

savoir que les experts ne basent pas sur les mêmes informations que les novices pour construire leur représentation de la position. La reconnaissance de patterns collecte les briques perceptives qui vont être agencées afin de fournir une représentation de la position. La reconnaissance de pattern n'est donc pas seulement un bon moyen de détecter les menaces, mais elle conditionne aussi la perception globale et ainsi oriente le jeu. À perception différente, compréhension différente, et donc univers psychologiques différents !

### **Clef**

La perception est en fait une interaction entre des processus qui font remonter les informations captées par les sens et les connaissances de la mémoire à long terme.

## **D. Patterns et compréhension**

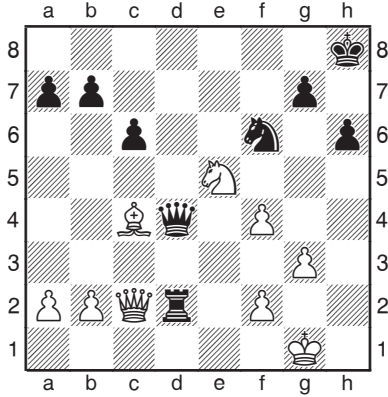
### ***a. L'apprentissage des patterns***

C'est un poncif que de préciser que le maître a plus de connaissances que l'amateur. Les études ont montré que l'accroissement de la performance dans certaines tâches cognitives procédant de l'expertise entretient un rapport logarithmique avec la quantité de connaissances. Inversement, cela signifie que le travail croît exponentiellement pour un accroissement linéaire de la performance. Il faut accumuler des quantités de savoirs de plus en plus grandes pour que le jeu

s'améliore significativement. Les simulations de la mémoire experte, conduites pour reproduire les performances de professionnels, ont montré que ces derniers disposent en mémoire d'environ 300 000 chunks. Cela laisse méditatif sur la quantité de connaissances qui sont stockées en mémoire procédurale (coups tactiques, manœuvres typiques) et verbale (stratégies typiques, plans « maison »). La force du maître vient dans un premier temps de ces nombreuses connaissances et de leurs interconnexions. Ainsi, dans certaines positions complexes pour l'amateur, le maître trouve son chemin rapidement, simplement parce que la reconnaissance de patterns active en lui des procédures et des solutions déjà étudiées.

La position suivante contient davantage d'éléments que les précédentes, mais cela ne nous empêchera pas de reconnaître le pattern et d'exécuter les actions correctement. La logique qui conduit au bon coup exige une petite réflexion préliminaire. D'abord, souvenons-nous de la règle qui définit le mat : (a) la pièce qui fait échec ne peut être prise, (b) on ne peut pas interposer de matériel entre la pièce qui fait échec et le Roi, et (c) le Roi ne peut pas fuir. Nous savons aussi que si l'échec est donné par un Cavalier, alors la règle b est caduque. Les Noirs n'ont que la case h7 pour fuir, ce qui implique que si le Cavalier fait échec et h7 n'est plus disponible, c'est mat. Prenez quelques minutes voir si vous pouvez trouver le tableau final avant que nous ne vous le montrions.

Variation sur le thème du mat à l'étouffée



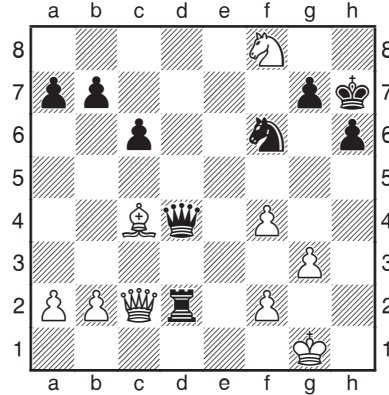
Pour leur part, les Noirs exercent une double menace : prendre en f2 puis mater, ou prendre la Dame blanche. Il y a donc urgence. Heureusement, on constate que le Cavalier blanc peut attaquer le Roi noir et le forcer à se mettre sur une des cases blanches, où il subira l'échec à la découverte.

1. ♖g6+!

Le bon choix ! Avoir le choix s'avère parfois contre-productif et peut conduire à une mauvaise décision (sur la prise de décision, cf. chapitre 4). Ici, ce serait le cas avec le coup 1. ♖f7+?, car après 1... ♔g8 les Blancs n'ont aucune possibilité entièrement satisfaisante, toutes finissant dans une impasse : 2. ♖g5+ (2. ♖xh6+ ♕f8-+; 2. ♖e5+ ♕f8! 3. ♖g6+ ♕e8-+) 2... ♔h8! (2... ♕f8? 3. ♖e6+ ♕e7 4. ♖xd4 ♜xc2 5. ♖xc2+-; 2... ♖d5? 3. ♜h7+ ♕f8 4. ♖e6+ suivi de 5. ♖xd4+-) 3. ♖f7+ et il n'y a pas mieux que l'échec perpétuel.

Le bon échec force le Roi noir à se rendre sur la diagonale de la Dame adverse, pour l'instant masquée par le Cavalier...

1... ♔h7 2. ♖f8+! (D)

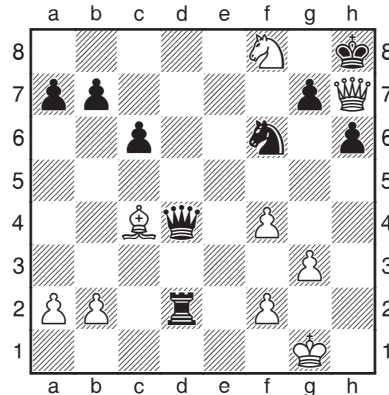


Avec un échec double, le Roi doit se déplacer et les Noirs n'ont pas le temps de prendre la Dame. Un échec double est presque toujours l'assurance que rien de mal ne se produira (pour un coup en tout cas).

2... ♔h8

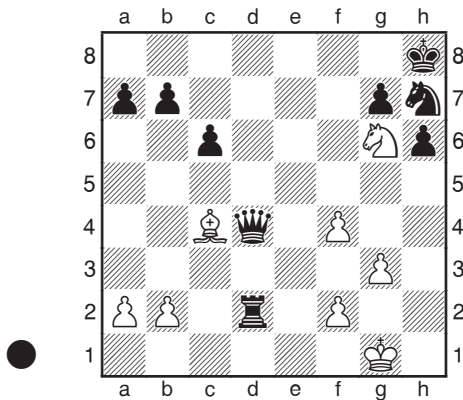
Les Noirs n'ont pas le choix, et c'est maintenant aux Blancs de reconnaître un pattern efficace. Au pire, s'ils ne trouvent rien, ils peuvent toujours répéter la position en donnant l'échec en g6 et faire nulle... Mais non, il faut avoir un peu d'ambition et se remuer les méninges. Il existe ici une jolie manœuvre.

3. ♜h7+!! (D)



Le sacrifice de la Dame est fondé sur l'idée d'obstruer la case h7 en attirant le Cavalier noir. Cela créera une sorte de mat à l'étouffée, la différence étant le fait que la case g8 est interdite au Roi noir par le Fou c4.

3... ♖xh7 4. ♘g6# (D)



Les Blancs ont pu déjouer l'attaque noire grâce à la faiblesse de la case g6.

Nous voyons comment les idées de la position précédente se sont appliquées ici et comment :

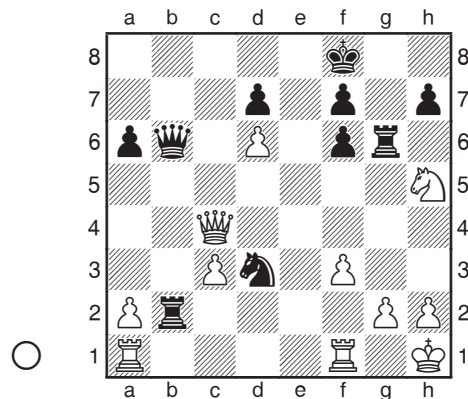
- notre connaissance de l'existence du pattern nous a donné un objectif (le mat à l'étouffée) ;
- notre compréhension des mécanismes tactiques qui sous-tendent les manœuvres nous a permis de trouver le mat à l'étouffée en question.

## Clef

Dans la pratique, il n'y a pas de petite lumière rouge (ou de grand maître) pour vous signifier la présence d'un pattern clef. Aussi, comprendre ce qui sous-tend un pattern, c'est comprendre les conditions de l'exécution de la procédure et ce sont ces mêmes conditions qui doivent appeler votre attention si la disposition visuelle des pièces (le pattern au sens propre) ne le fait pas. Pour développer son intuition, il faut étudier les variantes du pattern.

Les échecs sont un jeu très riche en idées et combinaisons. Il est fréquent qu'une position cache plusieurs patterns, chaque pattern étant exploitable par une manœuvre différente. Un cas illustrant cette notion est survenu dans la partie suivante :

Ilchenko ○ | ● Sosina  
URSS 1971



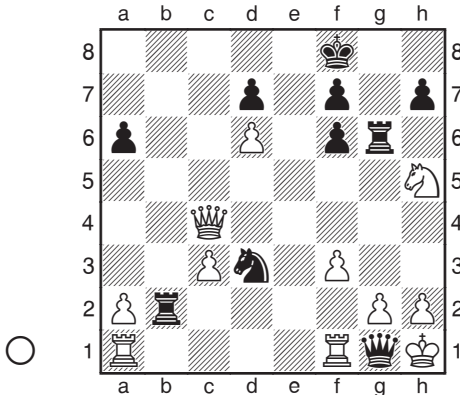
Dans cette position, et contrairement à l'exemple donné en début de section, les Blancs peuvent, en cas d'échec, prendre le

Cavalier noir, car ils exercent une menace très forte (1...♘f2+ 2.♖xf2 ♔xf2 3.♔c8#). Il n'en reste pas moins que cette prise serait forcée, sous peine de mat à l'étouffée (1...♘f2+ 2.♔g1 ♘h3+ 3.♔h1 ♔g1+ 4.♖xf2 ♘f2#); la Tour f1 est donc condamnée à tenir la case f2. L'autre tableau de mat classique qui vient à l'esprit est celui avec les Tours doublées sur la 2<sup>e</sup> rangée. Cependant, une éventuelle prise en g2 se heurte aussi à un mat des Blancs commençant par ♔c8+.

Mais la magie de ce jeu semble ne pas avoir de limites. En examinant soigneusement les fonctions défensives des pièces blanches, les Noirs ont sorti un lapin de leur chapeau :

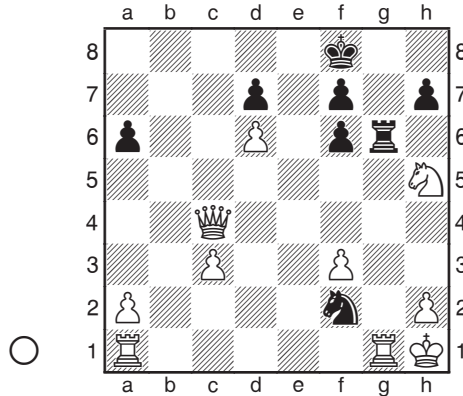
1...♔g1+!! (D)

Cela permettra aux Noirs d'harmoniser, comme d'un coup de baguette magique, toutes les unités restantes. L'idée qui permet de combiner les deux manœuvres est que la Tour ne peut prendre à cause du mat à l'étouffée (♘f2#) et que si le Roi prend, alors on gagne un temps sur la manœuvre de pénétration des Tours. Il ne reste aux Blancs qu'à choisir entre deux prises menant à des mats différents.



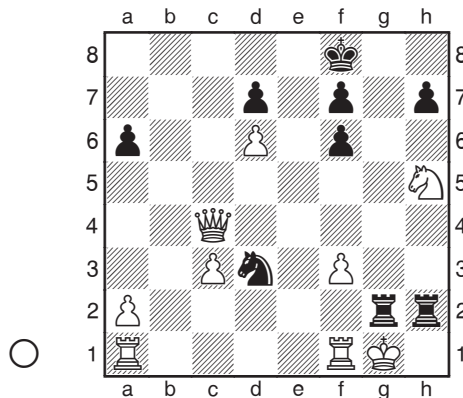
2.♔xg1 (2.♖xf2 ♘f2#) 2...♖xg2+!

La deuxième Tour arrive sur la 2<sup>e</sup> rangée. Pour les esthètes (ou les sadiques), il existe un autre mat, très beau : 2...♖b2+! 3.♔h1 ♖g1+! (la Tour blanche est encore partagée entre la défense de la case g1 et celle de la case f2) 4.♖xf2 ♘f2# (D).



Revenons au déroulement réel de cette partie :

3.♔h1 ♖xh2+ 4.♔g1 ♖bg2# (D)



Dans cette ligne, le Cavalier n'a pas porté le coup fatal, mais il a grandement contribué à la paralysie des pièces blanches et, de ce fait, il a indiqué au joueur la marche à suivre.

Nous pouvons ici illustrer la différence entre apprentissage d'un pattern et utilisation de la reconnaissance de pattern. Apprendre revient à comprendre les conditions qui font que certaines dispositions de pièces permettent de placer des manœuvres typiques (de nature tactique ou stratégique). La reconnaissance de pattern appelle toutes les connaissances étudiées en mémoire mais ne présuppose rien de la compréhension du jeu. Lorsque vous apprendrez une nouvelle position (par exemple lors de l'étude d'une nouvelle ouverture), cherchez à bien comprendre les relations entre les pièces pour comprendre en quoi telle manœuvre précise est valide dans une position donnée et ne sert plus dans une position très voisine. Ce type de travail permet de repérer les configurations de pièces qui présentent des aspects fonctionnels.

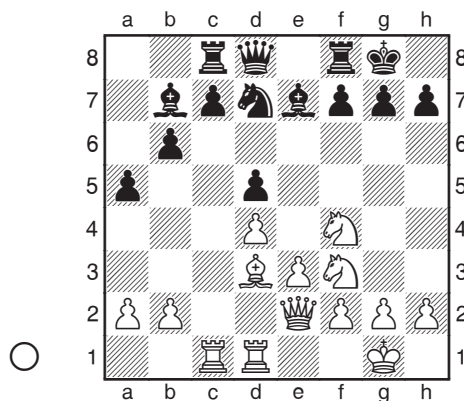
### Clef

Vous devez conclure vos analyses par une connaissance, retenue sous la forme : tel pattern permet telle manœuvre engendrant tel tableau. Une compréhension correcte des conditions d'exécution de la manœuvre vous permettra non seulement de reconnaître le pattern d'attaque ou de défense instantanément, mais aussi de sentir s'il y a la possibilité d'amener ce pattern.

Le processus qui amène des positions permettant l'exécution de manœuvres standards passe forcément par l'apparition de faiblesses dans le camp adverse. Ces

faiblesses peuvent résulter de manœuvres visant à les créer, ou d'un jeu imprudent. Voyons ici comment apparaissent les faiblesses qui mènent à des patterns d'attaque particulièrement linéaires (si besoin, merci de réviser les manœuvres examinées liées au mat à l'étouffée).

James ○ | ● Miles  
Napier 1912



La position noire est passive mais encore jouable. Les Blancs ont une idée bien cachée et jouent :

15. ♖c2!

La batterie sur la diagonale blanche est désagréable pour les Noirs et cela retarde le coup thématique c7-c5.

15... h6?

Les Noirs cherchent la facilité sans se rendre compte de l'affaiblissement que cela représente. En effet, tout un complexe de cases blanches risque de devenir très faible. 15... ♘f6? ne marchait pas à cause de 16. ♕f5, mais 15... g6! était la bonne réponse. Sacrifier deux fois en g6 n'est alors pas si bon, car les Noirs peuvent n'accepter que le premier sacrifice.

**16. ♖f5!**

Le clouage est maintenant pratiquement insoluble, car la Tour c8 doit protéger le pion c7.

**16...c5**

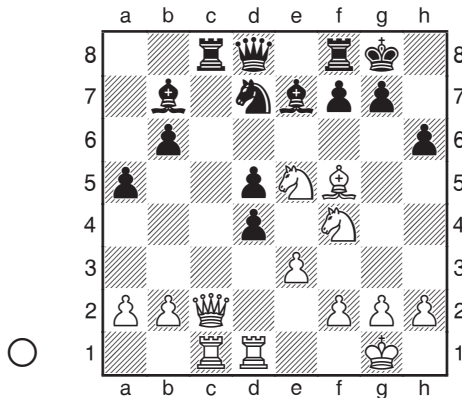
Alors, les Noirs se lancent, comptant éventuellement sur la prise en d4 et sur l'attaque de la Dame blanche.

Chasser le Fou par 16...g6 est facile à réfuter : 17. ♖xg6! (ou 17. ♖e6!) 17...fxg6 18. ♖xg6+ (il manque le pion h7!) 18...♙h8 19. ♖xh6+ ♙g8 20. ♖g6+ ♙h8 21. ♗e6+.

**17. ♗e5!**

Les Blancs ont dû anticiper la suite de la partie en jouant ce coup, autrement cela aurait entraîné la perte d'une pièce. La pression est forte sur le Cavalier d7, et l'arrivée du Cavalier blanc sur la case e5 crée la masse critique propice à une belle combinaison.

**17...cxd4 (D)**



Voilà la position que les Noirs recherchaient. Si la Dame attaquée bouge, le Cavalier e5 tombe. Mais les Blancs ont anticipé cette situation, reconnaissant les patrons liés à la faiblesse de la case g6.

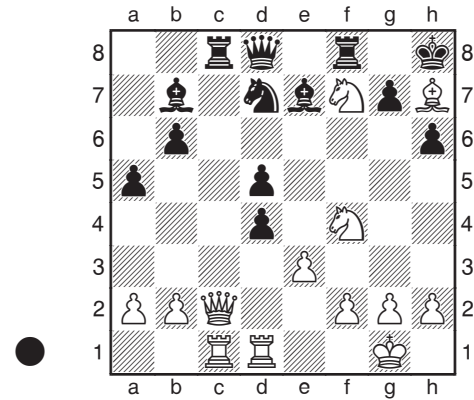
Défendre le Cavalier par 17...♖c6 aurait

donné aux Blancs la même possibilité que dans la partie. Pour ceux qui ne trouvent pas le pattern, il suffit de jouer prosaïquement 18. ♗xc6 ♖xc6 19. ♗xd5, mais cela n'a rien à voir avec le feu d'artifice que nous allons observer à présent :

**18. ♖h7+**

Le Roi doit aller au coin, d'où il deviendra la victime d'une attaque de mat.

**18...♙h8 19. ♗xf7+! (D)**



Précis ! Il ne s'agit pas seulement de gagner le contrôle de la case g6, mais aussi de maintenir la porte fermée au Roi noir, car c'est la Tour qui remplacera le pion. En ce sens, 19. ♗eg6+? serait une erreur : 19...fxg6 20. ♗xg6+ ♙xh7 21. ♗xf8+ ♙g8 et l'attaque blanche s'évapore.

**19...♖xf7 20. ♗g6+ ♙xh7 21. ♗f8+!**

Et les Noirs ont abandonné devant un mat... du couloir ! (21. ♗f8+ ♙g8 22. ♖h7+ ♙xf8 23. ♖h8#) 1-0.

Comme exemple typique d'un affaiblissement volontaire, nous allons analyser la partie suivante :