

1. À L'ASSAUT DU ROI

Le but du jeu étant le mat, le moyen le plus direct et le plus évident de gagner une partie d'échecs consiste à s'en prendre au Roi adverse. Et au fond, puisqu'il s'agit d'un jeu de guerre, les principes de la stratégie militaire s'appliquent fréquemment sur l'échiquier. Pour réussir un assaut sur un objectif donné, il est nécessaire d'obtenir une supériorité numérique dans le secteur concerné. En termes échiquéens, cela signifie mobiliser plus de pièces pour l'attaque que le défenseur ne pourra en ramener en défense – et de préférence des pièces plus puissantes. Par ailleurs, tout officier comprend bien que la réussite d'un assaut repose souvent sur l'existence de brèches concrètes dans les fortifications adverses. Sur l'échiquier, il faudra provoquer un affaiblissement du roque, généralement un pion poussé en g3 ou h3 par exemple, et qui va servir de cible.

Dans ce genre d'attaque, le positionnement respectif des Rois est un élément essentiel. Schématiquement, il y a trois scénarios possibles : soit le Roi ennemi est au centre, soit il a roqué du même côté que l'attaquant, soit il a roqué du côté opposé. À chaque fois, la méthode sera différente, c'est pourquoi nous allons voir trois parties au cours de ce chapitre. Mais dans tous les cas, l'objectif ultime reste inchangé : l'attaquant va chercher à ouvrir des lignes sur le Roi adverse, de telle sorte que ses pièces puissent l'atteindre. Cela implique souvent des sacrifices. Comme nous l'avons vu, l'essentiel est d'amener plus de pièces que l'adversaire dans le secteur vital de l'échiquier. Partant de là, le bilan matériel global importe peu ; les seules pièces qui comptent sont celles qui interviennent dans la zone de combat proprement dite.

Partie 1

Averbakh - Sarvarov

Ch d'URSS par équipes, Moscou 1959

Gambit Dame Refusé, variante d'échange

Dans cet exemple, les deux Rois ont roqué, mais chacun de son côté de l'échiquier. Dans ces conditions, la stratégie habituelle consiste à envoyer ses pions à l'assaut du roque ennemi de manière à ouvrir des lignes, et c'est exactement ce qui va se passer ici. Comme on s'en doute, il s'agit d'une course de vitesse.

1.c4 e6 2.d4 d5 3.♘f3 ♘f6 4.♖c3 ♗bd7

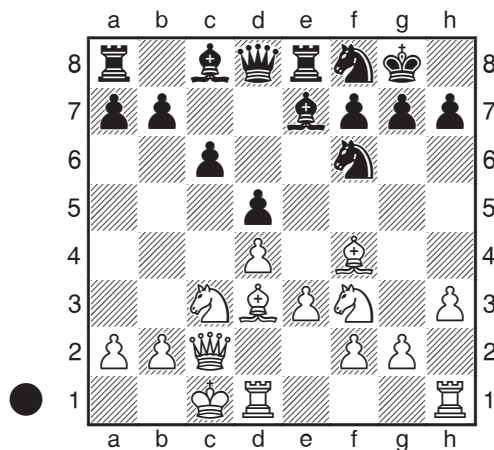
Sarvarov a probablement choisi cet ordre de coups, moins fréquent que 4...♗e7, pour entrer dans la variante Cambridge Springs après 5.♗g5 c6 6.e3 ♔a5. Mais Averbakh contourne le problème en échangeant tout de suite en d5.

5.cxd5 exd5 6.♗f4

Quand les Blancs veulent roquer à l'aile roi, le Fou se développe généralement en g5. Mais ici, comme nous allons le voir, l'idée est plutôt 0-0-0, suivi d'une poussée des pions de l'aile roi, auquel cas le Fou serait plus gênant qu'autre chose en g5.

6...c6 7.♔c2 ♗e7 8.e3 0-0 9.♗d3 ♖e8 10.h3 ♘f8 11.0-0-0 (D)

Les intentions des Blancs sont maintenant claires. En roquant du côté opposé, ils ont les mains libres pour une attaque directe à l'aile roi. La méthode habituelle dans ce genre de cas est appelée marée de pions : les fantassins vont tous monter à l'assaut pour ouvrir des lignes contre le Roi ennemi. Pendant ce temps, loin de rester les bras croisés, les Noirs vont chercher à faire de même sur l'aile dame, où se trouve le Roi blanc. Il n'y a donc pas de temps à perdre, car le vainqueur est généralement le premier qui parvient à ouvrir une brèche dans la forte-



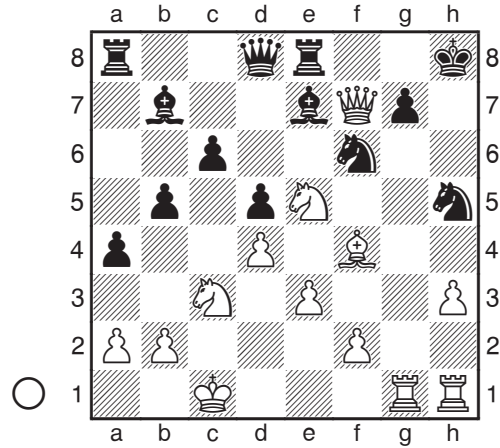
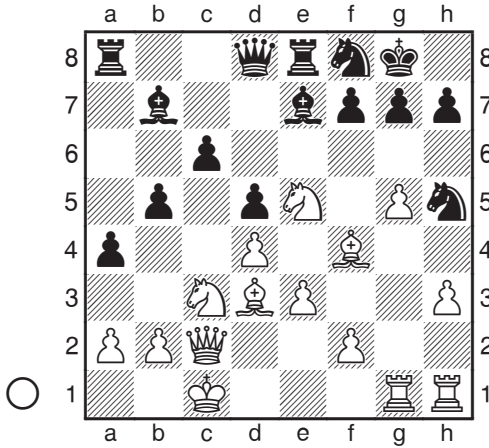
resse adverse.

11...b5

Paradoxalement, si ce coup déclenche bien une marée de pions, il est d'une efficacité douteuse. Les Noirs ont un meilleur moyen d'ouvrir des lignes sur le Roi blanc. Il y avait un « os à ronger » : le pion d4, qui est fixé sur cette case et donc attaquant au moyen du coup ...c5. Il fallait donc préférer 11...♗e6, suivi de ...♖c8 et ...c5, ouvrant la colonne c. Certes, cela créait un pion isolé en d5, mais c'est un facteur secondaire dans le cas présent, car l'attaque sur le Roi passe avant tout.

12.♗e5 ♗b7 13.g4 a5 14.♖dg1 a4 15.g5 ♗h5 (D)

Les deux camps ont mis en œuvre une stratégie de marée de pions contre le Roi ennemi, mais on ne voit pas bien comment les Blancs vont ouvrir des lignes qui leur seront utiles. Normalement, dans ce genre de position, on continue par h4-h5 et g6, mais ici c'est impossible à cause du Cavalier noir solidement campé en h5. Le



plan à base de 16.♙e2 pour attaquer le Cavalier est trop lent – l’initiative risquerait de passer aux mains de l’adversaire, dont le contre-jeu par ...♖a5 et ...b4 est imminent. Comme nous venons de le voir, c’est une course de vitesse qui s’est enclenchée, et Averbakh ne compte pas traîner en route. Sans hésiter, il sacrifie donc une pièce.

16.♙xh7+! ♜xh7 17.g6

Voilà où les Blancs voulaient en venir. Le sacrifice a totalement démoli le rempart adverse. La prise en g6 est forcée, car si le Cavalier bat en retraite, 18.gxf7+ est dévastateur.

17...fxg6 18.♖xg6

Nous y sommes : les pièces lourdes bombardent directement le Roi adverse. Les Blancs n’ont récupéré qu’un pion, mais l’attaque est écrasante. Quelle est la pièce de plus, en réalité ? Le Fou b7, totalement hors jeu puisque tout se passe de l’autre côté de l’échiquier.

18...♜7f6

Seul moyen de sauver le Cavalier h5.

19.♖f7+ ♚h8 (D)

20.♖xg7!

Nouveau sacrifice, et cette fois, le Roi noir est nu. Remarquons à nouveau l’impuissance

totale des pièces supplémentaires (le Fou b7 et la Tour a8) qui n’ont rien à faire à l’aile dame.

20...♜xg7 21.♖g1 ♜fh5

Après 21...♖g8, les Blancs gagnent par 22.♜g6+ et 23.♜xe7, après quoi la Tour g8 et le Cavalier f6 sont tous deux en ligne de mire.

22.♖g6

La menace 23.♖h6# est décisive. On ne peut que retarder l’échéance en sacrifiant la Dame.

22...♖d6 23.♖xd6 ♙xd6 24.♜g6+ ♚h7 25.♙xd6

Les Blancs ont regagné le matériel avec les intérêts, mais leur écrasante initiative et l’insécurité du Roi adverse pèsent plus lourd que ce petit avantage.

25...♖e6 26.♜f8+ ♖xf8 27.♙xf8 ♖f6 28.♖e7 1-0

Les leçons à retenir

- Dans les positions avec roques opposés, la stratégie normale est une attaque directe sur le Roi adverse au moyen d’une marée de pions pour ouvrir des lignes.
- Il s’agit bien souvent de prendre l’adversaire de vitesse. Le vainqueur est généra-

lement le premier qui parvient à ouvrir des lignes sur le roque ennemi. On assiste donc la plupart du temps à une course effrénée entre les deux attaques, et malheur aux traînard.

- N'ayez pas peur de sacrifier du matériel pour accélérer l'attaque. Il n'est pas rare que les pièces gagnées par l'adversaire dans ces conditions soient totalement hors-jeu, incapables de venir à la rescousse.

Partie 2

Geller - Kotov

Ch d'URSS, Moscou 1955

Espagnole fermée

Cette fois, les deux joueurs ont opté pour le petit roque. Naturellement, la stratégie d'attaque employée sera différente, puisque chacun doit faire très attention à ne pas trop dénuder son Roi en poussant inconsidérément les pions qui le protègent. Bien souvent, le Roi de l'attaquant se retrouve au moins aussi exposé que celui de l'adversaire. En conséquence, ce sont plutôt les pièces qui montent au front si l'occasion se présente. Démonstration.

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♘f6 5.0-0 ♙e7 6.♞e1 b5 7.♙b3 0-0 8.d3

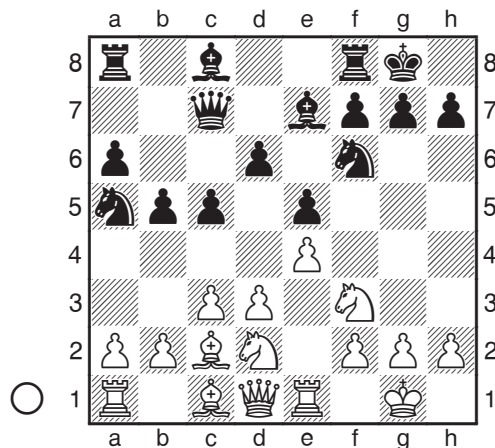
Avec leur dernier coup, les Noirs menaçaient d'entrer dans le fameux gambit Marshall par 8.c3 d5. Dans cette ligne inventée par le grand joueur américain Frank Marshall, le joueur en second obtient de fortes chances d'attaque en cas d'acceptation du pion par 9.exd5 ♘xd5 10.♘xe5 ♘xe5 11.♞xe5 c6, suivi de ...♙d6, ...♞h4, etc. Geller, comme bon nombre de ses collègues du top niveau (dont Kasparov), préfère contourner le problème.

8...d6 9.c3 ♘a5

Le début d'un plan standard pour les Noirs dans ce système. Le Cavalier repousse le « Fou espagnol » tout en libérant le passage en vue de la poussée de pion c5, qui permet un gain

d'espace sur l'aile dame. Le principal inconvénient de ce plan, c'est que le Cavalier se retrouve fréquemment hors jeu en a5, ce qui oblige à faire des concessions en termes de temps ou d'espace central pour le recycler.

10.♙c2 c5 11.♘bd2 ♚c7 (D)



La position est absolument typique des grandes lignes de l'Espagnole fermée, à ceci près que les Blancs ont un pion en d3 et non pas d4. Les Noirs, qui ont un avantage d'espace sur l'aile dame, cherchent généralement du contre-jeu dans ce secteur. Inversement, les Blancs tentent souvent de monter à l'assaut du Roi noir. Mais