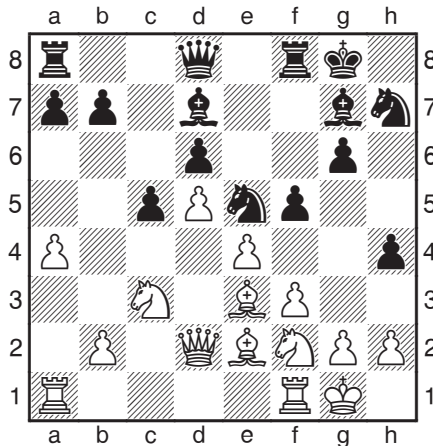


23. La malédiction de la passivité

Une grande partie du jeu en milieu de partie est basée sur l'activité. Cela s'applique non seulement à l'activité des pièces individuelles, mais aussi à l'activité de la position dans son ensemble et à sa capacité d'entreprendre des actions positives. Si une position est passive et n'offre aucun plan constructif, l'adversaire sera libre de manœuvrer comme il l'entend, et parviendra tôt ou tard à améliorer sa position.



Tomashevsky – Khairullin

Ch d'Europe, Rijeka 2010

Dans cette position d'Est-indienne, la stratégie des Noirs se base sur l'activité des pièces, tandis que les Blancs font confiance à leur pion de plus au centre et à leur position solide. Le principal risque pour les Noirs est d'aboutir, si leur activité ne mène à rien, dans une position passive et stratégiquement inférieure.

16...♖f6

16...a6 17.♔h1 ♚e8 18.♞g1!, avec l'idée g4, est en faveur des Blancs.

17.exf5 gxf5 18.♘h3

Un coup clé, qui empêche ...f4.

18...♞g6?

Après ce coup, les Noirs tombent dans une position passive. 18...♞ae8 est le plan le plus flexible, conservant le Cavalier sur la case e5, plus active. Les Blancs n'ont alors qu'un léger avantage.

19.f4!

Les Noirs menaçaient ...f4, mais ce coup est dans tous les cas le plus naturel, et limite énormément l'action des pièces mineures des Noirs. Leurs Cavaliers et leur Fou d7 sont maintenant enfermés, et on verra rapidement qu'ils manquent de plan positif. Notez que si les Noirs avaient laissé leur Cavalier en e5, les Blancs n'auraient pas pu jouer f4 à cause de la riposte ...♞g4.

19...a6 20.♙f2 ♚ae8 21.♔h1!

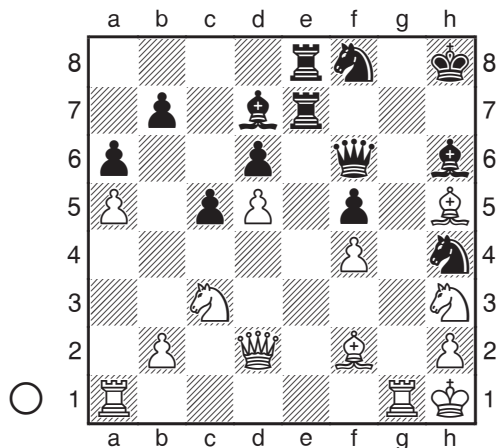
Quand l'adversaire est réduit à la passivité, il est presque toujours possible de trouver comment progresser. Ici, les Blancs envisagent ♞g1 et g3, avec une attaque directe sur la colonne g.

21...♞f7 22.a5 ♞fe7 23.♙h5 ♘hf8
24.♞g1! ♙h6 25.g3 ♔h8?!

Maintenant, les Blancs contrôlent totalement la colonne g, mais même la meilleure défense, 25...hxg3 26.♞xg3 ♞g7, laisse les Noirs sous une pression colossale après 27.♞ag1 ♞ee7 28.♞g5 ♙e8 29.h4 (notez que 29...♞xh4? perd sur 30.♙xe8

♖xe8 31.♗h3).

26.gxh4 ♖xh4



27.♕xe8?

Une sérieuse erreur, qui offre une occasion unique de s'en sortir aux Noirs. Le coup qui tue est 27.b4!, ouvrant un second front à l'aile dame. Après 27...♕g7 28.bxc5 ♖xc3 29.♖xc3 ♕xc3 30.♕xh4 ♕xa1 31.♗xa1, la position des Noirs s'effondre.

27...♕xe8?

Le coup salvateur est 27...♖f3!, car après 28.♖d3 ♖xg1 29.♕xd7 ♖xh3 30.♖xh3 ♗xd7 31.♕h4 ♖g6 32.♗g1 ♖h7 les Blancs n'ont au mieux qu'un petit plus.

28.♖g5

Maintenant, les Blancs se remettent en selle, et gagnent de façon assez convaincante.

28...♖hg6 29.♗ae1 ♗xe1 30.♗xe1 ♕f7 31.♖xf7+ ♖xf7 32.♕g3 ♕g7 33.♖e3 ♕d4 34.♖f3 ♖g8 35.♗e2 ♖h7 36.♖a4 ♖d7 37.♖b6 ♖b5 38.h4 ♖xa5 39.♖c4 ♖d8 40.h5 ♖h8 41.♗g2 ♖f7 42.♖d3 1-0

Les joueurs pensent souvent de façon passive quand leur adversaire a effectué

un sacrifice quelconque. La logique est qu'avec le matériel supplémentaire en poche, une défense acharnée suffit, car le matériel finira par s'imposer. Mais de nombreuses positions ne sont pas ainsi. Souvent, répondre passivement à un sacrifice permet simplement à l'adversaire d'améliorer sa position et d'accroître ses compensations. C'est spécialement vrai en ce qui concerne les sacrifices positionnels. Dans de nombreux cas, il faut jouer soi-même agressivement pour perturber les préparations ennemies, même si cela implique un contre-sacrifice. Penser de façon active est aussi important, quand on a du matériel en plus, que dans toute autre situation.

Berndt – P.H. Nielsen

Bundesliga 2005/6

1.e4 c5 2.♖f3 d6 3.d4 cxd4 4.♖xd4 ♖f6 5.♖c3 a6 6.♕c4 e6 7.♕b3 ♖bd7 8.♖e2 b5 9.♕g5 ♕b7 10.0-0-0 ♗c8 11.♗he1 ♗xc3?! 12.bxc3 ♖a5 13.f3 b4?!

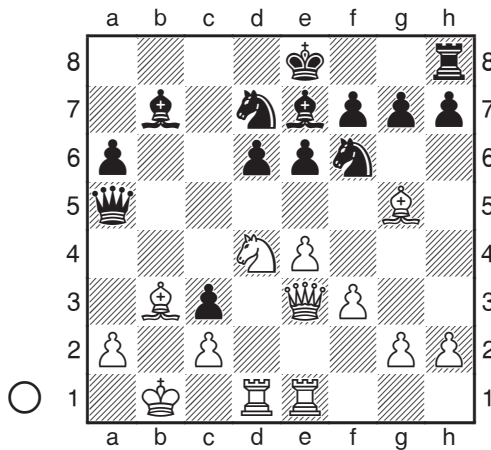
Un coup naturel, exploitant le manque de protection du Fou g5 pour gagner le pion c3. Cependant 13...d5! est meilleur, car après 14.exd5 ♕a3+ 15.♖b1 ♖xd5 16.♖xb5! axb5 17.♕xd5 ♖xc3 18.♕c1 ♕xc1 19.♖xc1 ♖a1+ 20.♖d2 ♖d4+ 21.♖c1, les complications s'achèvent par la nulle.

14.♖e3 bxc3 15.♖b1

L'attaque des Noirs n'est pas dangereuse pour l'instant, car ...♖a3 peut être paré par ♖xc3, mais, s'ils parviennent à achever leur développement par ...♕e7, ...0-0 et ...♗b8, les Noirs auront alors d'excellentes compensations pour la qualité.

Les Blancs doivent impérativement les empêcher.

15... ♖e7



16. ♘f5!

Le coup clé. En sacrifiant une pièce, les Blancs s'emparent de l'initiative, et évitent de tomber dans une position passive.

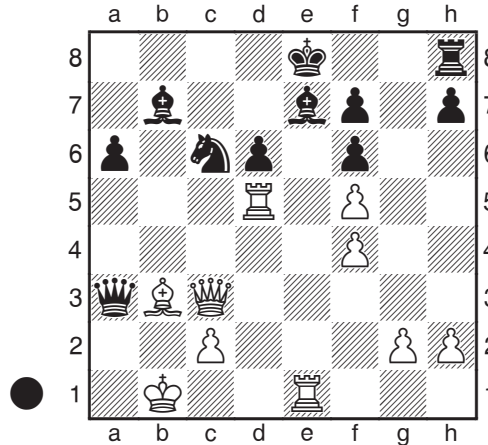
16... exf5 17. exf5 ♘e5 18. f4 ♘c6

La meilleure défense. 18... 0-0? perd sur 19. fe5 ♘g4 20. ♖d4! ♖xg5 21. ♖xd6, suivi de e6.

19. ♖xf6 gxf6 20. ♗d5 ♖b4?

Permet aux Blancs d'accroître leur initiative. 20... ♖c7 21. ♖xc3 ♘d7 est une meilleure défense, même si les Blancs conservent un certain avantage grâce à leurs pièces actives, et à la position délicate du Roi adverse après 22. ♗dd1 ♖b6 23. ♘a1. Notez que même après la meilleure défense noire, le sacrifice des Blancs a transformé la position. Au lieu de se défendre contre les menaces des Noirs à l'aile dame, les Blancs se sont emparés de l'initiative, et ce sont les Noirs qui sont sous pression.

21. a3! ♖xa3 22. ♖xc3



Les Noirs ont des soucis, car leur Dame est maintenant hors-jeu.

22... ♖f8?

22... ♖b4 est la dernière chance, mais après 23. ♖xb4 ♘xb4 24. ♗xd6 ♖xg2 (24... ♘c6 25. ♗xf6 0-0 26. ♗xc6 ♖xc6 27. ♗xe7 ♖xg2 28. f6 gagne pour les Blancs) 25. c3 ♘c6 26. ♖a4 0-0 27. ♗d2 ♖h3 28. ♖xc6, les Blancs doivent gagner à la longue.

23. ♗e4!

Avec la menace décisive ♗a4, qui force les Noirs à rendre du matériel.

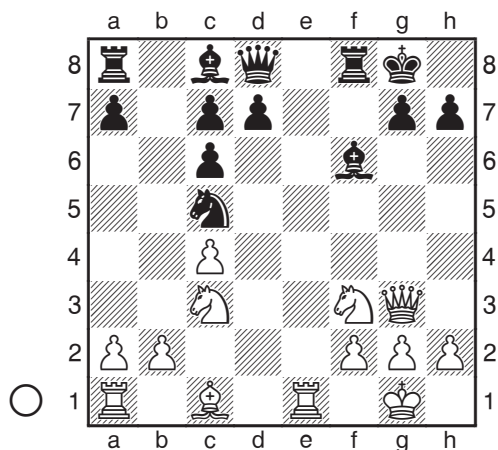
23... ♘e5 24. fxe5 dxe5

24... ♖xd5 perd sur 25. ♖c8+ ♖g7 26. ♗g4+ ♖h6 27. ♖c3, avec un mat rapide.

25. ♖c7 ♖xd5 26. ♖c8+ ♖g7 27. ♗g4+ ♖h6 28. ♖c3! 1-0

24. L'initiative

Aux échecs, « avoir l'initiative » consiste à pouvoir créer des menaces qui maintiennent l'ennemi sur la défensive. La capacité à créer des menaces à volonté est très inconfortable pour l'adversaire, qui doit calculer à chaque coup les conséquences de l'exécution de ces menaces. En accumulant menace sur menace, le joueur qui a l'initiative peut améliorer la position de ses pièces avec gain de temps. Dans la partie qui suit, Adams utilise cette technique pour lancer une attaque mortelle contre le Roi.



Adams – D. Howell

Londres 2010

14. ♖g5

Développe une pièce, et se prépare à échanger l'actif Fou f6.

14... ♘d3?

14...d6 est plus sain.

15. ♗e3!

Le moment clé. En sacrifiant le pion b, les Blancs parviennent à prendre l'initiative et à la conserver pour le restant de la partie. À l'inverse, 15. ♗e2? ♙xg5 16. ♘xg5 ♜f4 17. ♗e3 d5 donne une position satisfaisante aux Noirs.

15... ♘xb2

15... ♙xg5 16. ♘xg5 ♜f4 ne va plus, car après 17. ♗f3 ♖f6 18. ♗e1 les Noirs doivent parer la menace ♗e4.

16. ♗ae1

Le seul défaut de la position noire est le Fou non développé en c8. Par leurs menaces continues, les Blancs empêchent les Noirs de développer ce Fou efficacement. Les Noirs doivent parer le problème immédiat des menaces blanches 17. ♗e7! ♙xe7 18. ♗xe7, avec une attaque mortelle contre g7, ou simplement 17. ♘e4.

16... ♙xg5

16... ♙a6 est mauvais, car après 17. ♗e7 ♙xc3 18. ♗1e3 ♘d1 19. ♘e5 ♖xe7 20. ♙xe7 ♘xe3 21. ♙xf8 ♙xe5 22. ♖xe5 ♗xf8 23. ♖xe3 ♙xc4 24. ♖xa7, le pion passé a sera décisif.

17. ♘xg5

Menace encore ♗e7.

17... ♖f6 18. ♗f3 ♖d8

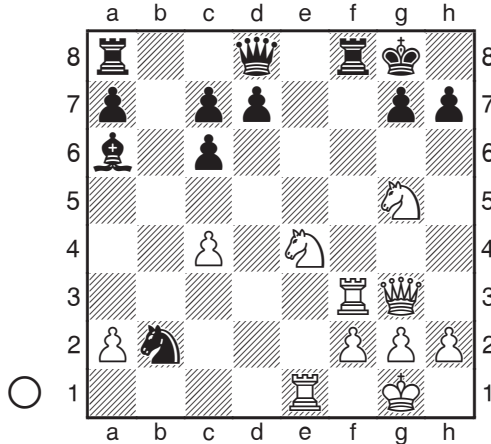
La Dame doit s'en retourner, car 18... ♖d6 perd sur 19. ♖h4 h6 20. ♘f7! ♗xf7 21. ♗e8+.

19. ♘ce4

Les Noirs doivent maintenant tenir compte de la possibilité 20. ♘f6+ ♗xf6 21. ♗xf6, entre autres menaces.

19...♔a6

La Tour a8 peut maintenant défendre e8, mais le Fou n'est toujours pas vraiment actif.



20.♘xh7!

Les Blancs ont gagné tant de temps qu'ils peuvent lancer une attaque à sacrifice contre le Roi noir.

20...♙xf3

Après 20...♙xf3 21.♘g5+ ♔g8 22.♙xf8+ ♙xf8 23.♙h3, les Blancs matent rapidement.

21.gxf3 ♔xh7 22.♘g5+ ♔g8 23.♙h4 ♔xc4

Le Fou participe enfin à la partie, mais il est trop tard car l'attaque des Blancs est déjà décisive.

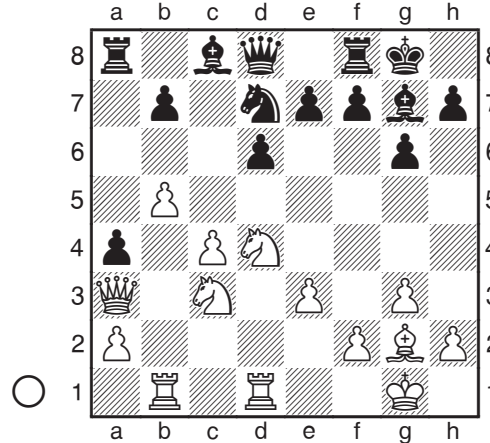
24.♙h7+ ♔f8 25.♙e5

Menace 26.♙f5+.

25...♔e6 26.♙h8+ ♔e7 27.♙xg7+ ♔d6

Ou 27...♔e8 28.♙f7#.

28.♘e4# (1-0)



McShane – Carlsen

Londres 2010

Il est important de noter que l'initiative peut servir à autre chose qu'à attaquer le Roi. La pression continue peut, par exemple, conduire pour finir à un gain de matériel. Dans cette position, les Blancs ont une avance de développement et des pièces activement postées, tandis que les Noirs ont la paire de Fous et une possible case forte pour leur Cavalier en c5. Les Blancs doivent créer des menaces immédiates, pour empêcher les Noirs de consolider et d'achever leur développement.

17.♘e4

Empêche ...♘c5, et menace d'ouvrir la position par 18.c5.

17...♙b6

17...♙a5 est plus sûr. Le coup du texte a beau ne pas être mauvais si la suite est bien jouée, placer la Dame en face de la Tour b1 est risqué.

18.♘c6! ♙e8?!

Trop passif ; 18...bxc6 19.bxc6 ♙a5 20.cxd7 ♔xd7 21.c5 ♔g4 22.♙dc1 dxc5

23.♖xc5 ♖a6 est meilleur. Leurs Tours actives donnent un petit avantage aux Blancs, mais les Noirs ont des contre-chances grâce à leurs Fous.

19.♘b4

Menace ♘d5 suivi de c5, raison pour laquelle les Noirs décident d'expulser le Cavalier de e4, bien qu'ils affaiblissent leur position ce faisant.

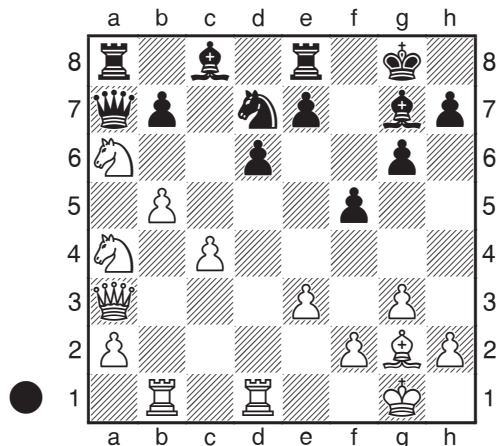
19...f5 20.♘c3 ♖c5?!

Permet aux Blancs d'accroître leur initiative, et cause de sérieux problèmes aux Noirs. 20...e6 21.♘d3 ♘c5 offre une meilleure chance, même si les Blancs conservent une pression considérable.

21.♗xa4!

Un coup bien jugé, qui amorce une séquence tactique qui tiendra les Noirs occupés pendant plusieurs coups.

21...♖a7 22.♘a6



Ce coup est forcé pour éviter de perdre une pièce, mais il fait aussi pression sur les Noirs à cause de la menace 23.♘c7.

22...bxa6 23.b6 ♘xb6

Après 23...♖b8 24.♖b3 ♔h8 25.♙xa8 ♖xa8 26.b7 les Blancs gagnent du maté-

riel, ce qui fait que les Noirs doivent rendre immédiatement la pièce.

24.♖xb6 ♖b8 25.c5

Un jeu typique de l'initiative : les Blancs introduisent la nouvelle menace 26.♖b3+, et forcent ainsi la réponse adverse.

25...♙e6 26.♖db1

Maintenant, les menaces sont 27.♖b7 et 27.cxd6.

26...dxc5 27.♖b7 ♖xb7 28.♖xb7 ♖a8 29.♘xc5 ♖c8

Forcé, car 29...♙f7 perd deux pions après 30.♖xe7.

30.♖xa6

Les Blancs ont gagné un pion mais, plus important, leur initiative persiste, ce qui simplifie grandement ce qui, sinon, aurait été une rude tâche technique.

30...♙f7 31.♙c6 ♖d8 32.♘d7

Les pièces blanches sont un tableau vivant de l'activité. La menace principale est 33.♖b6, suivi de ♖c7, piégeant la Dame. Les Fous noirs ont un périmètre restreint à l'aile roi, et ne peuvent influencer le jeu dans la zone supérieure gauche de l'échiquier.

32...♖xd7

Consent à d'autres pertes matérielles, mais la position est de toute façon sans espoir.

33.♙xd7 ♖c1+ 34.♖f1 ♖xf1+ 35.♙xf1 ♙c4+ 36.♙g1 ♙xa2 37.♙a4 e5 38.f3 ♙h6 39.♙b3+ 1-0