

Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

LA MÉTHODE DU PIVERT

TOME 1

**Axel Smith
Hans Tikkanen**


Olibris



EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

SYMBOLES

±	les Blancs sont un peu mieux
∓	les Noirs sont un peu mieux
±	les Blancs sont nettement mieux
∓	les Noirs sont nettement mieux
+−	les Blancs ont un avantage décisif
−+	les Noirs ont un avantage décisif
=	position égale
≈	avec des compensations
↔	avec du contre-jeu
∞	pas clair

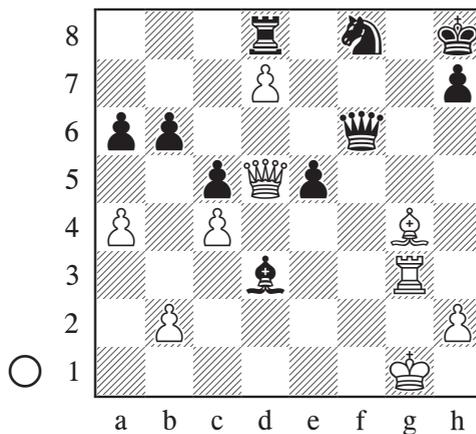
1-0	les Blancs ont gagné la partie
1/2-1/2	partie nulle
0-1	les Noirs ont gagné la partie

corr.	partie par corr.
par équ.	compétition par équipes
sim.	partie simultanée
ol.	Olympiade

?	un mauvais coup
??	une gaffe
!	un bon coup
!!	un très bon coup
!?	un coup intéressant
?!	un coup douteux
♯	échec au Roi
#	mat
✓	un coup qui fait partie de la solution

À côté d'un diagramme :

○	trait aux Blancs
●	trait aux Noirs



Diagramme

SOMMAIRE

Guide de démarrage rapide	7
Histoire du pivot	9
Ma dernière séance	13
Introduction générale	15
Résumé des motifs tactiques	27
Instructions	33

Exercices

1 - Exercices faciles	37
2 - Exercices intermédiaires	75
3 - Exercices difficiles	203

Solutions

4 - Solutions des exercices faciles	229
5 - Solutions des exercices intermédiaires	253
6 - Solutions des exercices difficiles	351

Index des noms	385
Feuilles de score	393

GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

Vous souhaitez vous lancer et commencer à résoudre des exercices sans rien lire du texte d'introduction pour l'instant, voire sans jamais le lire du tout ? C'est l'esprit du livre : nous vous encourageons à vous attaquer aux exercices dès que possible et à lire l'histoire et la philosophie de la méthode quand vous souhaitez faire une pause. Si vous choisissez le « démarrage rapide », vous disposez de deux méthodes principales pour travailler avec ce livre.

Option 1 – Résolution normale des exercices

Si vous avez acheté ce livre pour faire des exercices comme à votre habitude, allez directement à la page 37 et commencez à résoudre les 1 128 exercices que nous vous avons préparés. Ils sont classés en trois niveaux de difficulté. Petit avertissement cependant : nous avons fait le choix qu'il ne s'agisse pas toujours de combinaisons gagnantes. L'objectif est de trouver le meilleur coup (et les variantes qui le justifient), et le meilleur coup peut, par exemple, consister à forcer la nulle, à prendre un léger avantage, voire à éviter une contre-pointe tactique dans une combinaison qui semble évidente. Bonne chance et amusez-vous bien !

Démarrage rapide 2 – La méthode du pivot

Si vous souhaitez vous entraîner selon la méthode du pivot, comme ce livre vous y invite, voici ce que vous devez savoir avant de commencer :

1. L'idée générale de la méthode est de développer une reconnaissance intuitive/automatique des motifs par la résolution répétitive et cyclique des mêmes exercices.

2. Comme vous le savez sans doute déjà ou bien l'avez déduit de la description ci-dessus, la méthode du pivot est assez exigeante et elle ne convient pas à tout le monde. Même si nous croyons que la plupart des joueurs peuvent en tirer un grand bénéfice, la question est de savoir si votre temps et votre énergie ne seraient pas mieux utilisés pour améliorer d'autres aspects de votre jeu. Pour ma part (Tikkanen), cette méthode m'a permis d'être beaucoup plus solide pendant les zeitnots, d'améliorer significativement ma vision tactique et de réduire nettement mon taux d'erreurs. Je suis très heureux d'avoir fait ce travail, mais je ne le referai pas dans un avenir proche, car j'estime que j'en ai fait assez pour l'instant. Si vous pensez que cette méthode peut vous convenir et que vous souhaitez l'essayer, alors nous vous souhaitons bonne chance. Que vos résultats soient à la hauteur de vos efforts !

3. Pour tirer le maximum de votre entraînement avec la méthode du pivot, veuillez, s'il vous plaît, jeter un coup d'œil aux instructions de la page 33 avant de commencer,

HISTOIRE DU PIVERT

— par Hans Tikkanen

Le nom « méthode du pivert » n'est **pas de moi**, mais j'ai influencé son inventeur, le coauteur de ce livre, le GM Axel Smith. Cela vient de la traduction que j'ai entendue de mon nom de famille finlandais, Tikkanen, qui signifierait « petit pivert ». Compte tenu du caractère répétitif de la méthode, cela semble approprié, même si nombre des idées derrière la méthode ont d'autres fondements.

Quand j'ai développé et utilisé cette méthode, je ne me souvenais plus d'où en venaient les idées de base. Ensuite, j'ai obtenu trois normes de GM et ma méthode a touché une audience un peu plus large. Je n'ai alors pas pu m'empêcher de répondre à des questions sur mon entraînement, et j'ai été informé de sa similitude avec la méthode des « Sept Cercles » de Michael de la Maza, exposée dans le livre *Rapid Chess Improvement – A Study Plan for Adult Chess Players*¹. Je connaissais ce titre et je l'avais même lu avant de passer professionnel, pendant les quelques années où je lisais tout ce qui me tombait sous la main sur les interactions entre la conscience humaine, le cerveau et les échecs. Je l'avais fait par curiosité et aussi pour comprendre comment cela pouvait influencer mon approche du jeu et de l'entraînement aux échecs. Je pense avoir oublié ce livre en raison de sa focalisation exclusive sur les joueurs adultes (surtout les adultes débutants), de ce que je considérais comme des affirmations péremptoires que n'étaient que des preuves insuffisantes, voire douteuses, et en raison aussi d'autres défauts (un article de Jeremy Silman a émis des critiques encore plus sévères).

Bien que je reste fasciné par le sujet relativement méconnu de la conscience et du cerveau humain (ce qui a d'ailleurs été l'une des principales raisons de mettre fin à ma brève carrière de joueur d'échecs professionnel et d'entamer des études de psychologie), il me semble que ce sujet dépasse le cadre d'un livre sur la tactique aux échecs et qu'il est en outre hautement spéculatif. Quoi qu'il en soit, l'une des conclusions que j'ai tirées de mes lectures est qu'une part considérable de l'activité cérébrale se déroule inconsciemment, en deçà du laborieux travail de la conscience, et que mon approche des échecs devrait raisonnablement en tenir compte. J'avais auparavant (à un niveau essentiellement inconscient, j'en suis sûr !) fait peu de cas de ce genre de pensées, et mon style sur l'échiquier était effectivement laborieux et concret, plutôt qu'intuitif. Je dirais aujourd'hui que je me fiais alors inconsciemment à mon intuition pour trouver les bons coups à envisager, mais que je ne croyais qu'au processus de vérification consciente, qui me semblait être la seule chose qui existât. « Calcul, calcul, calcul ! » était ma devise. En lisant par la suite des ouvrages de psychologie, j'ai pris conscience qu'il existait bel et bien une chose telle que l'intuition et je suis devenu beaucoup plus conscient des aspects inconscients de mon approche.

¹ « Amélioration rapide aux échecs – Un programme d'apprentissage pour les joueurs adultes » (non traduit en français) – NDT.

La mise en place de la méthode

Fort de mes nouvelles connaissances, je me suis efforcé de trouver ou de développer des méthodes d'entraînement et de réflexion pour mon usage personnel. La plus efficace d'entre elles fut la méthode du pivert (même si je n'avais pas encore trouvé de nom accrocheur pour la désigner), que j'ai beaucoup utilisée au printemps 2010. Mon expérience personnelle avec cette méthode pourrait en intéresser certains, alors la voici.

J'ai d'abord défini les règles générales de la méthode. Je devais résoudre une série de mille exercices (tirés de divers livres), quel que soit le temps nécessaire. Une fois la série terminée, je faisais une pause, puis je répétais le processus encore et encore, en allant de plus en plus vite. Je comparais mes réponses aux solutions données dans les livres, et quand je n'étais pas entièrement convaincu par la solution proposée par l'auteur, je la vérifiais à l'aide d'un ordinateur. (La frustration qui est la mienne quand un exercice n'a pas de sens m'a beaucoup motivé à rendre les solutions de ce livre aussi précises que possible !)

En tant que joueur d'échecs professionnel, j'avais très peu d'obligations qui m'empêchaient de me concentrer sur la résolution des exercices. Bien sûr, il est vraiment dur de résoudre des exercices de cette manière et, sauf exception, je n'arrivais donc pas à travailler huit heures par jour. Une fois la série de 1 000 exercices terminée, je prenais une pause bien méritée, qui allait d'une journée entière à plus d'une semaine. Je ne travaillais plus du tout les échecs pendant ces périodes de repos, mais je jouais cependant quelques parties.

À chaque cycle de résolution, mon objectif était de diviser par deux le temps total de résolution des mille exercices par rapport au cycle précédent. J'ai fini par réussir à résoudre tous les exercices en une seule journée, quoiqu'en plus de huit heures. Au départ, j'avais l'intention de répéter tout le processus toutes les six semaines. Plus tard, cependant, j'ai décidé qu'il était plus réaliste de « répéter une série de 1 000 exercices avant chaque tournoi important ».

Inutile de préciser que le processus était exigeant, mais j'étais très motivé – en partie à cause de la frustration accumulée après avoir gâché des parties importantes, mais aussi parce que j'essayais ma propre méthode. Si cela fut difficile pour moi, l'un de mes livres a été plus malmené encore et il s'est complètement désagrégé à cause de mes résolutions répétées !

Les résultats de l'entraînement

Comme je l'ai déjà dit, je me suis entraîné avec la méthode du pivert au printemps 2010. Cet été-là, j'ai obtenu trois normes de GM et j'ai dépassé la barre des 2500, le tout en sept semaines. Les effets positifs ne se sont pas arrêtés là : l'année suivante, mon classement « live » a brièvement culminé à 2601.

Selon mon expérience, il est rare d'obtenir des résultats aussi rapides avec quelque type d'entraînement aux échecs que ce soit, mais en ce qui me concerne, la méthode du pivert semblait être exactement ce que le docteur m'aurait prescrit ! L'acuité tactique et la régularité accrues qui ont résulté de mon travail acharné ont considérablement réduit le nombre de mes gaffes et m'ont rendu plus confiant devant l'échiquier.

Aurais-je fait les mêmes progrès avec un autre type d'entraînement ? Ce n'est pas impossible, mais mon niveau de jeu n'avait pas significativement progressé depuis des années et je ne savais pas ce que je devais changer pour réussir. Donc, même si la méthode du pivert n'était probablement pas *la seule* façon d'améliorer mon jeu, elle s'est certainement avérée être *une* solution efficace. Qu'elle se trouve à l'intersection de mon intérêt pour l'esprit humain et de ma soif de ne plus gaffer a certainement aidé à ce que je lui accorde plus de temps et d'efforts que je n'en aurais consacrés à mon entraînement habituel.

Après mon extraordinaire succès avec la méthode du pivert, j'ai essayé d'aller un peu plus loin et j'ai parfois réussi à me fier à mon intuition sans le besoin perfectionniste de la vérifier constamment. Peut-être qu'un jour je serai capable de jouer aux échecs dans ce style magnifique et intuitif qui caractérise certains grands joueurs – ce serait vraiment formidable...

Le partage de la méthode

À cette époque, plusieurs joueurs d'échecs passionnés vivaient au sud de la Suède et dans les environs. Certains travaillaient ensemble, et nous étions naturellement tous intéressés par les progrès et les méthodes des autres. Au printemps, alors que je m'entraînais avec ma propre méthode, j'étais resté très discret sur ce que je faisais ; non pas pour le garder pour moi, mais plutôt pour être en mesure d'évaluer mon expérience et d'avoir ainsi un avis plus éclairé à partager. Après mon été relativement glorieux, beaucoup de gens m'ont évidemment interrogé sur ce que j'avais fait pour enfin passer du titre de MI à celui de GM.

J'ai décrit la méthode et les raisons qui m'ont poussé à l'adopter, et plusieurs autres personnes ont décidé de l'essayer. Un entraîneur suédois a apparemment invité ses élèves du nord du pays à travailler exclusivement avec cette méthode pendant un certain temps. Elle a également été mentionnée dans le calendrier de l'avent suédois consacré aux échecs. Plus important encore, la méthode a reçu son nom dans *Boostez votre Elo !*², d'Axel, qui l'a intégrée à son propre entraînement, comme vous pourrez le lire à la page suivante. D'après ce que j'ai entendu, les résultats des joueurs qui se sont entraînés avec la méthode du pivert ont généralement été positifs, même si je n'ai encore entendu parler de personne qui lui ait consacré autant d'efforts que moi.

² Axel Smith, *Boostez votre Elo !*, Olibris 2021.

INTRODUCTION GÉNÉRALE

La tactique, la tactique, la tactique !

Avez-vous déjà perdu une partie d'échecs bêtement à cause d'un oubli tactique ? Vous n'êtes pas les seuls, et c'est peu dire. Lorsque nous avons examiné un échantillon aléatoire de parties, nous avons constaté que plus de la moitié de celles qui avaient abouti à un résultat décisif l'avaient été à cause d'erreurs tactiques. Il n'est pas facile de décrire exactement ce qui constitue une erreur tactique, ni de déterminer si la partie comporte un moment décisif précis, mais nous avons utilisé les critères suivants pour définir une erreur tactique décisive :

- a) la position n'était ni déjà perdue ni sérieusement compromise ;
- b) le coup a perdu du matériel ou permis une combinaison gagnante ;
- c) l'adversaire a exploité l'erreur pour gagner la partie.

En préparant l'écriture de ce livre, nous avons analysé les parties décisives disputées entre grands maîtres lors du championnat de Suède 2016. Avec seulement 19 parties, l'échantillon est clairement insuffisant pour tirer des conclusions définitives. Nous avons néanmoins été surpris de constater que pas moins de 42 % d'entre elles avaient été décidées par des erreurs tactiques. À des niveaux inférieurs, cette fréquence ne cesse d'augmenter, comme le montre le tableau suivant.

Classement des 2 joueurs	% de parties décisives décidées par des erreurs tactiques
GM	42
2200-2400	44
2000-2200	63
1800-2000	72

Les pourcentages des trois tranches Elo sous celles des GM sont basés sur 32 parties choisies au hasard dans chaque catégorie. Il ne s'agit en aucun cas d'une analyse exhaustive et cela ne donne pas une vue d'ensemble complète ; la gestion du temps est également d'une importance cruciale. Un autre point important est qu'il est plus difficile d'éviter les erreurs tactiques dans des positions défendables, mais passives, où l'adversaire a plusieurs façons d'attaquer et où les coups corrects sont moins nombreux. On peut néanmoins conclure sans risque que la tactique est une priorité absolue si vous voulez marquer des points.

Si vous avez lu l'histoire du pivert de Hans, page 9, vous avez déjà une idée générale du type d'entraînement que vous suivrez avec ce livre. Dans les pages suivantes, nous vous expliquons plus en détail comment nous avons organisé le matériel d'entraînement et comment en tirer le meilleur profit.

Les exercices

Nous avons rassemblé un total de 1 128 exercices, répartis en trois niveaux de difficulté.

Faciles (222 exercices)

Si ces exercices sont assez difficiles pour vous, il semble logique de s'arrêter à la fin de cette section, après quoi vous reviendrez au début pour votre deuxième cycle. Si, en revanche, vous trouvez ces problèmes plutôt faciles, commencez quand même votre série par ceux-ci ! Nous avons délibérément choisi ces exercices car ils proposent des pointes tactiques plus simples que celles de la plupart des livres de problèmes. Cette approche a notamment pour avantage de rendre le livre accessible à une plus large audience. Cependant, même si nous avons conçu un programme pivert exclusivement pour les joueurs visant le titre de GM, nous aurions tout de même commencé par ces problèmes, car ils reflètent la réalité. Ces pointes tactiques simples sont le genre de choses que vous devez voir automatiquement pendant vos parties, plutôt que de dépenser du temps et de l'énergie à les chercher activement.

Intermédiaires (762 exercices)

Pour stimuler votre rapidité, vous trouverez également dans cette section des exercices relativement faciles. Il y en aura sans doute aussi qui vous sembleront difficiles, mais n'oubliez pas que l'objectif n'est pas d'atteindre 100 %, surtout lors des premiers cycles. Même après avoir travaillé tous les exercices, nous avons chacun commis pas mal d'erreurs en résolvant la première version du livre. Un autre point à garder à l'esprit est que de nombreuses solutions ont échappé à des champions du monde.

Avancés (144 exercices)

Nous conseillons à la majorité des lecteurs de *ne pas* utiliser cette dernière section pour l'entraînement pivert. Plusieurs positions sont très piégeuses et plus adaptées au développement de votre capacité de calcul, ce qui nous éloigne légèrement de l'objectif principal de la méthode du pivert. Ceci dit, cette section peut s'avérer utile dans certains cas :

1) Pour la plupart des lecteurs, les sections « faciles » et « intermédiaires » contiennent largement assez de matériel pour mener à bien un programme d'entraînement pivert intensif. Mais une fois arrivé au bout (et, espérons-le, une fois constatée une amélioration significative de vos capacités tactiques sur l'échiquier), vous souhaiterez, à un moment donné, envisager un entraînement plus poussé. La dernière section, composée d'exercices plus difficiles, conviendra alors parfaitement.

2) Pour les extrémistes déjà forts et disposant du temps, de l'énergie et de la motivation nécessaires pour aborder ce livre avec la plus grande exigence possible, cette dernière section peut être incluse dans le plan d'entraînement

principal. Essayez de résoudre les 1 128 exercices par cycles en respectant les contraintes de temps détaillées dans la section *Instructions*, page 33 ! Pour ne serait-ce qu'envisager de relever un défi comme celui-ci, vous devez probablement être à un niveau où vous travaillez pour obtenir le titre de grand maître.

La rapidité

Les motifs tactiques apparaissent généralement sans effort dans notre esprit, mais ils ne voyagent pas seuls ; nous devons aussi réfléchir de manière méthodique et calculer les variantes avec une certaine précision. La méthode du pivot développe donc non seulement la reconnaissance des motifs, mais aussi le calcul, la concentration, la prise de décision – et la rapidité.

Une fois que vous connaissez certains motifs, la rapidité est essentielle. Les pensées les plus rapides sont celles qui nous viennent automatiquement, et même si les pensées automatiques négatives peuvent constituer un problème majeur en psychopathologie, les automatismes présentent également de grands avantages. Plus la recherche de motifs est automatique, plus vous avez de chances d'en voir suffisamment. Nous pensons qu'un bon moyen de développer les automatismes est de résoudre répétitivement une série d'exercices, ce qui réduira progressivement le besoin de recherche consciente. Si cela semble similaire à l'apprentissage du vélo, c'est parce que ça l'est.

Autres points sur les exercices

Nous sommes depuis longtemps convaincus que la quasi-totalité des livres de combinaisons d'échecs omettent un élément essentiel à la tactique en partie réelle : *les fausses pistes*. Dans les livres d'exercices conventionnels, résoudre

des exercices, c'est quelquefois comme regarder un certain genre de film : vous savez déjà que tout finira bien. Dans un film, cela peut diminuer la tension et l'excitation, tandis que, dans l'entraînement tactique, cela peut diminuer l'incertitude et la précision.

Nous avons donc jugé important d'inclure des fausses pistes, où les essais les plus évidents se retournent contre nous. En supprimant la certitude que même les coups tactiques apparemment faciles sont infaillibles, nous souhaitons rapprocher l'expérience de l'entraînement de celle d'une partie réelle. Bien que ce type d'ouvrage ne soit pas forcément le meilleur support pour les fausses pistes, nous avons voulu que le livre reflète notre conviction.

En présentant les exercices, nous avons évité de divulguer des informations préalables sur l'évaluation de la position ou la nature du motif tactique à découvrir. D'autres livres de problèmes peuvent avoir leurs propres raisons d'inclure ces informations, mais nous souhaitons que l'entraînement soit aussi proche que possible d'une partie réelle.

Dans certains exercices, il s'agit de conclure une position prometteuse, qui peut être gagnante même sans tactique. Dans d'autres cas, il y a plusieurs coups gagnants. Ce sont des choix délibérés, qui reflètent différentes situations qui se produisent en pratique. Il est important d'être aussi précis que possible et de s'entraîner à prendre des décisions dans tous les cas de figure.

Une erreur courante est de s'arrêter trop tôt dans une variante, peut-être un coup seulement avant que survienne une pointe tactique cruciale. Cependant, réduire sa recherche aux lignes critiques est une compétence importante pour un joueur humain (même les ordinateurs doivent le faire !) et se fier à son intuition est le

meilleur moyen d'y parvenir. Par conséquent, après une session d'entraînement, il peut être utile de réfléchir aux *raisons pour lesquelles* vous avez échoué à certains exercices afin de voir où votre intuition vous a induits en erreur. Mais ne vous attardez pas trop sur ce point – c'est à un niveau essentiellement inconscient que se développe le mieux la reconnaissance de motifs. La bonne nouvelle, c'est qu'entraîner votre reconnaissance des motifs tactiques augmentera les chances que le bon motif apparaisse dans votre tête lorsque vous visualisez la position.

Un dernier point concernant les exercices : nous avons non seulement vérifié les solutions par ordinateur, mais aussi humainement (grâce à nos testeurs, Martin Jogstad et Tom Rydström). Cela nous a permis de repérer des tentatives plausibles que l'ordinateur rejette d'emblée, mais qui sont tentantes pour un humain. Nous avons ainsi pu améliorer les solutions en mentionnant certaines de ces variantes qui fonctionnent *presque*.

Les champions du monde

Bien qu'il n'y ait aucune raison particulière de définir un thème pour les exercices, nous avons décidé de prendre nos positions test exclusivement dans des parties impliquant tous les champions du monde de Steinitz à Carlsen (y compris les champions du monde FIDE KO). Les champions sont du côté perdant dans environ 25 % des parties. Vous ferez donc parfois mieux qu'eux, tandis que d'autres fois votre tâche sera de jouer aussi bien qu'eux – et c'est aussi un bel objectif. Les pointes tactiques retenues ne sont pas forcément tape-à-l'œil, et vous en avez probablement déjà vu certaines – mais

cela fait partie de l'idée, car la répétition des mêmes motifs fait partie intégrante de notre méthode.

Comme nous le verrons dans ce livre, il est possible de trouver des ressources tactiques même dans des positions inférieures. Nous avons été surpris par le nombre de gaffes commises au coup qui précède tout juste la combinaison. Il y a certes un assez grand nombre de positions issues de simultanées, où le champion affrontait des adversaires plus faibles, mais les erreurs tactiques sont également loin d'être rares lors des matchs de Championnat du monde. Comme nous nous sommes efforcés de vérifier toutes les parties disponibles jouées par les champions du monde, la sélection est, nous l'espérons, assez représentative. Vous trouverez des exemples impliquant chacun des champions dans chacune des trois sections d'exercices (faciles, intermédiaires et avancés). Dans chaque section, les parties de chaque champion sont présentées à *peu près* dans l'ordre chronologique. (Nous nous sommes beaucoup plus concentrés sur le contenu échiquéen que sur l'ordonnancement parfait des parties).

Lors d'un séminaire de la FIDE destiné aux entraîneurs, un coach a affirmé qu'il était important pour les joueurs en herbe de connaître la liste complète des champions du monde dans l'ordre. Il était sérieux et Axel s'est trompé lors de l'examen. Quelques années plus tard, aucun de nous deux ne parvenait à se souvenir de la liste ci-dessous dans l'ordre, et essayer d'écrire les années était bien au-dessus de nos possibilités. N'hésitez pas à faire mieux, mais vous pouvez aussi sauter cette liste, terminer l'introduction et commencer à trouver des combinaisons comme un champion du monde.

INSTRUCTIONS

L'entraînement pivert est difficile. Pour en tirer le meilleur parti, nous vous recommandons de suivre la méthodologie décrite dans cette courte section.

Tout d'abord, quelques définitions :

Série : les exercices que vous allez résoudre avant de tout recommencer.

Cycle : la résolution d'une série.

Normalement, vous allez effectuer jusqu'à sept cycles par série.

La méthode du pivert en cinq étapes

1^{er} étape

Cycle n° 1 : résolvez autant d'exercices que possible en quatre semaines. Ces exercices constituent votre série et leur résolution vous amène à la fin de votre premier cycle. (La durée exacte peut être ajustée en fonction de votre mode de vie et des circonstances, mais essayez de ne pas trop dépasser quatre semaines. Si vous constatez que vous prenez beaucoup plus de quatre semaines, c'est probablement que vous n'y consacrez pas suffisamment de temps ou que vous avez inclus trop d'exercices dans votre série.)

2^e étape

Faites une pause échiquienne pendant au moins une journée entière, et jusqu'à une semaine si vous en avez besoin.

3^e étape

Cycle n° 2 : résolvez la même série d'exercices, mais plus rapidement : l'objectif est de moins de deux semaines.

4^e étape

Répétez les étapes 2 et 3, et recommencez encore. Essayez de terminer chaque cycle en deux fois moins de jours que le cycle précédent (arrondi au nombre supérieur, si le nombre de jours est impair).

5^e étape

La méthode du pivert est achevée lorsque la série d'exercices est entièrement résolue en une journée – ou après le 7^e cycle, si vous ne parvenez pas à résoudre entièrement la série en une journée. Lors des deux derniers cycles, concentrez-vous davantage sur la détection rapide d'idées, de thèmes et de motifs, et moins sur les détails plus fins des calculs.

Personnaliser la méthode du pivert

Le plan en cinq étapes est assez simple, mais il manque une variable cruciale : combien de temps consacrer à la résolution pendant les quatre premières semaines ? La réponse dépendant de votre niveau d'ambition et de votre situation personnelle, il vous appartient d'en décider. Avant de commencer, nous vous recommandons de fixer un emploi du temps cible avec des limites supérieures et inférieures.

Entre cinq et dix heures par semaine semble réaliste pour un joueur amateur ayant des obligations professionnelles et/ou familiales. En établissant un emploi du temps souple, vous engagez votre responsabilité personnelle dans votre entraînement, tout en ayant une marge de manœuvre pour les imprévus. La vie peut avoir tendance à se mettre en travers de votre chemin ; mais si progresser aux échecs est vraiment important pour vous, nous vous encourageons vivement à vous fixer un emploi du temps ambitieux et à le suivre scrupuleusement (sauf cas de force majeure, bien sûr).

En plus de se fixer un nombre d'heures hebdomadaires, certains joueurs peuvent trouver une motivation supplémentaire en choisissant à l'avance le nombre d'exercices. Le nombre approprié dépendra de leur niveau de jeu, de leur ambition et de leur temps disponible. Un nombre raisonnable pour un amateur qui travaille pourrait être de 250. Les joueurs ultra-ambitieux ayant beaucoup de temps et d'énergie à consacrer à l'entraînement peuvent viser environ 1 000 exercices, comme nous l'avons fait ; ou même la méga-série de 1 128 exercices de ce livre. N'oubliez pas de prendre en compte le niveau de difficulté et soyez prêt à ajuster votre objectif au fur et à mesure. Si vous vous êtes par exemple fixé un objectif de 800 positions, mais que vous n'en avez résolu que la moitié après quatre semaines, c'est probablement que vous vous êtes donné un objectif initial trop élevé.

Autres recommandations

Résolvez les exercices dans l'ordre. Si vous êtes bloqué et incapable de trouver une solution, choisissez quand même un coup, comme vous auriez dû le faire dans une partie. Le temps étant un facteur important, nous vous recommandons de limiter le temps consacré à l'écriture et à la vérification de vos solutions. Aucun de nous deux n'a pris de notes et nous n'avons vérifié les solutions qu'en cas de doute. Cependant, si vous avez du mal à vous souvenir des lignes que vous avez calculées, n'hésitez pas à les noter, surtout pour le premier cycle ou les deux premiers. Certains joueurs nous ont dit avoir trouvé utile d'alterner entre la résolution de plusieurs exercices (par exemple une page) et la vérification des solutions correspondantes, avant de passer à la page d'exercices suivante. Quelle que soit la méthode que vous préférez, gardez bien à l'esprit que vous devez toujours essayer de maintenir votre rythme. Vous allez probablement consacrer une plus grande partie de votre temps à vérifier les solutions dans le premier cycle que dans les cycles suivants, ce qui est tout à fait normal. Moins vérifier les solutions dans les cycles suivants vous aidera à terminer la série dans le temps imparti.

Notation

Après chaque séance, notez le temps passé et le nombre d'exercices. Il est facultatif de compter les points que vous avez obtenus. Nous considérons le score comme moins important et en tenir la comptabilité prend du temps et de l'attention. Nous avons fait confiance à notre conscience ; si nous rations trop de coups, nous ralentissons à la séance suivante (ou pendant la séance en cours).

D'un autre côté, enregistrer son score présente également certains avantages. Cela peut être une source de motivation lorsque vous savez que vous serez en compétition avec vous-même et que vous vous efforcerez de marquer plus de points que lors de vos cycles précédents. Cela vous permet également de savoir si vous voyez suffisamment de choses. C'est particulièrement important à partir du deuxième cycle, pour éviter de vous satisfaire d'avoir retenu le premier coup de la solution.

Sauf indication contraire dans les solutions, ce livre utilise le système de notation suivant :

Trouver le premier coup correct = 1 point
 Trouver chaque coup marqué par le signe ✓
 = 1 point

Ressources

Des exemples de feuilles de score sont fournis à la fin du livre, page 393 et 394.

Dans la première feuille, quelques exemples ont été remplis à titre illustratif, avec des dates hypothétiques, le temps passé à résoudre les exercices, le nombre d'exercices, ainsi que des informations complémentaires facultatives, telles que les points et le pourcentage obtenus.

La feuille suivante est vierge. Vous pouvez la photocopier ou l'utiliser comme base pour vos propres feuilles de suivi. Il vous suffit d'indiquer le numéro du « cycle pivot » en haut de la page et d'enregistrer les données pertinentes pour chaque séance. Commencez ensuite avec une nouvelle feuille pour le cycle suivant.

Motivation

Pour vous dépasser, il y a au moins deux types d'objectifs que vous pouvez vous fixer à chaque séance d'entraînement.

Rythme : lors de votre premier cycle, essayez de résoudre au moins autant d'exercices que lors de votre séance précédente (en supposant que les exercices soient du même niveau de difficulté) dans le même laps de temps.

Score : si vous décidez de compter vos points, essayez d'augmenter votre pourcentage au fur et à mesure, tout en maintenant votre rythme.

Au-delà du premier cycle

Une fois que vous avez terminé la série complète et que vous avez profité de/supporté votre pause, il est temps de recommencer. Votre principal objectif pour le deuxième cycle est de résoudre les exercices plus rapidement, idéalement en réduisant de moitié le temps total. Pour le cycle suivant, essayez de diviser à nouveau votre temps par deux, et ainsi de suite. À chaque cycle supplémentaire, votre reconnaissance accrue devrait compenser la réduction des délais.

Bien que la rapidité soit essentielle, **ne** vous contentez **pas** de trouver seulement le premier coup de la solution. Même si vous êtes sûr que c'est le bon coup, veillez à calculer la suite. La seule exception à cette règle concerne les sixième et septième cycles, où vous devez vous efforcer de terminer la série complète en une seule journée, ou au moins vous en approcher le plus possible.

Arriver à la fin

La méthode du pivert est terminée lorsque l'ensemble des exercices ont été résolus en une seule journée (ou après sept cycles, si les faire en un seul jour s'avère inaccessible). L'heure est aux célébrations ! Mais que devez-vous faire ensuite ? D'abord et avant tout, l'idéal serait de participer à des tournois et de mettre à profit vos progrès en tactique. Ensuite, l'entraînement dépendra de votre niveau et de vos objectifs. L'entraînement pivert est difficile, et vous voudrez probablement faire une pause pendant un certain temps et peut-être vous entraîner sur d'autres aspects de votre jeu. Lorsque vous serez prêt, vous pourriez envisager l'une des approches suivantes.

Si votre première série d'entraînement pivert comprenait une série des 250 premiers exercices de ce livre, par exemple, la méthode pour poursuivre vos progrès est évidente : après une pause appropriée, commencez un nouveau cycle de quatre semaines en utilisant les exercices suivants de ce livre. Vous serez désormais au niveau de difficulté intermédiaire, mais vous devriez être y être maintenant bien préparé.

Les lecteurs ayant débuté leur entraînement pivert avec un niveau de jeu et une ambition élevés ont peut-être été capables de faire une plus longue série, incluant peut-être les 984 exercices des sections faciles et intermédiaires, voire même la section difficile, pour un total impressionnant de 1 128 exercices. Si vous avez réussi à terminer une telle série en une journée (ou en sept cycles), alors vos compétences tactiques ont dû progresser considérablement. Pour maintenir et consolider vos acquis,

il est conseillé de refaire la série toutes les six semaines environ, ou au moins comme échauffement avant un tournoi important. Pour ceux qui sont assez passionnés/fous pour vouloir répéter la méthode dans son intégralité, il y a de nombreux autres livres d'exercices sur le marché...

Résumé des instructions

- 1^e étape – Cycle n° 1 : résolvez une série d'exercices en environ quatre semaines
- 2^e étape – Prenez au moins le jour suivant de repos
- 3^e étape – Cycle n° 2 : résolvez la même série, mais en deux semaines
- 4^e étape – Répétez les étapes 2 et 3, en effectuant chaque cycle en deux fois moins de jours (arrondis au nombre supérieur si nécessaire)
- 5^e étape – La méthode est achevée lorsque la série a été résolue en une journée (ou après sept cycles)

Il n'y a désormais plus de texte pour retarder les exercices. Bonne chance et que l'inconscient soit avec vous ! (Au moins après un certain temps...)

Hans Tikkanen & Axel Smith
Lund, juin 2018

CHAPITRE 1

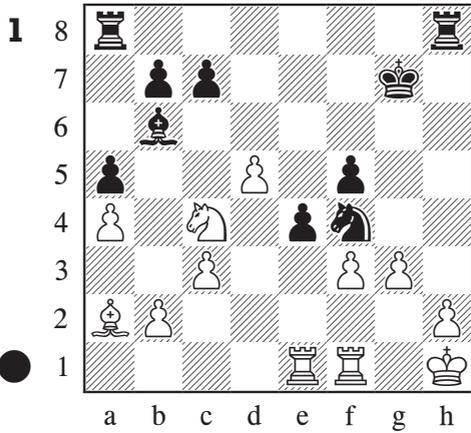
EXERCICES FACILES



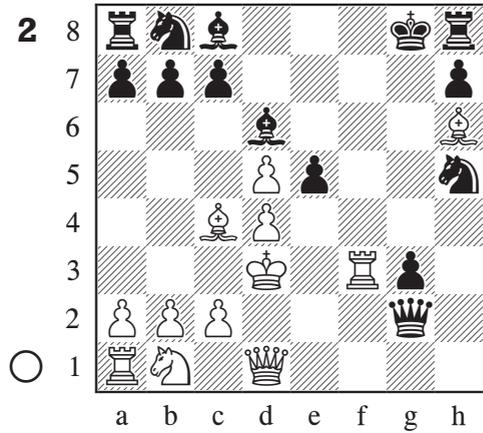
« Vous devez emmener votre adversaire dans une forêt sombre et profonde où $2+2=5$ et où le chemin qui permet d'en sortir n'est assez large que pour une personne. »

— Mikhail Tal

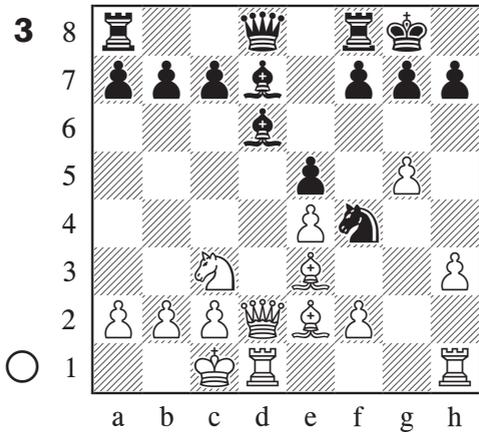
Hampe – Steinitz, Vienne 1860



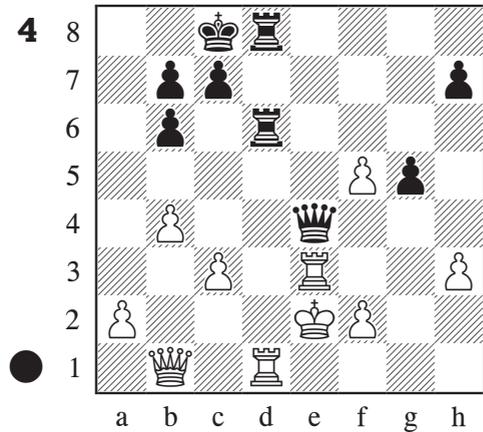
Steinitz – Wilson, Londres 1862



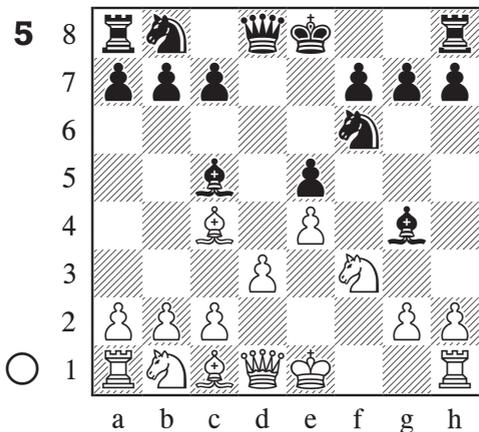
Steinitz – Dubois, Londres (6) 1862



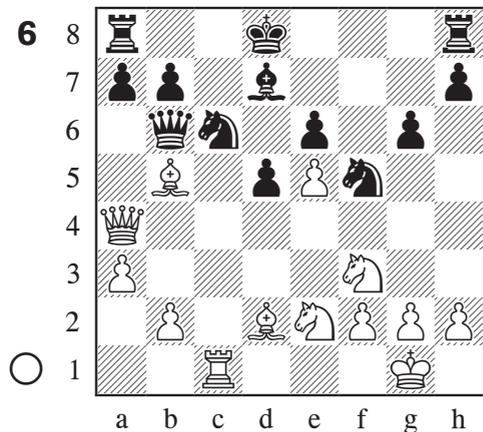
Green – Steinitz, Londres (1) 1864



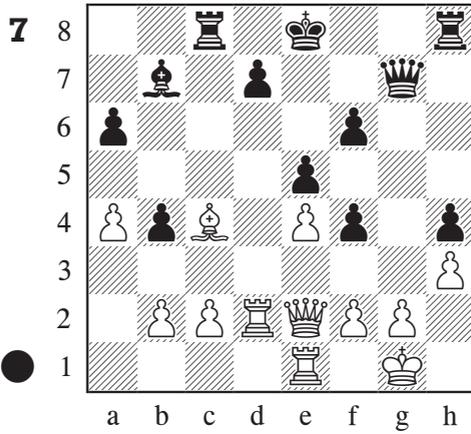
Steinitz – Barry, Dublin (sim.) 1865



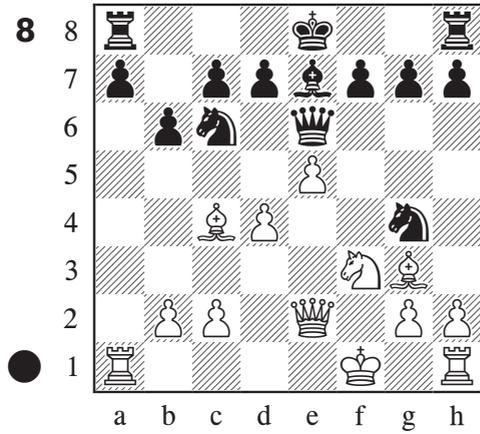
Fraser – Steinitz, Dundee 1867



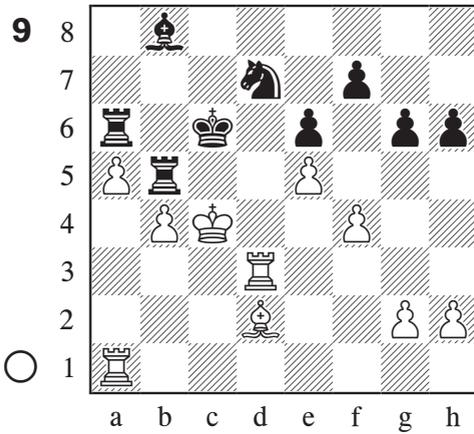
Steinitz – Baker, Londres (sim.) 1868



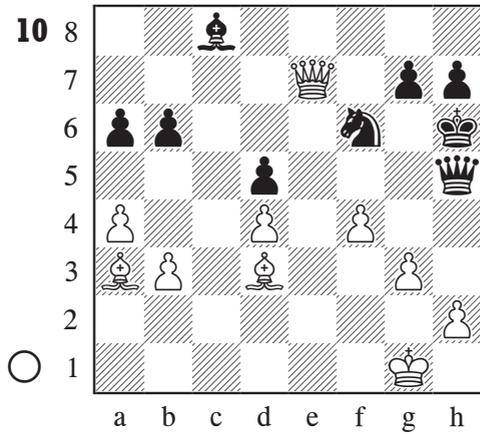
Steinitz – Minckwitz, Baden-Baden 1870



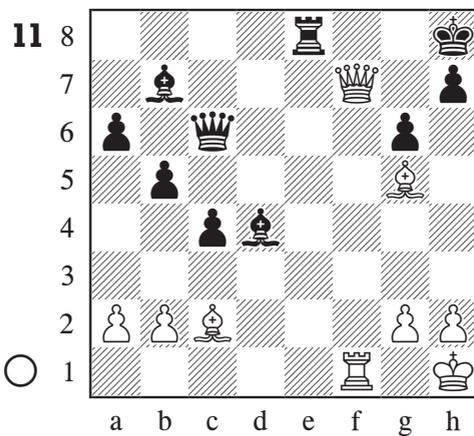
Steinitz – Fleissig, Vienne 1873



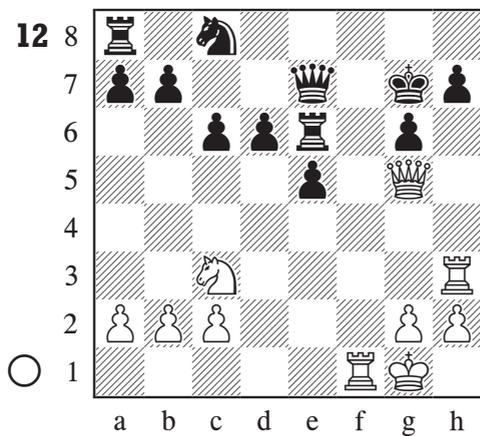
Steinitz – Gelbfuhs, Vienne 1873



Mackenzie – Steinitz, Vienne 1882



Blackburne – Steinitz, Londres 1883



CHAPITRE 3

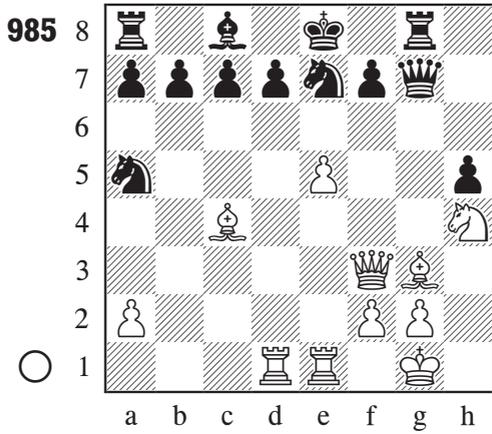
EXERCICES DIFFICILES



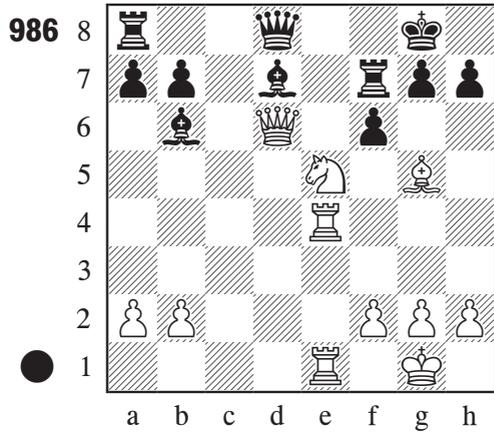
*« Les attaquants peuvent parfois regretter leurs mauvais coups,
mais il est bien pire de regretter à jamais d'avoir laissé passer une opportunité »*

— Garry Kasparov

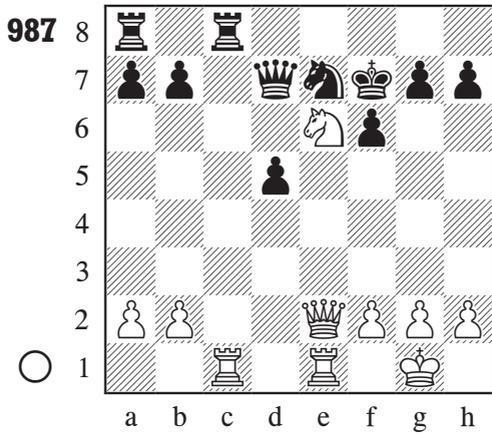
Steinitz – Meitner, Vienne 1859



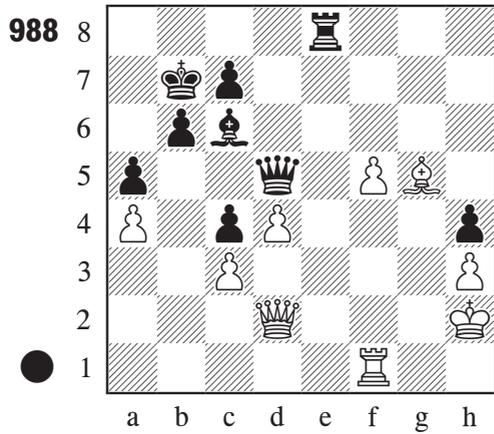
Zukertort – Steinitz, Londres (1) 1872



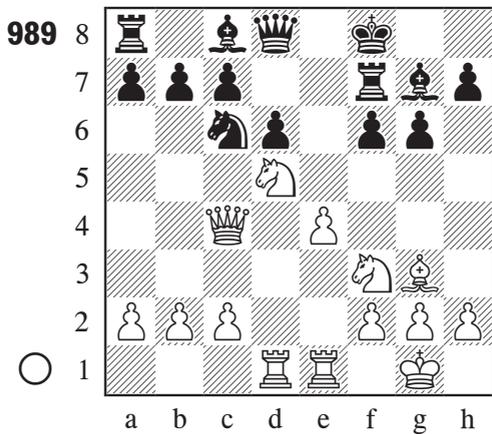
Steinitz – Von Bardeleben, Hastings 1895



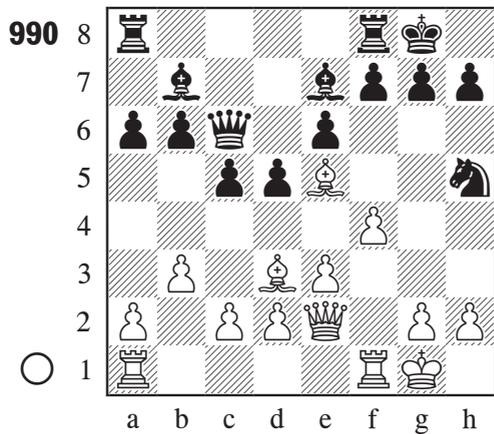
Steinitz – Lasker, Moscou (3) 1896



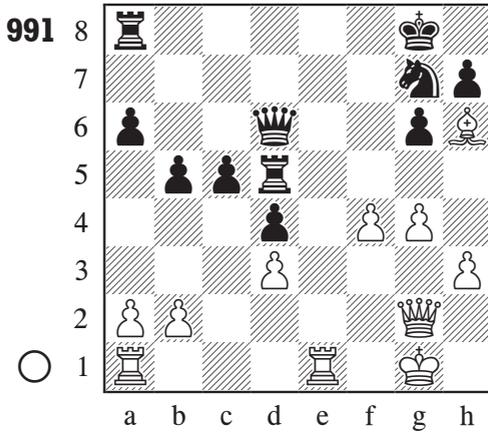
Lipke – Steinitz, Vienne 1898



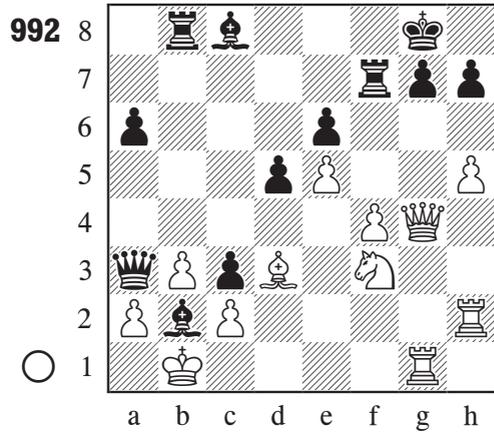
Lasker – Bauer, Amsterdam 1889



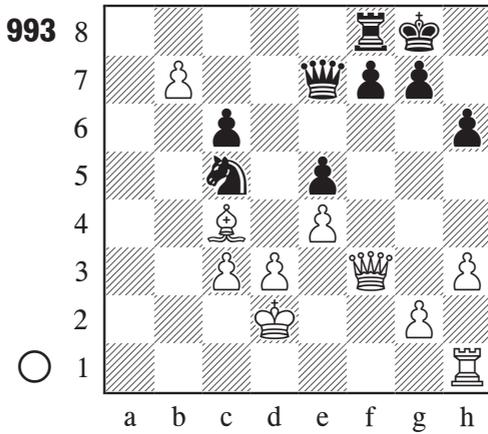
Lasker – Blackburne, Londres 1892



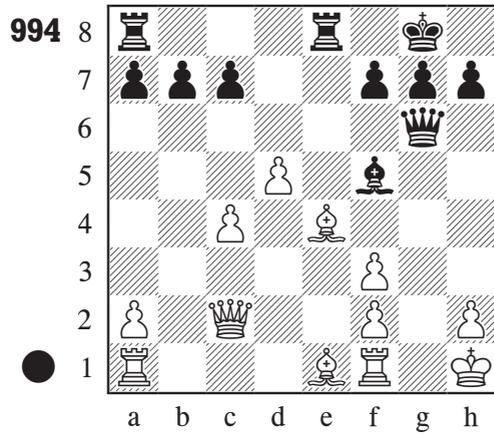
Lasker – Hasselblatt, Riga (sim.) 1909



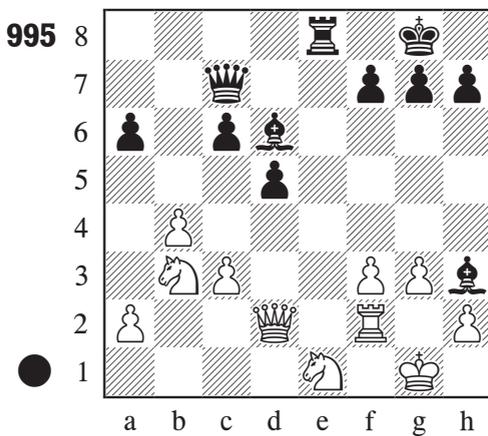
Lasker – Molina, Buenos Aires (sim.) 1910



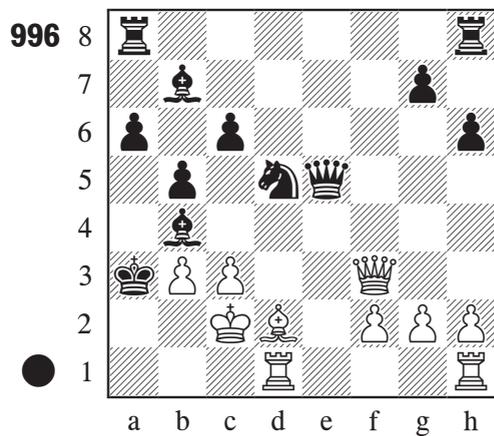
Lasker – Breyer, Budapest 1911



Lasker – Bogoljubow, Zurich 1934



Capablanca – Pagliano/Elias, Buenos Aires 1911



CHAPITRE 4

SOLUTIONS DES EXERCICES FACILES



*« On dit à juste titre que la chose la plus difficile aux échec
est de gagner une position gagnante. »*

— Vladimir Kramnik

Wilhelm Steinitz

« D'un point de vue artistique, gagner par une combinaison incorrecte, même spectaculaire, me remplit d'horreur. »

1. Carl Hamppe – Wilhelm Steinitz, Vienne 1860

30...♖h2†! 31.♔xh2 ♖h8 mat ✓ Les Noirs auraient été perdants sans cette ressource.

2. Wilhelm Steinitz – J. Wilson, Londres 1862

18.♖f8†! ♕xf8 19.d6† ♕e6 20.♕xe6 mat ✓

3. Wilhelm Steinitz – Serafino Dubois, Londres (6) 1862

Le Fou d6 est cloué et Steinitz en tire avantage par 14.♕xf4! exf4 15.e5 ✓ qui gagne une pièce.

4. Valentine Green – Wilhelm Steinitz, Londres 1864

31...♞d2†!–+ ✓ La Dame perd son défenseur.

5. Wilhelm Steinitz – George Barry, Dublin (sim.) 1865

7.♕xf7† ♔xf7 8.♔xe5†+– ✓ Les Blancs auront gagné deux pions après 9.♔xg4.

6. George Fraser – Wilhelm Steinitz, Dundee 1867

19.♖xc6! bxc6 20.♕a5+– ✓ Les Blancs s'en sortent avec une Dame et un Cavalier pour deux Tours.

7. Wilhelm Steinitz – Jonathan Baker, Londres (sim.) 1868

27...f3! La Dame est surchargée et les Blancs perdent le Fou c4 : 28.♞xf3 ♖xc4–+ ✓

27...♖xc4?! 28.♞xc4 f3 29.♞f1± n'est bien sûr pas la voie à suivre.

8. Wilhelm Steinitz – Johannes Minckwitz, Baden-Baden 1870

18...♞xc4! suivi d'une fourchette en e3 : 19.♞xc4 ♔e3† 20.♔e2 ♔xc4–+ ✓

9. Wilhelm Steinitz – Maximilian Fleissig, Vienne 1873

39.♖xd7! Les Blancs regagnent la pièce avec un avantage décisif. 39...♔xd7 39...♖xb4† gagne un pion, mais le pion 'a' reste décisif après 40.♕xb4 ♔xd7 41.♔b5+– ✓ 40.♔xb5+– ✓

10. Wilhelm Steinitz – Oscar Gelbfuhs, Vienne 1873

34.♞xf6†! Les Noirs ont abandonné à cause de 34...gxf6 35.♕f8 mat ✓

11. George Mackenzie – Wilhelm Steinitz, Vienne 1882

34.♕e4! Le seul coup pour annuler, et il est facile à trouver, car la menace de mat des Noirs ne laisse aux Blancs aucune autre option raisonnable. 34.♖g1?? est réfuté de diverses façons, le mat le plus rapide s'obtenant par 34...♞xg2†!. 34...♞xe4 Évidemment pas 34...♖xe4?? 35.♞f8 mat. 35.♕f6† ♕xf6 36.♞xf6† ✓ ½–½ Les Blancs ont un perpétuel sur f6 et f7.

CHAPITRE 6

SOLUTIONS DES EXERCICES DIFFICILES



*« Certains pensent que si leur adversaire joue une belle partie, il n'y a pas de mal à perdre.
Je ne suis pas d'accord. On doit être impitoyable. »*

— Magnus Carlsen

Wilhelm Steinitz

« La meilleure façon de réfuter un sacrifice est de l'accepter. »

985. Wilhelm Steinitz – Philipp Meitner, Vienne 1859

20.e6! dxe6 ✓ **20...fxe6** **21.♖xh5+–** ✓ et les Blancs prennent le Cavalier a5. **20...♗xc4** ✓ et trois coups gagnent pour les Blancs – vous devez en avoir vu au moins un – : a) **21.♗f5** et si la Dame bouge, les Blancs prennent en **f7/d7** et **e7**. Et **21...♗xf5** **22.exd7+–** est un échec double. b) **21.exd7+ ♗xd7** **22.♖xb7+–** est compliqué. c) Le plus facile est **21.exf7+ ♖xf7** **22.♗f5+–** et les Noirs ne peuvent pas défendre **e7**. **21.♙b5+** L'ordre de coups **21.♖d3 ♗ac6** **22.♗xc7** transpose. Tous les points aussi pour **21.♗xc7 ♗ac6** **22.♖d3 f6** et les Blancs ont une position gagnante grâce au Roi noir, même si ce n'est pas encore terminé. **21...c6** **21...♗ac6** **22.♗f5!+–** et comme le Cavalier **e7** est surchargé, les Blancs vont bientôt gagner le Cavalier **c6** (ou la Tour **a8**). **22.♗c7** Une autre ligne gagnante est **22.♗d6 cxb5** **23.♗xe7 ♗xe7** **24.♗f5+**, qui prend la Dame. **22...♗d7** **23.♗xa5 ♖g4!** Le matériel est égal après **23...cxb5**, mais les Blancs gagnent par la double menace **24.♖xb7** (ou **24.♗xd7 ♗xd7** **25.♖xb7+**). **24.♖d3!** Le seul coup gagnant ; les Noirs n'ont pas le temps de prendre gratuitement en **h4**. **24...♗d5** **25.♗e4!+–** Les Blancs ont une pièce de plus.

986. Johannes Zukertort – Wilhelm Steinitz, Londres (1) 1872

20...♗xf2! **21.♗h1** **21.♗xf2 fxe5+** vient avec échec, suivi de **22.♗g1 ♖xg5+–** ✓ **21...♗e8!** Gagne un deuxième pion. Steinitz a joué **21...♗xe1?!** **22.♗xf7 ♗xf7** **23.♖d5+** (les Blancs peuvent garder les Dames par **23.♗xe1?!** **♗c6** **24.♖e6+** **♗g6** **25.♗e3 ♣**, mais ce serait une décision douteuse ; avec un pion supplémentaire pour défendre leur Roi, les Noirs peuvent envisager une attaque contre le Roi ennemi) **23...♗g6** **24.♗xe1 ♗c6** (il n'est pas possible de s'accrocher au Fou après **24...fxg5** **25.♗d1**) **25.♖xd8 ♗xd8** **26.♗e3+ ♣** Les Blancs ont des chances de nulle décentes, mais on peut en dire autant des chances de gain des Noirs (0–1, 54 coups). **21...♗c6** **22.♗xf7 ♖xd6** **23.♗xd6 ♗xe1** **24.♗xe1 fxg5+ ♣** offre aussi un pion de plus, mais ne donne pas non plus tous les points. **22.♗xf7 ♗xf7** **23.♖xd8+ ♗xd8 ♣** À cause de la faiblesse de la dernière rangée, les Blancs doivent jouer le Fou, après quoi les Noirs prennent en **e1** et en **a2**.

987. Wilhelm Steinitz – Curt von Bardeleben, Hastings 1895

20.♖g4! Menace le pion **g7**, mais aussi une attaque à la découverte. **20...g6** **21.♗g5+!** **♗e8** **21...fxg5** **22.♖xd7+–** ✓ **22.♗xe7+!** **♗f8!** Les Noirs essaient d'utiliser les menaces jumelles de mat en **c1** et ... **♖xg4** pour sortir des ennuis. **22...♖xe7** **23.♗xc8+–** ✓ gagne une pièce et **22...♗xe7** **23.♖b4+** (ou **23.♗e1+** d'abord) **23...♗e8** **24.♗e1+** **♗d8** **25.♗e6+–** ✓ gagne la Dame. **23.♗f7+!** **23.♖xd7??** **♗xc1+** et ce sont les Blancs qui se font mater. **23...♗g8!** **24.♗g7+!** **♗h8!** **24...♗f8** **25.♗xh7+–** ✓ et la Dame est prise avec échec. **25.♗xh7+!** Von Bardeleben a quitté l'échiquier et n'est pas revenu. Il est perdant après **25...♗g8** **26.♗g7+!** **♗h8** **27.♖h4+!** **♗xg7** **28.♖h7+** **♗f8** **29.♖h8+!** ✓ **♗e7** **30.♖g7+** **30.♗e1+** gagne aussi. **30...♗e8** **31.♖g8+** **♗e7** **32.♖f7+** **♗d8** **33.♖f8+!** **♗e8** **34.♗f7+** **♗d7** **35.♖d6** mat

988. Wilhelm Steinitz – Emanuel Lasker, Moscou (3) 1896

34...♗g8! ✓ Les Noirs n'ont pas de menaces, mais les Blancs sont dans un zugzwang décisif ! Leurs pièces sont toutes occupées à protéger les cases **g2**, **g5** et **h1**. **35.♗e1 ♖xf5** **36.♗e5 ♖f3** **37.d5 ♖g3+** **38.♗h1 ♖xe5** **39.dxc6+** **♗xc6** 0–1

989. Paul Lipke – Wilhelm Steinitz, Vienne 1898

17. ♖xc7! ♜xc7 17... ♞xc7 18. ♙xd6+- ✓ gagne la Dame. 18. ♙xd6+! ♜e7 ✓ Avec une Tour et deux pions pour deux pièces, les Blancs sont peut-être mieux en raison du Roi noir exposé, mais il y a un moyen d'en profiter immédiatement pour obtenir un avantage gagnant. 19.e5! Le seul coup clairement gagnant. Cependant, dans une partie, il n'est pas nécessaire de le voir avant de prendre en c7, puisque c'était de toute façon le meilleur coup. Lipke a joué 19. ♙a3?! ♞e8 20.e5, mais il y a maintenant 20... fxe5! 21. ♖g5 ♙h6± sans mat en f7 ; Steinitz a fini par gagner la partie. 19... fxe5 19... ♞e8 défend prophylactiquement la case f7 et se prépare à proposer l'échange des Dames un jour. 20. ♙xe7! ♞xe7 (20... ♖xe7 et les Blancs gagnent après divers coups, comme par exemple 21. ♜d6!) 21. exf6! ♞xf6 22.h4! h6 (22... ♙h6 23. ♞c5+ ♖g7 24. ♞e8 avec une attaque gagnante). Inclure les coups des pions 'h' évite ... ♙h6 et ... ♖g7. Il y a de nombreuses façons de continuer, parmi lesquelles 23. ♞c5+ ♖g8 24. ♞e8+ ♖h7 25. ♞c4 ♙f8 26.h5+- . 20. ♖g5 ♙h6 20... ♞e8 21. ♖xh7 mat 21. ♞f7! mat

Emanuel Lasker

« Sans erreur, il ne peut y avoir d'occasion de briller. »

990. Emanuel Lasker – Johann Bauer, Amsterdam 1889

15. ♙xh7+! ♖xh7 16. ♞xh5+ ♖g8 17. ♙xg7! Le double sacrifice de Fous classique ! 17... ♖xg7 17... f6 est facile à traiter par 18. ♙h6, qui mate, ou 18. ♜f3. Mais 17... f5!? est plus piégeux. Les Blancs ont trois options : a) 18. ♙h6? ne marche pas. Les Blancs ont besoin de l'échec en g4 après 18... ♞e8+-; b) 18. ♙e5! ♜f6 19. ♜f3! ✓ Le seul coup gagnant, mais maintenant ce sera bientôt mat. c) 18. ♜f3 gagne aussi, mais seulement si les Blancs trouvent tous les coups suivants : 18... ♖xg7 19. ♜g3+ ♙g5 20. ♜xg5+! ♖f6 21. ♞h4! ♖f7 22. ♞h7+! ♖e8 23. ♜g7! ♜b8 24. ♜c7! ♞d6 25. ♜xb7+- 18. ♞g4+! ♖h7 19. ♜f3 e5 20. ♜h3+ ♞h6 21. ♜xh6+ ♖xh6 Les Noirs ont assez de pièces, mais une double menace règle les choses : 22. ♞d7!+- ✓

991. Emanuel Lasker – Joseph Blackburne, Londres 1892

28. ♜e7! ♖e6 28... ♞xe7 29. ♞xd5+- ✓ gagne également l'autre Tour. 29. ♜e1 Si le Cavalier bouge, il s'ensuit 30. ♜e8. 29. f5+-, qui pousse immédiatement le pion 'f', est encore plus fort. 29... ♞xe7 30. ♞xd5 ♜e8 31. f5+- ✓ (1-0, 39 coups)

992. Emanuel Lasker – Hasselblatt, Riga (sim.) 1909

Lasker a joué 27. ♙xh7+? avec l'idée 27... ♖xh7 28.h6+- . Mais après 27... ♖f8! il n'avait qu'une seule façon d'éviter de se faire mater par... ♙c1/a1 ou ... ♞b5-a5. 28. ♞h4! (après 28. ♖e1, l'adversaire de Lasker a raté le mat commençant par 28... ♜b5) 28... ♖e8! 29. ♙g6! ♙c1 30. ♙xf7+ ♖d7 31. ♙xe6+! ♖e8 (31... ♖c7? 32. ♜xg7+ ♖b6 33. ♞d8+-) 32. ♙f7+=. C'est nulle, même si la répétition n'est pas forcément immédiate. 27. ♙g6! Le coup correct, mais attention aux longues lignes. 27... ♜e7 a) 27... hxg6 28.hxg6 ✓ mate. b) 27... ♜bb7 28. ♙xf7+ ♜xf7 29. ♜hg2 donne aussi une attaque gagnante : 29... ♖h8 30. ♞xg7+ ♜xg7 31. ♜xg7 ♞f8 32.h6+- et 33. ♖g5. c) 27... ♙a1 (ou 27... ♙c1) 28. ♙xf7+ ♖xf7 29. ♞xg7+ donne aux Blancs une attaque gagnante. 28.h6! 28. ♙xh7+? ♖f8 29.h6!. C'est désormais une possibilité, la Tour noire privant la Dame de la case e7. 29... g5! 30. ♞xg5 ♖e8 et les Blancs n'ont que la nulle. 28... ♙c1 29. ♙xh7+! ♖f8 30. hxg7+ ♖e8 31. g8=♞+ ♖d7 32. ♞4xe6+! ♜xe6 33. ♜g7+ ♖c6 34. ♖d4+! ♖c5 35. ♖xe6+! ♙xe6 36. ♜c7+! ♖d4 37. ♞g1+!

Jusque-là, tous les coups des Blancs étaient les seuls à gagner ! 37...♙e3 38.♞d2+ Ou 38.♞d1+ ♙d2 39.♞xd2+ cxd2 40.♞xd2 mat. 38...cxd2 39.c3 mat ✓ Du gâteau !

993. Emanuel Lasker – L. Molina, Buenos Aires (sim.) 1910

24.♞xf7+! 24.♙xf7+? ♔h8–+ 24...♞xf7 Nettement plus résistant est 24...♞xf7 25.b8=♞+ ♔h7 26.♙xf7 ♞xf7 27.♞d1!! La seule façon de se défendre contre le perpétuel, mais vous n'avez pas besoin de la voir à l'avance, puisque chaque alternative à la prise en f7 conduit à une position inférieure. 27...♞a2+ 28.♔e3 (28.♔e1 est plus passif, mais les Blancs sont mieux là aussi) 28...♞c2 29.♞d2! ♞c1 30.♞xe5! ♞e1+ 31.♞e2 (31.♔f3 ♞xd2 32.♞xc5 n'est pas aussi bon) 31...♞c1+ 32.♔d4 ♔b3+ 33.♔c4±. Les Blancs ne risquent enfin plus un perpétuel, mais il n'est pas sûr qu'ils soient gagnants après 33...♞a3!. 25.♙xf7+ ♔h8 25...♔xf7 26.♞f1+ ♔e7 27.♞xf8 ♔xf8 28.b8=♞+– ✓ 26.♞b1! Les Blancs peuvent gagner de plusieurs façons, mais la plus efficace est la suite de la partie : 26...♞b8 27.♙e8! ♞xb7 28.♞xb7 ♔xb7 29.♙xc6 1–0 Les Noirs ont tout simplement deux pions de moins.

994. Emanuel Lasker – Gyula Breyer, Budapest 1911

19...♞xe4! 20.♞c3 20.fxe4 ♙xe4+–+ ✓; 20.♞g1 ♞xe1 (ou 20...♞xg1+ 21.♔xg1 ♞xe1+ 22.♞xe1 ♙xc2–+ ✓) 21.♞xe1 ♙xc2–+ Le coup de Lasker n'est pas menaçant et il n'est donc pas nécessaire de l'envisager avant de prendre en e4. 20...♞h4! 20...♞xc4? 21.♞xc4 ♙d3 22.♞g4+ avec une nulle probable. Le coup de la partie menace de gagner à l'aile-roi par 21...♞h5, 22...♞h3 et 23...♞xf3. 21.♞g1 Essaie de créer une contre-menace. 21...♞xh2+! 22.♔xh2 ♞h5+ Ou 22...♞h6+. 23.♔g3 ♞g5+ 24.♔h2 ♞h4+ 25.♔g2 ♞h3 mat

995. Emanuel Lasker – Efim Bogoljubow, Zurich 1934

30...♙g3! 31.♞e2 31.hxg3 ♞xg3+ et les Noirs doivent jouer quelques coups qui sont les seuls à gagner dans les lignes qui s'ensuivent, mais c'est très direct : 32.♔h1 (32.♔g2 ♙xg2! 33.♞xg2 ♞e1+ 34.♞xe1 ♞xe1+–+ ✓) 32...♞xe1+! 33.♞xe1 ♙g2+! 34.♔g1 ♙xf3+! 35.♔f1 ♞h3+! 36.♔g1 ♞h1 mat ✓ 31...♙xh2+! 31...♞xe2? 32.♞xe2 ♙d6+ est moins bon d'un pion. 32.♔h1 ♞xe2 33.♞xe2 ♙d6–+ Il y a d'autres façons de se protéger contre la menace de mat sans perdre de pièce (0–1, 39 coups).

José Raúl Capablanca

« Aux échecs, tels qu'y joue un bon joueur, la logique et l'imagination doivent marcher main dans la main, se complétant l'une l'autre. »

996. José Raúl Capablanca – Pagliano/Elias, Buenos Aires 1911

Le Roi noir semble être gravement en danger, mais il peut être sauvé par un jeu précis, avec un avantage matériel gagnant. 27...♙xc3! 28.♙xc3 ♔b4+! La partie s'est poursuivie par 28...♔xc3?, sur quoi 29.♞xc3! aurait donné aux Blancs une attaque de mat. Il y eut à la place d'autres erreurs mutuelles avant que les Blancs ne l'emportent (1–0, 51 coups). 29.♔b1 29.♙xb4+ ♔xb4–+ ✓ 29...c5!! ✓ Avec la participation de la dernière pièce mineure noire, les Blancs sont perdants. 29...♞hf8?! 30.♙xe5 ♞xf3 31.gxf3 et les Noirs ont plus qu'assez pour la qualité. C'est nettement inférieur à la ligne principale, mais cela donne tout de même tous les points.

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

OLIBRIS.FR

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

CLIQUEZ ICI !



Axel Smith & Hans Tikkanen

LA MÉTHODE DU PIVERT

TOME 1

La « méthode du pivert » désigne le **mode d'entraînement intensif** auquel s'est soumis Hans Tikkanen avant de réaliser trois normes de grand maître en sept semaines.

Axel Smith, qui lui a donné son nom et l'a lui-même utilisée pour passer en un temps record de 2100 Elo à grand maître, l'a présentée dans un chapitre de *Boostez votre Elo !*

Dans ce livre, vous disposez enfin de tout le nécessaire pour **tirer à votre tour le meilleur parti de cette méthode redoutablement efficace** : 1128 exercices spécialement sélectionnés, testés auprès de courageux élèves et dont les solutions ont bien sûr été vérifiées avec les meilleurs logiciels.

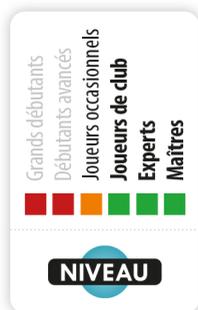
L'essence de la méthode consiste à enchaîner plusieurs cycles de résolution d'une série d'exercices, en augmentant la vitesse à chaque cycle, pour reprogrammer votre subconscient. Le nombre et la difficulté des exercices peuvent être adaptés à votre niveau, si bien que ce livre ne s'adresse pas seulement aux joueurs avancés et pourra vous accompagner longtemps dans votre progression. Le tome 1 porte sur la tactique et le tome 2 sur le jeu positionnel.

Avec la méthode du pivert :

- aigüisez votre acuité tactique !
- réduisez drastiquement la fréquence de vos gaffes !
- soyez plus efficace en Zeitnot !
- développez votre intuition !

*Suédois francophile, auteur primé, le grand maître **Axel Smith** est un entraîneur dont les élèves ont obtenu des résultats remarquables.*

*Fasciné par la conscience et le cerveau, le grand maître **Hans Tikkanen**, quintuple Champion de Suède, a interrompu une prometteuse carrière de joueur d'échecs pour se consacrer à des recherches en psychologie.*



olibris.fr

Olibris - Diffusion GEODIF - Distribution SODIS

Chez le même éditeur :

Axel Smith, *Boostez votre Elo !*

Jacob Aagaard, *Objectif grand maître ! La clef de l'excellence*

John Nunn, *Les secrets de l'efficacité aux échecs*

Nigel Davies, *Les 10 meilleures façons de progresser aux échecs*



32 €