

Échec +



Mai 2020 / No 258



Les grandes
dates du jeu
d'échecs *page 6*



LE CHAMPIONNAT OUVERT DU QUÉBEC
ÉDITION 2020 - DU 25 AU 31 JUILLET

Le COOQ 
L'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt.

10000\$ en bourses!

9 rondes pour toutes les sections

Tournoi à norme MI



On s'informe, on s'inscrit et on paie via le lien
vers notre site web ici-bas.



W : <https://www.ovationechiqueenne.com> --- C : ovationechiqueenne@gmail.com --- T : 450.955.1092

Anagrammes échiquéennes

La rédaction d'Échec+ vous propose un petit jeu qui devrait vous occuper un bon moment. Il s'agit de trouver un mot ou une expression échiquéenne à partir de définitions bizarres, mais souvent proches la réalité. Pour cela, il suffit de remettre les lettres dans le bon ordre, mais sans tenir compte du nombre de mots, de la ponctuation ou des accents.

Exemple : *Vrai calé* = Cavalier.

Solutions à la page 13.

- 1) *Ami réunit*
- 2) *Qui, chérie ?*
- 3) *Ti fantoche*
- 4) *Aïe ! Coucher !*
- 5) *Régir mandat*
- 6) *Ô feu de Paris !*
- 7) *MacBoisson « in »*
- 8) *Débouche le c...*
- 9) *Team IBM parla*
- 10) *M. Carnages Nuls*
- 11) *J'aime sur-espèce*
- 12) *Imita peu délire*
- 13) *Tracas qu'il a rêvé*
- 14) *É pas trop géniale*
- 15) *Fée scannera défis*

Sommaire

- **Page couverture** : Les grandes dates du jeu d'échecs.....page 6
- **Parties miniatures** : Nos lecteurs nous écriventpage 5
- **Nouvelles en vrac**page 12
- **Grand maître versus Maître international**page 13
- **Crime échiquéen** : Mat imparable en 19 coupspage 15
- **Le Coin de l'Amateur** : Pourquoi tergiverser quand on peut mater ?page 17
- **Le coach vous parle** : Les tables de fins de partiepage 20
- **La victoire est-elle toujours méritée ? Au petit bonheur la chance**page 22
- **Insolite – Insolite – Insolite – Insolite – Insolite – Insolite – Insolite**page 27
- **Championnat Ouvert du Québec (affiche du tournoi)**page 2

Tour du Québec 2019-2020

Organisation et supervision : Fédération québécoise des échecs

Durée : de septembre 2019 à août 2020

Avertissement

En ces temps de pandémie, vérifiez toujours sur Internet qu'un tournoi a bien lieu avant de vous y rendre

- 1) **Championnat Ouvert de Montréal** : 6 au 8 septembre 2019
- 2) **Championnat international d'échecs du Canada** : 11 au 13 octobre 2019
- 3) **Championnat Ouvert de Contrecoeur** : 1^{er} au 3 novembre 2019
- 4) **Open de Brome-Missisquoi** : 22 au 24 novembre 2019
- 5) **Tournoi du Père Noël** : 26 au 30 décembre 2019
- 6) **Blanc et Noir de Saint-Jean** : 17 au 19 janvier 2020
- 7) **Tournoi ouvert du Carnaval** : 14 au 16 février 2020
- 8) **Championnat Ouvert de la Mauricie** : annulé (Coronavirus COVID-19)
- 9) **Le Maskoutain (Saint-Hyacinthe)** : annulé (Coronavirus COVID-19)
- 10) **Open de Sherbrooke** : annulé (Coronavirus COVID-19)
- 11) **Championnat Ouvert de Laval** : 26 au 28 juin 2020
- 12) **Championnat Ouvert du Québec** : 25 au 31 juillet 2020

La Fédération québécoise des échecs, fondée en 1967, est un organisme sans but lucratif voué au développement du jeu d'échecs au Québec. Principaux services offerts aux membres:

- **Cotation** : parties lentes, rapides et blitz ;
- **Championnats** : Ouvert, Invitation, Junior, Jeunesse, Senior, Rapide et Blitz ;
- **Édition** : webzine *Échec+*, infolettre et livres;
- **Promotion des clubs**;
- **Site internet** : Cote, webzine, calendrier, parties, etc.
- **Boutique FQE** : Inscription aux tournois, vente de matériel
- **Webzine *Échec+***: Articles, nouvelles, annonces de tournoi
- **Formation** : stages d'entraîneur, d'arbitre et d'organisateur.

Tarifs réduits pour les juniors (*moins de 20 ans*) et les cadets (*moins de 16 ans*).

Conseil d'administration

Le Conseil d'administration de la Fédération est composé de 11 administrateurs, soit cinq dirigeants élus au vote populaire des membres et un représentant par secteur élu par les membres de sa région. L'Assemblée générale annuelle de la Fédération a lieu généralement durant le Championnat Ouvert d'échecs du Québec.

Comité exécutif

Éric Guipi Bopala (*Président*)
 vacant (*Vice-Président au développement*)
 Michel Roy (*Vice-Président aux manifestations*)
 Raymond Dubreuil (*Secrétaire*)
 Raymond Desjardins (*Trésorier*)

Représentants sectoriels

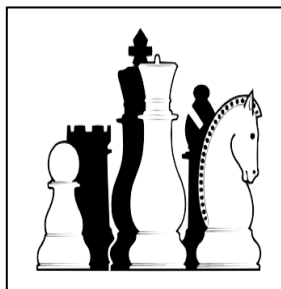
Capitale : Charles Tremblay
Est : François Chevalier
Montréal : Vladimir Antoine
Ouest : Steve Bolduc
Rive-Nord : Alexandre Ber
Rive-Sud : Gaétan Samson

Gouverneurs

Roger Greiss, André Langlois, Yves Montmarquette

Secteurs

Capitale : Chaudières-Appalaches, Québec
Est : Bas St-Laurent, Côte-Nord, Gaspésie et les Îles, Saguenay-Lac Saint-Jean
Montréal
Ouest : Abitibi, Mauricie, Outaouais, Nord-du-Québec
Rive-Nord : Lanaudière, Laval, Laurentides
Rive-Sud : Centre-du-Québec, Estrie, Montérégie ■



Suite au départ de M. Bernard Labadie, M. Éric Guipi Bopala a été nommé président par intérim de la FQE. Félicitations !

Échec +

Numéro 258, mai 2020

Directeur : Richard Bérubé (dirgen@fqechecs.qc.ca)

Rédacteur en chef : Louis Morin (info@fqechecs.qc.ca)

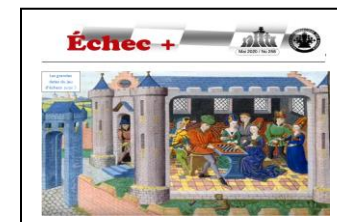
Maîtres analystes : Richard Bérubé *MF*, Jean Hébert *MI*

Collaborateurs : J.-R. Boutin, Sylvain Courtemanche, Guy Piché

Tarif publicitaire : Consulter notre [grille tarifaire](#)

Date de tombée : 20^e jour du mois précédent

Abonnement annuel : Adulte 50 \$ - Junior 40 \$ - Cadet 30 \$



Dépôt légal :

Bibliothèque nationale du Québec
 Bibliothèque nationale du Canada
 ISSN 0825-0049

Fédération québécoise des échecs (FQE)

Téléphone : (514) 252-3034

Courriel : info@fqechecs.qc.ca

Site internet : www.fqechecs.qc.ca

Boutique FQE : <https://boutique.fqechecs.qc.ca>

Webzine Échec+ : <http://webzine.fqechecs.qc.ca/revues/>

Échec+ est une publication mensuelle électronique de 22 pages éditée par la Fédération québécoise des échecs (FQE). Ce webzine se veut un moyen de communication accessible à l'ensemble de ses membres, ainsi qu'à toute personne ou organisme dont l'action est en affinité avec la mission de la Fédération. Les articles publiés ne représentent pas nécessairement la politique officielle de la FQE et n'engagent que leurs auteurs.

Les textes non signés ainsi que les notes de la rédaction (*NDLR*) proviennent de la plume du rédacteur en chef. Le contenu du webzine *Échec+* ne peut être reproduit sans autorisation écrite. Toute communication à l'intention de la revue doit être adressée à la Fédération québécoise des échecs. Nous encourageons la participation bénévole (*lettres, commentaires, parties, photos, articles*), mais sans nous engager à publier quoi que ce soit. Seuls les maîtres sont rémunérés, sauf entente préalable. ■

Parties miniatures

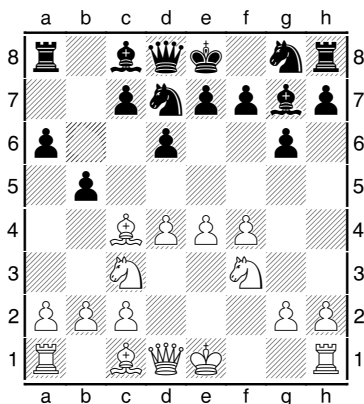
Nos lecteurs nous écrivent

NDLR Au dernier numéro, nous avons invité nos fidèles lecteurs à nous faire parvenir leurs plus jolies miniatures. En voici deux !

J.-R. Boutin (1426) – Jean-Michel Rivest (1622)
Ch. Ouvert Montcalm, 2 mars 2002, 2^e ronde

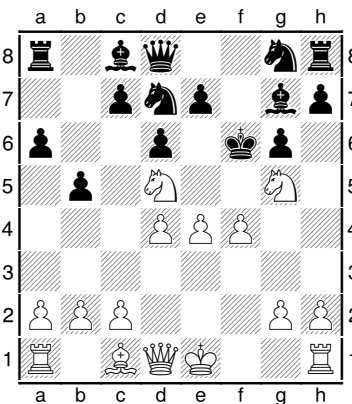
Annotations de Jean-Roger Boutin

Voici une miniature jouée contre un joueur beaucoup plus fort que moi. **1.e4 g6 2.d4 Fg7 3.Cc3 d6 4.f4 a6 5.Cf3 Cd7 6.Fc4 b5??** 6...Cb6 est le coup normal.



Lorsque il a joué 6...b5, je me suis fermé les yeux et j'ai analysé longuement les suites possibles (*je suis meilleur les yeux fermés que les yeux ouverts*) et après plusieurs minutes, j'en suis arrivé à la conclusion que je gagne sa dame. Alors, je m'exécute. **7.Fxf7+!** De mémoire, mon

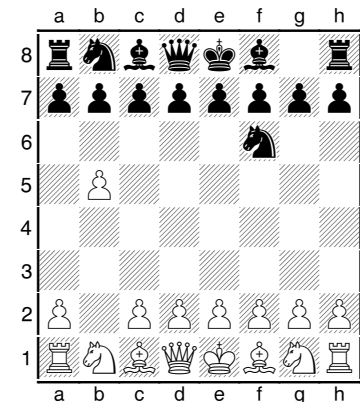
adversaire esquissa un large sourire quand j'ai joué ce coup. Il pensait que c'était sans danger (*je présume*) et a répondu instinctivement. **7...Rxf7?** 7...Rf8 est le moindre mal. **8.Cg5+** Mais au coup suivant, il ne la trouvait plus drôle et a rapidement joué son roi en f6. **8...Rf6?** 8...Re8 9.Ce6 piège la dame; 8...Rf8 9.Ce6+ fait bonne fourchette. De mon côté, je n'étais pas certain que c'était mat, mais j'ai quand même joué **9.Cd5+** ... pour ensuite constater les dégâts. **1-0** Une partie mémorable !



Guy Piché – Anneau Nîmes
Long Beach, 1990

Annotations de Guy Piché

Il y a 30 ans, à Long Beach en Californie, se tenait un tournoi maison au cercle d'échecs local. J'avais lu plus tôt un article sur l'ouverture Orang-outang et j'en ai profité pour l'essayer. Cette partie que j'ai gagnée en un coup et demi est, jusqu'à ce jour, à ma connaissance, la plus courte jamais disputée dans les annales des tournois amateurs. **1.b4 Cf6 2.b5 1-0**



Mon adversaire m'a révélé après la partie qu'il jouait systématiquement ses deux cavaliers en premier, quelle que soit l'ouverture. Il a donc pris en main son deuxième cavalier et, au moment de le placer en c6, s'est aperçu avec stupéfaction que le pion b5 allait le lui capturer; le jouer en a6 revenait au même. Il replaça le cavalier sur sa case départ, coucha son roi et me tendit la main.

Il pleuvait des clous à l'extérieur et, pour ne pas perdre notre soirée, nous avons convenu de continuer la partie pour le plaisir. Vingt coups plus tard, le cavalier de plus paraissait sur l'échiquier en brandissant au bout de son épée le scalp du roi adverse.

C'est une bourde de l'adversaire, je n'ai aucun mérite et n'avais aucun intérêt sur le coup à conserver la date exacte de la partie et le nom du quidam, un joueur coté 1600. Ce n'est que plus tard que j'ai réalisé avoir fait l'Histoire. Considérez-la comme un petit bonbon divertissant bien caché dans les pages de la (*trop*) sérieuse revue *Échec+*. ■

Notre page couverture

Les grandes dates du jeu d'échecs

Le mythe du brahmane Sissa

La légende la plus célèbre sur l'origine du jeu d'échecs raconte l'histoire du roi Belkib (Indes, 3 000 ans avant notre ère) qui cherchait à tout prix à tromper son ennui. Il promet donc une récompense exceptionnelle à qui lui proposerait une distraction satisfaisante. Lorsque le sage Sissa, fils du Brahmine Dahir, lui présenta le chaturanga, le souverain, enthousiaste, demanda à Sissa ce que celui-ci souhaitait en échange de ce cadeau extraordinaire. Humblement, Sissa demanda au prince de déposer un grain de blé sur la première case, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, et ainsi de suite pour remplir l'échiquier en doublant la quantité de grain à chaque case.

Le prince accorda immédiatement cette récompense en apparence modeste, mais son conseiller lui expliqua qu'il venait de signer la mort du royaume, car les récoltes de l'année ne suffiraient pas à acquitter le prix du jeu. En effet, sur la dernière case de l'échiquier, il faudrait déposer 2^{63} grains, soit plus de neuf milliards de milliards de grains (9 223 372 036 854 775 808 grains plus précisément), et y ajouter le total des grains déposés sur les cases précédentes, ce qui fait un total de 18 446 744 073 709 551 615 grains (la formule de calcul devient alors $2^{64}-1$).

Couverture : Roman du Chevalier Cifar (miniature de Jean de Carrion, Castille, XIV^e siècle)

La légende grecque

Une autre légende attribue l'invention du jeu à Palamède durant la Guerre de Troie. C'est cette origine qui amènera les créateurs de la première revue échiquéenne à la nommer Le Palamède. D'autres personnages du monde grec se sont vus attribuer l'invention des échecs. On peut notamment citer Pyrrhus, Chilon et Diomène.

Les origines orientales

Le chaturanga se propage jusqu'en Perse aux alentours de l'an 600 où il devient le chatrang. Lorsque les Arabes envahissent la Perse, ils l'adoptent sous le nom de shatranj. Les échecs connaissent alors un développement remarquable. C'est au cours des IX^e et X^e siècles qu'apparaissent les premiers champions et les premiers traités. Les pièces sont stylisées en raison de l'interdiction de représenter des êtres animés. On retrouve alors :

- **le roi (Shâh, c'est lui qui donne son nom au jeu)** se déplace d'un pas dans toutes les directions;
- **le conseiller (Firzanou ou Vizir)**, dont le mouvement est limité à une seule case en diagonale;
- **l'éléphant (Al-fil)** avec un déplacement correspondant à un saut de deux cases en diagonale;
- **le cheval (Faras)**, identique au cavalier moderne;
- **le Roukh**, semblable à la tour actuelle. Le Roukh était parfois représenté comme un char de guerre. Les Arabes y voyaient un

général commandant l'armée. Mais son sens littéral reste obscur. Il semble que pour les Arabes, ce mot n'avait d'autre signification que celle de désigner cette pièce au Shatranj, un peu comme le mot *rook* pour les anglophones aujourd'hui;

- **le soldat (Baidaq)**, l'équivalent du pion, mais dépourvu du double pas initial.



Le jeu des quatre rois

- **Vers 570** : Le chaturanga indien se transforme et passe en Perse sous le nom de shatrandj: le jeu d'échecs est né.
- **642** : En conquérant la Perse, les Arabes font connaissance avec le shatrandj.
- **Vers 660** : Les échecs musulmans deviennent non figuratifs. Seuls les Chiites ont continué à jouer avec des pièces figuratives.
- **VII^e-IX^e siècles** : Diffusion des échecs orientaux dans tout le monde islamique jusqu'en Espagne musulmane. Le jeu est introduit en Chine et au Japon par voies commerciales.

- **711** : Les musulmans s'emparent de Tolède. Les populations conquises, juives et chrétiennes, font connaissance avec le jeu d'échecs.

Premier traité d'échecs

- **842** : Premier traité échiquéen en arabe.
- **Autour de l'an 1000** : Introduction du jeu depuis la mer Noire vers la Scandinavie et la Russie. Diffusion du jeu dans l'Occident chrétien par l'Espagne et la Sicile.
- **1008** : Première mention du jeu d'échecs dans un texte occidental.
- **XI^e siècle** : L'Église catholique condamne ce jeu « *de hasard* » qui se joue avec des dés.

Évolution subite des pièces

- **XII^e -XIII^e siècles** : Les pièces se transforment. Le jeu de guerre devient un jeu de cour mis en scène dans les romans de chevalerie. Les échecs se popularisent et gagnent toutes les couches de la société occidentale.
- **Vers 1200** : Le pape Innocent III tente une première moralisation du jeu d'échecs. Les joueurs sont enjointes d'abandonner les dés.
- **1254** : Le roi Saint-Louis condamne le jeu d'échecs qui se joue encore avec des dés.

Au Moyen Âge

- **1275** : S'inspirant des compositions arabes antérieures, le Lombard Nicolas de Nicolai compose en latin le *Bonus Socius*, premier traité occidental échiquéen (voir photo).



- **Vers 1315** : Le Lombard Jacques de Cessoles compose en latin *Le Livre des échecs moralisés*. Les dés sont définitivement abandonnés.
- **Vers 1400** : Évrart de Conty compose *Le Livre des échecs amoureux*.
- **Vers 1475** : Transformation des règles visant à accélérer les parties.
- **1512** : Le Portugais Pedro Damiano publie à Rome son *Traité sur le jeu incomparable des échecs* qui connaît un succès d'édition sans précédent et devient une référence.

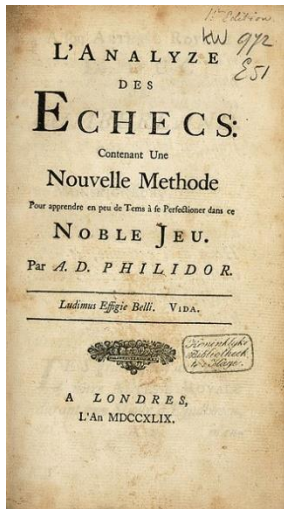
L'évolution du jeu

Dès leur arrivée dans la Chrétienté, l'échiquier et les pièces s'occidentalisent : le plateau devient bicolore avec les cases rouges et noires (qui deviendront plus tard blanches et noires), le vizir devient vierge, puis reine et/ou dame (il est difficile de déterminer lequel des deux termes prévalait); l'éléphant (*alfil* en arabe, toujours nommé ainsi en espagnol) devient *aufin*, puis *fou* (bishop en anglais); le *roukh* devient *roc* (ce nom donnera *rook* en anglais, le verbe *roquer* en français et désignera la tour d'échecs en héraldique), puis *tour* **vers la fin du XVII^e siècle**.

Mais l'évolution la plus importante a lieu en Espagne à la fin du Moyen Âge, **vers 1475**, lorsque les mouvements limités de la reine/dame et du fou sont remplacés par ceux que nous connaissons de nos jours. Le jeu devient si rapide qu'on juge préférable d'annoncer « Échec au roi » et « Gardez la reine ». Pour parer aux effets dévastateurs de ces pièces aux pouvoirs renforcés, le roque est inventé **vers 1560**, mais il est pratiqué de diverses façons de pays en pays.

- **1561** : Ruy Lopez de Segura est l'auteur d'un des premiers grands manuels de théorie et d'histoire du jeu d'échecs, le *Libro de la invencion liberal y arte del juego del Axedrez*, qui contribuera au développement du jeu en Europe par la promotion de la prise en passant qui était alors ignorée en Italie, une revue exhaustive des ouvertures pratiquées à l'époque ainsi que par la première analyse de la *Partie Espagnole*, aussi connue sous le nom de *Ruy Lopez* !

- **1574** : Philippe II d'Espagne est le mécène du premier tournoi occidental, entre champions italiens et espagnols.
- **1619** : Une première compilation de parties est entreprise par le Calabrais Gioacchino Greco dans son *Traité du noble jeu d'échecs*.
- **Vers 1650** : La standardisation des nouvelles règles en Europe (*double pas initial du pion, roque, prise en passant*) donne naissance à une littérature théorique très riche et on observe notamment l'élaboration des premiers systèmes d'ouverture.
- **1715** : Le café de la Régence à Paris devient le haut lieu des échecs jusqu'en 1920.
- **1737** : Philippe Stamma présente pour la première fois la notation algérienne dans son ouvrage *Essai sur le jeu des échecs*.
- **1749** : Le musicien et champion français Philidor (1726-1795) publie son *Analyse des échecs* qui révolutionne le déroulement tactique des parties en confiant aux pions un rôle fondamental.



- **1763** : Dans un poème, William Jones introduit le personnage de Caïssa, la déesse grecque des échecs.
- **1769** : Un ingénieur autrichien met au point un automate jouant aux échecs : le « *Turc* » fait une tournée triomphale en Europe et aux États-Unis. La ruse, qui consistait à cacher un opérateur de petite taille dans le coffre de l'automate, ne sera découverte qu'en 1834 !
- **1783** : Benjamin Franklin publie *La Morale aux échecs*, premier traité échiquéen américain, où il invite ses concitoyens à pratiquer le jeu sans réserve.
- **1796** : Peu après la Révolution française, le Directoire ferme le Cercle d'échecs de Paris, trop associé à la noblesse. Le jeu est réhabilité dès 1804 par Napoléon Bonaparte, grand amateur d'échecs.
- **1834** : Pour toute la première fois, deux joueurs d'élite s'affrontent dans un marathon où les 85 parties seront dûment notées pour la postérité. Le Français Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais a vaincu l'Anglais Alexander McDonnell au score de 45-27, plus 13 parties remises (*nulles*) qui ne comptaient pas dans le score final.
- **1836** : [La première revue échiquéenne, Le Palamède, est fondée par La Bourdonnais.](#)
- **1843** : Howard Staunton vient à bout de Pierre Saint-Amant (+11 -6 =4) dans le cadre d'un match Angleterre-France, mais se déclare par la suite champion du monde.
- **1850** : Fines et élégantes, les pièces françaises de style Régence deviennent la référence en compétition grâce à Staunton.

- **1851** : Le premier tournoi international des échecs est organisé à Londres. Il s'agit d'un tournoi à élimination. L'Allemand Adolf Anderssen (1818-1879) devient champion d'Europe en gagnant quatre matchs, dont celui contre Staunton (4-1).



- **1858** : L'Américain Paul Morphy (1837-1884) se rend en Angleterre et en France pour affronter plusieurs dizaines des meilleurs joueurs du vieux continent, dont Daniel Harrwitz (+5 -2 =1) et Adolf Anderssen (+7 -2 =2). Il les bat tous à plate couture dans un style éblouissant, avant de prendre sa retraite à seulement 21 ans.
- **1862** : L'apparition de la pendule mécanique lors du 2^e tournoi international de Londres a permis d'attribuer à chaque joueur un temps de réflexion global pour la durée de la partie. Auparavant, les joueurs n'avaient aucune limite de temps, ce qui encourageait parfois des parties de 10 heures et plus.
- **1866** : L'Autrichien Wilhelm Steinitz bat en match Adolf Anderssen (+8 -6 =0). Il n'ose se proclamer champion du monde, car Paul

Morphy, même s'il ne joue plus, est généralement reconnu comme tel.

- **1884** : Le décès de Paul Morphy ouvre la voie à l'organisation d'un premier championnat du monde officiel.
- **1886** : L'Autrichien Wilhelm Steinitz devient le premier champion du monde officiel en battant l'Allemand Johannes Zukertort (+10 -5 =5).
- **1889** : Steinitz défend son titre avec succès face au Russe Mikhail Chigorin (+10 -6 =1).
- **1890** : Steinitz défend son titre devant le Hongrois Isidor Gunsberg (+6 -4 =9).
- **1892** : Steinitz défend pour une seconde fois son titre contre le Russe Chigorin (+10 -8 =5).
- **1894** : Steinitz perd son titre de champion du monde aux dépens de l'Allemand Emanuel Lasker (+5 -10 =4), un mathématicien, philosophe et ami personnel d'Albert Einstein.
- **1896** : Steinitz tente sans succès de reprendre son titre face à Lasker (+2 -10 =5). Le match se conclut à Montréal.
- **1907** : Lasker défend victorieusement son titre de champion du monde contre le champion américain Frank Marshall, sans perdre une seule partie (+8 -0 =7).
- **1908** : Lasker conserve son titre contre le D^r Siegbert Tarrasch (+8 -3 =5), surnommé le « *précepteur allemand* ».
- **1910** : Lasker conserve deux fois son titre en faisant match nul *in extremis* avec l'Autrichien Carl Schlechter (+1 -1 =8), avant de battre décisivement le champion français David Janowski (+8 -0 =3).

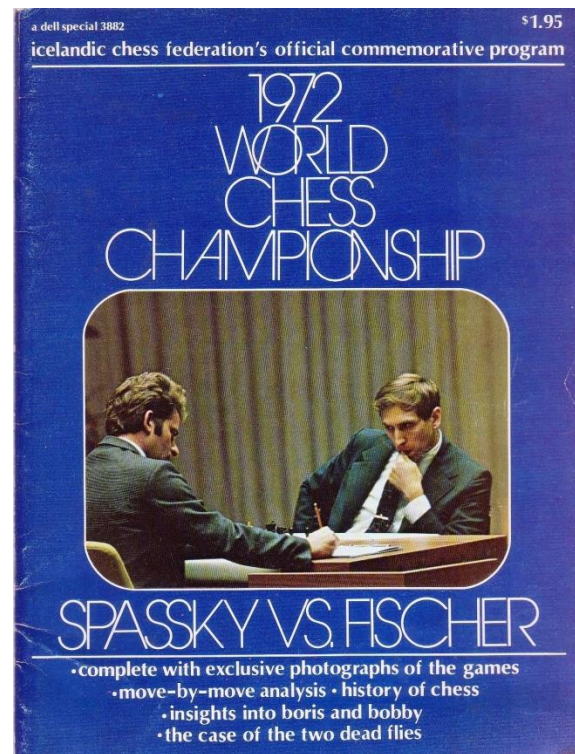
- **1921** : Lasker cède son titre au Cubain José Raul Capablanca sans réussir à gagner une seule partie (+0 -4 =10). Surnommé la *Chess Machine*, Capablanca ne perdit d'ailleurs qu'une quarantaine de parties dans toute sa carrière.
- **1924** : Création à Paris de la Fédération internationale des échecs (FIDE).
- **1924** : Le Soviétique Nikolaï Krylenko convainc Lénine de doter les échecs d'un financement d'état en tant qu'instrument de propagande et de culture intellectuelle des masses. Ce financement de ce qu'on a appelé « *l'école soviétique* » durera jusqu'à l'effondrement de l'URSS, en 1991.



- **1927** : La FIDE organise la première olympiade d'échecs à Londres.
- **1927** : Capablanca perdit son titre de champion du monde en 1927 au profit du Russe naturalisé français Alexandre Alekhine (+3 -6 =25). Le match dura 34 parties, un record, car les parties nulles ne comptaient pas et la victoire revenait au premier joueur à remporter six victoires (*voir photo*).
- **1928** : Fondation de la première fédération internationale des échecs par correspondance.
- **1929** : Alekhine refuse d'accorder un match revanche à Capablanca, préférant défendre son titre face au beaucoup moins dangereux Efim Bogoljubow (+11 -5 -9).
- **1934** : Alekhine défend une deuxième fois son titre contre Bogoljubow (+8 -3 =15).
- **1935** : À la surprise générale, Alekhine cède son titre de champion du monde au Néerlandais Max Euwe (+8 -9 =13).
- **1937** : Alekhine redevient champion du monde lors du match revanche contre Euwe (+10 -4 =11).
- **1946** : Toujours champion du monde, Alekhine décède au Portugal dans des circonstances jugées mystérieuses.
- **1948** : La FIDE commence à organiser les championnats du monde officiels. Jusque-là, ces championnats n'avaient lieu que lorsque le champion en titre acceptait de relever le défi d'un de ses rivaux. La victoire de Mikhail Botvinnik au tournoi quintuple rotation à 5 joueurs de championnat du monde (16/20) inaugure la domination quasi complète des Soviétiques à ce niveau.

- **1949** : Le premier ordinateur capable de jouer aux échecs (*Turbo Champ*) est mis au point par l'ingénieur anglais Alan Turing.
- **1950** : La FIDE attribue ses premiers titres de maître international et grand maître.
- **1951** : Botvinnik conserve de justesse son titre de champion du monde en faisant match nul contre le Soviétique David Bronstein (+5 -5 =14).
- **1954** : Botvinnik ne conserve son titre qu'en faisant match nul contre son compatriote Vassily Smyslov (+7 -7 =10).
- **1957** : Smyslov devient champion du monde en défaisant Botvinnik (+6 -3 =13).
- **1958** : Mais Botvinnik reprend son titre l'année suivante (+5 -7 =11) lors du match revanche.
- **1960** : La Fédération américaine adopte le système de cote conçu par le Hongrois Arpad Elo. La FIDE fera de même en 1970.
- **1960** : Le Soviétique Mikhail Tal devient champion du monde en défaisant Botvinnik (+2 -6 =13).
- **1961** : Mais Botvinnik reprend son titre l'année suivante (+5 -10 =6) grâce à la clause du match revanche.
- **1963** : Le Soviétique Tigran Petrosian devient champion du monde en défaisant Botvinnik (+5 -2 =15).
- **1964** : La FIDE abroge le droit du champion du monde déchu à un match revanche, ce qui décourage Botvinnik qui en avait jusque-là largement profité.
- **1966** : Petrosian défend son titre avec succès face au Soviétique Boris Spassky (+4 -3 =17).

- **1967** : Fondation de la Fédération québécoise des échecs (FQE). D'abord affiliée à la Fédération canadienne, la FQE fait cavalier seul depuis 1978.
- **1968** : Le maître international David Levy parie qu'aucun programme informatique ne gagnerait un match contre lui dans les dix ans à venir. Sa victoire finale contre Chess 4.7 en 1978 confirme sa prétention.
- **1969** : À sa 2^e tentative, Spassky devient champion du monde en venant à bout de Tigran Petrosian (+6 -4 =13).
- **1970** : Dans le cadre d'un match par équipes de 10 joueurs, l'URSS bat de justesse le Reste du Monde, et récidivera en 1984.



- **1972** : En pleine guerre froide, l'Américain Bobby Fischer vainc le Soviétique Boris Spassky (+7 -3 =11) lors d'un match de championnat du monde fortement médiatisé. C'est le début d'un regain de popularité des échecs à l'Ouest (*le boom Fischer*). Dès le lendemain du match débutait la Série du Siècle au hockey qui a vu la victoire dramatique du Canada.
- **1975** : L'URSS prend sa revanche : le jeune Soviétique Anatoly Karpov, âgé de 23 ans, est sacré champion du monde lorsque Fischer refuse de défendre son titre.
- **1978** : Karpov conserve son titre *in extremis* devant le dissident soviétique Viktor Korchnoi (+6 -5 =21) qui venait tout juste de faire défection.
- **1981** : Korchnoi échoue de nouveau face au beaucoup plus jeune Karpov (+2 -6 =10).
- **1984** : Karpov rencontre pour la première fois le Soviétique Garry Kasparov dans un match de championnat du monde. Ce match sera interrompu par la FIDE après 48 parties sans qu'il n'y ait de vainqueur, alors que Karpov menait (+5 -3 =40). La raison officielle évoquée est l'épuisement complet des deux joueurs.
- **1985** : Kasparov détrône Karpov et devient champion du monde (+5 -3 =16).
- **1987** : Karpov fait match nul avec Kasparov (+4 -4 =16), qui conserve son titre.
- **1988** : Fischer introduit la cadence avec incrément, qui ajoute du temps supplémentaire à chaque coup joué. Cette cadence se révélera idéale pour les pendules électroniques.

- **1990** : 4^e et dernier match de championnat du monde entre Karpov et Kasparov, qui conserve difficilement son titre (+4 -3 =17).
- **1992** : Inactif depuis 20 ans, Fischer refait surface en accordant un match revanche à Spassky. Vainqueur incontesté (+10 -5 =15), Fischer est recherché par les autorités américaines pour avoir violé l'embargo en jouant en Yougoslavie. Comme Morphy, il ne rejouera plus aux échecs en public.
- **1993** : Kasparov fonde la *Professional Chess Association* (PCA) qui organise son propre championnat du monde. Il défend son titre face à l'Anglais Nigel Short (+6 -1 =13).
- **1993-2006** : Jusqu'en 2006, il y aura deux champions du monde parallèles : celui de la PCA et celui de la FIDE. Dans les faits, le champion PCA est considéré comme le « *vrai* » champion du monde. Les champions du monde FIDE seront Anatoly Karpov (1993), Viswanathan Anand (2000), Ruslan Ponomarev (2002), Rustam Kasimdzhanov (2004) et Veselin Topalov (2005).
- **1995** : Kasparov conserve son titre PCA face à l'Indien Viswanathan Anand (+4 -1 =13).
- **1996** : IBM met au point le programme *Deep Blue* qui peut analyser jusqu'à cinquante milliards de positions en trois minutes ! La machine perd face à Kasparov, mais son successeur *Deeper Blue* l'emportera l'année suivante, ce qui marque le glas de la supériorité humaine aux échecs.
- **1999** : Les échecs sont enfin reconnus comme sport par le Comité International Olympique (CIO).
- **2000** : À la surprise générale, le Russe Vladimir Kramnik devient champion du monde PCA en venant à bout de Kasparov sans perdre une seule partie (+2 -0 =13).
- **2004** : Pour toute la première fois, une femme (*la Hongroise Judit Polgar*) entre dans le cénacle des 10 joueurs les mieux classés au monde (*elle est 8^e*).
- **2004** : Kramnik conserve son titre PCA en faisant match nul devant le Hongrois Peter Leko (+2 -2 =10).
- **2005** : Détrôné 5 ans plus tôt, l'ex-champion du monde Garry Kasparov prend le monde des échecs par surprise en annonçant sa retraite à 42 ans.
- **2006** : Le champion du monde PCA affronte le champion du monde FIDE pour le titre unifié. Kramnik conserve son titre de champion du monde lors du départage face au Bulgare Veselin Topalov (+3 -3 =6, +1 -0 =2).
- **2007** : L'Indien Viswanathan Anand devient champion du monde en remportant un tournoi double rotation à 7 joueurs (9/14).
- **2008** : Anand conserve son titre face à Kramnik (+3 -1 =7).
- **2010** : Anand conserve son titre face à Topalov (+3 -2 =7).
- **2012** : Anand conserve son titre lors des parties de départage face à l'Israélien Boris Gelfand (+1 -1 =10, +1 -0 =3).
- **2013** : Surnommé le Mozart des échecs, le Norvégien Magnus Carlsen devient champion du monde en détrônant Anand sans perdre la moindre partie (+3 -0 =9).
- **2014** : Carlsen conserve son titre face à Anand (+3 -1 =7).
- **2016** : Carlsen conserve son titre lors des parties de départage face au Russe Sergei Kariakin (+1 -1 =10, +2 -0 =2).
- **2018** : Carlsen conserve son titre lors des parties de départage face à l'Italo-américain Fabio Caruana (+0 -0 =12, +3 -0 =0). Pour la première fois en temps réglementaire de match de championnat du monde, aucune victoire n'a été remportée, ce qui amorce une réflexion sur la réforme des règles concernant la partie nulle.
- **2018** : Un logiciel d'échecs nouveau genre voit le jour. À la différence de ses prédécesseurs qui doivent leur succès à leur force brute de calcul, *AlphaZero* est la version informatique qui se rapproche le plus du concept d'intelligence artificielle. En 2019, il a été adapté pour la médecine.
- **2019** : L'ex-champion du monde Vladimir Kramnik annonce sa retraite à 44 ans.
- **2020** : Le Coronavirus COVID-19 provoque une vague d'annulations de tournois sur toute la planète et un arrêt quasi total de l'activité échiquéenne traditionnelle.

Sources :

Association internationale des échecs francophones (AIDEF)
Échec+
Fédération échiquéenne francophone de Belgique (FEFB)
Fédération française des échecs (FFE)
Fédération internationale des échecs (FIDE)
Fédération québécoise des échecs (FQE) ■

Nouvelles en vrac

Éric Guipi Bopala élu président FQE par intérim

Lors d'une réunion du Conseil d'administration de la Fédération québécoise des échecs tenue le 9 avril dernier, les membres du CA ont pris connaissance de la démission de M. Bernard Labadie à titre de Président.

Il est prévu par les règlements généraux de la Fédération de pouvoir combler une vacance par résolution. Il s'agit d'une nomination sur une base intérimaire, c'est-à-dire jusqu'à la prochaine élection régulière. C'est pourquoi une résolution a été présentée le 9 avril à cet effet lors d'une rencontre par vidéo-conférence.



M. Éric Guipi Bopala, jusqu'alors Vice-président au développement, a été élu à l'unanimité Président de la Fédération québécoise des échecs. Il est suggéré par les règlements généraux qu'un Vice-président prenne le relais de la présidence au

besoin. Nous tenons à féliciter M. Guipi Bopala pour sa nomination. L'occasion est aussi toute désignée pour remercier M. Bernard Labadie pour ses sept années d'implication à la tête de la Fédération et pour sa grande sollicitude. ■

Le Chessboxing

Nous avons été sidérés de découvrir sur Internet, dans un article intitulé « Ces sports étranges qui existent vraiment », une banale photo de deux joueurs en train de jouer aux échecs sur un ring. Dans cet article, le « Chessboxing » est apparenté à d'autres sports qui « ne font pas sérieux », comme le repassage extrême (repasser une chemise dans des circonstances extravagantes, comme par exemple en sautant en parachute), le combat d'orteils (un genre de bras de fer, mais avec les pieds), le rugby subaquatique, le footgolf (jouer au golf en frappant la balle comme au soccer), etc.



Le « Chessboxing » est un sport hybride qui combine les échecs avec la boxe, et les participants alternent les deux disciplines l'une après l'autre. Le sport a été inventé par l'artiste et

cinéaste français Enki Bilal dans sa bande dessinée « Froid Équateur » en 1992.



La première véritable compétition de Chessboxing a été organisée par l'artiste hollandais Iepe Rubingh en 2003. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est un sport qui connaît une croissance rapide. Les athlètes alternent échecs et boxe jusqu'à aboutir à un échec et mat, où le gagnant du match est déclaré.

Un match de Chessboxing entre deux individus dure jusqu'à 11 rounds, commençant par un round d'échecs de 4 minutes suivi de 2 minutes de boxe. La cadence semi-rapide est utilisée pour la portion échecs. La victoire peut intervenir avant la fin de la partie en cas de KO ou de décision de l'arbitre sur la portion boxe.

Deux stratégies courantes : 1) se contenter de parer les coups à la boxe en misant tout sur une victoire aux échecs; 2) attaquer à outrance à la boxe pour épuiser l'adversaire, briser sa concentration et l'amener à commettre de grosses gaffes sur l'échiquier. ■

Opens annulés au Québec

par Sylvain Courtemanche

C'est à regret que nous nous voyons forcés d'annuler le Maskoutain ouvert d'échecs et l'OPEN de Sherbrooke. Il n'est plus réaliste d'espérer une amélioration rapide et suffisante de la situation qui culminerait à temps pour les deux événements. La demande du Premier Ministre François Legault d'annuler tous les événements ayant lieu avant le 31 août, de même que le maintien vraisemblable de la mesure de distanciation sociale, se veulent des obstacles incontournables.

En ce qui concerne le Championnat Ouvert du Québec, toutes les options sont toujours sur la table. Il se pourrait toutefois que nous devions décider quelque chose d'ici les quelques semaines à venir. ■

Championnat du monde versus COVID-19

En dépit de la pandémie qui a mis un coup de frein à l'activité économique mondiale comme à de très nombreuses rencontres sportives, un tournoi d'échecs majeur se déroulait jusqu'à tout récemment en Russie, dans des conditions surréalistes dénoncées par l'un des champions. Alexander Grischuk fait partie des huit joueurs se disputant, depuis le 15 mars, la possibilité d'aller affronter le champion du monde en titre, Magnus Carlsen. Alors qu'on se représente les joueurs d'échecs comme d'un calme olympien, et que

celui-ci a une réputation de pince-sans-rire, son ton semble osciller entre colère et inquiétude : «Je n'ai simplement pas envie de jouer. Nous sommes la seule compétition mondiale à avoir lieu, je pense qu'il faudrait reporter le tournoi. »

Ce Tournoi des Candidats se tenait à Ekaterinbourg en Russie et, contrairement à d'autres rendez-vous sportifs, il n'a pas été annulé en raison de la pandémie de COVID-19.

Le grand maître russe a fait savoir que les conditions optimales étaient très loin d'être rassemblées pour tenir sereinement cet important rendez-vous. Les parties s'enchaînent dans une atmosphère lunaire. Même la protocolaire poignée de mains est remplacée par un contact de coudes. Des flacons de gel hydro-alcoolique ont été placés à côté de chaque échiquier et les joueurs, ainsi que tout le personnel, sont soumis à des contrôles médicaux deux fois par jour. On vérifie leur température ainsi que l'état de leurs poumons et de leur gorge. Le tournoi a été interrompu à mi-chemin à cause de la fermeture imminente du transport aérien en Russie. ■

Solutions des anagrammes

Pour jouer, voir à la page 3.

- 1) Miniature; 2) Échiquier; 3) Fianchetto;
- 4) Échec au roi; 5) Grand maître; 6) Paire de fous;
- 7) Combinaisons; 8) Échec double;
- 9) Mat imparable; 10) Magnus Carlsen;
- 11) Pièces majeures; 12) Milieu de partie;
- 13) Quatre Cavaliers; 14) Partie Espagnole;
- 15) Défense Française ■

Jeu pratique

Grand maître versus Maître international

par Richard Bérubé, maître FIDE

Avec le nombre sans cesse croissant de tournois internationaux et les excellents joueurs qui y participent, et avec l'avènement des ordinateurs, d'internet et de puissants modules informatiques, il ne fait aucun doute – surtout en tenant compte des progrès théoriques et techniques modernes – que le niveau de jeu moyen des échecs d'aujourd'hui dépasse d'assez loin celui du passé.

Les grands maîtres d'aujourd'hui sont plus nombreux et plus forts qu'il y a 20 ans. Mais si les joueurs d'élite se sont améliorés dans l'ensemble, on ne peut pas dire que le niveau d'excellence de la « crème parmi la crème » est supérieur à celui de jadis. Peut-on prouver sans l'ombre d'un doute que le 4^e champion du monde, Alexandre Alekhine, est inférieur en talent ou en technique au 16^e champion du monde, Magnus Carlsen ?

De plus, qu'en est-il, aujourd'hui, de la différenciation des connaissances et de la force relative entre des joueurs séparés par une catégorie, disons par exemple entre un grand maître et un maître international ? Il fut un temps où on pouvait considérer que l'écart séparant un MI d'un GMI était relativement prononcé. Mais de nos jours, avec tous les moyens techniques d'entraînement doublés d'une vaste littérature échiquéenne, on a l'impression que tous les maîtres internationaux dans la vingtaine ou même dans la trentaine sont en voie de devenir grands maîtres.

Mais il arrive en certaines occasions – et celles-ci se font rares si on compare avec les années passées – qu'un super-grand maître affronte un joueur d'une ou de deux catégories inférieures. C'est à ce moment que l'on peut juger plus facilement de l'écart véritable qui existe entre des joueurs dont les connaissances échiquéennes sont supposées s'être rapprochées avec le temps.

La partie suivante met en action deux joueurs suivant ce scénario. Le Grand maître Michael Adams a quelque peu ralenti ces dernières années, mais il figure encore parmi l'élite mondiale. Son adversaire est un fort maître international écossais qui aurait probablement mérité de devenir grand maître à un moment ou l'autre.

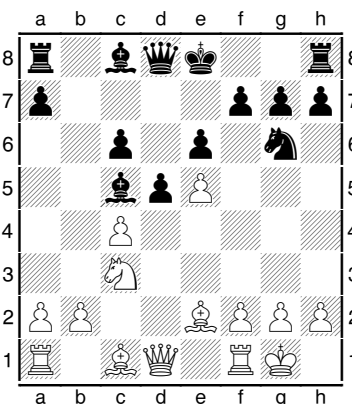
Si un thème ressort principalement de la partie, c'est bien celui du clouage. Malgré tous les efforts des Noirs pour éviter les écueils tactiques, ils périssent par voie de clouage, le moyen tactique probablement le plus répandu aux échecs et celui qui vient en tête de liste de l'apprentissage des débutants.

Michael Adams (2690) – Richard Pert (2430)
Ch. britannique, Torquay, 3 août 2019, 8^e ronde

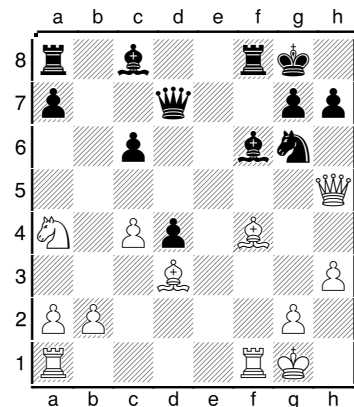
1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 c5 La nouvelle tendance pour lutter contre la variante d'avance de la Caro-Kann. Évidemment, cette suite n'est pas vraiment nouvelle. Elle fut employée à trois reprises dans le match revanche Tal – Botvinnik, la Caro-Kann figurant dans près de la moitié des parties. **4.Cf3** Dans le match ci-haut mentionné, Tal joua systématiquement 4.dxc5, produisant 4...e6 5.Dg4!? dans deux des trois parties jouées



avec cette suite (3...c5). Tal semblait vouloir tirer profit de l'avantage d'un tempo par rapport à la Défense Française dans laquelle la partie a transposé. **4...Cc6 5.c4** Les Blancs doivent évidemment considérer que les Noirs peuvent jouer à tout moment ...Fc8–g4 et tomber dans une Française améliorée. Le coup du texte change la dynamique complètement. **5...cxd4 5...dxc4** est hors de question à cause de 6.d5. **6.Cxd4 e6 6...Cxe5 7.cxd5 Dxd5** est risqué car les Noirs vont se retrouver avec un retard de développement assez prononcé après 8.Cc3 Dd8 9.Ff4. **7.Cc3 Fc5 8.Cxc6 bxc6 9.Fe2 Ce7 10.0–0 Cg6** À présent, comment les Blancs défendent-ils leur pion e5 ? La solution est simple.

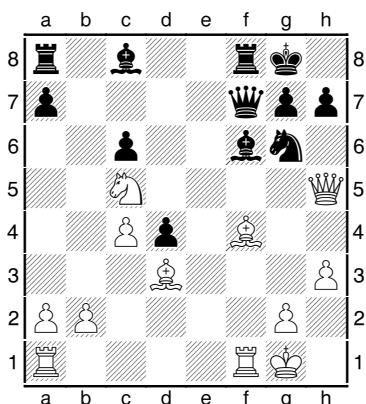


11.Ca4! Le Fou est invité à retraiter, ce qui permet au pion e5 de trouver un défenseur, le pion « f ». **11...Fe7 11...De7 12.cxd5 exd5 13.e6 fxe6 14.Dxd5 exd5. 12.f4 0–0 13.Fe3 f6?!** Ce coup fait évidemment partie du plan des Noirs à plus ou moins long terme. Mais dans cette position, l'idée est prématurée car les Noirs affaiblissent la position du Cavalier en g6 alors que les Blancs sont sur le point de jouer Fe2–d3 suivi de Dd1–h5. Mieux valait se montrer plus patient par 13...a5 suivi de ...Fc8–a6 en espérant échanger les Fous de cases blanches. **14.exf6 Fxf6 15.Fd3 d4?** Une erreur plus importante. La position noire devient plus statique, mais surtout, les cases blanches deviennent plus accessibles aux Blancs. Mieux valait 15...Te8 avec l'intention de poursuivre par ...e6–e5. **16.Fd2 e5 17.Dh5 exf4 18.Fxf4** Toutes les pièces blanches ont pris des positions solides et actives. Ne reste que le Cavalier a4 et la Tour-dame qui traînent, mais ces pièces sont sur le point d'intervenir respectivement en c5 et e1. **18...Dd7** Pour jouer 18...Dg4 afin d'échanger les Dames même au prix d'un pion. **19.h3!**



Les Blancs ne sont pas dupes. Le gain d'un pion après 19.Fxg6 hxg6 20.Dxg6 n'est pas une panacée en soi. Les Noirs s'en tireraient relativement bien après 20...Dg4 grâce à leur paire de Fous.

19...Df7? Possiblement le coup perdant. Les Noirs veulent défendre leur cavalier, mais il fallait jouer 19...Fe7 pour empêcher le retour au combat du Cavalier blanc. **20.Cc5 Fe7?** Coûte une pièce, mais la position noire était de toute façon déjà sans espoir.



21.Fd6! De8 La Dame n'a pas le choix, mais le Fou e7 se fera solidement clouer. **22.Tfe1 Tf7** **23.Fxg6** Joué pour éliminer un défenseur du Fou et non pour gagner un pion. **23...hxg6 24.De5** **24.Dxg6?? Tf1+.** **24...Rf8 25.Dxd4 Rg8** Quoi d'autre ? **26.De5 Rf8 27.Te3 a5** Pour pouvoir jouer ...Ta8-a7. **28.Tae1 Ta7 29.Dg5!** Envisage Dg5-h4-h8 mat. **29...Dd8 30.Dh4 Re8 31.Fxe7 1-0** Les Noirs s'épargnent une longue agonie : 31...Taxe7 32.Dh8+ Tf8 33.Dxg7 Tff7 34.Dg8+ Tf8 35.Dxg6+ Tff7 36.Dg8+ Tf8 37.Dg5 Tff7 38.Txe7+ Txe7 39.Dg8 mat. ■

Crime échiquéen

Mat imparable en 19 coups

par Vincent Fotre (traduit de l'anglais par Échec+)

Ignorant le tintement musical persistant de la sonnette d'entrée, M. Bonnet étudiait avec minutie la position des imposantes pièces d'échecs disposées sur son vaste échiquier de marbre. Tout à fait délibérément, il avança l'un des pions de deux cases et contempla le résultat pendant plusieurs minutes. Puis il remit hâtivement toutes les pièces sur leurs cases de départ avant de se diriger vers la porte.

L'homme qui attendait dehors entra avec reconnaissance dans la pièce chaude et confortable, apportant avec lui une bouffée d'air glacial. Mince au dos courbé, il mesurait un peu moins que M. Bonnet. Ses vêtements rugueux et ses mains calleuses et dures le désignaient comme un digne représentant de la classe ouvrière. Il se tenait anormalement immobile, caressant maladroitement le pompon de sa tuque.

– Si j'en crois votre lettre, *M. Renoir*, vous jouez aux échecs, mais j'imagine, à vous voir, que ce n'est pas votre principale occupation ?

« *En effet, Monsieur* », balbutia l'homme. Sa voix rauque résonnait étrangement dans la pièce. « *Je suis cordonnier de profession. Je joue parfois le soir avec mon épouse et ma jeune fille. Jamais n'ai-je lu le moindre livre d'échecs ! Je suis affreusement conscient de mon ignorance, pourtant cette ouverture que j'ai découverte...* ». Il s'interrompit, cherchant ses mots.

M. Bonnet alluma sa pipe et souffla négligemment un large anneau de fumée qui monta lentement en spirale vers le plafond.

– Je comprends, *M. Renoir*. Vu les circonstances, vous avez cru bon de venir demander conseil à l'un des plus forts joueurs du pays. Malheureusement, j'ai à peine eu le temps de jeter un rapide coup d'œil à vos notes. Je venais tout juste de m'installer devant l'échiquier quand vous êtes arrivé. Mais laissez-moi vérifier que je comprends bien ce que vous dites. La base de votre extraordinaire idée consiste en ceci :

*Avec les Blancs, vous estimez
pouvoir mater le roi noir en moins
de 20 coups, peu importe
le jeu de votre adversaire.*

– En d'autres mots, aucune défense des Noirs ne peut repousser l'attaque blanche. Ceci, je crois, constitue l'essentiel de votre théorie ?

« *Oui, Monsieur.* » *M. Renoir* se frotta nerveusement les mains rugueuses. Il était clairement intimidé et embarrassé en présence du Maître. Ce dernier masqua de sa main un furtif bâillement avant de poursuivre :

– Dans votre lettre, vous avez omis de tenir compte du fait que les Noirs peuvent, au lieu d'échanger les pions, jouer leur cavalier en f6, ce qui attaque le fou blanc.

Le cordonnier se leva à moitié de sa chaise, ses traits normalement tranquilles se contractant d'excitation.

« *Je n'ai pas inclus cette variante dans mes notes, Monsieur, parce qu'elle me semblait trop évidente et indigne de votre considération. Si Monsieur veut bien examiner la position, il verra que le fou n'a pas à retraiter. La tour joue sur la colonne « g » et si les Noirs capturent le fou, la dame blanche fait échec au roi en menaçant de mater de trois façons différentes.* »

M. Bonnet voulut faire une moue amusée, mais ne sut produire qu'un soupir condescendant.

– Bien sûr, vous avez raison, *M. Renoir*. Je voulais simplement m'assurer que vous étiez familier avec cette phase de l'attaque. Peut-être, après tout, le moment est-il venu que j'accorde à votre théorie plus qu'un examen sommaire... mais je crains fort de perdre magistralement mon temps.

Se penchant sur la table, il entreprit, avec la dextérité venant d'une longue pratique, de jouer rapidement les pièces géantes aux diverses positions mentionnées dans la lettre de *M. Renoir*. Parfois, il marquait une pause et fronçait les sourcils, ce qui amenait le cordonnier à se tortiller sur sa chaise, désireux qu'il était d'intervenir au besoin. Mais se rendant soudain compte de son agitation nerveuse, M. Bonnet lui tendit une pièce capturée. Elle était magnifique, sculptée en pur ivoire et presque aussi grande que la main.

– Peut-être, *M. Renoir*, aimeriez-vous admirer l'une de ces pièces. Elles ont été façonnées pour moi personnellement et chacune est unique. Ce fou, en particulier, donne un parfait exemple de dextérité artistique. Notez sa large base et son

dessus mince et effilé. N'est-il pas bien adapté à son rôle de gardien de Sa Majesté le Roi Blanc ?

Le cordonnier jeta à peine un coup d'œil distrait au fou blanc avant de le reposer sur la table. Il n'arrivait pas à partager l'enthousiasme du Maître, ne pouvant songer à rien d'autre qu'aux forces obscures s'affrontant sur l'échiquier.

Durant encore quelques minutes, M. Bonnet poursuivit son analyse, puis se renversa sur sa chaise avant de fixer le mur les yeux mi-clos. *M. Renoir* avait beau scruter le visage du Maître, il n'arrivait pas à interpréter son imperturbable expression. Dix minutes s'écoulèrent, puis 15, 20... mais le grand champion ne disait mot. Finalement, le cordonnier n'en put plus :

« *De grâce, Monsieur ! Ma théorie...* »
M. Bonnet ouvrit les yeux, mais sans vraiment revenir à lui complètement, se mit à marteler comme dans un rêve : – Mon cher ami ...

*Vous devez tout de même
vous douter que votre prétendue
théorie est vaseuse
et d'une absurdité sans nom.*

– Elle comporte tellement de failles que je ne peux quand même pas vous les citer toutes.

Il saisit le fou blanc et entreprit de le faire tourner lentement du bout de ses interminables doigts.

– Je suppose que vous vous demandez pourquoi je ne vous ai pas dit cela plus tôt, mais vous rendez-vous compte à quel point il serait ironique que vous ayez raison ? En deux temps

trois mouvements, vous, un vulgaire artisan de bas étage, auriez relégué les légendes immortelles du monde échiquéen, comme Anderssen, Capablanca, Lasker, Morphy, Rubinstein et tant d'autres, au rang de gaffeurs impénitents ayant gaspillé des milliers d'heures d'efforts à concevoir de brillantes combinaisons, alors que n'importe quel idiot capable d'apprendre la marche des pièces pourrait les vaincre en mémorisant votre système. Imaginez ! L'exigeant jeu positionnel de Steinitz, les merveilleux sacrifices intuitifs d'Alekhine – rien que de l'inutile poussage de bois, superficiel et sans signification ! Seulement que d'y penser me donne la nausée. Ainsi, selon vous, tous les plus grands écrits, tous les plus grands principes qui ont guidé l'humanité durant des siècles n'auraient aucune valeur ? Non, *M. Renoir* ! Je me réjouis du fait que votre système ne semble pas infaillible. Quoique ...

Le Maître s'interrompt quelques instants pour dévisager son invité dans le blanc des yeux :

– ... si jamais vous deviez malgré tout avoir raison, j'hésiterais à vous laisser en vie.

Les épaules du cordonnier s'affaissèrent encore davantage lorsqu'il remit sa tuque. « *Je suis désolé, M. Bonnet, d'avoir autant abusé de votre précieux temps* », marmonna-t-il. Après s'être relevé, il fit demi-tour pour tirer sa révérence.

– Je suis aussi profondément navré, *M. Renoir*. Comme vous l'indiquez vous-même, le mat du roi noir est imparable ! Mais avec quelle pièce ?

Il enfonça violemment le long fou blanc pointu dans le dos non protégé du cordonnier. ■

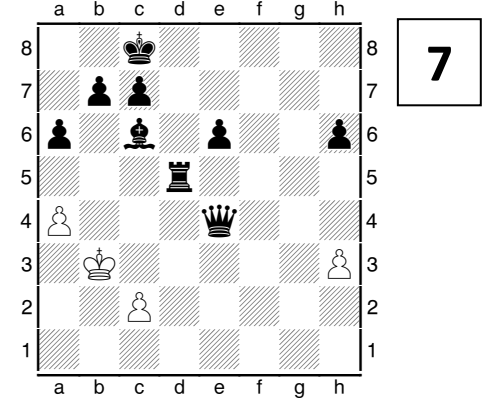
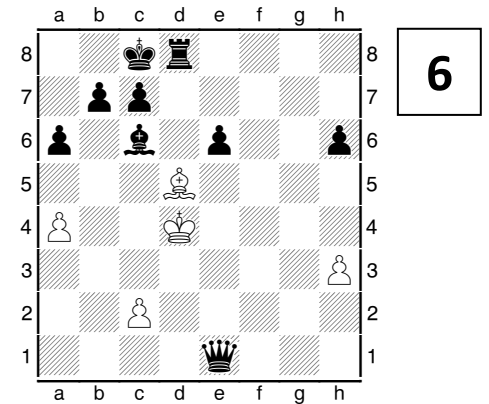
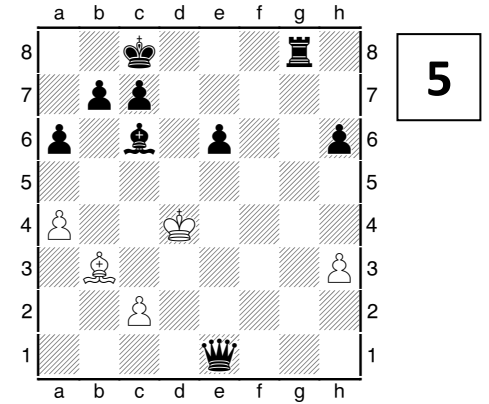
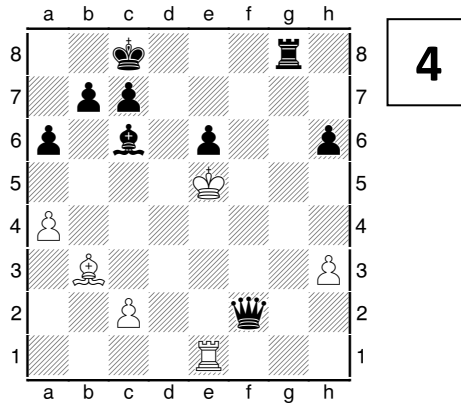
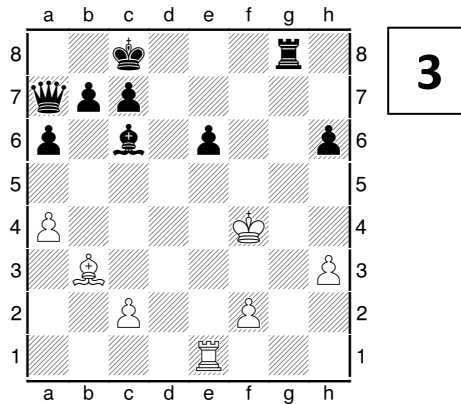
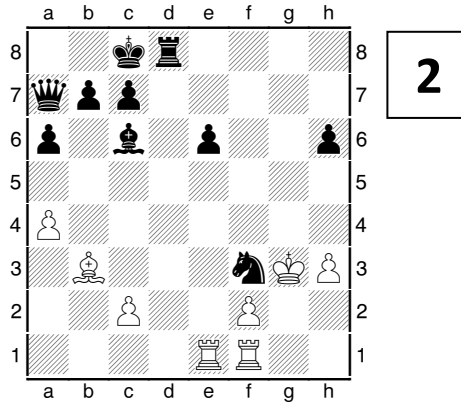
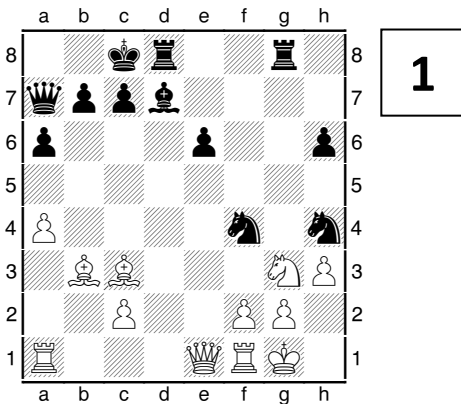
Le Coin de l'Amateur

Pourquoi tergiverser quand on peut mater en 2 ou 3 coups ?

par Louis Morin

Les 7 positions suivantes proviennent d'une partie jouée sur Internet en cadence semi-rapide sans incrément. Les Noirs jouissent d'un avantage plus que décisif, mais les Blancs poursuivent la lutte car leur adversaire n'a presque plus de temps en banque : moins de 2 minutes dans la position 1, environ 40 secondes dans la position 2, et 6 à 8 secondes de moins à chaque nouvelle position.

Le défi des Noirs : mater leur adversaire avant que leur drapeau ne tombe. Dans les faits, ils ont échoué et perdu au temps. **Votre défi :** trouvez dans les 7 positions suivantes le gain le plus rapide pour les Noirs en tenant compte du temps exact qu'il leur reste. Notez vos 7 solutions, puis vérifiez avec la partie réelle si vous êtes parvenu à mater sans perdre au temps.

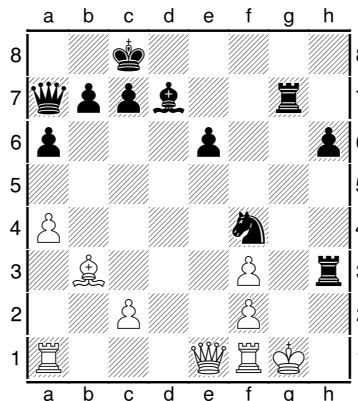


La partie comme telle importe peu, mais je la publie quand même pour montrer que les positions de cet article ont bel et bien eu lieu, et donc qu'à partir d'environ deux minutes à jouer, les Noirs ont raté pas moins de cinq mats en 3 coups et deux mats en 2 coups pour finalement perdre au temps avec une dame, une tour et un fou d'avance. Une mésaventure bien malheureuse, mais il s'agit surtout d'en tirer des leçons afin que cela ne se reproduise plus.

Tigra2010 (1659) – Louis Morin (1733)
Semi-rapide Internet, Chess.com, 5 avril 2020

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Da5 4.d4 Cc6 5.d5 Ce5 6.Ff4 Cg6 7.Fd2 Fd7 8.Cf3 a6 9.Fd3 0–0–0 10.De2 Cf6 11.Fc4 e6 12.dxe6 fxe6 13.De3 Fc5 14.De2 Db6 15.0–0 The8 16.h3 h6 17.a3 Cd5 18.b4 Cdf4 19.De1 Fd4 20.a4 Dxb4 21.Fb3 Dc5 22.Ce4 Da7 23.Cxd4 Dxd4 24.Fc3 Da7 25.Fxg7 Tg8 26.Fc3 Ch4 27.Cg3

Position 1 : Malgré l'équilibre matériel, l'avantage noir est évidemment décisif. Mais comment gagner en moins de deux minutes ? **27...Tgx3** Difficile de trop critiquer ce coup qui capture une pièce en prise grâce au clouage du pion f2, mais il ne permet pas de gagner rapidement; 27...Cfxg2 afin de prendre en g3 au coup suivant est aussi trop lent. La meilleure chance pour les Noirs d'en finir tout de suite est de jouer en fonction d'un mat rapide. Selon moi, ils auraient dû tenter **27...Cf3+!** **28.gxf3?** (28.Rh1 Cxe1 est forcé) **28...Tgx3+** (les Noirs prennent le cavalier sur échec, ce qui fait toute la différence) **29.Rh2 Txh3+ 30.Rg1 Tg8+ 31.Fg7 Txg7 mat**



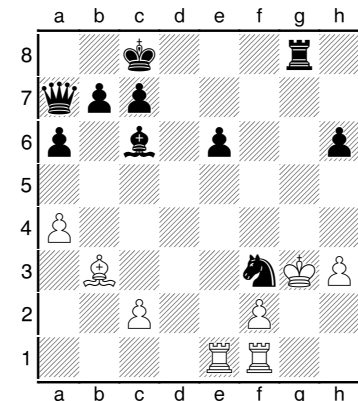
Et voilà le travail. C'est ce à quoi il faut aspirer pour ne pas perdre au temps dans une position archi-gagnante par ailleurs : un mat aussi expéditif que possible. De retour à la partie :

28.Fe5 Cfxg2 28...Txg2+ 29.Rh1 Fc6 mène à un mat en 14 coups selon mon logiciel d'analyse, mais dans l'optique d'un *zeitnot*, cela n'est d'aucun secours. Les mats doivent être de 2 ou 3 coups pour pouvoir être trouvés... et encore ! **29.Fxg3 Cxe1 30.Fxh4 Cf3+ 31.Rh1 Cxh4 32.Tae1 Fc6+ 33.Rh2 Cf3+ 34.Rg3**

Position 2 : Il reste aux Noirs 40 secondes. Comment conclure ? **34...Cxe1?** Une gaffe inouïe. Ils se jettent sur le matériel au lieu d'essayer de trouver un réseau de mat. Et ce réseau existe pourtant : **34...Tg8+!**. La force de ce coup vient du fait qu'il oblige le roi à se rendre sur une case d'où il ne bougera plus.

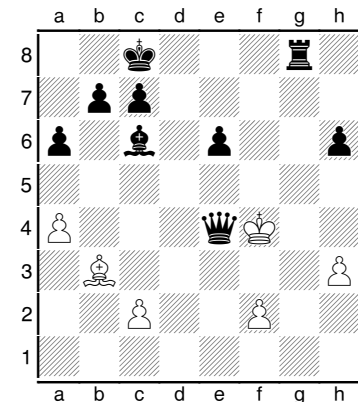
(voir le prochain diagramme)

35.Rf4 Puisque le roi ne peut plus se sauver nulle part, n'importe quel échec risque de l'achever. **35...Dd4+ 36.Te4 Dxe4 mat.**



De retour à la partie : **35.Txe1 Tg8+ 36.Rf4**

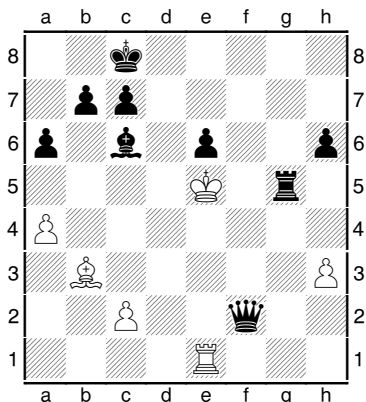
Position 3 : **36...Dxf2+?** Incroyable ! Les Noirs continuent de se jeter stupidement sur le matériel, alors qu'il y a le même mat que tantôt, mais en 2 coups cette fois : **36...Dd4+!** **37.Te4 Dxe4 mat.** Désespérant ! Position finale :



De retour à la partie : **37.Re5**

Position 4 : **37...Dxe1+?** Toujours la même erreur. Les Noirs semblent croire qu'à force d'éliminer les pièces adverses, le roi blanc va finir par se faire mater sans effort. Mais il doit

bien rester quelque chose comme 25 ou 30 secondes au cadran, amplement pour trouver un réseau de mat en 2 ou 3 coups qui fonctionne vraiment : **37...Tg5+!**



Ce coup a comme grande vertu de forcer le roi à pénétrer dans le camp adverse, ce qui facilite sa mise à mort. **38.Rxe6 Tg6+ 39.Re5** (39.Re7 revient au même) **39...Df6 mat**

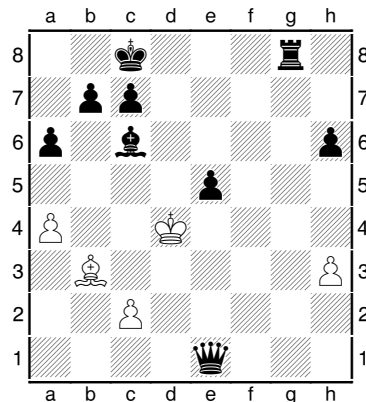
De retour à la partie : **38.Rd4**

Position 5 : 38...Td8+? Cet échec au roi ne peut bien sûr être mauvais en temps normal, mais il le devient lorsqu'il ne reste pratiquement plus de temps à la pendule, car ce n'est pas le mat le plus rapide : **38...e5+!** Une nouvelle unité se joint à l'attaque de mat, ce qui précipite le dénouement.

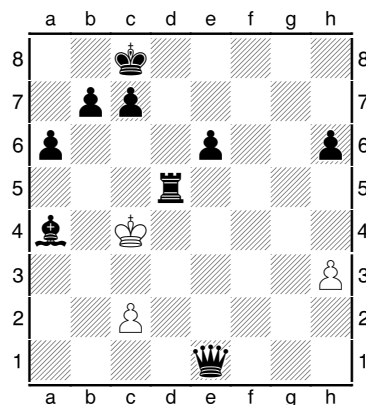
(voir le prochain diagramme)

39.Rc5 (39.Rc4 De4+ 40.Rc3 Dd4 mat; 39.Rd3 Tg3+ 40. Rc4 Dc3 mat) **39...Dc3+ 40.Fc4 Da3 mat**

De retour à la partie : **39.Fd5**



Position 6 : 39...Txd5+! Pour une fois, j'ai joué le bon coup, mais par pur hasard et sans en comprendre la raison, ce qui m'a empêché d'en profiter; 39...Fxd5? mate aussi en trois coups, mais les Blancs disposent de six coups légaux, chacun menant à un réseau de mat différent, ce qui complique nettement l'analyse quand on n'a plus de temps. **40.Rc4 De4+??** Avec moins de 10 secondes au cadran, les Noirs ratent leur dernière chance en permettant au roi de se sauver en b3 : **40...Fxa4!!** Halte, Majesté !



41.h4 b5 mat.

De retour à la partie : **41.Rb3! 1-0**

Position 7 : J'étais en train de jouer 41...Dxa4+? quand mon temps s'est écoulé. Quelle ironie ! Il y a encore un mat en 3 coups sur l'échiquier, 14 coups après le premier de tous ceux que j'ai ratés. Ceci démontre bien que jouer au petit bonheur sous prétexte d'aller plus vite n'est pas constructif. S'il était resté un peu de temps, il aurait été possible de mater rapidement comme suit : **41...Fxa4+!** (fait intervenir une 3^e pièce dans l'attaque de mat, ce qui précipite le dénouement) **42.Ra3** (42.Rb2 Dxc2+ 43.Ra1 Td1 mat) **42...Dxc2 43.Rb4 Db3 mat**

Comment trouver un mat rapide quand la partie ne peut plus être gagnée autrement

- 1) Pas de précipitation, même s'il ne reste que quelques secondes. Prenez le temps de trouver un véritable réseau de mat en 2 ou 3 coups.
- 2) Ne vous jetez pas aveuglément sur du matériel. Ce sont des appâts pour vous retarder.
- 3) Si vous voyez que le roi ennemi n'a plus qu'une case de fuite, prenez le temps de contrôler cette case. Une fois le roi immobilisé, n'importe quel échec va le mater.
- 4) Si possible, privilégiez un échec qui force le roi à aller sur une seule case bien précise. S'il peut se sauver un peu partout, cela ajoute à la difficulté de lui tisser un réseau de mat.
- 5) Si possible, faites intervenir une toute nouvelle pièce dans l'attaque de mat.
- 6) Si le roi ennemi trône au centre, attirez-le vers votre camp pour le mater plus facilement.
- 7) Et surtout, faites ce que je dis, mais *pas* ce que j'ai fait durant cette fichue partie ! ■

Le coach vous parle**Un outil gratuit, utile et amusant : les tables de fins de partie***par Jean Hébert, maître international*

Parmi les outils informatiques à la disposition des amateurs figurent, en tête de liste, les bases de données (gérées par le programme Chessbase) et les modules d'analyse tel que Stockfish, Houdini, Fritz et des dizaines d'autres. J'en ai déjà parlé et j'en parlerai encore, tellement ces outils font maintenant partie du quotidien des professionnels et de nombreux amateurs.

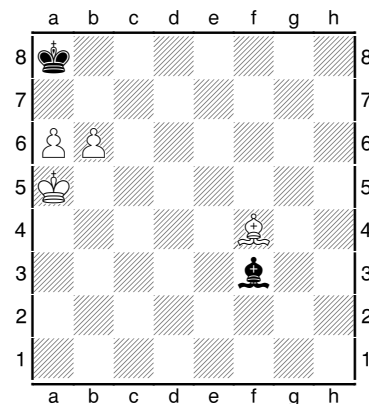
Aujourd'hui, j'aimerais vous introduire à un outil moins connu, mais néanmoins fort utile qui a l'avantage à mon sens d'être passablement ludique : les tables de fins de partie. Ce sont des bases de données contenant tous les coups possibles jusqu'à la fin, à partir des positions contenant un petit nombre de pièces (exemples : Roi + Dame contre Roi, Roi + Tour + Pion contre Roi + Tour, etc.)

On a commencé avec les positions avec 3 puis 4 et 5 éléments (pièces ou pions), et aujourd'hui avec la puissance accrue des ordinateurs, on est rendu à des tables contenant toutes les positions de 7 pièces et moins ! Présentement, on travaille sur les positions qui contiennent 8 éléments, mais la quantité de mémoire nécessaire est nettement plus grande que pour celles avec 7 pièces. Il faudra sans doute attendre encore quelques années.

Mais que font ces tables au juste ? À partir d'une

position (qu'on a entrée manuellement ou qu'on a importée de Chessbase, par exemple), elles nous donnent le résultat optimal (gain ou nulle) et le nombre de coups pour y parvenir, pour chaque coup légal possible !

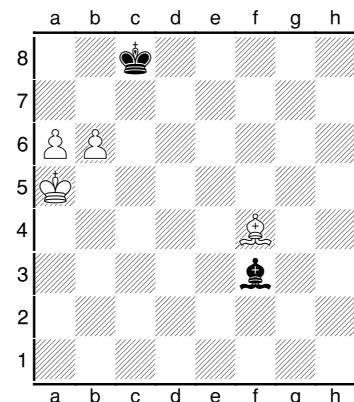
Elles fournissent aussi les meilleurs coups de part et d'autre pour atteindre le résultat annoncé. Par exemple, un coup qui gagne en 32 coups est considéré meilleur que celui qui gagne en 33 coups, bien que cela n'ait pas une grande importance en pratique. Ce qui compte vraiment est de savoir si une position est gagnante ou non, et de connaître la méthode pour y arriver.

Diagramme 1**Les Blancs gagnent, peu importe qui a le trait**

Une position de base assez simple. La présence d'un pion « a » qui dame sur la mauvaise couleur (opposée à celle de leur Fou) n'est pas importante. Ce qui compte, c'est la possibilité ou non d'amener le roi blanc en c7 pour pousser b6–b7 puis promouvoir le pion. **1.Rb4!** Passer par b5 ou b4 pour aller en c7 prend le même nombre de coups (de toute façon, la vitesse ici

n'est pas importante). Mais le pressé 1.Rb5?? permettrait un échec catastrophique : 1...Fe2+! 2.Ra5 Fxa6!=. **1...Fe2** Sinon le roi blanc atteint c7 pour permettre b6–b7; ou encore 1...Fb7 2.axb7+ Rxb7 3.Rc5 Ra8 4.Fg5 (4.Rc6? pat) 4...Rb7 5.Rb5 etc. **2.b7+ 1–0**

Notons avant d'aller plus loin que, dans la position initiale, la partie est nulle si le roi noir est en c8 (!) ou en mesure de s'y rendre.

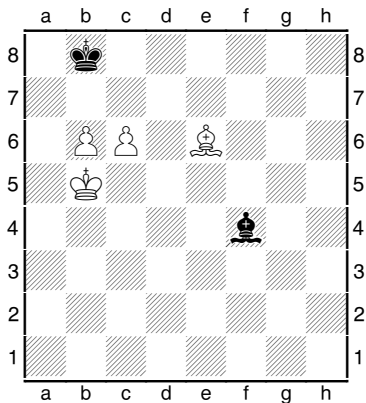


Les tables de finales nous donnent toujours un diagnostic 100% exact, alors les modules d'analyse, bien que très performants dans la majorité des cas, nous induisent parfois en erreur en jugeant des positions théoriquement nulles comme étant gagnantes, par exemple Roi + Fou + Pion « a » ou « h » contre Roi dépouillé, alors que la case de promotion du pion n'est pas de la couleur balayée par le fou.

Ce que les tables permettent aussi, contrairement aux modules, c'est de déplacer la position d'une colonne ou d'une rangée pour voir les différences. Les prochaines positions découlent de ces opérations.

Diagramme 2

Fou + 2 pions liés sur la 6^e



Essentiellement, il s'agit de la même position que la précédente, mais déplacée d'une rangée vers la droite.

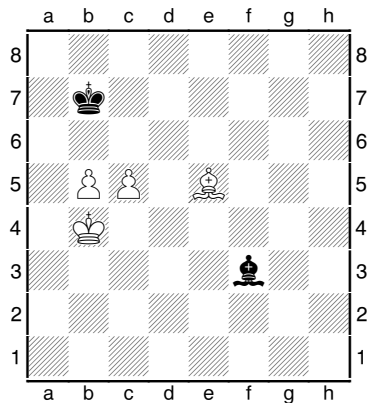
Cela avantage les Blancs car ils disposent maintenant de la colonne « a » pour pénétrer avec leur roi, tandis que les possibilités de pat pour le défenseur sont réduites à néant. Indépendamment du trait, les Blancs gagnent, que le roi noir soit en b8 ou en d8.

S'il était en d8, les Blancs gagneraient simplement par 1.Ra6 et 2.Rb7. **1.Rc4** Le roi blanc est en route pour d7 et rien ne peut l'arrêter. **1...Fg3 2.Rd5 Fh2 3.Fg4 Fg3 4.Re6 Rc8 5.Re7+** Bien sûr, 5.b7+??= serait une gaffe épouvantable. **5...Rb8 6.Rd7 1-0**

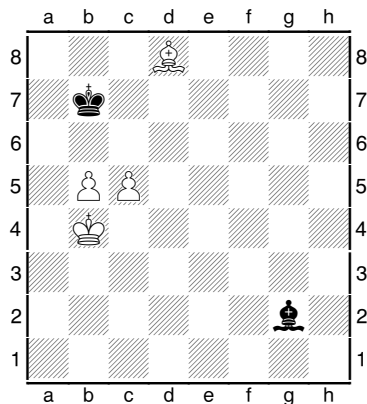
Notre position de base a été reculée d'une rangée. On peut s'attendre à ce que cela favorise la défense et c'est effectivement le cas. Mais pas pour une raison qu'on peut aisément comprendre ! Encore une fois, le trait importe peu.

Diagramme 3

Fou + 2 pions liés sur la 5^e



1.Ff6 Ce coup mystérieux a une motivation bien précise. Diriger le Roi blanc vers d6 immédiatement est inopérant : 1.Rc3 Fe2! 2.c6+ ne fonctionne pas à cause de 2...Rb6 3.c7 Rb7=, puisque les pions sont bloqués à jamais. Donc, pour empêcher ...Rb7-b6, les Blancs doivent poster leur Fou sur la diagonale a5-d8. **1...Fg2 2.Fd8**



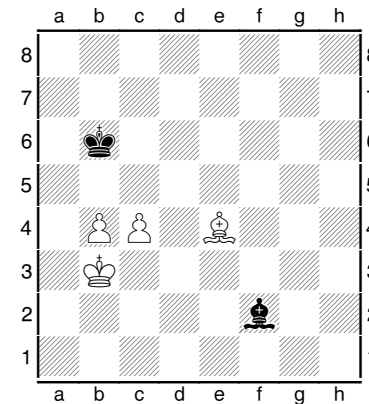
Une position critique. Les Blancs sont maintenant prêts à effectuer le contournement

du Roi jusqu'en d6 pour forcer c5-c6+. **2...Rc8!!** Le seul coup qui permet de faire nulle ! Le roi noir se prépare à bloquer l'accès à la case d6 avec gain de temps. **3.Fa5** Après A) 3.Fg5 Rb7, les Blancs n'ont fait aucun progrès; 3...Rd7? est à éviter : 4.Ra5! Rc7 5.Ra6 suivi de Fg5-f4+, Ra6-b6, c5-c6, etc.); B) 3.Fb6 Rd7! ne change rien. **3...Rd7!** ½-½ Il s'avère qu'il n'y pas d'autre plan pour tenter de gagner. Le Fou a5 obstrue la case de pénétration à l'aile-dame, tandis que le Roi d7 contrôle d6.

Étrangement, alors que deux pions sur 5^e rangée en b5 et c5 font nulle comme on vient de le voir, deux pions sur la 4^e rangée en b4 et c4, pourtant moins avancés, permettent de gagner! Mais des pions placés plus vers le centre (*par exemple, sur les colonnes « c » et « d »*) gagneraient tout autant sur la 5^e que sur la 4^e rangée ! Vous pouvez vérifier par vous-même ce genre de subtilités avec les tables !

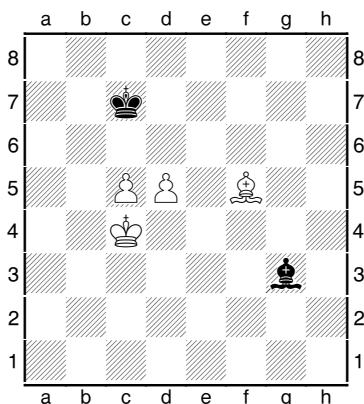
Diagramme 4

Fou + 2 pions liés sur la 4^e



1.Fg6 Fe3 2.Fe8! Ff2 3.Rc2 Fg1 3...Fe1 4.c5+ Rc7 5.Rb3. 4.Rd3 Le roi noir ne peut pas jouer...Rb6–c7 en attaquant le Fou pour ensuite aller en d6 et bloquer le Roi blanc. D'où l'intérêt d'avoir une rangée de plus pour manoeuvrer le fou blanc et une case de plus sur la diagonale a4–e8, par rapport à la diagonale a5–d8 ! **4...Ff2 5.Re4 Fg1 6.Rd5 Ff2 7.c5+ Rb7 8.b5** avec gain facile. **1–0**

Diagramme 5
Fou + 2 pions contre Fou
(pions liés en c5-d5)



Alors que les pions en b5 et c5 ne permettaient pas de gagner, la même position placée une colonne plus à droite le permet aisément. Encore une fois, la longueur de la diagonale a4–e8 favorise l'attaquant. **1.Fc2 Fh2 2.Fa4 Fg3 3.Rd3 1-0** Le Roi blanc se rend sans obstacle jusqu'en e6. Les Noirs n'ont jamais le temps de jouer leur Roi en e7 sans allouer d5–d6.

Ces tables de finales nous permettent donc de déplacer les positions à volonté d'une rangée ou d'une colonne, de faire passer le trait d'un camp

à l'autre, de modifier rapidement la position d'une ou plusieurs pièces, etc. C'est un outil interactif qui stimule l'imagination en nous incitant à « jouer » avec la configuration des pièces et ensuite à chercher le pourquoi du résultat affiché par la table.

Détail non négligeable : ces tables sont disponibles gratuitement sur le web. Il y en a plusieurs. Celle que j'utilise depuis longtemps est la table de Nalimov pour les positions de 6 pièces et moins.

<http://www.k4it.de/?topic=egtb&lang=en>

Pour les positions à 7 éléments, il y a notamment la table Syzygy :

<https://syzygy-tables.info/>

Table que je n'ai pas encore beaucoup utilisée, mais qui semble avoir de belles fonctionnalités. Toutefois, la possibilité de déplacer les positions par rangée ou par colonne ne semble pas présente.

Il y aurait encore beaucoup à dire et à montrer sur l'usage et les belles trouvailles qu'on peut faire avec un outil semblable. Quand les tables à 5 pièces sont devenues disponibles il y a une vingtaine d'années, le grand maître anglais et auteur chevronné John Nunn avait écrit un volume de plus 300 pages sur les finales de Tour et Pion (*un seul Pion !*) contre Tour, uniquement avec les découvertes faites grâce à ce nouvel outil ! Beaucoup de ces découvertes contredisaient la théorie qui existait alors ! Et son éditeur avait été obligé de l'arrêter, sinon l'ouvrage aurait été encore plus volumineux ! ■

La victoire est-elle toujours méritée ?

Au petit bonheur la chance !

par Richard Bérubé, maître FIDE

Tout béat que vous êtes à nager dans le bonheur, vous ne vous êtes peut-être jamais attardé sur la structure du mot qui nous vient en fait du qualificatif « bon », précédant le mot « heur » qui date du XII^e siècle, et qui désignait le hasard et la chance, mais qui est maintenant quelque peu désuet. N'oubliez d'ailleurs pas qu'on a aussi le « mal heur », généralement beaucoup moins bien apprécié, et qu'on dit aussi « par bonheur » pour signifier « par hasard (favorable) ». D'après Littré, l'expression apparaît au XIX^e siècle. Enlevez le qualificatif « petit » et vous obtenez « au hasard » ou, autrement dit, « en laissant faire la chance ». Le « petit » sert à conjurer le sort.

Combien de fois, après une partie d'échecs que vous avez gagnée, avez-vous utilisé l'expression « par bonheur » dans une phrase en discutant avec votre entraîneur ou un ami ? Ce qui pourrait sonner ainsi : « Par bonheur, mon adversaire n'a pas vu la réfutation de mon sacrifice ». Ce qui nous amène à l'interrogation suivante :

La chance existe-t-elle aux échecs ?

Nous aimons prétendre que les échecs sont un jeu pur, c'est-à-dire à information complète : pas de dés, par de cartes cachées. En conséquence, il va

de soi que les joueurs d'échecs ne doivent compter que sur leur habileté pour espérer gagner. Si nous avons bien compris tout ce qui se passe dans une partie d'échecs et sentons sereinement que nous avons exploité les erreurs de l'adversaire à leur juste valeur, eh bien n'est-il pas « normal » que nous méritions la victoire ? Et si « par malheur » un détail nous a échappé dans le cours complexe des événements, alors « Dame Chance » sortira de son mutisme pour récompenser nos efforts selon la formule consacrée de Capablanca :

« Les bons joueurs sont toujours chanceux. »

Cette façon idéaliste de voir le jeu d'échecs est très répandue dans la communauté échiquéenne, mais ne correspond pas à ce qui se passe réellement sur le « terrain ». En pratique, même les meilleurs joueurs ne contrôlent pas tous les tenants et aboutissants d'une partie d'échecs. Aucun joueur ne peut réellement éviter en tout temps qu'un facteur inattendu, un événement non calculé, bref une surprise ne vienne perturber leurs plans et les force à sortir de leur zone de confort.

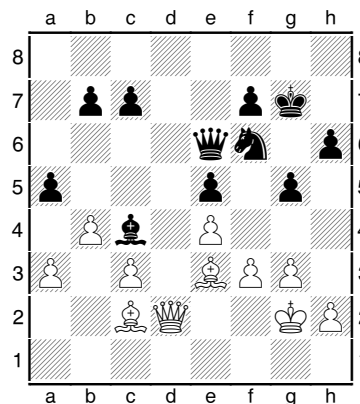
Si, durant une partie, vous avez appliqué une pression admirable vous permettant de gagner un pion et d'obliger votre adversaire à bifurquer en finale, il peut être malaisé de tout calculer jusqu'à la fin afin de savoir si cet avantage est suffisant pour gagner. Vous percevez bien une lueur au bout du tunnel, mais elle est floue. Si la finale se révèle nulle avec le meilleur jeu des deux côtés, vous pouvez considérer que vous avez été

malchanceux. Ou peut-être est-ce votre adversaire qui a eu de la chance.

Il existe cependant un type de chance que les joueurs sont à même de contrôler. Lorsqu'un fort joueur commet une rare terrible erreur, un coup qui perd sur-le-champ, il s'agit évidemment d'un « coup de chance » pour son adversaire moins bien nanti, mais les probabilités sont que le meilleur des deux profitera davantage de ce type d'événement si les deux joueurs s'y retrouvent confrontés équitablement. Il est donc fort probable que les maîtres profitent davantage de leurs « chances » que les joueurs de niveau inférieur.

Mais s'il y a règle en la matière, cela signifie qu'il y a des exceptions. Dans les fragments de partie suivants, le « petit bonheur » fleurit à tout vent.

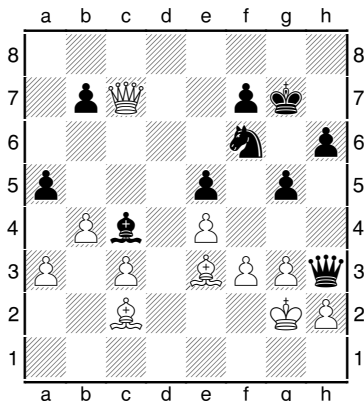
1) Ulf Andersson (2510) – William Hartston (2390) Hastings 1972-73, 2 janvier 1973, 6^e ronde



Jouant avec les Noirs, le maître international britannique n'espérait qu'une nulle dans cette position. Il est vrai qu'il affrontait un grand maître qui allait devenir l'un des plus forts

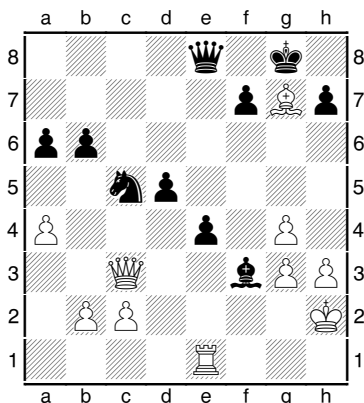
joueurs de sa génération. Sur l'échiquier, la préoccupation immédiate des Noirs concernait leur aile-roi affaiblie. Les Blancs viennent de jouer 34.Dd2 et ont l'intention de poursuivre par 35.h4 pour briser le rempart de pions des Noirs. Hartston s'est donc senti obligé de se défendre par **34...Ce8** de façon à pouvoir renforcer son mur de pions par ...f7–f6. À partir d'ici, Andersson fut probablement victime du style qui caractérisera son jeu une bonne partie de sa carrière : la persévérance à vouloir transformer de petits avantages en gain. C'est en fait sa marque de commerce. Andersson ne recherche pas le knock-out, mais plutôt la décision partagée. Le Suédois joua **35.Dd8** avec l'intention d'investir l'aile-dame. Le coup introduit aussi la possibilité de Fe3–c5–e7 qui crée le chaos chez les forces adverses.

C'est à ce moment précis qu'un « incident » controversé s'est produit et a fait couler beaucoup d'encre par la suite. Hartston, terriblement à court de temps, remit son Cavalier sur la case d'où il venait : **35...Cf6**, accompagné d'un hochement de tête désapprobateur car il se rendit compte qu'il perdait un pion. Sans plus attendre, Andersson, qui disposait d'environ 20 minutes pour atteindre le 40^e coup, sauta sur le pauvre pion laissé sans protection, convaincu que son adversaire avait simplement erré à cause du manque de temps. **36.Dxc7??** C'est alors qu'après seulement quelques secondes de réflexion, Hartston joua le fatidique **36...Dh3+!! 0-1** qui fait mat au prochain coup ou au suivant : 37.Rh1 (37.Rxh3 Ff1 mat) 37...Df1+ 38.Fg1 Dxf3 mat.



Ce sacrifice spectaculaire, si on doit en croire le Britannique, est comme tombé du ciel, car jamais il n'y avait songé avant le 36^e coup. « *Dame Malchance* » venait de jouer un bien vilain tour au Suédois... ou était-ce du théâtre anglais sur toute la ligne ? C'est selon.

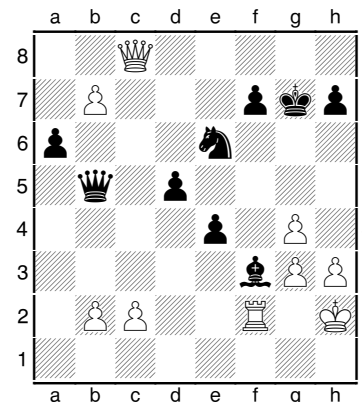
2) Sasha Kagle (1594) – Louis Morin (1906)
Saint-Jean, 19 janvier 2020, 2^e ronde



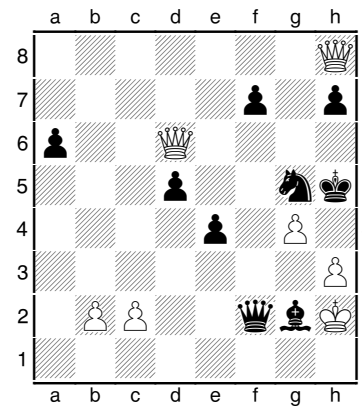
L'épisode suivant se déroule au récent tournoi Le Blanc et Noir organisé par Ovation Échiquéenne.

Les Noirs ont joué à tout-va dans cette partie. Ayant apparemment peu de respect pour la race chevaline, ils ont sacrifié leurs deux Tours sur les Cavaliers blancs. Les Blancs ont par la suite rendu du matériel dans un effort de simplification. Tout cela pour arriver à la position étriquée du diagramme. Les Blancs ont l'avantage, mais comment progresser sans trop concéder d'espace vital aux pièces mineures noires ? Réponse : miner la position du Cavalier sur son avant-poste. **30.a5!** Maintenant, les Noirs n'ont pas le choix. Vaille que vaille, ils se lancent dans une cascade de coups intermédiaires et espèrent pour le mieux. **30...Ce6** Logiquement, les Noirs répondent par **31.axb6** car leur pion, à deux pas de la promotion, est beaucoup plus fort que leur Fou en g7 : 31...Cxb6 32.b7 etc. À partir d'ici, considérant le peu de temps qu'il leur reste au cadran, les protagonistes sont livrés au bon gré du vent. Le coup trouvé par les Noirs, **31...Db5!**, a de quoi déboussoler l'adversaire le mieux préparé. Les Noirs s'appliquent simplement à surveiller le pion passé à partir du poste le plus actif, laissant les Blancs devant un dilemme accablant : a) le tout-va, c'est-à-dire abandonner le fou à son triste sort en jouant 32.Dc8+ pour accompagner le pion vers la promotion; ou bien b) le plus sûr 32.Fd4, qui rescaye le Fou tout en défendant le pion passé. Les Noirs ont opté pour **32.Dc8+?** sans savoir à quel point ils se lançaient dans une partie de dés. Après **32...Rxb7** **33.b7**, il nous apparaît vraisemblable que les Blancs aient dû voir, en choisissant la variante a), la réplique **33...Db6!** qui menace de faire mat en un coup et oblige au

coup défensif **34.Tf1** La suite, cependant, est dans l'ordre de l'imprévisible. Les Noirs ont répété leur menace de mat **34...Db5** (*en trois coups cette fois*) et les Blancs l'ont parée de nouveau avec la Tour par **35.Tf2**.



Quoi de plus naturel alors que de poursuivre par **35...Db6??** étant donné le facteur temps. Mais c'est à ce moment que les Blancs ont brisé la suite logique des choses en plaçant le mathématique **36.Tg2!** qui fait gagner sur le champ. La suite fut **36...Fxb2** **37.b8=D** **Df2** **38.Dh8+ Rh6** **39.g5+ Cxb5** **40.Dd6+ Rh5** **41.g4+**

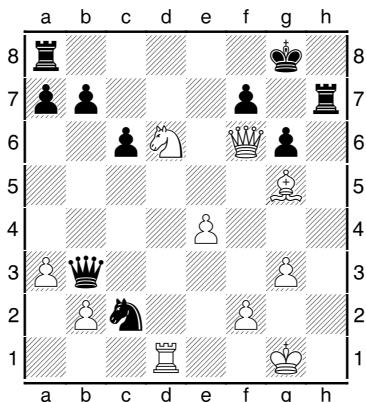


Mais si on revient au fatidique 35^e coup des Noirs (*voir le diagramme après 35.Tf2*) pour substituer l'automatisme qui les a fait perdre par le non conventionnel 35...e3!!, on pourra alors constater que la déesse Caïssa peut parfois se concerter avec une autre déesse grecque, Tyché, celle de la chance et de la bonne fortune, pour produire un sauvetage inimaginable. La variante principale se déroule ainsi :

A) 36.b8=D Dxb8 37.Dxb8 exf2 38.De5+ Rg8 39.Db8+ Cf8 : les Noirs font une nouvelle Dame et gagnent la partie. Seule Tyché aurait pu prévoir que le chétif et éloigné pion a6 pouvait avoir un mot à dire dans cette finale en empêchant la dame noire de jouer en b5. Les Blancs doivent s'en remettre à :

B) 36.Txf3! De2+ 37.Rg1 De1+ 38.Rh2 De2+ ½–½ pour sauver la mise. Comme on peut le constater, Tyché est patiente et généreuse, mais ne donne généralement qu'une chance.

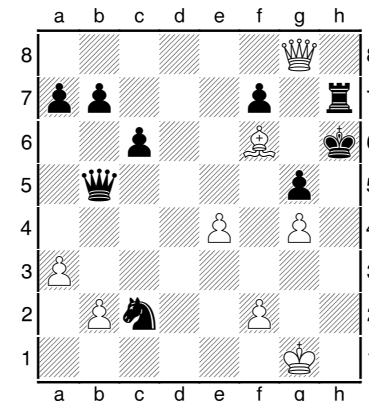
3) Foyo Rivas (2305) – Ramon Huerta (2305)
La Havane, 1996



Vous êtes-vous déjà retrouvé dans la situation du voyageur qui a oublié son passeport ? Vous arrivez à l'aéroport. Vous êtes un peu serré dans le temps. Au moment d'obtenir votre carte d'embarquement pour le vol nolisé qui vous mènera à Manille, vous vous rendez compte que vous avez laissé ce précieux document à la maison. Pas le temps d'aller le récupérer. Mais c'est alors que vous vous apercevez que vous utilisez le même bagage à main que lors du dernier voyage. Il est donc possible que votre passeport s'y trouve. Eurêka ! Vous le trouvez dans un compartiment perdu.

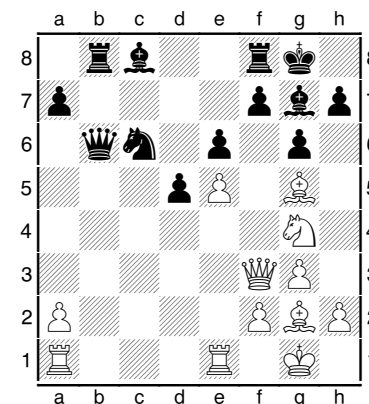
C'est ce genre de « *déveine heureuse* » qui s'est produit dans la position suivante. Les Blancs, un joueur cubain, avaient tout calculé dans la position du diagramme... du moins le croyait-il. Sûr de ses moyens, Foyo Rivas sacrifia un Cavalier : **33.Cc8! Txc8** qui, vu un précédent sacrifice de qualité, fait en sorte qu'il s'est retrouvé, après **34.Td8+ Txd8 35.Dxd8+**, avec une Tour en moins. La séquence forcée s'est poursuivie par **35...Rg7 36.Ff6+ Rh6** Le Cubain continua alors par un coup tranquille « *hors champ* », mais faisant partie du calcul initial : **37.g4!** La menace est Dd8–f8+ et elle ne peut être contrée, dans l'immédiat, que par **37...g5** Foyo Rivas a alors cru que **38.Dg8** mettait fin au débat, mais il n'avait pas du tout envisagé **38...Db5** qui vint rapidement.

De son propre aveu, il avait raté ce « *détail* » crucial lorsqu'il s'est aventuré dans cette combinaison. Mais, rendu à ce point, il réalisa qu'il avait en sa possession, par bonheur, un coup absolument décisif :



39.e5! 1-0 De nouveau, c'est un simple pion « *sans importance* » qui fait la différence. Peut-on dire que Foyo Rivas a eu de la chance ?

4) H. Perez Garcia (2245) – John Van der Wiel (2590)
Castricum Kintraco Open, Pays-Bas, 1980



Cet exemple final présente une situation type où le moment critique survient tôt en milieu de partie. Les adversaires ne sont pas à court de temps et peuvent « *confortablement* » planifier leur stratégie. Van der Wiel, maître international au moment de cette partie, se

retrouve avec le trait et avantagé matériellement après avoir accepté le sacrifice d'un pion.

Pour le pion, les Blancs ont une emprise certaine sur les cases noires à l'est avec possibilité d'attaque sur le Roi ennemi. En fait, il n'est pas difficile d'imaginer le double danger qui guette les Noirs après l'échange plus que probable du Cavalier blanc contre le Fou en g7 : la formation blanche Ff6 / Dh6 ou l'inverse. Contre la **première** formation d'attaque, Van der Wiel dit avoir d'abord songé à une défense basée sur la présence d'un pion en h6 appuyé par le Roi en h7. Cela aurait pu donner la séquence suivante :

A) 19...Db2 (*pour faire pression sur e5*) 20.Cf6+ Fxf6 21.Fxf6 21...h6 22.De3 Rh7. Mais, en creusant un peu plus, il a rejeté cette variante à cause de 23.Dc5! (*qui attaque Cavalier et Tour*) 23...Fd7 24.Dd6!. Les Noirs éprouvent des problèmes de mobilisation.

B) Dans le **second cas**, il n'aimait pas l'idée de concéder la qualité après 21.Dxf6 Cxe5! (*c'était le but de 19...Db2*) 22.Fh6 Cg4 (*22...Cd3!*) 23.Dxb2 Txb2 24.Fxf8 Rxf8. Malgré le fait qu'il eût pris la peine de calculer ces deux variantes avec une certaine précision, Van der Wiel opta pour une troisième voie, beaucoup plus complexe celle-là, « *en s'en remettant à son intuition* » selon ses propres termes. Cela s'appelle jouer au petit bonheur la chance.

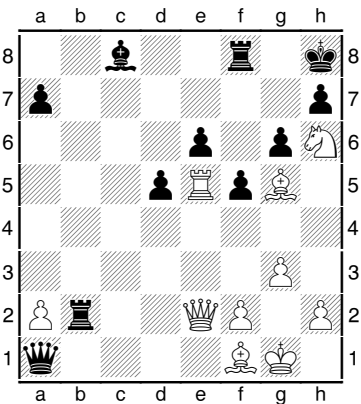
19...Cxe5? Tout de suite ! En première analyse, on ne sait trop où Van der Wiel veut en venir avec ce coup qui se veut un pseudo-sacrifice. Il

espère, semble-t-il, plonger la partie dans un dédale de complications pour amener son jeune adversaire inexpérimenté à se perdre dans la brume tactique. Contre toute attente, il va y parvenir !

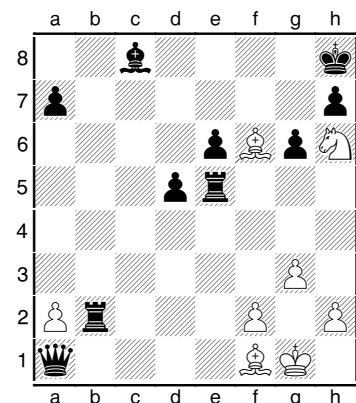
La suite fut **20.Txe5!**. Les Noirs espéraient-ils prendre l'avantage dans l'autre suite échevelée 20.Cxe5 f6 ? Les modules d'analyse n'y croient pas : 21.Fe3 fxe5 22.Fxb6 Txf3 23.Fc7 Tb7 24.Fxf3 e4 25.Tac1 exf3 26.Te3 Fh6 27.Ff4 Fxf4 28.Txc8+ Rg7 29.Txf3 Fd6 30.Te8 etc.

20...f5 Les Noirs vont tout tenter pour déjouer tactiquement leur jeune adversaire, et cela va finir par marcher... ou est-ce vraiment le cas ? Quoi qu'il en soit, ni 20...Fxe5 21.Cxe5 f6 22.Fxf6 Db2 23.Cf7 Txf7 24.Fxb2 Txf3 25.Fe5 ni 20...f6 21.Cxf6+ ne suffisent.

21.Ch6+ Rh8 22.Tae1 Fxe5 23.Txe5 Db1+ 24.Ff1 Da1 24...Fa6 ne va pas : 25.Te2 Fxe2 26.Dc3+. **25.De2?!** Les Blancs ont finalement fini par commettre une gaffe. Ils dominaient largement après 25.Ff4! g5 26.Da3 Fa6 27.Dxa6 gxf4 28.Dd6. **25...Tb2??**



Mais les Noirs étirent leur chance à l'extrême et servent la victoire sur un plateau; 25...Fa6 26.Dxa6 Dxe5 27.Ff4 Df6 28.De2! suivi de ...Ff4-e5 n'allait pas, mais 25...Tb6! (*menace : 26...Fa6*) leur aurait permis de voir l'avenir avec sérénité. **26.Txf5!!** En jouant 25.De2, les Blancs avaient-ils tendu un piège machiavélique ? À moins qu'ils n'eussent bénéficié d'un coup de chance incroyable pour qu'un coup de massue comme 26.Txf5!! leur tombât du ciel ? **26...Txf5 27.De5+!!** Avouez qu'on peut au moins se poser la question. **1-0 27...Txe5 28.Ff6 mat.**



On dit des échecs qu'ils sont un jeu rationnel et rigoureux basé sur la logique et où la chance ne joue guère. Cette affirmation contient une part de vérité et une part d'erreur. Il est exact, techniquement, que les échecs ne sont pas un jeu de chance, mais en réalité, cela ne veut pas dire que la chance n'y intervient jamais. Cela ne veut pas dire non plus que le seul moyen d'y jouer « *correctement* » est de s'appuyer constamment sur des facteurs rationnels et logiques. Tendre des pièges et jouer de psychologie font aussi partie du jeu. ■

INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE – INSOLITE

Les échecs jusqu'à la mort... et même après !

Selon une chronique de l'étrange, *Strange as it Seems*, un certain Herr Bedwalt, décédé en 1890, laissait dans son testament, parmi ses dernières volontés, celle qu'on fasse un jeu d'échecs avec ses os, afin qu'il puisse prendre part à des parties d'échecs même après son décès. On ignore si son désir fut exaucé... mais c'est ce qui s'appelle aimer les échecs « à mort ».



Café fumant

Voici des mots remplis de sagesse, écrits il y a plus d'un siècle par un homme qui fut prétendant au titre mondial – enfin, c'est ce qu'il prétend –, mais qui se retira bien vite de la compétition, en faveur du jeu de « Café » :

« *Je ne connais aucune sensation plus sublime que de regarder une partie d'échecs avec une bonne tasse de café fumant devant moi. C'est le nirvana : pas besoin de bouger le petit doigt, de prononcer un mot, de formuler une pensée, et le temps passe de manière si agréable que ce serait un péché de le consacrer au sommeil* » (Max Weiss).

