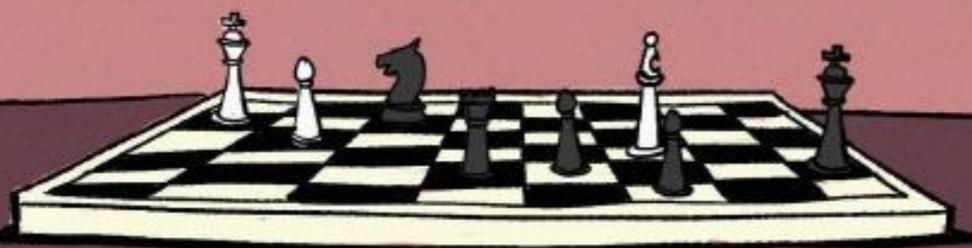
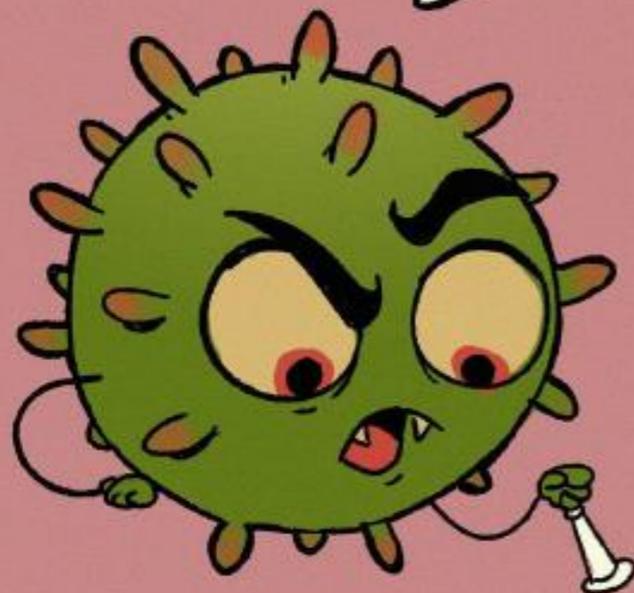


# Échec+

PAS QUESTION!  
J'AI UN MAT EN DEUX DOSES!

JE PROPOSE LA NULLE



No 272

Septembre  
2021



Les Blancs jouent et  
font mat en deux  
coups



Solutions à la page 24

# L'ÉCHIQUIER DE LA FOLIE

Le premier roman d'un passionné d'échecs, Dominique Tremblay



**crescendō!**

\*Ne peut être jumelé à une autre promotion.



**Un écrivain névrosé.  
Un apiculteur sociopathe.  
Une policière au flair redoutable.**

Tout pour renverser quelques pièces sur l'échiquier. Un jeu qui part en vrille telle une spirale jusqu'à l'échec et mat.

Disponible en librairie et sur notre site web

**15% de rabais**  
sur notre boutique en ligne  
[leseditionscrescendo.ca](http://leseditionscrescendo.ca)  
avec le code FQDE-15\*



# Sommaire

**Le petit +/ Dernière heure ..... page 3**  
*par Dany Lapointe*

**Lu sur le web :**

**L'importance de la mémoire aux échecs .....page 7**

**Que faire avec les Fous quand tout les oppose ?.....page 8**  
*par Alexandre Le Siège, grand maître international*

**Que vaut ma position ?.....page 12**

**Nouveau roman québécois  
L'Échiquier de la folie .....page 14**  
*par Richard Bérubé, maître FIDE*

**Échecs artistiques sans ordinateur**

**Les échecs en écho .....page 16**

**Solutions des exercices.....page 18**

**Ouverture classique**

**La Berlinoise, revue et corrigée .....page 19**  
*par Richard Bérubé, maître FIDE*

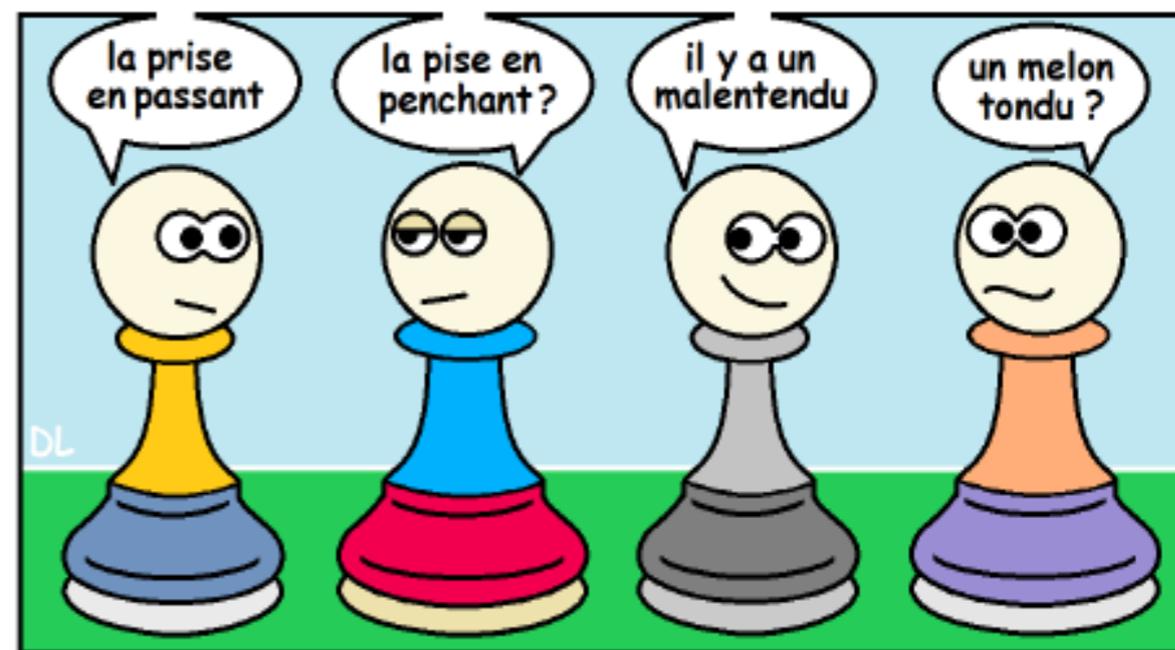
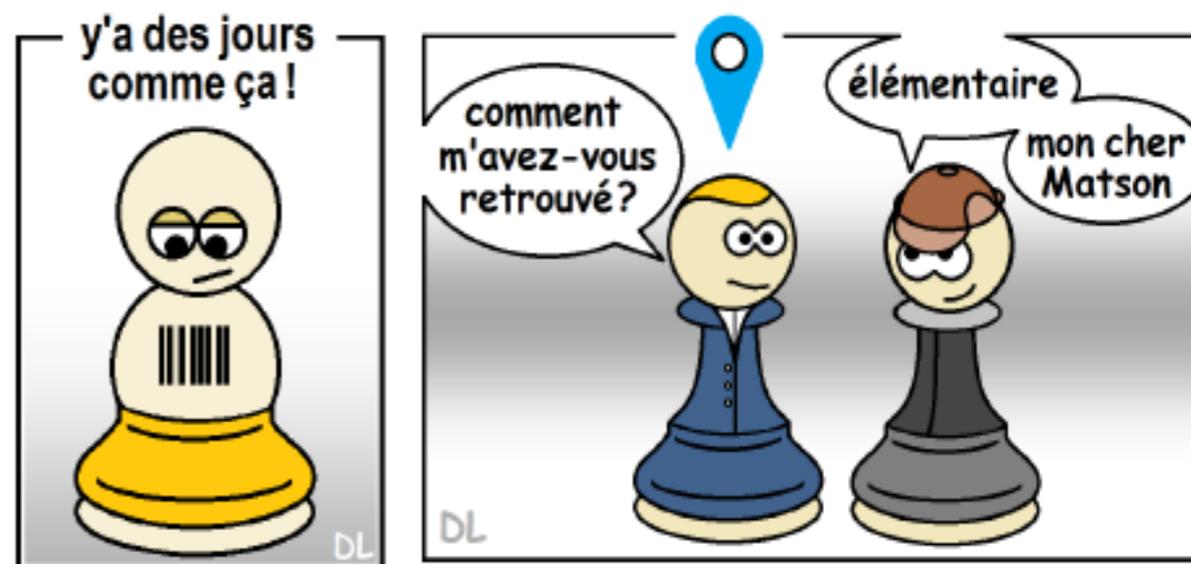
**Reprise des activités en Outaouais .....page 22**  
*par Marcel Laurin*

**Notre page couverture :**

**Le passeport vaccinal .....page 24**

# le petit +

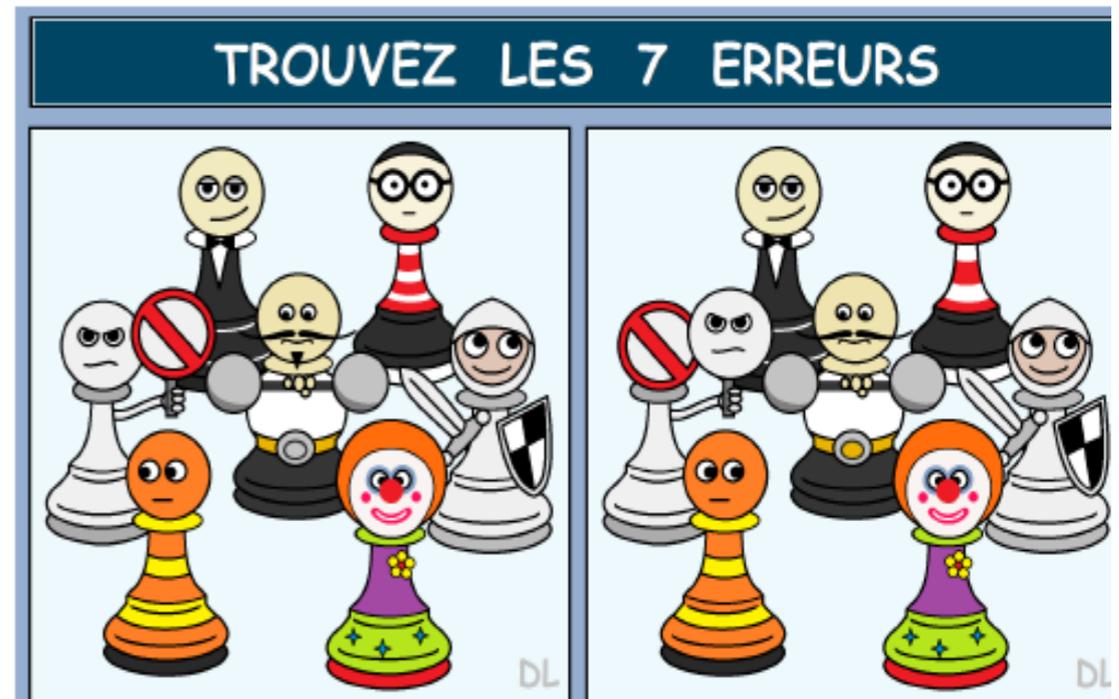
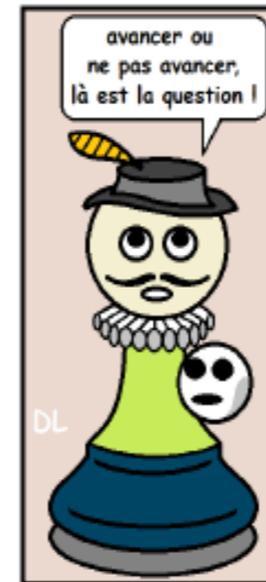
par Dany Lapointe



# le petit +



# le petit +



**DERNIERE HEURE**

**CHAMPIONNAT DU MONDE**



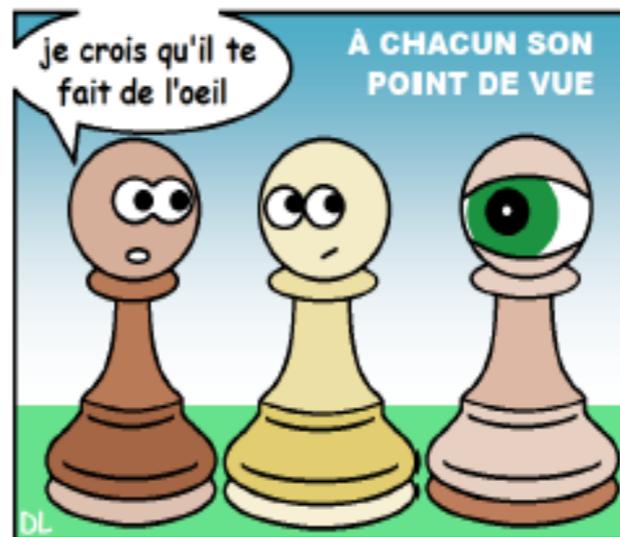
après une  
chaude lutte

la planète  
est au bord  
de l'abandon

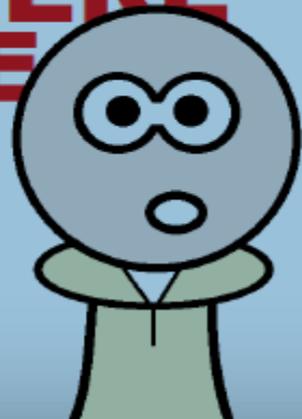
**AVIS DE SANTÉ** les échecs peuvent causer une dépendance

DL

# le petit +



**DERNIERE HEURE**

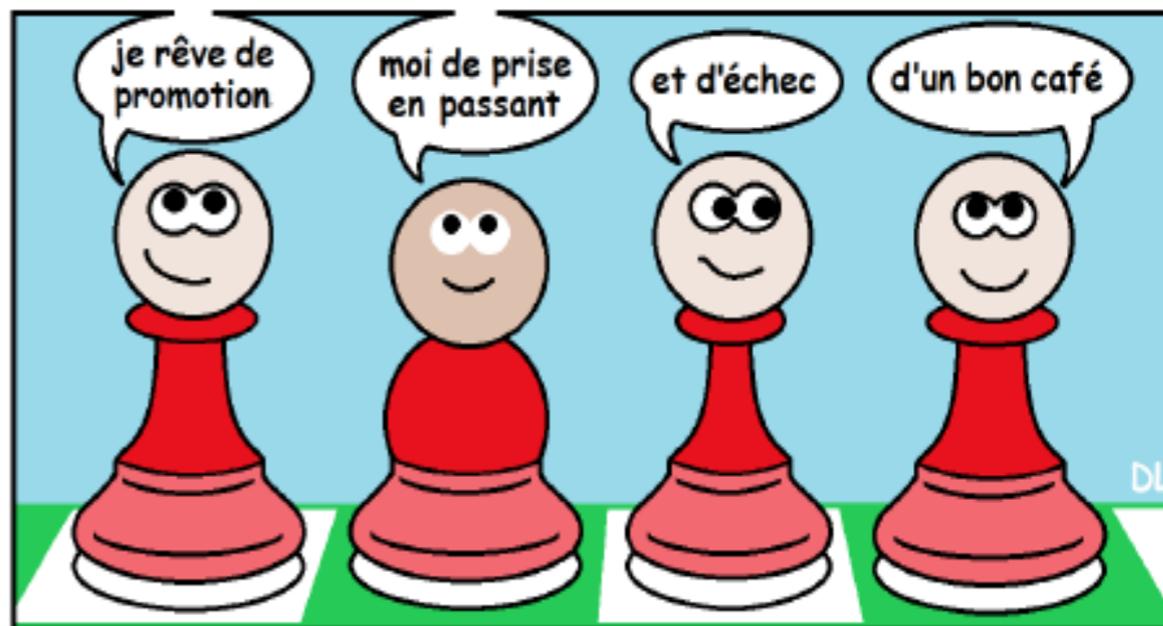


un joueur en  
santé perd

les médecins  
incrédules

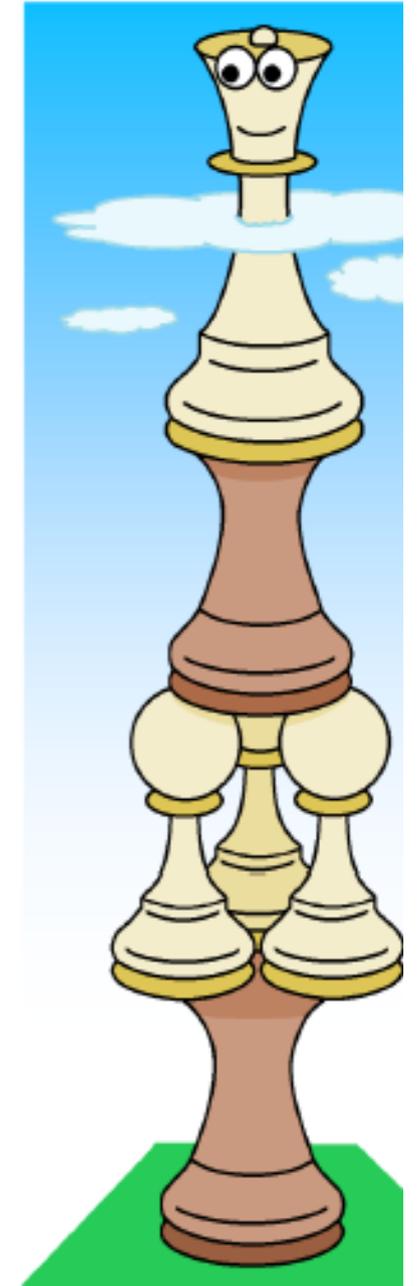
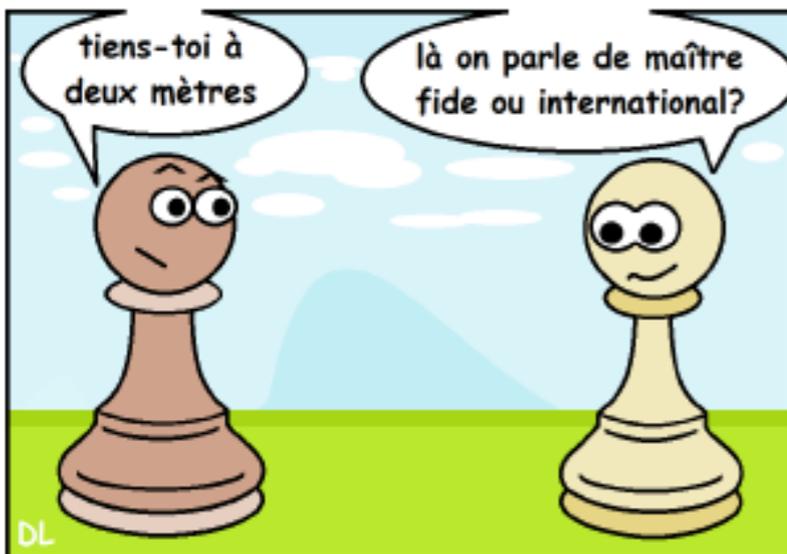
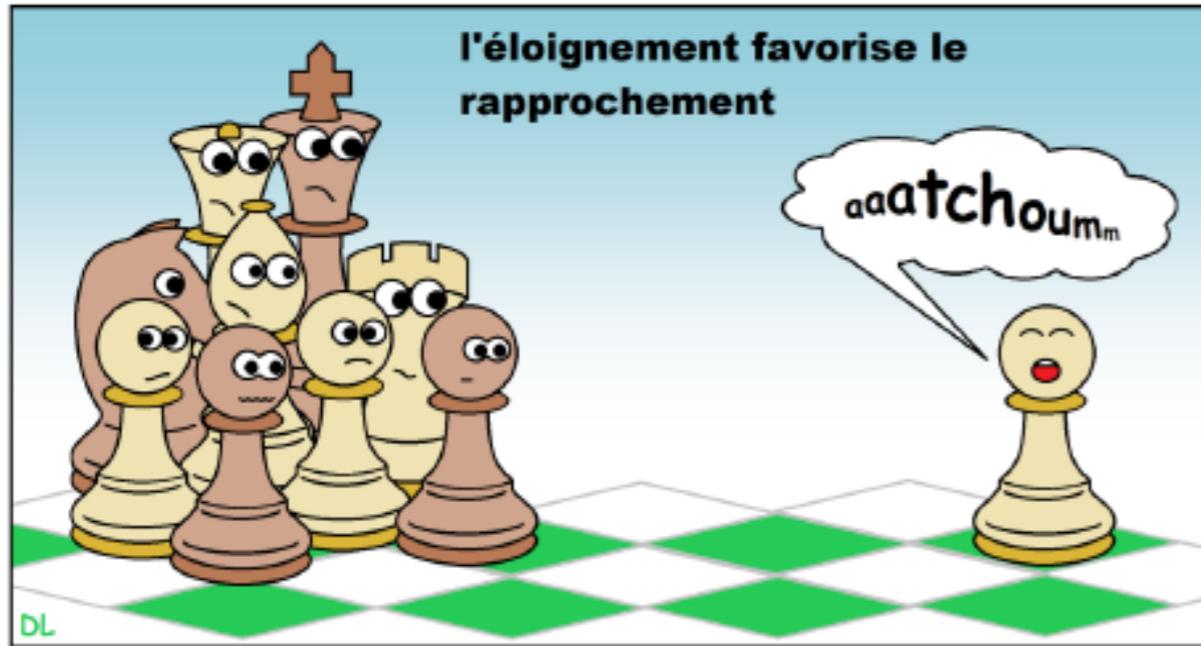
**ALERTE** un fou dangereux a été vu se déplaçant sur cases blanches

DL



# le petit +

# le petit +



*Lu sur le web*

## L'importance de la mémoire aux échecs

*Maître et grand maître sont deux titres extrêmement convoités aux échecs. Pourtant, **les maîtres ne sont pas plus intelligents que les autres !** Le psychologue et maître d'échecs Adriaan De Groot a démontré en 1965 que les maîtres n'ont pas une capacité d'analyse ni une capacité d'abstraction supérieure à la moyenne. Pour enfoncer le clou, Cleveland (American Journal of Psychology) a décrit la progression aux échecs de personnes atteintes de troubles psychiatriques. Certains ont fini par devenir d'excellents joueurs.*

*Mais alors, qu'est-ce qui distingue le maître et l'amateur d'échecs ? Principalement la mémoire (Alfred Binet, 1894). Après avoir observé des joueurs jouant à l'aveugle, le père de la psychologie cognitive et inventeur du test du QI s'est demandé comment les joueurs d'échecs retiennent la quantité d'informations nécessaires pour mener une partie. Il a donc interrogé les meilleurs joueurs de l'époque et les résultats ont montré que **les maîtres parviennent à mieux organiser leur mémoire** et à mieux rechercher les informations.*

*Pour cela, ils utilisent la mémorisation par blocs. En gros, faire le maximum de liens entre les connaissances permet de les retrouver et de les utiliser de manière optimale. Binet a montré que les joueurs d'échecs réussissent à retrouver les informations dans leur mémoire plus rapidement. Et cela a été mesuré récemment par Michel Noir qui a montré une **augmentation de 22% de la mémoire***

**pour des enfants ayant étudié deux ans les échecs** par rapport aux autres enfants.

*Si on peut comprendre aisément pourquoi le jeu d'échecs a un effet positif sur la concentration et la capacité de résoudre des problèmes, il est plus difficile d'expliquer pourquoi le jeu d'échecs permet d'améliorer sa mémoire. **La mémoire** permet de prendre des décisions. Elle **a un rôle important**, celui de recevoir les informations du monde extérieur, de les traiter, de les classer et de donner éventuellement une réponse. **Ce rôle capital a été négligé par ceux qui font les programmes scolaires.***

*La mémoire est reliée à tout le corps humain : les informations qu'elle reçoit peuvent être d'ordre olfactif, visuel, tactile, auditif... Et cette information arrive dans une première composante de la mémoire : la mémoire de travail ou à court terme, puisque ces informations n'y resteraient qu'une dizaine de secondes. Enfin, les informations arrivent dans la deuxième composante de la mémoire : la mémoire à long terme.*

*Lorsqu'elle doit apporter une réponse, la mémoire de travail reçoit deux types d'informations, celles reçues par le corps et celles données par la mémoire à long terme. En raisonnant à partir de toutes ces informations, une réponse est donnée. **La mémoire de travail peut être considérée comme étant la partie consciente du cerveau.***

*Voilà la principale difficulté : si la mémoire à long terme a une capacité de stockage infinie, **la mémoire de travail est limitée** et n'aurait que cinq à neuf unités de stockage !*

*Qu'est-ce qu'une unité de stockage ? Voici un exemple très parlant de Jacques Tardiff, tiré*

*de son livre Pour un enseignement stratégique. On prend l'exemple de Pierre, un élève de 4<sup>e</sup> année, à qui il a été demandé de rédiger un texte sur les soucoupes volantes et d'écrire sans fautes d'orthographe ni de grammaire. Tout de suite, l'anxiété de Pierre monte car il doute de pouvoir écrire sans fautes, et une unité est occupée par celle-ci. Pierre déteste ce genre de situation car il n'a jamais réussi auparavant. Une 2<sup>e</sup> unité est occupée par ce déplaisir. Il occupe une 3<sup>e</sup> unité à chercher des informations pour son texte. Et une 4<sup>e</sup> pour vérifier la justesse de son texte. Il est également très préoccupé par le temps qui passe et une 5<sup>e</sup> unité est utilisée pour cela. Bref, Pierre n'a déjà peut-être plus d'unités pour tenir compte de la syntaxe et de la grammaire. Sa mémoire de travail est surchargée, il ne peut écrire un texte intéressant et sans fautes en même temps.*

**Comment faire pour améliorer sa mémoire de travail ?** Plus on la fait fonctionner, plus on l'améliore. Retenir une suite de chiffres dans l'ordre, c'est utiliser sa mémoire à long terme. Mais redonner la même suite dans le désordre, c'est utiliser sa mémoire à long terme plus sa mémoire de travail ! La lecture est également recommandée. Pour faire aller 24 lettres aux sons différents ensemble, on doit utiliser sa mémoire de travail.

**Mais le jeu d'échecs fait aussi fait travailler la mémoire à court terme.** Il faut faire jouer ensemble 16 pièces et pions aux mouvements différents. De plus, lorsqu'on commence à apprendre à jouer aux échecs, on organise le jeu grâce à divers concepts. Là encore, savoir lequel utiliser dans quelle situation permet d'améliorer sa mémoire à court terme. ■

# Que faire avec les Fous quand tout les oppose ?

par Alexandre Le Siège, grand maître international

Pour bien jouer les finales de Fous de couleurs opposées, il est important de bien connaître les différentes idées de défense, comme le concept du blocage sur un complexe de couleurs ou celui de la diagonale unique. A contrario de d'autres types de finales, le volet compréhension est favorisé par rapport au calcul brut. Pas étonnant d'ailleurs que même les bêtes de silicone y font encore de graves erreurs d'évaluation.

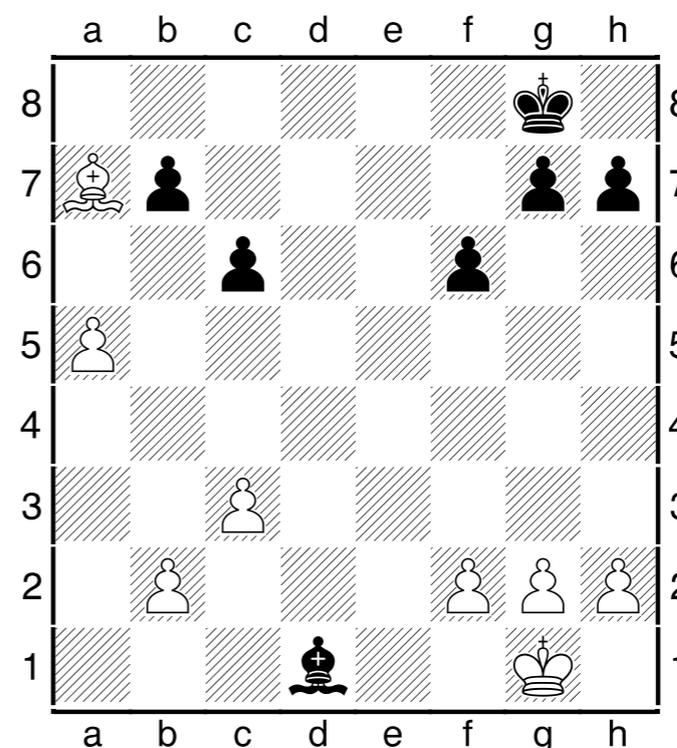
Ce court article n'a pas la prétention de faire le tour de la théorie. Le Manuel des Finales de Mark Dvoretsky est la référence en la matière. Mon but consiste plutôt à présenter quelques exemples pertinents qui ont piqué ma curiosité.



Dans cette première finale de Fous de couleurs opposées, les Blancs jouissent d'un pion de plus à l'aile-Dame. La défense de base consiste à utiliser le Roi pour bloquer le pion passé potentiel. En ce qui a trait aux pions de l'aile-Roi, parfois le Roi peut couvrir les deux ailes simultanément (comme ici), parfois c'est le Fou qui s'acquitte de cette tâche.

**Borki Predojevic – Vladimir Malakhov**

**Ch. par équipes, Serbie, 28 sept. 2020**



**25.f3 Rf7 26.Rf2 Re6**

**27.Fc5 Fb3 28.Re3**

Le Roi se dirige allègrement vers b6 et Vladimir n'essaye même pas d'empêcher cette avance, car il a évalué correctement que son Roi peut facilement couvrir les deux ailes. **28...Fc4** Les Noirs pouvaient très bien proscrire cette avance en jouant

28...Rd5, mais Vladimir s'en tient à son plan plus systématique. La technique du roi « en Cavalier » pour bloquer le Roi ennemi est extrêmement commune dans les finales de Fous de couleurs opposées, par exemple 29.Ff8 g6 30.Fg7 f5 31.Rf4 Re6 32.Rg5 Rf7 33.Rh6 Rg8. Remarquez la séquence de coups des Rois « en cavalier ». Et si le Roi blanc décidait de se replier vers l'aile-

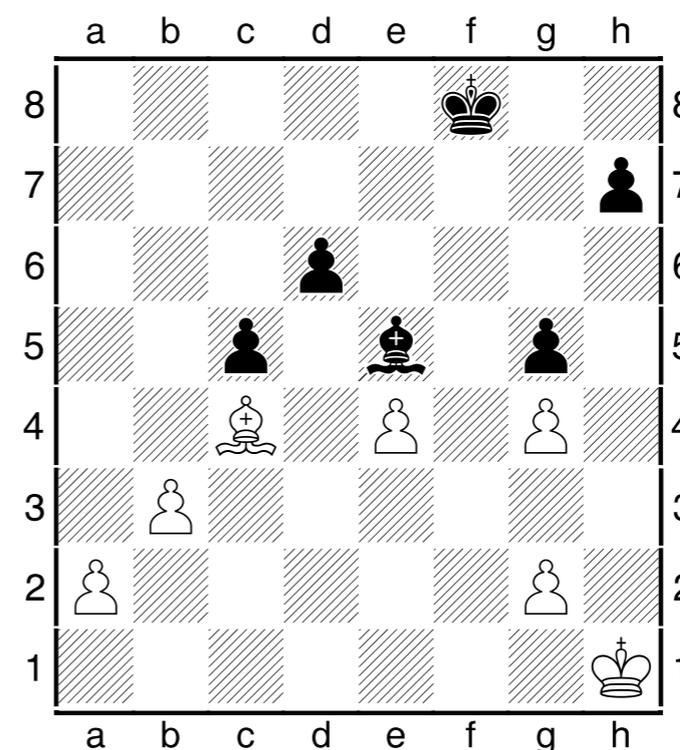
Dame, les Noirs pourraient amorcer la séquence inverse. **29.Ff8 g6 30.Rd4 Ff1!** Pas le seul coup, mais c'est une bonne politique d'enlever toute flexibilité à ces pions. **31.g3 Fe2 32.Rc5 Rd7 33.f4 f5** Le Roi noir reste à la croisée des chemins, prêt à suivre son rival dans la bonne direction. **34.Rb6 34.Rd4 Re6. 34...Rc8 35.Fh6 Ff3 36.Fg5 Fg2 37.Ff6 Ff3 38.Fe5 Fg2 39.b3 Ff3 40.Rc5 Rd7** La position demande un minimum de prudence, car le Fou ne peut pas protéger à lui seul tous les pions. Maintenant, imaginez que le pion f5 occupe la case f7. Après ...h7-h5, le Fou pourrait protéger la base de pions à partir de la case b3 et laisser le Roi se reposer en c8. On n'a pas toujours le luxe de bloquer le Roi adverse, donc une attention particulière doit être portée au positionnement des pions dans ce genre de finales. En gros, s'assurer d'avoir tous nos pions sur la couleur de notre Fou avec une base défendable. La partie Carlsen-Caruana du championnat du monde est un exemple connu où le Fou accomplit ce boulot. **41.Fb8 Fg2 42.Rd4 Re6 43.Fa7 Ff3 44.Fc5 Fg2 45.Ff8 h5 46.Rc5 Rd7 47.Rb6 Rc8 48.Fe7 Ff3 49.c4 Fg2 50.Ff6 Ff3 51.b4 Fg2 52.Fe5 Ff3 53.b5 cxb5 54.cxb5 Fg2 55.a6** Les Blancs tirent leur dernière cartouche, mais ce genre de pion n'est jamais dangereux. **55...bxa6 56.bxa6 Rd7 57.Ra7 Rc8** Les Noirs ont érigé une forteresse. **58.Rb6 Rd7 59.Ra7 1/2-1/2**

Malheureusement, les choses ne sont pas toujours aussi simples que dans l'exemple précédent, comme en témoigne cette partie célèbre. Après une brillante préparation de Kevin dans la variante du pion empoisonné de la Najdorf, il obtient une des nombreuses finales de Fous de couleurs opposées possibles découlant de la variante choisie. D'après moi, il avait évalué que celle-ci poserait de sérieux problèmes pratiques à Andrei... et avec raison !



**Kevin Spraggett – Andrei Sokolov**

**8<sup>e</sup> de finale des Candidats, Saint John, 30 janv. 1988, 5<sup>e</sup> partie**



**37.a4 Fc3?** Quoi de plus logique? Les Noirs restreignent l'avance du pion « a » et dirigent leur Roi vers b6 pour le stopper net. C'est la méthode classique enseignée dans toutes les écoles russes. Dans ce cas-ci, il est clair qu'Andrei compte sur son Fou pour défendre l'aile-Roi une fois son Roi stationné en b6

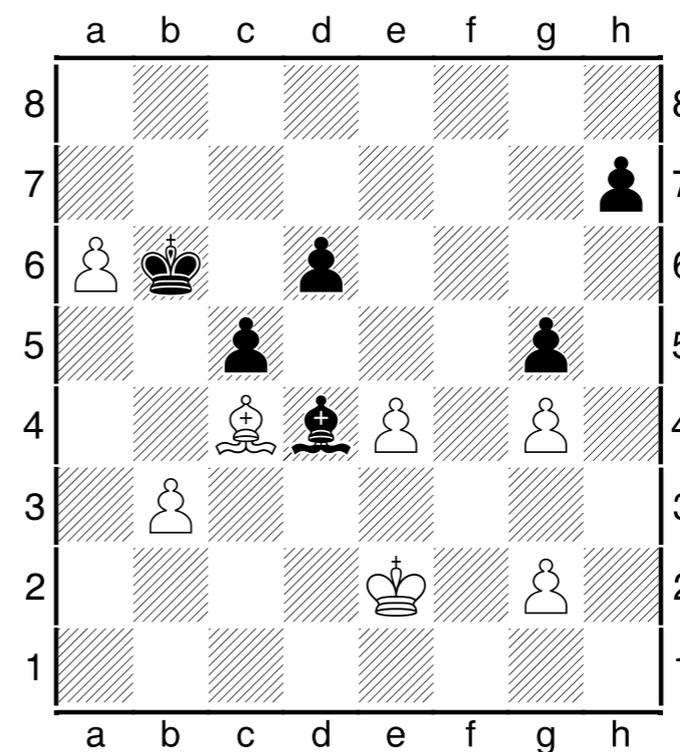
b6. La façon de procéder pour tous les forts joueurs dans ce genre de finale est d'imaginer la position optimale des

pièces des deux joueurs. On place donc mentalement le Roi noir en b6 et le Roi blanc entre les cases f5 et e6 en prenant soin d'enlever le pion « h » qui est perdu. Le Fou noir doit pour sa part se maintenir entre f4 et e5 pour défendre les pions d6 et g5. Une fois cette image mentale bien imprimée, on commence à calculer et à évaluer l'étanchéité de la forteresse. Il ne faut pas oublier d'inclure la possibilité du zugzwang dans nos calculs. La conclusion de cet exercice mental va guider la pertinence d'amener le roi en b6. Si la forteresse ne tient pas, on revient à la case départ à la recherche d'un plan plus original. **38.Rg1 Re7 39.Rf2 Rd8 40.Re3 Rc7 41.Rd3 Fe1 42.Fb5 Rb6 43.Rc4 Fb4 44.Rd5 Rc7 45.Re6 Fd2 46.Fc4 Fc3 47.Fd5 Fd2 48.Rf6 Rd7** Andrei décide de jouer activement, réalisant sûrement que la défense passive ne fonctionne pas. Le coup 48...Rb6 mène à la position imaginée plus tôt. Après 49.Rg7 Fc1 50.Rxh7 Ff4 51.Rg6 Fd2, la position critique ne tient pas à cause d'un tout petit détail... 52.g3! Et voilà ! L'importance de ce pion en apparence insignifiant est révélée. En empêchant la défense ...Ff4, les Blancs vont placer les Noirs en zugzwang : 52...Fc1 53.Rf6 Fd2 54.Re7 Rc7 (sans le pion g3, ...Fd2-f4 mènerait à une nulle facile) 55.Re6! (magnifique zugzwang qui force l'avance du pion « a ») 55...Fe1 56.Rf6 Fd2 57.a5 Fxa5 (57...Fc1 58.a6 Rb6 59.Re7+-) 58.Rxg5 Rd7 59.Rf6 Re8 60.Re6+. **49.Rg7 Re7 50.Rxh7 Rf6 51.Rg8** Impossible de contenir le Roi blanc. Nous allons transposer dans la suite précédente. **51...Re7 52.Rg7 Fc3+ 53.Rg6 Fd2 54.Rf5 Rd7 55.Rf6 Rd8 56.Fc6 Rc7 57.Fb5 Rd8 58.Re6 Rc7 59.Fe8 Fc3 60.Re7 Fd2 61.Ff7 Fc3 62.Fc4 Rc6 63.Fb5+ Rc7 64.Re6 Fd2 65.g3!** Après de longues manœuvres qui ne changent en rien la nature de la position, Kevin

poursuit avec le plan décisif. **65...Fc3 66.Rf5 Fd2 67.a5 d5 68.exd5 Fxa5 69.Rxg5 Rd6 70.Fc4 Fe1 71.Rg6 Fxg3 72.g5 Ff4 73.Rf6 1-0** Belle technique des Blancs, mais la position était-elle vraiment perdue ?

[Revenons à la position du diagramme de la page 9 pour voir comment les Noirs auraient pu s'en sortir.](#) **37.a4**

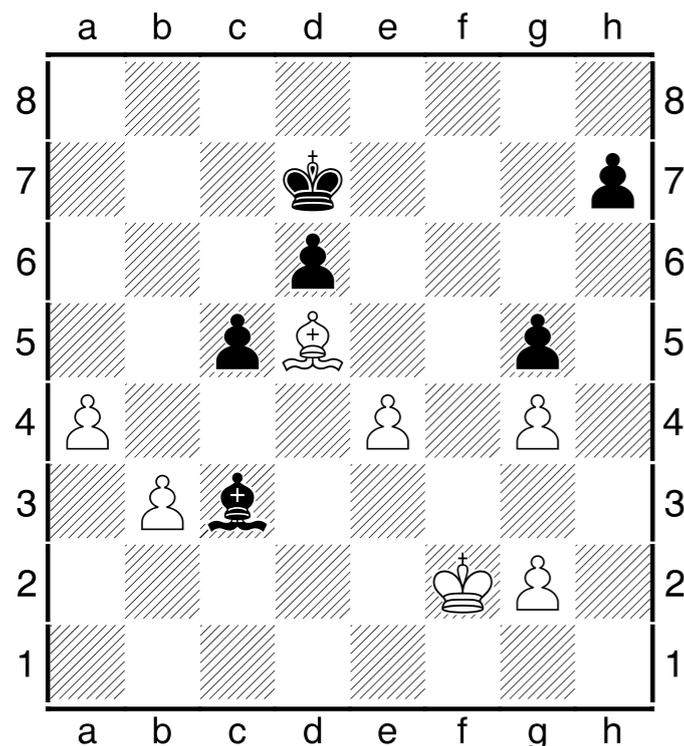
**Re7!** La bonne solution est d'empêcher le Roi blanc d'accéder à la case c4, la seule case d'entrée dans la position. **38.a5** On se doute que c'est le coup que craignait Andrei, car l'avancée naïve du Roi blanc est facilement arrêtée. Après 38.Rg1 Rd7 39.Rf2 Rc7 40.Re3 Rb6 41.Rd3 Ra5 42.Fg8 Rb4!=, on ne passe pas ! **38...Rd7 39.a6 Rc6 40.Rg1 Rb6 41.Rf2 Fd4+ 42.Re2**



La position ressemble à une moins bonne version de la partie, avec le pion déjà en a6 et le Roi blanc qui s'amène vers d5 à grands pas. **42...Ff6!! 43.Rd3 Fd8 43...Fd4? 44.Fb5 Fe5 45.Rc4+-** etc. comme dans la partie. **44.Fb5 Fc7 45.Rc4 Fb8=** Cette manœuvre inusitée qui couvre a7 permet de capturer le fou

b5 si le Roi vient en d5. La position est nulle, car aucun progrès n'est possible.

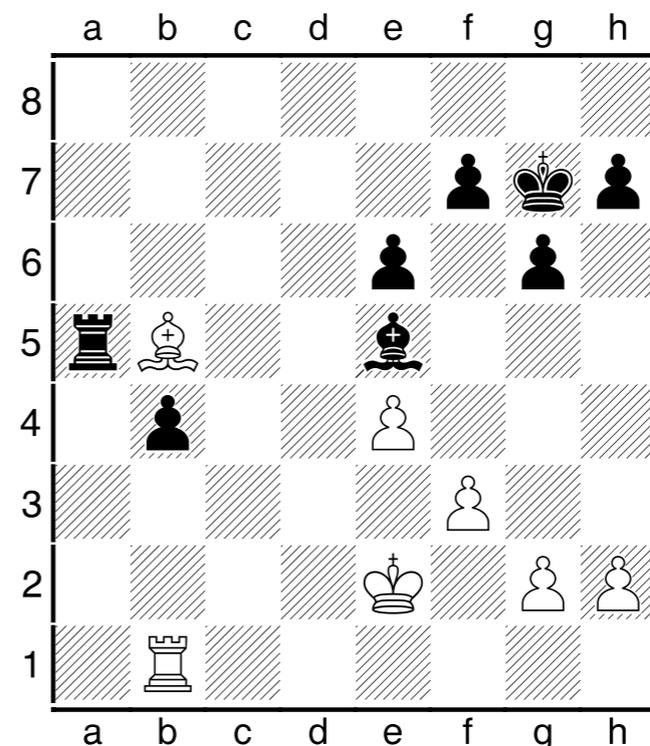
On pourrait penser que le Fou était peut-être mal placé en b5, ce qui nous mène à notre dernière possibilité. [De retour au diagramme de la page 9](#) : **37.a4 Re7! 38.a5 Rd7** Après ce coup, les Blancs ont droit à un dernier essai : **39.Fd5!** Ils envisagent de pousser leur pion en a6, mais avec cette fois-ci un fou en b7 bien protégé. **39...Fc3!** Le plus simple. **40.Rf26**



**40...c4!** Incroyable, mais ce sacrifice de pion pour colmater la brèche en c4 est le seul plan qui assure la nulle. Ce genre de sacrifice est très typique dans les finales de fous de couleurs opposées, le matériel n'étant souvent pas le facteur déterminant, mais bien la possibilité d'établir une forteresse. Dans ce cas-ci, le dégagement de la case c5

c5 en faveur du Roi noir est la clé de la défense. Après **40...Rc7 41.Re2 Rb6?** (*41...c4!*), cette défense passive fait perdre de la même manière que durant la partie : **42.Rd3+- 41.Fxc4 41.bxc4 Rc7 42.Re3 Rb6=** avec une forteresse. **41...Rc6 42.Re3 Rc5 43.Fg8 h6 44.Rd3 Fa5=** Les deux pions passés de plus n'ont aucune importance. **45.e5 dxe5 46.Re4 Fd2** Seule la protection du pion g5 compte, puisque le Roi noir bloque les deux pions passés en faisant la navette entre b4 et a5. **47.Rxe5 Rb4 48.Rf5 Ra5 49.Rg6 Rb4 50.Rxh6 Ra5=** Nous voici de nouveau avec une forteresse élémentaire.

[Victor Mikhalevski – Alexandre Le Siège](#)  
[Montréal, 5 août 2004, 2<sup>e</sup> ronde](#)



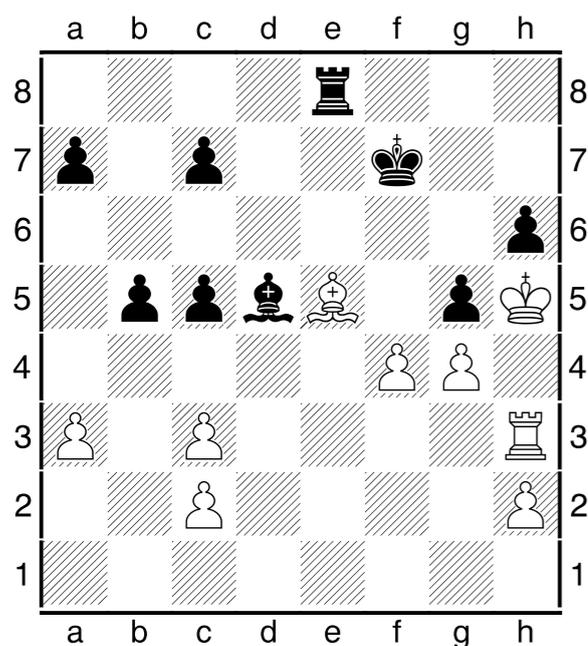
**38.Fc4 Fxh2!** Aux échecs, les automatismes sont dangereux. Durant la partie, j'ai rejeté ce coup, car l'idée de réduire la bataille à une seule aile en sacrifiant mon pion passé semblait bien mauvaise. C'est normalement le rêve du joueur en défense ! Par contre, ma domination des cases noires est telle que concentrer tous mes

efforts à l'aile-roi aurait été très productif. **39.Txb4 h5** Mon plan est ...h5-h4 / ...Fh2-g3 / ...Ta5-a1-g1. Le seul plan actif blanc consiste à attaquer ma base de pions au moyen de Tb4-b7 et Fc4-b5-e8. **40.Tb7** La défense passive échoue à long terme : **40.Re3 g5!** (*40...h4? 41.f4! =*) **41.Rf2 Ta3!** (*un coup prophylactique qui empêche g2-g3*) **42.Tb5** (*42.g3 Tc3 43.Fb3 Td3 44.Rg2 Td2+ 45.Rh3 Fg1 suivi du mat*) **42...Rg6 43.Tb1 h4** (*une fois la structure fixée, la marche du roi noir est décisive*) **44.Re2 Rf6 45.Td1 Re5+- 40...Rf6 41.Fb5 Ta2+ 42.Rf1 Ta8** Avant de penser sacrifier f7, vaut mieux améliorer le positionnement des pions. **43.Fc6 Td8 44.Rf2 h4 45.Re2 g5 46.Fa4 Ff4 47.Rf1** Après **47.Tb2**, l'éventuelle venue du roi en g3 est décisive. **47...Td2! 48.Fe8 Fe3 49.Txf7+ Re5** suivi de ...Td2-f2+. Les Noirs gagnent. ■

# Que vaut ma position ?

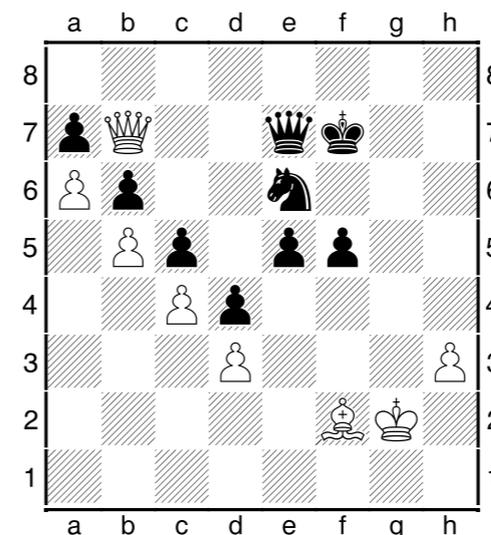
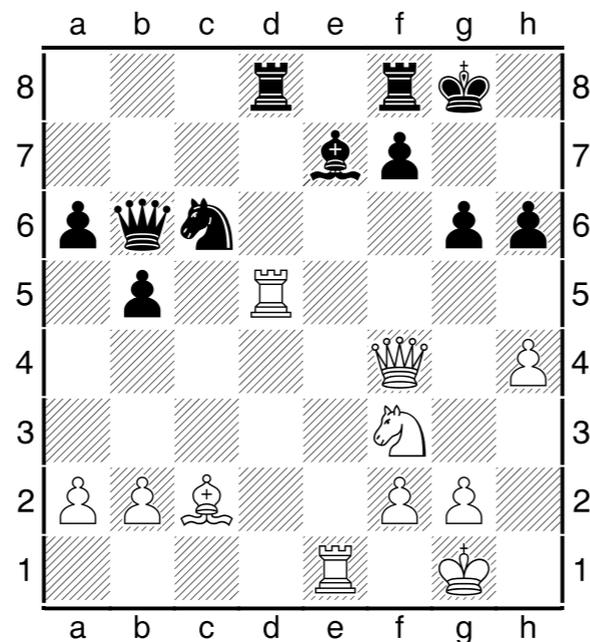
Solutions à la page 18

Comme la dernière fois, les solutions sont simples, directes et courtes (*rarement plus de 4 coups*). Il arrive que l'adversaire dispose de multiples options défensives, mais c'est parce que rien ne va pour eux. Ici, les Blancs peuvent gagner un pion. Devraient-ils s'en contenter ? Solutions à la page 18 (à rejouer sur l'écran en cliquant sur les numéros bleus).



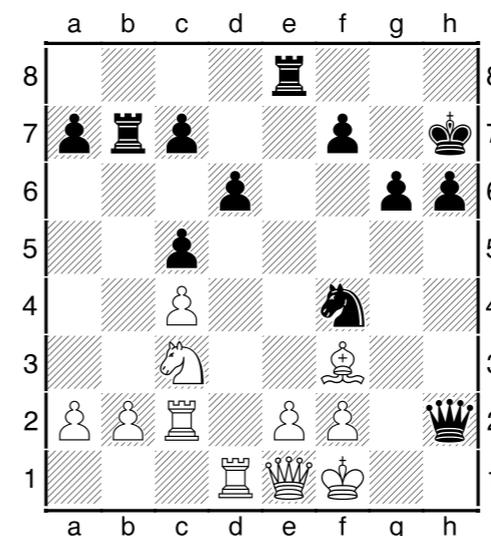
**1**

*Le Roi blanc s'est dangereusement aventuré en territoire ennemi. Comment en profiter ?*



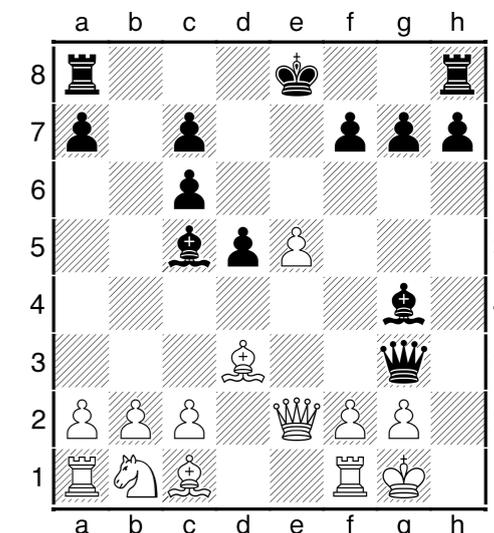
**3**

*Les Blancs ont une pièce d'avance. Peuvent-ils repousser l'attaque noire et finir par gagner ?*



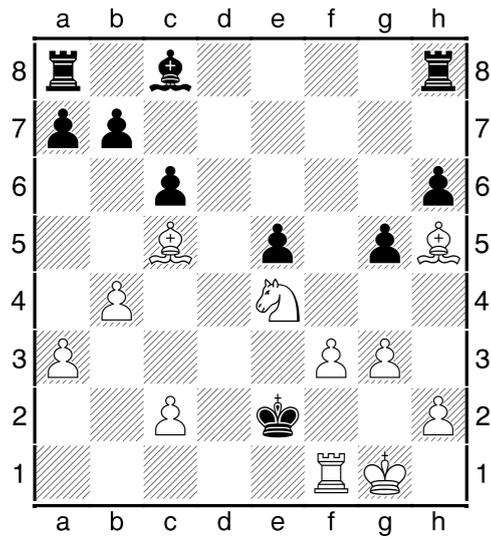
**2**

*Les Blancs ont un pion de moins et on voit mal comment leur Fou pourrait parvenir en b8. Que faire ?*



**4**

*Les Noirs ont visiblement une attaque prometteuse, mais comment la muer en victoire ?*

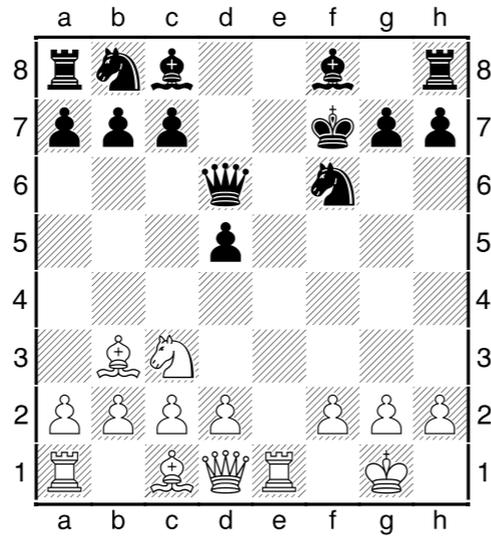


5

*Le Roi noir est cerné, mais il vous reste 30 secondes. Comment le mater le plus rapidement possible ?*

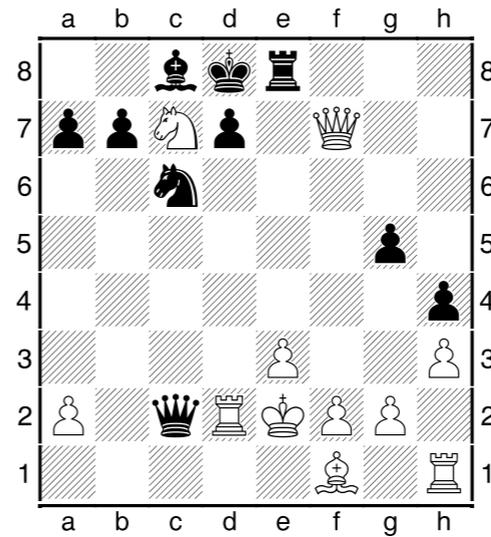
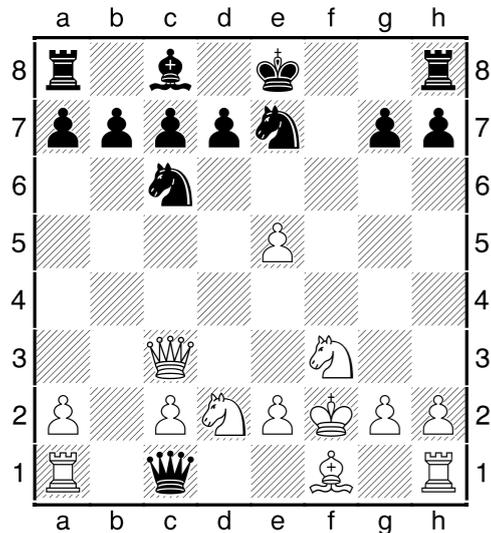
6

*Une variante du gambit Cochrane. Les Blancs jouent et gagnent !*



7

*Les Noirs capitulent, convaincus qu'ils perdent leur Dame. Auriez-vous fait mieux ?*

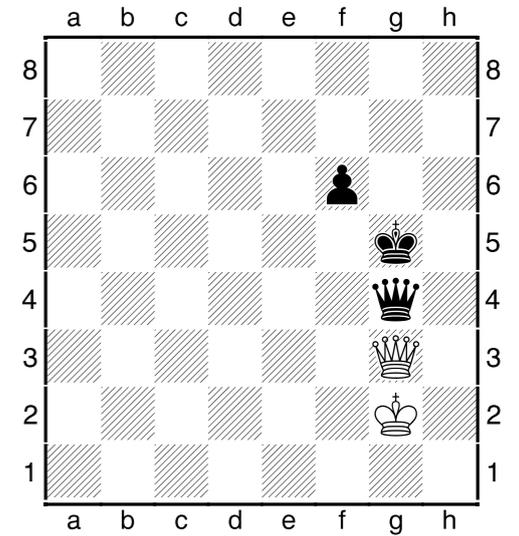


8

*En plus d'avoir une Tour en moins, les Noirs voient leurs pièces lourdes attaquées. À part abandonner, que faire ?*

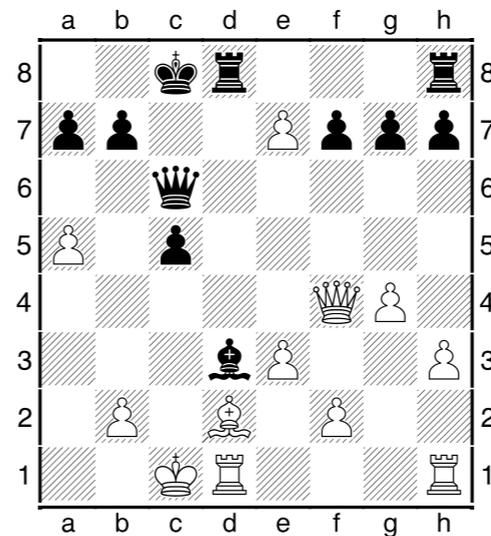
9

*Imaginez ! Les Noirs (un grand maître) ont raté le gain au 108<sup>e</sup> coup ! Qu'auraient-ils dû donc jouer ?*



10

*Les Noirs gagnent-ils malgré le pion passé e7 et les Fous de couleurs opposées ? ■*



## *Littérature échiquéenne*

# Nouveau roman québécois : *L'échiquier de la folie*

*par Richard Bérubé, maître FIDE*

*La littérature échiquéenne, fait assez connu, est d'une abondance qui donne le tournis. Quelque 200 000 volumes de toutes langues, d'innombrables revues, une infinité de rubriques paraissant régulièrement depuis 200 ans, une quantité phénoménale de publications électroniques, telles sont les proportions sans cesse grandissantes du corpus consacré aux mystères des 64 cases.*

*Les échéphiles connaissent généralement moins bien la place qu'occupe les échecs dans la littérature elle-même. Quoique beaucoup plus modeste que la littérature purement technique, la littérature ayant pour thème les échecs et ses divers aspects symboliques et psychologiques n'est pas à négliger. Pensons au roman « Le jeu de la Dame » (The Queen's Gambit) de Walter Tevis paru en 1983, mais dont les ventes n'ont explosé qu'en 2020 à la faveur d'une adaptation télévisuelle de Netflix.*

*Sans compter les innombrables allusions, métaphores et allégories échiquéennes dont la littérature et la poésie sont remplies, des vers d'Omar Khayyam jusqu'aux romans policiers à*

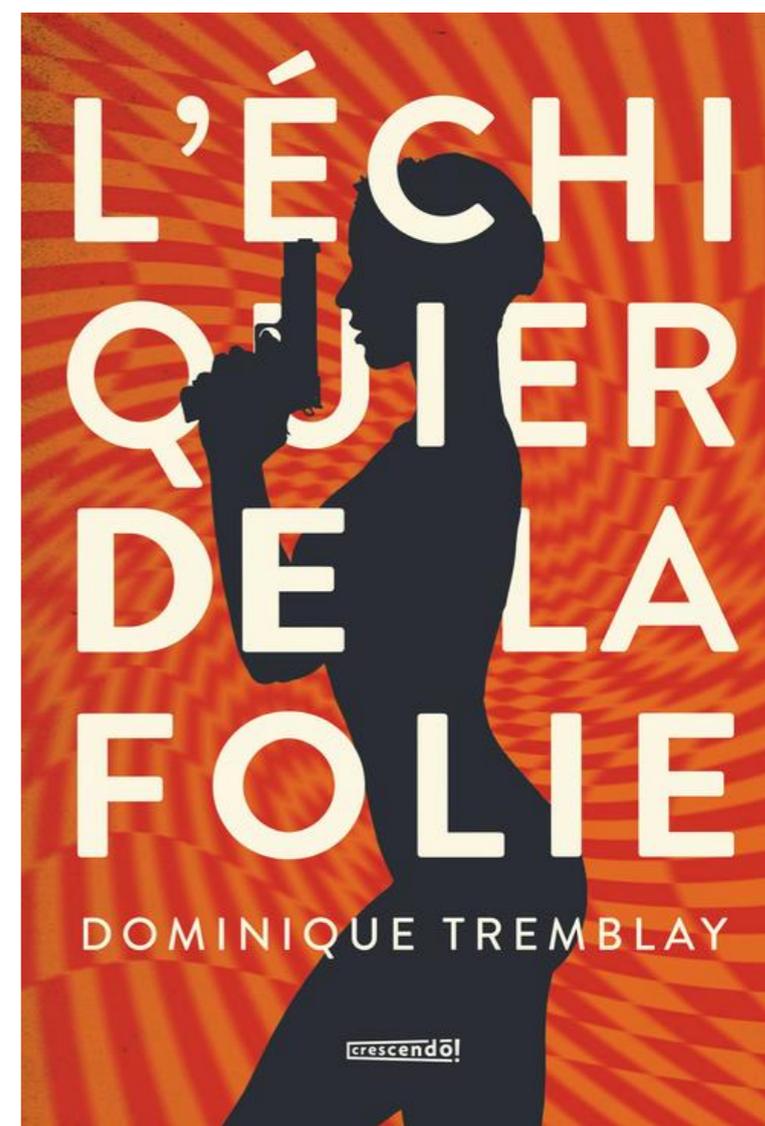
*la Sherlock Holmes, bon nombre d'œuvres de tous genres sont entièrement centrées sur les échecs.*

*Il est à noter cependant qu'il a longtemps existé une très nette distance entre la littérature technique et la littérature « pure » consacrée aux échecs, écart très certainement dû à la difficulté de rendre compte en langage littéraire de l'univers essentiellement non verbal du jeu.*

*Pour avoir une idée de cet obstacle, il suffit de penser aux problèmes que poserait la description en langage courant d'une opération d'algèbre ou de géométrie. Mais pour les échecs, cette distance se voit de plus en plus réduite grâce à l'apport d'amateurs d'échecs qui prennent la plume pour produire une œuvre littéraire axée sur le jeu. Walter Tevis, aujourd'hui décédé, était un joueur d'échecs. Il a tenté de traduire l'univers des échecs de compétition et tout son aspect psychologique à un large public. L'auteur réussit le tour de force non seulement de décrire une partie d'échecs du début à la fin, mais, qui plus est, de le faire tout en faisant évoluer ses personnages sur le plan moral.*

*Un nouveau roman qui emprunte sensiblement les mêmes eaux, mais dont la synopsis est policière, vient de paraître aux éditions Crescendo, « L'échiquier de la folie ». Le Québécois Dominique Tremblay en est l'auteur.*

*Grand amateur d'échecs, il est mieux connu de la communauté échiquéenne québécoise que du monde littéraire car il s'agit de son premier roman. Tout comme Tevis, il est bien outillé pour décrire l'action échiquéenne qui s'entrecroise avec la trame principale.*



*Les personnages centraux, Carlos Prud'homme, écrivain névrosé et premier suspect d'un crime morbide, Damien Cyr, apiculteur sociopathe et la séduisante Bianca,*

habile policière qui tente d'innocenter Carlos, évoluent sur un « échiquier » qui présente un milieu de partie complexe où certains personnages font double emploi, un peu comme un échec à la découverte.

Les adeptes de loisirs littéraires pourront découvrir par eux-mêmes quelle folie se trame sur cet échiquier particulier en se procurant le roman aux éditions Crescendo, ISBN 9782898310591, à l'adresse suivante :

[www.leseditionscrescendo.ca](http://www.leseditionscrescendo.ca)

En attendant, voici un extrait à saveur purement échiquéenne,

après **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6.**

« Je (*Carlos Prud'homme*) ne suis pas mécontent de la tournure que prend notre affrontement. Mon adversaire (*Damien Cyr*) a choisi de défendre sa position en adoptant une formation classique, soit la défense dite *Orthodoxe* du gambit Dame.

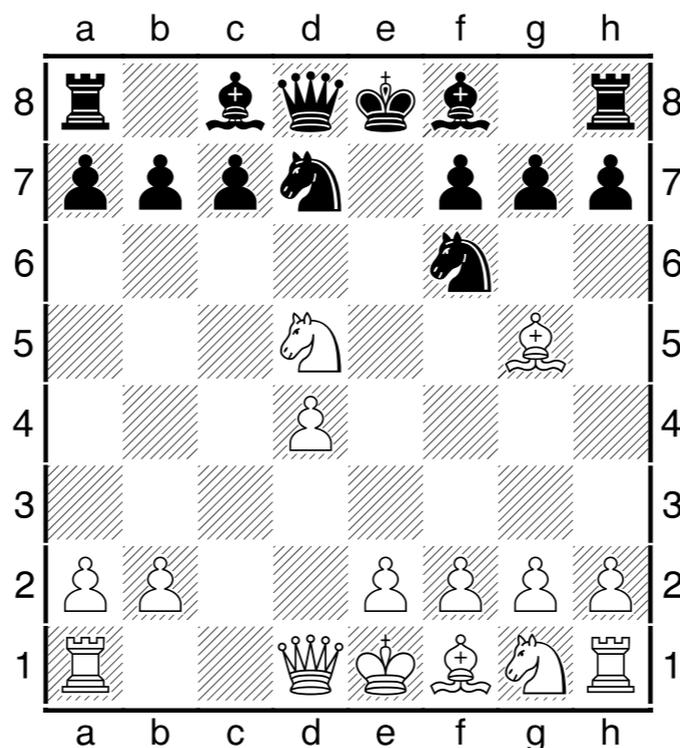
J'ai une assez bonne expérience des schémas de jeu qui découlent de cette ouverture et c'est donc sans tergiverser que je joue mon coup suivant, **4.Fg5**, ce sur quoi les Noirs répondent par le coup **4...Cbd7**.

Comme cela est curieux... Le coup 4...Fe7 n'est-il pas la réplique habituelle dans cette position ? Le

coup joué est sûrement une imprécision. À moi d'en profiter. J'investis une minute de mon temps à calculer les variantes. Il me semble que les Noirs vont perdre leur pion central. Saisissons l'occasion avant qu'elle ne passe :

**5.cxd5 exd5 6.Cxd5**

Et voilà le travail ! Les Noirs ne peuvent reprendre mon Cavalier, puisqu'ils seraient punis par la perte de leur Dame. Jugez-en par vous-mêmes :



**6...Cxd5**

Ça alors ! Les Noirs s'emparent de mon Cavalier ! Ce mouvement est une gaffe monumentale. Monsieur Cyr, me semble-t-il, est moins habile aux échecs que dans les actes de vandalisme et les tentatives de meurtre.

**7.Fxd8**

Je me saisis de la reine de sa ruche avec une satisfaction quasi indécente. *Brille ou meurs!*, telle est ma devise. Je lui glisse en texto, dans la zone permettant aux belligérants d'échanger des commentaires, une de ces petites phrases mesquines que seul le droit à la vengeance saurait autoriser :

– *Le Roi ne se souciait pas trop de sa Dame de compagnie, à ce que je vois.... Meilleure chance la prochaine fois, monsieur Cyr.*

Maintenant il sait que je connais son identité. Il me semblerait plus correct de la part de ce *minus habens* d'abandonner sans faire durer plus avant sa lente agonie.

**7...Fb4+**

Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Ce coup met mon Roi en échec, d'accord, mais il y a sans aucun doute un moyen de couvrir cet échec... Mon Dieu... Non ! Ce n'est pas possible ! Je dois sacrifier ma propre Dame pour sauver mon Roi. Je place ma Reine sur la case d2, puisque je n'ai pas d'autres choix.

**8.Dd2 Fxd2+ 9.Rxd2 Rxd8**

Résultat de tous ces échanges ? Je me retrouve à la fin avec une pièce en moins. » ■

## Échecs artistiques sans ordinateur

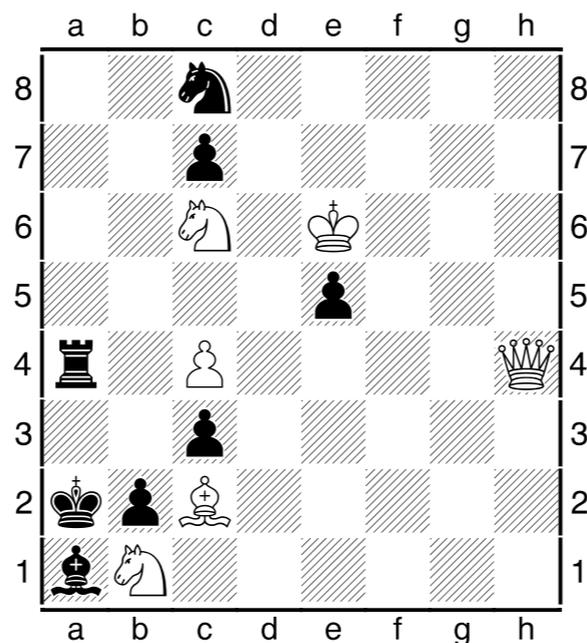
# Les échecs en écho

L'univers du problème d'échecs artistique a perdu quelque peu de son lustre avec l'arrivée des super-ordinateurs. À quoi bon consacrer des heures, que dis-je, des jours à composer un problème d'échecs lorsqu'on sait très bien qu'il existe un joueur qui trouvera la solution, quelle qu'elle soit, en moins de temps pour dire « mat en trois coups » ! Évidemment, le solutionniste qui brise le plaisir des compositeurs ne fait pas partie de la grande famille humaine.

Toutefois, ce dilemme ne devrait pas décourager les amateurs de s'intéresser au monde très particulier du problème, car la complexité du sujet révèle des idées cachées que l'on ne retrouve pas dans une partie d'échecs.

C'est pourquoi nous présentons ici une nouvelle rubrique qui interdit toute participation d'ordinateurs d'échecs. Les problèmes présentés ici, particulièrement ceux qui précèdent l'ère informatique, ont tous été couronnés dans des concours de composition, ce qui implique qu'ils ont été passés au crible non seulement par leur auteur, mais aussi par un jury d'experts.

Débutons par un problème qui s'avère plus difficile qu'il n'y paraît au premier regard, non pas parce que sa solution est complexe, mais parce qu'il présente une fausse piste qui risque même de tromper le solutionniste le plus averti.



### Les Blancs font mat en 3 coups

Compositeur : Alexander Zazantsev, 1975

La première chose qui frappe en abordant le problème ci-contre, c'est qu'on a l'impression que les Blancs ont un mat en deux coups commençant par 1.Fb3+ et se concluant par 2.De1 mat après la prise du Cavalier. En fait, il s'agit d'une illusion d'optique. C'est bien sûr impossible parce que, par convention, les pions blancs montent dans tout problème d'échecs. Une autre fausse piste est 1.Fxa4?. On pourrait croire que cela force 1...Rxb1 2.De1+ Ra2 3.Cb4+ mat ?, mais seulement en oubliant que la case a3 n'est plus défendue après l'élimination du Cavalier en b1.

Venons-en à l'essai thématique le plus probable : **1.Df2!?** Il s'agit d'un fort coup. L'idée est de jouer 2.Dc5 pour balayer la case a3 et permettre 3.Cxc3 mat. Les Noirs peuvent

répliquer par 1...Txc4 pour empêcher le coup projeté, mais les Blancs le jouent quand même : 2.Dc5 Txc5 3.Cb4 mat. Le sacrifice de Dame est esthétique et digne d'une solution juste, mais les Noirs ont **1...Cb6** 1...Cd6? 2.Da7!. **2.Dc5 Cd5!** Cette belle défense force les Blancs à chercher autre chose.

La solution correcte est **1.Dd8!** Menace 2.Dd1 et 3.Fb3 mat. Si les Noirs bloquent la colonne « d » par **1...Cd6**, alors **2.Da8!** force 3.Cb4 mat. Et après **1...Cb6** suit **2.Dd1** (menace : 3...Fb3 mat) **2...Ta3** **3.Cb4 mat**. Mais la beauté de 1.Dd8! se révèle après le coup défensif **1...Ta6** qui cloue le Cavalier et menace de le prendre avec échec. Cependant, les Blancs n'ont pas dit leur dernier mot. Ils continuent par **2.Dd6!** Fabuleux ! Ce double sacrifice de Dame qui constitue un thème en « écho » fait deux choses. D'abord, il décloue le Cavalier c6, ce qui réitère la menace de Cb4 mat. La Dame ne peut donc être prise. De plus, la Dame en d6 contrôle la case névralgique a3, la seule fuite possible pour le Roi noir. Si bien que Cxc3 est maintenant une menace de mat imparable à moins que les Noirs ne préfèrent **2...Ta3** **3.Dxa3 mat** Un problème d'une grande subtilité, mais il y a encore plus subtil ! Disons que les Noirs, pour empêcher l'échec du Cavalier en b4, décident, plutôt que de clouer le Cavalier, de jouer **1...Txc4** C'est maintenant à leur Tour de se faire clouer, ce qui rend le mat imparable : **2.Dd5** **Cb6** **3.Cb4 mat** ■

## 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](mailto:dirgen@fquechecs.qc.ca)

Directeur général : Richard Bérubé

Rédaction *Échec+* : Louis Morin

Informatique : Richard Duguay

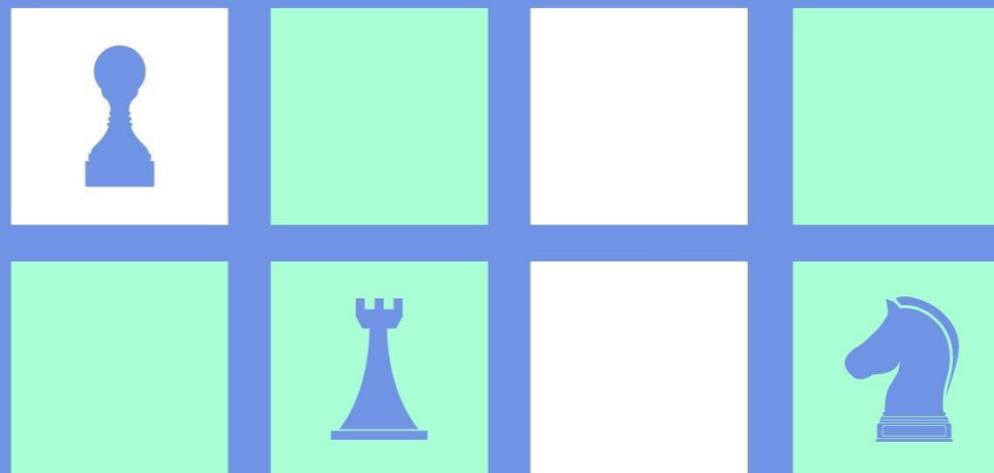
**Rédaction d'*Échec+* :**

[chessaddict3@outlook.com](mailto: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](http://www.fquechecs.qc.ca)  
[www.facebook.com/fquechecs](https://www.facebook.com/fquechecs)  
[info@fquechecs.qc.ca](mailto: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 donc le moment parfait pour nous encourager. C'est aussi et surtout le moment idéal de se préparer à une reprise post-covid qui fera rayonner les échecs au Québec.*

Faire un don :  
[cliquer ici](#)

Nos projets :  
[cliquer ici](#) ■

## Solutions de Que vaut ma position ? (pages 12-13)

**0)** Les Blancs peuvent gagner un pion. Devraient-ils s'en contenter ? **1.Th5!!** Après 1.Txd8 Fxd8 2.Dxh6 Cd4 3.Cxd4 Dxd4 4.h5 Dg7, leurs chances de gagner sont minimales vu la présence de fous de couleurs opposées. **1...Fg5** 1...gxh5 2.Df5 serait décisif, mais l'attaque est dévastatrice de toute façon. Voici un simple échantillon : **2.hxg5 Cd4 3.Txh6 Cxf3+ 4.gxf3 Dd4 5.Txg6+! fxc6 6.Fb3+ 1-0**

**1)** Le Roi blanc s'est dangereusement aventuré en territoire ennemi. Comment en profiter ? **1...Txe5!! 2.fxe5 Rg7!** La pointe ! Pour ne pas se faire mater en f7, les Blancs doivent rendre la Tour en jouant **3.Tf3 Fxf3** et se retrouvent avec une pièce en moins. **0-1**

**2)** Les Blancs ont un pion de moins et on voit mal comment leur Fou pourrait parvenir en b8. Que faire ? **1.Fh4!!** Force la Dame clouée à jouer; 1.Fg3? serait carrément réfuté par 1...Cf4+! (mais pas 1...e4?? 2.Fd6; ni 1...f4?? 2.Fh4) 2.Fxf4 exf4 3.Rf3 Rf6 4.Dxe7+ Rxe7 5.Rxf4 Rf6 6.h4 Rg6 7.Re5 Rh5 8.Rxf5 Rxh4 9.Re5 Rg5 10.Rd6 Rf6 11.Rc7 Re7 12.Rb8 Rd8 13.Rxa7 Rc7 14.Ra8 Rc8 15.a7 Rc7 pat. **1...Dc7** Seule case. **2.Fd8!!** Enlève toute case de fuite. Les Noirs perdent la Dame. **2...Dxb7+ 2...Cxd8 3.Dxc7+. 3.axb7 Cxd8 4.b8=D 1-0**

**3)** Les Blancs ont une pièce d'avance. Peuvent-ils repousser l'attaque noire et finir par gagner ? **1.Dd2!!** Oui, et le plus facilement du monde. Par contre, les Noirs dominent après 1.Fe3? Fxe2 2.Fxc5 (2.fxc3 Fxe3+ 3.Tf2 Fxd3 4.cxd3 Tb8!, puisque 5.b3? est réfuté par 5...Fd4!) 2...Dg4 3.f3 Dg3 4.Fxe2 h5 etc., ou encore 1.Ff4 Dxf4 2.Dd2 Dg3 3.Fe2 0-0. **1...Ff3** Les Noirs comptaient évidemment sur ce mat imparable; 1...h6 est contré par 2.Df4. **2.Dg5! 1-0** Mais ce n'était qu'un joli mirage... ou plus exactement, une illusion d'optique.

**4)** Les Noirs ont visiblement une attaque prometteuse, mais comment la muer en victoire ? **1...Te3!!** 1...Te5 (pour aller en g5) est trop lent et permet 2.Ce4; 1...Ch3 est tentant à cause du mat en g1, mais le Roi blanc menace de s'enfuir en e2 après 2.e3. Les Noirs n'ont rien de mieux que 2...Cf4, mais les Blancs s'en tirent après 3.Cd5 Dh3+ 4.Rg1 Dxf3 5.Cxf4 Dg4+ (5...Te5 6.De2 Tg5+ 7.Rh2 revient au même) 6.Rh2 Te5 7.De2. Et pourtant, les Noirs gagnaient le plus facilement du monde en empêchant le pion e2 d'avancer : **2.fxe3** Peu importe que les Blancs prennent la Tour ou non, la suite demeure la même. **2...Ch3** Le mat en g1 est bel et bien devenu imparable. **0-1**

**5)** Le Roi noir est cerné, mais comment le mater le plus rapidement possible ? Cette question est particulièrement pertinente quand on joue en blitz ou qu'il ne reste que quelques secondes. A) **1.Ff2!** Menace : 2.Te1 mat. **1...g4 2.Rg2** Ou

2.Te1+ Rxf3 3.Te3 mat. **2...gxf3+ 3.Fxf3 mat;** B) Voici une autre solution, moins convaincante car elle permet au Roi de se sauver temporairement : **1.Tf2+!? Rd1** 1...Re1 2.Td2 Fe6 3.Ff2 mat. **2.Fe3!** La pointe : le Roi est de nouveau cerné. **2...Ff5 3.Cc3+ Re1 4.Te2 mat;** C) Autre solution, encore plus imprudente et risquée : **1.f4+?! g4** Les Blancs n'ont réussi qu'à mettre hors-jeu leur propre Fou. Heureusement, il leur reste assez de pièces (3) pour mater. **2.Ff2** Ou 2.Tf2+ Re1 3.Td2 Ff5 4.Ff2 mat. **2...exf4 3.Te1+ Rf3 4.Cd2 mat;** D) Voici la solution la plus extravagante de toutes. Il est raisonnable de vouloir faire intervenir une 4<sup>e</sup> pièce dans le réseau de mat, mais cela permet aux Noirs de réagir et ajoute inutilement aux calculs. **1.Fg6?! Ff5** 1...Fh3/Tg8 2.Cc3+ Rd2 3.Cb1+ Re2 4.Fd3 mat; 1...Td8 2.Tf2+ Rd1 3.Fe3 Td2 4.Txd2+ Rc1 5.c4 Ff5 6.Cc3 Fxc6 7.Ta2 mat. **2.Fxf5 Tad8 3.Tf2+ Rd1 4.Fe3 Td2 5.Txd2+ Rc1 6.c4 Td8 7.Ta2+ Rd1 8.Cc3+ Re1 9.Ff2 mat**

**6)** Une variante du gambit Cochrane (1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cxf7!? Rxf7 5.Fc4+ d5 6.Fb3! De7 7.0-0 Dxe4 8.Cc3 De6? 9.Te1 Dd6?). Les Blancs jouent et gagnent. **10.Cxd5!!** Les Blancs gagnent dans toutes les variantes, même s'il serait difficile de toutes les mentionner. Le Roi noir est beaucoup trop exposé. **10...Cxd5** A) 10...Rg6 11.d4 Cxd5 12.Te5 Fe6 13.Dh5+ Rf6 14.Fg5 mat; B) 10...g6

11.Cxf6+ Rxf6 12.Df3+ Ff5 13.Dc3+; C) 10...Fe6 11.Txe6 Rxe6 12.Cb6+ etc.  
**11.Df3+ Rg6 12.Fxd5** Le Roi noir est en terrain découvert et seule sa Dame le protège contre l'armée ennemie. Voici une suite possible : **12...Df6 13.Dg3+ Dg5 14.Fe4+ Rf6 15.Dc3+ Rf7 16.d4 Dd8 17.Db3+ Fe6 18.Fg6+ Rfg6 19.Dxe6+ Df6 20.De8+ Rf5 21.De4 mat**

**7) 1.d4 e5!? 2.dxe5 Cc6 3.f4 f6 4.Cf3 fxe5 5.fxe5 De7 6.Ff4 Db4+ 7.Fd2 Dxb2 8.Fc3 Fb4 9.Dd2 Fxc3? 10.Dxc3 Dc1+ 11.Rf2 Cge7 12.Cbd2 1-0** Les Noirs abandonnent, convaincus qu'ils perdent leur Dame. Auriez-vous fait mieux ? **12...Cd5!** L'abandon est nettement prématuré. La position demeure plus ou moins équilibrée après **13.Dxc6 Dxd2! 14.Dxd7+ (14.Dc5 Dc3) 14...Fxd7 15.Cxd2** Les Blancs n'ont finalement gagné qu'un pion, et il s'agit d'un faible pion doublé sur une colonne ouverte.

**8)** En plus d'avoir une Tour en moins, les Noirs voient leurs pièces lourdes attaquées. À part abandonner, que faire ? **1...Cd4+! 2.Re1 Dc1+! 3.Td1 Txe3+!! 4.fxe3 Dxe3+ 5.Fe2 Dxe2 mat** C'est ce qu'on appelle une contre-attaque dévastatrice !

**9)** Imaginez ! Les Noirs (*un grand maître*) ont raté le gain au 108<sup>e</sup> coup ! Qu'auraient-ils donc dû jouer ? **108...Rh5!** La partie s'est poursuivie encore quelques dizaines de coups après 108...Rf5? 109.Rh1! avant d'être déclarée nulle. **109.Rh1** Les Noirs ne peuvent prendre la Dame sous peine de pat, mais ils vont parvenir à l'échanger de manière favorable. **109...Dh4+! 110.Rg2 Dxc3+! 111.Rxc3 Rg5! 0-1** Grâce à l'opposition, la finale de pion est facile à gagner.

**10)** Les Noirs gagnent-ils malgré le pion passé e7 et les Fous de couleurs opposées ? **1...Td4!!** Intercepte l'action de la Dame sur la 4<sup>e</sup> rangée. **2.exd4** 2.Dxf7 échoue après 2...Da4 3.De6+ Rc7! (3...Td7?? 4.e8=D+ Txe8 5.Dxe8+ Rc7 6.De5+ Rc6 7.b3 Dxb3 8.Db2; 3...Rb8? 4.e8=D+ Txe8 5.Dxe8+ Dxe8 6.exd4 cxd4 7.Ff4+ Rc8 8.Txd3 Dc6+ 9.Rd2 Dxh1) 4.De5+ Rd7. **2...Da4 3.Df5+** Seule façon de parer le mat en c2. **3...Fxf5 4.gxf5 cxd4** L'avantage matériel des Noirs est décisif. ■

## Ouverture classique

# La Berlinoise revue et corrigée

par Richard Bérubé, maître FIDE

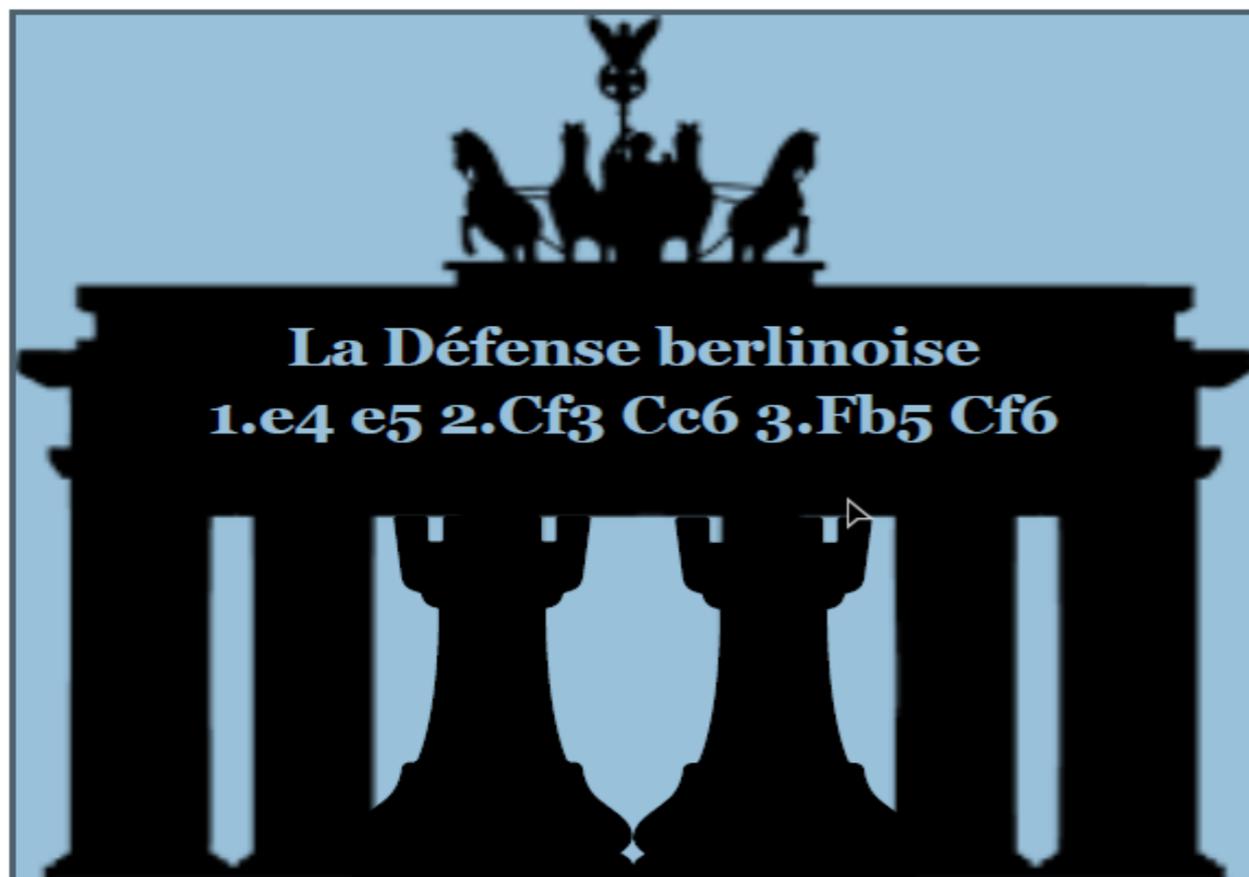
*Les ouvertures d'échecs se divisent, historiquement, en trois grandes catégories. Il y a d'abord les ouvertures classiques issues de l'avance réciproque des pions-Roi (1.e4 e5), par exemple le Gambit du Roi, l'ouverture Italienne, la partie Espagnole; et des pions-Dame (1.d4 d5), comme le Gambit de la Dame, la défense Slave, et toutes les autres qui obéissent à des principes bien connus de l'occupation rapide du centre et de la mobilisation rapide des forces.*

*La seconde grande famille regroupe, essentiellement, les ouvertures dites « hypermodernes » apparues, pour la plupart, vers les années 1920-30 : défenses Alekhine, Réti, Nimzo-Indienne, Grünfeld et autres.*

*Enfin, vient la troisième « vague » des ouvertures, dont les origines semblent pouvoir être situées vers le début des années 1960 et dont l'élaboration s'est faite très rapidement : le Gambit Benkö, la défense Moderne, le début Larsen (1.b3) et certaines variantes de la défense Sicilienne (Taimanov, Kan, Sveshnikov), par exemple.*

*Ce qu'il y a d'intéressant, c'est qu'on assiste aujourd'hui à un retour historique sur les ouvertures classiques, une action que l'on pourrait définir comme une grande révision doublée d'une non moins grande correction. Ces ouvertures reconnues comme valables depuis longtemps, parce que majeures et vaccinées, et dont la pratique a attesté la valeur, offrent un nouvel attrait évident auprès de l'élite mondiale, mais on ne saurait assurément dire d'où il provient. Certains expliquent la chose par l'utilisation de la solide Défense Berlinoise par Kramnik lors de son match de championnat du monde contre Kasparov en 2000. Qu'une ouverture aussi simple et fortement mise en doute lors de sa création puisse museler le champion du monde en titre aussi « facilement » a de quoi impressionner.*

Ce système est non seulement intéressant du point de vue historique, mais aussi au niveau de l'intensité de la lutte qu'il provoque. Il illustre l'antithèse de deux styles (classicisme et hypermodernisme), de deux conceptions du jeu, aussi bien que le combat de deux joueurs. Loin d'être une ouverture remise aux oubliettes, la grande discussion berlinoise se poursuit toujours avec ardeur et la réponse actuelle demeure aussi critique qu'il y a plus d'un siècle lorsque le Dr Siegbert Tarrasch en a tracé les contours. La partie suivante fournit un bel exemple de traitement moderne de cette ouverture vénérable. L'adoption de la Berlinoise par Mamedyarov dans cette partie est un événement isolé. Le grand maître d'Azerbaïdjan n'est pas particulièrement friand de cette ligne de jeu, mais il semble avoir été conquis par l'air du temps. De plus, il a de nouvelles idées à proposer.



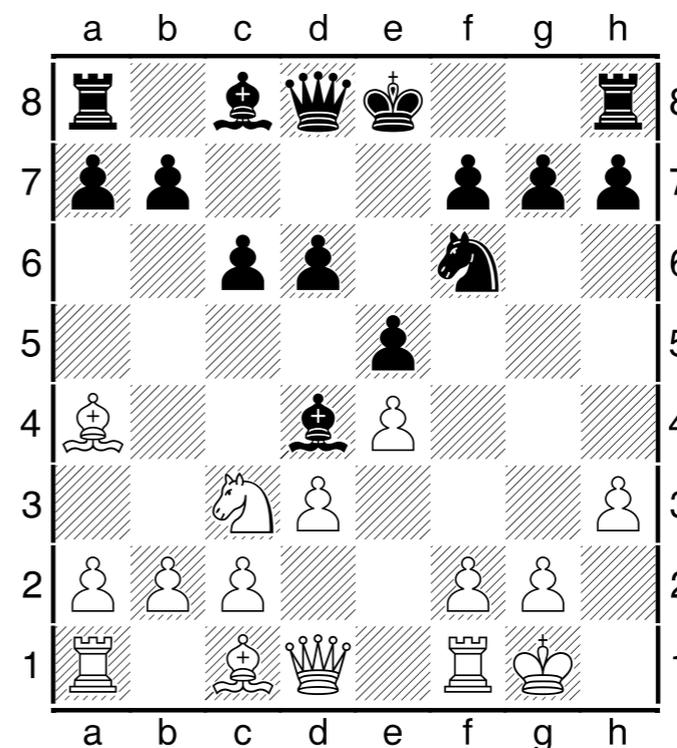
« La Défense Berlinoise est extrêmement simple et produit rapidement l'égalité. Elle est, il est vrai, contraire à la théorie qui condamne les déplacements trop fréquents d'une pièce mineure, mais ici ces nombreux déplacements se justifient. Il en résulte dans la variante principale une fin de partie où les chances sont sensiblement égales. »

(Dr Siegbert Tarrasch, Traité pratique du jeu d'échecs)

## Fabiano Caruana – Shakhriyar Mamedyarov

Bucarest, 12 août 2021, 7<sup>e</sup> ronde

**1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 Cf6** Première surprise pour Caruana qui ne devait pas s'attendre à rencontrer la Berlinoise. Mamedyarov ne l'a jouée que deux fois dans toute sa carrière. **4.d3 4.0–0** L'Américain poursuit par une digression de son cru. La variante principale est évidemment 4...Cxe4 5.d4 Cd6 6.Fxc6 dxc6 7.dxe5 Cf5, après quoi Caruana aime bien jouer 8.De2 au lieu de l'échange habituel des Dames. **4...Fc5 5.Cc3 Cd4** Réponse rapide de Mamedyarov qui indique qu'il suit sa préparation. **6.Fa4** Évidemment, 6.Cxe5 était plus critique, ce qui donne un aspect « Rubinstein » à la position, mais Caruana a préféré s'éloigner de la préparation de son adversaire. **6...c6 7.0–0 d6 8.Cxd4 Fxd4 9.h3**



L'arrivée d'un Fou noir en g4 serait gênante. **9...g5?!** Steinitz a démontré que les Noirs peuvent procéder à une attaque directe de ce type lorsque trois conditions sont remplies : 1) les Blancs sont les seuls à avoir roqué; 2) ils ont affaibli leur position royale par h2–h3; 3) le Fou de cases noires rayonne sur la diagonale

g1–a7. Quoique tous ces ingrédients soient de qualité A, cela ne veut pas dire que la recette soit bonne pour autant. Le problème, c'est qu'il existe une réfutation cybernétique. **10.Ce2?** Un mauvais coup non puni se transforme souvent en atout pour le camp qui l'a joué. Stockfish est rapide pour recommander 10.Cd5! qui engendre deux menaces : une tactique, 11.Fxg5, qui rapporte du matériel, et une autre positionnelle, 11.c3, qui élimine la meilleure pièce des Noirs. Sans le Fou de cases noires, l'avance ...g7-g5 perd de son attrait. **10...Fb6 11.c3 Tg8 12.d4** À une attaque à l'aile, les Blancs répliquent au centre. Voilà un premier tournant, un choc d'idées diamétralement opposées, mais qui est bien ancré dans la théorie classique du jeu. **12...Cxe4 13.Fc2 d5 14.Fxe4?!** Un jugement erroné. Conserver les Dames sur le jeu en jouant 14.dxe5!?, alors que le Roi noir n'a pas encore trouvé de refuge, paraît plus logique. **14...dxe4 15.dxe5 Dxd1 16.Txd1 g4!** Les Blancs ont sous-estimé ce coup. **17.h4** Après 17.hxg4 Fxg4 18.Te1 Ff3, les Noirs sont en voiture. **17...g3 18.Cd4** Les pièces noires gagnent en activité après 18.Fe3 Fg4! 19.Fxb6 axb6 20.Td2 gxf2+ 21.Rxf2 Ta5 22.Tad1. **18...Fd8!** Un coup difficile à trouver. L'idée n'est pas tant d'attaquer le pion h4 que d'empêcher les Blancs d'obstruer la colonne « g » au moyen de 19.Fg5. **19.fxg3 Txxg3 20.Te1?** Les Blancs ont une défense ardue devant eux, mais ce coup n'aide pas leur cause. La Tour va se retrouver sous le joug du Fou une fois que celui-ci se placera en h4. **20...Tg4! 21.Fg5** Sinon ...Fd8xh4–g3. **21...Fxxg5 22.hxxg5 Re7!** Rien ne presse pour prendre le pion g5. Le plan des Noirs est simple : jouer...Fc8–d7, puis déloger le Cavalier par ...c6–c5. Ensuite, renforcer le pion e4 par ...Fd7–c6. Finalement s'attaquer au pion e5 par ...Re7–e6. Le pion g5 ne sera pris qu'au passage. Les Blancs doivent trouver un moyen de

perturber ce plan. **23.Tad1 Fd7 24.e6** C'est ce que les Blancs ont trouvé. Ils veulent nuire au Fou le plus possible en se débarrassant d'un pion qui est de toute façon condamné. **24...fxe6 25.g6 hxg6 26.Cb3** Les Blancs ont maintenant un peu de répit. Le second sacrifice de pion a permis de fermer la colonne « g ». Comment utiliser ce temps de grâce ? La réponse n'est pas évidente. Les Blancs tentent de gagner le pion e4 au moyen de Cc5xe4 ou Cd2xe4. Mais le Fou vient à la rescousse. **26...e5! 27.Ca5** Une redirection. Après 27.Cc5 suit simplement 27...Ff5. **27...Fe6!** Précision jusqu'au bout; 27...b6 28.Cc4 procurerait du contre-jeu aux Blancs. **28.Td2 28.Cxb7 Tb8 29.Cc5 Txb2** n'est pas de nature à aider la cause des Blancs. **28...Tb8 29.b4 Rf6 30.a4 Tg3 31.Txe4?** L'échange indirect du pion e4 contre le pion c3 n'est clairement pas à l'avantage des Blancs. Maintenant, le Fou peut s'installer en d5 sans craindre l'avance c3-c4, mais les Blancs étaient perdus de toute manière. **31...Fd5 32.Th4 Txc3** L'arrivée soudaine de la Tour à l'aile-Dame cause aussi des ennuis au Cavalier. **33.Th7 b6 34.Cxc6!** On doit saluer cette ressource inattendue. Le Cavalier est sauvé, mais pas la partie. **34...Fxc6 35.Tc7** Les Blancs récupèrent la pièce à cause du clouage (36.b5 et 36.Td6+ sont menacés). **35...Tc1+ 36.Rf2 Tf8 37.b5 Re6+ 38.Rg3 Tc3+ 39.Rh2 Th8+ 40.Rg1 Th1+!** Les Noirs pouvaient amener les Blancs à faire un autre tour d'horloge par 40...Tc1+ 41.Rf2 Tf8+ 42.Rg3 Tc3+ etc., mais ont jugé que la chose n'était pas nécessaire. Il leur reste amplement de temps ! Le coup du texte produit une finale de Tours gagnante purement technique. **41.Rxh1 Fxxg2+ 42.Txxg2 Txc7 43.Txxg6+ Rd5 44.a5 Rc5 45.axb6 axb6 46.Te6 Rxb5 47.Txe5+ Tc5 48.Te1 Tg5 0–1 ■**

*Après 18 mois de Covid-19*

# Reprise des activités échiquéennes en Outaouais

*par Marcel Laurin*

**CLUB INTERGÉNÉRATIONNEL D'ÉCHECS LAURIN (CIEL)**

*Tous les vendredis, 52 semaines par année, à partir du vendredi 27 août, tous les joueurs d'échecs de l'Outaouais pourront venir à compter de 18h30 au Relais des Jeunes Gatinois du 315, rue Migneault, pour jouer aux échecs.*

*Qu'ils soient novices ou joueurs aguerris, tous pourront s'amuser lors des parties amicales et même s'affronter mutuellement dans de sérieuses compétitions homologuées à la FQE. De plus, ils pourront toujours s'améliorer en étant attentifs aux judicieux conseils des instructeurs chevronnés sur place lors des sessions d'apprentissage adaptées au niveau de chacun.*

*Assombri depuis 18 mois par les toxiques nuages de type cumulovirus, le ciel échiquéen outaouais va enfin recommencer à offrir des activités en personne. Heureusement, un souhaité vent vaccinal sanitaire chasse peu à peu nos indésirables*



*envahisseurs, si bien que, dorénavant, notre firmament reprend progressivement ses belles couleurs bleutées.*

*La mission de ce club d'échecs est de former une nouvelle génération de joueurs d'échecs. Tous les jeunes et moins jeunes auront la chance d'apprendre à jouer aux échecs CORRECTEMENT, et ce GRATUITEMENT en tout temps, sans exception.*

*Pour certains, les échecs demeureront toujours un simple jeu ou passe-temps qu'ils auront appris de la bonne façon pour pouvoir s'amuser en famille ou entre amis, sans plus. Pour d'autres, une passion se développera et l'attrait des vrais tournois, accentué par une progression vers les niveaux Expert ou Maître, fera d'eux nos vrais joueurs de compétition LÉO en croissance. Ils deviendront, sait-on jamais, de futures étoiles qui illumineront notre ciel échiquéen.*

# CLUB D'ÉCHECS DE GATINEAU



Depuis les débuts de la LÉO en 1979, le Club d'Échecs de Gatineau a toujours eu ses pénates dans le secteur Desnoyers du Vieux-Gatineau.

Nous étions au Centre Apollo de la rue Carle dans les années 80 et plus récemment au Relais des Jeunes Gatinois de 2011 à 2016. Étant alors le directeur de ce club, nous avons connu beaucoup de succès lors de ces deux fructueuses périodes. Heureusement, toutes nos activités et résultats des tournois sont retraçables dans nos archives LÉO en consultant nos revues *Matou*.

Quelques courtes périodes temporaires de déménagements forcés par d'importantes rénovations à ces vieilles infrastructures ont nui à la survie du CEG. Mais deux autres très longues périodes de dormance par manque de ressources

humaines ont pratiquement fait échec et mat au vieux club pionnier.

Jamais deux sans trois, si bien que nous ressuscitons de nos cendres une fois de plus. Cette fois, le rôle du CEG sera d'organiser des tournois mensuels homologués qui débiteront en octobre. Il y aura donc des parties de type semi-rapide d'une durée par joueur de 25 minutes à la cadence Fischer pour les intéressés. Les règlements sont d'un maximum de 10 parties par mois, il faut être membre de la FQE et il en coûte 5 \$ pour participer et ainsi couvrir les frais de cotation et autres dépenses. Il s'agit d'un système flexible. On n'est pas obligé d'être présent à tous les vendredis et même, si présent, de jouer des parties homologuées si ça ne nous le dit pas.

Nous élirons un comité administratif pour prendre en charge le fonctionnement de ce club, soit un directeur, un trésorier et un secrétaire et, s'il y a intérêt, un ou deux officiers.

On peut jouer ou apprendre à jouer aux échecs tous les vendredis soir SANS FRAIS sous l'égide du CIEL.

On peut jouer dans de vrais tournois mensuels cotés FQE, organisés par le CEG, coût de 5 \$, système flexible et ainsi connaître son niveau de jeu.

J'espère vous voir au Relais très bientôt !

Marcel Laurin

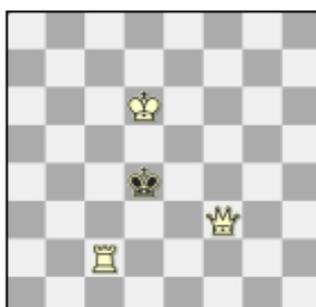
Directeur du Club Intergénérationnel d'Échecs Laurin  
Entraîneur Senior de la Fédération québécoise des échecs ■

# Solutions

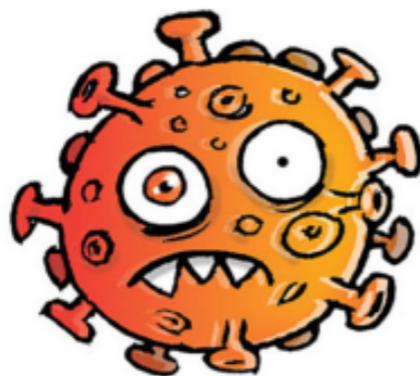
## Page couverture



Tel un virus, le Roi noir n'est pas facile à mater lorsqu'il occupe le centre de la scène. Mais les Blancs y arrivent tout même dans le temps requis grâce à 1.Fg8! qui établit une batterie gagnante. Prenez le temps d'essayer toutes les lignes de défense.



De nouveau le Roi noir tente de se complaire au centre. Mais si les Blancs jouent le coup le plus précis, il ne fera pas vieux os. En fait le mot « précis » est un euphémisme ici car des 40 coups que les Blancs ont à leur disposition, un seul produit un mat en deux coups : 1.Dh3! Re4 2.Tc4 mat.



Passeport vaccinal Covid-19 : [cliquer ici](#)

**Note importante** : les clubs et tournois d'échecs n'ont pas à exiger le passeport vaccinal. Cependant, le propriétaire du lieu où se pratique l'activité peut le rendre obligatoire pour diverses raisons. (Fédération québécoise des échecs)

## Lieux et activités exigeant le passeport vaccinal

Dès le 1<sup>er</sup> septembre, le [passeport vaccinal COVID-19](#) permettra l'accès à certains lieux ou la participation à certaines activités non essentielles uniquement aux personnes adéquatement protégées ou à celles qui ont une contre-indication reconnue à la vaccination contre la COVID-19.

Le passeport vaccinal sera exigé pour toutes les personnes de 13 ans et plus. Les activités et les lieux visés pour l'utilisation du passeport vaccinal sont :

- les événements et festivals se déroulant à l'extérieur et dont le nombre de participants dépasse celui permis dans le cadre des rassemblements dans un lieu public extérieur (50 personnes). Consultez [Événements et festivals](#) pour en savoir plus.
- les salles de spectacle, cinémas, salles où se produisent des événements sportifs. Consultez [Salles de spectacle, cinémas, salles où se produisent des événements sportifs](#) pour en savoir plus.
- les bars et restaurants, incluant les terrasses, sauf pour la commande à l'auto et le comptoir pour emporter. Consultez [Bars et restaurants](#) pour en savoir plus.
- les casinos et maisons de jeux, incluant les activités de bingo;
- les arcades, salles de billard, salons de quilles, activités intérieures et extérieures de sites thématiques, centres et parcs d'attraction, centres d'amusement, centres récréatifs, parcs aquatiques, zoos. Consultez [Arcades, sites thématiques, centres et parcs d'attractions, centres d'amusement, centres récréatifs et parcs aquatiques](#) pour en savoir plus.
- les croisières; les congrès;
- les sports d'équipe ou activités physiques impliquant des contacts fréquents ou prolongés, pratiqués à l'extérieur, y compris à l'occasion d'une activité parascolaire, à l'exception :
  - des sports professionnels et de haut niveau ou ceux pratiqués dans un cadre scolaire;
  - des personnes qui résident à une même adresse;
  - des installations extérieures de pratique libre pour des sports d'équipe ou d'activités physiques même s'ils impliquent des contacts fréquents ou prolongés (p. ex. : terrains de tennis à usage libre et patinoires). Consultez [Sports et activités physiques](#) pour en savoir plus.
- l'ensemble des sports ou activités physiques pratiqués à l'intérieur. Consultez [Sports et activités physiques](#) pour en savoir plus.