

apprendre à l'identifier, mais il n'y a pas de formule magique. Parfois, il s'agit de l'occuper avec des pions (comme dans la partie qui suit), mais nous avons déjà vu dans la partie 1 que ce n'est pas absolument nécessaire : les Blancs contrôlaient le centre de loin avec des pièces, et cela fonctionnait très bien aussi. D'une manière générale, que le centre soit occupé par des pions ou pas, l'action des pièces est cruciale. Un centre de pion qui n'est pas correctement soutenu par les pièces finira probablement par s'écrouler (voir partie 4). Le principe général est donc le suivant : **il faut développer les pièces de manière à peser le plus possible sur le centre.**

Partie 3

K. Aseev – N. Rashkovsky

Championnat de Russie, Saint-Pétersbourg 1998

Défense Moderne, attaque Autrichienne

1.e4

Un des deux coups les plus joués avec 1.d4. Les Blancs libèrent la Dame et un Fou tout en plaçant un pion au centre.

1...g6

Voici l'opinion d'Alekhine sur 1...g6, joué dans la partie Edward Lasker-Capablanca, New York 1924 : « Du point de vue de la théorie actuelle, ce coup ne peut pas être considéré comme totalement valide, car les Noirs s'engagent d'ores et déjà dans un certain type de position sans pouvoir aucunement gêner le développement adverse au centre. » Cela n'a certes pas empêché Capablanca de gagner cette partie, et de nos jours, le coup 1...g6

– qu'on appelle « défense Moderne » – est considéré comme parfaitement correct. Contrairement à ce que pensait Alekhine, les Noirs ne renoncent pas du tout à jouer au centre ; simplement, ils attendent que les Blancs aient abattu leurs cartes dans ce secteur. Généralement, la contre-attaque sera à base de ...c5 ou ...e5, ou même ...d5 dans certaines lignes.

Attention tout de même à cette défense Moderne. La plupart du temps, dans les ouvertures classiques (comme la Française 1.e4 e6 2.d4 d5), le jeu central des Noirs est dicté par l'ouverture elle-même, alors que la défense Moderne laisse davantage de latitude. Or, plus de liberté, c'est aussi plus de responsabilités : il va falloir veiller à choisir le bon contre-jeu central, et aussi le bon timing. Si les Noirs attendent trop longtemps, les Blancs vont donner raison à Alekhine en consolidant leur emprise sur le centre de telle sorte qu'il ne sera plus possible de la contester.

2.d4

Le centre de pions idéal, mais les Blancs parviendront-ils à le maintenir ?

2...g7

Le début d'une pression contre d4. La plupart du temps, les Noirs vont chercher à la renforcer en jouant sur cases noires.

3.♘c3

Qui doit venir en c3, le pion c ou le Cavalier ? Le coup 3.c3 renforce la case d4 et rend le Fou g7 moins actif, mais en privant le Cavalier b1 de sa case préférée, c'est pourquoi le coup du texte est plus naturel et plus fréquent.

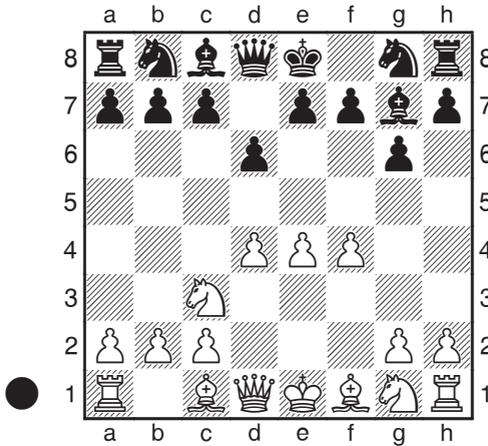
3...d6

Encore un coup sur cases noires. Il s'agit

de préparer un futur ...c5 ou ...e5.

4.f4 (D)

Le système le plus agressif contre la défense Moderne. Les Blancs construisent un large centre de pions derrière lequel les pièces vont pouvoir se développer par ♘f3, ♙d3 (ou ♙e2) et 0-0. Si les Noirs laissent faire sans réagir, alors ils auront des problèmes. Il faut donc faire quelque chose, et vite. Mais les Blancs avaient d'autres options, notamment l'approche positionnelle avec 4.♘f3 suivi d'un développement tout simple par ♙e2 et 0-0, ou encore des systèmes intermédiaires à base de 4.♙e3 et 4.♙g5, qui peuvent déboucher sur un traitement soit positionnel, soit agressif, en fonction de la réaction des Noirs.



4...a6?!

Les Noirs décident de placer l'autre Fou en fianchetto, mais cela va prendre trois coups et donner le temps aux Blancs de soutenir leur centre. Il est vrai que les Noirs gagnent de l'espace sur l'aile-dame, mais ce n'est pas suffisant pour compenser le temps perdu. En club, ce genre d'excentricité fonctionne souvent parce que l'adversaire

ne cherche pas à les exploiter, ou ne sait pas comment faire. Aseev, lui, va réagir à la perfection en se développant le plus vite possible tout en mettant des bâtons dans les roues de l'adversaire pour compliquer son développement. Cette petite imprécision n'est pas encore perdante, mais il va falloir faire très attention désormais, surtout que les Noirs ont encore besoin de deux coups pour roquer.

Les options ne manquent pas. 4...♘f6 transposerait dans la défense Pirc, une ouverture voisine (dont l'ordre de coup normal est 1.e4 d6 2.d4 ♘f6 3.♘c3 g6 4.f4 ♙g7), mais les Noirs peuvent rester dans une défense Moderne pure avec 4...♘c6 ou 4...c6. Tous ces coups visent le centre, contrairement à 4...a6.

5.♘f3

Développe une pièce et soutient d4.

5...b5

Toujours dans l'optique de sortir le Fou en b7.

6.♙d3

La meilleure case pour ce Fou, car il va falloir soutenir e4 après ...♙b7, d'autant plus que le Cavalier c3 pourra se faire chasser par ...b4.

6...♙b7

Les Noirs comptent miner le centre adverse par ...♘d7 et ...c5, avec peut-être une position proche de la Sicilienne après l'échange ...cxd4 (ou dxc5, qui revient au même).

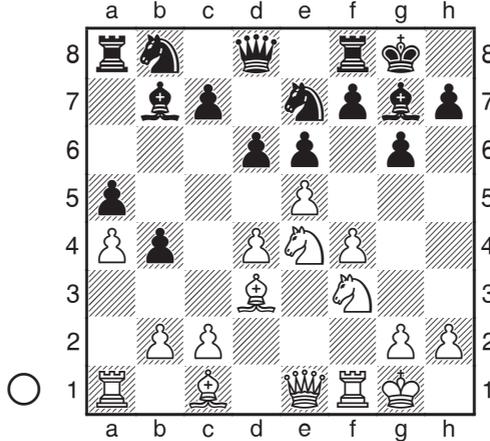
7.e5 (D)

Les Blancs traitent l'ouverture avec beaucoup d'agressivité. Cette poussée a plusieurs avantages :

1) elle empêche le Cavalier g8 de se développer naturellement en f6.

11. ♔e1

Il est temps de valoriser le tempo mis de côté auparavant.

11...a5 (D)**12.c3!**

Un coup aussi fort qu'instructif. Les Blancs ont clairement une dangereuse attaque à l'aile-roi en préparation, mais le mat est encore loin ; il n'est donc pas question de négliger totalement le reste de l'échiquier. Il serait contre-productif de se ruer à l'assaut par 12. ♖h4 : les Noirs répondent simplement 12... ♘f5 et il faut reculer par 13. ♖h3 pour continuer l'attaque. Malheureusement, la Dame serait hors-jeu en h3 ; il vaut mieux par conséquent la laisser où elle est jusqu'à ce que le transfert à l'aile-roi produise le résultat escompté.

Le coup du texte place les Noirs dans une situation inconfortable. D'une part, les Blancs stabilisent leur centre et le soutiennent contre une éventuelle attaque ultérieure par ...c5 (par exemple après ...♙xe4, suivi de ...d5, ...♞d7 et ...c5). De plus, ils menacent de gagner un pion immédiatement par 13.cxb4, or il n'y a pas

de défense naturelle contre ça. Si 12...bxc3, alors 13.bxc3 ouvre la voie à ♙a3. Il faudrait alors pousser le pion d6, ce qui augmenterait la portée du Fou a3 et libérerait la case c5 pour le Cavalier e4. L'un dans l'autre, les Blancs seraient quasiment gagnants sur l'aile-dame, sans même avoir besoin d'attaquer à l'aile-roi. Une suite possible serait 13...♙xe4 14.♙xe4 d5 15.♙d3 c5 16.♙a3 ♞d7 17.♙b5 cxd4 18.cxd4 avec une écrasante pression sur l'aile-dame. Les Noirs pourraient jouer 12...♞bc6, mais maintenant que d4 est consolidé, l'attaque blanche pourrait continuer par 13.♞fg5, à peu près comme dans la partie.

12...♙a6

L'échange de pièces est la méthode habituelle pour émousser l'attaque adverse. Ici, les Noirs parviennent certes à échanger les Fous, mais au prix d'un Cavalier hors-jeu en a6 qui ne va plus faire grand-chose par la suite.

13. ♙xa6 ♞xa6

Impossible de jouer 13...♞xa6, car il faut défendre b4. La petite diversion des Blancs sur l'aile-dame par c3 a entraîné des concessions positionnelles supplémentaires qui vont elles-mêmes favoriser l'attaque sur l'autre aile.

14. ♞fg5

Les nuages s'amoncellent sur la tête des Noirs. Il y a plusieurs menaces, mais la plus simple est 15.g4, pour ne pas laisser le Cavalier venir en f5, et ensuite, soit 16. ♖h4, soit 16. ♞f6+. La domination centrale des Blancs empêche les pièces noires de revenir défendre d'une aile à l'autre.

14...h6

14...dxe5 15.fxe5 ne sert à rien, si ce n'est

de la poussée f5. Après 17...♖g8 18.♖h4 ♔g7 par exemple, les Blancs gagnent par 19.f5! exf5 20.♗g5 ♖c8 21.♞f3 ♞d8 (21...h5 22.♘h5+ gxh5 23.♗f6+ fait mat) 22.♘xg8 hxg5 23.♖h6+ ♔xg8 24.♞h3 et mat à suivre.

18.f5!

La percée thématique, qui menace mat par 19.♗xh6+ ♔xh6 20.♖h4+, un motif récurrent par la suite.

18...♞h8

18...♘f5 19.♞xf5 exf5 20.♗xh6+ mate ; les Noirs défendent donc h6.

19.fxe6

Maintenant que la Tour noire a été forcée de quitter la colonne f, les Blancs ont tout intérêt à l'ouvrir.

19...fxe6 20.♖f2!

Les Blancs menacent mat en deux coups par 21.♘h5+.

20...♖f8

20...♞f8 autorise 21.♗xh6+.

21.♗f4?

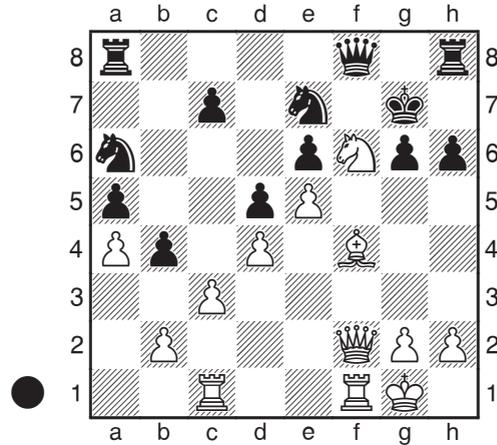
Même si les Blancs conservent une position gagnante après ce coup, en bloquant la colonne f, ils se compliquent la tâche. Malheureusement, Aseev n'a pas vu le gain forcé par 21.♘h5+ gxh5 (21...♔g8 22.♖g3 ♖d8 23.♞f6 ♞h7 24.♞xe6 est catastrophique) 22.♖g3+ ♘g6 23.♞xf8, suivi de exd6, avec un gain facile à cause du matériel.

Le coup du texte menace 22.exd6 cxd6 23.♗xd6, suivi de ♗e5.

21...d5

Forcé, car 21...♞d8 perd sur 22.♖e2 (encore ce Cavalier a6 !) 22...♘b8 23.exd6 cxd6 24.♗xd6! ♞xd6 25.♘h5+ gxh5 26.♖e5+, suivi de la prise de la Dame et de la Tour.

22.♞ac1 (D)



Une idée caractéristique : ne pouvant progresser sur l'aile-roi dans l'immédiat, les Blancs titillent leur adversaire de l'autre côté. Les Noirs doivent maintenant tenir compte d'une éventuelle ouverture de la colonne c par cxb4 ou c4. Comme les Noirs sont dans l'impossibilité d'améliorer leur position, on peut se permettre ces petits coups utiles de préparation.

22...c5

Fatigué de rester passif, Rashkovsky décide de « se lâcher ». 22...bxc3 23.♞xc3 est mauvais pour les Noirs, car la Tour va venir sur l'aile-roi ; on ne pouvait donc qu'attendre, par exemple avec 22...c6. Dans ce cas, les Noirs gagneraient par 23.cxb4 axb4 (ou 23...♘b4 24.♞c3, suivi de ♞h3) 24.♗d2, et il n'y a rien de raisonnable à faire contre 25.♘h5+ ♔g8 (25...gxh5 26.♖g3+) 26.♖g3.

23.dxc5

Les Blancs prennent le pion et le gardent.

23...♘f5

Après 23...♘c6 24.♗e3, suivi de ♗d4, les Blancs renforcent encore leur emprise sur cases noires, des deux côtés de l'échiquier (24...♘xe5 perd immédiatement sur

25. ♖d4).

24. g4

Et voilà !

24... ♗e7

En provoquant g4, les Noirs ont du moins empêché la petite astuce ♗h5+ et ♖g3+, mais la position reste sans espoir.

25. ♖d2

Menace d'échanger en b4 avant de pousser le pion c.

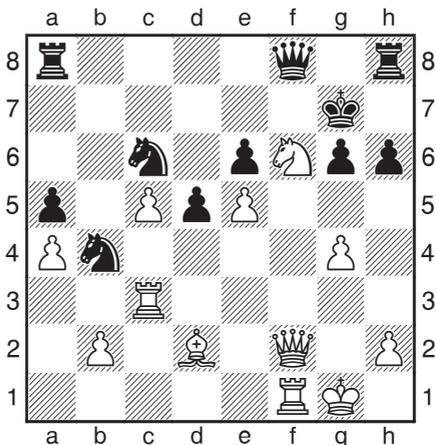
25... ♗c6

Bloque le pion c, mais l'absence du Cavalier va se faire sentir à l'aile-roi.

26. cxb4 ♗axb4

Les Blancs gagnent aussi après 26... axb4 27. ♖g3 ♖e7 28. ♗h5+! ♗h7 29. ♖f6 ♖af8 30. ♖e3 et h6 tombe.

27. ♖c3 (D)



La case c3 étant libre, la Tour peut venir porter le coup de grâce à l'aile-roi.

27... ♖e7

Les Noirs sont tout aussi impuissants après 27... ♗xe5 28. ♖g3; par exemple : 28... ♗bc6 29. ♗d7 ♗xd7 30. ♖xf8 ♖hxf8 31. ♖c7 ♗ce5 32. c6 ou 28... ♖b8 29. ♖f4 ♗bc6 30. ♗d7.

28. ♖h3

Menace le bon vieux 29. ♖xh6+.

28... g5

Pare la menace, mais concède la case h5 et ouvre la diagonale b1-h7.

29. ♗h5+ ♖g8 30. ♗f6+ ♖g7 31. ♗h5+ ♖g8

Les Blancs, probablement en crise de temps, répètent sans doute la position pour atteindre le contrôle du 40^e coup (la cadence de jeu internationale étant à l'époque de 2 heures pour les 40 premiers coups).

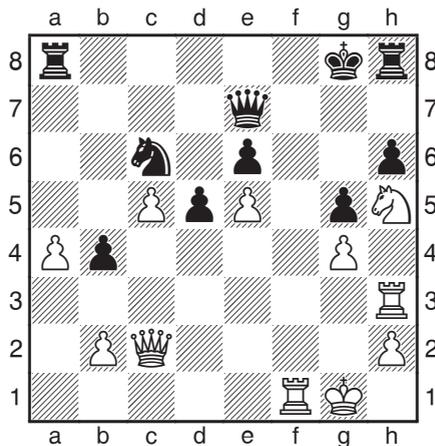
32. ♖xb4

C'est bientôt l'hallali.

32... axb4

32... ♗xb4 33. ♖f3 ♖a7 34. c6 ♖c7 (34... ♗xc6 35. ♖f8+ ♗h7 36. ♖c2#) 35. ♖f8+ ♗h7 36. ♖f7+ ♖xf7 37. ♖xf7+ ♖xf7 38. ♖xf7+ ♖g8 39. ♖g7+ ♖f8 40. c7 mène au mat.

33. ♖c2 (D)



Les Blancs menacent 34. ♖g6+, qui exploite l'affaiblissement de la diagonale b1-h7.

33... ♗xe5

Le dernier repas du condamné.

34. ♗f6+ ♖g7 35. ♗h5+ ♖g8 36. ♖e3

Le Cavalier ne peut pas bouger puisqu'il doit défendre g6. La fin est proche.

36...b3

36...♖c7 perd sur 37.♙xe5.

37.♖c3

Surtout pas 37.♖b1? ♖xc5 et les Noirs s'en sortent.

37...♗xg4 38.♙xe6 1-0

Après 38...♖h7 (pour couvrir g6) 39.♖f3, qui menace 40.♖xg4, 40.♖xd5 et 40.♙e8+ ♙xe8 41.♖xd5+, c'est mat en quelques coups.

Dans cette partie, Aseev a sévèrement puni les petites incartades que les Noirs ont cru pouvoir se permettre dans l'ouverture (4...a6?! et surtout 7...e6?). Il a remarquablement monté son attaque : en enfonçant tout d'abord au centre un coin bien soutenu (c3-d4-e5-f4), puis en ramenant toutes les pièces sur l'aile-roi. Dans le même temps, il a saisi la moindre occasion d'ennuyer son adversaire sur l'aile-dame (par exemple en jouant ♗a3 ou en exploitant le Cavalier a6). Quand les Noirs se sont vus forcés d'échanger leur Fou de cases noires, la fin était déjà proche en raison de leurs fatales faiblesses sur les cases noires. Bien qu'Aseev ait manqué le gain le plus expéditif, ce n'était qu'une question de temps, et il n'avait plus qu'à ouvrir judicieusement la position pour conclure.

Leçons à retenir :

1. Le contrôle du centre est un objectif majeur de l'ouverture.
2. Il n'est pas recommandé de laisser l'adversaire agir à sa guise au centre.
3. Un fort centre bien soutenu sert souvent de tremplin à une attaque sur le roque.

4. Un Cavalier fermement incrusté en sixième rangée exercera un effet paralysant sur les forces ennemies.

Un centre de pions trop étendu

Le joueur qui décide d'occuper le centre avec ses pions dans l'ouverture prend une grosse responsabilité. S'il parvient à maintenir ce centre intact en le soutenant correctement avec ses pièces, il a des chances de prendre l'avantage. Par contre, si le soutien fait défaut, comme toute construction branlante, le centre de pions s'écroulera face aux coups de boutoir adverses. En général, c'est un problème de développement. Construire un centre de pions, cela prend du temps, ou plutôt *des* temps, c'est-à-dire des coups qui ne sont pas utilisés pour développer les pièces. Et c'est donc tout naturellement que les thèmes du large centre de pions et du retard de développement fonctionnent en parallèle. La vraie question, c'est de savoir si l'adversaire a un moyen concret d'exploiter la situation rapidement, car sinon le joueur possédant le centre va rattraper son retard de développement et prendre l'avantage. Il est souvent très difficile de juger à l'avance de l'issue d'un tel affrontement. En fait, il existe des systèmes entiers basés uniquement sur l'idée d'autoriser l'adversaire à bâtir un fort centre de pions. Certains existent depuis plusieurs décennies, et on ne sait toujours pas s'ils sont vraiment corrects. Dans la partie que voici, les Noirs adoptent précisément une de ces ouvertures. Les Blancs ne se font pas prier pour prendre le centre, et le combat s'engage.

Leçons à retenir :

1. Amenez autant de pièces que possible sur des cases agressives avant de tout miser sur l'attaque.
2. En pratique, il est généralement plus difficile de défendre que d'attaquer.
3. Un clouage sur toute autre pièce que le Roi n'est jamais absolu. La pièce clouée peut soudain se déplacer et faire des dégâts considérables.
4. La percée décisive exige souvent un sacrifice.

Les sacrifices classiques

On trouve dans les manuels consacrés aux sacrifices toutes sortes de combinaisons classiques : le sacrifice ♖xh7+ suivi de ♜g5+, le double sacrifice de Fou en h7 et g7, etc. Il existe par ailleurs un certain nombre de mats codifiés, comme le mat d'Anastasia (avec un Cavalier en e7, un sacrifice en h7 suivi du mat sur la colonne h) et le mat de Boden (contre le grand roque, ♖xc6+ suivi de ♖a6#). Impossible de prétendre devenir un bon joueur d'attaque sans connaître ces idées standard qui constituent d'une certaine manière le vocabulaire de base de l'attaquant. Mon objectif ici étant de montrer comment intégrer à notre stratégie d'ensemble les concepts fondamentaux du jeu, je m'abstiendrai de présenter une liste exhaustive de tous ces schémas d'attaque.

Avec un peu de chance, vous arriverez de temps en temps à placer un de ces concepts dans sa forme « pure ». Dans ce cas, il suffira de bien vérifier que tout fonctionne comme prévu, et le point tombera tout cuit dans votre escarcelle. Malheureusement, nos adversaires sont rarement si

coopératifs, et par conséquent, lorsqu'une de ces idées se présente sur l'échiquier, c'est sous une forme plus ou moins diluée. Dès lors, il faut se donner beaucoup de mal pour déterminer si le sacrifice est correct ou non. Il se peut même qu'il soit trop complexe pour une analyse précise – il faut alors se fier à son jugement intuitif. Si vous êtes plutôt un joueur d'attaque, alors vous serez sans doute prêt à prendre le risque d'un sacrifice peu clair, tandis qu'un joueur plus positionnel verra les choses autrement. Le style personnel de chacun entre donc en ligne de compte.

Dans la partie que voici, on ne sera pas surpris d'apprendre qu'Alexei Shirov, voyant la possibilité de sacrifier son Fou sur la case h7, n'hésite pas un instant à s'emparer du pion.

Partie 8**A. Shirov – D. Reinderman***Wijk aan Zee 1999*

Défense Sicilienne, variante Taimanov

1.e4

Pour plus de commentaires sur ce coup, voir la partie 3.

1...c5

Le coup constitutif de la défense Sicilienne, une des ouvertures les plus jouées de nos jours. Pourquoi cette popularité ? Parce que c'est une ouverture combative qui permet aux Noirs de lutter non seulement pour l'égalité, mais aussi pour l'avantage. L'inconvénient, c'est que les Blancs obtiennent souvent une initiative précoce : avec les Noirs, il faut se méfier sous peine

de succomber à une attaque éclair.

2. ♖f3

Les Blancs voudraient bien jouer d4, mais l'immédiat 2.d4 cxd4 3. ♗xd4 est mauvais à cause de 3... ♘c6 avec gain de temps. C'est donc le Cavalier qui se prépare à reprendre en d4. On voit aussi fréquemment 2.c3 (voir partie 30), toujours pour préparer d4, mais cette fois avec l'idée de reprendre avec un pion.

2... ♘c6

Les Noirs ont de nombreuses possibilités ici, notamment 2...d6 (partie 10) et 2...e6 (partie 20).

3. ♘c3

Même si 3.d4 est parfaitement jouable, les Blancs préfèrent parfois éviter certaines lignes par 3. ♘c3. Par exemple, après 3.d4, les Noirs peuvent rentrer dans le très populaire système Sveshnikov par 3...cxd4 4. ♘xd4 ♘f6 5. ♘c3 e5. Si le conducteur des Blancs n'a pas envie de jouer ces positions, il peut utiliser 3. ♘c3 pour compliquer la tâche de l'adversaire. En effet, sur 3... ♘f6, on dispose alors de 4. ♗b5 et nous avons transposé dans une Rossolimo (2. ♖f3 ♘c6 3. ♗b5) en ayant là encore évité certaines lignes. Dans les monographies spécialisées sur la Sicilienne, vous verrez que l'ordre des coups proposé pour les grandes lignes est généralement très standardisé, laissant malheureusement dans l'ombre bien des subtilités cruciales en pratique.

3...e6

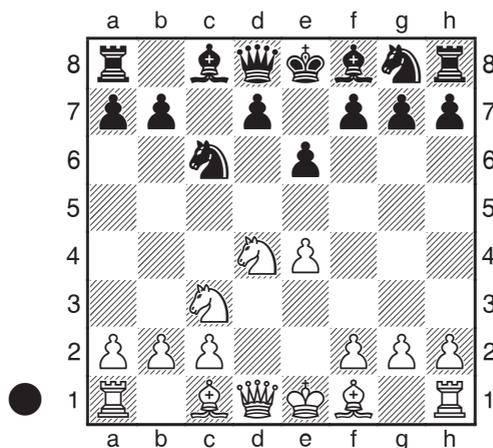
Les Noirs optent pour un coup flexible qui leur laisse la possibilité de transposer dans divers systèmes.

4.d4

La partie s'engage sur la voie de la Sici-

lienne ouverte standard, mais il était encore possible de jouer une Rossolimo par 4. ♗b5.

4...cxd4 5. ♘xd4 (D)



Cet échange du pion c des Noirs contre le pion d des Blancs est caractéristique de la Sicilienne. Le changement de structure de pions qui en résulte est à la base de toute la stratégie à venir des deux côtés. Les Noirs ont un pion de plus au centre, ce qui constitue un atout positionnel ténu, mais bien réel. De leur côté, les Blancs vont pouvoir mobiliser très facilement toutes leurs pièces mineures, avec très probablement une légère avance de développement à la clé. Les grandes lignes de la bataille à venir se dessinent : avance de développement et prise d'espace au centre pour les Blancs, en échange d'atouts positionnels à long terme pour les Noirs.

5...a6

Les Noirs s'orientent vers le système Taimanov, dans lequel on retarde le coup ...d6 pour se donner la possibilité de développer activement le Fou de cases noires, en c5 ou b4. Le coup 5...d6 aurait transposé dans le système Scheveningue (avec des

pions en d6 et e6), tandis qu'après 5...♘f6, plusieurs options restaient ouvertes (voir partie 20).

6. ♖e2

Les Blancs ont l'embaras du choix, mais Shirov se contente de terminer le développement de son aile-roi pour roquer rapidement.

6...♞ge7

Nous sommes maintenant vraiment dans le système Taimanov. L'idée derrière le coup du texte est de poursuivre par ...♞xd4 suivi de ...♞c6 avec un gain de temps sur la Dame blanche. L'ennui, c'est que les pièces qui restent sont mal placées pour défendre l'aile-roi des Noirs.

7.f4

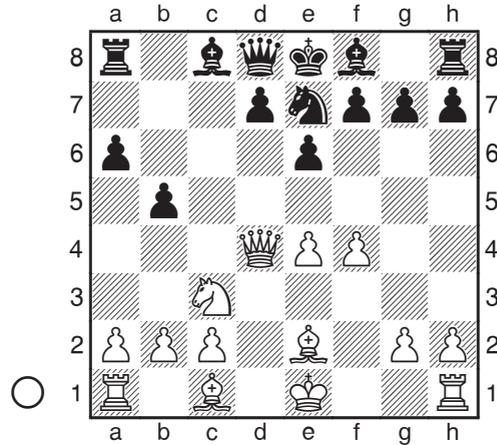
L'un des coups les plus logiques, mais les Blancs en ont essayé plusieurs dans cette position. En effet, maintenant que la case f2 est disponible, la manœuvre ...♞xd4 et ...♞c6 se heurte à ♔f2. La Dame est très bien postée sur cette case, notamment parce qu'après ♕e3, les Blancs auront une pression considérable sur les cases noires de l'aile-dame adverse. Qui plus est, depuis f2, la Dame sera en mesure de contribuer à une éventuelle attaque de mat qui pourrait débiter par f5.

7...♞xd4

Les Noirs peuvent retarder cet échange, mais il faudra le jouer tôt ou tard, sans quoi le Cavalier e7 gênera le développement de l'aile-roi.

8. ♔xd4 b5 (D)

Si 8...♞c6, alors 9. ♔f2 bien sûr. Les Noirs retardent donc ...♞c6 en espérant que les Blancs vont commettre l'erreur de jouer ♕e3 qui couperait la retraite vers f2.



9.0-0

La Dame peut encore attendre.

9...♔c7

Les Noirs poursuivent le développement de l'aile-dame, et maintenant que la case c5 est couverte par la Dame, il y a quelques petites idées comme 10...♞f5 dans l'air.

10. ♔f2

La diagonale a7-g1 devenant passablement dangereuse, la Dame se retire de son plein gré. Il s'avère que les Noirs n'ont rien de mieux que ...♞c6 – sans quoi il serait impossible de développer l'aile-roi – ce qui fait qu'ils n'ont rien obtenu en retardant ...♞c6.

10...♞c6

Par rapport à une Sicilienne normale, il manque deux Cavaliers : un blanc en d4 et un noir en f6. Le potentiel d'attaque des Blancs s'en trouve diminué, mais deux autres facteurs jouent légèrement en leur faveur. Premièrement, les Noirs n'ont pas de Cavalier pour défendre l'aile-roi, ce qui fait qu'il reste possible d'y monter un assaut en dépit du matériel quelque peu réduit. Deuxièmement, il n'y a aucune pression sur e4, ce qui donne aux Blancs les

coudées plus franches que d'habitude pour manœuvrer. Il n'en reste pas moins que ce système est parfaitement jouable avec les Noirs, les Blancs n'ont qu'un avantage très marginal.

11. ♖e3

Le coup naturel, qui lorgne ostensiblement sur les cases c5 et b6.

11... ♗e7

La meilleure case pour ce Fou, qui doit défendre une aile-roi vulnérable.

12. a4!?

Shirov aurait naturellement pu continuer à se développer par 12. ♖ad1, mais les Blancs doivent anticiper ce que sera leur plan une fois les pièces sorties. Pour l'instant, il ne faut pas trop songer à une attaque directe à l'aile-roi, car les pièces ne sont pas développées en ce sens. L'intention de base serait plutôt d'améliorer les conditions d'une telle attaque. Un plan possible est 12. e5 avec des idées comme ♘e4, ♖ad1, ♗d3, etc. Seulement les Noirs n'ont qu'à répondre 12... d6 ou 12... d5 et il ne se passe pas grand-chose.

Shirov se décide pour une approche plus lente. Le coup du texte force plus ou moins ...b4, après quoi le Cavalier blanc va se repositionner par ♘b1-d2. Maintenant que les Noirs ne disposent plus de ... ♗b4, on peut jouer ♗d3, avec des intentions agressives à l'aile-roi. En fonction des circonstances, le Cavalier pourra venir soit en f3 pour contribuer à l'assaut, soit en c4 pour sonder l'aile-dame adverse, et notamment la case b6. Or, ce plan n'est possible qu'avec la Tour en a1, sans quoi les Noirs n'ont pas besoin de pousser ...b4.

12... b4

Avec la Tour en a1, 12... bxa4 se heurte à 13. ♖xa4, et le pion a6 est très faible.

13. ♘b1

Le Cavalier se replace.

13... ♖b8

Empêche ♗b6, qui serait pénible.

14. ♘d2

Le Cavalier revient en jeu.

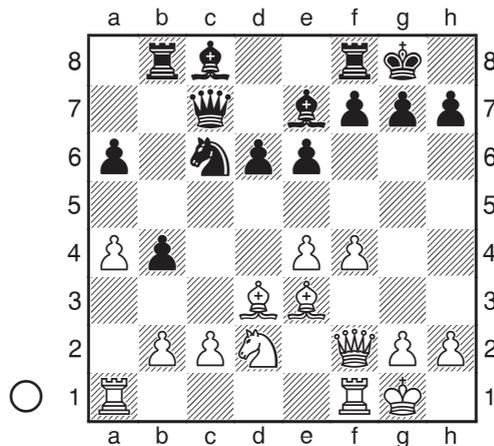
14... 0-0

Les Noirs roquent enfin. Dans ce cas précis, le Roi ne risquait pas grand-chose en restant au centre aussi longtemps, car les pièces blanches n'étaient pas assez actives pour le mettre en danger.

15. ♗d3

Première velléité réellement agressive à l'aile-roi.

15... d6 (D)



Le Fou de cases noires aimerait venir en f6, mais il faut d'abord empêcher la poussée e5.

16. ♖ad1

Il s'agit en fait du premier nouveau coup. La partie Van der Wiel-Anderson, Wijk aan Zee 1987 avait continué de manière plus directe avec 16. ♖g3 (pour

jouer f5), mais les Noirs avaient répliqué par 16...f5! 17.exf5 exf5 18.♘f3 ♕f6 19.♖ab1 ♘e7 20.♗fe1 ♖b7 avec un jeu approximativement égal. Les Noirs ont un pion d isolé, mais cette petite faiblesse est compensée par le placement actif des Fous sur les grandes diagonales. Le coup de Shirov s'inscrit dans une approche plus graduelle.

16...b3?

Un choix imaginatif et ambitieux, mais qui va mal tourner, car la position n'est pas assez robuste pour un concept aussi agressif. Le plan avec ...f5 est moins efficace avec la Tour en d1, car après 16...f5 17.exf5 exf5 18.♗fe1, les Noirs ne peuvent pas replacer leurs pièces aussi facilement que dans la partie Van der Wiel-Andersson. En effet, après 18...♕f6? 19.♘c4!, les Blancs menacent déjà 20.♘xd6 ♗xd6 21.♕c4+, et la jolie pointe tactique 19...d5 20.♕c5! leur donne un clair avantage. Mais les Noirs pouvaient s'en tenir à leur plan initial par 16...♕f6, et c'est alors aux Blancs de trouver comment parer l'attaque sur le pion b2.

17.cxb3

Après 17.♘xb3 ♕f6 18.♕c1 ♖b4, les Noirs regagnent le pion avec une position égale ; par exemple : 19.a5 ♘xa5 20.♘xa5 ♕d4 21.♕e3 ♕xe3 22.♗xe3 ♗xa5.

17...♕f6

Sur 17...♘b4 18.♕e2! ♕f6 19.♗c1 suivi de ♘c4, les Noirs n'ont rien obtenu pour le pion.

18.♗c1!

Shirov trouve le meilleur coup : rendre le pion pour priver l'aile-roi adverse de ses défenseurs. Il aurait pu le garder par 18.♕b1, car 18...♕xb2 est mauvais à cause de 19.♘c4. En revanche, 18...a5, qui prépare ...♕a6 et

...♘b4, offrait alors aux Noirs énormément d'activité en compensation. 18.♗b1 est jouable aussi, mais là encore, les Noirs trouvent du jeu grâce à 18...♘b4 19.♕e2 ♕b7. Il est probable qu'aucune de ces lignes ne donne une compensation pleine et entière pour le pion, mais d'une façon générale, mieux vaut disposer d'une forte initiative avec l'égalité matérielle plutôt que de devoir s'arc-bouter en défense avec un pion de plus.

18...♕xb2

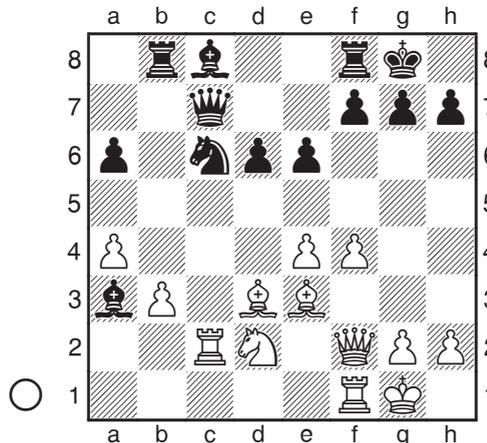
Sinon, les Noirs ont simplement perdu un pion pour rien, par exemple 18...♕b7 19.♘f3.

19.♗c2

Le clouage sur la colonne c est très dangereux.

19...♕a3 (D)

Il faut garder le contrôle de c1, puisque 19...♕f6 perd sur 20.♗fc1 ♕b7 21.e5! ♕e7 (21...dxe5 22.♕e4) 22.♕xa6 ♕xa6 23.♗xc6 ♗b7 24.exd6. Les Blancs ont de bien meilleures perspectives d'attaque sur l'aile-roi, grâce au douteux 16^e coup des Noirs qui n'ont aucune pièce mineure en défense et doivent en plus gérer le clouage sur la colonne c.



20.e5!

La diagonale s'ouvre au profit du Fou de cases blanches, et avec gain de temps puisque les Noirs doivent parer la menace 21.exd6 ♖xd6 22.♙e4 suivi de ♘c4.

20...d5

20...dxe5 échoue sur 21.♙e4 ♙b7 22.♖a1 ♙b4 23.♙xc6 ♙xc6 24.♖a1 et les Blancs gagnent du matériel.

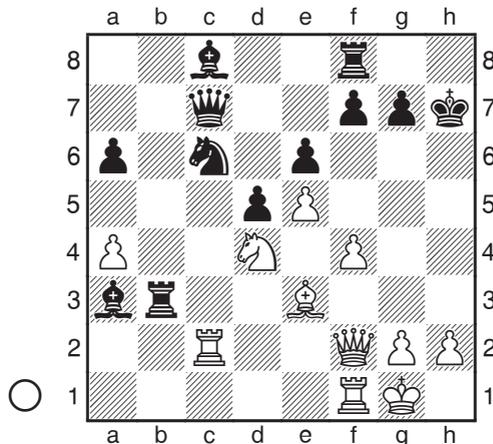
21.♘f3

Ce coup introduit deux possibilités désagréables : d'une part le simple 22.♘d4 ♙b7 23.♖a1 suivi de ♖a1 avec gain de matériel, et de l'autre le sacrifice ♙xh7+.

21...♖d7?!

Le sacrifice sur h7 est maintenant correct, même s'il exige un jeu très précis de la part de l'attaquant. On peut aller de l'autre côté par 21...♖b7, mais cela ne change pas grand-chose, car les Blancs jouent alors 22.♙xh7+ ♖xh7 23.♖h4+ ♖g8 24.♘g5 ♙e8 25.♖h7+ ♖f8 et obtiennent une énorme attaque par 26.♖fc1! ♙d7 27.f5! ; par exemple : 27...exf5 28.♖h8+ ♖e7 29.♖xg7 ♖d8 30.♘xf7+ ♖c8 31.♙c5 ♙xc5+ 32.♖xc5 et la défense implose.

Il fallait avoir le courage de jouer 21...♖xb3. La meilleure ligne est maintenant 22.♙xh7+! ♖xh7 23.♘d4 (D) (23.♖h4+ ♖g8 24.♘g5 est probablement incorrect, car les Blancs doivent en plus tenir compte du fait que le Fou e3 est « en l'air »), pour regagner la pièce tout en gardant de bonnes chances d'attaque à l'aile-roi. Les variantes valent le coup d'œil, et un coup d'œil attentif, car elles montrent que même lorsqu'on mène une attaque à l'aile-roi, les possibilités tactiques peuvent surgir un peu partout sur l'échiquier :



1) 23...♖b6 24.♘b5! (et voilà!) 24...axb5 25.♙xb6 ♖b7 26.axb5 ♘e7 27.♖c3 ♙b4 28.♖b3 avec un gain facile pour les Blancs.

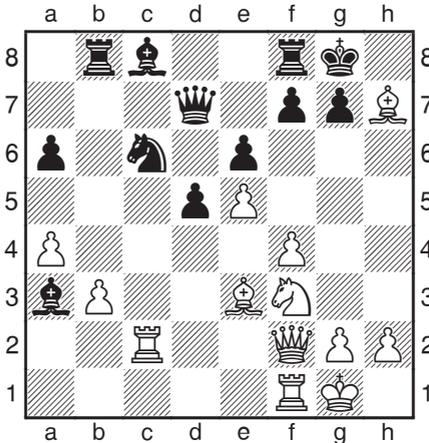
2) 23...♖b2 24.♙c1! ♖xc2 (après 24...♘d4 25.♖h4+ ♖g8 26.♖xc7 ♘e2+ 27.♙h1, les Noirs n'ont que deux pièces mineures pour la Dame) 25.♖xc2+ ♖g8 26.♙xa3 ♖b6 27.♙xf8 et les Blancs gagnent.

3) 23...♖b4! 24.♖xc6 ♖b7 25.♖c3! (25.f5 exf5 26.♖f6!? est une idée créative, mais après 26...♙b2! les Blancs n'ont pas de continuation claire) 25...♙b2 26.♖c2+ ♖g8 27.♖c7 ♙xd4 (il faut éliminer ce Cavalier avant qu'il n'arrive en g5 ; sur 27...♖b8 28.♘f3 ♖c4 29.♖xc4 dxc4 30.♘g5 g6 31.♖xc4, les Blancs ont un pion de plus et l'aile-roi des Noirs est très faible) 28.♙xd4 ♖a8 (28...♖b8 29.♙a7 ♖a8 30.♖b1 ♖xb1+ 31.♖xb1 paralyse les Noirs) 29.♖c3 et les Noirs ne sont pas bien. Le matériel est égal, mais les pièces blanches occupent des postes actifs et l'aile-roi des Noirs reste faible à cause de l'absence du pion h. Après 29...♖b7 par exemple, la percée 30.f5 exf5 31.e6 fxe6 32.♖xg7+ ♖xg7 33.xg7 ♙e8 34.♙e5 donne aux Blancs une attaque écrasante sur cases

noires et 29...♖xa4 achoppe aussi sur 30.f5. Le mieux reste donc probablement 29...♖c4 30.♖xc4 dxc4 31.♗xc4 dans l'espoir d'arracher la nulle avec un pion de moins.

On voit par cette analyse combien l'équilibre est délicat dans cette position. Dans une des lignes, les Blancs exploitent leur sacrifice en h7 non pas en attaquant directement le roque, mais en jouant sur l'aile-dame (non sans loucher fréquemment de l'autre côté, certes). Après le coup du texte, par contre, la balance penche définitivement du côté de l'attaque de mat.

22.♙xh7+! (D)



Ce sacrifice ♙xh7+ est une idée bien connue qu'on retrouve dans tous les livres sur le jeu d'attaque. Lorsque les circonstances s'y prêtent, il peut s'avérer décisif immédiatement. Les Blancs continuent par ♘g5+ : sur ...♙g8, il y a ♗h5 et si ...♙g6, alors soit h4 et ♗g4, soit ♗d3+, en fonction de la position. Ici, par contre, rien n'est clair. Certes, sur ...♙g6, les Noirs se font mater immédiatement, mais la défense ...♙g8 s'avère particulièrement coriace. Quand les Blancs parviennent à jouer ♘g5+ et ♗h5, la

Tour f8 ne peut généralement pas bouger sous peine de ♗xf7+, mais comme ici la Dame est en h4 au lieu de h5, il n'y a pas d'attaque sur f7 (la Dame noire défend f7, mais peu importe puisqu'on peut la dévier par ♖xc6). En réalité, les Blancs ont encore des chances de gain, mais il va falloir faire preuve d'une grande créativité. Même dans le cadre d'une idée bien connue, le jeu d'échecs offre énormément de prise à l'imagination.

22...♙xh7 23.♗h4+

23.♘g5+ revient au même.

23...♙g8

Et non pas 23...♙g6? 24.g4, et c'est mat en quelques coups.

24.♘g5 ♖e8

24...♖d8?! est inférieur parce que le Roi noir aura sans doute besoin de la case d8 pour s'échapper : après 25.♗h7+ ♙f8 26.♗h8+ ♙e7 27.♗xg7 ♖f8 (27...♖e8 28.♗f6+ ♙f8 29.♘h7+ ♙g8 30.♗g5+ ♙xh7 31.♖f3 fait mat) 28.♘h7 ♙b7 29.f5, les Blancs ont une attaque écrasante.

25.♖f3!

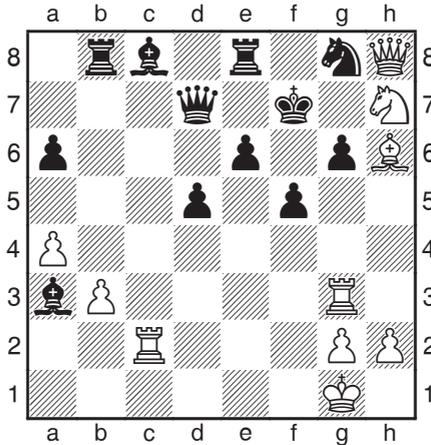
Les Blancs imaginent un concept original que vous ne trouverez dans aucun manuel sur le jeu d'attaque. Classiquement, le sacrifice du Fou en h7 débouche presque toujours sur une chasse au Roi par 25.♗h7+ ♙f8 26.♗h8+ ♙e7 27.♗xg7, mais ici 27...♙d8 pare toutes les menaces immédiates. Shirov comprend qu'il lui faut amener des renforts sans laisser le Roi adverse s'échapper via e7 et d8. La menace est tout simplement 26.♖h3.

25...♘e7

Il faut bien voir que 25...♙f8? est perdant : 26.♘h7+ ♙g8 27.♘f6+! gxf6

saurait tarder.

32. ♖h6 (D)



Menace mat en un coup. Non seulement le finish est superbe, mais il est aussi thématique puisque c'est grâce aux lignes ouvertes par la percée f5 que le Fou parvient à se joindre à l'assaut.

32... ♖e7

C'est mat aussi bien après 32... ♖xh6 33. ♖f6+ ♖g8 34. ♖xg6+ ♖xh7 35. ♖xh6+ ♖g8 36. ♖h8# que sur 32... ♖f8 33. ♖xf8 ♖xh6 34. ♖xg6 ♖xf8 35. ♖f6+ ♖e7 36. ♖xf8#.

33. ♖g5+ ♖f7

Il n'y a pas d'issue : 33... ♖d6 34. ♖f4+ ♖e7 (34... e5 35. ♖xg6+ et c'est encore mat) 35. ♖g7+ ♖d8 36. ♖c7+... avec mat au coup suivant.

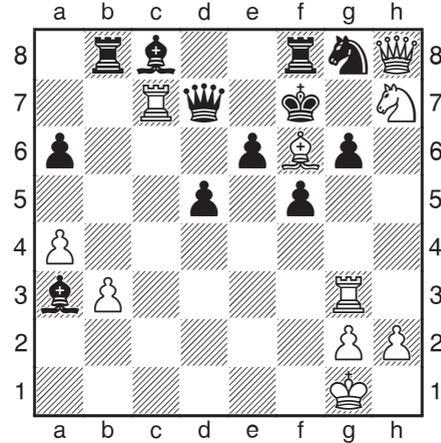
34. ♖f6

34. ♖f6 gagnait plus simplement, mais on aurait mauvaise grâce à critiquer Shirov après une si belle attaque.

34... ♖f8

34... ♖a7+ 35. ♖h1 ne sert à rien, et si 34... e5 35. ♖c7 ♖xc7 36. ♖g7+, la Dame succombe.

35. ♖c7! (D)



En fait, ici aussi la Dame noire passe à la trappe.

35... ♖xf6

35... ♖xc7 36. ♖g7+ ♖e8 37. ♖xc7 est sans espoir également.

36. ♖xf6+ ♖e8

Ou 36... ♖g8 37. ♖xg6+ ♖xh7 38. ♖h6+ ♖g8 39. ♖h8#.

37. ♖xg6+ ♖d8

37... ♖f7 38. ♖f6+ est encore pire.

38. ♖xd7+

Les Blancs passent à la caisse.

38... ♖xd7

39. ♖xf8 ♖xf8

Avec seulement deux Fous pour la Dame, les Noirs n'ont plus rien à espérer dans cette partie.

40. ♖f6+ ♖e7

40... ♖e8 perd sur 41. ♖g8.

41. ♖g8+

Ce coup force l'échange des Tours. Le reste est facile.

41... ♖c7 42. ♖c3+ ♖b7 43. ♖xb8+ ♖xb8 44. h4 1-0

44... ♖xh4 se heurte à 45. ♖h8+, mais sinon, le pion h va jusqu'au bout.

Connu depuis au moins 400 ans, le sacrifice du Fou en h7 reste néanmoins d'actualité. Comme tous les grands concepts d'attaque classiques, il fait de nouvelles victimes tous les jours, partout dans le monde. Cela dit, désormais, la plupart des joueurs se méfient et on ne le trouve que rarement sous sa forme pure.

Dans cette partie, les conditions ont pu être réunies à cause d'un coup hasardeux de l'autre côté de l'échiquier. Suite à 16...b3?, les Noirs ont été mal inspirés en éloignant leur Fou de cases noires de la défense de l'aile-roi. Lorsque la possibilité de jouer ♗xh7+ s'est présentée, Shirov a saisi sa chance alors même qu'il ne pouvait pas avoir analysé à fond toutes les variantes. Il a calculé plusieurs lignes, c'est certain, ce qui lui a suffi pour conclure que les Noirs ne pourraient résister à la pression de l'attaque. L'idée centrale a consisté à combiner le sacrifice avec une percée centrale par f5 et e6, une ouverture de ligne qui a permis à toute son armée d'entrer dans la mêlée. Enfin, Shirov a su trouver une jolie conclusion pour conclure cette excellente partie d'attaque.

Les leçons à retenir :

1. Pour devenir un bon attaquant, il est essentiel de bien connaître les idées et sacrifices d'attaque standard.
2. Ces idées peuvent vous servir de guide, mais il faudra vous adapter aux spécificités de votre position.
3. Quand vous attaquez le roque, restez attentif aux possibilités tactiques ailleurs sur l'échiquier.
4. Plus il y a de lignes ouvertes, mieux c'est pour l'attaquant.

La déferlante de sacrifices

Tous les joueurs d'échecs rêvent d'attaques brillantes, émaillées de sacrifices et culminant en un mat spectaculaire. Cela n'arrive pas très souvent. Il y a deux grandes raisons à cela. Premièrement, les circonstances ne sont pas toujours réunies, et deuxièmement, même quand elles le sont, nous n'avons pas toujours le courage de nous lancer dans le sacrifice, ou alors nous jouons mal par la suite.

Pour ce qui est des circonstances, cela dépend en grande partie de notre style de jeu. Si le vôtre consiste à exploiter de minuscules avantages positionnels, vous aurez peu de chances de vous retrouver dans une situation propice à une cascade de sacrifices. Et même si vous avez le style qui convient, en général il faut prendre des risques pour obtenir une attaque prometteuse, en jouant un gambit par exemple.

Si l'on manque de courage pour jouer le sacrifice alors même qu'on l'a vu, c'est souvent par manque de confiance en notre capacité de calcul. Nombreux sont ceux qui reculent devant un sacrifice reposant sur une variante de dix coups de profondeur sans aucune échappatoire en cas de problème. La solution : s'entraîner au calcul tactique, se tester sur des positions délicates en vérifiant par la suite son analyse avec un ordinateur (si je peux me permettre, l'ouvrage *John Nunn's Chess Puzzle Book* sera parfait pour cela...). Enfin, même si le sacrifice est correct, certains facteurs psychologiques comme l'excitation vont encore nous compliquer la tâche. Il est probablement impossible de toujours conserver un calme olympien quand on

comment dominer sans partage une position en partant du contrôle d'une colonne ouverte.

Partie 19

N. Short – J. Timman

Tilburg 1991

Défense Alekhine, variante Moderne

1.e4 ♖f6 2.e5 ♗d5 3.d4 d6

Pour plus de commentaires sur cette ligne, voir la partie 4.

4.♗f3

Un coup moins agressif que 4.c4 ♗b6 5.f4 (partie 4), mais plus naturel à bien des égards. Au lieu de vouloir s'emparer de tout le centre, les Blancs se contentent d'un petit centre de pions, qu'ils se dépêchent de soutenir avec les autres pièces. Ce plan simple et direct reste la ligne la plus populaire contre la défense Alekhine, et pour cause... c'est une des plus gênantes pour les Noirs. Il est intéressant de noter que dans bien des ouvertures, la ligne la plus dangereuse s'appuie sur des coups de développement naturels.

4...g6

Les Noirs sont déjà à un carrefour. L'autre option est 4...♗g4 5.♗e2 e6 et le Fou de cases noires se développe en e7 au lieu de g7. Le coup du texte semble plus actif, car en g7, le Fou fera pression sur les pions centraux adverses. Le danger, c'est que si les Blancs conservent leur centre de pions, ce Fou sera exclu de la partie.

5.♗c4

Les Blancs ne veulent plus développer leur Fou en e2, car l'encombrement de la colonne e empêcherait de protéger le pion e5. C'est pourquoi ce coup, qui développe

le Fou sur une diagonale active avec gain de temps, est parfaitement naturel.

5...♗b6

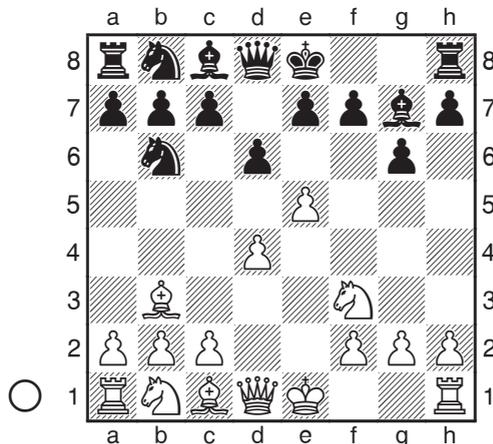
5...c6 est jouable, mais un peu passif. Ce coup est devenu rare, peut-être parce que 6.0-0 ♗g7 7.exd6 ♖xd6 8.♗bd2 donne aux Blancs un léger avantage sans risque.

6.♗b3

Durant la phase suivante de la partie, les Blancs jouent parfois a4, sur quoi les Noirs répliquent généralement...a5, ou alors les Noirs jouent parfois...a5, sur quoi les Blancs répondent généralement a4. Cela peut surprendre, car si l'insertion de a4 et ...a5 favorise les Noirs, pourquoi les Blancs joueraient-ils a4, et vice versa ? En fait, personne ne sait vraiment à qui profite l'inclusion des coups a4 et ...a5, et au final, on finit presque toujours par les jouer. J'estime à titre personnel que cette séquence favorise plutôt les Blancs, mais je suis certain que vous trouverez facilement un autre grand maître qui vous soutiendra le contraire.

6...♗g7 (D)

Les Noirs poursuivent leur développement. Bien sûr, en cas de 6...a5, alors 7.a4.



7. ♖e2

Sans doute la plus solide des quelques options dont disposent les Blancs ici. L'agressif 7. ♘g5 a eu son heure de gloire, mais ce coup a perdu de son lustre lorsque les Noirs ont clairement démontré que l'assaut immédiat était prématuré. Les Blancs peuvent jouer 7.a4, mais à ce stade cela permet aux Noirs de compliquer le jeu par 7...dxe5 8.a5 ♘6d7 et maintenant :

1) 9.dxe5 ♘xe5 10. ♖xd8+ ♔xd8 11. ♘xe5 ♕xe5 12.0-0 donne aux Blancs de bonnes compensations pour le pion.

2) 9. ♖e2!? est une idée intéressante puisque ♕xf7+ devient une vraie menace. Si 9...exd4, alors 10. ♕xf7+ ♔f8 (10...♔xf7 11. ♘g5+ gagne la Dame noire) 11.0-0 favorise les Blancs. La ligne critique est probablement 9...♘c6 ; après 10. ♕xf7+ ♔xf7 11. ♘g5+ ♔e8 12. ♖c4 ♘f6 13. ♖f7+ ♔d7 14.dxe5 ♘h5 15.e6+ ♔d6, la position est très peu claire.

3) 9. ♕xf7+ ♔xf7 10. ♘g5+ ♔g8 11. ♘e6 ♖e8 12. ♘xc7 ♖d8 13. ♘xa8 exd4 n'est pas clair non plus.

7... ♘c6

Les Noirs accentuent la pression sur d4 et e5. Le combat tourne pour l'instant autour du pion e5. Si les Blancs peuvent le maintenir, ils auront des chances d'empêcher le Fou g7 de participer aux débats, mais s'ils doivent se résoudre à exd6 ou e6, les Noirs auront alors au minimum égalisé.

8.0-0

Le roque est impératif ici, car il faut pouvoir jouer ♖e1 pour défendre le pion e5.

8...0-0

Maintenant que les Noirs ont roqué, ils menacent 9...♕g4, qui forcerait les Blancs à

baisser pavillon sur e5. Le prochain coup est donc presque forcé. Remarquez bien que les Noirs ne pouvaient pas jouer ...♕g4 avant de roquer, à cause de ♕xf7+ suivi de ♘g5+.

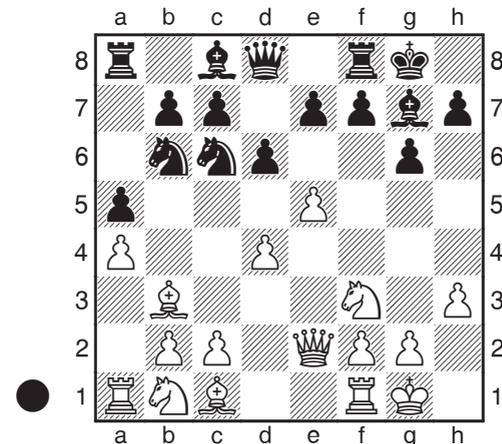
9.h3

À vrai dire, les Noirs ont tiré toutes leurs cartouches dans la bataille pour e5 ; ce volet se conclut donc en faveur des Blancs. Néanmoins, les Noirs peuvent se consoler en se disant qu'ils ont forcé l'adversaire à consacrer un tempo au coup h3, lequel ne développe rien, ce qui en retour leur donne un temps pour tenter de générer du contre-jeu.

9...a5

Les Noirs décident d'insérer ...a5. Comme nous l'avons vu, il est très difficile de dire si c'est une bonne idée. L'alternative principale (qui justifie de n'avoir pas joué ...a5 plus tôt) est 9...♘a5, mais ici, les Blancs conservent un plus par 10. ♘c3 ♘xb3 11.axb3, car l'avantage d'espace et le centre parfaitement stable des Blancs valent plus que la paire de Fous des Noirs.

10.a4 (D)



Clairement le meilleur coup. Si les Blancs jouent 10.a3?, après 10...a4 11.♔a2 dxe5 12.dxe5 ♖d4 13.♗xd4 ♜xd4 14.♞e1 ♞a5, ils auront des problèmes avec leur pion e5. 10.c3 a4 11.♔c2 ♔e6 est également mauvais, car non seulement les Noirs prennent de l'espace à l'aile-dame, mais le Cavalier b1 est privé de sa meilleure case, c3.

10...dxe5

Là encore, une décision à long terme tout à fait critique dont le mérite est difficile à évaluer. Les Noirs ouvrent la colonne d afin d'échanger quelques pièces mineures, mais à terme, il se pourrait que les Blancs soient mieux placés pour exploiter la colonne ouverte.

La fermeture du centre par 10...♔f5 11.♗c3 d5 se défend. Il va falloir du temps pour replacer le Fou b3 sur une case active, et les Noirs pourraient en profiter pour trouver du contre-jeu ailleurs. D'un autre côté, comme il n'y a plus de pression sur e5, l'avantage d'espace des Blancs ne bougera plus.

11.dxe5 ♖d4

Voilà l'idée des Noirs. Sur tout autre coup, les Blancs s'emparent de la colonne d par ♞d1 avec un clair avantage.

12.♗xd4 ♜xd4 13.♞e1

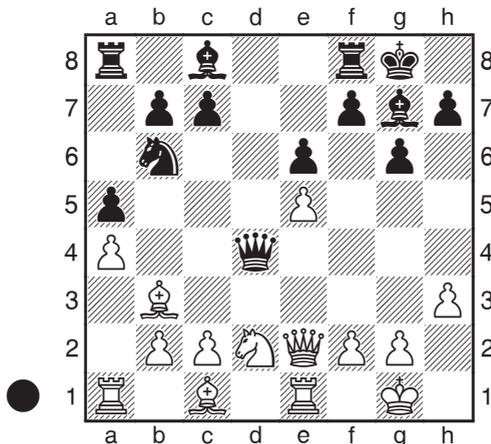
Nécessaire pour défendre e5. Pour le moment, les pièces noires semblent plutôt actives, mais c'est tout à fait temporaire. S'ils en ont le temps, les Blancs vont prendre l'initiative et réduire les Noirs à la passivité en jouant ♗c3, ♔g5 et ♞ad1, un plan naturel de développement qui n'est pas facile à contrecarrer. Les Noirs ont essayé sept coups différents dans cette position, mais aucun ne semble égaliser complètement. Cela étant dit, certains sont plus proches

de l'égalité que d'autres ! Pour la petite histoire, cette position peut aussi provenir de la défense Moderne (par exemple : 1.e4 g6 2.d4 ♔g7 3.♗f3 d6 4.♔c4 ♗f6 5.♞e2 0-0 6.e5 dxe5 7.dxe5 ♗d5 8.h3 ♗b6 9.♔b3 ♗c6 10.0-0 ♗d4 11.♗xd4 ♜xd4 12.♞e1 a5 13.a4).

13...e6?!

Ce coup n'est pas celui qui donne le plus de fil à retordre. Certes, il empêche la percée e6, mais en bloquant le Fou c8 et surtout en affaiblissant les cases noires de l'aile-roi. 3...♗d7 ne va pas non plus en raison de 14.e6!, tandis que 13...♔e6 14.♔xe6 fxe6 15.♗d2 ♞f5 16.♗f3 ♜c4 17.b3 ♞xe2 18.♞xe2 aboutit à une finale déprimante pour les Noirs qui n'ont aucune compensation pour tous leurs pions faibles. La meilleure chance est probablement 13...♔d7 : les Noirs exercent une pression sur a4 et le Fou va pouvoir s'activer par ...♔c6. Après 14.♗c3 ♔c6 15.♗b5 ♔xb5 16.♞xb5 c6 17.♞e2 ♗d5, les Blancs ont peut-être un très léger plus, mais la position des Noirs est solide et l'échange d'une paire de pièces mineures est le bienvenu en termes de gestion du manque d'espace.

14.♗d2 (D)



14...♗d5?!

Un second faux pas qui laisse les Noirs en situation précaire. L'idée est de jouer ...b6 pour développer le Fou c8, mais ce coup est trop lent et les Blancs ont maintenant tout le temps de monter une dangereuse initiative à l'aile-roi. Il fallait développer immédiatement le Fou c8 par 14...♗d7. Après 15.c3 ♖c5 16.♗f3 ♗c6 17.♗e3 ♖e7 18.♗g5 ♖c5 19.♗d4, les Blancs sont mieux, mais les Noirs sont toujours dans la partie, et c'est ainsi qu'a continué une partie antérieure de Nigel Short (Short-Hennigan, Championnat de Grande-Bretagne, Swansea 1987).

15.♗f3

Gagne un temps sur la Dame et protège le pion e5.

15...♖c5

Il faut renoncer à contrôler e4, car 15...♖b4 se heurte à 16.♗d2.

16.♖e4!

Soudain, l'aile-roi des Noirs est en danger. Il ne faut que trois coups aux Blancs (♖h4, ♗h6 et ♗g5) pour monter une attaque écrasante sur le roque. Il n'est donc plus question de développer tranquillement le Fou de cases blanches ; pour ne pas se faire mater, il est temps de déclarer l'état d'urgence.

16...♖b4

Donne un pion pour empêcher le transfert de la Dame blanche en h4. 16...b6? est impossible à cause de 17.c4, et 16...♗d7 17.♖h4 favorise les Blancs après 17...♖b4 18.♗e4 ou 17...h5 18.♗g5.

17.♗c4!

Excellent. Les Blancs ne se laissent pas distraire par la perspective d'un gain de

pion après 17.♗xd5 exd5 18.♖xd5 ♗e6, ce qui donnerait aux Noirs des chances de nulle grâce à leur bon développement et à l'activité de leur paire de Fous.

17...♗b6

La passivité n'est pas une option, car les Blancs n'auraient qu'à déloger la Dame noire par ♗d2 avant de revenir à leur idée première à base de ♖h4, etc. Inutile par contre de chercher le salut dans la tactique, car 17...♗d8 18.♗d2 ♖xb2? échoue sur 19.♗eb1 ♗c3 20.♖h4.

18.b3!

Encore un très bon coup. Les Blancs misent tout sur l'attaque, sans se soucier des dégâts structurels à l'aile-dame. C'est à ce genre de coups qu'on reconnaît les vrais « tueurs » qui, sans être nécessairement plus forts que d'autres techniquement, ont de meilleurs résultats en pratique. Un coup parfaitement raisonnable comme 18.♗d3 donnait aux Blancs un modeste avantage en toute sécurité, mais sur une défense précise, les Noirs pouvaient encore espérer tenir la nulle. Le coup du texte est beaucoup plus ambitieux, mais bien sûr, il est risqué d'autoriser ...♗xc4. Si la pression des Blancs sur l'aile-roi ne donne rien de concret, ils pourraient regretter cette décision. En fin de compte, c'est une question de jugement, mais pour marquer des points, il faut un bon jugement *et* le courage d'assumer ses décisions sur l'échiquier.

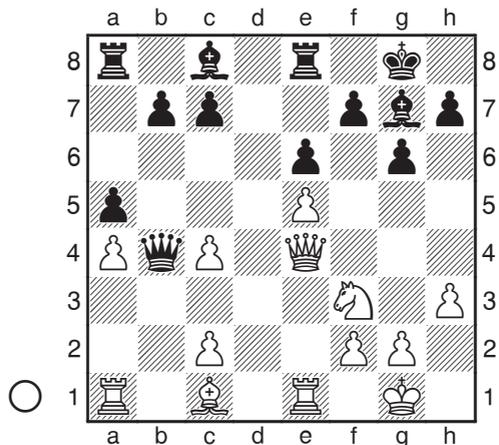
18...♗xc4 19.bxc4

Menace ♗a3 ; les Noirs décident donc d'évacuer leur Tour.

19...♗e8 (D)

19...♗d8 20.♗g5 ♗d7 21.♗ed1 ne change pas grand-chose – les Noirs n'ont plus trop

de coups, tandis que les Blancs ont le temps d'améliorer leur position par ♖h4, ♕h6 (ou ♕f6) et ♗g5 (éventuellement suivi de ♗e4).



20. ♖d1

Si les Blancs ont potentiellement une dangereuse attaque à l'aile-roi, ce n'est pas pour autant un mat forcé. Oui, on peut jouer ♖h4 et ♕h6, par exemple, mais les Noirs défendent par ...♗f8 et l'attaque ne progresse que lentement, ce qui oblige à tenir compte du contre-jeu potentiel. Avec le coup du texte, les pièces noires ont beaucoup plus de mal à jouer puisque ...♗d7 n'est pas possible. Il faut donc trouver un autre schéma de développement pour l'aile-dame. Comme nous allons le voir, c'est en combinant pression sur l'aile-roi et domination de la colonne ouverte que les Blancs maintiennent leur initiative.

20... ♗c5

Comme ...♗d7 est impossible, il faut se débrouiller pour jouer ...b6 afin de sortir le Fou. Pour l'instant, ce n'est pas possible non plus : non seulement la Tour a8 est en l'air, mais en plus ...b6 perd la Dame sur ♕a3. Dans l'optique de jouer...b6, la Dame

noire doit par conséquent rejouer de toute façon, alors autant le faire tout de suite.

21. ♗h4

Pression à l'aile-roi.

21... b6

Le Fou c8 entrevoit le bout du tunnel. 21...♕xe5?? est impossible, car 22. ♕a3 ou 22. ♕e3 gagne une pièce.

22. ♕e3 ♗c6!

Les Noirs veulent monter une batterie sur la grande diagonale pour gêner l'attaque adverse. En cas de défense passive par 22...♗f8, les Blancs forcent le passage par 23. ♗g5 h6 24. ♗e4 et maintenant :

1) 24...♕b7 25. ♗f6+ ♕xf6 26. exf6 h5 (ou 26...♗h7 27. ♗d7) 27. c5! bxc5 28. ♗g5 e5 29. ♗d7 ♗ac8 30. ♗e7 avec un avantage décisif pour les Blancs.

2) 24...g5 25. ♕xg5! hxg5 26. ♗xg5 ♗h8 (26...♗e7 27. ♗f6+ ♗f8 28. ♗d4 suivi de ♗g4 ou ♗h4 gagne pour les Blancs, tandis que 26...♗h7 27. ♗d4! suivi de ♗f6+ mène à un mat rapide) 27. ♗h5+ ♕h6 (27...♗g8 perd sur 28. ♗f6+ ♕xf6 29. exf6 suivi de la montée d'une Tour) 28. ♗f6 (menace ♗xe8) 28...♕b7 29. ♗g4 ♗h7 30. ♗d7 et les Blancs gagnent.

23. ♕h6

Maintenant que la Dame noire ne peut plus revenir en f8, ce coup devient beaucoup plus fort.

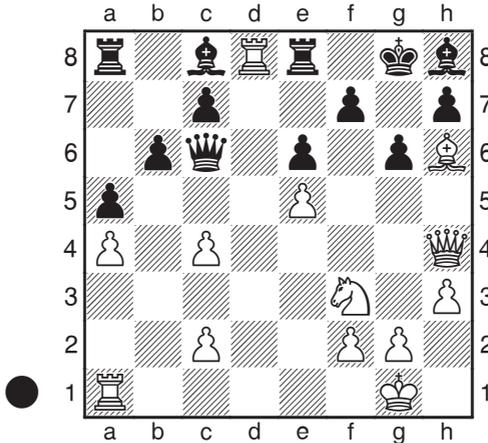
23... ♕h8

Comme dans la partie 10, le Fou du fianchetto va se cacher dans le coin. Il n'y avait pas mieux :

1) 23...♕xh6? se heurte à 24. ♗xh6 (menace ♗g5) 24...♕b7 25. ♗d4 suivi de ♗h4 et les Noirs ne peuvent pas défendre h7.

2) 23...♙b7 24.♙xg7 ♖xg7 25.♞d4 est très bon pour les Blancs, qui n'ont plus qu'à améliorer leur position par ♞ad1 et ♞d7 puisque les Tours adverses ne peuvent contester la colonne.

24.♞d8 (D)



Le début d'une manœuvre visant à forcer ...♙g7. La menace directe est 25.♞d4.

24...♙b7?

En général, même dans une mauvaise position, il existe quelques options défensives, à charge pour le défenseur de rester sur le qui-vive pour saisir sa chance si elle se présente. Ici, les Noirs ratent la dernière : il fallait jouer 24...♙d7 25.♞d4 ♞axd8 26.♞xc6 ♙xc6, car la disparition du Cavalier blanc soulage énormément l'aile-roi. Les positions ♞ contre ♞+♙ sont souvent difficiles à gagner – sauf si la Dame a beaucoup de pions faibles à se mettre sous la dent, mais ici la structure de pions des Noirs est solide. À vrai dire, ce sont même les Blancs qui auraient un problème structurel à l'aile-dame, car ils ne peuvent pas activer leur Tour sans donner le pion a, après quoi celui des Noirs va leur donner

énormément de contre-jeu.

25.♞ad1

Les Blancs dominent totalement la colonne d. La menace immédiate est 26.♞e7.

25...♙g7

Après 25...♙xe5, 26.♞e7 suivi de ♞xa8 et ♞d8 gagne, tandis que 25...♞xa4 perd sur 26.♞e7 ♙xf3 27.gxf3 ♞c6 28.♙g5! et il n'y a pas de défense contre la menace ♞1d7 (mais pas 28.♞1d7? sur-le-champ à cause de 28...♞xd7). Après le coup du texte, 26.♞e7 se heurte à 26...♙h6.

26.♞8d7!

Menace 27.♙xg7 ♖xg7 28.♞f6+ avec une position gagnante. Attention, car 26.♙xg7? laisse filer la proie : 26...♞axd8 (26...♞exd8? 27.♞xd8+ ♞xd8 28.♞f6! ♞d1+ 29.♙h2 fait mat) 27.♞f6 (27.♞xd8 ♖xg7 défend) 27...♞xd1+ 28.♙h2 ♞c5 29.♙h6 ♞f8! et les Noirs ont l'avantage.

26...♞f8

Les Noirs sont réduits à la passivité. Tout le reste perd :

1) 26...♙h6 27.♞xh6 menace 28.♞xf7!, et si 27...♞f8, alors 28.♞1d4 suivi de ♞h4 gagne.

2) 26...♞e4 27.♞xf7! ♙h8 28.♙f4! g5 29.♞h5 gxf4 30.♞xc7 ♙xe5 31.♞dd7 gagne facilement.

3) 26...♙xe5 se heurte aussi à 27.♞xf7!.

27.♙xg7

Ayant tiré le maximum de la situation présente, les Blancs se décident à échanger les Fous.

27...♖xg7 28.♞1d4

Un souci de plus pour les Noirs : la Tour envisage de venir en g4 ou h4.

28...♞ae8

Avec l'espoir de jouer ...♔c8 un jour ou l'autre. Dans l'immédiat, 28...♔c8 perd sur 29.♖f6+ ♕g8 30.♗xf7!.

29.♖f6+ ♕g8

Il est clair que les Blancs dominent totalement la situation grâce au contrôle de la colonne ouverte, et surtout deux éléments précis. Tout d'abord, l'absence totale de contre-jeu. Si les Noirs pouvaient contester la colonne avec leurs Tours, ils pourraient faire baisser la pression, mais ce n'est jamais possible. Ensuite, il y a cette faculté qu'ont les Tours de s'activer latéralement tout en gardant le contrôle de la colonne. C'est surtout valable en septième rangée, bien sûr, mais depuis la troisième ou la quatrième, la Tour peut aussi venir attaquer le roque.

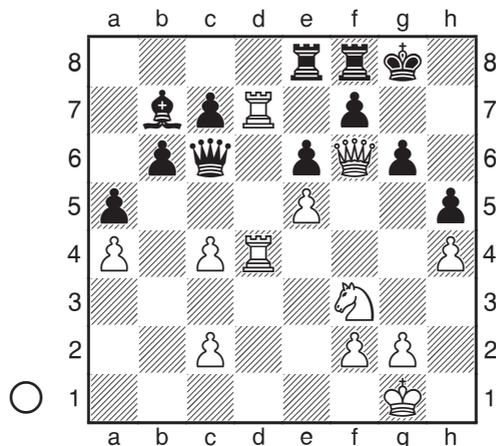
Après le coup du texte, les Noirs menacent de déloger la Tour par ...♔c8.

30.h4

Pare la menace, puisque désormais 30...♔c8 perd sur 31.h5 gxh5 32.♗g4+! hxg4 33.♗d4 avec un mat rapide.

30...h5 (D)

Forcé : il faut absolument stopper le pion h adverse. Malgré leur domination, il reste à voir comment les Blancs vont conclure. Certes, la Dame et les Tours occupent des postes magnifiques, mais le clouage du Cavalier, qui ne peut pas jouer sous peine de mat en g2, est tout de même gênant. Dans cet esprit, on voit que la seule pièce qui peut venir en renfort est le Roi. Avec le recul, on peut donc considérer le prochain coup des Blancs comme parfaitement logique. Il n'empêche que c'est une superbe conception qui mérite largement les éloges qu'elle a reçus à foison.



31.♔h2!!

Avec la menace fatale de monter le Roi jusqu'en h6. Incroyable mais vrai, les Noirs sont quasiment impuissants ici.

31...♗c8

Après ce coup passif, le plan des Blancs fonctionne à merveille. 31...♔c8 leur aurait compliqué la tâche : après 32.g4! (maintenant que le Fou a quitté la grande diagonale, ce coup est possible), les Noirs peuvent essayer :

1) 32...♔xd7 33.gxh5 ♖xf3 (les lignes 33...gxh5 34.♖g5+ et 33...♔h7 34.♗g5+ ♔h6 35.♗xf7+ mènent au mat) 34.♖xf3 ♔xa4 35.♖f6 ♔h7 36.h6! ♔xh6 37.h5 avec une attaque décisive.

2) 32...♔b7 33.♗d3 ♖e4 (33...hxg4 perd sur 34.h5) 34.gxh5 ♖f5 35.♗g5! ♖xf6 (35...gxh5 36.♗g3) 36.exf6 et les Blancs gagnent.

3) 32...♖xd7 33.♗xd7 ♔xd7 34.gxh5 gxh5 35.♖g5+ ♔h7 36.♖xh5+ ♔g7 37.♗g5 avec mat à suivre.

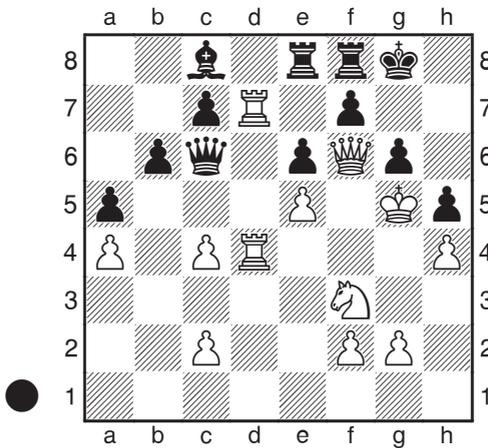
4) 32...hxg4 33.♗g5! g3+ (les suites 33...♔b7 34.f3!, 33...♖xd7 34.♗xd7 ♔xd7 35.h5 et 33...♔xd7 34.h5! g3+ 35.fxg3 ♖xa4 36.h6 ♖xc2+ 37.♗d2 ♖xd2+ 38.♔h3 sont déci-

sives) 34.♔xg3! (après 34.fxg3 ♖b7 35.♗e4 ♜xa4, on ne voit pas bien comment poursuivre l'attaque) 34...♙xd7 (34...♜xd7 35.♞xd7 ♙xd7 36.h5 fait mat) 35.♔h2!! (c'est Speelman qui a suggéré ce coup incroyable ; 35.h5 ♜h1 défend) 35...♜xa4 (35...♞e7 perd sur 36.h5 gxh5 37.♞h4) 36.h5 gxh5 37.♞h4 suivi de ♞xh5 et mat à suivre.

32.♔g3 ♞ce8

Résignation.

33.♔f4 ♙c8 34.♔g5 (D) 1-0



Après 34...♔h7 35.♞xf7+ ♞xf7 36.♜xf7+ ♔h8 37.♔h6, les Blancs matent en deux coups.

Timman a choisi une ouverture plutôt douteuse, et son 13^e coup imprécis n'a rien arrangé. Short, par un jeu très énergique, en a profité pour développer une dangereuse initiative à l'aile-roi, prenant au passage le contrôle de la colonne d, dont il s'est servi pour imposer petit à petit une terrible passivité aux Noirs. Lorsque Timman, au 24^e coup, a laissé filer sa dernière chance, les Blancs ont encore resserré l'étouffement. Short a posté une Tour en septième rangée, d'où

elle a pu faire monter encore la pression sur le roque. Finalement, les Noirs se sont retrouvés dans une situation si délicate que leur position ne demandait qu'à s'écrouler, mais toutes les pièces blanches étaient occupées à maintenir la domination. Toutes ? Non ! Encore disponible, le Roi a pu quitter le cocon de son roque pour sceller personnellement le sort de son homologue. Une partie de légende.

Leçons à retenir :

1. N'ouvrez pas une colonne à la légère : veillez à ce que cela vous profite à vous et non pas à l'adversaire.
2. S'il n'y a qu'une colonne ouverte, sa prise de contrôle représente normalement un gros avantage.
3. Même les positions les moins prometteuses recèlent souvent des ressources défensives – encore faut-il les dénicher.
4. N'oubliez pas le Roi ! Même si c'est assez rare, lui aussi peut jouer un rôle actif en milieu de jeu... à condition que l'adversaire soit plus ou moins paralysé.

Les complexes de cases faibles

Dans les livres, on parle souvent de « complexe de cases faibles » sur telle ou telle couleur. Rien à voir avec la psychanalyse : il s'agit en fait d'un concept échiquéen relativement simple. Un « complexe de cases » n'est rien d'autre qu'un ensemble de cases de même couleur, et ce complexe peut se retrouver affaibli – c'est même fréquent dans les structures présentant des chaînes de pions (voir la partie 24 pour plus de détails sur la chaîne de pions). Si par exemple les Noirs ont des pions en

La puissance du pion passé

L'avantage du pion passé saute aux yeux : en cas de promotion, l'adversaire va souvent devoir sacrifier une pièce. Toutefois, il faut bien voir que même quand la promotion du pion passé ne peut pas être forcée, il confère encore un avantage. En effet, l'adversaire est bien obligé de le garder à l'œil, ce qui va souvent monopoliser une pièce – et c'est une pièce de moins sur les autres fronts.

Comme tous les principes échiquéens, celui-ci est à nuancer :

1) Tout d'abord, il faut que le pion passé puisse être soutenu – en fait, la qualité de ce soutien compte autant que le pion passé en lui-même. Un pion passé impossible à protéger n'est finalement qu'un soldat imprudent qui s'est aventuré trop loin derrière les lignes ennemies : il va se faire encercler et capturer. D'autre part, s'il monopolise trop de pièces à sa défense, il n'apporte aucun avantage. On voit par là que les pions passés les plus utiles sont ceux que l'on peut soutenir de manière économique, de telle sorte que le gros de la troupe reste disponible pour livrer bataille. L'idéal est qu'il soit protégé par un autre pion, comme dans la partie qui suit. Dans ce cas, on peut se dispenser entièrement d'affecter une pièce à la défense du pion.

2) Plus un pion passé est avancé, plus il est dangereux. Un pion passé sur sa case de départ ne fera pas très peur à l'adversaire, mais en sixième rangée, ce sera sans doute une autre paire de manches.

3) Moins il y a de pièces sur l'échiquier, plus le pion passé est dangereux : chacun comprendra que si l'on a six pièces et qu'il

faut en monopoliser une pour surveiller le pion passé, c'est peut-être gênant, mais pas catastrophique, alors que si c'est notre seule pièce restante qui doit accomplir cette mission, cela peut nous faire perdre la partie.

4) Un pion passé bien bloqué et qui n'a pas dépassé la cinquième rangée n'est pas nécessairement à craindre. Supposons par exemple que vous avez des pions en e4 et d5, et que votre adversaire a un pion en e5 et un Cavalier en d6. Si vous ne pouvez pas chasser le Cavalier bloqueur, alors le pion passé n'a peut-être aucune valeur. Pire : si les Blancs n'ont pour seule pièce qu'un Fou de cases blanches, alors ces pions constituent même un handicap.

Si un pion passé est dangereux, alors deux pions passés le sont encore plus. C'est tout particulièrement le cas lorsqu'ils se trouvent sur des colonnes adjacentes – on parle alors de *pions passés liés*. S'ils avancent de concert, alors ils peuvent être difficiles, voire impossibles à stopper, puisqu'une pièce qui bloque un pion peut être chassée par son acolyte. Dans la partie que voici, Kramnik se crée d'abord un dangereux pion passé, puis un autre, et à ce stade c'en est trop pour les Noirs.

Partie 29

V. Kramnik – P. Svidler

Dortmund 1998

Défense Grünfeld, variante d'échange

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3

Pour plus de commentaires sur cette ligne, voir la partie 14.

3...d5

Le coup constitutif de la défense

Grünfeld. À première vue, la poussée ...d5 semble anti-positionnelle puisque cela débouche sur l'échange d'un pion central contre un pion de l'aile. En conséquence, les Blancs obtiennent une majorité de deux pions contre un au centre. De fait, si les Noirs jouent passivement et laissent les Blancs consolider, le pion de plus au centre finira par peser très lourd. Mais bien entendu, les Noirs ne l'entendent pas de cette oreille. Leur plan consiste principalement à faire pression sur le pion d4 en s'appuyant sur la colonne d semi-ouverte d et sur le Fou g7 en fianchetto. Ils joueront souvent ...c5 pour accentuer cette pression.

4.cxd5

Les Blancs relèvent immédiatement le gant, mais il existe de nombreuses lignes où cet échange est reporté à plus tard. Citons notamment 4.♖f3, 4.♗f4, 4.♗g5 et même le soporifique 4.e3.

4...♗xd5

Il y a une grande différence entre la Grünfeld et la ligne 1.d4 ♖f6 2.c4 d5? 3.cxd5 ♗xd5 4.♖f3, qui est mauvaise, car sur e4, le Cavalier noir est forcé de se replier, après quoi les Blancs prennent clairement l'avantage en consolidant leur centre avec ♗c3. Dans la Grünfeld, par contre, après e4, les Noirs jouent ...♗xc3, sans perte de temps donc. Cet aspect est si important que certains sont allés jusqu'à essayer 5.♗a4!?, afin de jouer e4 sans permettre l'échange en c3. Encore un peu de patience, quelqu'un finira bien par tenter 5.♗b1!

5.e4

La suite logique du coup précédent : les Blancs se créent sur-le-champ un duo de pions centraux.

5...♗xc3 6.bxc3

La position fondamentale de la Grünfeld dite d'échange. La lutte va tourner autour du centre blanc : fort ou faible ? L'assaut des Noirs sur d4 se fait au moyen de ...♗g7, ...c5 et ...♗c6. Si les Blancs jouent ♗f3, ...♗g4 n'est pas exclu. L'objectif des Noirs est de forcer le pion d à avancer. S'il parvient à se maintenir indéfiniment en d4 sans faire de concessions par ailleurs, alors les Blancs devraient prendre l'avantage.

S'il faut absolument jouer le pion d, les Blancs vont probablement éviter dxc5, même si cela gagne (provisoirement) un pion, car cela endommagerait trop la structure : ils vont plutôt pousser d5. C'est alors un autre combat qui commence. La poussée du pion d active le Fou g7, mais si les pions centraux vont suffisamment loin, ils peuvent devenir dangereux par eux-mêmes.

6...♗g7

Une première pièce mineure commence à faire pression sur d4.

7.♗c4

Les Blancs ont deux grandes façons de traiter cette position. La première consiste à maintenir le pion en d4, l'autre à préparer d5 au cas où la pression se ferait trop forte. Dans le premier cas, il va falloir consacrer toutes les ressources à la défense de d4, et il faut donc éviter ♗f3, qui permet ...♗g4 éliminant un défenseur. Le Cavalier va plutôt se développer en e2, où il ne peut pas se faire clouer. Les Blancs commencent donc par développer leur Fou, pour ne pas l'enfermer. c4 est la case la plus active, et de toute façon, en d3, il empêcherait la Dame de défendre d4.

7.♗b5+ est possible, et même très joué.

L'idée, c'est que toutes les pièces que les Noirs peuvent interposer vont interférer avec l'attaque sur d4. Il est clair qu'une pièce en d7 bloquerait la Dame, tandis qu'en cas de ...c6, alors ...d6 ne serait plus possible. Par contre, après 7...c6, les Noirs ont une autre méthode pour saper le centre des Blancs, à savoir ...b5-b4, ce qui leur permet de maintenir plus ou moins l'équilibre.

Si les Blancs adoptent l'autre plan, qui consiste à jouer d5 à un moment donné, ils vont devoir gérer l'attaque sur c3 et la pression sur la grande diagonale. Il existe des systèmes à base de d3f3 et b1, ou e3 et d2, mais nous ne nous attarderons pas là-dessus.

7...c5

La pression commence à monter. Les Blancs doivent défendre d4.

8. d2 e2 c6

Après seulement huit coups, ce sont déjà quatre unités noires qui attaquent d4.

9. e3

Le quatrième défenseur prend son poste.

9...cx d4

Pour le moment, l'assaut des Noirs sur d4 est dans l'impasse puisqu'ils n'ont plus de pièces à ramener en renfort. Même si ce sont les Blancs qui semblent sortir vainqueurs de ce bras de fer, les Noirs sont en droit de prétendre qu'ils ont forcé nombre de pièces blanches à jouer un rôle défensif. La grande question est de savoir comment continuer. Le plus courant est 9...0-0, après quoi les Blancs jouent généralement 10.0-0 (mais 10. c1 ou même 10. h4!? ont leurs adeptes). Ensuite, les Noirs ont deux idées différentes. La première est 10... c7, qui louche sur le Fou non défendu en c4 et prépare ... d8 pour

faire pression sur d4. La seconde conception, plus actuelle, est 10... g4 11. f3 a5 12. d3 (la variante 12. xf7+ est très populaire aussi) 12... cx d4 13. cx d4 e6. Les Noirs menacent maintenant ... c4 ; les Blancs ont donc le choix entre sacrifier la qualité par 14. d5 et sacrifier le pion a par 14. c1. Aucune de ces deux lignes n'est connue pour donner un net avantage aux Blancs.

Le coup joué transpose souvent dans une des variantes ci-dessus, mais dans la présente partie les Noirs suivent leur propre chemin.

10. cx d4 a5+

Voilà l'idée des Noirs : perturber le plan de développement adverse.

11. d2

11. d2 ne donne pas grand-chose. Après 11...0-0, les Blancs ne peuvent pas roquer, et 12. xa5 xa5 13. d3 e6 donne aux Noirs un jeu de pièces actif.

11. f1 peut sembler bizarre, mais c'est en fait un coup raisonnable. Le Roi blanc est en relative sécurité en f1 et les Blancs comptent activer leur Tour en lançant une offensive par h4-h5. Kramnik préfère le repli du Fou, plus flexible.

11... d8

Les Noirs proposent une répétition de coups, mais s'il était si simple d'égaliser, tout le monde jouerait la Grünfeld ! Voici les autres possibilités :

1) 11... a3 (ici, les Blancs peuvent simplement sacrifier le pion d) 12.0-0 et maintenant :

1a) 12... d4? 13. d4 d4 14. b4 xb4 (après 14... b2, 15. b1 piège la Dame) 15. d4 et les Blancs gagnent à cause de la double menace 16. xh8+ et

16. ♖xf7+.

1b) Après 12...0-0 13. ♖b1, le pion reste imprenable : 13... ♗xd4? 14. ♖b4 ♗xe2+ 15. ♖xe2 ♖a4 16. ♖b5 et la Dame est enfermée. Si le sacrifice ne peut pas être accepté, on ne voit pas très bien ce que la Dame est venue faire en a3.

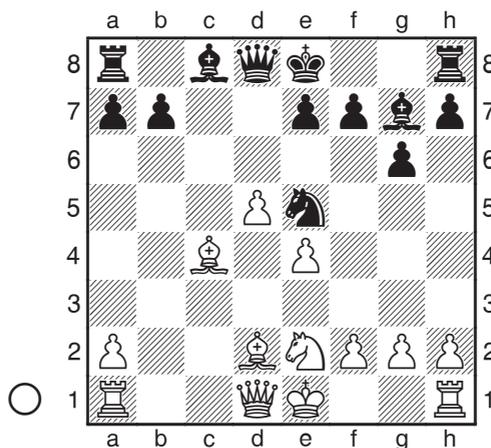
2) 11... ♖h5 12. d5 ♗e5 13. ♖b5+ ♖d7 14. ♖xd7+ ♗xd7 15. ♖c1 0-0 16.0-0 ♖fc8 17. f3 et les Blancs sont mieux, car la Dame noire n'est d'aucune utilité en h5.

12. d5

Si les Blancs ne veulent pas faire nulle part de suite, les deux plans mentionnés précédemment sont toujours d'actualité : maintenir le pion en d4 par 12. ♖c3 0-0 13.0-0 ♖d7 14. ♖d2 et pousser en d5. Les deux sont probablement suffisants pour un petit plus, mais le choix de Kramnik est le plus énergique.

12... ♗e5 (D)

12... ♖xa1? perd après 13. ♖xa1.



13. ♖c3

Voilà typiquement le genre de positions qu'obtiennent les Blancs en jouant d5 dans la Grünfeld d'échange : leur majorité

centrale est toujours là et toujours de nature à leur donner l'avantage s'ils parviennent à consolider. Ils peuvent espérer chasser un jour le Cavalier avec f4 et ensuite mettre leur centre en branle par e5. Auparavant, il va falloir s'organiser, ce qui n'est pas si simple au vu de l'activité des pièces adverses, mais il faut noter que les Noirs souffrent d'un manque d'espace – le Fou c8, notamment, n'a pas de très bonnes cases à sa disposition. Les Blancs doivent donc si possible éviter les échanges de pièces. Conclusion : 13. ♖b5+ ♖d7 14. ♖xd7+ ♖xd7 est mauvais – les Noirs ont au moins l'égalité ici. La variante 13. ♖c1 0-0 14.0-0 ♗xc4 15. ♖xc4 e6 16. ♖c3 donne peut-être un très léger avantage, mais dans une position simplifiée qui facilite la tâche de la défense.

Le coup de Kramnik offre aux Blancs les meilleures chances de garder toutes les pièces mineures sur l'échiquier.

13...0-0

Et non pas, bien sûr, 13... ♗xc4 14. ♖xg7, car les Noirs ne roqueront jamais.

14. ♖b3

Il faut agir vite, sans quoi les Blancs vont prendre un gros avantage par 15. f4.

14... ♖b6

Anticipe le roque adverse et cloue d'avance le pion f2. Le simple développement par 14... ♖d7 ne suffit pas. Après 15. f4 ♗g4 16. ♖xg7 ♖xg7 17. ♖d4+ ♖g8 18. h3 ♖a5+ 19. ♗c3 ♖ac8 20. ♖c1, le Cavalier noir doit reculer, après quoi les Blancs roquent et consolident leur écrasante supériorité centrale.

15. f4!?

Ce coup est bien plus gênant que 15.0-0 ♖g4, qui permet aux Noirs de résoudre

3) Le moins mauvais est sans doute 18... ♖d8, même si la position des Noirs reste désagréable après 19.h3 ♗f6 20.♙e3 ; par exemple : 20...b6 (ou 20...e6 21.d6) 21.♞ac1 ♙a6 22.♙xf6 ♙xf6 23.e5 ♙g7 24.♞c7.

19.h3!

19.fxe5 est une erreur, car après 19... ♗xe5, les Noirs mettent fermement la main sur e5, ce qui suffit à tenir en respect les pions centraux. Le coup du texte sacrifie un pion et permet une liquidation dans une finale de Fous de couleurs opposées. Il n'empêche que c'est un coup très fort en ce sens que les Blancs parviennent à créer une chaîne de pions qui protège à merveille le puissant pion passé en d6. Ce pion est si dangereux que tous les facteurs favorables aux Noirs en deviennent caducs.

19...exd4

Si 19... ♗f6 20.fxe5 ♗xe4+, alors 21.♙e3 ♙f5 (21...f5 22.d6+ ♙h8 23.♞ac1 donne aux Blancs un gros avantage à cause de leurs deux pions passés liés) 22.g4 ♙h6+ 23.♗f4 ♗g3 24.♞he1! ♙d3 25.♙xd3 ♙xf4 26.d6 avec une position gagnante pour les Blancs.

20.hxg4

Le plan est simple – jouer e5 et d6 pour créer une chaîne de pions indestructible. Grâce au Fou b3, les Noirs ne pourront jamais jouer ...f6, et si ...g5 alors tout simplement g3 ; la structure de pions sera donc impossible à disloquer.

20...g5

Les Noirs font néanmoins de leur mieux pour saper la chaîne de pions. 20... ♙xg4 21.e5 ♙xe2 22.♙xe2 transpose plus ou moins, et sur 20...d3 21.♗c3 ♞e8 (21... ♙xg4 22.♙xd3 ♞ac8 23.♞ac1 est très bon pour les Blancs) 22.♞he1 ♙xg4 23.♙xd3 suivi de

♞ac1 et e5, les Blancs arrivent aussi à leurs fins.

21.g3

Maintient la structure de pions intacte.

21... ♙xg4

21...d3 22.♗c3 ♙xg4 23.♙xd3 ♙f3 24.♞he1 ne résout pas les problèmes des Noirs.

22.e5

Un pas de plus vers l'objectif de mettre en place une chaîne de pions allant de g3 à d6. Dans le même temps, le Fou de cases noires adverse se retrouve totalement hors-jeu.

22... ♙xe2

En prenant le Cavalier, les Noirs préservent leur pion d, mais celui-ci n'aura aucune influence sur l'issue de la partie. Par contre, sur 22... ♙f3 23.♞hf1 g4 24.d6, il tombe.

23.♙xe2 ♞fc8

Pour s'en prendre à g3 par ...♞c3.

24.♞ad1!

24.♙d3? est une grosse erreur : 24... ♞c3+ 25.♙xd4 ♞xg3 et la chaîne de pions part en miettes.

24... ♞c3 25.♞d3

Protège le pion g3. Depuis quelques coups, les Noirs ont réussi à occuper l'adversaire avec des menaces, mais il va falloir trouver autre chose maintenant.

25... ♞ac8?!

Facilite la tâche des Blancs parce que la Tour va s'avérer vulnérable en c8. Autres possibilités :

1) 25... ♞d8 26.d6 ne change rien, par exemple : 26... ♙f8 27.♞xh7 et 27...f6 est impossible à cause de 28.exf6 ♙xf6 29.♞f7+.

2) La meilleure chance est probablement

25...b5. L'idée est ...a5-a4 pour déloger le Fou de b3, ce qui facilitera le contre-jeu sur la tête de la chaîne de pions. Néanmoins, sur un jeu précis, les Blancs devraient quand même s'imposer : 26.d6 a5 27.♞xc3 (27.♞d2 ♞d8 est moins clair) 27...dxc3 28.♞d3 b4 29.♙a4! (le meilleur coup : les pions noirs sont bloqués et le Roi blanc libéré ; quant au Fou des Noirs, complètement enfermé par la chaîne de pions, il est d'une inefficacité totale) 29...♞d8 30.♞e4 gxf4 (30...♙f8 perd sur 31.♞d5 f6 32.♞c6) 31.gxf4 ♙f8 32.♞d5 h6 33.♞g1+ ♞h8 34.♞c6 h5 35.♞c7 ♞a8 36.♙c6 ♞a6 37.♞b7 et les Blancs gagnent.

26.d6

Le point culminant de la stratégie des Blancs : le pion passé en d6 domine la position.

26...b5

Autorise une fin expéditive, mais les Noirs étaient perdus de toute façon :

1) 26...♞xd3 27.♞xd3 ♞c3+ 28.♞xd4 ♞xg3 n'est pas possible à cause de 29.d7 et le pion sera promu.

2) 26...♞d8 27.♞xc3 dxc3 28.♞c1 (menace ♞xc3 suivi de ♞c7) 28...h5 (28...gxf4 perd sur 29.gxf4 ♙h6 30.♞f3) 29.♞xc3 h4 30.♞c7 hxg3 31.♞xf7 ♞h8 32.e6 et les Blancs gagnent.

3) 26...♞f8 27.♞xh7 ♞d8 28.♞h5! f6 (ou 28...gxf4 29.gxf4, suivi de ♞f5) 29.♞h7 fxe5 30.fxe5 ♙xe5 31.♞f7+ ♞e8 32.♞e7+ empêche le Fou.

4) 26...♞e8 27.♞xc3 dxc3 28.♞d3 et les Blancs gagnent comme dans la ligne 2 du 25^e coup des Noirs.

27.♞xc3 dxc3

Après 27...♞xc3 28.d7, la promotion est

inévitable.

28.e6!

Les Blancs se créent maintenant deux pions passés liés très avancés. Les carottes sont cuites.

28...♞f8

Les autres possibilités ne font pas envie :

1) 28...♞b8 perd sur 29.e7 ♙f6 30.fxg5 ♙xg5 31.♞f1.

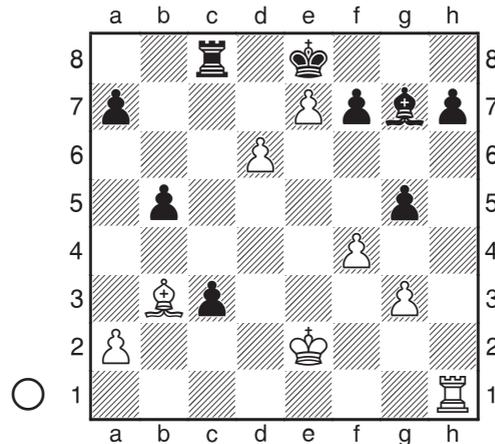
2) 28...♙f6 29.fxg5 ♙xg5 30.♞h5 ♙f6 31.e7 ♞b8 32.♞f5 ♞g7 33.d7 et le rideau tombe.

3) 28...♙f8 est le seul moyen de continuer, mais après 29.e7 ♙xe7 30.dxe7 ♞e8 31.♞d3 gxf4 32.gxf4 ♞xe7 33.♞xc3, les Blancs finiront par gagner.

29.e7+

Les pions forcent le passage.

29...♞e8 (D)



30.♙xf7+! 1-0

Après 30...♞d7 (30...♞xf7 31.d7 est joli – pour les Blancs!) 31.♞xh7 c2 32.e8♞+ ♞xe8+ 33.♙xe8+ ♞xe8 34.♞d2, la messe est dite.

La très populaire Grünfeld est une ouverture à double tranchant : les Blancs prennent provisoirement le contrôle du

centre, mais les Noirs comptent bien saper l'édifice par la suite. Dans cette partie, Svidler a choisi une manœuvre inhabituelle au 10^e coup, mais Kramnik a réagi énergiquement par une prise d'espace au centre. Le 15^e coup des Noirs, quoique naturel, s'est révélé faux. Peu enclin à replier piteusement son Cavalier, Svidler a tenté de l'activer en g4, mais Kramnik a su prendre l'avantage par 19.h3!, un uppercut qui lui a permis de se créer un fort pion passé sur la colonne d. Après cela, les Noirs ont toujours été en difficulté et Kramnik a pu conclure en beauté en sacrifiant une pièce pour obtenir deux pions passés liés en septième rangée. Une partie impressionnante.

Leçons à retenir :

1. Dans la défense Grünfeld, c'est aux Noirs de trouver comment désorganiser le centre adverse. Si les Blancs parviennent à le maintenir intact, ils peuvent prendre l'avantage.
2. Un pion passé bien soutenu est un atout utile.
3. Plus la finale approche, plus le pion passé prend de la valeur.
4. Deux pions passés liés très avancés valent souvent au moins une pièce.

La Tour en septième rangée

Dans la position initiale, tous les pions sont alignés sur la deuxième rangée de chacun des deux joueurs. Ce simple petit fait explique pourquoi la Tour est si forte quand elle s'installe en septième rangée (ici le terme « septième rangée » désignera la deuxième rangée adverse en coordon-

nées relatives ; dans la partie qui suit, comme ce sont les Noirs qui attaquent, il s'agira en fait de la seconde rangée en coordonnées absolues, NdT). Même si certains pions (notamment centraux) l'auront quittée depuis longtemps lorsque la finale se produira, il en restera presque toujours quelques-uns. Lorsqu'une Tour débarque sur cette rangée, les pions sont attaqués à droite et à gauche, de telle sorte que même si l'un d'entre eux se dérobe, il en restera probablement un derrière.

La méthode standard d'exploitation d'une Tour en septième rangée est la suivante : prendre le contrôle d'une colonne ouverte, échanger suffisamment de pièces pour permettre à une Tour de s'installer durablement en septième rangée, river les pièces adverses à la défense des pions vulnérables et exploiter l'avantage ainsi obtenu en lançant une opération active ailleurs sur l'échiquier.

Dans la partie suivante, les Noirs sont prêts à sacrifier un pion pour y parvenir.

Partie 30

E. Handoko – Xu Jun

Championnat d'Asie par équipes, Singapour 1995
Sicilienne, 2.c3

1.e4 c5

Pour plus de commentaires sur cette ligne, voir la partie 8.

2.c3

Dans toutes les Siciliennes précédentes, les Blancs ont continué par 2.♘f3, avec l'idée de pousser rapidement d4, après quoi l'avance de développement des Blancs