Sommaire

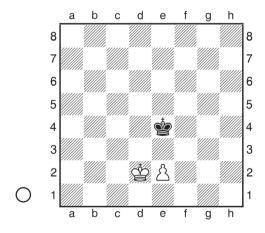
Sommaire	5
Note de l'éditeur	7
Préface	9
Première partie	10
CHAPITRE I – Premiers principes : finales, milieux de jeu et ouvertures	
CHAPITRE II – D'autres principes de jeu en finale	
CHAPITRE III – Les plans de gain en milieu de jeu	
CHAPITRE IV – Théorie générale	
CHAPITRE V – La stratégie en finale	
CHAPITRE VI – D'autres ouvertures et milieux de jeu	71
Deuxième partie	78
Partie n° 1	
Partie n° 2	
Partie n° 3.	
Partie n° 4.	
Partie n° 5.	
Partie n° 6.	
Partie n° 7	
Partie n° 8.	
Partie n° 9.	
Partie n° 10.	
Partie n° 11	
Partie n° 12	
Partie n° 13.	
Partie n° 14.	
	110
Table des matières	117

2. La promotion du pion

Le plus petit avantage matériel qu'on puisse obtenir dans une partie est un gain de pion ; et il suffit souvent pour gagner, même quand le pion est le seul matériel restant outre les Rois. Il est essentiel, d'une façon générale, que *le Roi soit au moins deux cases devant son pion*.

Si le Roi adverse est directement en face du pion, la partie ne peut être gagnée. Les exemples suivants se chargeront d'expliquer pourquoi.

Exemple 5



La position est nulle, et il suffit pour cela aux Noirs de maintenir leur Roi directement devant le pion et, quand c'est impossible – comme ici à cause de la position du Roi blanc – de le placer en face du Roi blanc. Le jeu pourrait se poursuivre ainsi:

1.e3 \$\ddotse\$e5 2.\$\ddotse\$d3 \$\ddotse\$d5

Ce coup est très important. Tout autre coup perdrait, comme on le verra plus tard. Le Roi noir, qui ne peut être maintenu à proximité du pion, doit être avancé autant qu'il est possible de le faire, tout en se plaçant devant le Roi blanc.

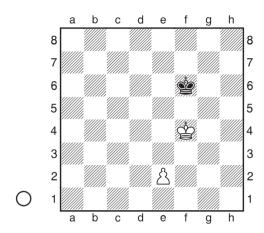
3.e4+ \$\displaye\$ e5 4.\$\displaye\$ e6 5.\$\displaye\$ f6

De nouveau la même situation. Au fur et à mesure que le Roi blanc progresse, le Roi noir doit se positionner devant lui quand il ne peut se placer devant le pion.

Si les Blancs avancent maintenant le pion, le Roi noir joue devant lui et les Blancs doivent abandonner leur pion ou bien jouer \$\delta\$e6, après quoi c'est pat. Si les Blancs retirent leur Roi au lieu d'avancer leur pion, les Noirs montent leur Roi devant le pion et, quand ils sont forcés de reculer, continuent de rester devant le pion afin de rester prêts à s'opposer au Roi blanc, comme avant, au cas où ce dernier s'avancerait. La technique de jeu adoptée par les Noirs, tout au long de cette finale, est extrêmement importante et le débutant doit la maîtriser complètement dans tous ses détails ; d'une part parce qu'elle exploite des principes qui serviront plus tard, d'autre part parce que de nombreux débutants ont déjà perdu des positions identiques faute de connaissances suffisantes. À ce stade de l'ouvrage, je ne saurais assez insister sur son importance.

Exemple 6

Les Blancs gagnent dans cette position, parce que leur Roi est devant leur pion et qu'un intervalle d'une case les sépare.



La méthode de gain consiste à avancer le Roi aussi loin que possible, tout en maintenant la défense du pion, et à ne jamais avancer le pion avant que ce ne soit indispensable à sa sécurité. Ainsi :

1.**\$**e4 **\$**e6

Les Noirs empêchent l'avance du Roi blanc, ce qui fait que les Blancs doivent avancer leur pion pour forcer les Noirs à céder du terrain. Ils pourront alors avancer leur propre Roi.

2.e3 \$\ddot{\ddot}6 3.\$\ddot{\ddot}d5 \$\ddot{\ddot}e7\$

Si les Noirs avaient joué 3... \$\delta f5\$, les Blancs auraient été forcés d'avancer leur pion en e4, dans la mesure où ils ne pourraient avancer leur Roi sans offrir aux Noirs la possibilité de jouer \$\delta e4\$, gagnant le pion. Comme ce n'est pas le cas, les Blancs font mieux de ne pas avancer leur pion pour l'instant, car sa sécurité ne l'exige pas, et doivent poursuivre la progression de leur Roi. Donc :

4. \$\ddot{e}\$ 65 \$\ddot{e}\$ d7 5. \$\ddot{e}\$ f6 \$\ddot{e}\$ e8

Le pion blanc est maintenant trop loin et peut être ramené sous la protection de son Roi.

6.e4 \(\disp\)d7 7.e5

Maintenant, jouer 7. \$\delta f7 n'irait pas, car les Noirs répliqueraient 7... \$\delta 6 et les Blancs devraient ramener leur Roi à la protection du pion.

7...**∲e8**

Sur tout autre coup, les Blancs joueraient \$\delta f7\$, suivi de l'avance du pion en e6, e7, e8, toutes ces cases étant protégées par le Roi. Les Noirs s'y opposant, les Blancs doivent forcer le Roi adverse à s'éloigner tout en maintenant leur propre Roi devant le pion. Donc :

8.**⊈**e6

8.e6 conduirait à la nulle, car les Noirs joueraient alors 8... \$\displays f8\$ et obtiendraient une position similaire à celle traitée à l'exemple 5.

8...\$f8 9.\$d7

Le Roi bouge et le pion blanc avance en e8, se transforme en Dame, après quoi tout est fini. Cette finale ressemble à la précédente et pour les mêmes raisons doit être complètement maîtrisée avant d'aller plus loin.

3. Les finales de pions

Voici maintenant deux finales simples à deux pions contre un et à trois pions contre deux, qui permettront au lecteur de voir comment les gagner. Je donnerai moins d'explications et vous devrez résoudre seul les variantes. Personne ne peut d'ailleurs apprendre à bien jouer rien qu'en étudiant un livre ; celui-ci peut seulement servir de guide, le reste relevant de votre professeur si vous en avez un ; si vous n'en avez pas, vous ne parviendrez à maîtriser les nombreux enseignements de cet ouvrage qu'au prix d'une longue et difficile expérience.

1.\\$\h1 g4

Ici, les Blancs ne jouent pas 2.fxg4, car 2...e4 gagnerait, mais jouent :

2.**Ġ**g2 **Ġ**d2

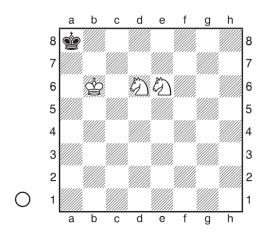
Si 2...gxf3+, 3.\$\dot\square\$xf3 suivi de 4.\$\dot\square\$e4 annule.

3.fxg4 e4 et un calcul simple montre que les deux camps font Dame, avec une partie nulle.

Si le lecteur veut bien se donner la peine de retourner aux exemples de finales de pions proposés dans cet ouvrage, il se rendra compte que dans chacune d'elles le thème de l'opposition est d'une extrême importance; en fait, c'est le cas dans pratiquement toutes les finales de pions, sauf dans celles où la position du pion suffit pour assurer le gain à elle seule.

14. La valeur relative du Cavalier et du Fou

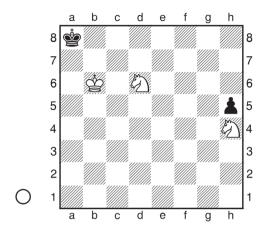
Avant d'aborder ce sujet, mieux vaut signaler dès à présent que *deux Cavaliers seuls ne peuvent pas mater*, mais que, sous certaines conditions bien entendu, ils peuvent y parvenir si l'adversaire a un pion ou plus.



Dans la position ci-dessus, les Blancs ne

peuvent pas gagner bien que le Roi noir soit confiné dans un coin.

Exemple 29



Dans cette position, où les Noirs ont un pion, les Blancs gagnent qu'ils soient au trait ou non. Ainsi :

1.2 g6 h4

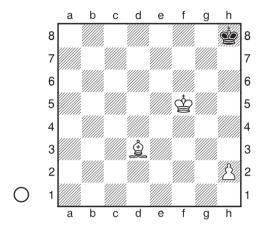
Les Blancs ne peuvent prendre le pion, car la partie serait nulle, comme on l'a vu.

2. © e5 h3 3. © c6 h2 4. © b5 h1 © 5. © c7#

La raison de cette particularité échiquéenne est évidente. Avec les deux Cavaliers, les Blancs peuvent seulement faire pat, à moins que les Noirs aient un pion qu'ils puissent déplacer.

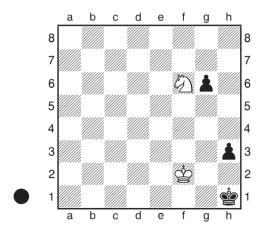
Exemple 30

Les Blancs, bien qu'ils aient Fou et pion de plus, ne peuvent gagner la position suivante :



La plus grande faiblesse du Fou, c'est qu'il est totalement inutile quand la case de promotion du pion est d'une couleur différente de la sienne et que le Roi ennemi est en face du pion. Tout ce que les Noirs ont à faire est de bouger leur Roi sans s'éloigner du coin.

Exemple 31



Dans cette position, les Blancs gagnent avec

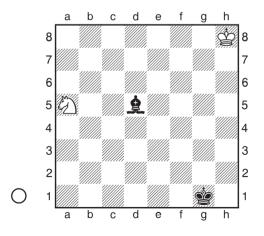
ou sans le trait. Prenons la variante la plus difficile :

1...\$\delta 2.\delta g4+\delta h1 3.\delta f1 g5 4.\delta f2 h2 5.\delta e3 g4 6.\delta f1 g3+ 7.\delta xg3# mat.

Maintenant qu'on a vu ces cas exceptionnels, on peut analyser les mérites respectifs et la valeur relative du Cavalier et du Fou.

Les amateurs estiment habituellement que le Cavalier est la plus forte des deux pièces, la principale raison à cela étant que, contrairement au Fou, il peut commander des cases noires ou des cases blanches. Toutefois, on omet souvent de tenir compte de ce qu'à tout moment, le Cavalier ne peut choisir qu'une seule couleur. Amener un Cavalier d'un flanc à l'autre prend beaucoup plus de temps que pour un Fou. Enfin, comme dans l'exemple suivant, un Fou peut tenir un Cavalier en échec, exploit dont le Cavalier est incapable vis-à-vis d'un Fou.

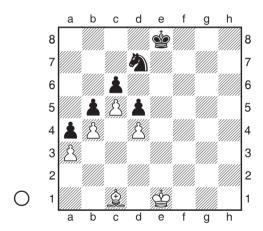
Exemple 32



Plus le joueur est faible, plus il considère le Cavalier comme redoutable, mais au fur et à mesure qu'il progresse la valeur du Fou lui semble plus évidente, ce qui entraîne naturellement, ou devrait entraîner, une diminution correspondante dans la valeur qu'il accorde au Cavalier par rapport au Fou. Sur ce thème, et sur de nombreux autres thèmes, les maîtres actuels surclassent nettement les maîtres des générations précédentes. Alors qu'il y a peu encore certains parmi les meilleurs d'entre eux, comme Pillsbury et Tchigorine, préféraient les Cavaliers aux Fous, on aura du mal à trouver un maître actuel qui ne serait pas complètement d'accord avec les déclarations ci-dessus.

Exemple 33

Voici le seul cas où un Cavalier est plus fort qu'un Fou.



Il s'agit d'une position dite « bloquée », avec tous les pions sur une seule aile. (S'il y avait des pions sur les deux ailes, il n'y aurait aucun avantage à posséder un Cavalier.) Dans cette position les Noirs ont d'excellentes chances de gain. Le fait que tous les pions des Blancs soient sur des cases de la couleur de leur Fou accroît naturellement la faiblesse de leur position. Les joueurs commettent souvent cette faute. D'une

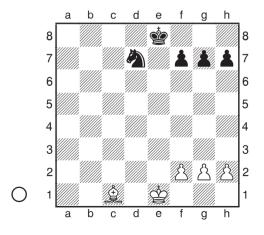
façon générale, la bonne procédure dans une finale consiste à placer vos pions sur des cases de couleur opposée à celle de votre propre Fou. Quand vos pions sont situés sur des cases de même couleur que votre Fou, ils limitent l'action de ce dernier, ce qui diminue de facto sa valeur puisqu'on peut souvent mesurer la force d'une pièce au nombre de cases qu'elle contrôle. Puisqu'on traite ce sujet, j'attire votre attention sur le fait qu'il est généralement préférable de placer vos pions sur des cases de même couleur que celle du Fou adverse, surtout s'il s'agit de pions passés appuyés par le Roi. Ces principes peuvent donc être énoncés ainsi:

Quand l'adversaire a un Fou, gardez vos pions sur des cases de même couleur que celles du Fou ennemi.

Quand vous avez un Fou, gardez vos pions sur des cases de couleur opposée à celles de votre Fou, et ce que l'adversaire ait un Fou ou non.

Il est clair qu'il faut parfois faire des entorses à ces principes pour obéir aux exigences de la position.

Exemple 34

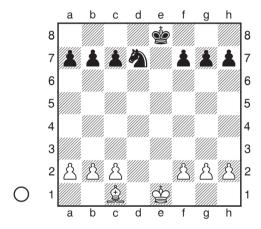


Dans cette position, les pions sont situés sur

la même aile, et il n'y a pas d'avantage particulier à posséder un Cavalier ou un Fou. La partie se terminera certainement par la nullité.

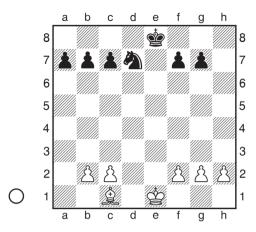
Exemple 35

Prenons maintenant la position précédente, et plaçons des pions sur chaque aile de façon à ce qu'il y ait trois pions de chaque côté de l'échiquier.



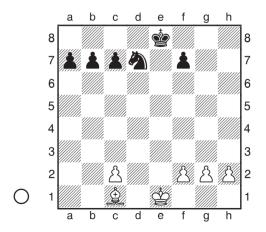
Il vaut maintenant mieux avoir le Fou, bien que la position, si elle est bien jouée, doive s'achever par la nullité. L'avantage de posséder le Fou tient autant au fait qu'il peut contrôler de loin les deux côtés de l'échiquier à partir d'une position centrale qu'à sa faculté de se rendre rapidement d'une aile à l'autre.

Exemple 36



Dans cette position, la possession du Fou constitue un avantage indiscutable, car, bien que chaque joueur ait un nombre égal de pions, ces derniers sont disposés de façon asymétrique sur l'échiquier. Les Blancs ont ainsi trois pions contre deux à l'aile roi, tandis que les Noirs ont une majorité de trois contre deux à l'aile dame. Par un jeu correct, la partie doit quand même être nulle, mais les Blancs disposent toutefois de chances un peu supérieures.

Exemple 37

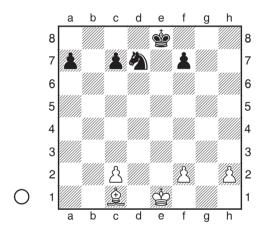


Voici une position où la possession du Fou

représente un net avantage, car non seulement il y a des pions des deux côtés de l'échiquier, mais chaque camp possède aussi un pion passé (le pion h pour les Blancs et le pion a pour les Noirs). Les Noirs devraient avoir beaucoup de mal à annuler cette position, pour autant d'ailleurs qu'ils puissent y parvenir.

Exemple 38

Les Noirs auraient une fois encore les plus grandes difficultés à annuler cette position.



Le lecteur devrait étudier consciencieusement ces situations. J'espère que les nombreux exemples l'aideront à apprécier, à leur juste valeur, les mérites relatifs du Cavalier et du Fou. Pour ce qui est de la façon générale d'opérer, rien ne remplacera un professeur ou l'expérience pratique. Je dirai toutefois que, généralement parlant, la bonne procédure dans ces finales, comme dans toutes les finales semblables, est : l'avance du Roi vers le centre ou en direction des pions passés ou susceptibles d'être attaqués, et l'avance rapide du ou des pion(s) passé(s) pour autant qu'elle soit compatible avec leur sécurité.

Donner une ligne de jeu précise serait de la

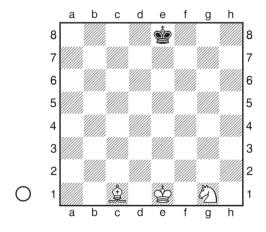
folie. Chaque finale est différente et requiert un traitement différent selon ce que l'adversaire se propose de jouer. Ce qui comptera, c'est le calcul, la visualisation des positions à venir.

15. Comment mater avec un Cavalier et un Fou

Avant de revenir au milieu de jeu et aux ouvertures, voyons maintenant comment mater avec Cavalier et Fou, puis comment gagner avec une Dame contre une Tour.

Avec un Cavalier et un Fou, on ne peut mater que dans les coins de la couleur du Fou.

Exemple 39

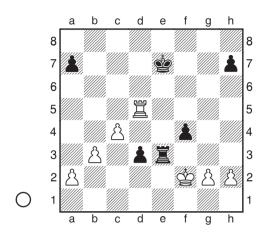


Dans cet exemple, il faut mater en a1 ou en h8. La finale peut être divisée en deux parties. La première consiste à repousser le Roi adverse à la bande. On peut commencer, ainsi qu'on le fait généralement dans ces cas-là, par avancer le Roi vers le centre de l'échiquier :

1. \$\div e2 \$\div d7\$

Les Noirs, pour rendre la tâche plus difficile, se dirigent vers un coin de case blanche :

2. \$\ddar\$d3 \$\dip c6 3. \$\dip f4 \$\dip d5 4. \$\dip e2 \$\dip c5 5. \$\dip c3 \$\dip b4\$



Les Noirs abandonnent.

J'ai survolé rapidement la partie parce qu'elle était d'une nature difficile et parce qu'on est maintenant davantage concernés par l'ouverture et le milieu de jeu que par les finales, qui seront traitées séparément.

24. Couper des pièces du centre de l'action

On voit très souvent un maître jouer pour couper, pour ainsi dire, une pièce du lieu où se déroule vraiment le combat. Souvent, un Fou ou un Cavalier est mis complètement horsjeu. On pourrait dire en pareil cas qu'à partir de cet instant la partie est gagnée, car à toutes fins utiles un camp dispose d'une pièce de plus que l'autre. La partie qui suit en fournit une très bonne illustration.

Exemple 54

W. Winter - J. R. Capablanca Hastings Victory Tournament, 1919 Partie des Ouatre Cavaliers

1.e4 e5 2.②f3 ②c6 3.②c3 ②f6 4.兔b5 兔b4 5.0–0 0–0 6.೩xc6

La variante Nimzowitsch, que j'ai jouée avec succès dans de nombreuses rencontres. Elle donne aux Blancs une partie très solide. L'idée de Nimzowitsch est que les Blancs pourront à un moment donné jouer f4, ouvrant une ligne pour leurs Tours, ce qui, combiné à un Cavalier posté en f5, devrait être suffisant pour gagner. Ils espèrent que les Noirs devront affaiblir leur partie d'une façon ou d'une autre s'ils tentent d'empêcher le Cavalier d'aller en f5. Que ce soit vrai ou non reste à prouver, mais à mon sens le coup est tout à fait correct. D'un autre côté, il est clair que les Noirs peuvent développer facilement leurs pièces. Mais on doit comprendre que dans cette variante les Blancs ne cherchent pas à gêner le développement des Noirs ; ils entendent simplement bâtir une position qu'ils considèrent comme imprenable et à partir de laquelle ils pourront lancer une attaque le moment venu.

6...dxc6

L'alternative 6...bxc6 donne sans le moindre doute une meilleure partie aux Blancs⁶.

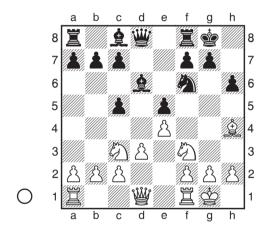
7.d3 &d6 8. &g5

Ce coup ne correspond pas du tout à la nature de la variante. Le plan stratégique général pour les Blancs consiste à jouer h3 suivi à un moment donné de l'avance du pion g en g4 et

^{6.} Voir la partie Capablanca-Kupchik dans le livre du Tournoi international de Maîtres de La Havane, 1913, par J. R. Capablanca; ou une partie du Tournoi de Carlsbad 1911, Vidmar jouant avec les Noirs contre Alekhine.

du transfert du Cavalier-dame en f5 via e2 et g3 ou d1 et e3. Le Cavalier-roi sera alors connecté si possible à l'autre Cavalier en le plaçant en h4, g3 ou e3 selon les nécessités. Le Roi blanc demeure parfois en g1, et va parfois en g2, mais le plus souvent en h1. Enfin, dans la plupart des cas, on joue f4 et l'attaque commence pour de vrai. Il s'agit parfois d'un assaut direct contre le Roi⁷, et à d'autres moments d'une simple tentative pour obtenir un avantage positionnel dans la finale, une fois que la plupart des pièces auront été échangées⁸.

8...h6 9.\(\delta\) h4 c5 (D)

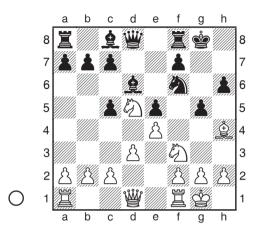


Pour empêcher d4, et pour inciter les Blancs à jouer 🖾 d5, qui leur serait fatal. Les Noirs comptent jouer ...g5 dès que les circonstances le permettront pour libérer leur Dame et leur Cavalier du clouage instauré par le Fou.

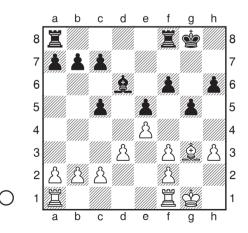
10. 2 d5

Les Blancs tombent dans le piège. Seul le manque d'expérience peut expliquer ce coup. Les Blancs auraient dû réaliser qu'un joueur de ma force et de mon expérience n'aurait jamais autorisé ce coup s'il avait été bon.

10...g5 (D)



Après ce coup, les Blancs ont partie perdue. Ils ne peuvent pas jouer 11. 2xg5, car 11... 2xd5 gagnerait une pièce. Ils doivent donc jouer 2g3, maintenant ou après 2xf6+, avec dans les deux cas un résultat désastreux, comme on le verra.



Un examen rapide montre que les Blancs ont dans les faits un Fou de moins. Ils ne peuvent le libérer qu'en sacrifiant un pion, et

^{7.} Voir la partie de Nimzowitsch jouée lors du Tournoi de Maîtres de toutes les Russies, 1914, à Saint-Pétersbourg, contre Levitzky si ma mémoire est bonne.

^{8.} Voir Capablanca-Janowski, New York Masters Tournament, 1913.

ce n'est même pas certain. À tout le moins, ils perdraient du temps en plus du pion. Les Noirs consacrent maintenant toute leur énergie à l'aile dame, et avec pratiquement un Fou de plus le résultat ne fait pas de doute. Je donne le reste de la partie pour que le lecteur se rende compte à quel point il est facile de gagner une telle partie.

16. \$\dig g2 a5 17.a4 \$\dig f7 18. \$\bar{\B}\$h1 \$\dig e6 19.h4 \$\bar{\B}\$fb8

Il n'est pas nécessaire de prêter une quelconque attention à l'aile roi, car échanger des pions et ouvrir la colonne h n'avance en rien les Blancs.

20.hxg5 hxg5 21.b3 c6 22.\(\bar{a}\)a2 b5 23.\(\bar{a}\)ha1 c4 24.axb5

Si les Blancs s'emparent du pion offert en c4, les Noirs le regagnent immédiatement après ...bxc4 suivi de ... \(\begin{align*} \begin{align*} \text{ab4} \end{ab4} \).

24...cxb3 25.cxb3 \(\bar{z}\)xb5 26.\(\bar{z}\)a4 \(\bar{z}\)xb3 27.d4 \(\bar{z}\)b5 28.\(\bar{z}\)c4 \(\bar{z}\)b4 29.\(\bar{z}\)xc6 \(\bar{z}\)xd4

Les Blancs abandonnent.

25. Critique du raisonnement d'un joueur dans une partie

Après avoir donné quelques-unes de mes parties accompagnées de mes propres annotations, je vous propose d'étudier attentivement une très belle partie jouée par Sir George Thomas, l'un des meilleurs joueurs anglais, contre M. F. F. L. Alexander, durant le championnat d'hiver 1919–1920 du City of London Chess Club. Cela intéressera le lecteur de savoir que Sir George Thomas a aimablement annoté cette partie à ma demande, sachant que je pouvais commenter ses notes en cas de besoin. Les annotations de Sir George Thomas sont en italique pour les distinguer des miennes.

Exemple 55

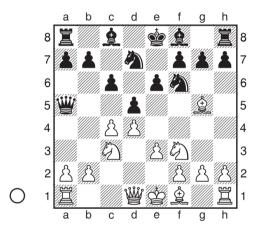
F. F. L. Alexander - G. Thomas

Championnat du City of London Chess Club, 1919-1920

Gambit-Dame refusé

Les annotations en italique sont de Sir George Thomas

1.d4 d5 2.�f3 �f6 3.c4 e6 4.�c3 �bd7 5.�g5 c6 6.e3 ∰a5 (D)



L'un des buts de la méthode de défense des Noirs est d'attaquer le Cavalier-dame des Blancs une deuxième fois par ... De4, suivi de ...dxc4. Mais 7. Dd2 est probablement une forte parade contre cette menace.

Il existe, en outre, deux bonnes raisons en faveur de cette défense ; tout d'abord elle n'est pas aussi jouée que certaines autres défenses, et donc moins bien connue, ensuite elle laisse les Noirs avec deux Fous contre Fou et Cavalier, ce qui d'une manière générale représente un avantage.

7. 2xf6 2xf6 8.a3 2e4 9. 3b3 2e7

Ce n'est pas la place logique du Fou, qui

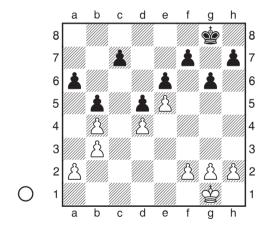
CHAPITRE VI

D'autres ouvertures et milieux de jeu

31. Quelques points fondamentaux concernant les pions

Avant de revenir à la discussion sur les ouvertures et les positions de milieu de jeu, il est bon de voir quelques points concernant des positions de pions. Ils nous aideront sans nul doute à comprendre certains coups, et parfois même le but de certaines variantes d'ouverture, ainsi que certaines manœuvres de milieu de jeu.

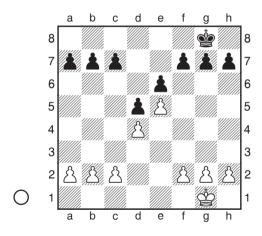
Exemple 63



Dans la position du diagramme, les Noirs ont une structure de pions absolument horrible. Leur pion c est totalement attardé, et les Blancs peuvent concentrer leurs forces le long de la colonne semi-ouverte contre ce point faible. Il y a aussi la case c5, que les Blancs contrôlent, et d'où une de leurs pièces ne pourrait être délo-

gée. Pour s'en débarrasser, les Noirs devraient l'échanger, ce qui n'est pas toujours facile et souvent peu avantageux même quand c'est possible. La même réflexion s'applique aux pions f, g et h des Noirs, une formation qui crée ce qu'on appelle un « trou » en f6. De telles formations de pions mènent invariablement au désastre, et il faut par conséquent les éviter.

Exemple 64



Dans cette position, on peut dire que les pions centraux blancs ont une position attaquante, tandis que les pions centraux noirs ont une position défensive. On peut trouver une telle formation de pions dans la défense Française. Dans ce type de positions, les Blancs tentent le plus souvent d'obtenir une attaque écrasante contre le Roi noir, qui a généralement fait le petit roque, par f4 et f5. Pour empêcher

cette manœuvre et pour s'emparer de l'initiative ou obtenir un avantage matériel, les Noirs opèrent une contre-démonstration par ...c5 suivi de ...cxd4 (quand les Blancs défendent le pion par c3), et concentrent leurs pièces contre le pion blanc en d4. Il s'agit en résumé d'une attaque déterminée contre le centre des Blancs pour paralyser l'attaque directe de ces derniers contre le Roi noir. Souvenez-vous qu'au début de l'ouvrage on a dit que le contrôle du centre était une condition essentielle à une attaque victorieuse contre le Roi.

On peut dire que dans l'absolu, deux pions ou plus sont plus forts quand ils sont côte à côte sur la même rangée. Les pions centraux sont donc intrinsèquement plus forts, pour ainsi dire, quand ils sont placés en d4 et e4, ou d5 et e5, respectivement, ce qui fait qu'il faut mûrement peser toute décision d'avancer l'un ou l'autre sur la cinquième rangée. L'avance de l'un ou l'autre pion détermine souvent le cours futur de la partie.

Le problème posé par un ou plusieurs pions passés isolés, soit individuellement soit en paire, est un autre point à considérer. On peut dire qu'un pion passé est soit très faible soit très fort, et que sa faiblesse ou sa force, selon le cas considéré, s'accroît au fur et à mesure qu'il avance, et qu'elle est également en relation directe avec le nombre de pièces restant sur l'échiquier. À ce sujet, on peut dire de façon générale que la force d'un pion passé augmente au fur et à mesure que le nombre de pièces sur l'échiquier diminue.

Maintenant que tout cela est clair, revenons aux ouvertures et aux milieux de jeu. Nous analyserons soigneusement des parties du début jusqu'à la fin à la lumière des principes généraux. J'utiliserai mes propres parties quand ce sera possible, non parce qu'elles illustrent mieux le point étudié, mais parce que, les connaissant parfaitement, je pourrai les expliquer avec plus d'autorité que s'il s'agissait de parties d'autres joueurs.

32. Quelques développements possibles dans l'Espagnole

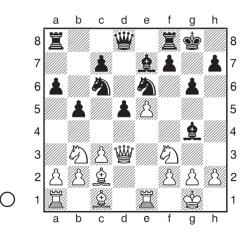
L'exemple suivant montre que les variantes d'ouverture et les manœuvres de milieu de jeu sont souvent basées sur certains des principes élémentaires qui viennent d'être exposés.

Exemple 65

1.e4 e5 2.\(\tilde{\Omega}\)f3 \(\tilde{\Omega}\)c6 3.\(\delta\) b5 a6 4.\(\delta\)a4 \(\tilde{\Omega}\)f6 5.0-0 \(\tilde{\Omega}\)xe4 6.d4 b5 7.\(\delta\)b3 d5 8.dxe5 \(\delta\)e6 9.c3 \(\delta\)e7 10.\(\delta\)e1 \(\tilde{\Omega}\)c5 11.\(\delta\)c2 \(\delta\)g4 12.\(\tilde{\Omega}\)bd2 0-0 13.\(\delta\)b3 \(\tilde{\Omega}\)e6

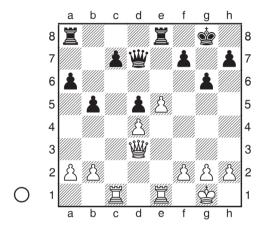
Jusqu'ici une variante bien connue de l'Espagnole. Il s'agit en fait des coups de la partie Janowski-Lasker, Paris 1912.

14. a d3 g6 (D)



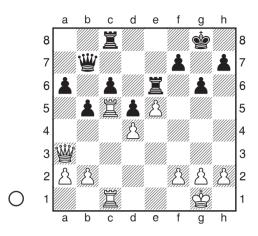
Supposons que la partie se poursuive et que

d'une façon ou d'une autre les Blancs aient, en plaçant un de leurs Cavaliers en d4, forcé l'échange de tous les Cavaliers, qu'ensuite les deux Fous aient été échangés, et nous aurions une position telle que celle du diagramme suivant. (J'ai obtenu une fois, de façon très similaire, une position comme celle-ci à Łódź, en Pologne. Je jouais avec les Blancs contre une équipe de consultants emmenée par Salwe.)



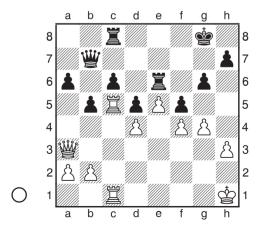
Nous aurions ici le cas d'un pion-fou-dame arriéré, qui ne pourra en aucune façon avancer en c5. On peut dire qu'une telle position est en théorie perdue, et en pratique, un maître de premier plan l'emportera invariablement contre les Noirs. (Si l'on veut bien m'excuser de le mentionner, j'ai remporté la partie citée ci-dessus.)

Après quelques coups, la position pourrait facilement être la suivante :



On peut dire des pièces noires qu'elles sont fixées. Si les Blancs jouent #c3, les Noirs doivent jouer ... #d7, sous peine de perdre un pion, et si les Blancs reviennent en a3 avec leur Dame, la Dame noire doit aussi revenir en b7 sous peine de perdre un pion. Les Noirs ne peuvent ainsi jouer qu'au gré des décisions des Blancs, et dans ces circonstances les Blancs peuvent aisément avancer leurs pions par f4 et g4, jusqu'à ce que les Noirs soient forcés de stopper f5 en jouant ... f5 eux-mêmes. On pourrait finalement aboutir à une position telle que celle-ci:

Exemple 66



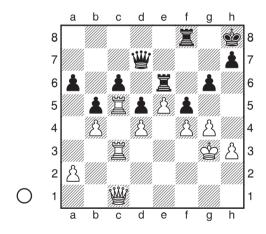
La partie pourrait alors se poursuivre ainsi : 1.gxf5 gxf5 2.\forall f3 \forall d7

Les Blancs menaçaient de gagner un pion par wxd5 et les Noirs ne pouvaient pas jouer 2... f8, car 3. xc6 gagnerait aussi un pion au moins.

3.T5c2 罩g6 4.罩g2 當h8 5.罩cg1 罩cg8 6.營h5 罩xg2 7.罩xg2 罩xg2 8.當xg2 營g7+ 9.當h2 營g6 10.營xg6 hxg6 11.b4 et les Blancs gagnent.

Supposons maintenant que dans la position du diagramme précédent, le trait soit aux Noirs, et qu'ils jouent ... \$\mathbb{\pi}\$f8. Les Blancs défendraient alors leur pion f simplement par un coup tel que \$\mathbb{\psi}\$f3, menaçant \$\mathbb{\pi}\$xc6, et amèneraient leur Roi en g3, puis perceraient le moment venu, comme au cas précédent.

Les Blancs pourraient même parvenir à la position suivante :



Les Noirs seraient maintenant forcés de jouer ... \(\begin{align*} \begin{align*} \text{ Les Blancs pourraient jouer alors } \begin{align*} \begin{align*} \begin{align*} \begin{align*} \text{ Erg.} \\ \text{ Noirs à jouer ... fxg4, qui augmenterait l'avantage des Blancs.} \end{align*}

Un examen attentif de toutes ces positions montre que, outre l'avantage de liberté de manœuvre pour les Blancs, la force du pion en e5 est énorme, et que la position dominante de ce pion, plus le fait qu'il est libre d'avancer une fois toutes les pièces disparues, sont au centre de toutes les manœuvres des Blancs.

J'ai proposé exprès des positions sans les coups permettant d'y parvenir, afin que le lecteur s'habitue à imaginer de tête les diverses positions susceptibles de se produire à partir d'une situation donnée. Il apprendra ainsi à formuler des plans stratégiques et à avancer sur la voie de la maîtrise. Davantage de pratique de ce genre sera d'un énorme bénéfice pour le lecteur.

33. L'influence d'un « trou »

L'influence que peut avoir dans une partie ce qu'on appelle un « trou » a déjà été illustrée dans ma rencontre avec Blanco (exemple 52), où l'on a montré l'influence exercée par les différentes pièces postées dans le trou créé en e5.

Exemple 67

Pour illustrer ce point plus en détail, voici une partie disputée lors du tournoi international de Maîtres de La Havane en 1913.

D. Janowski – A. KupchikTournoi international de Maîtres, La Havane, 1913

1.d4 d5 2.c4 e6 3.\(\Delta\)c3 \(\Delta\)f6 4.\(\Delta\)g5 \(\Delta\)e7 5.e3 \(\Delta\)bd7 6.\(\Delta\)d3 dxc4 7.\(\Delta\)xc4 \(\Delta\)b6

L'idée est naturellement de poster un Cavalier en d5, mais comme ce sera l'autre Cavalier qui s'y rendra, cette manœuvre ne paraît pas très logique. Le Cavalier en b6 ne fait qu'empêcher

Partie n° 4

J. R. Capablanca - E. Znosko-Borovsky Saint-Pétersbourg, 1913 Défense Française

1.d4 e6 2.e4 d5 3.\$\alpha\$c3 \$\alpha\$f6 4.\$\dot{\delta}\$g5 \$\delta\$b4

Le coup constitutif de la *variante McCutcheon*. Son but est de prendre l'initiative aux Blancs. Au lieu de se défendre, les Noirs contreattaquent à l'aile dame, ce qui mène à des parties passionnantes.

5.exd5

À l'époque où cette partie a été jouée, 5.e5 était à la mode, mais je considérais alors, comme c'est toujours le cas maintenant, le coup du texte comme plus fort.

5...\₩xd5

Considéré comme meilleur que 5...exd5. Le but, comme je l'ai dit plus haut, est d'arracher l'initiative aux Blancs en disloquant leur aile dame. Les Blancs obtiennent toutefois une compensation plus que suffisante en démantelant l'aile roi adverse. On peut ériger en tant que principe d'ouverture le fait que la dislocation de l'aile roi est plus importante qu'une action semblable à l'aile dame.

6. 2xf6 2xc3+ 7.bxc3 gxf6 8. 4 f3 b6

Le plan des Noirs dans cette variante consiste à placer leur Fou sur la grande diagonale de façon à pouvoir plus tard, en liaison avec l'action de leurs Tours le long de la colonne g, lancer une violente attaque contre le Roi adverse. On suppose bien entendu que les Blancs effectueront le petit roque du fait de la dislocation de leurs pions de l'aile dame.

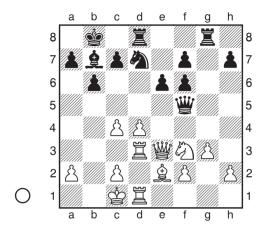
9. \(\delta\) d2 \(\delta\) b7 10. \(\delta\) e2 \(\delta\) d7 11.c4 \(\delta\) f5 12.0-0-0

Une idée que je pense originale, jouée pour la première fois dans une position semblable lors d'une partie disputée contre M. Walter Penn Shipley, de Philadelphie. Mon idée est qu'en l'absence du Fou de cases noires adverse, et du fait que les pièces noires ont été développées en vue d'une attaque à l'aile roi, il sera impossible aux Noirs d'exploiter la position apparemment mal protégée du Roi blanc. On considérera deux possibilités. D'abord : si les Noirs font le grand roque, comme dans cette partie, il est clair qu'il n'y a aucun danger d'attaque. Ensuite : si les Noirs font le petit roque, les Blancs lancent les premiers l'assaut, en tirant parti de la position délicate de la Dame noire. Outre les possibilités d'attaque qu'offre le coup du texte, en un seul coup les Blancs placent leur Roi en sûreté et mettent une de leurs Tours en jeu. Ils gagnent donc plusieurs coups, ou « tempi » comme on dit, qui leur serviront plus tard à développer toute forme de jeu qu'ils voudront adopter.

12...0–0–0 13.≝e3 **\(\beta\)** hg8 14.g3 **\(\beta\)** a5

Clairement une faute, qui oublie l'excellente réplique blanche, mais un examen attentif montrera que les Blancs ont déjà la meilleure position.

15.罩d3! \$\dot{\$\psi\$b8 16.罩hd1 \$\psi\$f5 (D)



17. 2 h4

Ce coup a été critiqué, car il met le Cavalier hors-jeu pour quelques coups. Mais en forçant 17... §5, les Blancs gagnent un temps très important par 18.f4, qui non seulement consolide leur position, mais chasse aussi la Dame, la mettant un moment hors circuit. Il est clair que la Dame est nettement plus importante que le Cavalier, sans parler du temps gagné et de la liberté d'action obtenue pour les pièces blanches les plus importantes.

17... 👑 g5 18.f4 👑 g7 19. 🚊 f3

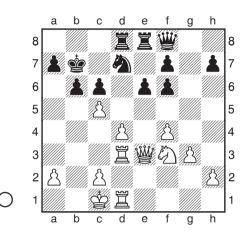
Dans ce type de positions, il est généralement très avantageux d'éliminer le Fou noir contrôlant a6 et c6, cases qui représentent des « trous » pour les pièces blanches. Le Fou a une très grande valeur défensive dans ces positions, d'où l'intérêt qu'il y a à s'en débarrasser.

19...**\Zge8** 20.**\&**xb7 **\&**xb7 21.c5! c6

Les Blancs menaçaient c6+.

22.**公f3 營f8** (D)

Pour empêcher le Cavalier de se rendre en d6 via d2 et e4 ou c4. Les Blancs ont clairement un grand avantage de position.



23.4 d2?

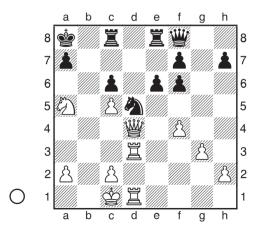
J'avais envisagé 23. \$\mathbb{Z}\$b3, qui était le bon coup, mais je l'avais abandonné parce qu'il paraissait trop lent et qu'il me semblait que dans une telle position il devait y avoir une façon plus rapide de gagner.

23...bxc5 24.4\(\text{2}\)c4

24. De4 ou 24. Db3 auraient amené une finale avantageuse pour les Blancs.

24... ∅b6 25. ∅a5+ �a8 26.dxc5 ∅d5 27. ∰d4 ⊑c8 (D)

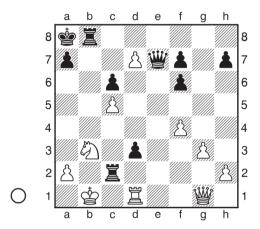
Si 27... \(\bar{2}\) b8, 28. \(\Delta\) xc6 \(\bar{2}\) bc8 29. \(\Delta\) xa7 gagne.



28.c4

28. Ca4 était le bon coup. Mais je cherchais encore une « grande combinaison », et pensais que le pion que j'obtiendrais plus tard en d6 gagnerait la partie. Les Noirs méritent beaucoup d'éloges pour la façon dont ils ont mené cette si difficile défense. Ils auraient facilement pu se tromper à plusieurs occasions, mais à partir du 22e coup jusqu'à la fin ils ont toujours joué les meilleurs coups.

28...e5! 29.\(\exists g1\) e4 30.cxd5 exd3 31.d6 \(\beta e2\)
32.d7 \(\beta c2+\) 33.\(\dec b1\) \(\beta b8+\) 34.\(\Dec b3\) \(\exists e7\) (D)



Cette position est extrêmement intéressante. Je pense avoir perdu ici ma dernière chance de gain, et si c'était vrai cela justifierait mon jugement quand, au 28e coup, j'ai joué c4. Le lecteur peut chercher ce qui se serait passé si les Blancs avaient joué 35. \$\mathbb{\mathbb{G}}\d4!\$ immédiatement. Voici quelques variantes: 35...\$\mathbb{Z}\sh2 (naturellement, si 35...\$\mathbb{Z}\sc5, 36.d8\$\mathbb{\mathbb{G}}\gammagne) 36.\$\mathbb{\mathbb{G}}\sc3 37.\$\mathbb{\mathbb{G}}\d4!\$ \$\mathbb{G}\d4!\$ \$\mathbb{G}\d5 37.\$\mathbb{G}\d6 38.\$\mathbb{G}\d5 37.\$\mathbb{G}\d6 24\$ \$\mathbb{G}\d5 38.\$\mathbb{G}\d5 26\$ \$\mathbb{G}\d5 37.\$\mathbb{G}\d5 38.\$\mathbb{G}\d5 26\$ \$\mathbb{G}\d5 26\$

35...**트e2** 36.豐d4 **트d8** 37.豐a4 豐e4 38.豐a6 塗b8

Il n'y a rien à faire contre ce simple coup, car les Blancs ne peuvent jouer 39. ②d4 à cause de 39... ∰h1+ avec mat au coup suivant.

39. \$\ddots c1 \quad xd7 40. \$\ddots d4 \quad \quad e1+ \text{Les Blancs abandonnent.}

Un très intéressant combat.

Partie n° 4

J. R. Capablanca - E. Znosko-Borovsky Saint-Pétersbourg, 1913 Défense Française

1.d4 e6 2.e4 d5 3.\$\alpha\$c3 \$\alpha\$f6 4.\$\dot{\delta}\$g5 \$\delta\$b4

Le coup constitutif de la *variante McCutcheon*. Son but est de prendre l'initiative aux Blancs. Au lieu de se défendre, les Noirs contreattaquent à l'aile dame, ce qui mène à des parties passionnantes.

5.exd5

À l'époque où cette partie a été jouée, 5.e5 était à la mode, mais je considérais alors, comme c'est toujours le cas maintenant, le coup du texte comme plus fort.

5...\₩xd5

Considéré comme meilleur que 5...exd5. Le but, comme je l'ai dit plus haut, est d'arracher l'initiative aux Blancs en disloquant leur aile dame. Les Blancs obtiennent toutefois une compensation plus que suffisante en démantelant l'aile roi adverse. On peut ériger en tant que principe d'ouverture le fait que la dislocation de l'aile roi est plus importante qu'une action semblable à l'aile dame.

6. 2xf6 2xc3+ 7.bxc3 gxf6 8. 4 f3 b6

Le plan des Noirs dans cette variante consiste à placer leur Fou sur la grande diagonale de façon à pouvoir plus tard, en liaison avec l'action de leurs Tours le long de la colonne g, lancer une violente attaque contre le Roi adverse. On suppose bien entendu que les Blancs effectueront le petit roque du fait de la dislocation de leurs pions de l'aile dame.

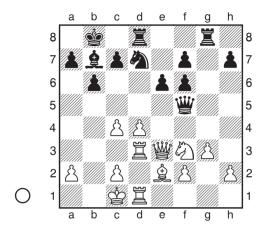
9. \(\delta\) d2 \(\delta\) b7 10. \(\delta\) e2 \(\delta\) d7 11.c4 \(\delta\) f5 12.0-0-0

Une idée que je pense originale, jouée pour la première fois dans une position semblable lors d'une partie disputée contre M. Walter Penn Shipley, de Philadelphie. Mon idée est qu'en l'absence du Fou de cases noires adverse, et du fait que les pièces noires ont été développées en vue d'une attaque à l'aile roi, il sera impossible aux Noirs d'exploiter la position apparemment mal protégée du Roi blanc. On considérera deux possibilités. D'abord : si les Noirs font le grand roque, comme dans cette partie, il est clair qu'il n'y a aucun danger d'attaque. Ensuite : si les Noirs font le petit roque, les Blancs lancent les premiers l'assaut, en tirant parti de la position délicate de la Dame noire. Outre les possibilités d'attaque qu'offre le coup du texte, en un seul coup les Blancs placent leur Roi en sûreté et mettent une de leurs Tours en jeu. Ils gagnent donc plusieurs coups, ou « tempi » comme on dit, qui leur serviront plus tard à développer toute forme de jeu qu'ils voudront adopter.

12...0–0–0 13.≝e3 **\(\beta\)** hg8 14.g3 **\(\beta\)** a5

Clairement une faute, qui oublie l'excellente réplique blanche, mais un examen attentif montrera que les Blancs ont déjà la meilleure position.

15.罩d3! \$\dot{\$\psi\$b8 16.罩hd1 \$\psi\$f5 (D)



17. 2 h4

Ce coup a été critiqué, car il met le Cavalier hors-jeu pour quelques coups. Mais en forçant 17... §5, les Blancs gagnent un temps très important par 18.f4, qui non seulement consolide leur position, mais chasse aussi la Dame, la mettant un moment hors circuit. Il est clair que la Dame est nettement plus importante que le Cavalier, sans parler du temps gagné et de la liberté d'action obtenue pour les pièces blanches les plus importantes.

17... 👑 g5 18.f4 👑 g7 19. 🚊 f3

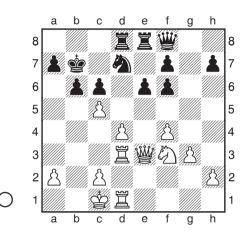
Dans ce type de positions, il est généralement très avantageux d'éliminer le Fou noir contrôlant a6 et c6, cases qui représentent des « trous » pour les pièces blanches. Le Fou a une très grande valeur défensive dans ces positions, d'où l'intérêt qu'il y a à s'en débarrasser.

19...**\Zge8** 20.**\&**xb7 **\&**xb7 21.c5! c6

Les Blancs menaçaient c6+.

22.**公f3 營f8** (D)

Pour empêcher le Cavalier de se rendre en d6 via d2 et e4 ou c4. Les Blancs ont clairement un grand avantage de position.



23.4 d2?

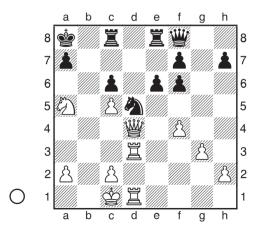
J'avais envisagé 23. \$\mathbb{Z}\$b3, qui était le bon coup, mais je l'avais abandonné parce qu'il paraissait trop lent et qu'il me semblait que dans une telle position il devait y avoir une façon plus rapide de gagner.

23...bxc5 24.4\(\text{2}\)c4

24. De4 ou 24. Db3 auraient amené une finale avantageuse pour les Blancs.

24... ∅b6 25. ∅a5+ �a8 26.dxc5 ∅d5 27. ∰d4 ⊑c8 (D)

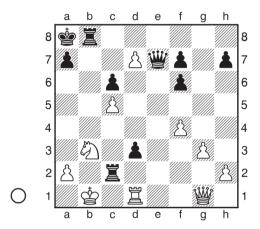
Si 27... \(\bar{2}\) b8, 28. \(\Delta\) xc6 \(\bar{2}\) bc8 29. \(\Delta\) xa7 gagne.



28.c4

28. Ca4 était le bon coup. Mais je cherchais encore une « grande combinaison », et pensais que le pion que j'obtiendrais plus tard en d6 gagnerait la partie. Les Noirs méritent beaucoup d'éloges pour la façon dont ils ont mené cette si difficile défense. Ils auraient facilement pu se tromper à plusieurs occasions, mais à partir du 22e coup jusqu'à la fin ils ont toujours joué les meilleurs coups.

28...e5! 29.\(\exists g1\) e4 30.cxd5 exd3 31.d6 \(\beta e2\)
32.d7 \(\beta c2+\) 33.\(\dec b1\) \(\beta b8+\) 34.\(\Dec b3\) \(\exists e7\) (D)



Cette position est extrêmement intéressante. Je pense avoir perdu ici ma dernière chance de gain, et si c'était vrai cela justifierait mon jugement quand, au 28e coup, j'ai joué c4. Le lecteur peut chercher ce qui se serait passé si les Blancs avaient joué 35. \$\mathbb{\mathbb{G}}\d4!\$ immédiatement. Voici quelques variantes: 35...\$\mathbb{Z}\sh2 (naturellement, si 35...\$\mathbb{Z}\sc5, 36.d8\$\mathbb{\mathbb{G}}\gammagne) 36.\$\mathbb{\mathbb{G}}\sc3 37.\$\mathbb{\mathbb{G}}\d4!\$ \$\mathbb{G}\d4!\$ \$\mathbb{G}\d5 37.\$\mathbb{G}\d6 38.\$\mathbb{G}\d5 37.\$\mathbb{G}\d6 24\$ \$\mathbb{G}\d5 38.\$\mathbb{G}\d5 26\$ \$\mathbb{G}\d5 37.\$\mathbb{G}\d5 38.\$\mathbb{G}\d5 26\$ \$\mathbb{G}\d5 26\$

35...**트e2** 36.豐d4 **트d8** 37.豐a4 豐e4 38.豐a6 塗b8

Il n'y a rien à faire contre ce simple coup, car les Blancs ne peuvent jouer 39. ②d4 à cause de 39... ∰h1+ avec mat au coup suivant.

39. \$\ddots c1 \quad xd7 40. \$\ddots d4 \quad \quad e1+ \text{Les Blancs abandonnent.}

Un très intéressant combat.

Table des matières

Sommaire	5
Note de l'éditeur	7
Préface	9
Première partie	10
CHAPITRE I – Premiers principes: finales, milieux de jeu et ouvertures	11
1. Quelques mats simples	11
2. La promotion du pion	14
3. Les finales de pions	15
4. Quelques positions gagnantes de milieu de jeu	18
5. La valeur relative des pièces	20
6. Stratégie générale de l'ouverture	21
7. Le contrôle du centre	22
8. Les pièges	24
CHAPITRE II – D'autres principes de jeu en finale	25
9. Un principe cardinal	25
10. Une finale classique	26
11. L'obtention d'un pion passé	27
12. Comment savoir quel pion va faire Dame en premier	
13. L'opposition	28
14. La valeur relative du Cavalier et du Fou	31
15. Comment mater avec un Cavalier et un Fou	35
16. Dame contre Tour	36
CHAPITRE III – Les plans de gain en milieu de jeu	39
17. L'attaque sans l'aide de Cavaliers	39
18. Les Cavaliers mènent l'attaque	40
19. Le gain par une attaque indirecte	41
CHAPITRE IV – Théorie générale	43
20. L'initiative	43
21. Les attaques directes en nombre	43
22. La force de la menace	45
23. Concéder l'initiative	48
24. Couper des pièces du centre de l'action	50
25. Critique du raisonnement d'un joueur dans une partie	52

CHAPITRE V – La stratégie en finale	57
26. L'attaque soudaine depuis une autre aile	57
27. Le danger d'une position sûre	60
28. Les finales avec une Tour et des pions	61
29. Une finale difficile : deux Tours et des pions	63
30. Tour, Fou et pions contre Tour, Cavalier et pions	67
CHAPITRE VI – D'autres ouvertures et milieux de jeu	
31. Quelques points fondamentaux concernant les pions	
32. Quelques développements possibles dans l'Espagnole	72
33. L'influence d'un « trou »	74
Deuxième partie	78
Partie n° 1	79
Partie n° 2	81
Partie n° 3	84
Partie n° 4	86
Partie n° 5	89
Partie n° 6	92
Partie n° 7	95
Partie n° 8	97
Partie n° 9	100
Partie n° 10	103
Partie n° 11	105
Partie n° 12	107
Partie n° 13	110
Partie n° 14	113
Table des matières	117