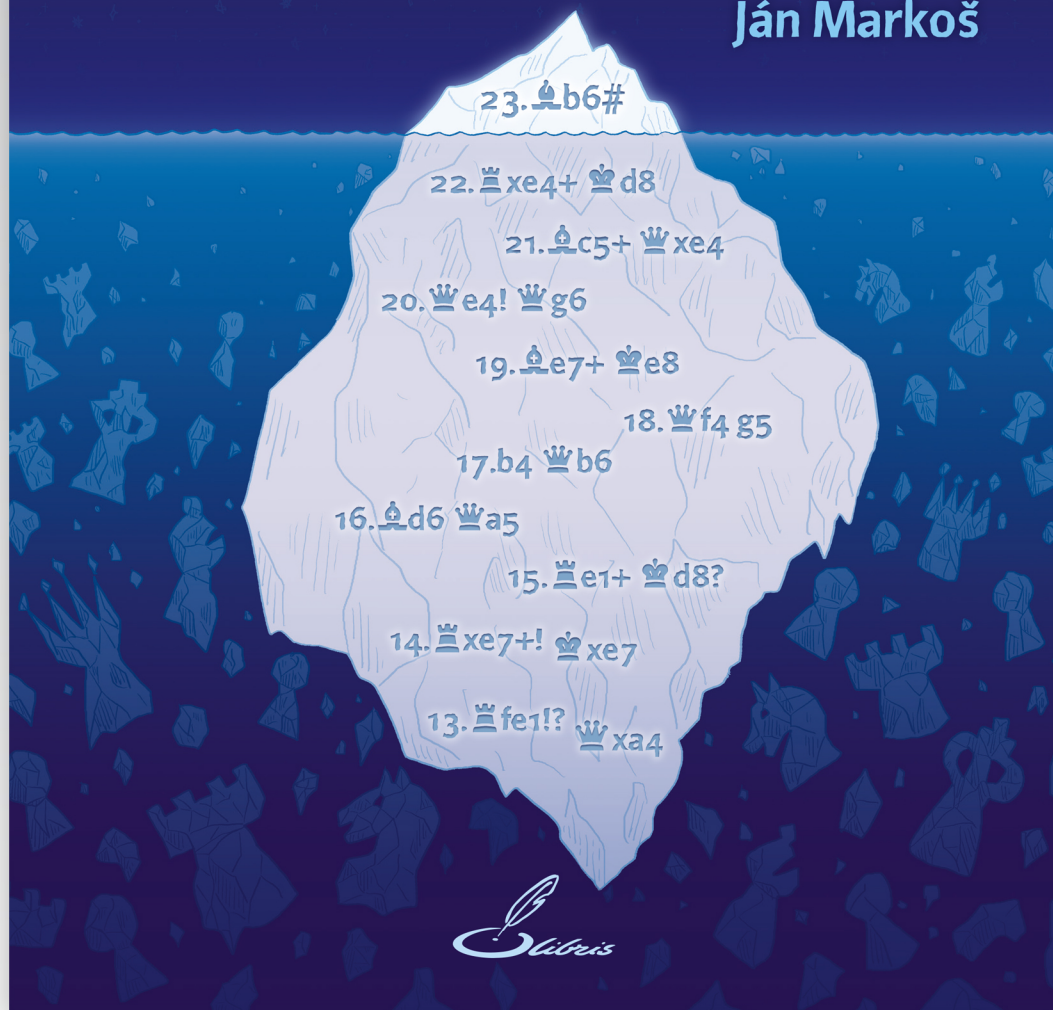


Recommandé par la Fédération Française des Échecs



SOUS LA SURFACE

Ján Markoš



EXTRAITS

WWW.OLIBRIS.FR

Symboles

±	Les Blancs sont légèrement mieux
∓	Les Noirs sont légèrement mieux
±	Les Blancs sont mieux
∓	Les Noirs sont mieux
+−	Les Blancs ont un avantage décisif
−+	Les Noirs ont un avantage décisif
=	La position est égale
≈	Avec des compensations
↔	Avec du contre-jeu
∅	La position n'est pas claire

?	Un coup faible
??	Une gaffe
!	Un bon coup
!!	Un excellent coup
!?	Un coup qui mérite attention
?!	Un coup douteux
#	Mat

ol	Olympiades
simul	Partie simultanée
NN	Joueur dont le nom n'est pas connu

○	Trait aux Blancs
●	Trait aux Noirs

	Voir le diagramme suivant
---	---------------------------

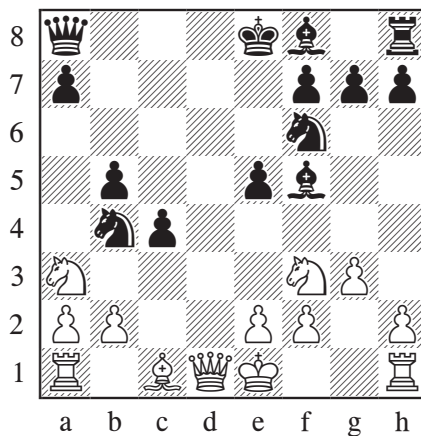


Diagramme principal

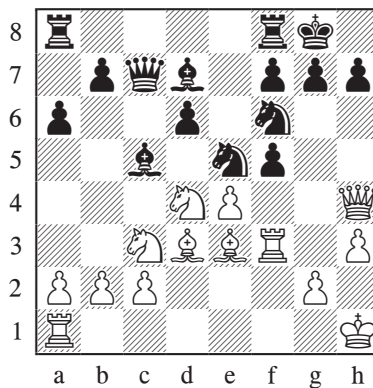


Diagramme d'analyse

Sommaire

Bibliographie	6
Préface du GM Vlastimil Babula	7
Avant-propos	9
1^{re} partie – Des lois du monde des échecs	13
1 Les trois faces d'une pièce	14
2 La hiérarchie sur l'échiquier	26
3 L'infection	35
4 Les policiers de l'échiquier	39
2^e partie – Des habitants de l'échiquier	43
5 Une peau magnétique	45
6 Un mat discret	60
7 Les fractures	67
8 Comprendre la Bête	71
9 Sans les Cavaliers	76
10 Les billes de billard d'Anatoli Karpov	83
11 La vie secrète des Tours	92
12 Les princesses de l'échiquier	108
3^e partie – Du temps aux échecs	117
13 Le temps joue-t-il contre vous?	119
14 Freiner	124
15 Marcher sans bouger, progresser sans changer	131
4^e partie – Des ouvertures	137
16 Le jeu des sept erreurs	138
17 Égal et plus qu'égal.	142
18 La tragédie du Cavalier	146
19 La matrice	150

5^e partie – De la prise de décision	159
20 Voir un coup	160
21 Le congélateur	165
22 Les replis intelligents	171
23 Marcher sur la glace	177
24 Suivre les sentiers battus	181
25 Cherche un coup, sans engagement	186
26 Sur le fil	190
27 L'échange est une arme	196
6^e partie – Des ordinateurs	204
28 Ce que Rybka ne pouvait pas vous dire et que Fritz ne savait pas	204
29 De nouveaux horizons cybernétiques	211
30 Le magicien de Brno	233
31 Le plus grand mensonge	247
7^e partie – De la beauté aux échecs.	257
32 Qualité et style	258
33 À la recherche de la beauté	261
Conclusion – Comment s'entraîner correctement	273
Glossaire	279
Liste des parties	285
Index des noms	291

Bibliographie

Kasparov: *The Test of Time*, Pergamon Press 1986

Nimzowitsch: *Chess Praxis*, Quality Chess 2007

Nimzowitsch: *My System*, Quality Chess 2007¹

Steinitz: *The Modern Chess Instructor*, Edition Olms 1984

¹ Disponible en français, en deux tomes, sous le titre *Mon système* (NDT).

Avant-propos

Invitation dans le monde caché sous la surface

À 15 ans, j'ai pour la première fois représenté la Slovaquie aux Olympiades d'échecs. Elles se tenaient à Istanbul, et je me souviens encore des marchés animés, des appels à la prière du matin et des plats pleins d'aneth.

Cependant, ce qui m'a le plus marqué, ce sont mes rencontres avec les meilleurs joueurs du monde. Quand j'avais un jour de repos, ou quand j'avais fini ma partie, je passais de longues heures debout près des échiquiers où jouaient Ivanchuk, Gelfand, Adams, Kortchnoi ou Svidler.

Et mon plus grand bonheur était de les voir analyser. Autour de la table où l'échiquier était posé, une foule de gens se rassemblait, chacun retenant sa respiration en observant comment les mains des super grands maîtres dévoilaient l'âme de la position. Ces joueurs voyaient beaucoup plus loin et avec beaucoup plus d'acuité que nous tous. Ils trouvaient un chemin quand nous étions perdus. Ils voyaient un océan plein de poissons colorés et de coraux là où nous ne voyions que miroiter la surface.

C'est là que j'ai appris que la plus grande différence entre un joueur de club et un professionnel n'est pas que le grand maître peut voir beaucoup plus loin, ni que ses calculs sont beaucoup plus précis ou plus rapides. C'est peut-être vrai, mais la différence la plus significative se trouve ailleurs. Les grands maîtres voient plus en profondeur. Et ce livre vous invite à visiter les profondeurs du jeu d'échecs. Il vous invite sous la surface. Je voudrais vous montrer comment un fort joueur perçoit le jeu, sur quoi il concentre son attention et comment il réfléchit à une position. La compréhension est un vrai bonheur, et je voudrais partager ce bonheur avec vous.

J'écris principalement sur des phénomènes qui n'ont pas, à ma connaissance, déjà fait l'objet de discussions dans la littérature échiquéenne, mais que je considère comme importants. Ces phénomènes demandent une nouvelle terminologie, de nouveaux mots. C'est pourquoi vous allez rencontrer une *peau magnétique* faite de pions, des Fous qui sont des *billes de billard*, et un *congélateur* pour entreposer les motifs tactiques. J'ai cherché des métaphores aussi précises que possible et faciles à retenir. Vous trouverez à la fin du livre le glossaire de ces nouvelles expressions.

Bien que les sujets traités dans ce livre ne soient pas simples, j'ai fait de mon mieux pour les expliquer aussi clairement que possible. Ce livre s'adresse à l'ensemble des joueurs d'échecs – à ceux qui travaillent dur pour progresser, mais aussi à ceux qui ne jouent que pour le plaisir. Les entraîneurs d'échecs pourront sans doute tirer grand profit de ce livre, puisqu'il est possible de se servir des différents chapitres comme matériel d'étude pour des séances de coaching ou des conférences.

Je voulais que l'on puisse lire le texte même sans échiquier, en se rendant au travail, en vacances ou au bord de la mer. Par conséquent, il y a dans ce livre beaucoup de diagrammes, mais peu de variantes. Si une ligne particulière menant au gain est absente, ce n'est pas par négligence, mais parce que je préfère inviter les lecteurs à la trouver par eux-mêmes, à travailler sur la position tout seuls. Tous les coups et toutes les évaluations ont, bien sûr, été vérifiés par ordinateur.

Beaucoup des exemples du livre proviennent de ma propre expérience. Ce n'est pas que je pense que mes parties sont meilleures que celles des autres joueurs d'échecs. C'est pour une raison pratique : il est difficile de trouver de bons exemples, et mes parties sont celles que je connais le mieux. D'autres exemples proviennent de parties disputées par des joueurs de classe mondiale ou de parties dans lesquelles j'ai été personnellement impliqué, que ce soit en tant que coéquipier ou en tant que coach. Un petit nombre d'exemples provient de parties d'ordinateurs.

Ce livre est divisé en sept parties. La première porte sur les lois générales qui s'appliquent sur l'échiquier. Dans la deuxième, nous faisons plus ample connaissance avec les pions, les Cavaliers, les Fous, les Tours et les Dames, et nous parlons de leurs caractéristiques particulières. La troisième partie est dédiée aux particularités du temps aux échecs. Dans la quatrième, nous réfléchissons ensemble à la façon de trouver le meilleur coup aussi souvent que possible. La cinquième partie traite des ouvertures, la sixième des ordinateurs. Enfin, la septième partie porte sur la beauté des échecs.

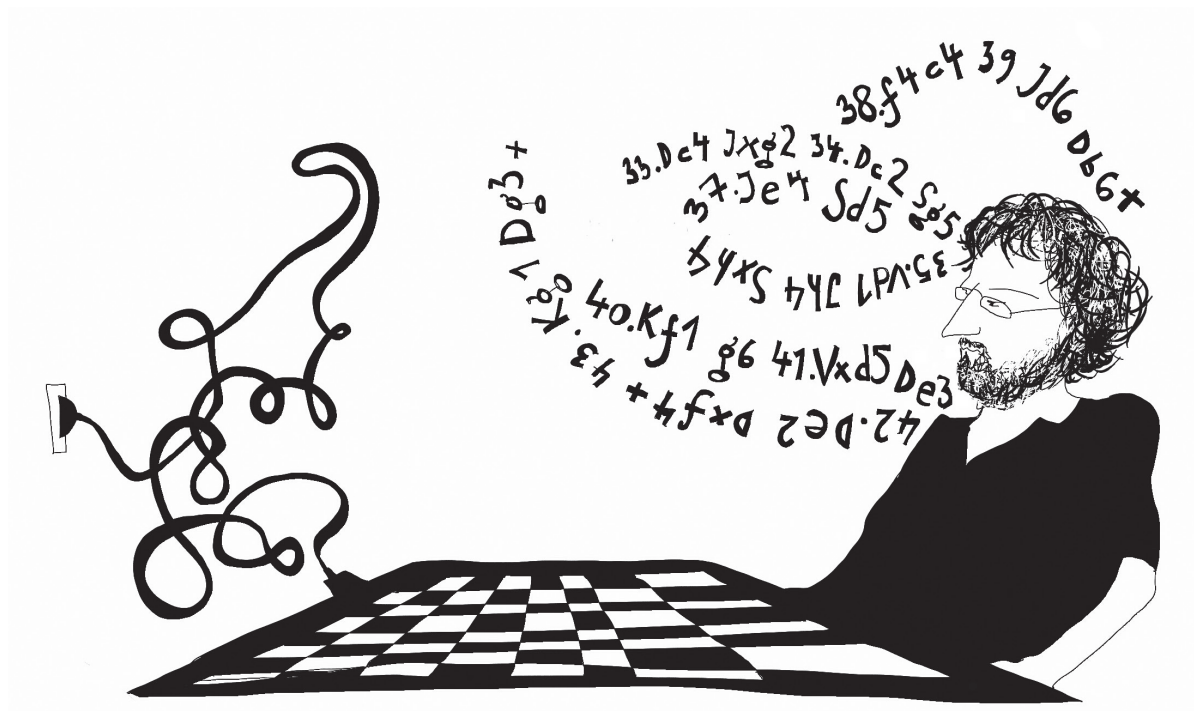
Ce livre n'aurait jamais vu le jour sans les nombreuses heures passées à entraîner des élèves. C'est sur eux que j'ai testé les idées contenues dans ce livre, pour vérifier qu'elles étaient compréhensibles et utiles. Merci, Anna, Jakub, Vaclav, Marek, Ján, Stefan, Juraj, Van et tous les autres, d'avoir bien voulu participer à des expériences et explorer des sentiers non balisés!

Je voudrais dédier ce livre à mon père, qui m'a enseigné que la vie possède une profondeur qu'il vaut la peine d'explorer.

Et c'est à peu près tout pour l'introduction. Il ne me reste qu'un souhait à formuler : celui que vous preniez autant de plaisir à lire ce livre que j'en ai eu à l'écrire. Et j'ai aussi une requête : écrivez-moi pour me dire ce que vous aimez dans ce livre, ce que vous aimeriez me voir traiter à l'avenir, ou ce que vous verriez comme amélioration ou modification. Je suis vraiment curieux d'avoir votre avis (jan.markos@gmail.com).

Maintenant, inspirez profondément! Un voyage sous la surface nous attend.

Ján Markoš
Bratislava, Slovaquie



1^{re} partie

Des lois du monde des échecs

Dans cette première partie, nous allons nous concentrer sur les lois auxquelles tous les habitants de l'échiquier doivent se conformer.

Les trois faces d'une pièce traite de la manière de répondre correctement à la question : « cette pièce est-elle bien placée, ou pas ? » Cela dépend de trois facteurs cruciaux – est-ce que la pièce est active, est-ce qu'elle est exposée, et est-ce qu'elle gêne ses partenaires ?

La hiérarchie de l'échiquier met l'accent sur la vulnérabilité des pièces. Vous apprendrez pourquoi les pièces de moindre valeur sont les premières à engager le combat, quelles formes de protection sont fiables, et pourquoi les Dames, malgré leur force, se font souvent harceler.

Dans *Infection*, je montre comment une faiblesse en entraîne une autre, tout comme une personne infectée peut devenir le vecteur d'une maladie.

Le chapitre *Les policiers de l'échiquier* est consacré à la prophylaxie. Nous allons voir que les pièces peuvent faire autre chose qu'attaquer et défendre.

Cette partie du livre est la plus générale et la plus abstraite. Cependant, la connaissance des lois dont nous allons parler vous sera utile pour traiter toutes les positions qui se présentent sur l'échiquier.

Chapitre 1

Les trois faces d'une pièce

Quand mes pièces sont-elles bien placées ?

Pendant une partie, je me pose souvent les questions suivantes : « mes pièces sont-elles bien placées ou pas ? Et si elles ne le sont pas, quelles seraient leurs meilleures cases ? » Les joueurs plus avancés répondent à ces questions de façon pratiquement inconsciente. Ils ont vu tellement de positions que leur esprit trouve le moyen de leur indiquer des solutions appropriées automatiquement, par habitude.

Dans ce chapitre, nous allons tâcher de donner des bases un peu plus solides à ces impressions et à notre intuition. Nous essaierons de leur donner une base théorique. Je pense que ce chapitre est le plus important de tout le livre – bien le comprendre aura un impact immédiat sur votre force aux échecs.

Sur quels critères se base-t-on pour décider qu'une pièce est bien placée ou pas ? Un débutant ne s'appuie en général que sur une seule perspective. Ce qui lui importe est de savoir si la pièce est active, si elle attaque quelque chose et si elle contrôle beaucoup de cases. Cependant, c'est un point de vue très limité.

Deux autres perspectives prennent en compte les autres caractéristiques des pièces. D'abord, elles peuvent non seulement attaquer, mais aussi être attaquées. Ensuite, elles peuvent non seulement attaquer et être attaquées, mais aussi gêner. Elles peuvent occuper des cases qui seraient mieux exploitées par une de leurs partenaires.

Toutes les pièces de l'échiquier doivent être envisagées selon trois perspectives. Premièrement,

comme un instrument actif qui peut nous permettre d'atteindre nos objectifs. Deuxièmement, comme une créature vulnérable et précieuse qui demande des soins constants. Troisièmement, il importe de voir que c'est aussi un « bout de bois » qui peut entraver la marche de ses partenaires.

Chaque pion et chaque pièce de l'échiquier présente ces trois « caractéristiques », bien qu'elles n'aient pas toujours la même importance. Par exemple, quand on s'intéresse au Roi, en général, on perçoit d'abord sa vulnérabilité. Cependant, ça ne veut pas dire qu'il ne joue pas de rôle actif dans la partie. Ainsi, dans un roque, il protège les pions devant lui. Puis, dans les finales, il devient un instrument d'attaque.

Le premier champion du monde, Wilhelm Steinitz, était un fervent partisan du rôle actif du Roi même en milieu de partie. Il a écrit dans son livre, *The Modern Chess Instructor* (1889) :

Mais c'est particulièrement en ce qui concerne les pouvoirs du Roi que l'école moderne s'écarte de l'enseignement et de la pratique des anciens théoriciens et maîtres d'échecs, et nous considérons comme établi le fait que le Roi doit être traité comme une pièce forte, aussi bien pour l'attaque pour la défense. Cela veut dire que, loin d'avoir besoin d'une grande protection tôt dans la partie, le Roi sera tellement en sécurité à l'aide des quelques précautions simples que nous exposerons plus tard que toute tentative d'attaquer son aile s'avérera plus dangereuse pour l'adversaire que pour lui.

Nous considérons en général que les pions sont des « bouts de bois » qui forment le squelette de la position. Pour les pièces, franchir les crêtes montagneuses qu'ils forment dans les positions fermées de l'Est-indienne ou de la partie espagnole est parfois une tâche digne d'un Hannibal.

Les pions, du fait de leur faible mobilité, sont souvent victimes d'attaques et sont donc liés à des pièces qui les défendent.

Et troisièmement, quand un pion passé se met en route, il devient une arme qui peut très bien décider du sort de la partie.

Examinons de plus près chacune des trois faces d'une pièce.

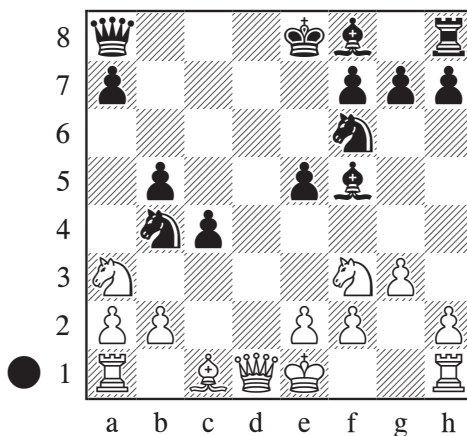
Un instrument actif

Tous les jours d'échecs comprennent intuitivement qu'une pièce peut leur servir d'instrument pour atteindre leurs objectifs. C'est le critère le plus commun utilisé pour déterminer la valeur d'une pièce. Par conséquent, je ne vous donnerai que deux exemples. Il n'y a pas besoin de beaucoup d'explications.

Le premier exemple est facile à comprendre.

Levan Pantsulaia – Judit Polgár

Aix-les-Bains 2011



Plus tôt dans la partie, Judit Polgár a sacrifié la qualité. On peut avoir l'impression qu'elle n'obtiendra pas assez de compensations. Les Blancs ont l'intention de mettre leur Roi à l'abri au prochain coup et les Noirs n'auront qu'un pion et la paire de Fous pour le matériel de moins. Cela va-t-il suffire ?

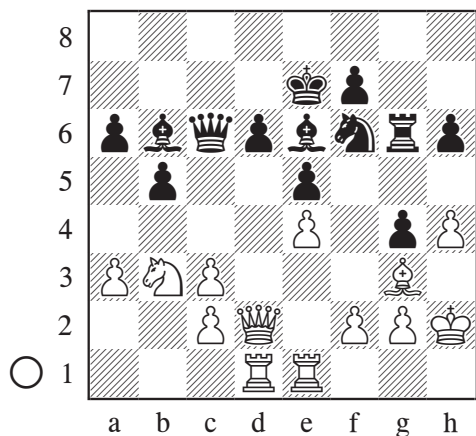
Les Noirs ont décidé de se désintéresser de la question et ont joué l'impressionnant :

13...♘d3! 14.exd3 ♙xd3

Le sacrifice du Cavalier a permis l'arrivée d'une nouvelle superpuissance sur l'échiquier. Le Fou en d3 coupe la position blanche en deux, et, grâce à lui, le Roi blanc doit rester au centre. En fait, la position des Blancs est d'ores et déjà critique et Judit Polgár a remporté une très jolie partie.

Le second exemple est beaucoup plus compliqué. Les Blancs transfèrent leur Cavalier de la case b3, sûre, à la case b7, exposée, où il sera entouré de pièces adverses. On pourrait penser que la vulnérabilité du Cavalier serait sa caractéristique dominante. Cependant, le conducteur des pièces blanches a à juste titre estimé que le rôle actif qu'il jouait sur cette case était beaucoup plus important.

Sergei Movsesian – Veselin Topalov
Khanty-Mansiïsk (ol) 2010



Plus tôt dans la partie, Topalov a sacrifié la qualité en c3 et obtenu assez de compensations. La structure blanche à l'aile-dame est en ruine, le Fou en g3 est hors-jeu et les Noirs ont la paire de Fous. S'ils peuvent jouer ...♙c4, il n'y aura pratiquement aucun moyen de parer la menace ...♘xe4, parce que l'avance f2-f3 affaiblirait sérieusement le Roi blanc. Par conséquent, Movsesian doit agir sans délai.

27.c4!

Un joli coup, dont la pointe est encore plus belle. Au prix du pion doublé (qui ne valait pratiquement rien), les Blancs activent le Cavalier b3. Avec un peu d'aide de leur adversaire, ils vont démontrer en quelques coups que le Roi noir est loin d'être aussi en sécurité qu'il y paraît.

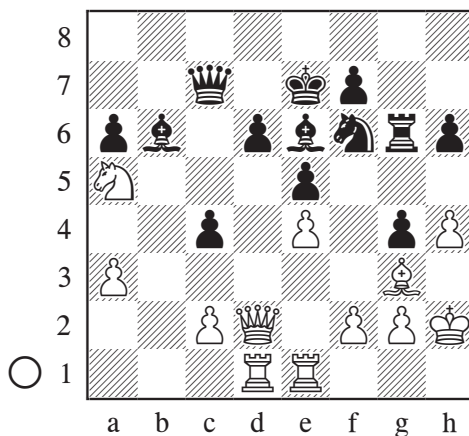
27...bxc4?!

Ici, Topalov montre un peu trop de *fighting spirit*.

27...♙xc4 28.♘a5 ♙xa5 29.♖xa5 ♘xe4 est objectivement plus fort, bien que ça permette 30.♗xe4! ♖xe4 31.♖c7† ♙f8 32.♗xd6 ♙g7 33.♗xg6† ♙xg6 34.♖xe5 ♖xe5 35.♙xe5=, avec une finale égale.

28.♘a5 ♖c7

Apparemment, la prise en a5 était le moindre mal.



29.♘b7!!

Un coup très beau et très fort. Le Cavalier en b7 a peut-être l'air complètement perdu, mais il est en fait plutôt en sécurité. De plus, il est très utile pour attaquer le pion d6 et limiter efficacement les possibilités du Fou b6.

29...♘e8

Ce coup de défense est nécessaire.

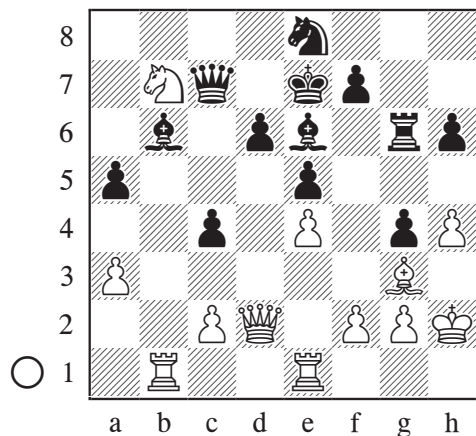
29...♖xb7 30.♖xd6† ♙e8 31.♗b1 ♘d7 se heurte à une pointe cachée : 32.h5! ♗g8 33.♙h4 et les Noirs ne peuvent pas empêcher le mat sans perdre du matériel.

30.♗b1

Il s'avère nécessaire d'aider un peu le Cavalier.

30...a5 ♗

D'après Movsesian, son adversaire avait oublié plus tôt dans ses calculs qu'après 30...c3 31.♖d3, il ne pouvait pas prendre par 31...♖xb7 à cause de l'impressionnant 32.♖e3!.



31.h5

Le Fou enterré revient à la vie...

31...♖g5?

Signale clairement que Topalov n'avait plus la force morale de résister. Donner une deuxième qualité équivalent à abandonner.

Bien que 31...♖g8 32.♙xh6 f6! laisse les Blancs avec une qualité de plus, ils ont aussi des problèmes à cause de la position assez comique de leurs pièces, et cela aurait donné aux Noirs quelques raisons d'espérer.

32.♘h4

Movsesian n'a pas hésité. Après la prise de la Tour en g5, l'avantage matériel des Blancs est trop important ; la partie s'approche de la fin.

32...f6 33.♙xg5 fxg5 34.c3 ♘a7 35.♖ed1 ♘d7 36.♙d5 g3†

Un échec de dépit!

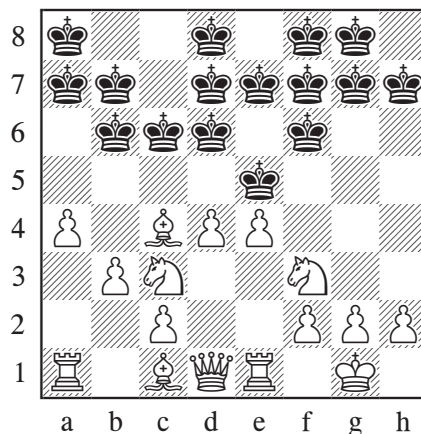
37.♙xg3 1-0

Le Cavalier b7 évoque un héros de film d'action, qui évite toutes les balles et que même une explosion ne peut arrêter. Cependant, il est extrêmement rare

que les pièces aient autant de chance – le sort leur est en général beaucoup moins clément. Alors, voyons de plus près la deuxième caractéristique essentielle des pièces.

Une créature vulnérable

Même un débutant comprend que le Roi est une pièce vulnérable. Normalement, le risque qu'il soit capturé en milieu de partie compte beaucoup plus que les bénéfices qu'il pourrait apporter à son armée en participant activement au combat. En milieu de jeu, son rôle se cantonne d'habitude à rester recroquevillé dans un coin de l'échiquier. Cependant, le Roi n'est pas seul à être vulnérable, c'est le cas de toutes les pièces – la perte de la moindre d'entre elles peut « faire mal ». Elles ont toutes besoin d'une protection adéquate. Beaucoup de parties ont été perdues à cause d'un Cavalier mal placé ou d'un pion que l'on n'a pas pu protéger.



Il est nécessaire de prendre soin de toutes les pièces ; un « petit Roi » est caché en chacune d'elles.

Je voudrais m'expliquer à l'aide d'une comparaison. Les jeunes gens ont souvent le tort de ne considérer leur corps que comme un instrument docile, qui les

aide à atteindre différents objectifs et à passer des moments agréables. En général, un corps jeune ne fait pas mal et l'on ne pense donc pas à en prendre soin. Mais tout le monde reçoit des leçons de la vie : on apprend dans la douleur que le corps est une structure vulnérable, sensible, dont le sort est lié au nôtre. Nous apprenons que, pour que notre corps ne nous rende pas prisonniers de la maladie ou de la souffrance, nous devons bien en prendre soin.

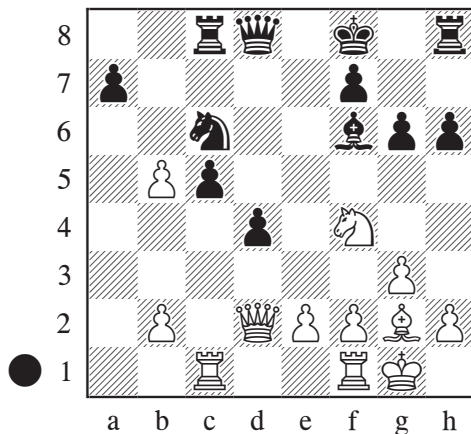
Ce qui s'applique au corps humain s'applique aussi aux pièces de l'échiquier. Pensons donc aux pièces d'échecs comme à des créatures vivantes dont le sort nous préoccupe. L'auteur bien connu Jonathan Rowson nous conseille, plaisantant à moitié, de *parler à nos pièces*.

Quand vous « parlez » à toutes les pièces de l'échiquier, quand vous faites attention à chacune en tant qu'entité distincte, vous avez plus de chances d'éviter les coups antipositionnels. Vous n'allez pas vous mettre à attaquer avant d'avoir terminé votre développement, parce que vous « entendrez » votre Tour non développée réclamer ses droits. Vous n'allez pas mettre votre Cavalier hors-jeu ou sur une case exposée, parce que vous ne pourrez pas ignorer ses protestations silencieuses.

Même les joueurs les plus forts peuvent facilement commettre des erreurs s'ils ne font pas assez attention à leurs pièces.

Ján Markoš – Vladimir Tukmakov

Tchéquie 2009



Dans cette position, Tukmakov a joué le suspect :

20...♘a5?

Grâce à la présence de Fous de couleurs opposées, les Blancs contrôlent les cases blanches et le coup de mon adversaire était destiné à neutraliser cet avantage. Depuis la case a5, le Cavalier contrôle l'importante case c4 et menace aussi de prendre mes pièces majeures en fourchette.

Cependant, si Tukmakov avait demandé à son Cavalier s'il voulait aller en a5, il se serait sûrement très vite rendu compte que 20...♘a5? était un mauvais coup. En a5, le Cavalier est presque enfermé et aussi très vulnérable.

La partie a continué par :

21.♔c2 c4

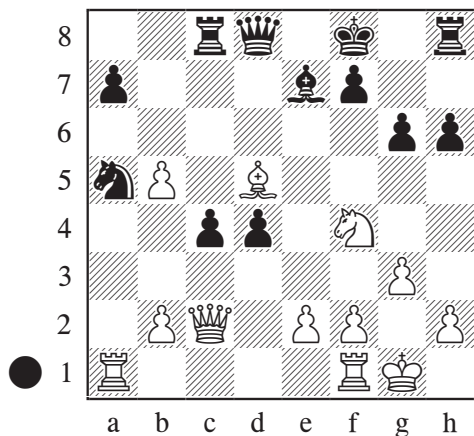
Les Noirs luttent pour les cases blanches.

22.♞a1

La faiblesse du Cavalier devient visible.

22...♙e7 23.♙d5! ♟

Occupant une position typique de domination du Cavalier.



23...♙g5 24.♙xf7!

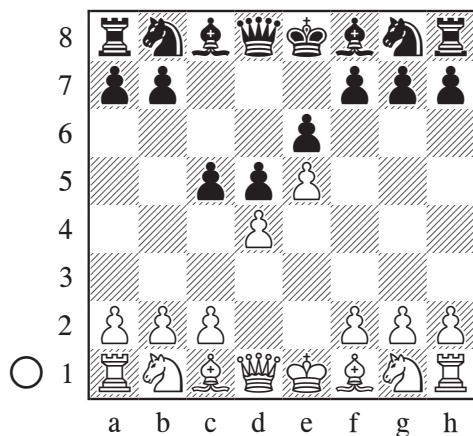
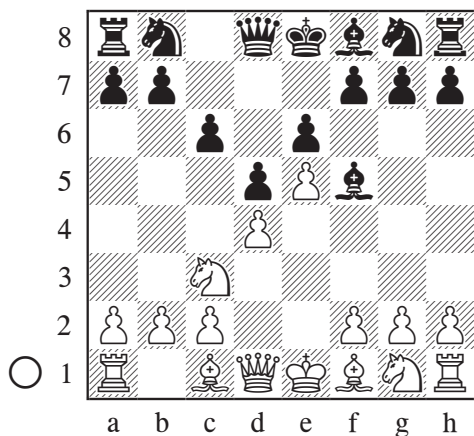
Le succès de ce sacrifice tient surtout au fait que la Dame adverse ne peut pas bouger parce qu'elle doit protéger l'infortuné Cavalier en a5.

24...♙xf4 25.♙xg6+-

Les Blancs ont une attaque gagnante.

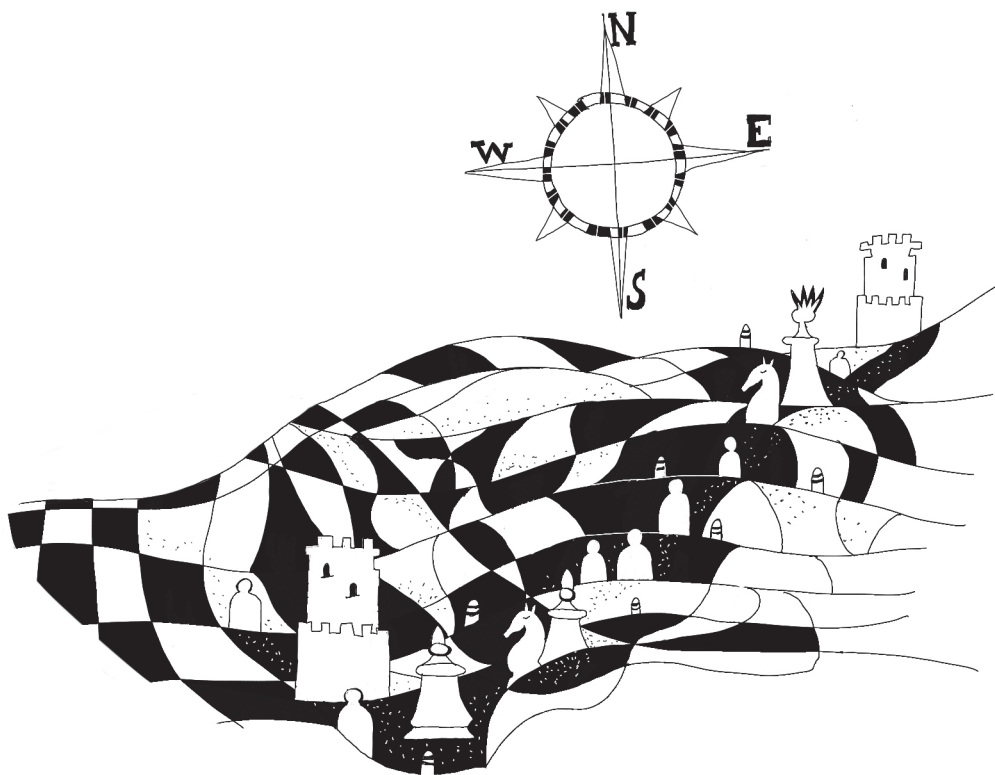
Revenons à la position du premier diagramme. Le Cavalier lui-même aurait certainement préféré le coup 20...♞b4!. Sur cette case, il est plus près du centre et, de plus, il est solidement protégé par le pion c5. Enfin, *last but not least*, il surveille la case centrale d5, qui dans la partie est devenue un avant-poste important pour le Fou blanc.

Comparons maintenant les deux positions suivantes :



Dans les deux cas, le Fou de cases blanches des Noirs est « mauvais », ce qui veut dire qu'il n'est pas en relation harmonieuse avec la structure de pions. Cependant, il n'est pas « mauvais » de la même façon. Dans la position de la défense française, il souffre d'un manque de mobilité, coincé derrière un mur de pions, tandis que dans la position de la défense Caro-Kann il souffre de la crainte d'être bientôt attaqué par les pièces adverses, sans avoir de moyen de rentrer à la maison. Dans le premier cas, il est mauvais parce qu'il ne remplit pas son rôle d'instrument actif ; dans le second cas, il est mauvais parce que c'est une créature vulnérable.

Bien sûr, dans la Caro-Kann, les Blancs ne menacent pas vraiment d'enfermer le Fou f5. Néanmoins, ils peuvent gagner des temps en l'attaquant ou forcer les Noirs à prendre des mesures pour sa sauvegarde.



Chapitre 5

Une peau magnétique

De la relation entre la structure de pions et les pièces

La structure de pions est l'élément le plus stable de l'échiquier. C'est une sorte de peau qui isole le monde intérieur de notre position – sûr et intime, où se cachent le Roi et, en général, les pièces majeures – du monde extérieur, plus sauvage.

Et c'est une drôle de peau. D'un côté, elle est magnétique, adhésive, comme recouverte de Velcro. Elle apporte soutien et protection aux pièces qui la franchissent (dans l'ouverture, ce sont habituellement les Fous et les Cavaliers), qui auraient sinon une position moins stable.

Les relations entre les pièces et la structure de pions sont de trois ordres. Les pièces peuvent se trouver devant la structure, derrière celle-ci, ou bien elles peuvent se situer dans un secteur de l'échiquier dénué de structure de pions.

Le meilleur emplacement pour les pièces est soit « collées » à la surface extérieure de la structure de pions, soit cachées à l'abri de celle-ci (mais seulement si la structure est compacte et intacte). Ailleurs, elles sont mal à l'aise, souvent exposées et fragiles. (Cela s'applique surtout aux pièces mineures, qui sont moins mobiles et deviennent donc plus facilement des faiblesses.)

C'est comparable à un astronaute dans une station spatiale. Il se sent le plus à l'aise à l'intérieur, mais seulement quand la station est intacte. Il se sent bien aussi à la surface de la station, arrimé à celle-ci par une corde ou par les aimants de ses chaussures. Cependant, quand il se hasarde plus loin de la

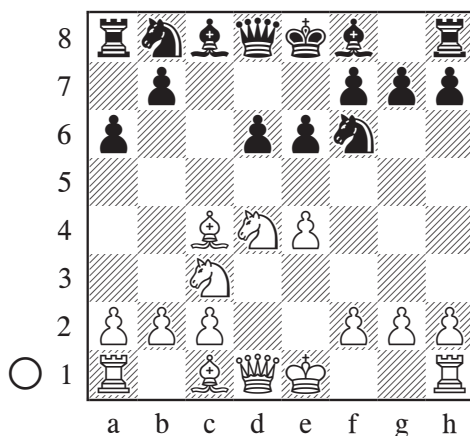
station, il prend de gros risques.

Dans ce chapitre, nous allons examiner de plus près chacune des trois situations : les pièces devant la structure, derrière elle ou éloignées de celle-ci. Nous terminerons en nous intéressant brièvement à la manière dont les pièces adverses interagissent avec notre structure de pions.

Les pièces devant la structure de pions

Commençons par un exemple simple provenant de la variante Sozin :

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♘f6 5.♗c3 a6 6.♙c4 e6



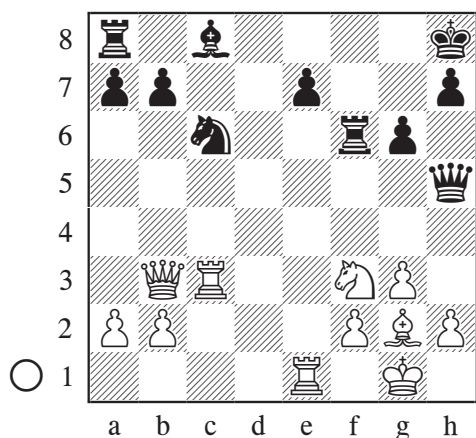
Le Fou-astronaute de cases blanches s'est aventuré jusqu'en c4, mais voilà qu'il se replie promptement

pour adhérer à la surface magnétique de la station spatiale. Le coup le plus fréquent dans cette position est 7.♟b3.

Voici un exemple légèrement plus compliqué tiré du Championnat de Tchéquie par équipes :

Ján Markoš – Radek Sluka

Tchéquie 2014



Les Blancs ont une excellente position, probablement gagnante. Ils sont mieux développés, ont la meilleure structure de pions (le pion e7 fait triste mine), et ont surtout le meilleur Roi. Mais comment procéder ?

J'ai examiné toutes sortes de moyens d'infiltrer mes Tours dans la position adverse, avec des sacrifices en e7 ou en doublant les pièces majeures. Cependant, je n'ai rien trouvé de satisfaisant. Mais cela m'aura au moins éclairci les idées. Le principal problème des Blancs est que leur Cavalier n'a pas de support bien solide. C'est pourquoi, après une réflexion assez longue (à peu près un quart d'heure), j'ai joué :

19.h4!

La peau de pions s'étend et ménage une place au Cavalier en g5. Une fois qu'il s'y sera installé, la position noire sera devenue intenable.

19...♞h6

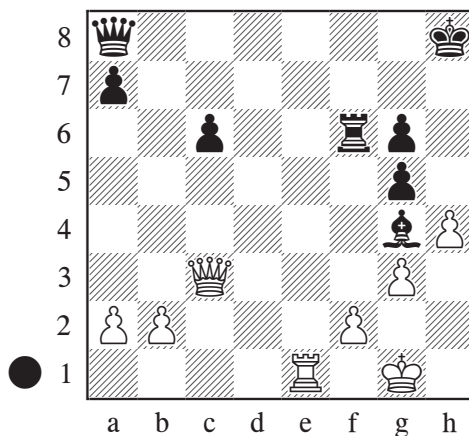
La Dame revient en défense.

Même si 19...h6?! empêche le saut de Cavalier en g5, ce coup affaiblit encore davantage un Roi déjà exposé. Les Blancs disposent de plusieurs façons de gagner, comme le spectaculaire 20.♞xc6!? bxc6 21.♞c3 avec une attaque dévastatrice.

Par rapport à l'option 19.♞xc6 au coup précédent, l'insertion de h2-h4 et ...h6 profite grandement aux Blancs.

La partie n'a pas duré beaucoup plus longtemps :

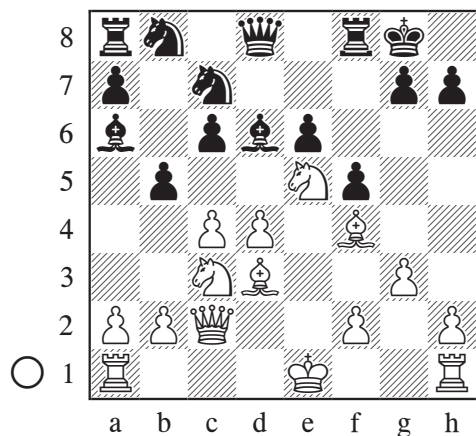
20.♞g5 ♞f8 21.♞ce3 h6 22.♞xc6 hxc6 23.♞xe7 bxc6 24.♞e8 ♞g4 25.♞xa8!? ♞xa8 26.♞c3 1-0



Une très jolie position finale. Remarquez qu'aucune pièce noire n'est protégée par un pion.

Dans la partie suivante, j'ai gravement sous-estimé l'importance de la structure de pions comme soutien de mes pièces, et il est miraculeux que cela ne m'ait pas été fatal.

Ján Markoš – Zsolt Rigó
Championnat de Slovaquie par équipes 2015



Les Blancs ont une très bonne position. Ils ont un Cavalier bien placé en e5 et une meilleure structure de pions. S'ils complètent leur développement sans rencontrer de problème, leur domination ne fera pas de doute. C'est pourquoi le mieux est de jouer 14.c5 ♖e7 15.0-0-0, suivi d'une attaque à l'aile-roi.

Mais j'en demandais trop à cette position. Je ne voulais pas céder la case d5 à mon adversaire, et j'ai donc joué dans un style maximaliste :

14.b3? bxc4 15.bxc4 c5 16.dxc5 ♕xc5

La situation a changé. Le Cavalier e5 n'est plus aussi sûr de lui ; le Fou d3 est exposé, ainsi que le Cavalier c3. La diagonale a1-h8 pourrait finir par poser problème. Et les Blancs n'ont pas roqué. Pourtant, mon sens du danger ne s'est pas mis en alerte ; peut-être était-il encore inhibé par mon optimisme récent. Pour ne pas se retrouver dans une position nettement inférieure, les Blancs doivent jouer le précis 17.♖d1.

À la place, j'ai joué l'imprudent :

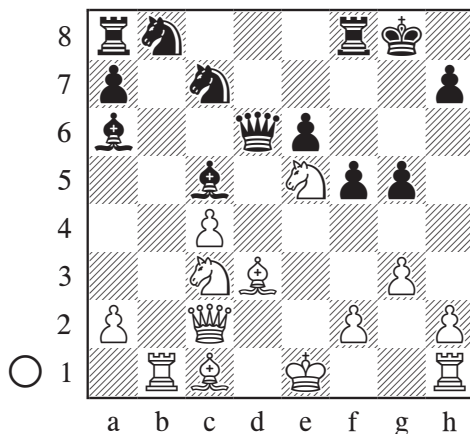
17.♖b1??

Cela empêche le Fou de se rendre en b7, mais ça ne sert à rien d'autre.

17...g5!

Douloureuse désillusion. Les Blancs perdent toute influence au centre.

18.♕c1 ♖d6



Seuls quelques coups ont été échangés, et les Blancs se retrouvent pourtant beaucoup moins bien. Le Cavalier est attaqué sans qu'il y ait de façon commode de le protéger. La meilleure solution consistait à battre humblement en retraite : 19.♗f3 ♖d8 20.♕e2 g4. Une jolie pointe est que les Blancs ont ici 21.♖d2!, car le mieux pour les Noirs serait alors d'échanger les Dames avec un léger avantage en finale, vu que 21...gxf3 conduit à l'échec perpétuel.

Je n'ai cependant pas trouvé cette ressource, qui consiste d'ailleurs à se glisser « sous la peau » de l'aile-roi noire. J'ai tenté une continuation plus compliquée, objectivement perdante. Mon adversaire était déjà en sérieux Zeitnot, alors je voulais lui donner de quoi réfléchir.

19.♗g4?! ♗c6!

Les Noirs se développent à raison ! Ils n'ont pas besoin d'accepter le sacrifice.

20.♗h6† ♗g7 21.♖d2!?

Un essai astucieux de s'en tirer sans dégâts.

Chapitre 11

La vie secrète des Tours

Ce que vous ne savez pas encore de ces pièces discrètes

Les joueurs de club connaissent assez bien les Tours. Ils savent qu'il convient de les placer derrière les pions passés et sur les colonnes ouvertes. Les dommages qu'elles peuvent causer aux pions adverses lorsqu'elles se trouvent idéalement situées en septième rangée sont quasiment légendaires. Et pourtant, l'utilisation correcte de ces pièces est très difficile, nettement plus complexe que celle des Fous ou des Cavaliers. Au début de la partie, les Tours restent dans l'ombre, dissimulant la puissance qu'elles recèlent.

Dans ce chapitre, je vais ajouter de nouveaux faits aux éléments biographiques bien connus sur les Tours. Nous allons nous concentrer sur leur relation au centre et à la structure de pions. Nous allons aussi voir plusieurs exemples très inspirants dans lesquels un joueur parvient à exploiter pleinement le potentiel d'une Tour.

Au bord de l'échiquier

La Tour semble avoir été faite tout exprès pour la forme carrée de l'échiquier. C'est la seule pièce qui n'ait aucun besoin d'être centralisée. Sur un échiquier vide, elle se moque de se trouver en a1 ou en d4 : elle contrôle toujours le même nombre de cases.

Le tableau suivant montre la sensibilité des différentes pièces à la centralisation :

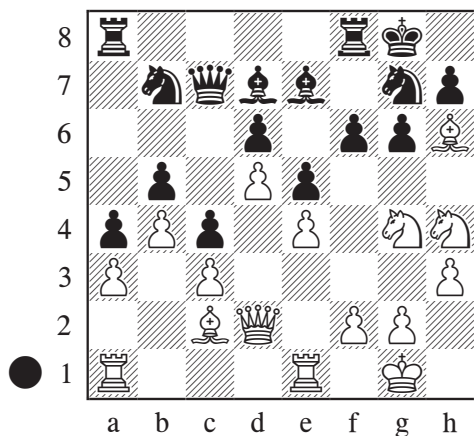
	Nombre de cases contrôlées depuis d4	Nombre de cases contrôlées depuis a1	Rapport du nombre de cases contrôlées – centre / coin
	8	2	4
	8	3	2,67
	13	7	1.86
	27	21	1.29
	14	14	1

Cela veut dire que la Tour est la pièce idéale pour arpenter les bords de l'échiquier. Comme, à la différence des autres pièces, elle n'est pas influencée par la centralisation, sa force relative augmente au bord de l'échiquier.

La Tour est aussi une pièce d'attaque idéale. Elle peut causer de gros dégâts à la structure adverse parce qu'elle est parfaitement adaptée aux manœuvres réalisées profondément dans le camp ennemi, que ce soit sur l'autoroute de la dernière rangée ou dans les champs de pions de la septième rangée.

Voyons un exemple simple :

Alexander Motylev – Ján Markoš
Plovdiv 2008



Dans cette position, typique de l'Espagnole (bien qu'elle résulte ici de la Sicilienne), les Noirs sont un peu moins bien. L'aile-dame est fermée et les Blancs ont toutes leurs pièces mineures à l'aile-roi. Cet attroupement devant mon Roi m'a rendu tellement nerveux que j'ai décidé d'en échanger une.

21...hxg4?

Le problème de cet échange n'est pas vraiment que les Noirs perdent la paire de Fous. (Après tout,

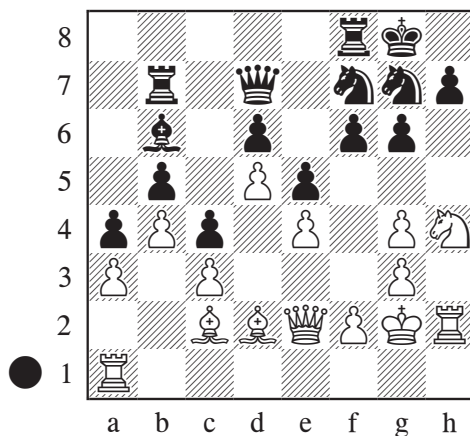
à quoi bon avoir la paire de Fous dans une position fermée?) Le souci, c'est plutôt que cet échange ouvre la colonne 'h', un boulevard périphérique pour les pièces majeures des Blancs. Je me rappelle avoir été conscient de ce danger, mais je pensais que cet échange rendrait plus difficiles d'autres ruptures à l'aile-roi et que je pourrais me défendre contre une seule colonne ouverte.

Passons rapidement sur les coups suivants :

22.hxg4 ♖d8

Les Noirs aimeraient bien jouer 22...f5, mais les sacrifices 23.♗xf5 et 23.♗xg6 sont tous les deux trop dangereux.

23.g3 ♗f7 24.♗e3 ♜d7 25.♞e2 ♞ab8 26.♔g2
♙d8 27.♞h1 ♙b6 28.♙d2 ♞b7 29.♞h2

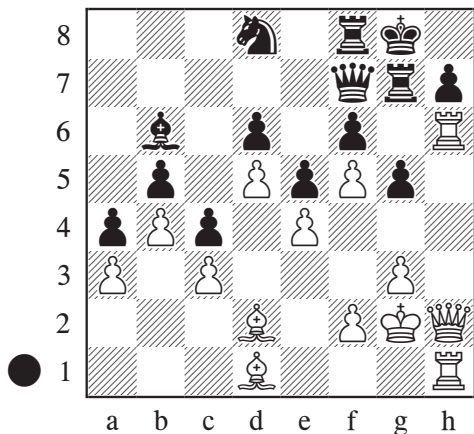


29...g5?

Les Noirs poursuivent par la même stratégie. Cela ne semble guère une bonne idée d'affaiblir les cases blanches devant le Roi, mais je pensais que la position serait allégée et qu'il me suffirait de protéger trois fois le pion h7 pour faire nulle. Observez, s'il vous plaît, mon Fou en b6 – il a l'air très joli comme ça, mais en fait il ne fait rien du tout.

Nous allons repasser en avance accélérée :

30.♘f5 ♘xf5 31.gxf5 ♘d8 32.♖ah1 ♔e8
33.♙d1 ♖g7 34.♗h6 ♔e7 35.♗h5 ♗f7 36.♗h2

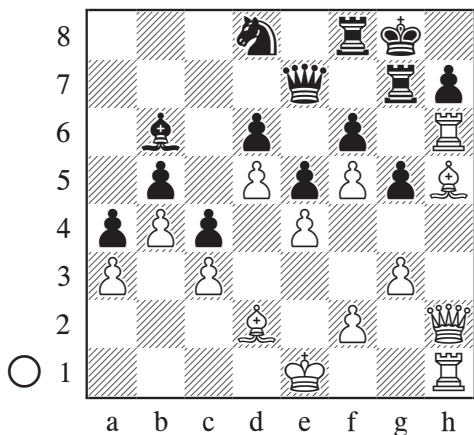


La concentration des forces sur la colonne 'h' est arrivée à son paroxysme. Bien qu'il puisse sembler que les Noirs ne risquent rien, les apparences sont trompeuses. Même si les Noirs peuvent protéger la case h7, la véritable faiblesse se trouve en h8, et les Blancs vont l'exposer au moyen d'un sacrifice de Fou.

36...♗e7 37.♙g4 ♙a7 38.♙f1 ♙b6 39.♙e1

Appuie le sentiment de passive totalité de l'adversaire.

39...♗a7 40.♙h5 ♗e7



41.♙g6!

Et voilà. Les Blancs ont attaqué le pion h7 une quatrième fois et les Noirs ne peuvent pas le protéger parce qu'ils ne peuvent pas mettre la Tour f8 sur la septième rangée. Après 41...hxg6 42.fxg6, la faiblesse de la case h8 est fatale. Dans cette partie, les Blancs sont adroitement passés par un trou de souris – il leur a suffi de quelques cases sur la colonne 'h' pour accéder au Roi adverse et à toute son armée.

J'ai retenu deux leçons de cette partie (plutôt déprimante).

D'abord, la plupart des positions sont moins bloquées qu'il n'y paraît de prime abord. Et donc, ce n'est pas une bonne idée de se défendre passivement, même dans une position relativement fermée.

Ensuite, les colonnes du bord de l'échiquier conviennent très bien aux Tours; elles peuvent s'y montrer extrêmement efficaces.

La partie s'est achevée par :

41...♖ff7 42.♙xf7 ♗xf7 43.♗h5 ♗e7 44.♖g6 1-0

Le prochain exemple de la puissance des Tours au bord de l'échiquier est à la fois plus compliqué et beaucoup plus joli. Regardons toute la partie.

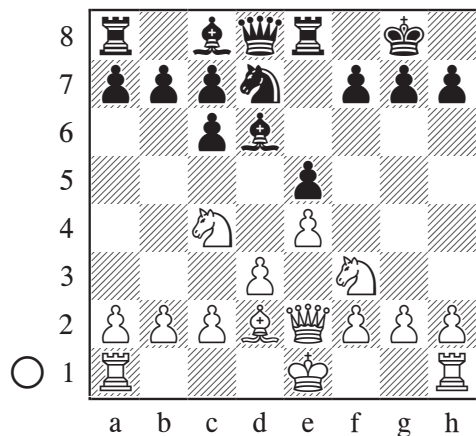
Wei Yi – David Navara

Wijk aan Zee 2016

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 ♘f6 4.d3 ♙c5 5.♙xc6 dxc6 6.♘bd2 0-0 7.♘c4 ♘d7 8.♗e2 ♗e8 9.♙d2

Les Blancs viennent de jouer deux petits coups discrets. Mais ces coups sont aussi très souples et leur permettent de choisir de quel côté ils vont roquer.

9...♙d6

**10.h4!**

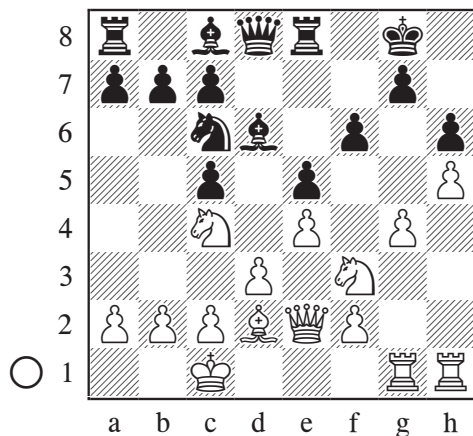
Le signal de l'attaque! Il est clair après ce coup que les Blancs vont abriter leur Roi à l'aile-dame, où les pions doublés gênent les Noirs pour lancer une marée de pions.

10...c5 11.h5 h6?

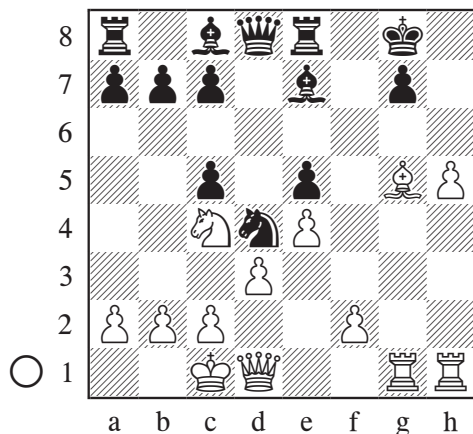
C'est la seule erreur des Noirs dans cette partie, mais elle est très grave. En h6, le pion permet aux Blancs d'ouvrir le jeu plus facilement que s'il était en h7. Bien sûr, Navara sait très bien que l'on ne doit pas jouer les pions devant son Roi, surtout dans les positions avec des roques opposés. Cependant, il a cru (tout comme moi dans la partie précédente) qu'il arriverait à bloquer la position à l'aile-roi.

12.0-0-0 ♖b8 13.♞dg1 ♘c6 14.g4 f6

La position à l'aile-roi semble bien bloquée, mais, malheureusement pour le joueur tchèque, les apparences sont trompeuses. Les Blancs sacrifient volontiers une pièce pour que leurs Tours entrent en jeu. Ils savent qu'elles seront très fortes au bord de l'échiquier.

**15.g5!**

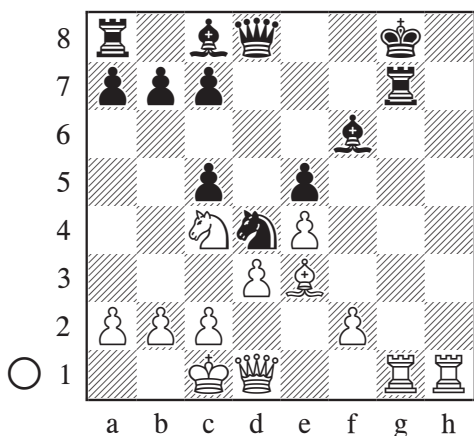
Ce coup n'est pas difficile à voir. Ce qui demande de la maîtrise, c'est de tout calculer précisément, y compris la pointe astucieuse qui vient plusieurs coups plus loin.

15...fxg5 16.♘xg5 ♘d4 17.♞d1 hxg5 18.♙xg5 ♙e7**19.♙e3!!**

Un vrai bijou – après ce coup, les Blancs sont clairement gagnants. À la place, 19.♙xe7 ou 19.♙h6 laisseraient encore des chances aux Noirs. On aurait aussi pu mettre ce diagramme dans le chapitre sur « les replis intelligents » (page 171).

Les Blancs s'appuient complètement sur la puissance de leurs Tours et ne précipitent pas leur attaque. Le Fou e7 est plutôt mal placé; il ne fait que gêner les pièces majeures des Noirs. Amusez-vous à montrer cette position à vos coéquipiers. Si l'un d'entre eux parvient à correctement estimer que 19.♔e3!! (ou 19.♔d2!!) est le meilleur chemin vers la victoire, alors cette personne possède une excellente aptitude au calcul et un sens du jeu très affirmé.

19...♙f6 20.h6 ♞e7 21.hxg7 ♞xg7



22.♞h5

Le couronnement de la stratégie des Blancs – l'attaque sur les colonnes 'h' et 'g' est écrasante. La partie a continué par :

22...♙e6 23.♙h6 ♙f7 24.♙xg7 ♙xh5 25.♙xf6†
♜f8 26.♙xd8 ♜e2† 27.♜b1 ♜xg1 28.♙xc7 1-0

Dans cette partie, les Noirs ont perdu rapidement à cause du petit coup de pion de h7 en h6, juste un petit pas d'une case. Cela a permis l'ouverture des colonnes pour les Tours et les Blancs ont vite pu attaquer. De fait, les Tours sont très sensibles à la position des pions – voyons cela de plus près.

Au travail!

La Tour est la pièce qui est le plus souvent gênée par la structure de pions. Comme c'est la seule pièce de l'échiquier qui ne peut pas « glisser » entre les pions, il lui faut en général attendre qu'un pion prenne quelque chose (ou soit pris) et qu'ainsi une colonne s'ouvre.

De plus, la Tour est le défenseur naturel de la base de votre position. Les deux premières rangées sont en quelque sorte le talon d'Achille de toute position, parce que les pions ne peuvent pas les protéger. Ce sont donc, normalement, les Tours qui couvrent cette faiblesse.

La combinaison de ces deux facteurs produit un phénomène intéressant. Dans l'ouverture et le début du milieu de partie, les échanges de Tours sont relativement rares. Cela fait que **les finales de Tours sont de loin les finales les plus courantes**. Comme on le verra dans « Le plus grand mensonge » (pages 247-248), les finales de Tours se produisent trois fois plus souvent que la deuxième finale par ordre de fréquence, qui est la finale Cavalier contre Fou.

La combinaison des fonctions défensives des Tours et de leur difficulté à contourner les pions fait que ce n'est qu'avec beaucoup de mal que ces pièces peuvent trouver à s'employer pleinement dans l'ouverture et le milieu de partie. Quand on parvient à associer le pouvoir offensif et défensif de ses Tours tôt dans la partie, on obtient souvent un gros avantage.

Une façon plaisante (et donc souvent évoquée dans la littérature échiquéenne) d'activer une Tour est de la faire passer devant la structure de pions, d'où elle pourra attaquer le Roi adverse.

Je vais vous montrer un exemple tiré de ma propre pratique, qui m'a donné beaucoup de satisfaction – non seulement parce que j'ai battu un grand joueur, mais aussi parce que j'ai réussi à trouver un moyen très original de continuer mon attaque.

CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

OLIBRIS.FR

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

CLIQUEZ ICI !



32 bouts de bois (ou de plastique, de marbre ou de ce que vous voudrez) sur un plateau carré de 64 cases. Deux camps qui s'affrontent, un mouvement après l'autre, chacun pouvant être enregistré au moyen d'un système de notation. Voilà, en surface, à quoi ressemble une partie d'échecs.

AUSSI
NÉCESSAIRE
QUE LA MINUTE
DE MONSIEUR
CYCLOPÈDE !

Sous la surface, bien sûr, c'est autre chose. Et bien comprendre de quoi il s'agit vraiment est essentiel pour **s'entraîner efficacement** et **obtenir de bons résultats aux échecs**.

Ce livre exceptionnel, conçu pour être d'une lecture facile en privilégiant la **qualité** sur la quantité des variantes, vous fera, entre autres :

- **redécouvrir les pièces d'échecs et mieux les utiliser** grâce à une compréhension plus fine de leurs propriétés ;
- mieux **comprendre les ouvertures** et gagner un temps considérable dans votre préparation ;
- mieux répartir votre **temps de réflexion** et améliorer votre **prise de décision** ;
- comprendre comment tirer le meilleur parti des **ordinateurs** et des **statistiques** pour progresser aux échecs.

Ján Markoš introduit nombre d'**idées nouvelles** et utiles. Au fil de l'ouvrage, vous apprendrez par exemple ce que sont une **infection**, une **peau magnétique** ou des **fractures** aux échecs, ou pourquoi Anatoli Karpov a comparé les Fous à des **billes de billard**. Vous saurez comment vous préparer à l'aide d'une **matrice** et mettre des idées au **congélateur**. Vous marcherez sur la glace, danserez sur un fil et apprendrez à faire des échanges une arme redoutable. Vous rencontrerez le numéro un mondial du jeu par correspondance, qui a beaucoup à dire sur l'utilisation de l'ordinateur. Le **plaisir** du jeu sous-tend l'ensemble de ce merveilleux voyage non dénué d'humour, qui vous conduira logiquement à une réflexion sur la **beauté** aux échecs.

L'édition britannique de ce livre a reçu en 2018 le prestigieux prix de Livre de l'année de la fédération anglaise des échecs — la concurrence était pourtant rude, avec notamment l'excellent *Petits pas, grands progrès*, de Sam Shankland !

Voici ce qu'en dit le super grand maître **David Navara** : « *Ce livre est très agréable à lire et est un des meilleurs livres d'échecs que j'ai lus ces dernières années. Bien qu'il soit écrit à l'intention des amateurs, même les grands maîtres le trouveront intéressant et utile. Si vous voulez en savoir plus sur le jeu d'échecs et êtes ouvert à des idées originales, c'est le livre qu'il vous faut !* »

Triple champion de Slovaquie et ancien champion d'Europe des moins de 16 ans, le grand maître Ján Markoš s'est imposé comme un auteur de premier plan. Avec Sous la surface, il signe un ouvrage d'une rare profondeur.

olibris.fr

Chez le même éditeur :

Les échecs pour les zèbres, de Jonathan Rowson

Petits pas, grands progrès ! — Le jeu des pions aux échecs, de Sam Shankland

Boostez votre Elo !, d'Axel Smith

Comprendre le milieu de partie, de John Nunn

Olibris – Diffusion GEODIF - Distribution SODIS

Grands débutants
Débutants avancés
Joueurs occasionnels
Joueurs de club
Experts
Maîtres

NIVEAU



32 €