

# SOMMAIRE

Introduction .....	7
1. Devant l'échiquier .....	9
2. L'ouverture .....	61
3. Le milieu de partie .....	75
4. La finale .....	101
5. Du bon usage de l'ordinateur.....	145
6. Du bon usage de la littérature échiquéenne.....	191
Index des noms de joueurs .....	221
Index des ouvertures .....	223
Table des matières.....	225

# INTRODUCTION

Ce livre s'adresse aux joueurs qui veulent avant tout améliorer leurs résultats. Si vous êtes prêt à perdre neuf parties à seule fin d'en gagner une brillamment, il n'est probablement pas fait pour vous. Cependant, la plupart des joueurs sont au moins partiellement motivés par le résultat sur l'échiquier – le goût de la victoire est l'un des attraits du jeu d'échecs, et la majorité des joueurs sont très satisfaits de voir leur classement progresser.

Notre niveau de jeu est déterminé par de multiples facteurs assez vagues et mal connus. Le premier est ce que l'on pourrait appeler le « talent naturel ». J'entends par là cette combinaison de facteurs qui fixe la limite supérieure du niveau que l'on peut atteindre par l'entraînement et la pratique. On ne peut dresser une liste précise des facteurs pertinents, mais on peut séparer les facteurs probables en deux catégories. La première regroupe les éléments qui ne sont pas propres aux échecs, comme l'intelligence en général et la mémoire. La seconde inclut une masse de facteurs échiquéens en interrelation, tels que l'âge auquel on a appris à jouer, les premières choses que l'on a apprises, etc.

Pour tous les lecteurs de ce livre, le facteur « talent naturel » sera probablement immuable, ce qui nous amène aux autres facteurs qui sont davantage de notre ressort. Ceux-là déterminent dans quelle mesure on approche la limite que nous impose notre « talent naturel ». Je crois fermement que la plupart des joueurs n'approchent jamais leur limite naturelle et que, avec une éducation, un entraînement et une pratique appropriés, un progrès considérable est possible.

La plupart des livres d'échecs visent à aider

le lecteur à améliorer son jeu. Un livre d'ouvertures, par exemple, donnera des plans généraux et des variantes concrètes, tant pour aider le joueur à préparer l'ouverture qu'il a choisie que pour lui permettre de comparer le cours de la partie qu'il vient de disputer avec la théorie en vigueur. Il est clair que les connaissances concrètes sont l'un des facteurs importants qui déterminent le niveau de jeu ; quelqu'un qui connaîtra en détail les finales de Tours aura un avantage par rapport à quelqu'un qui ne les connaîtra pas. Un programme d'autoperfectionnement assidu garantit un résultat positif. En 1977, Jon Tisdall m'a expliqué son plan pour devenir grand maître. Il avait estimé le nombre d'heures d'étude permettant de gagner un point Elo. En le multipliant par la différence entre son classement d'alors et le niveau de grand maître, il obtenait le nombre total d'heures d'étude requis. J'ai ri, et fait remarquer qu'au fur et à mesure de sa progression, le nombre d'heures nécessaire au gain d'un point irait probablement croissant, si bien qu'il n'y arriverait jamais. Cependant, son plan s'est avéré juste, puisqu'en 1995 il a effectivement obtenu le titre de grand maître.

Peu de joueurs peuvent suivre un plan d'entraînement qui s'étale sur plusieurs décennies, et de fait le temps de pratiquement tous les joueurs est compté. En pratique, cela limite la progression possible sur le front de la « connaissance échiquéenne ». Dans ce livre, je donnerai des conseils sur la manière la plus efficace d'utiliser le temps disponible pour étudier les échecs, par exemple en distinguant entre les connaissances essentielles et les connaissances optionnelles, et en formulant quelques recommandations sur la construction d'un répertoire d'ouvertures.

Le troisième facteur, qui est le sujet principal de ce livre, est l'efficacité avec laquelle on met en pratique les deux premiers facteurs une fois assis devant l'échiquier. Une connaissance précise des finales de Tours ne sera d'aucune aide si l'on est sujet à un accès de panique ; une mémoire encyclopédique est sans valeur si l'on est régulièrement soumis à la pulsion incontrôlable de sacrifier une pièce pour des raisons incorrectes. Un calcul chaotique et confus ; des erreurs de jugement ; des oublis ; un manque de confiance (ou un excès de confiance !) ; un manque de détermination – ces influences néfastes, et bien d'autres, rabaissent notre niveau de jeu. Il n'est pas du tout facile de résoudre de tels problèmes, d'abord parce que très souvent les joueurs ne sont pas conscients de leurs défauts et ensuite parce qu'ils s'imaginent qu'ils ne peuvent rien faire pour améliorer les choses.

Ce livre décrit de nombreuses mauvaises habitudes devant l'échiquier. Je crois que beaucoup de lecteurs, arrivés à un point précis, se diront tout d'un coup : « Oui, c'est exactement l'erreur que je fais tout le temps ». Identifier le problème est déjà un premier pas vers la solution. Savoir quand on risque le plus de se tromper permet de faire particulièrement attention dans ces « situations à risque ». De plus, en se concentrant sur un défaut particulier, il est souvent possible de l'éradiquer complètement.

Comme beaucoup des questions traitées dans ce livre sont de nature psychologique, un certain nombre d'exemples seront extraits de mes parties – je peux témoigner personnellement de ce que les grands maîtres n'échappent pas toujours à une réflexion brouillonne ! Quand j'ai traité d'un sujet familier, j'ai veillé à remplacer, autant que possible, les exemples standard usés jusqu'à la corde par des extraits de parties récentes.

Bien entendu, ce livre, même s'il contient beaucoup de conseils et d'informations utiles, ne peut plonger dans le détail de tous les aspects

du jeu. Mon seul but a été de lancer le lecteur sur la voie de l'autoperfectionnement. J'espère que *Les secrets de l'efficacité aux échecs* aidera ses lecteurs à obtenir de meilleurs résultats et à réaliser davantage de parties satisfaisantes.

La première édition des *Secrets de l'efficacité aux échecs* est parue en 1998. Plusieurs années ont passé, et ce livre a rencontré un vif succès. Cependant, le chapitre consacré aux ordinateurs est devenu obsolète et il m'a semblé qu'il était temps de le réviser et de lui donner la place qu'il mérite. L'influence des ordinateurs sur la pratique des échecs s'est considérablement accrue, et l'on peut aujourd'hui s'en servir pour la préparation, l'analyse et l'entraînement bien davantage que l'on ne pouvait l'imaginer en 1998. J'ai abordé la question du strict point de vue de la façon dont les ordinateurs pouvaient être utiles au joueur de tournoi, en accordant une importance particulière à la préparation des ouvertures. Je ne me suis pas intéressé à l'usage de l'ordinateur dans le jeu par correspondance (qu'autorisent les règles internationales du jeu par correspondance), puisque cela a déjà traité de manière très détaillée par Robin Smith dans *Modern Chess Analysis* (Gambit 2004). Deux exemples concrets de préparation d'ouverture assistée par ordinateur montrent comment on peut mettre en pratique les idées de ce chapitre.

Un second nouveau chapitre traite de la littérature échiquéenne. Nombre de joueurs achètent des livres dans l'espoir d'améliorer leur jeu. Ce chapitre fournit quelques conseils sur ce qu'il faut rechercher dans les livres d'échecs, et sur la façon de les utiliser. Deux exemples de critiques de livres illustrent quelques-uns des points forts et des points faibles caractéristiques des livres d'échecs. Ce chapitre s'achève par une liste de lectures recommandées.

John Nunn  
Chertsey, décembre 2006

### 3. LE MILIEU DE PARTIE

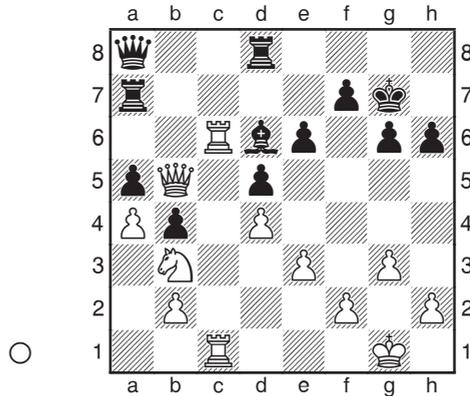
C'est la phase de la partie où il est le plus difficile d'établir des principes et de donner de bons conseils. Chaque règle que l'on pourra proposer connaîtra tant d'exceptions qu'elle pourra s'avérer plus trompeuse qu'utile. Par conséquent, nous allons davantage traiter de l'aspect psychologique du milieu de partie que de questions techniques.

#### Les positions supérieures

Félicitations, vous avez pris l'avantage ! Mais comment continuer à présent ? La première chose à faire est d'examiner la nature de votre avantage pour voir s'il est durable ou à court terme. S'il consiste en un développement supérieur ou en des chances d'attaque, alors il est probablement à court terme ; s'il est fondé sur une meilleure structure de pions ou de meilleures pièces mineures, c'est qu'il est probablement durable. Nombre d'avantages, tels le contrôle d'une colonne ouverte, peuvent être plus ou moins pérennes selon les moyens dont l'adversaire dispose pour les contester. Cette première étape vous donne un indice pour savoir s'il vous faut songer à une action rapide, afin d'exploiter votre avantage avant qu'il ne s'évanouisse, ou si vous pouvez vous permettre de manœuvrer lentement pour améliorer votre position en vue d'une action future.

Il est également important de tenir compte des chances de contre-jeu adverses. Il n'est pas bon de s'embarquer dans des manœuvres tranquilles quand votre adversaire a un pion passé prêt à dévaler l'échiquier. Ce n'est que si les deux conditions sont satisfaites – un avantage durable et une absence de contre-jeu – que

vous pouvez vous offrir le luxe d'améliorer la position de votre Roi, par exemple. Mais dans ce cas, ce n'est pas seulement que vous pouvez prendre votre temps, c'est que vous en avez le devoir ! Peut-être ne verrez-vous pas d'utilité particulière à un coup « tranquille », mais cela ne vous coûtera rien de le jouer.



**T. PETROSSIAN - W. UNZICKER**  
*Match URSS-RFA, Hambourg 1960*

La domination complète de la colonne c et la pression sur le pion faible a5 confèrent aux Blancs un avantage durable, et les Noirs sont si bien ligotés qu'ils n'ont guère de chances réalistes de contre-jeu. Cela dit, les Blancs doivent encore trouver un plan pour améliorer leur position. Petrossian pense qu'avancer les pions de l'aile roi est le meilleur moyen de procéder, mais s'il le fait tout de suite son Roi sera exposé. Il décide donc de mettre son Roi en sécurité en a2 avant de passer à l'action à l'aile roi. Seule l'absence totale de contre-jeu adverse peut justifier une manœuvre aussi extravagante, mais dans cette position précise les Blancs n'ont

absolument nul besoin de se presser.

29.♔f1 ♕g8

Après 29...♞b8, les Blancs pourraient progresser par 30.♞b6 ♞d8 31.♞cc6 ♕c7 32.♞a6.

30.h4 h5

Un choix très délicat. Cela donne aux Blancs la possibilité d'ouvrir plus tard l'aile roi par g4, mais répondre à h4-h5 par ...g5 reviendrait à peu près au même car les Blancs pourraient jouer f4 le moment venu.

31.♞1c2 ♕h7 32.♕e1 ♕g8 33.♕d1 ♕h7 34.♕c1 ♕g8 35.♕b1 ♕h7 36.♞e2 ♞b7 37.♞c1 ♕g7 38.♞b5!

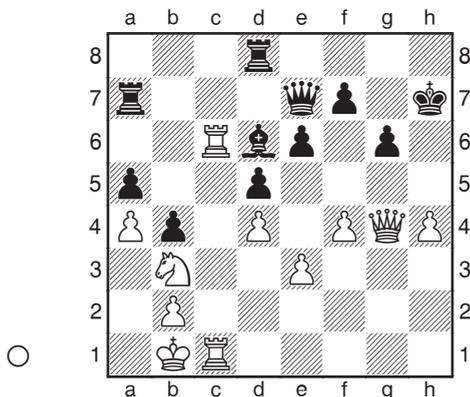
Petrosian remarque que 38.g4 hxg4 39.♞xg4 ♞a6 40.♞xa6 ♞xa6 41.h5 ♞d3+ permettrait aux Noirs de trouver quelque activité et s'organise donc pour jouer f4 avant de lancer son jeu à l'aile roi par g4.

38...♞a8

Ou 38...♞xb5 39.axb5 a4 40.b6 ♞ad7 41.♘a5 ♞a8 42.♞xd6! ♞xd6 43.b7 ♞b8 44.♞c8 ♞d8 45.♞xd8 ♞xd8 46.♘c6 et les Blancs gagnent.

39.f4 ♕h7 40.♞e2 ♞b7 41.g4! hxg4 42.♞xg4 ♞e7 (D)

A présent, on peut répondre à 42...♞a6 par 43.♞c2! et, grâce à f4, les Blancs sont en mesure de transférer leurs deux Tours à l'aile roi, ce qui leur donne une attaque gagnante.



43.h5 ♞f6 44.♕a2 ♕g7 45.hxg6 ♞xg6

46.♞h4

Les colonnes ouvertes à l'aile roi s'ajoutant à tous leurs autres problèmes, c'en est trop pour les Noirs.

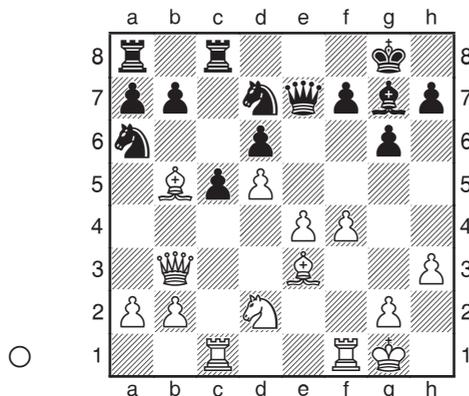
46...♕e7 47.♞f2 ♕f8 48.♘d2 ♞b7 49.♘b3 ♞a7 50.♞h2 ♕f6

Après 50...♕d6, les Blancs gagnent par 51.♞xd6! ♞xd6 52.f5 exf5 53.♞c8+ ♕e7 54.♞h8.

51.♞c8 ♞ad7 52.♘c5! b3+ 53.♕xb3 ♞d6 54.f5! ♞b6+ 55.♕a2 1-0

Une erreur commune, quand on a l'avantage, consiste à entrer par principe dans des complications. Selon un sentiment largement partagé, la partie idéale est celle où l'on domine positionnellement son adversaire avant de l'achever par un brillant feu d'artifice tactique. En réalité, la partie idéale est celle où l'on gagne sans concéder de contre-chances inutiles. Si vous pouvez l'emporter par une combinaison claire et précise, c'est le meilleur moyen d'éliminer tout contre-jeu... car ça met fin à la partie ! Cependant, il vous faut être tout à fait sûr que votre combinaison fonctionne ; il est très facile de se tromper en calculant des variantes compliquées et, s'il subsiste quelque doute, une approche purement stratégique est probablement plus indiquée. Même si votre combinaison « marche » (c'est-à-dire si elle est tactiquement correcte), assurez-vous que votre avantage dans la position qui en résulte est plus grand qu'il ne l'était auparavant. Une erreur courante consiste à jouer une suite tactique complexe qui gagne, par exemple, la qualité pour un pion, pour ensuite se rendre compte que l'on a moins de chances de gain après la combinaison qu'avant.

Dans l'exemple suivant, les Blancs, qui ont une position stratégiquement gagnante, ont imaginé une combinaison très séduisante :



**J. BELLÓN - J. NUNN**  
*Zurich 1984*

Voilà une Benoni qui a terriblement mal tourné pour les Noirs. Les Blancs ont toutes leurs pièces activement postées et possèdent la paire de Fous, tandis que la Tour en a8 est inutile et que les Cavaliers noirs sont mal placés.

**19.e5!**

C'est la rupture thématique dans la Benoni, et elle arriva sans surprise.

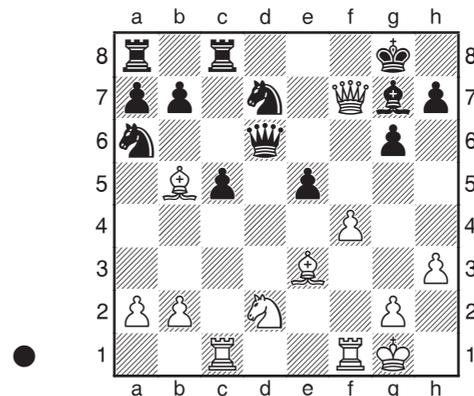
**19...dxe5 20.d6**

Mais voilà qui était inattendu. J'avais prévu le naturel 20.f5, où, probablement, les Noirs sont tout simplement perdus. Les Blancs menacent de compléter le blocage par  $\text{d}e4$ , après quoi la liste de leurs menaces montre à quel point la position noire est affreuse : d6, fxg6,  $\text{g}5$ ,  $\text{c}4$ ,  $\text{g}5$ . En conséquence, les Noirs devraient tenter 20... $\text{d}f6$  (20...e4 21.fxg6 hxg6 22.d6 et 23. $\text{c}4$  gagne), mais 21.fxg6 hxg6 22. $\text{g}5$  e4 23. $\text{ce}1$  est écrasant. Une continuation possible serait 23...c4 24. $\text{xc}4$   $\text{c}5$  25. $\text{g}3$   $\text{h}5$  26. $\text{e}3$   $\text{xf}6$  27. $\text{xf}6$   $\text{xf}6$  28. $\text{d}4$   $\text{cd}7$  29. $\text{xe}4$   $\text{xe}4$  30.d6! et la position noire tombe en lambeaux.

Le coup de Bellón m'a donné une lueur d'espoir, mais j'ai réalisé qu'il avait prévu 20... $\text{xd}6$  21. $\text{e}4$   $\text{e}7$  22.f5 avec le même genre de position qu'après 20.f5. Il est vrai que les Blancs ont

donné un deuxième pion, mais leur Cavalier est arrivé en e4 avec gain de temps. Un rapide coup d'œil suffit à me convaincre qu'il n'y avait pas réellement moyen de parer les menaces sur f7 survenant après fxg6,  $\text{c}4$  et, si besoin,  $\text{g}5$ . Pourtant, il n'y avait clairement rien de mieux à faire que de prendre le pion.

**20... $\text{xd}6$  21. $\text{xf}7$ ? (D)**



Je n'avais pas du tout vu ce sacrifice, et quand il a touché sa Dame je n'avais pas la moindre d'idée de sa destination de cette pièce. Une seconde plus tard, j'eus la réponse ! Bien sûr, il vaut mieux éviter de dévoiler à l'adversaire que l'on a oublié quelque chose, mais dans le cas présent mon langage corporel doit avoir largement diffusé le message.

Le point d'interrogation attaché à ce coup est peut-être un peu sévère, parce que les Blancs ont toujours une position gagnante après l'avoir joué. Mais d'un point de vue pratique, c'est indubitablement une erreur. 21. $\text{e}4$  aurait conduit à une position où le gain blanc n'aurait demandé que des coups directs et évidents – il suffit de viser f7 et la position noire s'effondrera rapidement. Le coup du texte altère complètement le caractère de la position et confronte les deux joueurs à de nouveaux problèmes.

Les Blancs ont trouvé une combinaison séduisante, tactiquement correcte, qui mène

à une position gagnante. Ils ont alors commis l'erreur de ne pas se demander « mon avantage après la combinaison est-il plus grand ou moins grand que mon avantage actuel ? ».

**21...♖xf7 22.fxe5+ ♖g8**

J'aurais bien aimé rapprocher le Roi du pion passé d qui est sur le point d'apparaître, mais après 22...♖e6 23.exd6 ♕xb2 (23...♖xd6 24.♖c4+ ♖e6 25.♕xd7+ ♖xd7 26.♖f7+) 24.♖cd1, les menaces sur le Roi noir exposé sont trop fortes, par exemple 24...♕d4 25.♕xd4 cxd4 26.♖f3 ♖e5 27.♖fe1 ♖c5 28.♕xa6 bxa6 29.♖xd4 et les Noirs ne peuvent à la fois sauver leur Cavalier cloué et stopper le pion d.

**23.exd6 ♖e5 24.♖e4**

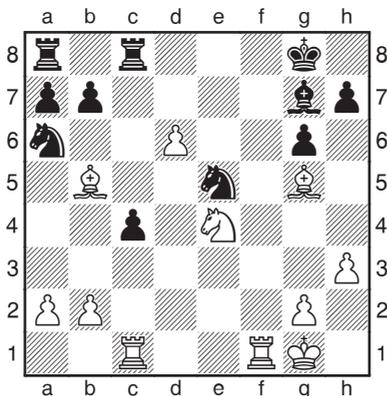
Les deux Fous actifs des Blancs, leur meilleur développement et leur dangereux pion d sont certainement suffisants pour l'emporter, mais, même s'il y a beaucoup de suites très prometteuses, il n'y a aucun moyen d'achever les Noirs tout de suite. Après 24.♕xa6 bxa6 25.♖xc5 (25.♕xc5 ♖d3) 25...♖xc5 26.♕xc5 ♖d3, par exemple, les Noirs récupèrent le pion en b2 (les Blancs doivent éviter 27.b4? ♖xc5 28.bxc5 ♕d4+). Au vu des pions doublés, les Blancs auraient pratiquement un pion de plus, mais le gain ne serait pas assuré.

**24...c4**

Garde le pion pour le moment.

**25.♕g5 (D)**

25.♕f4 est également très fort.



**25...♖b8**

Quand la situation est désespérée, il peut s'avérer nécessaire de jouer des coups très laids. On ne peut parer la menace 26.d7 qu'en déplaçant le Cavalier a6, mais 25...♖c5 perd sur 26.♕xc4+ ♖xc4 27.♖xc4 ♕xb2 28.♖xc5 ♖xc5 29.♖xc5 ♕d4+ 30.♖h1 ♕xc5 31.d7 ♕b6 32.♖c1 suivi de 32.♖c8, et le coup du texte en résulte par élimination.

Si vous avez une position objectivement perdue, la règle essentielle est : « faites durer la partie ». Cela ne veut pas dire qu'il faut poursuivre longtemps une position mûre pour l'abandon ; cela signifie : « n'offrez pas un gain facile à votre adversaire ». Plus longtemps vous contrairez ce dernier à travailler, plus grandes sont les chances qu'il finisse par se tromper. Dans la position du diagramme, les Blancs vont chercher le K.-O. et vont vraisemblablement rejeter les lignes où ils ont « seulement » un pion de plus. En les privant d'un gain rapide, on peut peut-être causer frustration, perte d'objectivité et erreur.

**26.♖f6+?!**

Une fois encore, cela ne laisse pas échapper le gain, mais un joueur pragmatique se serait contenté de gagner un pion par 26.b3. Après 26...♖bd7 27.bxc4 a6 28.♕xd7 ♖xd7 29.c5! ♕d4+ 30.♖h1 ♕xc5 31.♖xc5 ♖xc5 (31...♖xc5 32.♖fd1) 32.♖xc5 ♖xc5, les Noirs peuvent récupérer le pion, mais les Blancs s'imposent par 33.♖c1 ♖d7 (33...b6 34.♖xc5) 34.♖c7.

Cette variante montre clairement que le sacrifice de Dame des Blancs a considérablement compliqué le gain : au lieu d'une victoire positionnelle simple et directe, les Blancs doivent maintenant en passer par le calcul de longues variantes.

**26...♕xf6 27.♕xf6 a6!**

Place encore une fois les Blancs devant les plus grandes difficultés possibles. Après 27...♖bd7 28.♖ce1 a6 29.♕xd7 ♖xd7 30.♖e7

### 3. Le milieu de partie

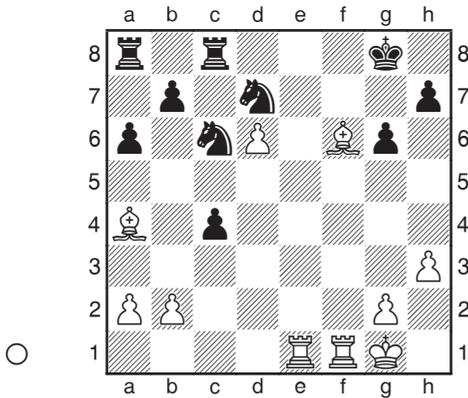
♖xf6 31.♜xf6, le pion passé et la menace de doubler les Tours sur la 7<sup>e</sup> rangée n'auraient laissé aucune chance aux Noirs.

28.♙a4 ♖bd7

Les Noirs ont enfin réussi à mettre en place une sorte de blocage du pion d, mais c'est temporaire parce que le Cavalier n'est soutenu par aucun pion.

29.♝ce1 ♘c6 (D)

Possible grâce à l'interpolation de ...a6 et ♙a4.



30.♙c3

Les Blancs décident de conserver leurs Fous. Encore une fois, il existait une alternative tentante : 30.♙xc6 ♜xc6 31.♝e7 ♖xf6 32.♜xf6 ♜d8 33.♝ff7 ♜cxd6 34.♜g7+ ♔f8 35.♜xb7 (35.♝ef7+ ♔e8 36.♜xb7 ♜8d7 donne aux Noirs des chances de nulle raisonnables), mais après 35...h5 il n'est pas facile de dire si l'avantage des Blancs conduira nécessairement au gain.

30...b5

La majorité de pions à l'aile dame représente le seul espoir de contre-jeu des Noirs.

31.♙d1!

Le plan correct ; si le Fou atteint la diagonale b3-g8 (via f3 ou g4), alors les Noirs se feront mater.

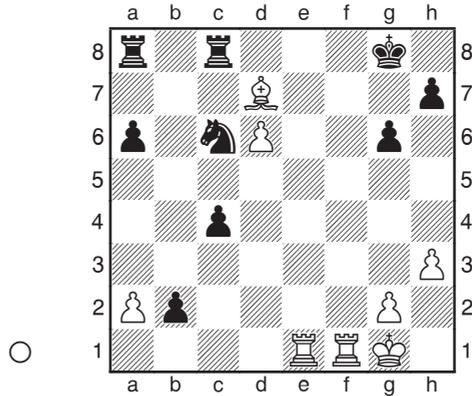
31...b4 32.♙g4

Le simple 32.♙d2 aurait aussi été très embar-

assant. Les pions noirs de l'aile dame ne vont nulle part, parce que les avancer ouvrirait les diagonales qui visent le Roi noir. Les Blancs ont donc le temps de jouer ♙f3-d5 ou ♙a4 et d'exploiter la grande activité de leurs pièces.

32...bxc3 33.♙xd7 cxb2 (D)

La première vraie petite lueur d'espoir pour un éventuel contre-jeu noir, et le moment décisif de la partie.



34.♙e6+?

Les complications antérieures et la recherche infructueuse d'un K.-O. ont laissé les Blancs à court de temps. Juste au moment où ils auraient vraiment eu besoin de quelques minutes de plus, il leur a fallu jouer précipitamment et laisser le gain s'envoler. La position est si compliquée que dans mes notes originales (publiées, entre autres, dans *l'Informateur*), j'ai proposé deux gains possibles pour les Blancs, alors qu'un seul marche vraiment. J'imagine que je devrais être content d'avoir eu à moitié raison !

Le premier « gain » est 34.♙xc6 ♜xc6 35.d7 et maintenant 35...♜cc8 36.dxc8 ♜+ ♜xc8 37.♜f2 c3 38.♜c2 suivi de ♜b1. Cependant, 35...♔g7! annule après 36.♜e8 (36.♜e7+ ♔h6 37.♜e8 ne change rien – les Noirs peuvent toujours jouer 37...♜f6) 36...♜f6 37.♜b1 c3 38.♜c8! (les Blancs ont même un peu de chance de faire nulle !)

38...♖d6 39.♗xc3 ♗d8 40.♗xb2 ♗8xd7 et nulle.

Ma deuxième ligne mène vraiment au gain :  
34.♗xc8! ♗xc8 35.d7 ♗d8 (35...♗c7 36.♗e8+ ♖g7  
37.♗e7+ ♖h6 38.d8♗ ♖xd8 39.♗xc7) 36.♗e6!  
(c'est ce coup qui est difficile à voir) et il n'y a  
pas de défense contre la menace ♗xc6.

34...♖g7 35.♗xc4

Il est maintenant trop tard pour prendre  
en c8 : 35.♗xc8 ♗xc8 36.d7 ♗b8 37.♗e8 b1♗  
38.♗xb1 ♗xb1+ 39.♖f2 ♗b2+ 40.♖g3 ♗xa2  
41.♗c8 ♗d2 42.♗xc6 ♗xd7 43.♗xc4 a5, suivi de  
...♗a7, donne aux Noirs une finale de Tours  
comportant d'excellentes chances de gain. De  
plus, les Blancs ayant refusé de prendre en c8  
au coup précédent, il aurait été étonnant qu'ils  
changent d'avis maintenant.

35...♖d4

Soudain, tout commence à mal tourner  
pour les Blancs. Le Fou doit se replier le  
long de la diagonale a6-f1, parce que 36.♗d5  
(36.♗d3 perd tout de suite sur 36...♗c1)  
36...♗ab8, menaçant 37...♗c1, est très mauvais  
pour les Blancs.

36.♗d3 ♗c3 37.♗b1 ♗d8

Les Noirs peuvent forcer la nulle par  
37...♗c1 (avec l'idée 38...♗d8) 38.♗d3 (couvre  
e2 et menace par conséquent 39.♗xc1) 38...♗c3,  
mais maintenant que le vent a tourné, ils déci-  
dent de jouer pour le gain. S'ils peuvent prendre  
le pion d, alors le pion passé b fera la décision.

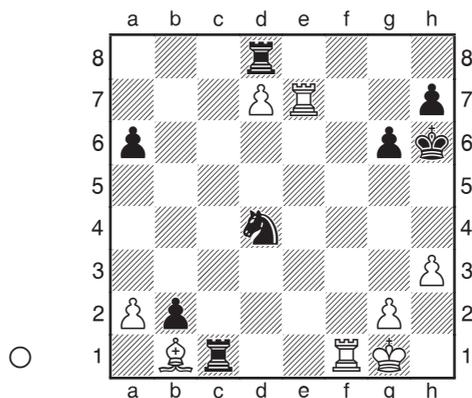
38.♗e7+?

Très peu de joueurs arrivent à bien défendre  
après être passés d'une position gagnante à une  
position inférieure. Il faut une maîtrise de soi  
exceptionnelle pour oublier ce qui s'est passé et  
juste se concentrer sur la situation en cours. Les  
Blancs pouvaient encore tenir par 38.♗f2! ♗c1  
39.♗ef1, qui est complètement annulant après  
l'échange des pions b et d. Le coup du texte est  
un réflexe de sauvegarde du pion d, mais les  
Blancs n'auraient jamais dû abandonner la pre-  
mière rangée sans s'en prendre au pion b2.

38...♖h6 39.d7

Dans *l'Informateur*, j'ai donné 39.♗b7 comme  
annulant, mais en fait les Noirs gagnent par  
39...♖b5! 40.a4 ♗c1! 41.axb5 ♗f8 et la Tour f1 est  
prise en tenaille.

39...♗c1 (D)



40.♗d3

Les Blancs n'ont presque plus de coup rai-  
sonnable, par exemple 40.h4 ♗f8 (c'est la princi-  
pale menace noire) 41.♗ee1 (41.♗fe1 ♖c6 42.♗e8  
♗f7 gagne le pion d) 41...♖e2+ 42.♖h2 ♗d8  
43.♗d3 ♗xd7 44.♗xe2 ♗xe1 45.♗xe1 ♗e7 suivi  
de ...♗xe2, avec une finale de Tours gagnante.

40...♖c2 41.♗xc2 0-1

Après 41...♗xc2 42.♗b1 ♗c1+ 43.♗e1 ♗xe1+  
44.♗xe1 ♗xd7 suivi de ...♗b7, la Tour blanche  
est immobilisée en b1 et les Noirs l'emportent  
aisément.

## Les positions inférieures

Mon premier conseil est simple : ne perdez  
pas espoir. L'histoire des échecs est jonchée de  
positions gagnantes qui ont été gâchées. On a  
même vu des champions du monde s'en ren-  
dre coupables, et c'est beaucoup plus fréquent  
aux niveaux inférieurs. Le premier pas dans  
la bonne direction, c'est d'être résolu à rendre  
le gain aussi difficile que possible. Une résis-

tance tenace énerve presque toujours celui qui a l'avantage – il peut très bien avoir surestimé sa position et s'attendre à un dénouement rapide.

Face à une mauvaise position, il existe deux stratégies de base. La première est de trouver un moyen quelconque de tenir, souvent en multipliant les échanges pour atteindre une finale. L'adversaire peut ne pas être tenté par le gain d'une longue finale avec un pion de plus et préférer chercher encore – à tort – un gain en milieu de partie. Même s'il entre dans la finale, le brusque passage d'un milieu de jeu tactique à un jeu technique en finale peut souvent le désorienter. Nous appellerons cela la « défense austère ».

La seconde stratégie consiste à chercher à s'emparer de l'initiative, même au prix de concessions matérielles, dans l'espoir de provoquer des complications où l'adversaire se trompera. Nous appellerons cela « semer la confusion ».

Le choix entre ces deux possibilités dépend principalement de la position sur l'échiquier, mais d'autres facteurs peuvent entrer dans l'équation. Par exemple, si votre adversaire est mal au temps, il verra sans doute d'un bon œil des simplifications vers une finale, et dans ce cas il sera peut-être préférable de « semer la confusion ». Si vous connaissez le style de votre adversaire, ça peut aussi intervenir dans votre choix. Le point important est que vous ne devez pas changer d'idée à mi-chemin. Si vous avez opté pour une « défense austère », il ne faudra pas perdre patience et changer ensuite de plan, à moins que votre adversaire ne vous offre imprudemment une chance de lui glisser entre les doigts. Quand la « défense austère » échoue, c'est le plus souvent parce que le défenseur se crée inutilement des faiblesses supplémentaires, ouvrant la porte aux pièces adverses. Toute l'idée d'une « défense austère » est de construire une position solide que votre adversaire aura

du mal à démolir ; de telles positions se prêtent mal à la création d'un contre-jeu actif.

Si vous choisissez de « semer la confusion », il vous faut tirer le signal d'alarme assez tôt pour vous donner des chances raisonnables de succès. Pour autant, vous devez être sûr que votre position est vraiment assez mauvaise pour justifier des mesures aussi drastiques. D'après mon expérience, on panique beaucoup plus souvent trop tôt que trop tard.

Voici un exemple de chaque type de stratégie, dans les deux cas en réponse à une nouveauté renversante dans l'ouverture.

#### J. NUNN - W. BROWNE

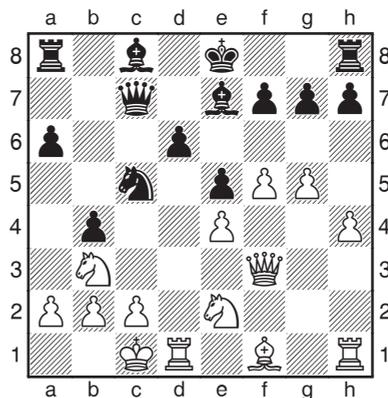
*Gjøvik 1983*

*Sicilienne Najdorf*

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6  
5.♘c3 a6 6.♙g5 e6 7.f4 ♙e7 8.♚f3 ♚c7 9.0-0-0  
♜bd7 10.g4 b5 11.♙xf6 ♜xf6 12.g5 ♘d7 13.f5  
♜c5 14.h4 b4 15.♘ce2

A posteriori, on peut avancer que les Blancs devraient choisir quelque chose d'autre par ici, par exemple 15.fxe6!?

15...e5 16.♘b3 (D)



J'étais très content de l'ouverture. Dans quelques parties antérieures, les Noirs avaient invariablement continué par 16...♙b7, et de

l'analyse des positions qui en résultent j'avais conclu à un avantage blanc.

**16...♘xe4!!**

Sidéré par l'apparition de ce coup sur l'échiquier, je restai plusieurs minutes sans parvenir à en comprendre la pointe. Après 17.♖xe4 ♙b7 18.♚d5, suivi si besoin de ♙g2, il me semblait que tout allait bien pour les Blancs. Tôt ou tard, les Noirs devraient prendre en d5 et les Blancs domineraient complètement les cases blanches. Soudain, je compris de quoi il retournait (la suite de la partie révélera l'idée des Noirs) et réalisai que j'étais dans de sales draps. Même si Browne n'a pas réussi à gagner cette partie, sa nouveauté fut élue comme la plus importante du second semestre 1983. Etant donné que le vainqueur du même vote pour le premier semestre avait réuni moins de voix, on peut dire que la plus époustouflante nouveauté jouée dans le monde entier en 1983 venait d'attirer sur mon échiquier !

Une fois le choc encaissé, je m'attelai à trouver la meilleure réponse. Je vis que je pouvais prendre le Cavalier, ce qui mène au bout du compte à une finale supérieure pour les Noirs, ou qu'il était possible de tenter 17.♙g2, qui sacrifie un pion pour des compensations assez nébuleuses. Ce sont des considérations pratiques qui ont largement déterminé mon choix. Je savais que Browne avait certainement analysé soigneusement les deux variantes à la maison, et le choix était donc crucial. J'avais déjà passé beaucoup de temps devant l'échiquier à calculer les deux possibilités, et – chose inhabituelle contre Walter Browne – j'étais très en retard au temps. Au vu de la situation à la pendule, je doutai de ma capacité à m'orienter dans de continuelles complications que Browne aurait étudiées à la maison. Je me décidai donc pour la « défense austère », où l'existence de nombreuses possibilités pour les deux camps voulait forcément dire que l'analyse de Browne se

serait arrêtée à quelques encablures de la finale. De surcroît, mon retard à la pendule serait un facteur moins important car les complications seraient moindres.

Entre parenthèses, on ne peut pas faire grand-chose pour s'épargner le choc d'une nouveauté adverse de temps à autre – si l'on joue des ouvertures aiguës, c'est l'un des risques du métier.

**17.♖xe4**

Dans une partie ultérieure, Wedberg-de Firmian, Oslo 1984, les Blancs ont essayé 17.♙g2 ♙b7 18.♖e3 d5 19.♙xe4 dxe4 20.♘g3 a5, mais ont perdu après de grandes complications.

**17...♙b7 18.♚d5 ♖c8 19.c3!**

Le seul coup. 19.♙b1 ♙xd5 20.♖xd5 ♖xc2+ 21.♙a1 0-0! laisse les Blancs complètement emmêlés. Ils peuvent tenter 22.f6 gxf6 23.gxf6 ♙xf6 24.♚g1+ ♙h8 25.♖xd6, mais après le simple 25...♙g7 ils n'ont résolu aucun de leurs problèmes.

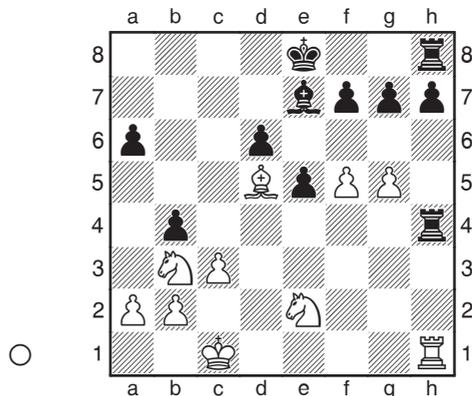
**19...♖c4 20.♖xc4**

Et non 20.♙g2 ♙xd5 21.♖xd5 ♖xe2 et les Noirs gagnent.

**20...♖xc4 21.♙g2 ♙xd5!**

Les Noirs doivent prendre immédiatement, car 21...♖xh4? 22.♖xh4 ♙xd5 (22...♙xg5+ 23.♚d2!) 23.♚g4 laisse les Blancs avec une pièce en plus.

**22.♙xd5 ♖xh4! (D)**



C'est la pointe que j'ai mis plusieurs minutes à voir au 16<sup>e</sup> coup. Le résultat est que les Noirs obtiennent une Tour et deux pions pour deux Cavaliers. En finale, Tour et deux pions sont supérieurs à deux pièces mineures dans au moins 90 % des cas. Deux Fous parviennent quelquefois à maintenir l'équilibre, mais deux Cavaliers n'ont pratiquement aucune chance.

**23. ♖g1!**

Les Blancs doivent essayer de garder le Fou noir passif. Le rapport matériel serait le même après 23. ♖xh4 ♕xg5+ 24. ♖c2 ♕xh4 25. cxb4, mais les Noirs auraient la vie beaucoup plus facile. Leur Fou peut émerger par f2, leur pion h est déjà passé et leur Roi peut bloquer les pions blancs de l'aile dame par ... ♖d7-c7.

**23... bxc3**

Après 23... ♖h2? 24. ♕c4!, les Blancs gagnent du temps en attaquant le pion a.

**24. ♘xc3 ♖f4!**

Les Noirs se jettent sur les pions faibles de l'aile roi.

**25. ♕c6+!**

Une importante finesse. Après 25. ♕e4 ♖d7, les Noirs développent facilement leur Tour h8, tandis que sur 25. g6 fxc6! 26. fxc6 h5, ils n'ont même pas besoin de la sortir – elle est déjà idéalement placée derrière le pion passé.

**25... ♖f8**

Après 25... ♖d8? 26. ♘a5!, le Roi noir se retrouve exposé, par exemple 26... ♖xf5 27. ♘b7+ ♖c8 28. ♘d5 ♕xg5+ 29. ♖b1 et les Noirs sont forcés de jouer 29... ♖d8 pour éviter un destin plus funeste. Les Noirs doivent donc bouger leur Roi de l'autre côté, mais ce coup entrave le développement de la Tour h8.

**26. ♕e4 h5!**

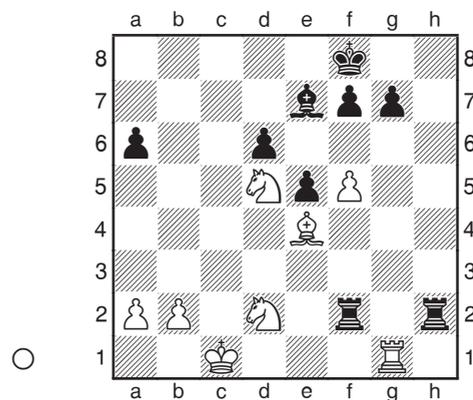
Après 26... d5 27. ♕d3!, beaucoup de pions noirs sont attaqués. Le coup du texte est le meilleur : les Blancs ne peuvent se permettre de laisser le pion se ruier en avant et doivent donc échanger en h6, mais du coup la Tour h8 est

activée.

**27. gxf6 ♖xh6 28. ♘d2! ♖h2 29. ♘d5!**

Met à profit une pointe tactique pour occuper la case clé d5. Si maintenant 29... ♖xd2, alors 30. ♖h1! (30. ♘xf4? ♖d4 31. ♖h1 ♕g5 est gagnant pour les Noirs) 30... g6 (30... ♖e8? 31. ♘xf4 ♖d4 32. ♕c6+ et les Blancs gagnent) 31. ♘xf4 ♖d4 32. ♘d5 ♖xe4 33. f6 ♕xf6 ne laisse aux Noirs qu'un léger avantage. Une « défense austère » ne veut pas forcément dire que l'on doit complètement ignorer les possibilités tactiques ; la tactique peut être aussi utile en défense que quand on cherche le gain.

**29... ♖ff2 30. ♘f3! ♖h3 31. ♘d2 ♖hh2 (D)**



Les Blancs ont considérablement progressé depuis le diagramme précédent en ce qu'ils ont établi un blocage sur cases blanches ; bien sûr, ils sont très contents de répéter les coups. Leur principale source de tracas est la position instable du Fou en e4.

**32. ♘f3 ♖h3 33. ♘d2 ♖h4!**

Les Noirs trouvent le moyen de continuer. Ils empêchent 34. ♘f3 tout en menaçant 33... ♖xd2.

**34. ♘c3!**

Ce n'est qu'en apparence que ce coup laisse le Fou émerger via d8 et b6. En fait, on peut répondre à 34... ♕d8 par 35. ♘c4.

**34... d5!**

Une combinaison pour liquider vers une finale de Tours favorable aux Noirs. Cependant, un proverbe dit que « toutes les finales de Tours sont nulles ». Même s'il n'est évidemment pas à prendre à la lettre, il recèle une large part de vérité. Les finales de Tours sont souvent délicates à juger, parce que dans une position donnée un pion de plus peut ne pas suffire pour gagner, alors que dans une autre un camp peut avoir un avantage décisif malgré l'égalité matérielle. La raison en est que l'activité des pièces est très importante en finale de Tours et peut souvent empêcher la réalisation d'un avantage matériel – comme elle peut aussi bien donner la victoire au camp le plus actif en situation d'égalité matérielle.

35. ♖xd5 ♜xd2 36. ♘xd2 ♜xe4 37. ♖xe7 ♘xe7 38. ♜xg7 ♜f4?

Gagne un pion, mais permet aux Blancs d'activer leurs pièces. A ce moment, Browne manquait de temps lui aussi, ce qui lui valut de rater la suite plus forte 38... ♘f6 39. ♜h7 a5, visant à pousser le pion jusqu'en a4 avant de s'en prendre au pion f par ... ♜f4. Dans ce cas, les Noirs auraient conservé de bonnes chances de gain.

39. ♜g8!

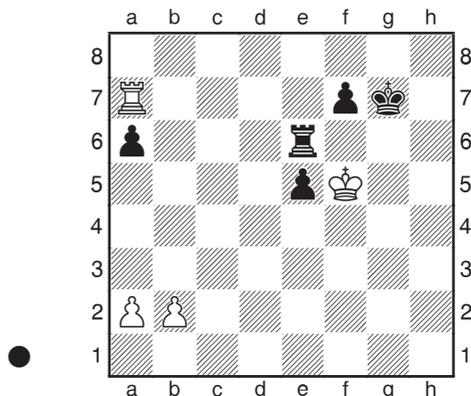
La première occasion pour les Blancs de jouer activement depuis l'ouverture !

39... ♜xf5 40. ♜a8 ♜f2+ 41. ♘c3 ♜f6

C'est le seul moyen de conserver le pion de plus, mais maintenant le Roi noir est repoussé.

42. ♜a7+ ♘f8 43. ♘d3 ♜e6 44. ♘e4 ♘g7 45. ♘f5 (D)

Contre la menace ... ♘f6, ... ♜d6, ... ♘e6 et finalement ...f5+.



45...e4

La seule chance de gain consiste à pousser le pion e, mais une fois qu'il sera déconnecté du reste des forces noires, les Blancs pourront l'encercler.

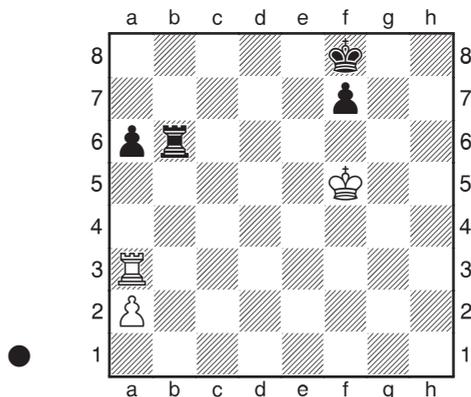
46. ♜c7 e3 47. ♜c1 ♜d6

L'unique tentative de gain, parce qu'après 47...e2 48. ♜e1, suivi de ♘f4-f3, les Blancs annulent facilement.

48. ♜g1+!

Le contrepoint de l'échec au 25<sup>e</sup> coup. Les Blancs saisissent leur chance de contraindre le Roi noir à occuper une position plus passive.

48... ♘f8 49. ♜e1 ♜d2 50. ♜xe3 ♜f2+ 51. ♘e5 ♜xb2 52. ♜a3 ♜b6 53. ♘f5 (D)



L'échange d'une paire de pions supplémen-

### 3. Le milieu de partie

taire a rapproché les Blancs de la nulle. Au vu des positions actives du Roi et de la Tour blancs, les chances de gain des Noirs sont minimales, et il n'est plus besoin maintenant que d'un peu d'attention pour arriver à bon port.

53...♖g7 54.♞g3+ ♞g6 55.♞a3 ♞f6+ 56.♖e5 ♞b6 57.♞g3+ ♞g6 58.♞a3 ♞e6+ 59.♖f5 ♞f6+ 60.♖e5 ♞h6 61.♖f5 ♞c6 62.♞g3+ ♖f8 63.♞b3 ♞c2 64.♞a3 ♞c5+ 65.♖f6 ♞c6+ 66.♖f5 ♖e7 67.♞e3+ ♖d7 68.♞d3+ ♖c7 69.♞f3 ♖d7 70.♞d3+ ♖e7 71.♞e3+ ♞e6 72.♞b3 ♖d6 73.♞b7 ♞e5+ 74.♖f4 ♞a5 75.♞xf7 ♞xa2 76.♖e4 ♖c5 1/2-1/2

C'était un bon exemple de « défense austère ». Ayant à choisir entre deux maux, les Blancs ont opté pour une finale inférieure. Après avoir mis le plus possible de bâtons dans les roues des Noirs, ils ont finalement été récompensés par une erreur qui leur a permis de sauver un demi point.

La partie suivante offre un contraste saisissant.

#### J. PLASKETT - J. NUNN

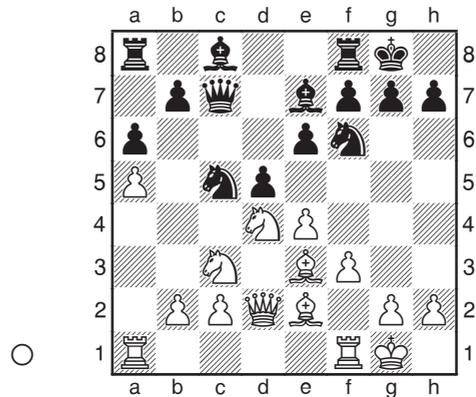
*Open de Lambeth 1979*

*Sicilienne Najdorf*

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 cxd4 5.♘xd4 a6 6.♙e2 ♘bd7 7.♙e3 ♘c5

Après cette partie, j'ai abandonné cette ligne. L'idée de jouer le Cavalier en c5 est d'exercer une pression sur e4, mais une fois que les Blancs ont joué f3 c'est sans importance, et il devient difficile de voir ce que le Cavalier fait en c5.

8.f3 e6 9.♞d2 ♞c7 10.0-0 ♙e7 11.a4 0-0 12.a5 d5 (D)



○

A ce point, j'étais assez confiant, parce que dans une partie antérieure, Jansa-Nunn, Budapest 1978, les Blancs avaient poursuivi par 13.exd5 exd5 14.♙f4 ♞d8 15.♘a4 et la nulle fut ici conclue. Après 15...♞xa4 16.♞xa4 ♞e8, les pièces noires sont très actives et la Tour a4 est mal placée, ces facteurs contrebalançant la légère faiblesse du pion d isolé.

#### 13.e5!!

Un choc terrible. Objectivement, ce coup réfute carrément la stratégie d'ouverture des Noirs. Je vis tout de suite qu'après 13...♞xe5 14.♙f4 ma Dame aurait des problèmes, alors je regardai où je pouvais bien mettre mon Cavalier. Malheureusement, le repli naturel 13...♘fd7 perd une pièce sur 14.b4, et il faudrait donc jouer 13...♘e8. Cependant, 14.f4 f5 15.exf6 (c'est le mieux ; si les Blancs essaient de jouer à l'aile roi avec h3 et g4, alors le Cavalier e8 pourrait bien s'avérer utile grâce à ...g6 et ...♘g7) 15...♘xf6 16.♙f3 donne alors aux Blancs un clair avantage positionnel – le pion e6 est faible et les Noirs ont du mal à mettre leur Fou c8 en jeu. Pour autant, les Noirs sont loin d'être perdus et ce serait là une tentative raisonnable de « défense austère ».

A la fin des années 1970, Plaskett était sujet au Zeitnot, et il avait déjà réfléchi longtemps avant de jouer 13.e5. Si j'avais le choix entre une

position embrouillée, compliquée, et une autre où il pouvait augmenter la pression positionnelle par des coups directs, je préférerais certainement la première. Je décidai donc de regarder de plus près la prise en e5 et finalement je trouvai la suite jouée dans la partie.

**13...♖xe5 14.♙f4 ♗h5 15.g4 ♖g6**

Je ne passai guère de temps sur les coups 15...♗h4 et 15...♗h3. Le premier est très facile à réfuter : 15...♗h4 16.♙g3 ♗h3 17.♗fe1 ♘e8 (17...♗h6 18.g5) 18.♙f1 ♗h6 19.♗xh6 gxh6 20.♘xd5 et la position noire est repoussante. Même s'il est difficile de trouver une réfutation claire à 15...♗h3, ça n'a pas grand sens de réfléchir à un tel coup. Les Blancs peuvent récupérer leur pion tout de suite, et il n'y a pratiquement aucune chance que les Noirs puissent survivre avec leur Dame engluée en h3 et aucune de leurs autres pièces qui coopère avec elle. Une analyse à tête reposée montre que 15...♗h3 16.♗f2 ♘e8 17.b4 ♘d7 18.♘xd5 ♙d8 19.♘e3! est très fort ; par exemple, 19...♙f6 perd sur 20.♙f1 ♗h4 21.♙g3 ♖g5 22.f4.

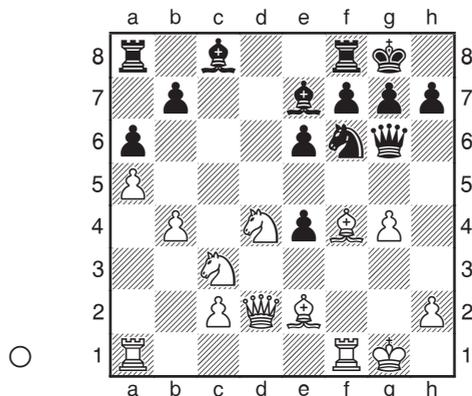
**16.b4**

La pointe du sacrifice de pion des Blancs. Le Cavalier doit bouger, et ♙d3 enferme la Dame.

**16...♘ce4!**

Sauf, bien sûr, si c'est en e4 qu'il bouge ! Les Noirs peuvent éviter des pertes matérielles immédiates par 16...e5 17.♙xe5 ♘e6, mais après 18.♙d3 ♖g5 19.♗xg5 ♘xg5 20.h4 ♘e6 21.♘f5 ils ont une très mauvaise finale, par exemple 21...♙xb4 22.♙xf6 gxf6 23.♘xd5 ♙c5+ 24.♙h1. Ce n'est même pas une « défense austère », c'est tout simplement très mauvais, sans l'ombre d'un facteur positif.

**17.fxe4 dxe4 (D)**



○

Cette suite représente la meilleure chance des Noirs, une fois qu'ils ont choisi de « semer la confusion ». Ils ont deux pions pour la pièce et, grâce aux attaques sur b4 et g4, ils sont sûrs d'en gagner un troisième. Ce n'est pas une coïncidence, mais la conséquence de ce que l'opération tactique des Blancs reposait sur les coups de pions affaiblissants b4 et g4. Comme les Noirs obtiennent assez de matériel pour leur pièce, vous vous demandez sans doute en quoi ils sont moins bien. La réponse tient simplement au développement. Toutes les pièces blanches sont actives, tandis que l'aile dame noire dort encore à la maison.

**18.♙h1**

Les Blancs décident d'abandonner le pion b4, préférant garder celui en g4 qui abrite leur Roi. Après 18.♙g5 ♗d8 (18...♙xb4 est jouable aussi), les Noirs ont assez de jeu.

**18...♙xb4**

Et non 18...♘xg4 19.♙xg4 ♖xg4 20.♗g1 ♗h4 21.♘xe4 b5 (le seul espoir est d'amener le Fou sur la grande diagonale) 22.♗g2 g6 23.♘c6 et les Blancs gagnent.

**19.♙e5!**

Un excellent coup. Le Fou remplit plusieurs fonctions utiles en e5 : il soutient les Cavaliers d4 et c3, menace ♙xf6 dans quelques lignes et ôte aux Noirs toute chance d'activer le Fou

### 3. Le milieu de partie

c8 par ...e5. A première vue, les Noirs peuvent répondre 19...e3 20.♖xe3 ♗xc3 21.♖xc3 ♖e4+, regagnant la pièce, mais les Blancs poursuivent par 22.♘f3 ♖xe2 23.♚fe1 ♖b5 (23...♖f2 24.♗d4 perd la Dame) 24.♗xf6 gxf6 25.♖xf6 ♖c6 26.♚e5 h6 27.g5 avec une attaque décisive.

Jusqu'à présent, les Blancs ont bien conduit la partie. Ils ne se sont pas juste contentés de garder leur matériel, ce qui aurait permis aux Noirs de compléter leur développement et de se créer un fort contre-jeu. Au lieu de quoi, ils ont gardé leurs pièces actives et n'ont pas reculé devant le calcul de lignes tactiques.

#### 19...b6!?

Toujours dans l'idée de « semer la confusion ». Le dernier coup blanc a anéanti les espoirs des Noirs d'activer leur Fou de cases blanches sur la diagonale c8-g4, alors l'idée est maintenant de le développer sur la grande diagonale. Le choix de ...b6 plutôt que ...b5 est basé sur deux facteurs : premièrement, dans certaines variantes les Noirs jouent ...♗c5 et il est alors utile que le Fou soit défendu (voir la partie) ; deuxièmement, les possibilités axb6 et ...bxa5 peuvent faire davantage réfléchir les Blancs.

#### 20.♖e3

Décloue le Cavalier c3 tout en empêchant le pion e4 d'avancer.

#### 20...♗b7 21.♘f5?

Une idée très ingénieuse, qui cherche une fois de plus à exploiter la mauvaise position de la Dame noire. Cependant, les complications qui en résultent ne sont pas à l'avantage des Blancs.

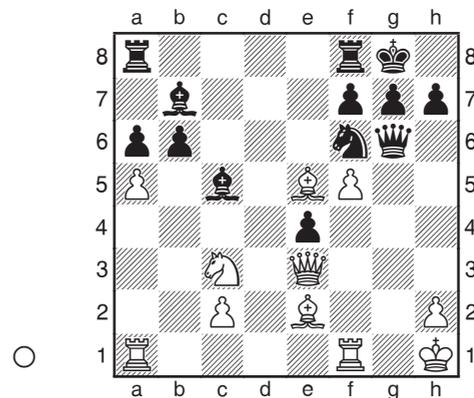
C'était le moment de passer de la tactique à un jeu plus calme. Après 21.♗xf6 gxf6 22.axb6 ♚ac8 23.♘a4 ♗d2 24.♖g3 ♚fd8 25.c3, les pièces blanches peuvent sembler dispersées et mal coordonnées, mais apparemment les Noirs ne peuvent pas l'exploiter. Une ligne plausible est 25...♗xc3 (25...e3+ 26.♗f3) 26.♘xc3 ♚xd4

27.♗xa6 et 27...♗xa6 28.♚xa6 ♚d3 échoue ici sur 29.b7.

C'est une erreur courante, dans les parties sauvages, que d'oublier une continuation positionnelle. Avec l'adrénaline qui monte et des mats partout, on a tôt fait de se mettre des œillères et de seulement voir les possibilités tactiques ; il est alors facile de rater une liquidation tranquille.

#### 21...exf5 22.gxf5 ♗c5! (D)

Les Noirs exploitent le fait que c5 soit protégé. Après 22...♘g4 23.♗xg4 ♖xg4 24.♚g1 ♖f3+ 25.♖xf3 exf3, les Blancs forcent le mat par 26.♚xg7+ ♗h8 27.♚g8+ ♗xg8 28.♚g1#.



#### 23.♖xc5

Forcé, car après 23.fxg6 ♗xe3 les Noirs ont du matériel en plus.

#### 23...e3+! 24.♗f3

Après 24.♚f3 ♗xf3+ 25.♗xf3 ♖xf5 26.♖xe3 ♚ae8, les Noirs gagnent.

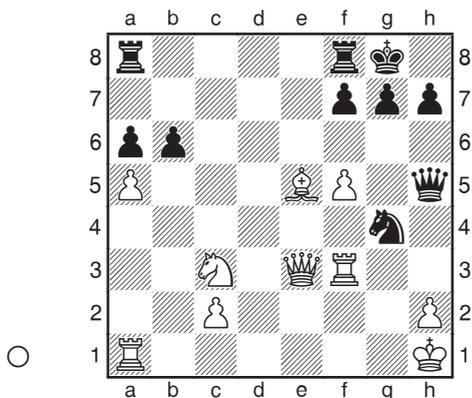
#### 24...♗xf3+ 25.♚xf3 ♖h5 26.♖xe3

Après 26.♖c6 ♚ac8 27.♖b7 ♘g4 28.♗c7, les Noirs ont un choix agréable entre 28...♘h2 29.♗h2 ♚xc3 30.♚g3 ♚xc2 31.♚g2 ♚xg2 32.♖xg2 bxa5 et 28...♚xc7 29.♖xc7 ♘h2 30.♖h2 ♖xf3+ 31.♖g2 ♖xf5 32.axb6 ♖f6. Dans les deux cas, ils restent avec quatre pions pour la pièce.

#### 26...♘g4 (D)

La pointe cachée du jeu noir. Quand les

Blancs auront joué la Dame, les Noirs prendront en e5, récupérant leur pièce.



27. ♖d5??

Une gaffe terrible en Zeitnot – les Blancs jouent pour un mat inexistant. Malgré leur revers de fortune, ils auraient probablement sauvé la partie s'ils étaient restés lucides. La suite correcte était 27. ♖g1! ♘xe5 (27... ♘xe3 permet un mat en cinq coups) 28. ♖fg3 (28. ♖f4 f6 29. axb6 n'est pas clair : le pion b est un atout, mais le Roi blanc est exposé et le Cavalier e5 est indélogeable) 28... ♗xf5! 29. ♖xg7+ ♕h8 30. ♗h6 (30. axb6 ♘g6 31. ♗h6 ♗f3+ 32. ♖g2 annule aussi) 30... ♗f3+ avec échec perpétuel.

27... ♘xe3 28. ♘f6+ gxf6 29. ♖g3+ ♘g4 0-1

Bien se défendre après une erreur exige des nerfs particulièrement solides. Nous avons déjà discuté des causes d'oubli possibles et des signaux d'alarmes capables de prévenir de l'imminence du danger. Supposons que, malgré ces conseils, vous oubliez un coup adverse fort et surprenant. Le premier conseil est de rester calme. On n'a que trop tendance à répliquer par le premier coup instinctif venu, soit parce qu'on est commandé par une réaction nerveuse incontrôlable, soit pour faire croire à l'adversaire que l'on a prévu son coup et que l'on a une riposte déjà prête dans sa manche. C'est

une erreur. L'approche correcte est de prendre quelques minutes pour se calmer. Ne vous mettez pas à broyer du noir, vous faisant reproche sur reproche – tant que vous êtes devant l'échiquier, vous n'avez pas de temps à perdre ainsi. Essayez d'oublier comment vous en êtes arrivé là et concentrez-vous sur la situation sur l'échiquier. Un examen calme révélera souvent que le coup de votre adversaire n'est pas aussi fort que vous l'aviez d'abord craint et qu'il vous reste des chances pratiques. Vous pourrez alors choisir l'une des méthodes de défense que nous avons décrites et poursuivre la lutte.

## L'attaque

### « Inviter tout le monde à la fête »

La plupart des livres qui traitent de l'attaque sur le Roi présentent les diverses méthodes typiques de démolition : sacrifice en h7, sacrifice en g7, double sacrifice de Fou, etc. Je n'en parlerai pas ici, en partie parce qu'elles sont traitées de façon approfondie dans de nombreuses autres sources, mais aussi parce qu'elles ne représentent que les dernières étapes de l'attaque. La plupart des joueurs sont capables de conduire correctement un double sacrifice de Fous, à condition d'arriver d'abord dans une position où il est possible.

Le facteur le plus important pour le succès d'une attaque sur le Roi, c'est la possibilité d'amener plus de pièces à l'attaque du Roi adverse que l'adversaire n'en peut réunir pour sa défense. Si vous bénéficiez d'un rapport de forces localement très favorable, un sacrifice de démolition se présentera en général tout naturellement. Il vous restera à vérifier par le calcul que le sacrifice marche, mais vous aurez toutes les chances de votre côté si vous avez assez de bois à jeter au feu.

Le titre de cette section reprend une image