

Recommandé par la Fédération Française des Échecs 

Konstantin Sakaeu  
Konstantin Landa

**MANUEL**   
**COMPLET**  
**DU JEU** **2**   
**POSITIONNEL**

L'école russe 2.0


Structures de pions et jeu dynamique

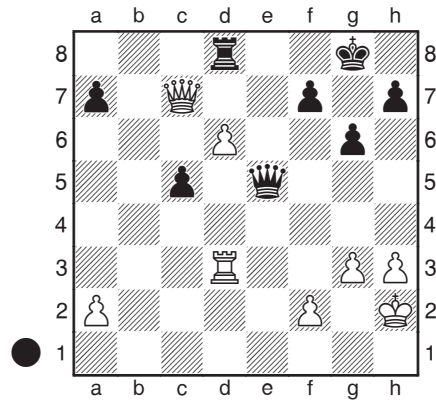
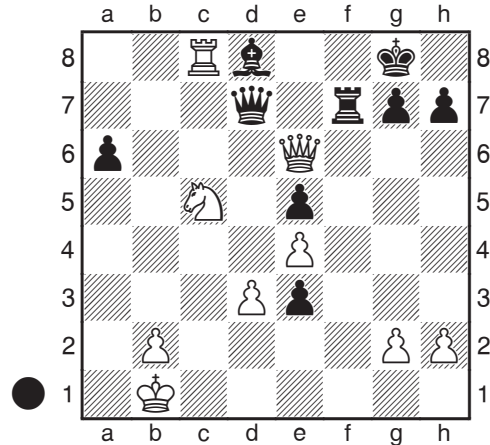


**EXTRAITS**

WWW.OLIBRIS.FR

# SYMBOLES

- x prise
- + échec
- # échec et mat
- !! coup brillant
- ! bon coup
- ! ? coup intéressant
- ? ! coup douteux
- ? mauvais coup
- ?? gaffe
- le seul coup/coup forcé
  
- + - les Blancs ont un avantage décisif
- ± les Blancs ont un clair avantage
- ± les Blancs ont un léger avantage
- = la position est équilibrée
- ∓ les Noirs ont un léger avantage
- ∓ les Noirs ont un clair avantage
- + les Noirs ont un avantage décisif
  
- ∞ la position n'est pas claire
- ∞ avec des compensations
- ↔ avec du contre-jeu
- avec une attaque
  
-  voir le diagramme suivant
- trait aux Blancs
- trait aux Noirs



# SOMMAIRE

<b>Introduction</b> .....	7
<b>Première partie – Les pions sont l’âme des échecs</b> .....	<b>14</b>
<b>Chapitre 1</b> Le pion passé .....	15
<b>Chapitre 2</b> Le pion passé protégé .....	21
<b>Chapitre 3</b> Comment bloquer un pion passé .....	27
<b>Chapitre 4</b> Un coin enfoncé dans le camp ennemi .....	37
<b>Chapitre 5</b> La promotion .....	41
<b>Chapitre 6</b> Comment bloquer une chaîne de pions .....	47
<b>Chapitre 7</b> Comment disloquer une chaîne de pions .....	53
<b>Chapitre 8</b> Le pion arriéré .....	65
<b>Chapitre 9</b> Les pions doublés .....	69
<b>Chapitre 10</b> Le pion isolé .....	77
<b>Chapitre 11</b> Les pions liés .....	83
<b>Chapitre 12</b> Les pions pendants .....	91
<b>Chapitre 13</b> La majorité/minorité de pions dans une zone précise de l’échiquier. L’attaque de minorité .....	95
<b>Chapitre 14</b> Comment affaiblir la structure de pions adverse .....	99
<b>Chapitre 15</b> Les ruptures de pions .....	107
<b>Chapitre 16</b> La destruction du centre .....	115
<b>Chapitre 17</b> Savoir frapper à l’endroit le mieux défendu .....	119
<b>Chapitre 18</b> La solidité du bouclier royal .....	129
<b>Chapitre 19</b> Quand le pion-tour monte à l’assaut .....	133
<b>Chapitre 20</b> Quand le bouclier royal se fissure .....	143
<b>Deuxième partie – Le jeu dynamique</b> .....	<b>153</b>
<b>Chapitre 21</b> L’attaque ouverte .....	155
<b>Chapitre 22</b> L’attaque / l’échec à la découverte .....	157
<b>Chapitre 23</b> Le transfert de troupes .....	161
<b>Chapitre 24</b> L’ouverture de lignes .....	167
<b>Chapitre 25</b> Le clouage .....	173
<b>Chapitre 26</b> La fourchette .....	183
<b>Chapitre 27</b> L’attaque double .....	187
<b>Chapitre 28</b> L’interception .....	191
<b>Chapitre 29</b> La déviation .....	195
<b>Chapitre 30</b> La surcharge .....	201
<b>Chapitre 31</b> La moulinette .....	205
<b>Chapitre 32</b> Le double sacrifice de Lasker .....	207
<b>Chapitre 33</b> Le mat à l’étouffée .....	211

<b>Chapitre 34</b>	L'enfermement .....	213
<b>Chapitre 35</b>	La faiblesse de la première rangée .....	223
<b>Chapitre 36</b>	Le sacrifice en h7 (h2) .....	229
<b>Chapitre 37</b>	L'attaque sur f7 (f2) .....	233
<b>Chapitre 38</b>	Le blocus .....	239
<b>Chapitre 39</b>	L'importance de la septième rangée .....	245
<b>Chapitre 40</b>	L'attaque sur le Roi resté au centre .....	249
<b>Chapitre 41</b>	L'attaque de mat .....	265
<b>Chapitre 42</b>	L'aspiration .....	275
<b>Chapitre 43</b>	Le réseau de mat .....	281
<b>Chapitre 44</b>	L'attaque avec roques opposés .....	289
<b>Chapitre 45</b>	Savoir mobiliser les pièces inutilisées en attaque .....	305
<b>Chapitre 46</b>	L'élimination du défenseur .....	311
<b>Chapitre 47</b>	Comment exploiter les diagonales .....	315
<b>Chapitre 48</b>	Les coups intermédiaires .....	327
<b>Chapitre 49</b>	L'attraction : attirer les pièces ennemies sur de mauvaises cases .....	335
<b>Chapitre 50</b>	L'évacuation : libérer des cases et des lignes pour l'attaque .....	339
<b>Chapitre 51</b>	Pièces instables et rayons X .....	343
<b>Chapitre 52</b>	Coups tranquilles / prophylaxie au milieu d'une attaque .....	349
<b>Chapitre 53</b>	La contre-attaque .....	357
<b>Chapitre 54</b>	La riposte .....	363
<b>Chapitre 55</b>	Coups « longs » et autres possibilités inattendues .....	371
<b>Chapitre 56</b>	Le sacrifice intuitif .....	383
<b>Chapitre 57</b>	Le sacrifice positionnel .....	393
<b>Chapitre 58</b>	Les positions avec un rapport matériel atypique .....	405
<b>Index des parties .....</b>		<b>417</b>

# INTRODUCTION

Ce livre est basé sur du matériel pédagogique mis au point en Russie pour les professeurs d'échecs des écoles des sports pour la jeunesse. Naturellement, il existe aujourd'hui de nombreux programmes de ce genre, et des livres traitant tel ou tel thème, il y en a beaucoup aussi. Mais chacun sait que notre jeu bien-aimé a de multiples facettes : à notre connaissance, il n'existe encore aucun ouvrage couvrant autant d'aspects que nous avons cherché à le faire.

Dans ce livre, nous avons essayé « d'intégrer l'inintégré » – en commençant par esquisser les aspects les plus importants à connaître pour tout joueur d'échecs digne de ce nom. Il est bien évident que chaque entraîneur a ses propres idées, ses propres méthodes pour préparer les jeunes joueurs, et c'est bien normal. Je crois tout de même que mon travail sera utile à celles et ceux qui s'attaquent à cette tâche noble mais ô combien difficile. Je sais d'expérience que ce n'est jamais par hasard qu'un jeune joueur développe des points forts : cela dépend totalement du travail effectué avec son entraîneur et des livres qu'il aura étudiés. Or, il arrive parfois qu'on passe à côté de certaines choses, et j'espère que mon livre permettra de limiter au maximum ces « angles morts » dans l'éducation des jeunes talents.

Quelques mots sur le contenu concret du livre maintenant. Qu'on ne se sente surtout pas obligé de tout travailler scrupuleusement dans l'ordre : il est tout à fait possible de papillonner d'un chapitre à l'autre, en fonction du niveau de l'élève et des domaines qu'il ou elle doit travailler plus particulièrement. En matière d'enseignement, créativité et variété ne sont pas nécessairement ennemies de l'efficacité. Néanmoins, il faudra tout de même qu'en fin de compte l'élève se soit familiarisé avec tous les thèmes abordés ou presque. Je ne doute pas que la plupart des entraîneurs ont mis au point un excellent cursus en partant de leur propre expérience, mais j'espère que le matériel pédagogique que je vous propose ici viendra compléter utilement le programme.

Mon conseil : rejouez les parties proposées ensemble – le maître *et* l'élève – sur un échiquier physique, sans omettre aucune variante. Ce point est crucial. En effet, j'ai fait de mon mieux pour limiter le nombre de variantes, mais en donnant toutes celles qui sont essentielles pour bien comprendre la position. Montrer ce qui se passe, c'est bien, l'expliquer c'est mieux, mais il ne faut surtout pas s'en contenter : il faut également demander son avis à l'élève à certains moments clés de la bataille, pour stimuler sa réflexion. Donc, on s'arrête, on réfléchit, on discute, et on reprend l'analyse. Première chose à faire : inviter l'élève à évaluer la position et proposer un coup ou un plan. C'est alors seulement qu'on commencera l'analyse proprement dite.

Ce livre s'adresse plus particulièrement à des joueurs autour de 2000 Elo, mais certains exemples seront utiles également à un niveau plus élevé. J'ajoute qu'il peut aussi servir à travailler tout seul. Dans ce cas, quand vous voyez un diagramme, ne vous précipitez pas sur le texte qui suit, mais prenez le temps d'évaluer la position par vous-même. Il va de soi que les diagrammes ont été placés à des endroits stratégiques, les plus intéressants, les plus instructifs.

Ce manuel est organisé selon un principe élémentaire : « du plus simple au plus compliqué ». Les exemples simples, faciles à comprendre, sont marqués d'une étoile \*, ceux qui ont deux étoiles \*\*

sont logiquement plus difficiles et enfin, j'ai utilisé 3 étoiles \*\*\* pour les exemples vraiment compliqués. En fin de chapitre, le lecteur trouvera systématiquement des liens thématiques pour aller plus loin.

Pour les variantes simples, qui ne nécessitent pas d'explications verbales, nous avons utilisé des symboles dont vous trouverez la signification en page 4.

J'ai essayé de regarder d'un œil neuf de nombreux manuels célèbres, en classant méthodiquement cette montagne de ressources. Même ainsi, les catégories que j'ai utilisées restent discutables, tant il est vrai qu'aux échecs, les nombreuses dimensions du combat sont étroitement liées. C'est avec l'expérience qu'on apprend à évaluer précisément la signification relative des différents aspects d'une position. Mais même avec tout le talent du monde, il faut jouer des milliers de parties et travailler de nombreux livres avant de pouvoir se considérer comme un joueur complet. Pour mériter ce « titre », il faut avoir emmagasiné toute une culture échiquéenne afin de dépasser le stade où l'on est simplement capable de frapper fort de temps en temps pour atteindre celui où l'on arrive à contrôler de bout en bout une partie maîtrisée stratégiquement. Face à n'importe quelle position ou presque, le joueur expérimenté est capable de cerner les nuances importantes, tant statiques que dynamiques. Quels pions ou cases sont faibles ? Quelles pièces faut-il recycler ? Quels sont les motifs tactiques à l'œuvre ? J'espère que cet ouvrage vous permettra – entre autres choses – de développer cette faculté, vitale dans le jeu pratique.

Quant aux exemples eux-mêmes, j'ai opté pour un mélange comportant à la fois de grands classiques et une bonne dose de pratique contemporaine. Ce dernier élément me paraît extrêmement important, car le jeu d'échecs n'est pas figé – il évolue constamment. D'ailleurs, il y a souvent plus à apprendre de la pratique contemporaine, car le niveau général est plus élevé. Vous verrez que les exemples les plus précieux sont ceux où l'on voit la génération actuelle de grands maîtres réussir à mettre un plan à exécution face à une résistance particulièrement coriace.

Je n'aborde que rarement les fins de partie dans ce livre : c'est un thème monumental qui mérite une exploration spécifique.

Je crois sincèrement que mon expérience du haut niveau, s'ajoutant aux discussions et au travail créatif que j'ai eu l'occasion de mener avec de nombreux grands maîtres de premier plan, fera de ce livre un ouvrage non seulement intéressant, mais capable d'exercer une influence durable sur la génération actuelle de jeunes joueurs.

Qu'il me soit permis ici de remercier le grand maître international Konstantin Landa pour son aide précieuse.

## Recommandations générales

Quand on travaille avec des jeunes, il faut absolument faire en sorte qu'ils puissent progresser dans les meilleures conditions possibles. Par exemple, il peut s'avérer utile de former un groupe à part pour les jeunes qui veulent vraiment se perfectionner, contrairement à d'autres qui ont surtout envie de jouer et qui viennent au cours « parce que c'est comme ça ». Il suffit parfois d'un seul « poids mort » dans le groupe pour ralentir tout le monde. D'un autre côté, avec ceux qui ne s'intéressent pas trop aux cours, on peut se permettre de travailler de façon plus légère. Laissez-les jouer, se faire plaisir, ne les forcez pas.

Bref, nous partons du principe que nous avons un groupe d'enfants très sérieux et motivés. À nous de les faire progresser. La première chose à faire pour tout un chacun, c'est de maîtriser les principes fondamentaux des échecs, un travail incontournable et donc obligatoire. Pour cela nous allons :

### 1) Travailler sur des recueils de parties

C'est le plus important ! A priori, n'importe quelle partie de haut niveau est intéressante à étudier et analyser. Il n'y a rien de mieux qu'un recueil de parties commentées pour permettre aux jeunes joueurs de progresser. Malheureusement, c'est un aspect souvent très sous-estimé. Tous les grands joueurs vous diront qu'ils ont eu à un moment donné comme livre de chevet un recueil de parties bien commentées qu'ils ont dévoré d'un bout à l'autre, jusqu'à le connaître par cœur. Cela ne doit rien au hasard. L'élève pourra choisir lui-même quel style de jeu ou de commentaires l'intéresse le plus. Pour ma part, je préconise de commencer par les grands classiques – Capablanca, Rubinstein et Alekhine. Dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, typiquement, leurs adversaires n'étaient pas très très résistants, ce qui fait que leurs plans et leurs combinaisons apparaissent sous une forme assez pure, plutôt facile à comprendre. Ensuite, on travaillera les parties des grands maîtres contemporains, à commencer par les champions du monde, sans oublier les monographies de tournois prestigieux commentées par un ou plusieurs joueurs de haut niveau.

### 2) Étudier des manuels de qualité

Ce ne sont pas les monographies qui manquent, mais j'ai un faible pour les ouvrages suivants.

Premièrement, les livres d'Alexander Panchenko *Mastering Chess Middlegames* et *Theory and Practice of Chess Endings*, *La stratégie dans les finales*, de Chéréchevsky, et *Choisir son ouverture*<sup>1</sup>, du même auteur, *600 Endgames*, de Portisch et Sárközy, *Positional Chess Handbook*, de Gelfer, *Think Like a Grandmaster*, de Kotov<sup>2</sup>, et *Stratégie et tactique aux échecs*, de Euwe.

<sup>1</sup> La traduction directe du titre original de ce livre de Chéréchevsky et Sloutski, paru en deux tomes chez Payot, est « Contours des finales » (note de l'éditeur).

<sup>2</sup> Quand un livre n'a pas été traduit en français mais existe en anglais, nous donnons le titre anglais, qui sera plus utile que le titre russe pour la majorité des lecteurs. *Think Like a Grandmaster* n'a été que partiellement traduit en français : le livre paru sous le titre *Confidences sur l'échiquier*, puis sous le titre *Pensez comme un grand maître*, est composé d'extraits des deux livres *Think Like a Grandmaster* et *Play Like a Grandmaster* (note de l'éditeur).

Plus tard, à une phase ultérieure du développement du joueur, on pourra s'attaquer aux livres de Nunn, Dorfman, Tukmakov, Dvoretzky, sans oublier *Intuition*, de Beliavsky et Mikhailchishin. Bien entendu, c'est une liste sommaire à laquelle on pourrait ajouter bien des titres.

### 3) Suivre en direct les super tournois du top niveau, au moins de temps en temps

Parfois, quand l'occasion se présente, il peut s'avérer utile de regarder en direct sur Internet des parties de grands maîtres en se demandant ce que l'on ferait à leur place. Mais attention : pas de moteur d'analyse, il faut se faire une opinion par soi-même. Si vous n'arrivez pas à vous empêcher de cliquer sur le bouton « Analyse », asseyez-vous sur vos mains. Bien sûr, tout le monde n'a pas le temps de suivre les parties en direct, mais on peut toujours les regarder après le tournoi. On s'attardera plus particulièrement sur les parties comportant une ouverture qui est dans notre répertoire. Certains aspects seront peut-être un peu trop difficiles à saisir dans un premier temps, mais cela restera gravé quelque part dans notre inconscient, qui fera son travail sur le long terme.

### 4) Résoudre toutes sortes de diagrammes/problèmes, tactiques ou non

Pour travailler le sens positionnel, il faut prendre le temps de réfléchir à fond sur des positions comportant très peu de tactique, voire pas du tout. Pour apprendre à calculer plus loin, avec un maximum de précision, il y a les études de fins de partie. Enfin, les combinaisons tactiques constituent un bon antidote contre les gaffes, et puis cela permet de voir tout de suite les motifs tactiques lorsqu'ils surgissent dans une position. Ici, je recommande les livres de Slavin, Ivashenko et Konotop, et pour les élèves plus âgés/expérimentés, citons :

Hort et Jansa : *The Best Move*  
Volokitin : *Perfect your Chess*  
L'œuvre intégrale de Dvoretzky.

**5) Analyser soigneusement ses propres parties**, surtout celles où l'on a souffert. Il est préférable de disposer d'un entraîneur – l'idéal étant que l'élève montre à son entraîneur ses propres analyses (sans ordinateur !).

Pour une progression harmonieuse, il est important d'aborder tous les aspects du jeu. De plus, les cours ne doivent pas être une corvée pour l'élève, ce qui veut dire qu'il faut arriver à susciter son intérêt même pour les aspects qui ne sont pas naturellement les plus séduisants.

Dans la mesure du possible, on essaiera de vérifier si l'élève a bien fait ses devoirs. Après tout, les jeunes ne sont pas spécialement portés sur le travail a priori, c'est pourquoi il faut sans cesse leur dire et répéter que le haut niveau n'est accessible qu'avec un travail acharné. Oui, avec un peu d'expérience et de talent, on peut gagner quelques tournois de jeunes, mais pour devenir un fort grand maître, il faut travailler dur.

La tendance naturelle chez la plupart des jeunes, ce n'est pas de travailler son jeu, c'est de blitzer jour et nuit. Le jeu rapide n'est pas mauvais en soi, mais il ne faut pas tomber dans l'excès, qui est généralement contre-productif.

Passons maintenant aux caractéristiques individuelles du jeune joueur d'échecs. Le travail de l'entraîneur, c'est d'abord et avant tout de savoir diagnostiquer clairement et correctement les cas individuels. On analyse les parties d'un joueur ou joueuse, on en discute en tête à tête et à partir de là, on peut se faire une idée de ce qui l'empêche éventuellement de progresser davantage. Le problème sera soit **physique**, soit **psychologique**, soit **purement échiquéen**.

Quand un joueur semble toujours fatigué vers la fin d'un tournoi ou même à la fin d'une séance d'entraînement, il faut se demander s'il n'y a pas là un problème d'**endurance physique**. Dans ce cas, on lui conseillera peut-être un mode de vie plus sain comportant une activité sportive. C'est particulièrement important de nos jours, car les échecs exigent désormais une grosse dépense d'énergie. Ceux qui négligent leur forme physique commencent à décliner dès l'âge de 25 ou 30 ans, alors que d'autres restent en pleine forme la quarantaine bien sonnée. À titre d'exemple, citons Veselin Topalov, qui passait 90 minutes tous les jours à la salle de sport à sa grande époque. Pendant les tournois, il mettait une énergie phénoménale dans chacune de ses parties et terminait souvent en trombe, alors que la plupart de ses adversaires marquaient le pas. Même chose pour Vishy Anand, sportif accompli, ou encore Vladimir Kramnik, adepte du tennis et de la natation. Chez les enfants aussi, la forme physique joue sur les résultats, surtout dans la deuxième moitié des tournois.

Côté **psychologie**, c'est surtout le manque de confiance en soi qui entraîne toutes sortes de problèmes. Certains ont peur d'un adversaire en particulier, la nervosité s'installe avant les parties décisives, et cela se traduit finalement par des problèmes avec la pendule. Pour surmonter ces handicaps, la première chose à faire, c'est de travailler sur l'estime de soi. Il faut se convaincre qu'on est capable de tout, y compris en se répétant le slogan « Je suis capable de tout ». Ce ne sont pas des paroles en l'air, voilà ce qu'il faut bien comprendre. L'idéal, ce serait d'enregistrer un succès dans la foulée, même de dimension modeste. Par exemple, une fois qu'on a enfin terminé l'étude d'un recueil de parties, on est en droit de se dire à soi-même : « J'ai appris quelque chose et j'ai progressé. » Cela donne confiance en soi, ce qui permet ensuite de prendre plus facilement des décisions difficiles et donc de gagner du temps à la pendule.

Mikhail Moiseevich Botvinnik conseillait de jouer des parties « anti-zeitnot », où le seul objectif était en fait de bien gérer son temps. En pratique, personne ne le fait, mais je recommande tout de même de noter ses temps de réflexion et de se demander ensuite pourquoi on a réfléchi si longtemps à tel ou tel endroit. Bien entendu, le plus important ici, c'est la maîtrise de soi, c'est-à-dire la capacité à se dire, à un moment donné : « Bon, maintenant, il faut jouer un coup ». Si l'élève n'a pas la volonté d'y parvenir, l'entraîneur ne peut rien y faire. Dans ce cas de figure, il faut avoir suffisamment de finesse psychologique pour aider l'élève à prendre confiance en soi, tout en faisant la part des choses : parfois, la crise de temps est justifiée parce que la position est d'une complexité extrême. Si cela n'arrive pas trop souvent, on peut considérer que c'est normal.

Enfin, il y a les soucis **purement échiquéens**, qui engendrent aussi des problèmes de gestion de temps. Le jeune joueur qui ne travaille pas de diagrammes d'études ou de combinaisons va souffrir en calcul devant l'échiquier. S'il n'étudie jamais ou presque de parties de grand maître, certains types de positions ne lui seront pas familiers, ce qui l'obligera à réfléchir plus longtemps et provoquera des erreurs. En particulier, l'évaluation sera souvent fautive ; or, quand notre évaluation de la position change à chaque coup, il faut réfléchir davantage à chaque fois. L'objectivité dans l'évaluation découle

à la fois des connaissances échiquéennes et de la stabilité psychologique du joueur. Même chez les très forts grands maîtres, on trouve des gens qui ont tendance à surestimer leur position. Bien sûr, c'est souvent une question de personnalité, mais en tout cas c'est un domaine où il faut se méfier des extrêmes et toujours rechercher l'objectivité dans la mesure du possible.

**L'ouverture** est un élément qui prend de plus en plus d'importance à mesure que l'élève progresse. Au début, il est préférable de commencer par 1.e4, car le jeu ouvert permet de sentir l'importance d'un développement rapide et sollicite immédiatement le sens tactique. Mais l'essentiel, c'est de partir tout de suite sur une approche « correcte ». Les ouvertures exotiques à base de pièges sont à proscrire chez le débutant : elles ne font que donner de mauvaises habitudes. Développement rapide, lutte pour le centre : voilà les fondamentaux à maîtriser et il n'y a rien de tel que les parties ouvertes pour y parvenir. Avec le temps, quand l'élève aura atteint un niveau respectable d'au moins 2000 Elo, il se familiarisera avec le jeu fermé, de façon à pouvoir jouer « des deux mains ». En effet, au niveau grand maître, avoir un répertoire étendu, c'est un atout non négligeable, mais, au-delà d'un certain niveau, il devient plus difficile d'élargir son répertoire : mieux vaut commencer très tôt.

Ce qui intéresse le plus les jeunes, c'est **le milieu de jeu** – ils adorent les cours sur ce thème, en général. C'est dans le milieu de jeu que se pose le plus clairement la question de savoir comment apprendre à **calculer proprement les variantes**, et de savoir quels critères appliquer pour prendre ses décisions. Nous avons abordé ce thème en détail au chapitre 8 du tome 1. En ce qui concerne l'entraînement au calcul, la méthode est bien connue : beaucoup de diagrammes, de combinaisons, d'études. Avec ce régime, en tournoi, les motifs tactiques auront du mal à se cacher.

Nous jouons aux échecs, pas aux dames : la prise n'est donc pas obligatoire. Quand une de nos pièces est attaquée, la première chose à se demander, c'est de savoir s'il faut la bouger ou bien si on peut se permettre de la sacrifier, ou encore si l'on peut attaquer une pièce adverse en retour. À partir de 2000 Elo, on ne peut plus se permettre de passer à côté d'un **coup intermédiaire**. Bien sûr, l'inverse est vrai également : quand vous attaquez une pièce, demandez-vous toujours si l'adversaire est obligé d'en tenir compte.

Toujours en ce qui concerne le milieu de partie, les jeunes joueurs ont un peu trop tendance à se fier presque aveuglément à l'évaluation standard fondée sur le matériel, sans nécessairement tenir compte des caractéristiques précises de la position. Bien souvent, ils s'infligent eux-mêmes un handicap par **crainte de perturber l'équilibre matériel**. Dans ce cas, il faut rappeler à l'élève que chaque position est unique et qu'aux échecs, il y a autant d'exceptions que de règles. Sur ce point, je vous conseille de lire les sections « Les positions avec un rapport matériel atypique », « Le sacrifice positionnel », et « Le sacrifice intuitif ». Il faut parfois savoir prendre des risques, car il n'y a pas de victoires sans défaites. Un peu de courage, que diable !

Permettez-moi aussi d'attirer votre attention sur la question de la « **pensée prophylactique** ». Tous les joueurs du top niveau utilisent cette méthode. À chaque coup, on se posera la question suivante : « Que veut mon adversaire ? » C'est seulement après avoir répondu à cette question que l'on peut réfléchir à son propre coup. Cette démarche doit devenir une habitude systématique, qu'il faut donc inculquer dès les toutes premières leçons.

La **technique en finale** est plus difficile à développer que celle du milieu de jeu, d'autant plus que la plupart des jeunes n'aiment pas trop cette phase de la partie. Je sais d'expérience que même les plus doués s'avèrent généralement assez faibles en finale quand ils affrontent des adultes ; ils perdent énormément de points sur des fautes élémentaires en fin de partie. Et pourtant... ceux qui se donnent la peine de travailler ne serait-ce que les bases de la finale ont d'emblée un avantage colossal sur leurs adversaires – et ce ne sont pas les bons ouvrages qui manquent dans ce domaine.

Autre élément très important : **le volume**, ou tout simplement la quantité de parties que l'on joue. Faites un graphique représentant les tournois joués : il doit être équilibré, c'est-à-dire qu'il ne faut pas jouer non-stop, mais en évitant aussi les longues plages d'inactivité. Il est absolument essentiel d'évaluer objectivement ce que l'élève en question peut faire ou non, de façon à travailler les points faibles et les éliminer. Un calendrier mal pensé ne fera que poser des problèmes inutiles, cela générera des gaffes et des crises de temps évitables. Naturellement, il faut prendre en compte la personnalité de l'élève – sa facilité devant l'échiquier, son envie d'analyser, en particulier ses propres parties. Je pense que l'idéal est de jouer entre 80 et 120 parties par an.

En compétition (et même à l'entraînement), **la concentration** est un élément essentiel pour le joueur d'échecs. Malheureusement, c'est une qualité qui semble venir avec l'expérience. Je vois beaucoup de jeunes gaspiller de l'influx nerveux à regarder les parties des autres. Et puis il y a la patience : la capacité à rester assis longtemps, à réfléchir sur la position. Dans l'ensemble, la plupart des gaffes viennent de là. Les jeunes joueurs doivent comprendre très tôt que même les positions les plus simples en apparence recèlent souvent des ressources inattendues. Le plus difficile, c'est de rester concentré dans une position très avantageuse, voire gagnante. On a l'impression que le plus dur est fait et on se laisse aller à la facilité. Les enfants ont souvent énormément de mal à se concentrer dans ce genre de situation. Réciproquement, ils n'aiment pas défendre : dans une position défavorable, ils ont surtout envie d'en finir le plus vite possible. Savoir rester concentré, c'est aussi savoir garder la tête froide – une qualité particulièrement bienvenue en crise de temps. Même dans une situation critique, avec une position déplorable et peu de temps à la pendule, il faut faire en sorte de prendre des décisions rationnelles. Généralement, dès qu'ils manquent de temps, les jeunes joueurs paniquent, attendent le dernier moment et... jouent un coup qu'ils n'avaient pas envisagé ou dont ils savaient très bien qu'il était mauvais. Pour être tout à fait juste, cela arrive aussi à des grands maîtres expérimentés... mais passons. Même dans une situation apparemment désespérée, il faut apprendre à rester concentré, voilà la grande leçon à retenir.

Tous mes vœux vous accompagnent sur ce beau chemin semé d'embûches !

*Konstantin Sakaev*

*Vous avez entre les mains le deuxième tome d'un livre qui en comporte deux.  
Le tome 1 portait sur les ouvertures et le milieu de partie.*

PREMIÈRE PARTIE

**LES PIONS SONT  
L'ÂME DES ÉCHECS**

# CHAPITRE 1

## LE PION PASSÉ

Un pion est considéré comme passé lorsqu'aucun pion adverse ne l'empêche de progresser vers sa case de promotion. En milieu de partie, il peut s'avérer très fort s'il est bien soutenu par ses pièces, mais dans le cas contraire, ce sera souvent une faiblesse. Quand on possède un pion passé avancé, il faut généralement chercher à l'avancer encore plus, et donc à contrôler les cases qui se trouvent devant lui. De son côté, l'adversaire va chercher à le bloquer et si possible à l'attaquer – à condition d'avoir des pièces suffisamment actives.

En finale, le pion passé éloigné constitue une menace considérable, car s'il n'y a plus de pièces lourdes sur l'échiquier, il devient très difficile à stopper.

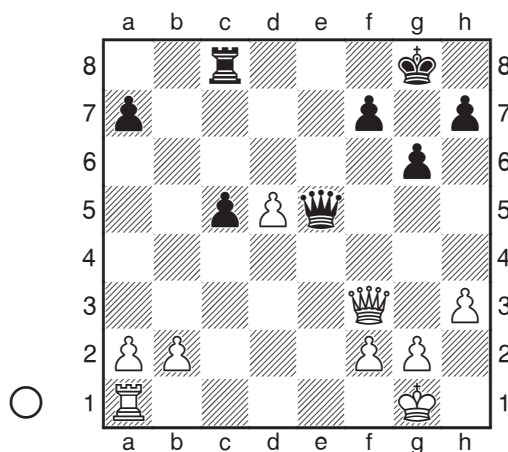
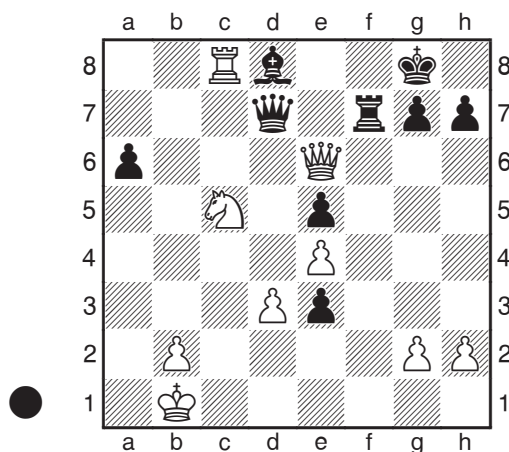
**1**  
**Parimarjan Negi**  
**Wen Yang**

*Mashhad Ach 2011 (4)*

★ **2**  
**Vitali Golod**  
**Yehuda Grünfeld**

*Ramat Aviv ch-ISR 2004 (4)*

★  
**2538**  
**2471**



La partie a continué par un coup plutôt faible :

35... ♖xe6??

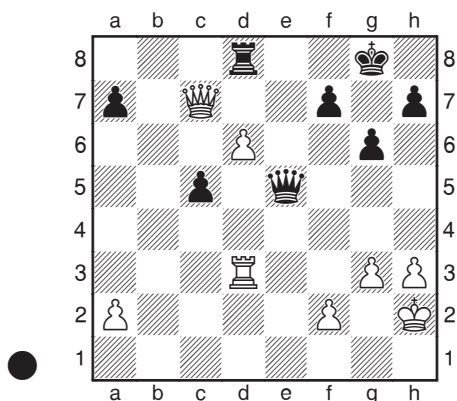
Il fallait sacrifier la Dame avec 35... ♖xc8! 36. ♖xc8 e2. Impossible d'arrêter le pion noir : 37. ♖xd8+ ♜f8 38. ♖d5+ ♚h8 39. ♘e6 e1=♖+ 40. ♚a2, avec des chances plus ou moins égales, sachant que les Noirs peuvent forcer la nulle tout de suite si tel est leur bon plaisir : 40... ♖b4 41. ♘xf8 ♖a4+ 42. ♚b1 ♖d1+=.

36. ♜xd8+ 1-0

Défendre passivement b2 ? Non merci ! Golod préfère soutenir son pion passé :

24. ♜d1! ♖xb2 25. d6 ♜d8 26. ♖d5 ♖e2 27. ♜d3 ♖e1+?

La seule chance de tenir était 27... ♖h5! 28. ♖xh5 (28. ♖c6 ♖e5 29. ♖c7 ♖e1+ 30. ♚h2 ♖e5+ 31. g3 ♚)



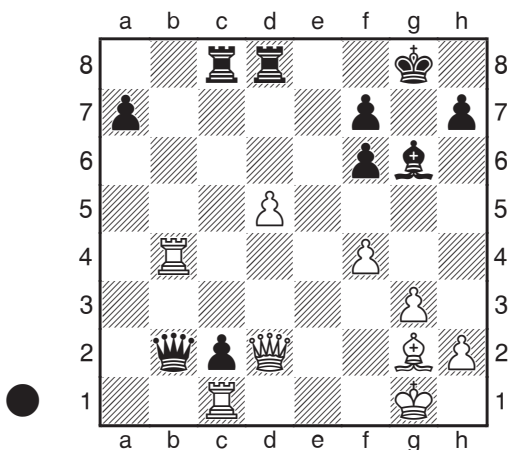
31...♖e2!! 32.♖xd8+ ♔g7 33.♔g2 ♖xd3 34.♖c7 ♖d5+ 35.♔g1 ♖d1+ 36.♔h2 ♖d4=) 28...gxh5 29.♔f1 c4 30.♖d5 ♔g7 31.♔e2 ♔f6 32.♖xh5 ♖xd6 33.♖xh7 ♔e6 34.♖h4± – les Blancs peuvent encore espérer gagner.

28.♔h2 ♖xf2 29.♖f3 ♖d4 30.♖xf7+ ♔h8 31.♖f6! ♖e5+ 32.♔h1 ♖e8

32...♖e1+ 33.♖f1 ♖e8 34.♖d5 ♖d7 35.♖e5+ ♔g8 36.♖f6 ♖e8 37.♖xc5+ – les Blancs ont un pion de plus et le Roi noir est exposé.

33.♖d5 ♖e1+ 34.♔h2 ♖e3 35.d7 ♖xd7 36.♖a8+ Abandon.

**3** ★  
**Humpy Koneru** 2610  
**Natalia Zhukova** 2451  
*Khanty-Mansiysk ChM W 2012 (2)*



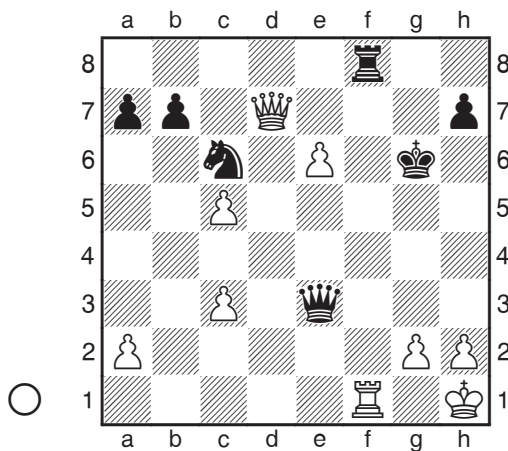
28...♖xc1!  
 Le meilleur chemin vers la victoire – pour le trouver, il faut avoir compris à quel point la Dame est un mauvais bloqueur.

Bien sûr, dans la finale après 28...♖c3, les Noirs conservent d'excellentes chances de gain.

29.♖xc1 ♖b8 30.♔e4 ♖xb4 31.♔xc2 ♖c4 32.f5 ♔xf5 33.♖f1 ♖xc2 34.♖xf5 ♖d2 35.♖g4+ ♔h8 36.♖f4 ♖8xd5 37.♖xf6+ ♔g8

Il n'y a pas de perpétuel. Avec leur Roi coupé sur la première rangée, les Blancs n'ont aucune chance de survie. Koneru a fini par perdre au temps, mais elle aurait tout aussi bien pu abandonner.

**4** ★ ★  
**Nigel Short** 2663  
**Alexei Shirov** 2715  
*Dubaï rapide 2002 (2)*



On voit tout de suite que les Blancs ont un problème avec leur première rangée. Comme si cela ne suffisait pas, le Cavalier est sur le point de bondir en e5 puis g4 avec une attaque gagnante. Oui, mais... d'un autre côté, le pion e6 est tout de même très avancé – avec un peu d'imagination, on peut trouver...

30. ♖f7+!!

Dans la partie, les Blancs n'y ont pas pensé, mais il faut dire que c'était du rapide. Après 30. ♖g1 ♘e5 31. ♖d6 ♜f6 32. h3 ♘d3, les Noirs ont fini par s'emparer des pions c5 et e6 avec un avantage gagnant.

30... ♜xf7 31. exf7

Les Blancs font une nouvelle Dame.

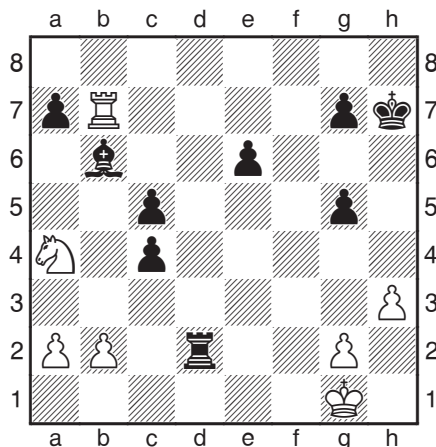
5

Martin Ortueta Esteban

José Sanz Aguado

Madrid 1933

★★



Les pièces blanches manquent d'harmonie. Les Noirs ont un plan positionnel consistant à recycler le Fou en f6 via d8, mais il y a aussi une solution combinatoire :

31... ♜xb2! 32. ♘xb2 c3 33. ♜xb6 c4 34. ♜b4 a5 35. ♘xc4 c2 0-1

6

Mark Glukhovsky

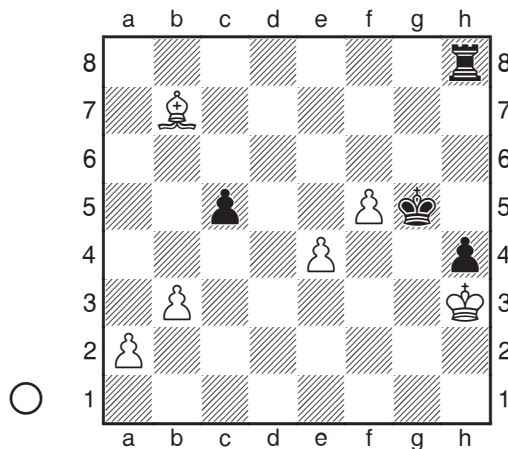
Mikhail Botvinnik

Eilat par éq. 2012 (6)

★★★

2199

2340



Que de pions passés ! Les Blancs en ont énormément et les Noirs un seul, en h4, mais il vaut plus cher que tous les autres réunis !

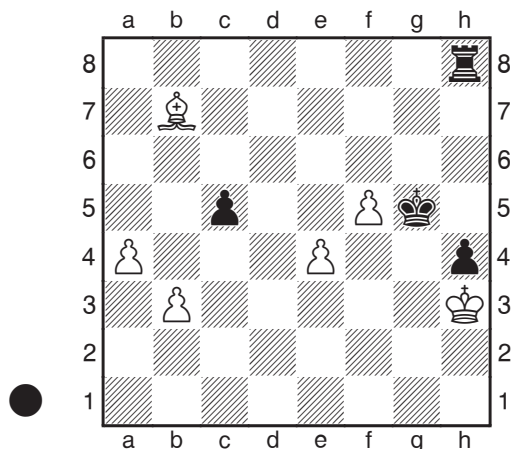
47. a4?

Glukhovsky passe à côté d'un très joli coup.

Il fallait empêcher la Tour de s'activer : 47. ♙d5! ♜h6 48. a4 ♜d6 49. ♙c4 ♜d4 (49... ♜d1 50. a5 ♜a1 51. a6 ♜a2 52. e5 ♙xf5 53. e6 ♙f6 54. ♙xh4=) 50. e5 ♙xf5 51. e6 ♜g4 52. a5 ♜g7 53. ♙xh4 ♙f6 54. a6 ♙e5 55. ♙h5 ♙f5 56. ♙h4 (56. ♙h6 ♜a7, et soudain on doit donner un pion) 56... ♙f6 57. ♙d5 ♜a7 58. ♙c4 (58. ♙b7? ♙xe6 59. ♙g3 ♙e5-+) 58... ♜g7, avec la nulle. ♖

47...c4! 48. bxc4 ♜b8

Trois pions passés contre un, seulement celui-ci vaut de l'or ! En combinant poussées et menaces de mat, les Noirs progressent rapidement, alors que l'infanterie adverse ne peut tout simplement pas bouger.



49. ♖d5 ♜b3+ 50. ♔g2 ♔g4

Il y avait plus simple : 50...h3+! 51. ♔f2 (51. ♔h2 ♔g4-+ ; 51. ♔g1 ♜b1+ 52. ♔f2 h2 53. e5 ♔xf5 54. e6 ♔f6-+) 51...♔f4 52. f6 ♜b2+ 53. ♔e1 ♔e5!, juste devant le pion 'e' : 54. f7 h2 55. f8=♚ h1=♚+ 56. ♚f1 ♜b1+-+.

51. f6 ♜b2+?

Ici, il fallait pousser le pion passé sur échec. 51...h3+!. On connaît la chanson (de Nimzowitsch) : « Les pions passés sont faits pour être poussés ! » 52. ♔f2 ♜f3+ 53. ♔e2 h2-+.

52. ♔g1 ♔g3 53. ♔f1 ♜f2+

53...h3 54. e5 h2 55. a5 ♜f2+ 56. ♔e1 ♜f3-+.

54. ♔e1 ♜xf6

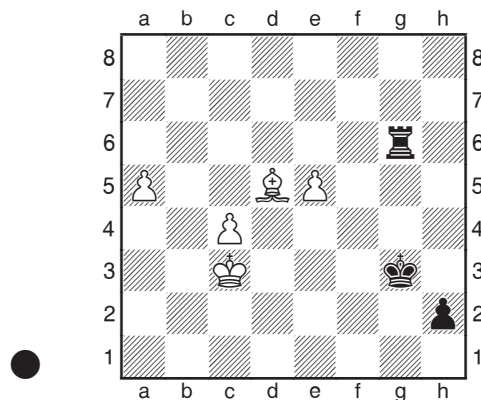
Les Noirs laissent passer leur dernière chance de faire la décision sans coup férir avec 54...h3! 55. e5 h2 56. ♖h1 ♜f5 57. ♔d2 ♜xe5 58. ♔c3 ♜f5 59. ♔b4 ♜xf6 60. a5 ♜f1!. La Tour arrive juste à temps pour chasser le Fou de la case h1. 61. ♖d5 ♜f3-+.

55. e5 ♜f5?

Le gain était encore possible grâce à un coup très difficile à trouver : 55...♜g6!! 56. a5 (56. e6 ♜g5! 57. ♔d2 [57. e7 ♜e5+ 58. ♔d2 h3 59. a5 ♜xe7 60. ♔c3 h2 61. ♔b4 ♜e6! (61...♜e5 62. ♖b7!) 62. ♔b5 (62. ♖b7

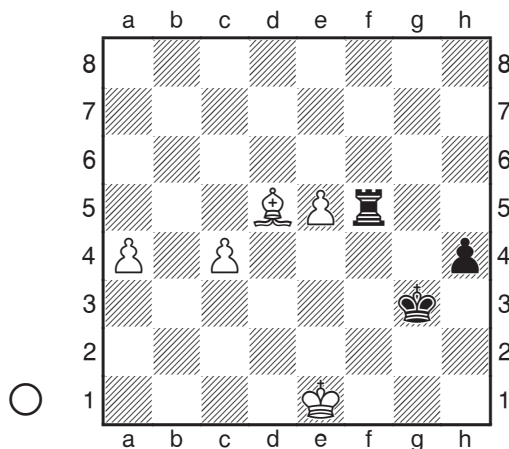
♜f6 63. ♔b5 ♜f3!-+ ; 62. ♖xe6 h1=♚ 63. ♖d5 ♜b1+ 64. ♔c5 ♜g1+-+) 62...♜e5 63. ♔c6 ♜xd5-+]) 56...h3. En sixième rangée, la Tour empêche le pion 'a' d'avancer. 57. ♔d2 h2 58. ♔c3 et ici, il fallait avoir vu – avant de jouer 55...♜g6 – une manœuvre de toute beauté :

### Fermeture de lignes



58...♔f2! 59. ♔b4 ♜g2-+ et gagne.

Revenons à 55...♜f5? :



56. e6?

Le bon coup était 56. a5!. Ce pion est l'atout maître des Blancs, donc il doit avancer, soutenu par le Fou. 56...♜xe5+ (56...h3 57. a6 ♜xe5+ 58. ♔d2 transpose) 57. ♔d2 h3 58. a6 ♜e7 59. ♖b7 (et non

pas 59.♖c3 ♖a7 60.♙b7 h2 61.♙b4 ♖xa6 62.c5 ♜f6  
 63.♙b5 ♜f3-+) 59...h2 60.♖d3 ♖f4 61.♖d4 ♜c7! 62.c5  
 ♜g7 63.♖c4 ♖e5 (63...♖e3 64.♙h1 ♜g1 65.a7! ♜xh1  
 66.a8=♚ ♜c1+ 67.♙b5 ♜b1+ 68.♖c4 h1=♚ 69.♜xh1  
 ♜xh1 70.♖d5 – une petite « charge à l'épaule »  
 pour assurer la nulle) 64.♙b5 ♖d4 65.♙b6 ♜f7  
 66.♙h1 ♜f1 67.♙g2! (67.a7? ♜xh1 68.a8=♚ ♜b1+  
 69.♖c7 h1=♚ 70.♜a4+ ♖xc5-+) 67...♜g1 68.♙f3 ♜b1+  
 69.♖c6 ♖a1 70.♙b6 ♜f1 71.♙g2 – et il n'y a pas de  
 gain pour les Noirs.

56...h3 57.♖d2 h2 58.♙h1 ♜e5 59.♖d3 ♜xe6  
 60.c5

Fallait-il pousser l'autre pion ? Cela ne changerait  
 rien : 60.a5 ♖a6 61.c5 ♖xa5 62.♖d4 ♖a1 63.♙b7 ♜f1  
 64.♖e5 ♜f3-+.

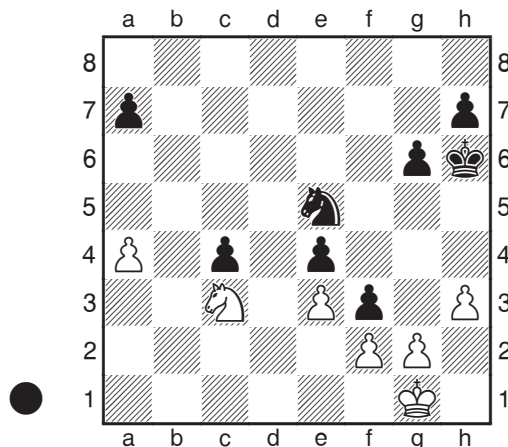
60...♜e1 61.♙c6 ♜g1 62.♖c4 ♜g2 63.♙b5 h1=♚  
 64.♙xg2 ♜xg2 65.c6 ♜d5+ 66.♙b6 ♜b3+ 67.♖c7  
 ♜xa4 68.♖d6 ♜d4+ 69.♖e7 ♜c5+ 70.♖d7 ♜d5+  
 71.♖c7 ♖f4 72.♙b6 ♜d6 73.♙b7 ♜b4+ 74.♖c8 ♖e5  
 75.c7 ♖e6 0-1

Rappelez-vous : les pions passés sont faits pour  
 être poussés !

## 7 Viktor Láznička Alexei Shirov

Novy Bor match 2012 (2)

★★  
 2683  
 2706



Le pion passé est très fort en ce sens qu'il prive  
 le Cavalier bloqueur de toute mobilité. Dès lors,  
 les Noirs ont une jolie manœuvre pour favoriser  
 sa course à la promotion :

41...♞d3!!

Dans la partie, même s'il a gardé l'avantage en  
 montant le Roi par 41...♞g5, Shirov n'a pas réussi  
 à convertir.

42.♞xe4 ♞c1! 43.gxf3

Si 43.♞c3 ♞e2+, le pion f3, très avancé en  
 territoire ennemi, va jouer un rôle décisif.

43...♞a2

Le Cavalier blanc doit se sacrifier sur le pion passé,  
 après quoi le gain est élémentaire pour les Noirs.

## Pour aller plus loin

Geller-Sokolsky, Moscou 1950

Panczyk-Jussupow, Varsovie 1985 – 17<sup>e</sup> coup des Noirs

Karpov-Kasparov, Leningrad ChM (match/19) 1986



# CHAPITRE 16

## LA DESTRUCTION DU CENTRE

Quand l'un des deux camps possède un centre de pions, il doit veiller à sa solidité, car une agression inattendue dans ce secteur, par exemple à base de sacrifice, peut changer le cours de la partie. En effet, une fois le centre détruit, le placement des pièces n'a souvent plus de sens.

**84**

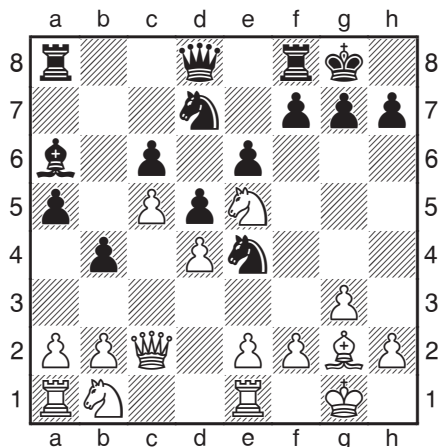
**Anatoly Lependin**  
**Konstantin Landa**

*Krasnoyarsk ch-RUS 2003 (6)*



**16...♖f6 17.dxc5**

Après 17.♖d2 ♗b5 18.♘xa5 ♜xa5 19.dxc5 ♜a4 20.♞c1 ♞c8 21.e4 ♘e5 22.exd5 exd5, les Noirs ont une très forte initiative grâce au piètre développement adverse.



Les Blancs ont une certaine pression. Ayant pris de l'espace sur l'aile-dame, ils comptent maintenant chasser le Cavalier de e4, mais... les Noirs ont sous le sabot une botte tactique pour détruire le centre blanc.

**15...♘exc5!**

La continuation 15...♘xe5? 16.dxe5 f5 17.f3 ♘g5 18.e3 ne dérange pas les Blancs.

**16.♘xc6**

16.♘xd7 n'égalise pas : 16...♘xd7 17.♖xc6 ♘b6 18.♖c1 ♞c8 19.♖d1 ♘c4 20.b3 ♘d6! 21.a3 ♖b6 22.♖d2 ♞c7 et les Noirs sont mieux.

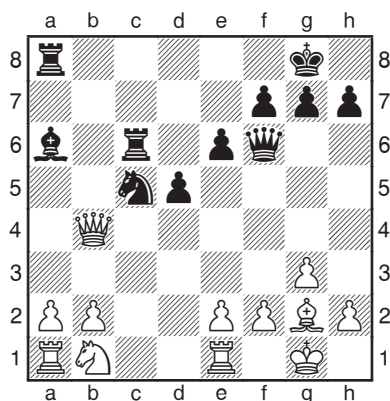
Il fallait se contenter de 17.♘xa5 ♖xd4! 18.♘c6 ♖c4, après quoi les Noirs ne sont qu'un peu mieux.

**17...♞fc8**

Il faut rendre la pièce.

**18.♘xa5**

Sur 18.♖a4, les Noirs ont aussi l'avantage : 18...♘xc5 19.♖xa5 ♞xc6 20.♖xb4



20...♗xe2! 21.♖c3 (et non pas 21.♞xe2, à cause de 21...♘d3 22.♖b7 [22.♖d2 ♞c1+ 23.♗f1 ♖f3! 24.♖xc1 ♘xc1 25.♞e1 ♘d3--+] 22...♞c1+ 23.♗f1 ♞f8 24.♖b6 ♖f3 25.♘d2 ♞xf1+ 26.♘xf1 ♖xe2 27.b3 ♞c8?) 21...

♙c4! – les pièces noires sont nettement plus actives.

18...♖xc5 19.♗a4 ♜xb2 20.♗xd7

Sur 20.♘b3, il suit 20...♗b5!, avec l'idée de piéger la Dame par ...♘b6.

20...♗xa5 21.e4?

Moins coriace que 21.♘a3 ♜xa3 22.e4 ♙c4 23.exd5 ♙xd5.

21...♜xa1 22.exd5 ♙c4 23.d6 ♙d5 24.♖c1 h6 25.♙f1 ♗d4 26.♖c7 ♗f8 27.♗e7 ♗aa8

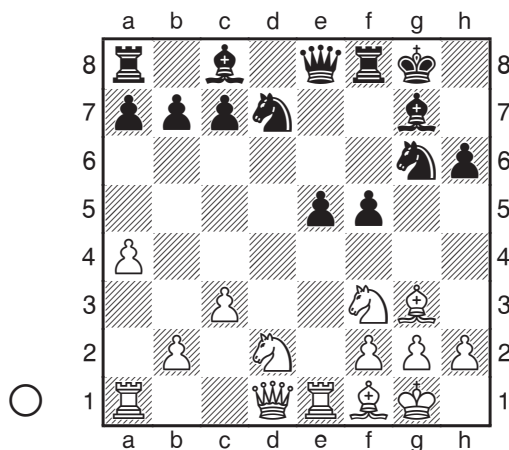
Ayant paré toutes les menaces, les Noirs ont l'avantage matériel. Les Blancs abandonnent.

## 85

**Artur Jussupov**  
**Stefan Kindermann**

Allemagne Bundesliga 1997/98 (8)

★★★  
**2620**  
**2500**



16.♘xe5!

Une conception tactique simple mais efficace – le centre noir s'effondre immédiatement.

C'est une décision très pragmatique en comparaison avec quelque chose comme 16.h4!?±, qui exige davantage de calcul.

16...♘dx5 17.♙xe5!

Très imprécis serait 17.f4? ♙e6 18.fxe5 f4!, avec des compensations pratiques.

17...♙xe5

Après 17...♘xe5 18.♘c4 ♗e6 19.f4±, les Noirs ont simplement un pion de moins.

18.♘c4

Il s'avère que les Noirs doivent rendre la pièce.

18...♙xh2+

18...♗e6 ne valait pas mieux : 19.f4 ♘xf4 20.♘xe5 ♙h7 21.♗f3 ♘g6 22.♘xg6 ♗xg6 23.♗e7+ ♗f7 24.♗ae1+.

19.♙xh2 ♗f7 20.♘e5 ♘xe5 21.♗xe5 ♗f6

Quoi d'autre ? Pas grand-chose :

21...f4 22.♗d4!+– ;

21...♙d7 22.♗d4 ♙h7 23.♗b4 ♗ae8 24.♗xe8 ♗xe8 25.♗xb7± ;

21...♙e6 22.♗d4 ♗ad8 23.♗xa7±.

22.♗d5+ ♙h8 23.♗ae1

Un malheur n'arrivant jamais seul, le Fou c8 ne peut pas sortir.

23...♗d6 24.♗xd6 cxd6 25.♗e7+– f4 26.♙d3 ♙f5 27.♙xf5 ♗xf5 28.♗xb7 f3 29.g4 ♗g5 30.♙g3 h5 31.♗e4 ♗ag8 32.♗xa7 ♗xg4+ 33.♗xg4 ♗xg4+ 34.♙xf3 ♗g5 35.♗f7

Les Noirs abandonnent.

86

Igor Ivanov  
Vitaly Tsheskovsky

Yerevan 1977 (8)

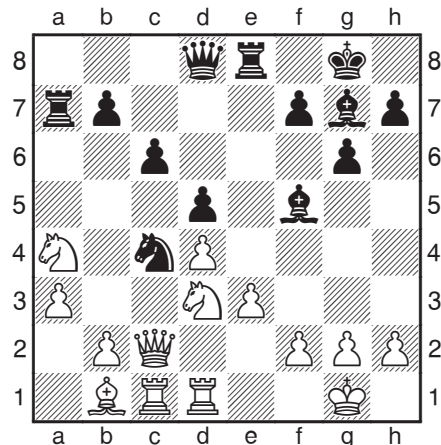
★★★

87

Bartłomiej Macieja  
Vasily Ivanchuk

Moscou ChM rapide playoff 2001 (2)

★★★

2582  
2731

Les pièces blanches ne font pas grand-chose sur l'aîle-dame et le Cavalier a4 est en prise – ce qui permet le coup de massue :

22...♖xe3!!

En prenant a4 au coup précédent, les Blancs n'ont sans doute envisagé que 22...♙xd3 23.♖xd3 ♗xa4 24.♗xa4 ♘xb2 25.♗b3 ♘xd3 26.♙xd3, avec égalité.

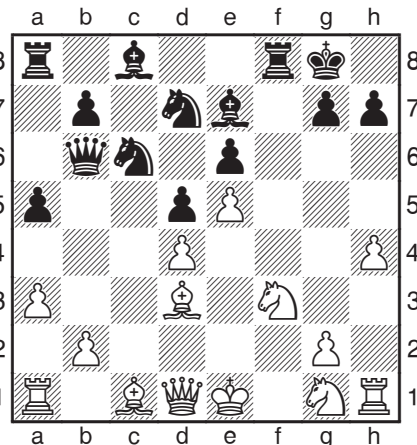
23.fxe3 ♘xe3 24.♗b3

Sur 24.♗d2, il suivrait 24...♙xd4 25.♖h1 ♗xa4 – ce n'est pas mat, mais les Noirs dominent tout en gagnant du matériel.

24...♙xd4 25.♖h1 ♗h4!

Même avec une Tour de plus, les pièces blanches sont trop loin pour venir au secours du Roi.

26.♘dc5 ♗f2 27.♖g1 ♙h3 28.♗xe3 ♙xe3 29.♘d3 ♗h4



Le Roi blanc est piégé au centre, seulement les pièces noires manquent d'espace. Comment se développer ? Il n'y a qu'un moyen, mais il se trouve qu'il est fort – sacrifier un Cavalier :

14...♘dx5!

L'autre version du sacrifice semble inférieure : 14...♘xd4 15.♘xd4 ♘xe5 16.♙c2 – ici, les pièces blanches sont plus actives et le Cavalier g1 est prêt à entrer en jeu.

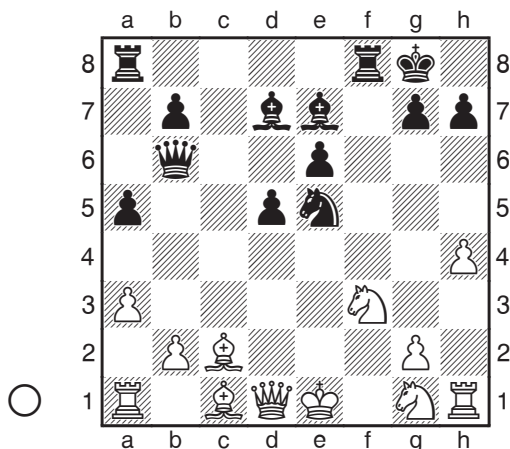
15.dxe5 ♘xe5 16.♙c2

Le Fou ne veut pas s'échanger. C'est compréhensible, mais les Blancs peuvent-ils se permettre cette perte de temps ?

Le bon coup était 16.♗e2! ♘xd3+ 17.♗xd3 ♙d7 18.♘e2 : les Blancs ont davantage de pièces en jeu.

16...♙d7

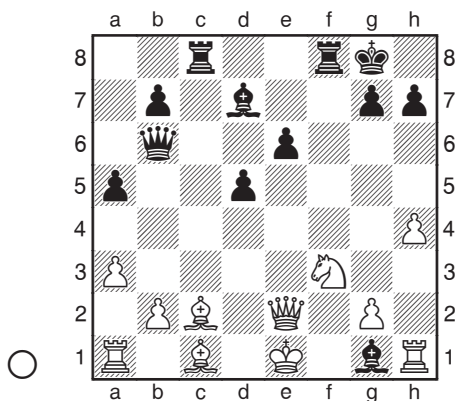
16...♘g4 17.♗d4 ♗xd4 18.♘xd4 ♘f2 19.♖h2 ♙d6 20.g3 ♙xg3 21.♖g2 ♘h1+ 22.♖d2 e5 23.♘de2 ♙f2♞. Nous sommes en finale et les Noirs attaquent comme si c'était un milieu de partie !



17. ♖e2

La dernière pièce noire va avoir le temps d'entrer en jeu.

Il fallait absolument jouer 17. ♖d4!, en espérant que les échanges faciliteront un peu la défense. Après 17... ♗c5 (la transition en finale est intéressante aussi, pour gagner des temps de développement : 17... ♖xd4 18. ♘xd4 ♖ac8 19. ♗ge2 ♘g4 – les pions centraux sont prêts à se mettre en marche) 18. ♖xe5 ♗xg1 19. ♖e2 ♖ac8↑,



Les Noirs ont une belle initiative, mais il est encore possible de résister.

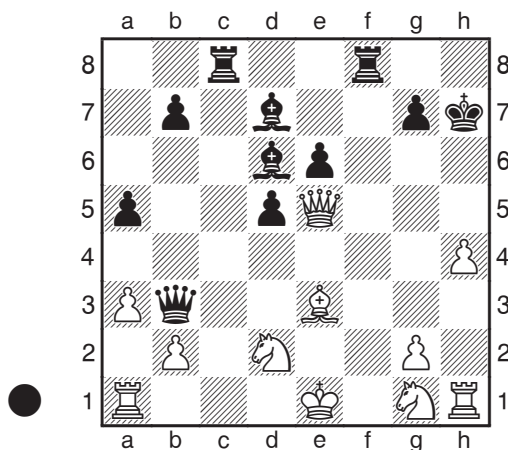
17... ♖ac8!

Le développement avant tout ! Cela dit, 17... ♗g4 était presque aussi bon.

18. ♗xh7+

Incorrect, mais les Blancs sont mal de toute façon.

18... ♗xh7 19. ♖xe5 ♗d6 20. ♗e3 ♖b3 21. ♗d2



21... ♖f1+!

En calculant la variante de tête longtemps à l'avance, les Blancs sont probablement passés à côté de ce simple échec intermédiaire.

22. ♗xf1 ♖d3+ 23. ♗f2 ♗xe5 24. ♗gf3 ♗xb2 25. ♖ab1 ♖c2 26. ♖hd1 e5 27.g3 ♗g4

Abandon.

## Pour aller plus loin

Tal-Hjartarson, Reykjavík 1987

## CHAPITRE 49

# L'ATTRACTION : ATTIRER LES PIÈCES ENNEMIES SUR DE MAUVAISES CASES

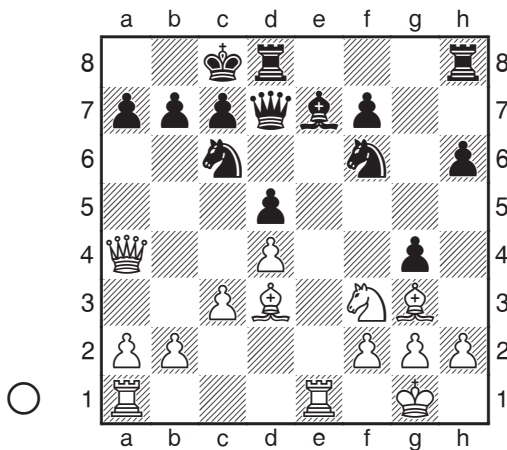
Nous allons voir dans ce chapitre comment utiliser un leurre pour attirer les pièces adverses sur des cases ou des lignes défavorables, que nous pourrions exploiter ensuite. Il est bien évident que l'adversaire ne va pas faire ce genre de chose volontairement, donc il va falloir se creuser un peu la tête pour trouver un appât digne de ce nom – ce qui implique souvent un sacrifice, que l'on appelle en toute logique « sacrifice d'attraction ».

304

Paul Keres

Conel Alexander

Hastings 1954 (3)



Les Blancs sont mieux, mais encore faut-il trouver la solution tactique, peu commune.

16. ♖e5! ♜xe5 17. ♙f5!!

Un coup de tonnerre dans un ciel serein.

Possible aussi, mais plus compliqué, était 17. ♖xa7!? : 17... ♜c6 18. ♖a8+ ♜b8 19. a4! ♙d6 20. a5 ♖c6 (20... ♙xg3 21. a6 c6 22. ♙f5+-) 21. ♙h4! ♜e4 22. ♙xd8 ♜xd8 23. a6 b6 24. ♖xc6 ♜xc6 25. ♙xe4 dxe4 26. ♜xe4, avec l'avantage en finale. En revanche, 17. ♙b5 ne donnait rien : 17...c6 18. ♖xa7 cxb5∞.



17... ♖xf5 18. ♜xe5 ♖d3?

Perd sur-le-champ, mais même sur le meilleur coup, les Blancs gagnaient du matériel :

A) 18... ♖d7 19. ♖xa7 ♖d6 (19... ♖e8 20. ♜ae1 ♜e4 21. ♖a8+ ♙d7 22. ♖xb7 ♜d6 23. ♖xd5+-) 20. ♜ae1 ♙f8 (20... ♖a6 21. ♖xa6 bxa6 22. ♜xe7+-) 21. ♜f5 ♖c6 22. ♙h4 ♙g7 23. ♜e7 b6 24. ♙xf6 ♜de8 25. h4± ;

B) 18... ♖g6 19. ♜xe7 ♜d7 20. ♜xd7 ♜xd7 21. ♖xa7±.

19. ♜xe7 ♜d7 20. ♜e3! ♖a6 21. ♖xa6 bxa6 22. ♙e5 ♜d6 23. ♙xd6 cxd6 24. ♜e7 1-0

305

Konstantin Sakaev

Denis Yevseev

Saint-Petersbourg 2004 (9)

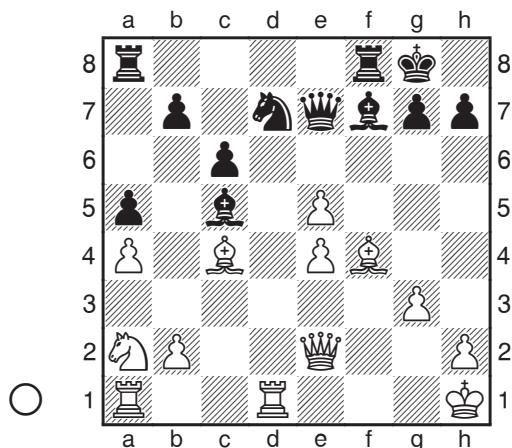


2665

2580



En cas de capture du Fou f7, les Noirs reprennent de la Tour et donc la diagonale reste plus ou moins fermée – en tout cas inexploitable. Toutefois, grâce à un motif tactique, les Blancs vont imposer l'échange... sur une autre case :



22.e6! ♙xe6 23.♙xe6+ ♚xe6 24.♞xd7!

Après avoir attiré la Dame ennemie sur la diagonale idoine, les Blancs la forcent maintenant à quitter celle-ci.

24...♞xd7 25.♞c4+ ♜f7 26.♞xc5

Le Cavalier blanc revient tranquillement au centre et le pion 'e', soutenu par ses pièces, s'avère décisif.

26...h6 27.♞c3 g5 28.♙d6 ♞g4 29.e5 h5 30.♞e3 ♞e8 31.♞e4 ♞f5 32.♙g2

Les Noirs abandonnent.

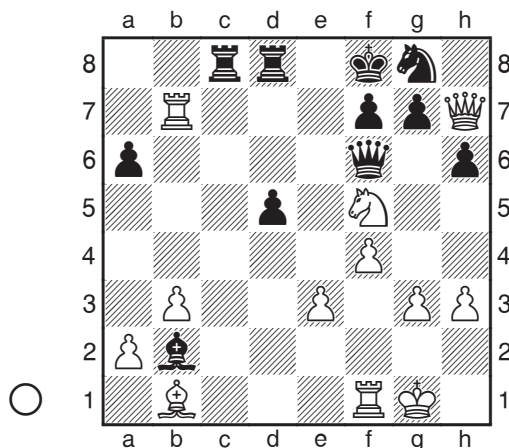
**306**  
**Pavel Elianov**  
**Péter Lékó**

★★  
**2683**  
**2728**

Saratov 2011 (2)



Le Roi noir est en danger. La case f7 n'a pas l'air bien défendue et la manœuvre ♞h7-h8 et ♙b1-h7 saute aux yeux. L'ennui, c'est que le Cavalier f5 est dans le passage : sur 27.♞h8, il y a tout simplement 27...g7-g6. Y aurait-il une solution tactique ?



27.♞e7!

Il s'avère que oui, mais Elianov ne l'a pas trouvée pendant la partie. Après 27.♞d1 ♞c6 28.♞xg8+ ♙xg8 29.♞e7+ ♙f8 30.♞xc6 ♞xc6, les Noirs ont réussi à sauver cette finale délicate.

27...♞xe7

Dans la ligne 27...♞xe7 28.♞xe7, les Blancs ont un avantage matériel décisif.

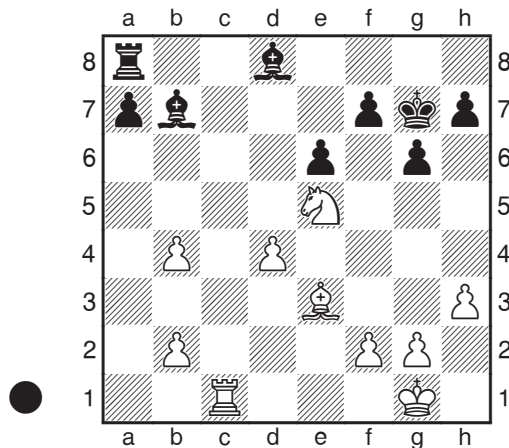
28.♞h8+ ♞g8 29.♙h7

Et les Noirs se font mater.

**307**  
**Levon Aronian**  
**Boris Gelfand**

★★  
**2809**  
**2740**

Londres ct 2013 (2)



25...♖c8?

25...♗d5 permettait sans doute d'annuler.

26.♗h6!

Attire le Roi sur une case de fourchette.

26...♖g8

Il n'y a rien de mieux :

A) 26...♖xh6 27.♖xc8 ♗xc8 28.♗xf7+ ♖g7  
29.♗xd8+- ;

B) 26...♖f6 27.♗g5+ ♖xg5 28.♖xc8 ♗xc8  
29.♗xf7+ ♖f4 30.♗xd8 ♖e4 31.f3+ ♖e3 (31...♖xd4  
32.♗c6+ ♖c4 33.♗xa7 ♗d7 34.b5+-) 32.b5±.

27.♖xc8 ♗xc8 28.♗c6 ♗f6 29.b5 ♗d7 30.g4 g5

On ne peut pas jouer 30...a6 à cause de 31.g5!  
axb5 (31...♗h8 32.♗e7#) 32.♗b8 ♗xd4 33.♗xd7  
♗xb2 34.♖f1+-.

31.h4! gxh4 32.g5 ♗xc6 33.bxc6 ♗d8 34.♖g2  
♗c7 35.♖h3

Les Noirs abandonnent.

308

**Boris Grachev**

**Alexander Krapivin**

Moscou 2010

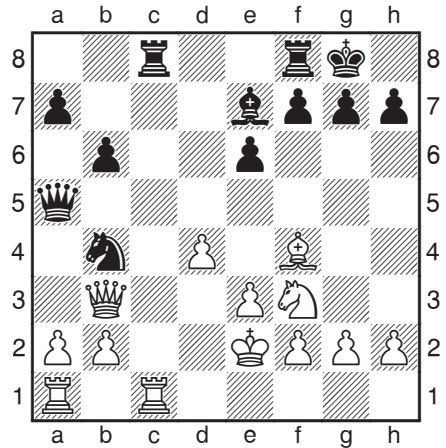
★★★

2668

2491



Les Blancs sont très bien au centre, en revanche leur Roi se trouve sur une diagonale désagréable où il risque de subir des échecs d'autant plus gênants que le Fou f4 est actuellement dans l'incapacité de revenir sur la diagonale a5-e1, à cause du pion e3. Ce facteur est exploitable d'une manière étonnante...



15...♖a6+!

La partie a continué par 15...♖b5+ 16.♗d2 ♖a5  
17.♗e2 ♖a6+ 18.♗d2 ♖a5 19.♗e2 ♖a6+, avec nulle  
par répétition.

16.♗d2 ♗c2!

Attire l'une des pièces blanches vers la case c2.

17.♖xc2

Sur 17.a3, les Noirs gagnent immédiatement par  
17...♗b4+!

Si les Blancs défendent le Roi avec 17.♖d3, alors  
non seulement il perdent la qualité après 17...♖a5+  
18.♗e2 ♗xa1 19.♖xa1 ♖a4, mais il concède aussi  
la colonne 'c', avec un avantage décisif aux Noirs.

17...♖xc2+ 18.♗xc2

Après 18.♖xc2 ♗b4+ 19.♗d1 ♖f1+, les Blancs se  
font mater.

18...♖e2+ 19.♗b1 ♖f1+ 20.♗c2 ♖c8+ 21.♗d2  
♖xa1 22.♗e2 ♖c1

Les Noirs sont gagnants.

## Pour aller plus loin

Kasparov-Ligterink, La Valette Olympiade 1980 – 22<sup>e</sup> coup des Blancs



# CES QUELQUES EXTRAITS VOUS ONT PLU ?

Procurez-vous le livre entier sur :

**OLIBRIS.FR**

Découvrez les catalogues Olibris :



Catalogue complet



Catalogue numérique

**CLIQUEZ ICI !**





# Enfin un manuel contemporain complet sur le jeu positionnel !



Comprendre le jeu positionnel dans toute sa richesse suppose d'aller bien au-delà d'un catalogue de principes. Il s'agit d'embrasser un ensemble de thèmes étroitement liés, depuis la structure de pions jusqu'aux formes les plus complexes du jeu dynamique.

Avec ce deuxième tome, les grands maîtres Sakaev et Landa achèvent leur **panorama du jeu positionnel moderne** — envisagé au sens large, puisque la section sur le jeu dynamique inclut la présentation des principales méthodes tactiques, tandis que le premier tome couvrait entre autres la prise de décision et les modes de réflexion stratégique.

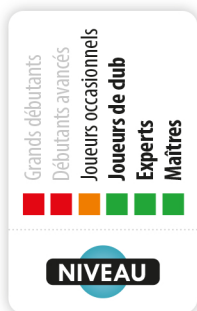
Héritiers de la grande tradition pédagogique soviétique, les auteurs l'actualisent à la lumière des parties contemporaines et des apports de l'analyse informatique : c'est tout le sens du « 2.0 ». Les 374 exemples commentés de ce volume, classiques comme récents, posent les fondations d'une **solide culture échiquéenne** — indispensable à tout joueur de club désireux de franchir un palier ou d'approfondir sa compréhension du jeu.

## Au sommaire : structure de pions et jeu dynamique, en 58 chapitres, dont :

- Comment bloquer un pion passé
- Savoir frapper à l'endroit le mieux défendu
- Le double sacrifice de Lasker
- Savoir utiliser les pièces inutilisées en attaque
- Comment exploiter les diagonales
- Le sacrifice intuitif

Outil précieux pour les entraîneurs, ce livre peut également être étudié de manière autonome. Pour en tirer le meilleur parti, prenez le temps de réfléchir à chaque diagramme avant de lire la suite.

*Konstantin Sakaev, ancien Champion de Russie et secondant de Vladimir Kramnik, s'est associé au grand maître Konstantin Landa, entraîneur émérite, pour créer ce manuel de référence qui allie expertise du haut niveau et excellence pédagogique.*



**olibris.fr**

Olibris - Diffusion GEODIF - Distribution SODIS

### Chez le même éditeur :

Jacob Aagaard, *Objectif grand maître ! – Le jeu positionnel*  
Aron Nimzowitsch, *Mon système (2 tomes)*  
John Watson, *Les secrets de la stratégie moderne aux échecs*  
John Nunn, *Comprendre le milieu de partie*



**33 €**