

INTRODUCTION

*“Étudier sans réfléchir est une occupation vaine;
réfléchir sans étudier est dangereux.”*

Confucius

Où suis-je, où vais-je ?

La plupart des manuels d'apprentissage ou de perfectionnement, même les meilleurs, formulent leurs recommandations en fonction de repères fixes. Ainsi, ils découpent la partie d'échecs en trois phases: le début de partie, le milieu de partie et la fin de partie. J'ai toujours trouvé cela amusant. Ça me fait penser à un saucisson! Pour fabriquer un bon saucisson, pensez qu'il y aura le début du saucisson, le milieu du saucisson et la fin du saucisson! Il n'est pas question de contester l'existence de ces trois phases au cours d'une partie d'échecs. Mais la connaissance de cette classification ne nous donne pas une idée exacte de ce qu'il faut faire à chaque moment. D'autant que ces phases ne se succèdent pas d'une façon très régulière.

Pour cette raison, le champion du monde Alexandre Alekhine a tenté de découper la partie en phase ascendante (ou phase de construction) et phase descendante (ou phase de réalisation). Le jeu d'Alekhine était bien supérieur au vôtre ou au mien. Nos parties de simples mortels ressemblent plutôt à des combats de rue. Nous sommes loin de ces batailles bien ordonnées. Nos parties voient se succéder phases ascendantes et descendantes à une telle vitesse qu'elles finissent par nous donner des haut-le-cœur. Aussi, cette théorie des montages russes ne me suffit-elle pas davantage. Plus récemment, le grand entraîneur Josif

Dorfman a montré dans une série de deux livres (*La méthode aux échecs* et *Le moment critique*) que chaque position “critique” avait un bilan “statique”. Pour résumer et caricaturer respectueusement ses propos, il suggère que celui des deux joueurs pour lequel ce bilan “statique” est défavorable devra absolument, passez-moi l'expression, “secouer le cocotier”. L'autre pourra se contenter de manœuvrer plus lentement. Intéressant mais, malgré une lecture attentive, j'ai encore bien du mal à reconnaître les positions “critiques” et encore plus de mal à comprendre dans quelle direction il faut manœuvrer ou “secouer le cocotier”.

Devant ces classifications, comment s'y retrouver et à qui se fier? C'est bien le problème que se posent la plupart des joueurs. Il ne s'agit pas pour moi de proposer une classification supplémentaire qui ne pourrait qu'ajouter à notre désordre intellectuel. Ce livre propose une approche différente. Quand vous jouez une partie d'échecs, plutôt que de savoir si vous êtes dans une phase ascendante ou descendante, plutôt que savoir si le “bilan statique” vous est favorable ou pas (au risque de vous paralyser), vous cherchez plutôt, et c'est bien naturel, dans quelle direction vous orienter.

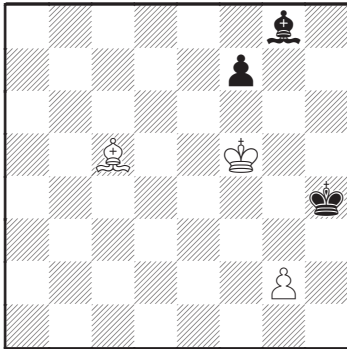
Il est souvent plus utile de savoir où l'on va que de savoir où l'on est. Et en rapprochant le jeu de ses objectifs essentiels, je crois qu'il est,

en effet, possible de trouver quelques chemins et de mieux nous orienter. C'est ce que nous allons tenter de faire ensemble.

Prenons par exemple ces 3 positions :

Étude n° 1

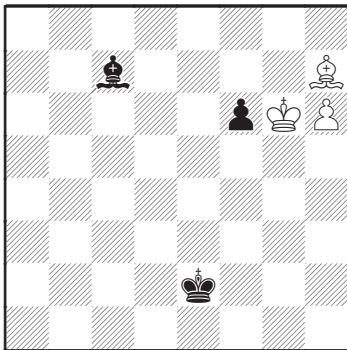
Horwitz, B 1857



1. ♖f2+ ♗h5 2.g4+ ♗h6 3.♗f6 ♗h7 4.g5
ou 4.♗e3! ♗h8 5.♗d4 ♗h7 6.g5 ♗h8 7.g6 fxg6
8.♗xg6#.
4...♗h8 5.♗d4 ♗h7 6.♗a1 ♗h8 7.g6 fxg6
8.♗xg6#.

Étude n° 2

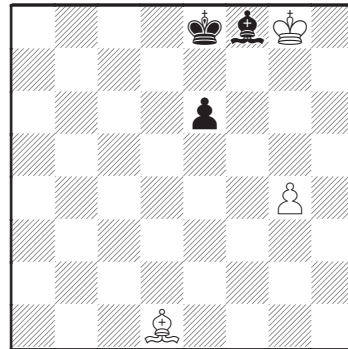
Ulrichsen, J 1992



1. ♖f5! ♗d6 2.♗e6 ♗f8 3.♗d3+ ♗xd3 4.h7 ♗g7
5.♗f7 ♗h8 6.♗g8 f5 7.♗xh8 f4 8.♗g8 f3 9.h8♚
f2 10.♚b2! f1♚ [10...♗e3 11.♚b5] 11.♚b5+ 1-0.

Étude n° 3

Gromov, M 1989



1. ♗a4+ ♗e7 2.g5 e5 3.♗c2 ♗e8 4.♗g6+ ♗e7
5.♗e4 ♗e8 6.♗c6+ ♗e7 7.♗d5 ♗e8 8.♗f7+ ♗e7
9.♗g6 1-0.

Voilà trois très beaux morceaux de la fin du saucisson. Ces études comportent exactement le même matériel et leur "bilan statique" est équilibré. Mais dans les trois positions les Blancs gagnent, et par des méthodes complètement différentes! Dans la première étude, les Blancs jouent pour faire mat. La technique utilisée se rapproche de celles du milieu de jeu, mais pas exclusivement puisque beaucoup de finales (et notamment les finales de Tours) sont jouées très logiquement dans ce but. Dans la deuxième étude, le thème principal est la promotion, ce qui est classique pour une fin de partie. Le thème principal de la troisième étude est le Zugzwang, que beaucoup d'amateurs considèrent comme une curiosité rarissime.

Les 3 axes du jeu d'échecs

Certains jeux aussi simples que le *Master mind* ou le *Quarto* ont pour base de mélanger plusieurs critères comme la forme, la couleur, la hauteur...

Il serait assez réducteur de croire que, de son côté, le jeu d'échecs ne se jouerait que d'une seule façon universelle et sur un seul mode. Pour ma part, je considère qu'il se compose des trois jeux symbolisés par les trois études précédentes et qui sont, en quelque sorte, les trois axes formant un repère dans l'espace du jeu d'échecs :

- Jeu n° 1 : le jeu pour faire mat ou jeu de la destruction
- Jeu n° 2 : le jeu pour faire une nouvelle Dame ou jeu de la promotion
- Jeu n° 3 : le jeu pour bloquer l'adversaire ou jeu de la restriction

Bien sûr, ces trois jeux ne se retrouvent pas en proportions égales dans toutes les phases de jeu mais chaque position peut être comprise comme un subtil cocktail entre ces trois critères.

Approche historique

Cette division logique a de grandes résonances historiques.

Les "romantiques" appréciaient exclusivement le jeu n° 1. Tout pour l'attaque et uniquement pour l'attaque de mat. Cette conception de la partie a prévalu jusqu'au XIX^e siècle. L'un des derniers et le plus fantastique joueur de cette époque était Paul Morphy. Sa devise était : *"Aide tes pièces, tes pièces t'aideront"*. Elle résume parfaitement l'état d'esprit nécessaire à la réussite d'une partie uniquement jouée sur le mode du jeu n° 1. Pour faire mat, le matériel disponible pour l'attaque est, en effet, plus important que le matériel total.

La prise de conscience de l'importance du jeu n° 2 naît de la révolution Française avec la devise de Philidor : *"Les pions sont l'âme des échecs"*. Elle souligne l'importance des pions, c'est la base des échecs "classiques". À la fin du XIX^e siècle, Wilhelm Steinitz est devenu le premier champion du monde officiel des échecs. Il avait su, en plus de l'héritage des "romantiques", intégrer et développer les théories de Philidor. De Steinitz à Max Euwe, champion du monde en 1935, le "classicisme" reste la conception dominante.

Mais la pensée évolue avant la pratique. Et dès le début du XX^e siècle, l'école "hypermoderne" va donner du relief à ces échecs en 2 dimensions. Le jeu n° 3 est révélé par la formule de Nimzowitsch *"Bloquer, attaquer, détruire!"*. Elle va profondément influencer les échecs contemporains. Les durs combats de tranchée de la guerre de 1914-1918, époque des hypermodernes, trouveront même des échos dans les parties de Petrossian, 50 ans plus tard.

Un développement équilibré

Au cours d'une partie d'échecs, ces trois jeux se succèdent, s'enchevêtrent ou s'opposent. En enseignant le jeu d'échecs, j'ai compris que c'est la prise de conscience à niveau égal de ces trois jeux qui donne sa maturité à un joueur. Et si notre style est souvent la marque d'une préférence pour l'un de ces trois jeux, nos fautes sont bien souvent causées par la méconnaissance des techniques liées à l'un d'entre eux. Elles sont aussi, souvent, la conséquence d'une mauvaise perception des changements soudains de proportions de ces jeux à un moment de la partie.

Aujourd'hui, aucun champion n'ignore les subtilités de ces trois approches. Le style "universel" des meilleurs est de n'être ni aveugle

au jeu n° 1, ni sourd au jeu n° 2, ni muet au jeu n° 3. Comme il faut développer l'ouïe, la vue et la parole, il faudra apprendre à saisir les nuances de ces trois jeux, leurs proportions dans chaque situation ou leur soudaine disparition. Et rien n'exclut a posteriori, mais seulement après avoir étudié les rudiments de chacun des jeux proposés, de marquer sa préférence pour l'un d'entre eux. Ce livre devrait vous aider à mieux vous diriger au cours d'une partie d'échecs mais aussi, par la réflexion nouvelle qu'il devrait faire naître en vous, vous aider à trouver votre style autant qu'à analyser celui des grands champions ou de vos futurs adversaires. Le goût de Kasparov pour le jeu n° 1 est assez prononcé. Celui de Karpov est plutôt tourné vers le jeu n° 3...

Ce que vous trouverez dans ce livre

Mon but est essentiellement de vous apprendre à reconnaître et à maîtriser les techniques de base de chacun de ces trois jeux. J'ai séparé autant qu'il était possible chacun d'entre eux pour mieux vous en faire comprendre les contours et la logique propre. L'analyse de leurs proportions dans chaque position, leur affrontement, le passage de l'un à l'autre, etc. ne sont pas abordés ici et pourraient faire l'objet d'un autre livre.

Chaque chapitre est conçu comme un cours indépendant. Il explique plusieurs notions simples liées à l'un des thèmes du jeu concerné. Les exemples phares, destinés à marquer durablement votre esprit, sont en priorité des grandes parties historiques. Mon expérience d'entraîneur m'a montré qu'elles étaient trop souvent méconnues et c'est d'autant plus dommage qu'elles n'ont pas traversé les années par hasard. Je les ai presque systématiquement

revisitées pour mettre en relief l'approche nouvelle de cet ouvrage. Ces exemples sont toujours immédiatement suivis par des exercices directement liés aux notions abordées. J'ai toujours choisi dans mon enseignement de privilégier les exemples plutôt que les discours. Une notion ne peut être comprise qu'en présentant ses différentes formes ou ses limites. Une bonne progression dans les exercices et leur rapport étroit avec le thème me semblent plus utiles que des périphrases interminables. Pour apprendre la mécanique, il est nécessaire de mettre les mains dans le cambouis. Les 500 exercices ou plus que comprend ce livre en font donc tout autant un livre d'entraînement destiné aux joueurs qui cherchent à acquérir des bases solides pour jouer en compétition.