

# INTRODUCTION

C'est mon troisième livre d'autoévaluation, et le premier d'une série de livres prévue au format « match ». Peut-être connaissez-vous mes précédents ouvrages – l'originel, *Échecs, le Test*, ainsi que son successeur, *Échecs, le Test 2 tactique*. Les deux ont été bien accueillis, tant des lecteurs que de la critique.

Ce livre, comme mes deux précédents opus, a pour but de vous instruire en vous divertissant. Vous devriez améliorer votre compréhension des échecs en le lisant, et pourrez également identifier votre niveau général (classement) et vos points forts et faibles. Je vous livrerai, tout au long des pages, de nombreuses astuces, des conseils d'entraînement ainsi que d'autres idées pour améliorer vos résultats, ainsi que pour accroître votre compréhension et votre amour de ce grand jeu.

Le format, inédit, différencie ce livre de ses prédécesseurs. Au lieu de résoudre une variété de problèmes basés sur toutes sortes de parties réelles et de positions composées, vous trouverez ici des exemples tirés des parties d'un seul joueur, qui n'est autre que **Robert J. Fischer**, 11<sup>e</sup> Champion du Monde. Considéré comme l'un des meilleurs joueurs de tous les temps, il n'a jamais été battu dans un match officiel pour le titre.

Chaque position de ce livre provient, inchangée, d'une partie de Fischer. Vous avez la chance de pouvoir vous asseoir dans le fauteuil de son adversaire et d'affronter

cette légende des échecs. Dans une partie vous serez Mikhail Tal luttant contre Fischer dans le Match des candidats pour le championnat du monde (1959), et dans une autre vous serez Chuck Diebert dans une simultanée donnée en 1964 à Chicago. Vous connaîtrez chaque fois le dernier coup de Fischer, et devrez percer ses idées à jour pour trouver la meilleure réplique, en justifiant naturellement votre opinion. Vous jouerez essentiellement un match virtuel contre la légende des échecs ! Fischer vous mettra une forte pression, instaurera des menaces, échappera aux vôtres, vous attaquera féroce et se défendra pied à pied. Les positions vont du milieu de partie à la finale, de la tactique à la stratégie, du simple au difficile, etc. J'espère qu'elles vous plairont.

Vous serez classé de deux façons différentes sur chaque position. La première est assez scientifique, et semblera très familière aux lecteurs de mes précédents ouvrages. La seconde est surtout là pour servir de récréation. Vous trouverez davantage de détails dans la section sur **le système de classement**.

En bref, vous trouverez dans ce livre :

- une section d'échauffement, car personne ne devrait affronter un fort adversaire, surtout le champion du monde, sans s'être préalablement échauffé ;
- 60 « parties », regroupées en 5 « matchs » de 12 parties chacun.
- des sections « faisons une pause »

- entre les matchs ;
- une section comprenant mes tableaux de classement, où vous obtiendrez votre classement général et 13 classements supplémentaires pour des sous-catégories clés ;
- en annexe, des astuces et recommandations, un « match » bonus que vous pourrez « jouer » seul, un départage par « mort subite », l'index des adversaires de Fischer et les parties complètes dont sont extraites les positions du test.

Vous obtiendrez de bons résultats si vous prenez votre temps et que vous restez concentré. Et si vous pouvez fournir une bonne prestation contre Fischer, c'est que vous pouvez bien jouer contre n'importe qui. Ne pensez qu'à améliorer vos capacités et à accroître vos connaissances de base.

### AVERTISSEMENT

Les informations contenues dans cet ouvrage vous aideront à comprendre les principes qui régissent le jeu, à évaluer vos capacités aux échecs et à vous fournir diverses méthodes d'entraînement. Ce livre a également pour but de vous divertir et de vous faire découvrir les combats d'un des meilleurs joueurs d'échecs de tous les temps – Bobby Fischer.

J'ai un énorme respect pour le joueur d'échecs qu'était Bobby Fischer. Les exemples reproduits dans ce livre n'ont aucunement pour but d'illustrer parfaitement son style

ou d'exposer son incroyable talent. Ils ont été choisis uniquement pour la valeur éducative qu'ils présentaient pour les lecteurs.

Si vous voulez en savoir plus sur Bobby Fischer, je vous encourage vivement à vous procurer au moins ces trois livres : *My 60 Memorable Games (Mes 60 Meilleures Parties) de Bobby Fischer*, *How Fischer Lost* d'Edmar Mednis, et *My Great Predecessors vol. 4* de Garry Kasparov. ChessBase 9.0 m'a permis de retrouver le texte des parties et de rechercher les positions. Toutes les annotations sont de moi.

La section sur **Robert James Fischer** provient uniquement des renseignements fournis par Wikipedia. Mon domaine d'expertise étant l'entraînement et la sélection des meilleurs exemples à étudier, je laisse la recherche historique et les reportages aux professionnels spécialisés.

Quand vous répondez, restez attentif et ne faites aucune supposition. L'ordre des questions (c'est-à-dire leur niveau de difficulté et leur type) a été exprès laissé au hasard. Vous pouvez donc rencontrer une position facile (par exemple un gain tactique en 1 coup), suivie d'une autre très difficile (par exemple un calcul de 5 coups de profondeur) ; une question de milieu de jeu suivie d'une finale. Cela rend le test « en chambre » un peu plus réaliste en lui donnant le caractère des situations de jeu habituelles, où l'on ne sait jamais à quoi s'attendre.

L'analyse statistique vaut ce que valent les données utilisées. Je m'appuie sur les

données recueillies durant toutes les années où j'ai proposé le même assortiment de positions à des joueurs de tous niveaux – du débutant au grand maître. Il est normal que les données indiquant le niveau d'érudition des personnes testées montrent des irrégularités, en raison de plusieurs facteurs impossibles à quantifier tels que le temps passé sur chaque question, la qualité de l'effort fourni, la diversité des méthodes de classement... pour n'en citer que quelques-uns. En outre certaines personnes obtiennent, dans un test effectué à la maison, des résultats meilleurs ou pires que ce que leur classement officiel laisserait présager en environnement de partie normal. Enfin un classement de 1790, par exemple, peut représenter un niveau de force très différent quand on compare un joueur de club en zone rurale à un participant « professionnel » au World Open tentant de remporter les 15 000 \$ de la section des moins de 1800.

Tout a été fait pour rendre ce livre aussi complet et exact que possible. Il se pourrait toutefois que vous rencontriez des erreurs, à la fois typographiques et de contenu. J'ai fait ce que j'ai pu pour vérifier attentivement les diagrammes, les analyses tactiques et le nom des adversaires de Fischer. Si vous trouvez la moindre erreur dans ce livre, je vous saurai gré de me la signaler.

Aucune des recommandations de cet ouvrage n'a été patronnée par un éditeur quelconque.

Il faut considérer ce texte uniquement comme un guide général, et non comme

l'ultime source d'information dans le domaine de l'entraînement aux échecs.

Les tableaux statistiques et les recommandations d'entraînement sont à jour à la date de publication de cet ouvrage, et pourront être révisés dans le futur. Pour rester au courant des derniers développements vous pouvez vous enregistrer sur [www.ChessExam.com](http://www.ChessExam.com).

## COMMENT UTILISER CE LIVRE

Il y a, me semble-t-il, deux façons d'utiliser ce livre :

- a) Dans l'ordre du texte : « jouer » les « parties », vérifier ses réponses, noter ses scores et étudier plus en détail d'autres exemples choisis.
- b) En passant d'une « partie » à l'autre au hasard, en les considérant chacune comme de petits cours. Faites bien attention aux paragraphes « Premières observations » et « En bref » qui figurent sur les pages de réponse.

Si vous êtes un joueur de compétition classé au-dessus de 1600, je vous encourage vivement à choisir (a). Si votre classement est inférieur à 1600, vous pouvez opter pour (a) ou (b) au choix.

Pour obtenir un classement significatif, quel que soit votre choix, vous ne devez ni bouger les pièces, ni bénéficier d'une aide quelconque, ni vous attribuer de points immérités. Ce livre ne nécessite pas d'échiquier. Je recommande de consacrer 5 à 20 minutes à chaque position. Si vous voulez

**une difficulté supplémentaire**, essayez de ne pas regarder les 4 choix proposés avant d'avoir trouvé vous-même vos propres coups candidats.

Les réponses sont placées immédiatement après chaque problème. Je décompose chaque position en ses éléments essentiels et partage avec vous ma façon de penser. Je vous encourage à examiner consciencieusement chaque position, en comparant vos idées aux miennes. J'affirme que maîtriser la façon dont on réfléchit, et améliorer sa capacité à exécuter correctement ses idées, accroît nettement les aptitudes générales et la vision du jeu.

## COMMENT JOUER UN MATCH

Ne vous faites aucun souci si vous ne parvenez pas à résoudre un exercice particulier. Vous devez, par contre, donner le meilleur de vous-même à chaque question.

Je vous engage à bien peser vos choix, car il peut y avoir plus d'une bonne réponse dans certains cas. La différence de points entre une bonne et la meilleure réponse peut être importante.

Je conseille de ne pas passer plus de 20 minutes sur chaque « partie ». Utilisez un échiquier ou travaillez directement sur le diagramme du livre. Si vous choisissez l'échiquier, ne bougez pas les pièces. Évitez de deviner au hasard ; à la longue, mieux vaut choisir un coup par un raisonnement incorrect que de ne pas avoir de raisonnement du

tout. Dans quelques cas, si vous ratez des points essentiels, votre récompense peut être inférieure au maximum de 10, même si vous avez sélectionné le meilleur choix.

Dans toutes les parties on commence par vous demander votre évaluation de la position, mais souvent il vaut mieux choisir son coup d'abord (deuxième partie des questions). Cela s'apparente tout à fait aux situations d'échecs réelles. Quand la position est *statique*, il faut évaluer la situation, trouver un plan et entreprendre de choisir un coup seulement après. Mais l'ordre est souvent renversé quand la position est *dynamique*. Il faut commencer par sélectionner les coups qui défendent (ou attaquent), puis en choisir un et calculer les variantes, et seulement alors évaluer le résultat pour voir si vous jouez ce coup ou si vous en cherchez un autre.

Dans les positions où il n'y a pas de victoire claire pour l'un ou l'autre camp, l'évaluation peut être très subjective. Pour réaliser la meilleure sélection, je vous suggère de vous poser la question suivante : « Quel camp aimerais-je jouer ? ». Si vous n'avez pas de préférence, choisissez « *Pratiquement égal* ». Si vous avez une petite préférence, choisissez « *Les ... sont mieux* ». Si vous préférez résolument un camp, choisissez « *Les ... sont nettement mieux* » ou « *... sont gagnants* ».

Quand vous vous êtes décidé à propos d'une « partie » donnée, tournez la page et vérifiez soigneusement ma réponse. Prenez votre temps pour la lire avant de

vous attaquer à la « partie » suivante. Les « parties » qui n'aboutissent pas à des positions tranchées doivent être mises de côté pour de futurs entraînements et analyses.

Notez sur une feuille les points gagnés à chaque « partie ». Vous trouverez une feuille gratuite préparée à cet usage sur mon site [www.ChessExam.com](http://www.ChessExam.com). Regrouper tous vos points sur une seule feuille se révélera très pratique quand vous aurez fini les « matchs » et que vous devrez remplir les tableaux pour obtenir vos classements.

Je vous encourage vivement à passer le test en plusieurs fois. Ne consacrez pas plus de deux heures à une session. Vous pourrez réaliser une autoévaluation préliminaire après chaque série de 12 « parties », pour satisfaire votre curiosité et faire une pause dans les « matchs ».

## LE SCORE

Les lecteurs de mes livres de test seront familiers avec le score utilisé ici, à quelques notables exceptions près.

Comme avant, l'évaluation comporte une importante composante statistique. Vous pouvez comparer vos résultats à ceux de centaines d'autres joueurs et obtenir une évaluation de votre classement **général**, et dans les catégories clés suivantes :

- **Phases de la partie** : Milieu de jeu, Finale ;
- **Possibilités dynamiques** : Calcul, Stratégie, Tactique ;
- **Situation** : Attaque, Contre-attaque, Défense ;
- **Jugement de la position** : Vous êtes mieux, Moins bien, La position est égale ;
- **Équilibre matériel** : Sacrifice, Pas de sacrifice.

Vous bénéficiez de 14 rapports de classement en tout. Des rapports supplémentaires sont disponibles sur mon site Web. Si vous êtes intéressé, conservez vos réponses pour un usage ultérieur. Je recommande vivement cette autoévaluation « sérieuse » aux joueurs de tournoi actifs.

Si j'en crois les retours que j'ai eus à la suite de mes précédents ouvrages, votre classement général devrait être très proche de votre classement sur l'échiquier. Si ce n'est pas le cas, ne vous en faites pas. J'ai expliqué en pages 10-11 pourquoi cela pouvait se produire. Cela dit, l'aspect le plus intéressant de ce livre est la possibilité de vérifier votre niveau et de connaître votre classement dans les sous-catégories clés. Presque à coup sûr, vous réussirez mieux dans certaines sous-catégories que dans d'autres. Le mieux à faire sera alors de vous concentrer en premier sur les domaines où vos scores seront les plus bas.

Pour vous classer convenablement, je dois vérifier si vous avez joué le bon coup pour les bonnes raisons et si vous avez cor-

rectement évalué la position résultante. C'est pourquoi je vous demande de fournir votre évaluation et votre coup, ainsi que la justification de vos réponses.

Comme je continue à améliorer mon travail par rapport à mes précédents ouvrages, vous trouverez ici un autre score. Dans mes livres de test antérieurs, il y avait deux scores séparés : un pour l'évaluation et un pour le coup, et leurs échelles étaient très similaires (5 points pour la meilleure réponse). Ici, j'accorde des points en fonction de la précision combinée de votre évaluation et de votre coup, en mettant plus spécialement l'accent sur la précision du coup. Perfectionner ce nouveau score m'a demandé beaucoup d'efforts, mais je pense qu'il a grandement amélioré ma capacité à vous aider dans votre autoévaluation.

Outre l'investissement d'un temps important, consacré à développer et à calibrer les tableaux de classement, j'ai dû surmonter un autre obstacle. Au départ, je n'avais besoin que de 8 colonnes pour donner tous les scores (4 pour la partie 1 + 4 pour la partie 2 = 8), tandis qu'avec le nouveau format j'ai besoin de 16 colonnes (4 parties 1 x 4 parties 2 = 16 combinaisons). Le problème, c'est que je n'ai pas la place pour cela. J'ai quand même trouvé une solution – dans ce livre, j'indique les statistiques et les scores pour les 7 choix les plus populaires. Cela couvre normalement la majorité des points, et 95 % des choix des utilisateurs. Le tableau est classé par ordre de fréquence descendant. Par exemple, au tableau de la colonne suivante, la sélection

la plus populaire était (C-D) (« C » pour la première question et « D » pour la seconde) et 55 % des utilisateurs avaient choisi (C-D). Si tel était votre choix, vous annuliez la « partie » ( $\frac{1}{2}$ ) et obteniez 10 points de récompense pour le calcul de votre classement. Pour (D-C), vous gagniez 3 points et perdiez la « partie ».

1 - 2	Score	%	Match
C - D	10	55 %	$\frac{1}{2}$
D - C	3	13 %	

Si l'une quelconque des 9 combinaisons restantes vous fait gagner des points pour le classement, ou bien le gain ou la nulle dans la « partie », elle sera listée sous le tableau qui contient les 7 réponses principales. Si vous voyez par exemple sous le tableau qui contient les scores :

Autres choix : tout sauf (A-peu importe) - (S=3, M= $\frac{1}{2}$ ), cela veut dire que (B-B), s'il n'a pas été inclus dans le tableau principal, vous fait gagner 3 points pour le classement et vous donne la nulle dans la partie. Si le choix n'est listé ni dans le tableau principal ni dans « Autres choix », il ne vous rapporte aucun point et la « partie » est perdue.

Je suis enthousiaste à propos de ce changement. J'espère que le léger effort à accomplir pour trouver votre score ne vous gênera pas trop (il pourra vous falloir jusqu'à 20 secondes pour déterminer votre score au lieu de 10 auparavant).

Ce livre contient une autre nouveauté excitante, sous la forme d'un score addi-

tionnel. La section test est divisée en séries de cinq « matchs » contre Robert J. Fischer. Chaque diagramme de position est une « partie » à l'intérieur d'un « match ». En fonction de vos réponses aux deux questions, je vous donnerai le résultat de votre « partie » contre Fischer. Cette marque n'est destinée qu'à vous divertir et n'a aucune base statistique. Si vous conservez vos marques, vous pourrez peut-être comparer plus tard vos résultats à ceux d'autres lecteurs qui me les communiqueront. Je compte publier des statistiques sur mon site Web, [www.ChessExam.com/cef.htm](http://www.ChessExam.com/cef.htm).

Bobby Fischer est une légende des échecs, et pour « marquer » le point dans une « partie » vous devrez trouver la meilleure solution et atteindre une position suffisamment bonne pour gagner. La même réflexion s'applique aussi à la nulle. Il y aura des positions où même le fait de remporter les 10 points ne vous assurera pas la nullité. Ne vous découragez pas car il y aura aussi des positions où un seul coup

vous permettra d'engranger le gain contre le champion du monde. Quelle chance cela a-t-il de se produire dans la vie réelle ?

Comme la marque en match n'est là que pour l'amusement, n'hésitez pas à compter les scores comme bon vous semble si votre avis diffère du mien. Le seul inconvénient est que vous ne pourrez pas comparer vos résultats à ceux des lecteurs qui suivront mes règles.

Si vous avez la moindre question sur la marque, relisez les paragraphes ci-dessus après avoir joué une ou deux parties, ou contactez-moi.

**Igor Khmel'nitsky**  
Philadelphie, 2009

P.-S. Je pense écrire d'autres livres dans cette nouvelle série et serais très heureux de recevoir des commentaires de mes lecteurs. Contactez-moi via mon site Web [www.ChessExam.com/cef.htm](http://www.ChessExam.com/cef.htm).