

Échec +

No 277, Mars 2022

L'échiquier politique en feu : Ukraine vs Russie



Lors d'une assemblée extraordinaire tenue le 27 février 2022 sur la situation en Ukraine, le Conseil de la Fédération internationale des échecs (FIDE) a décidé de prendre des mesures à l'encontre de la Russie après son action militaire en Ukraine. Le Conseil de la FIDE a approuvé la déclaration suivante qui condamne l'action militaire russe :

« La FIDE exprime sa profonde inquiétude face à l'action militaire lancée par la Russie en Ukraine. La FIDE condamne toute utilisation de moyens militaires pour résoudre des conflits politiques. La FIDE prendra toutes les mesures nécessaires pour assurer la sécurité des joueurs d'échecs et autres membres de la communauté échiquéenne. Conséquemment, aucune compétition ou autres événements officiels de la FIDE ne se tiendront en Russie ou en Biélorussie ».

[Déclaration complète](#)



Tournoi Transcontinental Estival

3, 4 et 5 juin 2022

Organisé par la Fédération québécoise des échecs
Système rotation (*coté FQE*) par groupes
de 6 joueurs de cote similaire

Aucun bye n'est permis. Chaque joueur doit jouer toutes ses parties.

Jeux et chronomètres fournis.

Inscription : 30\$. Tous doivent être membres FQE
(la carte-tournoi coûte 10 \$).

Endroit : Regroupement Loisir-Québec (*stade olympique*),
4545 Pierre-de-Coubertin, Montréal (*métro Pie-IX*).

Cadence : 75 minutes/mat, plus incrément de 30 secondes
par coup.

Horaire : Présence obligatoire à 18h de tous les joueurs
inscrits. 1^{re} ronde vendredi 18h30, 2^e ronde samedi 10h,
3^e ronde samedi 14h30, 4^e ronde dimanche 10h, 5^e ronde
dimanche 14h30.

Prix garantis : 100 \$ au 1^{er} de chaque section,
50 \$ au 2^e

Maximum de 60 joueurs.

Vous inscrire avant le 3 juin à 18h30 en réservant votre
place :

par internet (www.fqechecs.qc.ca; paiement par carte de
crédit ou paypal),

par courriel (info@fqechecs.qc.ca; paiement sur place
avant 18h),

ou en postant un chèque suffisamment à l'avance à l'ordre
de la : Fédération québécoise des échecs
4545, avenue Pierre-de-Coubertin,
Montréal, QC, H1V 0B2

Sommaire

Notre page couverture

La FIDE devant des choix difficiles.....page 4

Yuri Averbakh, premier grand maître centenairepage 6

Jouer So So ou comme Wesley So ?..... page 8

*par Alexandre Le Siège,
grand maître international*

Que vaut ma position ?page 12

Ligne à haute tensionpage 14

*par Richard Bérubé,
maître FIDE*

Le Coin de l'amateur

Les pions ne peuvent revenir en arrière..... page 16

par Louis Morin

Solutions des exercices.....page 18

Le Coach vous parle

Le jeu des pions en fin de partie..... page 20

*par Jean Hébert
maître international*

Mesures sanitaires dans le loisir et le sport à partir du 14 mars 2022

Les activités de sport et de loisir peuvent reprendre sans limitation du nombre de participants

Allègement de certaines mesures sanitaires

À compter du 14 mars, fin de l'exigence limitant la capacité dans les gymnases et les centres récréatifs. Retrait de l'exigence du passeport vaccinal pour les activités de loisir et de sport.

Port du masque et du couvre-visage

- Le port du masque ou du couvre-visage est fortement recommandé lors d'activités sportives intérieures. Le masque peut être retiré s'il cause de la gêne dans le contexte de la pratique de l'activité (*exemple : gêne respiratoire liée à l'intensité, port d'un casque de protection, sécurité*).
- Le masque peut être retiré s'il ne confère pas de protection significative, par exemple dans les sports à grande distanciation entre les joueurs (*exemple : badminton*) ou lors de la pratique extérieure.
- En contexte scolaire, c'est le masque d'intervention qui doit être porté, sauf dans le cas des enfants à l'éducation préscolaire.
- En contexte associatif (*civil*), le masque ou le couvre-visage demeure obligatoire en tout temps pour les personnes de 10 ans et plus dans les autres contextes que celui de la pratique sportive (*exemple : vestiaires, déplacements*). ■

Notre page couverture

La FIDE devant des choix difficiles

C'est le 20 juillet 1924 que la FIDE a vu le jour à Paris sous l'impulsion des Jeux olympiques modernes. Les représentants de quinze pays, principalement européens, ont signé un accord créant la « Fédération internationale des échecs ». Ils choisirent pour devise « Gens Una Sumus », nous sommes une seule famille.

Dans le siècle qui a suivi, la FIDE, d'abord une petite association avec un minimum de réalisations, est devenue une puissante organisation internationale qui unit 189 fédérations nationales et plus de onze millions de joueurs. La sphère des activités de la FIDE sur les 64 cases s'est grandement accrue au fil des années. Malheureusement, l'échiquier politique a été omniprésent, malmenant sa crédibilité et sa devise.

Récemment, la Russie, pays membre de la FIDE et probablement le plus influent de tous, a délibérément envahi un pays voisin, l'Ukraine, pour de banales considérations « d'espace sécuritaire », comme si elle n'en avait pas déjà assez. Manifestement, cette invasion aura des conséquences politiques et économiques à long terme pour le monde entier. Au plan sportif, des commentateurs influents exigent que la Russie soit exclue de la FIDE. Une histoire à suivre.



Voici une photo qui a fait le tour du monde. Il s'agit du grand maître ukrainien Oleksandr Sulypa, capitaine de l'équipe ukrainienne qui a remporté la médaille d'or au Championnat d'Europe par équipes. Il a publié cette photo de lui-même sur sa page Twitter avec la mention :

« Je défends mon pays contre l'ennemi. La vérité va triompher. »

En attendant l'espoir d'une résolution pacifique du conflit, attardons-nous sur une partie exceptionnelle du plus célèbre joueur ukrainien de l'histoire, Efim Geller. Cette partie peut être considérée comme son « immortelle ».

Geller contre Smyslov, quart-de-finale des matchs des Candidats, Moscou 1965. Lors de cette partie, Geller a réalisé un tour de force. Il s'est en effet permis de proposer quatre sacrifices de Dame sans que son adversaire n'ait réellement le choix de les refuser sous peine de débâcle immédiate. Le premier

sacrifice intervient au 24^e coup, preuve que Geller a calculé 10 coups à l'avance. Le dernier sacrifice de Dame au 31^e coup entraîne l'abandon du Russe. Le mat se serait produit au 34^e coup.

[Efim Geller – Vassily Smyslov](#)

[Moscou, 5^e partie, 24 avril 1965](#)

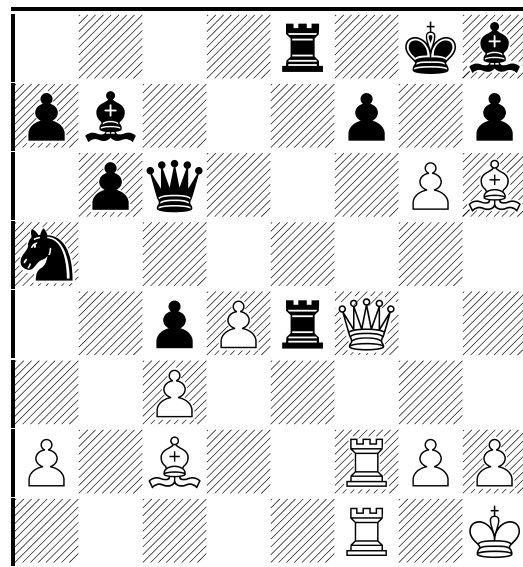
Annotations d'Efim Geller

La variante choisie par Smyslov ne m'a pas surpris le moins du monde. En me préparant pour le match, mon entraîneur et moi avons supputé cette possibilité si je prenais rapidement l'avance, mon adversaire étant plus ou moins forcé de compliquer le jeu. Et c'est ce qui arriva. Même si cette suite s'est produite couramment dans le passé, je fus en mesure d'en exploiter quelques faiblesses.

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 d5 4.cxd5 ♘xd5 5.e4 ♘xc3 6.bxc3 ♙g7 7.♙c4 c5 8.♘e2 0-0 9.0-0 ♘c6 10.♙e3 ♚c7 11.♞c1 ♞d8 Avec leur deux derniers coups, les Noirs mettent de l'avant un plan original dont l'objectif ultime est de bloquer le centre de pions blancs. En même temps, ils intensifient la pression sur d4, s'apprêtent à compléter leur développement et se préparent à contrer l'avance f2-f4 par ...f7-f5. Ainsi, dans la partie Gligoric-Smyslov (Match URSS-Yougoslavie, 1959), après 12.h3 b6 13.f4 e6 14.De1 Ca5 15.Fd3 f5 16.e5?, les Noirs furent en mesure d'établir leur plan dans sa version la plus favorable. 12.f4 e6 La réponse

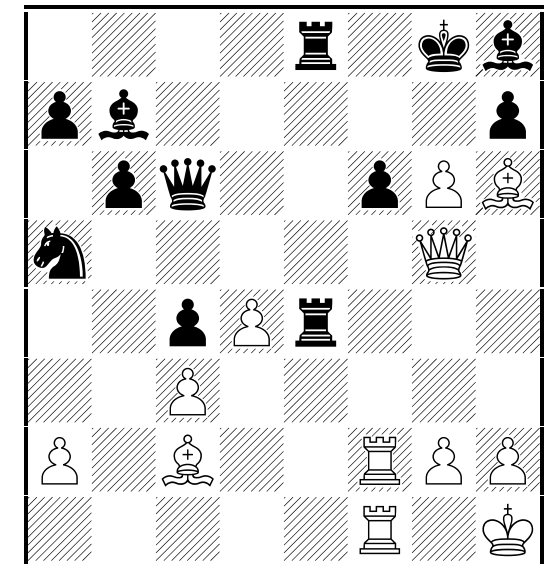
critique au 12^e coup blanc semble être 12...Fg4 qui poursuit la lutte pour la case d4. La suite choisie par Smyslov indique qu'il veut s'en tenir à son plan de blocage central. Notons que la tentative de blocage immédiat suivant 12...Ca5 13.Fd3 f5 échoue après 14.exf5 gxf5 15.Cg3 e6 16.Ch5, car la position royale des Noirs en sort très affaiblie. Incidemment, Smyslov joua 12...e6 presque sans réfléchir, et il m'est apparu qu'il n'a pas pressenti le danger. **13.♔h1 b6?** Perte de temps doublée d'un affaiblissement de la longue diagonale, après quoi l'offensive blanche devient menaçante. Il était essentiel de jouer 13...Ca5 comme dans la partie Tukmakov-Stein (*Mémorial Alekhine, Moscou 1971*) qui continua : 14.Fd3 f5 15.exf5 exf5 16.dxc5 Fe6, et maintenant 17.Cd4 (17.Dc2 fut joué) produit des chances partagées. **14.f5 ♖a5** Après 14...exf5, la meilleure façon de continuer l'attaque est probablement 15.Fg5 Tf8 16.d5 Ca5 17.d6 Dd7 18.Fd5 (c'est ici que l'affaiblissement de la longue diagonale joue un rôle) 18...Fb7 19.exf5 avec une forte initiative pour les Blancs. **15.♙d3 exf5 16.exf5 ♙b7 17.♚d2 ♜e8 18.♘g3 ♛c6 19.♞f2** Défend le point g2 tout en préparant une puissante offensive sur le pion f7. **19...♞ad8** Après la partie, l'opinion la plus répandue fut que les Noirs, en situation difficile, auraient dû changer la donne en jouant 19...Txe3. Mais ce sacrifice de qualité n'aurait pas solutionné leurs problèmes, car après 20.Dxe3 cxd4, les Blancs peuvent jouer 21.Df4 (21.cxd4!?) dxc3 22.f6 Ff8 23.Cf5! avec une attaque très forte. **20.♙h6 ♙h8**

21.♞f4 ♜d7 22.♘e4! c4? Espérant toujours établir un blocage, Smyslov élimine la tension centrale, ce qui a pour effet de libérer les Blancs qui peuvent maintenant se concentrer sur leur attaque. De plus, le Cavalier en a5 est de plus en plus isolé de l'action, ce qui accorde aux Blancs un avantage numérique dans le secteur névralgique. Durant la partie, je m'attendais à 22...Dc7 qui est plus tenace. Le duel entre maintenant dans une phase de coups forcés. **23.♙c2 ♜de7** Évidemment, 23...Txe4?? 24.Fxe4 Dxe4 25.Db8+ ne va pas. **24.♞cf1!** Menace de jouer 25.fxg6 hxg6 26.Cd6, alors que les Noirs sont maintenant privés de la possibilité de 26...Te1+; 24.fxg6 hxg6 25.Fg5 était tentant pour gagner la qualité après 25...Td7 26.Cf6+ Fxf6 27.Fxf6 Te6 28.Dh4 (28.Dh6? Txf6) 28...Txf6 29.Dxf6, mais la position promettait davantage. **24...♞xe4 25.fxg6!**



Premier sacrifice de Dame. Évidemment, la Dame ne peut être prise à cause de 26.gxh7 mat. **25...f6**

25...Dxg6 26.Dxf7+ Dxf7 27.Txf7 est peu concevable pour les Noirs car ils doivent rendre beaucoup trop de matériel pour éviter le mat : 27...Fg7 (27...Te1 28.Fxh7 mat) 28.Txg7+ Rh8 29.Txb7 Cxb7 30.Fxe4. **26.♞g5!**



Le second sacrifice de Dame. Il ne s'agit pas d'esthétisme, mais plutôt d'efficacité. La menace de 27.g7 force la suite des choses. **26...♞d7 27.♔g1!** En laissant la Dame en g5, les Blancs se trouvent à faire un troisième sacrifice de Dame. Il s'agit d'une finesse car si les Blancs capturaient tout de suite en f6, alors : 27.Txf6 Fxf6 28.Dxf6 hxg6 29.Dxg6+ Rh8 30.Fg5 T4e6 31.Ff6+ Txf6 32.Txf6 (32.Dxf6+ Dg7) 32...Te1+. **27...♙g7 28.♞xf6 ♙g4** 28...Fhx6 29.gxh7+ Rh8 30.Tf8+ Txf8 31.Txf8+ Fxf8 32.Dg8 mat. **29.gxh7+ ♔h8 30.♙xg7+ ♞xg7 31.♞xg4 1-0** Le quatrième et dernier sacrifice de Dame force l'abandon. ■

Yuri Averbakh a eu 100 ans le 8 février. Il devient le premier grand maître d'échecs à atteindre cet âge vénérable. Russe d'origine, né en 1922, Averbakh fut candidat au titre mondial en 1953 et Champion d'URSS l'année suivante. Il passe très près de se qualifier à nouveau pour les Candidats en 1958 en terminant septième au tournoi interzonal de Portoroz. C'est Bobby Fischer qui lui chipe la qualification en finissant un 1/2-point devant.

Grand analyste du jeu (*un système d'ouverture dans la défense Est-Indienne porte même son nom*), Averbakh est un auteur prolifique qui s'est penché plus particulièrement sur les finales d'échecs et leur contenu théorique. Le côté esthétique du jeu l'a toujours passionné. C'est en 1935 qu'Averbakh entendit les sirènes de la déesse Caïssa... mais écoutons-le :

« Vers la fin de 1935, j'ai visité le Club d'échecs de Moscou pour la première fois. À ce moment, j'ai eu l'immense privilège d'assister à une conférence du grand compositeur d'échecs Nikolai Grigoriev.

Cette rencontre m'a laissé une impression indélébile. Grigoriev expliquait les différents enchaînements qui ont mené à la composition d'une de ses études célèbres. Il déplaçait les pièces sur un grand échiquier mural avec ses doigts agiles. Je ne saisisais pas tout ce qu'il disait, mais je sentais la profondeur et la grande beauté qui émanaient de l'artiste qu'il

Yuri Averbakh, premier grand maître centenaire (1922-)



À gauche : Yuri Averbakh (95 ans) face à un jeune prodige de 4 ans, Mikhaïl Osipov.

était. Je pouvais observer de mes propres yeux comment les humains peuvent donner vie à de petites pièces de bois en les transformant en de véritables acteurs susceptibles d'accomplir des miracles.

C'est cette perception artistique qui m'a attiré vers le jeu d'échecs. Dès lors, je me suis attelé à l'étude du jeu, une passion qui ne s'est jamais tarie. »

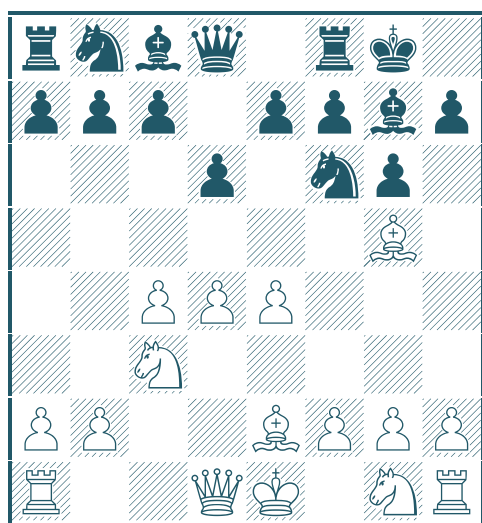
Le plus grand fait d'armes du grand maître Averbakh fut probablement la partie suivante jouée à son apogée. On y voit Averbakh faire la leçon au meilleur joueur argentin devant son public.

Yuri Averbakh – Oscar Panno Buenos Aires, mars 1954, 3^e ronde

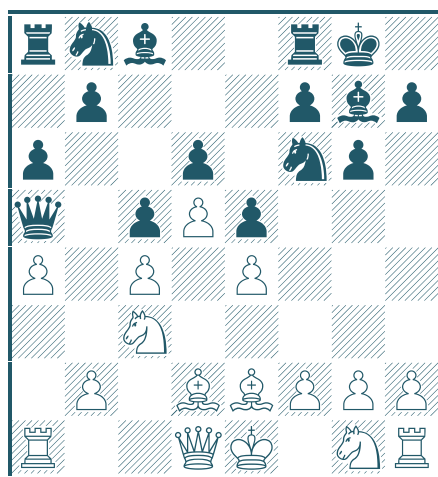
1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 d6 5.♗e2 0-0 6.♗g5

Cette partie fut l'une des premières jouées avec la suite 5.Fe2/6.Fg5 qui prit bientôt le nom de système Averbakh.

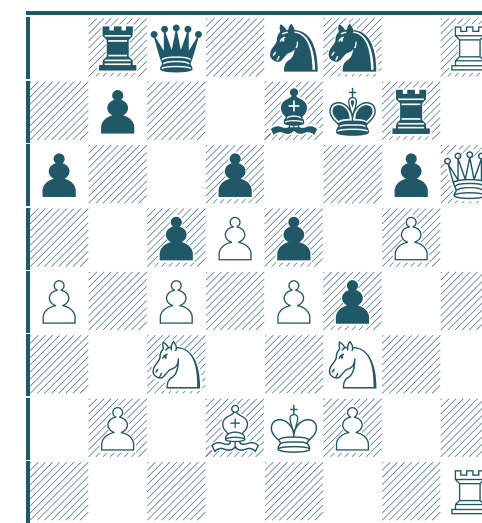
La variante comporte une certaine contradiction : les Noirs déploient leur Fou-dame de façon agressive sans avoir la moindre intention de l'échanger. Leur idée est de mettre en place ce que certains appellent un semi-clouage.



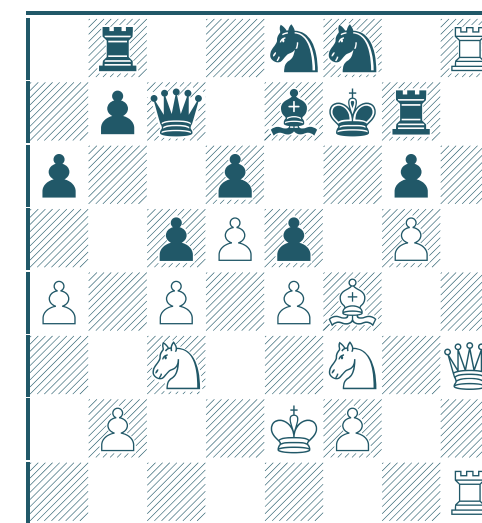
6...c5 Déjà, l'on voit une des plus-values du système : les Noirs ne peuvent procéder « *normalement* » avec 6...e5 qui encourt une perte matérielle après 7.dxe5 dxe5 8.Dxd8 Txd8 9.Cd5. **7.d5 a6 8.a4** Un maillon important du système consiste à restreindre le jeu des Noirs à l'aile-Dame. **8...♞a5?!** Cette partie, plus que toute autre, a démontré que la sortie de la Dame noire restait sans effet. **9.♟d2!** Après 9.Dd2, les Noirs ont la possibilité de jouer 9...b5!?. Le coup du texte ne peut être considéré comme une perte de temps, car la Dame noire devra jouer à nouveau. **9...e5?**



Les Noirs ferment le centre beaucoup trop rapidement. Ces formations de type *Benoni complète* étaient mal comprises à l'époque. Alors que les Noirs ont creusé leur tranchée, les Blancs, ont l'embarras du choix des armes, n'ayant pas encore roqué; 9...e6 10.Cf3 exd5 11.exd5 Fg4 12.0-0 était la procédure à suivre. **10.g4!** Le début de l'assaut. Le Roi blanc peut se maintenir au centre sans danger. **10...♞e8 11.h4 f5** On peut comprendre que le joueur argentin ne veuille rester sans voix. Mais ce levier est-indien, habituellement porteur de contre-jeu, est ici affaiblissant. **12.h5 f4** Panno cherche à fermer les lignes pour diminuer les chances d'attaque blanches. Il menace de jouer 13...g5. **13.g5!** Un coup qui a plusieurs fonctions. Les Blancs menacent de jouer 14.h6 qui enferme le Fou-roi noir pour le reste de la partie. Ils stoppent ...g6-g5 pour éviter que la position ne devienne trop fermée. Finalement, ils se donnent la possibilité d'échanger les Fous de cases blanches, ce qui favorise les Blancs. **13...♞f7 14.♟g4 ♞d8** La Dame se replie en défense. Les Noirs pouvaient tenter une action à l'aile-Dame, mais dont les chances de succès seraient minimales : 14...Fxf4 15.Dxf4 Db4 16.hxf4 hxf4 17.Dc8 Te7 18.b3 Dxb3 19.Tb1 Da3 20.Txb7. **15.♟xc8 ♞xc8 16.♞f3 ♟f8 17.♟e2!** Le Roi se sent en parfaite sécurité en e2. Son action permet de transférer les pièces lourdes sur la colonne « h ». **17...♞g7 18.♞h4 ♞d7 19.hxf4 hxf4 20.♞h1** Les Blancs débutent leur invasion de la colonne « h ». **20...♟e7 21.♞h8+ ♟f7 22.♞h6 ♞f8** Tout semble bien défendu du côté noir, mais ce n'est qu'illusion. Le Roi noir manque désespérément d'espace vital. **23.♞h1** Maintenant, la véritable cible des Blancs est le pion f4 qui ne peut être renforcé. **23...♞b8** Les Blancs gagnent après A) 23...Fd8 24.Fxf4! exf4 25.Th4 Re7 26.Txf4, ou encore B) 23...b5 24.Fxf4 exf4 25.Th4 Ce6 26.dxe6+ Rxe6 27.Cd5.



24.♟xf4! Il est possible que Panno n'ait jamais envisagé cette possibilité, ce qui pourrait expliquer sa défense brouillonne. **24...♞c7** Le Fou intouchable menaçait 25.Fxe5!. **25.♞h2** Renouvelle la menace. **25...♞d7 26.♞h3 ♞f8**



27.♞xf8+! Élimine le seul défenseur de la case e6. **27...♟xf8 28.♞e6 ♞g8 29.♞h4 ♟d8 29...exf4 30.Cxf4+ Txf4 (30...Rg7 31.Cxe7) 31.Th8+ Rg7 32.Dg8 mat. 30.♞xg6+ ♟g7 31.♞xe5 1-0** La position noire s'écroule. ■

Jouer So So* ou comme Wesley So ?

par Alexandre Le Siège, grand maître international

*So So signifie couci-couça en anglais.

J'aimerais aujourd'hui analyser quelques parties du Philippin Wesley So, qui font ressortir son style et son approche unique aux échecs. C'est un joueur extrêmement concret dans toutes les phases du jeu. Dans l'ouverture, il opte régulièrement pour des positions riches et complexes. En milieu de partie, il n'a pas peur des escarmouches tactiques, et la réalisation de ses avantages fait souvent appel à un calcul précis de variantes.

Évidemment, il est aussi un joueur universel et pragmatique, mais ce qui ressort à mes yeux, c'est qu'il a le courage et le talent d'essayer de reproduire les solutions de l'ordinateur bien plus que les autres joueurs de top niveau.

Je l'ai souvent vu, avec un pion d'avance, en capturer un deuxième plutôt que de se replier en défense. L'ordinateur estime souvent que cette approche matérialiste représente la meilleure façon de concrétiser un avantage, même si cela apparaît souvent très risqué à l'œil humain. Cela prend beaucoup de sang-froid et une incroyable confiance en ses moyens.

La première partie démontre son opportunisme dans une position complexe lorsque nul autre que Magnus Carlsen se fourvoie dans l'ouverture.

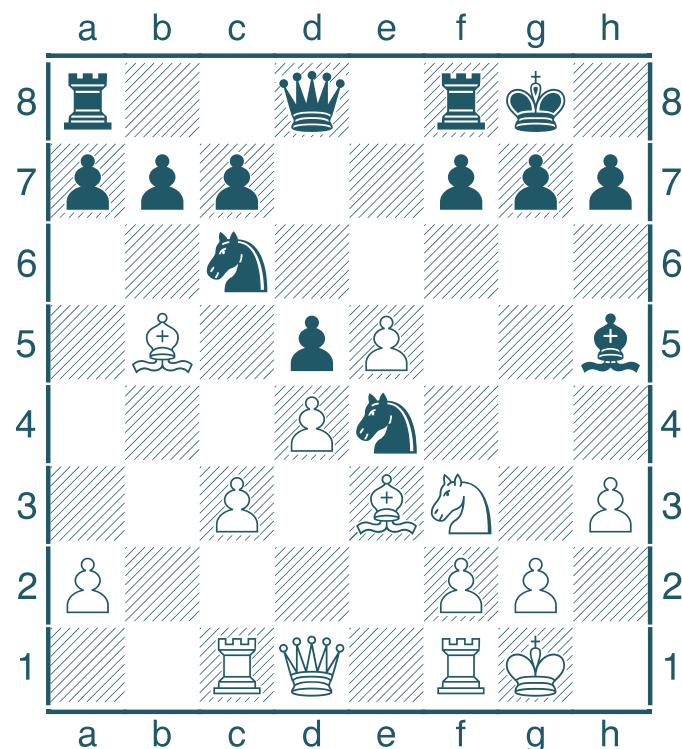


[Wesley So – Magnus Carlsen](#)

[FTX Crypto Cup KO, 30 mai 2021, 13^e ronde](#)

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.e5 Cette nouvelle approche est devenue très populaire dans les dernières années avec la contribution des ordinateurs. Le romantique gambit Greco ne mène nulle part après 6.cxd4 Fb4+ 7.Cc3 Cxe4 8.o-o Fxc3! 9.d5 (9.bxc3 d5!). À présent, le plus simple est 9...Ce5 10.bxc3 Cxc4 11.Dd4 o-o 12.Dxc4 Cd6. **6...d5** La contre-attaque presque automatique. **7.Fb5 Ce4 8.cxd4 Fb6 9.Cc3 o-o** De prime abord, on pourrait penser que le centre blanc est très fragile, mais la position est extrêmement volatile. Il y a un déséquilibre à cause de l'asymétrie des pions (4 contre 3 sur chaque aile). **10.Fe3** Le coup qui a revitalisé la variante en surprotégeant d4 (Nimzovich approuverait...); la suite 10.o-o Fg4! 11.Fe3 f6 donne aux Noirs un jeu un peu trop facile.

10...Fg4 11.h3 Fh5 12.Tc1 Un coup logique, mais sans plus, le plus gros avantage étant de sortir des sentiers battus. Normalement, on opte pour 12.Dc2 Fg6 13.Db3 Ce7 14.O–O. La danse de la Dame a permis de soulager la pression sur f3. **12...Fa5?!** Un nouveau coup, mais mieux valait 12...Ce7! **13.O–O Fxc3 14.bxc3** (diagramme)



14...Ca5? Le champion du monde continue logiquement sa stratégie de domination des cases blanches après avoir échangé son fou en c3. Hélas, cela a coûté beaucoup de temps aux Noirs et ils n'ont pas réussi à neutraliser l'atout majeur des Blancs, soit leur majorité (4 contre 3) à l'aile-Roi. En fait, la

situation a empiré, car sans le Fou de cases noires, il devient problématique de mettre au défi le centre blanc avec ...f7–f6. Wesley saisit immédiatement l'occasion d'activer sa majorité. **15.g4! Fg6 16.Ce1!** Libère le pion « f » qui veut embêter le Cavalier e4 et le Fou g6. **16...f6 17.f3 c6 18.Fd3 Cg5** Magnus a réussi à éviter de perdre du matériel, mais au prix d'une démolition de sa structure. **19.Fxg6 hxg6 20.Fxg5 fxg5 21.Dd3** Le plan des Blancs est très simple : jouer Ce1–g2 suivi de f3–f4 pour exposer la précarité du Roi noir. Parfois, certains joueurs ont de la difficulté à envisager f3–f4, car ils veulent

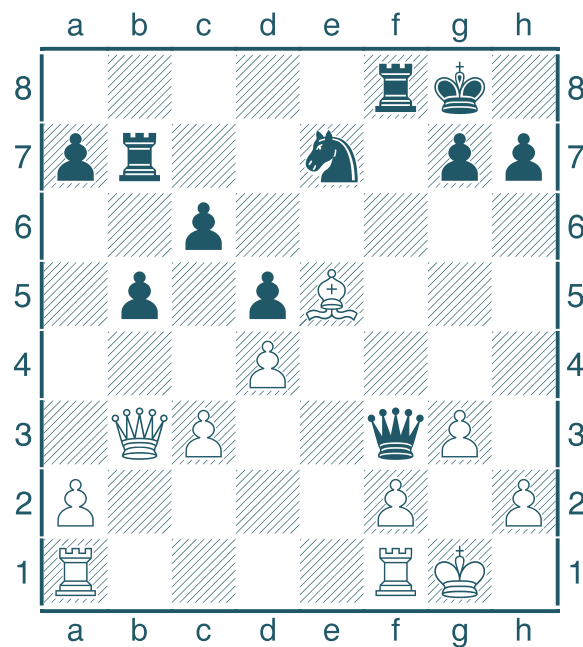
à tout prix laisser les Noirs avec des pions triplés et isolés. Il faut se débarrasser de ces idées préconçues et savoir convertir un avantage statique en avantage dynamique quand l'occasion se présente. **21...Cc4 21...De8 22.Cg2 Cc4 23.f4 gxf4 24.Cxf4+–. 22.Dxg6 De7 23.Tf2 c5 24.Cg2 Tac8 25.Tcf1 cxd4 26.cxd4 Tc6 27.Dd3 Ta6 28.f4** Magnus a sacrifié un pion pour gagner du temps, mais cette percée était inévitable. **28...Ta3 29.Dg6 Txb3 30.f5 Rh8 31.f6 gxf6 32.exf6 Dh7 33.Dg7+ 1-0** Comme à son habitude, Wesley termine son attaque avec une pointe tactique incisive.

Parfois, le style de Wesley peut se retourner contre lui lorsqu'il sous-estime le contre-jeu adverse.

Magnus Carlsen – Wesley So **FTX Crypto Cup KO, 30 mai 2021, 11^e ronde**

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.e5 Encore cette variante qui fut débattue lors de la Crypto Cup. Certains joueurs optent pour la suite solide 6.cxd4 Fb4+ 7.Fd2. Selon moi, la meilleure façon de déséquilibrer le jeu est 7...Cxe4 8.Fxb4 Cxb4 9.Fxf7+ Rxf7 10.Db3+ Rf8 11.Dxb4+ De7 12.Dxe7+ Rxe7 avec une position aux chances partagées, mais pas du tout nulle. **6...d5 7.Fb5 Ce4 8.cxd4 Fb6 9.Cc3 O–O 10.Fe3 Fg4 11.Dc2** Si vous vous rappelez, dans la dernière partie, les Blancs ont inséré 11.h3 Fh5 qui est censé être plus précis. La pointe est qu'après 12.Dc2 Fg6 13.Db3, 13...Ca5? est impossible puisque 14.Dxd5 De7 15.Dd7! avantage les Blancs. Si vous êtes confus, imaginez la même suite avec le Fou encore en g4 qui empêche Dd7. Dans ce cas, la Dame blanche serait perdue (*voir prochaine*

note). **11...Ff5 12.Db3 Ce7 12...Ca5! 13.Dxd5? De7 14.Cxe4 Fe6. 13.0-0 c6 14.Fe2 Tb8** Nouveau coup. **15.Ca4?!** En général, les Blancs essaient de miner le Cavalier e4, mais Wesley ne choisit pas la meilleure suite. Tout est si volatile qu'il faut calculer précisément : **15.Ch4! Fe6 (15...f6? 16.Cxf5 Cxf5 17.Cxe4) 16.Dc2. 15...Fc7 16.Ch4 f6!** Voilà la différence majeure entre 15.Ca4 et 15.Ch4. Magnus se permet de mettre en branle son contre-jeu sans craindre de perdre une pièce. **17.Ff3 b5 18.Cc3 Cxc3 19.exf6 Fe4** Après **19...Dd6! 20.g3 Dxf6 21.Dxc3 Fh3 22.Fg2 Fxg2 23.Cxg2 Fb6**, le pion d4 devient une source d'inquiétude permanente. **20.bxc3 Dd6 21.g3 Fxf3 22.Ff4 Dxf6 23.Fxc7 Tb7 24.Fe5 Df7 25.Cxf3 Dxf3** (diagramme) La position s'est simplifiée en égalité dynamique. Par contre, les Blancs doivent être prudents, car les cases blanches sont très vulnérables, vu le déséquilibre Cavalier contre Fou.



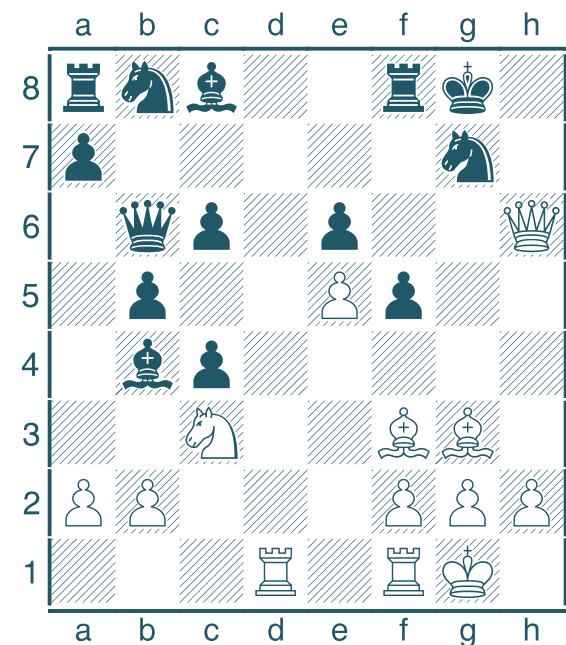
26.Db4?! Partir à l'aventure avec la Dame semble très risqué, mais Wesley n'est pas un joueur qui laisse la peur dicter ses coups. Il veut installer sa Dame en c5 pour faire pression sur le pion c6, puis installer une Tour sur la colonne « e ». Une conclusion logique à la partie pourrait être **26.Fd6 Cf5 27.Fxf8 Ch4 28.gxh4 Dg4+ 29.Rh1 Df3+** avec échec perpétuel. **26...Cf5 27.Dc5?** À présent, la Dame

est complètement coupée de l'aile-Roi. **27...Tbf7! 28.Tae1** La case e3 doit être défendue : **28.Dxc6 Ce3! 29.fxe3 Dxe3+ 30.Rg2 De2+ 31.Rh3 Txf1-+.** **28...h5!** La dernière réserve qui brise la « forteresse » blanche en provoquant l'affaiblissement du pion g3. **29.h3 29.Dxc6 h4 30.h3 (sinon ...h4-h3 puis ...Df3-g2 mat !)** **30...Cxg3! 31.fxg3 Dxf1+ 32.Txf1 Txf1+ 33.Rg2 T8f2 mat.** **29...h4 30.Dxc6 30.g4 Cg3-+.** **30...Cxg3! 31.Fxg3 31.fxg3 Dxf1+ 32.Txf1 Txf1+ 33.Rg2 T8f2 mat.** **31...hxg3 32.Te8 g2 33.Txf8+ Txf8 0-1**

Dans la prochaine partie, les Blancs ont une compensation fantastique pour leur pièce sacrifiée, mais encore faut-il trouver comment poursuivre l'attaque avant que les Noirs ne se consolident.

Wesley So – Levon Aronian

Carlsen Invitational, 14 mars 2021, 6^e ronde



19.Ce4! Wesley sacrifie une deuxième pièce pour activer son Fou de cases blanches. Le plus pragmatique **19.Fh4** suivi de **20.Ff6** était également très fort. **19...fxe4 20.Fxe4 Tf5** Après **20...Cf5 21.Dg6+ Rh8 22.Fh4!**, les Noirs défendent adéquatement f6, mais l'apparition d'un pion sur

cette case va être décisive : 22...Cd7 23.Txd7! Fxd7 24.Fxf5 Txf5 25.Ff6+ Txf6 26.exf6 (la coordination entre Dame et pion est trop forte) 26...Ff8 27.f7 Fg7 28.Dh5+ Fh6 29.Dxh6 mat. **21.Fxf5 exf5 22.e6!** Un sacrifice de dégagement de la case e5 pour le Fou g3. À noter que ce sacrifice brise également la coordination du Cavalier g7 et du Fou c8. En effet, une fois qu'une des deux pièces capture e6, la coordination sur cette case est brisée. **22...Ff8** Prendre en e6 ne va pas :

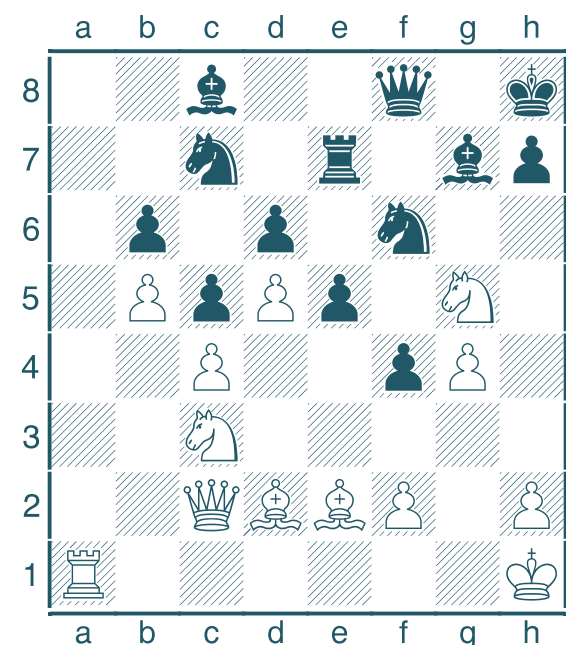
A) 22...Fxe6 23.Fe5 (coordination Dame-Fou) 23...Db7 24.Td8+ Ff8 25.Fxg7 Dxg7 26.Dxe6+ Df7 27.Dd6+-. Malgré la quasi-parité matérielle, les Noirs sont perdus à cause de la précarité de leur Roi et du clouage sur leur Cavalier;

B) 22...Cxe6 23.Dg6+ Cg7 24.Fe5 Db7 25.Td8+ Ff8 26.Tfd1+-. Paralysie complète.

23.Fe5 c5 24.Fxg7! Échange du majestueux Fou pour valoriser le pion passé « e ». **24...Fxg7 25.e7 Fd7 25...Dxh6 26.e8=D+ Rh7 27.Dxc8+-.** **26.Dh5 Dc6 27.Tfe1** La dernière pièce se joint à l'attaque. **27...Fe8 27...Ca6 28.Txd7 Dxd7 29.e8=D++-.** **28.Td8 Ca6 29.Te6! Dd7 29...Dxe6 30.Txe8+ Txe8 31.Dxe8+ Rh7 32.Dh5+ Fh6 33.e8=D+-** pare le mat du couloir. **30.Txa8 Cc7 31.Td8 Cxe6 32.Txe8+ Cf8 33.Txf8+ 1-0 33...Fxf8 34.Dg6+ Fg7 35.e8=D+ fait Dame sur échec.** Une attaque chirurgicale de Wesley.

Le dernier exemple nous montre une structure est-indienne de rêve pour les Blancs : contrôle de la case e4 et plus d'espace aux deux ailes. Il reste à transformer cet avantage en victoire et Wesley va utiliser la solution tactique plutôt que positionnelle.

Wesley So – Jan Krzysztof Duda Opera Euro Rapid KO, 10 fév. 2021



29.Tg1! Le premier choix de l'ordinateur qui offre du contre-jeu basé sur le sacrifice ...f4-f3. Plusieurs joueurs auraient joué 29.f3 sans réfléchir, mais cela concède un contre-jeu latent grâce au sacrifice thématique 29...e4! qui débloque le fou g7. **29...f3 30.Fd1 30.Fxf3 h6 31.Ch3** est plus simple,

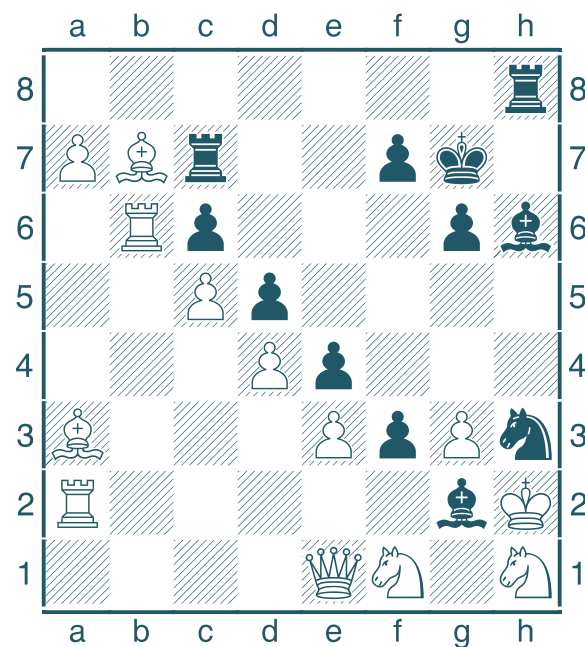
mais manque d'harmonie. La solution des Blancs est apparemment très risquée, mais si tout est bien calculé, elle représente le chemin le plus court vers la victoire. L'entraîneur Artur Jusupov parle de cette habilité des grands joueurs d'outrepasser la réalisation thématique d'un avantage systématique au profit d'une réalisation plus concrète. L'idée consiste à concentrer le risque dans un court moment plutôt que laisser du contre-jeu à long terme. **30...h6 31.Cxf3 Cxg4** Le Cavalier devient menaçant, mais Wesley a tout prévu! **32.Ch4!** Les Noirs ont dû affaiblir sérieusement g6 pour capturer le pion g4. **32...Cxf2+ 33.Rg2 Fh3+ 34.Rg3 Df7 35.Cg6+ Rh7 36.Cxe7+ e4** La dernière cartouche. Idée : ...Fg7-e5+. **37.Cxe4!** Tout est sous contrôle. **37...Fe5+ 38.Rh4** Le Roi est complètement à l'abri grâce à l'échec à la découverte. **38...Ff5 38...Dxe7+ 39.Cf6+ Rh8 40.Tg8 mat. 39.Cxf5 Dxf5 40.Cxf2 1-0** La Dame noire est clouée. ■

Que vaut ma position ?

Solutions à la page 18

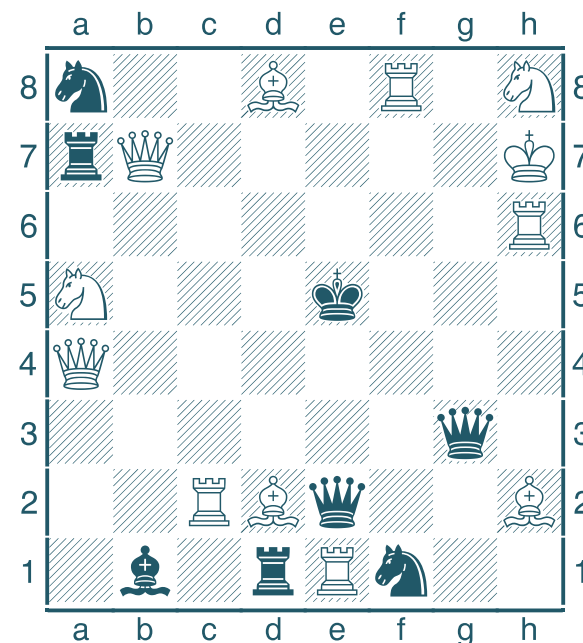
Dans la position de droite, il y a tant d'échecs possibles, mais comment mater le Roi noir en un seul coup ? Eh non, ce n'est pas une blague. C'est bien un mat en un qu'on vous demande de trouver, et ce n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît.

Si vous avez trouvé la solution trop vite, repensez-y quelques instants, il se pourrait qu'un petit détail vous ait échappé.



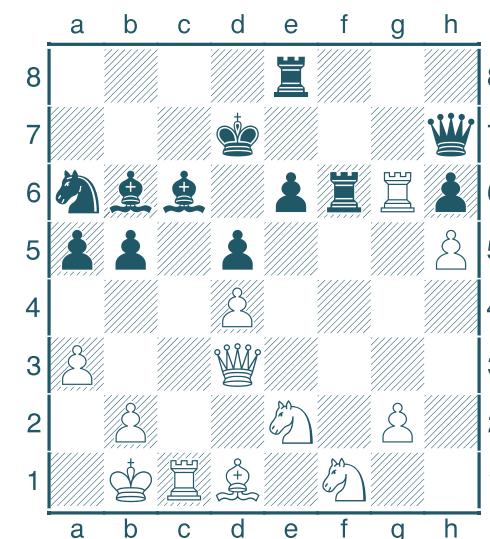
1

*Aux Noirs à jouer.
Comment achever
le Roi blanc si
dangereusement
posté sur la
colonne « h » ?*



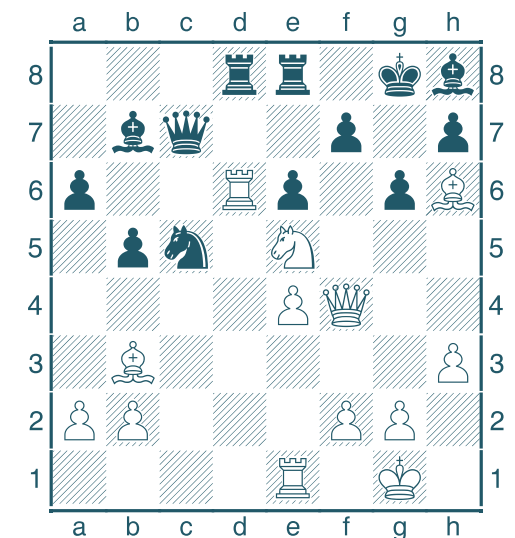
3

*L'attaque blanche
bat son plein,
mais comment
conclure
rapidement ?*



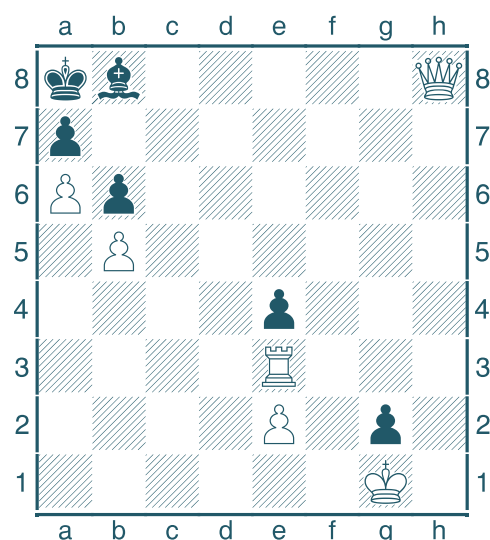
2

*Les Blancs ont
sacrifié deux pions.
Comment justifier
cet investissement
non négligeable ?*



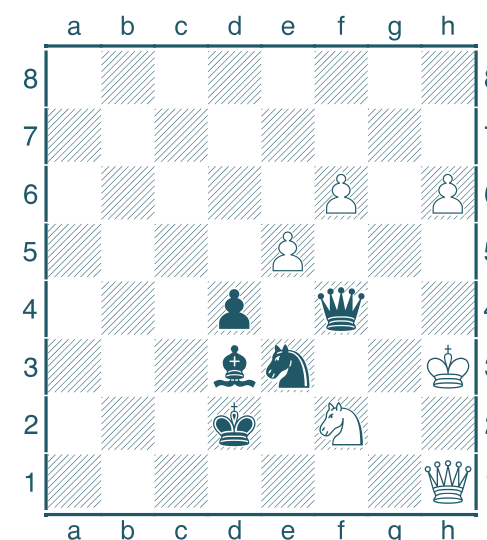
4

*Le Roi noir
trône en plein centre.
Comment en profiter
au mieux ?*



5

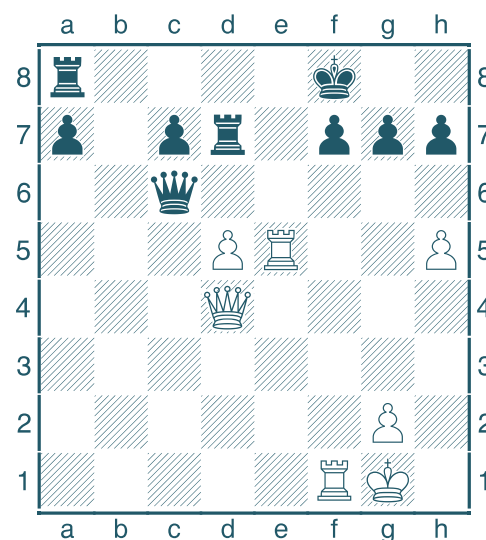
*Mat en 3 coups.
La Dame aimerait bien
mater sur la grande
diagonale blanche, mais
cela semble irréalisable !*



8

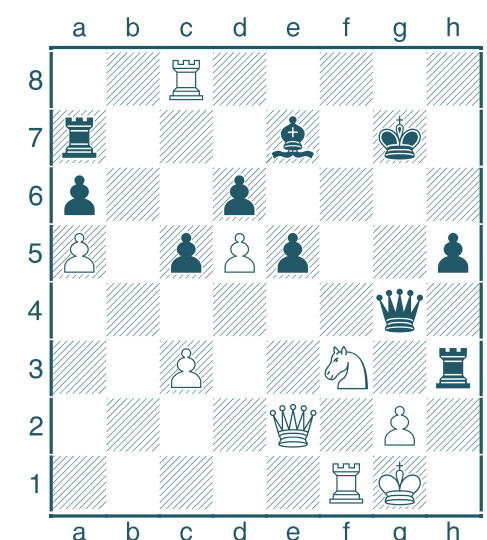
*Le Roi blanc
semble coincé
dans un réseau de mat
(1...Ff5+). Comment
l'en extirper ?*

6
*Le pion d5
est cloué.
Comment les Blancs
procèdent-ils ?*



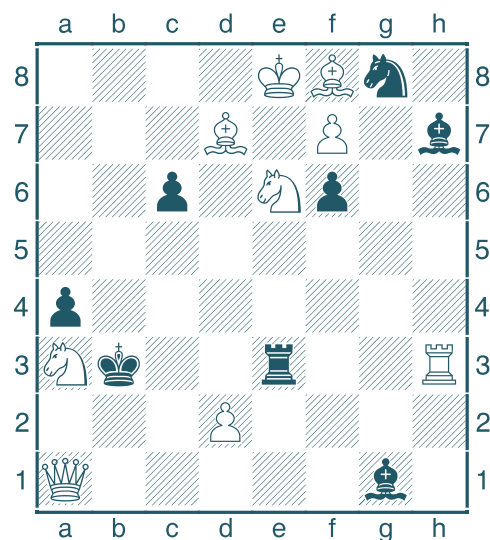
9

*Les Noirs
menacent
de jouer 1...e4.
Comment l'emporter
sans coup fêrir ?*



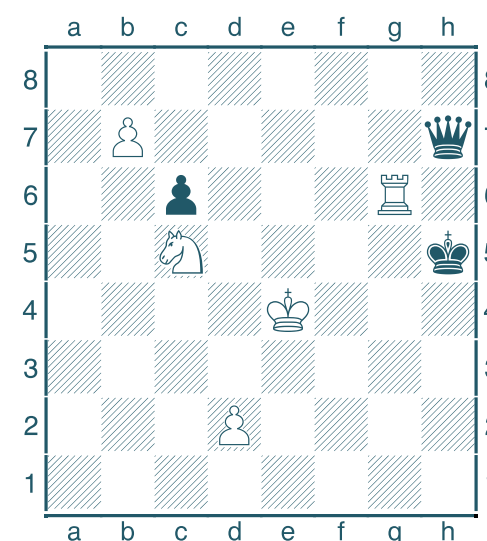
10

*Les Noirs menacent de
gagner la Tour sur
échec. Comment les
Blancs parviennent-ils
à gagner malgré tout ? ■*



7

*Un problème composé
par le grand Paul Keres.
Les Blancs jouent
et font mat
en 2 coups.*



Ligne à haute tension

par Richard Bérubé, maître FIDE

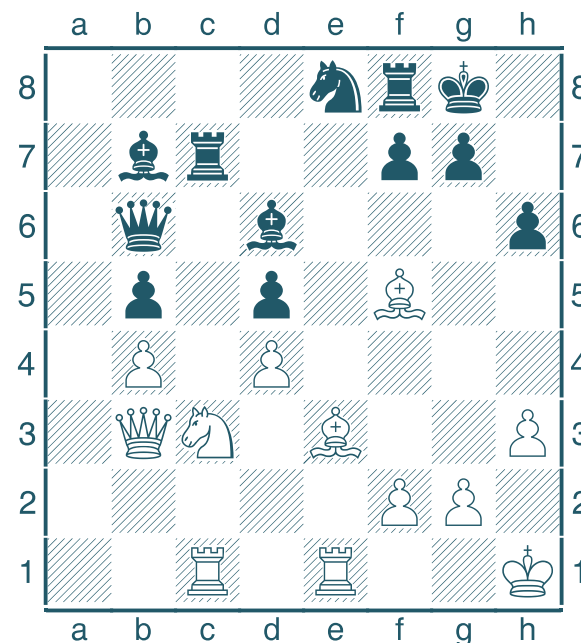
Les sacrifices de matériel peuvent être motivés par diverses raisons tactiques ou stratégiques. Parmi ces dernières, on peut viser l'obtention d'un environnement plus favorable pour un Fou au détriment d'une Tour. On parle alors de sacrifice positionnel. Il faut s'armer de patience, car le « retour sur investissement » souhaité implique généralement plusieurs coups.

Le prototype du sacrifice de qualité thématique, avant que celui-ci ne soit fabriqué en série, semble avoir vu le jour à Paris en 1843, lors de la dernière partie du second match opposant le Français Pierre-Charles Fournier de Saint-Amant et l'Anglais Howard Staunton.

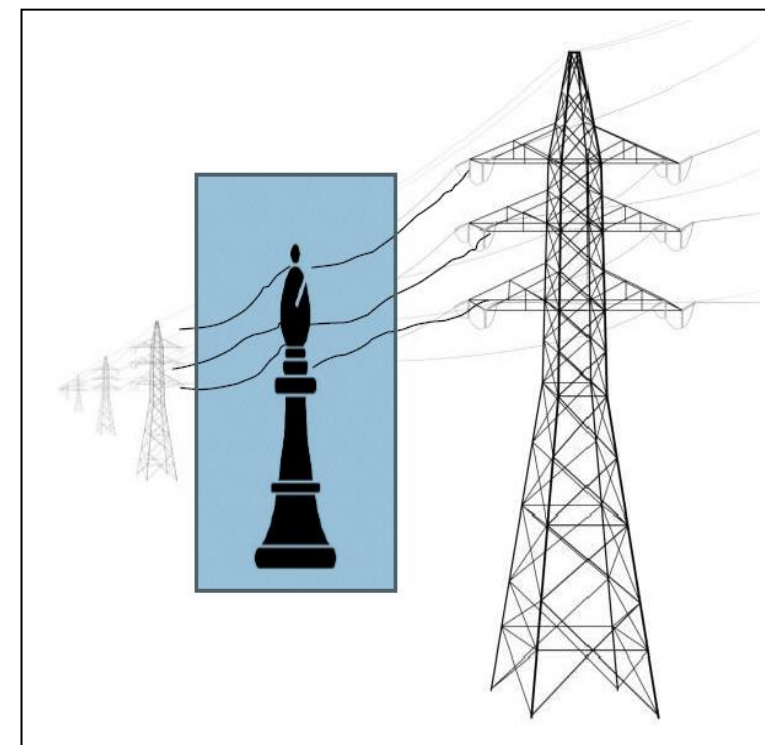
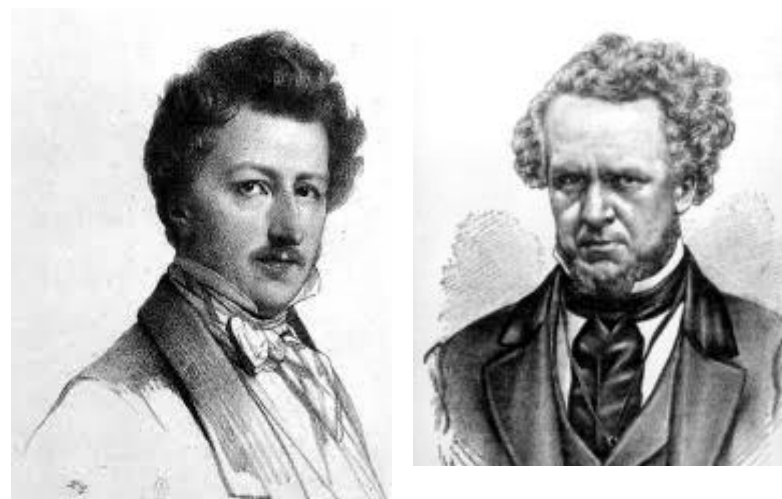
Pierre de St-Amant – Howard Staunton Match, Paris, 19 déc. 1843, 21^e partie

1.d4 d5 2.c4 e6 3.e3 c5 4.Cc3 Cf6 5.Cf3 Fe7
6.Fd3 b6 7.o–o o–o 8.b3 Fb7 9.cxd5 exd5
10.Dc2 Cc6 11.a3 a6 12.Td1 cxd4 13.exd4
h6 14.b4 Fd6 15.Te1 b5 16.h3 Tc8 17.Db3
Dc7 18.Fd2 Db6 19.Fe3 Ce7 20.Tac1 Ch5
21.Dd1 Cf6 22.Ch4 Tc7 23.Dd2 Ch7 24.Dc2

Cf6 25.Rh1 Ce8 26.Cf5 Cxf5 27.Fxf5 a5
28.Db3 axb4 29.axb4



Dans cette position, Staunton joua **29...Tc4!** avec la ferme intention de maintenir la Tour à son poste coûte que coûte. La suite fait partie de l'histoire : **30.Ca2 Cf6 31.Fd3** Dans l'espoir vain de repousser la Tour audacieuse. **31...Dc6!** Après la capture de la Tour en c4, toute l'énergie des pièces noires va se propager le long de la grande diagonale blanche, véritable ligne à



haute tension. **32.Db2** Saint-Amant préfère ne pas toucher à la Tour, au risque de s'électrocuter. **32...Dd7! 33.Rg1** Le Français était un grand penseur. Il lui arrivait souvent de cogiter deux heures sur un seul coup, au grand désespoir de ses adversaires. S'il avait étiré sa réflexion jusqu'en 1844, il aurait pu mettre à profit la découverte de la vulcanisation du caoutchouc afin de se fabriquer des gants non conducteurs. **33...Ch5 34.Dd2?!** Cette fois, Saint-Amant aurait très bien pu capturer la Tour : **34.Fxc4 dxc4 35.Cc3** avec l'intention de jouer d4–d5 et d'échanger le Fou de cases blanches au prix d'un pion. Un équilibre dynamique en aurait résulté. **34...f5** Idée : ...Tf8–f6–g6. **35.f4?** Un coup terriblement anti-positionnel qui ne tient pas compte de la tension électrique



(« voltage ») qui existe sur le circuit linéaire a8–h1. Une certaine résistance pouvait s'établir grâce à 35.Fxc4 dxc4 36.f3. **35...Cg3 36.Fxc4** Somme toute... **36...dxc4 37.Db2 Tf6 38.Cc3 Ce4 39.Te2 Tg6** La tension monte sur le point focalisé g2. **40.Td1?!** Les Blancs en ont assez et rendent la qualité, ce qui n'était pas absolument nécessaire selon Staunton. **40...Cxc3 41.Dxc3 Ff3 42.Tde1 Fxe2 43.Txe2 De7 44.Db2 Te6** Un nouveau « projet » prend forme avec un nouveau circuit : la colonne « e ». **45.Rf2 Te4 46.Da2 Rf7?** Rate 46...Fxf4. **47.g3 Db7 47...g5!?. 48.Da3 Te8 49.Dc3 Dh1 50.h4 g5! 51.De1 Dh2+ 52.Rf1 Dh3+ 53.Rg1 Dg4 54.hxg5 Fxf4!** Double clouage. **55.Fxf4 Dxe2 56.Dxe2 Txe2 57.gxh6 c3 58.Rf1 Te4 59.Fc1** Saint-Amant bataille jusqu'au dernier électron. **59...Rg6 60.d5 c2 61.Fd2 Txb4 62.d6 Td4 63.Re2 Txd6 64.Re3 Rxh6 65.Re2+ Rg6 66.Re1 b4 0–1**

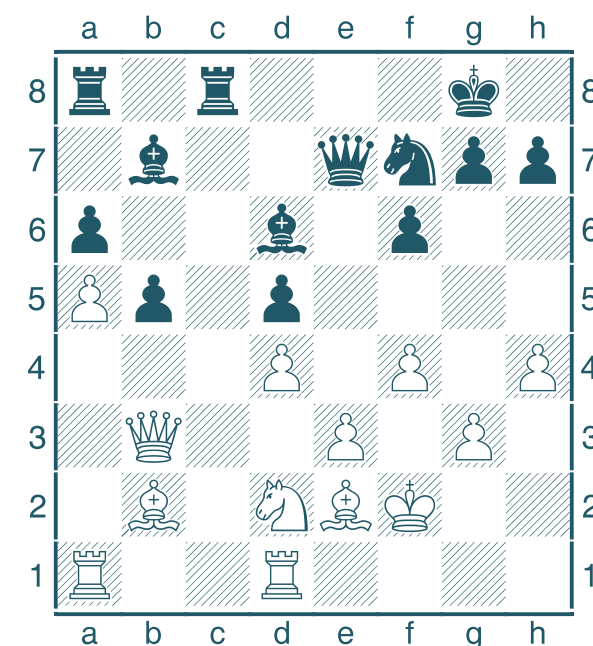
Une position presque identique s'est produite 126 ans plus tard lors du match

de championnat du monde. Les similitudes sont nombreuses : la distribution du matériel est la même, le sacrifice positionnel se produit sur la même case (c4) et les Blancs, dans les deux cas, ont hésité avant de capturer la Tour. De plus, le tout se produit à un coup près (29^e vs 30^e). Reste à savoir si les deux joueurs connaissaient ou non la partie de Staunton.



[Boris Spassky – Tigran Petrosian](#) [Moscou, 12 mai 1969, 12^e partie](#)

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3 Fb7 5.Cc3 d5 6.e3 Cbd7 7.cxd5 exd5 8.Fe2 Fd6 9.b4 0–0 10.0–0 a6 11.Db3 De7 12.Tb1 Ce4 13.a4 Cdf6 14.b5 Cxc3 15.Dxc3 Ce4 16.Dc2 Tfc8 17.Fb2 c6 18.bxc6 Fxc6 19.Db3 Dd7 20.Ta1 b5 21.a5 Fb7 22.Ce5 Dd8 23.Tfd1 Dh4 24.g3 De7 25.f3 Cg5 26.h4 Ce6 27.f4 f6 28.Cf3 Cd8 29.Rf2 Cf7 30.Cd2



30...Tc4 31.Dd3 On peut comprendre Spassky de ne pas toucher à la Tour, car en plus de faciliter le passage du courant sur la ligne a8–h1, sa capture entraînerait la formation de deux pions passés. **31...Te8 32.Ff3 Fb4 33.Fa3 Fxa3 34.Txa3 Cd6 35.Te1 f5 36.Taa1 Ce4+ 37.Fxe4 fxe4** Les Noirs voulaient cette position. La diagonale c8–h3 sert de ligne de transport électrique. **38.Db1 Dd7 39.Ta2 Tec8 40.Cxc4 dxc4** Les Blancs ont la qualité pour compenser leurs problèmes positionnels. **41.d5** Ultime tentative d'obtenir une certaine activité. **41...Fxd5 42.Td1 c3! 43.Tc2 Dh3 44.Tg1 Dg4 45.Rg2 Df3+ 46.Rh2 Dxe3 47.f5 47.Dd1 Dd3 48.Dg4. 47...Dc5** Pour jouer ...b5–b4. **48.Tf1 b4 49.f6 b3 50.Tcf2 c2 51.Dc1 e3 52.f7+ Rf8 53.Tf5 b2 54.Dxb2 c1=D 55.Dxg7+ Rxg7 56.Tg5+ 0–1 ■**

Les pions ne peuvent revenir en arrière

par Louis Morin

Une fois avancés, les pions ne peuvent plus reculer... Tout le monde sait cela, évidemment, mais on l'oublie souvent dans le feu de l'action.

C'est d'ailleurs ce qui différencie un pion d'une pièce. Pour comprendre pourquoi, il faut se rappeler les origines du jeu, alors que les pions représentaient l'infanterie (*les soldats qui doivent suivre les ordres*), et les pièces, les officiers supérieurs qui, eux, font comme bon leur semble.

Si un Cavalier, un Fou, une Tour, une Dame ou un Roi joue sur une case dangereuse, il ou elle peut toujours rectifier le tir en revenant sur ses pas... mais pas le pion ! Une fois engagé, un pion doit combattre coûte que coûte, il n'a pas le droit de battre en retraite.

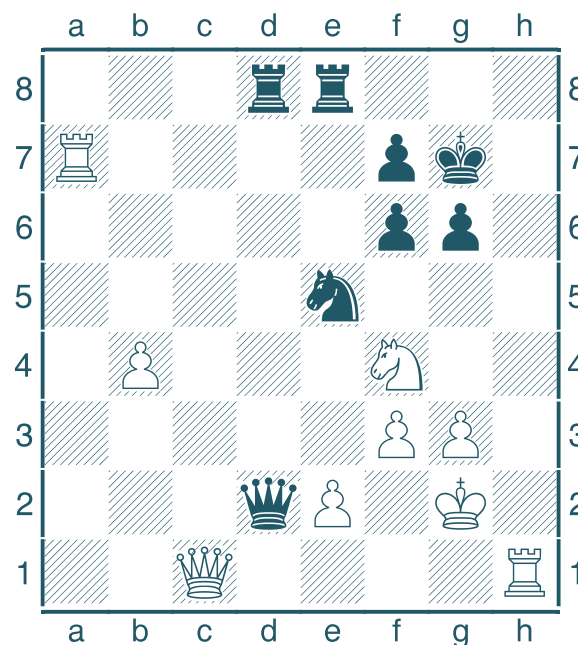
Pour notre thème, le début de la partie n'a pas vraiment d'importance, mais je le donne tout de même, car il est toujours bon de savoir comment une position critique a vu le jour.

Bosko Abramovic – Miroslav Markovic

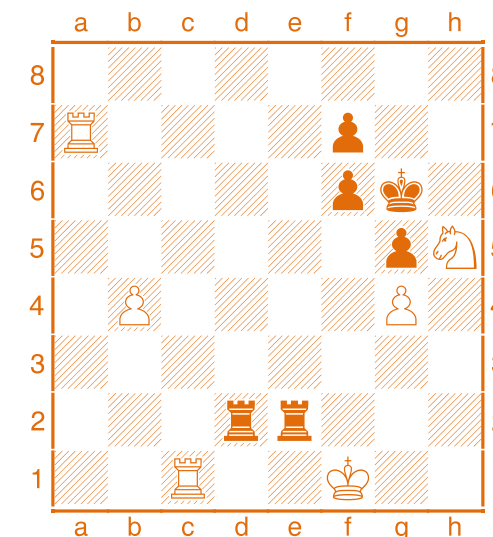
Ch. de Serbie, 25 avril 2012, 3^e ronde

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Fg7 4.g3 o-o 5.Fg2 c5 6.Cf3 d6 7.o-o Cbd7 8.b3 a6 9.Fb2 Tb8

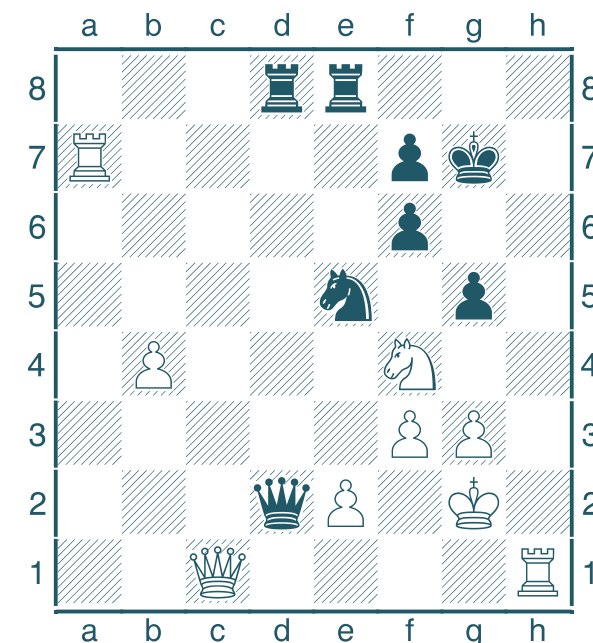
10.dxc5 dxc5 11.Dc2 b5 12.Cd2 Fb7 13.Fxb7 Txb7 14.cxb5 axb5 15.a4 bxa4 16.Cxa4 h5 17.Tac1 h4 18.Fxf6 Fxf6 19.Tfd1 Dc8 20.Ce4 Tc7 21.Caxc5 Ce5 22.b4 Dh3 23.Cxf6+ exf6 24.De4 hxg3 25.hxg3 Tb8 26.Cd3 Te7 27.Cf4 Dh8 28.Cd5 Te6 29.Td2 Rg7 30.Rg2 Dh6 31.Cf4 Tee8 32.Th1 Dg5 33.Tc2 Cg4 34.Dd4 Tbd8 35.Dc5 Ce5 36.Ta2 Df5 37.f3 Tc8 38.Dd5 Tcd8 39.Dc5 Dd7 40.Ta7 Dd2 41.Dc1 Voici la position litigieuse.



Ici, les Noirs pourraient aisément s'en sortir malgré leur pion en moins après 41...Dxc1 42.Txc1 Td2 43.Rf1 g5 44.Ch5+ Rg6 45.g4 Cxg4 46.fxg4 Texe2. La présence des deux Tours sur la 2^e rangée (*position du prochain diagramme*) compense amplement le déficit matériel. À noter que j'utilise des diagrammes d'analyse un peu moins grands et d'une autre couleur que ceux de la partie, afin de mieux les différencier.

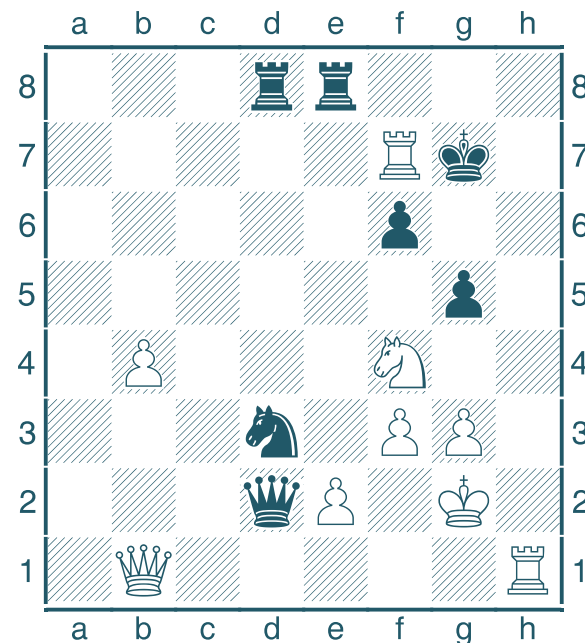


41...g5? Mais les Noirs préfèrent inviter le Cavalier à déguerpir, ce qui laisserait le pion e2 en prise. Le problème, évidemment, est que ce coup de pion affaiblit de façon durable la diagonale b1-h7.

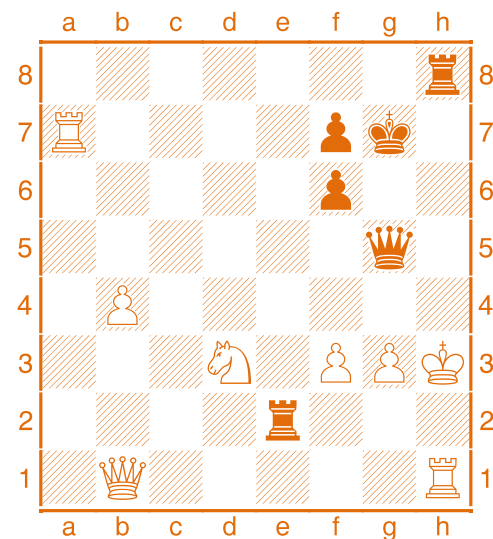


42.Db1! Prend pour cible la case h7 et profite du fait que le pion g5 ne peut revenir en g6.

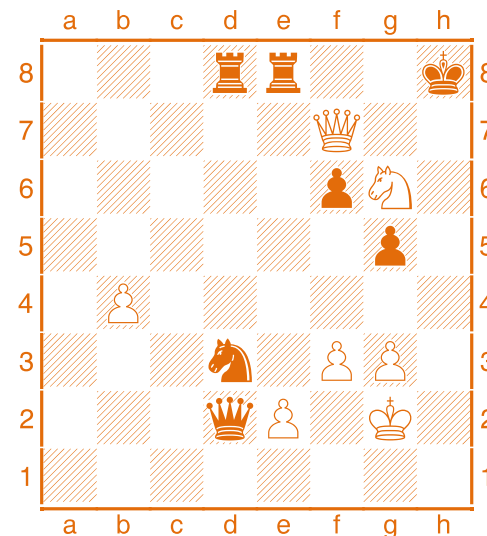
42...Cd3? Un coup agressif pour bloquer la diagonale, mais cela déprotège aussi la case f7. Mieux valait 42...Td7 pour défendre f7 et permettre au Roi noir de se frayer un chemin jusqu'en e7. **43.Txf7+!**



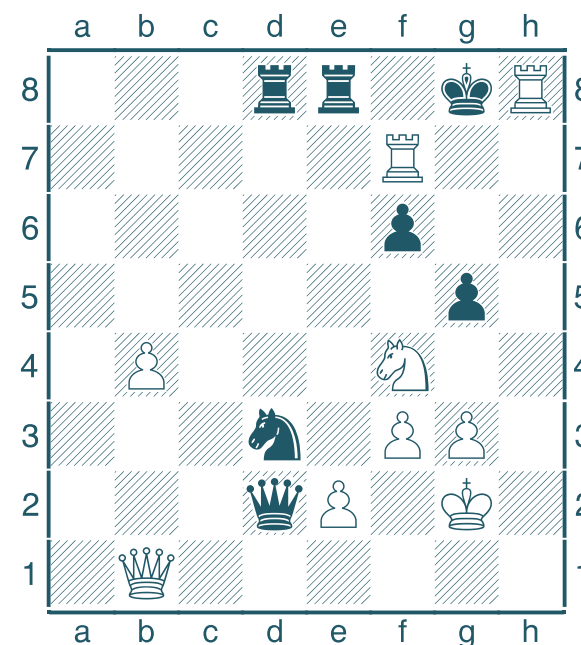
On conçoit facilement que 43.Cxd3 (que croyaient forcer les Noirs) ne serait pas raisonnable : 43...Txe2+ 44.Rh3 (44.Rf1 Txd3) 44...g4+ 45.Rxg4 Dg5+ 46.Rh3 Th8 mat.



43...Rg8 Prendre la Tour serait suicidaire, car les Blancs attaquent avec toutes leurs autres pièces : 43...Rxf7 44.Db3+ Rf8 45.Th8+ Rg7 46.Th7+ Rxh7 47.Df7+ Rh8 48.Cg6 mat.

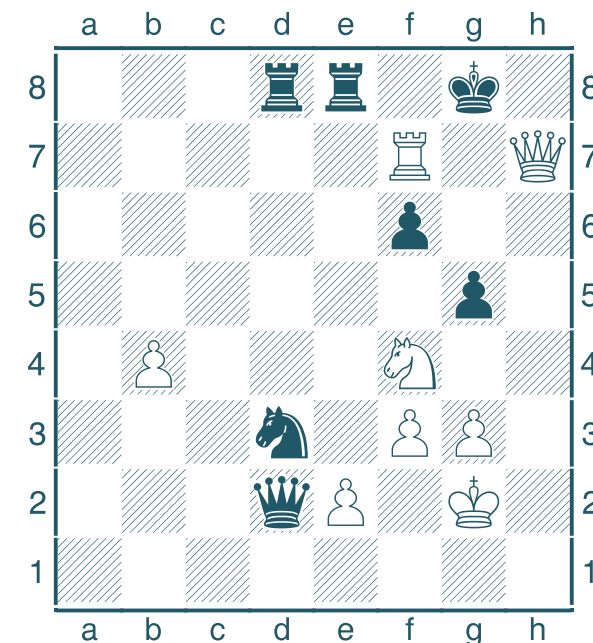


44.Th8+!!



Mais les Blancs insistent en provoquant une position ubuesque ! Que les Noirs le veuillent ou non, ils devront se résoudre à prendre une Tour. **44...Rxf7** Transpose dans la variante du coup

précédent (43...Rxf7), mais 44...Rxh8 45.Dh1+ Rg8 46.Dh7 mat ne valait guère mieux.



45.Db3+ Rg7 46.Th7+ 1-0 Dire que tout ceci ne serait jamais arrivé sans l'intempestive avance de pion 41... g5?.

La morale de cette histoire ? Même si avancer un pion vous démange, pensez-y à deux fois avant de vous y engager, car si jamais cela devait se révéler une erreur, il vous sera impossible de la corriger. ■



SOLUTIONS

Que vaut ma position ?

(page 12)

o) Il y a tant d'échecs possibles, mais comment mater le Roi noir en un coup ?

1.Da1 mat! Seul cet échec lointain y parvient; 1.Dbb5 mat?? n'est pas une solution légale puisque la Dame est clouée par la Tour a7; même chose après 1.Tc5 mat?? puisque la Tour est clouée par le Fou b1.

Toutes les autres possibilités échouent lamentablement : A) 1.Cf7+? (bloque la Tour a7) 1...Rf5; B) 1.Cc6+? (bloque la Dame b7) 1...Rd5; C) 1.Cc4+? (bloque la Dame a4) 1...Rd4; D) 1.Th5+? (la Dame e2 clouée ne peut le prendre, mais cela concède la case d6) 1...Rd6; E) 1.Te8+? (concède la case f5) 1...Rf5; F) 1.Dab5+? (ou 1.De8+, concède la case d4) 1...Rd4; G) 1.Ff6+? (concède deux cases : d6 et f5) 1...Rd6 (ou 1...Rf5) ; H) 1.Cg6+? (la Dame g3 clouée ne peut le prendre, mais cela concède la case d6) 1...Rd6; I) 1.Fc3+? Td4; J) 1.Ff4+? Dxf4 (la Dame clouée PEUT le prendre !).

1) Aux Noirs à jouer. Comment achever le Roi blanc si dangereusement posté sur la colonne « h » ?

1...Fxe3! En contrôlant la case g1, les Noirs menacent d'un mat à la découverte. **2.Dxe3** Il faut bien éliminer ce Fou, mais la Dame bloque maintenant une case de fuite; 2.Cxe3 revient au

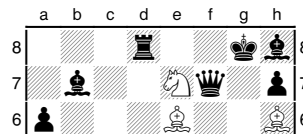
même après 2...Cg5+ , mais les Noirs ont une 2^e solution possible : 2...Cf4+ 3.Rg1 Txb1+ 4.Rf2 Cd3 mat. **2...Cg5+ 3.Rg1 Txb1+ 4.Rf2 Txf1 mat**

2) Les Blancs ont sacrifié deux pions. Comment justifier cet investissement ?

En passant tout de suite à la caisse. **1.Tdxd5!!** 1.Th8+?? ne donne strictement rien après 1...Rf7. Il ne faut jouer ce genre d'échec au Roi que lorsqu'il donne quelque chose de tangible. **1...exd5?** Une erreur, mais sinon les Blancs gagnent une pièce et la partie. **2.Dxd5+!** La pointe, qui force la Dame noire à bloquer la case de fuite de son Roi. **2...Df7 3.Th8 mat** Comparez la force de cet échec au Roi avec l'inepte 1.Th8+??.

3) Heim – Krahenbuhl, 1987. L'attaque blanche bat son plein, mais comment conclure rapidement ?

1.Txd8! La suite 1.Cg4?! Dxd6 2.Cf6+ Fxf6 3.Dxf6 Df8 4.Fxf8 Txf8 5.f3 suffit probablement pour gagner, mais il reste encore beaucoup de travail à faire. Pourquoi se donner toute cette peine ? **1...Txd8 2.Cxg6!! e5** Il n'y a rien à faire : A) 2...Dxf4 3.Ce7 mat; B) 2...hxg6 3.Dxc7. **3.Dxf7+!!** Bien plus joli que la suite banale réellement jouée, 3.Ce7+ Dxe7 4.Dg4+. **3...Dxf7 4.Ce7 mat** Grâce au clouage de la Dame.



4) Tietz – Ramisch, Carlsbad, 1898. Le Roi noir trône en plein centre. Comment en profiter au mieux ?

1.Txc6?! Aux échecs, il faut garder les pieds sur Terre et ne jamais s'emballer inutilement. Ce coup réellement joué est l'exemple parfait d'une « combinaison » inefficace et superflue, dans le seul but d'épater la galerie. Après le tout simple 1.Dc2!, les Blancs attaquent à la fois le Fou c6 et la Tour f6, ce qui aurait forcé les Noirs à abandonner sur-le-champ. **1...Rxc6 2.Dxb5+?!** Les Blancs tiennent mordicus à leur idée fautive. Pourtant, 2.Dc2+! suivi de 3.Txf6 permettait encore de gagner tout de suite. **2...Rxb5??** Dommage pour les Noirs qui ne peuvent s'empêcher de festoyer. Après 2...Rb7!! 3.Dxe8 Cc7 (3...Txf1? 4.Dxe6) 4.Da4 Txf1, ils ont perdu un pion, mais les Blancs sont encore loin d'avoir gagné, preuve que leur combinaison ne valait pas grand-chose. **3.Fa4+!!** Mais cette fois, le Roi noir est bel et bien englué dans un réseau de mat. **3...Rc4 3...Rxa4 4.Cc3+ Rb3 5.Cd2 mat. 4.b3+ Rd3 5.Fb5+ Re4 6.Tg4+ Rf5 7.Ce3 mat** Eh oui, l'idée pouvait sembler géniale, mais elle n'aurait jamais dû fonctionner.

5) Mat en 3 coups. La Dame aimerait bien mater sur la grande diagonale blanche, mais cela semble irréalisable.



1.Th3!! Irréalisable n'est pas échiquéen. L'idée (qu'on retrouve dans maintes combinaisons) consiste à mettre la Tour devant la Dame, afin de sacrifier cette Tour pour permettre à la Dame de porter le coup final; A) 1.Dc8? pour mater en b7 est évidemment pat; B) 1.Dd4? Fh2+! ne fonctionne pas. Et des coups de Tour comme C) 1.Td3? e3! (mais pas 1...exd3?? 2.Dc8) ne donnent rien non plus. **1...e3** On dirait pourtant que les Noirs ont épuisé tous leurs coups légaux ? **2.Th1!!** Il en restait encore un. **2...gxh1=D+ 3.Dxh1 mat** Mission accomplie !

6) Le pion d5 est cloué. Comment les Blancs procèdent-ils ?

1.Te7!! Malgré les apparences, cette Tour est imprenable. **1...f6** Il n'y a rien de mieux : A) 1...Txe7 2.dxc6; B) 1...Rxe7 2.Dh4+; C) 1...Txd5 2.Tfxf7+ Rg8 3.Dxg7 mat; D) 1...Dxd5 2.Textf7+! (ou 2.Txd7!) 2...Dxf7 3.Dxd7. **2.Txg7!!** Fait sauter la protection du pion f6. **2...Td6** 2...Txd5 3.Txf6+ Rxg7 4.h6+! Rg8 5.Dg4+. **3.Tg8+!!** La pointe finale qui rapporte du matériel. **3...Rf7** 3...Rxg8 4.Dg4+ Rf7 5.dxc6. **4.dxc6 Txd4 5.Txa8 1-0**

7) Un problème composé par Paul Keres. Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

1.Th4!! Menace : 2.Tb4 mat. **1...Txe6+** A) 1...Te4 (bloque la Tour h4, mais aussi le Fou f8, mais débloque le Fou d7) 2.Db1 mat; B) 1...Fe4 (bloque la Tour h4, mais décloue le Cavalier e6) 2.Cd4 mat; C) 1...Ce7 (bloque le Fou f8, mais décloue le

Cavalier e6) 2.Cc5 mat; D) 1...c5 (bloque le Fou f8, mais débloque le Fou d7) 2.Fxa4 mat. **2.Fxe6 mat**

8) Le Roi blanc est coincé dans un réseau de mat (1...Ff5+). Comment l'en extirper?

1.De1+!! La rosace du Cavalier rend de nombreuses cases noires mortelles pour le Roi noir; 1.Cxd3?? n'empêche pas le mat, bien au contraire : 1...Dg4+ 2.Rh2 Dh4+ 3.Rg1 Dg3+. **1...Rc2** À ce coup et aux coups suivants, le Roi tente de naviguer entre les fourchettes, comme dans un champ de mines; 1...Rxe1 2.Cxd3+. **2.Dc1+!! Rb3** 2...Rxc1 3.Cxd3+. **3.Db2+!! Rc4** A) 3...Ra4 4.Db4+!! Rxb4 5.Cxd3+; B) 3...Rxb2 4.Cxd3+. **4.Db4+!! Rd5** 4...Rxb4 5.Cxd3+. **5.Dd6+!** Met un frein à la fuite du Roi noir. **5...Rc4 6.Dc5+!! Rb3** 6...Rxc5 7.Cxd3+. **7.Db4+!! Rc2** A) 7...Rxb4 8.Cxd3+; B) 7...Ra2 8.Db2+!! Rxb2 9.Cxd3+. **8.Db2+!!** Le Roi, qui n'a plus nulle part où aller, doit finalement mordre à l'hameçon. **8...Rxb2 9.Cxd3+ 1-0**

9) Les Noirs menacent de jouer 1...e4. Comment l'emporter sans coup férir ?

1.Cxe5!! Trois pièces attaquent le Roi noir laissé sans défense. Généralement, c'est amplement suffisant pour le mater. **1...Dxe2** Autant la prendre, puisque 1...dxe5 est encore plus expéditif : 2.Dxe5+ Rh6 3.Th8+ Rg6 4.Tg8+ Rh6 5.Dh8 mat. **2.Tf7+ Rh6 3.Th8+ Rg5 4.Tg8+!** Tout de même pas 4.Tg7+?? qui

laisse le Roi noir s'échapper. **4...Rh4** 4...Rh6 5.Tg6 mat. **5.Cg6+ Rg3** 5...Rg5 6.Cxe7+ Rh4 7.Cf5 mat. **6.Cxe7+ Dg4** Les Noirs tentent de s'en sortir en rendant du matériel. **7.Tf3+ Rh4 8.Cf5+ Dxf5 9.Txf5 Tg3** 9...Txc3 10.Tf4 mat. **10.Tf4+ Tg4** On dirait bien qu'ils y sont parvenus ? **11.Rh2!!** Enlève aux Noirs toutes leurs illusions. Le mat est imparable. **11...Txf4 12.g3 mat**

10) Les Noirs menacent de prendre la Tour sur échec. Comment les Blancs parviennent-ils à gagner malgré tout ?

1.Rd3!! Difficile à croire, mais ce coup qui dépasse l'entendement est le seul garantissant la victoire : A) 1.Rf4?? est suicidaire : 1...Rxg6! 2.b8=D Dh2+; B) 1.Re5? Dxg6 (ou 1...Rxg6) ; C) 1.Rd4? Dh8+ 2.Rd3 Rxg6 3.Cd7 Dh3+ 4.Re2 Dxd7 5.b8=D donne une finale nulle; D) Le coup évident 1.b8=D ne mène qu'à l'échec perpétuel, par exemple 1...Dxg6+ 2.Rd4 Dg1+ 3.Rc4 Dc1+ 4.Rb4 Dxd2+ 5.Ra3 Dc1+ 6.Rb4 Dd2+. **1...Dc7** Après 1...Dxg6+ 2.Ce4!! (la pointe), la Dame n'a plus d'échecs, ni de façons d'empêcher le pion b7 d'aller à Dame : 2...De8 (2...Dg8 revient au même) 3.Cf6+. **2.Te6** 2.Txc6? serait prématuré : 2...Dxc6 3.b8=D Dxc5 mène à une finale nulle. **2...Db6** 2...Dh7+ 3.Rd4 Dc7 4.Txc6!. **3.Re4 Db2** 3...Db4+ 4.d4. **4.d4** Tout étant défendu pour les Blancs, ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils ne parviennent à damer leur pion. **1-0 ■**

Le coach vous parle

Le jeu des pions en fin de partie

par Jean Hébert, maître international

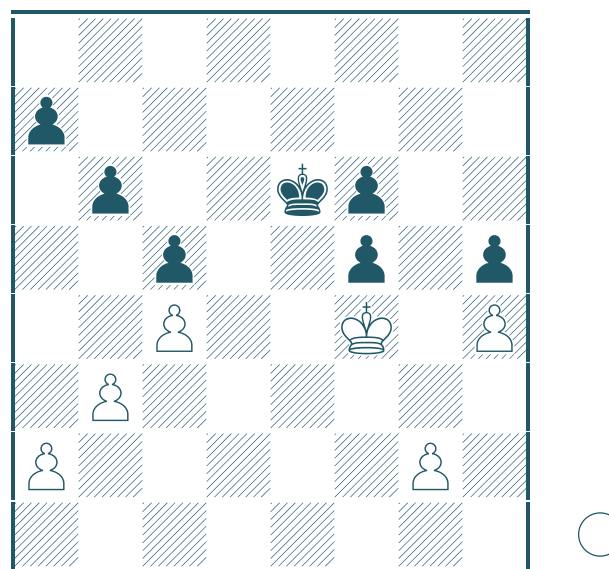
En finale, chaque coup de pion est critique. Il détermine souvent le résultat de la partie. Pour chaque bon coup qui gagne ou fait nulle, il y en a plusieurs autres qui gâchent tout.

Les amateurs peu formés en finale ont du mal à concevoir toute l'importance de chacun de ces coups. Pire encore, ils transportent cette insouciance dans les autres phases de la partie.

On ne le soulignera jamais assez : contrairement aux mouvements des pièces, ceux des pions ont des effets irrémédiables et irréparables car ils ne peuvent reculer ! Chacun d'entre eux doit donc être soupesé et justifié rigoureusement. Et c'est vrai dans toutes les phases de la partie.

Pour illustrer mon propos, j'ai choisi quelques finales de pions qui mettent en évidence la beauté et l'importance de ces petits mouvements d'infanterie aux effets décisifs.

Rudolf Charousek – Gyoza Exner Match, Budapest, 29 déc. 1895, 1^{re} partie



Les Blancs doivent forcer le Roi noir à jouer pour pouvoir capturer le pion f5 et progresser. Pour y arriver, il faut jouer un pion et faire en sorte que le dernier coup de pion leur appartienne !

30.a3! Règle générale, on avance un pion d'une case plutôt que de deux, afin de se réserver un 2^e coup avec ce pion. Question d'économie. Les deux autres coups de pions possibles ne donnaient pas les résultats escomptés, mais les variantes sont instructives.

A) **30.g3?** Il n'est pas évident de prime abord de comprendre pourquoi ce coup est inférieur à 30.a3. **30...a6!** 30...a5? 31.a4 Re7 32.Rxf5 Rf7 33.g4! crée un **pion passé éloigné** (concept récurrent en finale de pions). Pendant que le Roi noir devra s'occuper du

pion « h », le Roi blanc pourra envahir l'aile-Dame et capturer les pions noirs : 33...hxg4 34.Rxg4 Rg6 35.Rf4 Rh5 36.Rf5 Rxh4 37.Rxf6 etc. **31.a3** 31.a4 a5=, car les Blancs ont failli à la tâche de forcer le Roi noir à reculer : 32.Rf3 Re5 33.Re3 Rd6 34.Rf4 Re6. **31...b5!!** Un coup essentiel qui empêche l'adversaire de disposer du dernier coup de pion. **32.a4** 32.cxb5!? axb5 33.Re3 (après 33.a4?? c4!–+, ce sont les Noirs qui obtiennent un pion passé décisif) 33...Re5 34.Rd3 Rd5 35.a4 (autre tentative d'obtenir le pion passé éloigné) 35...Rc6!=, car a4–a5 serait une erreur fatale à cause de ...Rb7!. **32...bxa4 33.bxa4 a5 34.Rf3=;**

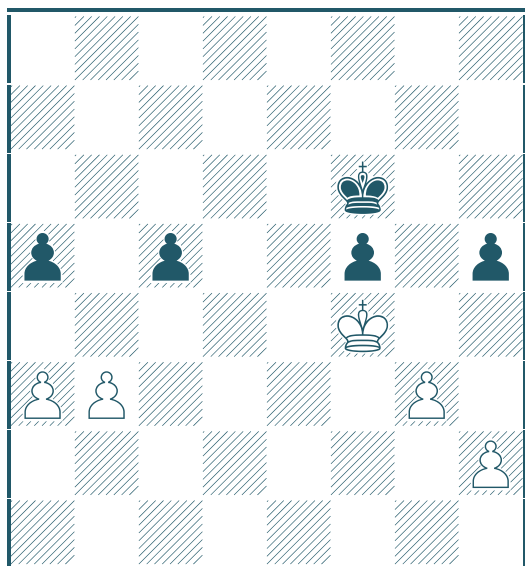
B) **30.a4?** **a6!** **31.g3** 31.a5 est une astucieuse tentative, néanmoins insuffisante : 31...bxa5 32.g3 a4! 33.bxa4 a5=. Le Roi blanc doit reculer sans espoir de causer d'autres ennuis à l'adversaire. **31...a5=**

30...a6 31.a4! 31.g3? b5= transpose dans une variante déjà vue. **31...a5 32.g3 Re7 33.Rxf5 Rf7 34.g4 1–0** Mission accomplie. Le pion passé extérieur fait son œuvre.

Joseph H. Blackburne – Vincenz Hrubý Vienne, 12 mai 1882

Les Blancs semblent avoir tous les avantages. Leur Roi est plus centralisé et les pions noirs sont tous isolés. Mais en regardant de plus

près, on trouve que l'adversaire a aussi ses atouts. Les pions noirs sont plus avancés et ils disposent du sacrifice ...a5-a4 pour créer immédiatement un pion passé, ce qui serait toutefois inefficace dans cette position.



Avant d'examiner les coups de pions noirs, il faut s'assurer qu'un coup d'attente du Roi noir n'est pas possible : **52...Re6?**

A) **53.a4!** Avec la perte du levier ...a5-a4, les Noirs ont perdu l'essentiel de leurs ressources : **53...Rd5** 53...Rf6 54.h4! Re6 55.Rg5 etc. **54.Rxf5 Rd4 55.h3!** Autre coup de pion unique pour gagner !;

B) **53.Re3?!** est moins logique que 43.a4!, mais conduit à d'autres positions fascinantes qui valent la peine d'être explorées : **53...Rd5!** Après 53...Re5? 54.a4!+- Rd5 55.Rd3 Re5 56.Rc4 Re4 57.Rxc5!+- suivi de b3-b4, les Blancs gagnent la course par un seul coup,

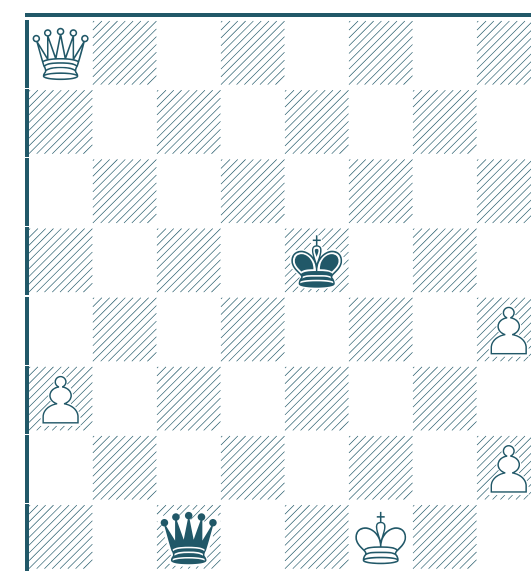
comme c'est souvent le cas : 57...h4 58.b4 hxc3 59.hxc3 axb4 60.Rxb4 Rf3 61.a5 Rxc3 62.a6 f4 63.a7 f3 64.a8=D f2 65.Dh1!+- . Notons que même avec le Roi noir en e2, les Noirs perdraient aussi si le trait est aux Blancs : 1.Dg2 Re1 2.Rc3! f1=D 3.Dd2 mat. **54.Rd3 Rd6 55.Rc4 h4!** 55...Rc6 56.a4!+-) **56.Rb5 hxc3 57.hxc3 Rd5 58.a4 Re4 59.Rxa5 Rf3 60.Rb6 Rxc3 61.a5 f4 62.a6 f3 63.a7 f2 64.a8=D f1=D 65.Dg8+±** Les Blancs ont des chances pratiques car le pion c5 va tomber, mais les tables de finales donnent une position nulle;

C) **53.Rg5 Re5!** 53...a4? 54.bxa4 Re5 55.a5 c4 56.a6 c3 57.a7 c2 58.a8=D c1=D+ 59.Rg6+- . **54.a4 Rd4=;**

D) **53.h4?** ne permet pas de créer un pion passé assez rapidement : **53...Rd5 54.a4** Sinon ...a5-a4!. **54...Rd4= 55.Rxf5 Rc3 56.g4 hxc3 57.Rxc3 Rxb3 58.h5 c4 59.h6 c3 60.h7 c2 61.h8D c1=D** Position équilibrée, mais avec les chances pratiques pour les Noirs ! Il ne faut pas négliger ce facteur, car bien des positions théoriquement nulles sont difficiles à défendre !

Voici comment jouer à partir de la position du diagramme : **52...h4!!** Une conception grandiose ! Les Noirs sacrifient deux pions pour se créer deux pions passés séparés par deux colonnes. **53.gxh4** 53.a4 ne fonctionne pas à cause de 53...h3! 54.g4?! (54.Re3 Re5 55.Rd3 Rd5 56.Re3 fait nulle simplement) 54...fxg4 55.Rxc4. Si on prend la peine de compter (et il faut le faire durant la partie !), les Noirs

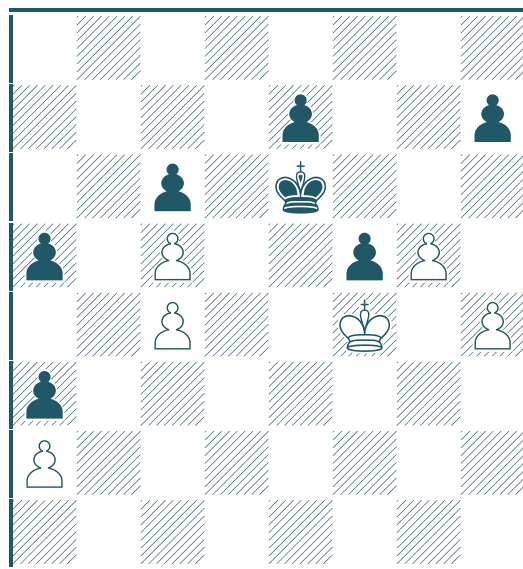
promeuvent leur pion c5 en 8 coups, tandis que les Blancs qui jouent ensuite le font en 7 coups : 55...Re5 56.Rxc3 Rd4 57.Rg2 Rc3 58.h4 Rxb3 59.h5 c4 60.h6 c3 61.h7 c2 62.h8=D c1=D. Position théoriquement nulle, mais avec des chances pratiques pour les Noirs qui gagnent le pion a4. Ce serait donc un mauvais choix pour les Blancs. **53...a4!! 54.bxa4 c4 55.Re3!** Ce repli est nécessaire maintenant pour forcer les Noirs à jouer un coup de Roi. Après 55.a5? c3 56.Re3 f4+! 57.Rd3 f3, les Noirs gagnent la course haut-la-main. **55...Re5** Pour pouvoir jouer ...f5-f4. Le reste est simple, sauf pour ce qui est de la position après les promotions. **56.a5 56.h5??** serait une gaffe car le Roi noir est dans le carré du pion : 56...f4+ 57.Re2 c3 58.h6 Rf6 -+. **56...f4+! 57.Rd2 f3! 58.a6! f2 59.Re2 c3 60.a7 c2 61.a8=D f1=D+! 62.Rxf1 c1D+=** Le Roi ne peut échapper à l'échec perpétuel !



En vérifiant dans les tables de finales, on découvre que c'est vrai, peu importe la position du Roi noir. D'autre part, une promotion de Dame en d8 ou g8 n'aurait rien changé, mais en f8, une Dame blanche aurait été bien placée pour empêcher l'échec perpétuel.



**Max Euwe – Lodewijk Prins
Hastings, déc. 1945, 1^{re} ronde**



Même avec un pion en plus, le jeu noir semble

précaire. À leur prochain coup de Roi, ils perdront le pion f5 et la partie. Il faut donc considérer soigneusement les coups de pion possibles. Dans une ancienne édition de l'Encyclopédie des finales d'échecs (*avant l'arrivée des modules d'analyse !*), on ne donnait comme solution que la suite de la partie qui mène à la nulle, alors que les Noirs pouvaient gagner contre un ex-champion du monde ! Et dire que le grand maître et chroniqueur Johannes Hendrikus Donner disait de Prins qu'il avait du mal à différencier un Fou d'un Cavalier ! Naturellement, les deux hommes n'étaient pas en très bons termes...

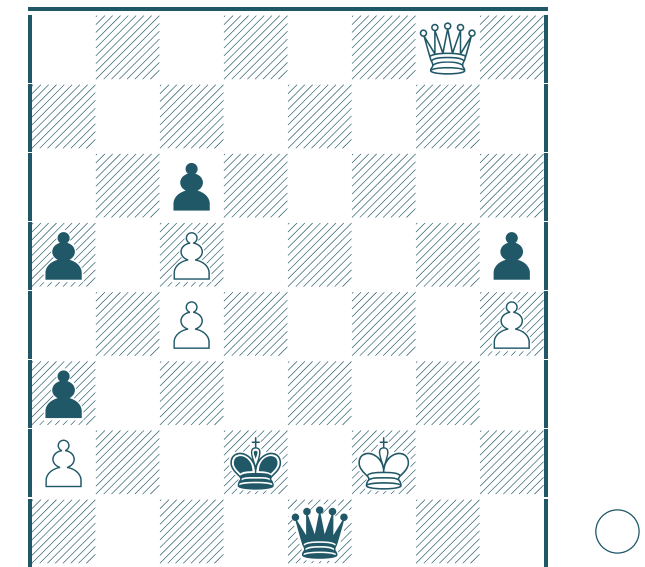
42...h5!!

C'est le coup de pion le plus logique (*mais raté par les deux joueurs !*), puisqu'il réduit au maximum les possibilités des Blancs. Dans l'Encyclopédie, position 776, on donne comme solution la suite de la partie **42...h6? 43.h5** 43.g6 revient au même : 43...Rf6 44.h5 e5+=. **43...a4 44.g6 1/2-1/2** Les protagonistes ont conclu la nulle à juste titre. **44...Rf6 45.Re3** Les Noirs gagnent après 45.g7?? e5+!. **45...e5 46.Rf3=** Le pion passé protégé tient en respect la paire de pions passés noirs.

43.Rf3

À nouveau, les Blancs comptent sur leur pion passé protégé en g5 pour tenir en respect ceux des Noirs, mais ici, il n'est pas aussi avancé (*en g5 plutôt qu'en g6*), ce qui change tout ! La suite 43.gxh6 Rf6 n'offrait pas plus d'espoir : les

Noirs gagnent après 44.h7 e5+! 45.Rf3 Rg7. **43...Re5! 44.Re3 f4+ 45.Rf3 Rf5 46.Re2** Les Noirs gagnent aisément après 46.g6 Rxd6 47.Rxf4 Rf6. **46...e5 47.Rf2 e4 48.Re2** Les autres coups de Roi ne changent rien. **48...e3 49.Rf3 Re5 50.Re2 Re4! 51.g6 f3+ 52.Re1 Rd3 53.g7 f2+ 54.Rf1 Rd2 55.g8=D e2+ 56.Rxf2 e1=D+**



La finale de Dames est décisive pour les Noirs grâce à leur Roi plus actif et la faiblesse du pion a2. **57.Rg2 57.Rf3 De3+ 58.Rg2 De4+ transpose. 57...De4+ 58.Rg1 Rc2**

Avec la position dominante de la Dame blanche, les Blancs n'ont aucune chance d'échec perpétuel et vont perdre le pion a2 et la partie. C'eut été une victoire vraiment remarquable pour le modeste Prins contre le grand Max Euwe ! ■

Fédération québécoise des échecs (FQE)

Conseil d'administration :

Président : Éric Guipi Bopala

Vice-Président : Pierre Hébert

Secrétaire : Bernard Ouimet

Trésorier : Raymond Desjardins

Administrateurs (3) :

Comité jeunesse : Francis Talbot

Comité philanthropie : Steve Bolduc

Éthique et règlements : Pierre Dénommée

Direction : dirgen@fquechecs.qc.ca

Directeur général : Richard Bérubé

Rédaction *Échec+* : Louis Morin

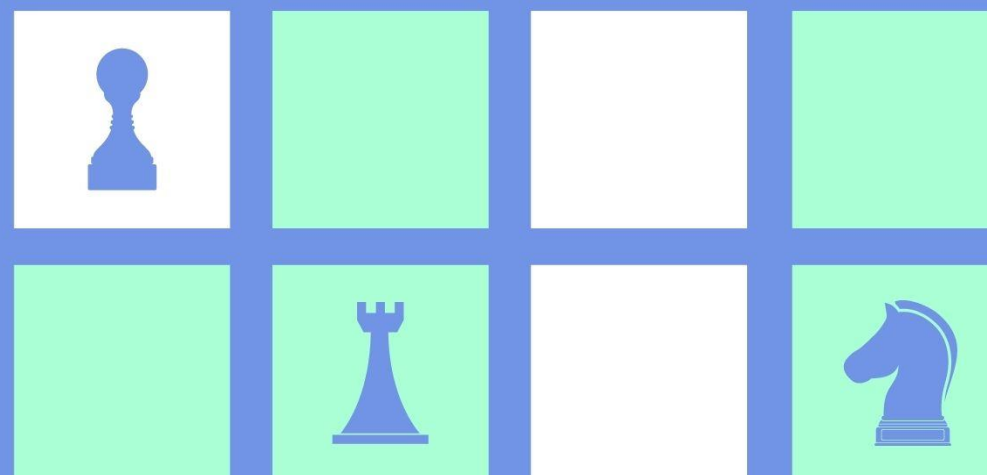
Informatique : Richard Duguay

Le rédacteur en chef vous invite à lui faire part de vos suggestions :
chessaddict3@outlook.com

Les propos qui paraissent sous la plume de collaborateurs invités n'engagent que leurs auteurs. La direction d'*Échec+* se dissocie de tout propos jugé controversé.

Éducation,
Loisir et Sport

Québec



FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DES ÉCHECS

FAIRE UN DON

POUR FAIRE RAYONNER LES
ÉCHECS AU QUÉBEC

[CLIQUEZ-ICI](#) POUR CONSULTER
NOS PROJETS À VENIR

Tout savoir sur [Placements loisirs](#), le
programme d'appariement de dons du
gouvernement du Québec.

Communiquer avec nous:

www.fquechecs.qc.ca
www.facebook.com/fquechecs
info@fquechecs.qc.ca



Chers amateurs d'échecs

La Fédération a besoin de vous ! Le contexte actuel sans précédent nous a conduits à d'importants questionnements. Il est temps de se moderniser comme fédération et, pour ce faire, nous dépendons de votre aide, vu le manque d'activités permettant un revenu.

C'est le moment parfait pour nous encourager. C'est aussi le moment idéal de se préparer à la reprise post-covid qui fera rayonner les échecs au Québec.

Faire un don :
[cliquer ici](#)

Maison du Loisir
et du Sport :
[cliquer ici](#) ■