



		Score	Rating	SB	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	Carlsen, Magnus	9.5 / 13	2865	60.25		1	1	1	½	½	½	1	½	½	½	1	½	1
2	Mamedyarov, Shakhriyar	8 / 13	2767	49	0		½	½	½	1	½	½	1	1	½	1	½	½
3	Rapport, Richard	8 / 13	2763	47.25	0	½		½	½	1	½	1	0	½	½	1	1	1
4	Giri, Anish	7.5 / 13	2772	44.5	0	½	½		½	0	1	1	½	½	1	½	½	1
6	Karjakin, Sergey	7 / 13	2743	45.25	½	½	½	½		1	0	½	½	1	0	1	½	½
6	Van Foreest, Jorden	7 / 13	2702	41.75	½	0	0	1	0		0	½	½	1	1	1	1	½
7	Esipenko, Andrey	6.5 / 13	2714	42.75	½	½	½	0	1	1		½	½	½	½	0	½	½
8	Caruana, Fabiano	6.5 / 13	2792	37.75	0	½	0	0	½	½	½		1	½	½	1	1	½
9	Duda, Jan-Krzysztof	6 / 13	2760	39.25	½	0	1	½	½	½	½	0		½	½	½	½	½
10	Vidit, Santosh Gujrathi	6 / 13	2727	35.5	½	0	½	½	0	0	½	½	½		1	0	1	1
11	Shankland, Sam	5.5 / 13	2708	38	½	½	½	0	1	0	½	½	½	0		½	½	½
12	Rameshbabu Pragganand	5.5 / 13	2612	30	0	0	0	½	0	0	1	0	½	1	½		1	1
13	Grandelius, Nils	4.5 / 13	2672	28.5	½	½	0	½	½	0	½	0	½	0	½	0		1
14	Dubov, Daniil	3.5 / 13	2720	23.25	0	½	0	0	½	½	½	½	½	0	½	0	0	



TATA STEEL 2022

Si le Canada est encore englué dans la Covid-19–Omicron, l'Europe, elle, se déconfiner rapidement, à tel point que les tournois d'échecs ont même osé y reprendre leur cours. C'est le cas du plus célèbre d'entre tous, celui qui marque généralement le début des hostilités échiquéennes sur la scène internationale, et j'ai nommé le TATA Steel. Cette année, ce tournoi marque aussi le début du nouveau règne du Champion du monde Magnus Carlsen qui, auparavant en décembre, avait fait la leçon au Russe Nepomniachtchi lors de leur match de Championnat. Carlsen a poursuivi sur sa « lancée » en remportant de façon magistrale cette compétition prestigieuse. Le grand maître Alexandre Le Siège nous explique comment il y est parvenu (voir page 4). ■



Rk.	Name	Rtg.	Nt.	Pts.	n	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	TB	Perf.	
1	GM Carlsen,M	2856		9.5	13	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1	0.00	2902	
2	GM Mamedyarov,S	2767		8.0	13	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1/2	1/2	0.50	2821	
3	GM Rapport,R	2763		8.0	13	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1	1/2	0	1/2	1/2	1	1	1	0.50	2821	
4	GM Giri,A	2772		7.5	13	0	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	0.00	2791	
5	GM Karjakin,S	2743		7.0	13	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	0	1/2	1	0	1	1/2	1/2	1.00	2765	
6	GM Van Foreest,J	2702		7.0	13	1/2	0	0	1	0	1/2	0	1/2	0	1/2	1	1	1	1	1/2	0.00	2768
7	GM Caruana,F	2792		6.5	13	0	1/2	0	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	0.50	2732	
8	GM Esipenko,A	2714		6.5	13	1/2	1/2	1/2	0	1	1	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	0.50	2738	
9	GM Duda,J	2760		6.0	13	1/2	0	1	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	0.50	2705	
10	GM Vidit,S	2727		6.0	13	1/2	0	1/2	1/2	0	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	0	1	1	0.50	2708	
11	GM Shankland,S	2708		5.5	13	1/2	1/2	1/2	0	1	0	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	0.50	2681	
12	GM Praggnanandhaa R	2612		5.5	13	0	0	0	1/2	0	0	0	1	1/2	1	1/2	1/2	1	1	0.50	2689	
13	GM Grandelius,N	2672		4.5	13	1/2	1/2	0	1/2	1/2	0	0	1/2	1/2	0	1/2	0	1/2	0	0.00	2631	
14	GM Dubov,D	2720		3.5	13	0	1/2	0	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	0	0	0	0.00	2563	

Sommaire

Notre page couverture
Les échecs reprennent en Europe post-covid.....page 4

par Alexandre Le Siège, grand maître international

En souvenir de Mark Dvoretskypage 8

par Kevin Spraggett, grand maître international

Que vaut ma position ?page 10

Le coach vous parle
Proposer la nulle ou poursuivre la lutte ?..... page 12

par Jean Hébert, maître international

Les jeunes apprennent des leçons de vie... un coup d'échecs à la fois..... page 14

par Jamie Lucas et Melissa May

Le Lièvre et la Tortuepage 15

par Richard Bérubé, maître FIDE, avec l'aide de Jean de La Fontaine

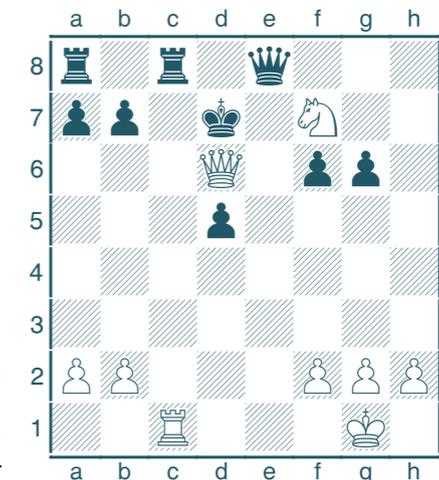
Solutions des exercices.....page 20

Une page d'histoire



Sur ce pli premier jour, émis par la Yougoslavie en 1995, apparaît la plus **célèbre combinaison de Wilhelm Steinitz**, premier champion du monde, jouée à Hastings 100 ans plus tôt contre Curt von Bardeleben.

1.Txe7+!! Rf8 1...Rxe7 2.Te1+ Rd6 3.Db4+ Rc7 4.Ce6+ Rb8 5.Df4+; 1...Dxe7 2.Txc8+. **2.Tf7+!** Impossible de prendre la Dame noire à cause du mat du couloir. **2...Rg8 3.Tg7+! Rh8 4.Txh7+! 1-0** Piqué au vif par sa déconfiture, Bardeleben quitta la salle de tournoi sans prendre la peine d'abandonner. Ce n'est qu'après avoir gagné au temps que Steinitz put montrer aux spectateurs le joli mat imparable : **4...Rg8 5.Tg7+ Rh8 6.Dh4+ Rxc7 7.Dh7+ Rf8 8.Dh8+ Re7 9.Dg7+ Re8 10.Dg8+ Re7 11.Df7+ Rd8 12.Df8+ De8 13.Cf7+ Rd7 14.Dd6 mat** ■



Les échecs reprennent en Europe post-covid

par Alexandre Le Siège, grand maître international

J'aimerais vous présenter aujourd'hui deux parties qui ont retenu mon attention lors du tournoi de Tata Steel, qui avait lieu à Wijk aan Zee (Pays-Bas) du 14 au 30 janvier.

La première montre un Magnus Carlsen flamboyant lors de sa première victoire depuis son match de championnat du monde contre Ian Nepomniatchi. Elle prouve que, malgré un penchant technique, Carlsen est un joueur universel qui peut se lancer à l'attaque à n'importe quel moment.

Par ailleurs, la seconde partie sélectionnée illustre une maturité positionnelle du jeune prodige indien Rameshbabu Praggnanandhaa (photo page 6). Elle démontre que les coups simples sont souvent la clé du succès dans beaucoup de positions.

Magnus Carlsen – Anish Giri

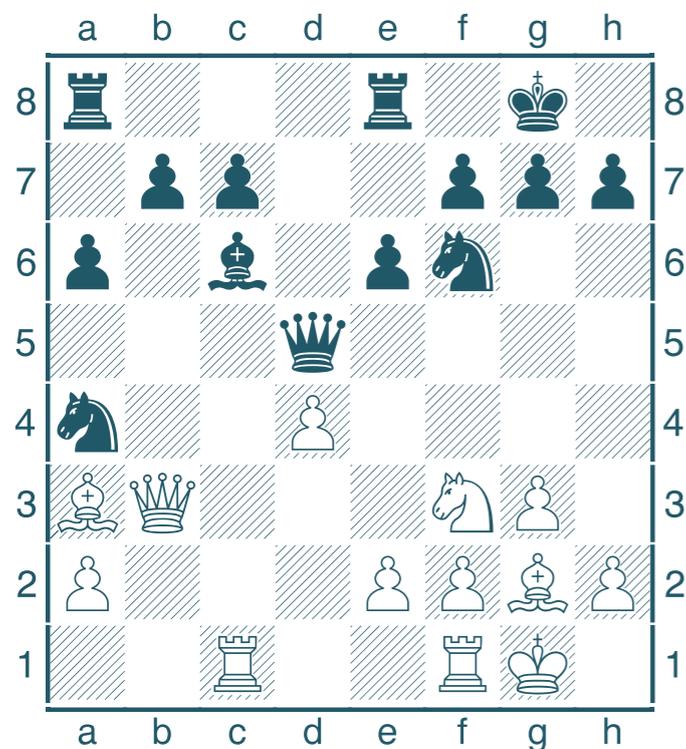
Tata Steel Masters, 16 janv. 2022, 2^e ronde

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 d5 4.g3 Le champion du monde devrait nous offrir cette année plusieurs idées fraîches dans la Catalane, qu'il avait préparée en vue du Championnat du monde. Après son match contre Fabiano Caruana, il s'était servi de sa préparation dans la Sicilienne Sveshnikov pour obtenir quelques victoires importantes. **4...Fe7 5.Fg2 o–o 6.o–o dxc4 7.Ca3**



Une piste exotique; A) 7.Dc2 est la suite principale, et après 7...b5 8.Ce5!?, nous rejoignons le débat de la 2^e partie du récent Championnat du monde; B) 7.Ce5 est l'autre grande option, mais les Noirs sont censés égaliser après 7...Cc6! 8.Fxc6 bxc6 9.Cxc6 De8 10.Cxe7+ Dxe7 11.Dc2 c5. **7...Fxa3** Le seul coup qui ait du sens. La poussée « libératrice » 7...c5? est un type d'erreur souvent commise par des joueurs moins expérimentés dans la Catalane. Après 8.Cxc4 Cc6 9.dxc5 Fxc5, les Noirs vont souffrir malgré la symétrie à cause de la puissance du fou g2. **8.bxa3 Fd7** Un petit rappel pour ceux qui lisent mes chroniques : comment jouer avec C+C+F contre F+F+C. La règle d'or est de jouer sur les cases blanches, car on doit tenter d'échanger son Fou de cases blanches contre son rival. À cet égard, le coup 8...Fd7 est pleinement justifié. **9.a4** Un coup très rare; 9.Ce5 Fc6 10.Cxc6 Cxc6 est la suite principale évaluée à 0.0.0 par les ordinateurs. **9...Fc6 10.Fa3 Te8 11.Dc2** Qu'ont obtenu les Blancs pour le sacrifice de pion ? La paire de Fous,

essentiellement. Il est important pour les Noirs de s'accrocher à leur pion de plus pour ne pas simplement se retrouver en désavantage. **11...Cbd7 12.Tac1 12.Dxc4 Cb6. 12...a6 13.Dxc4 Cb6 14.Dc3** Un coup subtil pour attirer le Cavalier sur une mauvaise case. **14...Cxa4 15.Db3** Selon moi, tout cela ressemble à de la préparation maison. Les ordinateurs estiment la position équilibrée, mais ce genre d'évaluation est un peu trompeuse, car les Blancs ont une idée très créative à leur disposition. **15...Dd5 (diagramme)**



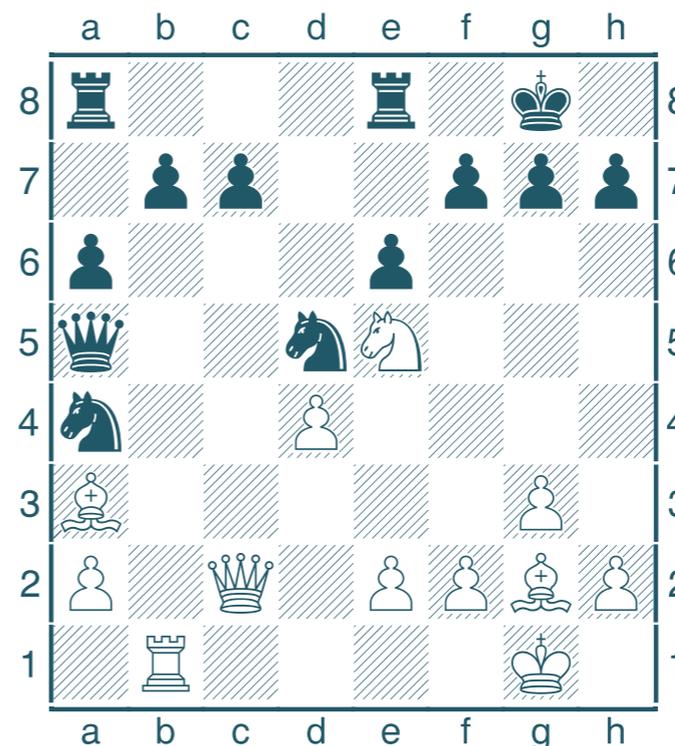
Après **15...Cb6 16.Txc6!** bxc6 **17.Ce5 Dxd4 18.Cxc6**, les Blancs obtiennent une position rêvée où l'adversaire, tel un funambule, doit conserver son équilibre sur un mince fil. **16.Txc6!** Il y a une logique à ce genre de sacrifice récurrent. Ces fameuses cases blanches vont maintenant être dominées par les Blancs.

16...Dxc6 17.Ce5 Db5 18.Dc2 Harmonie parfaite de toutes les pièces blanches et domination des complexes de couleur grâce aux deux Fous. **18...Cd5?** Sous pression, Anish commet déjà l'erreur décisive ! Cela montre à quel point la pratique et la théorie sont deux choses distinctes; **18...Cb6! 19.Fxb7 Cc4! 20.Fxa8 Cxa3 21.Dc6 Dxe2** maintenant l'égalité selon Stockfish 14.1. Bonne

chance pour trouver cette suite durant une partie ! **19.Tb1** La dernière pièce se joint à l'action.

On tombe dans un pur euphémisme dvoretzkyéen quand la Tour est la « pièce la moins bien placée ».

19...Da5 (diagramme)



20.Fxd5! J'ai vraiment de la difficulté avec ce genre de coup, car mon esprit a tendance à bloquer l'échange de ce puissant Fou. C'est le genre de biais dont il faut se débarrasser, mais visiblement, Magnus n'en souffre pas. **20...exd5** L'idée de capturer en d5 consistait à rendre la case f5 accessible à la Dame.

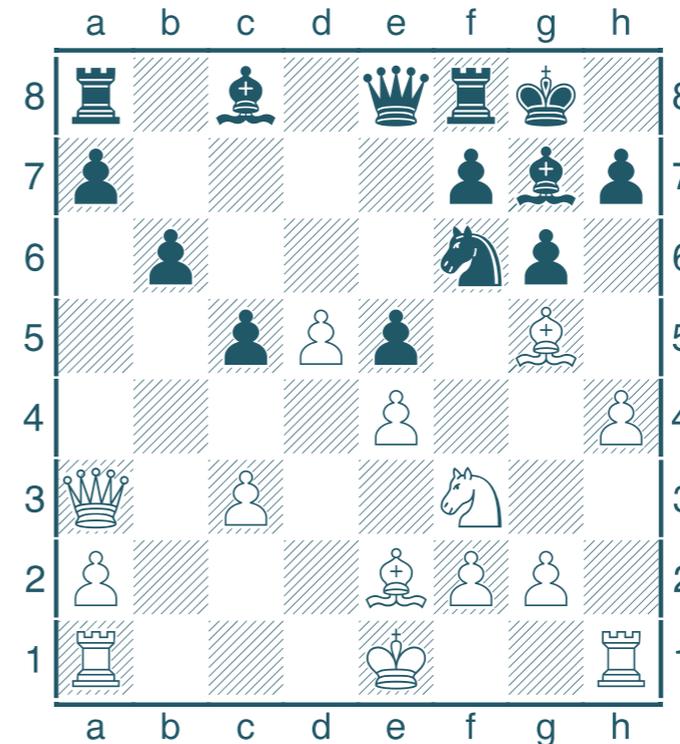
21.Txb7 c5? **21...Cc3 22.Fb4 Dxa2 23.Dxc3** est la meilleure défense, mais ça semble sans espoir; **21...Tac8 22.Fb4!** attrape la Dame. **22.Df5** L'attaque bat son plein. **22...Tf8 23.Cxf7 Dd8 24.dxc5 Df6 25.Dxf6 gxf6 26.Ch6+ Rh8 27.c6** Malgré l'échange des Dames, la cause est entendue. **27...Tfc8 28.c7 Cc3 29.Fb2 d4 30.Cf7+ Rg7 31.Cd6 Rg6 32.Rf1 Cb5 33.Cxc8 Txc8 34.a4 Cxc7 35.Fxd4 Ce6 36.Fe3 1-0** Une impressionnante prestation face à un joueur aussi solide qu'Anish Giri. .



[Rameshbabu Pragganandhaa – Nils Grandelius](#)
[Tata Steel Masters, 18 janv. 2022, 4^e ronde](#)

1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3 Fg7 7.Da4+ Il existe une panoplie de variantes étranges contre la Grünfeld. Le but est généralement de ralentir le contre-jeu noir contre le centre blanc. Par exemple ici, le Cavalier se retrouve en d7, ce qui relâche la pression ultérieure sur d4. **7...Cd7 8.Cf3 o-o 9.Da3 c5 10.Fe2 b6 11.h4** Cette avance classique contre la Grünfeld est motivée par l'absence du Cavalier en f6. **11...e5?!** 11...Fb7. **12.d5** Le problème du dernier coup des Noirs est qu'ils n'ont plus de plans viables une fois le centre fermé. Leur seul levier ...f7-f5 suivi de ...f5-f4 ne mène nulle part car le Roi blanc est encore au centre. Cette position centrale du Roi blanc est très

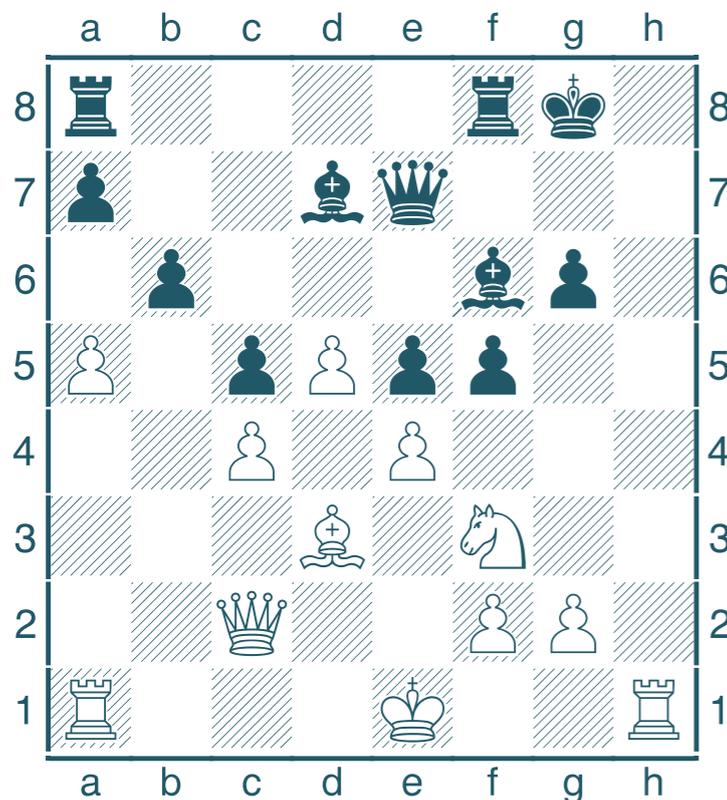
avantageuse, puisqu'elle permet également h4-h5. D'autre part, les Blancs bénéficient aussi de la rupture a4-a5 à l'aile-Dame. **12...Cf6?! 12...h6!. 13.Fg5! De8** (diagramme)



14.Fxf6 Cet échange est très fort et permet subséquemment d'ouvrir la colonne « h » sur le Roi. Les Noirs sont également en grave danger de se retrouver dans une situation de mauvais Fou contre bon Cavalier avec un complexe de cases blanches très affaiblies. Si cet échange vous apparaît étrange, une

étude de l'Est-Indienne Mikenas (*h2-h3 rapide*) pourrait vous aider à approfondir vos connaissances, car ce thème est très fréquent. **14...Fxf6 15.h5 Fg4 16.Cd2 Fd7** Il ne faut évidemment pas échanger les Fous. **17.c4 De7 18.Dc3!** J'aime vraiment ce coup qui démontre une belle classe positionnelle. C'est simplement un repositionnement de la Dame sur une meilleure case à un moment où les Blancs n'ont rien de mieux. Aux échecs, il faut se garder de jouer trop activement tout le temps. Ici, l'idée consiste à débloquer le pion « a » et décourager ...Ff6-g5 en faisant pression sur e5. **18...Fg7 19.De3** La valse de la Dame continue pour empêcher ...Fg7-h6. **19...f5**

20.hxg6 hxg6 21.a4 Les Blancs se permettent de jouer aux deux ailes avec leur Roi parfaitement en sécurité ! C'est la situation des pièces mineures qui fait que le Roi blanc sera toujours très à l'aise sur les cases blanches; on peut imaginer par exemple Re1-d1-c2. Par ailleurs, bien que les Noirs aient réussi à jouer ...f7-f5, ils n'ont pas de bonnes façons de progresser. Prendre en e4 donnerait cette case forte aux Blancs, alors que ...f5-f4 emprisonnerait le fou g7 pour longtemps. **21...Ff6 22.a5?! 22.Dh3 Dg7 23.g4!** serait le couronnement de la stratégie d'emprisonnement du Fou noir car **23...Fg5** est trop dangereux : **24.gxf5 gxf5 25.Tg1+-**. **22...Fg5 23.Dh3 Dg7 24.Dc3 Df6 24...Tab8!. 25.Fd3!** Renforce e4. Les problèmes stratégiques de Nils demeurent sensiblement les mêmes, puisqu'il ne peut toujours pas résoudre la tension à l'aile-Roi de façon avantageuse. **25...De7 26.Cf3 Ff6 27.Dc2** (diagramme)



27...Tac8? Ce coup cède la colonne « a » et le jeune prodige indien se permet même d'abandonner son attaque sur le Roi noir, car il peut maintenant gagner à l'aile-Dame. **28.axb6 axb6 29.0-0 f4 30.Ta7 Dd6 31.Fe2!** Une manœuvre classique pour éteindre tout contre-jeu centré sur

...g5-g4, auquel les Blancs répondraient Cf3-h2/Fe2-g4. **31...Fd8 32.Ch2 Fc7 33.Tfa1 Rg7 34.Fg4 Fxg4 35.Cxg4** Les Blancs ont finalement obtenu le bon Cavalier contre le mauvais Fou. La position noire est sans espoir. **35...Tf7 36.f3 Th8 37.Db2 Th5 38.Tb7 Dd8 39.Taa7 Rg8 40.Rf2 Th1 41.Ta1 Th4 42.Txc7 Txc7 43.Dxe5 Tf7 44.De6 Txc7 45.Dxg4 Rg7 46.De6 Dh4+ 47.Re2 Dg5 48.Rf1 Dh4 49.Rg1 Df6 50.Dxf6+ Rxf6 51.Rf2 Re5 52.Re2 Rd4 53.Td1+ Re5 54.Ta1 Rd4 55.Td1+ Re5 56.Rd3 Ta7 57.Rc3 g5 58.Rb3 g4 59.d6 gxf3 60.gxf3 Re6 61.d7 Txd7 62.Txd7 Rxd7 63.Ra4 Rc6 64.e5 1-0** Une solide victoire stratégique. ■

LA GRIPPE POURRAIT VOUS FRAGILISER.

FAITES-VOUS VACCINER.

Votre gouvernement

Où prendre rendez-vous?

CLIC SANTÉ.ca
Au Stade olympique
 en ligne via clicsante.ca
 ou par téléphone au
 1 833 703-1973

OU

En pharmacie
 en ligne via clicsante.ca
 ou appelez à la pharmacie
 la plus près de chez vous

OU

En clinique
 Parlez-en à votre médecin
 de famille lors de votre
 prochaine visite ou
 appelez à votre clinique

Centre intégré
 universitaire de santé
 et de services sociaux
 de l'Est-de-
 l'Île-de-Montréal
 Québec

En souvenir de Mark Dvoretsky (1947-2016)

par Kevin Spraggett, grand maître international

NDLR L'an dernier, l'Association Échecs et Maths publiait la toute dernière édition du Manuel des finales de Dvoretsky. Étant tombés par hasard sur l'éloge de Dvoretsky qu'a fait le grand maître québécois Kevin Spraggett en 2016, il nous a paru pertinent de le reproduire ici.

Triste nouvelle aujourd'hui. Le célèbre entraîneur russe Mark Dvoretsky est décédé. Il avait 68 ans. Il était aussi un auteur à succès, ayant écrit une vingtaine de livres d'échecs qui se sont tous révélés des best-sellers.

Je possède la plupart d'entre eux et j'ai entrepris de lire son tout dernier (For Friends and Collegues). On n'y apprend pas grand-chose du point de vue purement échiquéen, mais Mark raconte comment il s'est intéressé très jeune au métier d'entraîneur, et parle de toutes les personnalités que cela lui a permis de côtoyer.

J'ai rencontré Dvoretsky pour la première fois en 1985 au Tournoi des Candidats de Montpellier (France), alors qu'il était l'entraîneur officiel des grands maîtres Artur Yusupov et Alexander Chernin. Mais c'est quatre ans plus tard, en 1989, alors que j'affrontais Yusupov à Québec en quart-de-finale des Candidats, que j'ai eu la chance de mieux le connaître.



Deux épisodes me reviennent à l'esprit. Dans le premier, Dvoretky avait besoin d'un ordinateur pour consulter ses fichiers, mais en 1989, il était illégal au Canada de vendre ou louer un ordinateur à un Russe (!) ...et ne sachant trop comment résoudre ce petit contre-temps, il s'est adressé à mon équipe. Nous lui avons loué un ordinateur pour toute la durée de la compétition.

Le second épisode est plutôt amusant et révèle la véritable nature de Dvoretsky, son humilité et sa chaleur humaine. Yusupov et moi avons fait nulle lors de la 1^{re} partie, et j'avais remporté la seconde... la fin avait été un VÉRITABLE massacre ! Après une journée de repos, Yusupov prit sa revanche lors de la 3^e partie. À l'issue des 8 parties réglementaires, le score était toujours égal (4-4). J'ai perdu la partie rapide de départage, ce qui a permis à Yusupov d'affronter Karpov en demi-finale.

Mais quoi qu'il en soit, après la cérémonie de clôture à Québec, Dvoretsky et Yusupov m'ont pris à part quelques instants pour me remettre une photographie prise dans leur chambre d'hôtel après ma victoire écrasante de la 2^e partie.



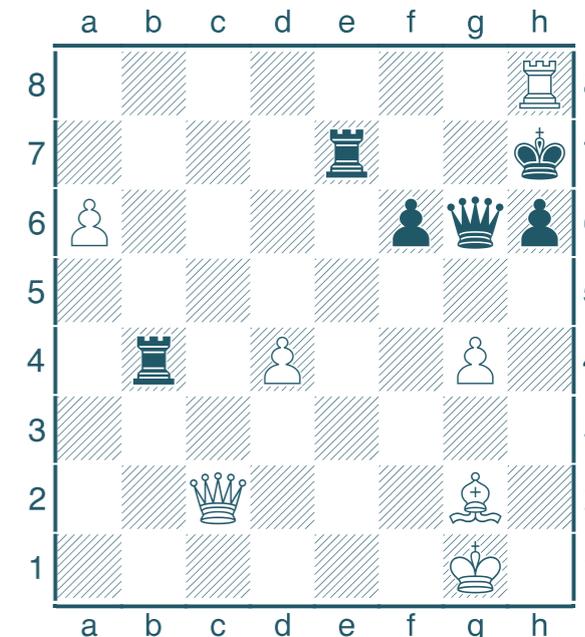
La photo reproduit la position de la 2^e partie au moment de l'abandon de Yusupov, et le personnage en peluche montre l'état d'esprit dans lequel Dvoretzky et Yusupov se trouvaient ! La photo révèle aussi que Dvoretzky était un entraîneur de tout premier plan : il n'est jamais facile de composer avec une défaite, mais il est parvenu à faire comprendre à Yusupov qu'il y avait moyen de la voir autrement qu'à travers son aspect tragique. Mark Dvoretzky va me manquer. Toutes mes condoléances à sa famille.

Kevin Spraggett – Artur Yusupov

Match des Candidats, Québec, 22 janv. 1989, 2^e partie

1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Fg2 Ff5 4.c4 e6 5.0-0 Fe7 6.b3 0-0 7.Fb2 h6 8.d3 Fh7 9.Cbd2 10.a3 a5 11.cxd5 exd5

12.Dc2 Cd7 13.Fh3 Te8 14.Tfe1 Cf8 15.Tac1 Ce6 16.Db1 Ff6 17.Da1 Fxb2 18.Dxb2 Dd6 19.Tb1 Cc5 20.Ff1 Ff5 21.Tec1 Ca6 22.Tc2 Te7 23.Tbc1 Tae8 24.e3 Fh7 25.Cb1 Td8 26.Fe2 d4 27.e4 f5 28.exf5 Fxf5 29.Ff1 Dd7 30.Cbd2 Tf8 31.Txc6 bxc6 32.Cxd4 Cb8 33.Cxf5 Dxf5 34.Ce4 Cd7 35.Txc6 Ce5 36.Tc5 Cf3+ 37.Rh1 Dg6 38.Txa5 Db6 39.b4 Cxh2 40.Db3+ Rh7 41.Rxh2 Txf2+ 42.Fg2 Tf8 43.Tc5 Rh8 44.a4 Dg6 45.a5 Dg4 46.Dc2 c6 47.a6 Tb8 48.Txc6 Dh5+ 49.Rg1 Txb4 50.Tc8+ Rh7 51.d4 Df5 52.g4 Dg6 53.Cf6+ gxf6 54.Th8+ 1-0 (diag.)

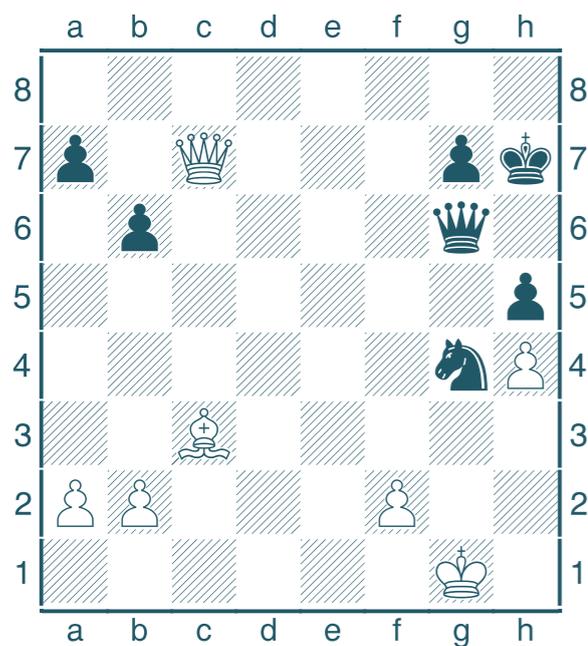


Mes bons amis Mark Dvoretzky et Artur Yusupov... comme si c'était hier ! ■

Que vaut ma position ?

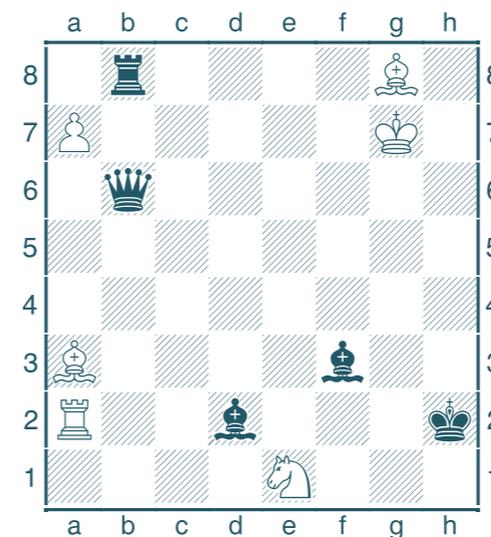
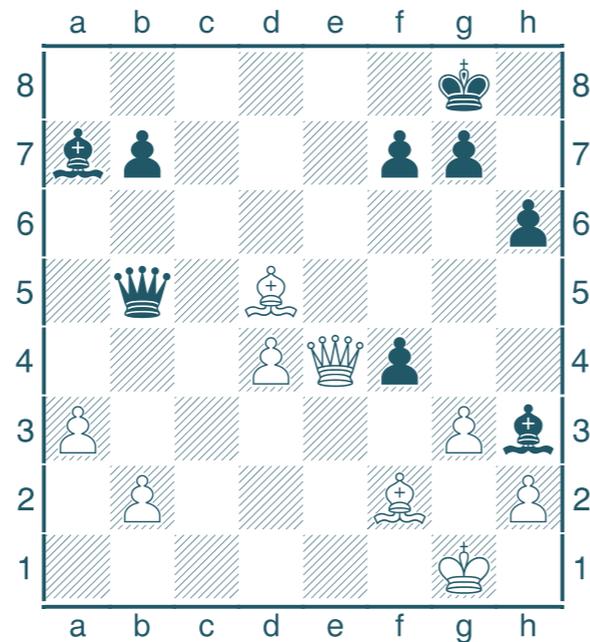
Solutions à la page 20

Voici une position qui a fait couler beaucoup d'encre à l'époque. Les Blancs ont abandonné, ne voyant pas comment parer le mat. Des mauvaises langues leur ont reproché de ne pas avoir les yeux en face des trous. Qu'en pensez-vous ? Salo Flohr, l'un des plus forts joueurs du monde en 1933, a-t-il abandonné prématurément ou en toute connaissance de cause ?



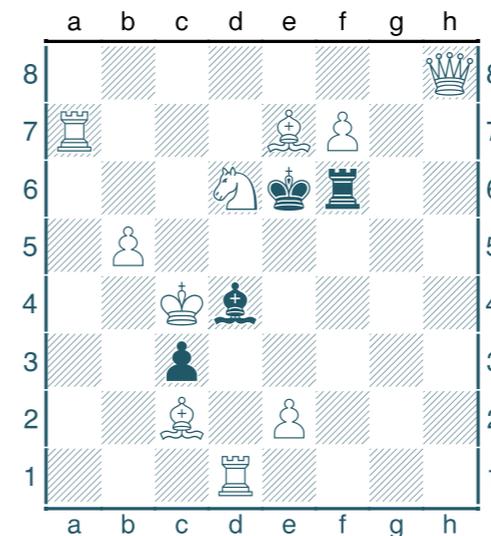
1

Les Noirs jouent et leur Cavalier prend en fourchette le Roi et la Dame. Difficile à croire ?



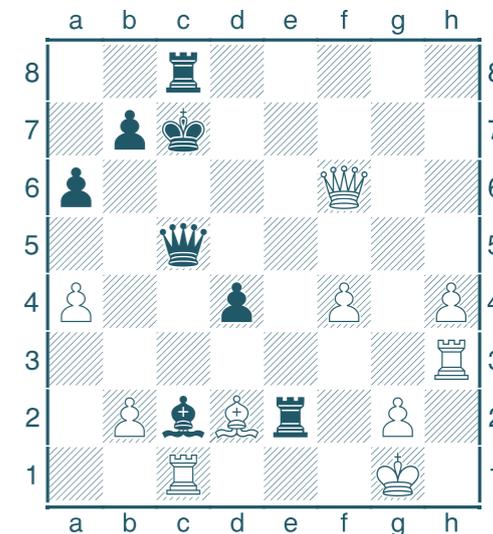
3

Pour faire valoir leur avantage matériel, les Blancs doivent d'abord neutraliser la contre-attaque noire. Mais comment ?



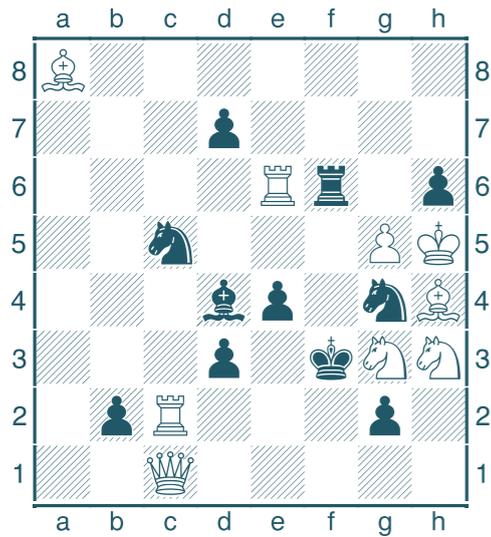
2

Aux Blancs à jouer. Comment gagner sans coup fêrir ? Indice : encore une fourchette Roi-Dame !



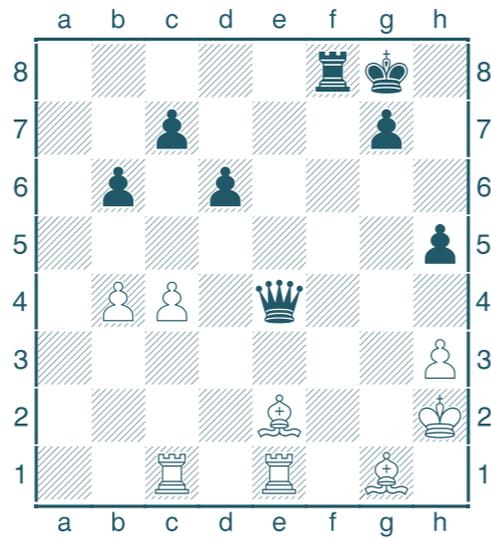
4

Les Blancs jouent et font mat en tout juste 2 coups. Mais avec quel coup d'attaque ?

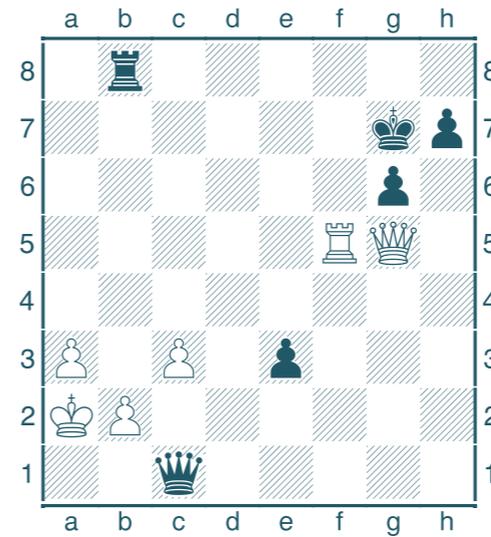
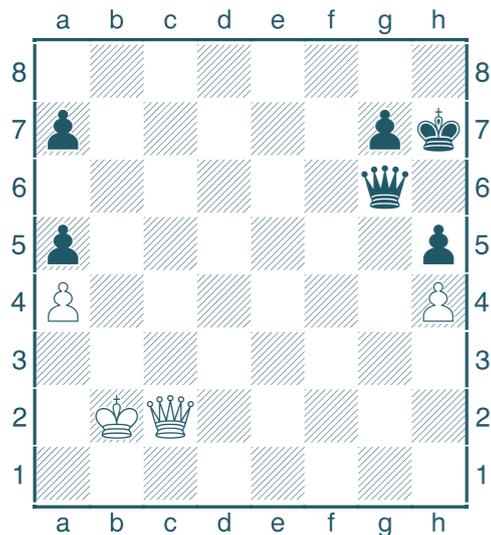


5
*Encore un mat
 en 2 coups
 pour les Blancs... même
 si leurs deux Tours et la
 Dame sont en prise !*

6
*Les Blancs ont
 une Tour et deux Fous
 pour la Dame.
 Comment gagner
 avec les Noirs ?*

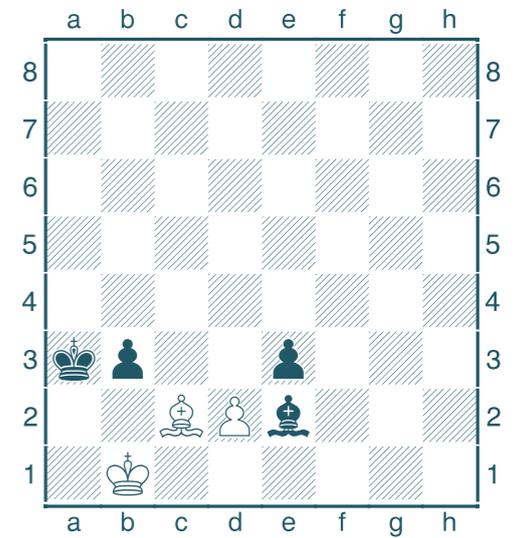


7
*Les Blancs jouent et s'en
 tirent à très bon compte.
 Une étude du
 champion du monde
 Emanuel Lasker.*

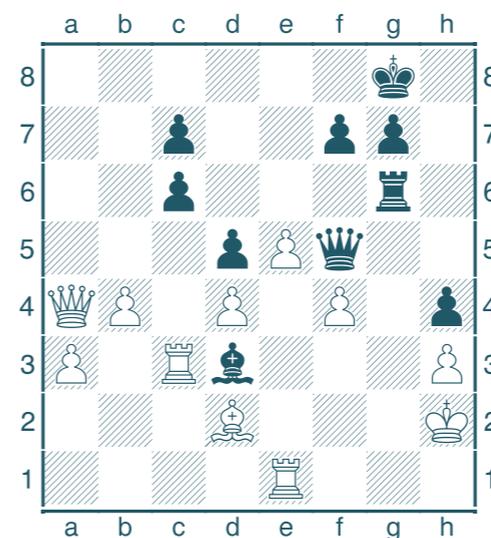


8
*Se contenter de faire
 échec perpétuel
 est un jeu d'enfant...
 mais comment mater
 le Roi noir ?*

9
*On dirait bien
 que les carottes
 sont cuites
 pour les Blancs ?
 À moins que...*



10
*Les Noirs ont
 sacrifié une Tour,
 mais menacent
 de jouer 1...Tg3.
 Que faites-vous ? ■*



Le coach vous parle

Proposer la nulle ou poursuivre la lutte ?

par Jean Hébert, maître international

La plupart des débutants sont étonnés d'apprendre qu'aux échecs, il est à tout moment permis de s'entendre avec son adversaire pour mettre fin au combat et conclure la nulle.

Si les matchs nuls existent dans d'autres sports, c'est toujours au terme d'une lutte menée jusqu'au bout tel que prescrit par le règlement (trois périodes de 20 minutes, deux demies de 45 minutes, etc.).

Mais aux échecs, un accord est toujours permis, sauf si dans une compétition donnée, on applique une règle spéciale, comme par exemple l'obligation de jouer au moins 30 coups avant de conclure la nulle. Et bien que cette possibilité soit parfois remise en question, elle est parfaitement en accord avec la nature du jeu.

Par exemple, certaines positions sont pour ainsi dire stériles. Les chances de gagner pour l'un ou l'autre des antagonistes sont alors extrêmement minces, sinon inexistantes, et dans ce cas, les joueurs sont parfaitement justifiés d'éviter de perdre leur temps à déplacer des pièces uniquement dans l'espoir que l'adversaire commette une gaffe hautement improbable.

Quand les deux joueurs estiment que le seul résultat auquel ils peuvent légitimement aspirer est la nulle, il serait illogique de les forcer à continuer à jouer comme s'ils devaient aspirer à autre chose. Néanmoins, entre amateurs, les fautes sont nombreuses, et des positions « stériles » pour des maîtres ne le sont pas forcément pour eux.

Dans d'autres cas, on conclut la nulle parce qu'elle est techniquement inévitable (insuffisance de matériel pour faire mat, échec perpétuel ou triple répétition de la position), encore que dans le cas d'une répétition de position, elle ne soit pas toujours forcée, mais parfois tacitement acceptée. Les joueurs répètent la position plutôt que de poursuivre le combat, en l'évitant lorsque c'est possible.

Dans cet article, je souhaite surtout me pencher sur les nombreux cas où les joueurs proposent et acceptent des offres de nulle dans des positions où cela est complètement injustifié.

Pour en trouver, je n'ai pas eu à chercher longtemps dans les parties d'amateurs. Et même dans les parties de maîtres, on voit souvent des cas de jugements de positions complètement erronés, où l'on propose ou accepte la nulle dans des positions gagnantes ou supérieures.

Millette (1652) - Messier (1549) Club d'échecs de Montréal, 5 mars 2009

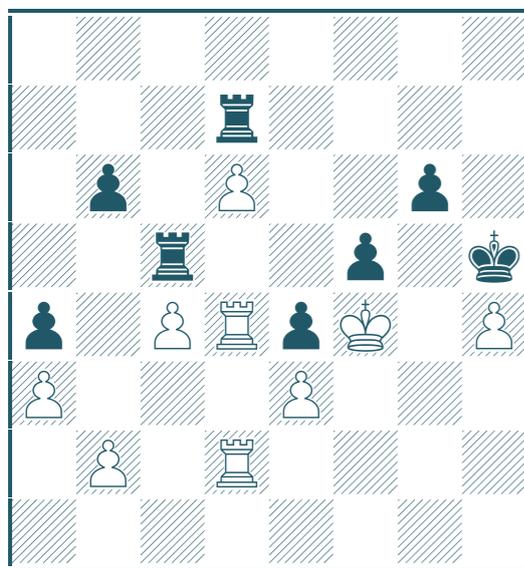


Ici, les Blancs ont joué **33.Ff4** qui engendre la menace plus psychologique que réelle Ff4-b8, et ont proposé la nulle qui fut acceptée : **1/2–1/2**. Pourtant, on voit facilement que les Noirs conservent leur pion en plus par 33...a6 (ou ...a7-a5 au besoin, après un éventuel Ff4-b8) et gardent intactes de belles chances de gain avec un pion passé à l'aile-dame. Même 33...Fd6 conviendrait très bien. Et cela sans devoir prendre de risque significatif !



Quand mes étudiants me montrent des cas semblables, je leur tape gentiment sur les doigts. Si on est un amateur et qu'on joue pour le plaisir et pour apprendre, comment les Noirs peuvent-ils conclure la nulle dans une telle position ? Il faut jouer jusqu'au bout, ou du moins jusqu'à ce que notre avantage se soit dissipé, si cela doit se produire. Est-ce que la cote légèrement supérieure des Blancs (*un petit 100 points*) a pu constituer un facteur dans cette acceptation d'offre de nulle ? J'ose croire que non, car c'est la pire des justifications... (NDLR *La partie nulle a rapporté aux Noirs 4 points de cote, mais une victoire leur en aurait valu 20*).

Yurenok (1968) - Obiamiwe (2046)
85th Masters, Hastings 2009



De nouveau, une position gagnante sans grand risque. Le pion d6 est puissant alors que toutes les pièces blanches montrent plus d'activité que

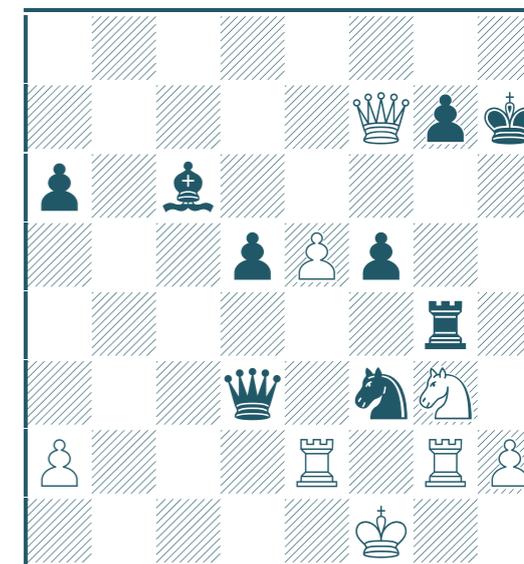
leurs rivales. Les Blancs commencent du bon pied en jouant **51.Tg2!**... et proposent la nulle (?), évidemment acceptée avec joie et soulagement ! 1/2–1/2

Pourtant, après **51...Rh6 52.Tg5!**, la menace h4–h5 fait crouler la défense noire qui n'a aucune ressource en réserve. Dur à croire qu'on ait raté cette idée simple, par exemple **52...Rh7** (52...Tc6 53.Re5) **53.h5 gxh5 54.Txh5+** (54.Txf5 Rg6 55.Txc5 bxc5 56.Td5 h4 57.Rg4 fait aussi le boulot) **54...Rg6 55.Tg5+ Rf6 56.Td5!** (mais il y a plusieurs autres façons de gagner...) **56...Txd5 57.cxd5 Txd6 58.Txf5+ Re7 59.Rxe4** avec un gain élémentaire.

De la part de compétiteurs de ce niveau, c'est à première vue étonnant. Mais bien des joueurs sont mal à l'aise dans les finales et manquent de confiance, souvent avec raison s'ils n'ont pas accordé suffisamment d'importance à étudier cette phase de jeu. Ou bien parfois, il peut y avoir un manque de temps à l'horloge pour excuser une offre de nulle « *généreuse* ». Mais dans cet exemple, pour des amateurs de près de 2000, une position semblable devrait pouvoir être traitée quasiment les yeux fermés.

Dans notre exemple final, une position complètement gagnante mais compliquée, les Noirs trouvent un moyen de provoquer la nulle par un « *échec perpétuel* ». On peut ici imaginer que la pression de l'horloge ait pu jouer un rôle important dans cette décision.

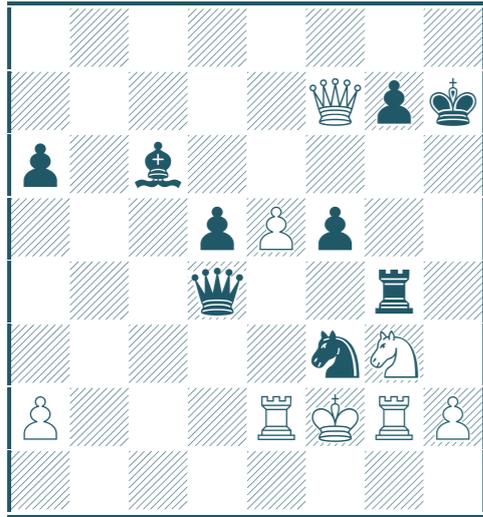
Kraiouchkine (2287) - Pagé-Fortin (1817)
Père Noël, Montréal 2009



38...Dd1+ 39.Rf2 Dd4+ 40.Rf1 Dd1+ 41.Rf2 Dd4+ (*prochain diagramme*). Et les Noirs, après avoir dépassé le contrôle de temps, ont proposé la nulle. 1/2–1/2



Imaginez ! Une nulle contre un adversaire mieux classé par plus de 400 points ! Mais songez aussi à la déception quand on découvre peu après que la position pouvait être gagnée de plusieurs façons ! C'est d'ailleurs la seule et unique raison pour laquelle les Blancs ont accepté la nulle ! Une défaite assurée se profilait à l'horizon... page/13



42.Rf1 (après **42.Te3**, **42... Ch4!** est le plus simple). Les Noirs ont plusieurs suites gagnantes :

A) **42...Cd2+!** Une combinaison qui exige un peu de calcul. **43.Txd2 Da1+ 44.Rf2 Tf4+ 45.Re2 Dxe5+ 46.Rd1 Da1+ 47.Re2 Fb5+ 48.Td3 Fxd3+ 49.Rd2 Db2+--+** L'attaque mène au mat.

B) **42...Ch4!** Solide. **43.Dh5+ Rg8 44.e6 g6** L'attaque noire se déchaîne. **45. Dh6** Et déjà la Dame blanche doit se sacrifier.

La morale de l'histoire ? Ne jouez pas en fonction de la cote. Jouez la position sur l'échiquier. Jouez jusqu'au bout pour gagner (ou faire nulle s'il le faut), quitte à prendre des risques et même à perdre à l'occasion. C'est la bonne façon d'apprendre. Ne proposez pas de nulles (sauf si vraiment nécessaire) et ayez l'air confiant. C'est la meilleure façon de recevoir des offres « généreuses » de la part d'adversaires timorés qui sous-estiment leurs chances. ■

Les jeunes apprennent des leçons de vie... un coup d'échecs à la fois

par Jamie Lucas et Melissa May
CBS Evening News, 11 janvier 2022

*Pouvez-vous maîtriser la vie en jouant à un jeu ? Damen Fletcher le croit. Il a fondé **Train of Thought**, un programme conçu pour apprendre les échecs aux enfants de quelques-uns des quartiers les plus violents et les plus défavorisés de Los Angeles.*

Lorsque CBS News en a fait un reportage télévisé en septembre, les dons se sont littéralement mis à pleuvoir — suffisamment en tout cas pour procurer à chaque élève un jeu d'échecs à apporter chez lui. Cela a aussi permis à Fletcher de faire connaître son programme à des centaines de milliers de jeunes aux États-Unis et ailleurs, et même de former sur Internet des entraîneurs suisses et ougandais.

« Je rêvais de pouvoir exercer un impact réel », a dit Fletcher à CBS News. « Le jeu d'échecs a le potentiel de changer la vie de tant de jeunes ».

Fletcher a appris à jouer aux échecs tout en vivant avec sa famille à Compton, en Californie. Il a dû quitter la ville pour aller au collège, mais à son retour, a découvert avec stupéfaction que plusieurs de ses amis d'enfance s'adonnaient à la drogue, faisaient partie d'un gang ou même étaient en prison.



« Je me suis alors demandé pourquoi je m'en étais mieux sorti que les autres... et la réponse m'a sauté aux yeux : les échecs ! Ils m'ont sauvé la vie lorsque j'étais ado. »

À présent, il se sert des échecs pour enseigner des leçons de vie à des joueurs comme André, 12 ans, qui a dit à CBS News : « Je suis content de passer en ondes avec vous, car je veux que tous les jeunes puissent voir tout l'impact que les échecs ont eu sur ma vie. »

André explique avec ferveur qu'il a appris à penser avant d'agir, tout comme il doit réfléchir avant de jouer un coup aux échecs.

Ce que Fletcher veut que les gens retiennent de son histoire, c'est qu'ils peuvent parvenir à leurs fins en dépit de tous les obstacles.

« Il faut trouver un moyen de réaliser ses rêves malgré tous les pièges tendus par l'adversaire. Je suis un Cavalier. Aux échecs, les Cavaliers sautent par-dessus les obstacles. Peu importe la façon, je sais que je vais y arriver ! » ■ page/14

Le Lièvre et la Tortue

par Richard Bérubé, maître FIDE,
avec l'aide de Jean de La Fontaine

Les commentateurs échiquéens de langue
anglaise citent souvent ces vers fameux :

« **Heard melodies are
beautiful, but unheard ones
are even more** »

(les mélodies qu'on entend sont
magnifiques, mais celles qui
échappent à notre ouïe sont
encore plus sublimes),

voulant signifier par là qu'aux échecs comme
ailleurs, le beau caché ou voilé l'emporte
souvent sur le beau entièrement révélé. Ils
attirent ainsi l'attention sur le fait que, quelle
que soit la beauté des coups joués dans une
partie, elle recèle presque tout le temps des
variantes encore plus jolies, mais restées
cachées, inaperçues, ou même évitées par les
protagonistes.

Plus on se familiarise avec le jeu, plus on
constate la justesse de cette observation, qui en
est venue, d'ailleurs, à constituer un des lieux
communs de la littérature échiquéenne. En
effet, chacun de nous avons eu de nombreuses
occasions de remarquer combien de jolis mats,

pièges et stratagèmes nous aurions pu placer si
l'adversaire ne les avait pas vus à temps...
quand ce n'est pas nous-mêmes qui, dans le feu
de l'action, les avons tout simplement ratés.

Depuis l'émergence de puissants modules
informatiques d'analyse, il est maintenant
possible de dénicher les finesses et pointes
tactiques brillantes là où elles se cachent, c'est-
à-dire dans les variantes sous-jacentes qui,
telles des courants marins, colorent toute la
partie sans jamais monter à la surface.

Mais avant d'analyser la partie suivante qui
contient un véritable fleuve intérieur de
variantes complexes, il est utile de s'attarder à
ce que certains appellent le principe de « non-
ingérence historique ». Selon ce principe, il est
déplacé d'analyser des parties d'une autre
époque avec les moyens techniques avancés de
l'époque actuelle. Par analogie, plusieurs
croient qu'il est moralement incorrect, par
exemple, de remonter à la surface les objets
enfouis dans le Titanic, car une telle action
pourrait nous amener à reconsidérer, voire
violer leur nature historique.

Mais nous, échéphiles avertis, allons-nous nous
priver, par pusillanimité, de véritables bijoux ?
Rechercher la vérité est aussi un principe
hautement échiquéen.

Il n'en tient qu'à nous, si la partie était
potentiellement brillante, d'en extraire les
perles qu'elle contient en puissance.

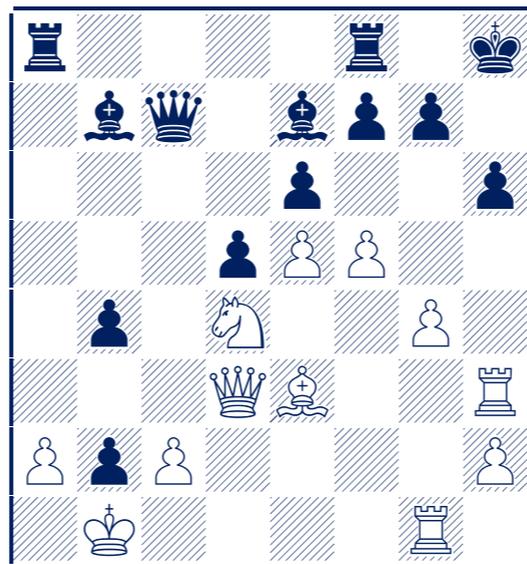
Bent Larsen – Svetozar Gligoric
Manille, 1974

1.e4 c5 Un rare passage dans la Sicilienne pour
Gligoric qui jouait habituellement l'Espagnole.
2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6
6.Fg5 La variante Rauzer. **6...e6 7.Dd2 a6**
8.o-o-o h6 9.Fe3 Fd7 Afin de jouer ...b7-b5
rapidement. **10.f3** 10.f4 est la variante
principale. **10...b5 11.g4** Les Blancs
transposent dans une formation d'attaque
anglaise. **11...b4 12.Cxc6** Libère la case d4
pour le Cavalier menacé en c3. **12...Fxc6**
13.Ce2 d5?! Une percée centrale est
évidemment dans l'intérêt des Noirs, d'autant
plus que le pion b4 se retrouve maintenant
défendu, mais l'avance du texte, quoique
thématique, s'effectue à un moment où les
Noirs sont en retard de développement;
13...Dc7 était plus sage, par exemple 14.Dxb4?
d5. **14.Cd4 Fb7 15.e5 Cd7 16.f4 Cc5** Les
Blancs ont tout lieu d'être satisfaits de leur
ouverture. Ils jouissent d'un avantage de
développement important, une attaque qui se
développe rapidement et qui peut compter sur
un super Cavalier en d4. En fait, ils pourraient
frapper dès maintenant par 17.f5!, mais la
venue d'un Cavalier noir en e4 les embête un
peu. **17.Fg2 Ce4 18.De2** Menace : Fg2xe4.
18...Dc7? Risqué, mais mieux valait tout de
même 18...Db6 pour défendre e6. **19.Rb1?**
Trop timide. Les Blancs pouvaient
charger tout de suite en jouant 19.f5!. Après

19...Dxe5 peut suivre 20.Thf1! avec pression continue sur les points névralgiques e6 et f7. C'est sans compter sur la possibilité Fe3-f4. Les Noirs seraient en sérieuses difficultés. **19...Fe7** Tenir à l'œil le Cavalier en d4 par 19...Fc5 représentait une meilleure option défensive. **20.Thf1?!** Encore une fois, 20.f5 était tout indiqué.

20...0-0 21.Tf3? Les Blancs ont fini par perdre leur avantage. Ils veulent transférer leur Tour sur la colonne « h » avant d'effectuer l'avance f4-f5. En fait, ils pouvaient obtenir une solide attaque par la méthode inverse : 21.f5! Dxe5? 22.Ff4 Df6 23.h4! (*menace : 24.g5*) 23...Dxh4 24.Th1 (*les Blancs ont ouvert la colonne « h » au prix de deux pions*) 24...Df6 25.Fxe4 dxe4 26.g5 hxg5 27.Fe5! (*il est possible que Larsen ait tout calculé jusqu'ici, mais raté ce coup dont l'objectif est de dévier la Dame noire de la case h6*) 27...Dxe5 28.Dh5 f6 29.Dh7+ Rf7 30.Dg6+ Rg8 31.Cxe6 mène à la victoire.

21...a5 22.Tg1 a4 23.Th3 a3 Les tergiversations blanches autour de l'avance f4-f5 ont donné du temps aux Noirs pour engendrer du contre-jeu. **24.Fxe4 axb2 25.Fh7+** Les Blancs ne peuvent conserver leur Fou : 25.Fd3 Da5 (*25...Txa2! était encore mieux*) 26.Rxb2 Dxa2+ 27.Rc1 Da1+ 28.Rd2 Dc3+ 29.Rd1 Ta1+ 30.Fc1 Dxd4! (*et non 30...Txc1+ 31.Rxc1 Ta8? à cause de 32.Fh3+*). Les Blancs gagnent après 31.De3 Dxe3 32.Txe3 b3! 33.cxb3 Tc8 34.Rd2 Fb4+. **25...Rxh7 26.Dd3+?! Rh8 27.f5**



Tout l'intérêt de l'article vient de cette position. Nous aurions pu débiter le texte directement ici, mais nous aurions alors, par un tour de main, échappé tout le contexte.

Et par contexte, nous entendons ceci : Larsen, bien connu pour son grand optimisme, a cru dur comme fer que la position noire était cuite, selon le *post mortem* d'après-partie. C'est le coup intermédiaire 26.Dd3+ qui lui donne cette impression, car la Dame est maintenant en mesure de défendre le pion a2 en s'interposant en b3. Ainsi, la suite de la partie semble lui donner raison : **27...Dc4?** Gligoric croit que le salut de la position noire passe par l'échange des Dames, mais il fait fausse route. **28.Dxc4 dxc4 29.f6** Fait gagner sur-le-champ; **29...gxf6** 29...Fc5 fait aussi perdre après 30.fxg7+ Rxc7 31.Cf5+, alors que 29...Fd8 30.Cf5! est similaire à la partie. **30.Fxh6 Tfe8 31.Cf5! 1-0** Ouvre la colonne « g » de façon décisive.

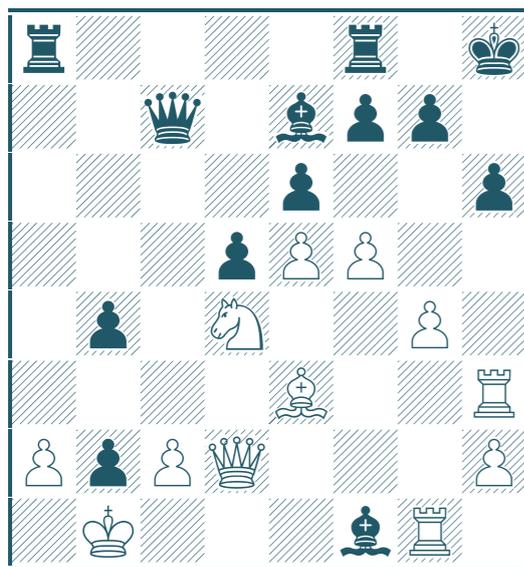
Pendant des années, la position du diagramme fut considérée gagnante pour les Blancs par les deux joueurs.



Mais c'était sans compter sur l'œil de lynx de Stockfish et de ses congénères. Une ressource tout à fait ahurissante a été trouvée en

moins de temps pour le dire par la confrérie informatique : dans un premier temps, les Noirs jouent **27...Fa6!** pour empêcher que la Dame blanche vienne défendre le roque, car après 28.Db3 suit 28...Fc4 29.Dxb2 Txa2 et les Blancs doivent se départir de leur Dame (*30.Dc1 Ta1+*). Après **28.Dd2**, la situation ne s'est pas améliorée le moins du monde pour les Noirs qui font maintenant face à une pression accrue sur le point h6, sans compter qu'en jouant 27...Fa6, ils ont obstrué la colonne « a », leur principal couloir d'attaque. Les Blancs semblent arriver les premiers. Mais rappelons-nous que dans la fable du « Lièvre et de la tortue », c'est la tortue qui a gagné car elle a su prendre les bonnes décisions au bon moment. En fait, elle a appliqué son plan du début à la fin « avec constance ». Aux grands maux, les grands remèdes, les Noirs doivent

trouver un coup qui conjugue parfaitement défense et attaque. Ce coup existe sous la forme de ce que les joueurs de football américain appellent un *Hail Mary* : une longue passe dans la zone de but adverse effectuée en désespoir de cause : **28...Ff1!!** Généralement, un *Hail Mary* ne fonctionne pas. Mais ici, il fait partie d'un plan concerté qui résulte d'une profonde compréhension des éléments tactiques de la position. Les Noirs libèrent la colonne « a » (pour ...Dc7-a5) tout en attaquant une pièce offensive d'importance, la Tour en h3. Le tout se fait en privant la Dame blanche de revenir en d3. Sa justification est simplement hallucinante.



Les Blancs n'ont d'autre choix que la charge en avant avec **29.Fxh6**, car 29.Txf1 se bute à 29...Da5 avec un mat rapide. Suit **29...Fxh3 30.Fxg7+** La seule chance. **30...Rxc7 31.f6+ Fxf6** Ici, faisons une pause pour évaluer les options blanches.



En fait, elles se réduisent à deux possibilités :
 1) la poursuite du Roi par 32.exf6+ Rxf6. Cette option est à rejeter d'emblée, car le Roi noir est à même de s'enfuir à l'ouest en utilisant la porte qui vient de s'ouvrir en e7. Il ne reste que
 2) **32.Cf5+!** « Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire » (La Fontaine). Joué avec comme objectif l'ouverture de la colonne « g », ce qui s'apparente à la partie. Les Noirs n'ont pas le choix, ils doivent accepter ce nouveau sacrifice, car après 32...Rg8 suit simplement 33.exf6. **32...exf5 33.gxf5+ Rh7 34.De2** Ici, le lièvre croyait avoir gagné la partie en effectuant ce troisième pas. Que faire contre 35.Dh5+ ? Les Noirs sont sans défense, se dit-il. Tout semble lui donner raison : les Blancs gagnent après
 A) 34...Rh6 35.De3+ Rh7 36.Dxh3+, ou encore
 B) 34...Fg7 35.f6 Fh6 36.Dd3+ Rh8 37.Dxh3 Rh7 38.Tg7+ et mat au coup suivant. Mais la Tortue n'a pas dit son dernier mot :



34 ... Dxc2+!!

La Dame occupant une des extrémités de l'échelle des forces, il n'est pas étonnant de constater la haute fréquence avec laquelle on la rencontre à l'un des pôles de ces positions hybrides. Certes, ce n'est pas, malgré sa très grande énergie, toujours le rôle positif qui lui revient, et il n'est pas rare de voir des pièces plus anodines lui ravir l'héroïsme du combat. Il reste que, triomphante ou bafouée, il est divertissant et instructif de la voir à l'œuvre dans des positions bouleversées comme celle du diagramme. Dans un seul coup, qui vient de nulle part, une Dame, qui se croyait triomphante, se retrouve soudainement bafouée alors que sa comparse, bien tranquille jusqu'ici, triomphe sur-le-champ. Ce coup miraculeux est le corollaire du 28^e noir et fait dire à notre Tortue que :

« Rien ne sert de courir, il faut partir à point ».

C'est pourquoi le coup méritait un aparté. Du côté esthétique, le sacrifice de la Dame n'a-t-il pas toujours été considéré comme l'apothéose suprême de toute combinaison, le sommet de l'art, le rêve de tout joueur humain ?

Qui ne connaît pas la réaction spontanée et unique dans l'histoire du jeu qu'eurent les spectateurs d'une partie de Frank James Marshall, le grand champion américain, si on en croit la légende bien entendu. Enthousiasmé par un sacrifice qui plaçait impertinemment une Dame en plein devant les pions du roque adverse, ils se mirent à faire pleuvoir des pièces d'or sur l'échiquier.

Le coup du texte, à la fois défensif et offensif, est particulièrement difficile à traduire en mots, le diagramme en lui-même en vaut certainement plus que mille. Contentons-nous de dire qu'il est basé sur une tonne de considérations tactiques (*il est lié à 28...Ff1!!*) humainement impossibles à calculer. Parmi les idées qu'il véhicule, mentionnons : déviation, attraction, exposition du Roi, promotion, double attaque, enfilade et autres; bref en enchevêtrement complexe d'idées combinatoires. Deux variantes s'imposent :

a) 35.Dxc2 (*la Dame ne menace plus un mat en h5 et aussi elle ne défend plus le pion e5*) 35...b3! 36.Dxb3 (*les Noirs gagnent*

après 36.axb3 Ta1+ 37.Rxb2 Fxe5+)
36...Fxf5+ 37.Rxb2 Fxe5+ etc.

b) **35.Rxc2 b3+ 36.axb3** 36.Rxb3 laisse le Roi à la merci des Tours : 36... Tb8+ 37.Rc2 Tfc8+ 38.Rd2 Fg5+! 39.Txg5 Tc2+. **36...Tfc8+ 37.Rxb2**. Ici, l'attaque semble s'être estompée. Mais n'oublions pas que les Noirs ont deux Fous contre la Dame dans une position très ouverte : **37...Tc2+!!** Le miracle se poursuit. **38.Rxc2** 38.Dxc2 Fxe5+ 39.Rc1 Ta1+ 40.Rd2 Txg1 permet aux Noirs de gagner aisément. **38...Ta2+ 39.Rd3 Txe2** Il ne faut pas tomber dans le piège 39...Fxf5+ 40.Re3 Txe2+ 41.Rxe2 Fxe5 42.Tg5!. **40.Rxe2 Fxe5 41.b4 f6 42.Tc1 Fxf5** et même si les Noirs ont encore du pain sur la planche, ils devraient gagner.

Il y a une quarantaine d'années, on se demandait si un « *péril électronique* » menaçait les échecs, et de répondre dans la foulée : non, car les échecs sont trop difficiles à programmer. Va pour les combinaisons élémentaires tels que clouages, fourchettes et mats simples, mais comment peut-on enseigner à une machine l'art de juger une position, d'élaborer un plan ?

Eh bien, on connaît la suite. Nous avons déchanté royalement, le premier à le reconnaître fut le champion du monde lui-même, Garry Kasparov. Un autre champion du monde, le

mathématicien Max Euwe, aurait, de son côté, apprécié la façon dont l'ordinateur d'échecs a su amalgamer jugement et plan, positions et combinaisons, dans une science unique pour la recherche de la vérité échiquéenne.

La Sicilienne, une ouverture à deux vitesses

Il arrive souvent dans la Sicilienne, comme dans cette partie, où les Blancs lancent une attaque à l'emporte-pièce, une attaque dite « *à la baïonnette* » dirigée contre le roque ennemi. Il vient aussi un temps, durant ce type d'attaque, où l'attaquant croit procéder trop rapidement et estime qu'il est plus prudent de renforcer l'offensive par des moyens plus sobres, plus attentistes, bref plus « *constructifs* ». Faire le point sur les conséquences d'une attaque possiblement trop hâtive ne témoigne-t-il pas d'un jugement positionnel tout ce qu'il y a de plus sage ? C'est alors qu'un joueur peut se perdre en conjectures tactiques, comme le Lièvre Larsen dans la partie que l'on vient de voir, lorsqu'il a retardé outrageusement l'avance f4-f5 qui, sans nul doute, lui aurait rapporté le gain rapidement. Gligoric, contrairement à la Tortue de La Fontaine, n'a pas su saisir la chance toute particulière que lui apportait, en fin de séance, ce Larsen brouteur, et a perdu la gageure. ■

Le Lièvre et la Tortue



Rien ne sert de courir ; il faut partir à point.
Le Lièvre et la Tortue en sont un témoignage.
Gageons, dit celle-ci, que vous n'atteindrez point
Sitôt que moi ce but. — Sitôt ? Êtes-vous sage ?

Repartit l'animal léger.
Ma commère, il vous faut purger
Avec quatre grains d'ellébore.
— Sage ou non, je parie encore.
Ainsi fut fait : et de tous deux
On mit près du but les enjeux :

Savoir quoi, ce n'est pas l'affaire,
Ni de quel juge l'on convint.
Notre Lièvre n'avait que quatre pas à faire ;
J'entends de ceux qu'il fait lorsque prêt d'être atteint

Il s'éloigne des chiens, les renvoie aux Calendes,
Et leur fait arpenter les landes.
Ayant, dis-je, du temps de reste pour brouter,
Pour dormir, et pour écouter

D'où vient le vent, il laisse la Tortue
Aller son train de Sénateur.
Elle part, elle s'évertue ;
Elle se hâte avec lenteur.

Lui cependant méprise une telle victoire,
Tient la gageure à peu de gloire,
Croit qu'il y va de son honneur
De partir tard. Il broute, il se repose,
Il s'amuse à toute autre chose

Qu'à la gageure. À la fin quand il vit
Que l'autre touchait presque au bout de la carrière,
Il partit comme un trait ; mais les élans qu'il fit
Furent vains : la Tortue arriva la première.

Eh bien ! lui cria-t-elle, avais-je pas raison ?
De quoi vous sert votre vitesse ?
Moi, l'emporter ! et que serait-ce
Si vous portiez une maison ?

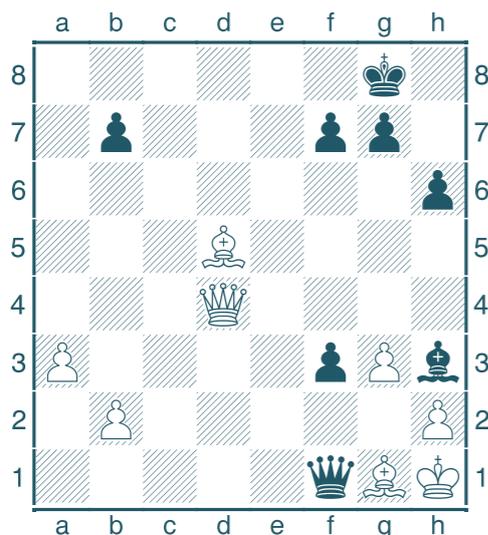
Jean de La Fontaine,
Fables de La Fontaine (1668) ■

SOLUTIONS

Que vaut ma position ?

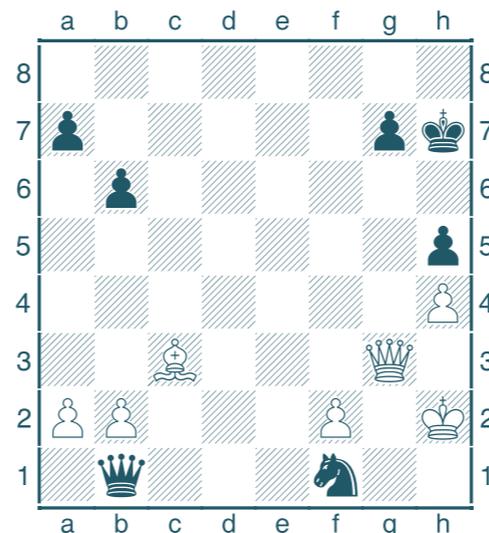
(page 10)

o) Flohr – Grob, Suisse 1933. Il y a deux réponses à la question. Non, il n'aurait pas dû abandonner tout de suite, car il pouvait facilement parer le mat immédiat en jouant **1.Rh1! Df1+ 2.Fg1** Sauf qu'il n'y a plus rien à faire après **2...Fxd4!! 3.Dxd4** (il n'y a pas d'échec perpétuel après **3.Fxf7+ Rxf7 4.Dxb7+ Rf6 5.Dc6+ Fe6, ou encore 3.De8+ Rh7 4.Fe4+ f5) 3...f3!!**



Donc oui, la position est complètement perdante, les Blancs le savaient et ont donc eu raison d'abandonner. Et pourtant... qui prouve que Grob aurait réellement joué **2...Fxd4!!** ? Tout bien considéré, Flohr aurait dû poursuivre pour s'assurer que Grob a bien vu la suite gagnante. La bonne réponse est donc : l'abandon de Flohr, bien que tactiquement justifié, était quelque peu prématuré.

1) Les Noirs font bonne fourchette comme suit : 1...Ce3+! Échec à la découverte qui attire la Dame sur une case défavorable. **2.Dg3 Db1+!** Au tour du Roi de devoir se rendre au mauvais endroit au mauvais moment. **3.Rh2 Cf1+ 1-0** Fourchette royale de Cavalier. Qui l'eut cru il y a seulement deux coups ?



2) Kling et Horwitz, Chess Player's Chronicle, 1852. Comment gagner sans coup férier ? **1.axb8=D+!** Mais le plus simplement du monde, en effectuant quatre attaques doubles consécutives. L'objectif final est d'attirer la Dame en d2 pour mieux la digérer. **1...Dxb8 2.Fd6+!! Dxd6 3.Txd2+!! Dxd2** Mission accomplie. **4.Cxf3+ 1-0** Il s'agit d'un gain théorique, même si bien des joueurs n'arriveraient pas en gagner en pratique.

3) T. Luther - Vasily Ivanchuk, Kusadasi, 2006. Pour faire valoir leur avantage matériel, les Blancs doivent d'abord neutraliser la contre-attaque noire. Comment ? **1.Td3!!** Le seul coup

qui confirme la victoire. Les Blancs défendent leur Fou tout en empêchant l'échec à la découverte et en attaquant le pion faible d4. Durant la partie, ils ont baissé pavillon après **1.b4? Dc4 2.Tg3? Txd2**. Mieux valait **1.Fe1**, mais la victoire reste loin d'être acquise : **1...d3+ 2.Rh2 Rb8 3.Txd3 Txe1 4.Txe1 Fxd3** etc. **1...Rb8 1...Te4 2.Fb4 Dxb4 (2...Dc4 3.Dd6 mat) 3.Txc2+ Rb8 4.Txc8+ Rxc8 5.Df5+.** **2.Dxd4 1-0** Les Blancs ont trois pions de plus, donc une victoire facile.

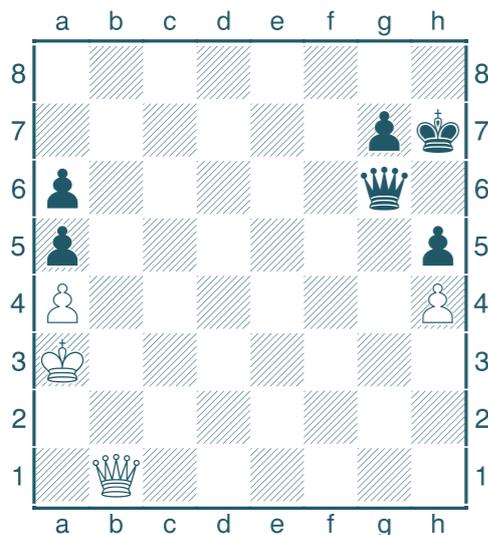
4) Problème de Frank Kidson. En éloignant le Cavalier vers les limbes ! **1.Cb7!!** Le coup tentant **1.Fb3?** ne mène à rien après **1...Fxa7 (ou 1...Tf5)**. La beauté du coup de Cavalier vient du fait que les Blancs ne menacent absolument rien (**2.Cd8+ Re5**), mais placent plutôt les Noirs en zugzwang. **1...Rd7** A) **1...Fxa7 2.Dxf6 mat**; B) **1...Re5 2.Dxf6 mat**; C) **1...Fe5 2.Cd8 mat**; D) **1...Tf4 2.Cd8 mat**; E) **1...Txf7 2.Cd8 mat**; F) **1...Rxf7 2.Cd8 mat**; G) **1...Rxe7 2.De8 mat.** **2.Cc5 mat** Échec double à la découverte. Mat simultané de la Tour et du Cavalier. Une pointe bien cachée !

5) Problème de Leo Valve, 1945. **1.Cxe4!!** Engendre la menace de **2.Cd2 mat**. Il n'y a pas moins de 10 façons de parer ce mat (en bloquant la colonne « e », en prenant la Tour ou le Cavalier e4, ou en contrôlant la case d2), mais chacune d'elles concède un mat différent. **1...dxc2** A) **1...Ce3 2.Tf2 mat**;

B) 1...Ce5 2.Txf6 mat; C) 1...Fe3 2.Dd1 mat; D) 1...Fe5/Fc3 2.Cg1 mat; E) 1...Cxe6/Cb3 2.Cd6 mat; F) 1...dxe6 2.Cxc5 mat; G) 1...Txe6 2.Df4 mat; H) 1...Cxe4 2.Fxe4 mat. Pas facile de composer un problème du genre ! **2.Cd2 mat**

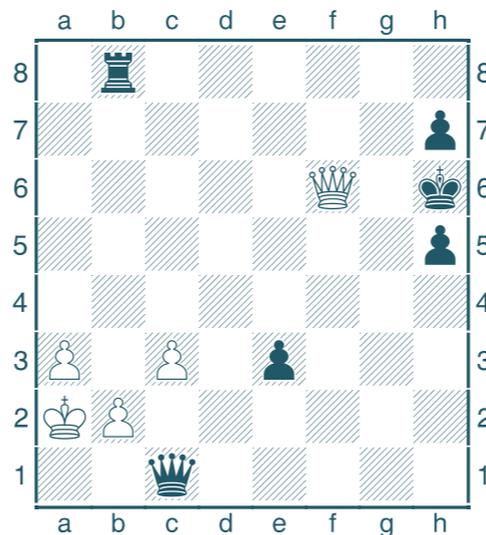
6) Arlandi – Lanzani, 1987. 1...Ta8!! Menace de gagner le Fou e2 après 2...Ta2. **2.Tc3** Afin de jouer la Tour en e3; les suites A) 2.Rg3 h4+ 3.Rf2 Tf8+ et B) 2.c5 Ta2 qui cloue le Fou ne fonctionnent visiblement pas. **2...De5+!** **3.Tg3 h4 0-1**

7) Étude d'Emanuel Lasker, 1926. 1.Ra3!! Aspire à un réseau de pat. Échanger les Dames transpose dans une finale de pions perdante, tandis que jouer la Dame ailleurs concède au moins un autre pion. À noter que 1.Ra1? ne revient pas au même. Après 1...a6! (*démantèle le réseau de pat*) 2.Dc4 Dg4, les Noirs gagnent aisément. **1...a6!** 1...Dxc2 pat. **2.Db1!!** La pointe du coup précédent.



La Dame dispose d'une 2^e case pour maintenir la forteresse. **2...Rh6** 2...Dxb1 pat. **3.Dc1+!** **Rh7** **4.Db1!** 1/2-1/2 Ou 4.Dc2!. Les Noirs sont trop embouteillés pour pouvoir progresser.

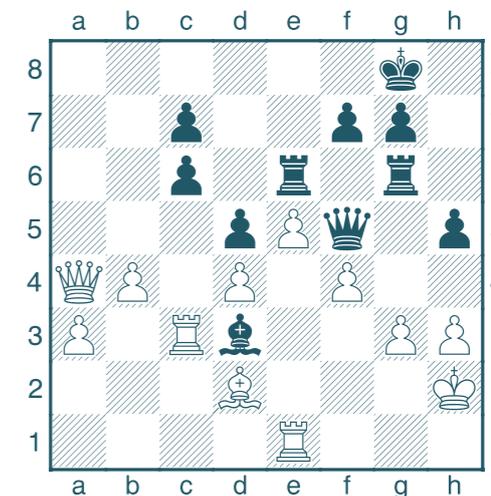
8) Giambattista Lolli a publié cette combinaison en 1763 sans mentionner le nom des joueurs, comme cela était courant à l'époque. **1.Df6+** Ou 1.De7+ qui revient au même (1...Rh8? 2.Tf8+). Le plan consiste à faire parvenir la Dame en e5 sur échec ! **1...Rh6** 1...Rg8 2.De6+ Rg7 3.De5+ comme la partie. **2.Dh4+ Rg7** **3.Dd4+ Rh6** 3...Rg8 4.Dd5+ Rg7 5.De5+ transpose aussi. **4.Df4+ Rg7** **5.De5+!!** Objectif atteint ! Telle une araignée qui tisse sa toile, la Dame engluie le Roi noir dans un réseau de mat. **5...Rh6** 5...Rg8 6.Dxb8+ Rg7 7.Df8 mat. **6.Th5+!! gxf5** **7.Df6 mat**



9) Étude de Pogosiantsev. 1.Fxb3!! Il faut éliminer le bon pion : 1.dxe3? b2!. **1...exd2** **2.Fc2 Fd3!** Il fallait voir cet excellent coup qui cloue le Fou et menace de damer le pion. **3.Ra1!** La pointe ! **3...Fxc2 pat** Bien

sûr, rien n'oblige à prendre le Fou, mais il n'y a aucun moyen de progresser.

10) Casal – Martinez, Villaclara, 1995.



La « combinaison » débute ainsi : **1...Tg3** **2.Rxg3 Tg6+** **3.Rh2 h4** C'est le début de notre exemple. Les Noirs ont sacrifié une Tour, mais menacent de jouer 1...Tg3. **4.Dd1!!** La Dame se replie en défense tout en semblant ignorer la menace. La partie s'est poursuivie par A) 4.Tg1?? Tg1 5.Rxg1 Dg6+ 0-1; aussi, B) 4.Txd3?? Dxd3 5.Tg1 De2+ 6.Rh1 Df3+ 7.Rh2 Df2+ ne fonctionne visiblement pas mieux. **4...Tg3** **5.Dg4!!** Avec une Tour de plus, on peut se permettre de rendre beaucoup de matériel. Incroyable, mais l'Informateur 64 a complètement raté cette défense qui réfute la combinaison noire. **5...Txg4** **6.hxg4 Dg6** **7.Rh3** 7.f5 Fxf5 8.gxf5 Dxf5 9.Te2 est bon aussi. **7...Fe4** **8.Tf1 Fd3** **9.Tf3 f5** **10.exf6 Fe2** **11.f5 Dxf6** **12.Tf4** Au lieu de se faire mater, ce sont les Blancs qui dominent. ■

Fédération québécoise des échecs (FQE)

Conseil d'administration :

Président : Éric Guipi Bopala

Vice-Président : Pierre Hébert

Secrétaire : Bernard Ouimet

Trésorier : Raymond Desjardins

Administrateurs (3) :

Comité jeunesse : Francis Talbot

Comité philanthropie : Steve Bolduc

Éthique et règlements : Pierre Dénommée

Direction : dirgen@fquechecs.qc.ca

Directeur général : Richard Bérubé

Rédaction *Échec+* : Louis Morin

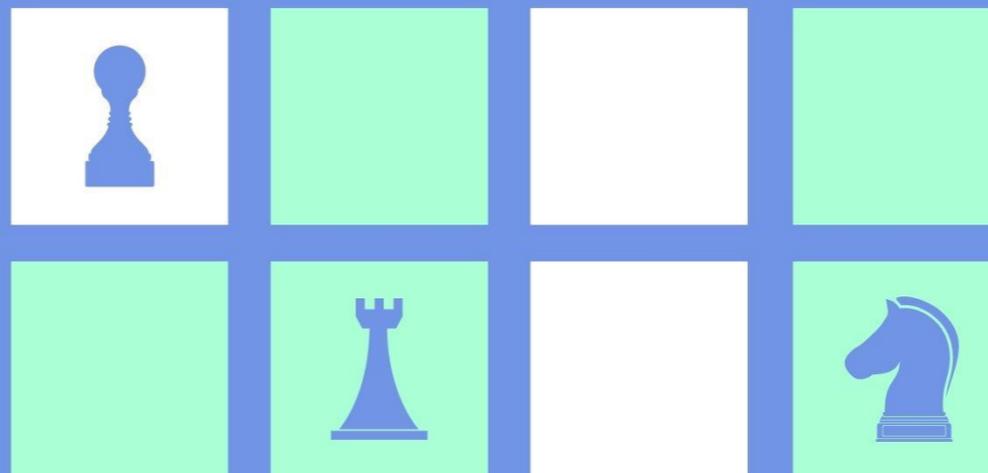
Informatique : Richard Duguay

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

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

Éducation,
Loisir et Sport

Québec 



FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DES ÉCHECS

FAIRE UN DON

POUR FAIRE RAYONNER LES
ÉCHECS AU QUÉBEC

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

Tout savoir sur *Placements loisirs*, le programme d'appariement de dons du gouvernement du Québec.

Communiquer avec nous:

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



Chers amateurs d'échecs

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

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

Faire un don :
[cliquer ici](#)

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