

Wouf-E-Book 1

Echecs sur <http://blog.site2wouf.fr>



Tous le contenu échiquéen du blog de Wouf de l'année scolaire 2008-2009
E-book gratuit, ne peut être vendu.

Par Laurent Petitprez (Wouf)

Sponsors

Cet Ebook est gratuit. Mais si vous appréciez mon travail vous pouvez faire un don en cliquant sur le lien « faire un don » sur [le site de Wouf](#)

Vous pouvez aussi me joindre par [mail à wouf@libertysurf.fr](mailto:wouf@libertysurf.fr) pour faire apparaître ici une publicité. (Valable ad vitam aeternam, la version de ce PDF sera mise à jour avec vos encarts et le dernier arrivée se retrouvant en haut de page.)



<http://chessdiag.org>

<http://echecs-et-mat.zlio.com/>

Table des matières

Sponsors	2
Préface	6
Avant propos: Notation algébrique	7
Quelques commentaires	8
Un petit complément : la notation algébrique internationale est basé sur la langue anglaise :	9
Première miniature (1933)	10
Les Blancs jouent et matent en 1 coup	11
Miniature 2 (Bird)	12
Mat en 3 coups	12
INFORMATIONS :	13
Miniature 3 (Londres 1870)	15
Les Blancs jouent et gagnent	19
Solution :	19
Miniature 4 : Le style de Nimzovitch	20
Mat en 1 coup	22
Novoie Vremia 1895 Etude	23
Les Blancs jouent et gagnent	23
Exercice 6	25
Les Blancs jouent et gagnent	25
7 Samuel Loyd	29
Les Blancs jouent en matent en 3 coups	29
Exercice 8 : Flis Ksieski 1984	33
Les Blancs jouent et gagnent	33
Exercice 9 :Jean-Luc Chabanon, le blitzeur pédagogue	36
Que va jouer ce Grand Maitre international dans la position suivante, en blitz ?	36
Exercice 10 :Quand un programme d'échecs rencontre un programme d'échecs...	37
Les Blancs jouent et gagnent	37
Exercice 11 Elkind - Rodriguez, USA 1981	39
Les Blancs jouent et gagnent	39
Exercice 12 Tartakover-Khon- Varsovie 1927	41
Les Blancs jouent et gagnent	41
Ex 13 SIEGFRIED HUNEFELD 1941 Les Blancs jouent et gagnent	43
Les Blancs jouent et gagnent	43
EX 14: En souvenir du grand prix du Touquet 1997	45
Bauer - Stawiarski	45
INTERLUDE MATHÉMATIQUES : 2009, vue par l'œil mathéux	47
Exercice 15 - la position est-elle désespérée pour les Blancs ? Stamma 1790	48
les Blancs jouent et matent en 6 coups	48
EX 16 : la rubrique du jeudi Bareev-Zsinka, 1988	51
Trait aux Noirs	51
Exercice 17 Romanishin - Van Laatum 1990	53
Le trait est aux Blancs	53
Exercice 18 : Chigorin, Sellman 1883	55
Trait aux Blancs	55
La partie	56
Exercice 19 : Labourdonnais 1833	57
Les Blancs matent en 4 coups	57
Exercice 20 : RICHTER 1957	59

Trait aux Noirs.....	59
Exercice 21 : Autour du gambit Morra.....	60
Traits aux Blancs.....	60
Position après 23 Dxd7+.....	61
Exercice 22 : Arnason-King : Londres 1981.....	62
Trait aux Noirs.....	62
La partie :.....	64
INTERLUDE : Intelligence Artificielle. Que reste-il à l'homme ?.....	65
Exercice 23 Une finale de pion c'est simple mais riche !.....	66
Trait aux Noirs.....	66
Information du 27 février : Topalov bat kamsky !.....	70
INTERLUDE :.....	72
Quand les séries américaines enseignent le jeu d'Échecs.....	72
Exercice 24. Encore du Morra.....	73
Les Blancs, animés par Pak jouèrent 19 d6+?.....	73
La Partie originale:.....	74
Exercice 25 Eliskases – Kan.....	75
Trait aux Blancs.....	75
Leçon d'échecs : un court métrage très fun!.....	77
Exercice 26 : Petitprez-Przymusinski 2008.....	78
Les Blancs jouent et gagnent.....	78
La partie en PGN.....	80
INTERLUDE: Jouer aux échecs : il n'y a pas d'âge pour apprendre.....	81
Exercice 27 : Gagner l'ingagnable... Heuacker 1930.....	82
Les Blancs jouent et gagnent.....	82
Chessdiag.org, un bilan après 7 mois de fonctionnement.....	84
INTERLUDE: Echecs en bullet : du rapide !.....	85
Exercice 28 : Une finale pas si simple.....	86
Les Blancs jouent et gagnent.....	86
Exercice 29 : Capablanca-Lasker Berlin 1914.....	89
Les Blancs jouent et gagnent.....	89
Exercice 30 Rosanes Anderssen 1862.....	91
Les Noirs jouent et gagnent.....	91
La partie en PGN : [Event "Breslau -"].....	92
Exercice 31 : Un exercice d'échecs facile, c'est les vacances !.....	93
Les Blancs jouent et gagnent.....	93
Publicité : Un des livres qui m'a fait le plus progresser !.....	94
Exercice 32 : Championnat de France des jeunes.....	95
Les Noirs matent en 2 coups.....	95
[Event "Championnat de France des Jeunes - Benj"].....	96
INTERLUDE : Éviter des erreurs au poker, grâce aux mathématiques.....	97
Virgine Efir et les échecs.....	98
Exercice 32 : Alekhine-Penn 1918, les Blancs jouent et gagnent.....	99
Les Blancs jouent et gagnent.....	99
On est arrivé au moment difficile.....	100
Exercice 33: Gagner, perdre ou faire nulle, il s'en faut parfois d'un cheveu.....	102
Trait aux Noirs.....	102
Les Noirs matent en 2.....	103
Exercice 34: Morphy-Bryan Tournoi de New York 1859.....	104
Trait aux Blancs.....	104
Exercice 36 : Westerinen-Sigurjonson New York 1939.....	106
Les Blancs jouent et gagnent.....	106

<u>Publicité : Un des livres qui m'a fait le plus progresser !</u>	108
<u>Exercice 37 : Nezhmerdinov-Konstantinov Rostov 1936</u>	109
<u>Trait aux Blancs</u>	109
<u>Exercice 38 :La Dame qui mate, étude de Lasker</u>	111
<u>Trait aux Blancs</u>	111
<u>INFORMATION:</u>	113
<u>Xavier PARMENTIER a en outre créé fraîchement un groupe sur FB:</u>	113
<u>Exercice 39 :Kan - Bernstein, Paris 1926</u>	114
<u>Trait aux Noirs</u>	114
<u>J'aurai pu donner cette position comme position de départ !</u>	115
<u>Exercice 40 :Alekhine - Spencer 1923</u>	116
<u>Et puis survient cette position après le 35 ème coup :(trait aux Blancs)</u>	117
<u>[Event "Liverpool sim"]</u>	118
<u>Exercice 41 :La rubrique échecs du Jeudi, c'est les vacances !</u>	119
<u>Traits aux Blancs</u>	119
<u>Trait aux Blancs</u>	120
<u>ANNEXE 1</u>	121
<u>Echecs et math, Mathématiques sur 64 cases</u>	121
<u>"Les échecs sont trop sérieux pour être un jeu et trop futiles pour être une science..."</u>	121
<u>" Il y a beaucoup plus d'aventures sur un échiquier que sur toutes les mers du monde."</u>	123
<u>I INTERET DU JEU D'ECHECS EN SITUATION SCOLAIRE</u>	123
<u>II ECHECS ET MATHS</u>	127
<u>CONCLUSION</u>	133
<u>BIBLIOGRAPHIE</u>	133

Préface

La vie est ce qu'elle est grâce aux éléments qui la nourrissent. La famille, les amis, les collègues nous enrichissent quotidiennement.

Au travers de passions l'homme côtoie également des semblables qui vibrent à l'unisson . Même s'il n'aurait pas rencontré ces co-passionnés dans d'autres circonstances, il a pleinement conscience d'appartenir à une communauté.

Les chasseurs, les cyclotouristes, les supporters de Marseille, ont les yeux braqués dans le même sens...

J'appartiens à la communauté des joueurs d'échecs depuis une trentaine d'années, au début c'est vrai sans m'en rendre compte, puis, petit à petit en me forgeant la conscience aigu de partager avec des milliers d'individus un amour commun pour les 64 cases...

“J'ai toujours senti une vague pitié pour l'homme qui ne connaît rien aux échecs, tout comme j'en aurais pour un homme ignorant de l'amour. Les Echecs, comme la musique ou comme l'amour, ont le pouvoir de rendre heureux.” **DrTarrasch**

Vous pourrez découvrir dans ce livre numérique, le contenu échiquéen du blog de Wouf (<http://blog.site2wouf.fr>) pour l'année scolaire 2008-2009.

Je vous souhaite une bonne lecture.

Wouf

Avant propos: Notation algébrique

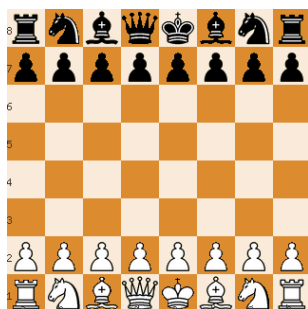
La notation algébrique

La FIDE (fédération internationale des Echecs) ne reconnaît pour ses tournois et pour ses matches qu'un seul système de notation, le Système **Algébrique**, et préconise également l'utilisation de ce système dans les livres d'échecs et dans la presse échiquéenne.

Description de la Notation **Algébrique** :

Dans cette description, le mot "pièce" signifie une pièce autre qu'un pion.
Chaque pièce est désignée par la première lettre de son nom en majuscule.

En français :



R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier.

Les pions ne sont pas désignés par leur première lettre, mais au contraire, se reconnaissent par l'absence de celle-ci : exemple : e5, d4, a5.

Les 8 colonnes (de gauche à droite pour les Blancs et de droite à gauche pour les Noirs) sont désignées par les lettres minuscules a, b, c, d, e, f, g, et h, et les 8 rangées (du bas vers le haut pour les Blancs et du haut vers le bas pour les Noirs) sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. En conséquence, au départ, les pièces et les pions blancs sont placés sur la première et deuxième rangée ; les pions et les pièces noires sont placés sur la septième et huitième rangée. Conséquence des règles précédentes, chacune des 64 cases est toujours repérée par l'unique combinaison d'une lettre et d'un nombre.

Le roi blanc est en e1, la dame noire en d8.

Le déplacement de chaque pièce est indiqué par (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée. Il n'y a pas de tiret entre (a) et (b):

Exemple : Fe5, Cf3, Td1.

Pour les pions, seule la case d'arrivée est indiquée:

Exemples: e5, d4, a5.

Quand une pièce en prend une autre (ou un pion), une croix (x) est intercalée entre (a) la première lettre de la pièce en question et (b) la case d'arrivée:

Exemples : Fxe5, Cxf3, Txd1.

Quand un pion prend une pièce (ou un pion), non seulement la case d'arrivée, mais aussi la colonne de départ doivent être indiquées, avec une croix (x) entre les deux:

Exemples: dxe5, gxf3, axb5.

Dans le cas d'une prise "en passant", la case d'arrivée est celle où le pion va se trouver après la prise en passant. Un "e.p." est ajouté à la suite de la notation:

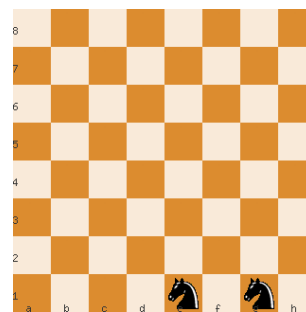
Exemple : exd6 e.p.

Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace est indiquée ainsi :

1. Si les deux pièces sont sur la même rangée, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la colonne de départ et (c) la case d'arrivée.
2. Si les deux pièces sont sur la même colonne, par (a) la première lettre de la pièce, (b) la rangée de départ et (c) la case d'arrivée.
3. Si les pièces sont sur des colonnes et des traverses différentes, la première notation est préférée. En cas de prise, une croix (x) doit être intercalée entre (b) et (c).

Exemples:

Il y a 2 Cavaliers sur les cases g1 et e1, et l'un des deux va en f3 : soit Cgf3, soit Cef3, selon le cas.



Si deux pions peuvent prendre la même pièce (ou le même pion) de l'adversaire, le pion qui se déplace est indiqué par (a) la lettre de la colonne de départ (b) une x (c) la case d'arrivée.

S'il y a 2 pions blancs sur les cases c4 et e4 et une pièce (ou un pion) noire sur la case d5, la notation pour le coup des Blancs est soit cxd5, soit exd5, selon le cas.

En cas de **promotion d'un pion**, le déplacement du pion en question est indiqué, suivi immédiatement par la première lettre de la pièce promue.

Une offre de nullité sera notée ainsi : (=).

Principales abréviations :

0-0 roque avec la Tour h1 ou la Tour h8 (petit roque)

0-0-0 roque avec la Tour a1 ou la Tour a8 (grand roque)

x prise

+ échec

++ ou # échec et mat

e.p prise « en passant »

Exemple de partie :

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Fg5 Cc6 8. De3+ Fe7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

Quelques commentaires

- 0-1 Les noirs ont gagnés
- 1-0 Les blancs ont gagnés
- 1/2 Partie nulle
- ! Bon coup
- !! Excellent coup
- ? Mauvais coup
- ?? Très mauvais coup
- ?! Coup douteux

- !? Coup intéressant
- +- Net avantage aux blancs
- -+ Net avantage aux noirs
- += Léger avantage aux blancs
- =+ Léger avantage aux noir

Un petit complément : la notation algébrique internationale est basé sur la langue anglaise :

R (Rook) : Tour **N** (kNight) : Cavalier **B** (Bishop) : Fou

Q (Queen) : Dame **K** (King) : Roi

Première miniature (1933)

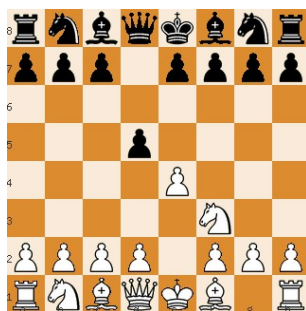
Une miniature pour l'amateur d'échecs est une partie courte, toujours marquée par une erreur catastrophique de l'un des adversaires.

Ces miniatures sont souvent issues de simultanées (parties effectuées par un Maître, contre plusieurs adversaires de niveaux hétérogènes, simultanément.)

L'étude de telles miniatures, n'est pas trop enrichissante sur le plan de la progression personnelle vers des sommets échiquiens, mais a le mérite de distraire et parfois aussi de pointer du doigt, des pièges d'ouverture. La miniature, avec laquelle j'inaugure cette nouvelle rubrique sur [WoufsBlog](#) a été commise en 1933, aux Pays-Bas, plus précisément à Leyde entre messieurs OSKAM et DEMMENDAL.

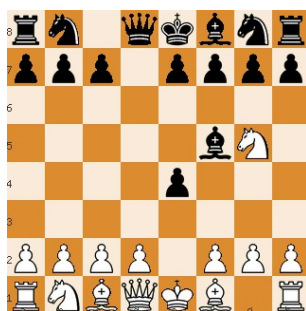
Oskam-Demmendal

1. e4 d5 2. Cf3



Le premier coup des noirs, nous plonge dans la défense scandinave.

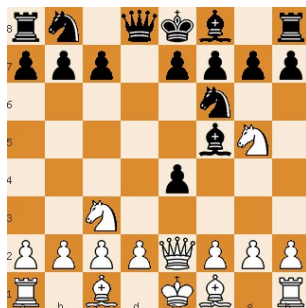
2. ... dxe4 3. Cg5 Ff5



Tout ceci est théorique, et bien connu...

4. Cc3 Cf6

5. De2

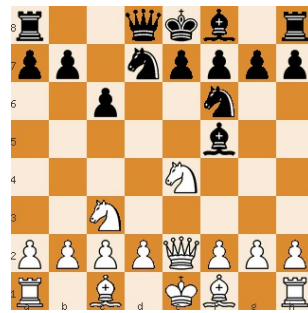


Les Blancs vont maintenant récupérer le pion e4. (Il est attaqué 3 fois et défendu 2fois)

5. ... c6

6. Cgxe4 Cbd7?

Les Blancs jouent et matent en 1 coup



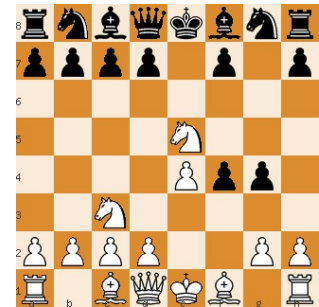
Les Noirs viennent de commettre l'irréparable ! La théorie recommandait 6...Cxe4.
C'est à vous de les sanctionner !

Pas besoin d'aide, cette fois !

Miniature 2 (Bird)

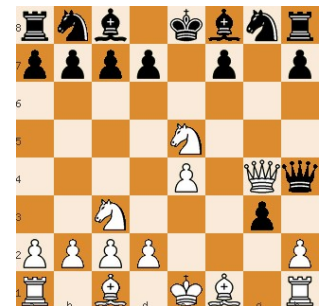
Né en 1830 à Londres, Bird fut un joueur d'échecs talentueux et original. Il laissa aux générations suivantes une ouverture, la Bird (1. f4) et une variante dans la Ruy Lopez (1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 Cd4). La Bird est un début original, je viens de découvrir avec étonnement l'existence d'un site internet qui lui est dédié : <http://louverturebird.forumactif.com>. La miniature de ce jeudi, gagné par Bird lui-même est un gambit roi accepté (Le coup f4 n'est pas joué au premier, mais au deuxième coup des Blancs)

1 e4 e5
2 f4 exf4
3 Cf3 g5
4 Cc3 g4
5 Ce5

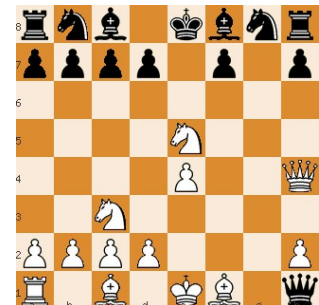


Cela paraît osé, la case h4 nous fait un peu frissonner, non ?

5 ... Dh4+
6 g3 fxg3
7 Dxc4



7 ... g2+
8 Dxc4 gxh1D



Mat en 3 coups

9 Dh5 Fe7
10 Cxf7 Cf6??



Pas d'aide non plus ! (Allez, si en deux mots : découverte et étouffé...)

INFORMATIONS :

Affronter Kasparov pour promouvoir les échecs à l'école (octobre 2008)

On est d'accord avec moi en Belgique sur l'intérêt du jeu d'échecs à l'école ! Depuis 1993 je milite à ma petite échelle pour que l'intérêt du jeu d'échecs en structure scolaire soit pris en compte.

Ainsi l'introduction de mon mémoire professionnel, rédigé en 1993 était :

Faire partager sa passion est un privilège. Lorsque celle-ci par sa richesse peut aider à l'épanouissement intellectuel de chacun, ce privilège devient un devoir. C'est pourquoi j'ai choisi de m'exprimer sur ce sujet en étant conscient des risques que j'encourais à quitter le chemin du classicisme. "Les échecs sont trop sérieux pour être un jeu et trop futiles pour être une science..." écrivait Flaubert dans son Dictionnaire des idées reçues. Il est en effet solidement ancré dans l'inconscient collectif que jeu et science ne font pas bon ménage. En Occident le jeu, quand il n'est pas directement assimilé aux vices, prête à sourire : jouer n'est en aucun cas sérieux. En Orient par contre le jeu rime avec sagesse, le Go est une véritable institution au Japon, il est enseigné dans les écoles, où on y délivre des diplômes de progression. Ce jeu confère une importance sociale à l'individu proportionnellement au niveau acquis. Dans les républiques Slaves, les échecs sont enseignés jusqu'à l'université. Les GMI (Grands Maîtres Internationaux) ont une influence politique considérable. Ainsi, à l'Est le jeu n'est pas comme en Europe synonyme de perte de temps. Pourtant à l'Ouest, de tout temps, des sociologues se sont penchés sur les bienfaits du jeu pour les tout jeunes enfants. Pauline Kergomard, Inspectrice Générale des Ecoles Maternelles n'écrivait-elle pas, à la fin du siècle dernier: *Le jeu est le travail de l'enfant ? Le jeu de l'enfant n'est pas seulement divertissement ou détente, il est aussi une façon d'être et d'appréhender le monde.* Quatre institutrices du territoire de Belfort : Mmes Hutges, Isaac, Jucquin, Verbovski, assistées de leur conseillère pédagogique, Mme Chenderowsky, ont conduit une expérience sur le jeu d'échecs en grande section d'école maternelle. Les objectifs

visés par le projet concernaient différents domaines:• le langage• la motricité • les activités artistiques et créatrices • la formation de l'esprit scientifique. Ce travail très riche et très intéressant a été consigné dans une plaquette éditée par le CRDP de Besançon. Ainsi, si Pauline Kergomard a fait inscrire le jeu à la première ligne du programme officiel des Ecoles Maternelles dès le 18 janvier 1887, il est totalement banni du système éducatif dès l'entrée au collège (en dehors des activités du foyer socio-éducatif.)

Vous pouvez lire cet réflexion dans son intégralité en annexe.

Pourquoi évoquer ce travail 15 ans après ?

Simplement parce que je viens de tomber sur ceci :

Pour promouvoir le jeu d'échec, trois chefs d'entreprises - Jan Callewaert (Option), Inge Geerdens (CVWarehouse) et Gabriel Fehervari (Alfacam) - vont offrir la possibilité à des élèves de l'enseignement primaire d'affronter le célèbre joueur d'échec, Gary Kasparov. Les trois chefs d'entreprises plaident pour que les échecs soient enseignés à la fin de l'école primaire.

Miniature 3 (Londres 1870)



Copyright [orse](#)

Londres, Paris, Budapest...

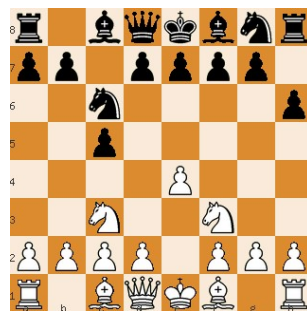
Les capitales européennes visitées l'une après l'autre, pour "la miniature du jeu"...

Nous sommes donc à Londres en cette deuxième moitié du XIX^{ème} siècle, plus précisément en 1870, année où la France déclara (le 19 juillet) la guerre à la Prusse.

Cette miniature qui vit les Noirs abandonner au 15^{ème} coup opposait Steiniz à Walsh.

1 e4 c5

2 Cc3c6

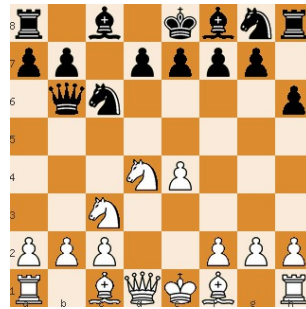


3 Cf3 h6

Ce coup (théorique) peut paraître un peu insipide, il ne fait pas grand chose pour occuper le centre...

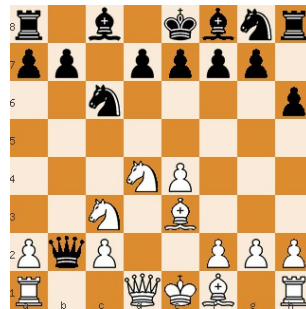
4 d4 cxd4

5 Cxd4 Db6



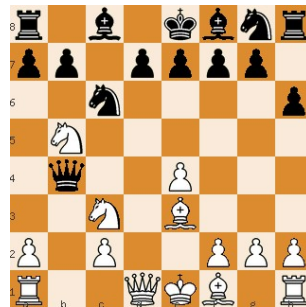
Ici la théorie recommandait 5 ... e5 6 Cf5 Cf6 7 Fc4 (ou Fb5)

6 Fe3 Dxb2



Gourmande !

7 Cdb5 Db4



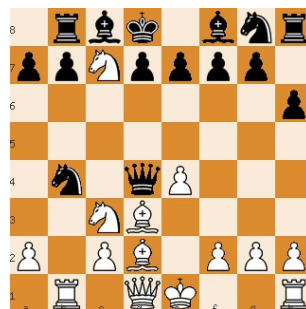
A noter qu'un plan genre 7 ... a6 pour espérer désolidariser les deux équadés se heurte au fort coup intermédiaire 8 Tb1!

8 Cc7 Rd8

9 Fd2 Tb8

10 Tb1 Dd4

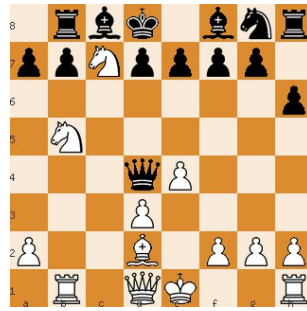
11 Fd3 Cb4?



Ce coup est idiot. Les noirs souffrent d'un retard de développement et, dans une position déjà compromise se permettent de jouer une pièce développée plutôt que d'oeuvrer au développement des autres pièces. (11... Cf6 ou 11...e6)

12 C3b5 Cxd3

13 cxd3

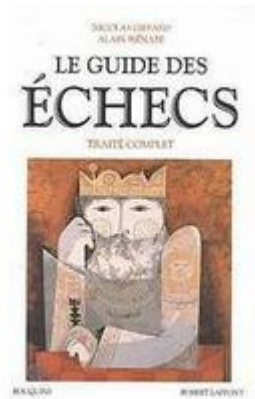


Les Noirs n'ont vraiment pas de quoi être fiers ! Il n'ont que leur pauvre Dame de sortie, contre pas moins de cinq pièces actives pour les Blancs !

13.. Dxd3

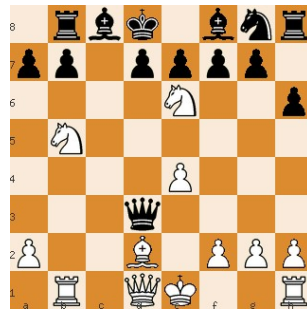
Et ça continue ! Gourmandise et vanité seront punis; et dans la position suivante les Blancs démontrent qu'ils sont gagnants :

Les Blancs jouent et gagnent



Solution :

Ce6+ Si les noirs prennent le cavalier, ils perdent la dame par Fa5+.
Sinon ils sont mat, 14... Re8 15 Cc7 mat



Miniature 4 : Le style de Nimzovitch

Et oui, la “Miniature du jeudi” change de nom et devient “La rubrique **Echecs du jeudi**.”

Pour

deux raisons : l’une liée à l’indexation, le mot miniature n’étant pas très utilisé; l’autre liée à mes aspirations : D’autres domaines échiquéens peuvent être intéressants !

Mais restons encore aujourd’hui dans ce divertissant domaine des miniatures, en admirant le style de Nimzovitch :

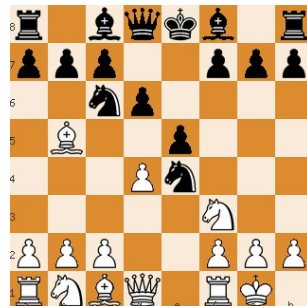
1 e4 e5

2 Cf3 Cc6

3 Fb5 Cf6

4 0-0 d6

5 d4 Cxe4



Cette erreur des Noirs est déjà fatale !

6 d5 a6

7 Fd3 Cf6

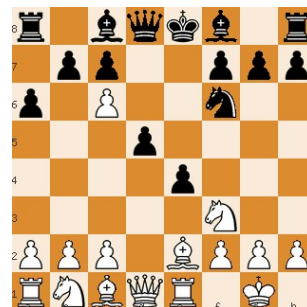
8 dxc6 e4



Les Noirs comptaient probablement sur ce coup pour regagner leur pièce, mais c’était oublier le clouage :

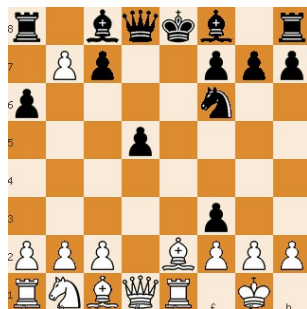
9 Te1 d5

10 Fe2



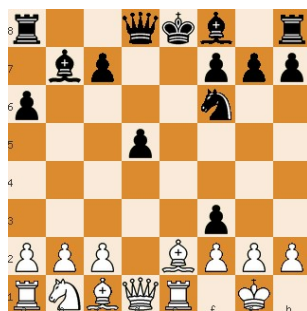
Ce coup m’a amusé. Objectivement, ce n’est sûrement pas le meilleur dans la position déjà gagnante, mais il tend un piège : En bouchant cette colonne e, Nimzovitch semble s’être privé du clouage du pion e4. Les Noirs peuvent maintenant prendre en f3 et rétablir l’égalité matériel. Vous le croyez ?

10 ... dxf3
11 cxb7



11 ... Fxb7

Mat en 1 coup



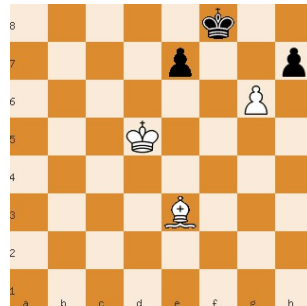
Je vous laisse porter l'estocade. (Et un petit clin d'oeil à ceux qui aiment les échecs doubles, surtout lorsqu'ils s'accompagnent d'une...découverte)

Novoie Vremia 1895 Etude

C'est dans le journal russe Novoie Vremia qu'est parue cette étude, en 1895

Son auteur Troitzky avait ajouté :

Les Blancs jouent et gagnent



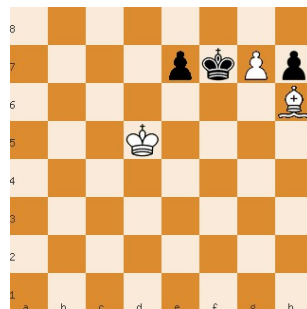
Le peu de matériel restant nous simplifie un peu la tâche pour commencer :

1 Fh6+ est forcé pour ne pas perdre l'unique pion.

1 ... Rg8

2 g7 pour la même raison est obligatoire...

2... Rf7

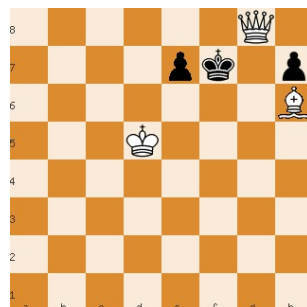


Mais maintenant comment continuer ?

On imagine bien un yoyo du roi noir entre les cases g8 et f7, et si le roi blanc prend en e7 alors que le roi noir se trouve en g8, il y a pat.

la solution est... mystique! ou mystifiante ...

3 g8D!



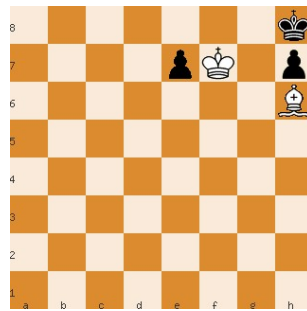
Étonnant non ?

On fait tout pour garder ce pion, pour finalement le donner ?

Et oui...

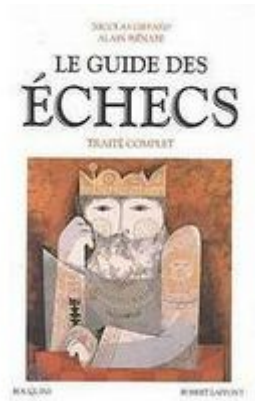
Parce que sur 3... Rxc8

Il suit 4 Re6, et les Noirs sont en zugzwang et n'ont que l'horrible 4 ... Rh8



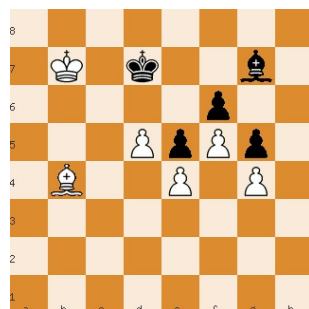
5 Rf7 libère le pion “e” des noirs pour éviter le pat...

Les noirs peuvent jouer (Pas pat!) 5 ...e6 (ou 5e5) et 6 Fg7 mat conclue cette magnifique étude !



Exercice 6

Les Blancs jouent et gagnent



I

Il va sans dire que les Blancs sont bien ! Mais conclure une partie gagnée n'est pas chose aisée. Pourtant, ici un coup très joli force les noirs à abandonner...

Solution, sous la photo

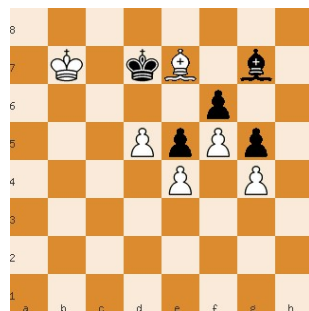


GMI Vladimir Topalov

Copyright [Georgios Souleidis](#)

Vous avez remarqué que les Noirs étaient pratiquement en zugzwang ...

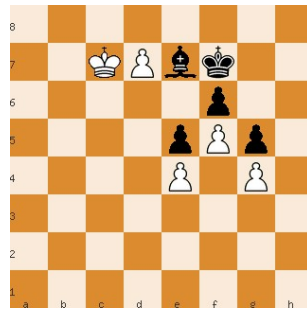
1 Fe7! décide immédiatement :



Je vous laisse vous convaincre que la prise est obligatoire, mais après

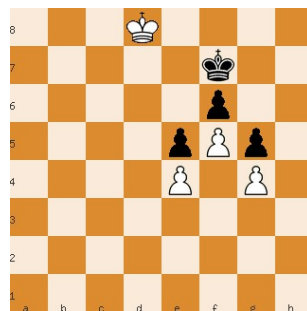
1 ... Rxe7

2 Rc7 Rf7
 3 d6 Ff8
 4 d7 Fe7
 qu'avons nous gagné ?



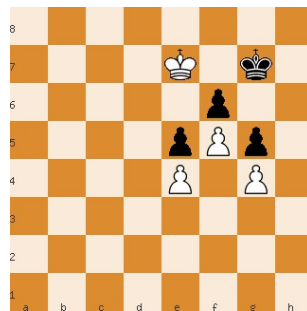
Et bien nous avons gagné le droit de pénétrer !

5 d8 Fxd8
 6 Rxd8



Et le gain est évident (et instructif)

6 ... Rf8
 7 Rd7 Rf7
 8 Rd6 Rf8
 9 Re6 Rg7
 10 Re7 et le pion f6 tombe.



7 Samuel Loyd

Samuel Loyd était un compositeur de casse-tête. Il est né en 1841 et mort en 1911.

Intéressé par les problèmes en tout genre, comme le reste du monde à l'époque il fût vitre riche et célèbre...

Un exemple de problème de sa composition dans le domaine des mathématiques :

“Bien le bonjour, Monsieur l'agent - dit Mr McGuire - Pouvez-vous me dire l'heure ? ”

“Mais bien sûr répondit l'agent qui avait une réputation de mathématicien

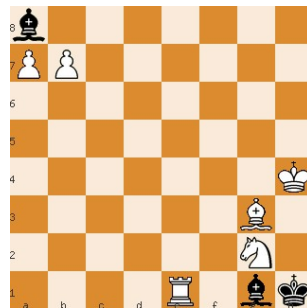
Ajoutez au quart du temps depuis minuit, la moitié du temps jusqu'à minuit et vous aurez l'heure exacte.”

Alors quelle heure est-il ?

L'heure de la rubrique [Echecs](#) !

Cette étude de Sam Loyd date de 1876

Les Blancs jouent en matent en 3 coups.



La solution est sous l'image.

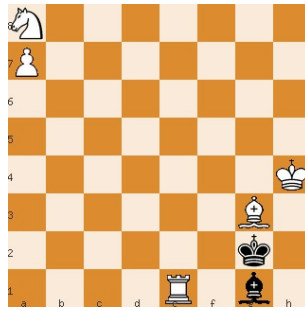


Samuel Loyd

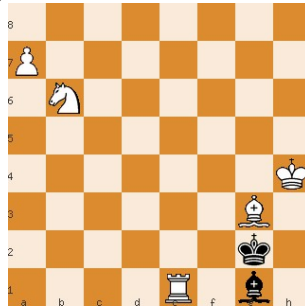
1 bxa8 C!!

On comprendra pourquoi cette sous-promotion en cavalier au prochain coup blanc.

1 ... Rxb2 (seul coup)



Le fou noir en g1 est décloué et il louche méchamment sur le pion a7, pion dont nous avons besoin
 pour mater avec un fou (ou une dame) en a8...

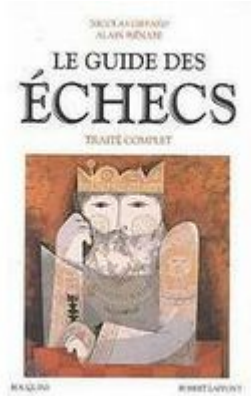


2 Cb6 ! (Voilà le pourquoi du cavalier)

Et quelle que soit la réponse noire :

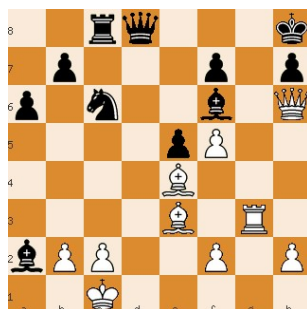
Mat par 3. a8F

Ce Samuel Loyd est génial, non ? On reviendra sur ce personnage haut en couleur; d'autres fois sur [Woufsblog...](#)



Exercice 8 : Flis Ksieski 1984

Les Blancs jouent et gagnent



Les Blancs, qui ont sacrifié pour arriver dans cette position doivent conclure maintenant. Leur seul souci est le gardien du temple, le fou f6. Ah si il n'était pas là...

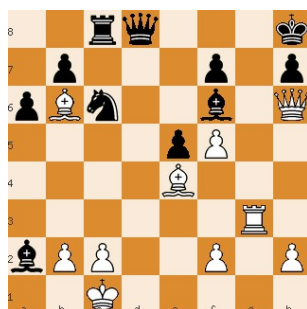
Les Blancs jouent et gagnent (Flis Ksieski 1984)

Comme d'habitude la solution étant sous l'image ne scrollez pas !



Copyright [Kamil Porembiński](#)

Le fou f6 ne peut pas être attaqué, alors on va chasser... son unique défenseur, la dame d8 !
1 Fb6!

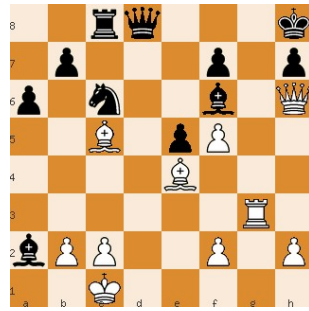


Bien sûr la prise est interdite sous peine de mat, et les Noirs doivent "tenir" le fou f6...

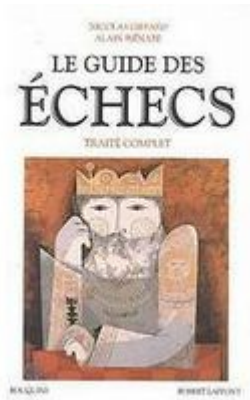
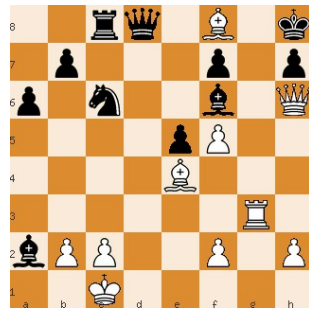
1 ... De7

(On peut remarquer que les noirs perdaient plus lentement par 1... Tc7 2 Fxc7 De7)

2 Fc5 Dd8



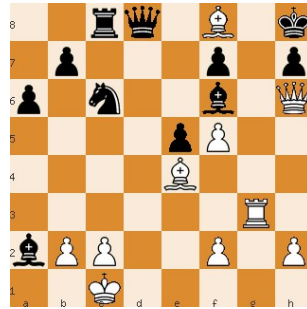
et la pointe laisse les Noirs sans solution. Quelle pointe ? 3 Ff8!
 Je vous laisse vous en convaincre !



Exercice 9 : Jean-Luc Chabanon, le blitzeur pédagogue

Pédagogue il l'est sûrement le Jean-Luc, si on regarde le succès de son site <http://www.echecsacademie.com>. Mais c'est avant tout un redoutable blitzeur !

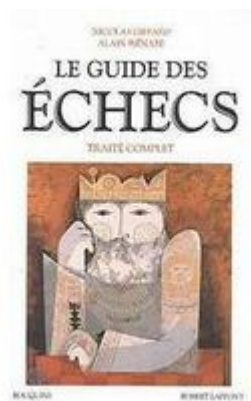
Que va jouer ce Grand Maître international dans la position suivante, en blitz ?



Allez, un peu d'aide : la tour c3 est très mobile... sur la troisième rangée. Et la Dame Blanche louche sur h6 !

Solution en vidéo :

<http://blog.site2wouf.fr/2008/11/jean-luc-chabanon-le-blitzeur-pedagogue.html>



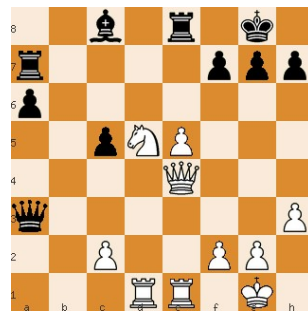
Exercice 10 : Quand un programme d'échecs rencontre un programme d'échecs...

Qu'est-ce qu'ils se racontent ?

Nous sommes en 1991 et le championnat d'échecs des programmes est au centre des préoccupations des joueurs et geek de l'époque.

La position suivante est issue d'une partie opposant le programme Zarkov au bien connu Méphisto:

Les Blancs jouent et gagnent



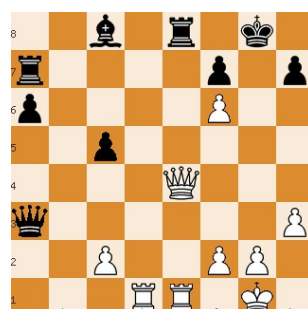
Nous autres humains, sommes encore très supérieurs aux ordinateurs (en 1991). Alors je suis convaincu que vous ferez au-moins aussi bien que Zarkov...

Comme d'habitude la solution étant sous l'image, ne scrollez qu'en connaissance de cause...



Copyright par [Faeryan](#)

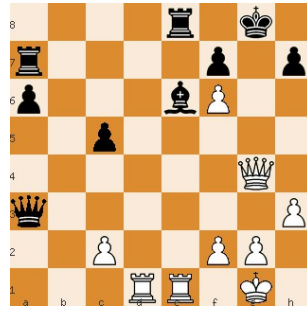
1 Cf6 gxf6 2 exf6



Et non seulement les noirs ne peuvent pas prendre la Dame sous peine de mat (Td8) mais ils sont menacés par cette même dame de perdre la tour e8 et la partie !

Deux variantes amusantes :

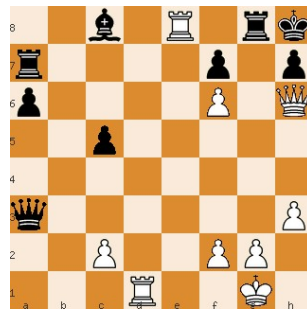
2 ... Fe6 3 Dg4+!



Avec mat en g7 ou en e8.

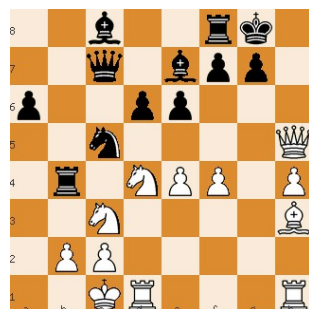
ou

2 ... Tf8 3 Df4 Rh8 4 Dh6 Rh8 5 Te8 ! et le mat est imparable,

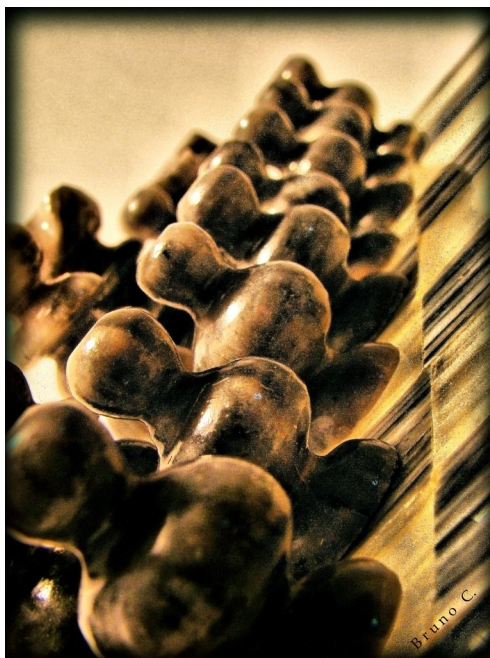


Exercice 11 Elkind - Rodriguez, USA 1981.

Les Blancs jouent et gagnent



On peut essayer de passer par la colonne g, et de sacrifier en g7 mais ceci se heurte à la défense simple Ff6, il nous faut trouver une autre idée... Comme d'habitude la solution est plus bas, sous la photo...



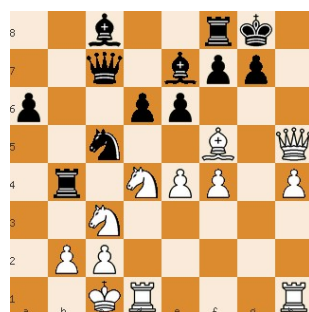
Copyright **Bruno. C.**

Une autre idée ? pas totalement... On va simplement chercher à priver le fou noir de cette case f6. Comment ? Simplement en contrôlant cette case, avec un cavalier en d5. Manque de chance, il y a ce satané pion e6...

Il faudrait le détourner de sa mission protectrice...

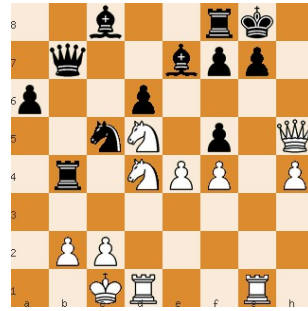
Et l'idée peut naître :

1 Ff5 !



La prise est obligatoire sous peine de mat rapide :

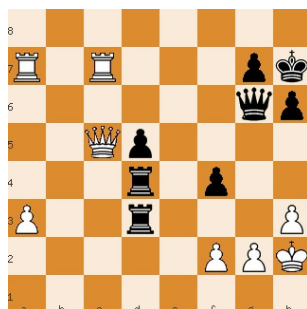
1 ... exf5 2 Cd5 Db7 3 Thg1



et on vérifiera que le sacrifice en g7 (ou en g6, si 3...g6) est imparable et d'une efficacité bouleversante !!!

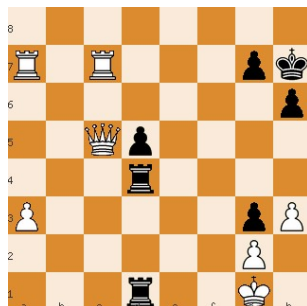
Exercice 12 Tartakover-Khon- Varsovie 1927

Les Blancs jouent et gagnent



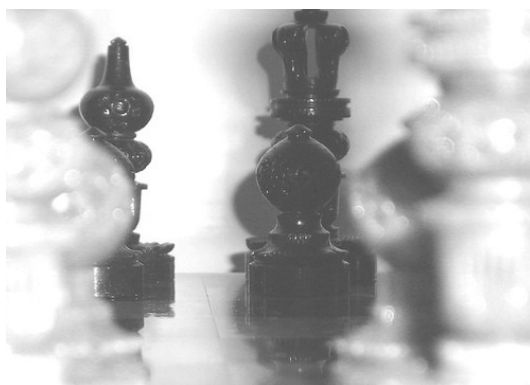
En attendant le coup de Tartakover (qui avait les Blancs) Khon devait s'impatienter: Un gain noir assez facile nous saute en effet aux yeux :

1. ... Dg3 2. fxg3 fxg3+ 3. Rg1 Td1 mat!

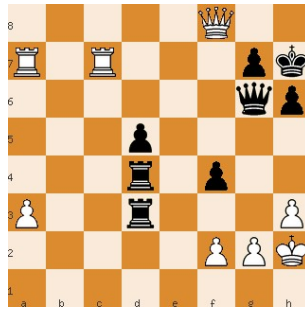


Oui mais voilà, le trait est à Tartakover... *Qui n'est pas Khon...*

La solution est sous l'image !

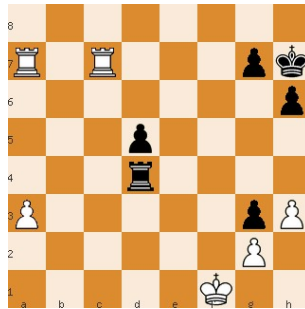


*Il fallait trouvé un coup à double tranchant : offensif pour gagner et défensif pour ne pas perdre !
Et seul 1. Df8 remplit cette double fonction !*



La menace de mat des Noirs est parée :

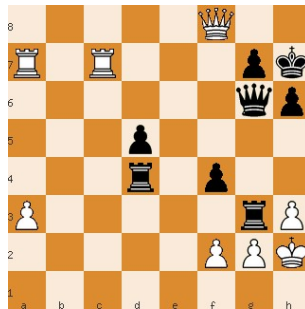
1. Dg3+ ? 2. fxg3 fxg3+ 3. Rg1 Td1+ 4. Df1 Txf1+ 5. Rxf1



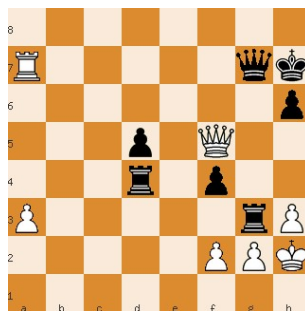
et Tartakover reste avec une tour de plus.

Et la menace de mat des Blancs est imparable, même si les noirs peuvent essayer le joli 1. ... Tg3 :

2. Tg3+



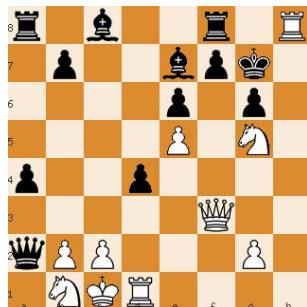
2. Tg3+ Dg7 3. Df5+ et les Noirs abandonnèrent



(3. ... Tg6 4. Tg7+ Rg7 5. De5+ et 6 Dxd4 était sans espoir.)

Ex 13 SIEGFRIED HUNEFELD 1941 Les Blancs jouent et gagnent

Les Blancs jouent et gagnent



Les Noirs ont l'air plutôt bien ! Ils menacent le cavalier g5 (prise avec échec) , la poussée a3, et l'échange d'une tour. En outre ils ont deux pions d'avance et la paire de fous. Et pourtant dans la partie, ils abandonneront dans 4 coups !

Solution sous l'image



J'ai trouvé cette partie dans le magnifique ouvrage *La tactique moderne t1* de *Ludek Pachman* aux éditions Grasset Europe [Echecs](#). Elle illustre le chapitre 6 : Le pion avancé. Ce chapitre souligne l'intérêt tactique d'un tel pion, et le diagramme précédent en est un exemple clair ! En effet les Blancs peuvent se créer un tel pion par 1 Df6+



1. ... Fxf6

EX 14: En souvenir du grand prix du Touquet 1997

En recherchant un exercice original pour la rubrique d'[Echecs](#) du jeudi, je viens de retrouver, plein de poussière et coincé entre le Chess Middlegames de papa Polgar et une pile d'informateurs des années 80, le livret du tournoi, du Touquet de 1997...



186 joueurs étaient au départ de cette 12^{ème} édition, et je me souviens que mon ami Edmond Stawiarski (2145 à l'époque) avait battu le GMI Christian Bauer (2525 et champion de France 97) sur une défense Scandinave.

Bauer - Stawiarski

```
[Event "Grand prix d'échecs du Touquet 1997"]
[Site "Le Touquet, FRA"]
[Date "1997.10."]
[Round "1"]
[White "Bauer,C"]
[Black "Stawiarski,E"]
[WhiteElo "2525"]
[BlackElo "2145"]
[Result "0-1"]
1.e4 d5 2.exd5 Qxd5 3.Nc3 Qa5 4.d4 Nf6 5.Nf3 c6 6.Bc4 Bf5 7. Bd2 e6 8.Nd5 Qd8
9.Nxf6+ Qxf6 10.Qe2 Qd8 11.d5 b5 12.Bb3 cxd5 13.Nd4 Be4 14.f3 Bg6 15.O-O-O Be7
16.h4 h5 17.Rhe1 a6 18.Bf4 Qd7 19.Be5 O-O 20.g4 Nc6 21.Nxc6 Qxc6 22.gxh5 Bxh5
23.Rg1 f6 24.Bd4 Rac8 25.c3 b4 26.Bc2 e5 27.Qd3 e4 28.fxe4 bxc3 29.Bxc3 dxe4
30.Qg3 g6 31.Bb3+ Kh7 32. Rd5 f5 33.Kb1 Qc7 34.Qf2 Bc5 35. Bd4 Bxd4 36. Qxd4
Rfd8 37. a3 Rxd5 38. Qxd5 Rd8 39.Qe6 a5 40. Rc1 Qd7 41. Qe5 Rc8 42. Rxc8 Qxc8
43. Qxa5 Qb8 44.Qd5 Qe8 45.Kc2 Qb8 46.Kb1 Qe8 47.Qf7+ Qxf7 48.Bxf7 Kg7 49. Bc4
e3 50. Kc2 Kf6 51. Kd3 f4 52. a4 Ke5 53. a5 Bf3 54. a6 Be4+ 55. Kc3 f3 56. a7
Kf4 57. Bd3 Bd5 58. Bxg6 f2 59. Bd3 Kf3
```

En plus de nombreuses parties issues de tournoi, ce livret regorge d'anecdotes savoureuses et d'exercices intéressants :

Une anecdote :

Lorsqu' il avait le choix entre le gain de la Dame et le mat, Bernard Kagan, un original joueur d'échecs berlinois avait l'habitude de demander à ses élèves :

- "Que faites-vous : Prenez-vous la Dame ou donnez-vous le mat ?"

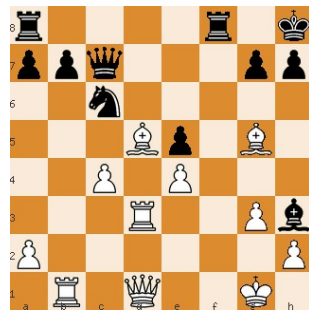
Et quand ils répondaient comme prévu :

"- Je prends la Dame !"

Kogan les félicitait en leur disant :
"Très juste ! Car vous pourrez mater ultérieurement !"

Et un exercice :

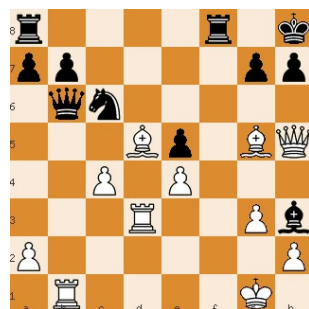
La position suivante est issue d'une partie opposant Ujtelky et Alster en 1957 en Tchécoslovaquie :



Les blancs, mésestimant le danger planant sur leur front chancelant jouèrent 1. Dh5? et abandonnèrent sur la réplique sanglante des Noirs !
C'est trop facile ? Bah oui, c'est Noël !!! (Solution sous la photo !)



1 Dh5? Db6+! 0-1



INTERLUDE MATHÉMATIQUES : 2009, vue par l'œil matheux

Beaucoup d'entre nous ont oublié les connaissances mathématiques issues de l'école. Malgré tout, certains éléments, un peu magique sont enracinés profondément : Les nombres premiers font parties, pour certains de cette substantifique moelle...

Pour les autres, un nombre premier est un nombre uniquement divisible par 1 et par lui-même.

Par exemple 13 est premier, car seuls 1 et 13 le divisent; par contre 14 n'est pas premier (2 divise 14)

...

A chaque nouvelle année, la partie de mon cerveau qui est dédiée aux mathématiques se pose la question de savoir si ce millésime est premier ou pas.

Je suis né en 1967. Contrairement à ce qu'on pourrait penser 1967 n'est pas premier : $1967 = 7 * 281$.

En fait jusqu'à aujourd'hui 1973, 1979, 1987, 1993, 1997, 1999 et 2003 étaient des nombres premiers.

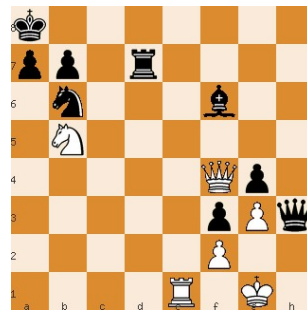
Et 2009 alors ?

Et bien non ! 2009 n'est pas premier : $2009 = 7 * 7 * 41$

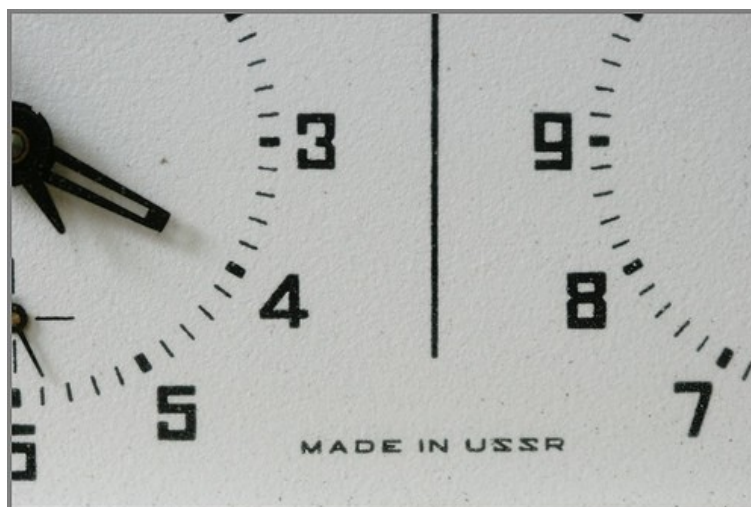


Exercice 15 - la position est-elle desespée pour les Blancs ? Stamma 1790

les Blancs jouent et matent en 6 coups.

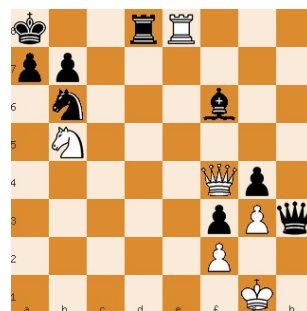


Le trait est aux Blancs, mais la menace noire 1 ... Dg2 mat ne nous incite pas à l'optimisme !
 Et pourtant, les Blancs jouent et matent en 6 coups. (Solution sous la photo)



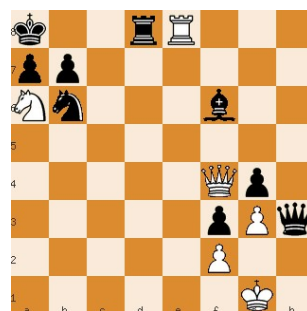
Il est facile de commencer, la menace de mat nous incite à être très énergique !

1. Te8+ Td8

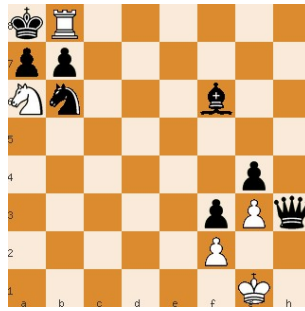


et là tout s'enchaîne à merveille :

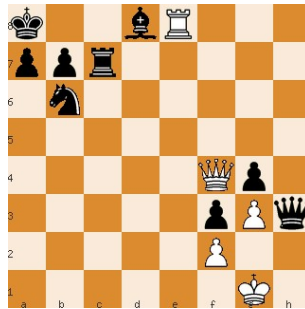
2. Cc7+ Rb8 3. Ca6++Ra8



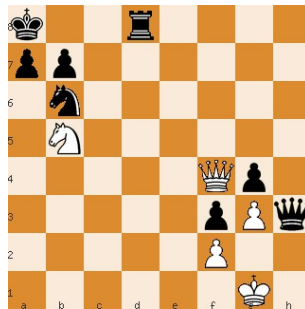
et 4. Db8+ Txb8 5. Txb8 mat



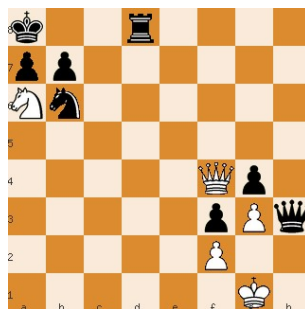
Oui mais voilà, si les noirs jouent 1. ... Fd8, cela ne se passera pas pareil : 2 Cc7? 2... Txc7!



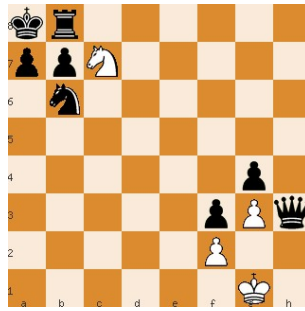
La solution est encore plus jolie !
1. Te8+ Fd8 2. Txd8+ Txd8



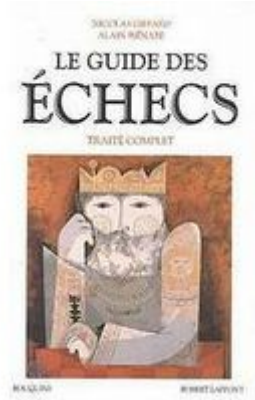
Et maintenant la case c7 est propre !
3. Cc7+ Rb8 4. Ca6++ Ra8 (Si 4. ... Rc8 5. Dc7 mat)



et 5. Db8+ Txd8 6. Cc7 mat

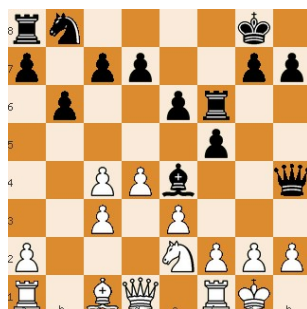


Mat à l'étouffé ! Le noble équidé des Blancs est le seul survivant des pièces, et c'est avec grâce qu'il pourfend le monarque ennemi, rendant ainsi hommage à ses frères d'arme sacrifiés.



EX 16 : la rubrique du jeu Bareev-Zsinka, 1988

Trait aux Noirs



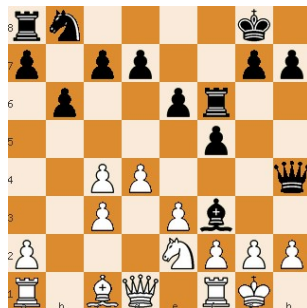
Si les Blancs avaient le trait, ils joueraient probablement f3, chassant le fou et se donnant une case de fuite en f2 pour le roi en danger (h2 est sensible).

Oui mais voilà c'est aux Noirs de jouer et ils gagnent en quelques coups !

Solution sous la photo.

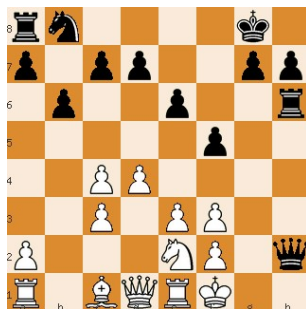


S'il y a un moyen radical d'empêcher la poussée f3, libératrice pour les Blancs, c'est d'y immoler une pièce : 1. ... Ff3 mérite donc toute notre attention :

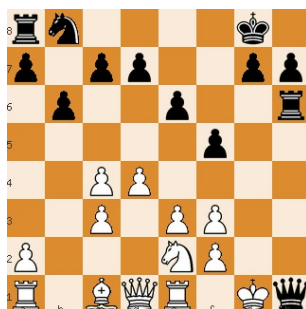


Si Blancs acceptent le sacrifice, ils périssent rapidement :

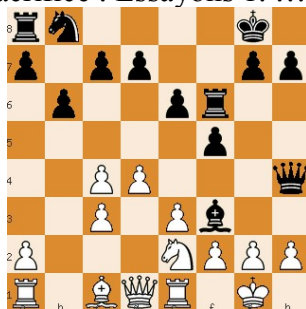
2. gxf3 Th6 3. Te1 Dxb2+ 4. Rf1



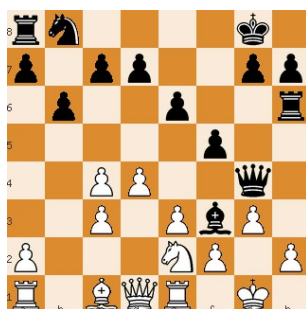
et 5. ... Dh3+ (pour ramener le roi en g1) 6. Rg1 Dh1 mat :



Les Blancs doivent donc décliner ce sacrifice : Essayons 1. ... f3 2. Te1 :



2. ... Dg4 3. g3 Th6



La menace 4. ... Txh2 5. Rxh2 Dh5+ 6. Rg1 Dh1 mat est imparable convenablement...

Exercice 17 Romanishin - Van Laatum 1990

La position suivante est issue d'une partie de l'Open de Gronningen, opposant en 1990 Romanishin à Van Laatum :

Le trait est aux Blancs.

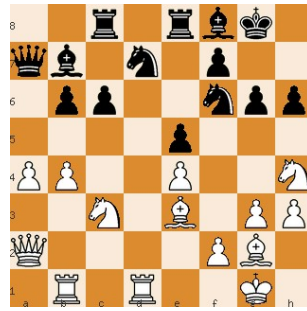


On sort à peine de l'ouverture, et seule une paire de pions a été échangée. Le trait est aux Blancs. Un rapide coup d'œil à la position nous montre une certaine domination blanche, notamment à l'aile dame, mais comment concrétiser cet avantage ?

Solution sous l'image...



Un coup candidat (c'est à dire un coup faisant partie de la liste des coups potentiellement jouables) est sûrement 1 a4, la prise étant punie par la perte de la dame. Mais les Noirs peuvent répondre 1... c5 qui rend la position très compliquée . Ce coup nécessiterai une analyse approfondie si, dans la liste des coups candidats, une autre alternative ne s'avérait pas plus simple :



1 Ch4 ! est difficile à imaginer pour plusieurs raison :

- On pense rarement à excentrer un cavalier, sa force étant proportionnelle à sa centralisation !
- Le clouage du pion noir en b6 a tendance à nous mettre des œillères sur le reste de l'échiquier.
- On sent les Blancs plus fort à l'aile Dame, et ce coup est à l'est de l'aile roi!

Et pourtant ce coup est très logique : On parlait du clouage du pion b6, ce n'est qu'un clouage relatif, la prise en a5 (après 1 a5) n'est pas interdite bien que très faible. Mais il existe un clouage absolu dans cette position; c'est celle du pion f7 : Il lui est par exemple rigoureusement interdit de reprendre un assaillant en g6 !

Attaquer ce pion par Ch4 est donc un superbe coup candidat ! D'autant que déshabiller le roi Noir de ses protections est stratégiquement fondamental ! Et les Noirs n'ont qu'une réponse envisageable c'est 1... Rg7 (1. Te6 est insuffisant à cause de 2. Cxg6)



Et maintenant on s'aperçoit que le monarque noir est **surchargé**, il a trop de travail :

- Mission 1 : tenir f7 contre la dame blanche
- Mission 2 : tenir h6 contre le fou blanc

D'où l'idée :

2 Fxh6+ Rxh6 3 Dxf7

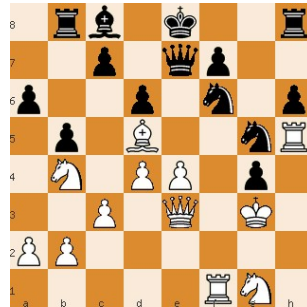


Et 3 coups après la position de départ, on remarque que le mat par Dxg6 est maintenant imparable !

Exercice 18 : Chigorin, Sellman 1883

La période romantique aux échecs nous offre de bien belles parties. Il est vrai qu'à l'époque les joueurs négligeaient la défense au profit d'attaques spectaculaires. Ainsi les noirs viennent de jouer 21. ... Cf6, en cherchant de l'activité à tout prix. Un coup comme 21. ... Fb7 meilleur défensivement leur aurait sûrement permis de gagner cette partie, en valorisant le matériel d'avance.

Trait aux Blancs



Mais un fort coup de Chigorin fait basculer la partie définitivement vers le gain Blanc.

Quel est ce coup ?

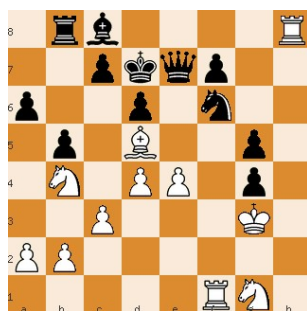
Solution sous l'image !



22. Dxc5!

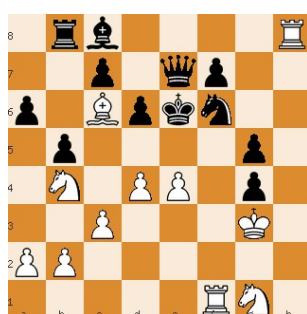


D'abord bien sûr, il faut vérifier que la dame est bien tabou, et que les Noirs ne disposent pas de ressources après : 22... hxc5 23 Txf6+ Rd7



La variante est amusante (Je pensais personnellement, à tort, en analysant la position de départ que les Blancs mataient maintenant par Fc6, mais ce fou ne contrôle plus e6!)

24 Fc6+ Re6



Et c'est le magnifique 25 Cd5! qui met fin à cette variante :



Dans la partie pour éviter cette variante perdante les Noirs jouèrent 22... Cxd5 perdirent une pièce et la partie :

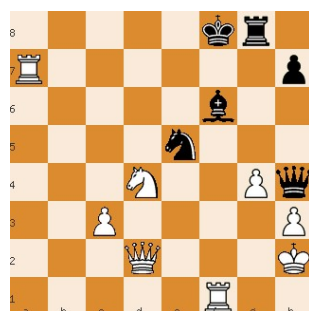
La partie

```
[Event ""]
[Site "Wouf's Blog, NET"]
[Date "1883"]
[Round ""]
[White "Chigorin"]
[Black "Sellman"]
[Result "1-0"]
1. e4 e5 2. f4 exf4 3. Nf3 g5 4. Bc4 Bg7 5. d4 g4 6. Ng1 Qh4+ 7. Kf1 Nc6
8. c3 Bh6 9. Na3 a6 10. g3 fxg3 11. Kg2 Bxc1 12. Qxc1 gxh2 13. Rxh2 Qe7
14. Qf4 d6 15. Rf1 Nd8 16. Rh5 b5 17. Bb3 Ne6 18. Qe3 h6 19. Nc2 Ng5 20.
Bd5 Rb8 21. Nb4 Nf6 22. Qxg5 Nxd5 23. Qxd5 Bb7 24. Nc6 Bxc6 25. Qxc6+ Kf8
26. Rhf5 Rh7 27. Ne2 Re8 28. Ng3 h5 29. e5 h4 30. Nh5 h3+ 31. Kg3 Rd8 32.
Nf6 Rh6 33. Rg5 Rh8 34. Rf4 h2 35. Rfxg4 Qxf6 36. exf6 d5 37. Rg8+ Rxg8
38. Rxg8+ Kxg8 39. Kxh2 1-0
```


Exercice 19 : Labourdonnais 1833

Le diagramme suivant est issue d'une partie de Labourdonnais (qui fut l'un des joueurs les plus forts au début du XIXe siècle.) Et c'est probablement l'une des positions que j'exposerai, pour démontrer si besoin était, qu'il existe un étroit lien de parenté entre les échecs et l'art !

Les Blancs matent en 4 coups

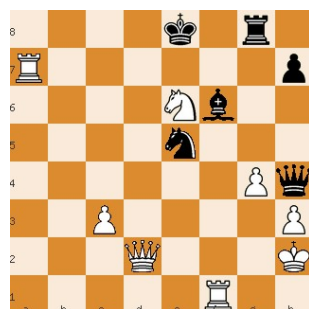


Solution sous la photo !

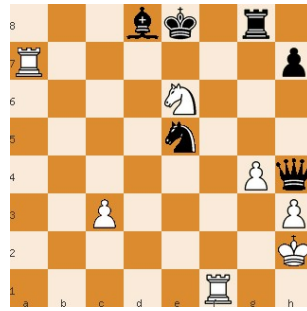


Le premier coup et sa riposte sont évidents :

1 Ce6+ Re8



Pour imaginer la suite il faut une bonne dose de folie ! 2 Dd8+ Fxd8



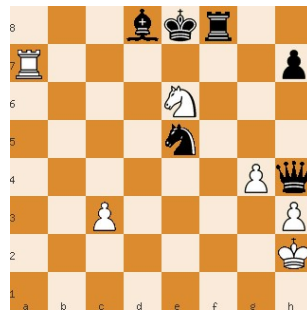
A quoi cela a-t-il servi ?

En fait l'utilité de ce coup paradoxal est double :

- 1. Interdire la case d8 au roi noir
- 2. Ouvrir la colonne f

Mais pour quoi ouvrir la colonne f ?

3 Tf8+ Txg8



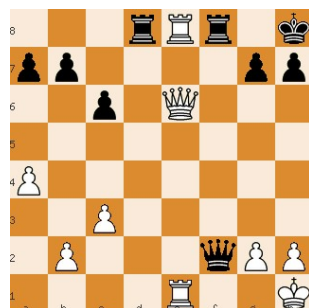
Le néophyte pourrait ici s'interroger sur la santé mentale de Labourdonnais qui vient de donner successivement une Dame et une Tour... Mais en ouvrant les yeux on voit le ridicule du roi noir, bloqué sur sa 8ème rangée par la redoutable Ta7 : Il a maintenant deux épauettes ! Le Fou d8 et la tour f8 lui enlèvent en effet toute mobilité dans ce couloir de la mort.

Le bourreau est le cavalier e6 : 4 Cg7 mat

Exercice 20 : RICHTER 1957

Ce qui est étonnant dans la position suivante, c'est qu'en apparence rien n'est joué et que, malgré tout les Blancs abandonneront dans deux coups...

Trait aux Noirs

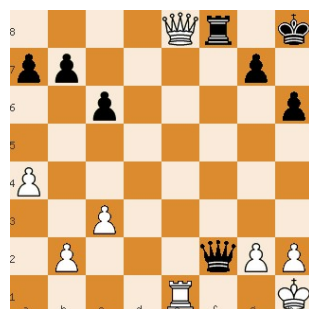


Solution sous la photo



Pas de longues variantes fastidieuses aujourd'hui mais deux coups très simples :

1. ... Tdx8 2 Dxe8 h6!



Ce petit coup insignifiant h6 est redoutable ! Le couloir est détruit et les Noirs menacent très simplement la prise de la dame.

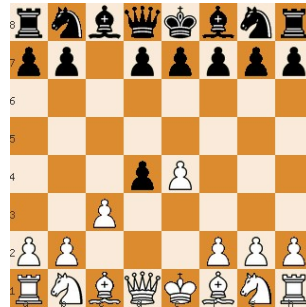
Mais si elle s'enfuit ils matent en f1 :

3 De7 Df1+ 4 Txf1 Txf1 mat ou 3 De2 Dxe2 4 Txe2 Tf1 mat

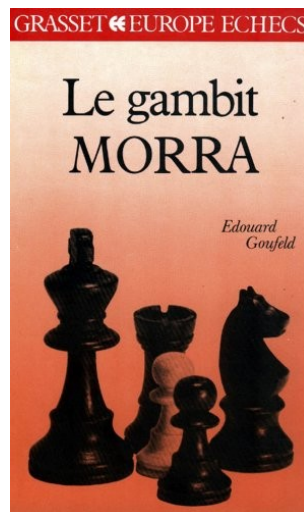
Exercice 21 : Autour du gambit Morra

Michael Gambit est le nom d'un protagoniste de la série britannique **Chapeau melon et bottes de cuir** interprété par Gareth Hunt. Mais le mot Gambit est aussi utilisé aux échecs pour désigner le sacrifice d'un pion (ou plus rarement d'une pièce) en échange de temps de développement, par exemple.

Le gambit Morra donne aux Blancs l'occasion d'être agressif dès le troisième coup dans la défense sicilienne 1. e4 c5 2. d4 exd4 3 c3 :



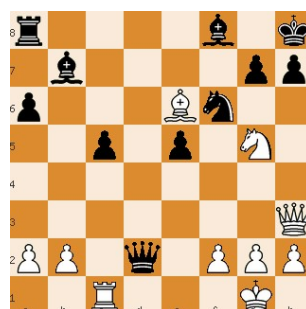
Les parties débutant par ses coups sont souvent sanglantes, animées et se terminent rarement par la Nulle ! Au début des années 90 j'ai fait l'acquisition d'un livre d'Edouard Goufeld, sur cette ouverture romantique, et je m'y réfère souvent !



<http://echecs-et-mat.zlio.com/>

C'est de cet ouvrage qu'est issu le problème d'aujourd'hui :

Traits aux Blancs



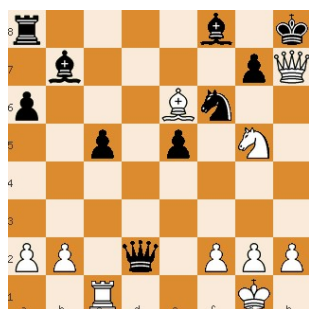
Les Noirs viennent de jouer 22. ... Dd2 attaquant simultanément la tour c1 et le cavalier g5. Que répondre à ça ? La solution est plus bas, sous la photo.



Oui c'est facile ! Ce n'est pas la difficulté qui m'a fait faire le choix de cette position, mais l'erreur du GMI Sylvain Zinzer (que je respecte et admire) dans l'évaluation des coups de la partie. Il suivit : (avec les annotations d'origine):

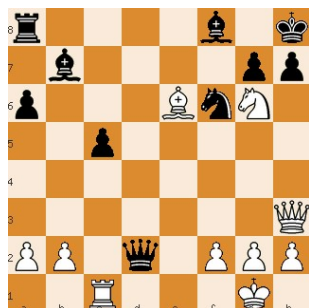
23 Dxd7+!! Cxd7 24. Cf7+ Rg8 25. Ce5+ Rh8 26. Cg6 mat

Position après 23 Dxd7+



Pour les néophytes, je rappelle que l'annotation "!!" signifie que le coup est excellent... Évidemment c'est un sacrifice de Dame qui conduit au mat (en 4 coups), c'est...sympathique. Alors pourquoi fais-je la fine bouche ?

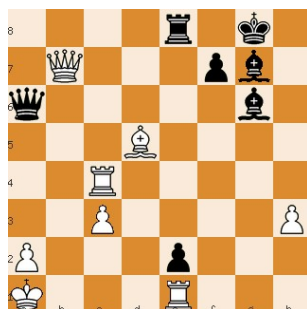
23 Dxd7? est médiocre, car 23 Cf7+ mate aussi, et en trois coups ! 23 Cf7!! Rg8 25. Ce5 Rh8 26. Cg6 mat (Je pense que l'idée du sacrifice de Dame est de libérer la case g6 de la protection du pion h7 mais il est cloué!)



Conclusion : 23 Dxd7?? était un cadeau bien inutile...

Exercice 22 : Arnason-King : Londres 1981

Trait aux Noirs



Le comptable remarquera tout de suite que le bilan n'est pas équilibré : Les Noirs ont un pion et une qualité de retard. Mais ils ont dans leur manche deux gros atouts : Une redoutable paire de fous qui louchent sur le monarque ennemi et un pion en septième. (En fait la deuxième rangée, mais c'est le septième ciel pour les Noirs).

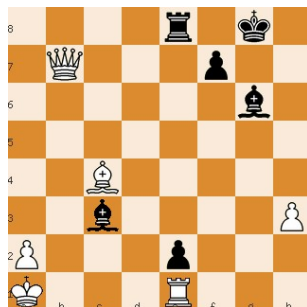
C'est sûrement le moment pour eux de sonner l'hallali : Il faut battre son frère quand il est chaud !

Solution sous la photo



Vous avez probablement trouvé :

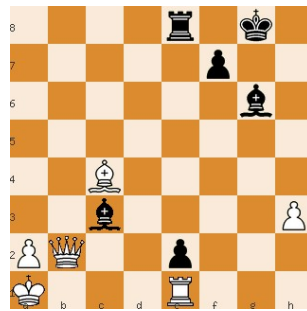
31 ... Dxc4 32 Fxc4 Fxc3+



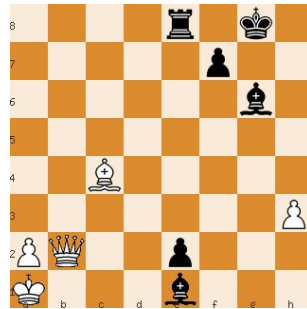
et arrêtez votre réflexion...

A tort !!!

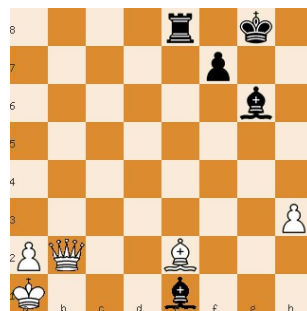
Par 33 Db2, les blancs restituent la dame offerte et... tout reste à faire. Non ?



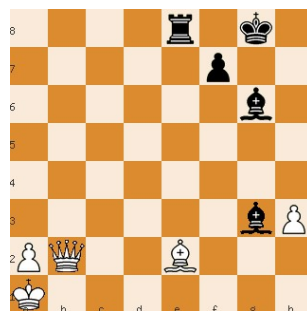
Effectivement 33... Fxb2+ 34 Rxb2 n'est donc pas la solution, mais la pointe, ce qu'il fallait avoir vu en jouant le sacrifice temporaire de Dame est le joli :
33 ... Fxe1 :



La menace est maintenant 34 ... Fc3 35 Dxc3 e1D+ 36 Dxe1 Txe1+ qui reste avec une tour de plus et un gain de routine. D'où :
34 Fxe2



et 35 ... Fg3



Les Blancs abandonnent, ils ne peuvent rien contre 36... Fe5 qui regagne la Dame avec les intérêts !

La partie :

[Event ""]

[Site "London, ENG"]

[Date "2009.02.19"]

[Round ""]

[White "Jon Loftur Arnason"]

[Black "Raymond Keene"]

[Result "0-1"]

1. e4 g6 2. d4 Bg7 3. Nc3 d6 4. f4 Nc6 5. Be3 Nf6 6. h3 O-O 7. g4 e5 8. dxe5
dxe5 9. f5 gxf5 10. exf5 Nd4 11. Bg2 Qe7 12. Qd2 Rd8 13. Qf2 h6 14. O-O-O c5 15.
Nge2 a5 {!} 16. Ng3 a4 17. g5 hxg5 18. Bxg5 a3 19. Nd5 axb2+ 20. Kb1 Rxd5 21.
Bxf6 Qxf6 22. Bxd5 Qa6 23. c3 c4 24. Qxb2 Nxf5 25. Nxf5 Bxf5+ 26. Ka1 e4 27.
Rhg1 Bg6 28. Rg4 e3 {!} 29. Rxc4 Re8 30. Qxb7 e2 31. Re1 Qxc4 32. Bxc4 Bxc3+ 33.
Qb2 Bxe1 34. Bxe2 Bg3 0-1

INTERLUDE : Intelligence Artificielle. Que reste-il à l'homme ?

Aux dames, aux [Echecs](#) et maintenant au GO, l'IA (Intelligence Artificielle) commence à supplanter l'humain. Même au [Poker](#), jeu par nature à informations imparfaites l'IA devient imbattable. Je me posais une question un peu inutile (ou angoissante ?) : Cette IA qui évolue comme nous avons évolué nous laissera-t-elle la première place dans un seul domaine ?

Après tout, c'est l'homme qui a créé l'IA, mais ne va-elle pas nous échapper comme la créature du Docteur Frankenstein ?

Connaissez-vous le jeu de la vie ?

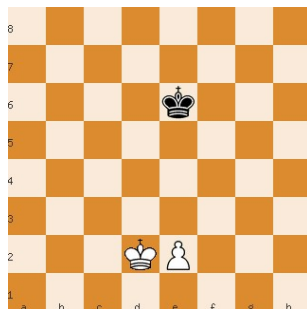
Il s'agit pour une espèce donnée, de coloniser un milieu, de survivre, d'évoluer. Souvent en osmose avec le milieu, il lui faudra parfois détruire une autre espèce pour enfin proliférer. L'expansion des mammifères n'a existé qu'après le déclin des dinosaures.

Pour l'instant l'homme est tête de série...

Mais pour combien de temps encore...

Exercice 23 Une finale de pion c'est simple mais riche !

Trait aux Noirs



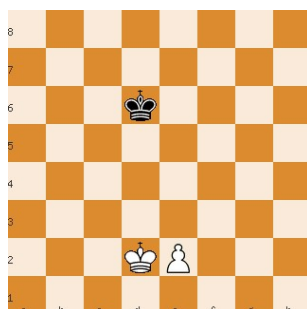
Remarquons que la seule chance de gain blanc est la promotion de l'unique pion. Les chances de salut des Noirs résident dans le pat ou l'assassinat du pion. Il va sans dire que l'opposition est le thème de cette finale.

Curieusement, une seule case permet au roi Noir d'annuler ! Laquelle ?

Solutions sous l'image

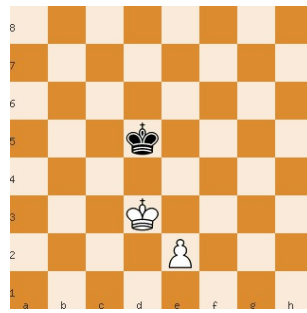


Il nous faut prendre l'opposition éloigné et seul 1. ... Rd6 annule :

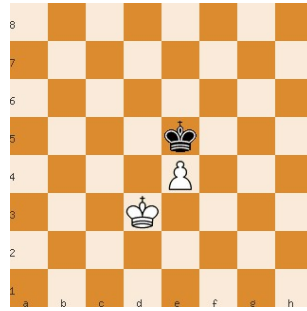


Il pourrait suivre : 2. Rd3 Rd5

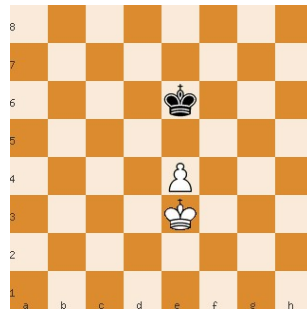
3. e4 Re5



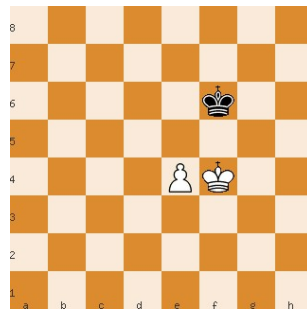
4. Re3 Re6



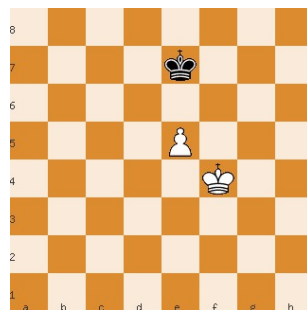
5. Rf4 Rf6



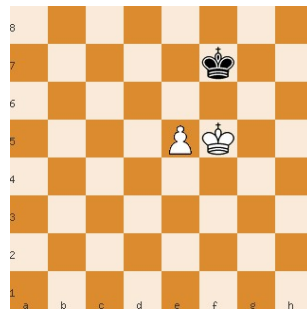
6. e5 Re7



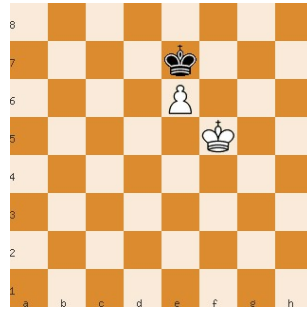
7. Rf5 Rf7



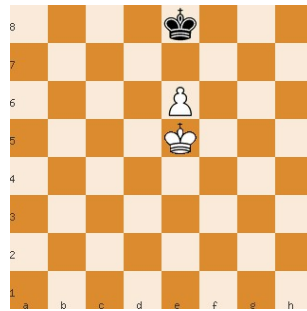
8. e6+ Re7



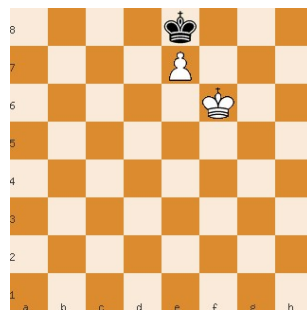
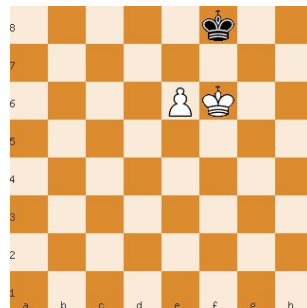
9. Re5 Re8



10. Rf6 Rf8



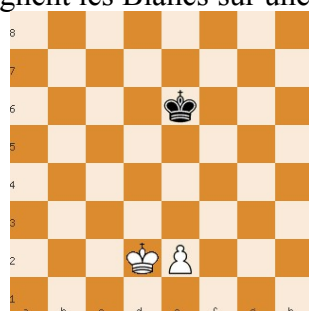
11. e7+ Re8



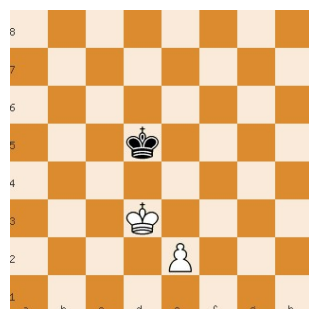
Et les Blancs lâchent la protection du pion ou tentent le roi Noir par Re6 1/2 - 1/2



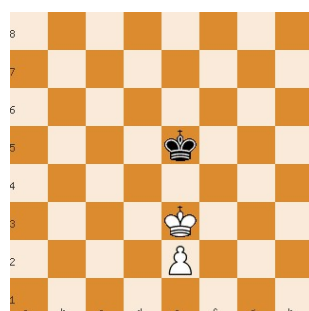
Mais voyons maintenant comment gagnent les Blancs sur une autre réponse noire :



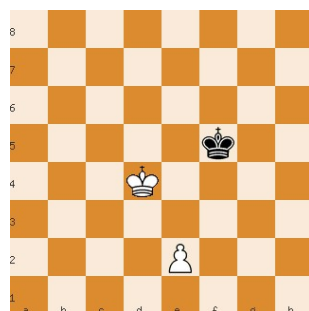
1. ... Rd5? (Beaucoup de débutant jouent ce coup rapidement pensant restreindre davantage l'espace des Blancs) 2 Rd3! gagnant l'opposition



2. ... Re5 3. Re3



3. ... Rf5 4. Rd4



Je vous laisse vous convaincre de la simplicité du gain Blanc !

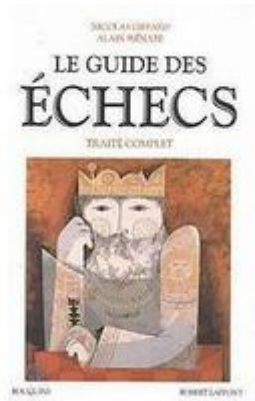
Information du 27 février :Topalov bat kamsky !

La dernière partie analysée par le GMI (et jeune marié) Robert Fontaine :

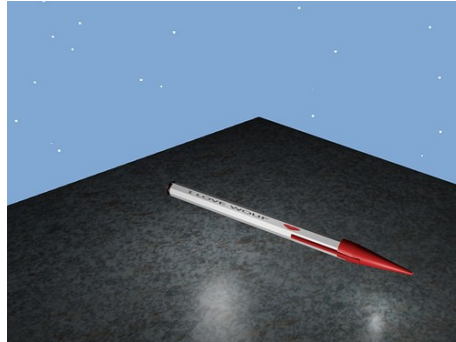
[Event "World Chess Challenge"]
[Site "?"]
[Date "2009.02.26"]
[Round "7"]
[White "Topalov, Veselin"]
[Black "Kamsky, Gata"]
[Result "1-0"]
[ECO "C07"]
[WhiteElo "2796"]
[BlackElo "2725"]
[Annotator "Robert Fontaine (GMI)"]
[PlyCount "89"]
[EventDate "2009.???.?"]

1. e4 {Robert Fontaine (GMI)} e6 2. d4 d5 3. Nd2 c5 4. exd5
(4. Ngf3 {avait
été joué dans la première défense française du match. Topalov a travaillé
cette ouverture et décide d'opter pour la ligne principale.}) 4... Qxd5 5. Ngf3
cxd4 6. Bc4 Qd6 7. O-O Nf6 8. Re1 Be7 {'Les joueurs suivent la théorie. On
peut voir sur le streaming live du site officiel que Kamsky reste constamment
penché en avant, signe de confiance dans sa préparation?!'} 9. Nb3 Nc6 10.
Nbx4 Nxd4 11. Nxd4 O-O 12. c3 Bd7 13. Qf3 Qb6 {'Apparemment une nouveauté
jouée rapidement de la part de Kamsky.'} (13... Qc7 14. Bd3 (14. Bb3 Bd6 15. h3
e5 16. Nc2 e4 17. Qe2 Qc5 18. Ne3 Rae8 {1/2-1/2 Cioara,A (2422)-Kruppa,Y (2538)
/Bucharest 2006.}) 14... Rfe8 15. Bg5 Nd5 16. Bxe7 Rxe7 17. Rad1 Ba4 18. Bc2
Bxc2 19. Nxc2 {1/2-1/2 Sokolov,A (2595)-Nogueiras,J (2560)/Brussels 1988}) 14.
Bb3 a5 {'Ce coup a pour but d'empêcher le Fou c1 de se développer et de faire
pression sur b2.'} 15. Be3 Bc5 (15... a4 {se heurte bien évidemment à} 16. Nxe6
{avec une découverte terrible!}) 16. Rad1 {'Topalov décide de sacrifier le
Pion b2 au prix de l'initiative et d'un meilleur développement de pièces.'} a4
17. Bc2 Qxb2 18. Bg5 {'*Les Blancs attaquent le défenseur du roque Noir. Un
coup logique car, de plus, le Cavalier protège le Fou d7 et on peut maintenant
imaginer des découvertes sur la colonne "d".'} Nd5 19. c4 {'Un coup qui amène
tout de suite à une position très tactique!'} Bxd4 20. Qd3 (20. cxd5 Qxc2 21.
Rxd4 exd5 22. Qxd5 Bc6 {ne donne absolument rien pour les Noirs.}) 20... f5 {
'!'} (20... g6 {serait une erreur après} 21. Qxd4 Qxc2 22. Bh6 \$1 Qc3 23. Bxf8
Qxd4 24. Rxd4 Kxf8 25. cxd5 {avec une qualité de plus!}) 21. Qxd4 Qxc2 22. cxd5
Qxa2 23. Qb6 {'*Un coup important, et l'unique afin de continuer la pression.
Topalov attaque les Pions b7 et e6. Si Kamsky arrive à laisser passer la
tempête, on peut imaginer le pire pour le Bulgare à cause du Pion "a"...
Diagramme #' } a3 (23... Rae8 24. Qd6 Bc8 25. Be7 \$1 Rf7 26. dxe6 Rfxe7 27. Qxe7
\$1 Rxe7 28. Rd8+ Re8 29. Rxe8#) 24. Be7 {'Temps Blanc: 0h54 min. Temps Noir:
0h49 min.'} (24. dxe6 {paraissait plus logique.} Bc6 (24... Ra6 \$2 25. Qxa6 \$1
bxa6 26. exd7 Qb3 27. d8=Q Rxd8 28. Bxd8 {gagne.}) 25. e7 Rfe8 26. Rd8 Qf7 {
avec l'idée de pousser a2-a3. La position n'est vraiment pas claire...}) 24...
Rfe8 {'*Kamsky joue dans le même tempo que le Bulgare. Rybka commence à aimer
les Noirs, l'attaque sur le Roi Noir ayant disparu...'} 25. Qd6 {'Forçant les
Noirs à jouer Fc8 afin de conserver le Pion e6. Les Noirs, selon l'ordinateur,
sont mieux. Mais l'oeil humain aurait tendance à dire le contraire... Kamsky,
quant à lui, analyse les variantes sur...l'échiquier géant de retransmission!
L'Américain passe plus de vingt minutes avant de jouer...'} (25. dxe6 Bc6 26.
Qb4 Qb2 {donne un net avantage aux Noirs.}) 25... Ba4 (25... Bc8) 26. Qxe6+ Kh8
27. Ra1 Qc4 28. Re1 Bc2 29. Qd7 a2 30. d6 b5 31. Qb7 Reb8 {L'Américain gaffe
à cause, une fois de plus, de ses problèmes de zeitnot.'} (31... b4 \$1 {
prenait un net avantage. Le tournant du match sans aucun doute!} 32. d7 Reb8
33. d8=Q+ Rxd8 34. Bxd8 Rxd8 {gagnait.}) 32. Qc7 Rc8 {'?' 'Kamsky perd le
match suite à ses deux grosses erreurs!'} (32... Bd3 33. Rxc4 bxc4 {avec
l'idée incroyable de jouer Tb1+ donnait l'égalité.}) 33. Qxc4 Rxc4 34. d7 Bb1
35. Rd1 (35. Rxc4 bxc4 36. Kf1 c3 37. Ke2 c2 38. Kd2 Kg8 39. d8=Q+ Rxd8+ 40.

Bxd8 Kf7 {La Tour blanche ne sort pas tout de suite...mais la position reste gagnante: amener le Fou en c1 et jouer Rb2 suivit de Txa2!}) 35... Kg8 36. d8=Q+ Rxd8 37. Bxd8 Bc2 38. Rdc1 b4 39. Rxa2 b3 40. Ra8 Kf7 41. Rb8 {'Le contrôle du temps est passé, la position est sans espoir pour Kamsky...'} Ke6 42. Re1+ Kd5 43. Be7 Ra4 44. Bf8 Ra7 45. h4 1-0



INTERLUDE :



Quand les séries américaines enseignent le jeu d'Échecs

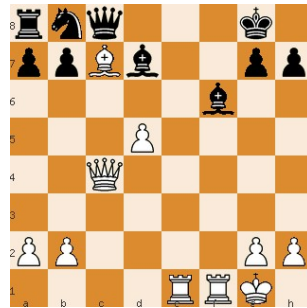
Le jeu d'échecs n'est pas démodé, loin de là. Preuve en est cet extrait de *The Wire* en VO :
<http://blog.site2wouf.fr/2009/03/quand-les-serie-americaines-enseignent-le-jeu-dechecs.html>

Exercice 24. Encore du Morra

Ce gambit (1. e4 c5 2. d4 exd4 3 c3) me passionne vraiment et c'est la deuxième fois que je l'aborde ici. La partie du jour fût jouée en 1975 à Donetsk par Pak et Kolomenski.

Dans la position du diagramme :

Les Blancs, animés par Pak jouèrent 19 d6+?



Le point d'interrogation est de moi. Il signifie que ce coup est mauvais . Je n'est pas le niveau, loin de là des Goufeld et autre GMI qui analysèrent cette partie par le passé, mais il est pour moi évident que d6+? est prématurée.

Pourquoi ?

Je vois trois raisons :

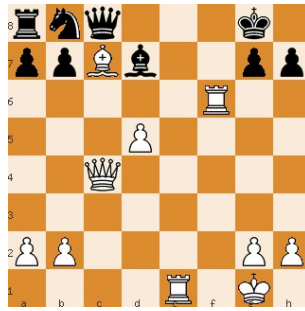
- Ce coup handicape le fou c7
- La menace étant souvent plus forte que le coup lui même, gardons d6+ sous le coude !
- Il y a un coup beaucoup plus fort (qui a échappé aux analystes à l'époque.)
-

Trouverez-vous ce coup redoutable ? Solution sous l'image !

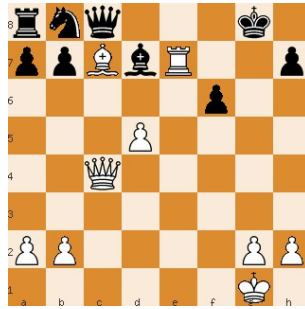


Une analyse même rapide du diagramme nous montre une seule pièce active pour les Noirs: Le Fou f6, défenseur acharné, fidèle à son monarque. Les autres pièces Noires sont encore au vestiaire, en tenue de ville.

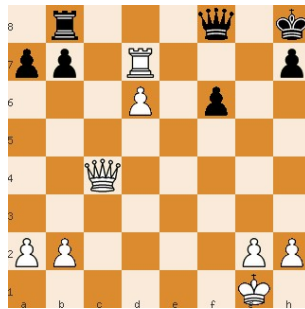
Quant aux Blancs, leur armée est en tenue, et prête à l'assaut. Alors tout devient clair ! Après 19. Txf6! Seuls les Blancs ont une armée en marche !



Sur 19. ...gxf6 20 Te7



la menace d6+ suivi de Df7 est maintenant mortelle ! Les Noirs doivent essayer 20.... Df8 mais sur 21 d6+ Rh8 22 Fxb8 Txb8 23 Txd7



Les Blancs se retrouvent avec :

- Un pion de plus (et en sixième s'il vous plait!)
- Une tour en septième.
- Une meilleur structure de pion.
- Un roi plus en sécurité.

La Partie originale:

[White "pak"]

[Black "kolomenski"]

[Result "0-1"]

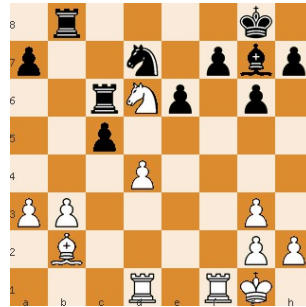
[ECO "B21"]

[Annotator ",wouf"]

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 cxd4 4. c3 dxc3 5. Nxc3 Nf6 6. Bc4 e6 7. O-O Be7 8. Qe2 e5 9. Ng5 O-O 10. Bxf7+ Rxf7 11. Qc4 d5 12. Nxd5 Nxd5 13. Nxf7 Kxf7 14. exd5 Bf6 15. f4 exf4 16. Bxf4 Kg8 17. Rae1 Bd7 18. Bc7 Qc8 19. d6+ Kh8 20. Qf7 Bd4+ 21. Kh1 Nc6 22. Re7 Nxe7 23. dxe7 Qg8 24. Qf8 Re8 0-1

Exercice 25 Eliskases - Kan

Trait aux Blancs



Égalité matérielle ne rime pas avec nulle. Les pions doublés des blancs, la faiblesse en b3 et la possibilité imminente que e6 deviennent un joli pion passé donnent les meilleurs chances aux Noirs.

Il faut trouver du contre-jeu.

Les Blancs menacent évidemment de gagner f7, mais tout n'est pas simple. Sur 1. Txf7 menaçant le cavalier d7, il y a 1. ... Txd6 qui supprime le défenseur de la tour f7 en gagnant une pièce...

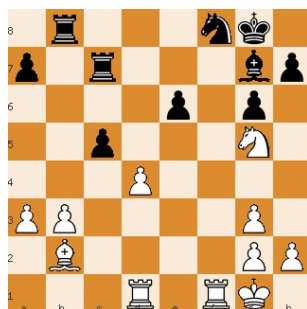
Solution sous la photo



J'ai un peu honte de vous avoir menti...

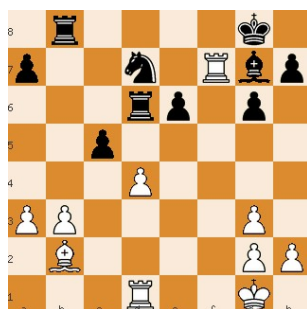
D'abord 1. Cxf7 est faible :

1. ... Tc7 2 Cg5 Cf8

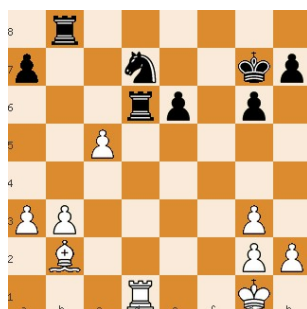


et même avec un pion de moins (qu'ils regagneront bientôt,) ce sont les Noirs qui mènent la danse.

Ensuite, la variante que j'indiquais plus haut est foireuse ! En effet si 1 Txf7 Txd6

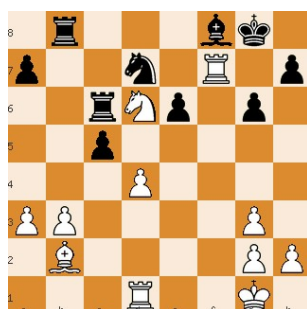


Les Blancs gagnent par 2 Txc7+ Rxc7 3 dxc5+



C'est exactement cette variante qui coûta la défaite aux Noirs...

Mais aux échecs la prise n'est pas obligatoire et les Noirs pouvaient résister beaucoup mieux en répondant le joli 1. ... Ff8! (le cavalier est maintenant attaqué deux fois et il sert à défendre la tour blanche !)



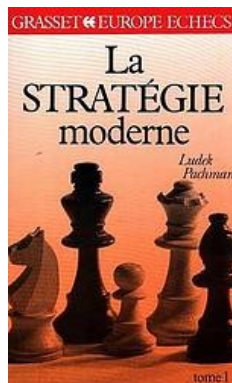
Il aurait pu suivre : 2 Txd7 Txd6 ou 2 dxc5 Cxc5 avec des positions égales... Objectivement 1 Txf7 est sûrement le meilleur coup dans la position et, ce qui ne gâche rien, un coup qui donnait l'occasion à l'adversaire de se tromper !

Leçon d'échecs : un court métrage très fun!



Court-métrage de Nicolas Romieu avec Christophe Nançoz, Dominique Fouré,... Passé au festival du clap d'or ainsi que sur Direct 8 "court mais bon".

<http://blog.site2wouf.fr/2009/03/lecon-dechecs-un-court-metrage-tres-fun.html>



Exercice 26 : Petitprez-Przymusinski 2008

C'est en lisant les résultats de Cappelle -La-Grande sur le [site officiel](#) que je me suis remémoré la position que nous allons évoquer.

Les Vainqueurs

Vainqueur : Yuri VOVK (UKR)

1ère Féminine : Bela KHOTENASHVILI (GEO)

1er Vétéran : Evgeny SVESHNIKOV (LAT)

1er catégorie 2499-2400 : Davit JOJUA (GEO)

1er catégorie 2399-2300 : Marcin SIECIECHOWICZ (POL)

1er catégorie 2299-2200 : Mihaela SANDU (ROU)

1er catégorie 2199-2100 : Asaf GIVON (ISR)

1er catégorie 2099-2000 : Nicolas PRZYMUSINSKI (FRA)

1er catégorie 1999-1900 : Filiz OSMANODJA (GER)

1er catégorie 1899-1800 : Thibault REAL (BEL)

1er catégorie 1799-1700 : Lucie RIGOLOT (FRA)

1er catégorie 1699-1600 : Lars VEREGGEN (NED)

1er catégorie 1599-1500 : Amadeus FOULON (FRA)

1er catégorie 1499-1400 : Nicolas NAULIN (FRA)

1er catégorie moins de 1400 : Naomi DE RIDDER (NED)

1er Junior : Jon-Ludwig HAMMER (NOR)

1er Cadet : Ivan SALGADO LOPEZ (ESP)

1er Minime : Robin VAN KAMPEN (NED)

1er Benjamin : Ulvi BAJARANI (AZE)

1er Pupille : Rasmus SVANE (GER)

1er Poussin : Loic PRUVOST (FRA)

1er Ligue Nord-Pas-de-Calais : Tigran GHARAMIAN (FRA)

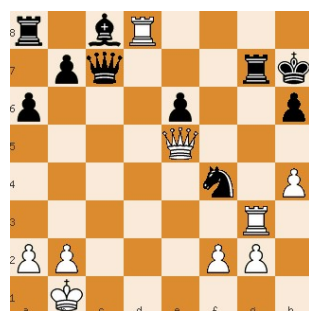
1er Cappellois : Eric LANDUYT (FRA)

Nicolas PRZYMUSINSKI...

Mais “je l’ai joué” cette année... Ah oui je perds contre lui une partie gagnante. (Bon c’est vrai il m’arrive de dire ça quand c’est pas vrai, de temps en temps... Mais pas là).

Donc la position suivante est issue de cette partie :

Les Blancs jouent et gagnent

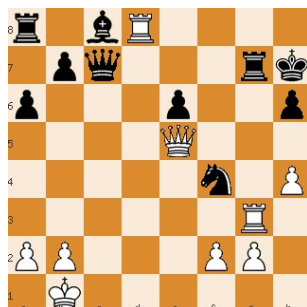


J'ai sacrifié deux pièces légères pour arriver dans cette position que je jugeais intéressante :

Mes trois pièces sont hyper-actives et l'aile Dame des Noirs souffre d'un cruel manque de développement. Le roi noir est un peu en souffrance, ce qui ne gâchais rien. Oui mais voilà le stress commençait à monter : Il me fallait jouer mon 35^{ème} coups et les 5 suivants avant le contrôle de temps.

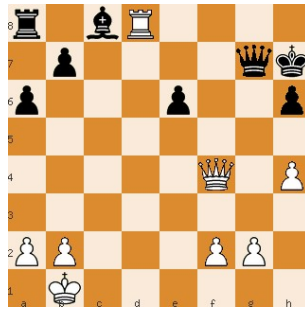
Mazette voit un échec, Mazette fait échecs, dit-on pour se moquer des débutants; et je fus Mazette sur ce coup là en jouant 35 De4+, abandonnant la partie peu après (35. ...Cg6)

Voyez-vous un meilleur 35^{ème} coup ? Solution sous l'image.

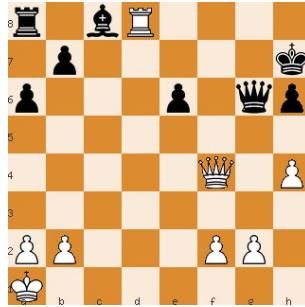


Le souci principal que j'avais dans la position est que la Dame noire menace à la fois Dame et Tour blanches. Il fallait être très actif. Et j'ai rejeté le meilleur coup 35 Txg7+ sur une erreur de raisonnement. En échangeant une paire de tour mon désavantage matériel va s'accroître, c'est mathématique, me suis-je dit !

C'est idiot ! En échangeant une paire de Tours il restera sur le terrain de jeu D+T pour les Blancs contre D seule pour les noirs (je regagne le Cavalier et Tour et Fou Noirs sont encore au vestiaire !)



Les Blancs menacent maintenant De4+ suivi de Th8! et même36... Dg6+ Ra1 ne change rien :



Les terribles menacent h5 et Dc7 sont imparables simultanément !

La partie en PGN

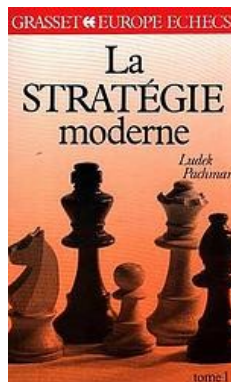
```
[Site "Arras"]
[Date "2008.10.19"]
[Round "1.7"]
[White "Petitprez, Laurent"]
[Black "Przymusinski, Nicolas"]
[Result "0-1"]
[ECO "B01"]
[WhiteElo "1890"]
[BlackElo "2095"]
[Annotator ",wouf"]
[PlyCount "82"]
[EventDate "2008.10.19"]
[Source "Sylvain Rivier"]
[SourceDate "2008.08.02"]
1. d3 d5 2. e4 dxe4 3. Nc3 exd3 ({RR} 3... Bf5 4. Bf4 Nc6 5. dxe4 e5 6. exf5 exf4
7. Bb5 Nge7 8. Qe2 Qd7 9. Bxc6 Qxc6 10. Nf3 O-O-O 11. O-O Nxf5 12. Ne5 Qf6 13.
Rad1 Bd6 14. Rfel Rhe8 15. Rd5 c6 16. Ra5 Nd4 17. Qg4+ Kc7 18. g3 { Bertrand,M-
Massard,A/Aix les Bains 2006/CBM 112 ext/1-0 (50)}) 4. Bxd3 Nf6 5.
Bg5 Nbd7 $146 ({RR} 5... Bg4 6. f3 Bh5 7. g4 Bg6 8. Bb5+ Nbd7 9. Qd2 c6 10. Bc4
Qc7 11. O-O-O O-O-O 12. Qe3 Nb6 13. Rxd8+ Qxd8 14. Bb3 e6 15. Nge2 Bd6 16. Rd1
Qc7 17. Bf4 Bxf4 18. Nxf4 Rd8 19. Rxd8+ Qxd8 20. h4 {Arpaci,E-Noetzel,F/Berlin
2005/CBM 106 ext/0-1}) 6. Qe2 c6 7. O-O-O Qa5 8. Nf3 e6 9. Kb1 Be7 10. h4 h6 11.
Bc1 Nd5 12. Nxd5 cxd5 13. c4 dxc4 14. Bxc4 a6 15. Bd2 Qf5+ 16. Bd3 Qg4 17. Bc2
Nf6 18. Rh3 Nh5 19. Qd3 Qf5 20. Qe2 Qb5 21. Bd3 Qd5 22. Ne5 Nf6 23. Bc3 Qc5 24.
Bd4 Qc7 25. Rc1 Qd8 26. Rd1 Nd5 27. Nxf7 Kxf7 28. Qh5+ Kg8 29. Bxg7 Nf4 30. Qe5
Bd6 31. Bh7+ Rxh7 32. Rxd6 Qc7 33. Rg3 Rxg7 34. Rd8+ Kh7 35. Qe4+ Ng6 36. Rf8
Qe5 37. Qd3 Qe1+ 38. Kc2 a5 39. h5 Rc7+ 40. Qc3 Rxc3+ 41. Rxc3 Nxf8 0-1
```


INTERLUDE: Jouer aux échecs : il n'y a pas d'âge pour apprendre



Cette vidéo (en anglais) est intéressante ! Elle montre qu'il n'y a pas d'âge pour apprendre à jouer aux échecs. Elle démontre aussi qu'il n'y a pas d'âge pour les enseigner !!!

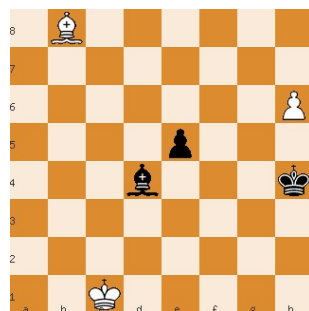
<http://blog.site2wouf.fr/2009/03/jouer-aux-echecs-il-ny-a-pas-dage-pour-apprendre.html>



Exercice 27 : Gagner l'ingagnable... Heuacker 1930

Cette étude va avoir 80 ans, mais aucune ride !

Les Blancs jouent et gagnent

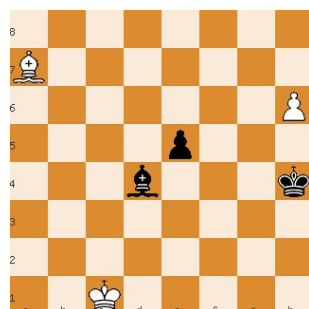


Si les noirs pouvaient jouer le pion e5, il sacrifieraient leur fou sur h8 le moment voulu s'assurant la nulle. Oui mais voilà, le trait est aux Blancs et il y a ce maudit pion e5 qui bouche la diagonale d4- h8... Il n'est pas étonnant qu'il existe un chemin étroit vers la victoire...

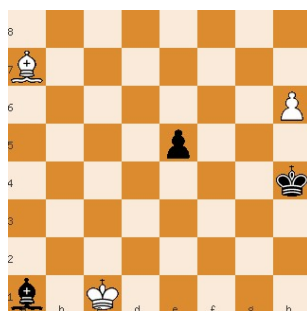
Solution sous l'image....



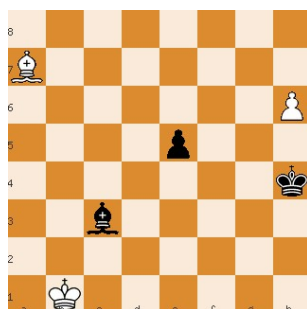
1 Fa7!



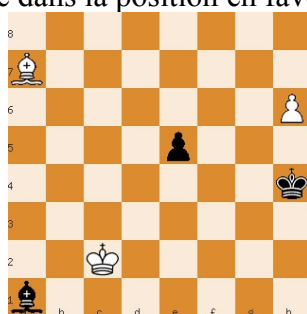
Et la prise étant impossible sous peine de 1. ... Fxa7 2. h7 il reste aux Noirs le repli par 1. ... Fa1 :



mais après l'évident 2 Rb1 Fc3 comment progresser ?

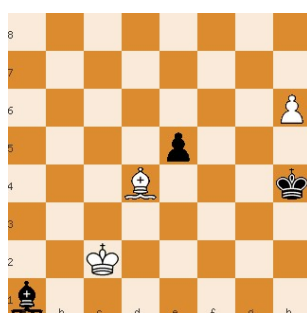


3 Rb2 Fa1 a-t-il changé quelque chose dans la position en faveur des Blancs?



Oui ! Le roi Blanc s'est approché de la zone sensible de l'échiquier (la case d3) sans que les Noirs aient pu améliorer un tant soit peu leur position...Et l'idée germe !!!

4 Fd4 et la partie est finie !



En effet si 4 ... exd4 5 Rd3 et rien n'empêchera 6 h7 et 7 h8D et si 4... Fxd4 5 Rd3 et les noirs ne pourront pas simultanément retirer le fou et pousser le pion !

Chessdiag.org, un bilan après 7 mois de fonctionnement.

J'ai lancé <http://chessdiag.org> à la rentrée des classes 2008, il y a environ 7 mois. Ce site a pour vocation de permettre aux utilisateurs d'éditer une position sur un diagramme d'échecs et d'héberger ce diagramme pour une publication web... Un plug-in wordpress permet même de visualiser simplement ces diagrammes dans les commentaires... Aucune publicité, mais un bouche à oreille efficace a permis l'édition en 7 mois de 1817 diagrammes (environ 44Mo d'images).



Sur l'ensemble de la période seulement 2300 visiteurs uniques, venant de 55 pays ont fait vivre chessdiag.org. Le taux de rebonds de 28% et le temps moyen sur le site à 7 minutes 34 sont plutôt satisfaisants. Les moteurs de recherche n'amènent que 4,4% des visiteurs, mais 14% arrivent en accès direct.

Du point de vue monétisation, par contre chessdiag.org n'est toujours pas rentable, sa fréquentation modeste (histoire de niche étroite) et le fait que les visiteurs ont un but concret (édition d'une position) rendent la perspective d'un clic publicitaire bien aléatoire...

Mais l'aventure chessdiag.org continue et des projets d'évolutions sont répertoriés sur [le forum](#): La prochaine version 2.0, en développement devrait voir naître les améliorations suivantes :Date prévu septembre 2009

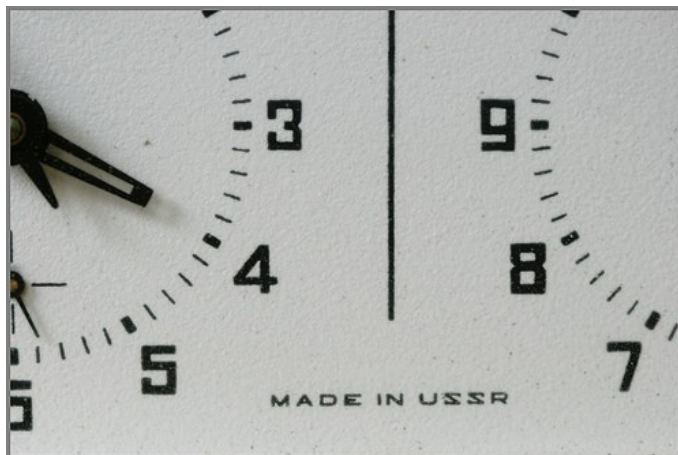
- Compatibilité avec le code [FEN](#)
- Paramétrage de la taille de l'image de sortie
- Plug-in blogspot
- Plug-in Dotclear
- Possibilité de Flip (échiquier côté noir)
- Étude d'une liaison avec twitter

La version suivante 3.0 devrait voir naître des modules permettant la rédactions d'articles mêlant PGN et textes en créant une page web au format xml. (2010?)

Vous êtes webmaster, si vous n'êtes pas insensible à ce travail, vous pouvez référencer chessdiag.org en inserant le code suivant dans une page :

```
<a href="http://chessdiag.org">  
</a>  
<a href="http://chessdiag.org">http://chessdiag.org</a>
```

INTERLUDE: Echecs en bullet : du rapide !



Jouer aux échecs en blitz (5 minutes la partie) vous semble trop pépère ? Alors essayer les cadences infernales !

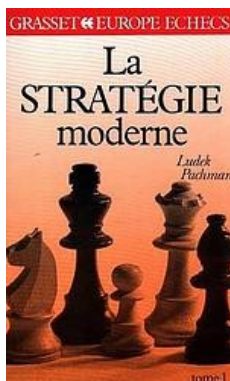
Sur <http://www.europe-echecs.com/> je joue sous le pseudo **beaumetz** à plusieurs cadences dont celle-ci :

10 secondes pour la partie complète incrémenté de 1s pour chaque coup joué.

Je me suis prêté au jeu un peu fou d'essayer de commenter la partie en directe ! Des GMI le font bien, et je n'ai peur de rien !

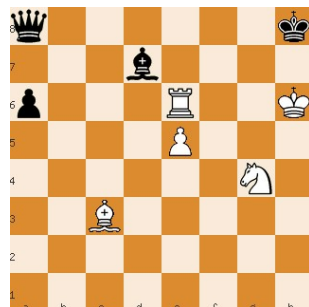
Remarquez quand même les jolies fautes de français (le cerveau à ses priorités), les phrases non finis et les jugements à la n'importe-manteau...

<http://blog.site2wouf.fr/2009/03/echecs-en-bullet-du-rapide-chess.html>



Exercice 28 : Une finale pas si simple

Les Blancs jouent et gagnent



J'ai séché un peu sur cette étude de Sydorov, sélectionné par le GMI Yochanan Afek sur <http://www.chessvibes.com>.

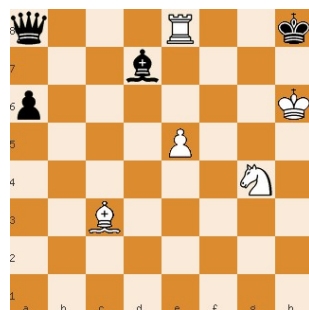
Pourtant l'idée est assez simple, il faut pouvoir activer le fou c3 et avançant le pion e5...

Solution sous l'image.

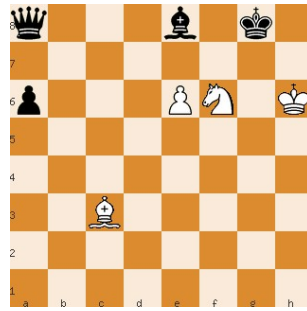


L'idée est simple, mais il faut s'assurer qu'elle fonctionne avant de bouger la pièce sur l'échiquier, surtout si l'on sacrifie une pièce ! Et puis ici on a le temps... (Pas comme en **bullet**)

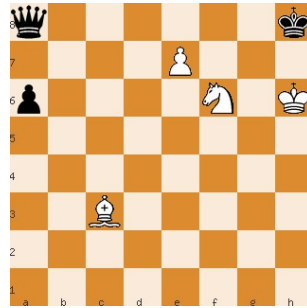
Personnellement, j'ai de suite pensé à 1 Te8+



J'étais même assez content d'avoir vu le mat dans la suite qui commence 1. ... Fxe8 2. e6+ Rg8 3. Cf6+

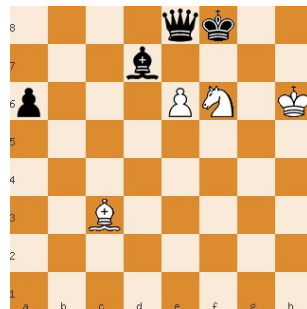


par 3. ... Rh8 4. Fb4 mat et d'avoir vu le gain dans la variante 3. ... Rh8 4. Cxe8+ Rg8 5. Cf6+ Rh8 6. e7 (et mat en 6, en laissant la case h6 au cavalier)



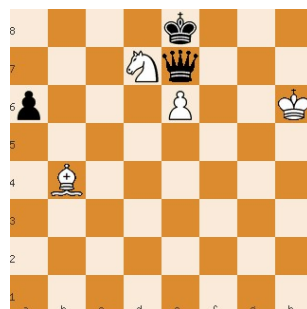
Par contre une variante m'embêtait :

1. Te8+ Dxe8! 2. Cf6+ Rf8

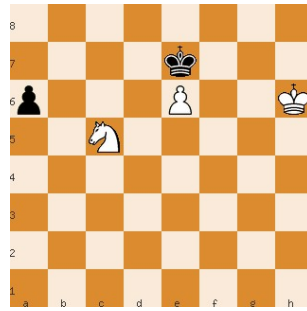


Peut-on gagner ?

3. Fb4+De7 4. Cxd7 Re8

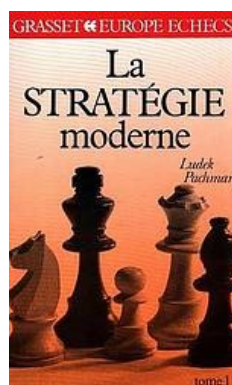


et après l'évident 5. Fxe7 Rxe7 6. Cc5, un doute subsiste :



Peut-on gagner avec les Blancs, le cavalier étant sollicité par la défense de e6 il ne peut pas s'occuper du pion a ! En outre après 6. ... a5 le Roi Blanc ne peut entrer dans le carré... Tout semble donc à refaire !

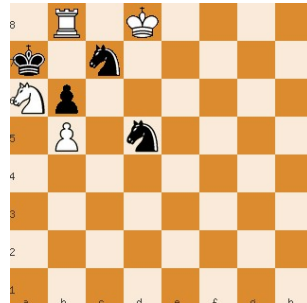
Meuuhh non !!! En trois coups le roi blanc sera en f5 (Rh6-g5 -f5) et le cavalier en b3 ou il contrôlera a1. La position est bien gagnée !



Exercice 29 : Capablanca-Lasker Berlin 1914

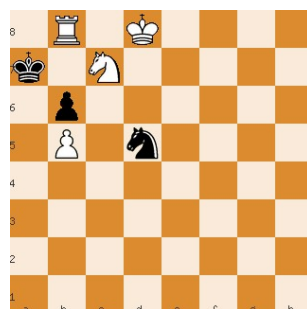
Une fois n'est pas coutume c'est dans ma revue préférée que j'ai pioché cet exercice: **EUROPE ECHECS** N° 587 - AVRIL 2009

Les Blancs jouent et gagnent

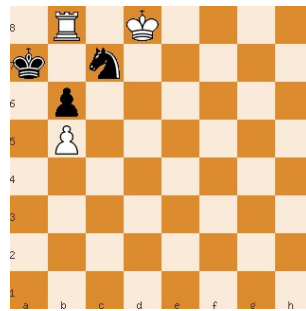


Il est évident que les Blancs ont l'avantage. Il est moins évident de le convertir en gain ! Le pat n'est pas loin et une précision chirurgicale est requise pour conclure et éviter la nulle !

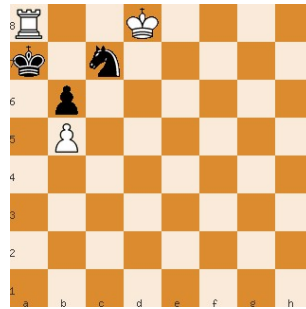
Solution sous l'image



1. Cxc7 est évidemment la solution, basée sur le fait qu'après 1. ... Rxb8 2. Cxd5 le gain est simplissime. Mais attention ! Après 1. ... Cxc7 les Blancs ne peuvent jouer 2. Rxc7 sous peine de pat !!!

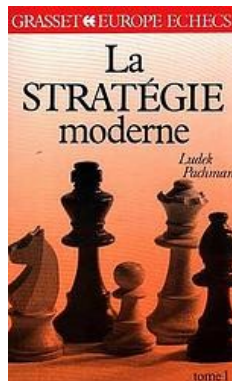


Alors on a fait fausse piste ? Non ! 2. **Ta 8+**!



Et les trois variantes mènent au gain Blanc :

- 2. ... Rxa8 3. Rxc7 Ra7 4. Rc6 et 5. Rxb6
- 2. ... Cxa8 3. Rc8 Cc7 4. Rxc7 Ra8 5. Rxb6
- 2. ... Rb7 (on va insister!) 3. Ta7+ Rxa7 4. Rxc7 Ra8 5. Rxb6

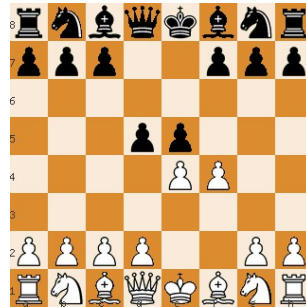


Exercice 30 Rosanes Anderssen 1862

Jakob Rosanes et Adolf Anderssen sont deux joueurs d'**Echecs** de la période romantique. La partie évoquée aujourd'hui empreinte les méandres du contre-gambit Falkbeer, symbole s'il en est du jeu spectaculaire de cette fin de 19ème siècle.

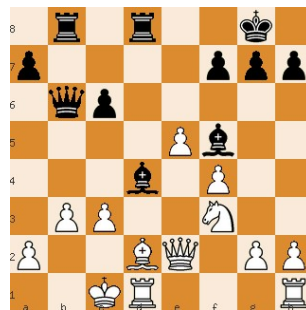
Rosanes-Anderssen Breslau 1862

1. e4 e5 2. f4 d5



Les Noirs refusent le pion du gambit et offrent à leur tour un pion pour exploiter la faiblesse de l'aile-roi blanche. Cette suite aigüe est peu jouée aujourd'hui. Nous nous intéresserons à la position après le 17ème coup blanc: Les Blancs viennent de jouer 17.Cf3 (La prise directe en d4 perdant sur Dxd4 avec un mat inévitable)

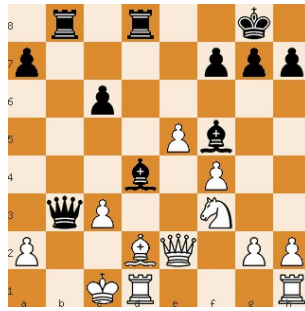
Les Noirs jouent et gagnent



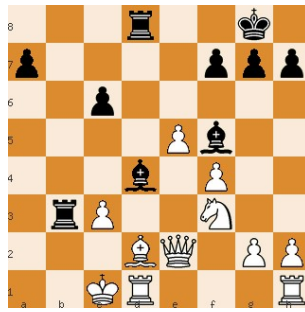
Mais maintenant les Noirs peuvent conclure rapidement.
Solution sous l'image.



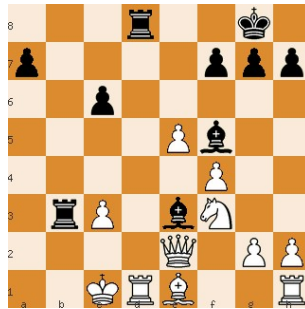
17... Dxb3! est évidemment le premier coup à analyser !



et après 18 axb3 Txb3



la menace Tb1+ condamne les Blancs :



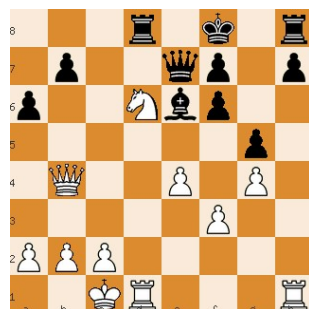
19 Fe1 Fe3+ et le mat en b1 est imparable.

La partie en PGN : [Event "Breslau -"]

```
[Site "Breslau -"]
[Date "1862.???.??"]
[EventDate "?"]
[Round "?"]
[Result "0-1"]
[White "Jakob Rosanes"]
[Black "Adolf Anderssen"]
[ECO "C31"]
[WhiteElo "?"]
[BlackElo "?"]
[PlyCount "38"]
1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.Bb5+ c6 5.dxc6 Nxc6 6.Nc3 Nf6 7.Qe2 Bc5 8.Nxe4 O-O
9.Bxc6 bxc6 10.d3 Re8 11.Bd2 Nxe4 12.dxe4 Bf5 13.e5 Qb6 14.O-O-O Bd4 15.c3 Rab8
16.b3 Red8 17.Nf3 Qxb3 18.axb3 Rxb3 19.Be1 Be3+ 0-1
```

Exercice 31 : Un exercice d'échecs facile, c'est les vacances !

Les Blancs jouent et gagnent

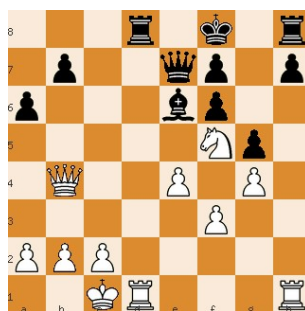


Au niveau du matériel on a l'égalité, la structure de pions des blancs est plus saine mais leur équadé téméraire semble en fâcheuse posture. Pourtant un seul coup décidera de l'issue de la partie, un coup tellement fort que Lasker (avec les Blancs) obligera Short (homonyme du GMI contemporain) à coucher son monarque, en ce matin brumeux d'avril 1892 (C'est de la "littérature", je ne connais que l'année, alors la météo !)

Solution sous la photo.



Non seulement le cavalier n'est pas en danger mais c'est lui qui porte l'estocade : 1. Cf5! 1.0



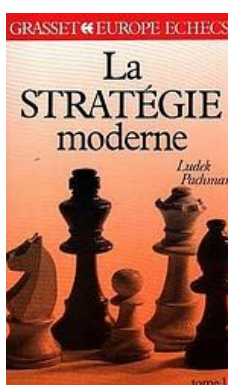
La prise de la Dame (1. ... Dxb4) est réfutée immédiatement par le mat du couloir (2. Txd8#) et même l'échange des tours (avec échec: 1... Txd1+ 2. Txd1) ne fait que reculer l'échéance.

Net et sans bavure !

Publicité : Un des livres qui m'a fait le plus progresser !

Stratégie et tactique sont intimement liées aux échecs, la seconde n'étant que le prolongement de la première. La stratégie fixe des objectifs et la tactique constitue le moyen de les atteindre. Le grand pédagogue tchèque Luděk Pachman aborde ici une vaste étude de la stratégie telle qu'elle est pratiquée de nos jours. Ce premier tome est consacré aux bases de la stratégie, à la valeur des pièces et aux échanges. De nombreux exemples, classiques et récents, ainsi que bon nombre de parties complètes éclairent les premiers pas dans la stratégie indispensable à tout joueur souhaitant progresser. Cet ouvrage constitue une nouvelle édition revue et mise à jour par l'auteur.

[\(clic pour accéder à la boutique\)](#)



Exercice 32 :Championnat de France des jeunes

Lorsqu'il avait le choix entre le gain de la Dame et le mat, Bernard Kagan, un original joueur d'échecs berlinois avait l'habitude de demander à ses élèves :

– “Que faites-vous : Prenez-vous la Dame ou donnez-vous le mat ?”

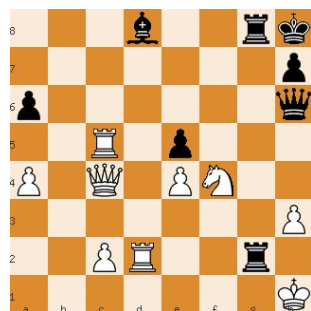
Et quand ils répondaient comme prévu :

“- Je prends la Dame !”Kogan les félicitait en leur disant :

“Très juste ! Car vous pourrez mater ultérieurement !”

C'est en survolant les parties en PGN du championnat de France des jeunes que cette anecdote m'est revenue en mémoire.

Les Noirs matent en 2 coups



Ce diagramme (édité avec <http://chessdiag.org>) est issu d'une partie opposant Gabriel Thon (2057) à Guillaume Wurtz (1822).

Les noirs au trait jouèrent 42. ... Txd2, ce sur quoi les Blancs abandonnèrent.

Oui, mais voilà dans la position du diagramme, il y a un malheureux mat en 2 coups.

Bon c'est vrai que s'il avait maté de suite Guillaume n'aurait jamais pu prendre la tour !

Vous l'avez trouvé ce mat ?

[Event "Championnat de France des Jeunes - Benj"]

[Site "AIX LES BAINS"]

[Date "2009.04.20"]

[Round "2.4"]

[White "Thon, Gabriel"]

[Black "Wurtz, Guillaume"]

[Result "0-1"]

[ECO "B32"]

[WhiteElo "2057"]

[BlackElo "1822"]

[PlyCount "84"]

[EventDate "2009.???.?"]

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 e5 5. Nb5 d6 6. a4 Be6 7. N1c3 Rc8 8. Nd5 a6 9. Nbc3 Nf6 10. Bg5 Be7 11. Bxf6 Bxf6 12. Bd3 O-O 13. O-O Bg5 14. Ra3 Na5 15. Qe2 g6 16. f3 Bh6 17. Kh1 f5 18. Rd1 f4 19. Qf2 Nc6 20. Nb6 Rc7 21. Ncd5 Rg7 22. b4 g5 23. b5 Nb8 24. h3 g4 25. fxg4 Bg5 26. Be2 Bh4 27. Qf1 Bg3 28. Nc4 Bxg4 29. Nc3 Qh4 30. Bxg4 Rxg4 31. Nd2 Qh6 32. Nf3 Rg6 33. Nd5 Bh4 34. Qc4 Kh8 35. Rb3 Rfg8 36. Rd2 Nd7 37. bxa6 bxa6 38. Rb7 Nc5 39. Rc7 Bd8 40. Nxe5 dxe5 41. Rxc5 Rxc5 42. Nxf4 Rxd2 0-1

Pour terminer, je vous conseille de lire ce très bon reportage d'Europe Echecs:

<http://www.europe-echecs.com>

INTERLUDE : Éviter des erreurs au poker, grâce aux mathématiques.



Au **poker**, il est des erreurs évitables. Pour les éviter il faut les comprendre.

Sur une table en full ring (10 joueurs), j'ai déjà entendu ce raisonnement idiot :

- *J'avais une paire d'AS au preflop, je me suis tenu en embuscade en callant (de « call »).*

C'est-à-dire que le joueur en question à juste suivi, sans effrayer ses partenaires. Cela semble logique... Et pourtant c'est idiot.

Deux valeurs statistiques pour étayer le raisonnement :

Avec deux as, à deux joueurs vous avez **85% de chance de gagner, mais à 10 joueurs les statistiques tombent à 31%** : Vous perdrez deux fois sur trois en moyenne.

Alors avec cette grosse paire, il faut donc miser suffisamment gros pour dissuader les copains d'aller voir le flop...

La règle du 11

Pour simplifier le travail de la mémoire et avoir une petite idée de la probabilité de gain, j'utilise l'approximation suivante avec une grosse paire (AA - RR-DD) : Je retranche à 11 le nombre de joueurs et j'ai une approximation de la statistique de gain (sur 10). Par exemple :

A 5 joueurs, avec AA j'ai $(11-5=6)$ environ 60% de chances de gains.

A 3 joueurs avec RR : environ $(11-3=8)$ 75% (-5% : Rois)

A 2 joueurs avec DD : environ $(11-2=9)$ 80% (-10% : Dames)

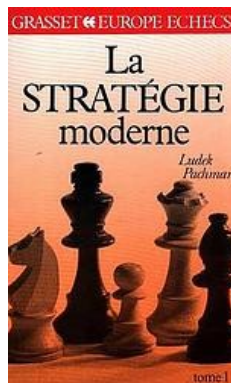
Ce n'est qu'une approximation (« à la louche ») mais elle a le mérite de faire comprendre qu'à chaque fois qu'un joueur se couche, nos chances de gains augmentent sérieusement ! J'utilise d'autres approximations pour d'autres mains, mais c'est une autre histoire.

Virgine Efira et les échecs...

On associe souvent à l'idée du jeu d'échecs les physiques de premiers de la classe : grosse lunette et teint pâle... Au mathématiques aussi d'ailleurs !

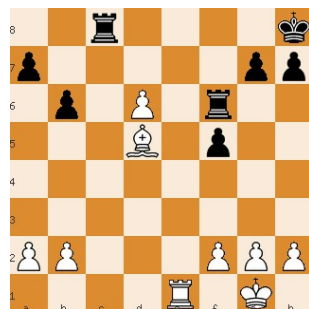
Et bien la belle Virgine Efira fait mentir la rumeur : Dans «*Des Souvenirs pour mémoire*», par Didier Audebert et Gianni Soglia, la belle dévoile une jolie anecdote sur le noble jeu :

VIRGINIE EFIRA - «Chaque soir avant que j'aille me coucher, mon père et moi entamions une partie d'échecs qui nous permettait de nous raconter notre journée avec une vraie complicité. Un jour, ma mère est venue me chercher à l'école pour me dire qu'ils allaient se séparer et ma première douleur a été de penser que je n'aurais plus ces moments à partager avec mon père. Quand il est rentré le soir, la première chose qu'il m'a dite, c'est : «On se fait une partie d'échecs ?» C'était probablement sa façon à lui de montrer que, malgré tout, si le jeu continuait, la vie aussi.»



Exercice 32 : Alekhine-Penn 1918, les Blancs jouent et gagnent

Les Blancs jouent et gagnent



Une qualité contre un pion... Pour les néophytes une qualité est la différence entre une tour (valeur 5) et une pièce de valeur 3 (cavalier ou fou). Perdre la qualité revient donc à perdre deux pions. En terme comptable on pourrait dire que les Noirs ont un pion d'avance.

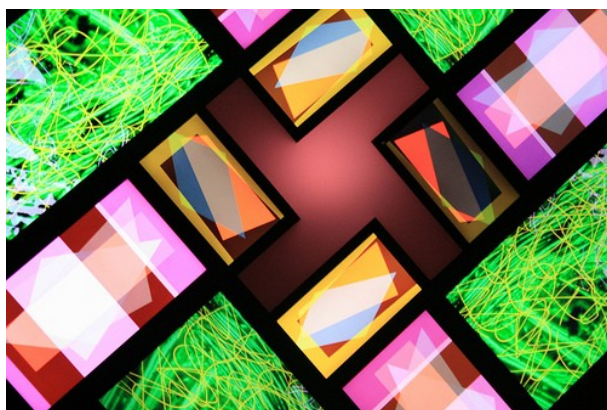
Mais les Blancs ont deux atouts maitres dans leur manche :

1. Ils sont déplacés par Alexandre Alekhine.
2. Il dispose d'un pion passé, déjà en 6ème rangée.

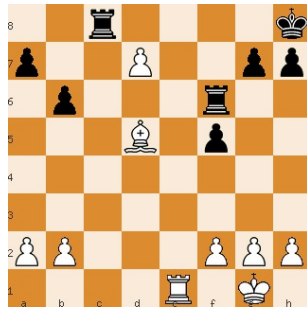
Cependant le pion est attaqué et la première rangée est un peu sensible (Faudrait pas se faire mater quand même !)

Que jouez-vous à la place d'Alekhine ?

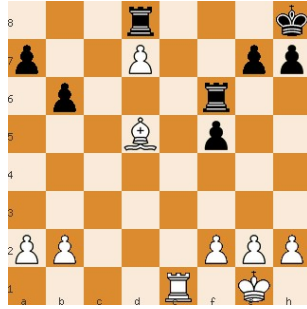
Solution sous la photo.



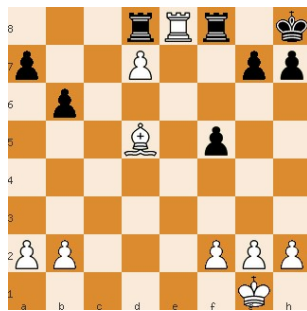
1. d7! Si il est bien d'avoir un pion passé en 6ème, il est encore mieux d'en avoir un en 7ème !



1. ... Td8



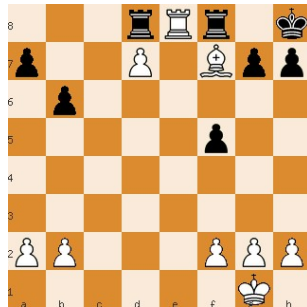
Les Blancs ont amélioré leur position, le pion a avancé et la première rangée est un peu désensibilisée mais après 2. Te8+ Tf8 tout semble figé...



On est arrivé au moment difficile.

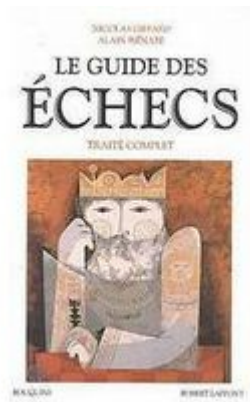
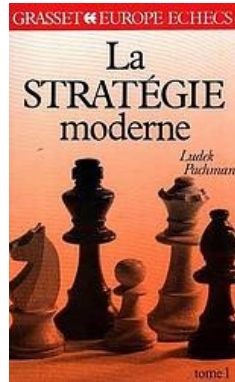
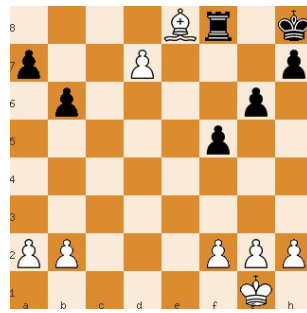
Comment améliorer la position ? Échanger une paire de tour est sans espoir ... Mais il y a un "petit coup fantastique", du genre de ceux que, quand on l'a vu une fois, on s'en souvient toute sa vie :

3. Ff7!



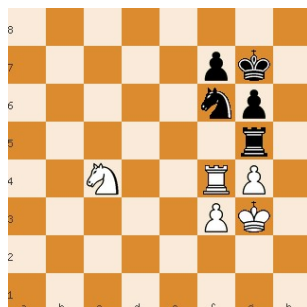
La menace imparable est 4. Txf8 suivi de 5. Fe8 pour protéger la case de promotion....

Il suivit 3. ... g6 4. Txf8 Txf8 5. Fe8 1.0



Exercice 33: Gagner, perdre ou faire nulle, il s'en faut parfois d'un cheveu

Trait aux Noirs

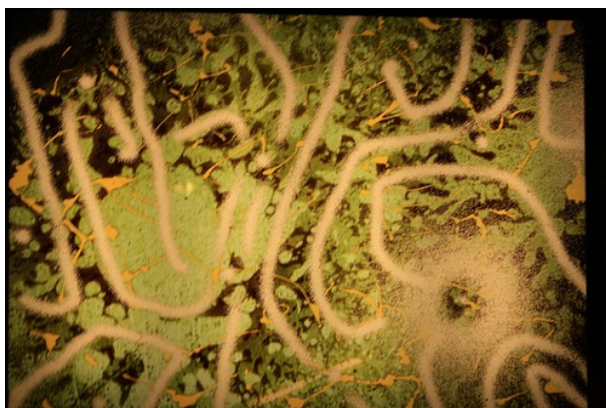


Il semble bien qu'il n'y ait pas grand-chose à faire : L'égalité rigoureuse du matériel nous incite à penser à la Nulle. Ne vaut-il pas mieux une bonne Nulle, qu'une triste défaite ?

On peut aussi penser à 1. ... Ch5+ avec une jolie fourchette, mais après 2. Rh4 si on prend la tour f4, on perd la tour g5...

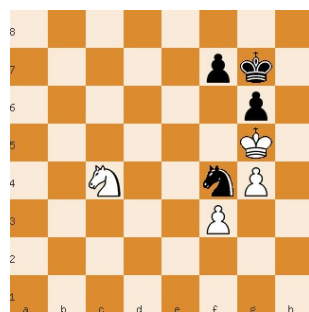
Alors une idée ? Ou on signe la feuille de match sous 1/2-1/2 ?

Solution plus bas, comme d'habitude...

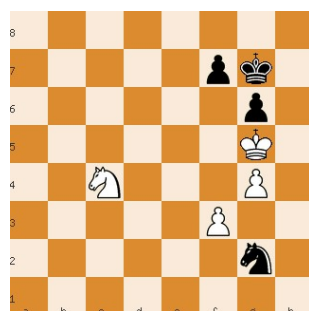


Ne croyez pas tout ce que j'écris ! Je vous ai donné la solution : 1. ... Ch5+ 2. Rh4 Cxf4 3. Rxf4

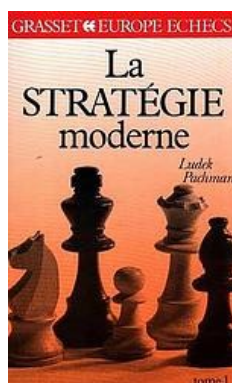
Les Noirs matent en 2



Et là il a mat en deux coups !!! Si !
Par 3. ... Cg2!

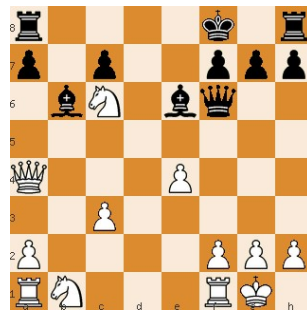


Et rien ne pourra plus empêcher 4. ... f6 mat



Exercice 34: Morphy-Bryan Tournoi de New York 1859

Trait aux Blancs



Un regard rapide à la position pourrait nous faire penser que la balance penche en faveur des Noirs. Ils ont la **paire de fou**, ont trois pièces de développées (contre 2 pour les Blancs) et le roque blanc semble peu défendu, les pièces blanches étant entassées à l'aile dame.

Oui mais voilà :

- Le centre est blanc (e4)
- Les Blancs sont déplacés par le grand Morphy.
- La batterie constituée d'une Dame et d'un Cavalier est plus venimeuse qu'un serpent à sonnette.

Vous êtes Morphy (ça vous fait plaisir ?). Que jouez-vous ?

Solution sous l'image !



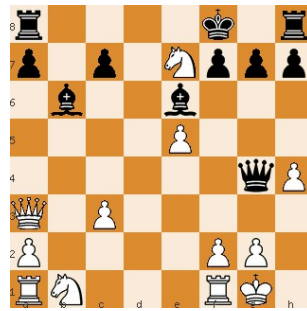
Il faut d'abord forcer le Dame noire à abandonner le contrôle de la case e7 :

1. e5 Dg5 2. h4 Dg4



Et maintenant c'est on ne peut plus classique :

3. Da3+ Rg8 4. Ce7+ Rf8

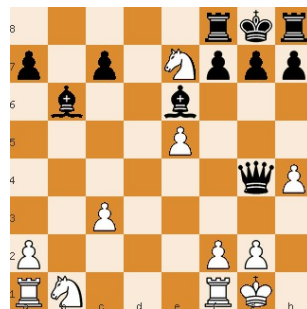


et une petite découverte : 5. Cg6+ Rg8



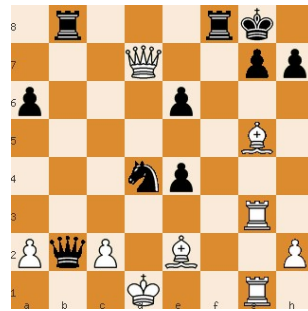
Et le serpent à sonnette se transforme enfin en boa constricteur pour étouffer les Noirs :

6. Df8+ Txf8 7. Ce7#



Exercice 36 : Westerinen-Sigurjonson New York 1939

Les Blancs jouent et gagnent



Dans ce genre de position, on peut toujours compter le matériel, mais cela n'a pas beaucoup d'importance. Moins en tout cas que les nombreuses menaces tactiques qui pèsent sur la position. - ”

Messieurs les anglais, tirez les premiers !” Ces mots auraient été prononcés au cours de la bataille de Fontenoy, sous le règne de Louis XV.

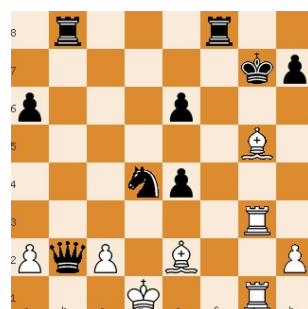
Oh pas par politesse ou par excès de courtoisie mais simplement afin de ne pas être désarmé ensuite devant le feu de l'ennemi, le rechargement des armes s'avérant très long.

Par contre aux Échecs, dans les position riches tactiquement, l'avantage du trait est primordial ! Vous avez donc les Blancs, feu !

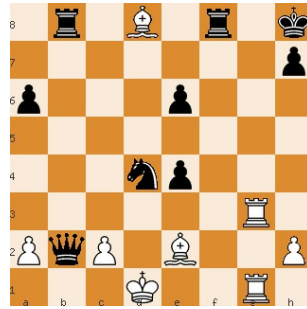
Solution sous l'image



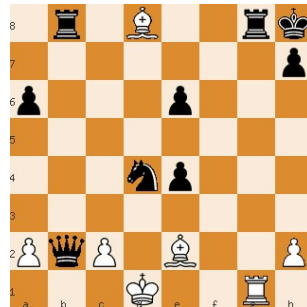
Les variantes les plus faciles à calculer sont celles qui induisent des coups forcés : Essayons ce sacrifice de Dame , avec l'idée sous-jacente d'un échecs à la découverte mortel : 1. Dxc7+ Rxc7



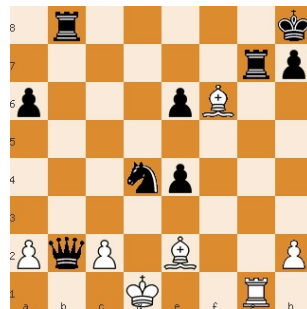
2. Fd8+ Rh8 (si 2. Rf7 Fh5#)



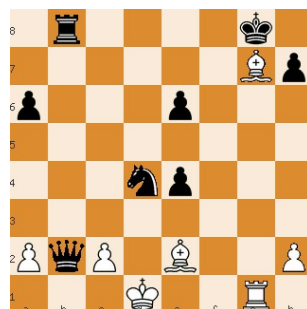
3. Tg8+! (classique et joli, c'est une déviation) Txg8



4. Ff6+ Tg7

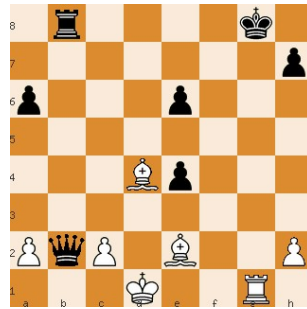


5. Fxg7+ Rg8



6. Fxd4+

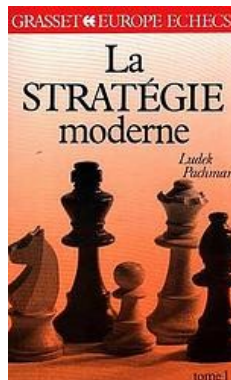
Cette deuxième et dernière découverte est mortelle, les Blancs reprendront ensuite la dame b2, pour rester avec une pièce nette d'avance et un gain facile en poussant le pion c, après préparation, tranquillement.



Publicité : Un des livres qui m'a fait le plus progresser !

Stratégie et tactique sont intimement liées aux échecs, la seconde n'étant que le prolongement de la première. La stratégie fixe des objectifs et la tactique constitue le moyen de les atteindre. Le grand pédagogue tchèque Luděk Pachman aborde ici une vaste étude de la stratégie telle qu'elle est pratiquée de nos jours. Ce premier tome est consacré aux bases de la stratégie, à la valeur des pièces et aux échanges. De nombreux exemples, classiques et récents, ainsi que bon nombre de parties complètes éclairent les premiers pas dans la stratégie indispensable à tout joueur souhaitant progresser. Cet ouvrage constitue une nouvelle édition revue et mise à jour par l'auteur.

[\(clic pour accéder à la boutique\)](#)



Exercice 37 : Nezhmerdinov-Konstantinov Rostov 1936

Trait aux Blancs



Il semble bien que nous devons commencer à prier. Le fou des Noirs, tel un frelon dans la manche d'une chemise nous gêne et nous effraie. Oh ce n'est pas tant la douleur que la peur d'avoir mal qui chavire notre âme. Courage fuyons ! (Yves Robert 1979)

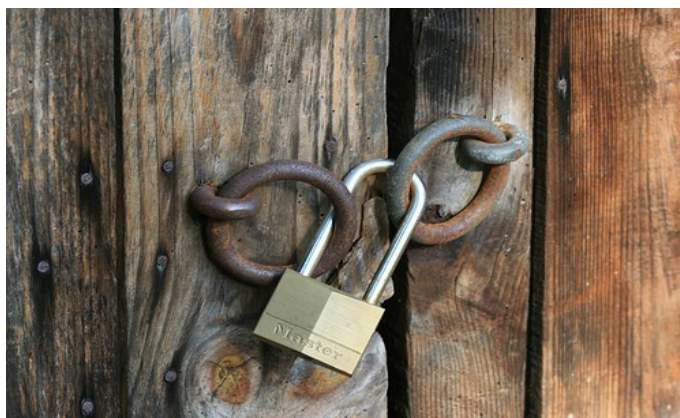
Prendre le fou nous condamne à la perte d'une qualité sur l'échec de la Dame, tandis qu'un coup de roi, en nous déroquant nous le scotcherai au centre, en plein champ de bataille.

Comme nous sommes en échec, les coups candidats (Coups à envisager) ne sont pas bien nombreux. Trouver le meilleur, ou le moins pire devrait être à votre portée...

Bon d'accord c'est difficile parce qu'on ne sait pas si on cherche un coup gagnant ou un coup annulant... Ou même simplement un coup... jouable.

Comme dans une vraie partie !

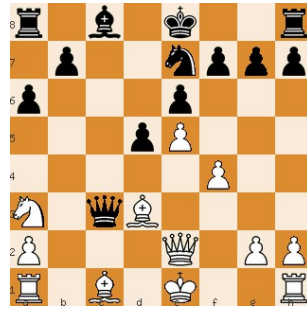
Solution sous l'image



Vous ai-je induit en erreur une fois de plus ?

C'est fou mais le fou n'est pas tabou. (hibou, genou, chou)

1. bxc3 Dxc3+ Même pas peur !



2. Dd2 Dxa1



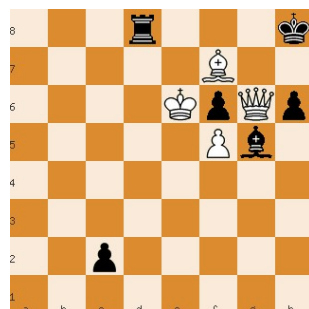
et... 2. ... Fb1



L'araignée n'est pas un insecte (elle a 8 pattes) mais c'est elle qui aura le dernier mot.
La dame est condamnée et sera dévorée vive après 3. ... Fb2

Exercice 38 : La Dame qui mate, étude de Lasker

Trait aux Blancs



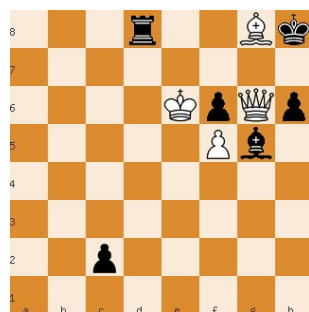
Dans cette étude de Lasker, assez difficile, les Blancs materont dans 6 coups. Les habitués de cette rubrique, qui commencent à me connaître reliront le titre de ce billet, en guise d'indice à rebrousse-poil...

Solutions sous l'image



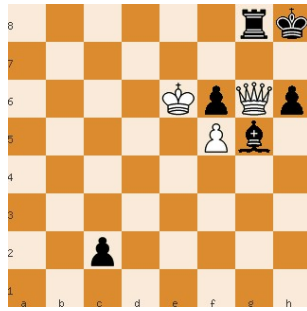
La différence entre une étude et une partie réelle est la proportion de coups "de folie" plus importante en étude. Les Blancs vont ainsi, ici donner consécutivement leurs deux pièces : d'abord le fou, puis la Dame. Non ? Si !

1. Fg8

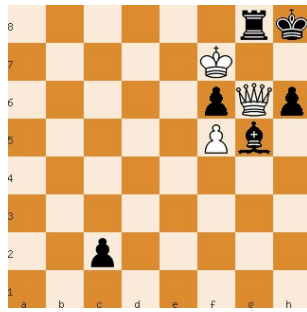


La reprise est forcée sinon Dh7 mat.

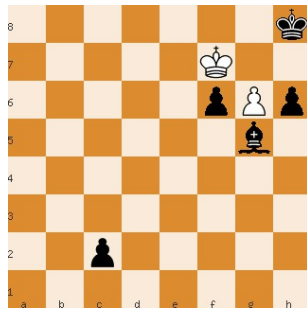
1. ... Txf8



2. Rf7! menaçant D×g8 mat



2. ... T×g6 3. fxg6



Et oui, on a tout donné... Mais une nouvelle Dame portera l'estocade rapidement 3. ... h5 (What else ?) 4. g7+ Rh7 5. g8D+ Rh5 6. Dg6# (*La dame qui mate*, n'était pas celle que vous croyiez ?)

INFORMATION:

Je ne connais pas personnellement MF Xavier Parmentier. Je viens juste de lui offrir mon amitié sur Facebook.

Depuis 20 ans, il dépensait temps et énergie au services des jeunes qu'il entraînait avec passion. Mais c'est fini, la FFE (fédération française d'Échecs) lui a signifié, avec un Email de deux lignes. Deux lignes pour 20 ans... Oui, ça fait une ligne par décennie.

Xavier PARMENTIER a en outre créé fraîchement un groupe sur FB:

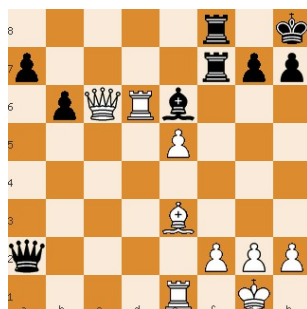
- Pour que la FFE change radicalement :
- Pour ceux qui en ont assez de la langue de bois de la communication de la FFE.
- Pour ceux qui souhaitent une vraie vie démocratique au sein des organes FFE.
- Pour ceux qui pensent que l'argent des licenciés et des Sponsors de la FFE est dépensé n'importe comment.
- Pour ceux qui veulent que l'espoir d'une vrai fédé solidaire renaisse enfin!
- Enfin pour tous ceux qui veulent simplement s'exprimer librement sur ce que devrait être le jeu d'échecs en France.

J'en suis membre. Et c'est le dernier point que je cible en militant depuis 20 ans pour que les Échecs aient leur place dans le système éducatifs . Et je continuerai.

Nous envisageons même l'ouverture d'une classe à horaire aménagée en Échecs à la rentrée 2010,mais chut! c'est un secret...

Exercice 39 : Kan - Bernstein, Paris 1926

Trait aux Noirs



Nous sommes à Paris en 1926. Je ne sais pas si Kan, le joueur qui pilote les Blancs est “le” Kan qui est à l’origine de la variante Kan de la Sicilienne (1. e4 c5 2. Cf3 e6 3. d4 exd4 4. Cxd4 a6 5. Fd3). Mais si on regarde la structure des pions noirs, on peut être certain que la partie n’en a pas suivi les méandres...

Une dame, une paire de tours, un fou et 4 pions partout. Les fous sont de couleurs opposés. Les pions sont monoblocs pour les Blancs et séparés en deux équipes chez les Noirs.

A part ça ?

- Les noirs ont doublé leurs tours, sur une colonne semi-ouverte.
- Les Blancs ont indiscutablement le centre.
- Le Pion f2 est attaqué 3 fois, défendu 2 fois.
- Le Fou e6 est attaqué 2 fois, défendu 1 fois.
- Je n’ai pas tout dit, mais presque...

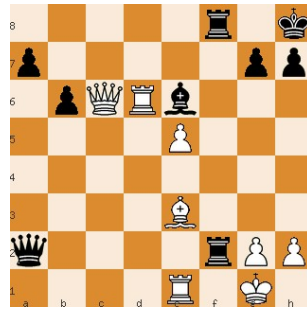
Indice : Le deuxième coup justifiera le premier !

Solution sous l’image



1. ... Txf2

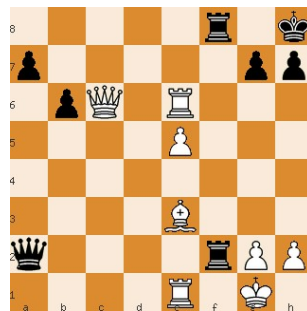
Je ne sais plus quel GMI disait :” Réfléchir à un coup n’implique pas de devoir le jouer...” (Kasparov, Kortchnoï ?). Mais il est sûr que ce coup doit au moins être analysé...



2. Txe6

Il semble bien que les Blancs puissent répondre ça, et gagner une pièce ... La Dame c6 tient g2...
Non ?

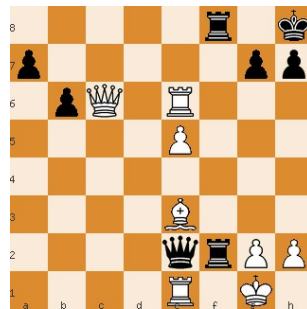
J'aurai pu donner cette position comme position de départ !



Un petit coup, tout mignon force

immédiatement les Blancs à l'abandon ! C'est le magnifique 2. ... De2!

Et, tant la case f1 est devenue faible , les Blancs n'ont plus que leurs yeux pour pleurer...



Exercice 40 : Alekhine - Spencer 1923

Le dimanche en famille, certains se promènent en forêt, d'autres regardent la télévision. Ici, il nous arrive de faire des "lectures", au sens échiquéen...



Il s'agit de revivre une partie de Maîtres, tranquillement, en analysant les variantes au fur et à mesure, en critiquant tel ou tel coup. "C' est un peu comme un film, une partie..." me faisait remarqué Arthur (10 ans). Le scénario a prévu des coups de théâtre, du suspense, et une fin parfois tragique...

Dimanche dernier, c'est une partie du grand Alekhine que nous avons étudié, partie jouée le 29 septembre 1923 dans une séance de simultanées à Liverpool. Cette partie est issue du Tome 2 : Deux cents parties d'échecs par A. Alekhine.

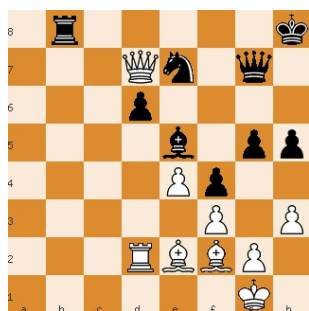


<http://echecs-et-mat.zlio.com>

"Même parmi les adversaires plus faibles, il s'en trouve toujours qui font au moment voulu le coup exact, qui découvrent de subtiles défenses et amènent des revirements surprenants, forçant le Maître à réfléchir."

Ainsi dans les 20 premiers coups c'est plutôt le jeu de Spencer qui m'a personnellement impressionné. Le maître Alekhine ne semblait pas en difficulté, mais sa position ne donnait pas une impression de confort sécurisant comme on pouvait s'y attendre...

Et puis survient cette position après le 35^{ème} coup :(trait aux Blancs)



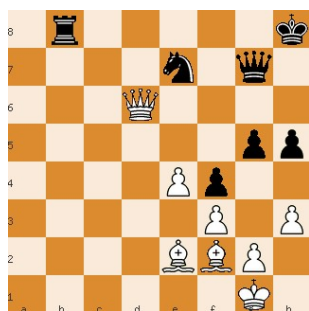
L'avantage d'Alekhine dans la position réside dans la paire de fous, mais la perspective d'un gain semble incertaine. Comment valoriser cette paire afin de mettre les Noirs Knock out ?

Oh, je n'attends pas une suite sanglante et forcée, mais un coup logique et bon que la position toute entière appelle à cor et à cri.

Solution sous l'image :



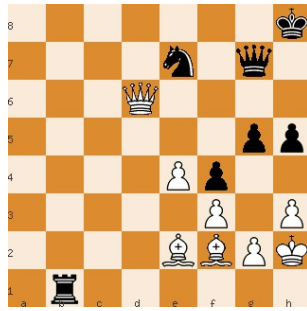
36. Txd6! Fxd6 37. Dxd6,



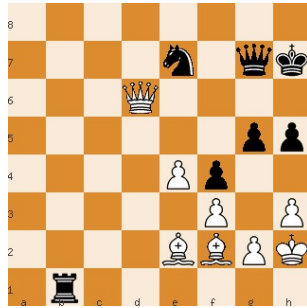
Il est possible que la meilleure solution pour les Noirs eut été de décliner le sacrifice de qualité par 36. ... Cg6 mais jouer avec un pion de moins contre Alekhine, c'est un peu comme rouler saoul sans ceinture...

Comptable et stratège sont ici en désaccord. La diagonale a1h8 est sensible comme une corde de violon : Les époux royaux Noirs en frémissent !

Il suivit logiquement 37. ... Tb1+ 38. Rh2



Puis 38. ... Rh7 pour désensibiliser a1h1



Il ne restait à Alekhine qu'à centraliser les deux fous et à pousser le pion e, les Noirs abandonnèrent au 49 ème coup.

[Event "Liverpool sim"]

```
[Site "Liverpool sim"]
[Date "1923.???.?"]
[EventDate "?"]
[Round "?"]
[Result "1-0"]
[White "Alexander Alekhine"]
[Black "Edmund Spencer"]
[ECO "A55"]
[WhiteElo "?"]
[BlackElo "?"]
[PlyCount "97"]
```

```
1. d4 Nf6 2. c4 d6 3. Nc3 Nbd7 4. e4 e5 5. Nf3 g6 6. h3 Bg7
7. Be3 Qe7 8. Qc2 Nf8 9. Nd5 Nxd5 10. cxd5 Nd7 11. Bg5 f6
12. Be3 exd4 13. Nxd4 Nc5 14. Bb5+ Kf7 15. f3 f5 16. O-O f4
17. Bf2 a5 18. Rad1 Be5 19. b3 Rf8 20. a3 Kg8 21. b4 axb4
22. axb4 Na6 23. Qb3 g5 24. Rd2 h5 25. Be2 Qg7 26. Ne6 Bxe6
27. dxe6 Rfe8 28. b5 Nb4 29. Rc1 c5 30. bxc6 Nxc6 31. e7+ Kh8
32. Qxb7 Nxe7 33. Rb1 Rec8 34. Qd7 Rcb8 35. Rxb8+ Rxb8
36. Rxd6 Bxd6 37. Qxd6 Rb1+ 38. Kh2 Kh7 39. Bd3 Rb7 40. Bd4
Qf7 41. e5+ Ng6 42. e6 Qe7 43. Qe5 Kh6 44. Bxg6 Kxg6 45. Qe4+
Kh6 46. Qf5 Qe8 47. h4 Qg8 48. e7 Rb8 49. Be5 1-0
```

Exercice 41 : La rubrique échecs du Jeudi, c'est les vacances !

Depuis fin août 2008, je vous propose chaque jeudi sur [WoufsBlog](#) un exercice d'échecs, une miniature ou une analyse...

Je vous livre aujourd'hui mon dernier diagramme pour cette année scolaire. Oh je continuerai à parler d'échecs pendant les vacances, mais comme je vais enlever ma montre pendant deux mois, cela sera beaucoup moins régulier ! Et puis je vous réserve une surprise : Tout le contenu échiquéen de [Woufsblog](#) dans un E-book gratuit cela vous plairait ? Repassez régulièrement !

Traits aux Blancs



Faut-il gagner ou ne pas perdre ? Est-on bien ou en souffrance ?

Si on pouvait jouer deux fois en suivant on materait par Cf5-h6 mais ce plan se heurte à :

1. Cf5 Dxh4 2. Cxh4 Txd1 ...

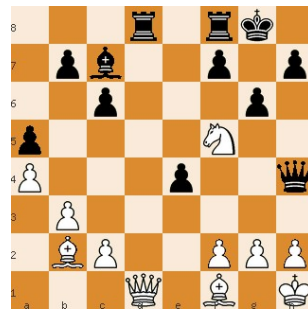
Dur dur !

Solution sous l'image

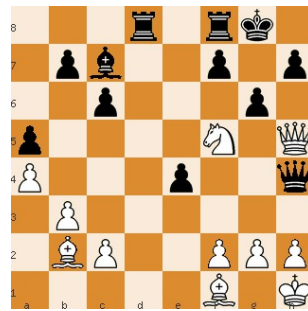


1. Cf5 Dxh4 est le bon début :

Trait aux Blancs



Mais il fallait trouver le très très joli 2. Dh5!



Ce magnifique coup soustrait la Dame aux crocs de la tour h8... et dévie la Dame noire de l'une des cases sensibles h6 et e7.

ANNEXE 1

Echecs et math, Mathématiques sur 64 cases.

Ce travail, réalisé pendant l'année scolaire 1993-1994 est mon mémoire professionnel. Comme chaque élève enseignant français, ma tâche était de réfléchir à divers problématiques liés aux mathématiques ou à l'enseignement en général. Si beaucoup de collègues ont décidé de travailler sur des sujets mathématiques au sens stricte (« la propriété de Pythagore et sa réciproque »), ma passion m'a dicté un tout autre choix : **Echecs et math** était le titre original mais ce mémoire a été rendu sous le titre définitif : **Mathématiques sur 64 cases**

Je remercie donc Monsieur Verrier, d'avoir, à l'époque, accepté le tutorat d'un mémoire au sujet si peu orthodoxe.

Faire partager sa passion est un privilège. Lorsque celle-ci par sa richesse peut aider à l'épanouissement intellectuel de chacun, ce privilège devient un devoir.

C'est pourquoi j'ai choisi de m'exprimer sur ce sujet en étant conscient des risques que j'encourais à quitter le chemin du classicisme.

"Les échecs sont trop sérieux pour être un jeu et trop futiles pour être une science..."

écrivait Flaubert dans son Dictionnaire des idées reçues. Il est en effet solidement ancré dans l'inconscient collectif que jeu et science ne font pas bon ménage.

En Occident le jeu, quand il n'est pas directement assimilé aux vices, prête à sourire : jouer n'est en aucun cas sérieux.

En Orient par contre le jeu rime avec sagesse, le Go est une véritable institution au Japon, il est enseigné dans les écoles, où on y délivre des diplômes de progression. Ce jeu confère une importance sociale à l'individu proportionnellement au niveau acquis.

Dans les républiques Slaves, les échecs sont enseignés jusqu'à l'université. Les GMI (Grands Maîtres Internationaux) ont une influence politique considérable. Ainsi, à l'Est le jeu n'est pas comme en Europe synonyme de perte de temps.

Pourtant à l'Ouest, de tout temps, des sociologues se sont penchés sur les bienfaits du jeu pour les tout jeunes enfants. Pauline Kergomard, Inspectrice Générale des Ecoles Maternelles n'écrivait-elle pas, à la fin du siècle dernier: Le jeu est le travail de l'enfant ?

Le jeu de l'enfant n'est pas seulement divertissement ou détente, il est aussi une façon d'être et d'appréhender le monde. Quatre institutrices du territoire de Belfort : Mmes Hutges, Isaac, Jucquin, Verbovski, assistées de leur conseillère pédagogique, Mme Chenderowsky, ont conduit une expérience sur le jeu d'échecs en grande section d'école maternelle.

Les objectifs visés par le projet concernaient différents domaines:

- le langage
- la motricité
- les activités artistiques et créatrices
- la formation de l'esprit scientifique.

Ce travail très riche et très intéressant a été consigné dans une plaquette éditée par le CRDP de Besançon.

Ainsi, si Pauline Kergomard a fait inscrire le jeu à la première ligne du programme officiel des Ecoles Maternelles dès le 18 janvier 1887, il est totalement banni du système éducatif dès l'entrée au collège (en dehors des activités du foyer socio-éducatif.)

Pourtant le jeu est formateur. Ayant la responsabilité du club d'échecs du CLG Gambetta d'Arras, j'ai pu cerner l'intérêt du jeu d'échecs en situation scolaire (Les échecs contre l'échec scolaire). Ceci fera l'objet de la première partie de ce mémoire.

Y seront évoqués :

A L'INTERET D'UN APPRENTISSAGE.

- a) Les règles : l'intérêt d'un apprentissage.
- b) Les exercices : besoin de maîtriser.
- c) Le jeu rapide : maîtrise du temps.

B LE JEU.

- a) Le respect : règles et adversaire
- b) La maîtrise : un club d'échecs en milieu scolaire a-t-il encore sa place s'il s'adresse à des joueurs confirmés ?
- c) Le plaisir : plaisir d'avoir acquis de pouvoir jouer, de pouvoir gagner.

N'en déplaise à Edgar Poe, qui dans Double attentat de la rue Morgue, voyait dans le jeu de Dames la quintessence même de l'esprit scientifique nous étudierons, dans une deuxième partie, le rapport entre le jeu d'échecs (jeu des rois) et les Mathématiques (Reine des sciences):

A LES PROBLEMES.

- a) La rosace du cavalier. (Euler)
- b) Le problème des huit Dames. (Gauss)
- c) Motifs géométriques. (Karpov - Guilk)
- d) La création d'objet et la notion d'outils.
- e) La démonstration.

B LE JEU

- a) La recherche d'une idée. (Le plan)
- b) L'intuition. L'imagination.
- c) L'analyse. Le raisonnement.
- d) La rigueur. La concentration.

Afin de rendre ce mémoire accessible aux néophytes en matière de jeu d'échecs, j'ai volontairement écarté les situations "échiquéennes", même riches, si celles-ci présentaient de trop grandes difficultés conceptuelles. Néanmoins j'attire l'attention du lecteur sur l'esthétisme de l'ardu et ne peux que lui conseiller d'aller plus loin.

" Il y a beaucoup plus d'aventures sur un échiquier que sur toutes les mers du monde."

Mac Orlan

I INTERET DU JEU D'ECHECS EN SITUATION SCOLAIRE.

A L'INTERET D'UN APPRENTISSAGE.

a) Les règles.

Toutes les disciplines scolaires, scientifiques ou littéraires, impliquent l'existence d'un Savoir. Savoir que l'enseignant se doit de "transmettre". (En réalité, souligne Antoine Prost dans son Eloge des pédagogues, le terme "transmettre" ne convient que pour des informations, non pour des véritables savoirs.)

Lorsque l'on initie un individu au jeu d'échecs, les mécanismes d'acquisition du savoir apparaissent clairement. Rien ne sert d'énumérer les différentes "marches des pièces", même clairement et plusieurs fois. Le cerveau humain est ainsi fait qu'il ne stockerait probablement rien. Et si, dans le meilleur des cas le débutant retenait ces règles, il n'aurait reçu qu'un succédané de savoir : l'information. En aucun cas il ne serait devenu un joueur d'échecs. Le propre des vrais savoirs est qu'on ne peut les recevoir passivement. Il faut les constituer progressivement, suivant son propre rythme.

Bien sûr, on ne peut se dispenser d'emmagasiner des informations. Il faut retenir faits, dates ou règles pour acquérir un savoir mais cela ne suffit pas ! La problématique de la vie scolaire situe la cause des difficultés dans le désintérêt des élèves pour la monotonie de l'enseignement quotidien. (C'est d'ailleurs dans cet esprit qu'ont été créés les foyers socio-éducatifs.) Sur la vingtaine de collégiens et de lycéens qui participe régulièrement aux activités du club, seul quatre étaient de parfaits débutants. Pour ceux-ci, la nécessité d'un apprentissage c'est concrètement fait sentir: On ne peut jouer aux échecs sans connaître les règles du jeu. Le travail nécessaire à l'acquisition de ces règles, n'est plus laborieux dès que l'on est conscient du but recherché. Ces quatre élèves ont donc, par l'intermédiaire du club d'échecs, pris conscience de la nécessité de traiter par eux-mêmes l'information qui leur était dispensée afin de construire petit à petit leur propre savoir.

Pour les membres du club déjà habitués aux règles de base, le fait de pouvoir les "enseigner" aux autres avait aussi des avantages. Plus responsabilisés à la marche du club, ils en devenaient des acteurs à part entière. Pour chacun d'entre eux, dispenser un Savoir, relativement fraîchement acquis, leur permettait une plus grande maîtrise de leurs propres connaissances. Mais par-dessus tout, la tâche qui leur était confiée, avait une importance formelle: Ils étaient fiers. Fiers de leur Savoir, fiers de pouvoir le partager, et pourquoi pas, par la suite, fiers d'apprendre ?

b) Les exercices

La suite normale de l'apprentissage des règles d'un jeu est le jeu par lui-même. Cependant ce n'est pas parce que l'on connaît une recette par coeur que la cuisine sera réussie !

Une phase primordiale, dans l'acquisition de connaissances est l'exercice d'application. Celui-ci répond à plusieurs objectifs. Outre l'évaluation directe de l'assimilation d'informations la finalité d'un tel exercice est pratique (A mon avis, on ne peut pas encore parler de savoir, car les "données" enregistrées par l'élève ne sont pas encore « utilisable » par celui-ci.). Il s'agit d'apprendre à se servir de... d'apprendre à maîtriser...

Et, ce qui est exceptionnel avec le jeu d'échecs, c'est que l'élève se rend compte de la nécessité de tels exercices. Il est des positions où l'on sent confusément que la meilleure position d'un cavalier est une certaine case. Nombre de débutants ayant pleinement conscience de ceci, abandonneront simplement l'idée, ne maîtrisant pas assez le mouvement de ce noble équidé, et ne parvenant pas à définir le bon "chemin" d'accès à cette case.

Pourtant, cette carence n'a pas de réelles raisons d'être si le joueur a assimilé les règles du jeu. Le fait est qu'il ne les a pas encore réellement assimilées mais à peine ingérer. La "digestion" ne peut se faire que grâce à des exercices simples :

Sur un échiquier vide, un cavalier placé en a1 doit se rendre en c3. En combien de coups minimums peut-il s'y rendre ? Combien y-a-t-il de chemin d'accès en quatre coups ? Y-a-t-il un rapport entre la couleur de la case de départ, celle de la case d'arrivée et la parité du nombre de coups reliant ces deux cases ?

Ce genre d'exercices n'est jamais inutile. Et la nécessité de "maîtriser" est, pour tous, évidente. On peut fonder l'espérance que la prise de conscience par l'élève de la rentabilité de ce type de travail dépasse le cadre du club d'échecs...

c) Le jeu rapide, la maîtrise du temps...

Enfin la récompense, l'élève en sait assez pour commencer à jouer. Il s'installe en face de son adversaire, séparé de lui par deux armées de buis. Certes, ce n'est pas encore un joueur d'échecs. Mais il a tous les outils en main.

Dans la position initiale, les blancs ont le trait ; c'est à dire que le privilège du premier coup leur revient, or ils disposent de 20 coups différents possibles. (16 coups de pion et 2 coups possibles pour chaque cavalier.) Il est difficile pour un débutant de choisir parmi ces coups, celui qui offre le plus de perspectives.

Deux attitudes s'offrent alors à lui ou il va se décider très rapidement et jouer le premier coup et les suivants à la vitesse de l'éclair ou chaque coup va être un calvaire. Le temps et l'énergie dépensés pour chacun d'eux seront énormes et le joueur "ne tiendra pas la distance".

Pour la cadence "Blitz", Les joueurs disposent de 5 minutes KO. Ainsi le temps de réflexion devient un paramètre à intégrer dans la procédure de choix: si on utilise en moyenne 3 minutes par coups en cadence "tournoi" il est hors de question de jouer en "Blitz" en étant si dépensier ! Il faut donc apprendre à gérer ce temps. Mais le cerveau humain ne possède pas, comme certains ordinateurs une touche "turbo" qui fait passer la vitesse du microprocesseur de 8 à 66 mhz !

(Rappel : Ce texte est écrit en 1993 :-)

Gérer son temps ne veut pas dire réfléchir plus vite, mais réfléchir mieux. En effet une grande capacité de calcul n'implique pas nécessairement un niveau excellent aux échecs, sinon Deep-Thought avec ses MIPS (milliards instructions per second) serait champion du monde !

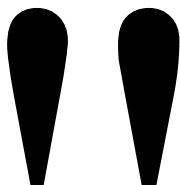
(Toujours pas :-)

Reprenons l'exemple du débutant devant l'échiquier. La partie a un peu avancé. Il a le trait. Trente coups sont à sa disposition. Pour chacun de ces coups, son adversaire disposera en moyenne de 34 possibilités qui généreront une quarantaine de réponses possibles de sa part. Cela implique déjà quelques 40000 positions à évaluer ! Une paille pour un cerveau électronique, mais plus d'une heure de travail pour le joueur chevronné qui "voit" une position par seconde ! Réfléchir mieux dans ce contexte implique une méthode d'analyse différente : la méthode dite "des coups candidats".

Le joueur se doit dans un premier temps de choisir un plan. Ce plan dépend bien sûr de la position, mais aussi d'autres facteurs que nous aborderons plus loin. Dans l'ouverture le plan le plus séduisant (Il y a bien entendu, d'autres plans envisageables) est le développement harmonieux des pièces en contrôlant le centre de l'échiquier (cases D4, E4, D5, E5.) Dans cette

optique, seuls les coups d2d4; e2e4; Cc3 ; Cf3 ont une signification propre. Il s'agit maintenant de remplacer dans le processus analytique la liste des coups possibles par la liste des coups candidats. Le gain de temps et d'énergie devient énorme en milieu de partie, lorsque 50 coups sont possibles et que seuls trois d'entre eux ont été élus coups candidats.

En conclusion, pour bien choisir, réduisons le nombre d'options. Ce "théorème" échiquéen n-a-il pas sa place dans l'éducation ?



Savoir choisir"est une opération intellectuelle qui nécessite un apprentissage. Il arrive que durant un exercice de recherche en géométrie, un élève se retrouve en situation d'échec car "il ne sait par où commencer". Je lui demande alors de m'énumérer les différentes méthodes envisageables (« méthodes candidates ») et

cela suffit souvent à débloquer la situation.

Les intérêts du jeu d'échecs en situation scolaire, lors de la phase d'apprentissage, sont donc multiples et variés. Mais les échecs sont à mon avis, au moins aussi riches une fois la phase d'apprentissage terminée.

B: LE JEU.

a) le respect.

L'enseignement est une relation entre personnes. La socialisation des élèves est donc nécessairement préalable à tout enseignement. Socialiser un élève revient à lui apprendre à vivre en société, à le faire adhérer aux normes constitutives d'une société. Un des facteurs primordiaux de "paix" sociale est le respect de l'individu.

Respect pour l'autre; respect des lois. Le bon fonctionnement d'une classe est également régi par de tels facteurs. Or le jeu est un magnifique outil de socialisation. Chacun joue avec les mêmes règles ! L'appartenance au club implique implicitement le respect des règles du jeu. Si ceci à l'air évident sur le papier il n'en est pas de même dans la réalité. Deux joueurs du club qui avaient sûrement appris à jouer "grâce" au même(mauvais) livre, pensaient de bonne foi que l'on pouvait, au premier coup, bouger deux pions différents, cette règle fictive n'était en rien gênante s'ils ne jouaient qu'à deux, en marge du club. Mais du jour où ils décidèrent de quitter leur statut de "marginiaux" pour s'intégrer au groupe et jouer avec chacun, ils durent se plier aux règles officielles.

Ils se socialisaient.

Le respect de l'adversaire est également important. L'adversaire est la représentation symbolique d'autrui. Ses intentions sont claires, il veut gagner, être "supérieur". Pour les deux joueurs l'enjeu est le même, et il est important. Respecter son adversaire commence lors de la prise de conscience de cette "symétrie". Le joueur se respecte lui-même et respecte son adversaire. Tous deux jouent l'un contre l'autre, mais ensemble.

Le jeu d'échecs contribue donc, à l'apprentissage du respect, respect de l'autre, respect de soi-même et respect des normes constitutives d'une société.

b) La maîtrise.

Une fois l'individu maîtrisant le jeu, on peut craindre que ce dernier ne perde sa place dans le système éducatif. En effet si l'école est, en quelques sortes, un dispensaire de savoirs, elle s'intéresse par vocation qu'à ceux qui en sont demandeurs. Mais ceci est un faux problème, Nul enseignant, dans quelques matières que se soient, n'aura la bêtise de prétendre que dans sa discipline, il n'a plus rien à apprendre. Il en est de même pour le jeu d'échecs. J'ai longtemps cru, que dès les règles du jeu assimilées et la marche de chaque pièce maîtrisée, il ne restait que l'expérience comme moyen de s'améliorer. Mais il suffit de se pencher un peu sur l'histoire des échecs pour se convaincre du contraire.

A la fin du XVe siècle Lucena (en Espagne) et un peu plus tard le Portugais Damiano (en Italie) publièrent déjà des livres d'échecs. En 1574 le maître italien Leonardo di Calabria battit le maître espagnol Ruy Lopez dans un match très "médiatique". Cesare Polerio se mit à analyser systématiquement chaque début. Son oeuvre fut poursuivie au XVIIe siècle, surtout par Salvio et Gréco. Le XVIIIe siècle voit la suprématie de l'école italienne. Les principaux propagateurs et théoriciens furent del Rio, Lolli, et Ponziani. En France Danican, plus connu sous le nom de Philidor publia en 1749 son ouvrage resté célèbre: Analyse du jeu des échecs. Au XIXe siècle, l'école italienne continue de donner le ton. Labourdonnais, Anderssen, Morphy et Tchigorine apportèrent de nouvelles conceptions quant à la facture de la partie. Ils élargirent considérablement le répertoire des débuts de l'époque. Si le développement de la stratégie moderne débute en 1836 avec l'oeuvre de Steiniz, ce sont les néo-romantiques Réti, Nimzowitch et Tartacover qui, à la fin du XIXe siècle formulèrent un ensemble important de principes stratégiques.

Ainsi pendant 5 siècles des quantités d'informations ont été publiées, par des hommes qui furent, à un moment ou un autre, les meilleurs de leur époque ! Viktor Kortchnoy, joueur d'échecs au plus haut niveau depuis près de 50 ans, reconnaissait en échouant lors du cycle de qualification pour le championnat du monde qu'il manquait de préparation !!! On ne sait jamais jouer aux échecs, on apprend.

Chaque joueur d'échecs en est conscient et la présence d'un club d'échecs en milieu scolaire est pleinement justifiée par ce simple fait. L'élève peut ainsi se rendre compte que le travail personnel est "payant".

d) Le plaisir.

Il n'est pas nécessaire que le travail soit triste pour être fécond. Travailler les échecs est plaisant, jouer aux échecs est plaisant. L'existence de ces îlots d'intérêts et de vie qui tranchent sur la monotonie de l'enseignement quotidien est formidable. En effet, ils apportent des remèdes subtils à certains problèmes d'échecs scolaires: ils donnent aux élèves la possibilité de quitter leur rôle de spectateurs obligés pour devenir acteurs volontaires. Et cela fonctionne car l'élève y trouve du plaisir !

Peut-être certains esprits chagrins trouveront déplacé que l'école apporte du plaisir, alors que sa vocation est la transmission du savoir. Mais il n'y a pas d'incompatibilité!

II ECHECS ET MATHS...

A LES PROBLEMES.

Un point commun entre les échecs et les mathématiques est la notion de problème. Parfois des mathématiciens de renom se posent des problèmes d'échecs.

a) La rosace du cavalier.

Leonard Euler, grand mathématicien du 18ème siècle, s'est consacré au problème de la "rosace du cavalier". Elle se présente de la manière suivante: le cavalier doit passer par toutes les cases de l'échiquier, mais il ne doit visiter chacune d'elles qu'une seule fois. Cinquante ans plus tôt Varnsdorf avait proposé une règle très simple : Le cavalier part de n'importe quelle case, à chaque coup il se place sur une case qui le rapproche en le minimum de coups des cases qu'il n'a pas parcourues. (Aujourd'hui, l'expérience menée par l'ordinateur a montré que l'observation aveugle de la règle de Varnsdorf pouvait mettre le Cavalier dans l'embarras.)

Comme activité préparatoire au maniement des vecteurs, j'ai proposé aux élèves de 3ème une activité en rapport avec la rosace du cavalier.

a) En un mouvement

Après leur avoir distribué le support (la photocopie d'un échiquier avec un système de coordonnées plus mathématiques : la case A1 a pour coordonnées (0 ; 0) la case B3 (1 ; 2) etc.) je leur pose les questions suivantes :

1. Le cavalier est situé en A(3 ; 4), on le déplace en H image de A par la translation de vecteur MN (1 ; 2), quelles sont les coordonnées de B?

Comment les obtient-on à partir de celles de A et de MN ?

Plus généralement: si A(x ; y) quelles sont les coordonnées de B ?

2. On déplace un cavalier du point c(5 ; 2) au point D(3 ; 3), quelles sont les coordonnées du vecteur de cette translation? Comment les obtient-on à partir de celles de C et de D?

3. compléter: soient deux points A(x_A ; y_A) et B(x_B ; y_B) alors les coordonnées du vecteur AB sont _____

b) Recherche d'un chemin

1. Le cavalier est situé en E(1 ; 1). Trouver deux déplacements successifs qui amènent le cavalier en F(2;2).

Quelles sont les coordonnées du vecteur EF ?

Comment les obtient-on à partir des deux vecteurs des translations trouvées ?

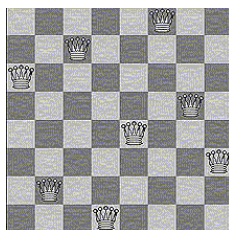
2. Mêmes questions, avec plusieurs déplacements, pour aller de G(1;2) à H(6,7).

3. si U(x ; y) et V(x' ; y') alors les coordonnées du vecteur U+V sont _____

Cette activité est riche. De part son contenu, coordonnées d'un vecteur, somme de vecteurs, coordonnées de la somme, translations, composée de translations, mais aussi de part son originalité. Certains élèves difficiles à intéresser par des activités plus classiques furent pertinents lors de ce travail préparatoire à la leçon translations et vecteurs. Les échecs ne sont ici autre chose que 64 cases à la disposition des Mathématiciens.

b) Le problème des huit Dames.

L'énoncé est le suivant: de combien de manières peut-on disposer huit Dames sur l'échiquier de façon qu'en aucun endroit elles ne se menacent l'une et l'autre (Autrement dit aucune verticale, horizontale ou diagonale ne doit contenir plus d'une Dame.) Il est curieux de constater que Gauss n'a pas su résoudre le problème en profondeur; il n'a trouvé que soixante-douze positions de Dames possibles. Et la réponse exacte, c'est à dire quatre-vingt-douze, a été trouvée plus tard. Toutes ces solutions sont composées d'un assemblage de douze positions de Dame, les autres sont obtenues lorsque des changements surviennent sur l'échiquier; l'échiquier est en quelque sorte le miroir de la situation. Voici l'une des huit positions possibles dans laquelle aucune Dame n'en menace une autre:



Durant mon stage en Terminale C, j'ai choisi de présenter les chapitres Dénombrement et Probabilité. Pour illustrer les problèmes liés au dénombrement j'ai proposé aux élèves de réfléchir au problème suivant, qui n'est pas sans rapport avec les travaux de Gauss.

De Combien de manières peut-on disposer huit Tours sur un échiquier de façon qu'en aucun endroit, elles ne se menacent l'une l'autre ? (Autrement dit aucune verticale et aucune horizontale ne doit contenir plus d'une tour.) Problème de dénombrement ou problème d'échecs ? Le raisonnement conduisant à la solution peut être le suivant:

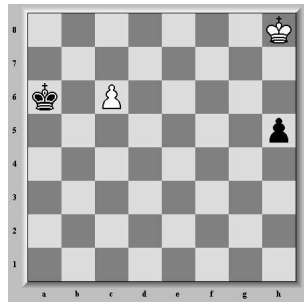
- Huit tours devant être disposées sur huit colonnes, à raison d'une tour au maximum par colonne, chaque colonne sera donc occupée par une tour et une seule.
- La tour occupant la première colonne a huit possibilités de placement.
- La tour occupant la deuxième colonne n'en a plus que 7 (Elle ne doit pas occuper la rangée contrôlée par la première tour.)
- La tour occupant la n ème colonne ($0 < n < 9$) a $8 - (n - 1) = 9 - n$ possibilités de placement.

Il y a donc $8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 8!$ manières de disposer ces huit tours. Ici encore le jeu d'échecs est un support au raisonnement mathématique. La paternité de ce genre de problèmes (Rosace du cavalier, problème des huit Dames, problème des huit Tours) revient en général à un mathématicien-joueur d'échecs.

c) Motifs géométriques

Parfois un mathématicien et un champion du monde d'échecs s'unissent le temps d'un livre. Et cela donne Des échecs à l'infini, par Anatoly Karpov, et Evgueni Guilk, docteur en mathématiques.

Dans cet ouvrage les deux hommes ont considéré les échecs comme « un monde complexe, aux trois dimensions: art, sport et science. » Une partie importante de leur exposé s'intitule Motifs géométriques sur l'échiquier, il serait fastidieux de comptabiliser toutes les combinaisons à caractère géométrique. L'étude suivante de Réti illustre de la meilleure façon qui soit les propriétés géométriques de l'échiquier:



Les Blancs jouent et font nulle.

Les blancs parviennent, ce qui paraît tout d'abord impossible, à arrêter le pion noir. Bien entendu, la ligne droite n'est pas la bonne solution pour le roi blanc :

1 Rh7 h4 2 Rh6 h3 etc. et le pion réussit à se promouvoir. Mais les blancs disposent d'une marche plus astucieuse.

1 Rg7! h4 2 Rf6! Rb6

2.. h3 3 Re7 h2 4 c7 Rb7 5 Rd7 et les pions font dames simultanément...

.....3 Re5 ! Rxc6

Maintenant:

.....3... h3 4 Rd6 h2 5 c7 de nouveau mène à la nulle, tandis que

.....3...Rb6 ne change rien à l'affaire.

.....4 Rf4 h3 5 Rg3 h2 6 Rxh2

Le roi arrête le pion en créant des menaces avec le sien. Ainsi les blancs trouvent le salut en utilisant une propriété géométrique de l'échiquier qui veut que la ligne la plus courte entre deux cases ne soit pas toujours la ligne droite. Dans cette position, le trajet du roi de h8 en h2 prend six coups autant par la ligne droite qu'en zigzaguant. La différence étant que les Noirs perdent deux temps miss à profit par les blancs pour arrêter le pion menaçant. Cette « découverte mathématique » du prestigieux grand-maître restera sous le nom de « *manoeuvre de Réti.* » Elle est l'une des plus étonnantes particularités des échecs. Personne ne peut rester indifférent devant ce paradoxe géométrique propre à l'échiquier !

d) La création d'objets et la notion d'outils.

Mathématiciens et joueurs d'échecs ont un souci commun: la création d'objets. Le point à l'infini de la géométrie projective ou le concept de pion faible "nimzowitchien" sont deux exemples d'objets virtuels, créés en conformité avec un schéma de pensée. La théorie des échecs modernes repose sur une axiomatique. Des postulats ont été énoncés. A l'aide de ceux-ci, des théoriciens démontrent des théorèmes: "La paire de Fous accroît sa valeur lorsque la position s'ouvre."

La notion d'outil est un autre point commun entre échecs et mathématiques. Un élève de troisième dispose de 4 outils pour démontrer qu'un triangle est rectangle:

- Les angles.
- La réciproque de Pythagore.
- La propriété réciproque du cercle circonscrit à un triangle rectangle.
- La médiane.

Un joueur d'échecs dispose des outils suivants pour mener une attaque sur le roque ennemi:

- Le sacrifice thématique en f7. (En général, c'est le cavalier qui en est l'auteur)
- Le sacrifice en g7.
- Le sacrifice en h7.
- L'attaque à la baïonnette (avance des pions en vis à vis du roque ennemi.)

Bien sûr c'est l'énoncé de l'exercice de mathématiques, ou la situation sur l'échiquier qui impliquera le choix de l'outil.

c) La démonstration.

Nul doute que le terme démonstration appartient au domaine mathématique. Le problémiste d'échecs utilise que rarement ce terme, mais la résolution même d'un problème d'échecs est une démonstration.

« Mat en 2 coups » crit sous un diagramme signifie en réalité :

« démontrer que les blancs matent le roi noir en 2 coups maximum quelles que soient les réponses noires. »

Et la résolution de ce problème respecte les schémas de la démonstration. Les hypothèses étant données par le diagramme, la rédaction commence ainsi :

Si les blancs jouent tel coup, alors les noirs ont ces n possibilités. Pour la première de ces possibilités les blancs répondent (par exemple) Cxf7mat. Pour la deuxième ils répondent TxTmat (etc. jusqu'à la énième réponse noire.) Et certains problémistes de conclure *c.q.f.d.*

La comparaison ne s'arrête pas là. En géométrie pure, une démonstration est souvent bâtie sur un cas général, auquel vient se greffer des cas particuliers. Dans un problème d'échecs on a le plus souvent affaire à une variante principale, et à des variantes secondaires (qui font d'ailleurs le charme de l'étude.)

B. Le jeu.

a) La recherche d'une idée.

Je conseille souvent à un élève devant une figure en géométrie, de regarder les figures. En effet une figure est souvent l'assemblage de constructions déjà vues en rapport avec des théorèmes ou des propriétés bien connues (triangle en situation de Thalès, droites remarquables), c'est en prenant conscience de ces figures clés, tout en gardant en tête le but que l'on poursuit que naît l'idée, le plan, la première esquisse de démonstration.

La similitude avec le jeu d'échecs est évidente. Le joueur devant l'échiquier se doit de définir un plan. Ce plan dépend de la position, or une position est comme une figure de géométrie un assemblage complexe de "structures". C'est l'étude de ces structures qui conduit au choix du plan: Si les blancs ont un pion de plus, mais un retard de développement (équilibre dynamique) leur plan peut être d'achever rapidement leur développement en simplifiant la position par des échanges.

b) L'intuition. L'imagination.

Aux échecs comme en mathématiques, il arrive que l'on sente confusément quelque chose. « Cela sent Thalès » me disait un élève. Le joueur d'échecs apprend à maîtriser son intuition. Dans certaines positions l'analyse exhaustive de toutes les variantes est impossible. L'intuition prend alors le relais. « Le sacrifice en f7 devrait marcher. »

Et effectivement cela « marche »... Parfois.

Lors d'un exercice de recherche, des difficultés apparaissent au niveau du choix du plan. Les figures clés sont parfois dissimulées ou incomplètes. Il est alors difficile de deviner l'outil adéquat. Pourtant, en général, une fois l'outil découvert, les pièces du puzzle s'assemblent sans problème. C'est donc l'imagination qui est à la base de la résolution de ce type d'exercices.

"C'est facile mais il fallait y penser !"

Aux échecs, c'est l'imagination qui fait la différence entre l'amateur et le maître, sacrifier sa Dame est impensable pour le néophyte. Le maître a la faculté d'imaginer la possibilité qu'un coup apparemment sans avenir ne soit pas si mauvais.

c) L'analyse. Le raisonnement.

Avant de jouer un coup sur l'échiquier, il convient d'avoir acquis la conviction que ce coup était sinon le meilleur, du moins assez bon. Il faut donc avoir déjà analysé les tenants et aboutissants de ce coup. Réfléchir avant d'agir est également nécessaire en mathématiques !

Les exercices de mise en équation livrent en général une quantité de données. Certains élèves ont le mauvais réflexe de commencer leur travail par des calculs baroques. Les données sont additionnées, multipliées avant même de savoir ce qu'ils cherchent.

La pratique du jeu d'échecs, enseigne la nécessité d'une analyse antérieure à l'action. Dans quelque domaine que ce soit le raisonnement, nécessite de savoir ce que l'on veut, de savoir où l'on va.

Le cheminement des hypothèses à la conclusion est à sens unique; ce n'est pas parce que l'on aimerait avoir un cavalier en g5 que l'on peut l'y déposer. Il faut démontrer qu'il peut s'y rendre (sans créer un déséquilibre flagrant de la position en sa défaveur. On peut donc admettre dans une certaine mesure que le jeu d'échecs forme le raisonnement.

d) La rigueur. La concentration.

Etre rigoureux n'est pas inné. Une des erreurs les plus courantes en géométrie est l'omission de la justification d'un point qui semble évident (Je pense en particulier à la vérification de l'hypothèse d'alignement dans le même ordre des points pour la réciproque de la propriété de Thalès.) Sur un échiquier absolument tout doit être vérifié.

Une faute de rigueur, comme l'omission d'analyse d'une réponse potentielle, peut changer une partie gagnée en une partie perdue. La sanction ne se fait pas attendre. Il faut donc être rigoureux à l'extrême, ce qui exige une grande concentration. (Vertu également utile au mathématicien.) Echecs et Mathématiques sont donc de proches cousins.

Rien d'étonnant à cela si l'on évoque la légende liée à la création de ce noble jeu :

L'inventeur du jeu en fit honneur à son souverain et celui-ci enchanté lui offrit la récompense qu'il désirait. Il demanda lin grain de blé pour la première case, deux pour la seconde, quatre pour la troisième et ainsi de suite jusque la 64^{ème}. L'empereur ordonna à son ministre de répondre à cette requête si modeste...

En apparence !

On peut alors se permettre de supposer que l'inventeur était mathématicien...

CONCLUSION

Ainsi le jeu d'échecs a-t-il sa place dans le système éducatif, comme vecteur de prise de conscience des nécessités d'un apprentissage ou comme centre d'intérêt brisant la monotonie des enseignements quotidiens. Les élèves en sont d'ailleurs convaincus, comme le montrait une enquête que j'avais jointe en annexe. Ce noble jeu peut en outre aider à la pratique des Mathématiques en développant, intuition, imagination, capacité à raisonner, à analyser, aptitude à la rigueur et à la concentration.

Monsieur Jourdain faisait de la prose sans le savoir et bien Faisons des mathématiques" sans en avoir l'air !

BIBLIOGRAPHIE

- FLAUBERT: Dictionnaire des idées reçues
- Gary KASPAROV L'épreuve du temps
Edition GRASSET-EUROPE ECHECS 1987.
- Anatoly KARPOV et Evgueni Guilk
Des échecs à l'infini
Edition MGU 1985.
- Paul KERES
Finales d'échecs pratiques
Edition BT Batsford Ltd 1974
- Récréation Mathématiques
Librairie scientifique et technique.
Deuxième édition
Albé Blanchard 1977.
- MOLIERE
Le Bourgeois Gentilhomme.
- Ludek PACHMAN
La stratégie moderne (tome 1)
Edition GRASSET-EUROPE ECHECS. 19X6.
- Edgar POE
Double attentat de la rue Morgue
- Antoine PROST.
L'éloge des pédagogues
Edition du Seuil, novembre 1985.
- livre scolaire:
Gérard BONNEFOND; Daniel DAVIAUD; Bernard REVRANCHE
Professeurs à Civray et Jonzac
PYTAGORE 3ème.
HATIER PARIS MAI 1989