

## Les déséquilibres matériels

Le jeu en milieu de partie couvre une gamme étendue d'avantages et de désavantages, et il peut s'avérer très compliqué d'évaluer une position donnée. Toutefois, la première étape consiste toujours à vérifier l'équilibre matériel. Si le matériel est égal, alors il faut voir d'autres facteurs, mais dans ce chapitre nous nous concentrerons sur des situations de déséquilibre matériel. Un tel déséquilibre peut se produire parce qu'un camp a un avantage matériel, mais il peut aussi se produire quand les deux joueurs ont des types de matériels différents, même s'ils sont égaux selon le mode de « comptabilité » standard (Dame = 9, Tour = 5, Fou ou Cavalier = 3 et pion = 1). Par exemple, un camp peut avoir un Cavalier et l'autre trois pions ; il y a déséquilibre, même si cela fait trois points chacun.

Un déséquilibre matériel courant, en pratique, est l'avantage de **la qualité**, à savoir une Tour contre un Fou ou une Tour contre un Cavalier. Le camp avec la Tour a deux points de plus, mais il n'est pas toujours facile d'exploiter cet avantage. Il faut généralement procurer à la Tour l'occasion de pénétrer dans la position ennemie, comme dans la partie Svidler – Timofeev (page 31). C'est encore plus délicat quand le camp qui a la pièce mineure a un pion pour la qualité. Le déficit est alors d'un point, ce qui peut être compensé par des facteurs positionnels. La rencontre Carlsen – Ivanchuk (page 32) montre comment un manque de colonnes ouvertes peut gêner la (les) Tour(s), et comment le combat peut dépendre de la possibilité d'ouvrir des colonnes.

En milieu de partie, deux pièces mineures valent presque toujours mieux qu'une Tour, et sont normalement meilleures qu'une Tour et un pion, bien que le compte soit de six points dans les deux cas sur l'échelle habituelle du matériel. Dans la partie Cheparinov – Vallejo Pons (page 34), les Blancs ont en compensation de grandes chances d'attaque, mais l'initiative est spécialement importante en cas de déséquilibre matériel. En sacrifiant un pion ou deux, les Noirs ont pu coordonner leurs forces, et les pièces mineures se sont alors avérées bien plus puissantes que la Tour. La situation est assez différente dans la partie Bologan – Caruana (page 35). Ici, les Noirs ont une Tour et un pion contre deux Cavaliers, ce qui est le cas le plus favorable à la Tour, surtout quand les Cavaliers ont peu de cases stables. Cependant, même dans ce cas relativement avantageux, la Tour et le pion ne sont que marginalement supérieurs aux deux Cavaliers. Dans la partie, une faute a permis aux Tours de déployer une activité dévastatrice.

Un sacrifice de pièce dans l'ouverture, ou en début de milieu de jeu, conduit souvent à un déséquilibre d'une pièce pour trois pions. Ici, beaucoup dépend de l'initiative. En milieu de partie, trois pions peu avancés ne posent aucune menace majeure, et la pièce

est alors plus puissante. C'est en revanche une tout autre histoire si les pions sont liés à des chances d'attaque contre un Roi ennemi exposé, comme le démontre le duel Koka-rev – Nayer (page 37). La rencontre V. Damjanović – Nevednichy (page 38) expose le revers de la médaille. Là, il n'y a pas de Dames, ce qui fait que les Blancs, qui ont les trois pions, n'ont pas beaucoup de chances d'attaque. Il reste en revanche assez de pièces sur l'échiquier pour procurer aux Noirs un jeu actif, qui empêche les Blancs d'avancer peu à peu leurs pions passés. Les chances sont légèrement en faveur des Noirs, car ils peuvent exercer une pression constante qui finira par entraîner la perte des Blancs.

Un autre avantage matériel courant est Dame contre Tour et pièce mineure, qui représente un avantage d'un point. Dans la plupart des cas, les échanges favorisent le camp qui a l'avantage matériel, mais en l'occurrence une liquidation en finale ne garantit pas nécessairement le succès à cause du danger de **forteresse**, une situation où la position du défenseur est parfaitement sûre et ne peut être forcée. Le joueur qui a la Dame doit donc s'assurer que, s'il joue pour échanger, le résultat ne sera pas une forteresse. La partie Ivanchuk – Nisipeanu (page 40) est un exemple de bonne technique où, en minant les cases où le Fou pourrait s'établir, Ivanchuk s'assure que les Noirs ne pourront pas bâtir de forteresse.

Si le camp avec la Tour et la pièce mineure a un pion en plus, la situation matérielle est plus ou moins équivalente en points, et l'initiative est alors souvent le facteur clé. La Dame est à son meilleur quand elle attaque, et les forces ennemies peuvent prendre le dessus si elle est forcée à un rôle passif. La rencontre Leitão – Caruana (page 41) en est un bon exemple. Les Noirs se sont saisis de l'initiative plus tôt, mais à un moment crucial les Blancs décident de s'emparer d'un pion au lieu de jouer pour s'assurer du contre-jeu, ce qui les mène à une défaite rapide.

En général, deux Tours sont légèrement supérieures à une Dame, mais le type de position est un facteur important. Les deux Tours préfèrent une position calme où elles peuvent manœuvrer pour attaquer des pions faibles les uns après les autres. Comme les Tours peuvent attaquer un pion deux fois, alors que la Dame ne peut le défendre qu'une fois, un tel combat ne peut avoir qu'une issue. Le camp qui a la Dame a besoin d'un jeu actif pour continuer à déstabiliser les Tours. Le combat Ivanchuk – Lékó (page 43) illustre ce qui se passe quand le jeu se tarit, et montre aussi que les Tours ont besoin de colonnes ouvertes pour devenir actives.

La Dame est à son meilleur quand il y a des chances d'attaque contre le Roi ennemi, car elle peut aisément faire échec à un Roi exposé, gagnant du temps et offrant de nombreuses occasions de placer des fourchettes. Dans la partie Dreev – Zhou Jianchao (page 44), le potentiel d'attaque de la Dame est exploité à bon effet, et cet exemple illustre aussi le principe selon lequel l'association d'une Dame et d'un Cavalier est souvent efficace lors

d'une attaque contre le Roi ennemi.

Le déséquilibre de la Dame contre trois pièces mineures est intéressant. Malgré l'égalité matérielle théorique, les trois pièces mineures ont le dessus dans la plupart des positions de milieu de partie. La Dame affronte les mêmes problèmes que lorsqu'elle lutte contre deux Tours ; avec assez de temps devant elles, les pièces mineures peuvent se liguer contre des cibles que la Dame ne peut défendre à elle seule. La partie Nayer – Avrukh (page 46) en est un exemple typique, où le camp qui a la Dame a même un pion de plus. Au début, les pièces mineures sont mal coordonnées et la Dame peut les harceler sans arrêt, mais il suffit d'une erreur pour que les pièces puissent agir ensemble et ciblent un pion clé.

L'exemple suivant, Vorobiov – Beshukov (page 47), présente le même équilibre matériel, mais ici la Dame des Blancs prend le dessus. La différence essentielle est qu'il y a encore de nombreux pions sur l'échiquier, et que la structure de pions est fluide, ce qui fait que les Blancs peuvent utiliser leurs pions pour ôter leurs cases efficaces aux pièces mineures ennemies, étrangeant graduellement les Noirs à mort.

Donner une Dame pour deux pièces mineures est un sacrifice important, et dans la plupart des cas le seul type de compensation adéquat est une attaque directe sur le Roi. Dans la partie Svetushkin – Landa (page 49), les Blancs donnent leur Dame pour piéger le Roi ennemi au centre de l'échiquier. L'attaque a beau mettre du temps avant d'atteindre sa pleine force, les Noirs ne peuvent pas faire grand-chose, car les pièces actives des Blancs pourchassent le Roi ennemi partout. La bataille Al Modiahki – Kveinys (page 50), qui montre comment un sacrifice superficiellement séduisant peut se retourner contre son auteur, sert d'avertissement à ceux qui sacrifient sans réflexion sérieuse. Les Blancs semblent avoir de bonnes compensations positionnelles pour leur sacrifice, mais les Noirs identifient les éléments clés de la position et parviennent à réfuter le jeu ambitieux des Blancs grâce à une défense précise.

Les deux sections suivantes traitent de la situation courante où un camp a un pion de plus. Il est essentiel d'être souple, car, dans certains cas, tels que Carlsen – Adams (page 52), la bonne stratégie est de s'accrocher au pion même si cela implique temporairement des inconvénients. Dans d'autres, tels que Carlsen – Kramnik (page 53), le plan correct est de rendre le matériel supplémentaire, pour prendre un avantage positionnel ou s'emparer de l'initiative. Si vous allez vous accrocher au pion de plus, il faut absolument être sûr de pouvoir vraiment le conserver. Il est facile d'obtenir le pire des deux mondes en plaçant ses pièces passivement pour garder le pion, avant d'être contraint plus tard de le rendre dans des circonstances beaucoup moins favorables, qui vous laissent dans une situation inférieure à celle que vous auriez obtenue en rendant immédiatement le pion.

Quand vous avez un pion de moins, vous devez essayer de tirer le meilleur parti de

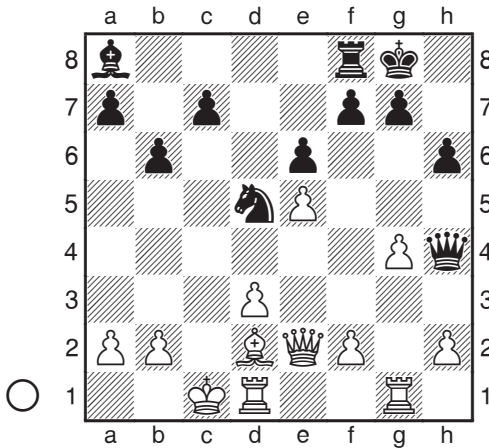
tous les atouts de votre position, et chercher du contre-jeu. Dans la partie Kramnik – L. Domínguez (page 55) les Noirs exploitent l'avant-poste de leur Cavalier et leur majorité à l'aile dame et, aidés par quelques imprécisions, parviennent à sauver ce qui ressemblait à une position pratiquement sans espoir. Si vous n'avez aucune possibilité de jeu actif, cela devient plus compliqué, car vous devez vous limiter à contrer les plans de l'adversaire et à placer des obstacles sur son chemin. Dans la rencontre Ivanchuk – Lékó (page 56), les Noirs ont utilisé précisément cette stratégie pour sauver la partie.

Les deux sections suivantes traitent de l'éternel combat du Fou contre le Cavalier. Les deux ont beau être évalués à trois points, leur force varie en fonction de la position, et est spécialement affectée par la structure de pions au centre. Les positions avec un centre ouvert favorisent les Fous, tandis que les positions avec un centre bloqué bénéficient aux Cavaliers. La partie Miles – Timman (page 58) montre le Fou à son meilleur, positionné sur une grande diagonale libre et visant le Roi ennemi. Le duel Anand – Radjabov (page 59) est un exemple intéressant, car, bien que le Fou semble bien posté, son efficacité est limitée par la structure de pions.

Il est important d'être toujours conscient des exceptions, et les principes généraux mentionnés ci-dessus ne sont que des guides. À la section suivante, on examinera des échanges de pièces mineures apparemment paradoxaux. Dans la rencontre Nisipeanu – Radjabov (page 61), les Blancs donnent un fort Fou pour le Cavalier ennemi, afin d'exercer une pression immédiate sur le centre des Noirs. Dans le combat Finocchiaro – Van Oosterom (page 62), l'inverse se produit : un Cavalier bien placé est échangé contre un Fou inefficace, car cela permet aux Noirs d'éliminer toute possibilité de contre-jeu.

Enfin, nous étudierons la paire de Fous à la section 12. Deux Fous sont supérieurs à toute autre combinaison de pièces mineures dans une très large gamme de positions de milieu de partie. On connaît bien leur puissance dans les positions ouvertes, mais ils sont également efficaces dans de nombreuses positions semi-ouvertes, principalement parce qu'un Fou qui n'a pas d'adversaire peut devenir très puissant. La lutte Movsesian – Gashimov (page 64) est un bon exemple d'exploitation des Fous. On notera avec intérêt comment le Fou blanc de cases blanches, qui semblait n'avoir initialement que des perspectives limitées, est finalement devenu un monstre de puissance. La partie Gelfand – Elianov (page 65) illustre l'inverse : ici, une avance de développement et un bon contrôle du centre permettent à Elianov d'étrangler les Fous ennemis en établissant de puissants avant-postes pour ses Cavaliers.

# 1/ L'avantage de la qualité



**Svidler - Timofeev**

*Ch de Russie, Moscou 2009*

Les Blancs ont une qualité entière en plus, et méritent donc de gagner, mais il est facile de mal jouer ce type de position en pratique. Svidler donne une bonne démonstration de la méthode correcte à appliquer. Les Tours nécessitent des colonnes ouvertes, pour développer une activité maximale. Il n'y a pas de telle colonne pour l'instant, ce qui fait qu'un des buts des Blancs est d'en créer une. Notez que les Noirs ne sont pas dénués de compensations positionnelles, sous la forme d'un Fou actif et d'un Cavalier solidement implanté au centre. Une erreur, typique de joueurs qui ont du matériel en plus, consiste à perdre du temps, en supposant que la position gagnera toute seule. Si les Noirs avaient assez de temps, ils pourraient développer du contre-jeu en avançant leurs pions de l'aile dame, par exemple

par ...c5, ...♖c8 et ...b5, ce qui compliquerait la tâche adverse. Les Blancs doivent donc, sans prendre de risques inutiles, chercher à donner sans délai un jeu actif à leurs Tours.

**20.f4!**

Défend le pion h attaqué tout en se préparant à ouvrir une colonne par f5. Notez que 20.g5? h5 est faux, car si les Noirs font suivre par ...g6, la structure de pions de l'aile roi est maintenant complètement bloquée, et les Blancs sont incapables d'ouvrir une colonne pour leurs Tours.

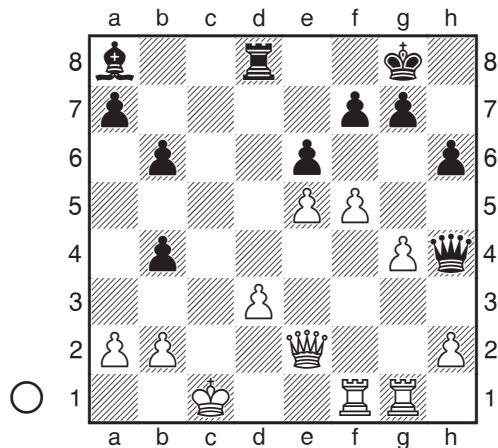
**20...♖d8 21.♖df1**

Plus simple que 21.f5 exf5 22.gxf5 ♘f4 ; il est inutile d'entrer dans des complications.

**21...c5 22.f5**

La menace est 23.fxe6 fxe6 24.g5 h5 25.g6, ce qui fait que les Noirs doivent réagir.

**22...♞b4 23.♙xb4 cxb4**



**24.♙f2**

Une autre stratégie typique, quand on a plus de matériel, est de jouer pour échan-

ger. Après 24...♖xf2 25.♗xf2 ♗xd3 26.♗d1, les Tours sont aussi échangées, après quoi l'autre Tour des Blancs pénètre sur la colonne c avec des conséquences létales.

24...♖e7 25.♖e3!

Même s'il n'est pas mauvais d'échanger en e6, les Blancs trouvent un coup encore plus fort. Retarder l'échange fournit aux Blancs l'option supplémentaire f6, qui force l'ouverture de l'aile roi des Noirs.

25...b3 26.♔b1

Pour parer 26...bxa2+ par 27.♔a1, mettant le Roi en sûreté au coin.

26...♖b4 27.a3 ♖b5 28.♗d1

28.fxe6 fxe6 29.♗g3 maintient la Tour sur la colonne f ouverte, et prépare une irruption à l'aile roi des Noirs par g5-g6. La méthode de Svidler est toutefois amplement suffisante.

28...♖c5 29.d4 ♖d5 30.♗g3

Un changement de direction. Les Blancs visent le pion b3, et forcent ainsi les Noirs à échanger les Dames dans des circonstances défavorables.

30...♖e4+ 31.♖xe4 ♕xe4+ 32.♔c1

Les Blancs n'ont pas à craindre ...♗c8+, car ils peuvent répliquer par ♗c3.

32...exf5 33.gxf5 ♕xf5

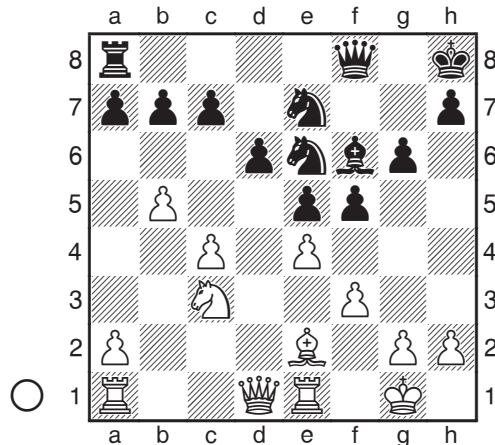
Les Noirs prennent le pion, mais maintenant le pion passé d des Blancs devient une force importante.

34.d5 ♗e8 35.d6 ♔f8 36.♗xb3 ♕d7 37.♗e3 ♗e6

37...f6 est contré par 38.e6!

38.♗dd3 ♔e8 39.♗c3 a5 40.♔d2 1-0

Maintenant, ♗c7-b7 est imparable.



Carlsen – Ivanchuk

Foros 2008

Ce cas est plus délicat. Les Noirs ont un pion pour la qualité, et en outre les Blancs ont un Fou bloqué par ses propres pions, et pratiquement aucun contrôle sur les cases noires. Enfin, les Blancs n'ont aucune perspective immédiate d'ouvrir une colonne pour leurs Tours. Objectivement, la position est égale.

19.c5!

Carlsen décide d'offrir un second pion pour libérer son Fou. C'est une bonne décision, sinon les Noirs pourraient jouer ...♘c5, bloquant le pion, et puis préparer lentement une attaque en avançant leurs pions de l'aile roi. Comme précédemment, les Blancs doivent impérativement entreprendre une action positive ; attendre permet simplement aux Noirs d'améliorer leur position sans opposition.

19...♘xc5 20.♕c4

Le Fou des Blancs est devenu actif au prix d'un pion, et pèse sur la position des Noirs. Le Cavalier c5, en particulier, ne

peut passer facilement à l'aile roi, car e6 est couvert par le Fou.

20...♙g5 21.♖e2! ♗h6 22.♜ad1

Il est important de ne pas laisser le Fou adverse devenir actif en e3 ou d2. L'inactivité de ce Fou est le principal défaut de la position noire, et les Noirs auraient un net avantage si ce problème était résolu.

22...♜f8 23.a4 b6

Les Noirs cherchent à empêcher a5 suivi de b6, qui minerait le pion d6.

24.g3

Ôte des cases au Fou, et prépare ♖g2 pour consolider la position des Blancs à l'aile roi.

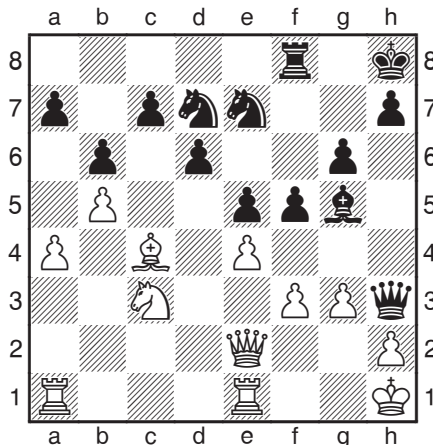
24...♗h3 25.♖g2 ♗h6 26.♖e2 ♗h3 27.♙h1

Joue pour le gain.

27...♞d7?!

Le début d'un plan médiocre, qui comprend le transfert de ce Cavalier à l'aile roi. Il est peu probable que l'attaque des Noirs soit assez forte pour forcer le mat, et retirer le Cavalier laisse l'aile dame noire vulnérable. 27...♗h6 ou 27...♗h5 sont meilleurs, maintenant l'égalité.

28.♜a1!



Transférer la Tour en a2 est un excellent plan, car elle est utile en défense sur la deuxième rangée et appuie un possible a5.

28...♗h6 29.♜a2 ♞f6 30.♙g2?

30.♙e6! est plus précis.

30...♞h5?

Rate sa chance de jouer 30...f4!, et après 31.♙e6 fxg3 32.hxg3 ♞h5 33.♙g4 ♞xg3 34.♙xg3 ♙f4+ 35.♙g2 ♗h2+ 36.♙f1 ♗h1+, les Noirs forcent la nulle.

31.♞d5 ♞xd5 32.♙xd5

Les Blancs sont maintenant nettement mieux. L'attaque des Noirs n'est pas dangereuse, et les Blancs ont de bonnes chances à l'aile dame, en jouant a5 ou en attaquant le pion c par ♜c2.

32...♙f4 33.♗f2 fxe4 34.♙xe4 ♖g5 35.♜c2 d5?

Ce coup tactique ouvre la position, et permet aux Tours des Blancs de pénétrer. 35...♜f7 est meilleur, même si les Blancs peuvent facilement améliorer leur position après 36.♙b7, par ♜e4 ou ♙c8-g4 par exemple.

36.♙xd5 ♙xg3 37.hxg3 ♞f4+ 38.♙f1 ♞xd5 39.♜ce2!

Le pion e est condamné après 39...♜f5 40.g4, ou 39...♜e8 40.f4.

39...♗f6 40.♜xe5 ♗xf3 41.♗xf3 ♜xf3+ 42.♙e2 ♜f5 43.♜xf5 gxf5 44.♙d3 c5 45.♜e5 ♞b4+ 46.♙d2 1-0