

Organiser sa réflexion

Très souvent, la stratégie est mal utilisée et mal comprise. Pour Kasparov, la tactique c'est ce que vous faites quand il y a quelque chose à faire. La stratégie, c'est ce que vous faites quand il n'y a rien à faire. Les tactiques sont des actions et des réactions à ce qui se produit sur le moment. La stratégie, c'est le long terme.

« Strategy is the futur of present decisions. Each moove you make is a decision »

Garry Kasparov

Dans ce cours, je vous propose une série de dix positions à analyser et à résoudre. Pour cela, vous allez devoir suivre une démarche que nous allons mettre en place. Elle permettra d'organiser sa réflexion, mais surtout d'acquérir les fondamentaux nécessaires au bon développement et aux progrès, notamment des jeunes joueurs et joueuses.

Avant de proposer des coups ou de calculer des lignes, vous devez appliquer la démarche suivante :

1) Analyser la position

Que pensez-vous de la sécurité des rois ? Le matériel est-il égal ? Que pensez-vous de l'activité et du placement des pièces ? Prophylaxie, que veut faire mon adversaire, y a-t-il des signaux faibles ?

2) Une tactique ? Calculer les coups forcés (EPM)

Échecs, prises, menaces, rupture de pions. Vérifier qu'il n'y ait pas de gain direct en calculant tous les coups qui peuvent faire échecs, surtout les plus curieux. Dans un second temps, toutes les prises possibles, puis les menaces, menace de mat, menace de manger une pièce.

Enfin, les ruptures de pions. Pour débloquer une pièce, se débarrasser d'une faiblesse ou encore d'attaquer le centre. Ses coups sont souvent décisifs et limitent les réponses de l'adversaire, ce qui facilite nos calculs.

3) Position égale ? Pas de tactique ?

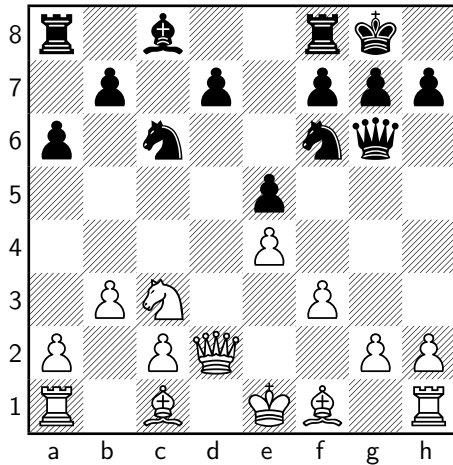
C'est l'heure de la stratégie et les exemples de thèmes sont très nombreux.

Cette série d'exercices en présente quelques-uns. Toutes les réponses et les explications sont à la fin.

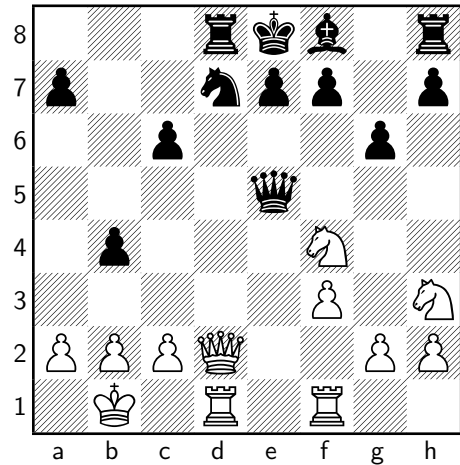
4) Lancez-vous !

Le plus important est la mise en place de la démarche qui doit devenir rapide et automatique dans vos parties. Ne pas hésiter à passer du temps devant les positions et à bien calculer et à visualiser les lignes.

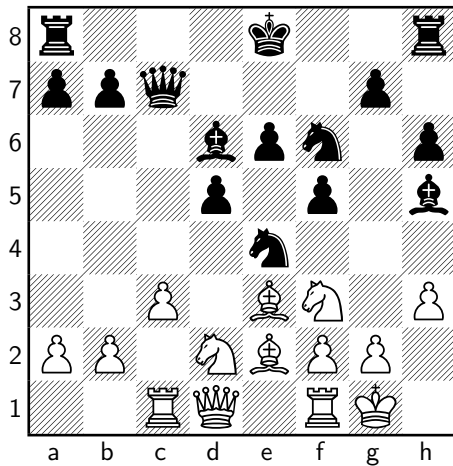
Ecrire une ligne de 4-5 coups



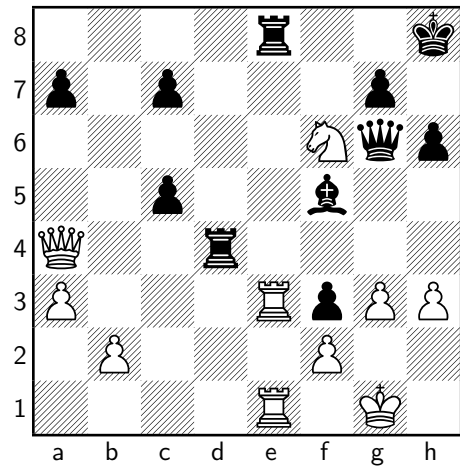
(1)..... ■

Quel coup ne surtout pas jouer.
Pourquoi ?

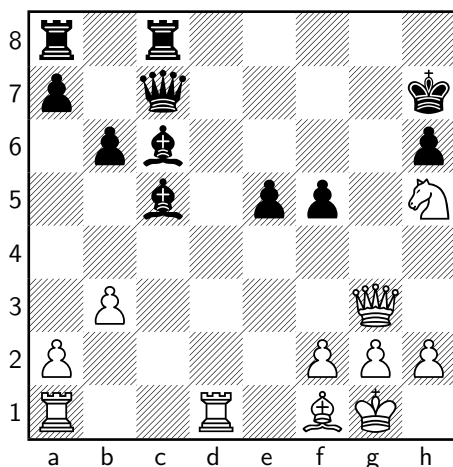
(2)..... □



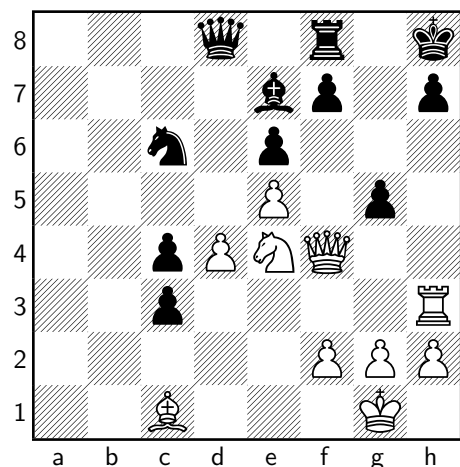
(3)..... ■



(4)..... ■

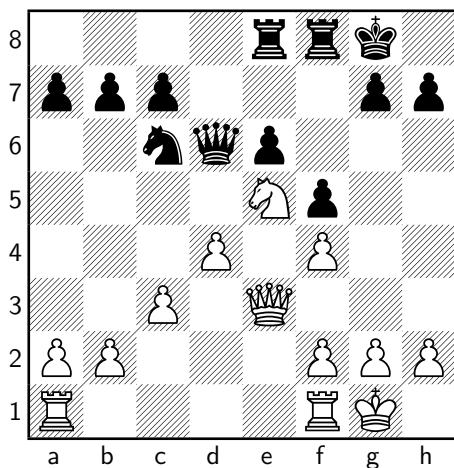


(5)..... □



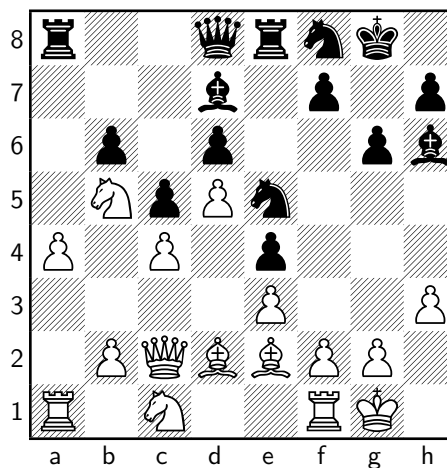
(6)..... □

Quel plan mettre en place.
Sur quoi s'appuie-t-il ?



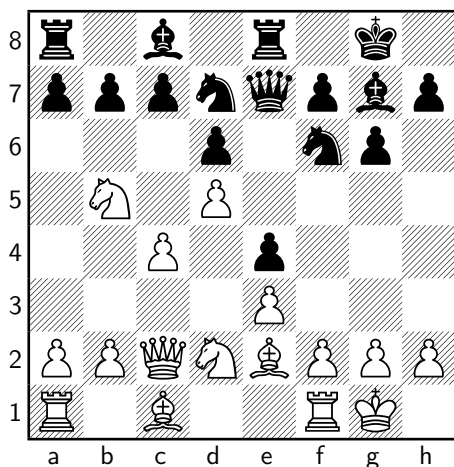
(7)..... □

Indice :
La sécurité du roi est plus importante
que le matériel.

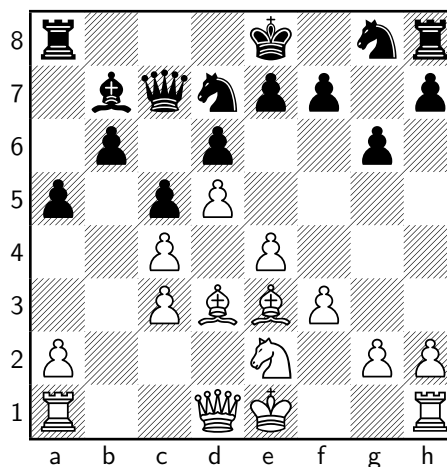


(8)..... ■

Allez-vous trouver la meilleure idée ?



(9)..... ■



(10)..... □

Important :
Faire une liste d'idées ou de thèmes
stratégiques de la position.
C'est l'objectif de ce dernier problème
plus que de trouver le bon coup.

- (1) 1... d5 2. Nxd5 Nxd5 3. exd5 Nd4 4. Kd1 Rd8 5. c4 Une rupture de pion
- (2) 1. Rfe1 (1. Qxb4 Rb8 2. Qd4 Qxd4 3. Rxd4 Bg7) 1... Qf6 2. Nd3 Bg7 3. Nh2 0-0 4. Ng4 Qd6 5. Qxb4 Améliorer ses pièces
- (3) 1... f4 2. Bd4 Bxf3 3. Nxf3 e5 Une menace
- (4) 1... Rxe3 2. Rxe3 Rxa4 3. Re8+ Qxe8 4. Nxe8 Une prise
- (5) 1. Rd7+ Qxd7 (1... Bxd7 2. Qg7#) 2. Nf6+ Kh8 3. Nxd7 Bxd7 4. Qxe5+ Un échec
- (6) 1. Nf6 Bxf6 2. Qe4 h5 3. Rxh5+ Kg7 4. Qh7# Une menace de mat
- (7) 1. Nd3 (1. Qf3 Nxe5 2. fxe5 Qb6) 1... Ne7 2. Rfe1 Nd5 3. Qd2 b6 4. Re2 Rd8 5. Rae1 Rfe8 Pion arriéré
- (8) 1... Nf3+ 2. gxf3 Qg5+ 3. Kh2 Qh4 4. fxe4 Rxe4 5. f4 Rae8 Un échec
- (9) 1... Nc5 2. b4 Bg4 3. Bxg4 (3. bxc5 Bxe2 4. Re1 Bd3) 3... Nxg4 4. bxc5 Bxa1 Prophylaxie
- (10) 1. f4 (1. Qa4 Nf6 2. 0-0 Ba6 3. Rab1) 1... Ngf6 2. Qd2 0-0-0 3. Rb1 Prophylaxie

Explication des exercices

(1) ... d5 ! Le pion d est une faiblesse, il faut s'en débarrasser au plus vite et activer ses pièces, sinon les blancs vont se développer, roquer et appuyer sur notre pion arriéré.

Après... d5 ; Cxd5, Cdx5 ; exd5, les noirs vont s'activer avec des coups comme Cd4, Ff5 et taper sur les pions c2 et g2. Analyse de l'ordinateur : -4 pour les noirs.

(2) Il ne faut pas récupérer le pion b directement, sinon les noirs s'activent par Tb8 ; Dd4, Dxd4 ; Txd4, Fg7. Il faut absolument activer ses pièces avec le coup Te1 (*voir solution*).

(3) Les noirs sont restés flexibles, tandis que les blancs ont peut-être roqué trop vite. Les pièces blanches se marchent dessus. f4 ! De la pure tactique.

(4) Tactique.

(5) Tactique.

(6) Les coups forcés, une belle tactique !

(7) Les noirs menacent Cxe5. Après fxe5, les blancs sont toujours mieux avec leur pion de plus, mais ils passent à côté d'un principe stratégique de base, le pion arriéré. Les noirs ont une faiblesse, les blancs n'ont pas de gain tactique, mais il faut absolument jouer Cd3 ou Cf3 et rentrer en force sur la colonne e. Avec un pion de plus et un plan clair, les blancs vont gagner la partie.

(8) Un coup stratégique ou tactique ? Peut-être les deux ? Les noirs donnent une pièce, mais activent toutes leurs pièces sur le roi blanc. Avec une dame en h4, un pion h3 qui va tomber avec fracas et une tour qui arrive par Te5 Tg5, les blancs vont à minima trouver une perpétuelle. Analyse de l'ordinateur : un petit -2 pour les noirs.

(9) Cc5, le coup logique. Une « défense à la découverte » qui active le fou de case blanche et permet la jolie combinaison après b4, Fg4 ! ; Fxg4, Cxg4 ; bxc5, Fxa1. Les fous des noirs font un gros travail quand le fou c1 des blancs fait triste mine. (*Cb5 ou Cb6 sont ok*).

(10) Une position très riche en information, voici les éléments qu'il fallait relever :

- Matériel égal.
- La sécurité des rois semble correcte des deux côtés, mais si les noirs jouent le petit roque, l'absence du fou de case noir risque d'être très problématique.
- Le pion b6 est une faiblesse, un pion arriéré.
- Le fou en d3 paraît être la plus mauvaise pièce des blancs. L'échanger ou le replacer devant la chaîne de pions sur la case b5 sont de bonnes idées.
- Les pions c3 et c4 contrôlent beaucoup de cases.
- Si la position reste fermée, la paire de fous des blancs est moins utile.

Pour trouver le bon coup, il fallait faire de la prophylaxie. Le problème est que sur toutes les bonnes idées des blancs, les noirs jouent Ce5, Fa6 et le pion c4 va tomber.

Alors, il faut jouer f4. Après Cf6 les blancs peuvent jouer Tb1, essayer de replacer leur fou d3, Dd2, petit roque... L'ordinateur joue le coup Da4 ! Évite aussi Ce5 et prend les devants à l'aile dame. Très dynamique, très concret, de l'ordinateur tout craché !