

No 263 - Octobre 2020

La revue québécoise du jeu d'échecs

Échec +



**Les conditions
de jeu durant
la COVID-19**

voir à la page 4



Jouez un face-à-face coté (p. 5)



**5 rondes
1/semaine
G/90+30**

Apprenez les échecs avec le MN Nicolas SOUDRE!
Pour l'occasion, le Maître québécois propose 5 webinaires d'échecs aux participants.



C'EST UN
Classique!
N'arrêtons pas de jouer. **Version III**

W: [Inscription](#)

E: ovationechiqueenne@gmail.com

T: 450.955.1092

Sommaire

- Jouer en tournoi durant la COVID-19..... page 4**
- Jouez un face-à-face coté..... page 5**
- Meilleurs coups de tous les temps..... page 6**
- La cour de l'échiquier..... page 7**
par Richard Bérubé, MF
- Le joueur d'échecs de Stefan Zweig..... page 10**
par Marlène Viancin
- La kryptonite, talon d'Achille des ordis..... page 12**
par Joy Tomeh
- Anagrammes inversées..... page 16**
- Une étrange simultanée..... page 17**
par Marc Benoit
- Solutions des jeux..... page 21**
- Fischer-Taïmanov 1971..... page 23**

Retour des échecs de compétition au Québec

Après six mois d'interruption des tournois d'échecs conventionnels à cause de la COVID-19, la Fédération québécoise des échecs proposait au Stade Olympique son Semi-rapide Automnal. Pour respecter la distanciation sociale, cette modeste compétition pouvait accueillir une trentaine de joueurs tout au plus. Comme les images en font foi, tout a été mis en œuvre pour respecter les recommandations sanitaires du gouvernement du Québec.



Faits saillants : aucun contact; panneau de plexiglas séparant les deux joueurs, avec une ouverture vers le bas permettant de jouer les coups; masque obligatoire; seulement deux joueurs par table; distance d'au moins deux mètres entre chaque table.



On peut visionner un court vidéo du tournoi ici :

https://vimeo.com/462753187?utm_source=email&utm_medium=vimeo-cliptranscode-201504&utm_campaign=28749 ■

COMMENT LIMITER LA PROPAGATION DE LA COVID-19 ?

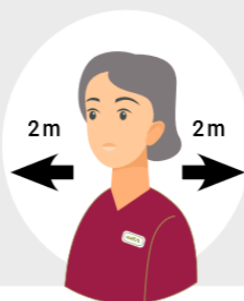
Durant les tournois d'échecs



1

IDÉAL : Respectez une distanciation physique de 2 mètres

Une distance d'au moins 2 M entre les joueurs en dehors de l'échiquier doit être respectée en tout temps.



2

SINON : Utilisez une barrière physique

Une barrière physique (ex. : Plexiglas) entre les joueurs et toute autre personne (ex.: parents, entraîneurs, arbitres, organisateurs, autres) doit être installée.



3

EN DERNIER RECOURS : Portez l'équipement de protection requis

Si les mesures 1 ou 2 ne peuvent être appliquées, les joueurs doivent porter un masque de procédure ET une protection oculaire au besoin (lunettes de protection ou visière).



Le couvre-visage n'est PAS un équipement de protection suffisant. Il peut être porté par les joueurs en supplément des mesures décrites ci-dessus.



Masque de procédure



Couvre-visage

Ces recommandations sont basées sur le document *Hiérarchie des mesures de contrôle en loisir et sport* (12 août 2020) du Ministère de l'éducation et de l'enseignement supérieur

Précisions sur les conditions de jeu – COVID-19

L'organisateur doit prendre les mesures nécessaires pour protéger la santé et assurer la sécurité et l'intégrité des joueurs durant les parties. Il doit notamment leur fournir gratuitement tous les moyens et équipements de protection requis. Les guides de normes sanitaires prévoient cinq principes qui doivent être respectés pour contrôler les risques liés à la COVID-19.

Le principe de distanciation physique réunit trois mesures clés :

- 1) L'organisateur doit revoir le déroulement du jeu pour s'assurer qu'une distance d'au moins 2 mètres entre les joueurs est maintenue en tout temps;
- 2) Lorsque ce n'est pas possible et si la configuration du milieu le permet, des barrières physiques (*par exemple, un panneau de plexiglas*) sont installées entre les deux joueurs d'une partie sur la table de jeu;
- 3) En dernier recours, lorsque le joueur (*exemple : handicapé*) doit obligatoirement avoir des interactions avec toute autre personne à moins de 2 mètres, il ou elle doit porter les deux équipements de protection suivants : masque de procédure ET protection oculaire (*lunettes de protection ou visière*).

Il est possible de porter uniquement un masque de procédure dans le cas où TOUS les joueurs en portent un et qu'ils n'ont aucune interaction entre eux. Le port de la protection oculaire demeure obligatoire pour les interactions à moins de 2 mètres, sans barrière physique, avec des joueurs et spectateurs portant un couvre-visage.

La visière seule n'offre pas une protection suffisante. Toutefois, lorsqu'une analyse de risque rigoureuse démontre que le port du masque de procédure entraîne un risque pour la santé ou la sécurité des joueurs, le port d'une visière seule recouvrant le visage jusqu'au menton peut devenir une *solution exceptionnelle* à appliquer en dernier recours.

Une interaction brève et peu fréquente (*comme croiser quelqu'un dans un corridor ou un escalier sans équipement de protection*) représente un risque négligeable et acceptable. L'INSPQ recommande que le cumul de ce type de brèves interactions avec quiconque ne dépasse pas 15 minutes durant le temps d'un tournoi. Il est suggéré que l'organisateur évalue préalablement les déplacements durant un tournoi, en tenant compte des imprévus.

Le port du couvre-visage réutilisable n'est PAS approprié durant un tournoi

Le **couvre-visage** réutilisable vise à protéger les individus autour du porteur contre la projection de gouttelettes. Pour l'instant, aucune norme de fabrication ou critère de qualité reconnus au Canada n'encadrent la production des couvre-visage. Ce type de protection peut être considéré comme une mesure supplémentaire. Il peut être porté par les joueurs en plus des mesures expliquées ci-dessus.

Le **masque de procédure** assure la protection des joueurs et des autres participants contre la projection de gouttelettes. Sa qualité de fabrication est certifiée (*ASTM F2100 ou équivalent*), sa filtration est plus efficace, son ajustement est généralement meilleur et il offre habituellement une plus grande respirabilité que le couvre-visage.

Impact du décret sur le port du couvre-visage dans les lieux publics intérieurs

Le décret rend obligatoire, **pour le public**, le port du couvre-visage dans certains endroits fermés ou partiellement couverts, mais ne change pratiquement rien pour les joueurs. Pour ces derniers, ce sont les guides de normes sanitaires en milieu de jeu COVID-19 qui continuent de s'appliquer. ■

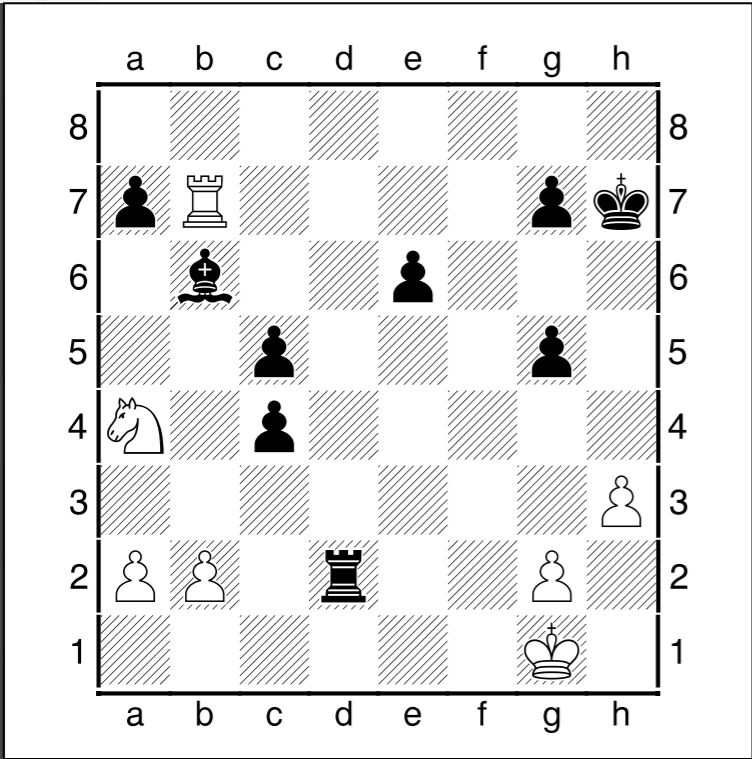
Jouez un face-à-face coté **Pour tous ceux qui veulent jouer des parties** **cotées sanctionnées par la FQE en cette** **période particulière**

Dans le contexte actuel, il est encore plus difficile qu'à l'habitude d'organiser des tournois et de faire vivre le circuit échiquéen québécois. De très belles initiatives ont été lancées, comme celle des tournois en ligne animée par Ovation échiquéenne, que vous trouverez facilement sur Facebook.

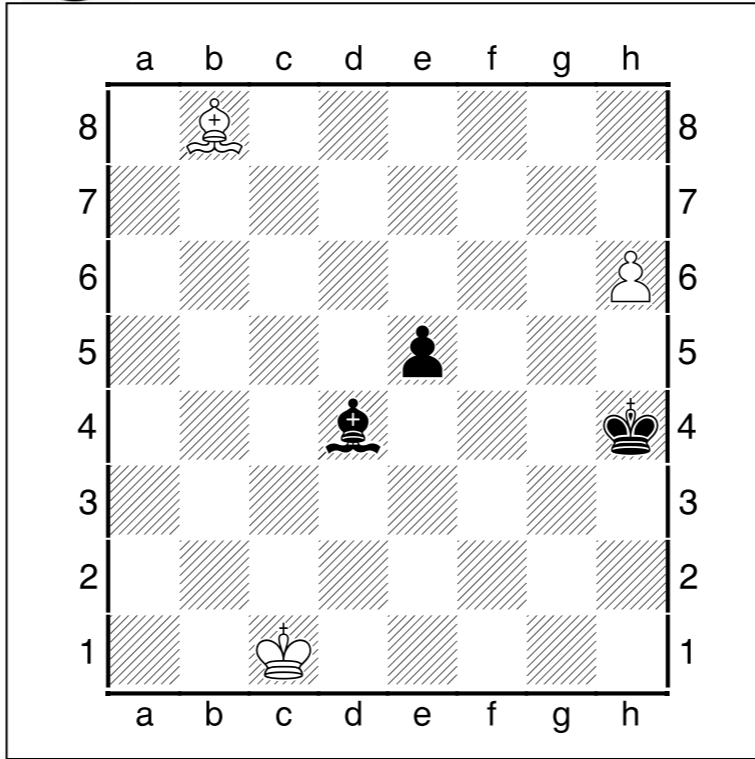
À tous ceux qui ont la chance de côtoyer quelques joueurs dans leur quotidien, nous proposons notre face-à-face coté. Il suffit de vous trouver un adversaire consentant et de jouer une partie cotée où vous voulez, pour un maximum de deux contre le même adversaire. Il faut vous mettre d'accord sur les couleurs et l'absence d'arbitre. Pour valider le résultat, envoyer la partie signée par les deux joueurs et avec les deux adresses courriel dans le message. Indiquez bien la cadence ! Le message doit être envoyé à info@fqechecs.qc.ca . Chaque joueur pourra cumuler jusqu'à 6 parties par cadence durant la période septembre-octobre.

En espérant que cette idée – réservée à nos membres – permettra à plusieurs d'entre vous de réveiller le compétiteur laissé pour compte par notre contexte sanitaire ! ■

1



2



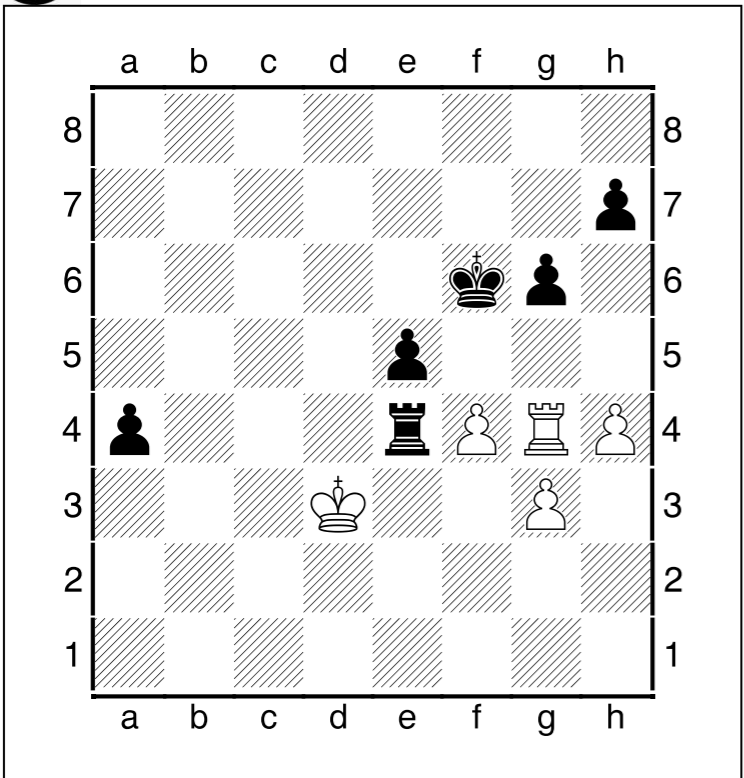
Meilleurs coups de tous les temps

Dans les positions suivantes, les Blancs (2 et 4) et les Noirs (1, 3 et 5) ont joué une combinaison vraiment extraordinaire. Saurez-vous la trouver ? ■

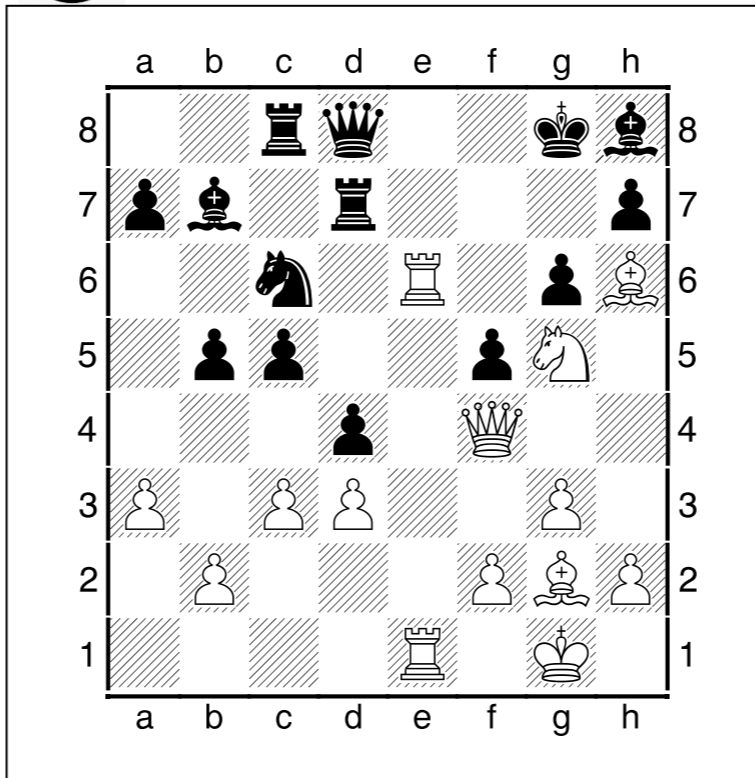
Solutions à la page 21.



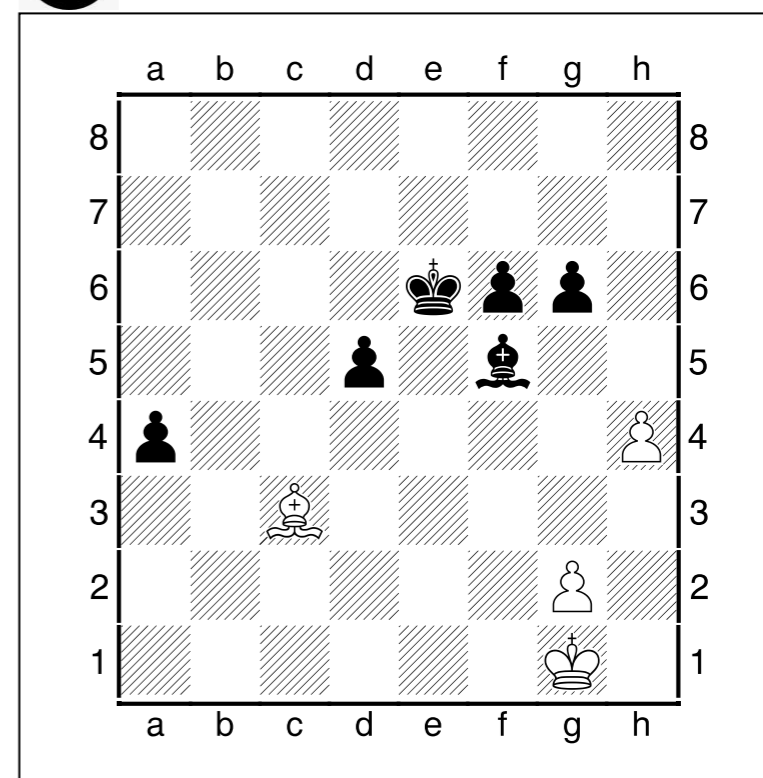
3



4



5



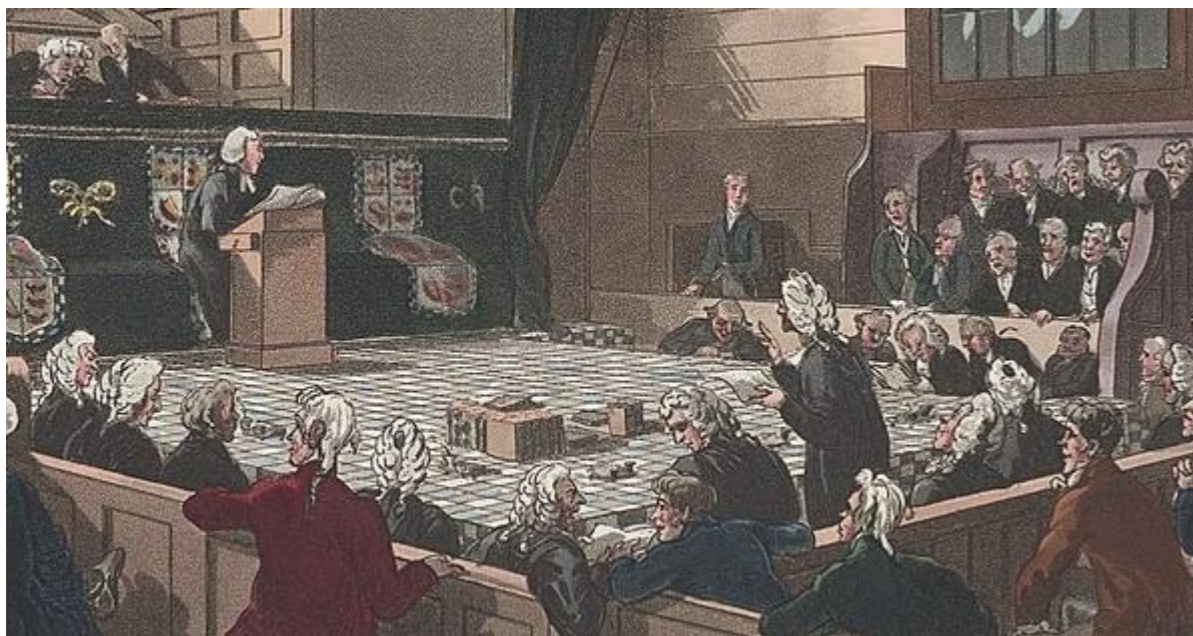
Chronique juridique par Richard Bérubé (MF)

La cour de l'échiquier

S'il existait un tribunal pour juger les pièces qui se sont mal comportées lors d'une partie, il serait très vite débordé, et l'acte d'accusation le plus répandu serait sûrement :

« *désertion entraînant la perte de la partie* ».

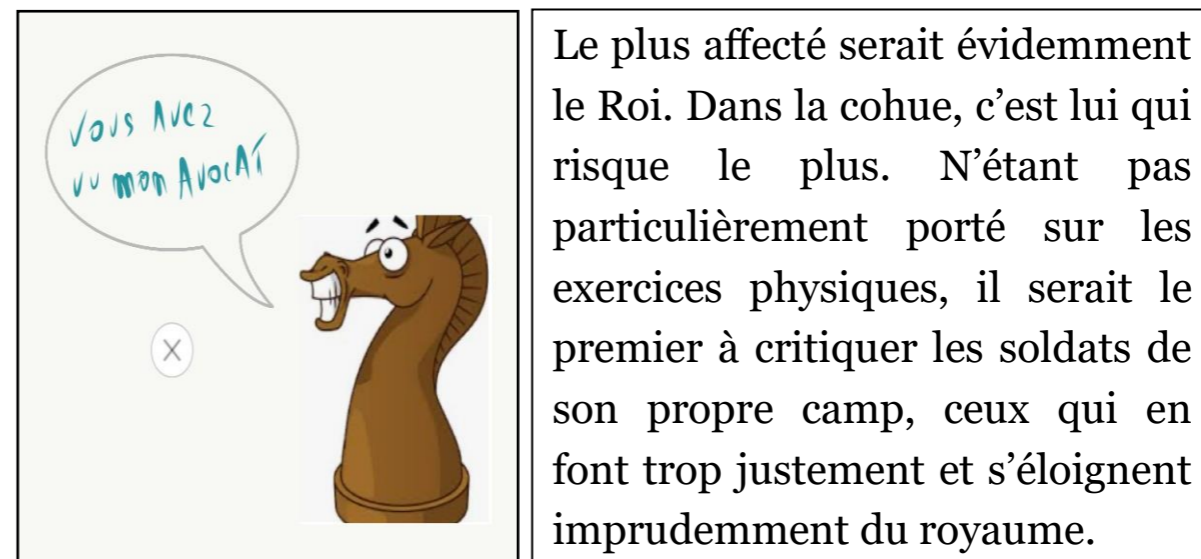
Mais heureusement pour les pièces, qu'elles soient mineures ou majeures, aucun tribunal de ce type n'existe. De toute façon, elles ne se sentiraient pas concernées, car elles vagabondent ici et là sur l'échiquier au bon vouloir de leur maître-penseur.



Pourtant, il existe bel et bien une Cour de l'échiquier ou, devrait-on dire, existait. Située en Angleterre, elle avait juridiction sur le Conseil des comptes du Roi en matière de finance publique. L'appellation origine sans doute du dessin

de la nappe qui recouvrait la table de travail des conseillers. La nappe avait l'aspect d'un échiquier vide probablement destiné à faciliter la gestion des comptes qu'ils effectuaient à l'aide de jetons. La Cour n'avait donc pas compétence sur les pièces d'échecs ! Par contre, un nom plus approprié aurait sûrement été : la Cour du damier.

Et c'est bien ainsi, car si par un acte évolutif quelconque une telle cour devait en venir à exister, la démobilisation au royaume de l'échiquier s'installerait rapidement. La zizanie et la méfiance auraient cours dans les deux camps. Les pions, craintifs, refuseraient d'avancer; la Dame exigerait une augmentation de ses émoluments; le Cavalier risquerait de ne pas revenir de mission; les Fous hésiteraient à conseiller qui que ce soit.



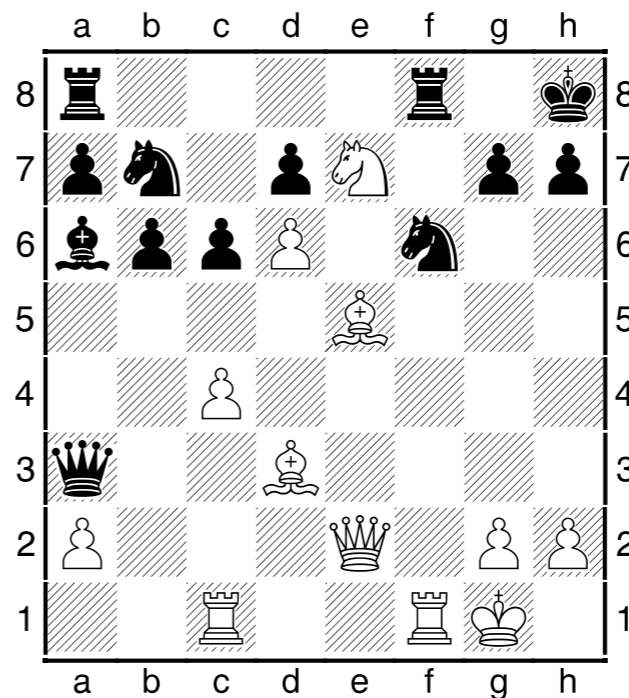
Lui-même se garde de toute escapade douteuse, préférant la tranquillité aux exercices fatigants. Il serait très vite déprimé en voyant ses soldats s'aventurer dans le désordre lointain sans aucune considération pour sa sécurité. Aussi serait-il tenté de traduire les fautifs en justice tout en leur conseillant de se trouver un bon avocat.

Le spectacle d'un Roi laissé à lui-même, déserté par ses troupes, n'ayant pour seule défense que la fuite en avant, ou de côté, à pas congénitalement restreint, est pourtant chose commune. Cette tragédie se produit dans maintes parties où l'un des adversaires néglige l'élément stratégique le plus fondamental : la protection du Roi.

Boris Spassky – Robert Hübner
Munich, 15 mars 1979, 15^e ronde

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Fb4 4.e3 b6 5.Cge2 Fa6 Espérons que ce Fou sait ce qu'il fait. Éloigné un jour signifie parfois éloigné toujours. **6.Cg3** Probablement la continuation la plus agressive; 6.a3 Fxc3+ 7.Cxc3 d5 est plus tranquille. **6...0-0** À leur tour, les Noirs pouvaient jouer plus énergiquement avec 6...h5. **7.e4 Cc6 8.Fd3!** Un piège : 8...Cxd4? 9.Da4! gagne une pièce. Si cela s'était produit, la cause du Cavalier aurait vite été entendue. **8...e5 8...Cxd4? 9.Da4!. 9.d5 Ca5** Un moment charnière. Encore une fois, 9...Cd4 10.Da4 aurait coûté une pièce aux Noirs. En a5, le Cavalier fait pression sur le pion c4. Considérant la suite, cependant, on peut affirmer qu'il s'est fourvoyé. Les Noirs ont trop de pièces décentralisées. La suite correcte était 9...Fxc3+ 10.bxc3 Ce7 suivi de ...d7-d6. L'avantage structurel des Noirs à l'aile-dame ne va pas s'évaporer subitement. Ils doivent d'abord restreindre les possibilités blanches à l'aile-Roi. **10.De2 Fxc3+ 11.bxc3 c6 12.Cf5 Ce8** Pour éviter le clouage gênant Fc1-g5. Mais le Fou noir de cases blanches aurait dû renoncer à ses velléités sur le pion c4 : 12...cxd5 13.cxd5 (13.exd5 e4!) 13...Fxd3 14.Dxd3 Ce8, après quoi il est vrai que les Blancs conservent toujours un léger avantage, mais ils ont perdu un attaquant important si l'on se fie au

dénouement final. **13.f4 Dc7?** La Dame se lance gaiement dans la bagarre pour soutenir le centre, mais elle ne réussira pas seule; 13...f6 était plus circonspect. **14.fxe5 Dxe5 15.0-0! f6** Évidemment, 15...Dxc3 est hors de question : 16.Fb2 Db4 17.Ch6+!. **16.Ff4!** Oblige un gain mal acquis. En jouant 13...Dc7, la Dame aurait dû se douter des difficultés qui l'attendaient. Les Blancs obtiennent maintenant une superbe initiative. **16...Dxc3 17.Tac1 Da3 18.d6!** Coupe littéralement l'échiquier en deux : d'une part, les futurs accusés à l'aile-dame, et d'autre part, les fidèles et courageux soldats qui vont tenter de repousser l'armada blanche. **18...Cb7** Appelé en renfort, le Cavalier risque d'arriver trop tard. **19.Ce7+ Rh8 20.e5 fxe5 21.Fxe5 Cf6**



22.Fxh7!! Introduit une brillante combinaison finale. Le Fou ne peut être capturé d'aucune façon sans entraîner la perte des Noirs. **22...Cxd6!** La meilleure chance. Capturer le Fou d'une façon ou d'une autre mène au trépas du Roi : A) 22...Cxb7 23.Fxg7+! Rxb7 24.Dg4+ Rh8 25.Cg6+ Rg7

26.Cxf8+Rh8 27.Cg6+ etc.; ou encore B) 22...Rxh7 23.Tc3 Dc5+ 24.Rh1. La Tour saute en h3 avec fin immédiate. **23.Df2?** Faible; 23.Fb1 était plus simple, laissant les Noirs sans défense contre l'apparition imminente de la Dame en h5. **23...Cg4?!** Spassky semble attirer l'effet « *prix de beauté* » : Hübner

tombe directement dans le panneau. Il est tentant d'échanger les Dames, mais Spassky a tout calculé jusqu'à la fin. Cependant, on ne sait pas ce que l'ancien champion du monde avait l'intention de jouer contre 23...Cxb7!, mais sa réponse aurait été critique pour la suite des choses. Il avait une nulle en banque bien évidemment avec 24.Cg6+ Rg8 25.Ce7+ etc., mais il aurait été étonnant qu'il choisisse cette direction, s'en remettant probablement à 24.Dd4 avec menace de mat. La suite 24...Txf1+ 25.Txf1 Ce8 l'aurait malgré tout contraint à sauter sur la nulle : 26.Cg6+ (26.Dxd7? est réfuté par 26...Chf6). **24.Dd4 De3+?** 24...Cxe5! 25.Dxe5 Cf7 maintenait encore l'équilibre. **25.Dxe3 Txf1+** Un coup intermédiaire nécessaire. **26.Txf1 Cxe3 27.Tf3 Cc8 28.Fg6 1-0** 28...Cxe7 29.Ff7! Cg4 30.Th3+ Ch6 31.Txh6 mat.

Oseriez-vous critiquer le perdant pour ses erreurs ? À vos risques et périls !



Tribunal *Post Mortem*

Après la partie, l'acte d'accusation présenté au tribunal *Post Mortem* établissait ceci :

- **Le Fou noir de cases blanches** s'est comporté de façon répréhensible. Poursuivant un but mercantile, il a délibérément suivi son propre instinct, négligeant les mesures de sécurité les plus élémentaires.
- **Le Cavalier-dame noir**, domicilié à l'origine au 8 de la colonne B, est accusé de désertion. Il a poursuivi ses propres intérêts sans se soucier du bien commun.
- **La Dame noire** a effectué des gains mal acquis. Sa responsabilité dans la perte de son Roi est augmentée par le fait qu'elle lui est liée par Contrat matrimonial.

Verdict : coupables avec circonstances atténuantes, considérant que le Roi noir aurait pu s'en tirer à la toute fin. ■

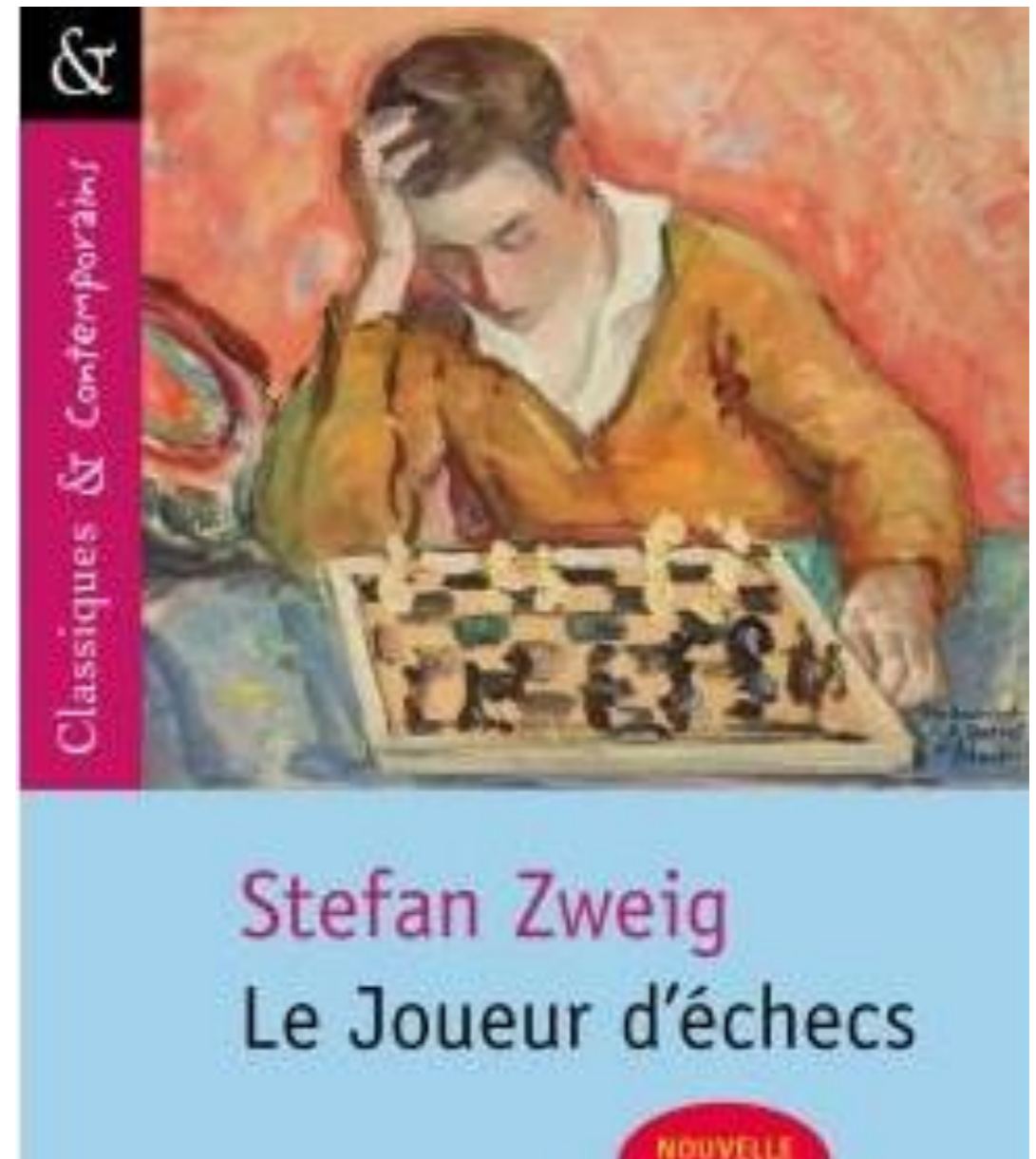
Tout petit roman, mais œuvre incontournable

Le joueur d'échecs de Stefan Zweig : critique

par Marlène Viancin

Le joueur d'échecs est une longue nouvelle publiée par l'auteur autrichien Stefan Zweig quelques mois seulement avant son suicide. Zweig avait alors fui son pays natal, émigrant d'abord en Angleterre puis, face à la progression du nazisme, traversant l'Atlantique pour se réfugier en Amérique, à New York et à Buenos Aires notamment. Ce contexte historique nous permet déjà de comprendre la place toute particulière du *Joueur d'Échecs* dans l'œuvre de Zweig, dont l'histoire se déroule justement sur un paquebot entre New York et Buenos Aires.

Mirko Czentovic, le champion mondial d'échecs, jouit d'un statut de célébrité et ne manque pas de susciter l'intérêt, d'autant qu'il se raconte toutes sortes d'histoires sur le personnage. Mais n'est-ce pas là le lot commun des gens connus ? On affirme que Czentovic est un homme inculte, orphelin issu d'un tout petit village qui peinait à apprendre quoi que ce soit, mais se métamorphosait en génie dès qu'il se trouvait face à un plateau aux cases noires et blanches. On le dit orgueilleux et froid, grisé par son propre succès.



Le narrateur, poussé par sa curiosité, tente de provoquer une rencontre avec Czentovic, mais l'homme est une véritable anguille, passant le plus clair de son temps dans sa cabine. Alors, comment le faire sortir de sa réserve si ce n'est en lui proposant une partie d'échecs ? Le narrateur y parvient en convaincant un passager écossais, McConnor, de disputer une partie contre Czentovic.

McConnor est sanguin et opiniâtre, il n'aime pas perdre – même si cela n'a rien de honteux de perdre contre le meilleur joueur du monde ! – et est prêt à dépenser beaucoup d'argent pour disputer match sur match contre Czentovic jusqu'à le battre. Mais il apparaît très vite que c'est une vaine quête car McConnor est un joueur d'échecs médiocre. Malgré l'aide d'autres passagers qui tentent, à plusieurs, de contrer le champion, Czentovic reste invincible.

Jusqu'au moment où un passager ayant fraîchement rejoint le groupe se met à donner des instructions très précises qui mettent en danger le grand maître... Mais qui est cet homme surgi de nulle part, dont l'immense talent paraît surprenant pour un anonyme ? Et comment a-t-il acquis une telle maîtrise des échecs ?

Les 12 jours de voyage ne sont pas vraiment racontés comme un périple, mais plutôt comme une quête : celle du narrateur, qui rêve de percer le mystère du champion d'échecs présent à bord. On ne nous raconte pas le paysage, la mer, la hâte d'arriver et le pourquoi du comment. En ce sens, le décor nous renvoie un sentiment très fort d'isolement. Il est récurrent dans le récit. J'en veux pour preuve la vie du champion d'échecs Mirko Czentovic : il a grandi dans un tout petit village, orphelin ; on le disait simple d'esprit et « isolé » dans sa tête car incapable d'abstraction et d'imagination. De même, Monsieur B., le talentueux joueur anonyme, a connu une autre forme d'isolement infligée par le régime nazi.

(*NDLR* Prisonnier de la Gestapo, Monsieur B. trouva un livre dans sa cellule, mais qui ne contenait qu'une suite de codes incompréhensibles. Il finit par en découvrir le sens et rejeta mentalement les parties d'échecs pour éviter la folie.)

Ces deux personnages que sont Czentovic et Monsieur B. traduisent une opposition presque aussi forte que celle des Blancs et des Noirs sur un échiquier : Czentovic est un rustre, grossier et prétentieux, hautain et déplaisant, mu par le désir de s'enrichir... autant que Monsieur B. est un homme humble et élégant, motivé par le souhait de renouer avec son humanité. Leur affrontement sur l'échiquier n'est qu'une métaphore de leurs deux personnalités diamétralement opposées... et, peut-être aussi, une métaphore du conflit mondial qui se jouait à l'époque.

La Seconde Guerre Mondiale, *in fine*, apparaissait comme l'affrontement entre un camp de barbares sans humanité et un camp ne recherchant rien d'autre qu'une vie paisible et sans histoires. C'est d'autant plus flagrant quand on sait que Stefan Zweig a laissé une lettre juste avant son suicide, dans laquelle il disait : « *J'estime préférable de mettre fin à temps et debout à une vie dans laquelle le travail de l'esprit a toujours été la joie la plus pure et la liberté personnelle le bien suprême sur cette terre. Je salue tous mes amis ! Puissent-ils voir l'aurore après la longue nuit ! Moi qui suis trop impatient, je m'en vais avant eux* ». Le joueur d'échecs est donc une histoire fascinante qui offre différents niveaux d'analyse. Je vous conseille vraiment de découvrir ce livre si vous ne le connaissez pas ! ■

Carbone vs Silicium : guerre ultime entre le cerveau humain et l'ordinateur

par Joy Tomeh

NDLR Voici le dernier volet d'une série de quatre d'un article commencé au numéro 255.



4) Quel est le talon d'Achille secret des monstres de silicone ? La kryptonite !

Dès le 18^e siècle, le grand joueur d'échecs
François-André Danican Philidor écrivait :

*« Les pions sont l'âme des échecs ; ce
sont eux uniquement qui forment
l'attaque et la défense ; de leur bon
ou mauvais arrangement dépend
entièrement le gain
ou la perte de la partie. »*

*Plus tard, plusieurs joueurs parmi les plus
grands ont soutenu sa revendication en
considérant les pions comme très importants et
d'une valeur intrinsèque parfois bien
supérieure à leur valeur numérique connue.*

Voici quelques exemples :

*« Je préférerais avoir un pion à la
place du doigt. » Reuben Fine*

*« Le pion passé est un criminel, qui
doit être gardé avec une serrure et
une clé. Les mesures douces, comme
la surveillance policière, ne sont pas
suffisantes. » Aron Nimzowitsch*

*« Plus je vieillis, plus j'apprécie les
pions. » Paul Keres*

*« Les pions ne servent pas que
d'esquisse à une peinture, ils sont
aussi le fondement et le ciment de
n'importe quelle position. »
Anatoly Karpov*



*Mais pourquoi parler des pions ?! En arrivant
au dernier chapitre de cet article, il est temps de
découvrir le secret du « talon d'Achille » des*

*échecs informatiques ! Quelle est la raison
mystérieuse pour laquelle des modules
d'analyse super puissants peuvent se montrer
complètement nuls dans l'analyse de certaines
positions (un peu comme Superman devant la
kryptonite), alors qu'un joueur humain de
force moyenne peut distinguer et résoudre ces
positions en un clin d'œil ?! Oui, vous avez
deviné ! Pour les monstres de silicone, le
prisme des pions reproduit toutes les couleurs
de la kryptonite ! Je vous explique.*

*Lorsque les ordinateurs analysent une
position, ils s'appuient sur leur formidable
puissance de calcul pour envisager un nombre
énorme de possibilités, accompagnées d'une
« connaissance échiquéenne » qui leur est
impartie sous la forme de fonctions
d'évaluation artisanales (dans le cas des
modules classiques alpha-beta), ou en utilisant
des réseaux neuronaux à apprentissage
profond créés par les méthodes Monte Carlo,
de lecture automatique et d'auto-
apprentissage (dans le cas de la dernière
technologie de Stockfish NNUE) ! Les
variantes résultant de ces calculs deviennent
de plus en plus subtiles avec plus de temps,
car la profondeur d'analyse augmente, ce qui
amène les modules à creuser de plus en plus,
révélant plus d'opportunités cachées dans la
position.*

*Le problème réside derrière les pions, ces
pièces d'échecs incroyablement colorées ! Ils
avancent, capturent en diagonale (ce qui en*

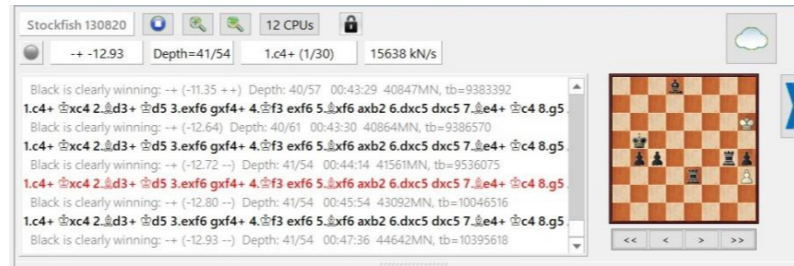
fait les seules pièces qui ont une façon de capturer différente de leur déplacement), se transforment en l'une des 4 autres pièces possibles, remettent à zéro le compteur de la règle des 50 coups chaque fois qu'ils jouent, et leur rouleau compresseur (quand ils se mettent à plusieurs) peut parfois submerger une opposition beaucoup plus puissante ! Ces fonctionnalités élèvent incroyablement l'horizon de profondeur nécessaire pour résoudre certaines positions.

Lançons une expérience pour démontrer l'idée. Dans la position ci-dessous, les humains trouvent facilement la solution en dépensant peu de temps ou d'énergie. L'idée est simple et le plan est clair même pour ceux qui ne s'appellent pas Carlsen, Fischer ou Kasparov. Tout joueur de niveau intermédiaire peut la résoudre sans effort, mais comment les monstres de silicium peuvent-ils échouer ? Voyons cela.

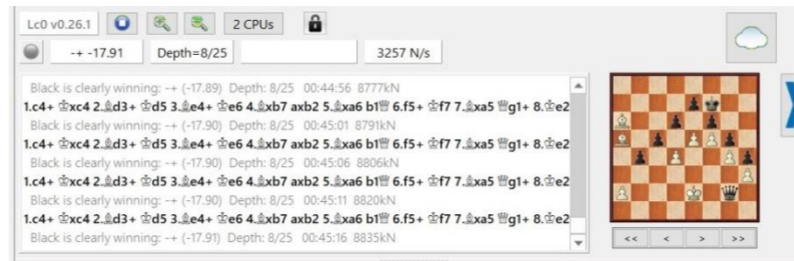


Tout d'abord, examinons la toute-puissance de la dernière technologie des modules d'échecs, créée en fusionnant la profondeur écrasante de

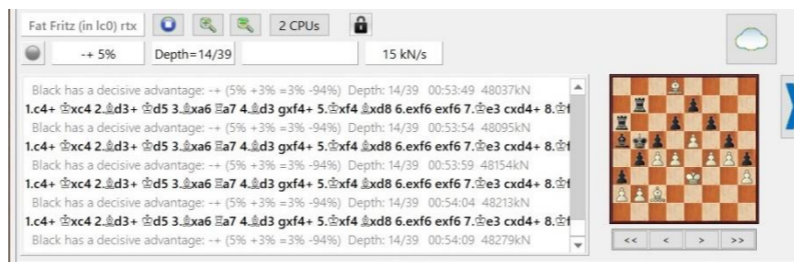
Stockfish avec l'approche révolutionnaire d'Alpha-Zero qui a conduit il y a deux ans à la naissance des modules en réseau neuronal. Nous parlons du module le plus puissant actuellement, Stockfish NNUE, et j'utilise l'une de ses dernières versions de développement :



Bien sûr, nous devons également consulter LCo, et encore une fois, j'utiliserai sa dernière version, équipée du réseau le plus puissant disponible à ce jour :



Et enfin, vérifions l'analyse de Fat Fritz :



Les trois modules évaluent la position comme menant à une victoire à plate couture des Noirs, mais en réalité, les Blancs peuvent faire nulle en effectuant la manœuvre logique suivante :

1.g4+ ♔xa4 [1...♔c4 2.g3+ ♔b5 3.g4+ =] 2.b3+ ♔b5 3.c4+ ♔c6 4.d5+ ♔d7 5.e6+ ♔xd8 6.f5 ½-½ Les Noirs ne peuvent briser la chaîne de pions, et bien qu'ils bénéficient d'un énorme avantage matériel, n'ont aucune chance de gagner, car leurs pièces ne peuvent inquiéter les pions blancs !

Les modules d'analyse souffrent, car ils doivent utiliser la règle de 50 coups pour se rendre compte que cette forteresse mène à la nulle, ce qui est très clair pour tout joueur humain, car il n'a pas besoin de compter les coups pour comprendre ce fait. Les ordinateurs, au contraire, doivent creuser à la profondeur de 100 demi-coups pour atteindre la fin des 50 coups requis pour la nulle !! Le problème n'est pas encore terminé ! L'ordinateur considérera à chaque coup la possibilité de sacrifier l'une des deux tours noires restantes, sacrifice que les Blancs peuvent accepter ou non. Ces possibilités doivent être calculées par l'ordinateur, et dans le cas où les Blancs acceptent le sacrifice initial, cela conduit à d'autres calculs secondaires concernant le fou, qui augmenteront considérablement l'horizon des calculs et la profondeur requise, et tout cela est au-dessus de la profondeur effrayante susmentionnée ! Dans certains cas, cela peut atteindre des profondeurs astronomiques !

Pour démontrer ce dernier point, rappelons l'exemple de la partie 2 de cet article (*Carbone-Silicone 2*), paru dans le numéro 257 d'Échec+ : page/13

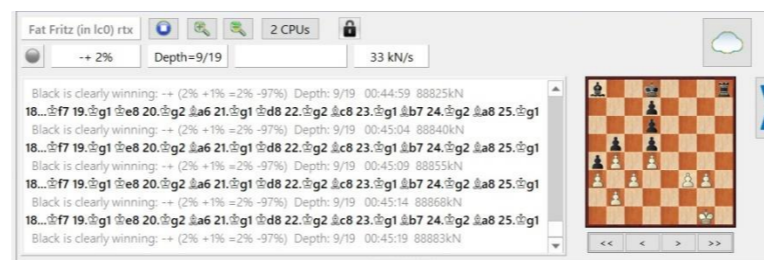
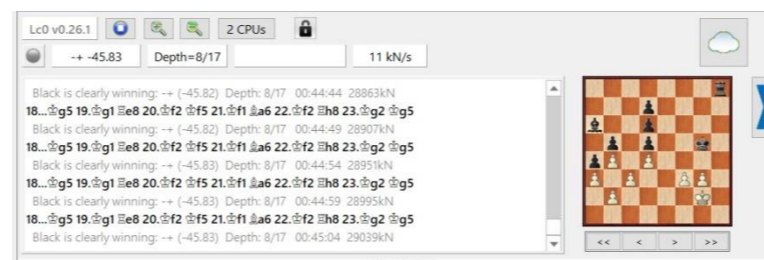
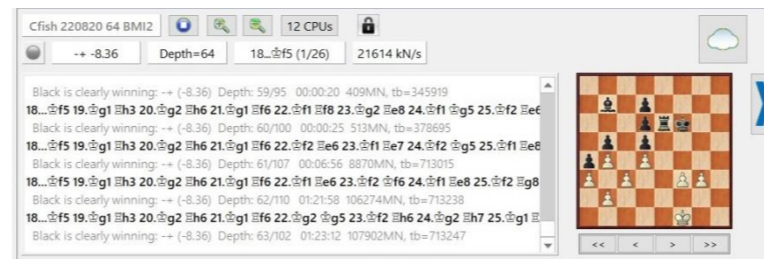


Accordons une faveur aux modules d'analyse. Nous les amènerons directement à la position finale résultant de la solution qui mène à la nulle, vu qu'aucune pièce noire ne peut s'infiltrer dans la formation blanche : [1.♖f7 ♖e8 \[1...♖f8 2.♖f3+ ♗g6 3.♗e5+ ♗g7 4.♖g3+ ♗h8 5.♖h3+ =\] 2.♗d6+!! exd6 3.♖f3+ ♗g6 4.♖g3+ ♗f7 5.♖f3+ ♗e7 6.♖e3+ ♗d8 7.♖xe8+ ♗xe8 8.a3!! ♗b7 9.♗d2 ♖a8 10.♗e2 ♗f7 11.♗f1 ♖h8 12.♗g1 ♖e8 13.♗f1 ♖e4 14.g3 ♗g6 15.f3 ♖e3 16.♗f2 ♖e8 17.♗f1 ♖h8 18.♗g2 ½-½](#)



La tâche consistera à reconnaître que la position finale est nulle plutôt que de résoudre la

position initiale, nettement plus complexe. Facile, non ?! Nous utiliserons – en plus de LCo et Fat Fritz – un module appelé Cfish, dérivé de la dernière version de Stockfish NNUE, et optimisé pour les échecs par correspondance et les analyses longues. Il possède le même noyau que le module le plus puissant du monde, mais spécialement conçu pour l'analyse. Allons vérifier :



La présence de pions non bloqués rend la tâche quasi impossible pour les modules! Trouver la vérité en s'appuyant sur les pouvoirs de traitement des ordinateurs d'échecs les obligera à atteindre un horizon insaisissable !

Nous pouvons affirmer en toute sécurité que ce problème n'est pas nouveau pour les ordinateurs. En regardant en arrière, nous

pouvons voir qu'un certain temps s'est écoulé depuis que les modules d'échecs ont prouvé leur suprématie sur les humains. Ce n'est pas depuis 1997, lorsque Deep Blue a battu Garry Kasparov, car ce match aurait pu se terminer à égalité si le champion du monde avait réussi à surmonter l'immense pression psychologique, mais bien depuis 2006, la dernière chance officielle pour un être humain – Vladimir Kramnik – de faire match nul contre Deep Fritz 10. Il a malheureusement échoué en faisant nulle lors de la 1^{re} partie à partir d'une position gagnante, avant de perdre dans une position équilibrée en ratant une menace de mat en un. Suivirent trois nulles et une brillante victoire de Deep Fritz, portant la marque à 4-2 au lieu de 3-3.

À partir de ce moment, les ordinateurs ont incontestablement eu le dessus, mais ils sont toujours vulnérables en raison de leur « *talon d'Achille* ». Les humains ont continué de les vaincre officiellement de temps à autre – même si c'était si difficile – en mettant en œuvre des stratégies bien connues que les grands maîtres avaient utilisées dans le passé pour triompher des ordis, comme le jeu « anti-ordinateur », les forteresses et les tempêtes de pions. Quelques exemples de ces techniques figurent dans les parties Kramnik-Junior (*Dortmund, 2000*), Van Wely-Fritz (*Rotterdam, 2000*) et Van Wely-Rebel (*Maastricht, 2002*), et même dans la dernière victoire d'un grand maître humain lors d'un

match officiel contre un top ordinateur d'échecs, Ponomarev-Fritz (*Bilbao, 2005*). Certaines de ces victoires firent sensation à l'époque !

J'ai moi-même utilisé une telle stratégie pour tester ma copie du célèbre programme d'échecs Fritz 12 qui venait de sortir en octobre 2009. C'était une version bien améliorée du programme qui – à sa 10^e édition – a vaincu Vladimir Kramnik en 2006, trois ans auparavant ! Alors que faire face à Kramnik devant l'échiquier pourrait être une expérience traumatisante pour n'importe quel joueur en termes de parcours et de résultat, faire face à son ennemi juré ne l'était pas ! L'auteur d'échecs et grand maître Alexander Raetsky qui suivait l'expérience à côté de moi a été surpris par la facilité avec laquelle j'ai réussi à battre le monstre d'échecs dans la toute première partie rapide, immédiatement après l'avoir installé sur mon ordinateur portable !

[Joy Tomeh – Comp Fritz 12](#)
[Abu Dhabi, 6 oct. 2009](#)

1.e4 c5 2.♘c3 d6 3.h3 ♘f6 4.d3 ♘c6 5.g3 e5
6.♙g2 ♙e7 7.♘ge2 0–0 8.0–0 ♖b6 9.♗h2 ♘d4
10.f4 ♙d7 11.f5 ♖fd8 12.g4 h6 13.♘g3 ♗a6
14.h4 ♖e8 15.g5 hxg5 16.hxg5 ♘h7 17.♗h5
♙xg5 18.♙xg5 ♘xc2 19.f6 d5 20.♘xd5 ♘xa1
21.♖h1 ♙g4 22.♗xg4 ♘b3 23.axb3 ♖e6
24.♗g1 1-0 Aujourd'hui en 2020, 11 ans après ce match, répéter ce scénario serait impossible, non seulement pour moi, mais pour tout être humain, aussi fort soit-il.



Je me souviens du légendaire Garry Kasparov qui analysait, lors d'une diffusion en direct le 1^{er} août, une partie entre Carlsen et Svidler du super tournoi *Legends of Chess* avec Judit Polgar, et où ils ont discuté d'une possibilité incroyable comportant un sacrifice de dame pour les Noirs, découlant de la variante Scheveningue de la Sicilienne. Kasparov considérait que les Noirs avaient une excellente position quand Polgar lui a soudainement demandé :

« Joueriez-vous aussi cette position contre l'ordinateur avec les Noirs ? »,

ce à quoi il répondit sans hésitation :

« Non, je ne jouerais pas contre l'ordi peu importe la couleur, point final ! ».

Le grand guerrier a vraiment dit ça !

Alors, que conclure après les 4 positions de ce long article ? En regardant les parties d'Alpha-Zéro qui avaient introduit le monde à un tout nouveau niveau d'échecs, ainsi que les dernières réalisations des meilleurs modules,

comme Stockfish Fat Fritz et Leela Chess Zero, nous ne pouvons ignorer leur incroyable amélioration dans tous les aspects du jeu, mais cela ne veut pas dire qu'ils ont atteint la perfection ou l'invincibilité, du moins dans le domaine de l'analyse, comme nous l'avons vu dans toutes les parties de cet article !

Dans certains cas, les ordinateurs peuvent résoudre des positions très compliquées en un clin d'œil, et dans d'autres occasions, les pions, avec leur comportement caméléon, amèneront les possibilités bien au-delà des limites de puissance de calcul des machines, ou au-delà de leur capacité de compréhension des échecs, les faisant tomber là où les humains peuvent prévaloir, également en un clin d'œil !

Parfois, les modules peuvent se montrer faibles dans d'autres types de positions, bien que rarement, mais les pions sont toujours le domaine où les ordinateurs d'échecs doivent le plus s'améliorer, et des gains de force majeurs peuvent être réalisés simplement en développant ce domaine particulier !

Pourrons-nous encore profiter des échecs si les ordinateurs couvrent cet angle mort ?!

Pourquoi pas ?! Je ne peux pas m'empêcher de sourire à chaque fois que je regarde la 10^e partie du match d'Alpha Zero contre Stockfish alors que le Fou joue en g5, et la manœuvre qui a conduit la Dame en h1, nous amenant tous dans un autre monde magique du royaume de notre jeu bien-aimé... les échecs ! ■ page/15

Anagrammes inversées

Dans les précédents numéros, il s'agissait de trouver une expression échiquéenne à partir de définitions bizarres, mais pas si éloignées de la réalité. Pour cela, il suffisait de remettre les lettres dans le bon ordre, sans tenir compte du nombre de mots, de la ponctuation ou des accents.

Exemple : Truc expansion = pions centraux

Mais nous ferons l'inverse cette fois-ci. Les expressions échiquéennes sont fournies : à vous de trouver une définition valable en permutant les lettres. À noter qu'il faut vraiment que la définition corresponde au moins un peu à l'expression.

Exemple : Petit roque = équiper tôt

Mauvais exemple : Attaque de minorité = quatrième antidote



« *Quatrième antidote* » est bien une anagramme de « *Attaque de minorité* », mais sûrement pas une définition crédible. Même chose pour « *Attendait moquerie* ». Tout l'intérêt du jeu consiste à trouver une définition la plus convaincante possible.

- 1) Attaque de minorité
- 2) Alexandre Le Siège
- 3) Avoir l'initiative
- 4) Bator Sambuev
- 5) Chaîne de pions
- 6) Coups candidats
- 7) Étienne Bacrot
- 8) Forteresse
- 9) Marée de pions
- 10) Moulinet
- 11) Percée de pion
- 12) Petite qualité
- 13) Réfutation
- 14) Réseau de mat
- 15) Retard de développement



Solutions à la page 22. À noter qu'il est sûrement possible de trouver d'autres solutions correspondant davantage à l'expression originelle. ■

Une étrange simultanée

par Marc Benoit

NDLR L'auteur, un Franco-Américain ou un Canadien français, a fait parvenir son œuvre au magazine américain *Chess Review*, qui l'a publiée en anglais dans son édition d'avril 1954. Près de 66 ans plus tard et faute d'avoir en sa possession la version française originale, *Échec+* propose à ses heureux lecteurs sa propre traduction.

Aujourd'hui, j'ai décidé de raconter la machination dont j'ai été victime : comment votre serviteur, le grand Holz Schieber qui a si brillamment vaincu le Russe champion du monde Tolkai Derevyachkou, aurait prétendument éprouvé des difficultés contre deux vulgaires mazettes dans la petite ville de Poussebois, située au nord du Canada. Tant que les faits réels de cet odieux guet-apens n'auront pas été révélés au grand jour, mes admirateurs pourraient être amenés à penser que mon niveau de jeu commence à décliner, alors qu'en réalité, je fus victime d'un complot de tricherie aussi ignoble que nauséabond.

Voici ce qui s'est produit. Un jour, j'ai dû me rendre à Poussebois pour affaires personnelles, et comme à chaque fois que je prévois passer la nuit dans une petite ville, j'ai discrètement révélé au gérant de l'hôtel que je suis le Holz Schieber, fameux champion d'échecs de calibre mondial. J'étais confiant que cette petite confidence allait produire l'effet escompté, comme cela s'est toujours confirmé par le passé. Et sans surprise, alors que je sirotais mon café devant

un repas de gourmet qui, espérais-je, allait être payé par les amateurs d'échecs du coin, deux têtes à claques s'approchèrent maladroitement de ma table. Je savais pertinemment ce qu'ils voulaient me demander, et pourtant – c'est une constante chez moi – je n'ai aucunement tenté de briser la glace pour les mettre à l'aise.

– Je vous demande infiniment pardon, Monsieur, osa finalement bredouiller celui qui semblait le plus jeune. Nous avons entendu dire que vous êtes le grand maître Holz Schieber, et en tant que secrétaire du Club d'échecs Poussebois, je suis venu avec notre Président vous demander si vous auriez la gentillesse de donner une petite simultanée à notre Club.

– Eh bien, messieurs, j'avais l'intention de passer une soirée tranquille... et au cas où vous l'ignoreriez, une telle performance est en général rémunérée.

– J'en suis conscient, dit le Président, mais notre club est tout petit et nous ne pouvons vous offrir que 10 \$.

– D'habitude, je ne joue jamais pour une somme aussi dérisoire (*en réalité, c'est bien plus que j'espérais obtenir dans un tel trou perdu*), mais j'accepte dans un geste de bonne volonté de passer une heure ou deux à votre Club pour le plus grand plaisir de vos membres.

Une fois le repas terminé, je me levai et nous nous dirigeâmes vers le Club. Il comprenait une dizaine de chaises d'écolier en bois qui craquaient au moindre mouvement, ainsi que quatre tables décorées par trois

générations successives de cancrs avec des hiéroglyphes grossièrement taillés dans le vernis, le tout disposé dans un coin sombre peu ventilé d'une salle miteuse où têtes et plafond risquaient en tout temps de s'entrechoquer.

En bordure du coin réservé aux échecs – ou plutôt empiétant sur celui-ci – trônaient deux tables de ping-pong continuellement occupées, ainsi qu'une table de billard sur laquelle les caïds de l'endroit rataient leur cible en sacrant à qui mieux mieux contre l'épaisse *boucane* qui les empêchait de distinguer les poches derrière les boules. Pardonnez-moi de ne pas tenter de décrire les échiquiers et encore moins les joueurs eux-mêmes... des « *moins que rien* » étant peut-être l'expression la plus aimable qui me vienne à l'esprit.

Mais malgré l'aspect déplaisant de l'endroit sans parler de sa fétide atmosphère, mon billet de 10 \$ nouvellement acquis m'a persuadé de rester, et la séance fut organisée. On m'a dit qu'il n'y avait que deux joueurs suffisamment forts pour m'affronter – affirmation ridicule : je suis convaincu que personne au club n'était bon à ce point. Puis on m'a demandé d'avoir la bonté de tirer les couleurs, vu que mes adversaires étaient si peu nombreux... et si faibles.

Démarche irrégulière au possible. D'habitude, un maître (*et à plus forte raison un grand maître*) joue toujours avec les Blancs lors d'une simultanée. J'ai quand même accepté le tirage au sort. Ne pouvais-je pas, moi le super-grand maître Holz Schieber, me permettre de me contenter des Noirs ? J'ai tiré les Blancs au 1^{er} échiquier et les Noirs au 2^e, et les parties débutèrent.



"I fully intended to trounce these —"

J'avais tout à fait l'intention d'écrabouiller ces espèces de (...) en moins de 15 minutes. Pardonnez mes sautes d'humeur, mais quand je repense à ce qui m'est arrivé cette nuit-là, aucun mot n'arrive à décrire pareille engeance.

Vu que je connais bon nombre de pièges dans la Partie Espagnole, j'ai ouvert de 1.e4 au 1^{er} échiquier. Mais il ne fallut pas beaucoup de coups pour me rendre compte d'une réalité abjecte. Aucun moyen d'y échapper ! Les coups que je jouais au 1^{er} échiquier étaient recopiés au 2^e échiquier, et ceux que je jouais au 2^e étaient à leur tour reproduits au 1^{er}. Autrement dit :

***Je jouais contre moi-même
sur les deux échiquiers !***

Je jouai plusieurs autres coups, mais qui ne firent que confirmer le plan diabolique. Il n'y avait que deux issues

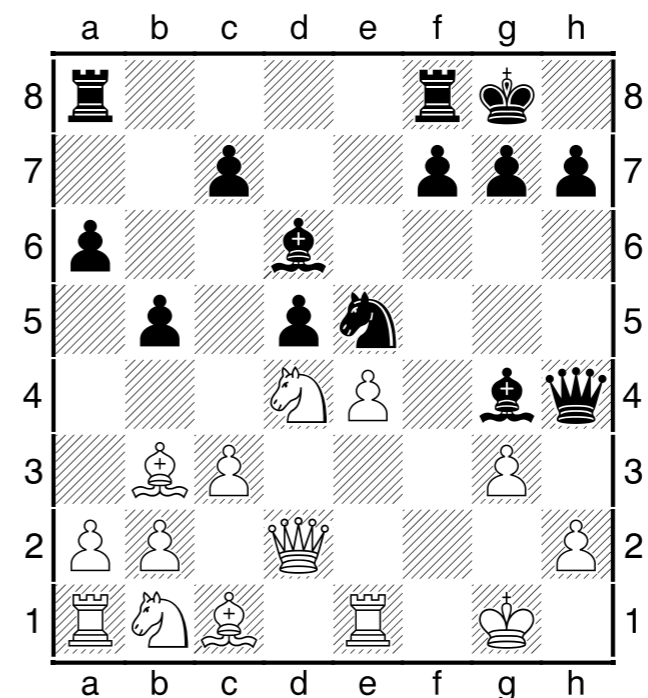
possibles : ou bien je faisais deux parties nulles, ou bien j'en gagnais une et perdais l'autre. Je pouvais déjà imaginer la réaction du monde entier si je ne réussissais que des nulles, mais la perspective de perdre 50% des parties me semblait encore moins enviable.

À ce moment, les rebonds des balles de ping-pong commencèrent à m'agacer souverainement, et je menaçai brusquement de partir si les joutes se poursuivaient. Elles furent malheureusement interrompues. De toute façon, presque tout le bruit avait soudain cessé, car de plus en plus de personnes s'agglutinaient autour des échiquiers. J'ai soupçonné plus tard qu'on avait passé le mot dans la « *salle du club* », à savoir que j'étais *dans le trouble*.

Tout en continuant de jouer, mon cerveau s'est mis à réfléchir de manière frénétique. Comment me sortir de cette impasse et vaincre ces deux espèces de (...) ? J'allais bientôt me retrouver dans l'étincelante variante de Breslau : **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fa4 Cf6 5.0-0 Cxe4 6.d4 b5 7.Fb3 d5 8.dxe5 Fe6 9.c3 Fe7 10.Te1 0-0 11.Cd4 Cxe5 12.f3 Fd6!**

C'est alors qu'une brillante idée me vint à l'esprit. En supposant que cela fonctionne, je pourrais gagner les deux parties. Évidemment, j'aurais besoin d'un peu de chance, mais même en y repensant, je crois toujours que ma déduction était bonne, saine et logique.

Donc, rendu au 15^e coup après **13.fxe4 Fg4 14.Dd2 Dh4**, j'ai joué **15.g3** au lieu de l'habituelle suite théorique. Ce coup, une de mes trouvailles, se révèle incroyablement efficace pour les Blancs. Tout amateur aurait intérêt à l'analyser.

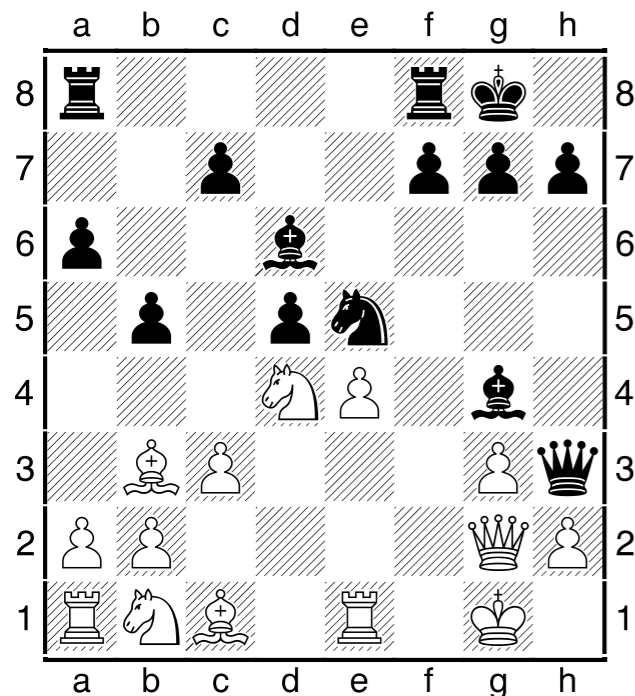


Il va sans dire que mon adversaire imita mon coup au 2^e échiquier. Après y avoir répondu par **15...Dh3**, je revins au 1^{er} échiquier et jouai **16.Tf2** de façon résolue. L'ambiance était idéale. Tout le monde était trop sidéré pour parler, ce qui me donna le temps de retourner au 2^e

échiquier, alors que mon adversaire, emporté par l'excitation du moment, avait aussi joué 16.Tf2. L'affaire était dans le sac !

Du coin de l'œil, je pouvais voir l'agitation autour du 1^{er} échiquier. J'en connaissais la raison : ils venaient de se rendre compte de l'impossibilité du coup.

J'ai alors poliment informé mon rival du 2^e échiquier qu'il venait de jouer un coup tout à fait illégal et devait donc se rétracter et en jouer un autre. Ce qu'il fit en replaçant sa tour en e1 et en jouant **16.Dg2**. Je n'avais plus besoin d'ajouter quoi que ce soit. Une once de psychologie en plus de ma grande maîtrise échiquéenne étaient finalement venus à bout du traquenard le plus vil jamais tendu à un grand maître. J'étais à présent la seule personne calme dans toute la pièce. Ne restait plus qu'à jouer mon coup au 2^e échiquier.



16...Tfe8?? C'est alors qu'en revenant au 1^{er} échiquier, j'ai éprouvé la plus bizarre sensation de toute ma carrière. En analysant la position à fond (*avec la tour remise en place en e1*), je me suis rendu compte que le seul bon coup des Blancs était 16.Dg2... *justement le coup joué par mon adversaire*

au 2^e échiquier. Je n'avais d'autre choix que de le répéter !

Néanmoins, j'avais la certitude que ce qui venait de se produire n'était rien d'autre qu'un mineur incident de parcours et que, tôt ou tard, la mazette du 2^e échiquier finirait par se tromper. Nous avons donc joué encore quelques coups, mais la position demeurerait telle que je ne pouvais qu'imiter le *petit comique* du 2^e échiquier en calquant mes coups du 1^{er} échiquier sur les siens. Je me rendais bien compte des regards moqueurs tout autour de moi. Le grand Holz Schieber rejouant aveuglément les coups d'un arrogant membre d'un club d'échecs véreux !

Je n'en pouvais plus d'endurer pareil tourment, d'autant plus que les deux parties approchaient du stade où ma victoire au 1^{er} échiquier ne ferait que contrebalancer ma défaite au 2^e. Et tous ces sourires fendus jusqu'aux oreilles pour me narguer ! J'allais être la risée : après être parvenu à

individualiser les deux parties grâce à une ruse splendide, j'étais moi-même devenu l'imitateur servile.

Ne restait plus qu'une chose à faire : leur montrer de quel bois se chauffe un Holz Schieber ! Autour du 23^e coup, j'ai vu ce qui m'a semblé une occasion rêvée. Au 1^{er} échiquier, il devenait possible pour les Blancs de jouer autrement – un 2^e meilleur coup pour diversifier le jeu une fois pour toutes. Je l'ai tenté !

Les deux parties ont ainsi divergé, chaque coup subséquent les éloignant l'une de l'autre. Cette stratégie m'avait cependant mis en difficulté dans chaque partie, mais pourquoi m'en faire outre mesure ? Être parvenu à déjouer un plan machiavélique importait plus que l'éphémère inconfort sur les deux échiquiers. Dans 10 ou 15 coups, tout finirait par rentrer dans l'ordre et mes deux victoires ne seraient plus qu'une simple formalité.

Pourtant, mes ennuis se révélèrent plus coriaces que prévu, et après 10 autres coups au 2^e échiquier, mon roi s'est fait inopinément mater. Et pour ajouter à l'injure, après une longue agonie au 1^{er} échiquier, je me vis forcé d'abdiquer !

Je ne peux nier avoir perdu ces deux parties, mais la publicité que ces espèces de (...) ont faite autour de notre duel devait être remise en contexte. J'espère avoir permis à mes supporters de défendre ma cause avec des arguments ancrés dans le réel, en soulignant mon ingénieuse défense après être tombé dans l'embuscade la plus sournoise et la plus abominable à jamais avoir été tendue à un joueur d'échecs professionnel ! ■

Solutions – Solutions – Solutions

Meilleurs coups de tous les temps (p. 6)



Le site internet *Chess.com* a organisé récemment un concours des 10 meilleurs coups de tous les temps. *Échec+* vous en présente 5 pour votre plus grand plaisir. Bizarre, mais aucun coup de Morphy, Tal ou Kasparov n'en fait partie. Si vous voulez voir les 5 autres, cliquer ici :

<https://www.chess.com/article/view/best-chess-moves>

1) Ortueta – Sanz, Madrid, juin 1933. Les Blancs ont joué Cc3–a4 pour protéger le pion b2. Les Noirs ont l'air en très mauvaise posture à cause de leur mauvais fou b6 (*qui a l'air d'un « gros pion »*) et leurs faibles pions doublés. **31...Txb2!!** Un coup absolument incroyable, et le 9^e meilleur de tous les temps. Les pions doublés deviennent

passés et les pièces blanches sont trop mal placées pour les empêcher tous deux d'aller à dame. **32.Cxb2** Sinon, les Blancs perdent aussi le pion « a ». **32...c3!** **33.Txb6** 33.Cd3 c4+. Le fou b6 n'était pas si mauvais que ça après tout. **33...c4!** Les Blancs gagnent après 33...axb6?? 34.Cd3; ou encore 33...c2?? 34.Cd3. **34.Tb4** 34.Cxc4 c2. **34...a5!** Les Blancs croyaient s'en tirer après 34...c2?? 35.Txc4, mais à présent, l'un des pions doublés doit fatalement aller à dame. Évidemment, un coup intermédiaire comme 34...a5! ne tombe pas du ciel, il fallait vraiment l'avoir vu en jouant 31...Txb2!!. **35.Cxc4** 35.Txc4 cxb2. **35...c2 0–1** Les Blancs aimeraient bien pouvoir jeter leur cavalier aux orties.

2) Étude de Paul Heuäcker, 1930. Si les Noirs avaient le trait, ils n'auraient qu'à jouer 1...e4 pour contrôler la case de promotion du pion blanc et faire nulle. La question est de savoir si les Blancs peuvent les en empêcher. **1.Fa7!** Non, ce n'est pas ce coup qui a été voté le 7^e meilleur de tous les temps. Il fallait prévoir toute la suite. **1...Fa1** Évidemment pas 1...Fxa7? 2.h7. **2.Rb1!** En attaquant le fou, les Blancs empêchent ...e5–e4. **2...Fc3** **3.Rc2!** Idem. **3...Fa1** **4.Fd4!!** Voici le 7^e meilleur coup de tous les temps. Le fou se sacrifie apparemment pour moins que rien. **4...Fxd4** 4...exd4 5.Rd3 est similaire. **5.Rd3!** Interdit définitivement ...e5–e4. **5...Fa1** **6.Re4!** 1-0 Empêche le fou de contrôler la case de promotion. Le pion blanc va à dame.

3) Flohr – Geller, Moscou 1949. **43...Rg7!!** Le 5^e meilleur coup de tous les temps qui empêche l'échec f4xe5+. Les Blancs espéraient faire facilement nulle après 43...Te1

44.fxe5 Rxe5 45.Txa4, mais les Noirs ont vu nettement plus loin. Et après 43...Td4+, les Noirs devraient finir par gagner, mais c'est beaucoup moins clair qu'après le coup réellement joué. **44.h5** Le pion noir va à dame après 44.Rxe4 a3. **44...a3 45.Rxe4 a2 46.hxg6 hxg6 47.Tg5 a1=D 48.Txe5 Dc3 49.Tg5** Les Blancs espèrent avoir érigé une forteresse, mais elle va s'effondrer à cause du zugzwang. **49...Rf6 50.Rd5 Dd3+ 51.Rc5 Rf7 52.Rc6 Dd4 53.Rb5 Dc3 54.Rb6 Dc4 55.Rb7 De6 56.Rc7 Rf6 57.Rb7 Dd6 58.Rc8 Dc6+ 59.Rd8 Db7 60.Te5 Db6+ 61.Rc8 Rf7 0-1** 62.Rd7 Dd4+ 63.Rc6 Dxe5 64.fxe5 Re6.

4) Meier – Muller, Allemagne, 1994. Les deux joueurs sont de purs inconnus s'affrontant dans un tournoi open quelconque, mais tout le monde peut trouver un coup fabuleux ! **1.Dc7!!** Le 2^e plus fort coup de tous les temps, même si en réalité, il semble que la menace d'échec double 1.Fd5!! soit encore plus forte. Le mat est inévitable, par exemple 1...Txd5 2.Dc7!! Td7 3.Dxc8 Fxc8 4.Te8+ Dxe8 5.Txe8 mat. L'idée de 1.Dc7!! consiste aussi à provoquer un mat du couloir, mais il existe une parade. **1...Tdx7 1...Tcxc7 2.Te8+** et **1...Dxc7 2.Te8+** mènent à des mats classiques du couloir. Malheureusement, **1...Ce5!** minimise les pertes à une pièce : **2.Dxd8+ Tcx8 3.Fxb7 Txb7 4.f4!. 2.Te8+ Dxe8 3.Txe8+ Txe8 4.Fd5+! 1-0** La pointe ! Nous assistons à un mat du couloir nouveau genre en diagonale : **4...Te6 5.Fxe6+ Tf7 6.Fxf7 mat.**

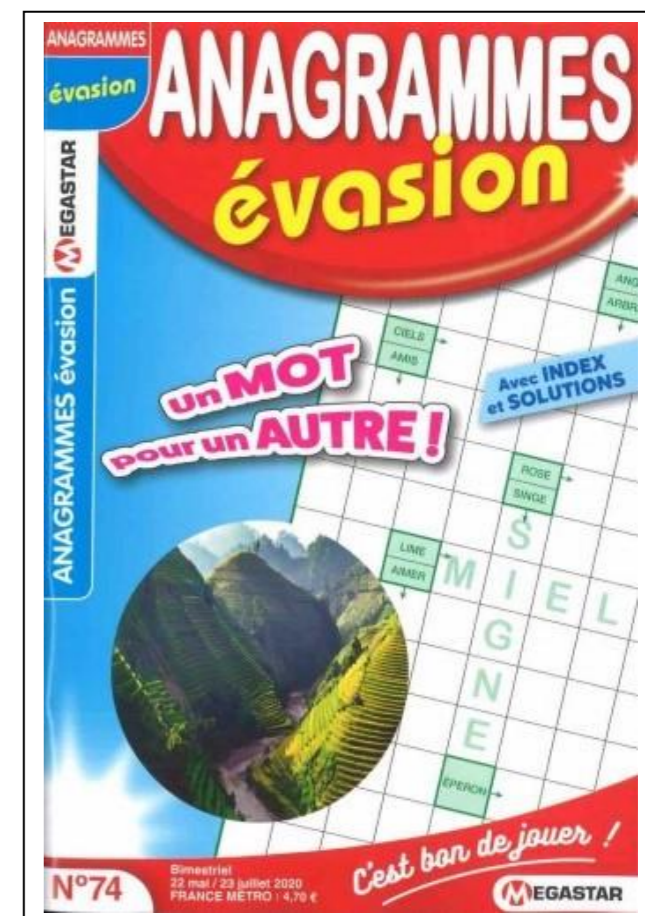
5) Topalov – Shirov, Linares 1998. Les finales de fous de couleurs opposées sont notoirement difficiles à gagner. Comment Shirov va-t-il s'y prendre ? **47...Fh3!!** Le coup le

plus fort de tous les temps ! Il n'y a plus de finale de fous de couleurs opposées, mais bien une finale avec deux pions que le fou ne peut stopper. L'idée consiste à amener le roi en f5 sans perte de tempo. Après 47...Fc2 48.Rf2 Rf5 49.Re3, les Noirs n'auraient pas vraiment progressé. **48.gxh3** Autant le prendre, puisque après 48.Rf2 suit 48...Ffg2. **48...Rf5 49.Rf2 Re4!** La pointe ! Les deux pions à l'aile-dame suffisent, pas besoin du pion f6. **50.Fxf6 d4 51.Fe7** Pour empêcher le pion a4 d'avancer. **51...Rd3 52.Fc5 52.Re1 Rc2 53.Fb4 d3** suivi de 54...a3. **52...Rc4 53.Fe7 Rb3 0-1 .**

Anagrammes inversées (p. 16)

Note : il y a bien entendu d'autres réponses possibles.

- 1) atomique attendrie
- 2) S. E. Légendaire Alex
- 3) initié ravi volait
- 4) va à but sombre
- 5) poids enchaîné
- 6) caïd posant Scud
- 7) bonté certaine
- 8) trésor, fées
- 9) oser, pandémie
- 10) meut loin
- 11) épine procède
- 12) étiqueté pâlit
- 13) tuant, foire
- 14) tua désarmée
- 15) prélèvent pétard démodé ■



Fédération québécoise des échecs (FQE)

Conseil d'administration :

Président : Éric Guipi Bopala

Vice-Président : Michel Roy

Secrétaire : Raymond Dubreuil

Trésorier : Raymond Desjardins

Administrateurs (6) :

Alexandre Ber, Steve Bolduc,
François Chevalier, Roxane Poulin,
Gaétan Samson, Charles Tremblay

Direction : dirgen@fquechecs.qc.ca

Directeur général : Richard Bérubé

Rédaction *Échec+* : Louis Morin

Site internet : Richard Duguay

Échec + : nous vous invitons à nous écrire à chessaddict3@outlook.com. Les propos, commentaires et autres opinions qui paraissent dans la revue *Échec+* sous la plume de collaborateurs invités n'engagent que leurs auteurs. La direction d'*Échec+* se dissocie de tout propos controversé.

Éducation,
Loisir et Sport

Québec 



De gauche à droite : Bobby Fischer, Bozidar Kazic (arbitre du match),
Evgeni Vasiukov (secondant de Taïmanov), Mark Taïmanov

Il y a pratiquement 50 ans

« Lorsque les Grands Maîtres jouent, ils voient la logique des coups de leur adversaire. Ces coups peuvent être si puissants qu'il ne sera peut-être pas possible de les contrer, mais le plan derrière ces coups est clair. Ce n'était pas le cas avec Fischer. Ses coups n'avaient aucun sens – du moins pas pour nous. Nous jouions aux échecs, Fischer jouait à autre chose, appelez ça comme vous voulez. Naturellement, arrive un moment où nous finissons enfin par comprendre de quoi il s'agit, mais c'est trop tard, nous sommes déjà morts. » Mark Taïmanov, vaincu 6-0 par Bobby Fischer en match de quart-de-finale du championnat du monde (1971). ■