

# 7. Combinaisons et thèmes tactiques

\* Les combinaisons \* La fourchette et l'attaque double \* Le clouage \* L'attaque à la découverte \* L'élimination de la défense \* L'interception \* La déviation \* Le rayon X \* L'attraction \* L'obstruction \* Le dégagement \* Questions \* Exercices \* Conseils supplémentaires \*

## Les combinaisons

*... une manœuvre forcée, qui comprend généralement un sacrifice matériel, et donne à la position une tournure surprenante et inattendue.*

LUDEK PACHMAN

C'est la définition d'une **combinaison** par le grand maître Pachman. Si la meilleure façon de définir une combinaison a donné lieu à de nombreuses discussions académiques (le sujet majeur de discorde étant de savoir si un sacrifice est essentiel ou non), il ne fait aucun doute qu'une combinaison représente une tournure très spectaculaire des événements sur l'échiquier. Un joueur voit une possibilité de faire basculer la partie en sa faveur, il calcule la phase tactique, évalue la position à la fin de chaque variante, et, une fois qu'il est sûr qu'il n'a rien manqué d'essentiel, il se lance.

Pour commencer, il nous faut examiner quelques termes de la terminologie des combinaisons.

Une **variante forcée** est une séquence de coups dans laquelle un des deux camps

oblige son adversaire à répondre à chaque fois par un coup forcé (le « seul coup » !).

Un **sacrifice** est l'action de céder volontairement une ou plusieurs pièces en échange de matériel de moindre valeur, ou même totalement gratuitement.

Une combinaison doit avoir un **objectif**, tel que le mat, un gain matériel décisif, ou la nullité. L'objectif peut également être tout simplement de clarifier la position. Une combinaison est généralement basée sur un ou plusieurs thèmes tactiques.

## Les thèmes tactiques

Nous allons classer les combinaisons par thèmes, en les illustrant avec bon nombre d'exemples. De cette manière, vous pourrez vous familiariser avec les différents types de combinaisons qu'une position peut receler.

À elle toute seule, une combinaison peut être décisive quant à l'issue d'une partie, d'où l'importance de les étudier.

Les combinaisons peuvent être classifiées en fonction du thème sur lequel elle est basée. Les thèmes les plus fréquents sont les suivants :

- La fourchette et l'attaque double
- Le clouage
- L'attaque à la découverte
- L'élimination de la défense
- L'interception
- La déviation
- Le rayon X
- L'attraction
- L'obstruction
- Le dégagement

Lorsque nous avons étudié les **duos**, nous avons déjà vu certaines combinaisons. La plupart d'entre elles étaient basées sur des thèmes de la liste ci-dessus.

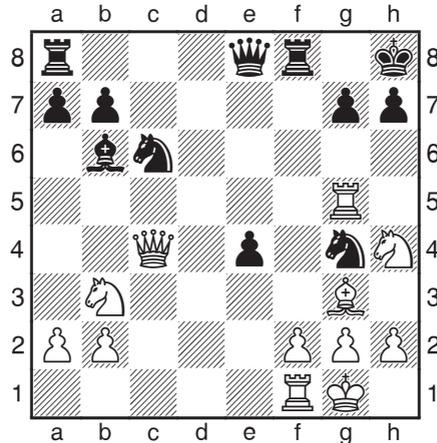
Nous allons maintenant examiner des combinaisons qui se sont réellement produites dans des parties de tournois. Il ne faut pas manquer la possibilité de placer une combinaison, car elle peut faire s'écrouler la position adverse comme un château de cartes.

## La fourchette et l'attaque double

Comme son nom l'indique, une **attaque double** est un coup qui permet l'attaque simultanée de deux pièces de l'adversaire. Une **fourchette** est un cas particulier d'attaque double où une seule pièce réalise les deux menaces. Les Cavaliers sont des pièces particulièrement efficaces pour faire des fourchettes, car ils se déplacent différemment de toutes les autres pièces. Ils peuvent parfois prendre plus de pièces en fourchette en même temps comme nous allons le voir. Mais toutes les pièces sont capables de faire des fourchettes, même

les pions et les Rois, et bien évidemment les Dames peuvent souvent viser plusieurs cibles en même temps.

Une raison supplémentaire pour laquelle le Cavalier excelle dans les fourchettes est sa valeur relativement faible. Lorsqu'un Cavalier attaque une Dame ou une Tour, c'est une menace sérieuse qui doit être prise en considération, même si la pièce attaquée est défendue. Ce qui n'est pas le cas dans la situation inverse.



**Kapengut – Kupreichik**

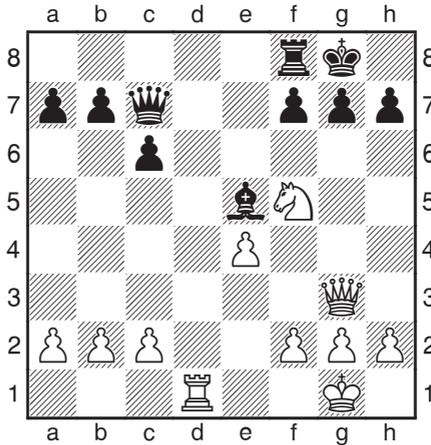
URSS 1976

Nous avons ici un exemple d'une simple fourchette dans une partie entre deux maîtres. Le matériel est égal et les Noirs voudraient avancer leur pion e qui serait soutenu par trois pièces (Dame, Fou et Cavalier). Mais ...e3 n'est pas jouable tout de suite, car le Cavalier g4 est en prise. Cette case « magique » peut toutefois être occupée immédiatement par le Cavalier qui prend ainsi en fourchette la Dame et la Tour f1 :

1...♖e3! 2.fxe3 ♙xe3+ 0-1

Une nouvelle fourchette, cette fois entre le Roi et la Tour g5. Les Blancs abandonnent, car sur 3.♙h1, suivrait 3...♙xg5.

Dans la partie suivante, la bonne disposition des pièces blanches semble être compensée par les forts Fou et Dame noirs.



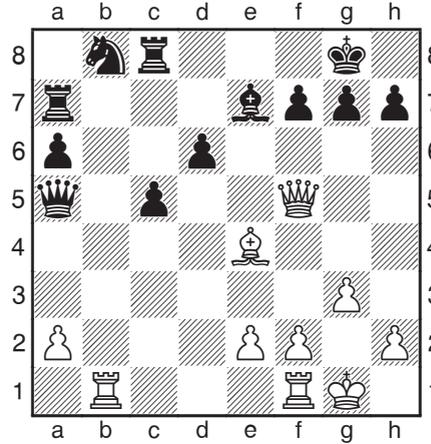
**Capablanca – Fonaroff**

*New York 1918*

Si la Dame blanche reculait docilement, le Fou pourrait prendre le pion b2, et l'égalité matérielle serait rétablie. Mais les Blancs ont une combinaison de fourchette basée sur la position active de leurs pièces et la faiblesse de la huitième rangée.

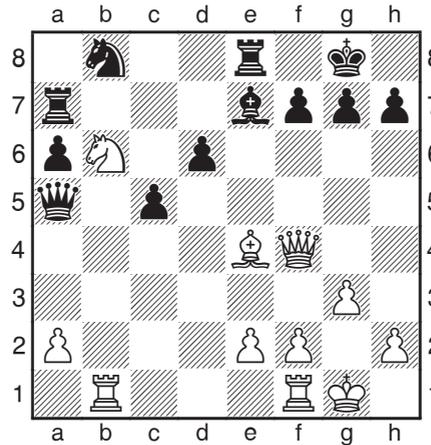
1.♖h6+ ♔h8 2.♙xe5! ♙xe5 3.♖xf7+! 1-0

Le Cavalier ne peut être capturé, car la dernière rangée ne serait alors plus protégée (3...♗xf7 4.♗d8+ conduit au mat). Les Blancs gagnent donc une pièce et un second pion.



Ici, la Dame blanche a deux objectifs dans le viseur : la case h7 (avec un mat en deux coups par 1.♙xh7+ ♔f8 2.♙h8#) et la Tour c8.

Dans le diagramme suivant, nous avons la position qui aurait pu aboutir à la précédente.



**Kasparov – Ligterink**

*Olympiades, Malte 1980*

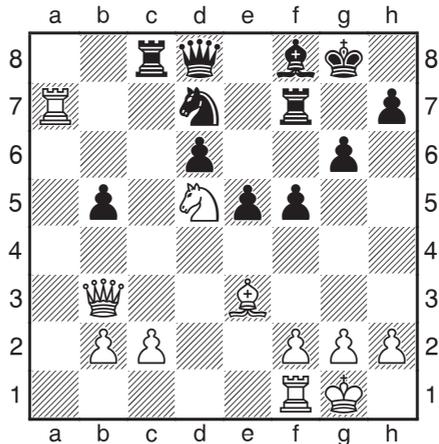
1.♖c8!

Les Blancs préparent la fourchette. Si

maintenant 1...♖xc8, alors 2.♗f5 mène à la position que nous connaissons déjà.

1...♖c6 2.♘xa7 ♘xa7 3.♙d5 1-0

Sur 3...♙f6, il suivrait 4.♖b7 (une nouvelle fourchette contre le Cavalier a7 et la case f7), avec un avantage décisif.



Vinkel – Gusev

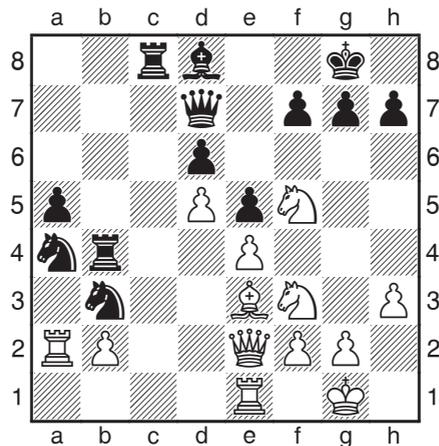
URSS 1964

Essayons d'examiner un moment les différents contacts entre les pièces qui existent dans cette position. La Dame blanche, tout d'abord, attaque le pion b5. Même s'il est bien difficile de voir, ici, un quelconque contact, par exemple, entre le Fou f8 et le Roi h1, je vous invite malgré tout à vous plonger encore plus profondément dans la position.

Vous allez vite vous rendre compte que la Tour a7 est menaçante. Elle est en contact avec le Cavalier d7, et aussi potentiellement en contact avec la Tour f7. Si vous poursuivez votre réflexion, vous constaterez que la Dame blanche est également menaçante, en contact indirect avec le Roi noir et la Tour f7, sur la même diagonale (a2-g8). Le fort

Cavalier d5, quant à lui, ne menace rien pour le moment, mais il a dans le viseur les cases b6, c7, et tout particulièrement e7 et f6. Et si on réfléchit une dernière fois encore un peu plus, on verra que la Tour f7 n'est pas en totale sécurité, car indirectement clouée par la Dame blanche.

On arrive ainsi à la conclusion que les Blancs sont dans une position dominante et qu'ils pourraient bien avoir un gain forcé. Et c'est effectivement le cas après 1.♖xd7!. Si la Dame capture la Tour (1...♗xd7), 2.♘f6+ exploite alors le clouage de la Tour pour gagner la Dame grâce à la fourchette du Cavalier, tandis que la prise par la Tour (1...♖xd7) serait suivie de 2.♘e7++! ♙g7 3.♗g8+ ♙f6 4.♘d5#. Le puissant Cavalier fait mat sur la case qu'il occupait quelques coups plus tôt ! Les Noirs abandonnèrent en fait après 1.♖xd7!.



Kudrin – Ivkov

Lone Pine 1981

La Tour b4 et les deux Cavaliers semblent très actifs, mais ils n'attaquent pas grand-