

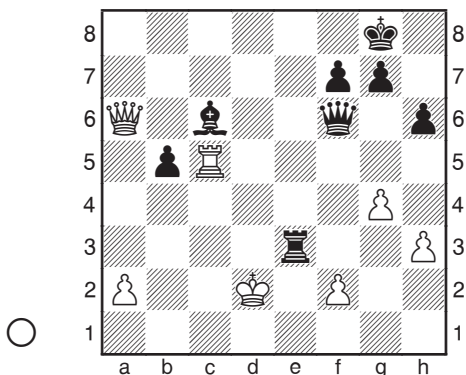
du Fou à la case e4 avec échec serait libre. Beaucoup moins fort est 39...♖xe3 40.♗xc6 ♗xf2+ 41.♔b1 ♖e1+ 42.♖c1, même si les Noirs gardent un gros avantage.

40.♔d2

Ainsi, le malheureux Roi est obligé de revenir vers la colonne centrale où une nouvelle surprise l'attend. Après 40.♖xc3 ♗e4+, les Blancs perdent la Dame dans de mauvaises conditions.

40...♖xe3!! (D)

À présent, l'idée mentionnée plus haut marche parfaitement! L'élimination du Fou, qui tenait le rôle de principal défenseur du Roi blanc, est décisive. La menace ♗xf2+ suivi de mat ne laisse pas trop le choix aux Blancs et ils ne se sortiront pas de cette impasse.



J'invite le lecteur à vérifier lui-même à quel point le calcul de ces variantes est facile pour la simple raison que les ramifications ne sont pas très nombreuses et l'idée principale omniprésente.

41.♗c8+

La Tour blanche est perdue après 41.fxe3 ♗d6+ -+; ou 41.♔xe3 ♗e7+ 42.♔d4 ♗d6+ -+.

41...♖e8 42.♗xc6

Trop tard, le Roi blanc se trouvera tout seul face à l'armée noire. Le mat est désormais imparable grâce aux simples patterns de couloir.

42...♗d4+ 0-1

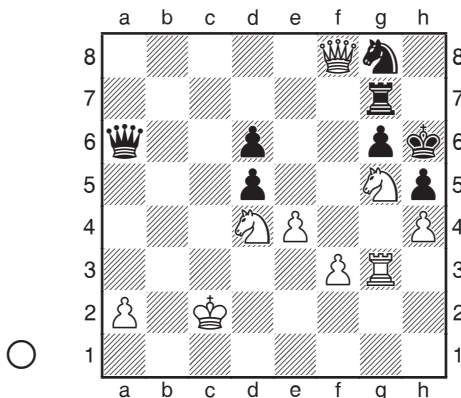
43.♔c1 (43.♔c2 ♖e2+-) 43...♖e1+ 44.♔c2 ♖e2+ 45.♔c1 (45.♔b3 ♗b2# ; 45.♔b1 ♗b2#) 45...♗a1#.

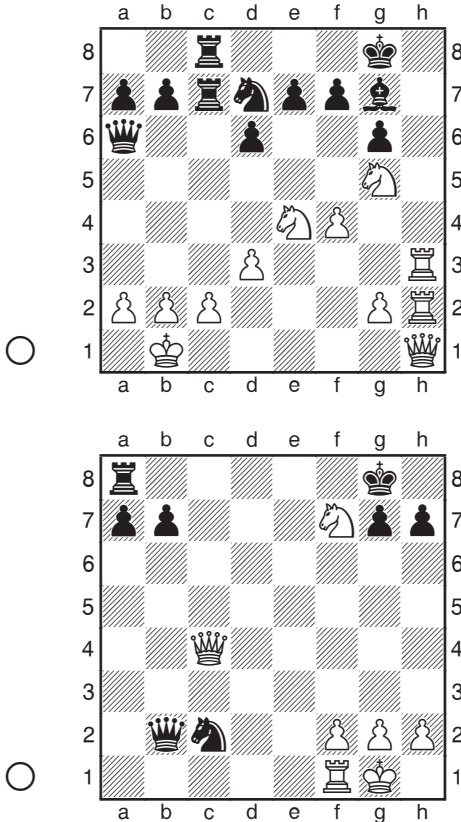
D. L'analyse des variantes

L'analyse d'une position, au sens tactique du terme, ne requiert pas de grandes explications.

Nous allons comparer trois situations où les Blancs matent en trois coups. Chacun peut se tester rapidement en chronométrant le temps qu'il met pour trouver chaque mat. Le trait est aux Blancs.

Ce qui nous intéresse dans ces situations, c'est la vitesse à laquelle le mat peut être trouvé et surtout pourquoi les temps de réponse sont susceptibles d'être différents d'une situation à l'autre.





Nous supposons que le premier mat a été plus difficile à trouver que le second, et le deuxième plus difficile que le troisième. Cette réduction progressive de la difficulté a dû se traduire par un temps de réponse plus long pour le premier mat que pour le second, et pour le second que pour le troisième. L'explication réside, une fois encore, dans les structures que nous avons en mémoire à long terme : les chunks.

Voyons comment les informations stockées en mémoire à long terme peuvent participer à la résolution de problèmes. En fait, le troisième mat est un cas typique de reconnaissance de pattern. La reconnais-

sance des points clés de la position a rappelé en mémoire la solution associée. Il n'y a ici aucun effort à fournir puisqu'il n'est même pas nécessaire d'explorer l'espace problème pour trouver la solution. En conséquence, la procédure est rappelée et vérifiée sur-le-champ. Quel gain de temps et d'énergie ! Pour le deuxième mat, la résolution prend plus de temps car il faut calculer un minimum. Cependant, il est probable que vous ayez noté la concentration de forces le long de la colonne h et donc analysé ce qui se passe si l'on exploite immédiatement cette batterie ; c'est donc un indice stratégique qui a orienté vos recherches, lesquelles sont toutefois restées courtes du fait que l'arbre des variantes est linéaire (guère d'alternatives valides pour les deux camps à chaque coup). Enfin, le premier mat (48. ♖f5+ gxf5 49. ♖f7 ♔h7 50. ♖xg7#, Andersen-Harrwitz, 1857) a pu demander beaucoup plus d'analyse que les deux autres. Les indices de la vulnérabilité du Roi noir sont apparents, mais il fallait organiser les éléments puis calculer de façon à aboutir au tableau final (qui n'est pas un classique pour la majorité des joueurs). Ce mat a donc un coût cognitif élevé. Les trois mats pris ensemble illustrent un point qui sous-tend la force des joueurs expérimentés : les manœuvres déjà connues et stockées en mémoire permettent non seulement d'économiser de l'énergie pour le reste de la partie, mais surtout d'explorer l'arbre des variantes plus vite et plus en profondeur en écartant les éléments non pertinents.

Un effet notable du chunking, c'est la facilité avec laquelle certaines solutions apprises au préalable peuvent être réutilisées ou parfois adaptées pour trouver des solutions aux

problèmes les plus complexes (grand arbre de variantes et coups candidats peu orthodoxes). Comme nous l'avons déjà souligné, certaines contraintes pèsent lourdement sur notre capacité à traiter les informations. Par exemple, l'empan mnésique impose une limite sévère au maximum d'informations qui peuvent être traitées simultanément. Aussi, le chunking et la reconnaissance de patterns permettent-ils de trouver des solutions à des situations qui autrement seraient trop exigeantes sur le plan cognitif pour qu'une résolution survienne dans le cadre du combat (en post-mortem, c'est toujours plus facile puisque l'on déplace le matériel).

Un exemple type est celui de la manœuvre de Lucena que nous avons vue dans cet ouvrage. Il est très difficile de trouver la solution si l'on se retrouve confronté à cette situation pour la première fois. De nombreuses possibilités doivent être explorées avant d'arriver à la position finale. Il y a de bonnes chances pour qu'un joueur peu expérimenté ne trouve pas la solution et se perde dans l'exploration de l'arbre des variantes. De plus, il est aussi possible que le joueur n'ait pas un empan de mémoire suffisant pour effectivement arriver à visualiser la solution. En revanche, connaître cette manœuvre permet de simplement vérifier si elle s'applique à la situation présente ou de l'adapter le cas échéant. Le chunking permet d'explorer l'arbre des variantes plus vite et plus loin. Enrichir son jeu passe par la connaissance de manœuvres types et de leurs conditions d'utilisations. Les manœuvres tactiques sont particulièrement utiles pour réduire la charge cognitive durant la partie.

Clef

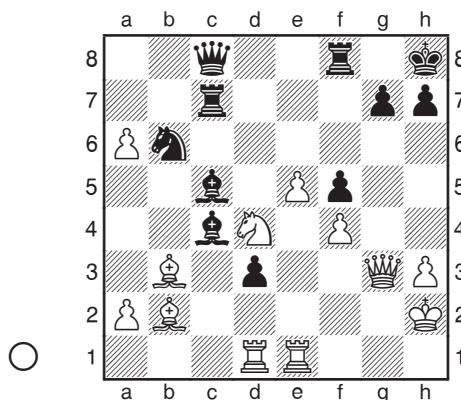
Dans la mesure où les schémas tactiques dépendent partiellement des ouvertures, il est utile de se créer un répertoire des schémas tactiques pour chaque ouverture que l'on pratique. Ainsi, chacun peut accroître sa profondeur d'analyse dans le cadre même de son répertoire d'ouvertures.

Exercices

Les exercices qui suivent sont destinés à vous entraîner à l'analyse de variantes et à la prise de décision.

Exercice 8

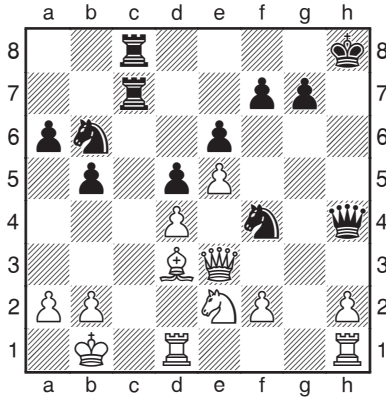
Morozevich ○ | ● Dreev
Moscou 2005



- 1) Où est situé l'intérêt stratégique des Blancs ?
- 2) Quelle(s) pièce(s) doivent-ils activer en priorité ?
- 3) Que faire avec le pion noir en d3 ?

Exercice 9

Anand ○ | ● Morozevich
Dortmund 2001

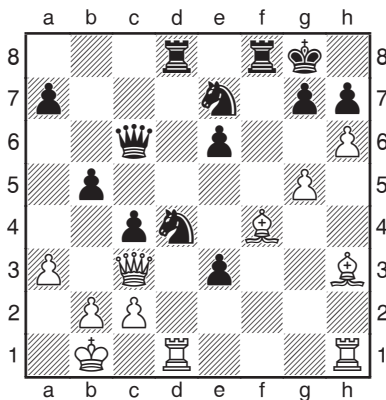


Les Noirs doivent prendre une décision, le Cavalier f4 est attaqué. Faut-il :

- 1) échanger les Cavaliers,
- 2) prendre le Fou ou
- 3) se retirer ?

Exercice 10

Morozevich ○ | ● Bologan
Sotchi 2004



Le Cavalier d4 est-il prenable ?

E. L'évaluation des positions

L'évaluation des positions est la troisième étape dans la prise de décision aux échecs.

Malgré la longue histoire de la pensée échiquéenne et le fait que de nombreux joueurs, théoriciens et auteurs ont creusé cette question avec beaucoup d'assiduité, malgré les nombreuses tentatives de donner de bonnes recettes ou des méthodes pour comprendre une position, on est loin d'une conception qui pourrait faire l'unanimité. Mais il est certain que toutes ces recherches n'ont pas été inutiles, car au fil du temps une démarche type s'est fait jour.

Comment donc comprendre une position ? Comment savoir qui est mieux dans une position et pourquoi ? Quels sont les éléments d'une position qui peuvent nous aider à mieux la décortiquer ?

Même s'il existe un consensus sur le fait que pour comprendre une position (et pouvoir ensuite formuler un plan de jeu), il faut savoir ce qui est bon pour nous et ce qui ne l'est pas, le détail des modalités d'analyse (quels sont les éléments à prendre en compte, et dans quel ordre) est l'objet de recommandations très variables selon les auteurs. Alors, sans forcément chercher à trancher la question, nous nous contenterons d'exposer brièvement quelques étapes cruciales du développement de la pensée échiquéenne au fil de l'histoire. Nous allons voir aussi à quel point ce développement est imprégné des valeurs générales des différentes époques.