Attaque et contre-attaque aux échecs — supplément

Fred Reinfeld — Olibris, 2026 — olibris.fr/contre-attaque

Ce supplément réunit ce qu'annonce la page « Pour aller plus loin » du livre : le nom des joueurs des parties du livre, que Reinfeld, à une exception près, ne donne pas ; les notes de Peter Kurzdorfer, avec nos propres remarques ; les parties elles-mêmes, à rejouer sur votre ordinateur, avec un petit mode d'emploi.

Sommaire

1. Les joueurs des 51 parties 2
2. Les notes de Peter Kurzdorfer et nos remarques sur les parties 4
3. Rejouer les parties sur ordinateur, tablette ou téléphone 32
La lettre d'Olibris 32

1. Les joueurs des 51 parties

Reinfeld ne nomme qu'un seul joueur, le jeune Capablanca, à la partie 38. Nous avons retrouvé 50 des 51 parties, pour la plupart dans la base de chessgames.com, en les comparant coup par coup à celles du livre. Les numéros suivent l'ordre du livre, qui ne numérote pas ses parties ; la page est celle où commence la partie. NN désigne un adversaire anonyme.

N°	Page	Blancs – Noirs	Lieu, année	Ouverture
Chapitre 1 — Comment contrôler le centre				
1	16	César Corte – Marcos Luckis	Mar del Plata, 1949	Giuoco Piano
2	18	Walter Niephaus – Paul Felix Schmidt	Sarrebruck, 1950	Défense sicilienne
3	19	Kirby – Max Blieden	championnat d'Afrique du Sud, 1949	Nimzo-indienne
4	21	Edgar Colle – Salo Landau	Rotterdam, 6e partie du match, 1928	Ouest-indienne
Chapitre 2 — Comment exploiter un avantage de mobilité				
5	25	Weaver W. Adams – NN	Des Moines, 1950	Défense Alekhine
6	27	Siegbert Tarrasch – Jacques Mieses	match, 3e partie, 1916	Défense française
7	29	Wolfgang Unzicker – Friedrich Sämisch	Essen, 1947	Défense Philidor
8	31	Leó Forgács – Erich Cohn	Saint-Pétersbourg, 1909	Gambit-Dame accepté
9	33	Friðrik Ólafsson – Jón Guðmundsson	Reykjavik, 1953	Défense sicilienne
Chapitre 3 — Comment exploiter l'ouverture prématurée de la position par les Noirs				
10	37	Enrico Paoli – Čeněk Kottnauer	Trenčianske Teplice, mémorial Réti, 1949	Défense sicilienne
11	39	partie non retrouvée		Est-indienne
12	41	Mikhail Botvinnik – Paul Keres	La Haye et Moscou, championnat du monde, 1948	Nimzo-indienne
13	43	Paul Michel – Raúl Sanguineti	Paraná, 1949	Défense française
Chapitre 4 — Comment exploiter une contre-attaque prématurée des Noirs				
14	47	Hermann Helms – Oscar Tenner	New York, partie libre, 1942	Gambit Evans refusé
15	48	Dawid Janowski – Emil Schallopp	Nuremberg, 1896	Gambit-Dame accepté
16	50	Israel Albert Horowitz – NN	Los Angeles, 1940	Partie viennoise
17	51	Fred Reinfeld – Jack Battell	New York, championnat des États-Unis, préliminaires, 1940	Gambit-Dame accepté
Chapitre 5 — Comment exploiter les coups de pion affaiblissants des Noirs				
18	53	Alexandre Alekhine – M. von Feldt	Tarnopol, simultanée à l'aveugle, 1916	Défense française
19	56	George H. Mackenzie – James Mason	Paris, 1878	Défense française
20	57	Max Euwe – George Thomas	Hastings 1934-1935	Gambit-Dame refusé
21	60	Géza Maróczy – Frederick Yates	New York, 1924	Partie espagnole
22	63	Frank Marshall – Harry Kline	New York, 1913	Gambit-Dame refusé
23	64	Svetozar Gligorić – Carlos Maderna	Mar del Plata, 1950	Gambit-Dame refusé
Chapitre 6 — Comment exploiter les erreurs de jugement des Noirs				
24	68	Donald MacMurray – Harold Morton	Chicago, 1937	Partie des quatre Cavaliers
25	70	Rudolf Spielmann – Milan Vidmar	Semmering, 1926	Partie viennoise
26	72	Ossip Bernstein – Eugène Znosko-Borovsky	Saint-Pétersbourg, 1909	Défense française
27	74	David Bronstein – Miguel Najdorf	Budapest, tournoi des candidats, 1950	Nimzo-indienne
Chapitre 7 — Comment exploiter les défenses irrégulières				
28	83	Léon Monosson – Maurice Fauque	championnat de Paris, 1935	Défense du fianchetto-roi
29	85	Gioachino Greco – NN	manuscrit de Greco, 1623	Défense Owen

30	87	Josef Krejčík – Robert Münz	Vienne, 1911	Gambit Damiano
Chapitre 8 — Comment prendre l'initiative				
31	94	Bernhard Fleissig – Carl Schlechter	Vienne, partie libre, 1893	Ouverture polonaise
32	97	Claude Hugot – Albéric O'Kelly de Galway	Sarrebruck, 1950	Nimzo-indienne
33	99	Berthold Englisch – Joseph Blackburne	Londres, 1883	Défense française
34	101	William Winter – José Raúl Capablanca	Hastings, 1919	Partie des quatre Cavaliers
35	104	Antonio Rico González – Miguel Najdorf	match par radio Argentine – Espagne, 1948	Défense sicilienne
Chapitre 9 — Comment jouer contre les gambits				
36	108	George A. MacDonnell – Samuel Boden	Londres, partie libre, 1869	Partie du Fou
37	111	John W. Schulten – Lionel Kieseritzky	Paris, partie libre, 1850	Gambit du Roi accepté
38	114	Juan Corzo – José Raúl Capablanca	La Havane, match, 8e partie, 1901	Gambit Hamppe-Allgaier
39	117	Sándor Boros – Andor Lilienthal	Budapest, 1932	Partie viennoise
40	119	Vincenzo Castaldi – Petar Trifunović	Hilversum, tournoi zonal, 1947	Contre-gambit Falkbeer
Chapitre 10 — Comment résister à une forte attaque				
41	124	Hector W. Shoosmith – Aron Nimzowitsch	Ostende, 1907	Défense vieille-indienne
42	128	Baldur Hönlinger – Isaac Kashdan	Győr, 1930	Gambit-Dame refusé
43	131	Dawid Janowski – Wilhelm Steinitz	Cologne, 1898	Gambit du Roi
44	135	Rudolf Spielmann – Savielly Tartakover	Copenhague, 1923	Défense Caro-Kann
45	139	Ludwig Rellstab – Miguel Najdorf	Bled, 1950	Est-indienne
Chapitre 11 — Comment s'emparer de l'attaque				
46	143	NN – Leo Löwy	Vienne, 1905	Partie viennoise
47	145	Theodor Lichtenhein – Paul Morphy	New York, premier congrès américain, 1857	Défense des deux Cavaliers
48	148	Theo van Scheltinga – Max Euwe	Maastricht, 1946	Giuoco Piano
Chapitre 12 — Comment exploiter les ouvertures inhabituelles				
49	152	Richard Réti – Friedrich Sämisch	Baden-Baden, 1925	Début du fianchetto-roi
50	154	Abraham Baratz – Vera Menchik	Hastings 1927-1928	Début du fianchetto-dame
51	156	Géza Maróczy – Rudolf Charousek	Budapest, 1895	Début irrégulier

Quelques remarques.

- La partie 11, une Est-indienne que les Blancs gagnent en 16 coups, reste introuvable.
- La 17 est une partie de Reinfeld lui-même, et Capablanca joue la 34 comme la 38.
- La 29 n'est pas une partie jouée : c'est une ligne composée par Greco, dans son manuscrit de 1623.
- Dans onze parties, Reinfeld donne les premiers coups dans un autre ordre, qui mène à la même position ; dans quatre (la 7, la 23, la 44 et la 49), un coup du livre diffère de celui de la partie. Le fichier des parties reproduit le livre.

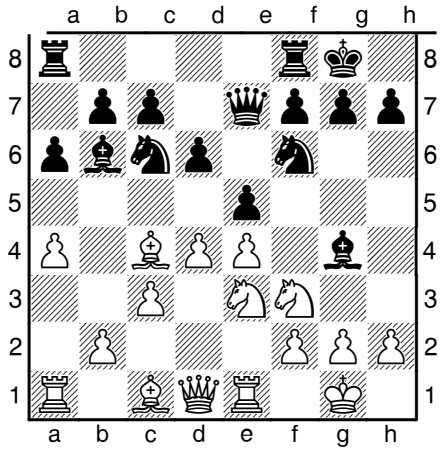
2. Les parties commentées

Dans l'édition américaine de 2019, Peter Kurzdorfer signale les erreurs qu'un module d'analyse permet aujourd'hui de repérer chez Reinfeld, quand elles n'étayent pas l'idée maîtresse de la partie (voir son avant-propos, page 9). Ses notes, réunies page par page à la fin du volume, ne figurent pas dans notre édition. Nous les donnons ici avec les nôtres, qui les complètent ou portent sur des passages qu'il ne commente pas, là où l'ordinateur dément Reinfeld. Nos analyses ont été conduites avec Stockfish 19. Dans l'ouverture, nous avons conservé l'ordre de coups du livre, mais il arrive que les bases de données en donnent un autre (à tort ou à raison). Chaque partie commentée est d'abord donnée en entier, sans commentaire, avec un diagramme à chaque moment discuté, pour que vous puissiez vous repérer sans avoir le livre sous les yeux. Viennent ensuite les notes, dans l'ordre de la partie : chacune est située par le dernier coup joué et par la page de notre édition, et précédée du passage du livre qu'elle commente.

Chapitre 1 — Comment contrôler le centre

Partie 1 — César Corte – Marcos Luckis, Mar del Plata, 1949

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 ♕e7 5.d4 ♗b6 6.0-0 ♘f6 7.♖e1 d6 8.a4 a6 9.♘a3 ♗g4 10.♘c2 0-0 11.♘e3!



Après 11.♘e3! — trait aux Noirs

11...♗c8 12.♘d5! ♕d8 13.♗g5 exd4 14.cxd4 ♗g4 15.e5! ♗xf3 16.♕xf3! ♘xd4 17.♕h3 dxe5 18.♗xf6 gxf6 19.♕h6 1-0

Après 11.♘e3! — *page 17 du livre*

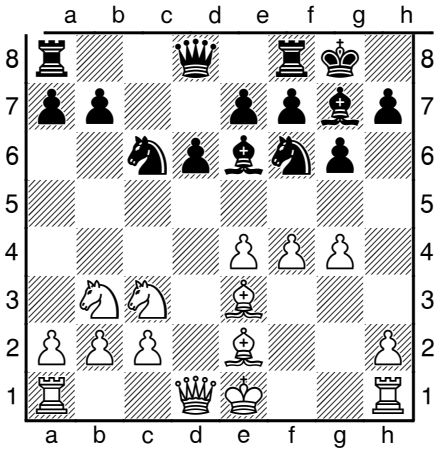
> **Le livre.** Si maintenant 11...♗h5, alors 12.♘f5! repousse la Dame noire.
> Et si 11...♗xf3 12.gxf3 exd4, alors 13.♘f5! repousse de nouveau la Dame.
> Le Fou-dame des Noirs bat donc piteusement en retraite jusqu'à sa case de départ.

Peter Kurzdorfer. La deuxième ligne qu'examine Fred est bonne pour les Noirs. La réponse **11...♗c8?**, en revanche, est un coup affreux, sur lequel les Blancs se jettent à juste titre.

Notre note. En fait, les Blancs peuvent améliorer cette ligne (11...♗xf3) en jouant 12.♕xf3, où ils sont mieux – le plus résistant pour les Noirs est 11...♗h5, mais les Blancs sont quand même mieux après le coup indiqué par Reinfeld, 12.♘f5!.

Partie 2 — Walter Niephaus – Paul Felix Schmidt, Sarrebruck, 1950

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 g6 6.♗e2 ♗g7 7.♗e3 0-0 8.f4 ♘c6 9.♘b3 ♗e6 10.g4!



Après 10.g4! — trait aux Noirs

10...♘d7?? 11.h4! f5 12.h5! ♘c5 13.hxg6 hxg6 14.gxf5 gxf5 15.♕d2! fxe4 16.0-0-0 ♘xb3+ 17.cxb3 ♖c8 18.♖dg1 ♗f5 19.♗c4+ e6 20.♕h2! ♕f6 21.♘d5!! exd5 22.♗xd5+ ♗e6 23.♗xe6+ ♕xe6 24.♖xg7+! ♔xg7 25.♕h7+ ♔f6 26.♖h6#

Après 10.g4! — *page 18 du livre*

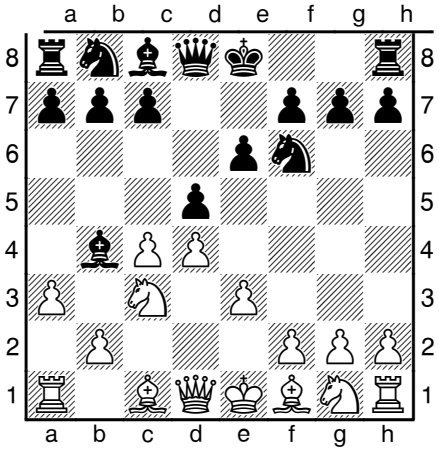
> **Le livre.** *Les Blancs obtiendront une position écrasante, à moins que les Noirs ne réagissent énergiquement par ...d5!.* (légende du diagramme 4)
>
> **10...♘d7??**
>
> Les Blancs peuvent maintenant lancer une féroce marée de pions qui ouvre des lignes d'attaque contre le Roi noir. Après 10...♘d7??, aucun contre-jeu noir ne vient les gêner.

Peter Kurzdorfer. La note de Fred à **10...♘d7??** est juste dans son principe, mais fausse dans le détail. 10...♘d7 est un assez bon coup (il libère le Fou g7, qui peut alors agir sur le centre), même si le 10...d5 de Fred est fort aussi. Mais les Blancs doivent répondre par une poussée centrale comme 11.f5, plutôt que par le plus faible 11.h4, qui permet la contre-attaque centrale 11...♗xc3+! 12.bxc3 ♘f6, avec l'avantage aux Noirs. L'erreur des Noirs a été **11...f5?**, une contre-attaque centrale, certes, mais qui expose trop le Roi noir, comme l'a montré la suite de la partie.

Notre note. Il est vrai que 10...♘d7 ne mérite pas les deux points d'interrogation que lui inflige Reinfeld, et que la faute des Noirs est plutôt 11...f5. Cependant, 11.h4 est à peu près de même valeur que 11.f5, les deux suites amenant une position avec des chances partagées. Après 11.h4 ♗xc3+ 12.bxc3 ♘f6, la position n'est claire ni après 13.♗f3 d5 14.e5 ♘e4 ni après 13.f5 ♗xb3 (ou 13...♗d7) 14.axb3 ♘xe4 15.h5 avec de grandes complications.

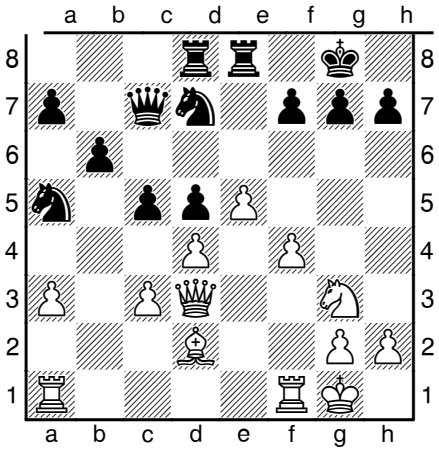
Partie 3 — Kirby – Max Blieden, championnat d'Afrique du Sud, 1949

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 d5 5.a3



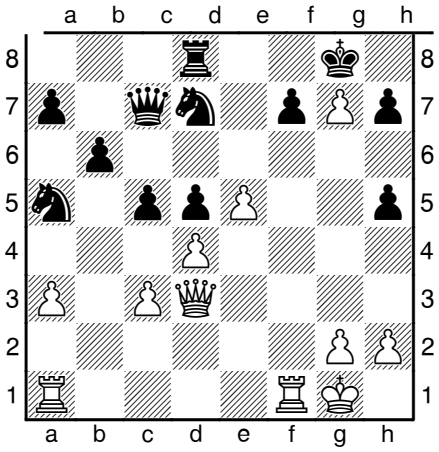
Après 5.a3 — trait aux Noirs

5...♗xc3+? 6.bxc3 0-0 7.cxd5 exd5 8.♗d3 b6 9.♘e2 ♗a6 10.0-0 c5 11.♘g3 ♖e8 12.f3 ♕c7 13.♗xa6 ♘xa6 14.♕d3 ♘b8 15.♗d2 ♘c6 16.e4! ♖ad8 17.e5! ♘d7 18.f4! ♘a5



Après 18...♘a5 — trait aux Blancs

19.♘h5 g6 20.f5!! gxh5 21.♗h6! ♔h8 22.f6 ♖g8 23.♗g7+ ♖xg7 24.fxg7+ ♔g8



Après 24...♔g8 — trait aux Blancs

25.♖xf7!! ♕c6 26.♖af1 ♕h6 27.♕f5 ♘c6 28.♖xd7 1-0

Après 5.a3 — *page 19 du livre*

> **Le livre. 5...♗xc3+? 6.bxc3 0-0**
> Grâce à l'échange fautif des Noirs au cinquième coup, les Blancs ont un pion en c3. Ce pion renforce leur formation centrale en donnant une protection supplémentaire à leur pion 'd'.

Après 18...♘a5 — *page 20 du livre*

> **Le livre. 16.e4!**
> Les Noirs ne bougent donc pas au centre. Les Blancs continuent puissamment par e4-e5, *qui chasse la dernière pièce défensive des Noirs à l'aile-roi.*
> **16...♖ad8 17.e5! ♘d7 18.f4! ♘a5 19.♘h5 g6**
> *Tout est prêt pour une dynamique attaque finale.* (légende du diagramme 7)

Après 24...♔g8 — *page 21 du livre*

> **Le livre. 25.♖xf7!! ♕c6**
> Après 25...♔xf7 26.♕xh7, les Blancs menacent de faire une nouvelle Dame avec échec à la découverte – et même échec double ! Sur 26...♖g8, 27.♖f1+ gagne facilement.

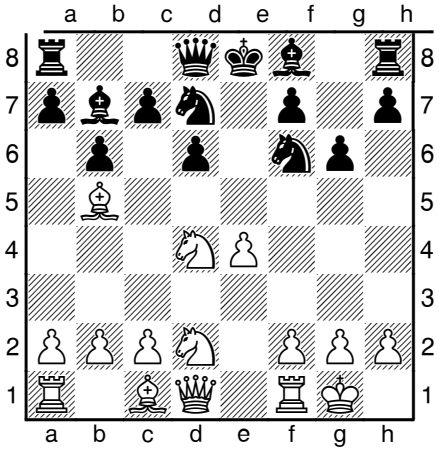
Peter Kurzdorfer. Le point d'interrogation qui suit **5...♗xc3** n'est pas justifié. Certes, les Blancs édifient un solide centre de pions, mais ils le font en laissant échanger leur seule pièce développée et centralisée et en prenant du retard dans leur développement. Les deux camps font jeu égal pendant une bonne partie de l'ouverture. Ce n'est qu'après la prise malavisée et inutile **20...gxh5?** (20...cxd4 21.fxg6 fxg6 résiste mieux) que les Noirs ont des ennuis.

Notre note. Il est vrai que 5...♗xc3+ n'est pas mauvais, mais les Noirs perdent le fil dès le coup 12...♕c7, qui relâche la pression indirecte sur le pion d4, donnant aux Blancs l'occasion de prendre un gros avantage par 13.e4!. Les Blancs ont un peu tardé à effectuer cette poussée, mais l'essentiel est que cette avance centrale est très dangereuse pour les Noirs, et que Reinfeld a raison d'attribuer leurs ennuis au centre blanc. Après 16.e4!, les Blancs ont déjà un net avantage, et après 18...♘a5 une position gagnante, que 19.♘f5! conservait. Le coup de la partie, 19.♘h5, laissait aux Noirs la ressource 19...cxd4!, qui sape le centre blanc : après 20.f5 ♕xe5 21.♖ae1 ♕d6, les Blancs gardent l'avantage, mais plus une position gagnante. Après 19...g6?, en revanche, la percée 20.f5!! est décisive, et la défense que propose Kurzdorfer, 20...cxd4 21.fxg6 fxg6, ne sauve plus les Noirs., qui restent perdants après 22.♖ae1!.

25.♖xf7 — Ce sacrifice laisse échapper le gain. Les Noirs pouvaient répondre par 25...♘xe5! : le Cavalier attaque à la fois la Dame d3 et la Tour f7, que la Dame c7 attaque aussi par la septième rangée qu'il vient de libérer. Après 26.♖f8+ ♔xg7 27.♕g3+ ♔xf8 28.♖f1+ ♔e8 29.dxe5, la position est à peu près équilibrée. Le sacrifice ne devient décisif qu'après la faute 25...♕c6?. Les Blancs gagnaient en consolidant d'abord leur position, par exemple par 25.♖f5!, qui protège le pion e5.

Partie 4 — Edgar Colle – Salo Landau, Rotterdam, 6e partie du match, 1928

1.d4 ♘f6 2.♘f3 b6 3.e3 ♗b7 4.♗d3 d6 5.0-0 ♘bd7 6.♘bd2 e5 7.e4 exd4? 8.♘xd4 g6? 9.♗b5!



Après 9.♗b5! — trait aux Noirs

9...a6 10.♗c6 ♕c8 11.e5!! dxe5 12.♕f3! ♗xc6 13.♘xc6 ♗d6 14.♘c4! e4 15.♖e1 h6 16.♕c3! ♕b7 17.♘xd6+ cxd6 18.♖xe4+! ♔f8 19.♖e7! ♔g7 20.♗f4 ♖ac8 21.♕b3 d5 22.♘e5 ♖ce8 23.♖xf7+ ♔g8 24.♕g3! g5 25.♗xg5! ♖xe5 26.♗xf6+ ♔xf7 27.♕g7+ ♔e6 28.♗xe5 1-0

Après 9.♗b5! — *page 21 du livre*

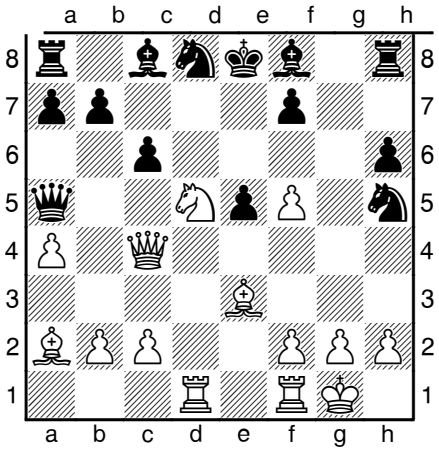
> **Le livre. 7.e4 exd4? 8.♘xd4 g6?**
> Les Blancs ont de quoi construire une puissante position d'attaque, grâce à deux graves erreurs des Noirs. Le septième coup des Noirs a ouvert le jeu et amené un Cavalier blanc sur un bon poste au centre. Le huitième coup des Noirs est une autre faute. Le Cavalier d4, en coopération avec le Fou d3, peut maintenant envahir le camp noir de façon menaçante (les Noirs auraient dû jouer 8...a6 pour empêcher l'invasion qui suit).

Peter Kurzdorfer. 9...a6? est la première vraie faute des Noirs. Jusque-là, tout a été raisonnable, mais ce coup envoie le Fou blanc exactement là où il veut aller, au lieu de poursuivre le développement noir par 9...♗g7, comme le recommande l'ordinateur.

Notre note. C'est exact, et 7...exd4 et 8...g6, critiqués par Reinfeld, sont plutôt bien joués, semble-t-il. Cependant, le fait que 9...♗g7 soit apparemment la seule continuation permettant vraiment de maintenir l'équilibre (alors que les Blancs n'ont pas traité l'ouverture de façon particulièrement agressive) souligne que le schéma de développement des Noirs n'est pas sans danger.

Partie 7 — Wolfgang Unzicker – Friedrich Sämisch, Essen, 1947

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 ♘bd7 5.♗c4 ♗e7 6.0-0 c6 7.a4 ♕c7 8.♕e2 h6 9.♗a2 ♘f8 10.♕c4! ♘e6 11.dxe5 dxe5 12.♘h4! ♘h5 13.♘f5 ♗f8 14.♗e3 g6 15.♖ad1!!



Si 15...gxf5 16.exf5 ♘d8 17.♘d5 ♕a5 (variante du livre) — trait aux Blancs

15...♗d7 16.♘g3 ♘f6 17.h3 ♗g7 18.f4! exf4 19.♗xf4 ♕b6+ 20.♔h1 ♘h7 21.♖xd7! ♔xd7 22.♗e3!! ♖af8 23.♖xf7+!! 1-0

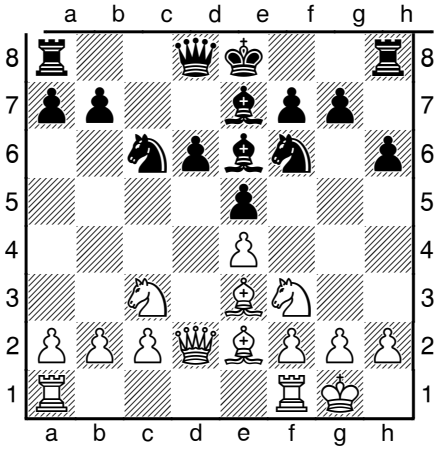
Si 15...gxf5 16.exf5 ♘d8 17.♘d5 ♕a5 (variante du livre) — *page 30 du livre*

> **Le livre.** Ainsi, si 15...gxf5, alors 16.exf5 ♘d8 17.♘d5! ♕a5 18.♘b6!! axb6 19.♖xd8+! ♔xd8 20.♕xf7 et le Roi noir périt sous le feu croisé des pièces ennemies.
> Cette variante fascinante, qui mérite l'étude la plus attentive, est un magnifique exemple de la puissance que donne aux Blancs leur avantage de mobilité.

Notre note. 18.♘b6 — Cette variante ne marche pas. Après 18...axb6 19.♖xd8+ ♔xd8 20.♕xf7 ♗d7! (ou 20...♗e7), le Roi noir s'abrite en c7, et ce sont les Noirs qui sont mieux. Les Blancs gagnaient, par exemple, par 18.b4! : après 18...cxd5 19.♖xd5 ♕xb4 20.♖xe5+ ♘e6 21.fxe6 ♕xc4 22.exf7+ ♔xf7 23.♗xc4+, leur position est gagnante. Le jugement porté sur 15.♖ad1!! reste juste : après 15...gxf5 16.exf5, même la meilleure défense, 16...♘hg7 (plutôt que 16...♘d8), laisse aux Blancs un net avantage.

Partie 10 — Enrico Paoli – Čeněk Kottnauer, Trenčianske Teplice, mémorial Réti, 1949

1.e4 c5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 e5 7.♘f3 h6 8.♗e3 ♗e6 9.0-0 ♗e7 10.♕d2



Après 10.♕d2 — trait aux Noirs

10...d5? 11.exd5 ♘xd5 12.♗b5! f6 13.♖ad1 ♘xe3 14.♕xe3 ♕b6 15.♕d3 ♖d8 16.♕g6+ ♔f8 17.♖xd8+ ♗xd8 18.♘xe5! ♗c7 19.♘d5! 1-0

Après 10.♕d2 — *page 38 du livre*

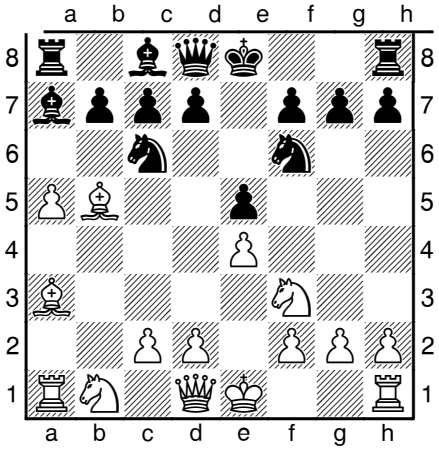
> **Le livre. 10.♕d2 d5?**
> Dans leur hâte d'avoir les mains libres au centre, les Noirs avancent résolument pour se débarrasser du contrôle de la case d5 par les Blancs.
> *Stratégiquement*, cette avance est irréprochable. Elle a cependant l'inconvénient de provoquer une attaque durable des Blancs.

Peter Kurzdorfer. Le coup **10...d5?** est en réalité un bon coup, sur le plan tactique comme sur le plan stratégique. Les Noirs se tirent bien d'affaire pendant quelques coups, même s'ils manquent plusieurs améliorations, dont 17...♕xd8 (**17...♗xd8?** déclenche la combinaison gagnante) 18.♗xc6 ♗f7!, qui chasse la Dame par un coup intermédiaire, au lieu de 18...bxc6, qui perd tout bonnement un pion.

Notre note. 13...♘xe3 est quand même une imprécision qui complique la vie des Noirs (13...♗b4 était nettement meilleur), et 15...0-0 est une amélioration évidente qui ne laisse qu'un petit avantage aux Blancs. La variante 17...♕xd8 18.♗xc6 ♗f7! perd aussi un pion après 19.♕e4 bxc6 20.♕xc6, même si c'est un peu moins grave que dans la partie.

Partie 14 — Hermann Helms – Oscar Tenner, New York, partie libre, 1942

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.b4 ♗b6 5.a4 a6 6.a5 ♗a7 7.b5 axb5 8.♗xb5 ♘f6 9.♗a3!?



Après 9.♗a3!? — trait aux Noirs

9...♘xe4? 10.♕e2! ♘xf2 11.♘xe5! ♘d4 12.♘xd7+!! ♘xe2 13.♘f6#!

Après 9.♗a3!? — *page 48 du livre*

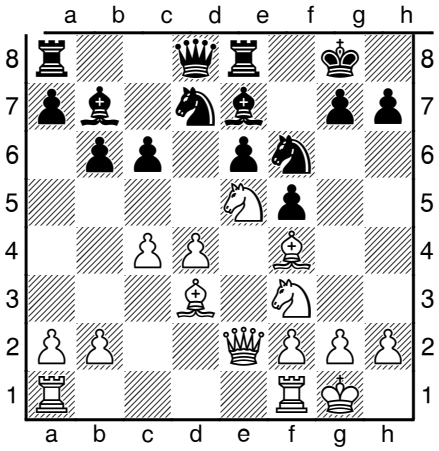
> **Le livre.** Ce coup rusé incite les Noirs à se lancer dans une contre-attaque qui paraît très séduisante, parce qu'elle comporte une menace puissante.
> En jouant ...♘xe4, les Noirs menacent un gain de matériel décisif par ...♘xf2. Les Blancs ne s'en inquiètent pourtant pas. Ils ont vu plus loin et préparé des contre-mesures appropriées (les Noirs devaient jouer 9...d6, en évitant les complications).

Peter Kurzdorfer. Si le 9...d6 de Fred est tout à fait bon, le coup joué, **9...♘xe4!**, est plus fort, pourvu que les Noirs le poursuivent par des coups précis. Après 10.♕e2, les Noirs doivent jouer 10...♗xf2+! 11.♔f1 f5, avec une forte attaque, tandis qu'après **10...♘xf2 11.♘xe5!** comme dans la partie, les Noirs restent en vie par le sobre 11...♘e7!, qui met leur Roi à l'abri des ennuis.

Notre note. C'est exact, parce qu'après 10...♗xf2+! 11.♔f1 (11.♔d1 est meilleur et limite les dégâts, mais les Noirs sont quand même mieux) 11...f5 12.d3, les Noirs ont la ressource 12...♘d4! 13.♘xd4 ♗xd4, qui, en attaquant la Tour a1, donnera le temps aux Noirs de sauver leur Cavalier.

Partie 18 — Alexandre Alekhine – M. von Feldt, Tarnopol, simultanée à l'aveugle, 1916

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.exd5 ♘xd5 5.♘e4 f5? 6.♘g5! ♗e7 7.♘5f3 c6 8.♘e5 0-0 9.♘gf3 b6 10.♗d3 ♗b7 11.0-0 ♖e8 12.c4 ♘f6 13.♗f4 ♘bd7 14.♕e2



Après 14.♕e2 — trait aux Noirs

14...c5 15.♘f7!!! ♔xf7 16.♕xe6+!!! ♔g6 17.g4! ♗e4 18.♘h4#

Après 14.♕e2 — *page 54 du livre*

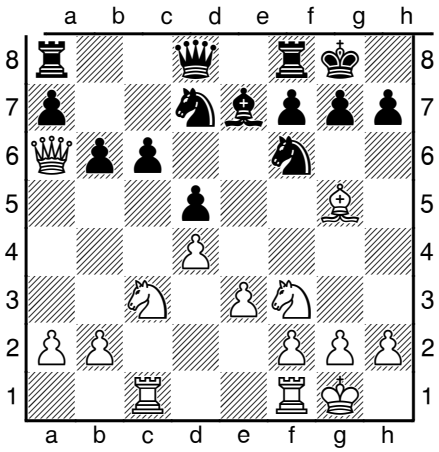
> **Le livre. 8.♘e5**
> *Les Blancs contrôlent le centre grâce au cinquième coup fautif des Noirs.* (légende du diagramme 36)

Peter Kurzdorfer. La légende qui suit le diagramme 36 est trompeuse. Le cinquième coup des Noirs n'avait rien de fautif. Certes, le pion e6 est terriblement affaibli, mais les Noirs disposent de nombreux coups énergiques pour lutter pour le centre. Ce n'est qu'après **14...c5?** que les Noirs tombent dans une position perdue, selon l'ordinateur. Il leur fallait se débarrasser du monstrueux Cavalier par 14...♘xe5!, que les Blancs peuvent reprendre du pion, du Fou ou de la Dame ; 15.♘xe5? perd le pion d4 sur 15...♕xd4.

Notre note. Ce commentaire donne l'impression que tout allait bien pour les Noirs jusqu'à 14...c5?, qui est effectivement l'erreur décisive. En fait, même si 5...f5?! est jouable dans cette position (mais très laid positionnellement, et inférieur à de simples coups de développement comme 5...♘d7 ou 5...♗e7), c'est à juste titre que Reinfeld en souligne les effets à long terme. Les deux camps ont ensuite commis des imprécisions, et manœuvrer tout de suite le Cavalier en e5 ne permet pas vraiment de faire pression sur le pion e6, mais l'évaluation de la position a oscillé entre un avantage plus ou moins marqué pour les Blancs et une égalité approximative, et les Noirs n'ont pas tant de « coups énergiques pour lutter pour le centre » que ça (ils ont d'ailleurs trop tardé à jouer ...c5).

Partie 22 — Frank Marshall – Harry Kline, New York, 1913

1.d4 d5 2.c4 e6 3.♘c3 ♘f6 4.♘f3 ♗e7 5.♗g5 ♘bd7 6.e3 0-0 7.♖c1 b6 8.cxd5! exd5 9.♕a4! ♗b7 10.♗a6! ♗xa6 11.♕xa6 c6 12.0-0



Après 12.0-0 — trait aux Noirs

12...♘e4 13.♗xe7 ♕xe7 14.♕b7! ♖fc8 15.♘xd5! ♕d6 16.♖xc6!! 1-0

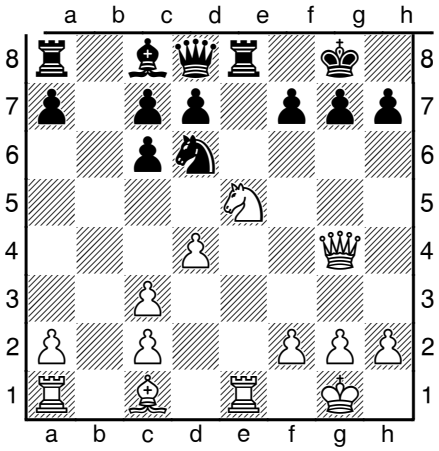
Après 12.0-0 — *page 63 du livre*

> **Le livre. 7.♖c1 b6**
> *Les Blancs ont un net avantage positionnel, car les Noirs ont créé en c6 un « trou » qui ne peut plus être protégé par un pion.* (légende du diagramme 47)

Notre note. Il est peut être exagéré de parler de « net avantage positionnel », parce que la faiblesse du pion c6 est le seul défaut de la position noire. Après 12.0-0, les Noirs ne sont pas si mal après 12...♖e8, 12...h6 ou 12...♕c8, qui propose l'échange des Dames. La faute décisive est 12...♘e4?, non relevée dans le texte : cela permet 13.♗xe7 ♕xe7 14.♕b7!, qui gagne au moins un pion (14...♕e6 15.♘xe4 dxe4 16.♘g5 ♕d5 17.♘xe4).

Partie 24 — Donald MacMurray – Harold Morton, Chicago, 1937

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗b5 ♗b4 5.0-0 0-0 6.♗xc6 bxc6? 7.♘xe5 ♖e8 8.d4 ♗xc3 9.bxc3 ♘xe4 10.♖e1! ♘d6 11.♕g4!



Après 11.♕g4! — trait aux Noirs

11...♕f6 12.♗a3 ♖d8 13.♖e3! ♘f5 14.♖f3 d5 15.♕h5 g6 16.♘g4! ♕h8 17.♕g5 ♗e6 18.♖xf5! 1-0

Après 11.♕g4! — *page 69 du livre*

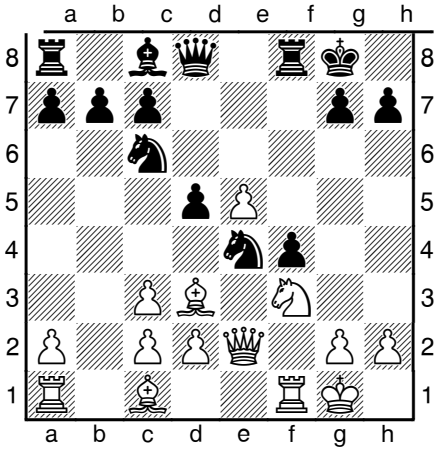
> **Le livre. 11.♕g4! ♕f6**
> Si 11...f6, alors 12.♗h6 g6 13.♘xg6! et les Blancs gagnent.

Peter Kurzdorfer. 11...f6 12.♗h6 g6 perd, comme le dit Fred. Mais, selon l'ordinateur, les Noirs tiennent après 12...♖e7.

Notre note. Oui, et après 12...♕e7 (au lieu de 12...♖e7) aussi. En fait, le point d'interrogation donné par Reinfeld à 6...bxc6 est sévère, même si ce coup est peut-être un peu moins précis que 6...dxc6. Les difficultés des Noirs commencent avec l'étrange 12...♖d8 (12...♖e6 est correct). Les Blancs ne continuent pas au mieux avec la manœuvre ♖1-e3-f3 et donnent aux Noirs l'opportunité d'égaliser par 14...d6! 15.♘xc6 ♖e8, avec assez de compensations pour le pion, mais les Noirs laissent passer leur chance et aggravent vite les choses par 15...g6.

Partie 25 — Rudolf Spielmann – Milan Vidmar, Semmering, 1926

1.e4 e5 2.♘c3 ♘f6 3.f4 d5 4.fxe5 ♘xe4 5.♘f3 ♗b4 6.♕e2 ♗xc3 7.bxc3 0-0 8.♕e3 ♘c6 9.♗d3 f5 10.0-0 f4 11.♕e2



Après 11.♕e2 — trait aux Noirs

11...♘g5? 12.♗a3! ♘xf3+ 13.♕xf3! ♖f7 14.♖ae1 g5 15.e6 ♖g7 16.♕h5! ♘e7 17.♗c5! ♘c6 18.e7! ♘xe7 19.♗xe7 1-0

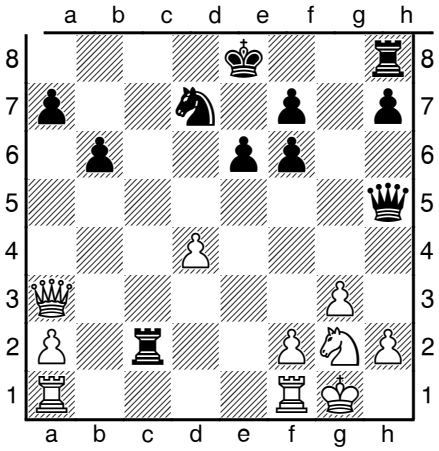
Après 11.♕e2 — *page 70 du livre*

> **Le livre. 11.♕e2 ♘g5?**
> Voilà l'erreur qu'attendaient les Blancs (11...♗f5 soutient le Cavalier bien posté). Le Cavalier centralisé quitte son excellent poste. Du même coup, le pion f4, très avancé, devient une faiblesse et se retrouve exposé.

Peter Kurzdorfer. Selon l'ordinateur, le 11e coup des Noirs n'est pas le coupable ; le coup perdant qu'exploitent les Blancs est **12...♘xf3?**, qui amène les pièces blanches à l'attaque, alors que 12...♖e8 garde les Noirs dans la partie.

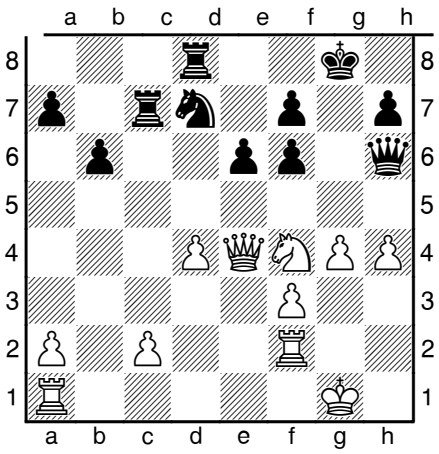
Partie 26 — Ossip Bernstein – Eugène Znosko-Borovsky, Saint-Pétersbourg, 1909

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♘f6 4.♗g5 ♗b4 5.exd5 ♕xd5 6.♗xf6 ♗xc3+ 7.bxc3 gxf6 8.♘f3 b6 9.g3 ♗b7 10.♗g2 ♕h5? 11.0-0 ♘d7 12.♕e2 ♖c8 13.♕e3! c5 14.♘h4! ♗xg2 15.♘xg2 cxd4 16.cxd4



Si 16...♖xc2 17.♕a3 (variante du livre) — trait aux Noirs

16...0-0 17.♕e4 ♖c7 18.♘f4 ♕g4 19.f3! ♕g5 20.♖f2 ♖d8 21.h4! ♕h6 22.g4!



Après 22.g4! — trait aux Noirs

22...♕xh4 23.♖h2 ♕g5 24.♘xe6!! fxe6 25.♕xe6+ ♔h8 26.♕e7 ♕g8 27.♖xh7+! ♕xh7 28.♕xd8+ ♘f8 29.♕xf8+ ♕g8 30.♕xf6+ 1-0

Si 16...♖xc2 17.♕a3 (variante du livre) — *page 73 du livre*

> **Le livre.** Le sacrifice de pion des Blancs est finement calculé. Après 16...♖xc2 17.♕a3!! a5 18.♖ac1 ♖xc1 19.♖xc1, les Blancs ont réduit leur adversaire à l'impuissance (ils menaceraient alors ♖c8#, et les Noirs ne pourraient pas roquer pour se mettre hors de danger).
> En proposant cette variante, les Blancs misent sur l'inactivité de la Dame noire.

Peter Kurzdorfer. À 17.♕a3!!, il faut répondre par 17...♕a5! 18.♕d6 ♕c3, plutôt que par 17...a5?, proposé dans le texte, car la Dame blanche est effectivement trop active après ce coup de pion mal pensé.

Après 22.g4! — *page 73 du livre*

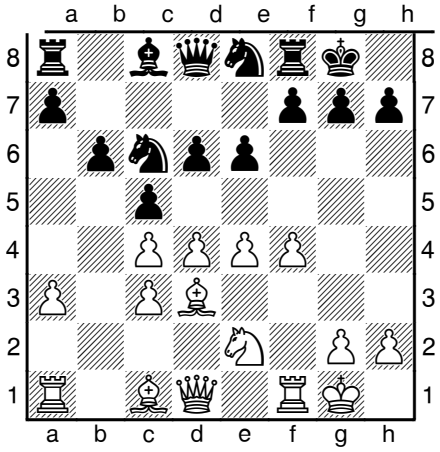
> **Le livre.** **21.h4! ♕h6**
> Les Blancs entament maintenant une manœuvre très ingénieuse pour harceler la Dame noire tout en exploitant le manque d'harmonie des forces noires.
> **22.g4! ♕xh4 23.♖h2 ♕g5**
> Après 23...♕g3+ 24.♔h1, les Blancs peuvent envisager avec confiance d'enfermer la Dame noire.

Peter Kurzdorfer. La prise de pion mal motivée **22...♕xh4?** est le coup qui permet l'extraordinaire combinaison des Blancs, fondée sur le manque de cases de la Dame noire. Elle donne aux Blancs un temps précieux pour enfoncer les défenses noires et atteindre les pièces noires dispersées et non défendues. Les Noirs peuvent encore se défendre vaillamment après 22...♔h8.

Notre note. Oui. 22...♔h8 est sans doute le plus précis, mais les Noirs ont quantité d'autres coups qui maintiennent l'équilibre.

Partie 27 — David Bronstein – Miguel Najdorf, Budapest, tournoi des candidats, 1950

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 ♗b4 4.e3 0-0 5.a3 ♗xc3+ 6.bxc3 d6 7.♗d3 c5 8.♘e2 ♘c6 9.e4 ♘e8! 10.0-0 b6 11.f4



Après 11.f4 — trait aux Noirs

11...♗a6? 12.f5! e5 13.f6!! ♔h8 14.d5 ♘a5 15.♘g3! gxf6 16.♘f5 ♗c8 17.♕h5 ♗xf5 18.exf5 ♖g8 19.♖f3! ♖g7 20.♗h6 ♖g8 21.♖h3 ♘g7 22.♕h4! 1-0

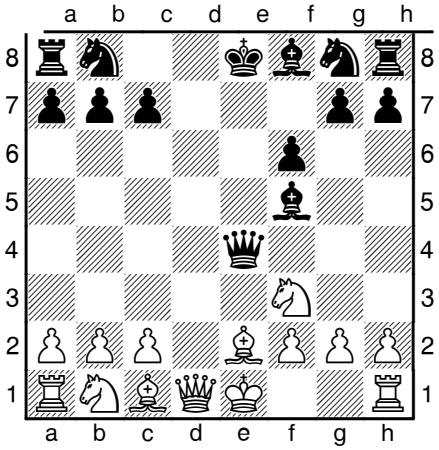
Après 11.f4 — *page 75 du livre*

> **Le livre. 11.f4 ♗a6?**
>
> En jouant 11...f5!, les Noirs auraient évité la terrible attaque qui suit.
>
> **12.f5! e5**
>
> Les Blancs ont exactement le genre de position qu'ils recherchaient, grâce à la négligence des Noirs au 11e coup. Ils peuvent maintenant forcer une brèche dans l'aile-roi noire et continuer d'accumuler de la pression sur la position noire. Ils tirent ainsi parti de ce que les pièces noires sont mal placées pour la défense.
>
> **13.f6!!**
>
> […]
>
> Si les Noirs essaient 13...♘xf6, les Blancs peuvent encore leur infliger d'encombrants pions doublés en jouant 14.♗g5. Les Blancs auraient alors une pression durable, grâce au clouage soutenu par leur Tour sur la colonne 'f' ouverte.

Notre note. 11...♗a6 ne mérite guère son point d'interrogation : 11...f5, que recommande le texte, est à peine meilleur. Après 12.f5, la suite 12...cxd4! 13.cxd4 exf5 14.♖xf5 ♘a5 ne laissait aux Blancs qu'un petit avantage. Par contre, 12...e5?, qui ferme le centre et livre l'aile-roi à l'attaque, est vraiment une erreur. L'ordinateur préfère alors 13.d5 à 13.f6, qui garde pourtant un net avantage. Contre 13.f6, les Noirs devaient jouer 13...♘xf6!, comme l'indique le texte (14.♗g5 exd4) : leur position est très difficile, mais pas perdue. Après 13...♔h8?, par contre, les Noirs sont cuits.

Partie 30 — Josef Krejčík – Robert Münz, Vienne, 1911

1.e4 e5 2.♘f3 f6? 3.♘xe5! ♕e7 4.♘f3 d5 5.d3 dxe4 6.dxe4 ♕xe4+ 7.♗e2 ♗f5



Après 7...♗f5 — trait aux Blancs

8.c3 ♗d6 9.♗e3 ♘e7 10.♘bd2 ♕g4 11.♘g1!! ♕h4 12.g3! 1-0

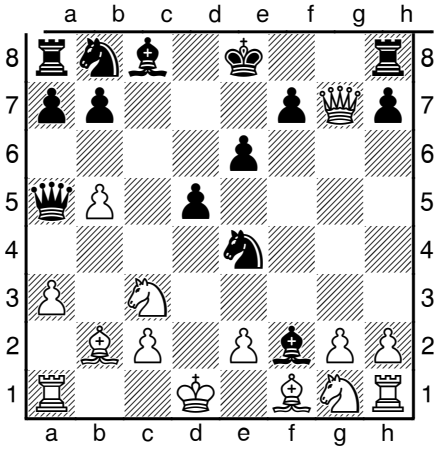
Après 7...♗f5 — *page 88 du livre*

> **Le livre. 7.♗e2 ♗f5**
> Menace ...♕xc2.
> **8.c3 ♗d6 9.♗e3 ♘e7**
> Les Noirs s'efforcent de développer leurs pièces avec une rapidité louable et sont sur le point de mettre leur Roi à l'abri par le roque. Mais la réplique alerte des Blancs gâche tout.

Peter Kurzdorfer. 8.♘c3!, qui sacrifie un pion pour accroître l'avance de développement, est plus fort que le coup du texte. La variante principale de l'ordinateur est 8...♕xc2 9.♕d4 ♘c6 10.♕e3+ ♘ed7 11.0-0 0-0-0 12.♘e1 ♘d5 13.♘xc2 ♘xe3 14.♘xe3 et les Blancs ont une pièce de plus.

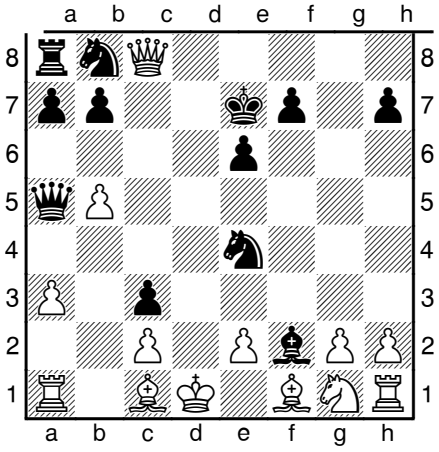
Partie 31 — Bernhard Fleissig – Carl Schlechter, Vienne, partie libre, 1893

1.b4 e6 2.♗b2 ♘f6 3.a3 c5 4.b5 d5 5.d4? ♕a5+! 6.♘c3 ♘e4 7.♕d3 cxd4 8.♕xd4 ♗c5! 9.♕xg7 ♗xf2+ 10.♔d1



Après 10.♔d1 — trait aux Noirs

10...d4!! 11.♕xh8+ ♔e7! 12.♕xc8 dxc3 13.♗c1



Après 13.♗c1 — trait aux Noirs

13...♘d7!! 14.♕xa8 ♕xb5 15.♗f4 ♕d5+ 16.♔c1 ♗e3+!! 17.♗xe3 ♘f2!! 0-1

Après 10.♔d1 — *page 95 du livre*

> **Le livre. 9.♕xg7 ♗xf2+**
> Par leur vif jeu d'attaque, les Noirs ont écarté la Dame blanche du théâtre des opérations et privé le Roi blanc du droit de roquer. Dès ce stade précoce, la position des Blancs est en ruine.
> **10.♔d1**
> *Comment les Noirs protègent-ils la Tour attaquée ?* (légende du diagramme 63)
> **10...d4!!**
> Les Noirs ignorent l'attaque contre leur Tour, parce qu'ils ont décidé de se lancer à fond contre le Roi blanc. Notez au passage que 11.♘xe4? permet 11...♕e1#!.

Notre note. L'attaque des Noirs n'était pas aussi irrésistible que le dit le livre. 9...♖f8!, qui protège la Tour, était plus fort que 9...♗xf2+. Au coup suivant encore, 10...♖f8! 11.♘f3 ♘d7

12.e3 gardait un net avantage. Le spectaculaire 10...d4 réduit cet avantage de moitié, car après 11.♕xh8+ ♔e7, les Blancs pouvaient se défendre par 12.♘h3!, qui attaque le Fou f2 : 12...♘xc3+ 13.♗xc3 ♕xc3 14.♘xf2 ♕xa1+ 15.♔d2. Le matériel est alors égal : les Noirs gardent l'avantage, mais la partie reste à jouer. C'est 12.♕xc8?, qui prend une seconde pièce au lieu de se défendre, qui perd. Sur 13...♘d7, voir la note de Kurzdorfer.

Après 13.♗c1 — *page 95 du livre*

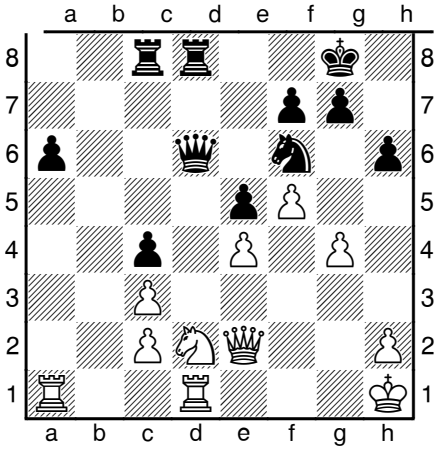
> **Le livre. 13...♘d7!!**
> Les Noirs ont calculé la suite au plus près. Ainsi, si maintenant 14.♕c4 ♖d8 15.♕b4+ ♘dc5+! 16.♗d2 ♖xd2+ 17.♔c1 ♖d1+!! 18.♔xd1 ♕d8+, suivi du mat.

Peter Kurzdorfer. 13...♘d7? est une gaffe qui laisse échapper le gain des Noirs (les Blancs restent en vie par 14.♕xb7!), alors que 13...♕xb5 14.♗g5+ ♕xg5 15.♕xb7+ ♔f8 16.e3 ♕xe3 17.♘f3 ♗h4, moins spectaculaire, le menait à bien.

Notre note. Objectivement, 13...♕xb5 est en effet de loin le meilleur coup, mais, sur un jeu précis, les Noirs restent gagnants après 13...♘d7 14.♕xb7 ♖d8. Pour l'essentiel, les continuations les plus correctes des Noirs, dans cette partie, consistaient à éviter les sacrifices (en jouant ...♖f8 au 9e ou au 10e coup, ou 13...♕xb5), mais ils ont très tôt obtenu l'avantage et l'ont toujours gardé, et la combinaison finale est tout simplement magnifique. C'est ça aussi, les échecs, pas seulement des chiffres affichés par des modules d'analyse.

Partie 35 — Antonio Rico González – Miguel Najdorf, match par radio Argentine – Espagne, 1948

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e2 e5 7.♘b3 ♗e6 8.0-0 ♘bd7 9.f4 ♕c7 10.f5? ♗c4 11.♗d3 b5! 12.♗e3 ♗e7 13.♕e2 ♖c8 14.♖ac1 0-0 15.♘d2 d5! 16.♗xc4 dxc4 17.a3 b4! 18.axb4 ♗xb4 19.g4 ♗xc3 20.bxc3 ♕c6! 21.♕g2 ♘c5! 22.♗xc5 ♕xc5+ 23.♔h1 ♖fd8 24.♕e2 h6 25.♖a1 ♕d6 26.♖fd1



Après 26.♖fd1 — trait aux Noirs

26...♕c6! 27.♔g2 ♖d6! 28.h3 ♖cd8! 29.♔f3 ♕d7! 30.♔e3 ♘e8! 31.♖a5 ♘c7! 32.♖xe5 ♘b5! 33.♖d5 ♖xd5 34.exd5 ♘xc3 35.♕f3 ♘xd1+ 0-1

Après 26.♖fd1 — *page 105 du livre*

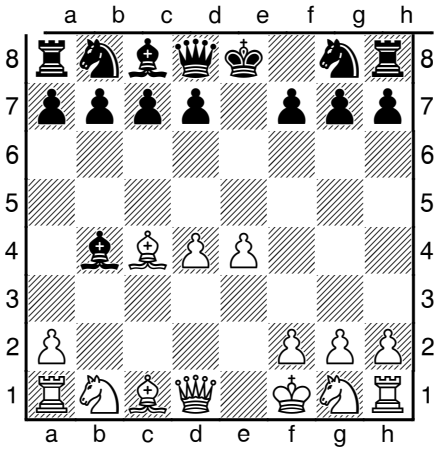
> **Le livre.** *Les Noirs sont prêts pour le coup de grâce.* (légende du diagramme 73)
> **26...♕c6!**
> Les Noirs menacent 27...♖xd2! 28.♖xd2 ♘xe4 et gagnent grâce à la menace d'un mortel échec à la découverte.
> Maintenant, si 27.♖g1, alors 27...♖xd2! 28.♕xd2 ♘xe4 29.♕g2 ♘f2#. Ou 27.♖e1 ♘xg4!, qui gagne un pion.

Notre note. 26...♕c6! ne porte pas encore le coup de grâce : les Blancs pouvaient tenir par 27.♖e1!. La réponse du livre, 27...♘xg4, gagne bien un pion, mais pour un instant seulement : 28.♕xg4 ♖xd2 29.♖g1 (qui menace 30.♕xg7#) 29...♕f6 30.♖xa6, et l'égalité est rétablie. Il vaudrait mieux maintenir la pression, par exemple par 27...♖d6 28.♘f3 ♖e8, avec un léger avantage. La partie s'est décidée aux deux coups suivants : 27.♔g2? ♖d6! donne aux Noirs un gros avantage, et après 28.h3? ♖cd8!, le clouage sur la colonne 'd' est décisif (28.♖e1 résistait mieux).

Chapitre 9 — Comment jouer contre les gambits

Partie 36 — George A. MacDonnell – Samuel Boden, Londres, partie libre, 1869

1.e4 e5 2.♗c4 ♗c5 3.b4 ♗xb4 4.c3 ♗c5 5.d4 exd4 6.cxd4 ♗b4+! 7.♔f1?



Après 7.♔f1? — trait aux Noirs

7...♗a5 8.♕h5 d5! 9.♗xd5 ♕e7 10.♗a3 ♘f6! 11.♗xf7+? ♕xf7 12.♕xa5 ♘c6 13.♕a4 ♘xe4 14.♘f3 ♗d7 15.♘bd2 ♘xd2+ 16.♘xd2 0-0-0 17.♖b1 ♕d5! 18.♘f3 ♗f5 19.♖d1 ♖he8! 20.♗c5 ♕xf3!! 21.gxf3 ♗h3+ 22.♔g1 ♖e6 23.♕c2 ♖xd4! 24.♗xd4 ♘xd4 0-1

Après 7.♔f1? — *page 109 du livre*

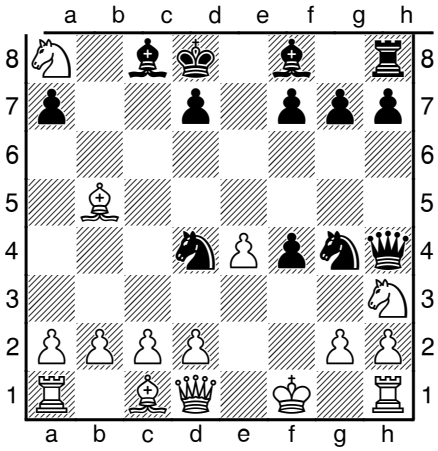
> **Le livre. 6.cxd4 ♗b4+!**
> Bien sûr, les Blancs peuvent éviter l'échange par 7.♔f1. Mais ils perdent alors le droit de roquer – un avantage certain pour les Noirs.
> **7.♔f1? ♗a5 8.♕h5**
> Les Noirs ne craignaient pas 8.♗xf7+ ♔xf7 9.♕h5+ g6 10.♕xa5 ♘c6, qui leur ferait gagner beaucoup de temps en échange du pion rendu.
> **8...d5! 9.♗xd5 ♕e7 10.♗a3 ♘f6!**
> […]
> Les Noirs savent bien que 11.♗xe7 ♘xh5 12.♗a3 est maintenant la meilleure suite pour les Blancs. Mais ils savent aussi qu'un joueur de gambit ne se contente jamais de variantes aussi mesquines. L'attaquant rêve de la Grande Attaque !

Peter Kurzdorfer. Le coup **7...♗a5?** est une retraite inutile, qui donne aux Blancs un gros avantage. Bien meilleur est 7...d5! tout de suite, qui égalise au centre. Les Blancs ne perdent le contrôle de la partie qu'avec le négligent **11.♗xf7+?**, qui permet aux Noirs de prendre l'initiative. À la place, 11.♕g5! garde l'avantage aux Blancs.

Notre note. 7...♗a5 est une erreur et 7...d5 égalise, soit. Mais les Noirs peuvent aussi jouer pour l'avantage par 7...♘e7 ou 7...♘f6. Le reste est exact.

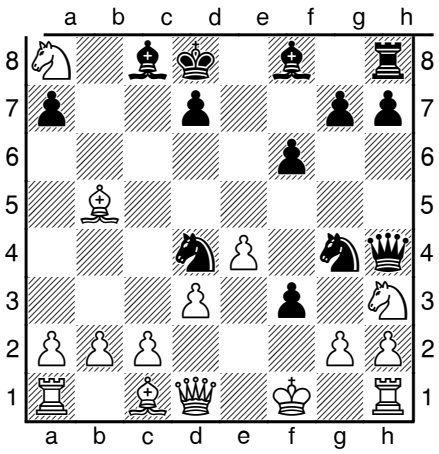
Partie 37 — John W. Schulten – Lionel Kieseritzky, Paris, partie libre, 1850

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗c4 ♕h4+ 4.♔f1 b5!? 5.♗xb5 ♘f6 6.♘c3 ♘g4 7.♘h3 ♘c6 8.♘d5 ♘d4! 9.♘xc7+? ♔d8 10.♘xa8



Après 10.♘xa8 — trait aux Noirs

10...f3! 11.d3 f6



Après 11...f6 — trait aux Blancs

12.♗c4 d5! 13.♗xd5 ♗d6! 14.♕e1 fxg2+ 15.♔xg2 ♕xh3+!! 16.♔xh3 ♘e3+ 17.♔h4 ♘f3+ 18.♔h5 ♗g4#

Après 10.♘xa8 — *page 112 du livre*

> **Le livre.** Le plus simple pour les Noirs est 10...♘xb5 : ils ramasseront le moment venu le Cavalier blanc enfermé dans le coin. Cela leur donnerait un avantage matériel gagnant et la plupart des joueurs choisiraient cette voie sûre et raisonnable. Mais les Noirs raisonnent autrement : ils veulent gagner vite et avec élégance ; et c'est ce qu'ils font.

Notre note. 10...♘xb5 ne donnait aux Noirs qu'un léger avantage, et non un avantage matériel gagnant : après 11.d3 ♘e3+ 12.♗xe3 fxe3 13.♕e1 ♕xe1+ 14.♖xe1 f6 15.♖xe3 ♗b7 16.c3 ♗xa8, ils ont bien ramassé le Cavalier, mais n'ont que deux Fous contre une Tour et deux pions. Aucune des deux voies ne gagnait donc dès le 10e coup (pour 10...f3, voir la note suivante).

Après 11...f6 — *page 113 du livre*

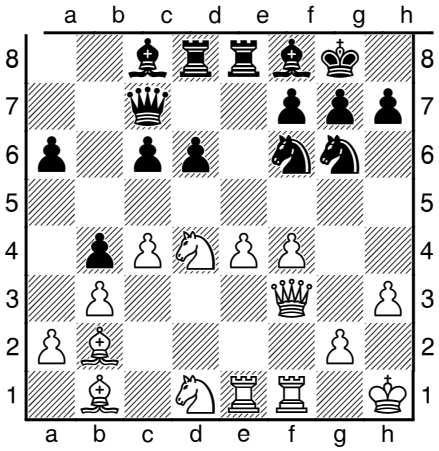
> **Le livre. 12.♗c4 d5! 13.♗xd5 ♗d6!**
> Les Noirs trament un complot diabolique. Par leur rusé 12e coup, ils ont ouvert la diagonale de leur Fou-dame. Par leur 13e coup, ils ont amené leur autre Fou à l'attaque. Voyez-vous pourquoi les Noirs ont joué ces coups ? Sinon, vous en trouverez l'explication dans la note au 16e coup des Noirs.

Peter Kurzdorfer. **12.♗c4?** est la gaffe perdante des Blancs. Leur partie est bonne après 12.♗f4. Plus tard, **13...♗d6?** est une faute qui manque le gain 13...fxg2+! 14.♔xg2 ♘e3+! 15.♗xe3 ♗xh3+ 16.♔g1 ♗c5. Mais les Blancs se trompent en jouant ensuite **14.♕e1?**, alors que 14.e5!, qui défend g2, les garde dans la partie.

Notre note. 12.♗f4 est bien le meilleur coup des Blancs, après quoi les Noirs doivent trouver 12...g5! pour garder la position embrouillée, avec des chances partagées. Le coup d'exclamation accordé par Reinfeld à 10...f3 était généreux.

Partie 41 — Hector W. Shoosmith – Aron Nimzowitsch, Ostende, 1907

1.d4 ♘f6 2.c4 d6 3.♘f3 ♘bd7 4.♘c3 e5 5.e4 ♗e7 6.♗d3 0-0 7.0-0 exd4!? 8.♘xd4 ♖e8 9.b3 ♘e5 10.♗c2 a6 11.♗b2 ♗d7 12.h3 ♗f8 13.f4 ♘g6 14.♕f3 c6! 15.♖ae1 b5! 16.♕d3 ♕c7 17.♔h1 ♖ad8 18.♗b1 b4! 19.♘d1 ♗c8! 20.♕f3



Après 20.♕f3 — trait aux Noirs

20...♘d7! 21.♘f5 ♘c5! 22.g4? ♘e6! 23.♕g3 ♗b7! 24.h4 d5!! 25.e5 c5! 26.cxd5 ♖xd5 27.♔g1 ♖d2! 28.♘fe3 ♕c6! 29.♖f3 ♕xf3 0-1

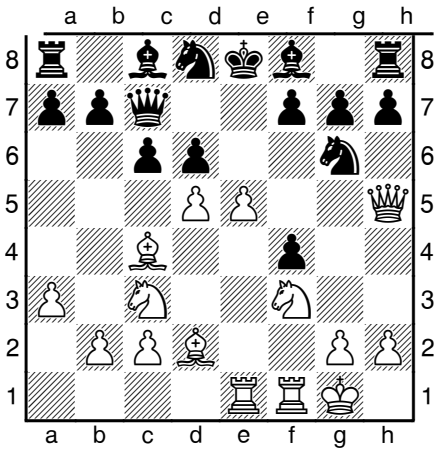
Après 20.♕f3 — *page 126 du livre*

> **Le livre. 20...♘d7! 21.♘f5 ♘c5! 22.g4? ♘e6!**
> Profitant avec vigilance du 22e coup affaiblissant des Blancs, les Noirs attaquent le pion f4 et préparent la manœuvre libératrice finale.
> **23.♕g3 ♗b7! 24.h4 d5!!**
> Au moment idéal, et avec le maximum d'effet, les Noirs ont libéré leur jeu.

Notre note. 20...♘d7 est une erreur : après 21.♘e3! ♘c5 22.♘df5, les Blancs ont un gros avantage. Il fallait se libérer tout de suite par 20...d5! 21.e5 ♘e4 22.♗xe4 dxe4 23.♕xe4 c5 : les Noirs ont donné un pion, mais les Blancs ne vont garder qu'un petit avantage. Dans la partie, après 21.♘f5 ♘c5, 22.♘de3! transposait dans la ligne ci-dessus et maintenait les Noirs en difficulté ; c'est 22.g4? qui a laissé échapper l'avantage blanc.

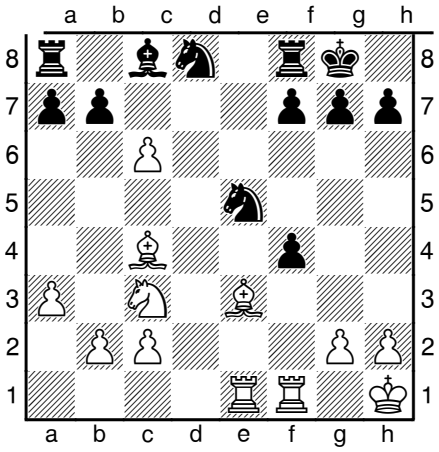
Partie 43 — Dawid Janowski – Wilhelm Steinitz, Cologne, 1898

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗c4 ♘e7 4.♕h5 ♘g6 5.♘c3 ♕e7 6.d4 ♘c6 7.♘f3 ♕b4 8.♕d5 ♘d8 9.a3 ♕e7 10.0-0 d6 11.♕h5 c6 12.♗d2 ♘e6 13.♖ae1! ♕c7! 14.d5 ♘d8 15.e5



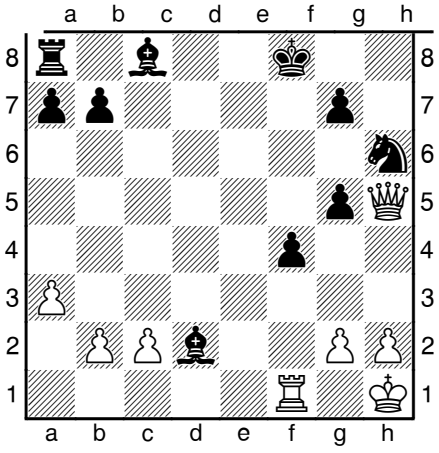
Après 15.e5 — trait aux Noirs

15...dxe5! 16.♘xe5 ♗c5+! 17.♔h1 0-0 18.dxc6 ♗e3!!



Si 19.♗xe3 ♕xe5 20.♕xe5 ♘xe5 (variante du livre) — trait aux Blancs

19.♘f3 ♗xd2! 20.♘g5! h6 21.♕xg6 hxg5 22.♘d5! ♕xc6! 23.♘e7+ ♔h8



Si 24.♗xf7 ♘xf7! 25.♘xc6 ♗xe1 26.♘e7! ♗d2 27.♕h5+ ♘h6 28.♘g6+ ♔g8 29.♘xf8 ♔xf8 (variante du livre) — trait aux Blancs

24.♕xg5 ♕h6! 25.♕c5 ♘e6 26.♗xe6 ♗xe6 27.♖e5 ♗e3! 28.♕b5 g6! 29.♕xb7 ♔g7 30.♕f3 ♖ad8 31.h3 ♕h4 32.♘c6 ♗g4! 33.♕xg4 ♕xg4 34.hxg4 ♖h8+ 35.♖h5 gxh5 0-1

Si 19.♗xe3 ♕xe5 20.♕xe5 ♘xe5 (variante du livre) — *page 133 du livre*

> **Le livre. 18...♗e3!!**
> Attaque le Fou blanc non défendu. Si maintenant 19.♗xe3 (la réponse naturelle), 19...♕xe5!, et, quoi que jouent les Blancs, ils perdent une pièce ! Par exemple, 20.♕xe5 ♘xe5 et les deux Fous blancs sont attaqués.

Peter Kurzdorfer. Bien que les Noirs menacent deux pièces, les Blancs se défendent et obtiennent une position bien meilleure, peut-être gagnante, par 21.cxb7 ♗xb7 22.♖xf4 ♘xc4 23.♖xc4.

Notre note. Oui. D'un point de vue analytique, cette partie est peut-être le moins bon exemple du livre. La légende du diagramme 97, après le 15e coup des Blancs, dit « La position des Noirs semble perdue ! ». Elle l'est, et les Blancs disposent de multiples possibilités d'améliorations, notamment du 18e au 20e coup. La façon dont les Noirs ont joué l'ouverture n'a rien d'un modèle — au contraire de l'ingéniosité dont ils ont fait preuve en milieu de partie pour retourner une situation terriblement compromise (et qui vaut à cette partie d'avoir sa place dans ce recueil).

Si 24.♗xf7 ♘xf7! 25.♘xc6 ♗xe1 26.♘e7! ♗d2 27.♕h5+ ♘h6 28.♘g6+ ♔g8 29.♘xf8 ♔xf8 (variante du livre) — *page 134 du livre*

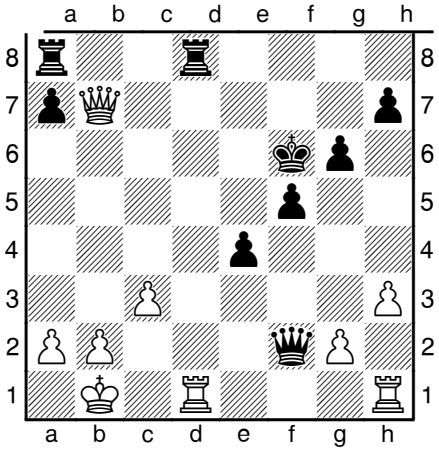
> **Le livre.** Enfin – et c'était la variante critique calculée par les Noirs –, si 24.♗xf7 ♘xf7! 25.♘xc6 ♗xe1 26.♘e7! ♗d2 27.♕h5+ ♘h6 28.♘g6+ ♔g8 29.♘xf8 ♔xf8, l'avantage matériel des Noirs, trois pièces mineures contre la Dame, devrait leur donner la partie.

Peter Kurzdorfer. Après la variante donnée, 30.♕e2 ♗a5 31.♕e5 offre aux Blancs une très bonne position, peut-être gagnante, malgré l'avantage matériel des Noirs ; les pièces blanches sont mieux coordonnées.

Notre note. En effet, la variante très bien calculée par Reinfeld s'arrêtait trop tôt et l'on ne devrait même plus parler d'avantage matériel pour les Noirs : si l'on continue la ligne donnée par Peter Kurzdorfer, après 31...♗b6 (31...♗d8 est pire à cause de 32.♖e1) 32.♕xg5, les Blancs ont Dame et pion contre deux Fous et Cavalier, et vont encore gagner le pion f4, à moins que les Noirs ne s'y accrochent et laissent la Dame blanche s'inviter en 8e rangée. Ajoutez-y un Roi exposé et une mauvaise coordination, et vous comprendrez que la situation des Noirs n'a vraiment rien d'enviable. C'est avec 24.♕xg5? que la partie a véritablement basculé, mais on peut y voir une juste récompense pour les Noirs, qui avaient si bien embrouillé le jeu que 24.♗xf7! était non seulement le seul coup gagnant, mais même le seul coup à ne pas laisser les Blancs avec une position perdante !

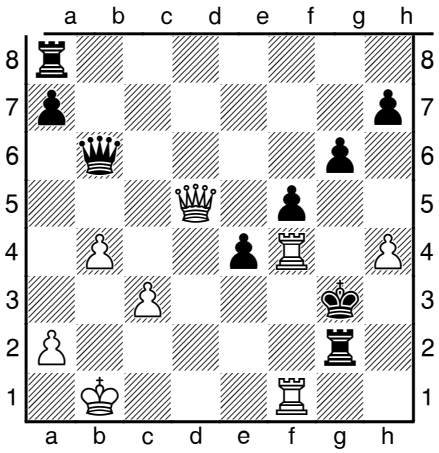
Partie 44 — Rudolf Spielmann – Savielly Tartakover, Copenhague, 1923

1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c3 ♘c6 5.♗f4 ♘f6 6.♘d2 g6 7.♘gf3 ♗g7 8.h3 ♘e4 9.♘xe4 dxe4 10.♘d2 f5 11.♗c4! e5!! 12.dxe5 ♘xe5 13.♗xe5 ♗xe5 14.♕b3 ♕b6! 15.♗b5+ ♔e7! 16.♘c4 ♕c5 17.♘xe5 ♕xe5 18.0-0-0 ♗e6 19.♗c4 ♗xc4 20.♕xc4 ♖hd8! 21.♕b4+ ♔f6!! 22.♕xb7 ♕f4+ 23.♔b1 ♕xf2



Après 23...♕xf2 — trait aux Blancs

24.♕c6+ ♔g5! 25.h4+ ♔g4!! 26.♖df1 ♕b6! 27.♕c4 ♖d2! 28.b4 ♕e3 29.♖h3 ♕b6 30.♖hf3 ♖xg2 31.♖f4+ ♔g3! 32.♕d5



Après 32.♕d5 — trait aux Noirs

32...♖c8 33.♕d7 ♕a6 0-1

Après 23...♕xf2 — *page 137 du livre*

> **Le livre. 24.♕c6+**
> Les Noirs ne craignaient pas 24.♕xh7, car le pion g6 était protégé grâce à leur 21e coup. De plus, sur 24.♕xh7, les Noirs répondaient 24...♕xg2, avec deux pions passés liés – un avantage positionnel écrasant. Les Blancs essaient donc autre chose.

Notre note. 24.♕xh7 était le meilleur coup des Blancs, sur lequel 24...♕xg2? perdrait : 25.♖dg1! ♖d2 26.♖xg2 ♖xg2, et les Blancs ont gagné la Dame contre une Tour. Après 24.♕xh7, les Noirs devraient se contenter de l'égalité, par exemple par 24...e3 – sur un jeu précis, la plupart des lignes conduiront à un échec perpétuel. Au 24e coup, la position était donc équilibrée – mais très tendue, et les deux joueurs peuvent facilement trébucher.

Après 32.♕d5 — *page 138 du livre*

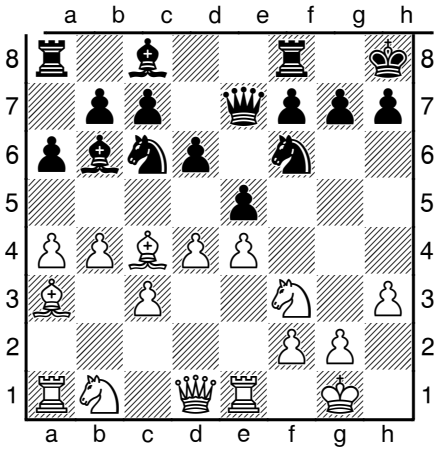
> **Le livre. 27.♕c4 ♖d2!**
> Les Noirs parent la menace de mat et menacent mat à leur tour. Ils gagnent maintenant facilement en accentuant la pression.
> **28.b4 ♕e3 29.♖h3 ♕b6 30.♖hf3 ♖xg2 31.♖f4+ ♔g3! 32.♕d5 ♖c8 33.♕d7 ♕a6**
> Les Blancs abandonnent (si 34.a4, ♕c4).

Notre note. 32...♖c8? était une faute grave, qui permettait 33.♖xe4! fxe4 34.♕e5+ ♔g4 35.♕xe4+ ♔h5 36.♕d5+ ♔h6 37.♕xg2 : les Blancs ont alors un pion de plus et un avantage décisif. Ils ont laissé passer l'occasion par 33.♕d7?, après quoi les Noirs gagnent. Au lieu de 32...♖c8, les Noirs disposaient de nombreux coups gagnants, par exemple 32...♖e8, qui protège le pion e4. Cela dit, on ne peut pas tout à fait exclure que la partie ait en réalité continué par ce dernier coup (après lequel 33.♕d7 ♕a6 n'est pas une suite moins plausible qu'une autre et gagne aussi pour les Noirs), et que 32...♖c8 soit une simple erreur de saisie.

Chapitre 11 — Comment s'emparer de l'attaque

Partie 48 — Theo van Scheltinga – Max Euwe, Maastricht, 1946

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5 4.c3 d6 5.0-0 ♗b6! 6.d4 ♕e7 7.a4 a6 8.h3 ♘f6 9.♖e1 0-0 10.b4 ♔h8! 11.♗a3



Après 11.♗a3 — trait aux Noirs

11...♘g8! 12.b5 ♘a5! 13.♘xe5 f6! 14.♗xg8 fxe5! 15.♗a2 exd4 16.♘d2 ♗xh3! 17.♘f3 ♗g4 18.cxd4 axb5! 19.♕d3 ♗xf3 20.gxf3 ♕g5+ 21.♔f1 ♘c4! 22.♗c1 ♕h5 23.axb5 ♖xf3!! 24.♗xc4 ♖xa1! 25.♕d1 ♖xc1! 0-1

Après 11.♗a3 — *page 148 du livre*

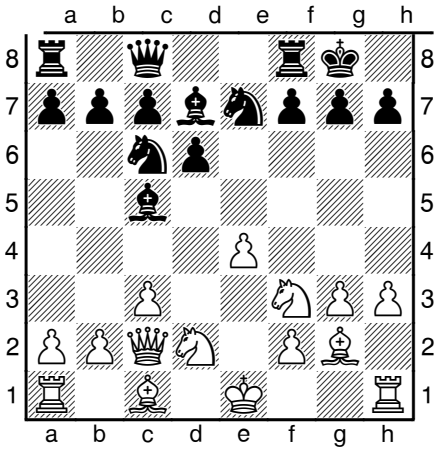
Notre note. Le livre marque 11...♘g8 d'un « ! », sans le commenter, mais le coup ne le mérite pas : en effet, après ce coup, la suite de la partie, 12.b5 ♘a5, aurait donné l'avantage aux Blancs s'ils s'étaient contentés de retirer le Fou ou de le protéger par 13.♘bd2, au lieu de s'embarquer dans 13.♘xe5, qui a permis aux Noirs de renverser la situation grâce à 13...f6! – mais les Blancs avaient encore plus fort : 12.♗f1!, et la menace 12.b5 suivi de 13.dxe5 (11...♘a5 ne gagnera plus de tempo en attaquant le Fou-roi blanc) laisse les Noirs dans l'embarras – ils n'ont alors rien de mieux que le très laid 12...f6.

Pour les Noirs, la seule solution pour ne pas se retrouver mal consistait à relever le gant et encaisser le pion central proposé pour les Blancs : 11...exd4! 12.cxd4 ♘xe4, après quoi il semble que les compensations des Blancs suffisent seulement pour l'égalité, mais guère plus.

Chapitre 12 — Comment exploiter les ouvertures inhabituelles

Partie 49 — Richard Réti – Friedrich Sämisch, Baden-Baden, 1925

1.g3 e5 2.d4 exd4 3.♕xd4 ♘c6! 4.♕a4 ♗c5 5.♗g2 ♘ge7 6.♘f3 d6 7.c3 ♗d7 8.♕c2 ♗f5! 9.e4 ♗d7 10.♘bd2 ♕c8 11.h3 0-0



Après 11...0-0 — trait aux Blancs

12.b4? ♗b6 13.♘c4 d5 14.♘xb6 cxb6! 15.♗a3 dxe4 16.♘g5 ♘d4! 17.♕d2 ♘f3+ 18.♗xf3 exf3 19.0-0-0 ♗a4 20.♕d3 ♘g6 21.♖d2 ♗b5! 22.♕c2 ♗e2! 23.h4 h5 24.b5 ♖d8 25.♖xd8+ ♕xd8 26.♕f5 ♕f6 27.♕xf6 gxf6 28.♘e4 ♔g7 29.♘d6 ♘e5 30.♔d2 ♖d8! 31.♔e3 ♘g4+! 32.♔f4 ♘xf2 33.♖b1 ♘g4 34.♘f5+ ♔g6 0-1

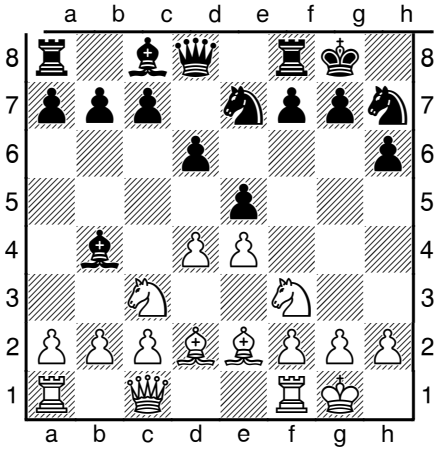
Après 11...0-0 — *page 152 du livre*

> **Le livre. 12.b4? ♗b6 13.♘c4 d5 14.♘xb6 cxb6!**
> Les Blancs ont gravement affaibli leur position par 12.b4?, dans le cadre d'une manœuvre destinée à priver les Noirs de la paire de Fous. La reprise inattendue des Noirs (au lieu du normal 14...axb6) leur a ouvert la colonne 'c' et leur permet d'agir contre le pion c3 blanc, affaibli pour de bon. Les Noirs ont ainsi obtenu un net avantage positionnel.

Notre note. 12.b4 ne mérite pas son « ? » : c'est même le meilleur coup. Après 12...♗b6 13.♘c4 d5 14.♘xb6 cxb6, la pression des Noirs sur la colonne 'c' est bien réelle, mais ils ne sont que légèrement mieux, pourvu que les Blancs trouvent le seul coup qui tient. 15.♗a3? est la véritable erreur des Blancs : il fallait mettre le Roi à l'abri par 15.0-0!, quitte à céder le pion b4 (15...♘xb4 16.♕d2 dxe4 17.♘e5), et la position restait à peu près équilibrée. Après 15.♗a3, qui garde le pion mais laisse le Roi au centre, 15...dxe4 donne aux Noirs un gros avantage.

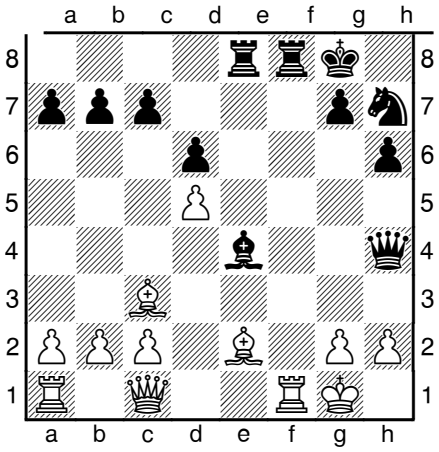
Partie 51 — Géza Maróczy – Rudolf Charousek, Budapest, 1895

1.e4 e5 2.♗e2 ♘f6 3.d3 ♘c6 4.♘c3 ♗b4 5.♘f3 d6 6.0-0 0-0 7.♗g5 h6 8.♗d2 ♘e7 9.♕c1 ♘h7 10.d4



Après 10.d4 — trait aux Noirs

10...f5 11.exf5 ♗xc3 12.♗xc3 e4 13.♘h4 ♘xf5 14.♘xf5 ♗xf5 15.d5 ♕h4 16.f3 ♖ae8! 17.fxe4 ♗xe4



Après 17...♗xe4 — trait aux Blancs

18.♕d2 ♗xg2! 19.♖xf8+ ♖xf8 20.♗d3 ♗h3 0-1

Après 10.d4 — *page 156 du livre*

> **Le livre.** De leur côté, les Noirs cherchent à donner plus de mobilité à leurs pièces en ouvrant la colonne 'f'.
>
> **9...♘h7 10.d4 f5 11.exf5**
>
> L'alternative 11.dxe5 ♗xc3 12.♗xc3 fxe4 13.♘d2 d5 n'offrait pas beaucoup de champ aux Fous blancs.

Peter Kurzdorfer. Le coup **10...f5?** perd. En revanche, après 10...exd4 11.♘xd4 ♘f6, la partie continue.

Dans la note à **11.exf5**, les Blancs gagnent avec l'alternative de l'ordinateur, 11.dxe5 ♗xc3 12.♗c4+! (au lieu du 12.♗xc3? de Fred) 12...d5 13.exd5 ♗xd2 14.d6+ ♔h8 15.dxe7 ♗xc1 16.exd8♕ ♖xd8 17.♖fxc1. Oh, comme Reinfeld aurait aimé cette variante, s'il avait pu la trouver !

Notre note. Il est vrai que le plan avec 9...♘h7 et 10...f5 n'était pas bon : sur 11.♘xe5, l'idée des Noirs était vraisemblablement 11...♗xc3 12.♗xc3 fxe4, mais ce sont les Noirs qui luttent pour l'égalité après 13.exd6 ♕xd6 14.♘e5, et, surtout, les Blancs peuvent améliorer cette ligne par 12.♗c4+, après quoi les complications avantagent les Blancs. Par exemple : 12...d5 13.exd5 b5 14.d6+ bxc4 15.dxe7 ♕xe7 16.♗xc3 et les Blancs ont l'avantage au vu de la structure de pions, même si la présence de Fous de couleurs opposées donne des chances de contre-jeu aux Noirs.

Après 17...♗xe4 — *page 156 du livre*

> **Le livre. 18.♕d2**
> L'espace d'un instant, il semble que les Blancs soient sortis de leurs difficultés, car ils ont maintenant l'intention d'échanger les Tours sur la colonne 'f' ouverte, ou d'en disputer le contrôle. Mais les Noirs s'apprêtent à affirmer sans ménagement que la meilleure position de leurs pièces compte, après tout.

Notre note. Les Blancs pouvaient encore tenir : après 18.♖xf8+ ♖xf8 19.♕e3, les Noirs ne gardaient qu'un léger avantage. C'est 18.♕d2? qui perd, car il permet 18...♗xg2! : après 19.♔xg2, ♕g5+, le Fou e2 va tomber.

3. Rejouer les parties

Les 51 parties, telles que le livre les donne, sont dans le fichier **attaque-et-contre-attaque-aux-echecs-parties.pgn**, à télécharger sur la même page (olibris.fr/contre-attaque). Le format PGN est celui que lisent tous les logiciels d'échecs (ChessBase, Fritz, Scid, Arena…) et les sites d'échecs en ligne. Chaque partie y porte le nom des joueurs, le lieu, l'année, et son numéro dans le livre.

Sur Lichess (lichess.org), gratuitement :

- **Une partie.** Dans le menu « Outils », choisissez « Importer une partie ». Ouvrez le fichier PGN avec le Bloc-notes, copiez la partie voulue — de sa première ligne entre crochets jusqu'à son résultat (1-0, 0-1 ou ½-½) — et collez-la dans le cadre « Coller le PGN ici ». La partie s'ouvre sur un échiquier, où vous pouvez la rejouer coup par coup et, si vous le souhaitez, demander l'analyse de l'ordinateur.
- **Toutes les parties à la fois.** Il faut un compte Lichess, gratuit lui aussi. Dans le menu « Apprendre », choisissez « Études », puis « Créer une étude ». Dans l'étude, cliquez sur « Ajouter un nouveau chapitre » et choisissez l'onglet « PGN » ; collez-y tout le fichier (dans le Bloc-notes, Ctrl+A puis Ctrl+C), puis cliquez sur « Créer un chapitre ». Lichess crée un chapitre par partie, que vous retrouvez dans la liste de l'étude.

La lettre d'Olibris

Environ tous les quinze jours, une idée concrète pour progresser aux échecs, et les livres qui peuvent vous y aider. Vous pouvez vous y inscrire ici, si vous le souhaitez : olibris.fr/lettre

Bonne lecture !