

# Sommaire

Symboles.....	4
Introduction .....	7
Les mythes du milieu de partie.....	9
Les interconnexions .....	19
<b>Les déséquilibres matériels.....</b>	<b>27</b>
<b>La stratégie.....</b>	<b>67</b>
<b>L'activité .....</b>	<b>101</b>
<b>Le jeu d'attaque.....</b>	<b>147</b>
<b>Le jeu défensif .....</b>	<b>217</b>
<b>La structure de pions .....</b>	<b>245</b>
<b>Les formations de pions typiques au centre .....</b>	<b>291</b>
<b>Les fautes typiques .....</b>	<b>323</b>
Index des Parties .....	361
Table des matières .....	365

# Introduction

Ce livre s'inspire de mon précédent ouvrage *Comprendre les finales*, publié en 2009<sup>1</sup>. Le format de ce livre consistait à choisir 100 thèmes importants, deux pages étaient consacrées à chacun, et je me suis demandé s'il était possible de traiter le milieu de partie de la même façon. Le résultat est le livre que vous tenez dans vos mains.

Le milieu de partie est le compartiment du jeu sur lequel il est le plus difficile d'écrire. Pour un livre de débuts, il existe des formules éprouvées, telles que le répertoire, qui offrent une structure claire et limitent le domaine à couvrir. Le milieu de partie, en revanche, est un océan aussi vaste que mal balisé, et tenter de le résumer en un seul livre représente un défi considérable. Il est clair que les deux pages dédiées à chaque thème ne suffisent pas à approfondir beaucoup le sujet ; de fait, des ouvrages complets ont été consacrés à certains des thèmes individuels. Mon intention n'est toutefois pas d'examiner en détail tous les aspects du milieu de partie, mais de proposer une vue d'ensemble du sujet. Chaque lecteur utilisera probablement ce livre de façon différente. Pour certains, il offrira une introduction à de nombreux concepts de milieu de jeu qu'il n'avait pas encore rencontrés, tandis que pour les joueurs plus avancés il servira de manuel de révision rapide, et pourra mettre en évidence d'éventuelles lacunes dans leurs connaissances.

J'espère que tout le monde trouvera les exemples instructifs et divertissants. Trouver des positions appropriées est un problème difficile pour les auteurs qui s'attaquent au milieu de jeu. Les milieux de partie sont par essence complexes, et il est très rare de trouver une partie dominée par un seul thème. La plupart du temps, plusieurs thèmes s'entrelacent, et différentes idées passent au premier plan au fur et à mesure que la partie progresse. Certains auteurs s'en tirent en ignorant tout bonnement tous les aspects de l'exemple autres que celui sur lequel ils se penchent, mais cela peut être trompeur. Les lecteurs ont tendance à développer une vision simplifiée du milieu de jeu, et commencent à croire que tout ce dont ils ont besoin c'est d'un plan tel que « dominer les cases noires », et qu'ensuite la partie se jouera toute seule. Dans la réalité, les parties se déroulent rarement de façon aussi simple, car l'adversaire tentera d'interférer avec votre plan, vous forçant à adapter votre stratégie à l'évolution des circonstances sur l'échiquier. Dans ce livre, j'ai adopté une méthode différente, qui se concentre sur les moments et les décisions clés, et qui essaye de décrire les concepts les plus importants en mots, du mieux possible. On trouvera peu d'analyses détaillées, mais cela ne veut pas dire que les exemples n'ont pas été analysés soigneusement. Dans les livres d'échecs, on trouve trop souvent une description générale d'une partie qui, après vérification par des analyses détaillées, s'avère ne pas correspondre du tout à ce qui s'est passé. Pour ce livre, j'ai d'abord analysé les exemples en profondeur à l'aide de programmes (*Deep Fritz*, *Deep Rybka* et le moteur de jeu gratuit *Houdini*, en fonction du type de position), et je me suis

---

1. L'auteur fait ici référence à la version originale. L'édition française paraîtra en 2018. (Note de l'éditeur)

basé sur cette analyse pour décrire le déroulement général de la partie, en omettant toutes les variantes qui n'étaient pas particulièrement importantes. Le résultat est que certains exemples peuvent sembler moins clairs que ce qu'on trouve d'habitude dans les manuels, mais j'ai préféré présenter un portrait fidèle des parties plutôt que de coller une couche de peinture sur les détails gênants.

Les exemples ont été, autant que faire se peut, choisis dans des parties récentes, ce qui fait que de nombreuses positions mettent en scène des vedettes actuelles telles qu'Anand, Carlsen, Kramnik et Kariakin. J'espère qu'au moins le lecteur appréciera ces 200 exemples de milieu de partie, mais je veux dire un mot sur la structure du livre, pour ceux qui veulent faire un peu plus que piocher dans les pages de façon aléatoire. L'ouvrage débute par deux courts essais, dont le premier, « Les mythes du milieu de partie », avertit que certains concepts que l'on trouve constamment dans des manuels ne sont, au mieux, que partiellement exacts. Le mythe de la majorité à l'aile dame est pris en exemple. Le deuxième essai, « Les interconnexions », montre comment les positions de milieu de jeu doivent être considérées de façon holistique, car des événements sur une partie de l'échiquier peuvent influencer de façon dramatique la situation sur une autre partie de l'échiquier, et les décisions stratégiques peuvent avoir des répercussions à long terme qui influencent toutes les facettes de la partie. Diviser les positions en éléments que l'on peut ensuite évaluer de façon indépendante est incorrect, et si c'est ainsi que vous pensez, de nombreuses idées importantes vont vous échapper.

Le livre passe ensuite aux 100 thèmes de milieu de partie. Ils sont répartis dans les huit parties de l'ouvrage (pour les détails, voir le sommaire), et chaque partie débute par une introduction de deux pages qui fait le lien entre les positions qu'elle contient. Ces introductions sont importantes et doivent être lues soigneusement avant de passer aux sections individuelles de cette partie de l'ouvrage. Les exemples ont principalement été choisis pour leurs qualités instructives, et parce qu'ils illustrent particulièrement bien le point clé dont je veux parler. Le lecteur attentif a intérêt à rejouer toute la partie, car il y trouvera d'autres conseils utiles. Ainsi, la partie Anand – Svidler, Moscou 2009, apparaît-elle à la section 15 sur les « pions centraux », mais elle aurait aussi bien pu figurer à la section 76 sur « les majorités à l'aile dame et à l'aile roi » ou même dans l'essai sur les « mythes du milieu de partie ». J'ai choisi de souligner le fait qu'un pion central de plus pouvait être à l'origine d'une attaque à l'aile roi, mais j'aurais aussi pu insister sur l'impuissance de la majorité des Noirs à l'aile dame, ou sur le fait que leur avant-poste central apparemment séduisant en d4 ne les a pas aidés à se défendre contre les menaces des Blancs. En rejouant les exemples, gardez en tête les autres thèmes de milieu de jeu mentionnés dans cet ouvrage, car beaucoup d'entre eux peuvent survenir dans un même exemple.

J'espère que les lecteurs trouveront ce livre instructif et plaisant, qu'à l'avenir ils auront une vue plus complète du milieu de jeu, et qu'ils apprécieront mieux les nombreuses subtilités que produit cette phase de la partie.

John Nunn, septembre 2011

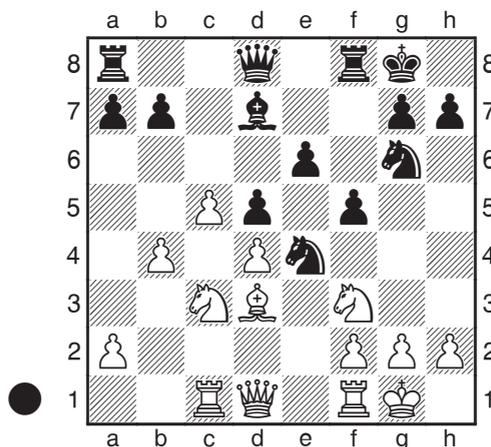
## Les mythes du milieu de partie

Il y a beaucoup de mythes sur le jeu en milieu de partie. Influencées par des auteurs connus, des générations de joueurs ont fini par croire en des principes qui sont au mieux partiellement vrais, et au pire largement faux. On pourrait écrire tout un livre sur ces mythes, mais je me contenterai ici de mettre l'accent sur un exemple : le mythe de la majorité à l'aile dame. Prenons une position type, d'un livre renommé du milieu du XX<sup>e</sup> siècle : *Jugement et plan aux échecs*, de Max Euwe. Euwe consacre tout un chapitre à la majorité à l'aile dame et voici son premier exemple.

### Botvinnik – Knoch

*Leningrad 1934*

1.c4 c6 2.e4 d5 3.exd5 cxd5 4.d4 ♞f6  
5.♞c3 ♞c6 6.♙g5 e6 7.c5 ♙e7 8.♙b5 0-0  
9.♞f3 ♞e4 10.♙xe7 ♞xe7 11.♚c1 ♞g6 12.0-0  
♙d7 13.♙d3 f5 14.b4



Voici une sélection des commentaires

d'Euwe sur cette position :

« Le matériel est égal (...) on ne peut pas dire que les Blancs aient plus progressé que les Noirs ; au contraire, le Cavalier des Noirs, solidement implanté dans la moitié blanche de l'échiquier, semble particulièrement menaçant. »

« Pourquoi la position des Blancs est-elle meilleure ; pourquoi cet avantage peut-il être déclaré gagnant ? »

« Les Blancs sont mieux car ils ont une majorité de pions à l'aile dame (...) le pion de tête sur l'aile de la majorité des Blancs a dépassé le pion d des Noirs, et du coup les chaînes de pions sur les deux ailes sont indépendantes l'une de l'autre. »

Bien sûr, Euwe est un champion du monde et la plupart de ses écrits sont tout à fait sensés ; d'ailleurs, il expose un point clé de la position dans sa description ci-dessus, mais son jugement est obscurci parce qu'il croit qu'une majorité à l'aile dame constitue toujours un avantage. De nombreux auteurs, de Tarrasch à Euwe, ont vu les échecs comme quelque chose qu'on pouvait formaliser et qui obéissait à des lois définies, presque mathématiques. Mais en réalité les échecs ne sont pas comme cela, car tout principe général a toujours un grand nombre d'exceptions. Hélas, les auteurs ci-dessus, qui avaient tous deux énormément de choses intéressantes à dire sur les échecs, se sont parfois aventurés trop loin dans leurs tentatives de formaliser les échecs, et cela a influencé de moindres auteurs, qui

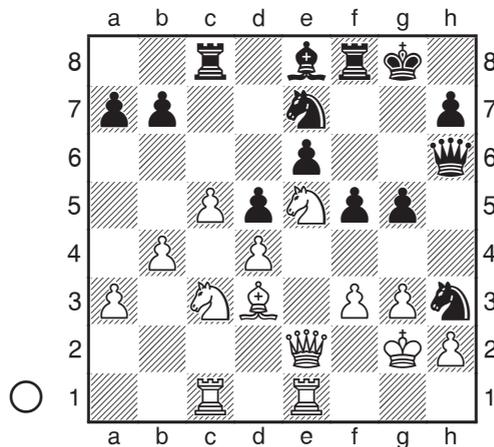
ont souvent promulgué des principes qui avaient peu ou pas de sens. Dans ce livre, j'ai souvent fait un effort pour montrer que pratiquement tous les éléments du milieu de partie ont de bons et de mauvais côtés, et qu'il faut étudier la position réelle pour s'y retrouver. Il faut absolument connaître les « principes des échecs », mais ces derniers doivent seulement servir de guides, de point de départ pour évaluer la situation concrète qu'on a en face de soi. Les meilleurs auteurs modernes, tels que Dvoretsky et Watson, proposent une vision plus équilibrée des situations de milieu de jeu, et soulignent les vertus de la flexibilité et de l'ouverture d'esprit.

Examinons la position ci-dessus avec une perspective moderne, pour voir si l'on peut en découvrir la logique sous-jacente. Euwe a été un peu injuste en choisissant cette position pour démontrer les mérites de la majorité à l'aile dame, car les Blancs ont toute une batterie d'avantages positionnels, dont la plupart n'ont absolument rien à voir avec la majorité à l'aile dame. Tout d'abord le pion e6 arriéré, et le trou qui en résulte en e5, sautent aux yeux. Certes, le pion e6 est pour l'instant protégé par le Cavalier en e4, mais ce Cavalier ne restera probablement pas là toute sa vie, car les Blancs finiront par pouvoir jouer f3 pour le forcer à fuir ou à s'échanger. Le pion e6 sera alors pleinement exposé à l'attaque le long de la colonne e semi-ouverte. Ensuite, les Noirs ont un mauvais Fou en d7 (voir la section 30), dont la liberté est sévèrement restreinte par la chaîne de pions centrale sur cases blanches. Ce Fou a très peu de perspectives d'activité. À la longue, il pourrait

émerger en h5 via e8, mais cela implique de bouger le Cavalier de g6, ce qui permettrait ♖e5 suivi de f3. Les chances noires de jouer ...e5 sont proches de zéro, car il faudrait pour cela contrôler e5 et renforcer d5, et même si les Noirs y parvenaient, ils resteraient avec un pion d isolé.

Il est vrai que la majorité à l'aile dame représente un atout supplémentaire, car elle offre aux Blancs une autre possibilité de jeu actif. Outre le plan de préparer f3, les Blancs peuvent aussi avancer simplement leur pion en b5, après quoi les Noirs devront se méfier de c6 au bon moment. Mais le point clé est que cet avantage n'a qu'une faible importance dans l'évaluation générale de la position. Je ne critique pas Euwe pour avoir choisi cet exemple, mais je pense que se concentrer sur un aspect relativement mineur de la position et prétendre que c'est la seule raison pour laquelle les Blancs ont l'avantage est trompeur. Voyons ce qui s'est passé dans la partie :

14...♗e8 15.g3 ♖c8 16.♖e1 ♕f6 17.a3 ♜e7 18.♞e5 ♕h6 19.f3 ♞f2 20.♖e2 ♞h3+ 21.♙g2 g5



On note avec intérêt que les pions de l'aile dame des Blancs sont, dans l'ensemble, là où ils étaient au diagramme précédent, et que la majorité à l'aile dame n'a joué aucun rôle jusqu'ici dans la partie, à part en tant qu'espèce de menace latente. En revanche, les autres défauts positionnels des Noirs ont joué un rôle majeur dans l'action. Leur Cavalier e4 a été chassé par f3, et se retrouve maintenant hors-jeu et immobile en h3, tandis que le Cavalier des Blancs occupe le trou devant le pion arriéré e6, qui est sous forte pression le long de la colonne e semi-ouverte.

**22. ♖b5**

La faiblesse des Noirs sur cases noires est un facteur qui devient significatif. Les Noirs ne peuvent autoriser le Cavalier à atteindre d6, et l'échangent donc, mais le Fou peut maintenant venir en d7 pour accentuer la pression sur le pion e6.

**22... ♗xb5 23. ♕xb5 ♖f6 24. ♕d7 ♗d8**

Enfin, la majorité à l'aile dame s'éveille. Les forces des Noirs manquent totalement de coordination et ne peuvent rien faire pour stopper l'avance à l'aile dame.

**25. b5 ♖h5 26. c6 ♗h6 27. ♕h1 1-0**

Quand Euwe déclare que l'avantage des Blancs est gagnant au premier diagramme, c'est une gigantesque exagération. Oui, les Blancs sont mieux, et il est intéressant de retourner à ce point pour élaborer un plan de défense raisonnable pour les Noirs. La suite de la partie montre que se contenter d'attendre n'aidera pas les Noirs, car les Blancs ont trop de façons d'améliorer leur position. Quand on défend une position inférieure, il faut absolument déterminer les atouts de sa

position et en tirer le meilleur parti possible (voir la section 22). Le principal atout des Noirs dans le premier diagramme est leur Cavalier actif en e4, mais on a vu que c'était purement temporaire, car les Blancs pourront un jour ou l'autre l'expulser par f3. On peut donc en conclure que les Noirs doivent réagir vite, avant que les Blancs aient une chance d'améliorer encore leur position. Le seul plan actif possible consiste à jouer ...b6, une idée qu'Euwe n'a pas mentionnée. C'est un bon exemple pour montrer qu'il faut être souple, et ne pas accorder trop d'importance aux principes généraux. Un de ces principes affirme qu'on ne doit pas s'affaiblir sur l'aile où l'on est attaqué, et, de fait, jouer ...b6 puis ...bxc5 semble donner aux Blancs précisément ce qu'ils désirent : un pion passé à l'aile dame. Mais ce type de considération tient seulement compte des facteurs statiques de la position, et ignore des éléments tels que l'activité des pièces ou le temps, qui peuvent être aussi importants, si ce n'est plus, que la structure de pions.

Si les Noirs jouent ...b6 et ...bxc5, les Blancs ont alors le choix entre bxc5 et dxc5, mais ces deux coups ont des défauts. Si les Blancs jouent dxc5, alors les Noirs ont une majorité 2 à 0 au centre, et la disparition du pion d4 améliore nettement les chances des Noirs de mettre leurs pions centraux en branle en jouant ...e5. En outre, les Noirs pourraient jouer ...♗f6, attaquant c3, activant leur Dame et se préparant à jouer leurs Tours derrière leurs pions centraux potentiellement dangereux. Bien sûr, la bataille qui en résulte entre les pions de l'aile dame des Blancs et les pions centraux des Noirs peut toujours s'achever en faveur des

Blancs, mais les Noirs auraient une activité considérable, et en jouant ainsi les Blancs devraient accepter le risque d'une possible défaite. L'alternative est  $bxc5$ , mais la Dame des Noirs peut alors trouver une case active en a5. En outre, en jouant  $\dots\text{♖c8}$  et en faisant pression sur c5, les Noirs pourraient parvenir à jouer  $\dots\text{e5}$ , mettant knock-out le défenseur de c5 et échangeant le pion e6 arriéré contre le pion passé c5. Prendre du pion b est la façon sûre de jouer avec les Blancs, mais elle n'est pas très ambitieuse. Voici une variante plausible : 14...b6 15.♘e2 ♖c8 16.g3 a5 17.a3 axb4 18.axb4 bxc5 19.bxc5 ♙c7, suivi de  $\dots\text{♙a8}$  ou  $\dots\text{♙b8}$ . Bien que cela permette aux Blancs de maintenir un avantage sûr mais modeste, les Noirs ont des chances défensives raisonnables, car les Blancs n'ont pas de possibilité immédiate de chasser le Cavalier de e4.

Cette analyse de la position montre à quel point les considérations dynamiques jouent un rôle important dans le jeu en milieu de partie. Il est tentant de se concentrer sur les facteurs statiques, notamment parce qu'ils ne nécessitent pas d'analyse soignée, mais l'activité est un facteur important et souvent sous-estimé de toute évaluation du milieu de partie.

Jetons maintenant un coup d'œil au deuxième exemple d'Euwe.

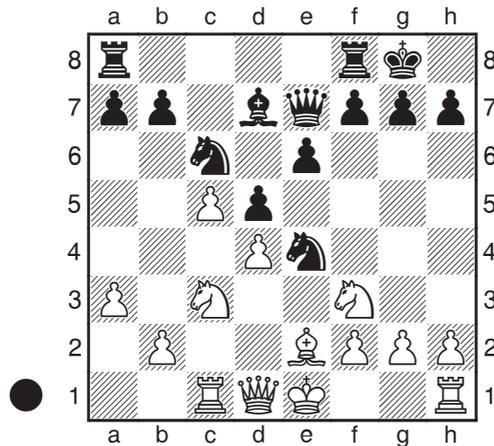
### Botvinnik – Konstantinopolsky

*Sverdlovsk 1943*

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6  
5.♘c3 e6 6.♘f3 ♙e7 7.♙g5 0-0 8.♖c1 ♘c6  
9.c5 ♘e4 10.♙xe7 ♙xe7 11.♙e2 ♙d7 12.a3

Cette position est similaire à celle de

l'exemple précédent, à ceci près que le pion des Noirs est en f7 plutôt qu'en f5, une différence qui est nettement en faveur des Noirs. Konstantinopolsky, clairement, ne saisit pas la signification de ce point.



### 12...f5?

Euwe critique à juste titre ce coup, qui amène toutes les caractéristiques négatives de la position précédente. Toutefois sa suggestion 12...f6 13.b4 ♘xc3 14.♖xc3 a6 15.0-0 ♙ad8 « avec l'idée de finir par pousser  $\dots\text{e5}$  », directement tirée des annotations de Botvinnik, n'est certainement pas meilleure, car après 16.♙d2 ♙e8 17.♘h4!, les Noirs sont dans une situation très délicate. S'ils jouent 17...e5, alors, après 18.♘f5 ♙c7 19.dxe5 fxe5 20.♘d6, le Cavalier des Blancs est très fort et les Noirs devront probablement donner la qualité, tandis qu'après 17...g5 18.♖g3 ♙h8 19.♘f3, suivi de h4, les Blancs ont aussi un jeu actif sur l'aile roi.

Quiconque a lu l'analyse de l'exemple précédent parviendra sûrement à deviner le bon plan pour les Noirs. Il faut exploiter l'avance de développement (notez que les Blancs n'ont pas encore roqué) pour activer

## Les interconnexions

« Je crois, comme vous le savez (...) en l'interconnexion fondamentale de toutes choses. »

Douglas Adams,

*Dirk Gently, détective holistique*

Si le détective fictif de Douglas Adams avait été joueur d'échecs, il aurait certainement brillé en milieu de partie. Sa conviction, que toutes les choses sont liées par des connexions sous-jacentes cachées, lui aurait permis de comprendre l'un des points fondamentaux du jeu en milieu de partie : que toutes les régions de l'échiquier sont connectées, et que les plans, stratégies et possibilités tactiques qui se produisent en un endroit de l'échiquier peuvent avoir des conséquences inattendues sur une autre partie de l'échiquier.

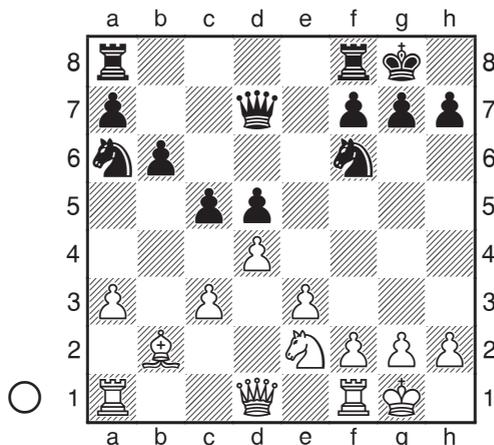
Dans l'ouverture, les deux joueurs cherchent à développer leurs pièces et à contrôler le centre, ce qui fait que l'essentiel du jeu se concentre sur le milieu de l'échiquier. En finale, l'action peut se dérouler sur une aile, et, quand il y a du jeu sur les deux ailes, il n'est souvent relié qu'en termes de temps, comme par exemple dans la situation courante où chaque camp se presse de promouvoir un pion passé. Le milieu de partie est donc unique, en ce que le jeu s'étend souvent sur la totalité de l'échiquier. Les connexions entre les différentes parties de l'échiquier sont particulièrement évidentes dans les situations tactiques. Par exemple, en cas d'attaque à sacrifice sur l'aile roi, il n'est pas rare de voir une Tour

sur la colonne a être transférée sur la partie opposée de l'échiquier (voir Zemerov – Krivko en page 191 et Tiviakov – Le Quang en page 337). C'est toutefois plus intéressant encore quand des décisions stratégiques ont des implications qui s'étendent à tout l'échiquier. En voici un exemple célèbre.

### Botvinnik – Capablanca

AVRO, Rotterdam 1938

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♙b4 4.e3 d5  
5.a3 ♙xc3+ 6.bxc3 c5 7.cxd5 exd5 8.♙d3  
0-0 9.♘e2 b6 10.0-0 ♙a6 11.♙xa6 ♞xa6  
12.♙b2?! ♚d7



C'est une des rencontres les plus connues jamais jouées, et mon intention n'est pas de répéter les nombreuses analyses qu'on en a faites, mais d'attirer l'attention sur un aspect particulier de la partie.

Les Blancs ne sont pas très bien ici. Ils ont une majorité de pions au centre, qu'ils pourraient éventuellement exploiter par f3,

♘g3 et e4, par exemple, mais leur aile dame est faible et le Fou en b2 est mal placé.

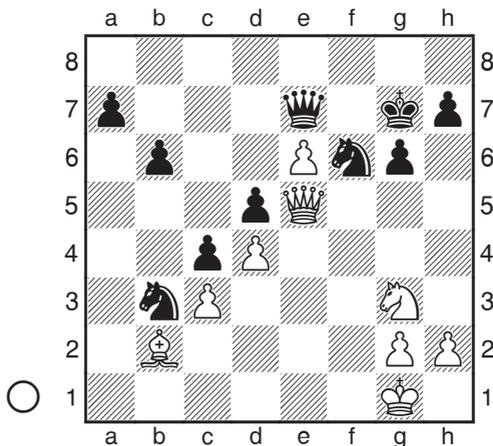
**13.a4!?**

Ce coup a des conséquences lointaines. 13.♖d3 est une alternative, mais après 13... ♗a4 le pion a3 est bloqué, ce qui signifie que les Blancs n'ont plus l'option d'activer leur Fou via a3. En jouant a4, les Blancs sont prêts à sacrifier le pion a, mais si les Noirs jouent pour le capturer, les Blancs gagnent des temps et conservent la possibilité de jouer ♖a3 plus tard. Il vaut généralement mieux avoir un pion de moins, et un jeu actif, qu'une position passive et sans vie avec un matériel égal.

**13...♞fe8 14.♖d3 c4 15.♖c2 ♘b8**

Les Noirs mordent à l'hameçon, et jouent pour gagner le pion en manœuvrant leur Cavalier en b3. Les trois derniers coups des Noirs ont été critiqués par divers auteurs, mais curieusement *Deep Fritz 12* les aime tous trois. J'imagine qu'aujourd'hui cela servirait de preuve que les Noirs trichent.

**16.♞ae1 ♘c6 17.♘g3 ♘a5 18.f3 ♘b3 19.e4 ♗xa4 20.e5 ♘d7 21.♖f2 g6 22.f4 f5 23.exf6 ♘xf6 24.f5 ♞xe1 25.♞xe1 ♞e8 26.♞e6 ♞xe6 27.fxe6 ♖g7 28.♖f4 ♖e8 29.♖e5 ♖e7**



Botvinnik place ici l'une des plus fameuses combinaisons de tous les temps.

**30.♖a3!! ♗xa3 31.♘h5+!**

Comme pour souligner l'interconnexion des diverses parties de l'échiquier, ces deux coups de massue ont été assésés sur les deux colonnes tour opposées.

**31...gxf6 32.♖g5+ ♖f8 33.♖xf6+ ♖g8 34.e7 ♖c1+ 35.♖f2 ♖c2+ 36.♖g3 ♖d3+ 37.♖h4 ♖e4+ 38.♖xh5 ♖e2+ 39.♖h4 ♖e4+ 40.g4 ♖e1+ 41.♖h5 1-0**

Je tiens à souligner que la combinaison débutant par 30.♖a3!! n'est pas un simple accident fortuit que Botvinnik parvient à exploiter. Même s'il ne peut prévoir l'usage spécifique qui en sera fait, Botvinnik est sûrement conscient, au moment où il joue a4, que la disponibilité de la case a3 est un atout potentiel. Il est prêt à sacrifier un pion pour accroître le potentiel à long terme de son Fou qui, avec des pions en c3 et d4, a peu de chances de devenir actif sur la grande diagonale. Un Fou activement posté sur la diagonale a3-f8 accroît notablement la force d'une avance de pions au centre, et on voit aisément comment une telle avance peut conduire à une attaque à l'aile roi, ce qui est arrivé dans la partie. C'est un bon exemple de la façon dont toutes les parties de l'échiquier sont liées dans le milieu de partie. Par une avance modeste de pion à l'aile dame, Botvinnik a pu accroître la force de son jeu central, et cela a mené plus ou moins directement à une attaque sur le Roi ennemi.

## Les déséquilibres matériels

Le jeu en milieu de partie couvre une gamme étendue d'avantages et de désavantages, et il peut s'avérer très compliqué d'évaluer une position donnée. Toutefois, la première étape consiste toujours à vérifier l'équilibre matériel. Si le matériel est égal, alors il faut voir d'autres facteurs, mais dans ce chapitre nous nous concentrerons sur des situations de déséquilibre matériel. Un tel déséquilibre peut se produire parce qu'un camp a un avantage matériel, mais il peut aussi se produire quand les deux joueurs ont des types de matériels différents, même s'ils sont égaux selon le mode de « comptabilité » standard (Dame = 9, Tour = 5, Fou ou Cavalier = 3 et pion = 1). Par exemple, un camp peut avoir un Cavalier et l'autre trois pions ; il y a déséquilibre, même si cela fait trois points chacun.

Un déséquilibre matériel courant, en pratique, est l'avantage de **la qualité**, à savoir une Tour contre un Fou ou une Tour contre un Cavalier. Le camp avec la Tour a deux points de plus, mais il n'est pas toujours facile d'exploiter cet avantage. Il faut généralement procurer à la Tour l'occasion de pénétrer dans la position ennemie, comme dans la partie Svidler – Timofeev (page 31). C'est encore plus délicat quand le camp qui a la pièce mineure a un pion pour la qualité. Le déficit est alors d'un point, ce qui peut être compensé par des facteurs positionnels. La rencontre Carlsen – Ivanchuk (page 32) montre comment un manque de colonnes ouvertes peut gêner la (les) Tour(s), et comment le combat peut dépendre de la possibilité d'ouvrir des colonnes.

En milieu de partie, deux pièces mineures valent presque toujours mieux qu'une Tour, et sont normalement meilleures qu'une Tour et un pion, bien que le compte soit de six points dans les deux cas sur l'échelle habituelle du matériel. Dans la partie Cheparinov – Vallejo Pons (page 34), les Blancs ont en compensation de grandes chances d'attaque, mais l'initiative est spécialement importante en cas de déséquilibre matériel. En sacrifiant un pion ou deux, les Noirs ont pu coordonner leurs forces, et les pièces mineures se sont alors avérées bien plus puissantes que la Tour. La situation est assez différente dans la partie Bologan – Caruana (page 35). Ici, les Noirs ont une Tour et un pion contre deux Cavaliers, ce qui est le cas le plus favorable à la Tour, surtout quand les Cavaliers ont peu de cases stables. Cependant, même dans ce cas relativement avantageux, la Tour et le pion ne sont que marginalement supérieurs aux deux Cavaliers. Dans la partie, une faute a permis aux Tours de déployer une activité dévastatrice.

Un sacrifice de pièce dans l'ouverture, ou en début de milieu de jeu, conduit souvent à un déséquilibre d'une pièce pour trois pions. Ici, beaucoup dépend de l'initiative. En milieu de partie, trois pions peu avancés ne posent aucune menace majeure, et la pièce

est alors plus puissante. C'est en revanche une tout autre histoire si les pions sont liés à des chances d'attaque contre un Roi ennemi exposé, comme le démontre le duel Koka-rev – Nayer (page 37). La rencontre V. Damjanović – Nevednichy (page 38) expose le revers de la médaille. Là, il n'y a pas de Dames, ce qui fait que les Blancs, qui ont les trois pions, n'ont pas beaucoup de chances d'attaque. Il reste en revanche assez de pièces sur l'échiquier pour procurer aux Noirs un jeu actif, qui empêche les Blancs d'avancer peu à peu leurs pions passés. Les chances sont légèrement en faveur des Noirs, car ils peuvent exercer une pression constante qui finira par entraîner la perte des Blancs.

Un autre avantage matériel courant est Dame contre Tour et pièce mineure, qui représente un avantage d'un point. Dans la plupart des cas, les échanges favorisent le camp qui a l'avantage matériel, mais en l'occurrence une liquidation en finale ne garantit pas nécessairement le succès à cause du danger de **forteresse**, une situation où la position du défenseur est parfaitement sûre et ne peut être forcée. Le joueur qui a la Dame doit donc s'assurer que, s'il joue pour échanger, le résultat ne sera pas une forteresse. La partie Ivanchuk – Nisipeanu (page 40) est un exemple de bonne technique où, en minant les cases où le Fou pourrait s'établir, Ivanchuk s'assure que les Noirs ne pourront pas bâtir de forteresse.

Si le camp avec la Tour et la pièce mineure a un pion en plus, la situation matérielle est plus ou moins équivalente en points, et l'initiative est alors souvent le facteur clé. La Dame est à son meilleur quand elle attaque, et les forces ennemies peuvent prendre le dessus si elle est forcée à un rôle passif. La rencontre Leitão – Caruana (page 41) en est un bon exemple. Les Noirs se sont saisis de l'initiative plus tôt, mais à un moment crucial les Blancs décident de s'emparer d'un pion au lieu de jouer pour s'assurer du contre-jeu, ce qui les mène à une défaite rapide.

En général, deux Tours sont légèrement supérieures à une Dame, mais le type de position est un facteur important. Les deux Tours préfèrent une position calme où elles peuvent manœuvrer pour attaquer des pions faibles les uns après les autres. Comme les Tours peuvent attaquer un pion deux fois, alors que la Dame ne peut le défendre qu'une fois, un tel combat ne peut avoir qu'une issue. Le camp qui a la Dame a besoin d'un jeu actif pour continuer à déstabiliser les Tours. Le combat Ivanchuk – Lékó (page 43) illustre ce qui se passe quand le jeu se tarit, et montre aussi que les Tours ont besoin de colonnes ouvertes pour devenir actives.

La Dame est à son meilleur quand il y a des chances d'attaque contre le Roi ennemi, car elle peut aisément faire échec à un Roi exposé, gagnant du temps et offrant de nombreuses occasions de placer des fourchettes. Dans la partie Dreev – Zhou Jianchao (page 44), le potentiel d'attaque de la Dame est exploité à bon effet, et cet exemple illustre aussi le principe selon lequel l'association d'une Dame et d'un Cavalier est souvent efficace lors

d'une attaque contre le Roi ennemi.

Le déséquilibre de la Dame contre trois pièces mineures est intéressant. Malgré l'égalité matérielle théorique, les trois pièces mineures ont le dessus dans la plupart des positions de milieu de partie. La Dame affronte les mêmes problèmes que lorsqu'elle lutte contre deux Tours ; avec assez de temps devant elles, les pièces mineures peuvent se liguer contre des cibles que la Dame ne peut défendre à elle seule. La partie Nayer – Avrukh (page 46) en est un exemple typique, où le camp qui a la Dame a même un pion de plus. Au début, les pièces mineures sont mal coordonnées et la Dame peut les harceler sans arrêt, mais il suffit d'une erreur pour que les pièces puissent agir ensemble et ciblent un pion clé.

L'exemple suivant, Vorobiov – Beshukov (page 47), présente le même équilibre matériel, mais ici la Dame des Blancs prend le dessus. La différence essentielle est qu'il y a encore de nombreux pions sur l'échiquier, et que la structure de pions est fluide, ce qui fait que les Blancs peuvent utiliser leurs pions pour ôter leurs cases efficaces aux pièces mineures ennemies, étrangeant graduellement les Noirs à mort.

Donner une Dame pour deux pièces mineures est un sacrifice important, et dans la plupart des cas le seul type de compensation adéquat est une attaque directe sur le Roi. Dans la partie Svetushkin – Landa (page 49), les Blancs donnent leur Dame pour piéger le Roi ennemi au centre de l'échiquier. L'attaque a beau mettre du temps avant d'atteindre sa pleine force, les Noirs ne peuvent pas faire grand-chose, car les pièces actives des Blancs pourchassent le Roi ennemi partout. La bataille Al Modiahki – Kveinys (page 50), qui montre comment un sacrifice superficiellement séduisant peut se retourner contre son auteur, sert d'avertissement à ceux qui sacrifient sans réflexion sérieuse. Les Blancs semblent avoir de bonnes compensations positionnelles pour leur sacrifice, mais les Noirs identifient les éléments clés de la position et parviennent à réfuter le jeu ambitieux des Blancs grâce à une défense précise.

Les deux sections suivantes traitent de la situation courante où un camp a un pion de plus. Il est essentiel d'être souple, car, dans certains cas, tels que Carlsen – Adams (page 52), la bonne stratégie est de s'accrocher au pion même si cela implique temporairement des inconvénients. Dans d'autres, tels que Carlsen – Kramnik (page 53), le plan correct est de rendre le matériel supplémentaire, pour prendre un avantage positionnel ou s'emparer de l'initiative. Si vous allez vous accrocher au pion de plus, il faut absolument être sûr de pouvoir vraiment le conserver. Il est facile d'obtenir le pire des deux mondes en plaçant ses pièces passivement pour garder le pion, avant d'être contraint plus tard de le rendre dans des circonstances beaucoup moins favorables, qui vous laissent dans une situation inférieure à celle que vous auriez obtenue en rendant immédiatement le pion.

Quand vous avez un pion de moins, vous devez essayer de tirer le meilleur parti de

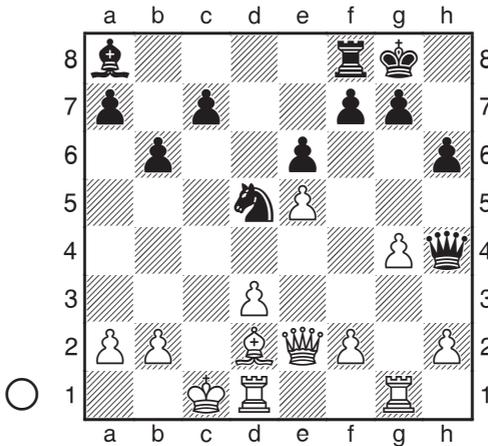
tous les atouts de votre position, et chercher du contre-jeu. Dans la partie Kramnik – L. Domínguez (page 55) les Noirs exploitent l'avant-poste de leur Cavalier et leur majorité à l'aile dame et, aidés par quelques imprécisions, parviennent à sauver ce qui ressemblait à une position pratiquement sans espoir. Si vous n'avez aucune possibilité de jeu actif, cela devient plus compliqué, car vous devez vous limiter à contrer les plans de l'adversaire et à placer des obstacles sur son chemin. Dans la rencontre Ivanchuk – Lékó (page 56), les Noirs ont utilisé précisément cette stratégie pour sauver la partie.

Les deux sections suivantes traitent de l'éternel combat du Fou contre le Cavalier. Les deux ont beau être évalués à trois points, leur force varie en fonction de la position, et est spécialement affectée par la structure de pions au centre. Les positions avec un centre ouvert favorisent les Fous, tandis que les positions avec un centre bloqué bénéficient aux Cavaliers. La partie Miles – Timman (page 58) montre le Fou à son meilleur, positionné sur une grande diagonale libre et visant le Roi ennemi. Le duel Anand – Radjabov (page 59) est un exemple intéressant, car, bien que le Fou semble bien posté, son efficacité est limitée par la structure de pions.

Il est important d'être toujours conscient des exceptions, et les principes généraux mentionnés ci-dessus ne sont que des guides. À la section suivante, on examinera des échanges de pièces mineures apparemment paradoxaux. Dans la rencontre Nisipeanu – Radjabov (page 61), les Blancs donnent un fort Fou pour le Cavalier ennemi, afin d'exercer une pression immédiate sur le centre des Noirs. Dans le combat Finocchiaro – Van Oosterom (page 62), l'inverse se produit : un Cavalier bien placé est échangé contre un Fou inefficace, car cela permet aux Noirs d'éliminer toute possibilité de contre-jeu.

Enfin, nous étudierons la paire de Fous à la section 12. Deux Fous sont supérieurs à toute autre combinaison de pièces mineures dans une très large gamme de positions de milieu de partie. On connaît bien leur puissance dans les positions ouvertes, mais ils sont également efficaces dans de nombreuses positions semi-ouvertes, principalement parce qu'un Fou qui n'a pas d'adversaire peut devenir très puissant. La lutte Movsesian – Gashimov (page 64) est un bon exemple d'exploitation des Fous. On notera avec intérêt comment le Fou blanc de cases blanches, qui semblait n'avoir initialement que des perspectives limitées, est finalement devenu un monstre de puissance. La partie Gelfand – Elianov (page 65) illustre l'inverse : ici, une avance de développement et un bon contrôle du centre permettent à Elianov d'étrangler les Fous ennemis en établissant de puissants avant-postes pour ses Cavaliers.

# 1/ L'avantage de la qualité



**Svidler - Timofeev**

*Ch de Russie, Moscou 2009*

Les Blancs ont une qualité entière en plus, et méritent donc de gagner, mais il est facile de mal jouer ce type de position en pratique. Svidler donne une bonne démonstration de la méthode correcte à appliquer. Les Tours nécessitent des colonnes ouvertes, pour développer une activité maximale. Il n'y a pas de telle colonne pour l'instant, ce qui fait qu'un des buts des Blancs est d'en créer une. Notez que les Noirs ne sont pas dénués de compensations positionnelles, sous la forme d'un Fou actif et d'un Cavalier solidement implanté au centre. Une erreur, typique de joueurs qui ont du matériel en plus, consiste à perdre du temps, en supposant que la position gagnera toute seule. Si les Noirs avaient assez de temps, ils pourraient développer du contre-jeu en avançant leurs pions de l'aile dame, par exemple

par ...c5, ...♖c8 et ...b5, ce qui compliquerait la tâche adverse. Les Blancs doivent donc, sans prendre de risques inutiles, chercher à donner sans délai un jeu actif à leurs Tours.

**20.f4!**

Défend le pion h attaqué tout en se préparant à ouvrir une colonne par f5. Notez que 20.g5? h5 est faux, car si les Noirs font suivre par ...g6, la structure de pions de l'aile roi est maintenant complètement bloquée, et les Blancs sont incapables d'ouvrir une colonne pour leurs Tours.

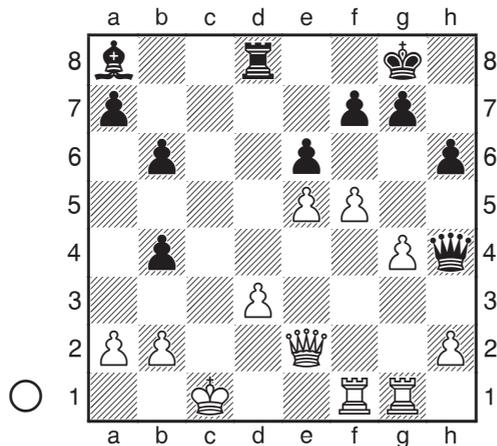
**20...♖d8 21.♖df1**

Plus simple que 21.f5 exf5 22.gxf5 ♘f4 ; il est inutile d'entrer dans des complications.

**21...c5 22.f5**

La menace est 23.fxe6 fxe6 24.g5 h5 25.g6, ce qui fait que les Noirs doivent réagir.

**22...♞b4 23.♙xb4 cxb4**



**24.♙f2**

Une autre stratégie typique, quand on a plus de matériel, est de jouer pour échan-

ger. Après 24...♖xf2 25.♗xf2 ♗xd3 26.♗d1, les Tours sont aussi échangées, après quoi l'autre Tour des Blancs pénètre sur la colonne c avec des conséquences létales.

24...♖e7 25.♖e3!

Même s'il n'est pas mauvais d'échanger en e6, les Blancs trouvent un coup encore plus fort. Retarder l'échange fournit aux Blancs l'option supplémentaire f6, qui force l'ouverture de l'aile roi des Noirs.

25...b3 26.♔b1

Pour parer 26...bxa2+ par 27.♔a1, mettant le Roi en sûreté au coin.

26...♖b4 27.a3 ♖b5 28.♗d1

28.fxe6 fxe6 29.♗g3 maintient la Tour sur la colonne f ouverte, et prépare une irruption à l'aile roi des Noirs par g5-g6. La méthode de Svidler est toutefois amplement suffisante.

28...♖c5 29.d4 ♖d5 30.♗g3

Un changement de direction. Les Blancs visent le pion b3, et forcent ainsi les Noirs à échanger les Dames dans des circonstances défavorables.

30...♖e4+ 31.♖xe4 ♔xe4+ 32.♔c1

Les Blancs n'ont pas à craindre ...♗c8+, car ils peuvent répliquer par ♗c3.

32...exf5 33.gxf5 ♔xf5

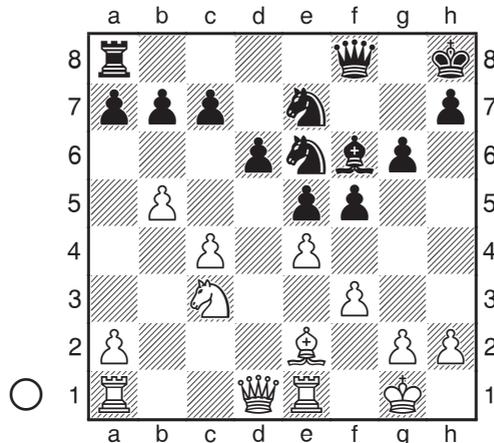
Les Noirs prennent le pion, mais maintenant le pion passé d des Blancs devient une force importante.

34.d5 ♗e8 35.d6 ♔f8 36.♗xb3 ♔d7 37.♗e3 ♗e6

37...f6 est contré par 38.e6!

38.♗dd3 ♔e8 39.♗c3 a5 40.♔d2 1-0

Maintenant, ♗c7-b7 est imparable.



Carlsen – Ivanchuk

Foros 2008

Ce cas est plus délicat. Les Noirs ont un pion pour la qualité, et en outre les Blancs ont un Fou bloqué par ses propres pions, et pratiquement aucun contrôle sur les cases noires. Enfin, les Blancs n'ont aucune perspective immédiate d'ouvrir une colonne pour leurs Tours. Objectivement, la position est égale.

19.c5!

Carlsen décide d'offrir un second pion pour libérer son Fou. C'est une bonne décision, sinon les Noirs pourraient jouer ...♘c5, bloquant le pion, et puis préparer lentement une attaque en avançant leurs pions de l'aile roi. Comme précédemment, les Blancs doivent impérativement entreprendre une action positive ; attendre permet simplement aux Noirs d'améliorer leur position sans opposition.

19...♘xc5 20.♔c4

Le Fou des Blancs est devenu actif au prix d'un pion, et pèse sur la position des Noirs. Le Cavalier c5, en particulier, ne

peut passer facilement à l'aile roi, car e6 est couvert par le Fou.

20...♙g5 21.♚e2! ♖h6 22.♗ad1

Il est important de ne pas laisser le Fou adverse devenir actif en e3 ou d2. L'inactivité de ce Fou est le principal défaut de la position noire, et les Noirs auraient un net avantage si ce problème était résolu.

22...♗f8 23.a4 b6

Les Noirs cherchent à empêcher a5 suivi de b6, qui minerait le pion d6.

24.g3

Ôte des cases au Fou, et prépare ♖g2 pour consolider la position des Blancs à l'aile roi.

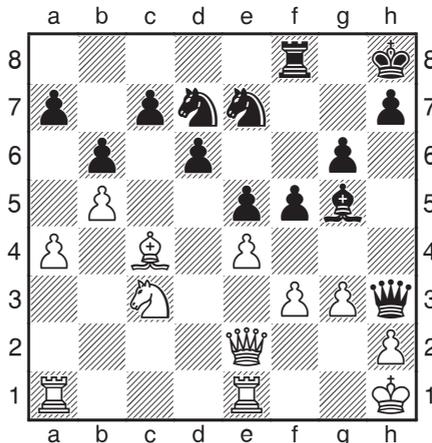
24...♖h3 25.♗g2 ♖h6 26.♚e2 ♖h3 27.♙h1

Joue pour le gain.

27...♘d7?!

Le début d'un plan médiocre, qui comprend le transfert de ce Cavalier à l'aile roi. Il est peu probable que l'attaque des Noirs soit assez forte pour forcer le mat, et retirer le Cavalier laisse l'aile dame noire vulnérable. 27...♖h6 ou 27...♖h5 sont meilleurs, maintenant l'égalité.

28.♗a1!



Transférer la Tour en a2 est un excellent plan, car elle est utile en défense sur la deuxième rangée et appuie un possible a5.

28...♖h6 29.♗a2 ♘f6 30.♙g2?

30.♙e6! est plus précis.

30...♘h5?

Rate sa chance de jouer 30...f4!, et après 31.♙e6 fxg3 32.hxg3 ♘h5 33.♙g4 ♘xg3 34.♙xg3 ♙f4+ 35.♙g2 ♖h2+ 36.♙f1 ♖h1+, les Noirs forcent la nulle.

31.♘d5 ♘xd5 32.♙xd5

Les Blancs sont maintenant nettement mieux. L'attaque des Noirs n'est pas dangereuse, et les Blancs ont de bonnes chances à l'aile dame, en jouant a5 ou en attaquant le pion c par ♗c2.

32...♙f4 33.♖f2 fxe4 34.♙xe4 ♗g5 35.♗c2 d5?

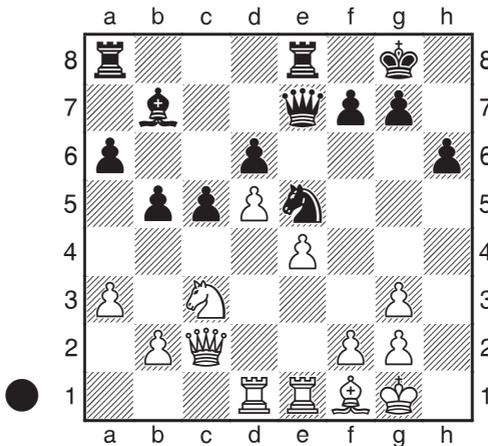
Ce coup tactique ouvre la position, et permet aux Tours des Blancs de pénétrer. 35...♗f7 est meilleur, même si les Blancs peuvent facilement améliorer leur position après 36.♙b7, par ♗e4 ou ♙c8-g4 par exemple.

36.♙xd5 ♙xg3 37.hxg3 ♘f4+ 38.♙f1 ♘xd5 39.♗ce2!

Le pion e est condamné après 39...♗f5 40.g4, ou 39...♗e8 40.f4.

39...♖f6 40.♗xe5 ♖xf3 41.♖xf3 ♗xf3+ 42.♙e2 ♗f5 43.♗xf5 gxf5 44.♙d3 c5 45.♗e5 ♘b4+ 46.♙d2 1-0

## 13. Créer un plan



**Malakhatko – Volokitin**

*Ch d'Ukraine, Kharkov 2004*

Les Noirs ont une position confortable, grâce aux pions g doublés des Blancs. Si le pion g3 était en h2, les Blancs pourraient maintenant jouer f4, parant ...♘g4 par h3, après quoi une percée centrale par e5 serait possible. Tel que c'est, f4 est contré avec force par ...♘g4, car il est difficile de déloger le Cavalier de g4. Les Noirs doivent toutefois trouver un moyen d'améliorer leur position. La première étape consiste toujours à voir ce que l'adversaire a en tête. Si on leur donne plusieurs temps, ici, les Blancs joueront ♖e2, suivi de f4 et ♖f3, améliorant beaucoup leur position. Les Noirs doivent agir contre ce plan, et ils y parviennent en prenant eux-mêmes l'initiative à l'aile roi.

**23...h5!**

Maintenant, 24.♖e2 h4 25.f4? est paré par 25...hxg3! 26.fxe5 ♖h4 27.♖f3 ♜xe5,

avec deux pions et une attaque dangereuse pour la pièce (la menace immédiate est ...g5-g4). L'exécution d'un plan stratégique dépend souvent d'une pointe tactique.

**24. ♖d2 h4 25. ♖f4**

Les Blancs comptent parer ...hxg3 par ♖xg3, et f4 est encore possible. Cependant, la position de la Dame donne aux Noirs l'occasion d'empêcher f4 de façon plus ou moins permanente.

**25...g5! 26. ♖e3 hxg3 27. ♖xg3 ♖f6**

Les possibilités de jouer f4 s'éloignent de plus en plus, d'autant que les Noirs peuvent jouer ...♘g6. Le seul inconvénient réel du plan noir est qu'il affaiblit f5, mais un Cavalier arrivant sur cette case (ce qui ne peut se produire qu'après plusieurs coups préparatoires) peut être échangé par ...♗c8 et ...♗xf5.

**28. ♜e3**

S'ils en ont le temps, les Blancs joueront ♗e2, ♜f1, et encore f4. Le jeu des Noirs a été défensif jusqu'ici, mais ils ont maintenant l'occasion de prendre eux-mêmes l'initiative.

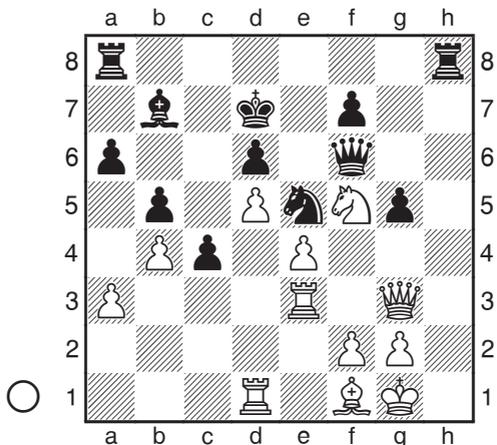
**28...♖f8!**

Le plan des Noirs est d'amener le Roi en e7 ou d7, et de conduire les Tours à l'aile roi, pour empêcher encore f4 et débiter leur propre attaque à l'aile roi.

**29. b4 c4 30. ♘e2**

En route pour f5. 30.a4 est contré par 30...g4 31.axb5 ♖e7 32.bxa6 ♗xa6 33.b5 ♗c8, suivi de ...♜h8, avec une attaque décisive.

**30...♖e7 31. ♘d4 ♜h8 32. ♘f5+ ♖d7**



33. ♖c3 ♙c7 34. ♗e3 ♜c8 35. f3?

35. ♘g3 est la seule chance, bien que les Noirs gardent un large avantage après 35... g4 36. ♖dc1 ♗h4 37. ♜d3 ♜d7 38. ♜c2 ♘g6.

35... ♜xf5 36. exf5 ♗xf5 37. ♖d4 ♗b1?!

Les Noirs compliquent inutilement les choses. Le simple 37... ♗h7 38. ♗xg5 f5 39. ♙f2 ♖ag8 40. ♗e3 ♗g7 leur donne une attaque gagnante.

38. ♗xg5 ♖ag8 39. ♗e7+ ♙c8 40. ♖d2?

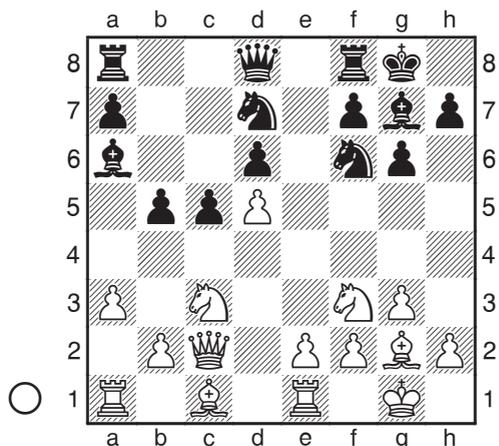
Perd instantanément. 40. ♖h4 est le seul coup, mais les Noirs doivent gagner après 40... ♗d1! 41. ♗xd6 ♖xh4 42. ♗xa6+ ♙d8! 43. ♗f6+ ♙d7 44. ♗xh4 ♘xf3+ 45. ♖xf3 ♗xf3, avec la qualité de plus.

40... ♖h1+! 41. ♙xh1 ♗xf1+ 42. ♙h2 ♖h8+ 43. ♙g3 ♗e1+ 44. ♖f2 ♖g8+ 0-1

C'est mat en quelques coups.

Il y a plusieurs façons de créer un plan, mais l'une des plus habituelles est par analogie. La connaissance des plans existant dans des positions similaires en suggère un, qui sera peut-être adapté à la situation sur l'échiquier. Un autre facteur clé est la structure de pions ; si elle ressemble, ou est

identique, à celle d'une position connue, adapter un plan sera sans doute possible.



**Miroshnichenko – Safarli**

*Moscou 2008*

Cette position provient d'une Ouest-indienne, mais la structure de pions est la même que dans la Benoni Moderne. Les Blancs ont une majorité de pions au centre, et leur plan principal est basé sur la poussée e4-e5. Cette avance peut être renforcée par des pièces, par exemple par ♜f4, ou être appuyée par f4. Les Noirs doivent s'efforcer de conserver le contrôle de e5, pour empêcher l'avance des Blancs. À ce stade, les chances sont à peu près équilibrées.

13. e4 ♘g4

13... ♗b6 14. h3 ♖ac8 15. ♜e3 ♗b7 16. ♜f1! est en faveur des Blancs. Ils ont empêché ...b4, tandis que les Noirs ont du souci à se faire au sujet de ♜f4 ou a4.

14. h3

Un plan parfaitement naturel, qui permet aux Blancs de forcer f4 pour appuyer un éventuel e5.

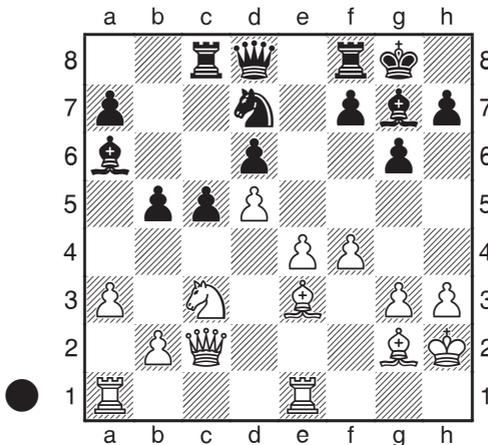
14...♖ge5 15.♗xe5 ♘xe5 16.f4 ♘d7?!

Ce coup a beau conserver le contrôle de e5, le Cavalier n'est pas placé activement en d7. 16...♘c4! est meilleur, puisque les Blancs ne peuvent jouer 17.b3?!, car 17...♙d4+ 18.♖h2 ♚a5 gagne. Le Cavalier en c4 gêne le développement du Fou c1, ce qui fait que les Blancs devraient sans doute jouer 17.e5 dxe5 18.b3, même si la position n'est pas du tout claire après 18...♘d6 19.fxg5 ♚e8 20.♙f4 g5.

17.♙e3

Avec le Cavalier en d7, les Blancs n'ont pas de problème pour achever leur développement.

17...♚c8 18.♖h2



Les Blancs laissent leur Tour en a1 pour le moment, empêchant ainsi ...b4 à cause du Fou non protégé en a6. Le Fou n'est généralement pas placé ici dans la ligne analogue de la Benoni Moderne, ce dont les Blancs profitent pour contenir le jeu des Noirs à l'aile dame. Les analogies ne sont jamais parfaites, et il faut absolument vérifier l'impact des éventuelles différences.

18...h5?

Le naturel 18...♚e8 est bien meilleur. Après le coup joué, les Blancs peuvent une fois encore trouver le plan correct, par analogie avec la Benoni Moderne. Dans les variantes de la Benoni avec f4, les Blancs sacrifient souvent un pion par e5, contrant ...dxe5 par f5. La même idée est très efficace ici ; les Blancs libèrent e4 pour leurs pièces, créent un pion d passé, et emmurent le Fou g7. Notez que 18...h5? se révèle alors comme un sérieux affaiblissement de l'aile roi des Noirs, car après avoir joué f5 les Blancs menacent déjà de prendre en g6.

19.e5! dxe5 20.f5 ♚b6 21.♚f2?!

Rate 21.d6! ♚xd6 22.♚ad1 ♚e7 23.fxg6, avec une attaque gagnante ; par exemple : 23...♗f6 24.♗d5 ♗xd5 25.♙xd5, et f7 succombe.

21...♚f6 22.♗e4 ♚xf5 23.♚e2 ♗b6 24.♗xc5 ♚xc5 25.♙xc5 ♚d8 26.♚ad1 ♗c4?!

26...♚d7 offre plus de résistance.

27.♙e7 ♚e8 28.d6 ♙c8 29.b3 ♗b6 30.♚xb5 ♙d7 31.♚f1 ♚e6 32.a4 a5 33.b4! axb4 34.a5 ♗a4 35.♙d5 ♚f5 36.♚g2 ♚c8 37.♚f1 ♚c2 38.♚d2 ♚c3 39.♚xf7 ♖h8 40.♙g5 ♗c5 41.♚c2 1-0

## 14. Quand on ne trouve pas de plan

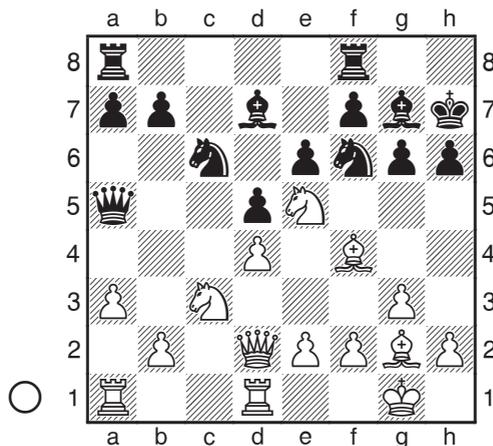
Ce thème est important, car tout un chacun contemple parfois l'échiquier sans pouvoir imaginer un plan séduisant. Il en résulte de l'indécision, des problèmes à la pendule et le choix de coups souvent inférieurs à une simple attente.

Un jugement erroné de la position est une des causes courantes de la difficulté à trouver un plan. On imagine avoir l'avantage, sans trouver aucun moyen de l'accroître ou de l'exploiter. Mais le problème tient peut-être au fait qu'on n'est pas mieux, et qu'il faudrait réduire ses attentes en conséquence. Au lieu de chercher un grand avantage, cherchez à maintenir un petit plus. Si vous n'y parvenez pas, soyez au moins sûr de ne pas jouer un coup qui conduit à un désavantage. Ce problème survient fréquemment quand on était nettement mieux quelques coups avant, et qu'on ne parvient pas à trouver un bon plan maintenant. Il est souvent dur de s'avouer qu'on a dilapidé tout ou partie de son avantage, mais d'autres erreurs sont probables si vous n'êtes pas objectif à propos de la position.

Les joueurs qui préfèrent un jeu actif réagissent souvent mal dans les positions passives, car ils tendent à chercher un plan qui améliore leur propre position. Mais dans les positions défavorables, il arrive souvent que toute tentative de jeu actif aboutisse seulement à affaiblir sa propre position. Il est donc important de voir ce que l'adversaire peut faire pour améliorer sa position, et de trouver un

plan pour l'en empêcher.

Voici un exemple.



**Jussupow – Nunn**

*Olympiades de Novi Sad 1990*

Les Blancs sont légèrement mieux ici, car toutes leurs pièces mineures occupent des positions raisonnables, alors que le Fou d7 est bloqué par les pions en e6 et d5. Mais les Noirs ont une position très solide, et ne subissent aucune forte pression immédiate. Il ne faut pas longtemps pour voir que les Noirs ne peuvent entreprendre aucune action active, et la question est donc de savoir ce que les Blancs peuvent espérer.

Le premier point à noter est que les Blancs ont la menace tactique immédiate ♖xc6, suivi de ♘xd5, exploitant le défaut de protection de la Dame noire pour gagner un pion. La solution à ce problème immédiat est d'échanger en e5, et de reculer ensuite la Dame.

Le plan principal à long terme des Blancs consiste à ouvrir la position, et à activer le Fou g2 en jouant e4. Cela implique toutefois des risques, car cela leur donne un pion d isolé. La façon la plus simple de contrer ce plan pour les Noirs est d'avoir leur Fou de cases blanches libre d'aller en c6, prêt à s'opposer au Fou g2 sur la grande diagonale. Cela conforte l'idée que l'échange en e5 est une bonne décision. Par la suite, le plan des Noirs est d'échanger des pièces, de développer leurs Tours et d'empêcher les Blancs de jouer e4 dans des circonstances favorables. C'est bien sûr un plan négatif, qui cherche seulement à contrecarrer les ambitions des Blancs, mais il faut jouer la position qui est sur l'échiquier. Si elle n'offre aucune perspective de jeu actif, forcer les événements est malavisé.

16... ♖xe5 17. ♙xe5

Après 17.dxe5 ♘g4, le pion e5 des Blancs est faible.

17... ♖b6 18. ♖ac1 ♖ac8 19.e3

La seule chance de jeu actif des Blancs est 19.e4, mais après 19... ♘xe4 20. ♘xe4 dxe4 21. ♙xe4 ♙a4 22. ♖e1 f6 23. ♙f4 f5 24. ♙f3 ♙xd4 25. ♙xh6 ♖xc1 26. ♖xc1 ♙xf2+, les Noirs sont en sûreté.

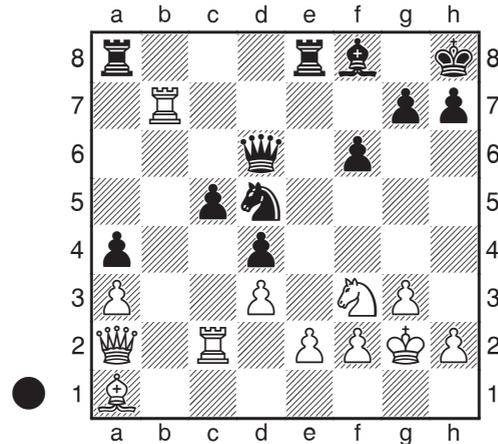
19... ♖fd8 20. ♙f1 ♘e8

Cherche plus d'échanges.

21. ♙xg7 ½-½

Les Blancs offrent une nulle qui est acceptée, car après 21... ♙xg7 22. ♙d3 ♘d6 la position est totalement égale. Les échanges ont relâché la pression sur la position noire, et les coups ultérieurs ... ♖c7 et ... ♖dc8 mèneront probablement à d'autres échanges.

Le conseil sans doute le plus important est que si vous ne trouvez pas de bon plan, au moins n'en jouez pas un mauvais.



**Giri – Kariakin**

*Amber Rapid, Monaco 2011*

Il n'est pas facile de juger cette position, et les grands maîtres qui observaient la partie avaient des opinions tout à fait divergentes sur son évaluation. La caractéristique la plus notable est le Fou enterré en a1, qui ne fait pas grand-chose pour l'instant. Cela dit, on ne peut pas non plus dire que le Fou des Noirs se fasse remarquer par son activité, mais toutes les autres pièces des Blancs sont bien placées. L'un dans l'autre, la position est à peu près équilibrée, mais certains GM pensaient que la position était en faveur des Noirs, car il n'y a pas de solution évidente au problème du Fou a1.

25...g5?

Sauf si les Noirs en créent une ! Voici un bon exemple des conséquences désastreuses qu'entraîne un jeu actif quand

la position n'est pas assez forte pour le supporter. Les Noirs espèrent jouer ...g4, chassant le Cavalier, suivi de ...♖c6, mais l'alignement du Fou a1 et du Roi en h8 aurait dû tirer la sonnette d'alarme.

Les Noirs doivent continuer plus modestement par 25...♖eb8, afin d'échanger ou de chasser la Tour active b7. Après 26.♖b1 (26.♖cb2 ♖xb7 27.♖xb7 ♖c6 est également égal) 26...♖xb7 27.♖xb7 ♖b8 28.♖a7 ♖b1 29.♗b2 ♖e6 30.h3 ♘b6, la position est égale.

**26.e4!**

Giri ne rate pas l'occasion d'exploiter l'affaiblissement de la grande diagonale.

**26...dxe3**

Le meilleur choix, car 26...♗e7? autorise la jolie conclusion 27.♖xc5 ♖xc5 28.♗xd4 ♖c6 29.♗xg5 ♖xb7 30.♗xf6+ ♗g7 31.♗xg7+ ♗xg7 32.♖f7+ ♗h6 33.♖xh7+ ♗xg5 34.♖g7+ ♗g6 35.f4+ ♗h5 36.g4+ ♗xg4 37.♖xg6+ ♗xf4 38.♖g3#. Par 26...♖e7?! 27.♖b1 ♖ae8, les Noirs tendent le piège 28.exd5? g4, et ils s'en sortent, mais après 28.♖b5! les Noirs ont des problèmes.

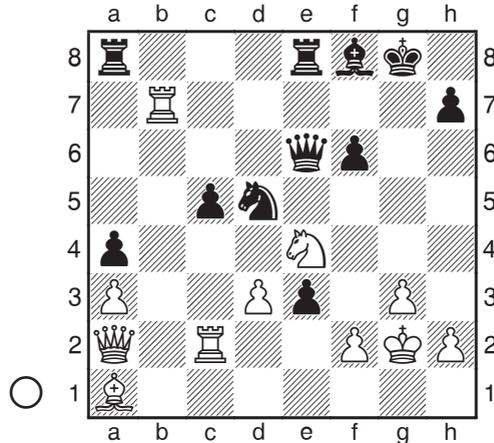
**27.♗xg5 ♗g8?**

Les Noirs doivent jouer 27...♗f4+! 28.♗g1 (28.gxf4 ♖c6+ 29.♗g3 ♖xb7 30.♗xf6+ ♗g7 31.♗f7+ ♗g8 32.♗d6+ ♖b3 33.♗xe8 ♖xe8 34.♗xg7 ♖xa2 35.♖xa2 ♗xg7 est très annulant) 28...exf2+ 29.♖xf2 ♖e1+ 30.♖f1 ♖xf1+ 31.♗xf1 ♖xd3+ 32.♗f2 ♖d5 33.♖xd5 ♗xd5, et ils ont toujours de bonnes chances de nulle.

**28.♗e4?**

Rate 28.♖b6! ♖xb6 29.♖xd5+ ♗h8 30.♖b2 ♖a6 31.♖b7, qui décide immédiatement.

**28...♖e6**



**29.♖d7?!**

Les Blancs peuvent atteindre une finale très favorable par 29.♗xf6 exf2 30.♖xf2 ♗e3+ 31.♗f3 ♖xa2 32.♖xa2 ♗d5 33.♗g5.

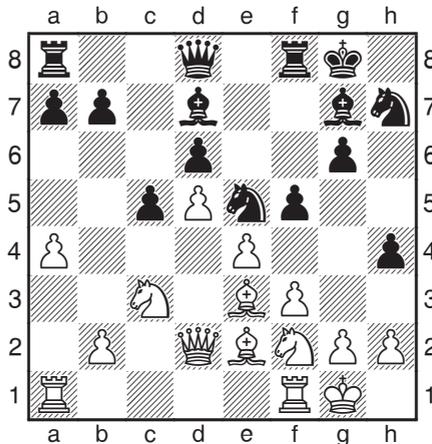
**29...♖ad8?**

Perd de suite. Le seul coup est 29...c4!. Après 30.♖xc4 ♗e7 31.♖b7 ♖ab8 32.♖xb8 ♖xb8 33.♖e2, les Blancs gardent l'avantage grâce à l'activité de leur Fou sur la grande diagonale, mais les Noirs peuvent encore espérer se défendre.

**30.♖xd5 ♖xd5 31.♖xd5+ ♖xd5 32.♗xf6+ ♗f7 33.♗xd5 e2 34.♗c3 e1♖ 35.♗xe1 ♖xe1 36.♗c3 1-0**

## 23. La malédiction de la passivité

Une grande partie du jeu en milieu de partie est basée sur l'activité. Cela s'applique non seulement à l'activité des pièces individuelles, mais aussi à l'activité de la position dans son ensemble et à sa capacité d'entreprendre des actions positives. Si une position est passive et n'offre aucun plan constructif, l'adversaire sera libre de manœuvrer comme il l'entend, et parviendra tôt ou tard à améliorer sa position.



**Tomashevsky – Khairullin**

*Ch d'Europe, Rijeka 2010*

Dans cette position d'Est-indienne, la stratégie des Noirs se base sur l'activité des pièces, tandis que les Blancs font confiance à leur pion de plus au centre et à leur position solide. Le principal risque pour les Noirs est d'aboutir, si leur activité ne mène à rien, dans une position passive et stratégiquement inférieure.

16...♖f6

16...a6 17.♔h1 ♚e8 18.♞g1!, avec l'idée g4, est en faveur des Blancs.

17.exf5 gxf5 18.♘h3

Un coup clé, qui empêche ...f4.

18...♞g6?

Après ce coup, les Noirs tombent dans une position passive. 18...♞ae8 est le plan le plus flexible, conservant le Cavalier sur la case e5, plus active. Les Blancs n'ont alors qu'un léger avantage.

19.f4!

Les Noirs menaçaient ...f4, mais ce coup est dans tous les cas le plus naturel, et limite énormément l'action des pièces mineures des Noirs. Leurs Cavaliers et leur Fou d7 sont maintenant enfermés, et on verra rapidement qu'ils manquent de plan positif. Notez que si les Noirs avaient laissé leur Cavalier en e5, les Blancs n'auraient pas pu jouer f4 à cause de la riposte ...♞g4.

19...a6 20.♙f2 ♚ae8 21.♔h1!

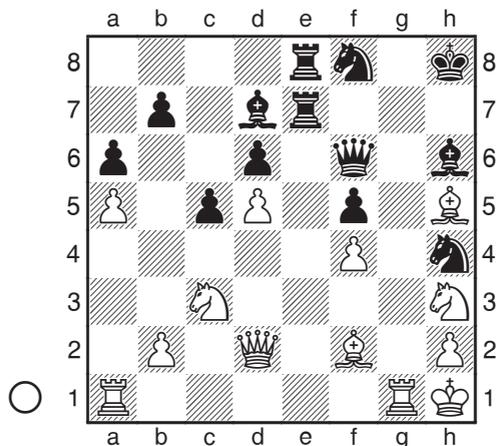
Quand l'adversaire est réduit à la passivité, il est presque toujours possible de trouver comment progresser. Ici, les Blancs envisagent ♞g1 et g3, avec une attaque directe sur la colonne g.

21...♞f7 22.a5 ♞fe7 23.♙h5 ♘hf8  
24.♞g1! ♙h6 25.g3 ♔h8?!

Maintenant, les Blancs contrôlent totalement la colonne g, mais même la meilleure défense, 25...hxg3 26.♞xg3 ♞g7, laisse les Noirs sous une pression colossale après 27.♞ag1 ♞ee7 28.♞g5 ♙e8 29.h4 (notez que 29...♞xh4? perd sur 30.♙xe8

♖xe8 31.♗h3).

26.gxh4 ♘xh4



27.♙xe8?

Une sérieuse erreur, qui offre une occasion unique de s'en sortir aux Noirs. Le coup qui tue est 27.b4!, ouvrant un second front à l'aile dame. Après 27...♙g7 28.bxc5 ♖xc3 29.♖xc3 ♙xc3 30.♙xh4 ♙xa1 31.♗xa1, la position des Noirs s'effondre.

27...♙xe8?

Le coup salvateur est 27...♘f3!, car après 28.♖d3 ♘xg1 29.♙xd7 ♘xh3 30.♖xh3 ♗xd7 31.♙h4 ♖g6 32.♗g1 ♖h7 les Blancs n'ont au mieux qu'un petit plus.

28.♘g5

Maintenant, les Blancs se remettent en selle, et gagnent de façon assez convaincante.

28...♘hg6 29.♗ae1 ♗xe1 30.♗xe1 ♙f7 31.♘xf7+ ♖xf7 32.♙g3 ♙g7 33.♖e3 ♙d4 34.♖f3 ♙g8 35.♗e2 ♖h7 36.♘a4 ♖d7 37.♘b6 ♖b5 38.h4 ♖xa5 39.♘c4 ♖d8 40.h5 ♘h8 41.♗g2 ♙f7 42.♖d3 1-0

Les joueurs pensent souvent de façon passive quand leur adversaire a effectué

un sacrifice quelconque. La logique est qu'avec le matériel supplémentaire en poche, une défense acharnée suffit, car le matériel finira par s'imposer. Mais de nombreuses positions ne sont pas ainsi. Souvent, répondre passivement à un sacrifice permet simplement à l'adversaire d'améliorer sa position et d'accroître ses compensations. C'est spécialement vrai en ce qui concerne les sacrifices positionnels. Dans de nombreux cas, il faut jouer soi-même agressivement pour perturber les préparations ennemies, même si cela implique un contre-sacrifice. Penser de façon active est aussi important, quand on a du matériel en plus, que dans toute autre situation.

### Berndt – P.H. Nielsen

Bundesliga 2005/6

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♙c4 e6 7.♙b3 ♘bd7 8.♖e2 b5 9.♙g5 ♙b7 10.0-0-0 ♗c8 11.♗he1 ♗xc3?! 12.bxc3 ♖a5 13.f3 b4?!

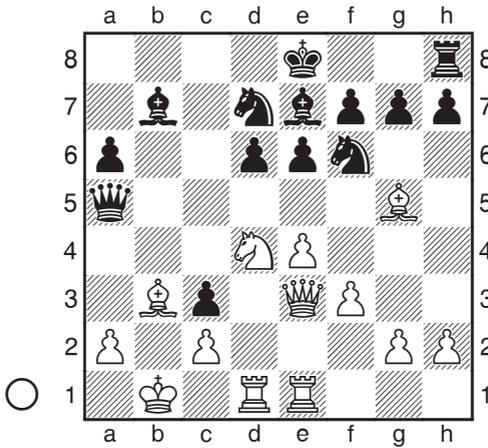
Un coup naturel, exploitant le manque de protection du Fou g5 pour gagner le pion c3. Cependant 13...d5! est meilleur, car après 14.exd5 ♙a3+ 15.♙b1 ♘xd5 16.♘xb5! axb5 17.♙xd5 ♖xc3 18.♙c1 ♙xc1 19.♙xc1 ♖a1+ 20.♙d2 ♖d4+ 21.♙c1, les complications s'achèvent par la nulle.

14.♖e3 bxc3 15.♙b1

L'attaque des Noirs n'est pas dangereuse pour l'instant, car ...♖a3 peut être paré par ♖xc3, mais, s'ils parviennent à achever leur développement par ...♙e7, ...0-0 et ...♗b8, les Noirs auront alors d'excellentes compensations pour la qualité.

Les Blancs doivent impérativement les empêcher.

15... ♖e7



16. ♘f5!

Le coup clé. En sacrifiant une pièce, les Blancs s'emparent de l'initiative, et évitent de tomber dans une position passive.

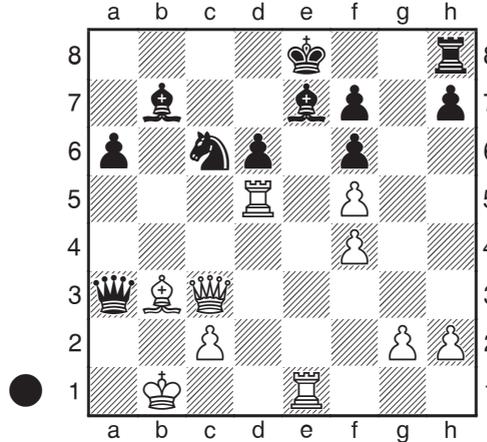
16... exf5 17. exf5 ♘e5 18. f4 ♘c6

La meilleure défense. 18... 0-0? perd sur 19. fe5 ♘g4 20. ♖d4! ♖xg5 21. ♖xd6, suivi de e6.

19. ♖xf6 gxf6 20. ♗d5 ♖b4?

Permet aux Blancs d'accroître leur initiative. 20... ♖c7 21. ♖xc3 ♘d7 est une meilleure défense, même si les Blancs conservent un certain avantage grâce à leurs pièces actives, et à la position délicate du Roi adverse après 22. ♗dd1 ♖b6 23. ♘a1. Notez que même après la meilleure défense noire, le sacrifice des Blancs a transformé la position. Au lieu de se défendre contre les menaces des Noirs à l'aile dame, les Blancs se sont emparés de l'initiative, et ce sont les Noirs qui sont sous pression.

21. a3! ♖xa3 22. ♖xc3



Les Noirs ont des soucis, car leur Dame est maintenant hors-jeu.

22... ♖f8?

22... ♖b4 est la dernière chance, mais après 23. ♖xb4 ♘xb4 24. ♗xd6 ♖xg2 (24... ♘c6 25. ♗xf6 0-0 26. ♗xc6 ♖xc6 27. ♗xe7 ♖xg2 28. f6 gagne pour les Blancs) 25. c3 ♘c6 26. ♖a4 0-0 27. ♗d2 ♖h3 28. ♖xc6, les Blancs doivent gagner à la longue.

23. ♗e4!

Avec la menace décisive ♗a4, qui force les Noirs à rendre du matériel.

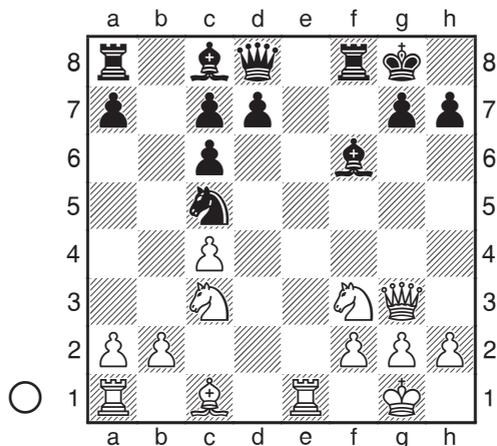
23... ♘e5 24. fxe5 dxe5

24... ♖xd5 perd sur 25. ♖c8+ ♖g7 26. ♗g4+ ♖h6 27. ♖c3, avec un mat rapide.

25. ♖c7 ♖xd5 26. ♖c8+ ♖g7 27. ♗g4+ ♖h6 28. ♖c3! 1-0

## 24. L'initiative

Aux échecs, « avoir l'initiative » consiste à pouvoir créer des menaces qui maintiennent l'ennemi sur la défensive. La capacité à créer des menaces à volonté est très inconfortable pour l'adversaire, qui doit calculer à chaque coup les conséquences de l'exécution de ces menaces. En accumulant menace sur menace, le joueur qui a l'initiative peut améliorer la position de ses pièces avec gain de temps. Dans la partie qui suit, Adams utilise cette technique pour lancer une attaque mortelle contre le Roi.



**Adams – D. Howell**

*Londres 2010*

14. ♖g5

Développe une pièce, et se prépare à échanger l'actif Fou f6.

14... ♗d3?

14...d6 est plus sain.

15. ♜e3!

Le moment clé. En sacrifiant le pion b, les Blancs parviennent à prendre l'initiative et à la conserver pour le restant de la partie. À l'inverse, 15. ♜e2?! ♙xg5 16. ♗xg5 ♜f4 17. ♜e3 d5 donne une position satisfaisante aux Noirs.

15... ♗xb2

15... ♙xg5 16. ♗xg5 ♜f4 ne va plus, car après 17. ♜f3 ♜f6 18. ♜e1 les Noirs doivent parer la menace ♜e4.

16. ♜ae1

Le seul défaut de la position noire est le Fou non développé en c8. Par leurs menaces continues, les Blancs empêchent les Noirs de développer ce Fou efficacement. Les Noirs doivent parer le problème immédiat des menaces blanches 17. ♜e7! ♙xe7 18. ♜xe7, avec une attaque mortelle contre g7, ou simplement 17. ♗e4.

16... ♙xg5

16... ♙a6 est mauvais, car après 17. ♜e7 ♙xc3 18. ♜1e3 ♗d1 19. ♗e5 ♜xe7 20. ♙xe7 ♗xe3 21. ♙xf8 ♙xe5 22. ♜xe5 ♜xf8 23. ♜xe3 ♙xc4 24. ♜xa7, le pion passé a sera décisif.

17. ♗xg5

Menace encore ♜e7.

17... ♜f6 18. ♜f3 ♜d8

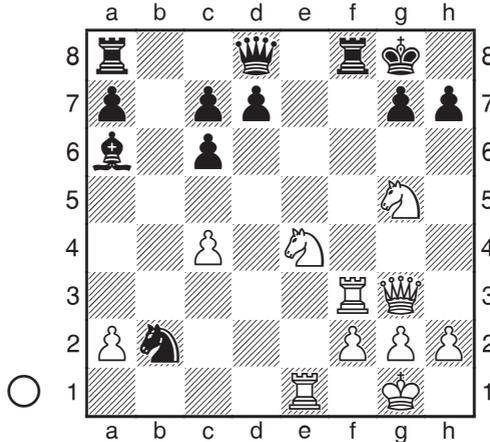
La Dame doit s'en retourner, car 18... ♜d6 perd sur 19. ♜h4 h6 20. ♗f7! ♜xf7 21. ♜e8+.

19. ♗ce4

Les Noirs doivent maintenant tenir compte de la possibilité 20. ♗f6+ ♜xf6 21. ♜xf6, entre autres menaces.

19...♔a6

La Tour a8 peut maintenant défendre e8, mais le Fou n'est toujours pas vraiment actif.



20.♘h7!

Les Blancs ont gagné tant de temps qu'ils peuvent lancer une attaque à sacrifice contre le Roi noir.

20...♗xf3

Après 20...♗xh7 21.♘g5+ ♔g8 22.♗xf8+ ♗xf8 23.♗h3, les Blancs matent rapidement.

21.gxf3 ♔xh7 22.♘g5+ ♔g8 23.♗h4 ♔xc4

Le Fou participe enfin à la partie, mais il est trop tard car l'attaque des Blancs est déjà décisive.

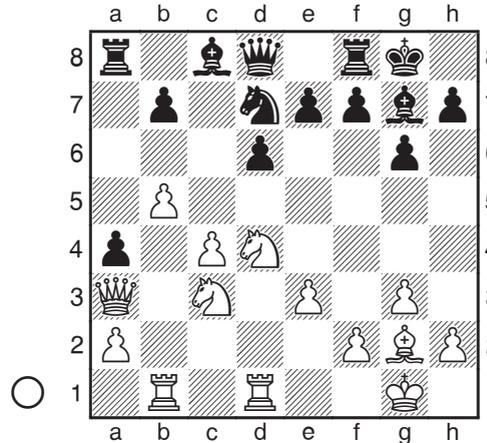
24.♗h7+ ♔f8 25.♗e5

Menace 26.♗f5+.

25...♔e6 26.♗h8+ ♔e7 27.♗xg7+ ♔d6

Ou 27...♔e8 28.♗f7#.

28.♘e4# (1-0)



McShane – Carlsen

Londres 2010

Il est important de noter que l'initiative peut servir à autre chose qu'à attaquer le Roi. La pression continue peut, par exemple, conduire pour finir à un gain de matériel. Dans cette position, les Blancs ont une avance de développement et des pièces activement postées, tandis que les Noirs ont la paire de Fous et une possible case forte pour leur Cavalier en c5. Les Blancs doivent créer des menaces immédiates, pour empêcher les Noirs de consolider et d'achever leur développement.

17.♘e4

Empêche ...♘c5, et menace d'ouvrir la position par 18.c5.

17...♗b6

17...♗a5 est plus sûr. Le coup du texte a beau ne pas être mauvais si la suite est bien jouée, placer la Dame en face de la Tour b1 est risqué.

18.♘c6! ♗e8?!

Trop passif ; 18...bxc6 19.bxc6 ♗a5 20.cxd7 ♔xd7 21.c5 ♔g4 22.♗dc1 dxc5

23.♖xc5 ♖a6 est meilleur. Leurs Tours actives donnent un petit avantage aux Blancs, mais les Noirs ont des contre-chances grâce à leurs Fous.

19.♘b4

Menace ♘d5 suivi de c5, raison pour laquelle les Noirs décident d'expulser le Cavalier de e4, bien qu'ils affaiblissent leur position ce faisant.

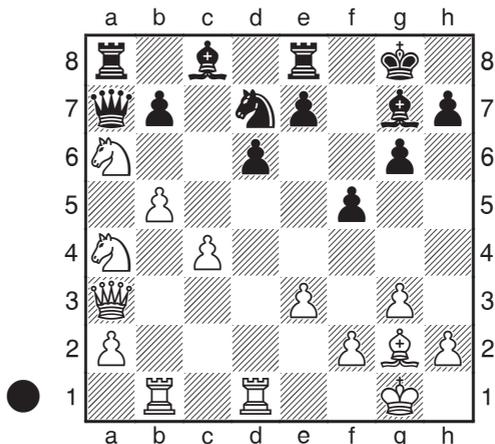
19...f5 20.♘c3 ♖c5?!

Permet aux Blancs d'accroître leur initiative, et cause de sérieux problèmes aux Noirs. 20...e6 21.♘d3 ♘c5 offre une meilleure chance, même si les Blancs conservent une pression considérable.

21.♗xa4!

Un coup bien jugé, qui amorce une séquence tactique qui tiendra les Noirs occupés pendant plusieurs coups.

21...♖a7 22.♘a6



Ce coup est forcé pour éviter de perdre une pièce, mais il fait aussi pression sur les Noirs à cause de la menace 23.♘c7.

22...bxa6 23.b6 ♘xb6

Après 23...♖b8 24.♖b3 ♔h8 25.♗xa8 ♖xa8 26.b7 les Blancs gagnent du maté-

riel, ce qui fait que les Noirs doivent rendre immédiatement la pièce.

24.♖xb6 ♖b8 25.c5

Un jeu typique de l'initiative : les Blancs introduisent la nouvelle menace 26.♖b3+, et forcent ainsi la réponse adverse.

25...♗e6 26.♖db1

Maintenant, les menaces sont 27.♖b7 et 27.cxd6.

26...dxc5 27.♖b7 ♖xb7 28.♖xb7 ♖a8 29.♘xc5 ♖c8

Forcé, car 29...♗f7 perd deux pions après 30.♖xe7.

30.♖xa6

Les Blancs ont gagné un pion mais, plus important, leur initiative persiste, ce qui simplifie grandement ce qui, sinon, aurait été une rude tâche technique.

30...♗f7 31.♗c6 ♖d8 32.♘d7

Les pièces blanches sont un tableau vivant de l'activité. La menace principale est 33.♖b6, suivi de ♖c7, piégeant la Dame. Les Fous noirs ont un périmètre restreint à l'aile roi, et ne peuvent influencer le jeu dans la zone supérieure gauche de l'échiquier.

32...♖xd7

Consent à d'autres pertes matérielles, mais la position est de toute façon sans espoir.

33.♗xd7 ♖c1+ 34.♖f1 ♖xf1+ 35.♔xf1 ♗c4+ 36.♔g1 ♗xa2 37.♗a4 e5 38.f3 ♗h6 39.♗b3+ 1-0

# Table des matières

Symboles.....	4
Sommaire.....	5
Introduction .....	7
Les mythes du milieu de partie.....	9
Les interconnexions .....	19
<b>Les déséquilibres matériels.....</b>	<b>27</b>
1 L'avantage de la qualité .....	31
2 Tour contre deux pièces mineures .....	34
3 Pièce pour trois pions.....	37
4 Dame contre Tour et pièce mineure.....	40
5 Dame contre deux Tours .....	43
6 Dame contre trois pièces mineures .....	46
7 Dame contre deux pièces mineures .....	49
8 Jouer avec un pion de plus .....	52
9 Jouer avec un pion de moins.....	55
10 Fou contre Cavalier (1).....	58
11 Fou contre Cavalier (2).....	61
12 La paire de Fous.....	64
<b>La stratégie.....</b>	<b>67</b>
13 Établir un plan.....	71
14 Quand on ne trouve pas de plan .....	74
15 Les pions centraux .....	77
16 Améliorer la position des pièces.....	80
17 L'avantage d'espace .....	83
18 Le jeu de manœuvres .....	86
19 Forcer le passage en finale.....	89
20 Jouer sur tout l'échiquier .....	92
21 L'attaque de minorité .....	95
22 Les positions inférieures.....	98
<b>L'activité.....</b>	<b>101</b>
23 La malédiction de la passivité.....	105
24 L'initiative .....	108
25 Les colonnes ouvertes .....	111

26	La septième rangée.....	114
27	Les avant-postes.....	117
28	Le Cavalier dominant.....	120
29	La pièce mal placée.....	123
30	Bons et mauvais Fous.....	126
31	Quand un mauvais Fou est bon.....	129
32	Ouvrir des lignes.....	132
33	Le sacrifice positionnel de pion .....	135
34	Les coups libérateurs.....	138
35	Le sacrifice positionnel de qualité .....	141
36	Les autres sacrifices positionnels.....	144
<b>Le jeu d'attaque.....</b>		<b>147</b>
37	Le Roi au centre.....	151
38	Le sacrifice ♖xh7+ (1).....	154
39	Le sacrifice ♖xh7+ (2).....	157
40	Désastre en g7.....	160
41	Le sacrifice ♖xh6.....	163
42	La case faible f7 .....	166
43	Le sacrifice ♜d5 dans la Sicilienne .....	169
44	Le sacrifice ♖xe6 dans la Sicilienne .....	172
45	Le sacrifice ♜f5 dans la Sicilienne .....	175
46	...♙xc3 dans la Sicilienne.....	178
47	Le roque sur des ailes opposées .....	181
48	Le transfert de Tour .....	184
49	L'avance de pions contre le Roi ennemi .....	187
50	La mobilisation des réserves .....	190
51	Écarter des pièces défensives .....	193
52	Ouvrir des lignes sur le Roi.....	196
53	L'attaque contre un fianchetto.....	199
54	La grande diagonale mortelle .....	202
55	Les sacrifices limite.....	205
56	La percée sur le Roi .....	208
57	L'attaque à tout-va .....	211
58	Les coups surprises .....	214
<b>Le jeu défensif .....</b>		<b>217</b>
59	Les risques de l'attaque .....	221
60	L'échange des pièces d'attaque .....	224

61	Éviter les faiblesses .....	227
62	Le sacrifice défensif .....	230
63	Rester calme sous le feu ennemi.....	233
64	L'évacuation du Roi.....	236
65	La contre-attaque .....	239
66	Pas de panique ! .....	242
<b>La structure de pions .....</b>		<b>245</b>
67	Le pion isolé.....	249
68	Le pion dame isolé (PDI) .....	252
69	Les pions pendants .....	255
70	Les pions doublés .....	258
71	La paire de Fous contre des pions doublés .....	261
72	Le pion arriéré .....	264
73	Les îlots de pions.....	267
74	Le complexe de cases faibles .....	270
75	Le pion passé central .....	273
76	Les majorités à l'aile dame et à l'aile roi .....	276
77	Les percées de pions.....	279
78	Les chaînes de pions.....	282
79	Chaînes de pions et avantage d'espace.....	285
80	La démolition d'une chaîne de pions par un sacrifice .....	288
<b>Les formations de pions typiques au centre .....</b>		<b>291</b>
81	Le centre ouvert .....	295
82	Le centre à colonne e ouverte.....	298
83	La structure d'Espagnole fermée .....	301
84	La structure de Française Winawer .....	304
85	La structure de Sicilienne Scheveningen.....	307
86	La structure de Sicilienne Najdorf.....	310
87	La structure de Caro-Kann.....	313
88	La structure d'Est-indienne Sämisch .....	316
89	La structure de Benoni .....	319
<b>Les fautes typiques .....</b>		<b>323</b>
90	Tomber dans des pièges.....	327
91	Sous-estimer une attaque.....	330
92	Surestimer une attaque .....	333
93	Rater une défense tactique .....	336

94	Surévaluer un avantage matériel.....	339
95	Surévaluer la paire de Fous.....	342
96	L'acceptation automatique des sacrifices .....	345
97	Le manque de vigilance .....	348
98	Permettre une arnaque.....	351
99	Perdre le fil.....	354
100	Baisser les bras .....	357
	Index des parties .....	361
	Table des matières.....	365