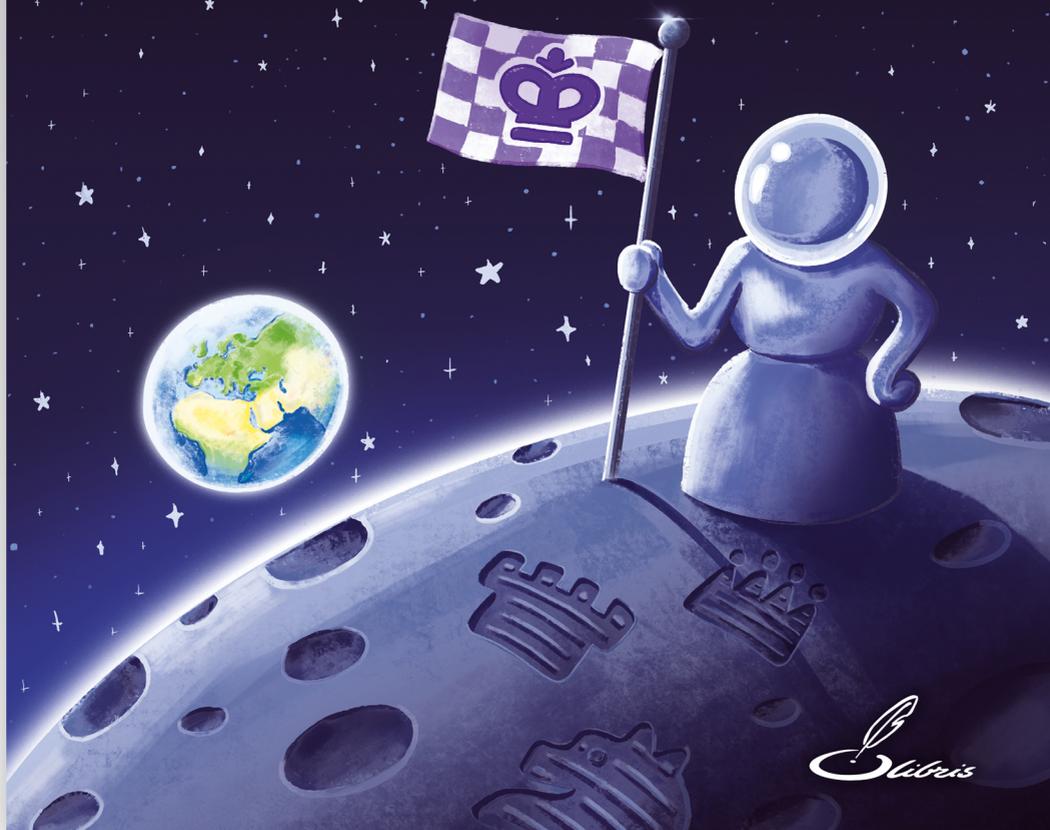


Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

# PETITS PAS, GRANDS PROGRÈS !

## Le jeu des pions aux échecs

SAM SHANKLAND



# EXTRAITS

[WWW.OLIBRIS.FR](http://WWW.OLIBRIS.FR)

# Symboles

- ± les Blancs ont un léger avantage
- ∓ les Noirs ont un léger avantage
- ± les Blancs sont mieux
- ∓ les Noirs sont mieux
- +− les Blancs ont un avantage décisif
- −+ les Noirs ont un avantage décisif
- = égalité
- ≈ avec des compensations
- ⇌ avec du contre-jeu
  
- ? un coup faible
- ?? une gaffe
- ! un bon coup
- !! un excellent coup
- !?! un coup qui mérite l'attention
- ?! un coup de valeur douteuse
- † échec au Roi
- # échec et mat

(D) voir le diagramme suivant

○ trait aux Blancs

● trait aux Noirs

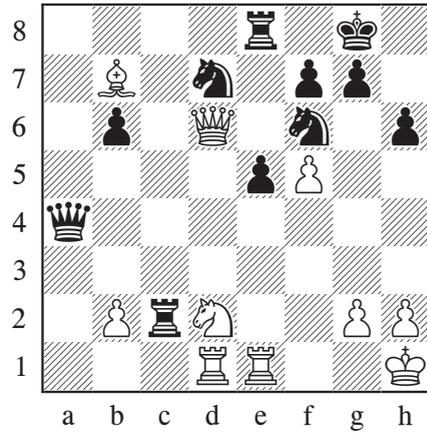


Diagramme principal

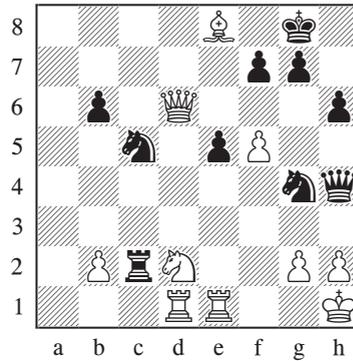


Diagramme d'analyse

# Sommaire

Symboles .....	4
Préface .....	7
<b>1<sup>re</sup> partie – Les pions ne peuvent pas reculer .....</b>	<b>9</b>
Introduction .....	11
1. Protéger ses petits .....	19
2. Éviter les trous .....	31
3. Rouler sur des voies dégagées .....	55
4. Ne pas laisser la maison sans surveillance .....	73
5. Fermer la porte à clé .....	93
<b>2<sup>e</sup> partie – Où l'on force des pions adverses à avancer .....</b>	<b>113</b>
Introduction .....	115
6. Inviter les fantassins isolés .....	117
7. Établir des points forts .....	135
8. Bloquer l'artillerie .....	151
9. Envahir le château .....	175
10. Forcer un barrage .....	199
<b>3<sup>e</sup> partie – Il est rare que les pions avancent de travers .....</b>	<b>215</b>
Introduction .....	217
11. Il est facile d'obstruer une simple colonne .....	219
12. On doit coordonner les fantassins .....	235
13. Éviter que plusieurs ouvriers fassent la même chose .....	253
<b>4<sup>e</sup> partie – Où l'on force des pions adverses à avancer de travers .....</b>	<b>271</b>
Introduction .....	273
14. Gagner le combat à 1 contre 2 .....	275
15. Forcer des ennemis à se télescoper .....	297
16. Se cacher au nez et à la barbe de tous .....	315
Index des parties .....	335
Index des joueurs .....	339

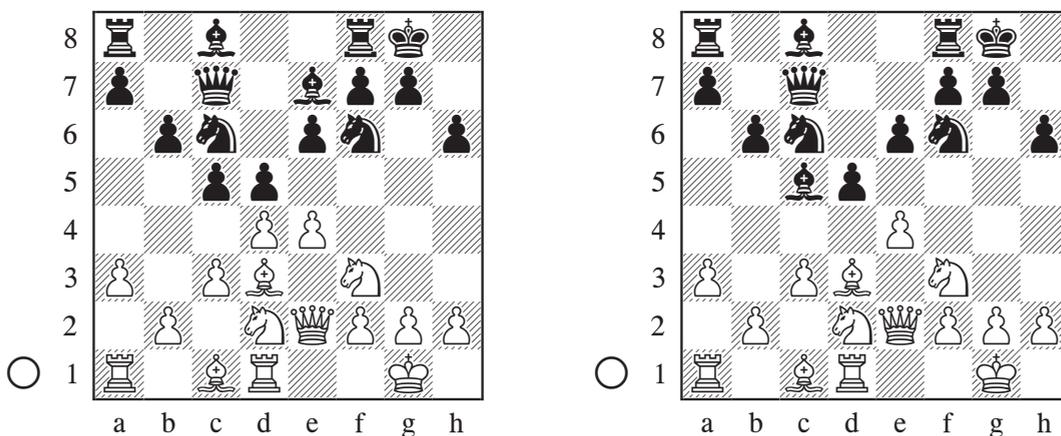


# Chapitre 1

## Protéger ses petits

Quand on se demande si en jouant un pion on va l'avancer trop loin, la première chose à faire est de regarder s'il va se retrouver exposé ou va tout simplement se faire prendre. Avant d'avancer le pion, on doit évaluer s'il est ou non probable qu'il périsse sur sa nouvelle case. Mais comment peut-on le savoir ?

Essayons d'y répondre en examinant des positions très voisines avec juste de petites différences, pourtant significatives.



Ces deux positions sont presque identiques. En fait, la position à gauche peut aboutir à celle de droite si la partie continue par 1.dxc5 ♖xc5. Mais la petite différence de structure de pions rend très différents le caractère et l'évaluation de ces positions.

L'avance de pion critique pour les Blancs est bien sûr e4-e5. S'ils peuvent la réaliser sans problème, ils vont gagner de l'espace, forcer le Cavalier f6 à reculer et enfermer le Fou de cases blanches adverse.

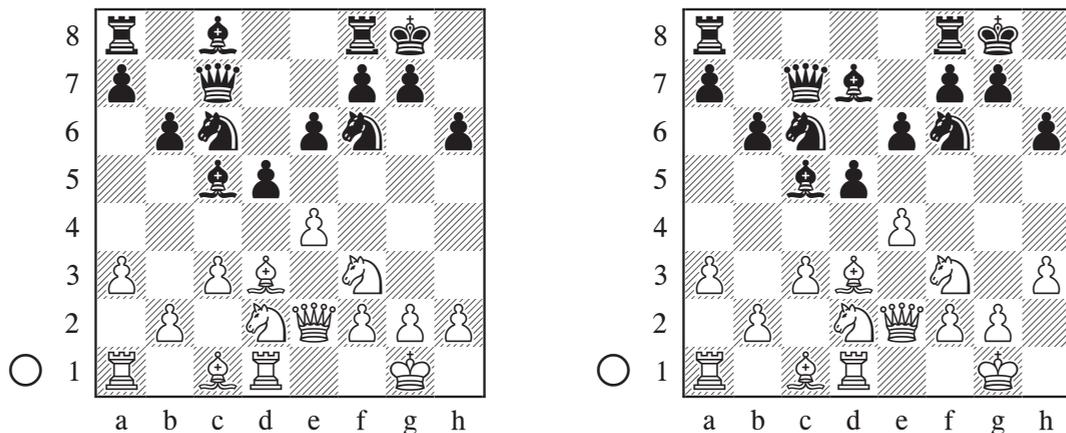
Ce ne sont là que des considérations positionnelles élémentaires, mais la différence de structure de pions fait que 1.e5! est un excellent coup dans le premier exemple, mais un mauvais coup dans le second. Un simple calcul le confirme : dans la première position, 1.e5 fait reculer les Noirs, tandis que dans la seconde, les Blancs perdent le pion après 1.e5? ♘g4.

Cela nous conduit à notre premier principe général :

Avant d'avancer un pion au-delà de la 4<sup>e</sup> rangée, il faut s'assurer qu'il sera en sécurité. La première partie du processus de prise de décision consiste à se demander s'il pourra être protégé par un autre pion.

Dans les exemples ci-dessus, nous voyons que le pion e5 est en sécurité dans l'exemple de gauche, mais se retrouve artificiellement isolé dans celui de droite. Cela nous met sur la voie de la seconde règle pour décider de la sûreté d'une avance de pion : *les Noirs ont beaucoup de pièces en mesure de contester la case e5.*

Modifions encore un peu la position :



Vous aurez remarqué que la position de gauche était identique à celle de droite dans le premier exemple, tandis que la position de droite, bien que très ressemblante, est nouvelle. Les Blancs ont aussi joué dxc5, permettant ...♙xc5, et affaibli en conséquence leur contrôle de la case e5. Mais il y a aussi un autre changement : l'inclusion des coups h3 et ...♙d7. Nous savons déjà que 1.e5 est prématuré dans la première position, mais qu'en est-il dans la seconde ?

### 1.e5!

C'est maintenant tout à fait justifié et correct. Le pion reste artificiellement isolé en e5, mais les Noirs n'ont pas de bonne façon de le prendre pour cible. Le Cavalier en f6 manque de cases et doit se rendre en un bien triste endroit.

### 1...♞e8

Les Noirs ne sont guère heureux de replier leur Cavalier jusque sur la 8<sup>e</sup> rangée, où il est dominé par le pion e5 et manque de perspectives. C'est néanmoins ce que joueraient la plupart des gens.

1...♘g4 serait idéal si cette case n'était pas défendue ! 2.hxg4 fait vraiment une grosse différence.

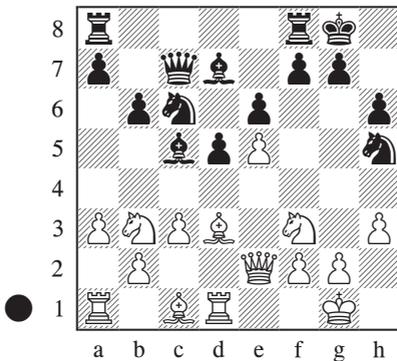
La seule autre possibilité est d'expédier le Cavalier sur la colonne 'h' :

### 1...♞h5

Mettre le Cavalier au bord de l'échiquier fait aussi souffrir les Noirs.

### 2.♘b3! (D)

Le Cavalier noir va se retrouver enfermé en h5. Sa seule chance est de se diriger tout de suite vers f5, avant que les Blancs ne jouent ♗xc5.



2...♘g3

Les Noirs n'ont pas le temps de replier le Fou par 2...♗e7?. Maintenant que le pion f2 n'est plus cloué, 3.g4! prend le Cavalier au piège. Ce n'est même pas le meilleur coup selon l'ordinateur (bien que ce soit le coup naturel pour un humain et qu'il suffise à justifier 1.e5). 3.♘bd4! est très fort aussi. Les Blancs peuvent gagner le Cavalier par g2-g4 à n'importe quel moment et n'ont pas à s'inquiéter d'un contre-jeu basé sur ...f7-f6.

3.♖c2 ♗f5

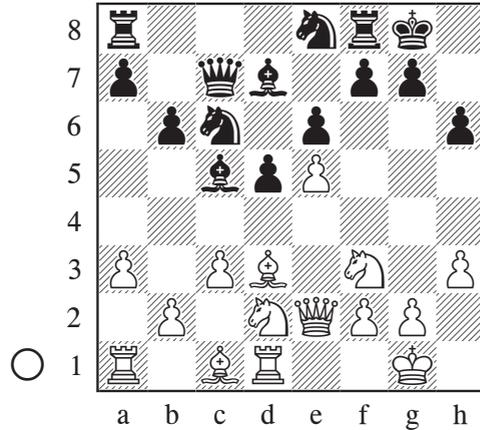
Les Blancs sont beaucoup mieux. Voici la façon la plus simple de le démontrer :

4.♘xc5 bxc5 5.♗xf5 exf5 6.♙xd5

Avec un pion net de plus.

1...♘h7 2.b4 ♗e7 3.c4 est similaire à la ligne principale, désastreuse pour les Noirs.

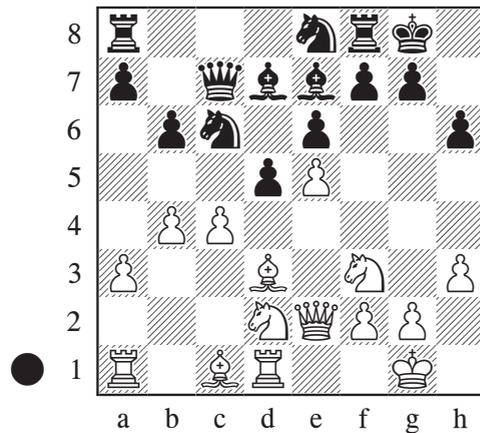
Revenons à 1...♘e8 (D).



2.b4

Les Blancs gagnent de l'espace et continuent à repousser les pièces noires.

2...♗e7 3.c4!



La situation des Noirs est horrible. On répondra toujours à ...dxc4 par ♘xc4 et ♖e4 suivra. La position est stratégiquement perdue.

Quelle différence fait la qualité des pièces ! Les Blancs peuvent réaliser l'avance stratégiquement souhaitable e4-e5 bien que le pion se retrouve artificiellement isolé.

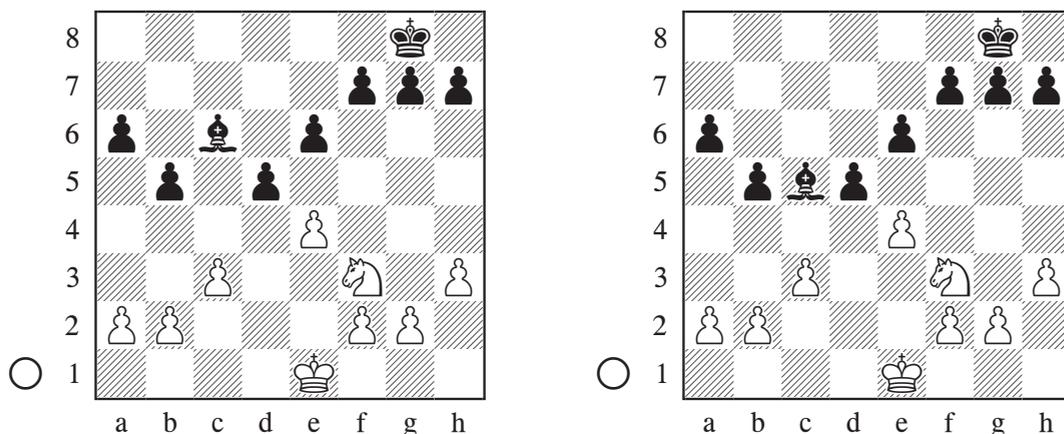
Pourquoi ? C'est simple : les pièces noires ne sont pas du tout en mesure de cibler la case e5. Ne pouvant plus aller en g4 ni en d7, le Cavalier f6 est envoyé aux oubliettes en e8. En e8, il n'a aucun moyen d'aller faire pression contre e5.

La seule pièce noire qui pourrait théoriquement soutenir une attaque contre le pion e5 est le Fou c5 (via a7 et b8), mais cela prendrait beaucoup de temps et les Blancs peuvent facilement amener des défenseurs par des coups comme ♖b3 et ♕f4. Cela nous conduit au second principe :

**Le second point pour décider si l'avance d'un pion est sûre, c'est de voir combien de pièces adverses sont en position d'attaquer le pion.**

Cela ne nécessite pas de longues explications. Pourquoi un pion aurait-il besoin de protection si rien ne peut l'attaquer ? De fait, le pion est très content en e5 dans le deuxième exemple. Il est artificiellement isolé, mais suffisamment et facilement protégé.

Tous ces exemples sont, je l'espère, assez clairs. C'est en grande partie parce que l'avance e5 est facile à comprendre : les Blancs veulent la réaliser s'ils le peuvent, et doivent le faire sauf en cas de pépin, comme dans l'exemple où le pion est cerné et tombe. C'est un jeu assez concret, mais on peut appliquer les mêmes principes à des positions de nature plus stratégique. Prenez les deux positions suivantes :



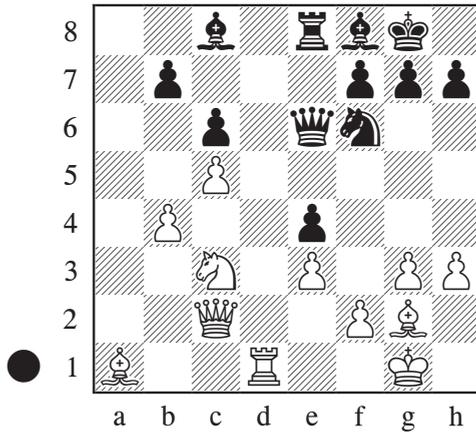
C'est une autre sorte de positions. En finale, les chances d'attaque seront négligeables. Avec une seule pièce de chaque côté, les deux camps vont vouloir activer leur Roi. Ici, nous voyons que les principes 1 et 2 (nous demander si le pion pourra être défendu par un de ses homologues une fois avancé et si les pièces adverses peuvent l'attaquer) ne sont pas très utiles. Dans les deux cas, le pion peut être protégé par un autre s'il avance en e5 (quoique pas immédiatement), et dans aucun cas les Noirs ne sont en mesure de l'attaquer tout de suite. C'est pourquoi le principe numéro 3 intervient.

**Quand on se demande jusqu'où pousser un pion, on doit s'assurer de prendre en compte la distribution des pièces et voir si ce pion peut devenir une cible à long terme, même s'il est en sécurité à court terme.**

# Exercices

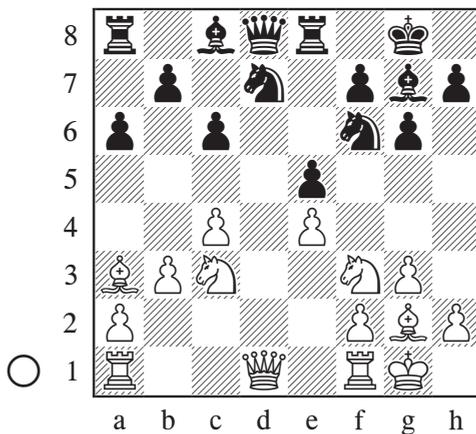
À la fin de chaque section, je donnerai deux problèmes à résoudre. Les deux premiers doivent rester élémentaires, mais ne vous inquiétez pas – ils vont devenir plus difficiles à mesure que vous avancerez dans le livre.

**Sam Shankland – Kacper Piorun, La Havane 2017**



*Comment les Noirs peuvent-ils tenter de sauver le pion e4 ? Et comment les Blancs devraient-ils réagir ?*

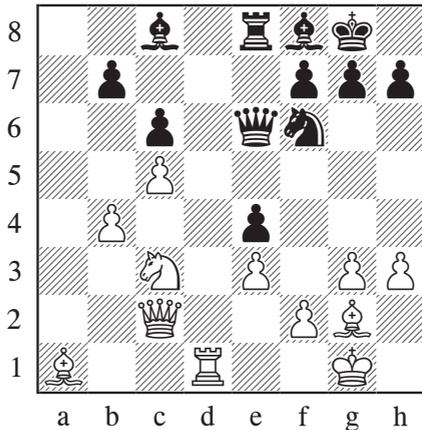
**Nguyen Ngoc Truong Son – Baskaran Adhiban, Tbilissi 2017**



*Les Blancs doivent-ils gagner de l'espace en avançant par c4-c5 ?*

# Solutions

Sam Shankland – Kacper Piorun  
La Havane 2017



Le pion en e4 est gravement exposé. Les Noirs ne peuvent pas le sauver d'un assaut direct ! ♖d1-d4 arrive, après quoi le pion va tout simplement tomber.

21... ♖f5

Les Noirs peuvent tenter de défendre le pion par ... ♗c8-f5 en commençant par 21... ♖e7. Mais les Blancs peuvent empêcher cela par 22.g4!

22. ♖d4

Les Noirs ne seraient-ils pas ravis de pouvoir jouer ...e4-e5 ? Mais les pions ne reculent pas...

22... ♖h5 23.g4! ♖h4 24. ♗xe4

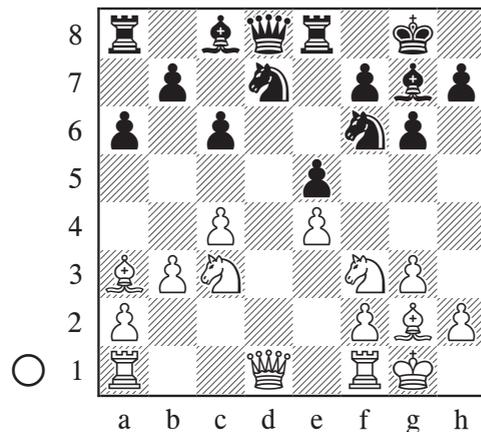
Les Blancs ont un pion net de plus, mais n'ont pas bien joué la phase technique.

24... ♗xe4 25. ♖xe4 ♖d8 26. ♗e5 h5 27. ♗c7 ♖d7 28. ♗e5 hxg4 29. hxg4 ♖e7 30. ♗g3 ♖g5 31. ♗f3 ♖g6 32. ♖c4 ♖f6 33. ♗g2 ♗e6 34. ♖d4 ♖e8 35. ♖e4 ♖a8 36. ♖e5

36. ♖d1! était beaucoup plus fort.

36... ♖xe5 37. ♗xe5 ♗e7 38. ♗g3 f6 39. ♗d6 ♗f7 40. ♗d1 ♖a3 41. ♗c2 ♗xd6† 42. ♖xd6 ♗e7 43. ♗f5 ♗xf5 44. gxf5 ♖b3 45. ♖d4 ♗e8 46. ♗g4 ♖b1 47. ♗h5 ♖g1 48. f4 ♗e7 49. ♖d2 ♖h1† 50. ♗g6 ♖g1† 51. ♗h5 ♖h1† 52. ♗g4 ♖b1 53. ♖d4 ♖e1 54. ♗f3 ♖b1 55. ♗e4 ♖b3 56. ♖c4 ♗d7 57. ♗d4 ♗e7 58. e4 ♖b1 59. ♗d3 ♖b3† 60. ♗e2 ♖b2† 61. ♗f3 ♖b1 62. e5 ♖f1† 63. ♗g2 ♖d1 64. ♖e4 ♖d3 65. ♗f2 ♖h3 66. ♗e2 ♖h5 67. ♗f3 ♖xf5 68. ♗g4 g6 69. exf6† ♗xf6 70. ♖d4 ♗g7 71. ♖d1 ♖f7 72. ♖d2 ♗f6 73. ♖d6† ♗g7 74. ♖e6 ♖d7 75. ♖e8 ♗f6 76. ♖f8† ♗g7 77. ♖b8 ♗f6 78. ♗f3 ♖e7 79. ♖f8† ♗g7 80. ♖d8 ♗f6 81. ♖d6† ♖e6 82. ♖d7 1/2-1/2

Nguyen Ngoc Truong Son – Baskaran Adhiban  
Tbilissi (1.5) 2017



Les Noirs ont bien joué et ont égalisé, mais rien de plus. Les Blancs devaient l'accepter et jouer un coup neutre au lieu de créer des faiblesses dans leur propre position.

12.c5?

Il est compréhensible que les Blancs veuillent gagner de l'espace, mais ils vont avoir du mal à défendre ce pion. Suivre nos principes les aurait bien aidés. Le pion

c5 ne pourra pas être défendu par un pion avant longtemps, car on peut toujours répliquer à b3-b4 par ...a5. Par-dessus le marché, toutes les pièces noires sont bien placées pour attaquer le pion 'c'.

Un coup non compromettant aurait conduit à une position à peu près équilibrée : 12.♖c2 ♕f8 13.♙xf8 ♜xf8 14.♞ad1 ♞c7=.

**12...♕f8!**

Les Noirs prennent tout de suite le pion c5 pour cible. Notez qu'aucune pièce blanche ne peut aisément le défendre.

**13.♞d2**

Après 13.b4 a5!, le pion va tomber.

Peut-être les Blancs ont-ils simplement raté 13.♞a4? b5! et il n'y a pas de prise en passant, parce que le Fou en a3 serait en l'air.

Maintenant, les Noirs passent trop vite à la caisse, perdant une partie de leur avantage.

**13...♙xc5?**

Cela permet aux Blancs d'obtenir le pion e5 en échange du pion c5.

J'aime beaucoup l'idée de visser l'aile-dame.

**13...b5!**

Cela aurait empêché ♜c3-a4. Les Noirs vont jouer ...a5, préparant ...b5-b4 pour gagner le pion plutôt que l'échanger.

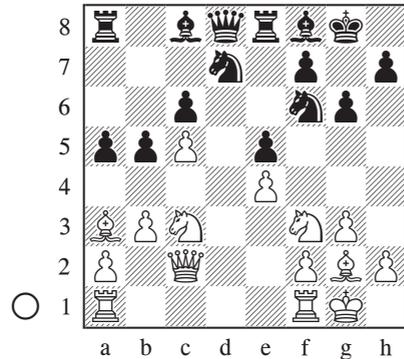
**14.♞c2**

L'ordinateur donne ce triste coup comme le meilleur.

14.b4 a5! confère un gros avantage aux Noirs.

**14...a5! (D)**

Les Blancs n'ont pas de réponse à ...b5-b4.



**15.♞d1**

15.b4 axb4 16.♙xb4 ♕xc5

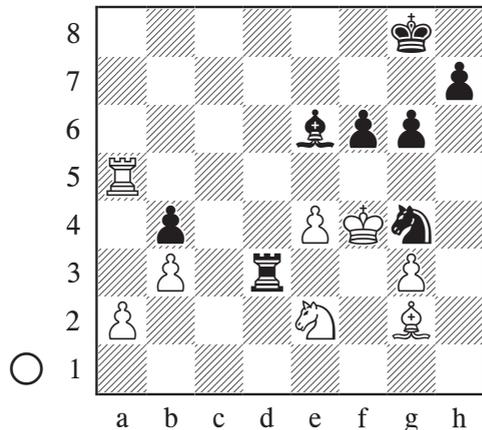
**15...b4 16.♙b2 ♕xc5**

Les Noirs ont un pion net de plus et peuvent compter sur la victoire. Remarquez que 17.♜xe5? se heurte à 17...♜xe5 18.♞xc5 ♙a6 19.♞e1 ♞d3.

**14.♙xc5 ♜xc5 15.♞xd8 ♞xd8 16.♜xe5**

Les Noirs ont quand même fini par l'emporter, mais à ce stade ils avaient gâpillé leur avantage.

**16...♞g4 17.♜xg4 ♙xg4 18.f3 ♕e6 19.♞fd1 a5 20.♙f1 b5 21.♞ac1 b4 22.♞xd8† ♞xd8 23.♜e2 ♜d3 24.♞xc6 ♜e5 25.♞c5 ♜xf3† 26.♙f2 ♜xh2 27.♞xa5 ♞d1 28.♙g2 ♜g4† 29.♙f3 ♞d3† 30.♙f4 f6 0-1**





# Chapitre 15

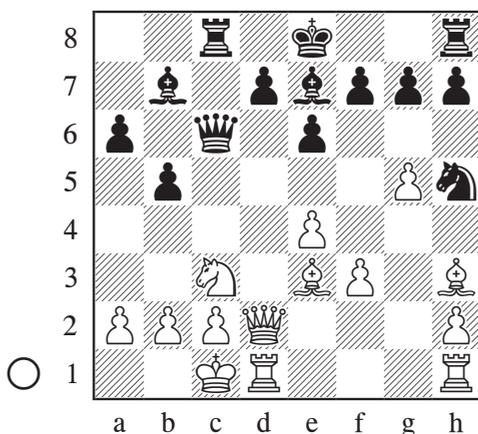
## Forcer des ennemis à se télescoper

Au Chapitre 12, nous avons vu des positions dans lesquelles les pions doublés étaient désavantageux non pas du fait de leur incapacité à générer un pion passé, mais plutôt parce qu'ils pouvaient offrir des cibles à l'adversaire. Il est dans notre intérêt d'éviter de telles structures de pions ; par contre, infliger de telles faiblesses à la position adverse peut être à notre avantage.

Comme c'est en général le cas dans les 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> parties du livre, les principes sont comparables à ceux de la partie précédente, mais le point de vue est inversé. Avant d'introduire notre premier principe, je voudrais donner un exemple pour l'illustrer.

Alexei Shirov – Daniil Dubov

Moscou 2013



Le jeu des Noirs dans l'ouverture et le début du milieu de partie a beaucoup laissé à désirer, et ils ont une position difficile. Shirov trouve la meilleure façon d'accroître son avantage.

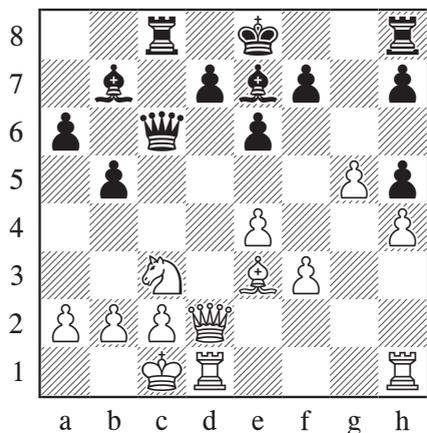
14. ♖g4! g6

Les Noirs n'ont pas vraiment le choix, car le Cavalier n'a pas de case sûre.

15. ♖xh5!

Les Blancs sont aussi beaucoup mieux après un coup simple comme 15. ♔b1, mais je préfère le choix de Shirov, plus direct.

15...gxh5 16.h4± (D)



Les Noirs se sont vu infliger des pions doublés à l'aile-roi. Aucun des pions 'h' ne peut compter sur le soutien d'un autre pion, et celui en h5 est particulièrement vulnérable. Shirov transfère simplement son Cavalier sur l'autre aile pour le ramasser.

### 16...a5?!

Ce n'était pas ce qu'il y avait de mieux pour tenter de trouver du contre-jeu, mais je pense que la position noire ne pouvait de toute façon plus être sauvée.

Un meilleur essai était :

16...b4 17.♘e2 d5

Tentant d'ouvrir le centre et d'obtenir de l'activité sur les cases blanches.

18.♙d4!

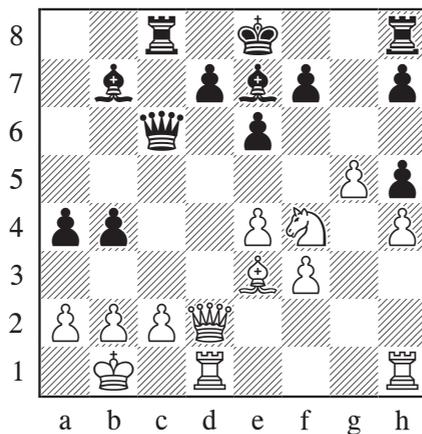
Les Blancs doivent laisser le centre fermé, puis encercler le pion h5. Cependant, avant d'avancer par e4-e5, ils doivent s'assurer que le pion 'd' est fermement bloqué.

18.e5? serait une erreur, autorisant 18...d4!, après quoi les Noirs ont beaucoup plus de contre-jeu.

18...♙g8 19.e5!

Le centre est fermé et les Noirs n'ont pas de défense contre la simple menace ♘e2-f4xh5. Les Blancs doivent être gagnants.

17.♙b1 b4 18.♘e2 a4 19.♘f4

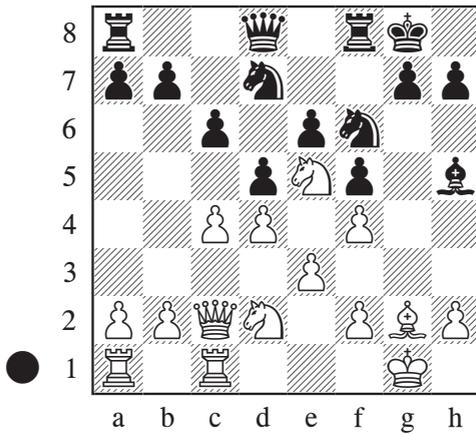


Maintenant, à quel point les pions 'h' doublés sont faibles doit être évident. Shirov a gagné un pion et a percé facilement.

19...b3 20.cxb3 axb3 21.axb3 ♙b4 22.♙f2 ♙a8 23.♘xh5 ♙e7 24.♘f6 ♙hc8 25.♙xd7† ♙xd7 26.♘xd7 ♙xd7 27.♙a7 ♙a6 28.♙d1† ♙e8 29.h5 ♙e7 30.g6 fxg6 31.hxg6 hxg6 32.♙b6 ♙f7 33.♙d7 ♙e2 34.♙d6 1-0

Cette partie était un cas relativement élémentaire parce que les pions 'h' doublés (en particulier le plus avancé, en h5) étaient faciles à attaquer et indéfendables par les Noirs. Malheureusement, dans la plupart des cas, les choses ne sont pas si tranchées. Pour vous montrer l'extrême opposé, la partie suivante voit un des deux belligérants accepter deux paires de pions doublés et obtenir un gros avantage en chemin.

Viktor Gavrikov – Olli Salmensuu  
Hallsberg 1996



Les Blancs me semblent un petit peu mieux. Leur avantage d'espace au centre et leurs perspectives d'activité à l'aile-dame doivent peser plus lourd que leur structure de pions légèrement déficiente à l'aile-roi. Cependant, les Noirs ne sont pas si mal – du moins, jusqu'à leur prochain coup.

13...♘xe5?

Les Noirs auraient dû préférer la ressource typique du Stonewall, 13...♘e4, exploitant la case que ce schéma d'ouverture vise à contrôler. Dans ce cas, leur position aurait pour l'essentiel été convenable.

14.dxe5!

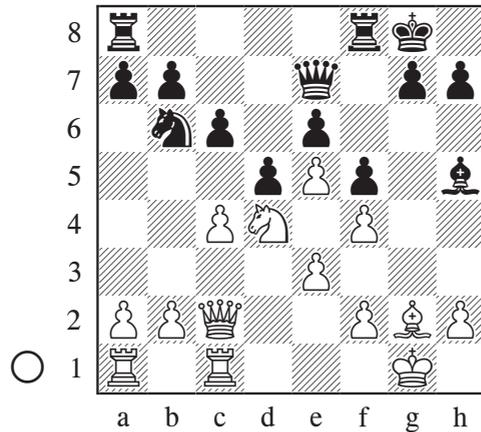
Les Blancs acceptent une seconde paire de pions doublés. Remarquez qu'aucun des pions doublés 'f' ou 'e' ne peut être considéré comme faible. Au contraire : ils forment une chaîne de pions impressionnante qui a sa base loin dans leur camp, en f2, où il est pratiquement impossible pour les Noirs de faire pression. Le dernier coup des Blancs libère aussi la case d4 pour leurs pièces, en particulier le Cavalier.

14...♘d7 15.♘b3

Les Blancs visent immédiatement le nouvel avant-poste.

Bien qu'il n'y ait rien à redire à la continuation de la partie, j'aurais préféré le direct 15.cxd5 cxd5 16.♖c7, visant une invasion sur la colonne 'c'. Si cette opportunité s'est présentée, c'est en partie parce que les Noirs ont dû consacrer un tempo à ...♘f6-d7 – un autre inconvénient de la décision malheureuse d'échanger en e5.

15...♘b6 16.♘d4 ♖e7



17.cxd5!

Un coup évident, qui mérite quand même un point d'exclamation au vu des bénéfices obtenus. Les Blancs consolident l'avant-poste en d4 tout en ouvrant l'aile-dame. Remarquez que les Noirs ne peuvent pas reprendre avec le pion e6, car f5 serait alors en prise.

17...cxd5?!

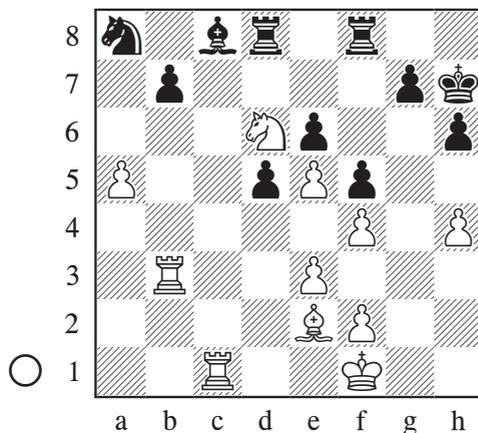
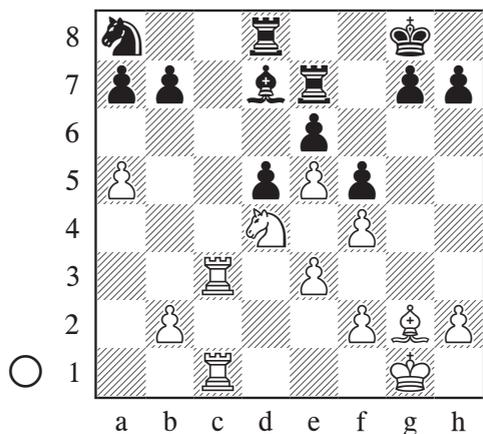
Je n'aime vraiment pas cette ouverture de la colonne 'c'.

17...♘xd5 était le moindre mal, bien que les Noirs aient encore de gros problèmes après 18.♖c5±.

18.♖c7!

La position noire est une épave. Le Cavalier en b6 est pathétique et le pion e6 est une faiblesse permanente. Les Blancs dominent la colonne 'c', ont un très bel avant-poste en d4 pour leur Cavalier, et leurs pions doublés ne sont pas faibles du tout.

18...♖fe8 19.a4 ♖ad8 20.a5 ♞a8 21.♚xe7  
♜xe7 22.♜c3 ♙e8 23.♜ac1 ♙d7



24.♙f1 a6 25.b4 h6 26.b5 axb5 27.♙xb5 ♔f7  
28.h4 ♔g6 29.♔g2 ♔h5 30.♙e2† ♔g6 31.♔f1  
♜ee8 32.♜b3 ♙c8 33.♞b5 ♔h7 34.♞d6 ♜f8 (D)

35.♜bc3 ♙d7 36.♞xb7 ♜b8 37.♞c5 ♙c8  
38.♜b3 ♜xb3 39.♞xb3 ♜d8 40.♙b5 ♙d7  
41.♙xd7 ♜xd7 42.♜c6 ♞c7 43.♞d4 ♔g6  
44.♞xe6 ♞xe6 45.♜xe6† ♔h5 46.♜d6 ♜c7  
47.♜xd5 ♔xh4 48.e6 ♜e7 49.♜e5 g5 50.a6 gxf4  
51.exf4 ♔g4 52.a7 ♔xf4 53.♜e1 ♜e8 54.e7 1-0

Ces coups n'ont guère besoin d'explication ; les Blancs ont simplement amélioré la position de leurs pièces et ils ne vont pas tarder à ramasser du matériel.

La différence entre ces deux parties est particulièrement frappante et s'explique par des raisons déjà couvertes au chapitre 12. Dans la première partie, les Blancs ont doublé des pions aux Noirs de telle sorte que le pion le plus avancé ne pouvait pas être défendu par un autre pion (ni, d'ailleurs, par quoi que ce soit d'autre) et ils ont vite été en mesure de le capturer. À l'inverse, dans la seconde partie, les deux paires de pions doublés des Blancs formaient un ensemble cohérent, si bien que la chaîne f2-e3-f4-e5 contrôlait plusieurs cases importantes tout en étant virtuellement impossible à attaquer. De plus, le coup dxe5 libérait un fantastique avant-poste en d4 qui, associé à l'avantage dynamique d'une avance de développement, permettait aux Blancs de s'emparer de l'initiative et d'activer toutes leurs pièces.

Cela étant dit, je voudrais présenter notre premier principe, qui ressemble au premier principe du chapitre 12.

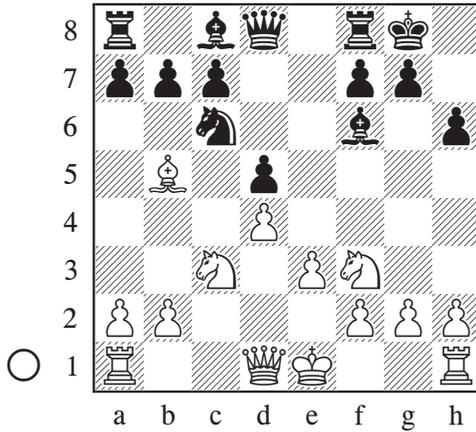
**Quand vous décidez de doubler ou non des pions à l'adversaire pour les rendre vulnérables, regardez toujours si le pion le plus avancé peut être défendu par un autre pion. Si c'est le cas, il est probable que ces pions ne seront pas faibles, en fin de compte.**

Voyons un exemple de ce principe en action.

# Exercices

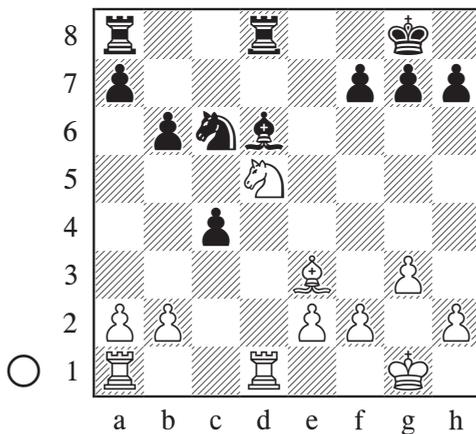
Comme d'habitude, nous terminons le chapitre par deux exercices.

**José Raúl Capablanca – Christoph Wolff, New York (partie amicale) 1915**



*Capablanca a déjà donné un Fou pour un Cavalier et il a recommencé ici avec ♗b5xc6, qui laisse les Noirs avec deux Fous contre deux Cavaliers, mais des pions 'c' doublés. Que pensez-vous de son choix ?*

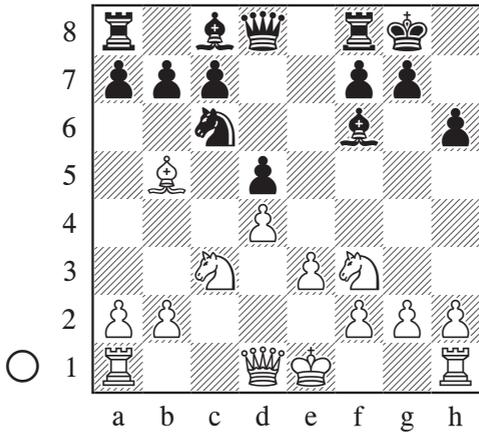
**Markus Ragger – Dorsa Derakhshani, Munich 2016**



*Comment les Blancs doivent-ils procéder ?*

# Solutions

José Raúl Capablanca – Christoph Wolff  
New York (partie amicale) 1915



10. ♖xc6!

En s'appuyant sur les deux premiers principes, il devient clair que ce choix est parfaitement justifié. Le pion noir est attiré en c6 où il ne peut pas être protégé par un autre pion, et il sera facile pour les Blancs d'exercer une pression sur la colonne 'c' ouverte.

10...bxc6 11.0-0 ♘g4 12.♖c1 ♜e8 13.♞e2

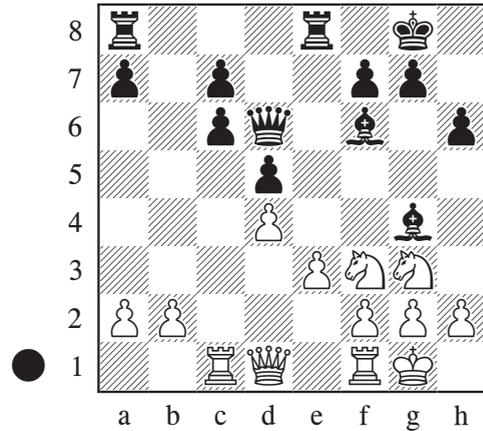
Les Blancs ne s'inquiètent pas de voir leurs pions de l'aile-roi se faire doubler. Si les Noirs échangent leur Fou de cases blanches, le pion c6 tombera facilement, car il manquera de défenseurs.

13...♞d6

13...♙xf3 14.gxf3 ♞d7 15.♞f4±. Le Cavalier assurera la sécurité en d3 et les Blancs vont facilement pouvoir récolter le pion c6 au moyen de ♞d1-a4, ♜c1-c2 et ♜f1-c1.

14.♞g3 (D)

Les Noirs ont une mauvaise position, mais leur prochain coup n'arrange pas les choses.

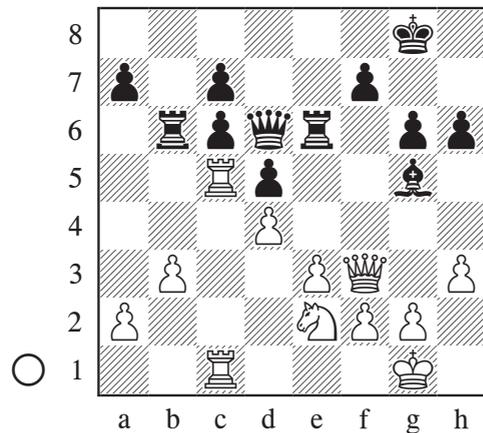


14...♜e6?

Cela permet aux Blancs de forcer l'échange du Fou de cases blanches.

15.h3! ♙xf3 16.♞xf3 g6 17.♜c5 ♜b8 18.b3 ♜b5 19.♜fc1 ♜b6 20.♞e2 ♙g5

Le pion c6 est une cible voyante. Pour l'instant, les Noirs peuvent le défendre, mais ils doivent consacrer toutes leurs ressources à cela. C'est pourquoi les Noirs sont stratégiquement perdus.



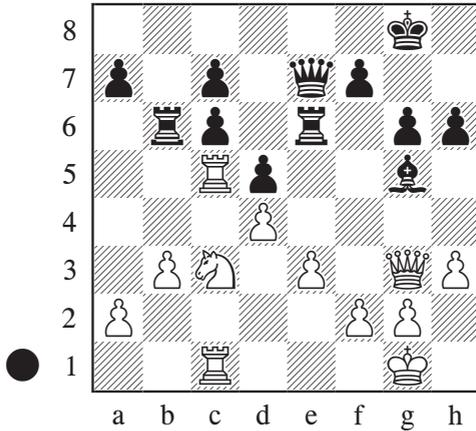
21.♞g3?!

Ce coup est imprécis. Les Blancs devaient diriger tout de suite le Cavalier vers a4 par 21.♞c3±.

21...♖e7

Maintenant, les Blancs ont trouvé la bonne idée, mais un coup trop tard.

22.♘c3??

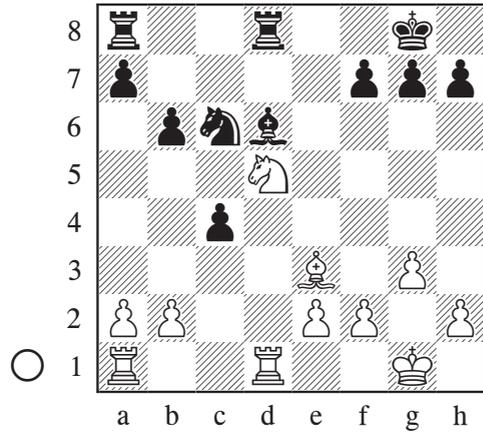


22...♖xe3!

Oups. Même quand on est positionnellement gagnant, on doit rester vigilant.

23.fxe3 ♘xe3† 24.♖h1 ♘xc1 25.♘a4 ♘a3 26.♖c3 ♘d6 27.♖f2 ♖a6 28.♘c5 ♖xa2 29.♖f1 ♖e2 0-1

Markus Ragger – Dorsa Derakhshani  
Munich 2016



Les Blancs peuvent forcer les Noirs à accepter une très désagréable paire de pions doublés.

19.♖a1!

Le premier coup est assez facile. Les Blancs mettent leur dernière pièce en jeu.

19...♘a5

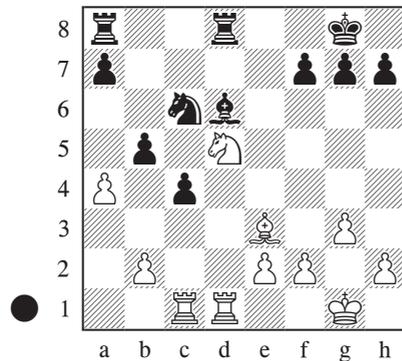
Protéger le pion de l'autre côté ne vaut guère mieux, parce que 19...♘e5 se heurte à 20.f4 ♘g4 21.♖xc4±.

Les Noirs auraient pu tenter :

19...b5

Cependant, les Blancs ont une très forte réponse :

20.a4!



20...a6

Ou 20...bxa4 21.♖xc4 ♜ac8 22.♖xa4±, avec un bon pion de plus.

21.axb5 axb5 22.♘c3!

On ne peut pas tenir l'aile-dame. Par exemple :

22...b4 23.♘d5±

Le pion c4 tombe.

Après le coup du texte, les Noirs sont presque OK, et si on leur laisse un coup ou deux pour consolider leur position, ils n'auront pas de problème. Mais c'est aux Blancs de jouer, et leur prochain coup accroît la pression.

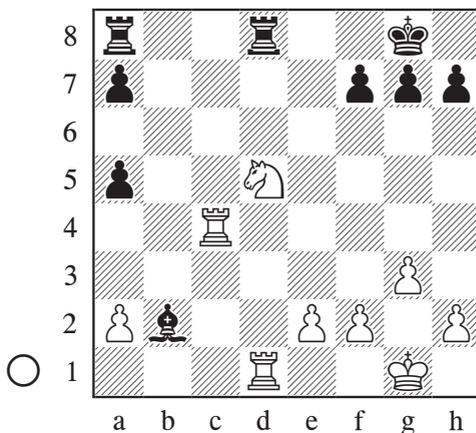
**20.♙d2!**

Le Cavalier a5 est attaqué et ne peut pas bouger à cause du pion exposé en c4.

**20...♙e5**

Les Noirs auraient pu tenter de sauver le pion c4 par 20...♜ac8, mais après 21.♙xa5 bxa5 22.♘e3 ils seront bientôt perdants de toute façon.

**21.♙xa5 bxa5 22.♖xc4 ♙xb2 (D)**



Le brouillard s'est quelque peu dissipé et les Noirs restent avec des pions 'a' doublés. Aucun d'entre eux ne peut être protégé par un autre pion, et le pion de devant ne peut pas être protégé du tout.

**23.♖a4!**

Ramasse simplement le pion. Les Noirs ne sont pas parvenus à opposer beaucoup de résistance.

**23...♙f8 24.♖xa5 ♜d6 25.♖b1 ♖b8 26.♘e3 ♜d2 27.♖xa7 ♜xe2 28.♜d7 ♙e8 29.♜d5 1-0**

# CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

**OLIBRIS.FR**

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

**CLIQUEZ ICI !**



# PETITS PAS, GRANDS PROGRÈS !

## Le jeu des pions aux échecs

SAM SHANKLAND

**P**as faciles à jouer, les pions ! On sait bien qu'il est souvent souhaitable de garder une structure intacte, dénuée de pions « isolés », « arriérés », « doublés » – voire, horreur ! « triplés ». On voit pourtant les grands maîtres se doubler de temps en temps des pions alors que rien ne les y oblige ou dégrader leur structure de quelque autre façon. Comment s'y retrouver ?

Le fort grand maître **Sam Shankland** a lui-même constaté que la bonne façon de jouer les pions n'était pas si facile à expliquer, et c'est ce qui l'a amené à écrire ce livre.

Partant du constat que « les pions ne reculent pas » – ce qui rend souvent **irréversibles** les conséquences stratégiques d'un coup de pion malavisé –, Shankland examine dans cet ouvrage deux aspects essentiels du jeu des pions :

- **L'avance d'un pion présente-t-elle plus d'avantages que d'inconvénients ?**
- **Qu'en est-il du doublement des pions ?**

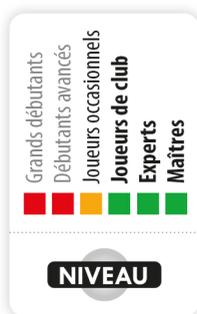
Et comme les échecs se jouent à deux, il examine ces questions de **deux points de vue** : comment éviter des coups de pions désavantageux, et... comment contraindre l'adversaire à en jouer !

Dans chaque chapitre, Shankland dégage des **principes stratégiques** qui serviront de lignes directrices très utiles à qui aura l'avantage de les connaître. À chaque fois, en s'appuyant sur une **démarche comparative** qui rend son propos très clair, il illustre ces principes d'**exemples concrets** pour en montrer aussi bien le caractère relatif que la pertinence.

Il est impossible de donner une idée juste de la richesse de ce livre en quelques lignes, car c'est **un des meilleurs manuels** de stratégie contemporains.

Si vous voulez faire de **grands progrès** en stratégie grâce à votre maîtrise des **petits pas** de pions, lisez-le !

*Sam Shankland est l'un des meilleurs grands maîtres américains. En 2018, il a remporté le Championnat des États-Unis devant trois joueurs du top 12 mondial, Fabiano Caruana, Wesley So et Hikaru Nakamura. Ce livre montre qu'il est aussi un pédagogue exceptionnel, et l'on comprend qu'il soit un entraîneur très demandé.*



**olibris.fr**

Chez le même éditeur :

Aaron Nimzowitsch, *Mon système* (2 tomes)

Jacob Aagaard, *Objectif grand maître ! – Le jeu positionnel*

John Watson, *Les secrets de la stratégie moderne aux échecs*

John Nunn, *Comprendre le milieu de partie*

Olibris – Diffusion GEODIF - Distribution SODIS



**33€**