g3 ...

Le mieux était de jouer : b4 × c5 d5-d4 T × d4 ! C × d4 F × d4 F × f3 et les Blancs conservent deux Fous et deux pions pour deux Tours (variante indiquée par Schlechter).

29. ... d5-d4
30. Dc3-a3 g6-g5
31. Fe2-c4 g5 × f4

Fd5 était également bon, ne serait-ce que pour conserver le bloqueur Ce6.

32. Fc4 × e6

Diagramme 52



Après le trente-deuxième coup des Blancs. Le dernier coup blanc était 32. Fc4 × e6. Comment les Noirs poursuivent-ils leur percée ?

32. ... Fb7 × g2 + !

Le Fou devient maintenant brutal. La mort du Ce6 lui fait perdre conscience.

33. Rh1-g1 ...

Mais que voyons-nous ? Le petit drôle reste en vie et, en vérité, après R × g2 (T × g2 ? Dc6 !) Dc6 + Rf1 f × g3 F × g8 g × h2, il serait sangui-nairement vengé.

33. ... Dd7 × e6

Le lecteur, à qui F × g2 fait l'effet d'un coup de foudre dans un ciel serein, prouverait qu'il n'a rien compris à la logique présidant à la libération du Fou, si longtemps handicapé.

34. Fe3 × f4 Fg2-b7
35. b4 × c5 De6-d5

Gagne.

36. c6 F × c6 37. Rf2 T × g3
38. h × g Dg2 + 39. Re1 Ff3
40. D × a6 Dg1 + 41. Abandon.

Cette partie manifeste du bien-fondé du premier principe.

Passons maintenant à l'analyse du second principe.

2b) Deuxième raison

L'optimisme aux échecs. La sécurité du bloqueur face à une éventuelle attaque frontale. Le pion adverse est notre rempart. La mission plus authentique du bloqueur. Le point faible.

Dans mon livre *Die Blockade*, voici ce que j'écrivais : « la deuxième raison est d'une importance à la fois stratégique et pédagogique ; en fin de compte, c'est l'optimisme qui

décide aux échecs ; je crois qu'il est psychologiquement très précieux d'apprendre à se réjouir de petits avantages. Le débutant ne se réjouit que lorsqu'il peut mater, ou mieux

encore, prendre la Dame de son adversaire (car aux jeux du débutant, c'est là le véritable triomphe !). Le maître, par contre, est royalement heureux lorsqu'il réussit à déceler l'ombre d'une faiblesse dans la structure de pions de l'adversaire, quelque part dans un coin de la partie gauche de l'échiquier. L'optimisme ici en question est le fondement indispensable du jeu positionnel. C'est aussi cet optimisme qui nous permet, dans les situations les plus critiques, d'entrevoir un rayon d'espoir. Appliqué à notre étude, cela veut dire que le pion passé adverse est sans conteste un danger et un mal pour nous. Mais voici le revers (ou plutôt l'avers) de la médaille : dans le cas d'un blocage, le bloqueur sera protégé d'une attaque de face par le pion passé ennemi. Par exemple : soit un pion passé noir en e4, un bloqueur blanc Ce3, la Tour noire en e8 ne peut l'attaquer. Il est en quelque sorte en sécurité. »

Ces explications données, il faudrait encore insister sur le fait que cette sécurité relative sur laquelle peut se reposer le bloqueur (et n'est-ce pas un paradoxe : être un bloqueur, planté droit comme un piquet et se reposer) est caractéristique de la mission plus authentique que doit remplir le bloqueur. Si la nature a pourvu à sa protection (sous les traits même de son ennemi), ceci doit l'inciter à avoir de plus grandes exigences, et, en effet, voici la case qu'il occupe déjà promue au rang de case faible de l'adversaire.

Je vois très bien pourquoi le chemin qui mène à la compréhens-

sion du concept de « case faible » est passé par la « case de blocage » ; l'adversaire avait un pion passé, nous le stoppons et, soudain, il apparaît que le bloqueur exerce une pression très désagréable (le pion passé étant un rempart naturel pour le bloqueur à l'affût. Le concept une fois reconnu a été élargi et abstrait. Élargi puisque nous considérons à présent comme faible toute case se trouvant devant un pion adverse, passé ou non, pour peu qu'il y ait pour nous la possibilité de s'y incruster durablement. Aussi, avec le temps, sommes-nous devenus accommodants et aimons-nous un simple « pion » de C.E.S. ou de C.E.T. Et pourquoi n'en serait-il pas ainsi ? Derrière le dos d'un simple pion, on peut se cacher aisément face aux méchantes Tours adverses. De plus, le concept de case faible a été abstrait. Lorsque le Dr Lasker parle de cases blanches faibles, (diagramme 52a) le pion adverse, rempart du bloqueur qui occupe la case faible, n'est même plus une condition *sine qua non*.

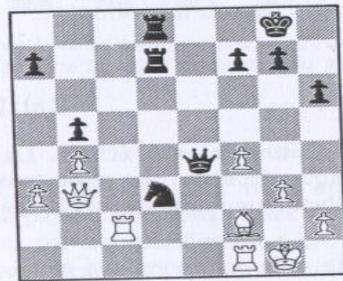


Diagramme 52a

2c) Troisième raison

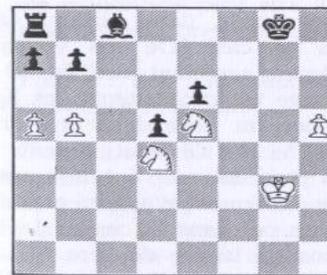
Nous avons opéré un blocage. La paralysie qui a suivi n'est pas seulement locale. Le transfert des phénomènes de paralysie vers l'arrière. A propos de la dualité du pion en tant que tel. Où il est question d'une conception pessimiste du monde et comment celle-ci peut tourner à la mélancolie la plus noire.

Dans la partie Léonard-Nimzowitsch, le Fc5 bloquait le pion c, ce qui faisait du Fb7 un prisonnier dans son propre camp. Cet état de chose est typique et très souvent c'est tout un ensemble de pièces de l'adversaire qui se trouve plongé dans la misère. De grandes parties de l'échiquier sont rendues inutiles : aucune manœuvre correcte ne peut plus y être entreprise et, de fil en aiguille, toute la position adverse peut finir par être pour ainsi dire pétrifiée ; en d'autres mots, la paralysie s'est étendue du pion bloqué aux arrières (diagramme 53) ; les pions e6 et d5 sont totalement

bloqués. Toute la position noire souffre d'une rigidité insupportable. Fou et Tour sont prisonniers dans leur propre camp et les Blancs, malgré leur infériorité matérielle, ont des chances de gain.

La situation décrite plus haut ne doit pas nous étonner ; nous avons souvent souligné que chaque pion est un verrou pour les pièces de son propre camp ; s'en débarrasser était souvent un but très souhaitable, par exemple pour ouvrir une colonne aux Tours ou pour donner une case forte à un Cavalier (chapitre 2a). C'est pourquoi le blocage du pion n'est pas gênant pour lui seul, mais aussi et plus encore pour ses compagnons (Tour, Cavalier, etc.).

Diagramme 53



Répercussions du blocage vers l'arrière

« A propos »* du pion : le débutant remarquera une dualité dans l'essence même du pion ; d'une part, le pion veut se suicider (cf. plus haut), d'autre part il s'accroche à la vie car sa présence n'est pas seulement d'une grande importance en finale, mais elle aide à éviter que des pièces adverses ne s'incrument dans notre camp (c'est-à-dire qu'elle empêche l'apparition de cases faibles). L'impression pénible que ressent un

* En français dans le texte.

pion mobile lorsqu'il est bloqué peut aussi s'expliquer de façon humaine (= psychologique). Le pion ne peut s'abstraire d'une vision pessimiste des choses, voilà sa dualité. Doit-on alors s'étonner que ce pessimisme tourne à la mélancolie la plus noire dès que des conflits tragiques et importants apparaissent ? Pas plus qu'on ne s'étonnera de voir cette ambiance profondément mélancolique gagner les autres troupes. Quoi qu'il en soit, la mobilité d'un pion passé (en particulier s'il s'agit d'un

pion central) entraîne le *modus vivendi* de toute la position. Le paralyser a donc des répercussions sur toute la position. On peut donc voir que des raisons importantes nous poussent à entreprendre un blocage le plus tôt possible, alors que des raisons opposées, prétendant par souci économique que la pièce qui bloque est dégradée, ne valent que dans certains cas exceptionnels. Pour admettre cela, nous devons examiner ce qu'est le bloqueur.

3. Les tâches principales et secondaires du bloqueur

Comment il se comporte lorsqu'il tempête et menace. Comment il se comporte lorsqu'il voyage pour son plaisir. Les différentes formes du concept d'élasticité. Bloqueur fort et bloqueur faible. Comment le bloqueur répond aux nombreuses exigences de sa tâche et ce, de sa propre initiative. Pourquoi nous y voyons une preuve de la vitalité du bloqueur. La prétendue utilisation non économique de la pièce « déchuée » au rang de gardien s'avère être une conception fautive

La tâche principale du bloqueur réside apparemment en un blocage méthodique du pion. En ce sens, il tend donc lui-même à l'immobilité. Et pourtant (quelle vitalité !) il se révèle souvent très actif. En effet : 1. il profère des menaces à partir de sa case (cf. partie n° 12 *Léonhardt-Nimzowitsch* : le Ce6 a préparé la poussée g5). 2. une certaine élasticité se manifeste en ce que le

bloqueur peut, dans certains cas, quitter sa case. De tels voyages d'agrément semblent justifiés : a) si le voyage est prometteur ; les liaisons doivent cependant être très rapides * ; b) s'il faut revenir à temps pour bloquer sur une autre case le pion qui s'est avancé pendant ce temps ; c) dans les cas où il a les moyens de laisser derrière lui un remplaçant qui se chargera du blo-

* Jeu de mots sur *Schnellzüge* qui signifie *cours rapides* mais aussi *trains rapides* (NDT).

queur. Il est évident que ce représentant est à choisir parmi ceux qui secondent le bloqueur (c'est-à-dire parmi les pièces qui le protègent). Ce dernier point est d'une très grande importance, même si cela n'est pas manifeste ; il montre à l'évidence combien l'élasticité (du moins celle décrite en c) est directement dépendante du plus ou moins grand degré de l'effet de blocage.

Pour illustrer a : Voir la partie *Nimzowitsch-Nilsson*.

Pour b : Position : Blancs : Rd1, Th4 ; Noirs : Re8, Th8, h5, b4. Dans cette position très simple, le bloqueur entreprend un petit voyage d'agrément : 1. Th4 × b4. Naturellement, le pion passé profite de l'occasion pour avancer : 1. ... h5-h4 2. Tb4-b2 h4-h3 3. Tb2-h2 ; Mlle la « Tour » apparaît dans le bureau, s'incline devant son chef, salue ses collègues et prend place au pupitre de blocage avec une mine réjouie, comme si elle s'était reposée et était en pleine forme (alors qu'en vérité elle a dû s'éreinter pour arriver encore à temps). Le bloqueur a changé de place (h2 au lieu de h4). Cette manœuvre peut être illustrée par de très nombreux exemples.

Pour c : Voir Ff4 dans la partie *Nimzowitsch-Freymann*.

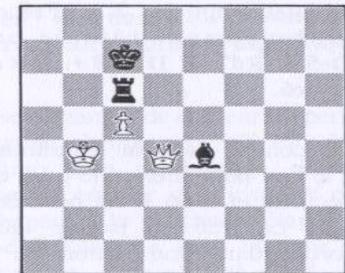
Du petit schéma précité (a, b, c), on retiendra que l'élasticité est réduite lorsque le pion à bloquer est très avancé. Le bloqueur qui arrête un pion demi-passé au centre de l'échiquier est celui qui déploie la plus grande élasticité (par exemple : Blancs e3-f2 Cd4 ; Noirs : d5, Fb7). Le bloqueur d4 est très élastique ; il peut entreprendre de longs voya-

ges aux quatre points cardinaux. Mais passons à l'effet de blocage en tant que tel.

L'effet de blocage

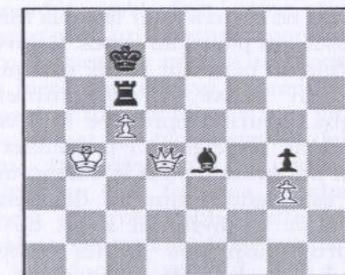
La capacité de bloquer doit être systématiquement et consciemment développée, alors qu'au contraire l'élasticité s'engendre elle-même.

Diagramme 54



Les noirs au trait. La T6 est-elle un bon bloqueur ?

Diagramme 54 a



Les Noirs au trait. Le bloqueur peut-il se maintenir ?

L'effet du blocage est accru : par l'accumulation de renforts qui cependant doivent également être placés en toute sécurité.

Comparons les diagrammes 54 et 54 a. Dans la position 54 le Fou, pour des raisons de sécurité personnelle, se retirera en g6, faisant perdre un appui précieux au bloqueur c6. Malgré cela, le vagabondage du Fou sur la grande diagonale serait risqué. Attention au bâton du gendarme ! (Dd4) Après 1. ... Fg6 les Blancs jouent 2. Rb5 et la tentative de rétablir le contact stratégique interrompu par 2. ... Fe8 est vigoureusement réfutée par 3. De5 + Rd7 4. D×e8 + R×e8 5. R×c6.

Par contre, dans le diagramme 54a, le Fou peut aller en f3 où il est en sécurité et d'où il ne peut être délogé. La Tc6 se trouve ainsi renforcée dans son action et la nullité est inévitable. On a constaté quelque chose d'à peu près semblable dans notre étude d'éclairer. Comme ce dernier, le bloqueur tire sa force non de lui-même, mais de ses liaisons stratégiques avec l'arrière. Un bloqueur insuffisamment protégé ne pourra tenir tête à la forte poussée des pièces adverses. Il devra s'enfuir ou périr sur place, sur quoi le pion passé, précédemment bloqué, pourra reprendre sa marche. Une règle est ici particulièrement importante pour le défenseur : elle est traitée dans la deuxième partie de ce livre ; il s'agit de la surprotection des points stratégiques. La case de blocage est la plupart du temps un point stratégique important ; la protéger plus

qu'il n'est strictement nécessaire est la moindre des choses (il ne faut donc pas attendre l'accumulation des attaques, mais protéger en prévision de l'attaque, un peu comme on se prépare à frapper une balle).

Une très curieuse situation s'est établie, alors que l'effet de blocage ne peut être que péniblement accru par l'arrivée de renforts. Les autres qualités du bloqueur (élasticité, effet menaçant) se développent sans qu'on s'en soucie particulièrement (ils poussent comme les chardons, sur un sol rocailleux). Cela s'explique par : 1. l'état de fait dénoncé en c, selon lequel la pièce protectrice peut remplacer le bloqueur *incrusté* ; 2. le fait que la case de blocage tend à devenir une case faible pour l'adversaire (diagramme 52 a). Le contact avec les cases stratégiquement importantes doit, selon *Mon Système*, avoir un effet miraculeux. Cela sera traité plus à fond à propos du jeu positionnel. Le débutant peut déjà cependant contrôler et comparer par exemple la cinquième spécialité sur la septième traverse et la légende de Swjatogor, à ce que nous avons écrit ici en c.

En résumé, nous donnons le principe suivant : « le choix du bloqueur doit naturellement tenir compte de l'élasticité et de l'effet de menace, et, il suffit la plupart du temps de renforcer l'effet de blocage en tant que tel ; l'élasticité et l'effet de menace augmentent alors d'eux-mêmes ».

L'état de chose ici décrit nous paraît extrêmement révélateur. Il

faut définitivement admettre que la pièce ne déchoit pas de son rang lorsqu'elle répond à l'invitation d'un pion adverse et le bloque, car la case de blocage est à la fois honorable, sûre et riche d'initiatives.

Le débutant fera bien de contrôler le bien-fondé de nos observations, en analysant ses propres parties et celles de Maîtres. Il comparera les

bloqueurs, leurs qualités, leur destin, comment ils échouèrent ou réussirent, et cette connaissance approfondie d'un seul acteur leur sera plus profitable qu'une confrontation superficielle avec toute la « troupe » ! C'est dans la restriction que se révèle le maître. Ce beau mot a valeur pour tout joueur qui prend le jeu d'échecs au sérieux.

4. La lutte contre le bloqueur

Le déracinement. Le « changez les bloqueurs ! » Comment remplacer le bloqueur inabordable par un autre plus sympathique

Lorsque nous disions que le bloqueur tire sa puissance de sa liaison avec l'arrière, nous énoncions une vérité incontestable ; mais le bloqueur peut lui-même contribuer à la protection du rempart de blocage (plus même, il doit le faire). Il y parvient grâce à son rayon d'action qui empêche l'approche des troupes adverses. Une autre qualité du bloqueur est d'être d'origine modeste : plus son extraction sera modeste, mieux cela vaudra. Une trop grande sensibilité, comme celle du Roi ou de la Dame convient mal au rôle de bloqueur. Les pièces mineures (Cavalier ou Fou) peuvent rester en place bien qu'attaquées (elles n'ont qu'à demander une protection), alors que la Dame réagit à la moindre attaque... en quittant fièrement son poste. Le Roi est également un mauvais bloqueur mais en finale. La dignité royale qui l'auto-

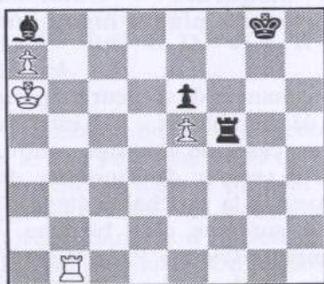
rise à changer de couleur lui permettra de s'employer : s'il est chassé d'une case de blocage noire, il pourra essayer de s'installer durablement à la prochaine étape c'est-à-dire sur une case blanche. Par exemple, *Blancs* : Pg5, Rg4, Fd1 ; *Noirs* : Rg6, Ca7. L'échec Fc2 + chasse le Roi de g6, mais celui-ci bloque à nouveau en g7.

Les bloqueurs pouvant être de différentes qualités (forts, faibles, élastiques, non élastiques), on comprendra qu'il faut selon le cas remplacer un bloqueur par un autre. Lorsque je prends un bloqueur, la pièce qui reprend, reprend également le rôle de bloqueur et ainsi le « changez les bloqueurs »* devient un « fait accompli » ou, comme on dirait en bon français, le changement est irrévocable. Cette combinaison est typique (diagramme 55). L'introduction serait 1. Tb8 + Tf8

* En français dans le texte (NDT).

est le rayon d'action du Fa8 rend difficile l'approche du Roi blanc, qui serait déterminante. 2. T×a8 T×a8 3. Rb7. Le nouveau bloqueur (Ta8) est une personne tranquille qui n'a pas du tout l'intention de s'opposer à des manœuvres d'approche : 3. ... Tf8 4. a7-a8 D T×a8 5. R×a8 : la finale de pions est désespérée pour les Noirs (on comparera avec le diagramme 58) puisque le pion e va être contourné. 5. ... Rg7 6. Rb7 Rg6 7. Rc6 Rg5 8. Rd7 ! Rf5 9. Rd6 gagne. Par

Diagramme 55

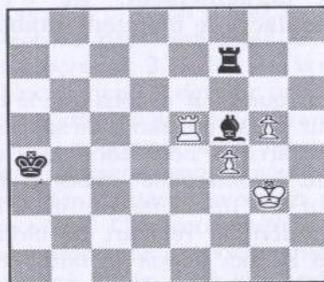


D'une de mes parties. Le bloqueur Fa8 va être remplacé par la Tour (a8)

contre, 1. Tb8 + Tf8 2. Rb6 ? (au lieu de T×a8 !) Fd5 3. Rc7 Rf7 4. T×T R×T 5. Rb8 perd à cause de 5. ... Rf7 6. a8D F×a8 7. R×F Rg6 et les Noirs gagnent. Dans la position 56, les Noirs semblent bien mais le Roi est trop éloigné. Les Blancs substituent au désagréable Ff5 (qui empêche l'approche du Roi par g4) la paisible Tour noire : 1. Te5×f5 Tf7×f5 2. Rg4, les pions blancs deviennent mobiles et le Roi noir arrive trop tard. 2. ... Tf8 3. g6

Rb5 4. f5 Rc6 5. g7 Tg8 6. f6 Rd6 7. Rf5 (évitant 7. ... Re6) gagne. L'idée est la suivante : l'attaquant est prêt à se mesurer avec la société de blocage, mais avant tout il cherche à éliminer le porte-parole de cette société qui lui paraît pour une quelconque raison fort peu sympathique. Il le remplace par quelqu'un d'autre. Ceci fait, les négociations peuvent commencer. Les négociations ou le déracinement. Comment ces négociations doivent-elles être menées ? On concentre le plus d'at-

Diagramme 56



« Changez les bloqueurs ! »

taques possibles contre le bloqueur. Ce dernier rappellera naturellement des réserves pour le protéger.

Dans le combat qui s'est ainsi déclenché contre le bloqueur on tentera d'obtenir l'avantage suivant le modèle bien connu : extermination des défenseurs qui seront échangés, chassés ou occupés ailleurs. En fin de compte le bloqueur devra se retirer et notre pion pourra avancer. Reporter l'attaque du bloqueur à ses défenseurs est un stra-

tagème qui nous est bien connu depuis notre chapitre sur la colonne ouverte (cf. p. 28). En fin de partie on préférera chasser les soutiens du bloqueur, en milieu de partie par contre on essaiera de les occuper.

Partie n° 13

Blancs : NIMZOWITSCH

Noirs : v. GOTTSCHALL

- | | |
|-----------|--------|
| 1. Cg1-f3 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. e2-e3 | Cg8-f6 |
| 4. b2-b3 | Cb8-d7 |

Il fallait jouer c7-c5 et Cc6.

- | | |
|-----------|--------|
| 5. Ff1-d3 | c7-c6 |
| 6. 0-0 | Ff8-d6 |
| 7. Fc1-b2 | Dd8-c7 |

Pour jouer e6-e5 et ouvrir le jeu. Pour empêcher cela, les Blancs lancent une contre-attaque.

- | | |
|----------|-------|
| 8. c2-c4 | b7-b6 |
|----------|-------|

Si 8. ... e5 9. c4×d5 Cf×d5 ! (et non pas c6×d5 car après d4×e5 le pion d est isolé) 10. Cc3 et les Blancs ont un jeu plus libre.

- | | |
|------------|--------|
| 9. Cb1-c3 | Fc8-b7 |
| 10. Ta1-c1 | Ta8-c8 |
| 11. e4×d5 | e6×d5 |
| 12. e3-e4 | d5×e4 |

Les Blancs ouvrent toutes les lignes.

- | | |
|------------|--------|
| 13. Cc3×e4 | Cf6×e4 |
| 14. Fd3×e4 | 0-0 |
| 15. d4-d5 | c6-c5 |

Maintenant les lignes de tir sont dégagées pour les deux Fous qui visent le Roi adverse. De ce fait, les Noirs sont tentés de négliger la

libération du pion d, à tel point qu'elle passe inaperçue. Et quel rôle voudrait-il jouer ce petit pion passé, si minutieusement bloqué (il y a même un bloqueur de réserve en d7) ! Il en va tout différemment cependant.

- | | |
|------------|--------|
| 16. Tf1-e1 | Dc7-d8 |
| 17. Fe4-b1 | ... |

Le résultat de cette attaque est très intéressant : les bloqueurs Fd6 et Cd7 sont, soit anéantis, soit occupés ailleurs. La menace immédiate est Dd3.

- | | |
|------------|--------|
| 17. ... | Tf8-e8 |
| 18. Dd1-d3 | ... |

T×e8 + serait encore plus précis.

- | | |
|---------|--------|
| 18. ... | Cd7-f8 |
|---------|--------|

T×e1 + était meilleur.

- | | |
|--------------|--------|
| 19. Te1×e8 ! | Dd8×e8 |
| 20. Cf3-h4 ! | f7-f6 |
| 21. Ch4-f5 | Tc8-d8 |

Les Noirs entendent prouver que d5 est vraiment faible ; c'est alors qu'un sacrifice flamboyant les arrache à leurs rêves.

- | | |
|--------------|------------|
| 22. Fb2×f6 ! | Fd6×h2 + ! |
|--------------|------------|

Pour éviter de perdre un pion, les Noirs doivent se résoudre à l'échange indirect des Fous b2 et d6. Si 22. ... g×f ? C×d6 T×d6 Dg3 +.

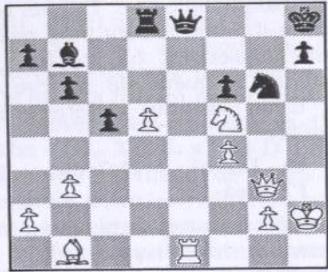
- | | |
|------------|-------|
| 23. Rg1×h2 | g7×f6 |
|------------|-------|

Quel changement ! Le Fd6 a disparu et Monsieur le bloqueur de réserve va bientôt se retrouver sur g6. Le pion d est à présent libre !

- | | |
|--------------|--------|
| 24. Dd3-g3 + | Cf8-g6 |
| 25. f2-f4 ! | ... |

Pour permettre Te1. Le pion passé est indirectement protégé.

- | | |
|---------|--------|
| 25. ... | Rg8-h8 |
|---------|--------|



Après le vingt-sixième coup blanc

Surtout pas F×d5 ou T×d5, à cause de Te1 suivi de Ce7+, etc.

26. Tc1-e1 ...
26. ... De8-f8!

Dg8 et le pion passé se met en valeur de la façon qui suit : 26. ... Dg8 27. Ce7 C×e7 28. T×e7 (septième traverse) D×g3+ 29. R×g3 Tg8+ 30. Rf2 Tg7. Apparemment la septième traverse est maintenant neutralisée, mais le pion passé a son mot à dire : 31. d5-d6 T×e7 32. d×e Fc6 33. Fe4 Fe8 34. f5 !! Rg7 35. Fd5, e7 est maintenant inattaquable. 35. ... Rh6 36. Rf3 Rg5 37. Re4 et les Noirs sont impuissants devant la menace Fb7 Rd5 Fc6 et c'est l'anéantissement du bloqueur.

27. d5-d6 ! Td8-d7

Et pourquoi pas 27. Fc8 ? Cela ne suffirait-il pas pour gagner le pion passé ? Absolument pas, à cause de 28. Ce7 (par d5-d6 les Blancs ont créé un avant-poste en e7 28. ... Dh6+ (le meilleur) 29. Rg1 C×f4 et maintenant 30. C×c8 T×c8 31. d7 gagne.

28. Dg3-c3 ...

Menaçant Te8 ! D×e8 D×f6+ Rg8 Ch6++ . La huitième traverse devait donc être mise en sécurité par la retraite de la Tour (Td8). Mais c'est alors la septième traverse qui est sans défense et les Blancs gagnent par Te7. On remarquera que les coups gagnants Te7 et Ce7 (cf. note précédente) sont une conséquence de l'avance du pion passé.

28. ... Td7×d6

Une tentative désespérée ; si 28. ... Tf7 d7 ! T×d7 Tc8 ! entraînait la décision.

29. Cf5×d6 Df8×d6
30. Fb1×g6 h7×g6
31. Te1-e8+ Rh8-g7
32. Dc3-g3

et les Blancs gagnent.

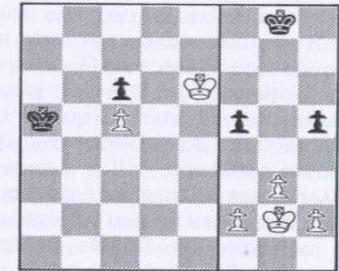
(32. ... Fc6 33. Te3 Fd7 34. f5 ! D×g3+ 35. R×g3 F×f5 36. Te7+ Rh6 37. T×a7 Fb1 38. Ta6 b5 39. a4 b×a 40. b×a Rg5 41. Tb6 Fe4 42. a5 f5 43. a6 c4 44. a7 c3 45. Tb3 f4+ 46. Rf2 c2 47. Tc3 Abandon.)

5. L'attaque frontale du Roi contre un pion isolé est un idéal royal. Le contournement. Le rôle du meneur. La manœuvre tripartite : attaque frontale, esquive forcée et contournement réussi. La case de blocage de réserve. L'opposition supprimée

Beaucoup de héros échiquéens, blanchis sous le harnais, vont se prendre la tête entre les mains : on arriverait même à supprimer le problème de l'opposition ? Eh oui ! je regrette de ne pouvoir vous épargner cela : l'opposition est, de par sa nature profonde, proche du problème du centre conçu de façon arithmétique. Dans les deux cas, une situation intérieure est jugée d'après des critères purement extérieurs ! (Je m'explique : concevoir le centre de façon arithmétique, cela veut dire compter les pions en présence et en conclure que celui qui en aurait le plus aurait la meilleure position. Cette conception est totalement absurde ; en vérité, seul le plus ou moins grand degré de mobilité est déterminant pour estimer la situation au centre). Dans ce qui suit, je vous révèle ma toute nouvelle théorie qui analyse le sens profond de l'événement, tout en mettant l'opposition entre parenthèses. Les principes édifés sur cette base devraient être bien accueillis par le débutant.

Dans le diagramme 57 (à droite), la création d'un pion passé par h3, f3, g4 serait insuffisante, car le Roi blanc resterait derrière son pion passé. Le Roi doit en effet avoir un rôle de meneur, tel le « lièvre » dans une course à pied. Il ne doit pas rester à la maison à lire des communiqués en provenance du front.

Diagramme 57



A droite :

Les Blancs s'emparent d'un des pions adverses

A gauche :

Les Blancs, eux-mêmes menacés d'un contournement, contournent l'adversaire et s'emparent de l'objet convoité c6. Comment ?

Mettons bien les points sur les i pour le débutant : le Roi en milieu de partie et le Roi en finale sont deux créatures totalement différentes. En milieu de partie, le Roi est peureux, il se dissimule dans son château (le roque) et a besoin d'être rassuré. Lorsqu'il se sait en contact avec ses Tours, lorsque ses Cavaliers et ses Fous l'entourent amoureusement, alors seulement le vieux Roi se sent à peu près à l'aise.

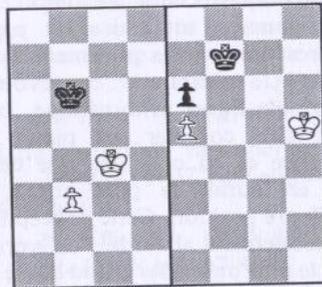
En fin de partie par contre, le Roi devient un « héros » (ce qui n'est pas

tellement difficile, puisqu'il n'y a pour ainsi dire plus d'ennemis sur l'échiquier). La fin de partie à peine entamée, le voilà qui quitte le roque en s'avançant d'un pas lent, mais impressionnant, vers le centre ; sans doute espère-t-il ainsi être au « cœur des événements ». (Je donne plus de détails à ce propos dans le chap. 6). Mais son courage éclate au grand jour lorsqu'il attaque un pion isolé. Cette lutte commence par une attaque de face (*Blancs* : Rf4 ; *Noirs* : Pf5). L'attaque de face est idéale pour le Roi et mérite qu'on lui consacre bien des efforts, car elle peut être construite (s'il y a encore suffisamment de matériel), de façon à aider à prendre le pion assiégé, ou bien conduire en fin de compte (dans une finale de pion) à un contournement.

Ainsi, s'il y a encore du matériel sur l'échiquier, le pion f5, bloqué par le Roi, sera soumis à plusieurs attaques, ce qui devrait conduire les pièces de défense à une position inconfortable ; lorsqu'il s'agit simplement d'un duel de Rois (il n'y a plus de pièces mineures sur l'échiquier), le « Zugzwang » viendra en aide à l'attaquant ; par exemple, la position n° 57 à droite avec un Fou blanc en f1 et un Fou noir en f7. Après 1. Rf3, Rg7 2. Rf4 (la position idéale) Rf6 3. Fd3 Fe6, la différence de valeur entre le Fd3 actif et le Fe6 passif, car enchaîné à la défense de f5, est d'une certaine importance (cf. chapitre 6, deuxième section). La simple finale de pions se déroule comme suit (cf. diagramme 57 à droite) 1. Rf3 Rg7 2. Rf4 Rf6 3. h4 = premier temps de la manœuvre. 3. ... Rf6-g6 = deuxième

temps de la manœuvre. Le Roi adverse doit aller de côté, bon gré, mal gré, à la suite du Zugzwang. Enfin, troisième et dernier temps de la manœuvre : le contournement blanc 4. Rf4-e5 qui gagne. L'attaque de face s'est donc transformée en une attaque de contournement, ce qui est un progrès, car, comme nous le savons, le contournement est la forme d'attaque la plus efficace (par ordre croissant : attaque de face, de côté, par contournement).

Diagramme 58



A droite :
Les Blancs « contournent » l'adversaire
A gauche :
Les Blancs conquièrent le point b5 et le Roi s'y établit

Pour se convaincre de la force du contournement en finale, il suffit de considérer les diagrammes 57 à gauche et 58 à droite. Voilà ce qui arriva dans la position 58 : 1. Rh6 Rf8 2. Rg6 Re7 3. Rg7 Re8 4. Rf6 Rd7 5. Rf7. On remarquera l'approche en pas de vis du Roi blanc, qui travaille en s'aidant du Zugzwang.

Voilà ce qui arriva dans la position 57 : 1. Rd7 ! Rb5 2. Rd6 et non pas 1. Rd6 ? à cause de Rb5 et les Blancs n'ont plus de bon coup à leur disposition et sont eux-mêmes en Zugzwang. Ou encore la position : Blancs : Rh5, Pa4, a5, f5 ; Noirs : Rd5, Pb7, f6. 1. Rg6 Re5 2. a6 ! b x a 3. a5 les Blancs sacrifient un pion pour donner à l'adversaire le triste privilège d'être au trait.

Après avoir reconnu la signification du contournement (qui n'agit cependant que lorsque la cible est immobile, ce qui devrait limiter la liberté d'action du Roi !), nous comprenons pourquoi à propos de la manœuvre tripartite, nous tenions tant à atteindre le contournement.

Reportons à présent notre manœuvre en trois temps sur une position sans pions adverses (diagramme 58 à gauche). Il s'agit de s'emparer de la case b5 avec le Roi. Pourquoi précisément la case b5 ?

Puisque la position du Roi blanc en b5 permettra l'avance du pion passé jusqu'en b6. Dans la position avec le Roi en b5, il lui suffira de se pousser de côté (Rb5-c5) pour laisser le pion aller en b6. Dans la position 58 à gauche, b6 est pourtant la première étape dangereuse pour le pion passé, sur le chemin qui mène à Dame. En effet, les cases b4 et b5 sont parfaitement protégées par le Roi c4. Menons donc une attaque de face contre b5 : 1. Rc4-b4 (= premier temps) 1. ... Rb6-a6 ou c6 (le Roi doit s'esquiver = deuxième temps) 2. Rb4-c5 ou a5 (troisième temps : le contournement est achevé) et le Roi blanc parvient en b5 selon ses souhaits.

Par exemple : 2. ... Rb7 3. Rb5 ! Dans la position ainsi obtenue (*Blancs* : Rb5, Pb3 ; *Noirs* : Rb7), le coup 3. Rb5 peut être conçu comme attaque de face contre la prochaine case b6. La manœuvre en trois temps vers b6 se déroule de façon analogue à la précédente : 3. Rb5, Ra7 ou c7, 4. Rc6 ou a6, suivi de Rb6. Cette méthode est encore plus simple à appliquer pour le défenseur : dans la position, *Blancs* : Rc4, Pb4 ; *Noirs* : Rc6, les Noirs doivent pouvoir tenir le nul, puisque le Roi blanc est arriéré. La seule chose à faire pour les Noirs, est de prendre garde que le Roi blanc ne puisse prendre un rôle de meneur. Ils doivent aussi veiller à ce que la case de blocage de réserve (derrière la case de blocage), soit sûre (imaginons un pion blanc en b4, la case de blocage est b5, la case de blocage de réserve b6, c'est-à-dire juste derrière). Dans cette position (*Blancs* : Rc4, Pb4 ; *Noirs* : Rc6), les Noirs répondent à 1. b5 + Rb6 (blocage) 2. Rb4 Rb7 (blocage de réserve) 3. Rc5 Rc7 (et non pas bien sûr 3. ... Rb8 ? qui permettrait au Roi blanc de s'avancer !) 4. b6 + Rb7 (blocage) 5. Rb5 Rb8 (blocage de réserve) 6. Rc6 Rc8 7. b7 + Rb8 8. Rb6 pat.

Pour éviter tout malentendu, il faut dire expressément que b8 ne devient case de blocage de réserve que lorsque le pion blanc est en b6 (respectivement b7 avec pion en b5, etc.). Dans la position : *Blancs* : Rc5, Pb5 ; *Noirs* : Rb7, le coup 1. ... Rb8 ? serait catastrophique, car il donnerait au Roi adverse tout le terrain désiré et donc la possibilité de s'emparer du rôle de meneur.

Donc, 1. ... Rb8 ?? 2. Rb6 avec une attaque de face déterminante contre la case b7 (notre manœuvre en trois temps !). L'enseignement concernant l'opposition est si peu clair, qu'il complique plus qu'il

n'explique. La vérité, pourtant, est si claire : le Roi attaquant cherche à prendre le rôle de meneur, tandis que le Roi de la défense s'oppose à cette ambition à l'aide de la case de blocage de réserve.

6. Les pions passés privilégiés

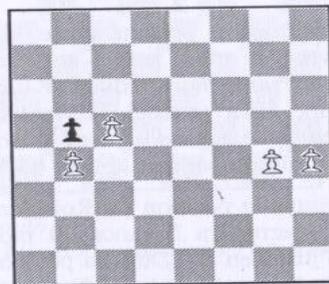
a) les deux pions liés ; b) le pion passé soutenu ; c) le pion passé éloigné. Le Roi comme plombier. A propos de préparatifs de voyage. Le débutant à la poursuite d'un pion passé irrattrapable

Sur les soixante-quatre cases, comme dans la vie, les biens ne sont pas toujours équitablement répartis : on peut voir des pions passés manifester une bien plus grande activité que d'autres pions passés « ordinaires ». Ces pions passés « privilégiés » méritent toute la considération du débutant. Il ne doit jamais manquer l'occasion de se procurer un pion passé privilégié. Dans ce qui suit, nous essayons d'expliquer l'origine de l'énergie de ces derniers. D'où, nous tirerons la règle sur les atouts respectifs de chaque camp dans ce combat avec (ou contre) ces petits Pantagruels.

La position idéale typique de deux pions passés liés nous est présentée dans le diagramme 59. Les rapports des deux pions liés sont de pure camaraderie et donc, la position des pions sur une même traverse est toute naturelle.

La puissance de ces pions réside dans l'impossibilité de les bloquer

Diagramme 59



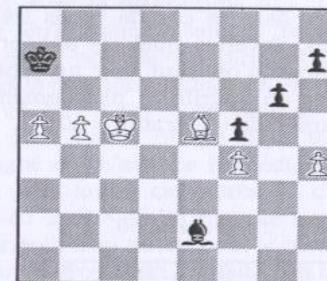
Le pion c est un pion passé protégé. Les pions g et h sont deux pions passés liés en position idéale

(pions h4 et g4 excluant tout blocage en h5 ou g5). Cependant, le cours ultérieur des choses va exiger qu'ils quittent leur position idéale. Ils sont certes superbes en h4 et g4, mais l'expansionnisme qui les habite (comme il habite tout pion passé) va les pousser plus loin. Et dès que l'un sera avancé, des possibilités de blo-

cage apparaîtront. Par exemple : après h4-h5, les pièces noires peuvent bloquer en g5 ou h6. La camaraderie des pions liés en h4 et g4 les pousse cependant à avancer de concert sur g5 et h5. La poussée d'un pion passé rompant la position idéale, doit se faire au moment où on ne craint pas un blocage de l'adversaire, car il est impossible. Deuxième règle : si le bon pion s'est avancé au bon moment, le blocage faible qui a suivi pourra être anéanti facilement et le pion arrière s'avancera pour reconstituer la position idéale. Donc (diagramme 59 à droite), le bon pion jouera au bon moment, par exemple : g4-g5, ce qui donne à l'adversaire une possibilité de blocage en h5. Or, ce bloqueur est mal soutenu (d'où l'expression blocage faible), il sera chassé, et, le coup h4-h5 rétablit la position idéale (h5, g5). Le Roi est un auxiliaire précieux pour combler la brèche qu'ouvre la poussée d'un pion. Donc (diagramme 59), g4-g5 Cf6-h5 et le Roi blanc se glisse en g4, comblant les lacunes de la position. Nous appellerons cette manœuvre : le plombage des pions. Ainsi, « mon » Roi ne risque jamais d'être au chômage ; au pire, il postulera une place de dentiste à la campagne et plombra les (dents des) pions du lycée agricole !

La position du diagramme 59a est celle d'une partie jouée dans un match Intercercles à Stockholm en 1921. Les Blancs jouèrent : 1. b6 + ? et permirent ainsi le blocage absolu Rb7 (absolu car le Rb7

Diagramme 59a



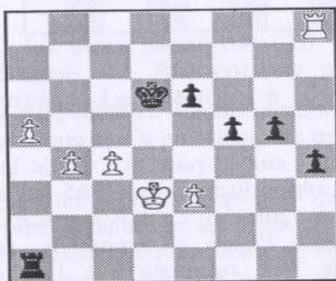
ne peut être chassé). 2. Rd6, puis le Roi s'en alla jusqu'en g7, prendre sa revanche sur le pion h7. Mais les Noirs répondirent alors Fh5 et le repos à l'aile-roi s'acheva précipitamment. Pleine de remords, sa majesté s'en retourna sur l'autre aile, mais là aussi, rien à faire, le Fh5, enfin libre, ne cessant de lui mettre des bâtons dans les roues. Les Blancs furent ainsi punis à juste titre, pour une avance de pions allant à l'encontre de la règle. Il fallait jouer : 1. a5-a6 Fd3 2. Fd4 Ff1 3. Rb4 + (voulant plomber en a5 !) Ra8 4. Ra5 Fe2 5. b5-b6. Le programme a été respecté à la lettre : le pion s'est d'abord avancé puisque le blocage qui en résultait était faible (à tel point qu'il faut se demander si on peut encore parler de blocage) et a pu être aisément surmonté. Le Roi blanc plombe le trou apparu et le pion b avance à son tour, et, main dans la main, les voilà de nouveau réunis.

*J'avais un camarade**. Les pions

* Très célèbre poésie allemande qui devint une chanson populaire (NDT).

passés liés illustrent parfaitement cette chanson. « D'un même pas cadencé... » Ce n'est que très rarement et dans le cas de pions très avancés, devenus quelque peu orgueilleux, qu'on peut voir un pion avancer en sacrifiant placidement son camarade (diagramme 60).

Diagramme 60

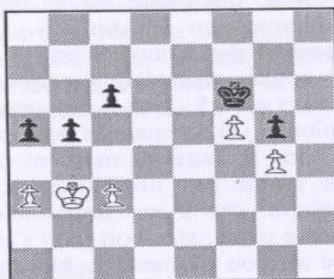


Perlis-Nimzowitsch
(Karlsbad 1911)

Les Noirs au trait. Le pion g5 fausse dédaigneusement compagnie à son camarade h4. Eh oui ! Quand un pion est devenu quelqu'un, il ne connaît plus de camarades ! 1. ... g5-g4 2. T×h4 g4 6 g3 gagne

Occupons-nous à présent du pion passé soutenu. Le diagramme 61 va nous révéler la différence de valeur entre un pion passé ordinairement et un pion passé soutenu. Les Blancs déclarent les hostilités à la majorité de pions noirs 1. a3-a4 Rf6-e5 2. a4×b5 (et non pas 2. c3-c4 ? à cause de b5-b4 et le pion b4 serait passé et soutenu). (Les Noirs devraient alors se consacrer à la tâche

Diagramme 61



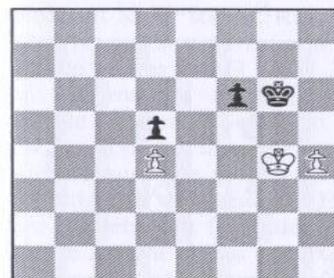
Les Blancs gagnent grâce à la différence de valeur entre le pion passé protégé et le pion passé normal

peu agréable d'aller et venir en surveillant les pions ; c'est ce qu'on appelle gouverner) 2. ... c6×b5 3. c3-c4 b5×c4 (forcé : 3. ... b4 ne sert à rien, puisque les pions blancs vont à Dame) et la position obtenue souligne bien la différence de valeur que nous voulions faire apparaître. Blancs : Rb3, pion g4, f5 ; Noirs : Rf5 pion a5, c4, g5. Le Roi blanc peut prendre un à un les pions noirs le plus facilement du monde, alors que l'immunité totale du pion f5 rend vaines les attaques du Roi noir. Il est d'ailleurs déjà arrivé qu'un joueur peu expérimenté veuille défier cette immunité (position : Noirs : Re5, pion g5 ; Blancs : Ra1, pion f5, g4) et se rende avec un petit sourire et des intentions guerrières non dissimulées vers le pion g. Après Re5-f4, f5-f6, il prend conscience de son erreur et commence avec le plus grand sérieux (!!) à poursuivre le pion avancé. Et voilà le dernier acte de la comédie : 1. ... Rf4 2. f5-f6

Re5 !!! 3. f7 Re6 !! 4. f8D abandon. La force du pion soutenu réside dans son immunité face aux attaques du Roi adverse.

Dans le diagramme 62, le pion h est un pion passé éloigné (= éloigné du centre). Après l'échange indirect des deux autres pions passés, c'est-à-dire après 1. h5 + Rh6 2. Rf5 R×h5 3. R×f6, le Roi noir est hors-jeu, le Roi blanc par contre « est bien », car il est au centre, ce qui est décisif. Le pion passé éloigné est donc un atout (une force de diversion), mais comme n'importe quel atout, il doit être ménagé : il ne faut pas le jouer trop tôt. Telle est la

Diagramme 62



Le « pion passé éloigné » qui attire le Roi adverse hors du centre de l'échiquier

règle. L'échange de pions de diversion n'est que l'introduction qui précède le voyage du Roi (comparons avec le diagramme 62). Tout doit être minutieusement préparé avant la poussée du pion. Regardons la position : Blancs : Re4, pion a4, c4, h2 ; Noirs : Rd6, pion a5, e5, g7. Les Blancs ont le pion passé éloigné c4. L'avance immédiate serait une faute, car après 1. c5 + R×c5 2. R×e5, la marche sur g7 prendrait trop de temps et le compagnon de voyage h2 serait bien trop lent. Il faut jouer 1. h2-h4 (le compagnon de voyage répond présent à l'appel) 1... g7-g6. Cette avance nous la devons au Zugzwang, dont il faut beaucoup user, lorsqu'on possède des pions éloignés. 2. c5 + ! R×c5 3. R×e5 Rb4 et les Noirs ont un temps de retard. (4. Rf6 R×a4 5. R×g6 Rb3 6. h5 a4 7. h6 etc.) Théorème : le voyage que projette le Roi doit être minutieusement préparé par un sacrifice ou un échange de diversion. On s'aidera au mieux du Zugzwang. On poussera les compagnons de voyage en avant ! On attirera vers l'avant les obstacles ! (= les pions adverses sur l'aile où le Roi voyage). Tout cela avant de faire notre coup de déviation ! Qu'on compare avec l'exemple 6 du diagramme 66.



7. Quand un pion passé doit-il avancer ?

a) de sa propre initiative ; b) pour gagner du terrain pour le Roi plombeur ; c) pour jouer le rôle d'appât. A propos de la distance entre le Roi adverse et l'appât. La manœuvre de mise en appât du Roi. Le « petit jeune » qui émigra pour se faire une place au soleil.

C'est une vieille histoire, toujours d'actualité, que celle où on voit un petit amateur avancer ses pions passés au moment le moins propice. Lorsqu'il a deux pions liés, il joue b5-b6 + ? (diagramme 59a) et permet un blocage colossal. Il est donc utile de classer les conditions dans lesquelles l'avance est à recommander.

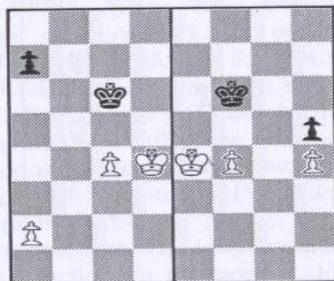
Nous distinguons trois cas :

a) lorsque cette poussée l'approche de son but (ce n'est le cas que lorsque le blocage sera très faible) ou qu'il gagne en valeur, en contrôlant des cases plus importantes (cf. ma partie contre V. Rottschall ; pion passé chap. 4). Le coup d5-d6 permettait de contrôler le point e7 avec la menace Ce7 ou Te7. Par contre, il est mauvais de pousser un pion lorsqu'il est bloqué sans rémission et ne peut même pas gagner le contrôle de cases stratégiques importantes. Il est facile de mettre des pions passés au monde, bien plus difficile de pourvoir à leur avenir ;

b) lorsque le pion passé qui avance libère du terrain pour une pièce de l'arrière, particulièrement lorsqu'il permet au Roi d'affronter

un nouveau pion adverse (diagramme 63 à droite) : 1. f5 Rf7 2. Re5 Re7 3. f6 + Rf7 4. Rf5 Rf8 ! Le pion f n'a en soi et pour soi aucun avenir. 5. Rg6 ! gagne le pion h. La poussée n'a donc été jouée que pour éloigner le Roi noir et permettre au Roi blanc de parvenir en h5 ;

Diagramme 63



A droite :
Avance du pion f, pour gagner du terrain pour le Roi qui suit

A gauche :
La séance de spiritisme

c) lorsque cette poussée est un sacrifice grâce auquel le Roi adverse sera dévié de façon décisive (diagramme 62). Un autre exemple : Blancs : Rg3, pion a4, h2 ; Noirs : Rh5, Pa5. Le pion h va devoir

mourir pour la mère patrie et être l'objet d'un « sacrifice de déviation ». La seule question qui se pose est : où et quand ? Comme l'effet d'un sacrifice de déviation grandit proportionnellement à la distance, il serait inopportun d'avancer immédiatement le pion h puisque la distance (entre l'appât et le Roi adverse) en serait réduite. Il faut donc immédiatement jouer le Roi vers l'autre aile : 1. Rf4 Rh4 2. Re5 Rh3 3. Rd6 etc. Par contre 1. h2-h4 ?? serait un très mauvais coup (comme s'il n'était pas suffisant de sacrifier le pion, on le présente encore sur un plateau. Voilà ce que j'appelle pousser la politesse trop loin). Après 1. ... Rg6, 2. Rf4 Rh5 3. Re5 Rh4 4. Rd5 Rg5 5. Rc4 Rf5 6. Rb5 Re6 7. R x a5 Rd7 8. Rb6 (menaçant Rb7) Rc8 9. Ra7 Rc7 et le Roi blanc est enfermé ; la partie est nulle. Après 1. Rf4 ! Rh4 2. Re5 Rh3, sa majesté noire peut être satisfaite : sa marche d'h5 en h3 l'a mise en appât : ainsi, le pion h2 est-il un agréable entremets après une fatigante promenade. En résumé, le débutant fera attention au fait que l'appât certes meurt, mais en causant les plus grandes pertes de temps possibles à l'adversaire.

Il n'est pas toujours simple de connaître les motifs d'une avance de pion. Regardons le diagramme 63 à gauche : 1. c5 Rc7 2. Rd5 Rd7 3. c6 + Rc7 4. Rc5 Rc8 (blocage de réserve) 5. Rd6 Rd8 6. c7 + Re8 7. Rc6. L'avance était apparemment incompréhensible : ni a), ni b), ni c) ne semblaient être mis en pratique 7. ... a7-a5. Les Noirs sont en Zugzwang et se voient contraints

d'avancer leurs pions, ce qui marque le début d'un drame intense. Le pion noir a avancé de deux cases, se précipitant en avant, plein d'énergie et de fougue juvénile. Nous choisissons une réponse calme : 8. a3, pour montrer au jeune attaquant que le calme est aussi une vertu précieuse. Après 8. ... d4 9. Rd6, les dés sont jetés. Notre jeune ami (le pion a7) revenant de ses erreurs essaye d'être plus modeste et joue 7. ... a7-a6. Mais maintenant nous démontrons à l'infortuné petit jeune homme que l'énergie est aussi un atout et nous jouons a2-a4. Après 8. ... a5 9. Rd6, les Noirs sont à nouveau perdus.

L'idée était la suivante : la mise en position de pat du Roi noir oblige le pion noir a à avancer et le pion blanc a ira à sa rencontre, de telle façon que, le pion noir arrivé en bout de course, ce soit aux Blancs de jouer. Alors Rd6 ou Rb6 gagne.

Toute l'histoire de la poussée du pion c pourrait être rangée dans le cas a) : le pion c a avancé de son propre chef car la transaction à propos des temps a fait de lui un pion gagnant, alors qu'autrement, si on considère la position arriérée du Roi, il n'est qu'un pion de nullité.

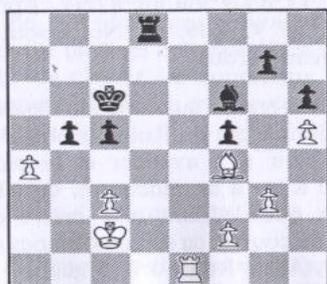
J'appelle la finale qui précède « la séance de spiritisme ». Au premier coup d'œil, il semble en effet incompréhensible que cette finale soit gagnée avec un pion en a2 et seulement nulle avec le même pion en a3.

Nous clôturons le chapitre du pion passé en donnant quelques

finales et parties. Nous insistons une fois encore pour dire que ce chapitre était un ensemble de prolégomènes au jeu positionnel. C'est pourquoi, nous nous sommes volontiers arrêtés à des détails positionnels, par

8. Finales et parties à propos du pion passé

Diagramme 64

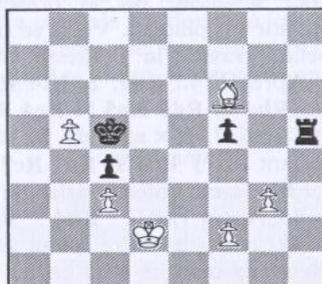


Nimzowitsch-Rubinstein
(Breslau 1925)

Les Blancs (diagramme 64) sont au trait et sacrifient la qualité. L'idée n'est autre (appelons un chat un chat) que d'amener le Roi à la position idéale (attaque frontale contre un pion passé isolé, cf. chap. 5, p. 91). Je réussis à réaliser mon plan caché (pourtant il était possible de le réfuter) car Rubinstein n'était apparemment pas tellement au courant des postulats très connus de mon système. En outre, je ne connais pas d'autres finales qui mettent mieux en valeur la tendance à amener la

exemple les différentes fonctions du bloqueur. Que celui qui n'accorde que peu d'importance à la pensée abstraite fasse l'économie du paragraphe intitulé « les raisons du devoir de bloquer ».

Diagramme 64 a



La tendance naturelle du Roi à attaquer les pions isolés de face. Les Noirs jouent et gagnent malgré tout

position royale idéale. Voici ce qui arriva : 1. **Te6 + Rd5** 2. **T × f6 g × f6** 3. **a × b** (menace 4. **c4 + R × c4** 5. **b6**, etc.) 3. ... **c4** et maintenant les Blancs prennent le pion h6, bien qu'ils perdent les pions b et h 4. **F × h6 Th8** 5. **Fg7 T × h5** 6. **F × f6 Rc5** 7. **Rc2-d2 !** Voilà la pointe ! Tout ce qui s'est passé avant n'avait qu'un seul but : permettre au Roi d'aller en f4 (diagramme 64a) 7. ... **R × b5 ?** Une faute. Les Noirs pouvaient s'opposer ici au voyage du Roi blanc en jouant 7. ...

Th6 8. **Fd4 + R × b5** 9. **Re3 Te6 +** 10. **Rf4 ? Te4 +** suivi de **T × d4** qui gagne. Le débutant remarquera que 10. **Rf3** (au lieu de 10. **Rf4 ?**) ne suffirait pas à sauver les Blancs à cause de **Te4, R × b5** et le Roi va vers e1 suivi de la Tour d2, etc.

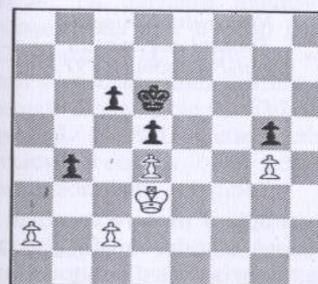
La partie se poursuit ainsi : (7. ... **R × b5 ?**) 8. **Re3 Rc5** 9. **Rf4 !** Tout est à nouveau en ordre. 9. ... **Rd5** 10. **f3** et nulle en quelques coups car la Tour et le Roi noirs ne peuvent pas se libérer en même temps (sinon on attaquerait deux fois c3 et on sacrifierait ensuite la qualité). Une finale très instructive ! Avec quelle brûlante ardeur le Roi s'est jeté dans cette attaque frontale ! Pourquoi ? Puisque cette attitude correspond au plus cher et au plus profond des souhaits du Roi (mais n'oublions tout de même pas qu'il y a aussi la règle du blocage).

Le deuxième exemple présente simplement le contournement. Regardez le diagramme 65. Les Noirs

jouèrent 1. ... **Rc7** il faut faire quelque chose contre la menace **c2-c3** qui donnerait aux Blancs un pion passé éloigné) et la finale prit en toute simplicité l'impressionnante tournure suivante : 2. **c2-c3** (ou 2. **c4 Rb6** 3. **c × d c × d** 4. **Rc2 Ra5 !** Vivent les temps !) 2. ... **Rb6 !** 3. **c × b Rb5** 4. **Rc3 Ra4** et le contournement fonctionne à merveille, malgré la perte du pion. En effet, la paralysie blanche favorise ce contournement.

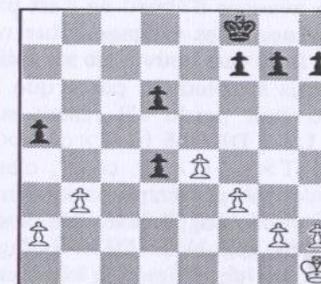
L'exemple n° 3 illustre l'effet de diversion qu'a le pion passé éloigné. Blancs : Tarrasch ; Noirs : Berger (diagramme 66). Après l'échange des dames (voir partie n° 6), voilà ce qui arriva : 37. **Rg1 Re7** 38. **Rf2 d5** 39. **e5** (39. **e × d**, tout simplement, aurait facilement emporté la décision 39. ... **Rd6** 40. **Re2 R × d5** 41. **a3 Rc5** suivi de **f2-f4** et finalement de la manœuvre de détournement **b4 +**) 39. ... **Re6** 40. **Re2** (40.

Diagramme 65



Professeur principal
Hausen-Nimzowitsch.
Simultanée à Randers (Danemark)

Diagramme 66



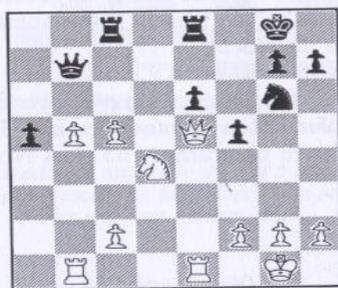
Tarrasch-Berger

f4 serait faible à cause de g5-g3 g × f g × f Rf5) 40. ... R × e5 41. Rd3 h5 42. a3 (h4 serait préférable) 42. ... h4 ! se donnant des atouts pour plus tard. 43. b4 a × b 44. a × b Rd6 45. R × d4 Rc6 46. b5 +. Les Blancs n'usent pas du Zugzwang. 46. f4 grâce au Zugzwang aurait provoqué un coup de pion noir, qui aurait plus tard grandement facilité l'excursion du Roi blanc et la cueillette des pions noirs. 46. ... R × b5 47. R × d5 Rb4 !. Le détournement n'a plus beaucoup de sens ici, puisque les Noirs, après avoir pris les pions g et h, n'ont besoin que de peu de temps pour leur propre pion h. Cette finale est intéressante en raison des nombreuses fautes dont elle est émaillée. La position obtenue fut finalement gagnée par les Blancs, non sans que les Noirs aient laissé passé une possibilité d'annuler.

L'exemple n° 4 est caractéristique de la manière d'avancer des pions liés (cf. § 6). Voilà ce qui arriva (diagramme 67) : 1. c6 ! le choix du pion à avancer d'abord ne s'est pas fait au nom des blocages plus ou moins forts qui pouvaient s'en suivre, mais simplement parce que le pion c était perdu s'il restait sur place 1. ... Db7-b6 (si T × c6 b × c D × b1 T × b1 C × e5; c6-c7, c'est-à-dire pion passé plus septième traverse absolue, par exemple c6-c7 Cd7, Cc6 gagne) 2. De3. Il s'agit maintenant de chasser le bloqueur b6 pour pouvoir avancer le pion b qui est un peu en arrière (cf. § 6) 2. ... f4 (la menace était C × f5) 3.

De4 Tcd8 4. Cf3 Td6 5. h4 ! Forts d'une puissante position centrale (De4), les Blancs veulent démontrer aux Noirs que leurs pièces protectrices sont hors course 5. ... Db6-c5. Ils se laissent impressionner, le bloqueur fait des concessions ! 6. Ce5 (h5 ! serait également très bon D × h5 b6 et les deux camarades sont unis dans l'allégresse) 6. ... Td4 (la variante principale serait 6. ... Td2 7. Cd3 D × c2 8. b6 ! et les pions indifférents à la perte de pièces vont à Dame) 7. De2 C × h4 8. b6 (comme c'est écrit dans les livres !) 8. ... Tb4 9. T × b4 a × b 10. b7 Dc3 11. De4 Cf5 12. Cd7 Abandon.

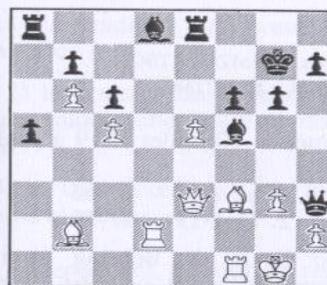
Diagramme 67



Nimzowitsch-Alapin.
Tournoi des maîtres
(Saint-Petersbourg 1913)

L'exemple 5 montre combien un pion passé peut devenir fougueux. Il ne s'extériorise pas d'habitude, mais nous connaissons bien son expansionnisme. Aussi, cet exemple ne nous surprendra-t-il pas.

Diagramme 68



Nimzowitsch-amateur
(Nuremberg 1904)

Les Blancs sans le C b1. La marche triomphale du pion e

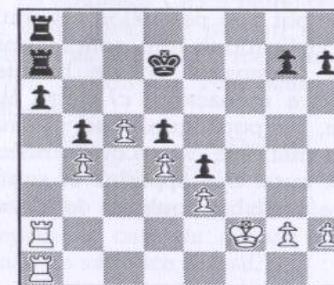
Cf. diagramme 68. Voilà ce qui arriva. 1. g3-g4 Ff5 × g4 2. e5 × f6 + Rg7-f7. Le Roi est un mauvais bloqueur car il est trop sensible. La peur d'un mat va faire s'évanouir ce blocage 3. Ff3-d5 + ! pour donner sans perdre de temps à la Tour f un champ de manœuvre. Elle prête au pion passé des forces neuves : 3. ... c6 × d5 4. De3 × e8 + Rf7 × e8 5. f6-f7 + Re8-f8. La dernière tentative de blocage. Mais tout à coup l'arrière Fb2 rappelé à la vie (f6-f7 a « prolongé » sa diagonale) devient terriblement désagréable 6. Fb2-g7 + ! R × g7 7. f7-f8 D. Cette finale fait particulièrement bien ressortir l'expansionnisme du pion.

L'exemple 6 met en lumière le concept d'élasticité du bloqueur. Il s'agit d'une finale déjà parue dans

* Die Blockade, premier livre de Nimzowitsch.

Die Blockade*. Nous n'en retiendrons que l'essentiel. Les Blancs veulent jouer sur la colonne f, d'où 1. Rg3 2. Tf1. Ils se ménagent ensuite une brèche (en f6) en avançant le pion h (h2-h4-h5-h6) et pour cela, on a besoin du Roi blanc à l'aile-roi. Bien que la colonne f domine tout le jeu, les Blancs eurent le courage de renoncer à la « pulsion f » et jouèrent avec un calme souverain 1. Ta2-a5 et ce n'est qu'après, qu'ils s'intéressèrent à la colonne f. Le blocage 1. Ta2-a5 est possible ici car le bloqueur est élastique, c'est-à-dire qu'il peut être envoyé à l'aile-roi à grande vitesse.

Diagramme 69



Nimzowitsch-A. Nilsson.
Tournoi des maîtres nordiques (1924)

Voici comment se déroula cette finale : 1. Ta5 !! Rc6 2. Rg3 Rb7 3. Ta1-f1 Rb7-c6 4. Tf1-f5 Ta7-e7 5. h2-h4 Ta8-a7 6. h4-h5 Te7-e6 7. Tf5-f8. L'irruption. Et la Tour

a5 est toujours là, qui veille, fidèle et immobile. Mais ce gardien immobile est prêt à intervenir à chaque instant, par Ta5-a2-f2 (= élasticité) ou par Ta5 × a6 si la Tour noire s'éloignait. La possibilité Ta5 × a6 est à ranger sous la rubrique « Effet de menace à partir de sa propre case ». La suite fut : 7. ... g6 8. h5-h6 g6-g5 9. Tfb8 Rc7 10. Tb8 × b5 T × h6 11. Ta4 Tf6 12. Tba5 Rc8 13. Rg4 h6 14. Ta2 Taf7 15. T × a6 qui gagne sept coups plus tard.

Avec cet exemple, nous voilà à nouveau chez les « bloqueurs ». Attardons-nous un peu auprès de cette société composite. D'abord, je tiens à vous présenter un bloqueur qui accomplit à la perfection ses multiples obligations (qui sont, comme nous le savons : a) de bloquer ; b) d'être menaçant ; c) d'être élastique, ce pour quoi une gymnastique matinale est recommandée !). Il est aussi très appliqué et souffre d'une véritable boulimie de travail.

On reste perplexe ! C'est ici que le critique « bien-pensant » met son grain de sel, en murmurant quelque chose à propos de la vanité. Il est pourtant clair que je n'admire pas mes propres parties, mais le travail effectué par le bloqueur, travail que je distingue du mien propre. Mais qu'importe au critique médiocre, que peut signifier « distinguer » pour lui ? ! Son monde est celui de la jalousie et là, il n'y a plus rien à distinguer.

Partie n° 14

Blancs : NIMZOWITSCH
Noirs : C. BEHTING

Jouée le 10 juillet 1919 à Riga

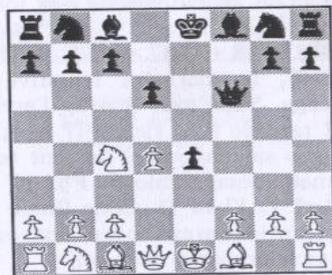
1. e2-e4 e7-e5
2. Cg1-f3 f7-f5

De l'avis de Behting (que je partage d'ailleurs), ce coup est parfaitement jouable. Du moins, je ne connais pas de réfutation.

3. Cf3 × e5 Dd8-f6
4. d2-d4 d7-d6
5. Ce5-c4 f5 × e4

La « théorie » (c'est-à-dire la pratique des autres maîtres) recommande ici de jouer 6. Cc3 Dg6 7. f3 mais après 7. ... e × f 8. D × f3 Cf6 9. Fd3 Dg4 10. De3 + Fe7 11. 0-0 Cc6 12. d5 Cb4 13. Tf4 Dd7 14. Cb6 a × b 15. T × b4 ; les jeux sont égaux.

Diagramme 70



Le coup de blocage Ce3 paraît-il justifié ?

6. Cc4-e3 ! ...

Ce coup a contre lui :

1) la tradition qui veut qu'on joue Cc3 ;

2) le principe du développement économique (une figure ne doit pas errer) ;

3) le faible coefficient de menace de ce bloqueur.

Et cependant, ce coup en relation avec les suivants est à tous points de vue un coup de maître. Et le monde entier jouerait-il 6. Cc3, je tiendrais quand même mon coup de Cavalier sur e3 pour le meilleur et, cela, pour des raisons de « système » uniquement.

6. ... c7-c6
7. Ff1-c4 !! ...

La pointe. Pour faire le petit roque, les Noirs doivent maintenant jouer d6-d5, ce qui va donner au Ce3 une nouvelle case de travail (Fb3 + c2-c4 et pression contre d5).

7. ... d6-d5
8. Fc4-b3 Fc8-e6

Ou 8. ... b5 9. a4 b4 10. c4, etc.

9. c2-c4 Df6-f7
10. Dd1-e2 Cg8-f6
11. 0-0 ...

Cc3 est mauvais à cause de Fb4.

Les Blancs veulent exercer la plus forte pression possible sur d5. Considérons plus attentivement le bloqueur Cc3 : répond-il au moins aux normes qu'on exige d'un bloqueur ? Oui, parce que :

1) il bloque vigoureusement et empêche l'approche de pièces ennemies (du point g4) ;

2) il menace depuis sa case ;
3) il est élastique, comme on le verra.

Bref, le Cavalier e3 est le bloqueur idéal.

11. ... Ff8-b4 !
12. Fc1-d2 Fb4 × d2
13. Cb1 × d2 0-0
14. f2-f4 ...

Pour jouer f5, afin de conquérir d5.

14. ... d5 × c4
15. Cd2 × c4 Df7-e7
16. f4-f5 Fe6-d5

Les Noirs cherchent à s'assurer le point d5.

17. Ce3 × d5 c6 × d5
18. Cc4-e3 ...

Le bloqueur Ce3 à peine disparu, le voilà remplacé par un nouveau Ce3. Pas même la mort ne peut avoir raison de l'élasticité de ce bloqueur.

18. ... De7-d7
19. Ce3 × d5 ! ...

L'effet de menace du bloqueur depuis sa case de départ culmine dans ce sacrifice décisif.

19. ... Cf6-d5
20. De2 × e4 Tf8-d8
21. f5-f6 ! ...

La pointe de la combinaison, mais aussi l'illustration du dogme du désir d'expansion du pion (f5 était un candidat).

21. ... g7 × f6

Si 21. ... Cc6, alors f7 + Rh8 F × d5 D × d5 ? f8 D, suivi de D × d5. Mais si (21. ... Cc6 22. f7 +) Rf8, alors F × d5 D × d5 D × h7 gagne.

22. Tf1-f5 Rg8-h8
23. Tf5 × d5 Td8-e8

23. ... De8 est impossible à cause de 24. Fc2 ! qui gagne toute une Tour.

24. Td5 × d7 Te8 × e4
25. Td7-d8 + Rh8-g7
26. Td8-g8 + Rg7-h6
27. Ta1-f1 Abandon

Et maintenant, pour finir (car le désir d'expansion du pion passé envahirait facilement le livre tout entier), un pendant à la précédente partie.

Partie n° 15

Blancs : NIMZOWITSCH
Noirs : v. FREYMANN

Jouée à Wilna 1912

1. e2-e4 e7-e6
2. d2-d4 d7-d5
3. e4-e5 c7-c5
4. Cg1-f3 c5 × d4

4. Db6 paraît meilleur.

5. Cf3 × d4 Cb8-c6
6. Cd4 × c6 b7 × c6
7. Ff1-d3 Dd8-c7
8. Fc1-f4 g7-g5

Pas très solide mais conduit à un jeu intéressant.

9. Ff4-g3 Ff8-g7
10. Dd1-e2 Cg8-e7
11. 0-0 h7-h5
12. h2-h3 Ce7-f5
13. Fg3-h2 ...

13. F × f5 e × f 14. e6 serait apparemment mauvais à cause de f4 15. e × f + R × f7, etc.

13. ... g5-g4

La pointe de l'attaque commencée par 8. ... g5

14. Tf1-e1 ...

Si 14. h × g h × g 15. D × g4, alors T × h2 Rh2 F × e5 + suivi de F × b2.

14. ... Re8-f8
15. Cb1-c3 ! ...

Le Cavalier tend vers f4 (après l'échange sur f5).

15. ... Dc7-e7
16. Fd3 × f5 e6 × f5
17. De2-e3 Th8-h6
18. Cc3-e2 c6-c5
19. Ce2-f4 ! ...

Ce Cavalier doit être considéré avant tout comme bloqueur de f5 et de toute la masse de pions qui s'y rattache. Mais il est aussi un « anti-bloqueur » pour son pion e5 qui rêve d'avancer.

19. ... d5-d4
20. De3-d3 De7-d7
21. Dd3-c4 Dd7-c6
22. h3 × g4 ! ...

Le prélude nécessaire à Cd3. Si 22. Cd3 aussitôt, alors 22. ... g × h. Par exemple 22. Cd3 g × h 23. D × c5 + D × D 24. C × c5 Tg6 25. g3 et les Blancs sont mal.

22. ... Fc8-a6
23. Dc4-d5 ! Dc6 × d5

Il serait très intéressant de jouer 23. ... h × g. La suite serait une marche triomphale du pion e jusqu'à la consécration, par exemple 23. ... h × g 24. e6 (avec attaque de la Dame) 24. D × d5 25. e7 + Re8

26. Cd5, suivi d'échec en c7 (la surprenante avance du pion que rien n'arrête).

24. Cf4 × d5 Fa6-c4

Si 24. ... h × g e6 ! de nouveau avec gain de qualité.

25. Cd5-f6 h5 × g4
26. Fh2-f4 Th6-g6
27. Cf6-d7 + ...

Gagne le pion c et la partie vingt coups après.

C'est le rôle qu'a joué le Cf4, qui nous intéresse avant tout. Il avait un poste de bloqueur très solide et était

parfaitement secondé (par Fh2). C'est pourquoi il handicapa le Fg7, la Th6 etc. De plus, l'« effet de menace » a été sensible surtout en direction de d6 et e6 (la mobilité du pion e5 est un pendant ironique à l'immobilité du pion f5). Et, finalement, l'élasticité joua aussi un rôle non négligeable puisque le Cavalier put tranquillement partir en voyage, en se faisant représenter par le Ff4.

A présent, un dernier tableau, et, nous clôturons le chapitre consacré au pion passé.

SCHÉMA A PROPOS DU PION PASSÉ

Jeu de questions et réponses

1. Comment apparaît un pion passé ?

Par la majorité ; règle du candidat.

2. Pourquoi devons-nous bloquer un pion passé ?

A. Parce que sinon il menace constamment d'avancer. Le suicide est une menace. La métaphore du criminel (la surveillance policière est insuffisante) ;

B. Car la case de blocage est protégée de toute attaque de face et cette case tend, en plus, à devenir une case faible pour l'adversaire ;

C. Puisque des ensembles noirs sont paralysés dans leur ensemble.

3. Quelles exigences peut-on avoir pour un bloqueur ?

A. Un effet de blocage fondamental ;

B. Un effet de menace à partir de sa case ;

C. L'élasticité.

4. Comment l'effet de blocage et l'élasticité peuvent-ils être augmentés ?

L'effet de blocage est obtenu par la liaison avec les arrières (y compris la surprotection). L'élasticité croît automatiquement avec l'augmentation de l'effet de blocage. Dans tous les cas, le pion à bloquer ne doit pas être trop avancé.

5. Où réside l'énigme dans le cas de blocage ?

Dans les circonstances qui font que les cases de blocage sont d'habitude de bonnes cases (ce qu'on peut comprendre du fait que cette case est une case faible pour l'adversaire).

6. Quelles formes prend le jeu contre le bloqueur ?

- A. Celui d'un essai pour le déraciner ;
- B. On s'ingénie à « changer les bloqueurs »*.

7. Pourquoi l'opposition est-elle un concept archaïque ?

Parce qu'elle n'analyse la situation que d'après des symptômes externes. Ma manœuvre tripartite.

8. Quels pions passés sont privilégiés et comment doit-on les traiter ?

- A. Les pions liés (la poussée collégiale) ;
- B. Le pion passé soutenu ;
- C. Le pion passé éloigné. L'effet de déviation. Les préparatifs du voyage sont à faire à l'avance.

9. Pourquoi et à quelles fins le pion passé avance-t-il ?

- A. Pour se rapprocher de son but, la promotion, ou pour protéger une case ;
- B. Pour gagner du terrain pour le Roi de l'arrière ;
- C. Pour assumer son existence dans un sacrifice de déviation. La distance entre l'appât et le Roi adverse sera la plus grande possible.

* En français dans le texte.

5.

L'échange

Un court chapitre qui tient essentiellement à donner des indications sur les différents motifs d'échange.

Pour mettre le débutant en garde contre une politique trop radicale de l'échange, nous dressons l'inventaire des rares occasions dans lesquelles un échange est indiqué. Dans tous les autres cas, les échanges (surtout recherchés à tout prix) sont néfastes. Chez les maîtres, l'échange s'impose de lui-même. On occupe les colonnes, ou on s'assure la maîtrise de points stratégiques importants et la possibilité d'échanger arrive ensuite automatiquement (cf. partie n° 11, remarques sur le trente-cinquième coup).

Dans le premier chapitre, nous

avons analysé l'échange suivi d'un gain de temps. Plus loin, nous avons échangé pour ne pas battre en retraite ou pour ne pas être contraint à des coups de défense, qui auraient coûté des temps (liquidation puis gain de temps). Les deux solutions sont, en définitive, des combinaisons pour gagner des temps. Le calcul des temps joue un rôle essentiel dans chaque échange. Qu'on pense à ce qui s'est dit de l'échange de la pièce nouvellement développée contre un « croque-temps ». Au milieu de la partie, le temps apparaît dans les formes d'échange suivantes :

1. Nous échangeons pour occuper ou pour ouvrir une colonne sans perte de temps

L'exemple le plus simple serait le suivant : *Blancs* : Te1, Fe4 ; *Noirs* : Rg8, Cc6, Fb3, Pb7, f7, g7, h7. Les

Blancs veulent ouvrir ou occuper une colonne pour mater sur la huitième traverse ; pour cela, s'ils

jouent : 1. Ff3 ou Ta1, les Noirs ont le temps de prendre des mesures en contre partie (Rf8 ou g6). Il faut donc échanger 1. **Fe4 × c6**. Les

2. En échangeant, nous supprimons un défenseur

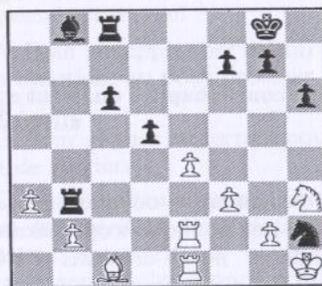
Nous le supprimons car nous reconnaissons en lui un défenseur ; dans le cas le plus simple : défenseur de valeurs matérielles. Chaque pièce qui protège est dans ce cas. Dans les quatre précédents chapitres, nous avions à faire à différentes sortes de protection :

- les pièces qui protègent le pion et nous empêchent de contrôler une colonne ouverte ;
- les pièces prêtes à secourir le bloqueur ;
- les pions qui protègent l'éclairé.

Il est toujours recommandé de supprimer ce genre d'individus. Mais le concept de « défenseur » est bien plus large : on peut aussi défendre du terrain (par exemple l'intrusion sur la septième traverse) ou se défendre d'une approche (dans la partie n° 12 le Ce3 protège le terrain g4 et f5 d'une éventuelle approche Dg4 ou Tf5). De plus, on sait qu'un Cavalier en f6 protège tout le roque (il interdit en particulier Dh5). Il en va de même pour un bloqueur central (*Blancs* : Pe3, f3, g3, h3, Cd4 ; *Noirs* : Pd5, f7, g7, h7, Fe7) ; grâce à son rayon d'action, il couvre et protège un large terrain. Le Cd4 est à notre avis aussi un

Noirs n'ont pas le temps de couvrir le mat car ils « doivent » (psychologiquement et matériellement) reprendre.

Diagramme 71



Une série d'échanges. Le premier et le deuxième cas apparaissent tour à tour

défenseur. Le principe sera le suivant : tout défenseur, au sens étroit ou au sens large, mérite les foudres ! Dans le diagramme 71, les Blancs gagnent par une série d'échanges. On peut assister à des échanges des deux sortes. Un regard sur la position nous montre le Ch2 fourvoyé et son défenseur le Fb8. Nous jouons 1. **e4 × d5** (ouvre une colonne sans perte de temps = cas 1). 1. ... **c6 × d5** 2. **Te2-e8 +** (la Tc8 est un défenseur de la huitième traverse : il doit être anéanti !) 2. ... **Tc8 × e8** 3. **Te1 × e8 + Rh7** 4. **Te8 × b8** : le défenseur principal est tombé. 4. ... **T × b8** 5. **R × h2** gagne.

3. Nous échangeons pour ne pas perdre de temps en nous repliant

Il s'agit essentiellement d'une pièce attaquée : placés devant le choix de la retirer en perdant du temps ou d'échanger, nous choisissons la deuxième solution, particulièrement si nous pouvons tirer profit du temps ainsi gagné. La question des temps est donc d'actualité ! L'exemple le plus simple se

rait : *Blancs* : Rb1, Tb3, Cd2, Pf3 ; *Noirs* : Rh8, Ff6, Cb6, Pa7, a5. 1. **Cd2-e4 a5-a4** (une contre-attaque) 2. **Tb3 × b6** (pour économiser le temps) **a7 × b6** 3. **C × f6** gagne. Quand des pièces lourdes sont attaquées de part et d'autre, c'est un cas particulier de l'échange n° 3. Nous l'appelons :

3a. « Il cherche à vendre sa peau le plus cher possible »

Dans la position : *Blancs* : Rh2, Db2, Pa2, e5, h3 ; *Noirs* : Rb8, Cb7, Dd6, Pa4, les Noirs jouent 1. ... **a4-a3**. Les Blancs sont d'accord pour échanger la Dame contre la Dame, mais si déjà la Db2 est condamnée à mort, on comprendra qu'elle veuille vendre chèrement sa peau, comme le soldat encerclé et prêt à mourir, vend chèrement sa peau, en usant jusqu'à sa dernière cartouche pour abattre le plus d'ennemis possible !! Donc, 2. **Db2 × b7 +** pour obtenir au moins quelque chose pour cette Dame si jeune et si belle... Il est

surprenant de voir qu'un débutant jouera bien plus rarement un tel sacrifice « mercantile » qu'un sacrifice héroïque. Ce dernier est pour lui monnaie courante (mais pas avec la Dame, car il la révère). Le premier, par contre, lui est étranger ; ce n'est d'ailleurs pas un sacrifice (tout au plus un sacrifice très passager) et peut-être est-ce justement cet amalgame de sacrifice et de sens concret des réalités, qui fonde la difficulté psychologique à laquelle le débutant succombe.

4. Quand et où l'échange va de soi

Le manque de place nous empêche de nous attarder, mais nous voulons brièvement insister sur quelques faits :

a) La simplification profite au joueur qui a l'avantage matériel.

L'échange est une arme pour affaiblir les positions menaçantes de l'adversaire.

b) Lorsque deux personnes désirent le même objet, cela donne lieu à un conflit. Aux échecs, le conflit

prend la forme d'un combat d'échanges. Par exemple, *Blancs* : Pf3, g2, h2, Ce4 secondé du Fc2, de la Tel et de beaucoup d'autres pièces ; *Noirs* : Pe5, g7, h7, Cf6, Fg6, Tf8, etc. Le point clé est e4. Les Blancs protègent et surprotègent le point autant que possible. Les Noirs veulent le liquider puisque la pièce en e4 est gênante (à cause de son rayon d'action). Et, finalement, c'est le carnage en e4.

c) Lorsqu'on est en position de force sur une colonne, une simple poussée suffit pour échanger, car l'adversaire ne peut tolérer d'invasion ou, tout au moins, il doit l'affaiblir par un échange.

d) Les points faibles (comme les pions faibles) ont tendance à s'échanger (= l'échange des prisonniers de guerre). A ce propos, nous donnons la finale qui suit : (diagramme 72) 31. ... Ta8 32. Tb3 T×a2 33. T×b4. Les pions faibles a2, b4 s'échangent (disparaissent) et il en est de même pour les pions d5

et b7. 33. ... Ta5 34. T×b7 T×d5 35. Tb8 + ! La simple utilisation de la colonne b produit l'effet souhaité : 35. ... Dd6×b8 36. De4×d5 + Rh8. « La manœuvre du Roi vers f6 était préférable », dit Lasker avec raison. 37. b2-b3 et Bernstein gagna à cause du pion b dans une finale menée de main de maître (nous y reviendrons).

Nous clôturons ce chapitre par deux finales :

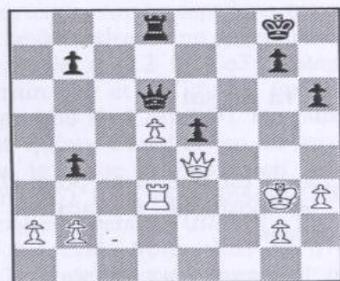
Blancs : Rosselli ; *Noirs* : Rubinstein. Position après le vingt et unième coup des Blancs (diagramme 73) 21. ... T×e3 sinon Tce2 ; les Noirs n'ont d'ailleurs pas d'autre coup intéressant. 22. F×e3 Ce8 23. Te2 Cg7 24. Fd2 Cf5 ! 25. Te1 c5 26. d4×c5 F×c5. Le point d4 est devenu un point brûlant, un combat va s'y dérouler : 27. Rf1 h4 28. g×h g4 29. Cd4 ! F×d4 30. c×d (voir la remarque précédente) 30. ... T×h4 31. Fc3 Th1 + 32. Re2 Th2 33. Tg1 Ch4 34. g3 Cf5 35. b3 Re6 36. Fb2 a6, 37. Fc3 Cd6

38. Re3 Ce4 39. Fe1, suivent quelques essais infructueux de Rubinstein sur la colonne c. Après le cinquante-cinquième coup blanc, on atteint la position suivante : *Blancs* : Rd3, Tf1, Fa5, a4, b3, d4, f2, g3 ; *Noirs* : Rg6, Te7, Ce4, a6, b5, d5, f5, g4 et le coup 55. ... f4 fut la poussée décisive. 56. g×f Th7 57. Fd2 C×d2 ! (supprimant le défenseur de f4 et de f2) 58. R×d2 Th3 59. f3 g×f 60. Tf2 Rf5 61. Re3 Rg4 62. b4 (si f5, alors R×f5, T×f3, T×f3, R×f3, b×a, b×a, a5 et contournement du Roi blanc) 62. ... Th1 63. f5 Te1 + 64. Rd3 Te4 les Blancs abandonnent.

Après ce classique des finales de tournoi, regardons une partie de salle de café à avantage, où le thème de l'échange apparaît dans sa forme originelle (diagramme 74). Les Blancs qui se sont payé le luxe de donner une Dame pour un Cavalier, risquent la percée d5, e×d (C×d5 était meilleur) 2. e6 f×e (0-0 meilleur) 3. Cfe5 (c'est l'avance au prix

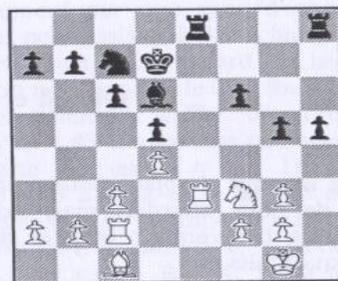
de sa vie) ; Ce5 est l'arrière qu'on vient de réveiller 3. ... Cb6×c4 4. Fh5 + Re7 5. C×c6 + ! Surprenant, non ? Qui penserait à échanger au moment où on poursuit l'ennemi ? 5. ... b×c 6. Tf7 + Rd6 7. C×c4 + d×c 8. Td1 + . Maintenant on comprend : le Fc6 était un défenseur (à cause de la possibilité Fc6-d5 à ce moment précis) 8. ... Re5 9. Ff4 + Re4 10. Ff3 mat.

Diagramme 72



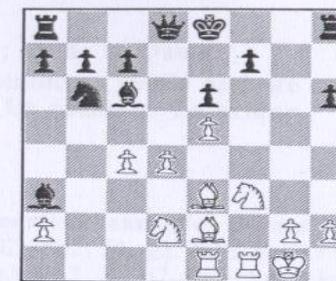
Dr Bernstein-Perlís (1909)

Diagramme 73



Rosselli-Rubinstein (1925)

Diagramme 74



Nimzowitsch-Druwa (Riga 1919)

6.

Les éléments de la stratégie des finales

Introduction et généralités. La disposition typique

Il n'est pas rare de voir un amateur se débrouiller très bien en milieu de partie et devenir impuissant en finale. Cette disproportion est très peu à l'honneur de la vieille pédagogie échiquéenne. Qui prétend bien jouer aux échecs, doit absolument traiter aussi bien la finale que le milieu de partie. Bien sûr, il est normal que le débutant acquière d'abord de l'expérience à propos de l'ouverture et du milieu de partie, mais ce mal (car c'est un mal) doit être réparé au plus tôt. Que le débutant prenne garde : la finale n'est pas le reste d'un festin que serait le milieu de partie. La finale est le moment de la partie où les avantages conquis en milieu de partie sont systématiquement exploités. Et cette réalisation « des avantages matériels » n'est pas du tout une activité secondaire.

Au contraire, il faut mettre toute son âme et tout son cœur pour connaître les finales et les aimer. Il

faut les décomposer en leurs éléments (comme pour le milieu de partie). L'un de ces éléments : le pion passé, a déjà été soigneusement analysé.

Il reste donc à examiner :

1. **la centralisation**, suivie de deux sous-parties : comment guider le Roi et la cachette et le bridge ;
2. **la position agressive des Tours et la pièce active en général ;**
3. **le rappel des troupes isolées ;**
4. **le « en avant toute »** et, enfin,
5. **la matérialisation de la colonne** (ce qui veut dire que la colonne qui, au début, paraît un peu abstraite, se concrétise en un point tangible (contrôlé par un pion). La finale est intéressante en soi.

1. La centralisation

a) du Roi ; b) des pièces mineures ; c) de la Dame.

Le voyage vers le château royal. Comme sa vieille majesté sait se garder des tonnerres et des éclairs. La cachette. Le bridge.

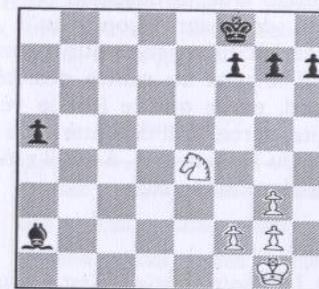
a) La grande mobilité du Roi est une des marques les plus importantes de toute stratégie de finale. En milieu de partie, le Roi est purement statique ; par contre, en finale, il devient l'acteur principal. Il faut donc le « développer », l'amener au front. Nous y parvenons en centralisant le Roi. Principe : au début de la finale, le Roi se met en marche vers le centre, car de là, il pourra, selon les besoins, porter ses efforts à droite ou à gauche (attaquer l'aile-dame ou l'aile-roi). Nous obtenons le tableau suivant : à pas lents, le Roi s'approche du centre ; arrivé là, il rassemble tous ses ministres et conseillers autour de lui, prend des forces par un copieux déjeuner, consulte ses ministres, déjeune une seconde fois (le Roi, contrairement au commun des mortels, déjeune deux fois), consulte à nouveau ses conseillers réunis, et alors seulement, il choisit le champ de bataille idéal pour lui et ses conseillers. Cette métaphore doit servir à faire comprendre la lenteur de décision et d'exécution du Roi :

Premier exemple : Blancs : Rg1 ; Noirs : Te8 (seuls les acteurs essentiels figurent) **1. Rg1-f2** avance vers le centre et protège en même temps la base (les points e1-e2) contre l'invasion Te8-e2 ou Te8-e1.

Deuxième exemple : Blancs : Rg1, Td2, Pb2, f4, g3, h2 ; Noirs : Rg8, Tb3, Pb7, g7, h7. Les Blancs jouent d'abord **Rg1-f2-e2** et, à présent, ils choisissent l'aile-dame : **Re2-d1-c2**, protégeant b2 et débarrassant la Td2 de sa corvée ; celle-ci devient alors active par Td7.

Troisième exemple : dans la position du diagramme 75,

Diagramme 75



Rubinstein-Nimzowitsch
(Karlsbad 1907)
La lutte des Rois
pour les cases centrales

les Blancs jouent **33. Ce4-c3** car la centralisation immédiate du Roi échouerait à cause de Fd5. Par exemple : **33. Rf1 + Re1 Fd5** obligent à l'échange ou à la perte d'un pion. Après **33. Cc3 34. f4 Re7**

35. **Rf2 Rd6** 36. **Re3 Rc5**, les Blancs ont raté le moment du contact avec d4. Dans la position : *Blancs* : Rd4 ; *Noirs* : Rd6, le gain est difficile, alors qu'il est maintenant facile 37. **g4 Rb4**. Voilà le fin mot de l'histoire : la position centrale c5 permet l'attaque à l'aile et c'est en cela que réside le sens de la centralisation. 38. **Rd4** trop tard ! (cf. la remarque finale) 38. ... **Fb3** 39. **g5 a4** 40. **Cb1 Fe6** 41. **g3 Rb3** 42. **Cc3 a3** 43. **Rd3 g6** 44. **Rd4 Rc2** ! 45. **Abandon**. Ici, nous avons vu l'avance au centre sous un autre jour : l'avance ne doit pas seulement faire place au Roi, mais faire perdre du terrain au Roi adverse. Dans cette sorte de combat, le Roi abandonne toute dignité et se montre d'une incroyable bassesse ; il lutte pour une case comme si elle était un royaume. Que le débutant se souvienne de cette leçon : qu'il ne néglige aucun moyen pour avancer le Roi le plus au centre possible : d'abord, parce que le Roi le veut, ensuite, parce qu'il diminue ainsi les forces du Roi adverse, à qui il refuse toute place au soleil.

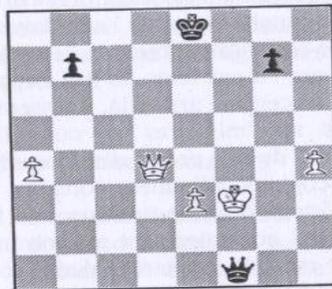
b) La centralisation n'est pas une spécialité typiquement royale. Les autres pièces ont la même tendance : soit la position : *Blancs* : Re1, Cb3, Pa5, e2, f2, g3, h2 ; *Noirs* : Rf8, Fg6, Pa6, d6, f7, g7, h7. Ici, on peut aussi bien jouer **Re1-e2-e3-d4**, que Cd4, suivi de e3. La centralisation du Cavalier a un double caractère (comme c'était le cas dans l'exemple précédent) !

a) De d4, le Cavalier louche en direction des deux ailes ;

b) il limite le Roi adverse (empêchant le voyage par e6 vers d3).

S'il y avait une Tour noire, le Cavalier central d4 serait un rempart permettant la centralisation du Roi blanc (derrière le dos du Cavalier). Dr Tartakower, le spirituel auteur de *La partie d'Échecs hypermoderne* appelait ceci un « complexe insulaire ». L'exemple le plus simple serait : *Blancs* : Re2, Cc2, Pe3, f2, g2, h3 ; *Noirs* : Rf8, Th8, Pf7, g7, h7. 1. **Cc2-d4** suivi de Rd3 avec le complexe insulaire central, Roi, pion, Cavalier.

Diagramme 76



La position centralisée de la Dame blanche protégée et qui protège permet une expédition du Roi blanc dans le territoire ennemi. Son but ? b6 ou g6 (= attaque de face)

c) Il n'y a pas de preuve plus convaincante de la valeur de la centralisation, que de reconnaître que même la Dame, qui pourtant agit suffisamment depuis les bords de l'échiquier, cherche également à se poster au centre. L'idéal serait

une Dame centrale, protégée par un pion et protégeant elle-même des pions. Placé sous ce protectorat, le Roi peut entreprendre de longues expéditions en terres ennemies (diagramme 76). Le Roi blanc s'en va en plein vent et, pareil aux héros légendaires, heureux et serein, à la conquête du vaste monde. Et, finalement, le voilà aux portes d'un magnifique château et, là, attend

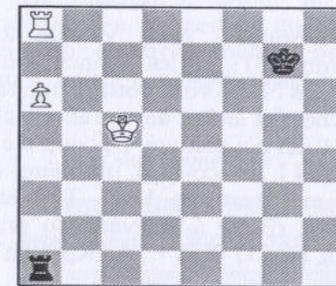
avec impatience sa... la jeune et délicieuse fille du roi, sortie droit d'un conte de fée. Il en va de même pour le Rf3, à la seule différence que deux châteaux lui font signe : les positions idéales b6 et g6 (cf. aussi diagramme 64). Après une longue odyssée, il atteint enfin une de ces cases et, une fois en sécurité, gagne (on se reportera aussi au diagramme 87).

La cachette et le bridge

Nous venons de comparer notre Roi baladeur au joyeux compagnon des légendes, qui voyage, toujours plein d'entrain et d'espoir. Mais quelques petites différences très tangibles existent entre la légende et la réalité. Dans les légendes, le tonnerre et les éclairs abondent, mais personne n'attrape le moindre rhume (même si la méchante reine est pour l'instant un peu pincée (= enrhumée), alors que dans la réalité triviale, un refroidissement n'est pas si rare. Pour se protéger de tels accidents, le Roi baladeur se souciera de bonne heure de trouver une bonne cachette. Celle-ci pourrait rendre bien des services en périodes d'intempéries : position, *Blancs* : Rc5, Ta8, Pa6 ; *Noirs* : Rg7, Ta1 (diagramme 77). Dans cette position a6-a7 serait une erreur tentante, car après 1. **a7 Ta2** 2. **Rb6** (pour ôter la Tour, suivi d'une promotion de pion, le Roi blanc serait livré sans défense aux intempéries (= les échecs de la Tour

noire). Il faut garder a7 comme cachette pour le Roi 1. **Rb6 Tb1 + 2. Ra7 Tb2** 3. **Tb8 Ta2** 4. **Tb6 Ta1** 5. **Rb7** ; le soleil brille : le vieux Roi fait un nouveau tour dehors 5. ... **Ta2** 6. **a7** et gagne.

Diagramme 77

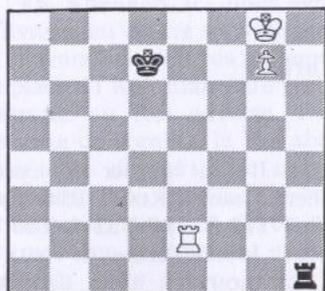


La cachette

Il en va de même dans la position suivante : *Blancs* : Re5, Tg1, Pd5 ; *Noirs* : Rd8, Ta2. Ici, c'est d6 la

cachette ; il ne faut donc pas la rendre caduque en jouant d5-d6 ?
1. Re6 et si **1. ... Te2+**, alors **2. Rd6** et les échecs de la Tour échouent. Les Noirs sont perdus, car ils ne pourront pas garder le contrôle de la case de promotion. La technique des finales veut qu'on se construise seul sa cachette, un peu comme le campeur dresse sa tente.

Diagramme 78



La « courte échelle »

Le « bridge » nous y aide (diagramme 78) ; si les Blancs jouent **Rf7**, les Noirs vont donner une série d'échecs et le Roi devra rentrer chez lui. Rien n'a changé. Le coup clé est **1. Te4!** un coup à première vue incompréhensible **1. ... Th2** et le Roi se risque à nouveau au grand jour **2. Rf7 Tf2+** **3. Rg6 Tg2+**

4. Rf6! Tf2+ **5. Rg5! Tg2+** **6. Teg4**. Le « bridge » est achevé : la case g5 est devenue une cachette sans égal. Après **4. Rf6!**, les Noirs pourraient jouer un coup d'attente **4. ... Tg2** (au lieu de **Tf1+**), sur quoi nous ferions une délicate manœuvre que nous envierait n'importe quel constructeur de « bridge » : nous transportons tout le bridge et ce qui lui appartient d'un endroit à l'autre. Nous jouons **Te4-e5** et construisons le bridge par **Tg5**. La cachette est alors g6. Ce jeu délicat fait partie des manœuvres quotidiennes. Il est une preuve de l'incroyable beauté du jeu d'échecs.

Il serait aussi intéressant d'analyser si **Te5** n'est pas possible immédiatement. Or c'est le cas : **Te5** gagne également, mais de façon moins convaincante que par la solution de l'auteur : **1. Te4**. (si **1. Te5** alors **Rd6** **2. Rf7 Tf1+** **3. Re8** – pas **Rg6** à cause de **Rxe5**, **g8D Tg1+**, etc.) **3. ... Tg1** **4. Te7 Ta1** **5. Td7+** gagne ; ou bien **4. ... Tg2** (au lieu de **Ta1**) **5. Rf8 Tg1** **6. Tf7+** gagne. Le « bridge » suivi de la constitution d'une cachette pour le Roi baladeur font partie inhérente de la stratégie des finales et sont étroitement liés à la manœuvre décrite dans le troisième paragraphe. Le « bridge » intervient aussi dans la partie n° 11 où Cf5 construit une cachette en f3 pour le Roi (diagramme 43).

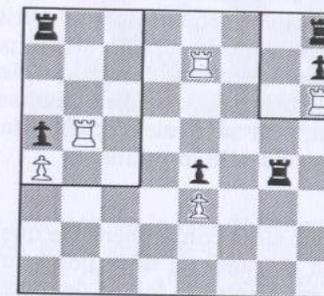
2. La position agressive des Tours est un avantage caractéristique en fin de partie. Exemples et raisons. La pièce active en général. La formulation de Tarrasch

Si quelqu'un, à propos d'une position de milieu de partie, disait : « les positions sont presque égales, mais les Blancs ont l'avantage de la position agressive des Tours et ceci devrait suffire à leur assurer le gain », il provoquerait l'habituel haussement d'épaule de celui qui écoute les fadaïses de Simplicius. Et, en fait, cet avantage si minime en milieu de partie ne peut suffire. Il en va autrement en finale : là, ce même avantage devient déterminant.

Examinons le diagramme 79, dans la position : Blancs : Pa4, Tb5 ; Noirs : Pa5, Ta8 et dans le cas où des deux côtés les pions de l'aile-roi seraient encore présents, la position des Tours blanches peut être la base d'une avance de l'aile-roi. Et c'est encore plus vrai dans la configuration de pions : Blancs : Pa5 ; Noirs : Pa6 (diagramme 79a). Les Blancs par **1. h2-h4** suivi éventuellement d'**h4-h5** et d'**h5xe6**, peuvent mettre en l'air le pion g6, pour l'attaquer. La Tour blanche est l'âme de cette nouvelle combinaison, alors que la Tour noire manque d'élasticité et ne peut prêter main forte à son aile-roi malmenée.

D'où le principe : « la faiblesse de la Tour de défense réside dans sa moindre élasticité, en particulier en direction de l'autre aile », mais aussi dans le fait que le Roi adverse a de

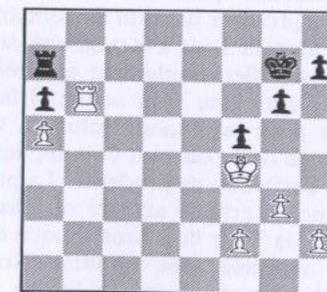
Diagramme 79



La Tour blanche a une position dynamique. La Tour noire a une position passive

plus grandes facilités de manœuvre (lui qui craint tant les Tours) ou bien, selon un proverbe russe : « quand le chat n'est pas là, les souris dansent ». Dans le diagramme 79a, la menace du Roi f4 vers b6 (naturellement « peu à peu »*) n'est pas négligeable.

Diagramme 79 a



* En français dans le texte.

Dans la pratique quotidienne des maîtres, un des partenaires entreprend souvent une très longue manœuvre et s'évertue à obtenir que les Tours soient en position agressive, mais aussi à contraindre les Tours adverses à un rôle passif. La Tour active éprouve alors un véritable sentiment de supériorité, un peu comme une prima donna, qui tient le rôle principal dans une représentation, voit sa rivale s'épuiser dans un second rôle insignifiant.

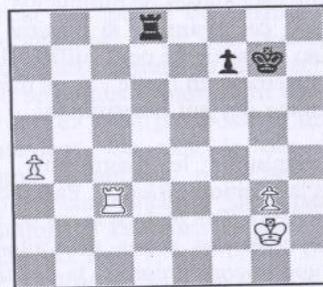
Il est alors compréhensible que la rivale outragée se fasse porter malade et entraîne la faillite de toute la pièce. Ce qui arrive dans la position suivante : *Blancs* : Rg1, Tc5, Pa4, h2, g2 ; *Noirs* : Rg8, Tb7, Pa5, h7, g7. Les Noirs tirent leur révérence au rôle passif qu'on entend leur faire jouer (1. ... Ta7) et jouent **1. ... Tb7-b2 ! 2. T × a5 Ta2** : la Tour noire est alors très mobile et tient le nul. 1. ... Ta7 au contraire, perdrait très certainement.

Après de difficiles conflits intérieurs, et en totale connaissance de la lourde responsabilité que nous assumons, nous avons pris la décision de vous recommander le principe suivant : placé devant le choix, soit de protéger un pion en condamnant ainsi la Tour à la passivité, soit de le sacrifier froidement en préférant garder une Tour active, il faut opter pour la seconde solution. Ce principe doit pourtant être appliqué avec beaucoup de prudence. La plus ou moins grande activité ou passivité de la Tour doit dans chaque cas être analysée avec minutie. Nous n'appelons pas à une politique du

sacrifice à tout prix. Sacrifions, mais avec raison.

Quand la position des Tours est-elle active par rapport à un pion passé de sa couleur ou de la couleur adverse ? Tarrasch a répondu à cette question : écoutons sa pertinente maxime « la Tour doit toujours être derrière le pion passé, adverse ou non » (diagramme 80). Les Blancs

Diagramme 80



Les Blancs au trait jouent le coup de Tour le plus agressif. Les Noirs, quant à eux, trouveront (au trait) la position de Tour la plus entreprenante

au trait jouent : **1. Ta3 !** = la Tour se met derrière. Cette Tour a une puissance énorme, puisqu'elle insuffle sa vie au pion passé. De même, les Noirs au trait ne placent pas la Tour devant le pion adverse (1. ... Ta8 ? 2. Ta3, les Blancs gagnent), mais derrière, donc : **1. ... Td2 + 2. Rf3 Ta2**. Cette position de Tour est agressive :

- si on considère le pion g qui peut éventuellement être pris,
- si on considère une éventuelle

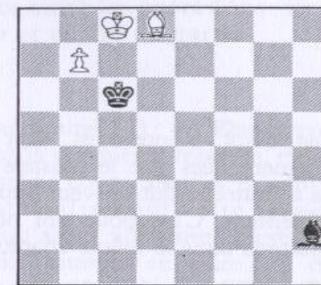
expédition du Roi (par exemple : le Roi blanc atteint a6 et la Tb2 peut l'enfermer, ou lui donner une série d'échecs s'il venait en b8 ou c8).

Les Tours n'ont pas le privilège de l'activité : les pièces mineures gagnent aussi en valeur lorsqu'elles ont un rôle dynamique au lieu d'un rôle passif.

La faiblesse du Cavalier qui protège réside dans la limitation de ses possibilités d'action (il ne peut pas louvoyer sans abandonner sa protection) et ceci accélère l'apparition d'un Zugzwang. Examinons la position suivante : *Blancs* : Re5, Cc4, Pa4, b5, g5 ; *Noirs* : Re7, Cc8, Pa5, b6, g6. Les Noirs au trait succombent au Zugzwang. Les Blancs au trait (c'est la pointe !) ne souffrent qu'en apparence de tels maux. L'agile Cavalier blanc peut porter de nombreuses menaces. Les Blancs jouent : 1. Ce3 et le Zugzwang agit sur les Noirs. Ou bien 1. Rd5 avec la menace Ce5, etc. On décale toute la position d'une traverse vers le bas (*Blancs* : Re4 ; *Noirs* : Re6, etc.) et les Blancs gagnent.

Lorsque c'est un Fou qui protège, il est beaucoup plus lent à changer de front que le Fou adverse qui attaque. On observera la jolie manœuvre de Fou du diagramme 81 :

Diagramme 81



le Fou noir est le Fou de défense. Le Fou blanc menace de venir en b8 par h4, f2, a7. Mais cette menace semble pouvoir être facilement parée par Ra6 ; donc Fh4, Rb5 ! Ff2 Ra6 ! Si les Blancs jouent maintenant Fh4 avec la menace Fd8-c7, le Roi noir revient à temps en c6. Mais les Blancs jouent **Fc5** avec la double intention de forcer le Fou noir à jouer et de l'empêcher de venir en d6, **3. ... Fg3**. A présent, le Fou blanc repart en direction de c7 **4. Fe7 Rb6 ! 5. Fd8 + Rc6 6. Fh4** (les Noirs n'ont plus le temps d'appliquer la manœuvre précitée Rc6-b5-a6) **6. ... Fh2 7. Ff2 !** gagne par Ff2-a7-b8. Par exemple : **7. Ff2 Ff4 8. Fa7 Fh2 9. Fb8 Fg1 10. Ff4 Fa7 11. Fe3**.

3. Le rappel des corps de troupe : isolés et le « en avant toute ! »

Ces deux manœuvres sont si étroitement liées que le passage de l'une à l'autre se fait souvent imperceptiblement. C'est pourquoi nous les traitons dans le même chapitre.

Il peut être facile de rétablir le contact entre des troupes isolées, si on sait ce que signifie une pièce pour une autre. Nous savons qu'un Cavalier peut construire une cachette pour le Roi à l'aide du « bridge », qu'un Chevalier (pourquoi ne pas appeler ainsi notre Cavalier ?) peut bénéficier de l'hospitalité d'un pion (qui le protège), par reconnaissance, il tirera alors l'épée lorsqu'il s'agira de défendre le pion contre le voisinage ou d'attaquer férocelement les pions ennemis. (Regardons par exemple le Cf5, dans la partie n° 11, diagramme 43).

De plus, nous savons qu'un Roi bouche minutieusement les trous laissés par ses propres pions avancés. Nous ne devons pas non plus oublier qu'une Dame placée au centre de l'échiquier peut rassembler sous son « parapluie » (et comme il s'agit d'un parapluie de dame, il est bien sûr à la dernière mode) des pions placés loin devant elle (diagramme 76). La position suivante nous donne un exemple de bonnes relations entre les pièces : *Blancs* : Pa4, g3, Tf4, Rf3.

L'avance aussi doit se faire de façon groupée ! Qu'un pion passé se déchaine tout à coup et fausse

compagnie à ses protecteurs et à ses camarades (diagramme 60) est l'exception qui confirme la règle ; règle qui est la suivante : le pion qui avance tranquillement doit rester en contact avec ses semblables. La case libérée par l'avance du pion sera bouchée le plus tôt possible. Par exemple, e4-e5 et, tout de suite, Cc3-e4 ou Rf3-e4, et ainsi de suite.

De temps en temps une Tour adverse cherche, par des échecs encombrants, à troubler la coordination de notre jeu ; la Tour doit alors être rendue inoffensive ou chassée (cf. Post-Alekhine). La bonne coordination des pièces représente 80 % de toute la technique des finales ; toutes les particularités que nous avons analysées (comme la centralisation, le bridge, la cachette, le plombage) sont subordonnées à un seul but : la bonne coordination des pièces. Comme les roues dentées d'une montre s'imbriquent les unes dans les autres pour la faire marcher, ainsi agira une avance lente et sûre de l'ensemble des troupes ! « En avant toute », voilà la vérité.

Le débutant doit bien comprendre que la centralisation est possible aussi sur une aile isolée. Les pièces doivent simplement se grouper autour d'un pion et l'« harmonie centrale » redevient réalité.

4. La matérialisation des concepts abstraits de « colonne » ou de « traverse ». Une importante différence entre les opérations sur une colonne en milieu de partie et en fin de partie

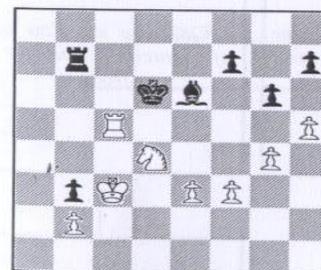
Il faudrait tout d'abord parler d'une différence curieuse et très peu apparente. En milieu de partie, l'exploitation d'une colonne nécessite une grande dépense d'énergie : l'activité est donc reine. On se souviendra du montage compliqué qu'est l'installation d'un Cavalier-éclairateur. Les opérations sur les colonnes, en fin de partie, par contre, sont primaires, et... contemplatives. A l'horizon, pas trace de Cavalier-éclairateur. L'heureux possesseur d'une colonne ouverte a tout son temps. Au plus, il envoie parfois une poignée de soldats pour nettoyer une place où s'installera la Tour. Donc : en milieu de partie, l'opération sur une colonne peut être définie comme « activiste », en finale par contre, elle est contemplative (= élégiaque). Donnons quelques exemples qui illustreront cela

(diagramme 82) : les Blancs possèdent la cinquième traverse, par une suite de coups simples et actifs ils matérialiseront cette traverse jusqu'alors abstraite, c'est-à-dire qu'ils sauront en faire un objet concret : **42. Tc5-c6 + ! Rd6-d7 43. h x g ! h x g 44. C x e6 ! f x e 45. Tc6-c5** suivi de Tg5 et f3-f4. Le point g5 a une action déterminante d'autant plus que Tg7 (la Tour passive) est réduite à un état pitoyable.

Un autre exemple : celui de ma finale contre Allan Nilsson (diagramme 69). Il n'arriva pour ainsi dire rien si ce n'est que le pion h fit mine d'avancer et que malgré cela la Tour blanche parvint à pénétrer sur la huitième traverse. La suite de coups jouée dans la position suivante (*Blancs* : Rg5, Tc1, Pa2, b2, d4, f4 ; *Noirs* : Rg7, Td7, Pa7, b7, f5, g6) est un modèle : les Blancs se promènent en toute quiétude b2-b4, a2-a4, b4-b5, a4-a5, b5-b6 et finalement Tc7 ; si cette menace est parée par b7-b6, alors il est possible de jouer Tc6 (diagramme 79a). La sixième traverse s'est concrétisée en un point tangible.

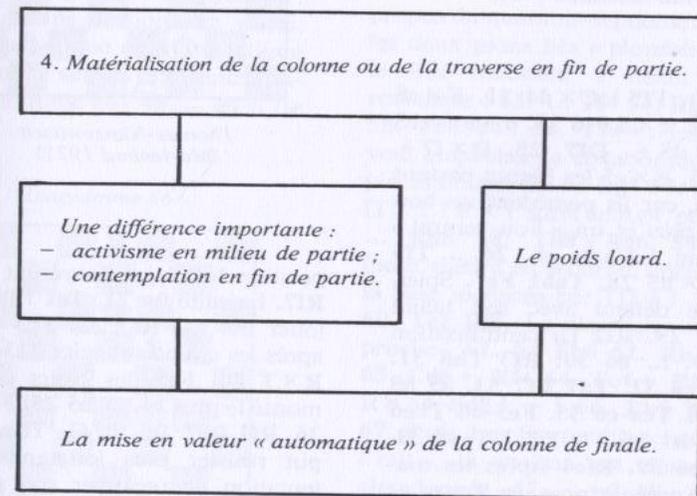
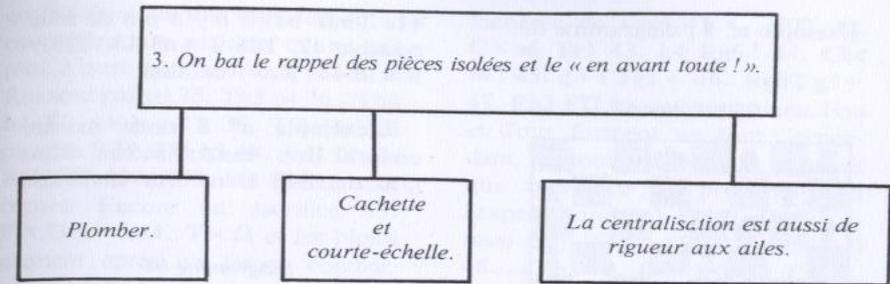
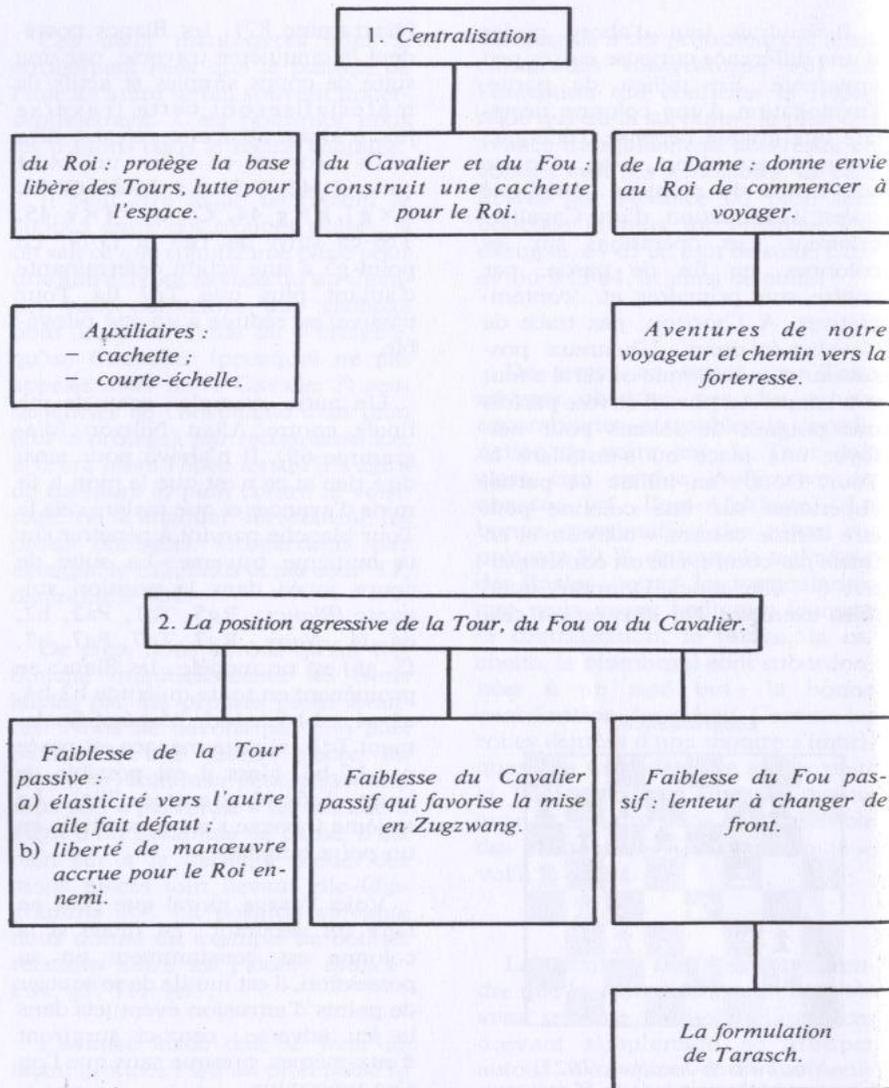
Voici l'usage moral que peut en faire un débutant : en finale si la colonne est constamment en sa possession, il est inutile de se soucier de points d'intrusion éventuels dans le jeu adverse ; ceux-ci surgiront d'eux-mêmes, presque sans que l'on s'en préoccupe.

Diagramme 82



Nimzowitsch-Jacobsen (1923)
La « matérialisation » de la 5^e traverse

**Petit schéma à propos des « fins de parties »
ou les quatre éléments**



Exemple n° 1 ; diagramme 83.

Diagramme 83



Nimzowitsch-Spielmann
(San Sebastian 1911)

Par 20. **Ff5 ! C×d4 21. F×c8 T×c8 22. c×d 0-0 23. d×e f×e5 24. D×d5 + Df7 25. D×f7 + T×f7 26. F×e5** les Blancs passent en finale, car ils possèdent un bon pion de plus et un « Fou central » permanent. La suite est : 26. ... **Tf5 27. f4T×h5 28. Tab1 Fe7**. Spielmann se défend avec son talent habituel. 29. **Rf2** La centralisation croît. 29. ... **b6 30. Rf3 Th6 31. Ffd1 Tcc4 32. Td7 Rf7 33. a5 b5 34. Tbe1 Tc4-c6 35. Fe5-d4 The6 36. Te1-h1 h6 37. Tdb7 Ted6 38. Fe5 Tde6 39. Rfe4** (après les manœuvres préparatrices des Tours – la Tb7 fixe fortement le point protégé b6, la septième traverse s'est matérialisée – il s'avère que les Tours noires sont assez « passives » pour provoquer une nouvelle avance du Roi blanc ; Fe5, Roi et Pb4 forment un « complexe insulaire » central, le Fou est le « bridgier », le pion e4 notre cachette) 39. ... **Tc6-c4 + 40. Re4-f5 Tc5**

41. **Thd1 b4**. Il n'y a pas de salut possible 42. **Td8 T×a5 43. Tf8 + R×f8 44. Re6** Abandon.

L'exemple n° 2 nous montre encore une centralisation (diagramme 84). Dans leur mauvaise

Diagramme 84



Thomas-Nimzowitsch
(Marienbad 1925)

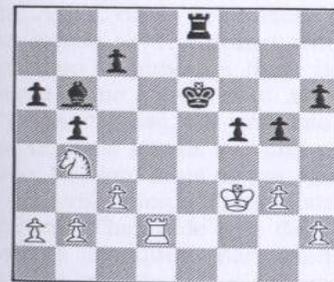
position, les Noirs essayèrent 20. ... **Rf7**. La suite fut 21. **Te1 ?** (il fallait jouer 21. **g4 Re7 22. Fc3 Cd5** et après les coups suivants : 23. **T×T R×T 24. Fe5**, les Noirs ont surmonté le pire 24. ... **b5 25. Fb3 Cf6 26. Rf1 Re7**. Ici, Sir G. Thomas ne put résister plus longtemps à la tentation de regagner son pion et joua 27. **F×f6 + g×f 28. T×e4**. Enfin, après 28. ... **e5**, il exposa même sa Tour par 29. **Th4**, ce qui permit aux Noirs de refaire surface et de gagner dans un « style centralisateur » : 29. ... **Ff5 30. Re2 Fg6 31. Fd5 Tb8 32. c3 f5 33. Fb3 Rf6** (remarquer l'avance groupée de la « masse centrale » noire) 34. **Fc2 a5 !** puisque la majorité blanche est

en fait devenue une minorité ou, si on préfère, une majorité qui ne sait plus à quel saint se vouer (Tour et Roi sont partis) 35. **Th3 e4 36. Th4 b4 37. a×b a×b 38. Tf4 Re5** (il plombe !) 39. **Tf1 b3 40. Fd1 f4 41. Re1 Ff7 42. g3 f3**. Les Blancs sont cernés. Encore un sacrifice 43. **F×f3 e×f 44. T×f3** et les Noirs gagnent après un féroce combat, grâce à leur avantage matériel.

Exemple n° 3 : une finale très combinatoire. L'imaginatif franco-russe semble balayer, avec son génie inventif, les règles de mon système ; ce n'est qu'une illusion ; en vérité, tout ce qui se joue est systématique et va dans le sens d'une centralisation (diagramme 86). 40. ... **g4 +** (le

menaces de mat) 41. ... **Rf7 42. C×a6 Te1 43. h4 Rg6 ! 44. Cb4 f4 ! 45. g×f Tg1 + 46. Rgh2 g3 + 47. Rh3 Ff2** (maintenant pions, Fou et Tour forment un tout ; cependant, ce tout n'a pour le moment que très peu de propension à l'expansionnisme) 48. **Rg4** (la menace était **Th1 + Rg4 T×h4 + !**) 48. ... **Th1 49. f5 + Rf6 50. Cd5 + Re5 51. Rf3 R×f5 52. C×c7 T×h4 53. C×b5** les Noirs ont abandonné toute leur aile-dame. De quel droit ? Eh bien, la disparition du pion blanc h4 a donné aux Noirs cette possibilité d'expansionnisme dont ils manquaient (cf. remarque à propos du quarante-septième coup) : les deux pions liés « plombés » par le Roi réduisent à néant toute résistance ! 53. ... **Tf4 54. Rg2 h5 ! 55. Td8 h4 ! 56. Tf8 +**. La Tour veut empêcher la collaboration des pièces noires. 56. ... **Rg5 57. Tg8 + (T×T ? R×T suivi de Rg4, etc.) 57. ... Rh5 58. Th8 + Rg6 59. Te8** (pour mettre en sécurité, après **Fc5**, la base menacée par **Tf2 +**) ... **Fc5 60. Te2 Rf5**. Le plombier se rapproche ! 61. **b4 Fb6 62. Rh3 Tf2 63. Cd6 + Rf4 64. Te4 + Rf3 65. R×h4 Fd8 ! + ! 66. Rh5 Th2 + 67. Rg6**. Les figures blanches sont « out », la maison est déserte et abandonnée. 67. ... **g2 68. Abandon**.

Diagramme 86

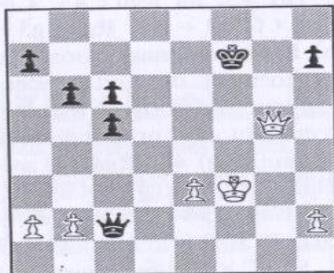


Post-Alekine
(Mannheim 1914)

candidat f5 reste à la traîne, mais il s'agit d'une combinaison à sacrifice) 41. **Rg2** (41. **Rf4 ? Rf6** avec des

Nous présenterons comme quatrième exemple une odyssée du Roi qui nous intéresse en ceci, qu'elle se déroule sous la protection d'une Dame centralisée. Regardons le diagramme 87. Voici ce qui advint :

Diagramme 87



E. Cohn-Nimzowitsch
(Munich 1906)

39. De5 Dd1 + 40. Rf2 Dd5. La lutte pour le centre de l'échiquier. 41. Df4 + Rg6 ! Début de la promenade, première menace Df5. 42. Re1 Df5 ! 43. Dg3 + Rh5 44. Dg7 De4 ! Le Roi noir peut s'en aller

vers h2 ou e3 (diagramme 76). 45. Df7 + Rg4 46. Dg7 + (ou bien 46. Dd7 + Rh4 !) Dg6 47. Dd7 + Rf3 48. Dh3 + Re4 ! Votre position frontale idéale ! 49. Re2 Re5 ! Après que le Roi a atteint, avec toutes sortes de difficultés, la case e4, il se retire sous la menace (Dg6-c2 +). C'est la pointe de la manœuvre qui consiste à gagner un temps pour le coup c5-c4, ce qui force la Dame à couvrir sans cesse la case d3. Voir comment le Roi s'y entend pour manœuvrer, en évitant les échecs, jusqu'à la case e7 pour pousser irrésistiblement les pions, est aussi intéressant qu'instructif. 50. Re2-d2 c4 51. Df1 De4 52. De2 Rd6 53. Df1 Re7 ! 54. De2 b5 55. Df1 a5 56. Dg1 De5 57. Rc2 b4 58. Df2 De4 + 59. Rc1 a4 60. Dg3 b3 61. ab cb 62. Dc7 + Re6 63. Dc8 + Rd5 64. Dd7 + Rc4 65. Df7 Rd3 66. Abandon.

7.

La pièce clouée

1. Introduction et généralités. Tactique ou stratégie. Sur les possibilités de remettre en circuit un thème de clouage qui avait été mis hors circuit. La métaphore du pion passé décloué

Après la très grande complexité, d'un point de vue positionnel, du sixième chapitre, le septième devrait paraître d'une simplicité déconcertante. Aussi, on se demandera si la pièce clouée peut vraiment tenir la place d'un « élément » dans notre système ; une partie peut reposer sur un pion passé, sur une colonne ouverte, mais jamais sur une pièce clouée. Et bien, nous ne partageons pas cet avis ! Bien sûr, les clouages n'arrivent d'habitude que dans les moments tactiques, par exemple lorsqu'on pourchasse un ennemi en fuite et, cependant, un clouage prémédité au cours d'une partie peut logiquement influencer son déroulement. Remarquons que le clouage n'a pas besoin d'être chronique : un clouage apparaissant par intermittences ou la simple menace d'un clouage suffisent souvent à provoquer des coups faibles de la part de

l'adversaire. Ces coups faibles joueront un rôle déterminant jusqu'en finale.

L'exemple suivant mérite toute notre attention. Il s'agit d'un thème de clouage qui apparaît soudainement et disparaît tout aussi brutalement. Vingt coups ont été joués depuis et la partie est devenue positionnelle. Au lieu de l'aventure fugitive d'un clouage passager, un avantage positionnel durable, domine l'échiquier : la colonne e. On s'est installé tranquillement sur la colonne e et l'épisode tourmenté qui a précédé s'est totalement évanoui de notre conscience. Et soudain l'aventure presque oubliée ressurgit et empoisonne notre imagination de rêves tourmentés, nous faisant ressentir notre bonheur douillet comme creux et inintéressant, elle menace de faire exploser notre petit

univers rassurant, celui d'un bourgeois tranquille, d'un père de famille heureux...

Voici la partie (cf. aussi p. 57)
1. e4 e6 2. d4 d5 3. e×d e×d 4. Cf3 Fd6 5. Fd3 Cf6 6. h3 0-0 7. 0-0 h6 et le thème du clouage Fg5 (ou Fg4) semble mort et enterré. Voici la suite : **8. Cc3 c6 9. Ce2 Te8** (jeu sur la colonne e) **10. Cg3 Ce4 11. Ch5 Cd7 12. c3 Cf6 13. Ch2 Dc7 14. C×f6+ C×f6 15. Cf3 Ce4 16. Fc2 Ff5 17. Ch4 Fh7 18. Fe3 g5 19. Cf3 f5 20. Te1 Te7 21. Cd2 f4 22. C×e4 d×e 23. Fd2 Tae8 24. c4 c5 25. Fc3 Fh7-g6**. Le dernier coup des Noirs marque la réapparition du thème du clouage, car une éventuelle avance contre la cible h3 (par h6-h5, g5-g4) menace maintenant. Le coup de défense h2-h3 était considéré comme un coup de défense contre le clouage qui menaçait

2. Le concept de pièce totalement clouée et de pièce semi-clouée. Une pièce clouée ne protège qu'en imagination ! C'est une preuve de virilité de placer sans frayeur une pièce sur une case ainsi « protégée ». La conquête de la pièce clouée qui trouve le temps long. Les combinaisons d'échange sur les cases de clouage (= case de la pièce clouée) et les deux thèmes différents qui les fondent.

Le clouage nécessite trois acteurs :

- 1) la pièce qui cloue ;
- 2) la pièce adverse clouée ;
- 3) la « pièce de l'arrière » (= la pièce qui se trouve derrière la pièce clouée).

La pièce clouée fait tampon entre les deux autres. La « pièce de l'ar-

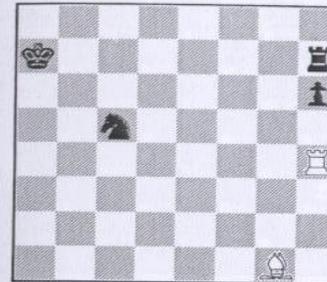
rière » est d'habitude de sang royal, sinon elle ne se terrerait pas aussi craintivement derrière le dos d'une autre (c'est donc un Roi ou une Dame). Les trois acteurs se trouvent donc sur une même traverse, colonne ou diagonale (diagramme 88).

La pièce clouée ne peut jouer sous peine d'exposer la pièce de l'arrière en g4, et, était donc logiquement en relation avec lui. C'est pourquoi l'attaque contre h3 est à considérer comme une variation logique sur un même thème : celui du clouage. En d'autres termes : l'avance sur h3 signifie la remise en circuit du thème du clouage, mis hors circuit depuis le septième coup. La suite de la partie n'a pas d'intérêt pour nous en ce moment (elle se trouve p. 57). Celui qui rejouera la partie, constatera avec satisfaction que les Noirs ne poursuivent pas l'aventure qui avait refait son apparition après 25. ... Fg6 ; pleins de remords, ils s'en reviennent sur leur colonne e et la vertu triomphe.

Mais ceci a peu d'importance. Il aurait pu en être tout autrement. Il fallait seulement faire connaissance avec la grande portée stratégique du déclouage.

rièrè » est d'habitude de sang royal, sinon elle ne se terrerait pas aussi craintivement derrière le dos d'une autre (c'est donc un Roi ou une Dame). Les trois acteurs se trouvent donc sur une même traverse, colonne ou diagonale (diagramme 88). La pièce clouée ne peut jouer sous peine d'exposer la pièce de l'ar-

Diagramme 88



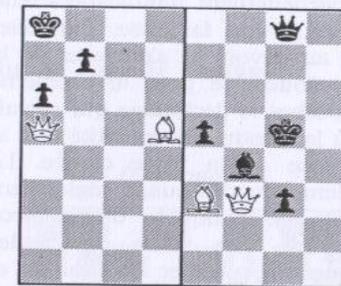
La Th4 cloue (à moitié) le pion h6 ; le Fg1 cloue (totalement) le Cc5. Les pièces « de l'arrière » sont Th7 ou Ra7

qu'elle masque. Si cette immobilité est totale (c'est-à-dire que la pièce clouée ne peut absolument pas se permettre de bouger), nous avons affaire à un clouage total ; par contre, si la pièce clouée a à sa disposition quelques cases où se déplacer, en particulier en direction de la pièce qui cloue, nous parlerons de « semi-clouage ». Dans le diagramme 88, le clouage de la Tour est un semi-clouage puisque h6-h5 est possible. Un Cavalier est par contre toujours totalement cloué. A propos des autres pièces : on ne peut clouer qu'à demi un collègue de la même faculté, disait Gangart. *Blancs* : Fh1 ; *Noirs* : Fc6 Rb7. Le Fc6 n'est qu'à demi cloué, il peut se déplacer sur la diagonale c6-h1. Un pion ne peut être totalement cloué qu'en diagonale ou de côté. Dans le cas d'un clouage de face, la pièce qui cloue devrait bloquer le pion cloué (par exemple : *Blancs* : Tg6 ; *Noirs* : g7, Rg8) pour le contraindre à une immobilité totale. Mais cette immobilité n'aurait plus grand-chose à

voir avec le clouage en tant que tel, et, serait, à parts égales, le résultat de l'effet de clouage et de l'effet de blocage.

Une pièce clouée ne protège que de façon imaginaire. Elle fait seulement « comme si » elle protégeait ; nous savons qu'elle est immobile et paralysée. C'est pourquoi on peut, dans ces cas-là mettre ses propres pièces en prise en toute quiétude ; la pièce clouée ne peut reprendre (par exemple diagramme 89). Les coups

Diagramme 89



A droite :

1. D×g3+ et gagne la Dame

A gauche :

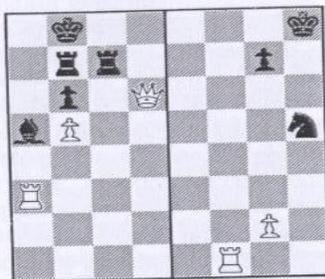
1. D×a6+ et mat (au coup suivant)

gagnants 1. Dg3 ou Da6+ sont faciles à découvrir ; il suffit de constater que Fg4 et b7 sont cloués et que les cases « normalement protégées » (g3, a6) sont totalement libres. Nous chercherons donc les cases « ainsi protégées » et les décrétons terres libres. C'est fort simple et pourtant le joueur inexpérimenté mettrait plus volontiers sa tête entre

les crocs d'un lion, que sa Dame en prise ! Quelle terreur sacro-sainte devant les règles coutumières ! Courage ! Courage ! La pièce clouée est inoffensive. Et n'est-ce pas une des vertus (et non des moindres) du bourgeois de se montrer courageux là où il n'y a pas de danger.

Cela vaut très souvent la peine de jouer pour obtenir le gain de la pièce clouée. Rien d'étonnant à cela quand nous savons que chaque pièce immobile (ne serait-elle même que partiellement handicapée) tend à devenir une faiblesse. Parallèlement au devoir de s'emparer de la pièce clouée, se pose le problème d'empêcher le déclouage qui entraînerait le retour à la mobilité et à la puissance de la pièce clouée. Le problème du déclouage réglé, l'entreprise de conquête d'une pièce clouée se fera selon des règles connues : accumuler les attaques et dans le cas d'une défense suffisante, décimer les défenseurs (cf. partie suivante). Il faut encore ajouter un élément absolument déterminant : dans les cas de clouage, l'attaque d'un pion est souvent décisive. Cela s'explique aisément : la pièce ne peut se soustraire à l'attaque d'un pion que par la fuite. La pièce clouée ne pouvant fuir, est donc impuissante devant l'attaque d'un pion (diagramme 90 : voici ce qui se passe à droite : 1. Th1 g6 puis vient le pion g2-g4. A gauche, le pion a plus de mal à parvenir à ses fins : il doit d'abord mettre sur la touche des voisins trop proches : 1. Ta3 x a5 b6 x a5 2. b5-b6 gagne.)

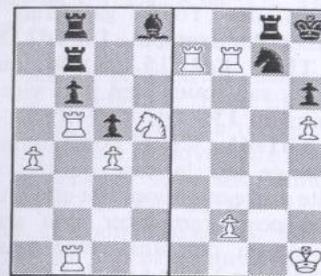
Diagramme 90



Deux exemples élémentaires de gain d'une pièce clouée par une attaque de pion

En général, le plan d'attaque contre une pièce clouée se déroule ainsi : nous nous donnons le plus grand mal (et il est longuement expliqué comment dans les pages qui précèdent) pour obtenir l'avantage (= un nombre d'attaques plus grand que le nombre de défenses). L'enjeu du combat est ici la pièce clouée. On l'a dit, nous nous donnons beaucoup de mal, mais l'idéal est bien sûr l'attaque par un pion. C'est lui qui couronne toute l'entreprise. Regardons par exemple le diagramme 91 à gauche. La position nous montre le siège intensif auquel est soumis le pion cloué b6 (en outre, le résultat idéal de ce siège est de réduire à la passivité les défenseurs noirs). Mais à présent, le pion avance et va nous conduire à un résultat plus concret. Dans ce même diagramme, à droite, le Cg7 est piteusement cloué et la « figure de l'arrière » correspond ici à une menace de mat adverse en h7. L'avance du pion blanc en h5 a

Diagramme 91



Attaque de pion après un « massage de nuque » entrepris par les pièces

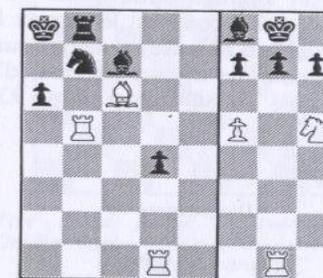
La combinaison d'échange sur la case de clouage

Premier thème : cf. diagramme 92, à droite. Il s'agit de la conquête du pion cloué g7. Nous accumulons les attaques (la supériorité 3-2 est atteinte !) et voilà que survient une cruelle déception : le pion en question avance en g6 ; le cercueil n'était pas bien... cloué, tout au plus à demi (g7 x f6 et g7 x h6 étaient impossibles, mais non pas g7-g6 !). Le problème de la conquête de « l'objet de nos vœux » est malgré cela simple à résoudre : 1. Ch5 x g7 et Ff8 x g7 2. f5-f6. L'idée est de remplacer le pion g7 à demi cloué par Fg7 totalement cloué. Cela était le premier thème de l'échange.

Il faudrait encore régler une épineuse question : comment les Blancs peuvent-ils affirmer leur supériorité dans l'attaque sur g7, malgré le sacrifice d'une pièce d'attaque ? En

prévenu une manœuvre de déclouage par Rh8-h7-g6. Seules des pièces exercent une pression sensible sur le Cavalier cloué : aussi, n'y a-t-il pas de gain immédiat. Mais voilà que le pion f se met en marche, la dague dissimulée sous le pourpoint. Ce sera décisif. Donc, les pièces « font pression » (pour le moment cela suffit, car il vaut mieux ne pas plaisanter avec elles), tandis que l'exécutant des hautes et basses besognes (ici l'arrêt de mort), est le pion.

Diagramme 92



A droite : La combinaison d'échange, premier motif

A gauche : Deuxième motif

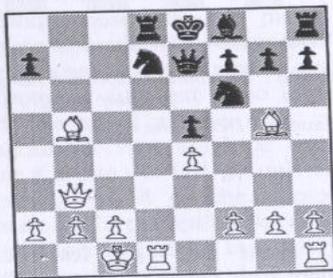
fait, avant Ch5 x g7, les Blancs avaient trois pièces d'attaque (Tour, Cavalier, pion f5). Après Ch5 x g7,

les Blancs n'ont plus que deux pièces d'attaque, alors que les Noirs n'ont apparemment rien perdu. Ce raisonnement pêche par son second terme : il semblerait que les deux défenseurs, Roi et Fou, sont encore en vie, mais le Fou n'est plus défenseur de g7, il est devenu une cible clouée. Aussi, la transaction **1. Ch5 × g7 Ff8 × g7** a-t-elle éliminé un attaquant et un défenseur. Il est donc clair que le *statu quo* a été maintenu.

Deuxième thème : Blancs : Morphy ; Noirs : Consultants.

1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 d7-d6 3. d2-d4 Fc8-g4 ? 4. d4 × e5 Fg3 × f3 5. Dd1 × f3 d6 × e5 6. Ff1-c4 Cg8-f6 7. Df3-b3 Dd8-e7 8. Cb1-c3 c7-c6 9. Fc1-g5 b7-b5 10. Cc3 × b5 ! c6 × b5 11. Fc4 × b5 + Cb8-d7. Après ces coups, est apparu un clouage critique du Cd7. **12. 0-0-0** (ce coup est le moyen le plus rapide d'amener les deux Tours sur la colonne d pour attaquer d7) **12. ... - Ta8-d8** (diagramme 93).

Diagramme 93



Le deuxième motif

Dans cette position, le simple doublement des Tours gagnerait le Cavalier. Par exemple : **13. Td2 De6 14. Thd1 Fe7 15. F × f6** mais Morphy sait jouer bien plus vigoureusement **13. Td1 × d7 Td8 × d7 14. Th1-d1**. Cette combinaison d'échange sur la case de clouage mérite notre attention. Est-elle intervenue pour remplacer une pièce semi-clouée par une pièce totalement clouée ? Non ! car le Cd7 était totalement cloué. Serait-elle intervenue si la Tour se trouvait en d2 ? Non, car alors la combinaison n'était pas nécessaire, le doublement de la Tour étant suffisant. A l'évidence, l'échange a permis de gagner un temps dans la lutte que nous livrons contre d7.

Regardons tranquillement la situation avant et après **T × d7**. Avant **T × d7**, les Blancs disposaient de deux attaquants contre deux défenseurs véritables, puisque le Cf6 est à moitié mort et que la Dame se tirerait très mal d'une rixe avec des petites gens.

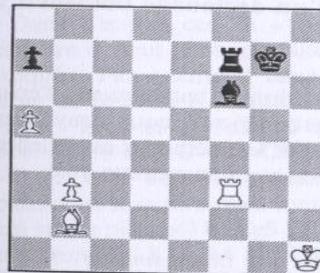
Après **T × d7**, les Blancs perdent un attaquant, immédiatement remplacé par son *alter ego*, l'autre Tour, alors que pour les Noirs la perte du défenseur Td8 est irremplaçable (cf. plus haut). Les Blancs ont gagné un combattant et conquis la supériorité dans le combat qui se livra contre la pièce clouée. Le deuxième thème réside donc dans un gain de temps. Après **14. ... De6 15. F × f6** gagnerait facilement, mais Morphy préfère l'élégante solution **15. F × d7 + ! C × d7** et la menace de mat en d8 cloue le nouveau Cavalier. Pourtant, il va être forcé de

jouer et le mat est imparable. **16. Db3-b8 + ! Cd7 × b8 17. Td1-d8 mat !**

Dans la position du diagramme 92 (à gauche), la Tour qui cloue (Tb5) est attaquée. La retirer signifierait donner à l'adversaire le temps de se déclouer selon ses vœux. Par exemple : **1. Tb5-b2 Ra7 2. Tdb1 Cd6**. Le coup juste est : **1. Tb5 × b7 Tb8 × b7 2. Tb1** gagne. Puisque le sacrifice en b7 a pour seule fin d'éviter un gain de temps pour la défense, nous pouvons ranger cet échange sous le thème 2.

Les deux thèmes peuvent apparaître simultanément dans une combinaison. Visiblement, la marche à

Diagramme 94



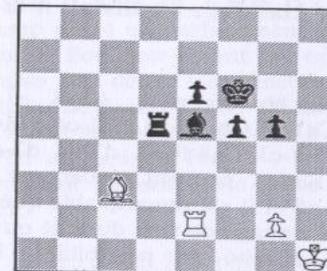
Combinaison des deux motifs

suivre est d'échanger tout le matériel et de pousser le pion b. Mais après **F × F T × F T × T R × T b3-b4**, les Noirs jouent **Re5** et arrivent juste à temps. Il faut donc mener notre politique d'échange avec plus d'habileté (ce que nous réussissons ainsi : **1. T × f6 ! T × f6 2. b3-b4** et

les Noirs doivent perdre un temps en jouant un coup de Roi (qui sera annulé par sa reprise de la Tour au coup suivant). Après **2. b3-b4 Rf7 3. F × f6 R × f6 4. b5**, le pion ne peut plus être rattrapé. On dira qu'il s'agit là d'une combinaison de gain de temps. C'est parfaitement exact ! mais nous n'y sommes parvenus qu'en remplaçant le Fou semi-cloué par la Tour totalement clouée. Il s'agit dans ce cas d'un amalgame des deux thèmes.

La conclusion de ce paragraphe sera un exemple. Il nous montre l'exploitation d'un clouage à l'aide du Zugzwang (tellement apprécié et à juste titre). Le clouage peut facile-

Diagramme 95



Tiré d'une partie à l'avantage du Dr Tarrasch. Clouage exploité grâce au Zugzwang

ment conduire à une difficulté de se mouvoir ; voilà qui est compréhensible, puisque très souvent l'élasticité des pièces qui protègent la pièce clouée est réduite, voire totalement univoque (= elle ne peut protéger qu'à partir d'une seule case) (diagramme 95). Après le sacrifice intro-

ductif dont nous avons déjà amplement parlé (thème 1), c'est-à-dire après les coups 1. T×e5 T×e5, les Blancs jouent g2-g3 ! Sans g2-g3, les Noirs jouent f5-f4, qui donnerait de l'air au Roi noir ; mais maintenant 2. ... f5-f4 est inopérant à cause de g3-g4 et l'univocité de la défense de

la Te5 mène les Noirs à la tombe. Sur 2. g2-g3 g5-g4, les Noirs sont aussi dans un mauvais pas.

L'essentiel a été dit sur le jeu contre une pièce clouée. Passons maintenant au « déclouage ».

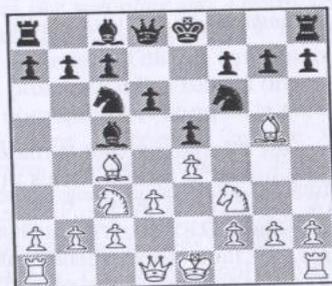
3. Le problème du déclouage

- a) dans la conception de la partie
- b) dans la tourmente du combat

La politique du « système du couloir » et « l'union sacrée » pour la défense de « l'encerclé ». « La mise en demeure », son sens, son risque, sa signification plus profonde. Est-ce que l'esprit « pseudo-classique » satisfait à la demande d'un déclouage immédiat ?

Après les coups 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. Ff1-c4 Ff8-c5 4. Cb1-c3 Cg8-f6 5. d2-d3 d7-d6, les Blancs peuvent clouer par 6. Fc1-g5 et il est remarquable que ce petit clouage de rien du tout ouvre une infinité de possibilités. Les Noirs doivent-ils « mettre en demeure » immédiatement l'audacieux Fou (par h6, Fh4, g5) ou se tenir dans la plus prudente des réserves et jouer 6. ... Fe6 avec un sourire satisfait ? Ou doivent-ils se risquer à un contre-clouage par Fg4 ? Peut-être convient-il d'ignorer la menace que dissimule 6. Fg5 (à savoir 7. Cd5 suivi du démantèlement de l'aile-roi par C ou F×f6) et faut-il se centraliser tranquillement par 6. ... Cd4 ? De plus, 6. Ca5 est à considérer et 6. ... 0-0 ne peut être rejeté

d'un simple haussement d'épaule. Dans ce qui suit, nous essayerons de discuter les méthodes essentielles de déclouage. (diagramme 96).



Après le sixième coup blanc. Le problème du déclouage

a) La mise en demeure

Elle nous révèle que l'avance prématurée des pions de l'aile est compromettante. Prenons par exemple la partie écossaise : 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. d4 e×d 4. C×d4 Cf6 5. Cc3 Fb4 6. C×c6 b×c 7. Fd3 d5 8. e×d c×d 9. 0-0 0-0 10. Fg5 c6 11. Ce2. On peut imaginer la suite : 11. ... h6 12. Fh4 g5 ? Après Fg3, les Blancs ont le coup d'attaque f4 et également la possibilité d'occuper les cases h5 et f5, affaiblies par la poussée g5 (g6 fera à présent toujours défaut). La « mise en demeure » est donc venue mal à propos.

Dans d'autres cas, la « mise en demeure » peut être parfaitement indiquée. Par exemple, dans cette partie de tournoi E. Cohn-Nimzowitsch : 1. e4-e5 2. Cc3 Fc5 3. Cf3 d6 4. d4 e×d 5. C×d4 Cf6 6. Fe2 0-0 7. 0-0 Te8 (les Noirs ont abandonné le centre mais font pression sur le pion e4) 8. Fg5 ? (le bon coup était Ff3) 8. ... h6 ! 9. Fh4 g5 ! 10. Fg3 C×e4 (pour s'emparer de ce pion important, les Noirs se sont risqués à ouvrir leur position (dans le sens de chap. 1, 7a). La suite : 11. C×e4 T×e4 12. Cb3 Fb6 13. Fd3 Fg4 ! 14. Dd2 Te8 et après Cc6 et Df6, la position noire est consolidée ; d6 est très stable et les Noirs gagnent facilement.

Nous avons volontairement présenté deux cas extrêmes de mise en demeure. Nous sommes arrivés à la conclusion que la « mise en

demeure » affaiblit la position et ne doit être jouée que contre compensation.

Une telle compensation peut être l'emprisonnement du Fou pourchassé, dans un morne désert. Mais ce dernier se métamorphose immédiatement en un jardin florissant, si le centre s'ouvre. Les exemples qui suivent illustrent cela.

Après 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Fb5 Fb4 5. 0-0 0-0 6. F×c6 d×c 7. d3 Fg4 8. h3 Fh5 9. Fg5 (g4 immédiatement serait faux à cause de 9. ... C×g4 h×g F×g4 suivi de f5) 9. ... Dd6 10. F×f6 D×f6, le coup g2-g4 est parfaitement correct car le Fou noir atteint g6, où il se casse les dents sur l'inébranlable masse de pions e4 et d3. (Si les Noirs avaient encore leur pion d – donc Pd6 au lieu de Pc6 –, le désert pourrait reprendre vie grâce à d6-d5.)

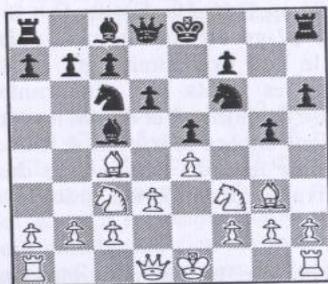
Bien sûr, le Fg6 peut ultérieurement arriver en f7 (après f7-f6), mais cela prend du temps. Les Blancs cependant n'ont rien à craindre : un centre compact permet de défendre facilement une aile-roi relâchée. Mieux : cette aile-roi relâchée va devenir lentement mais sûrement un instrument d'attaque puissant (= tank) avec l'aide d'un éventuel Cavalier en f5 (cf. partie Nimzowitsch-Léonhardt).

Une fois précisé le rapport logique entre les concepts de désert et

de centre, nous allons prendre plaisir à analyser la partie à laquelle nous faisons allusion au début de ce troisième paragraphe (diagramme 97). Après 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Fc4 Fc5 4. Cc3 Cf6 5. d3-d6 6. Fg5 h6 7. Fh4 g5 8. Fg3, nous devons nous demander si le désert dans lequel nous avons repoussé le Fou (g3) peut reflourir ou non, à la suite d'une poussée au centre. Il est donc recommandé d'examiner à la loupe les possibilités d'attaque blanches au centre; nous en voyons deux :

- Fb5, suivi de d3-d4 ;
- Cd5, suivi de c3 et d4.

Diagramme 97



La « mise en demeure » et ce qu'il en advint

On remarquera en passant que le Cd5 est l'éclaireur sur la diagonale du Fou c4 ; la colonne est devenue diagonale ; après 8. ... a6 pour interdire la première variante, les Blancs peuvent jouer Cd5, par exemple : 8. ... a6 9. Cd5 Fe6 10. c3 F×d5 11. e×d Ce7 12. d4 e×d 13. C×d4. Les Noirs peu-

vent empocher un pion mais après 13. ... C×d5 14. 0-0, les Blancs sont mieux car le Ff3 rendu à la vie ne restera absolument pas sur la réserve.

Après 8. Ff3 (diagramme 97), les Noirs peuvent aussi jouer Fg4, essayant ainsi de mettre un holà aux ambitions des Blancs au centre. Il peut arriver alors dans une partie 9. h2-h4 Cf6-h5 (Tg8 ou Rd7 seraient également possibles, le coup du texte enlève trop de troupes du centre) 10. h4×g5 (aussi séduisant que paraisse ce coup - la prise n'est-elle pas une conséquence logique de la poussée des pions -, il semble que 10. Cd5 était plus juste ; la logique serait : 9. h4 qui a provoqué Ch5, les Blancs ont donc acquis une supériorité au centre, qui doit être exploitée par 10. Cd5 !) 10. Cc6-d4 (cet « assemblage » perd car les Blancs ont dans leur manche une surprenante combinaison. Cf. Nimzowitsch-Fluss ; par 10. ... C×g3) 11. h×g Cd4 les Noirs pouvaient lancer une attaque prometteuse : 11. ... Cd4 12. T×h6 T×T 13. g×h F×f3 14. g×f Dg4 ou encore 11. ... Cd4 12. Cd5 (cet essai d'exploiter la situation au centre vient trop tard) 12. ... Ff3 13. g×f D×g5 14. g3-g4 c7-c6 15. Th5 c6×d5 !! gagne, car la Dame entraîne toutes les pièces blanches dans sa perte.

Il est du plus grand intérêt pour le débutant de comprendre que la mise en demeure qui apparemment ne se passe que sur l'aile, pose en réalité le problème du centre. Sous c), nous démontrerons le bien-fondé de cette affirmation, à l'aide d'un nouvel exemple.

b) On ignore la menace ou comment on tolère le démantèlement *

Cette méthode peut être adoptée si on dispose d'une grande liberté d'action au centre, une simple sécurité passive (cf. a) ne suffit pas ; nous devons être sûrs de pouvoir devenir actifs au centre. Par exemple : 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Fc4 Fc5 5. d3-d6 6. Fg5 Cd5 menace maintenant d'être désagréable. Appliquons cependant b), donc : 6. ... 0-0 7. Cd5 Fe6. A présent, le « démantèlement » (= ouverture du roque)** donnera une partie avec des chances et contre-chances de part et d'autre : 8. C×f6 g7×f6 9. Fh6 Te8 10. Ch4 Rh8. Les Blancs ne peuvent prétendre à un avantage décisif car nous (Noirs) avons la liberté d'action nécessaire au centre (possibilité de jouer d6-d5) et rien ne peut contre-carrer aussi efficacement une opéra-

tion à l'aile, qu'une poussée au centre. Les troupes blanches ont mené une attaque de diversion qui les a entraînées loin du centre ; cette diversion ne se justifie que si elle conduit à la conquête durable du point f5, ce qui reste ici très aléatoire. Après 8. F×f6 (au lieu de C×f6) g×f 9. Ch4, l'issue est tout aussi douteuse. La meilleure suite pour les Blancs est sans doute 6. ... 0-0 (diagramme 96) 7. Cd5 Fe6 avec la suite 8. Dd2 qui maintient la pression.

Après les coups suivants : 8. ... F×d5 9. F×d5, un déclouage, sur la base de la mise en demeure, est impossible (9. ... h6 10. Fh4 g5 ? 11. F×c6 d×c 12. C×g5) et les Blancs sont légèrement mieux.

c) Les réserves accourent pour réaliser un déclouage pacifique

Cette suite est particulièrement recommandée à tous ceux qui désirent ne pas se donner d'émotions : c'est celle de la défense Metger dans la partie des quatre Cavaliers et c'est aussi cette suite qui fut jouée par Tarrasch contre Marschall (partie russe).

Vbici la variante Hetger : 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Fb5 Fb4 5. 0-0 0-0 6. d3-d6 7. Fg5. Hetger joue alors 7. ... F×c3 8.

b×c Dd8-e7 avec l'idée Cc6-d8-e6 et si Fg5-h4, il poursuit dans le même style Ce6-f4-g6 et sur Fg5 alors h6. Il est évident que des manœuvres qui nécessitent tellement de temps ne sont possibles que si le centre est bouclé. A 8. ... De7, les Blancs répondent d'habitude : 9. Te1 Cd8 10. d4 Ce6 11. Fc1 c5 ou c6 et les chances sont sensiblement égales.

Dans la partie russe : 1. e4-e5 2.

* Démantèlement de l'aile-roi (= du roque) bien sûr.

** (NDT).

Cf3 Cf6 3. C×e5 d6 4. Cf3 C×e4 5. d4 Fe7 6. Fd3 Cf6 7. 0-0 Fg4 Tarasch décloue ainsi son Cavalier : il joue la paisible manœuvre Tel suivie de Cb1-d2-f1-g3, puis h3 (ou même h3 d'abord) Tarrasch a ainsi gagné quelques belles parties. La conception logique qui lui a permis d'entreprendre une action qui exige tellement de temps est fondée sur deux postulats :

- 1) le déclouage doit s'effectuer le plus vite possible ;

d) Louvoyer et garder a, b, c en réserve

C'est un jeu très difficile et qui exige de hautes capacités techniques. Qu'on en juge : 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Cc3 Cf6 4. Fc4 Fc5 5. d3-d6 6. Fg5 Fe6, ainsi joua Capablanca ; 7. Fb5 h6 8. Fh4 Fb4 ! 9. d4 Fd7 ! L'avance d4 qu'a provoquée Capablanca a affaibli e4 qui doit être protégé. 10. 0-0 Fb4×c3 11. b2×c3 (on pourrait imaginer d'abord F×Cf6) 11. ... g7-g5 12. Fh4-g3 Cf6×e4 (les Noirs ont attendu, pour se déclouer, un moment favorable) 13. F×c6 F×c6 14. d×e d×e 15. F×e5 (C×e5 était peut être un peu mieux) D×d1 16. Ta×d1 f7-f6 17. Fd4 Rf7 18. Cd2 The8 avec une finale supérieure pour les Noirs. Leur adversaire (l'auteur de ces lignes) dut rendre les armes au soixante-quatrième coup.

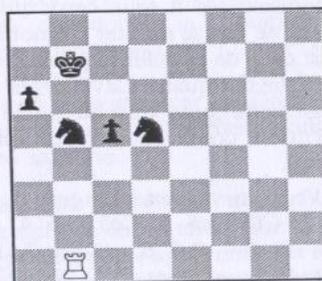
A un stade avancé de la partie, en particulier dans les phases tactiques, le processus du déclouage présente un tout autre visage (diagramme

- 2) une meilleure position offrant des possibilités d'avance (comme Cf3-g5) est la récompense de l'effort déployé par les pièces blanches.

Ajoutons que les modernes sont souvent partisans de tolérer longtemps un clouage. Nous ne pensons plus qu'il soit nécessaire de se débarrasser immédiatement d'un clouage. Le paragraphe d) fera comprendre ce que nous voulons dire.

98) : on jouera Cd5-b6 ou Cd5-b4 ; nous appelons « couloir » l'espace compris entre la pièce qui cloue et la pièce clouée d'une part, entre la pièce clouée et la « pièce de l'arrière » d'autre part. Si nous y plaçons une pièce protégée, nous pou-

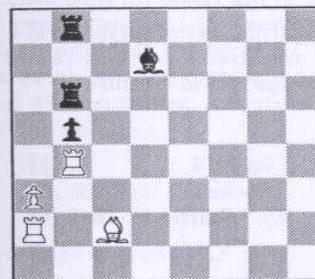
Diagramme 98



Déclouage par occupation d'un des « couloirs » b1-b5 ou b5-b7 ; donc 1. ... Cd5-b4 ou Cd5-b6

vons suspendre le clouage. Une autre solution est la fuite de la « pièce de l'arrière » hors du couloir. Dans le diagramme 98, par exemple, Rc6 ou Rc7 signifierait la fin du clouage. Si la pièce de l'arrière est d'un rang assez modeste, il suffit de bien la protéger. Dans cette dernière éventualité, il faut maintenir le contact entre la pièce clouée, la pièce de l'arrière et les autres pièces protectrices (diagramme 99). Les

Diagramme 99



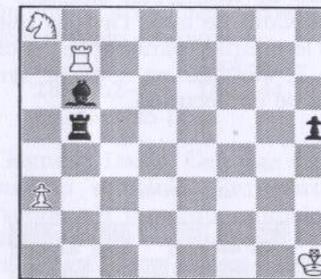
La sainte alliance des menacés

Blancs veulent actualiser la menace a3-a4 par Tab2, suivi de Fd3. Comment les Noirs préviennent-ils cette menace ? En plaçant la Tb6 en

b7 et en la soutenant par Fc6. On pourra alors répondre à a2-a4 b5×a4 en toute quiétude.

Il faudrait encore accorder un peu d'attention au déclouage présenté dans le diagramme 100 : 1. ... Tb1 + 2. R~ Tb2 + suivi de Fd4. Ici le contact établi entre Fou et Tour a permis de sauver le Fb6 condamné.

Diagramme 100



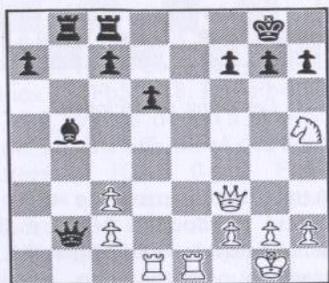
Les Noirs se déclouent

Ainsi, se termine le chapitre consacré au clouage. Nous y ajoutons quelques exemples et un schéma.

Parties à propos du clouage

Regardons le diagramme 101. Les Blancs jouèrent 22. Tdb1 sur quoi les Noirs jouèrent Tce8. Plus tard, je démontrais que les Blancs pouvaient gagner par 22. Te4. Voilà quelle aurait été la variante principale : 22. ... Fc6 23. Ch5-f6 + g7 × f6 (si Rg8-h8, alors 24. Th4 D × c2 C × h7 !). Nous allons assister à une véritable persécution du Roi noir forcé de prendre la fuite à travers de nombreux clouages gênants. Comme nous l'avions relevé dans le premier paragraphe du chapitre 7, clouage est souvent synonyme de persécution.

Diagramme 101



Nimzowitsch-Widmer
(Karlsbad 1911)

Après 22. Te4 Fc6 23. Cf6 + g7 × f6 24. Te4-g4 + Rg8 × f8 25. Df3 × f6 Fc6 × d7 ! 26. Tg4-g7 Fd7-e6 27. Tg7 × h7 Rf8-e8, apparaissait le clouage n° 1 : 28. Td1-e1 qui menace D × f7 + . Pour le parer, les

Noirs doivent jouer 28. ... Rd7 ce qui cloue le pion f7, 29. Df6 × e6 + gagné alors facilement. Pour nous entraîner, jetons encore un coup d'œil à la position apparue après 25. D × f6 Fd7. Il serait encore possible de gagner par 26. Tf4 (Fe6 est impossible à cause de D × e6) 26. ... Fe8 est faux à cause de Te1 et si 26. ... Rg8 27. D × f7 + Rh8 28. Df6 + Rg8 29. Tf3 est décisif.

Les trois parties suivantes (14, 15, 16) montrent le lien entre le « clouage » et le « centre ».

Partie n° 16

Blancs : NIMZOWITSCH
Noirs : P.S. LEONHARDT

San Sebastian 1911

- | | |
|-------------|---------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Cb1-c3 | Cg8-f6 |
| 4. Ff1-b5 | Ff8-b4 |
| 5. 0-0 | 0-0 |
| 6. Fb5 × c6 | d7 × c6 |
| 7. d2-d3 | ... |

Les Blancs sont en position forte car la colonne d adverse mord sur du granit (le pion d3 couvert). Cette force se révèle encore en ce que le pion-roi blanc ne peut en aucune façon être inquiété par une éventuelle poussée d6-d5. En d'autres

mots, le centre ne peut pas être ouvert.

- | | |
|--------|--------|
| 7. ... | Fc8-g4 |
|--------|--------|

Le clouage.

- | | |
|-----------|--------|
| 8. h2-h3 | Fg4-h5 |
| 9. Fc1-g5 | ... |

9. g4 serait prématuré, à cause de C × g4 h × g, suivi de f5.

- | | |
|--------------|----------|
| 9. ... | Dd8-d6 |
| 10. Fg5 × f6 | Dd6 × f6 |
| 11. g2-g4 | ... |

La « mise en demeure ». Le Fou est rejeté dans un désert qui ne peut se transformer en un verdoyant jardin, car d6-d5 manque (cf. déclouage a). On observera comment h3 et g4 constituent lentement un bataillon de choc.

- | | |
|------------|----------|
| 11. ... | Fh5-g6 |
| 12. Rg1-g2 | Ta8-d8 |
| 13. Dd1-e2 | Fb4 × c3 |
| 14. b2-c3 | c6-c5 |
| 15. Cf3-d2 | ... |

sinon Cc3- d1 - e3 - f5.

Les Blancs veulent, d'une part, permettre la manœuvre Cd2-c4-e3-f5, de l'autre, ils tentent d'empêcher le plus longtemps possible le coup gênant c5-c4, sans recourir à c3-c4, car ce coup affaiblirait l'avant-poste dans la colonne d (d4).

- | | |
|------------|--------|
| 15. ... | Df6-e7 |
| 16. Cd2-c4 | b7-b6 |
| 17. Cc4-e3 | f7-f6 |

libérant enfin le Fou. Mais ce coup permet un éventuel g4-g5.

- | | |
|------------|--------|
| 18. Tf1-g1 | De7-d7 |
| 19. Rg2-h2 | Rg8-h8 |
| 20. Tg1-g3 | Dd7-b5 |
| 21. De2-e1 | Db5-a4 |
| 22. De1-c1 | Td8-d7 |

- | | |
|-----------|--------|
| 23. h3-h4 | Fg6-f7 |
| 24. c3-c4 | ... |

Les Noirs ont réussi à provoquer c3-c4, mais les Blancs en ont profité pour consolider l'aile-roi.

- | | |
|---------------|--------|
| 24. ... | Ff7-e6 |
| 25. Dc1-b2 | a7-a5 |
| 26. Ta1-g1 | Da4-c6 |
| 27. Tg1-g2 !! | ... |

Les Blancs apportent, en silence, leurs derniers soins à l'accueil qu'ils réservent en d4 à la Dame. On remarquera comme les Blancs parviennent à combiner défense au centre et plans d'attaque.

- | | |
|--------------|----------|
| 27. ... | Dc6-d6 |
| 28. Db2-c1 | Dd6-d4 ? |
| 29. Ce3-d5 ! | ... |

Gagne la Dame. Ce piège suscite beaucoup d'intérêt. Et pourtant, personne n'a remarqué combien il était inféodé au but stratégique de la partie qui était d'empêcher la percée centrale ou toute autre manœuvre centrale et de permettre finalement g4-g5 avec une forte attaque.

La suite fut 29. ... Td7 × d5 30. c2-c3 ! Dd4 × d3 31. e4 × d5 (31. c4 × d5 était plus précis) Dd3 × c4 32. d5 × e6 Dc4 × e6 33. Dc1-c2 c5-c4 34. Dc2-f5 D × D 35. g4 × f5 et gagne.

L'amateur retiendra de la lente et pénible défense des Blancs (coups 21, 22, 25, 28) qu'elle était motivée par la conviction que la disposition h3-g4 exigeait un centre fermé.

Cette partie illustre brillamment le problème de la mise en demeure.

Partie n° 17

Blancs : NIMZOWITSCH
Noirs : Dr. FLUSS

Partie par correspondance, jouée en
1913

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Cg1-f3 | Cb8-c6 |
| 3. Cb1-c3 | Cg8-f6 |
| 4. Ff1-c4 | Ff8-c5 |
| 5. d2-d3 | d7-d6 |
| 6. Fc1-g5 | h7-h6 |
| 7. Fg5-h4 | ... |

7. Fe3 est bien sûr également jouable.

- | | |
|--------|-------|
| 7. ... | g7-g5 |
|--------|-------|

Fe6 était sans doute meilleur.

- | | |
|-------------|--------|
| 8. Fh4-g3 | Fc8-g4 |
| 9. h2-h4 | Cf6-h5 |
| 10. h4 × g5 | ... |

Comme nous l'avons déjà remarqué, les Blancs auraient dû jouer avec plus d'acuité au centre. Par exemple Cd5 ! Cd4 11. c3 et les Blancs nous semblent être mieux.

- | | |
|---------|--------|
| 10. ... | Cc6-d4 |
|---------|--------|

Les Noirs pouvaient s'approprier le centre négligé par les Blancs, en jouant 10. ... Cg3 11. f × g3 Cc6-d4. 12. Cd5 serait insuffisant, car les Noirs disposent de la ressource de l'échange de Dames : 10. ... Cg3 11. f × g3 Cc6-d4 12. Cd5 ? (trop tard !) Fg4 × f3 13. g × f D × d5 14. g4 c6 15. Th5 c6 × d5 ! De même la suite à sacrifice serait insuffisante pour les Blancs. 10. ... C × g3 11. f × g Cd4 12. F × f7 + R × f7 13. C × e5 + d × e 14. D × g4 car D × g5 15. Dd7 + Rg6 mettrait les Noirs à l'abri. Après ces

analyses, on constate que la poussée à l'aile (10. h4 × g5) au lieu du coup central, 10. Cd5 était une grosse faute que les Noirs pouvaient exploiter par 10. ... C × g3 suivi de 11. ... Cd4.

11. Fg3 × e5 ! ...

Une étonnante façon de se tirer d'un mauvais pas : les Blancs donnent leur Fou mais laissent les Noirs avec un Ch5 et un Roi qui pendent lamentablement.

- | | |
|---------|----------|
| 11. ... | Fg4 × f3 |
|---------|----------|

Si les Noirs acceptent le Fou par 11. ... d × e, la suite 12. F × f7 + R × f7 13. C × e5 + Rg8 14. D × g4 gagne.

- | | |
|--------------|----------|
| 12. g2 × f3 | d6 × e5 |
| 13. Th1 × h5 | Th8-g8 ! |

Apparemment la position blanche est fort peu enviable : le Cavalier d4 fait pression et le pion g semble être perdu.

- | | |
|-----------|-----|
| 14. f3-f4 | ... |
|-----------|-----|

Le coup qui sauve tout.

- | | |
|------------|---------|
| 14. ... | e5 × f4 |
| 15. Dd1-g4 | ... |

La pointe. Les Blancs n'ont pas peur de l'attaque noire qui n'est qu'un feu de paille (Cc2 +)

- | | |
|---------|------------|
| 15. ... | Cd4 × c2 + |
|---------|------------|

Faute de quoi 0-0-0. A 15. ... Tg5, les Noirs répondraient D × f4.

- | | |
|----------------|----------|
| 16. Re1-d2 | Cc2 × a1 |
| 17. Fc4 × f7 + | Abandon. |

Si 17. ... R × f7 18. Df5 + Re8 19. De6 + Rf8 20. g6 gagne ou, 19. ... De7 20. D × g8 + Df8 21. Dh7 ! De7 22. g6 ! D × D 23. g × h Fd4 24. Cb5 ou 22. ... Fd4 23. Cb5 Db4 + 24. Rdl gagne.

Partie n° 18

Où nous voyons s'entrecroiser
toute une série de clouages,
tantôt pernicieux, tantôt bénins

Blancs : RUBINSTEIN
Noirs : NIMZOWITSCH

Marienbad 1925

- | | |
|------------|---------|
| 1. d2-d4 | Cg8-f6 |
| 2. Cg1-f3 | b7-b6 |
| 3. g2-g3 | c7-c5 |
| 4. Ff1-g2 | Fc8-b7 |
| 5. d4 × c5 | b6 × c5 |
| 6. c2-c4 | ... |

Il n'y a rien à redire à la manœuvre des Blancs : ils prennent possession de la colonne d et de l'avant-poste d5, alors que la majorité de pions noirs du centre (pions c, d, e contre pions c et e) n'a qu'une mobilité réduite. (L'amateur remarquera que nous commençons à parler le langage positionnel. La mobilité comme paramètre de la valeur des pions, voilà en fait la pierre d'achoppement de tout le jeu positionnel). Plusieurs critiques ont qualifié cette manœuvre de discutable. C'est bien à tort car la théorie des temps (« Le pion c joue deux fois et disparaît » dit un maître renommé en plissant le front) n'est pas tellement importante dans des parties fermées.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. ... | g7-g6 |
| 7. b2-b3 | Ff8-g7 |
| 8. Fc1-b2 | 0-0 |
| 9. 0-0 | ... |

Satisfaits du devoir accompli, les deux adversaires roquent, car même

la paire de maîtres la plus hypermoderne ne peut mettre plus de quatre Fous en fianchetto.

9. ... Cb8-c6

Un coup naturel et pourtant profond : on s'attendrait plutôt à d6 et Cd7 pour continuer par a7-a5 suivi de Cb6 et a5-a4. Cependant, bien que la tendance à pousser le pion a isolé soit très louable, il ne faut pas vouloir l'appliquer à tout prix. C'est là que je vois la principale erreur de la stratégie classique traditionnelle (c'est-à-dire pseudo-classique) : les partisans de cette dernière veulent à tout prix forcer une quelconque poussée sans prendre en considération :

1) qu'existe la capacité de permutation des avantages, c'est-à-dire le renoncement à un avantage au profit d'un autre ;

2) que l'adversaire doit s'occuper de plusieurs points, sans qu'on l'y oblige.

Dans notre cas, les Blancs vont bien sûr jouer Cc3 pour lutter contre a5-a4. Le Cavalier va-t-il éternellement rester à cette place ? Non, il vise d5. La possibilité a5-a4 entre donc parfaitement dans les plans des Blancs. D'autre part, le Cavalier est bien mieux en c6 qu'en b6, car les Blancs pensent adopter la structure Cc3 Dc2 suivi de e4. Les Noirs entendent opposer la structure Cc6 d6 e5 Cd4 !, mettant le pion d6 à l'abri derrière Cd4.

- | | |
|------------|-------|
| 10. Cb1-c3 | a7-a5 |
| 11. Dd1-d2 | d7-d6 |
| 12. Cf3-e1 | ... |

Le début d'un voyage long et coûteux : Cf3-e1-c2-e3-d5. 12. Cd5 était plus naturel, par exemple

12. Cd5 C×d5 13. F×g7 R×g7
14. c4×d5.

12. ... Dd8-d7
13. Ce1-c2 Cc6-b4 !
14. Cc2-e3 Fb7×g2
15. Rg1×g2 ...

Reprendre du Cavalier signifierait renoncer au voyage (vers d5).

15. ... Dd7-b7 +
16. f2-f3 ...

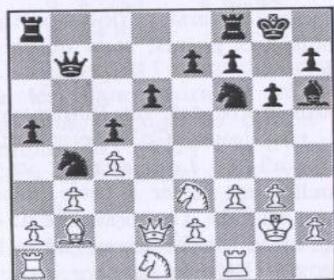
Si 16. Rg1, Ce4 C×e4 D×e4 et le coup a5-a4 devient possible.

16. ... Fg7-h6

Un clouage bénin, car ce dernier coup est un grave affaiblissement de l'aile-roi noire.

17. Cc3-d1 ...

Diagramme 102



Après le dix-septième coup blanc

La menace est F×f6 e×f D×d6.

17. ... a5-a4 !

Se reporter à la note du neuvième coup... Cc6

18. b3×a4 Tf8-e8 !

Ce pur coup de défense (contre la menace énoncée ci-dessus), est d'au-

tant plus surprenant qu'on pouvait s'attendre, après l'énergique et violente poussée du dix-septième coup, à tout sauf à un coup de défense. Cette union étroite de l'attaque et de la défense rend cette combinaison particulièrement originale.

19. Fb2×f6 ...

Rubinstein ne croit pas à la solidité de cette défense ; il va bientôt déchanter.

19. ... e7×f6

20. Rg2-f2 ...

Les Blancs menacent à présent de se déclouer par f3-f4 ; ce sur quoi ils seraient prêts à s'emparer définitivement et sans recours de d5.

20. ... f6-f5 !

Dévoile les batteries des Noirs : contre la double menace du clouage chronique (21. ... f5-f4 g×f4 F×f4) d'une part et d'un autre clouage tout aussi chronique d'autre part (21. ... Fg7 suivi de Fd4), les Blancs sont impuissants.

21. Dd2×d6 Fh6-g7 !

22. Ta1-b1 Fg7-d4

Menaçant Cd3 + .

23. Rf2-g2 ...

Pauvres Cavaliers ! Au dix-septième coup ils furent obligés d'interrompre leur voyage et à présent tous deux meurent sans avoir atteint leur but : d5. Sur 23. Tb3, les Noirs auraient systématiquement continué leur siège du Ce3 cloué 23. ... Te6 24. Df4 De7 (menaçant Cc2) 25. Rg2 Tae8.

23. ... Fd4×e3

24. Cd1×e3 Te8×e3

25. Dd6×c5 ...

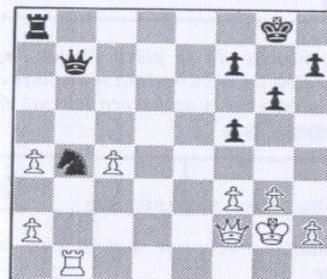
25. ... Te3×e2 +

26. Tf1-f2 Te2×f2 +

27. Dc5×f2 ...

Forcé car 27. R×f2, Cd3 + suivi de Cc5 et b7 est couvert, perd aussitôt.

Diagramme 103



Après le vingt-septième coup blanc

27. ... Ta8×a4 !

On renonce à la suppression du clouage par De7 car les Blancs ne peuvent de toute façon pas tirer avantage de ce clouage.

28. a2-a3 ...

Si 28. Db2, alors 28. ... Dc8 ! car c'est le seul retrait utile de la « pièce de l'arrière ». Par contre Dc7 serait mauvais à cause de 29. Te1, de même que 28. ... Dc6 ? à cause de 29. Td1.

28. ... T×a2 ? serait bien sûr une très grosse faute (à cause de D×a2 C×a2 T×b7).

28. ... Ta4×a3

29. Df2-e2 Ta3-a8

S'en retournant rassasié et de joyeuse humeur.

30. c4-c5 Db7-a6

Le déclouage.

31. De2×a6 Cb4×a6

32. Tb1-a1 ...

Un dernier clouage.

32. ... Ca6-c7

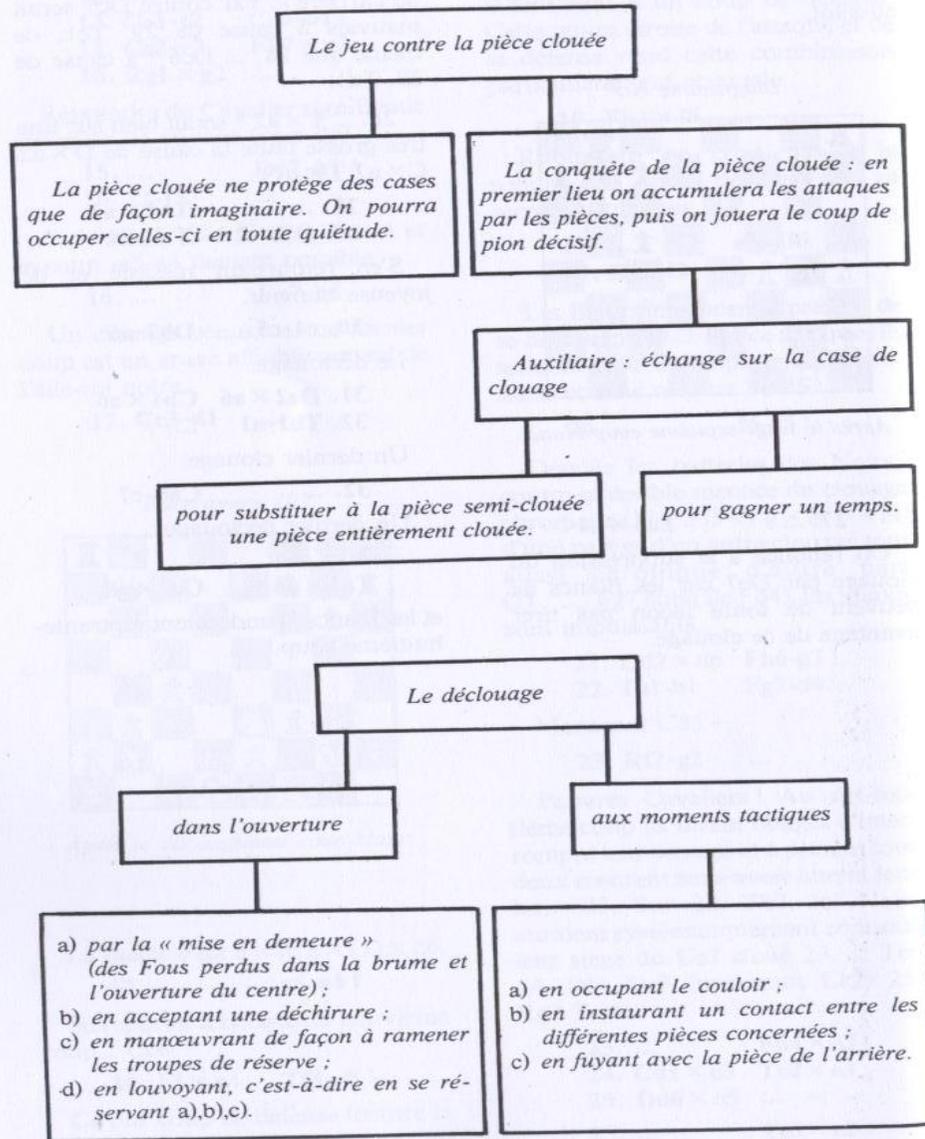
Un dernier déclouage.

33.

Ta1×a8 + Cc7×a8

et les Blancs abandonnent au trente-huitième coup.

Petit schéma à propos du clouage



8.

L'échec à la découverte

Un chapitre court, mais riche en dramatiques péripéties.

1. Le degré de parenté entre le « clouage » et « l'échec à la découverte » est mieux précisé. Où la pièce « découvrente »* doit-elle aller de préférence ?

Le diagramme 104 donne une juste idée du lien de parenté entre le clouage et l'échec à la découverte ; il révèle que la pièce clouée, lasse des éternelles inimitiés qu'elle rencontre, a décidé de retourner sa veste (= elle change de couleur). Le souffreteux garçon de jadis se transforme en un redoutable guerrier. L'échec à la découverte est donc un clouage où la pièce clouée est passée à l'ennemi avec armes et bagages. Là aussi, trois acteurs sont en scène :

- 1) la « pièce dissimulée » qui menace d'un échec ;
- 2) la « pièce découvrente » ;

3) la « pièce de l'arrière »
ou, plus brièvement :

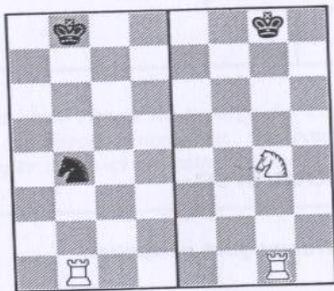
- 1) la pièce qui menace ;
- 2) la pièce « tampon » ;
- 3) la pièce menacée.

Dans le clouage, la source de tous les maux est la mobilité réduite de la pièce clouée ; dans l'échec à la découverte, au contraire, c'est la terrifiante mobilité de la pièce tampon qui est à l'origine du mal. Cette pièce peut jouer n'importe quel coup, elle peut en toute immunité occuper une case plusieurs fois contrôlée par l'adversaire, car celui-ci est impuissant : il doit d'abord répondre à l'échec. La pièce tampon

* Le néologisme et les guillemets sont du traducteur.

est donc un petit monsieur qui peut tout se permettre, car il est « couvert » par une haute personnalité.

Diagramme 104



A droite, un échec à la découverte : la Tg1 est la pièce « menaçante », le Cg4 est « l'entre-deux » ou pièce « qui découvre ». La pièce de l'arrière (ici Rg8) sera encore appelée « pièce menacée »

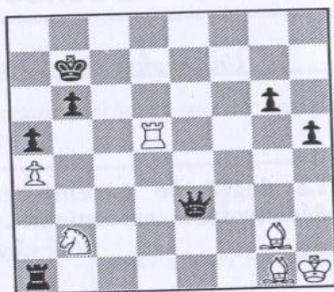
Examinons les coups possibles – coups à la découverte – du petit monsieur en question. Nous voyons que la pièce « découvrente » a trois possibilités :

- elle prend tout ce qui lui tombe sous la main, puisque l'adversaire ne peut pas reprendre, quoi qu'il en soit ;
- elle attaque une pièce lourde de l'adversaire, sans se soucier des titres de propriété qu'a l'adversaire sur cette case (elle est protégée par lui plusieurs fois) ;
- elle échange sa case de départ contre une autre qui, pour une raison ou une autre, lui paraît plus avantageuse.

Examinons le diagramme 105.

On pourrait appliquer a) ainsi : $T \times h5 +$ ou $T \times a5 +$. On remarquera la témérité de la pièce « découvrente » ; b) ainsi : $Te5 +$ ou $Td3$; c) si on se souvient que le Fg1 est cloué, ce qui coupe son appétit d'habitude si féroce. Donc : 1. $Td5-d1 + R \sim 2. Fg1 \times e3$.

Diagramme 105



Cela devrait suffire à donner du courage au débutant qui, depuis le précédent chapitre, sait que le courage est payant lorsque le danger n'est qu'un effet de l'imagination. Toutes les cases, même les plus sévèrement contrôlées par l'adversaire, peuvent donc être occupées par la pièce « découvrente ».

Le groupe c) a un champ d'application bien supérieur à celui indiqué ici (diagramme 105). Le parcourir n'aurait pas de sens, car les raisons de l'activité plus ou moins grande des pièces « ici » ou « là » peuvent être multiples. Nous revenons à notre exemple dans le chapitre consacré à la « meule ».

2. La meule

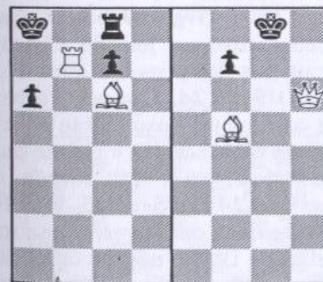
La pièce « découvrente » qui a un grand champ de manœuvre peut choisir toutes les cases sur sa trajectoire sans qu'il lui en coûte un temps

Dans le diagramme 106 à droite, les Blancs jouent $Fh7 +$, Rh8 est le seul coup et apparaît maintenant une arme terrible : l'échec à la découverte. Si les Blancs jouent $Fb1 +$, les Noirs se sortent de l'échec à la découverte par 2. ... $Rg8$, mais $Fh7 +$ les replonge dans les mêmes affaires ; le Roi (qui sans cela serait pat), n'a qu'un seul coup à jouer. Ce coup est possible car la pièce tampon masque la pièce menaçante. Donc : 1. $Fh7 +$ entrave l'effet $h6-h8$ et procure une case de fuite. La position de pat que nous venons de décrire constitue une

meule, qui présente un énorme avantage : la pièce tampon peut occuper chaque case de la trajectoire de la découverte (ici la diagonale $h7-b1$) et cette manœuvre ne lui fait pas perdre le trait.

La meule peut faire de terribles ravages. Regardons le diagramme 107 : 1. $Fh7 + Rh8$ 2. $F \times f5 Rg8$ 3. $Fh7 + Rh8$ 4. $F \times e4 + Rg8$ 5. $Fh7 + Rh8$ 6. $F \times d3 + Rg8$ 7. $Fh7 Rh8$ 8. $F \times c2 + Rg8$ 9. $Fh7 + Rh8$ 10. $F \times b1 + Rg8$ et les Blancs rendent un peu de leur superflu, comme un vieil usurier qui a fait fortune et voudrait, sur ses vieux jours, devenir un bienfaiteur à peu de frais : 11. $Ta6-g6 + f7 \times g6$ 12. $Fb1 \times a2$ et mat au coup sui-

Diagramme 106



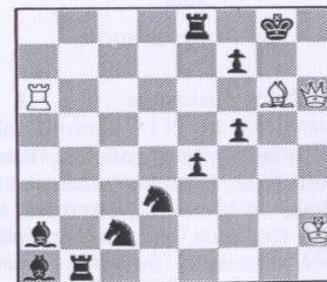
Deux meules.

A droite, la meule fonctionne ainsi :

1. $Fh7 + Rh8$ 2. $Fe4 + Rh7$

et les Blancs ont atteint la position du diagramme avec une nouvelle position du Fou et sont malgré tout à nouveau au trait

Diagramme 107



Meule, bain de sang, sacrifice réconciliateur et mat

vant. Le Fou s'est creusé une galerie jusqu'à b1, pour s'emparer de la diagonale a2-g8 après le sacrifice de Tour.

Le diagramme 108 montre un exemple similaire, mais plus fin ; il s'agit d'éloigner le Fd5 de la protection de la case f7. Nous y parvenons ainsi : 1. Fh7 + Rh8 2. Fc2+ (la meilleure position) cf. c) Rg8 3. Tg2 + F x g2 et maintenant, à nouveau Fh7 + Rh8 5. Fg6 + Rg8 6. Dh7 + Rf8 7. Df7 mat. J'ai composé ces deux derniers exemples tout spécialement pour cet ouvrage.

Diagramme 108



Les Blancs gagnent

La fin de partie gagnée par Torre contre Lasker, peut être mise sous la rubrique « Meule » ; malgré sa grande élégance, je ne la révèle qu'avec réticence, puisque je professe la plus grande admiration pour Lasker qui, réellement, était un grand esprit. Mais les grands maî-

tres ont aussi quelquefois leurs faiblesses, comme le montre ce qui suit : (diagramme 109). Dans cette position très exposée des Blancs (la

Diagramme 109



Torre-Lasker
(Moscou 1925)

Tel est directement menacée, le Fg5 indirectement), Torre découvrit le coup 21. b2-b4 ! Da5-f5 (et non pas D x b4 à cause de T b1 ; Dd5 était pourtant meilleur que le coup de la partie). 22. Td3-g3 h7-h6 23. Ca3-c4 (cette mise en jeu du Cavalier n'aurait pas été possible avec Dd5) 23. ... Df5-d5 24. Cc4-e3 (Torre se débat comme un beau diable pour se décloquer, mais sans la « pointe de la découverte », cela lui aurait été impossible) 24. Dd5-b5 25. Fg5-f6 ! (pour que cette découverte fasse tout son effet, la Dame noire a été attirée par Cc4-e3 ! sur une case où elle n'est pas protégée) 25. ... Db5 x h5 26. Tg3 x g7 + Rg8-h8 (la meule est apparue) 27. Tg7 x f7 + Rh8-g8 28. Tf7-g7 + Rg8-h8 29. T x b7 + Rh8 30. Tg7 + Rh8 31. Tg5 + Rh7 32. T x h5 Rg6 33. Th3 R x F 34. T x h6 + gagne.

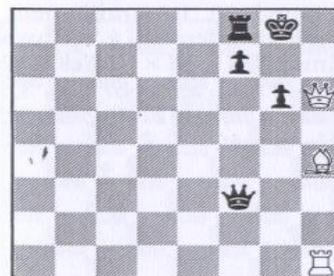
3. L'échec double

- Fait l'effet d'un éclair dans un ciel serein
- Arrive lorsque la pièce « découvrente » donne également échec. L'échec double a pour effet de supprimer deux des trois parades habituelles à un échec ; à savoir : la prise de la pièce qui donne échec et l'interposition d'une pièce. Seule, reste la fuite

Regardons le diagramme 110. Il faut choisir entre 1. Dh7 +, et 1. Dh8 +. Le premier coup mène à un simple échec à la découverte (1. Dh7 + ? R x h7 2. Ff6 +) et permet la réponse D x h1 ou Dh5. Le deuxième coup, par contre, prépare un échec double qui exclut automatiquement la réplique précédente : 1. Dh8 ! R x h8 2. Fh4-f6 échec double Rh7-g8 3. Th8 mat. On connaît dans le même style la position : Blancs : Df6, Ce5, Fb2 ; Noirs : Rg8, Tf8, Te8, f7, g6, h7, mat en trois coups par 1. Dh8 + R x h8 2. Ce5 x f7 + + Rh8 3. Cf7-h6 mat.

L'échec double est une arme purement tactique : elle met en

Diagramme 110



Echec double

action un formidable effet de déplacement : le plus paresseux des Rois devra, devant un échec double, se résoudre à une fuite éperdue. Nous concluons ce chapitre en donnant trois petits exemples qui illustrent notre propos.

Diagramme 111



v. Bardeleben-Nisniewitsch
Les Noirs au trait pouvaient forcer le gain

1. - L'amusante position du diagramme 111 est survenue au cours d'une partie jouée il y a quelques années entre v. Bardeleben et Nisniewitsch. Le dernier coup des Blancs était : Tb7-c7 (non pas bien sûr Tb7-b8 + ?? à cause de Tf2-f8 + suivi de Tf8 x b8), les Noirs jouèrent De5 x c7 et la partie fut nulle. Plus

tard, je découvris une suite gagnante : 1. ... Tf2-f1 + + 2. Rg1×f1 Ch5-g3+ 3. Rf1-e1 De5-e3+ 4. Re1-d1 (remarquons l'effet de déplacement : le Roi est maintenant sur d1, alors qu'il y a quelques instants, il était encore à la maison) 4. De3-e2 + ! 5. Rd1-c1 De2-e1 + ! 6. Rc1-c2 Del×e4 + (l'échec double est ici employé d'une manière qu'on connaît mais qui paraît un peu étrange, car cette fois l'action se passe sur une diagonale et non, comme c'était le cas d'habitude, sur une colonne. Cette manœuvre tactique consiste en une rupture des défenses – on met, entre deux pièces se protégeant mutuellement, une troisième pièce, il y a donc interception. Ici, c'est le Roi qui est amené entre Db1 et Fe4 en c2). 7. Rc2-c1 Cg3-e2 + gagne la Dame et la partie.

2. – Le spirituel Réti et le non moins spirituel Tartakower jouèrent la célèbre miniature suivante : Blancs : Réti ; Noirs : Tartakower ; 1. e2-e4 c7-c6 2. d2-d4 d7-d5 3. Cb1-c3 d5×e4 4. Cc3×e4 Cg8-f6 5. Dd1-d3 (un coup très artificiel) 5. ... e7-e5 ? (l'air engageant et un peu théâtral des Blancs – je veux parler de 5. Dd3-, a fait son effet. Les Noirs veulent réfuter ce coup de manière éclatante, mais cela s'avère impossible (car Dd3 n'est pas tellement faux) et les Blancs ont un meilleur jeu. Il fallait jouer 5. ...

C×e4 6. D×e4 Cbd7 suivi de Cf6 qui donnait une solide position.) 6. d4×e5 Dd8-a5 + 7. Fc1-d2 Da5×e5 8. 0-0-0 Cf6-e4 (une faute, le coup juste était Fe7) 9. Dd3-d8 + Re8×d8 10. Fd2-g5 + + Rd8-c7 11. Fg5-d8 ≠ et si 10. ... Rd8-e8 Td8 ≠ La combinaison finale est vraiment très belle.

3. – Le 5 décembre 1910, je donnais à Pernau sur la Baltique, une simultanée. A cette occasion, je jouais la ravissante miniature suivante : Blancs : Nimzowitsch ; Noirs : Pasteur Ryckhoff. 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. Ff1-b5 Cg8-f6 4. 0-0 d7-d6 5. d2-d4 Cf6×e4 ? 6. d4-d5 a7-a6 7. Fb5-d3 Ce4-f6 (7. ... Cc6-e7 sauve la pièce mais non la partie 8. F×e4 f7-f5 9. Fe4-d3 e5-e4 10. Tf1-e1 e4×C ou F 11. D×f3 ou D×d3 selon la prise précédente avec une très forte attaque) 8. d5×c6 e5-e4 9. Tf1-e1 d6-d5 10. Fd3-e2 !! (Après le coup forcé de protection du pion e [par d6-d5] les Blancs ont le temps de retirer leurs pièces menacées par une fourchette ; mais ils enlèvent le Fou de façon à abandonner le Cavalier à son sort.) 10. ... e4×f3 (les Noirs ne voient absolument rien et empoche tranquillement la pièce. Mais attention à l'effroyable châtiement !) 11. c6×b7 Fc8×b7 (si 11. ... f3×e2 alors b7×a8 D, le pion e2 est cloué) 12. Fe2-b5, échec double et mat.

9.

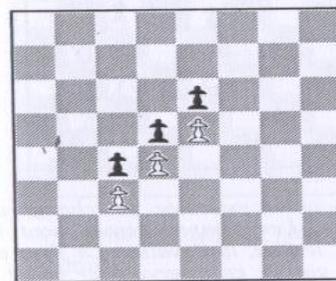
La chaîne de pions

1. Généralités et définitions. La base d'une chaîne de pions. L'idée des deux théâtres d'opération séparés.

Après 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. e4-e5, une chaîne de pions, Blancs-Noirs, est apparue. Les pions d4, e5, e6, d5 sont les maillons de la chaîne ; le pion d4 est la base, c'est-à-dire le socle de la chaîne de pions blanche. Le pion e6 joue un rôle analogue dans la chaîne de pions noire. Nous appelons base, le mailon inférieur qui soutient la chaîne de pions.

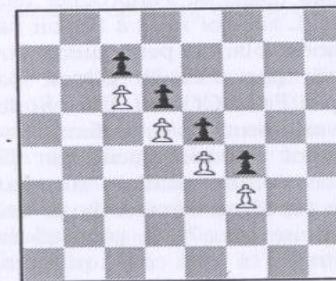
Chaque chaîne de pions, blanche ou noire, c'est-à-dire chaque rangée de pions, ininterrompue, partant en diagonale, sépare l'échiquier diagonalement en deux moitiés. Pour simplifier les choses, nous appellerons la chaîne de pions Blancs-Noirs : chaîne de pions, tout simplement.

Diagramme 112



La chaîne de pions

Diagramme 112 a



La chaîne de pions

L'idée qui préside à la construction de la chaîne

Avant que le débutant ne s'attaque à la suite, il devra vérifier s'il se souvient encore bien des chapitres concernant la colonne ouverte et le blocage du pion passé. Sinon, je l'invite à se rafraîchir la mémoire, car ces deux chapitres sont indispensables pour comprendre la suite. Après 1. e4-e6, 2. d4-d5, et tant que e4 ne bouge pas, les Blancs peuvent faire 3. e × d ou 3. e4-e5. S'ils jouent e4 × d5, c'est pour ouvrir la colonne e et s'en assurer la domination (par exemple, en installant une éclaircur Ce5). S'ils jouent e4-e5, ils renoncent à cette possibilité et rompent la tension au centre sans raison appa-

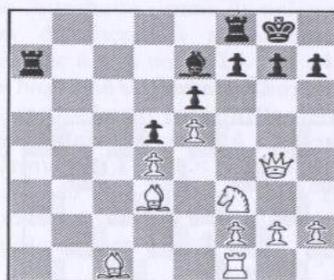
rente. Pourquoi cela ? A vrai dire, je ne crois pas que l'énergie potentielle de la position blanche avant 3. e4-e5 se soit soudainement évanouie. Elle subsiste mais s'est transformée, 3. e4-e5 handicape le mouvement de pions noirs : c'est donc un blocage. Or, nous savons que les pions du centre sont d'un remarquable expansionnisme ; aussi, avons-nous causé à l'adversaire une gêne indéniable.

D'autre part, grâce à 3. e4-e5, deux nouveaux théâtres d'opérations sont apparus : l'aile-roi et le centre.

— du côté de l'aile-roi :

Regardons le diagramme 113. Le pion e5 s'est avancé pour démobiliser le centre et s'enfonce comme un coin dans les rangs adverses. Le pion e5 prend la case f6 au Cavalier noir et permet aux troupes d'assaut blanches (Dg4) de s'approcher facilement. L'aile-roi mise à l'étroit par les pions blancs peut aussi être attaquée par d'autres pièces, par exemple Fd3, Cf3 ou Fc1. Si les Noirs essayent de se défendre ou établissent éventuellement, par f7-f5, une communication sur leur propre septième traverse (avec une Tour noire en a7), le pion e5 est comparable à un coin qui gêne sensiblement la réunion de l'aile-roi noire isolée avec le reste de la

Diagramme 113



L'aile-roi transformée en champ de bataille. Les troupes actives sont la Dame, le Fou, le Cavalier. La Tour en f1 est gardée en réserve pour parer à l'éventualité f7-f5 e5 × f6 F × f6 car la Tour attaquerait alors sur la colonne e

troupe. Cela veut dire que lorsque les Blancs attaquent le pion g7, les Noirs avancent le pion f de deux cases pour protéger g7, à partir de la septième traverse. Cette défense, habituellement concluante, échoue ici en raison des protestations véhémentes du pion e5 qui répond e × f et après la reprise T × f6, les Blancs occupent la colonne e ainsi que le

point e5, ce qui leur permet de faire pression sur le pion arriéré e6. Dans ce premier cas (= le théâtre des opérations est l'aile-roi), un pion blanc en f4 serait plus une gêne qu'un atout. Son action négative (c'est un verrou pour le Fc1 et pour les pièces qui désirent s'installer ou transiter par f4) serait supérieure à son action positive.

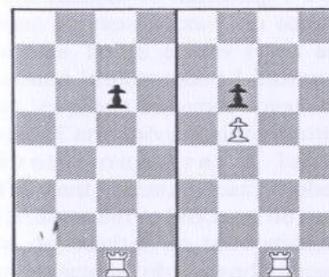
— du côté du centre :

Le coup e4-e5 a d'autres ambitions encore, que la mise à l'étroit de l'aile-roi. Les Blancs, par e4-e5, fixent le pion e6 puis jouent f2-f4-f5, en le prenant pour point de mire ; e6 × f5 signifierait l'abandon de la base de la chaîne de pions. Si les Noirs renoncent à ce coup, les Blancs peuvent enfoncer un coin (f5-f6) ou encore choisir la suite

f5 × e6 f7 × e6 puis T-f7-e7 et ceci signifierait alors l'engloutissement du pion e6.

Pour mieux comprendre la connexion, il faut remonter à la cellule-mère : l'attaque de côté ou attaque par contournement (diagramme 114). A gauche, la Tour a une action de face : on peut attaquer c6 en toute quiétude et facilité. A droite, une attaque de face est exclue : aussi, projettera-t-on la manœuvre Tg1-g6 × f6 ou Tg1-g7-f7 × f6. Il est utile de souligner que le pion blanc f5 est un élément nécessaire de notre cellule-mère.

Diagramme 114



A gauche : Attaque de face

A droite :

Attaque de flanc ou attaque de contournement du pion f6 (cellule-mère)

Si le pion f5 n'était pas là, une attaque de face contre f6 serait possible et ce serait une manière bien plus simple d'arriver à nos fins. D'autre part, une attaque contre le pion f6 non fixé, serait, selon nos principes, un non-sens stratégique. La cible doit tout d'abord être immobilisée. Ainsi, la position du diagramme 114 à droite représente

bien la cellule-mère de l'attaque de côté ou de l'attaque par contournement.

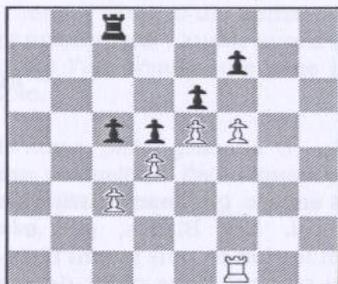
Après cette rapide (mais précieuse) mise au point, le plan présenté dans le diagramme 115 apparaît plus rigoureusement logique, car il œuvre dans le sens de la structure à atteindre, c'est-à-dire qu'il accomplit le travail préparatoire et nous donne (ce qui a sa valeur) bonne conscience ; en effet, si l'opération dont on a fait la démonstration sous le nom de « cellule-mère » est une attaque, il s'avère que e4-e5 (formant une chaîne de pions) suivi de f2-f4-f5 poursuivait déjà les mêmes buts.

Le centre, c'est-à-dire le pion e6, constitue le second théâtre d'opérations. Résumons-nous : e4-e5 signifie la constitution d'une chaîne de pions et ouvre deux théâtres d'opérations :

- l'aile-roi adverse mise à l'étroit par e5 ;
- La base de la chaîne de pions adverse (= e6 = le centre).

Plus encore, e4-e5 est animé d'une volonté d'attaque. L'attaque sur d5 qui existait avant le coup du pion e6 qui est immobilisé par e5, puis doit subir des attaques après f2-f4-f5.

Diagramme 115



Présentation schématique du champ de bataille central : les deux adversaires attaquent les bases respectives des chaînes de pions ; les Tours sont à l'affût, prêtes à s'engouffrer dans la position ennemie

2. L'attaque contre la chaîne de pions.

La chaîne de pions : un problème de blocage. Comment et pourquoi ma philosophie de la chaîne de pions devait susciter une « levée de boucliers » lors de sa première parution (*Journal d'Échecs Viennois*, Cah. 5-8). L'attaque de la base et l'instant critique

Il fut un temps (avant 1913), où on était absolument convaincu que la disparition d'un maillon de la chaîne obligeait cette dernière à abandonner toute ambition. Je dois me reconnaître ce mérite : c'est moi qui ai dénoncé ce préjugé comme tel.

En effet, déjà en 1911, j'ai démontré par quelques parties (contre Salwe à Karlsbad en 1911 et par la partie Loewenfish - Tarrasch en 1912), que j'étais enclin à concevoir la chaîne de pions comme un pur problème de handicap. La question n'est pas de savoir si la chaîne de pions est entière ou non, mais si les pions adverses sont toujours handicapés ou non. Or, comment parvenir à réaliser le handicap ? Par des pions ou des pièces ? ou seulement par des Tours et des Fous actifs ? Aucune importance ! L'essentiel est que les pions adverses soient handicapés. Cette théorie alors hautement révolutionnaire, à laquelle m'avaient amené mes recherches intensives sur le blocage, ne manqua pas de susciter un tollé général. Ce qui agaça le plus prodigieusement les gens, ce fut mon postulat « l'évangile en ce domaine est l'attaque réciproque contre les socles des chaînes de pions ». Il faut, à ce

sujet, absolument citer un passage d'un article d'Alapin où il s'en prenait de façon véhémement à mes théories. Il reflète l'habitude méfiance envers les innovateurs. Les critiques tempètent comme de beaux diables ; mais plus tard, la nouveauté est acceptée et finalement voilà qu'on dit : quoi ! cela, une nouveauté ? Vous plaisantez ! nous la connaissons depuis toujours.

Voici le passage du célèbre théoricien Alapin sans la moindre modification et sans le moindre mot de défense. Je le laisse asséner ses reproches sur ma pauvre tête et je voudrais simplement insister sur le fait que les parenthèses du passage ne sont pas des interruptions de l'agressé (en l'occurrence votre humble serviteur) mais d'Alapin lui-même. A présent, laissons la parole à Alapin : « quant à ces prétendues raisons "philosophiques" de e5, voici de quoi elles ont l'air. Selon elles, apparemment, "l'attaque des Blancs sur d5 doit être reportée en e6" (certes avant le coup 3. e5 ? une "attaque" existait, mais du pion d5 contre le pion e4, car d5 x e4 est une menace. L'inverse n'est pas vrai, car e4 x d5 ne menace absolument rien, si ce n'est de libérer le Fou c8. C'est

pourquoi, on ne peut pas parler de transmission de l'attaque blanche qui est inexistante !...) Après cette "transmission" (3. e5?) Nimzowitsch prétend que "l'évangile est l'attaque réciproque contre les deux socles de chaînes de pions, c'est-à-dire respectivement en c7-c5 et f2-f4-f5". Il est exact qu'après 3. e5?, les Noirs entament tout de suite leur attaque contre la chaîne de pions blanche par 3. ... c7-c5 ! Mais, jusque dans les cercles les plus lointains, personne n'a jamais entendu parler d'une quelconque possibilité de jouer "f2-f4-f5" dans cette variante. Dans toutes les dix parties "victorieuses" que Nimzowitsch mentionne plus haut, il a joué Cf3 sans jamais toucher le pion f!?... A l'horizon, pas le moindre indice de "la réciprocité de l'évangile !"... En attendant, Maître Nimzowitsch voit "la plus importante des philosophies" dans cette "loi" qui "provient de lui" et qui pour cela, est écrite en lettres grasses à la page 76 : "l'attaque contre une chaîne de pions peut être transmise d'un maillon de la chaîne à l'autre"... Qu'on puisse le faire, c'est sûr, rien ne l'interdit... Reste à savoir si c'est raisonnablement possible ou non et, cela dépend de l'adversaire, des circonstances et de la chance... Mais ce que cette "loi" signifie réellement et pourquoi elle est "philosophique" m'échappe totalement ! ?... »

Voilà ce que dit Alapin. Lorsque je lis aujourd'hui ces lignes, il me semble savourer une fois encore la félicité exaltée qu'offre la création de nouvelles valeurs. Quelle merveille !

Regardez comme l'homme est indigné : voici le neuf, le nouveau, ce qui lui est inconnu et qui lui fait saillir les veines aux tempes ! Et, j'étais cet innovateur. Aujourd'hui, nous savons tous que tout ce que j'ai dit sur la chaîne de pions sont des vérités indéniables.

Nous savons cependant :

a) qu'après 1. e4-e6 2. d4-d5, l'attaque des Blancs contre d5 existe vraiment. Alapin ne le savait pas, puisqu'il ne connaissait pas la théorie de la colonne ouverte, que j'avais mise au point ;

b) de plus, il est aujourd'hui absolument reconnu que f2-f4-f5 est la tendance facilement vérifiable que suscite la position caractéristique de e4-e5 (au troisième coup ou plus tard). Nous pouvons apprendre beaucoup, si nous examinons pourquoi après 1. e4-e6 2. d4-d5, le coup c7-c5 arrive avant f2-f4-f5 ! Comme on l'a déjà souligné, la tendance des deux camps dans une chaîne de pions, est de se handicaper mutuellement. Les pions blancs veulent bloquer les Noirs et inversement. Il s'ensuit qu'après les coups 1. e4-e6 2. d4-d5 3. e5, les pions noirs ont été handicapés dans leur progression vers le centre, alors que les pions blancs correspondants ont franchi le milieu de l'échiquier (on comparera les pions e6 et e5). C'est pourquoi, nous considérons à juste titre les forces blanches comme handicapantes, les noires comme handicapées. Car l'expansionnisme des pions est par essence à son apogée au centre ; c'est pourquoi, le

coup d'attaque noir c7-c5 semble plus justifié que la poussée blanche correspondante sur l'autre aile (f2-f4-f5). La menace f2-f4-f5 existe tout de même. Lorsque l'attaque c7-c5 aura été étouffée, ce sera aux Blancs de se déchaîner avec la poussée en question.

Que de nombreuses parties se soient déroulées sans qu'intervienne ladite menace, prouve une seule chose : les Blancs se sont entière-

ment consacrés à la défense contre l'attaque c7-c5, ou alors ils ont choisi le premier des deux théâtres d'opérations, à savoir l'aile-roi, mise à l'étroit par e7-e5 (regardez sous 1, l'idée des théâtres d'opérations séparés).

En ce qui concerne la transmission (de l'attaque), « l'étudiant » se rendra vite compte de la portée du principe que j'ai énoncé. Mais, progressons systématiquement.

3. L'attaque contre la base* est une nécessité stratégique.

Les maillons de la chaîne de pions adverse ne sont balayés qu'en vue de libérer nos propres pions handicapés. Le problème de la chaîne de pions se trouve donc ramené pour l'essentiel à un problème de blocage

Reconnaître un ennemi en la personne de la chaîne de pions adverse qui nous met à l'étroit et l'assaillir, sont une seule et même chose. Nous la formulons ainsi. Une action libératrice, dans le domaine de la chaîne de pions, ne vient jamais assez tôt.

Le combat de libération est ainsi mené : en premier lieu on dirige les opérations vers la base en l'attaquant avec un pion ; par la carotte et le bâton, on cherchera à détourner

le pion de la base de la société des autres pions de la chaîne. Puis, la fureur de notre attaque se retournera contre le nouvel adversaire, c'est-à-dire la nouvelle base. Par exemple : après e4-e6 2. d4-d5 3. e5, la masse des pions noirs semble handicapée (e6, d5). L'attaque contre la chaîne de pions blanche, qui restreint l'aile-roi noire, doit être entreprise sans coup férir (si on suit notre règle) par 3. ... c7-c5. En aucun cas, on ne jouera f7-f6

* Base de la chaîne de pions (NDT).

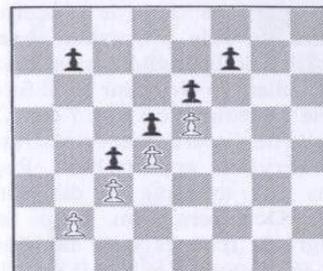
ici, car le maillon e5 correspond bien plus à une ornementation architectonique qu'à autre chose. Le pion d4, lui, est le fondement de tout l'édifice (= chaîne) blanc. Lorsqu'on veut miner un édifice, on ne commence évidemment pas par les décorations, mais on s'attaque aux fondations. Tout le reste suivra.

Après 3. ... c7-c5, les Blancs ont le choix entre différentes lignes de jeu. Le plan des Noirs se déroule comme prévu si les Blancs répondent naïvement, c'est-à-dire comme quelqu'un qui ignore tout de la chaîne de pions : 3. ... c5 4. d4 × c5 Ff8-c5 5. Cb1-c3 ? f7-f6 ! Ceci est le développement logique des choses : on commence par détruire le grand manitou d4, puis on liquide le pion e5, le tout avec ordre et méthode. On imite ainsi le héros des bandes dessinées qui, à lui seul, vient à bout d'une armée entière. Comment s'y prend-il ? Cela est très simple ! Il s'attaque à un de ses adversaires et le met K.O. puis il se tourne vers le suivant, lui assène un coup qui en fait un infirme à vie, il prend ensuite le troisième et ainsi de suite, jusqu'à ce que, tous ensemble, ils ne forment plus qu'un tas sanguinolant gisant à ses pieds. Le tout avec ordre et méthode. Et, il faut toujours commencer par la tête de turc (= le pion de la base). Après 5. ... f5-f6, les Blancs, toujours naïfs, continuent par e5 × f6 (Cf3 était en tout cas meilleur) 6. ... Cg8 × f6 7. Cg1-f3 Cb8-c6 8. Ff1-d3 e6-e5 ! Grâce à la stratégie déficiente des Blancs, la manœuvre libératrice des Noirs qui d'habitude exige près de vingt ou vingt-cinq

coups, peut être considérée comme terminée. Les Noirs ont obligé les différents maillons de la chaîne de pions blanche (y compris la base) à disparaître volontairement les uns après les autres (prises en c5 [d4 × c5] et f6 [e5 × f6]) ; ceci fait, les Noirs avancent triomphalement leur propre pion e6-e5. Cette poussée ardemment convoitée est l'explication des mesures énergiques prises par les Noirs au troisième coup et, aux coups suivants, les pions qui étaient handicapés, veulent retrouver leur mobilité, voilà toute l'ambition des Noirs. Les pions, une fois avancés, sont animés d'un vif esprit guerrier : on a l'impression que les prisonniers d'hier veulent se venger des humiliations subies. Ou alors cette avance radicale du pion central libéré, correspond à un légitime désir d'étirer et d'allonger des membres trop longtemps recroquevillés ? Quoi qu'il en soit, la poussée du pion jusqu'alors handicapé, est la suite nécessaire, le but de toute action libératrice dans le domaine des chaînes de pions.

Un autre exemple, celui du diagramme 116 : le pion c3 est ici la base de la chaîne de pions blanche (en effet, le pion b2 n'est pas rattaché à la société de la chaîne de pions blanche/noire - il n'y a pas de collègue noir en b3). Nous l'attaquons à l'aide du pion b par b7-b5-b4. Si nous pouvions provoquer le coup c3 × b4, le pion d4 serait alors la nouvelle base et ne serait plus protégé, contrairement à son prédécesseur c3, qui avait encore le pion b2 comme couverture. La base non protégée (c'est-à-dire qui n'est

Diagramme 116



La bonne marche à suivre consisterait ici à attaquer la chaîne de pions par b7-b5-b4 pour provoquer c3 × d4. Mais en aucun cas f6 ?

4. Les règles de blocage du « pion passé » appliquées à la « chaîne de pions »

La manœuvre d'échange (pour remplacer un bloqueur adverse fort par un autre moins farouche) appliquée à la chaîne de pions

Nous tous, qui avons étudié le chapitre 4, savons que chaque pièce qui bloque un pion (qui sans cela serait libre de ses mouvements), doit évidemment être considérée comme un bloqueur. Et cependant, nous sommes surpris que les pions d4 et e5 (après 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5) puissent être considérés comme des bloqueurs à part entière. Ce qui est surprenant et totalement inhabituel est que des pions méritent (!) le titre de bloqueurs alors que d'habitude ce sont eux qui sont bloqués ; le rôle du bloqueur appartenant en propre à la pièce. Cela est exact mais les pions d'une chaîne de pions sont de plus noble extraction et donc leurs

pas protégée par un pion) est une faiblesse et permet un siège énergique (cf. analyse du § 5).

Dans l'exemple précité, f7-f6 ? (au lieu de b7-b5-b4 qui est la suite juste) serait une erreur, car après la disparition de e5, la chaîne de pions blanche est toujours intacte.

Nous sommes sur le chemin de la vérité, nous approchons la véritable connaissance des choses. L'action libératrice, dans le domaine des chaînes de pions, se déroule comme la lutte contre un bloqueur gênant (cf. chap. 4). Notre problème est donc un pur problème de blocage.

fonctions sont plus différenciées que celles des autres pions. C'est pourquoi il est absolument correct de considérer les pions d'une chaîne de pions comme des bloqueurs et de les traiter comme tels.

Riches de ces enseignements, essayons à présent d'appliquer à la chaîne de pions la célèbre « manœuvre de l'échange sur la case de blocage » (cf. chap. 4).

Exemple : 1. e4-e6 2. d4-d5 3. e5-c5 ! 4. Cc3, les Noirs peuvent tenter de remplacer le bloqueur (pion d4) par un nouveau bloqueur (la Dame d4). En fait, après 4. ... c × d4 !

5. Dd1 × d4 Cb8-c6 la Dame apparaît comme un bloqueur qui ne peut remplir correctement ses fonctions, ce qui prouve le bien-fondé de la manœuvre noire ; si 6. Fb5, les Noirs répondent 6. ... Fd7 7. F × c6 b7 × c6 et conservent la paire de Fous et un centre mobile, ce qui leur vaut l'avantage.

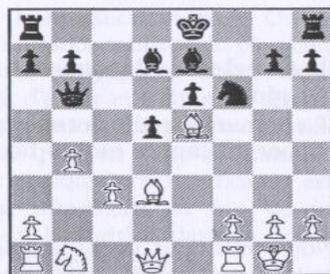
Par contre, l'échange serait faible dans la suite 1. e4-e6 2. d4-d5 3. e5-c5 4. Fe3, car après 4. ... c5 × d4 5. Fe3 × d4 le Fou serait un compagnon extraordinairement tenace (= un bloqueur fort) et un échange répété (donc 4. ... c5 × d4 5. Fe3 × d4) (4. ... Db6 était meilleur) Cb8-c6 6. Cb1-c3 C × Fd4 7. D × d4 Cg8-e7 8. Cg1-f3 Ce7-c6 9. Df4 aurait certes pour résultat de chasser les bloqueurs mais avec une perte de temps due à la double manœuvre du Cavalier - Roi noir.

Les Blancs seraient alors très bien : leurs pièces bien postées dans l'éventualité d'une attaque contre le Roi adverse, déploient en même temps une énergie suffisante en direction du centre. Par exemple, 9. Df4 f7-f6 (pour dévier la chaîne blanche) 10. Fb5 a7-a6 11. F × c6 b7 × c6 12. 0-0 et les Noirs ne parviendront jamais à rendre sa mobilité au pion e6 car sur l'éventuelle prise f6 × e5, les Blancs répondent Cf3 × e5 et installent leur Cavalier *ad vitam eternam*.

Cela nous a permis d'avoir une compréhension encore meilleure de la chaîne des pions : toutes les manœuvres se rapportant à la chaîne de pions tiennent compte d'un fait primordial : remplacer un bloqueur fort par un autre plus

faible. C'est ici que le « flair » dont nous parlions dans le chapitre 4, jouera un rôle important. A mon avis, il faut distinguer chaque cas en particulier : le bloqueur est-il fort ou faible ? élastique ou non ? etc. Cette faculté de discernement nous rendra des services appréciables. Regardons par exemple le diagramme 117 : Dc2 serait un coup faible malgré la menace qu'il fait planer (F × f6 suivi de F × h7). Il vaut bien mieux jouer un coup qui renforce le rempart de blocage, quelque chose comme Cb1-d2 0-0 Cd2-f3. A Dc2 ? par contre, les Noirs répliquent par

Diagramme 117

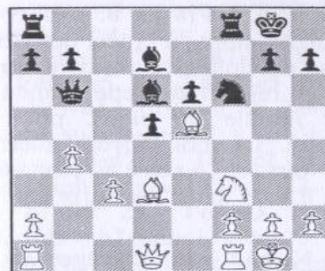


Le devoir des Blancs est d'occuper durablement les points e5 et d4 ; quel coup est le plus efficace à cet égard ? Cd2 ou Dc2 ?

0-0 ! Ff6 T × f6 F × h7 Rh8, Fg6 ou Fd3 e6-e5 ! Les Blancs ont gagné un pion, mais les Noirs ont vaincu le « blocage » et sont sur le pied de guerre au centre. Les Blancs sont sans doute perdus.

Dans le diagramme 118, les coups 15. Fe5-d4 Db6-c7 16. Dd1-

Diagramme 118



Quels coups permettront de bloquer e6 et d5 le plus durablement ? 15. Fe5-d4 Db6-c7 16. De2 ou bien immédiatement 15. Db1-e2 ?

e2 pourraient être envisagés avec l'idée de poursuivre par Ce5.

Ce plan que nous venons d'esquisser pour élargir l'emprise du blocage est cependant impraticable, car sur 15. Fe5-d4 Db6-c7 16. De2,

5. Le concept de guerre de mouvement et le concept de guerre positionnelle (= siège) à propos de la chaîne de pions. L'attaquant à la croisée des chemins

Lorsque l'attaquant (au sens que nous donnons à ce mot, c'est-à-dire celui qui attaque la base de pions et se sert à bon escient des échanges sur la case de blocage) a joué, il perçoit bientôt le fruit de ses efforts : la libération totale des pions qui étaient handicapés. Ce combat, mené avec les moyens que nous préconisons, aboutit parfois à un point mort ; il est alors nécessaire de

les Noirs joueraient Cf6-g4 !! 17. h2-h3 e6-e5 ! et l'expansionnisme du pion aurait gain de cause, malgré toutes les tentatives mises en œuvre pour s'y opposer. Il faudrait jouer 15. Dd1-e2 et alors 15. ... Tac8 (ou 15. ... F × e5 16. C × e5 Tac8 17. c3-c4 !) 16. Fe5-d4 ! Db6-c7 17. Cf3-e5 et les Noirs sont alors assez sérieusement bloqués. En résumé, 15. Fe5-d4 Dbc7 16. De2 serait mauvais car le bloqueur à l'affût (= le prétendant bloqueur Cf3) n'aurait qu'un très petit effet de blocage et ne parviendrait, en fait, pas même à occuper e5.

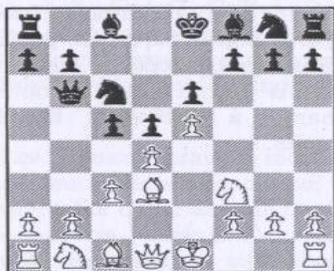
En plus de mes commentaires sur ma partie contre Salwe (cf. position du diagramme précédent), nous renforcerons encore notre savoir sur l'échange à l'occasion d'autres exemples.

recourir à un autre stratagème : regardons, en détails, et du début à la fin, l'instructive partie suivante que je considère comme la partie motrice de la nouvelle philosophie du centre, que j'ai mise au point.

Blancs : Nimzowitsch ; Noirs : Salwe, Karlsbad 1911. 1. e2-e4 e7-e6 2. d2-d4 d7-d5 3. e4-e5 c7-c5 4. c2-c3 Cb8-c6 5. Cg1-f3 Dd8-b6. Tentations et menaces, tous les

moyens sont employés par les Noirs pour pousser l'adversaire à l'abandon de la base d4. Nous appelons cette façon d'agir, qui menace de destruction toute la chaîne de pions, « stratégie de mouvement ». On considérera comme particulièrement caractéristique le coup Db6 : les coups de Dame dans l'ouverture ne sont d'habitude pas recommandés, mais ici c'est le principe de la chaîne de pions qui prédomine (la chaîne de pions est notre seul horizon !) 6. Ff1-d3 (diagramme 119) Fc8-d7. C'est un coup très

Diagramme 119



Les Noirs ont le trait. C'est l'instant de la décision ; d'une part la méthode du coup de main, de l'autre la guerre de position ; la première consiste à jouer Fd7, ce qui force les Blancs à d4 × c5 (favorable aux Noirs). La seconde consiste à jouer c5 × d4 c × d, suivi d'un siège en règle du pion d4

plausible ; puisque les Blancs hésitent encore à jouer d4 × c5, les Noirs veulent les aider à prendre cette douloureuse décision, en jouant Tac8 ! Il fallait cependant jouer 6. ... c5 × d4 7. c3 × d4 et changer de territoire.

La partie se poursuit ainsi : 7. d4 × c5 !! Ff8-c5 8. 0-0 f7-f6 (le succès monte à la tête des Noirs qui se précipitent avidement sur le dernier rejeton de cette grande et fière famille de pions, pour le détruire. Le mot d'ordre guerrier des Noirs est : « place au pion e6 », mais il va y avoir des surprises).

9. b2-b4 ! pour protéger e5 de façon efficace ; De2 le protégerait aussi, mais pas de façon durable, puisque les Noirs répliqueraient par une série d'échanges 9. ... f × e 10. C × e5 C × e5 11. D × e5 Cf6 (et le bloqueur De5 peut être facilement délogé) 9. ... Fc5-e7 10. Fc1-f4 f6 × e5 (une fois de plus, la manœuvre d'échange dont nous avons maintes fois parlé, mais qui survient cette fois-ci sans motif véritable, puisque le nouveau bloqueur Fe5 est d'une santé exceptionnellement robuste) 11. Cf3 × e5 Cc6 × e5 12. Ff4 × e5 Cg8-f6 (le coup tentant Fe7-f6 perdrait à cause de Dh5 + g6 F × g6 + h7 × g6 D × g6 + Re7 F × f6 + C × f6 Dg7 +) 13. Cb1-d2 (le pion qu'on peut gagner après 13. Dc2 ? 0-0 ! est empoisonné ; diagramme 117) 13. ... 0-0 14. Cd2-f3 (les troupes de blocage doivent être renforcées par le Cavalier) 14. ... Fe7-d6 (Fb5 serait moins bon car 15. Fd4 Da6 16. F × F D × F 17. Cg5 gagnerait un pion pour les Blancs) 15. Dd1-e2 (diagramme 118) (nous avons déjà montré que 15. Fe5-d4 serait prématuré) 15. ... Ta8-c8 16. Fe5-d4 Db6-c7 17. Cf3-e5 (l'immobilisation des pions blancs est maintenant plus grande que jamais. Les Blancs ont joué de façon très économique. La possibilité d'une occupation vic-

torieuse de d4 et e5 n'a tenu qu'à un fil, à une exploitation minutieuse du terrain, c'est-à-dire des points d4, e5, c2 et e2). 17. ... Fd7-e8 18. Ta1-e1 Fd6 × e5 19. Fd4 × e5 Dc7-c6 20. Fe5-d4 ! (forçant le Fe8, qui louche aussi vers h5, à se décider) 20. ... Fe8-d7 21. De2-c2 (la réorganisation décisive) Tf8-f7 22. Te1-e3 b7-b6 23. Te3-g3 Rg8-h8 24. Fd3 × h7 (dans le chap. 5, nous avons vu quel effet peuvent déployer des pièces placées au centre et ce, même vers les ailes) 24. ... e6-e5 (24. ... C × h7 perdrait à cause de Dg6) 25. Fh7-g6 Tf7-e7 26. Tf1-e1 Dc6-d6 27. Fd4-e3 d5-d4 28. Fe3-g5 Tc8 × c3 29. Tg3 × c3 d4 × c3 30. Dc2 × c3 et les Blancs l'emportèrent (30. ... Rhg8 31. a3 Rf8 32. Fh4 Fe8 33. Fgf5 Dd4 34. D × D e × d 35. T × e7 R × e7 36. Fd3 Rd6 37. F × f6 g × f6 38. h4 Abandon).

Considérons rétrospectivement cette partie. Elle le mérite. Après les premiers coups 1. e4-e6 2. d4-d5 3. e5-c5 4. c3 Cc6 5. Cf3 Db6 6. Fd3, les Noirs pouvaient et devaient jouer 6. ... c5 × d4 7. c × d Fd7 suivi éventuellement de la manœuvre Cg8-e7-f5, ramenant le jeu dans des eaux plus tranquilles. Les Noirs décidèrent cependant de forcer immédiatement la capitulation des Blancs (en ce qui concerne la chaîne de pions du moins). Le plan était le suivant :

- 1) il faut arriver à forcer d4 × c5 et e5 × f6 ;
- 2) tous les éventuels bloqueurs de remplacement (par exemple le Fe5), doivent être chassés ;
- 3) les pions noirs du centre libérés, doivent avancer triomphale-

ment. Pourquoi ce plan échoua-t-il ? Parce que les bloqueurs de remplacement ne purent être chassés, leur effet de blocage étant trop puissant.

Deux postulats doivent être soulignés :

a) il n'y a pas de différence pour les pions étranglés (= handicapés) à « mourir » de la « main » d'une pièce ou de celle d'un pion. Des deux côtés, le mal est extrême ;

b) donc, la destruction d'une chaîne de pions ne signifie pas nécessairement que l'action de libération a réussi ; encore faut-il pouvoir chasser tous les bloqueurs de remplacement. Cela est-il possible ? Et, si oui, comment ? Voilà ce qu'il importe de savoir.

Un mot encore pour mettre en lumière le rapport entre le pion et la pièce. « Sans doute, les pions sont-ils parfaitement adéquats pour construire un centre et, ceci, grâce à leur stabilité. Il n'empêche que des pièces placées au centre peuvent fort bien s'acquitter de la tâche des pions » A. N. 1913. Extrait d'un de mes articles *L'abandon du centre - un préjugé*. Nous reviendrons à maintes reprises sur cet article et nous voudrions simplement signaler que nous sommes enclins à considérer comme très dangereuse pour son auteur, toute action de libération qui serait entreprise sans être achevée. Mais, revenons à la position du diagramme.

5a. La lutte positionnelle, c'est-à-dire le siège patient de la base de pions, non protégée. Le bombardement multiple. Les figures qui protègent se gênent mutuellement ! Comment maintenir la pression. L'apparition de nouvelles faiblesses. La base de pions est une faiblesse en finale.

Après 1. e4-e6 2. d4-d5 3. e5-c5 4. c3 Cc6 5. Cf3 Db6 6. Fd3, le coup 6. ... Fd7 paraît peu utile ; les Noirs devraient plutôt jouer (nous l'avons déjà répété plusieurs fois) 6. ... c5 × d4. Que signifierait un tel coup ? Eh bien, ce n'est qu'ainsi que la base d4 sera totalement immobilisée et « fixée » en d4. Avant c5 × d4, le pion d4 pouvait encore tant bien que mal quitter sa place (par d4 × c5). A présent, cela n'est plus possible : le coup 6. ... c5 × d4 comporte un bon part de résignation : les rêves audacieux qui permettraient de penser qu'on pourrait faire capituler la chaîne de pions de l'adversaire, sont réduits à néant. En compensation, les Noirs ont cependant des possibilités, petites mais bien réelles. Le pion d4 va être attaqué à plusieurs reprises : il n'y a pas d'espoir, ainsi, de pouvoir conquérir ce point, mais on forcera, de cette façon, les pièces adverses à se confiner dans un rôle passif (c'est-à-dire un rôle de défense. Notre but est de type idéal : avoir l'avantage de l'activité agressive des pièces (cf. chap. 6). La suite pourrait être : 6. ... c5 × d4 7. c3 × d4 Fe8-d7 (menaçant C × d4, ce qui était impossible avant Fd7 à cause de l'échec en b5 par exemple 7. ... C × d4 ?? 8. C × d4 D × d4 9. Fb5 + suivi du gain de la Dame) 8. Fd3-e2 (sur Fd3-c2, les Noirs joueraient Cb4 et obtiendraient l'avantage de la paire de Fous) 8. ... Cg8-e7 (avec plus ou

moins de hâte, les Noirs choisissent le développement qui accentue la pression sur la base, et ils font bien, car, dans les parties fermées qui se caractérisent par la présence de chaînes de pions, la chaîne est le seul véritable fil d'Ariane) 9. b2-b3 Ce7-f5 10. Fc1-b2 (diagramme 120) Ff8-b4 + ! Cet échec révèle les inconvénients d'une défense répétée : il

Diagramme 120



La base d4 est sous pression. Siège typique d'une base « exposée »

met, pour ainsi dire, les ombres du tableau en pleine lumière : les pièces de la défense se gênent les unes les autres ! 11. Re1-f1 (car 11. Cc3 ou 11. Cd2 supprimerait chacun un défenseur) 11. ... Fb4-e7 : le coup est indiqué par Tarrasch ; le débutant remarquera l'idée que cache ce

coup : pour maintenir la pression sur d4 (3 = 3), les Noirs ne doivent pas rompre l'équilibre à leur désavantage ; les pièces d'attaque doivent chercher à maintenir leur position d'attaque. On pourra imaginer 11. ... h7-h5 (pour prévenir la poussée g2-g4). Le coup du texte Fe7 aboutit au même résultat par d'autres voies : en effet, à 12. g2-g4, on répondra Ch4, un défenseur et un attaquant disparaissent, le *statu quo* (2 = 2) demeure (diagramme).

Les postulats qui suivent énoncent la stratégie typique à employer en pareils cas :

a) la base adverse, définitivement fixée doit être attaquée par des pièces à plusieurs reprises ;

b) ainsi, obtient-on au moins l'avantage d'une position active des pièces. La conséquence immédiate sera l'apparition de difficultés de développement pour l'adversaire (il faut remarquer l'élasticité restreinte et les possibilités de manœuvre réduites des pièces adverses). Par exemple, dans le cas d'une attaque soudaine à l'autre aile, les pièces de défense ne peuvent rivaliser de vitesse avec les pièces attaquantes et arrivent trop tard ;

c) on cherche à maintenir la pression contre la base le plus longtemps possible, tout au moins le temps qu'apparaissent de nouvelles faiblesses dans le camp adverse (« les nouvelles faiblesses » sont une conséquence directe de la difficulté de développement) ;

d) on change alors de plan de bataille : on abandonne la première

faiblesse (ici la base d4) pour attaquer la nouvelle avec la plus grande énergie possible. Et, ce n'est que bien plus tard (en finale donc), qu'on « s'intéressera » à nouveau à la base d4 qui redeviendra notre cible ;

e) la base faible est en définitive à considérer surtout comme une faiblesse en finale, puisque l'instrument d'attaque spécifique (la colonne ouverte voisine, ici la colonne c) ne peut se « déployer » dans toute sa puissance qu'en fin de partie (Tc8-c4 × d4) ;

f) l'attaquant ne doit jamais oublier qu'il a également une base à défendre. Si les Blancs parviennent à assainir les relations régnant dans le domaine de leur propre chaîne de pions, c'est-à-dire à desserrer l'étau qui existe sur d4, ils peuvent envisager de jouer f2-f4-f5 avec une attaque contre la base adverse e6, ou encore masser leurs pièces en direction de l'aile-roi, comprimée par e5. La situation s'est totalement renversée.

L'application de a) ne devrait pas poser de difficultés pour le débutant. Regardons par exemple la position suivante : Blancs : Rd2, Tc1, Cb2, Pa2, b4, c5, d5, e4, f5, g2, h3 ; Noirs : Rb8, Tf8, Ch6, Pa7, b6, c7, d6, e5, f6, g7, h7. La chaîne de pions dont il est question est e4, d5, e5, d6. La base noire est le pion d6. Les Blancs jouent 1. c5 × d6 c7 × d6 2. Tc1-c6 Ch6-f7 3. Cb2-c4 Tf8-d8 (si Tf8, 4. b4-b5 T × c6 5. d5 × c6 avec une finale de Cavalier supérieure) 4. a2-a4 ! (pour installer durablement l'attaquant Cc4 sur sa case). Les Blancs exercent alors une pression sur d6 (la base) et possèdent

nous voudrions souligner (diagramme 120a) que 11. ... Fe7 donnerait aux Blancs de bonnes chances après 12. g2-g3 suivi de Rg2 et permettrait un assouplissement de la pression sur d4. En effet, après une pareille consolidation de la position, les Blancs peuvent renverser la vapeur (cf. f) c'est-à-dire entamer une attaque contre l'aile-roi noire étriquée par le pion e5 (cf. la partie n° 20 Nimzowitsch-Tar-rasch).

Avant d'aller plus loin, nous conseillons vivement au débutant de s'entraîner à exploiter en finale des

6. La transmission de l'attaque

Dans la position du diagramme 119, les Noirs, comme nous l'avons plusieurs fois souligné, ont à leur disposition deux suites différentes 6. ... Fd7 (attaque de mouvement continue) ou 6. ... c × d (siège positionnel de la base d4). Il est évident qu'à un moment donné, les Noirs sont obligés de faire un choix ; personne ne peut se permettre d'hésiter longuement entre deux plans différents et particulièrement en ce qui concerne les chaînes de pions, tout simplement parce que le défenseur – qui dans cette fragile et fluctuante position (et c'est bien de cela qu'il s'agit ici) voit son salut reposer sur la possibilité de prises – menace de se libérer en prenant. Si cette menace est de circonstance, nous devons aviser sans tarder, c'est-à-dire opérer un choix. Autre chose encore peut rendre nécessaire

bases adverses affaiblies. Qu'il étudie avec soin la partie n° 15 et l'usage des méthodes suivantes : on disposera sur l'échiquier une chaîne de pions, par exemple *Blancs* : d4, e5 ; *Noirs* : d5, e6 : on donnera à chacun des partenaires un certain nombre de pions (*Blancs* : a2, b2, f2, g2, h2 ; *Noirs* : a7, b7, f7, g7, h7) et on essaiera d'exploiter la faiblesse de d4, d'abord dans une finale simple de pions, puis avec deux Tours de chaque côté, avec une Tour de chaque côté, avec une Tour et une pièce mineure de chaque côté.

une décision immédiate : c'est le cas où l'adversaire nous menace sur l'autre aile, nous devons alors décider une action énergique au centre et un va-et-vient entre deux plans de jeu différents n'est plus possible.

Jusqu'à présent, le choix à faire concernait les différentes formes d'attaque qui peuvent être adoptées lorsque la cible était clairement définie (d4 dans notre précédent exemple). Il est un autre choix, bien plus douloureux : celui de la cible. Il s'agit d'une chaîne de pions qui doit être attaquée : « Quel problème cela peut-il poser ? » se demandera le lecteur. « Naturellement, il faut attaquer la base de la chaîne de pions ». Très bien ! mais comment faire, si pour une raison quelconque la base est inébranlable ? Ne serait-il pas alors opportun de diriger notre attaque vers une nouvelle base ?

La position du diagramme 120a nous servira d'exemple pour l'utilisation indirecte d'une base adverse affaiblie. Après 1. e4-e6 2. d4-d5 3. e5 c5 4. c3 Cc6 5. Cf3 Db6 6. Fd3 c × d! 7. c × d Fd7 8. Fe2 Cge7 9. b3 Cf5 10. Fb2 Fb4+, les Blancs (Paulsen) furent obligés de renoncer au roque et jouèrent Rf1.

La pression contre d4 s'est donc transformée en quelque chose de concret. Les Noirs ne doivent plus alors se soucier de maintenir la pression sur d4 (ce qui serait possible par 11. ... h7-h5 ou 11. ... Fb4-e7 et si 12. g2-g4 Ch4! et l'équilibre sur d4 n'est pas modifié) mais doivent abandonner leur attaque contre la base et tout faire pour souligner et exploiter la faiblesse du coup Rf1.

Ceci n'est possible que par un sacrifice de qualité dissimulé. Cette variante dont je suis l'auteur, est une de mes combinaisons préférées et illustre parfaitement les relations étroites entre « principe » et « combinaison » (je veux dire que je n'ai pu découvrir cette combinaison que grâce à mon acceptation pleine et entière du principe : « quittons la base »). Regardons à nouveau le diagramme 120a. Après 11. Rf1 je joue 11. ... 0-0. Si les Blancs répliquent 12. Fd3 pour soulager la pression sur d4 alors 12. ... f7-f6 13. Fd3 × f5 e × f5 et les Noirs ont l'avantage de la paire de Fous. La variante principale serait la suivante : 11. Rf1 0-0!! 12. g2-g4 Cf5-h6 13. Th1-g1 f7-f6! 14. e × f6 Tf8 × f6 ! 15. g4-g5 Tf6 × f3 ! 16. Fe2 × f3 (ou 16. g × h Tf7) Ch6-f5 17. Tg1-g4 (diagramme 121). L'aile-roi dévastée des Blancs et les points faibles sur la colonne f

Diagramme 121



Position obtenue après une mise en évidence de l'infériorité blanche « Rf1 ». Malgré leur avantage matériel, les Blancs sont mal

suffisent à mon avis à entraîner la perte des Blancs. Donnons encore une partie de la suite du jeu : 17. ... Fe8 (Tf8 est aussi assez bien) 18. De2 Cc6 × d4 19. Tg4 × d4! Cf5 × d4 20. De2-e5 (la dernière chance) Fe8-b5 + 21. Rf1-g2 Cd4-f5 22. Ff3 × d5 (sur 22. Cc3, F × c3, F × c3, d5-d4, etc.) 22. ... e6 × d5 23. D × f5 Ta8-f8 24. Df5 × d5 + Tf8-f7! (un autocloilage pour assurer la protection de g7 contre un éventuel Dd4) 25. Dd5-d4 Fb4-c5 et les Blancs sont contraints d'abandonner. La décision s'est faite très logiquement à l'aile-roi : l'attaquant a réussi à exploiter à fond la nouvelle faiblesse sans plus penser à l'ancienne. Le débutant prêtera une attention toute particulière au passage de l'attaque de d4 à l'aile-roi affaiblie et ce, à partir du onzième coup.

Pour faire pièce à ce « passage » que nous venons de démontrer,

c6 7. Fa4 b5 8. a3 ! Ca6 9. Fb3 e5 10. c3. La base d4 étant amplement surprotégée, les Noirs firent bien de jouer 10. ... c4 (transmission de l'attaque de d4 à c3). Après les coups suivants, 11. Fc2 F × c2 12. D × c2 Ce7 (on regardera dans la deuxième partie du livre le chapitre sur le handicap), les Noirs handicapent les préparatifs d'attaque blanche à l'aile-roi par h5 et Cf5 (interception de l'avance naturelle f4-f5) et reprennent enfin l'attaque de c3 par a7-a5 et b5-b4.

Avant de donner notre schéma habituel, revenons encore très brièvement sur la difficulté qu'il y a à résoudre correctement les problèmes posés par les parties de chaînes de pions. Dès l'apparition d'une chaîne on a le choix entre la base et l'aile ; plus tard, il faudra choisir entre la guerre de mouvement et la guerre de position (c'est-à-dire un

siège). Et ce n'est pas tout ! Nous devons aussi compter avec une transmission de l'attaque au prochain maillon de la chaîne. Quand cette transmission doit-elle s'opérer ? Et le doit-elle vraiment ? Voilà des questions qu'il est souvent difficile de trancher. Et mis à part tout ceci, malgré toutes ces possibilités d'attaque, nous ne devons jamais oublier que nous avons une base, vulnérable elle aussi.

Ce chapitre est compliqué, mais grâce à nos explications, il a perdu une part importante de son obscurité. On le voit, mes règles concernant les chaînes de pions sont organiquement issues de mes règles sur les colonnes ouvertes et sur le jeu contre le bloqueur.

Le gentil lecteur trouvera des considérations ultérieures sur la chaîne de pions, dans nos chapitres sur le handicap et le centre.

Comment y parviendrons-nous ? Le stratagème de la transmission, que nous présentons, va nous l'apprendre.

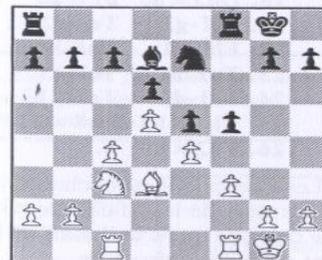
Considérons la chaîne de pions qui s'est constituée après 1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Fc4 Fe7 4. d4-d6 5. d5 Cb8. Les Blancs ont choisi le centre comme théâtre des opérations, donc Fd3 suivi de c2-c4 avec l'intention de jouer c4-c5 (ils auraient pu choisir tout aussi bien l'alternative d'un jeu de pièces – sans c2-c4 – contre l'aile-dame étriquée par le pion d5). Les Noirs cherchent à imposer f7-f5, ce qui permettrait d'ébranler la base blanche e4. L'école pseudo-classique pensait que f7-f5 était la réfutation de d4-d5 ; ceci n'est en vérité pas le cas, comme je l'ai montré dans mon article révolutionnaire : *La partie d'échecs moderne du Dr Tarrasch correspond-elle à une conception nouvelle ?* (1913). Ce n'est pas le cas, car f7-f5 n'est qu'une réaction naturelle à d4-d5 et comme telle tout aussi supportable que c2-c4-c5. Pour l'essentiel, nous pourrions aboutir à la position du diagramme

122. L'attaque noire contre la base e4 ne semble pas très prometteuse, puisqu'on peut répondre à un éventuel f5 × e4 par f3 × e4 (et la nouvelle base est bien protégée) ou par C × e4 ou F × e4 avec une position forte au centre. C'est pourquoi, les Noirs jouent f5-f4, changeant la base e4 contre la base f3 ; sans doute, cette dernière peut-elle aussi être suffisamment protégée contre l'attaque prévisible g7-g5, mais le roque noir paraît alors menacé et singulièrement à l'étroit. En d'autres termes, la position du Roi blanc fait que la base f3 est plus faible que la base e4.

Mais d'autres événements peuvent rendre une base plus faible que l'autre. La transmission de l'attaque n'est donc pas l'effet du hasard, comme pensaient Alapin et d'autres maîtres avant la parution de mon article *La partie moderne*, ... Cette possibilité est au contraire une arme naturelle de plus dans la lutte contre toute chaîne de pions. Un jugement exhaustif sur la solidité d'une chaîne de pions doit être énoncé à peu près ainsi : « la base e4 est difficilement attaquable, la base f3 (après la transmission par f5-f4) est sensible pour telle ou telle raison, etc. ». Voilà la vérité que j'ai découverte à propos des chaînes de pions.

Sous peine d'allonger démesurément ce neuvième chapitre, nous devons nous contenter de ces indications succinctes. La transmission est typique et on pourrait multiplier indéfiniment les exemples. Regardons ce début : 1. e4 Cc6 2. d4 d5 3. e5 Ff5 4. f4-e6 5. Cf3 Cb4 6. Fb5 +

Diagramme 122



Partie n° 19

Illustre la lutte contre une chaîne de pions (siège)

Blancs : Louis PAULSEN
Noirs : Dr TARRASCH

Jouée en 1888

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. e4-e5 | c7-c5 |
| 4. c2-c3 | Cb8-c6 |
| 5. Cg1-f3 | Dd8-b6 |
| 6. Ff1-d3 | ... |

Le développement Fe2 serait plus naturel car d4 est la base ; on doit protéger attentivement celle-ci, ce que Fe2 fait bien mieux que 6. Fd3.

- | | |
|------------|----------|
| 6. ... | c5 × d4 |
| 7. c3 × d4 | Fc8-d7 |
| 8. Fd3-e2 | Cg8-e7 |
| 9. b2-b3 | Ce7-f5 |
| 10. Fc1-b2 | Ff8-b4 + |
| 11. Re1-f1 | ... |

Forcé (diagramme 120a)

- | | |
|---------|--------|
| 11. ... | Fb4-e7 |
|---------|--------|

Pour conserver la pression sur d4 (12. g2-g4 Ch4 !); mais il était plus juste de se porter de d4 sur l'aile-roi, en ruines après Rf1. Par exemple 11. ... 0-0 ! 12. g4 Ch6 13. Tg1-f6 ! 14. e × f T × f6 15. g5 T × f3 ! 16. F × f3 C × f5 17. Tg4 Fe8 (cf. diagramme 121 et ses explications).

- | | |
|-----------|---------|
| 12. g2-g3 | a7-a5 ? |
|-----------|---------|

Pour exploiter la nouvelle « faiblesse » b3. Malheureusement, b3

n'est absolument pas une faiblesse ; la faiblesse se trouve sur l'aile-roi blanche.

- | | |
|-----------|--------|
| 13. a2-a4 | Ta8-c8 |
|-----------|--------|

- | | |
|------------|-----|
| 14. Fe2-b5 | ... |
|------------|-----|

Le point b5 est un bon point d'appui pour les pièces blanches.

- | | |
|---------|--------|
| 14. ... | Cc6-b4 |
|---------|--------|

- | | |
|------------------|-----|
| 15. Fb5 × d7 + ? | ... |
|------------------|-----|

Complètement faux. En jouant Cc3 (voir partie suivante) les Blancs pouvaient se rendre maîtres de toute difficulté, par exemple 15. Cc3 ! F × b5 16. C × b5 Cc2 17. Tc1 Ce3 + 18. f × e C × e3 + 19. Re2 C × d1 20. T × c8 + Rd7 21. T × h8 C × b2 22. Tc1 gagne.

- | | |
|---------|----------|
| 15. ... | Re8 × d7 |
|---------|----------|

- | | |
|------------|--------|
| 16. Cb1-c3 | Cb4-c6 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 17. Cc3-b5 | Cc6-a7 |
|------------|--------|

- | | |
|----------------|-----|
| 18. Cb5 × a7 ? | ... |
|----------------|-----|

A aucun prix les Blancs ne devaient abandonner b5 ; 18. Dd3 C × C 19. a × b était encore suffisant. On voit tout le mal qu'a pu faire a7-a5 ?

- | | |
|---------|----------|
| 18. ... | Db6 × a7 |
|---------|----------|

- | | |
|------------|----------|
| 19. Dd1-d3 | Da7-a6 ! |
|------------|----------|

Et maintenant à quoi assiste-t-on ? La base affaiblie comme faiblesse en finale.

- | | |
|--------------|---------|
| 20. Dd3 × a6 | b7 × a6 |
|--------------|---------|

- | | |
|------------|--------|
| 21. Rf1-g2 | Tc8-c2 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 22. Fb2-c1 | Th8-b8 |
|------------|--------|

- | | |
|------------|--------|
| 23. Ta1-b1 | Tc2-c3 |
|------------|--------|

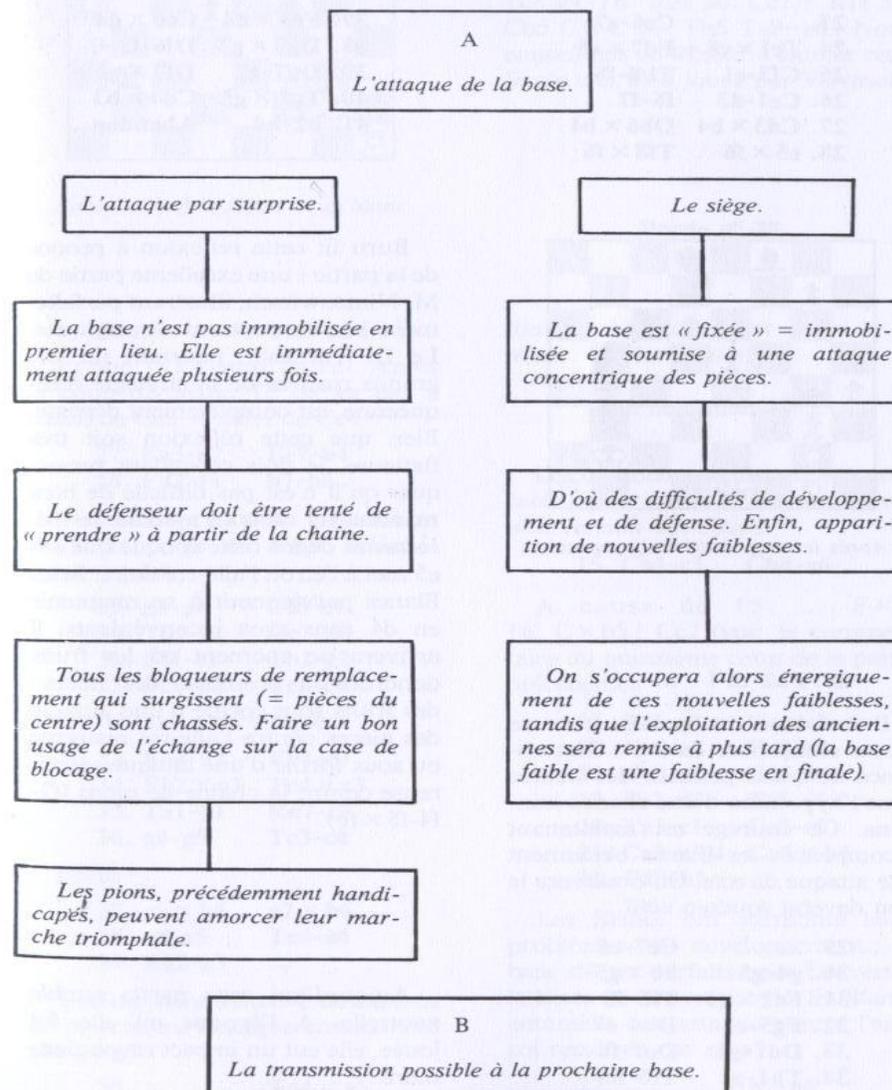
- | | |
|------------|----------|
| 24. Fc1-d2 | Tc3 × b3 |
|------------|----------|

- | | |
|--------------|----------|
| 25. Tb1 × b3 | Tb8 × b3 |
|--------------|----------|

- | | |
|--------------|-----|
| 26. Fd2 × a5 | ... |
|--------------|-----|

Les Blancs ont eu la chance de se débarrasser de leur faiblesse b3 (sur une colonne ouverte !) mais d4 et a4 sont difficiles à protéger.

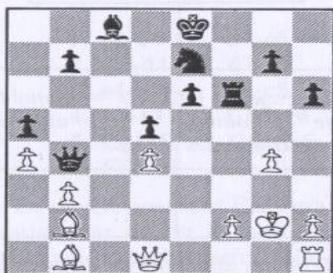
Petit schéma à propos de la chaîne de pions



23. g3-g4 ...

Afin de rendre le roque peu sympathique. Un bon coup (peut-être même meilleur) 23. Tc1-c3-e3.

23. ... Cc6-e7
24. Tc1 × c8 + Fd7 × c8
25. Cf3-e1 Th8-f8
26. Ce1-d3 f6-f7
27. Cd3 × b4 Db6 × b4
28. e5 × f6 Tf8 × f6



Après le vingt-huitième coup noir

29. Fb2-c1 ! ...

Il faut bien du courage pour se laisser comprimer en toute connaissance de cause pendant des heures dans l'hypothèse d'une chance lointaine. Ce courage est maintenant récompensé : les Blancs obtiennent une attaque directe. On observera le Fou devenu soudain actif.

29. ... Ce7-c6
30. g4-g5 h6 × g5
31. Fc1 × g5 Tf6-f8
32. Fg5-e3 Db4-e7
33. Dd1-g4 De7-f6
34. Th1-g1 Tf8-h8

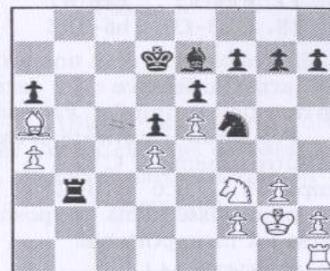
35. Rg2-h1 Th8-h4
36. Dg4-g3 Th4 × d4

En désespoir de cause. La menace était Fg5 et Dg7.

37. Fe3 × d4 Cc6 × d4
38. Dg3 × g7 Df6-f3 +
39. Dg7-g2 Df3 × g2 +
40. Tg1 × g2 Cd4 × b3
41. h2-h4 Abandon

Burn fit cette réflexion à propos de la partie : une excellente partie de M. Nimzowitsch, illustrant parfaitement ses conceptions stratégiques. Le Dr Tarrasch, pourtant un des grands maîtres de la stratégie échiquienne, est complètement dépassé. Bien que cette réflexion soit très flatteuse, je dois cependant remarquer qu'il n'est pas difficile de bien manœuvrer dans un système fermé. J'é savais déjà à cette époque que e4-e5 met à l'étroit l'aile-roi noire. Si les Blancs parviennent à se maintenir en d4 sans gros inconvénients, il arrivera un moment où les fruits tiendront la promesse des fleurs : des fruits sous forme d'une attaque des pièces contre l'aile-roi resserrée ou sous forme d'une attaque vigoureuse contre la chaîne de pions (f2-f4-f5 × f6).

Aujourd'hui cette partie semble naturelle. A l'époque où elle fut jouée, elle eut un impact révolutionnaire.



Après le vingt-sixième coup blanc

26. ... Tb3-b2 !

Et non Ta3 à cause de Tc1. Après le coup du texte, Tc ne va pas à cause de Ce3 + suivi de Cc4.

27. Fa5-d2 Fe7-b4
28. Fd2-f4 h7-h6

Parfaitement jouable. La position noire supporte ce léger relâchement = cible.

29. g3-g4 Cf5-e7
30. Th1-e1 Ce7-c6
31. Ff4-c1 Tb2-c2
32. Fc1-a3 Tc2-c4

F × a3 était plus simple.

33. Fa3-b2 Fb4-c3
34. Fb2 × c3 Tc4 × c3
35. Ta1-b1 Rd7-c7
36. g4-g5 Tc3-c4

Enfin !

37. g5 × h6 g7 × h6
38. a4-a5 Tc4-a4
39. Rg2-g3 ...

Une dernière tentative désespérée de poursuivre l'attaque commencée par g4-g5.

39. ... Ta4 × a5

Et les Noirs gagnèrent (40. Rg4 Ta3 41. Td1 Tb3 42. h4 Ce7 43. Ce1 Cf5 44. Cd3 a5 45. Cc5 Tc3 46. Tb1 C × d4 47. Ca6 + Rd8 48. Tb8 + Tc8 49. Tb7 Re8 50. Cc7 + Rf8 51. Cb5 C × C 52. Tb5 Ta8, etc. Nous conseillons au lecteur d'étudier cette finale très bien jouée par Tarrasch.

Partie n° 20

Blancs : NIMZOWITSCH
Noirs : Dr TARRASCH

San Sebastian 1912

Les quatorze premiers coups sont ceux de la partie précédente, avec intervention des coups.

15. Cb1-c3 Cb4-a6

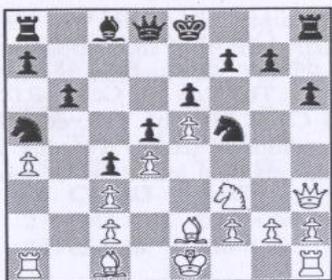
A cause de 15. ... F × F 16. C × b5 ! Cc2 (voir le commentaire du quinzième coup de la partie précédente).

16. Rf1-g2 Ca6-c7
17. Fb5-e2 Fe7-b4
18. Cc3-a2 Cc7-a6
19. Fe2-d3 Cf5-e7
20. Ta1-c1 Ce7-c6
21. Ca2 × b4 Ca6 × b4
22. Fd3-b1 ...

Les Blancs ont surmonté leurs problèmes de développement ; la base d4 est parfaitement couverte ; la lance va être retournée, les Blancs entament une attaque contre l'aile-roi resserrée par e4-e5.

22. ... h7-h6

13. Dg4-h3 ...



Après le treizième coup blanc

Comment les Noirs vont-ils éviter l'élégante percée qui menace à présent ? 14. g4 Ce7 15. g5 h5 16. g6 ! C×g6 17. Cg5 suivi de Tg1.

13. ... Re8-d7

J'aime les promenades du Roi.

14. g2-g4 Cf5-e7

15. Cf3-d2 ...

Menaçant Df3 suivi de D×f7 ou C×c4 !

15. ... Dd8-e8

La Reine occupe le trône royal devenu vacant !... et louche en direction du pion a4 qui ne semble pas lui déplaire.

16. f2-f4 ...

Changement de décor ! Le vieux champ de bataille disparaît comme par enchantement et de nouveaux plans de bataille apparaissent : les Blancs veulent attaquer la base de la chaîne de pions par f4-f5.

16. ... Rd7-c7

La promenade se poursuit.

17. Fc1-a3 Fc8-d7

18. Dh3-f3 h6-h5 !

L'aile-roi blanche était une formidable arme offensive : le dernier coup noir doit l'annihiler. Par contre 18. ... Fc6 serait insuffisant (à cause de l'autre menace C×c4 !), par exemple 18. ... Fc6 19. f4-f5 et f-f6 et le pion vissé dans la position adverse est insupportable.

19. Cd2×c4 ! ...

Si g×h5, Cf5 et l'aile-roi jusqu'alors si dynamique se trouve paralysée. Mais si 19. h3, alors h×g 20. h×g, T×h1 + 21. D×h1 Dh8 et les Blancs ont beaucoup à faire.

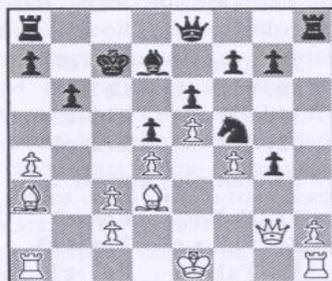
19. ... Ca5×c4

20. Fe2×c4 h5×g4

En aucun cas d×c ? à cause de Fd6 + suivi de D×a8.

21. Df3-g2 Ce7-f5

22. Fc4-d3 ...



Après le vingt-deuxième coup blanc

22. ... Fd7×a4 !!

Un petit déjeuner dans une situation très délicate.

23. Fd3×f5 e6×f5

Partie n° 21

Illustre ma théorie des « deux champs de bataille » de façon particulièrement énergique

Blancs : Prof. BECKER

Noirs : NIMZOWITSCH

Jouée à Breslau en 1925

1. e2-e4 e7-e6

2. d2-d4 d7-d5

3. Cb1-c3 Cb8-c6

Illustre le « style à avantage », pour parler comme le Dr Lasker. Lasker veut dire par là qu'on choisit une variante qu'on tient pour légèrement inférieure. La raison est la suivante : poser à l'adversaire un difficile problème. Lasker joue ainsi de préférence et avec une virtuosité unique en son genre. On a souvent fait l'erreur d'y voir le talon d'Achille du Dr Lasker dans les ouvertures.

Le coup 3. ... Cc6 est d'Alapin. Mais après un éventuel e4-e5, le pion c est hors de portée ; c'est un inconvénient de la nouveauté d'Alapin.

4. Cg1-f3 Ff8-b4

5. e4-e5 Fb4×c3 +

6. b2×c3 Cc6-a5

De l'audace, encore de l'audace ! Les Noirs temporisent, ne développant pas leur aile-roi resserrée, alors que c'est à cette aile qu'ils devraient apporter tous leurs soins. Et pour-

tant « le pas du nul » n'est pas encore franchi, c'est-à-dire que les Noirs peuvent toujours à peu près égaliser.

7. a2-a4 ...

Pas très compréhensible ; 7. Cfd2 Ce7 8. Dg4 (= 1^{er} champ de bataille) était plus compréhensible. Les Noirs doivent alors se défendre pied à pied 8. ... Cf5 9. Fd3 Tg8 10. Dh3 h6.

7. ... Cg8-e7

8. Ff1-d3 b7-b6

L'attaque c5 contre d4 est en préparation.

9. Cf3-d2 ! c7-c5

10. Dd1-g4 ...

Comment les Noirs protègent-ils le pion g ?

10. ... c5-c4!

Ils s'en moquent puisque toutes les protections directes sont compromettantes.

11. Fd3-e2 ...

11. Dg7 ? Tg8 suivi de c×d.

11. ... Ce7-f5

Le pion g est couvert mais d4 est soulagé d'un grand poids, ce qui donne à nouveau aux Blancs les coudées franches sur l'aile-droite.

12. Cd2-f3 h7-h6

Pour installer mieux encore le Cf5. La menace était Fg5, D joue, Ch4. Lasker préfère cependant (et à bon droit) la défense élastique 12. ... Cc6 suivi de f6. Une autre variante intéressante serait 12. ... Cc6 13. a5 !? C×a5 14. Fg5 f6 ! 15. e×f g×f 16. Fh4 sur quoi 16. ... C×h4 est impossible à cause de 17. Dg7, mais 16. ... De7 sauve la situation.

48. Ta8-a6 + Rc6-b5
49. Ta6-b6 + ...

M. Becker veut absolument gagner et donc..., il va finalement perdre.

49. ... Ra5 50. Tf6 a2 51. Fd2 + Rb5 52. Fc3 Td4 +. Ce n'est pas un plaisir après six heures de durs combats, d'avoir encore à faire face à un tel problème ! 53. Re2 ? (il fallait jouer Rc2 Tc4 Rb1 T×c3 T×f5) T×f4 54. Tf8 Rc4 55. Fa1 Te4 + 56. Rd2 f4. Les Blancs sont perdus : 57. Tc8 + Rd5 58. Td8 + Re6 59. Te8 + Rf5 60. Tg8 f3 61. Abandon.

Partie n° 22

Cette partie montre
où et comment une poussée
sur la mauvaise aile
doit être sanctionnée

Blancs : OPOCENSKY
Noirs : NIMZOWITSCH

Jouée à Marienbad en 1925

1. d2-d4 Cg8-f6
2. c2-c4 e7-e6
3. Cb1-c3 Ff8-b4
4. Dd1-c2 b7-b6
5. e2-e4 Fc8-b7

Le désir d'expansion des pions blancs du centre est moins grand qu'on pourrait le penser au premier abord.

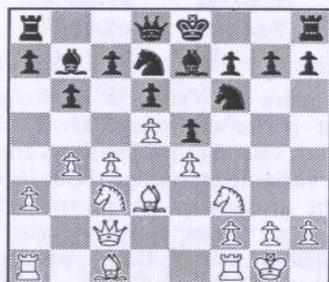
6. Ff1-d3 Cb8-c6
7. Cg1-f3 Fb4-e7 !

Par ce surprenant retrait qui menace le Cb4, les Noirs arrivent à écorner la masse centrale blanche, tout en conservant leur précieux Fou du Roi.

8. a2-a3 d7-d6
9. 0-0 e6-e5
10. d4-d5 ...

C'est chose faite.

10. ... Cc6-b8
11. b2-b4 Cb8-d7
12. Fc1-b2 ...



Après le onzième coup noir

La chaîne de pions e4, d5, e5, d6 exigeait c4-c5 (après une bonne préparation), car des deux champs de bataille apparus après d4-d5 (cf. nos explications au § 1), un seul peut être exploité : l'attaque contre la base d6. L'autre plan de bataille théoriquement possible (une offensive des pièces contre l'aile resserrée par l'avance d4-d5) peut être considéré comme mort-né du fait de la présence d'un verrou en c4.

Le seul plan de bataille possible

24. Dg2×d5 ...

c4 serait aussi difficile à parer, par exemple 24. ... Dc6 25. D×d5 (et non pas c×d à cause de Dc3 +) 25. ... D×D ! 26. c×d Fb5 ! et rien ne peut plus empêcher ce Fou de s'installer en d5 (transit par c4).

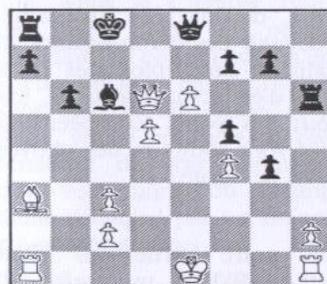
24. ... Fa6-c6

La position du Roi noir est difficile mais non pas désespérée.

25. Dd5-d6 + Rc7-c8

En tenant compte de la combinaison prévue, une autre possibilité était 25. ... Rb7 26. d5 Fb5.

26. d4-d5 Th8-h6
27. e5-e6 ...



Après le vingt-septième coup blanc

27. ... Fc6×d5 !

Plus tard on s'avisa que ce coup était le seul. Et cela est vrai ! Mais les Noirs avaient encore un coup unique : 27. ... T×e6 + 28. d×e F×h1 29. 0-0-0 Ff3 ! (et non 29. Fe4 à cause de e7 puis De5 ! et la Dame blanche contrôle de nouvelles cases vitales) 30. e×f D×f7 31. Dd8 + Rb7 32. Td7 + Ra6 et les

Noirs sont en sécurité. Une bonne position a toujours au moins deux coups « uniques ».

28. Dd6×d5 De8×e6 +
29. Dd5×e6 Th6×e6 +

Les Blancs se réjouissent d'avoir une pièce de plus, mais les soldats qui lui restent sont de véritables invalides de guerre. Rien d'étonnant après une telle bataille ! Le Roi blanc ne sait plus bien où donner de la tête : va-t-il à gauche, le pion f4 commence à pleurer, va-t-il à droite, c'est alors la paire de pions c2 c3 qui se met à sangloter à fendre le cœur...

30. Re1-d2 Rc8-h7
31. Ta1-e1 Ta8-h8
32. Te1×e6 ! f7×e6
33. Th1-e1 ! Th8×h2 +
34. Rd2-d3 g4-g3

Eviter à tout prix une position passive de la Tour (Th6 ?)

35. Te1-g1 ...

Après 35. T×e6 g5 ! f×g g2 le pion g5 fait fonction de verrou.

35. ... Th2-h3 !

Bien meilleur que 35. ... g2 car les perspectives sont très bonnes du côté de c2.

36. Rd3-d4 Rb7-c6
37. Tg1-g2 a7-a5
38. c3-c4 Th3-h2 !
39. Tg2×g3 Th2×c2

(Cf. note précédente)

40. Tg3×g7 Tc2-e2
41. Fa3-c1 Te2-e4 +
42. Rd4-d3 b6-b5
43. c4×b5 + Rc6×b5
44. Fc1-e3 Rb5-c6
45. Tg7-f7 a5-a4
46. Tf7-f8 a4-a3
47. Tf8-a8 e6-e5

l'attaque blanche sur le Roi est à prendre au sérieux. Les Noirs joueront c6 × d5 à un moment où e4 × d5 sera impossible.

19. Tf1-d1 Tc8-c7
20. h2-h4 ? c6 × d5 !
21. c4 × d5 ...

h2-h4 ayant encore plus affaibli la position blanche (point g4), 20. ... c × d paraît indiqué. Si 21. e4 × d5, alors Cf6 comme dans la partie, et la menace de la poussée b6-b5 est dans l'air.

21. ... Tc7 × c1
22. Td1 × c1 Cd7-f6
23. Cf3-h2 Rg8-h8

La Dame blanche est en danger de mort, par exemple 24. f4 ? Cg8 si 23. Cg5, alors Dd7 ! 24. f3 Tc8 et la Dame est menacée de Ff8.

24. Dh6-e3 Cf6-d7
25. Ch2-f3 Cd7-f6
26. Cf3-h2 Cf6-g8
27. g4-g5 f7-f6

Cette puissante attaque à l'aile-roi doit être considérée, du point de vue de l'histoire de la partie, *sit venia verbo* -, comme secondaire, car les Noirs ont saisi leur adversaire à la gorge en jouant c7-c6 ; et, les Blancs se sentant incommodés par le coup, ont voulu accélérer la contre-attaque (par h2-h4). Cette accélération a conduit à de nouvelles faiblesses à l'aile-roi. C'est pourquoi l'attaque f7-f6 est la suite logique de c7-c6.

28. Ch2-f3 f6 × g5
29. h4 × g5 Fb7-c8
30. Tc1-c6 ...

Un seul coup salvateur qui est génial et très dur à contrer. On remarquera d'autre part que la position telle qu'elle se présente à ce

moment de la partie, pourrait faire croire que les Blancs n'ont joué qu'à l'aile-dame (par c2-c4 c5 × d6 avec la réponse noire c7 × d6), alors que les Noirs cherchaient leur salut dans une contre-attaque contre la base de la chaîne de pions e4. Généreuse et maternelle nature ! Elle ne veut pas immédiatement et impitoyablement marquer chaque erreur. Elle ferme souvent un œil et parfois même, avec un frêle sourire, elle cherche à arranger les choses. Par exemple : les Chinois s'efforcent, depuis de nombreuses générations, de faire rapetisser les pieds de leurs enfants et, malgré cela, les petits Chinois viennent toujours au monde avec des pieds normaux. Un autre exemple : les Européens font ce qu'ils peuvent, depuis très longtemps, pour devenir des commerçants, des journalistes, des diplomates et des critiques d'échecs de valeur et, malgré tout, les petits Européens qui naissent sont toujours des citoyens soucieux de vérité.

Dans notre partie, les Blancs avaient choisi la mauvaise aile comme champ de bataille, mais après une série de coups, on pourrait tout à coup croire qu'ils ont opéré du bon côté. Certes, la partie est quand même perdue, mais les tendances égalisatrices de la nature se sont révélées.

30. ... Fc8-d7
31. Fd3 × a6 ...

Si 31. ... T × b6, alors T × f3. Le sacrifice de qualité est très prometteur.

31. ... Fd7 × c6
32. d5 × c6 Dd8-c7

(c4-c5) devait cependant être précédé d'une préparation (12. h3 suivi de 13. Fe3), par exemple 12. h3 h6 ! (le meilleur) 13. Fe3 g5 14. Ch2. Les Noirs vont essayer d'attaquer l'aile-roi blanche, mais l'attaque blanche Ca4, c4-c5 entre rapidement en jeu ; c'est pourquoi le roque blanc ne craint rien. 12. h3 suivi de Fe3 était donc la bonne suite.

12. ... 0-0
13. Cc3-e2 ...

Les pièces blanches quittent l'aile-dame pour émigrer sur l'autre aile. Mais cette traversée réduit l'activité du centre. Tant que le Cavalier était en c3, c7-c6 était difficilement possible à cause de d5 × c6 et le Cc3 fixe l'avant-poste de façon fort menaçante. Mais le Cavalier une fois parti, c7-c6 gagne en puissance. Cependant, ce coup n'est pas encore à l'ordre du jour, car les Noirs sont moins bien à l'aile-dame, et pourtant, il va se produire. Il est très intéressant de voir comment les Noirs vont faire, du champ de bataille dédaigné par les Blancs, un terrain opérationnel.

13. ... Cf6-h5
14. Dc2-d2 ...

Si g2-g4, alors Cf6. Les Noirs souhaitent être attaqués à l'aile-roi, car ils considèrent ce champ de bataille comme inutilisable (puisque le jeu blanc est à l'aile-dame).

14. ... g7-g6
15. g2-g4 Ch5-g7
16. Ce2-g3 c7-c6 !

Quel est le sens de ce coup ? Si finalement c6 × d5, quel résultat serait acquis après la réponse c4 × d5, si ce n'est l'affaiblissement de la base d6. Les Noirs auraient

donc dans ce cas fait le jeu de leur adversaire, car (imaginons un instant encore le pion noir en c7) la poussée stratégique recommandée aux Blancs, c4-c5 × d6 puis c7 × d6, aboutirait à la même structure de pions qui, nous l'avons vu, est avantageuse pour les Blancs.

Ce raisonnement cache deux erreurs logiques : d'abord la poussée blanche c4-c5 ne satisfait pas seulement de c × d ; c5 × d6 n'est que l'une des menaces. La fixation ou le « report » c5-c6 est une menace bien plus redoutable. Ensuite les Blancs, en jouant Fb2, Cc3-e2-g3, ont fait des infidélités à l'aile-dame. La juste punition est que les Noirs occupent le terrain abandonné.

17. Dd2-h6 Ta8-c8
18. Ta1-c1 a7-a6 !!



Après le dix-huitième coup blanc

Un coup excessivement difficile. Si 18. ... c6 × d5, alors 19. e4 × d5. Les Noirs obtiendraient certes après 19. ... f5 20. g × f g × f, deux pions puissants, mais seraient mal après Th1 et Tg1, la mobilité des pions e et f s'avérant illusoire, alors que

13. d5×c6 e.p.Ce7×c6
 14. d3-d4 Fc8-g4
 15. d4-d5 Cc6-e7

La chaîne de pions e4, d5, e5, d6, est apparue. La base noire d6 paraît exposée de flanc, exactement comme si, les pions c encore présents, l'attaque typique c2-c4 c5×d6 puis c7×d6 avait eu lieu.

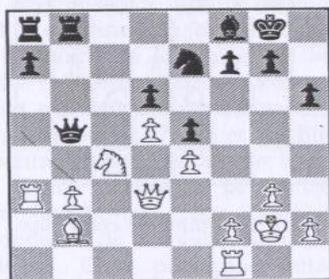
16. Dd1-d3 Dd8-d7
 17. Cf3-d2 ...

Le Cavalier est immédiatement dépêché pour attaquer la base exposée.

17. ... Fg4-h3
 18. a2-a4 ...

Pour assurer au Cavalier son maintien en c4.

18. ... Fh3×g2
 19. Rg1×g2 Te8-b8
 20. Cd2-c4 b7-b5
 21. a4×b5 Dd7×b5
 22. Ta1-a3 ...



Après le vingt-deuxième coup blanc.

Dans les positions de ce type, une question se pose : quel est le pion le plus faible ? Le pion a ou le pion b ?

Une déduction logique nous permettra de répondre : d6 étant plus faible que d5, l'aile-dame tout entière doit s'en ressentir ; si ce n'était pas le cas, a2-a4 aurait donc été faux, ce qui paraît incroyable : les Blancs n'auraient-ils pas le droit de protéger leur Cavalier en C4, dont l'importance stratégique est si grande ? Ce serait une ineptie ! 20. Cc4, de même que 18. a2-a4 étaient fondés. b7-b6 n'a donc pu qu'affaiblir la position noire. La suite de cette partie va confirmer l'exactitude de ces thèses.

22. ... Ce7-g6

Cc8 était peut-être meilleur.

23. Tf1-a1 a7-a6
 24. Fb2-c1 Tb8-b7
 25. Fc1-e3 f7-f6
 26. f2-f3 ...

Si les Noirs arrivaient à jouer f6-f5, ils ne seraient pas si mal, mais il n'en est pas question ici, et, les Noirs vont être cernés.

26. ... Cg6-e7
 27. Dd3-f1 ...

Menaçant C×d6.

27. ... Ce7-c8
 28. Cc4-d2 Db5-b4
 29. Df1-c4 Db4×c4
 30. Cd2×c4 Ta8-b8
 31. Cc4-d2 Tb7-c7
 32. Ta3×a6 ...

On remarquera la magistrale exploitation des points d2 et c4.

32. ... Tc7-c2
 33. Ta6-a2 Tc2×a2
 34. Ta1×a2 ...

Le reste, c'est-à-dire une centralisation du Roi blanc et une avance fermée de l'unité de combat : pion,

Partie n° 23

Blancs : RUBINSTEIN
 Noirs : DURAS

Jouée à Karlsbad en 1911



Après le trente-troisième coup blanc

33. b4-b5 h7-h6 !

Ce sacrifice de pion ouvre de grandes possibilités, sinon des sacrifices sur d6 ou e5 devenaient possibles. Par exemple, la variante suivante : 33. ... Ce6 (au lieu du coup du texte) 34. a4 Fd8 35. Fa3 Df7 36. F×d6 ! D×f3 37. F×e5 + Cg7 38. D×D suivi de 39. c7.

34. g5×h6 Cg7-e6
 35. a3-a4 Fe7-d8
 36. Fb2-a3 Dc7-f7

Car F×d6 D×f3 Fe5 + trouve une réponse suffisante : Rh7.

37. Cf3×e5 d6×e5
 38. Fa3×f8 Df7×f8
 39. a4-a5 Cg8×h6

Cette mise en jeu du Cavalier n'a été possible que grâce à 33. ... h7-h6.

40. a5×b6 Ch6-g4
 41. c6-c7 Cg4×e3
 42. c7-c8D Df8-f3
 43. f2×e3 Df3×g3 +
 Abandon.

Les Noirs prennent le pion e en donnant échec, puis le pion b.

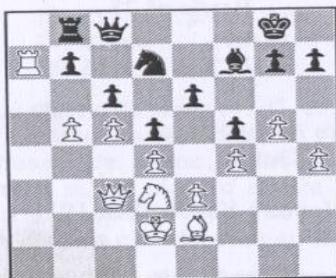
Comme on le sait, la philosophie de la chaîne de pions, que nous avons établie, fournit un critère correct pour le jugement des positions de pions. Mais, comme la partie précédente l'a montré, la théorie de la chaîne de pions peut aussi éclairer le problème des champs de bataille. Le critère a donc une valeur plus large. Il serait nécessaire de se donner le mal de partir toujours de la chaîne de pions. Nous conseillons à l'amateur de s'efforcer de saisir le lien logique existant entre les deux champs de bataille : la chaîne d'une part, l'aile-dame éloignée de l'autre ; ce qui est très facile dans la partie qui suit.

1. c2-c4 e7-e5
 2. Cb1-c3 Cg8-f6
 3. g2-g3 Ff8-b4
 4. Ff1-g2 0-0
 5. Cg1-f3 Tf8-e8
 6. 0-0 Cb8-c6

On pourrait envisager l'échange sur c3.

7. Cc3-d5 Fb4-f8
 8. d2-d3 h7-h6
 9. b2-b3 d7-d6
 10. Fc1-b2 Cf6×d5
 11. c4×d5 Cc6-e7
 12. e2-e4 c7-c5

Il faut bien faire quelque chose pour le pion c.



Après le vingt-huitième coup noir

Les Blancs reportent leur attaque sur la nouvelle base b7. On pourrait poursuivre l'attaque de c6 par Cb4 suivi de Dc3-a3-a4, mais se reporter sur b7 est plus fort et plus sûr : Süchting va être paralysé.

29. ... Ff7-e8
30. Cd3-c1 Cd7-f8

31. Cc1-b3 e6-e5 !

La seule issue pour b7 ; sinon Ca5, C×b7, suivi de Fa6 et de T×b7.

32. d4×e5 Cf8-e6
33. Fe2-d3 ! g7-g6
34. h4-h5 Fe8-f7
35. Cb3-a5 Cc6-d8
36. e5-e6 ! ...

Sacrifice du pion passé non bloqué. Les arrières revivent (cf. p.).

36. ... Dc8×e6
37. h5-h6 d5-d4
38. Dc3×d4 De6-a2 +

Et les Blancs gagnèrent 39. Re1 Ce6 40. De5 Te8 41. C×b7 Db3 42. Fe2 Db1 + 43. Rf2 Dh1 44. Cd6 Dh4 + 45. Rg2 C×f4 + 46. D×f4 Fd5 + 47. Ff3 F×f3 + 48. R×f3.

Abandon.

Cavalier, Roi, est facilement compréhensible. 34. ... Fe7 35. Rf2 Rf8 36. Re2 Re8 37. Rd3 Rd7 38. Rc3 Fd8 39. Cc4 (c3 est notre cachette, Cc4 notre bâtisseur de pont) 39. ... Fc7 40. g4 Fd8 41. Ta6 Fc7 42. h4 Fd8 43. h5 Fc7 44. b4 Tb7 45. Ta8 Rd8 46. Rb3 Tb8 47. T×b8 F×b8 48. b5 Ce7 49. b6 f5 (il n'y a plus rien à faire) 50. g×f Cg8 51. Ff2 Cf6 52. Fh4 Abandon.

13. ... Dd8-c7
14. b2-b4 a7-a5
15. g2-g3 ! ...

Maroczy s'y entend à merveille pour empêcher les coups libérateurs (ici f4).

15. ... a5×b4
16. a3×b4 Ta8×a1
17. Dd1×a1 Cf6-e4
18. g3-g4 ! Ce4×c3
19. Da1×c3 Ch5-f6
20. Fg5-f4 ! ...

Menace Cg6 et gagne un temps pour g4-g5.

20. ... Dc7-c8
21. g4-g5 Cf6-d7
22. Ce5-d3 ! ...

L'échange rendrait la percée plus difficile.

22. ... Fe8-f7
23. Re1-d2 Fe7-d8
24. Th1-a1 ...

Maintenant seulement débutent les opérations sérieuses sur le vrai champ de bataille. L'idée est d'attaquer la base c6 par b4-b5.

24. ... Fd8-c7
25. Ta1-a7 Tf8-e8
26. Ff4×c7 Dc8×c7
27. f2-f4 ...

Interdisant toutes les tentatives de percée avec e6-e5.

27. ... Te8-b8
28. b4-b5 ...

Enfin !

28. ... Dc7-e8

Ou 28. ... c×b 29. Cb4, etc.

29. b5-b6 ...

(Voir diagramme)

Partie n° 24

Blancs : MAROCZY

Noirs : SÜCHTING

Barmen 1905

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6
3. Cb1-c3 Cg8-f6
4. Fc1-g5 Cb8-d7
5. e2-e3 Ff8-e7
6. Cg1-f3 0-0
7. Dd1-c2 c7-c6
8. a2-a3 Cf6-h5

Peu indiqué ; Te8 ou h6 était meilleur.

9. h2-h4 f7-f5

Si f6, alors Fd3.

10. Ff1-e2 Cd7-f6
11. Cf3-e5 ! Fe8-d7
12. Dc2-d1 Fd7-e8
13. c4-c5

Constitution de la chaîne de pions.



Fabricants de jeux d'échecs
de qualité,
en buis et bois exotiques,
depuis 1917.

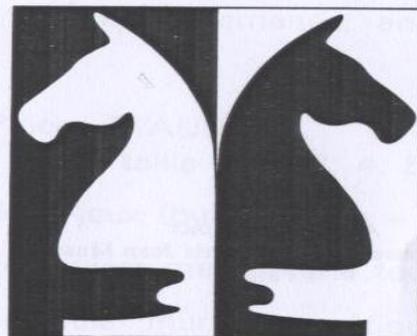
Jeux originaux, édition réduite.

01590 DORTAN (Ain) France

Tél. : (74) 77.71.52

140 Bd Saint-Germain
75006 Paris
Tél. 326.99.24
325.15.78

livres d'échecs
et de tous jeux
de stratégie,
ordinateurs,
pendules, jeux,
matériel de tournois,
catalogues
sur demande.



LIBRAIRIE SAINT-GERMAIN

Les échecs c'est notre rayon
(plus de 2000 titres)
faites-nous confiance.

Souriant et compétent
notre accueil vous offrira
tous les renseignements
que vous souhaitez,
en France, dans le monde.

Grands ou petits,
élégants, fonctionnels,
des jeux à tous les prix.

A. NIMZOWITSCH

MON SYSTEME

tome 1

