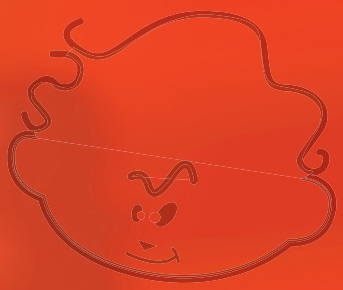
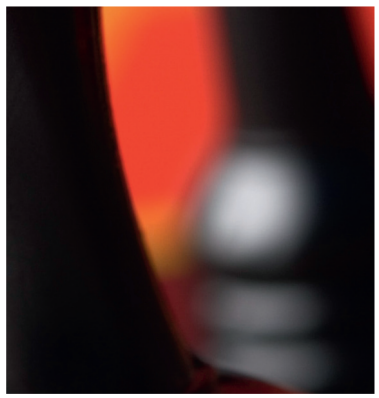
EXERCICES CORRIGÉS POUR S'ENTRAÎNER

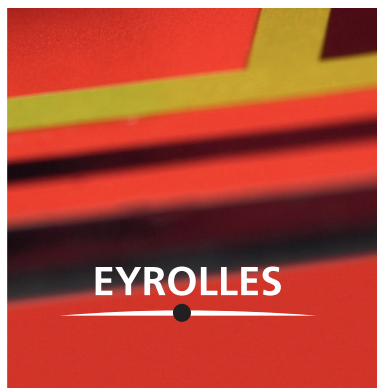


CAHIERS DE JEUX



JÉRÔME MAUFRAS

Gagner aux échecs



EYROLLES

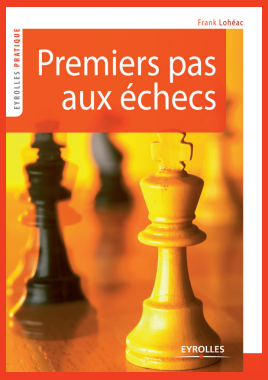
CAHIERS DE JEUX

Progressez et gagnez !

Vous souhaitez vous remettre à niveau ? Vous désirez vous perfectionner ? Vous voulez progresser ? Les ouvrages de la collection *Cahiers de jeux* sont faits pour vous ! Abondamment illustrés et rédigés par des experts, ces livres vous permettront de vous exercer sans le stress de la partie « vraie ». Grâce à des conseils avisés et à des exercices corrigés inspirés des situations les plus courantes, vous progresserez rapidement sur les principaux points de difficulté.

Jérôme Maufras est un pédagogue hors pair : professeur d'Histoire-Géographie, il a été détaché auprès du Rectorat de Créteil pour développer les jeux de l'esprit dans les écoles et collèges comme outils pédagogiques. Il a été l'une des chevilles ouvrières de la circulaire du Ministère de l'Éducation Nationale sur l'introduction du jeu d'échecs à l'école parue en 2012. Auteur de livres d'échecs pour les scolaires chez Olibris et au CNDP, il a aussi écrit de nombreux ouvrages dont le « *Que Sais-Je ?* » sur le jeu d'échecs et *Gagner aux paris sportifs* dans la collection Eyrolles pratique.

Chez le même éditeur



Code G54896
ISBN 978-2-212-54896-9

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Conception Nord Compo
© Image de couverture : Thinkstock

Gagner aux échecs

JÉRÔME MAUFRAS

EYROLLES

Éditions Eyrolles
61, bd Saint Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Création maquette intérieure : Nord Compo

Mise en page : Nord Compo

Dans la même collection :

Gagner aux Scrabble®

Gagner au bridge

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

© Groupe Eyrolles, 2012
ISBN : 978-2-212-54896-9

Introduction

Une révolution discrète a eu lieu en France en 2011 : la partie nulle par consentement mutuel a été interdite. Il est donc désormais impossible de proposer la paix à son adversaire, il faudra donc ferrailler dans toutes les positions jusqu'à ce qu'un des deux adversaires l'emporte. Une telle règle a un avantage évident : elle poussera chaque joueur à chercher la moindre faille chez l'adversaire et à exploiter tout avantage positionnel, fût-il minime. Encore faut-il trouver l'éclair là où la position semble encore équilibrée ; encore faut-il savoir conclure brillamment pour que le soufflé du gain ne retombe pas en une indigeste bouillie annulante. C'est la vocation de ce cahier d'entraînement.

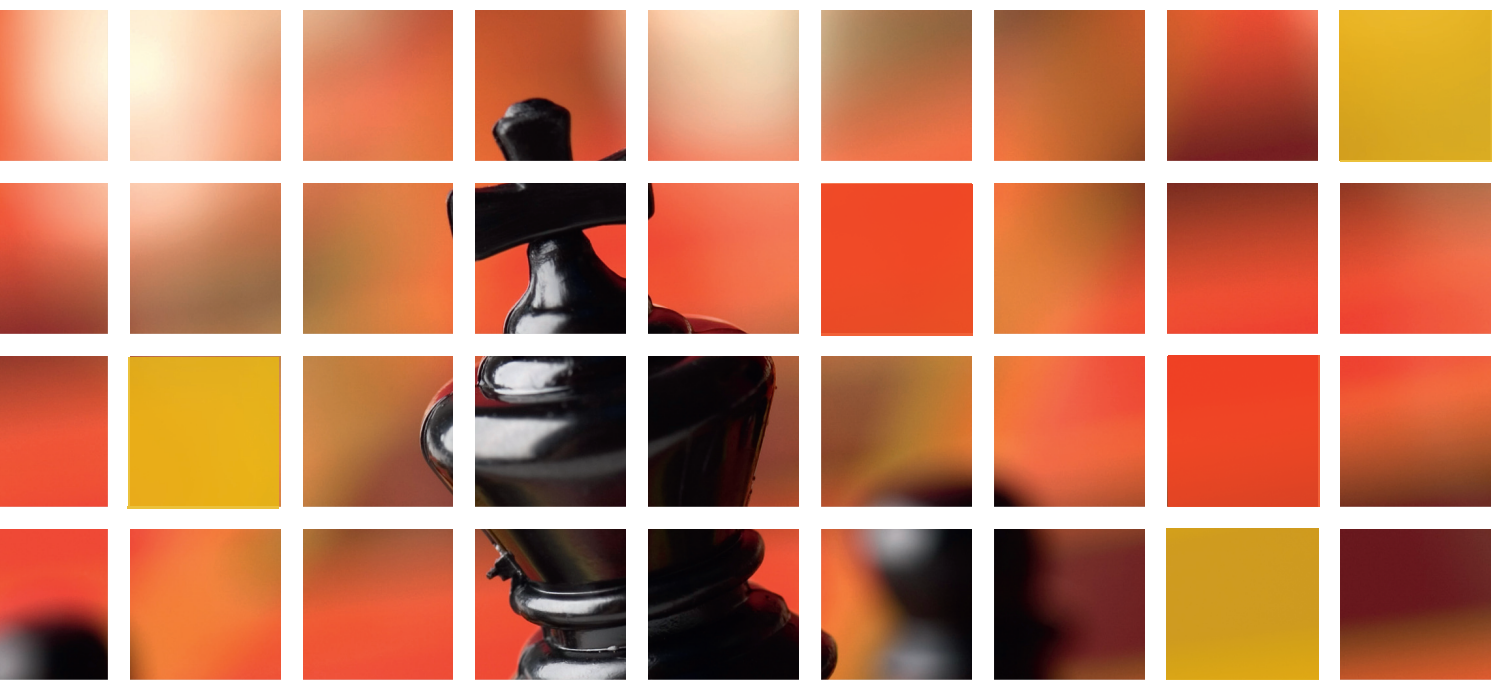
Ce n'est certes pas le premier livre d'échecs qui propose des exercices. Certains d'entre eux s'adressent aux débutants et multiplient les exemples de mat en un coup qu'il est bon de connaître. Ils ont leur intérêt et permettent de se familiariser avec certains schémas, mais encore faut-il arriver à de telles positions dans ses propres parties ! D'autres s'adressent aux experts et proposent des études savantes qui rebuteront parfois même les forts joueurs de club.

J'ai pris ici le parti de raisonner un peu différemment et me suis notamment attaché à vous proposer :

- Des exercices progressifs, qui s'adressent aux joueurs débutants comme aux joueurs experts. Les uns y trouveront des schémas nouveaux qui seront propres à nourrir leur bagage technique, les autres pourront mesurer leur degré de maîtrise en défrichant les variantes et les sous-variantes des problèmes les plus ardus.
- Des exercices classés en catégories originales et qui répondent aux problématiques des joueurs de club, dont je suis : comment concrétiser son avantage positionnel, que faire quand il n'y a rien à faire, comment gagner une finale, etc. Apprendre à faire échec et mat, c'est bien ; apprendre le reste, c'est bien aussi !
- Des exercices inédits : ce livre est constitué à 99 % d'exemples tirés de parties jouées récemment. Vous ne risquez donc pas de les avoir déjà vues dans un autre ouvrage. J'ajoute qu'ils sont en majorité tirés de parties jouées entre jeunes joueurs de niveau international. Il m'a semblé que c'était le bon échelon « intermédiaire » entre les joueurs de club auxquels s'adresse ce livre et les champions dont les parties nous échappent.
- Des positions dans lesquelles, apparemment, « il n'y a rien ». C'est en général dans ces positions que les très bons joueurs trouvent la petite astuce qui fait basculer une nulle un peu terne en un gain brillant. Cela vous sera d'autant plus utile en ces temps d'interdiction de la nulle par consentement mutuel !
- Des positions qui nécessitent du calcul, voire l'usage d'un échiquier pour ceux qui en ressentiront dans un premier temps le besoin. En compensation, vous verrez que j'ai essayé de proposer des solutions souvent longues à défaut d'être complètes.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de l'imagination, de l'audace et de la patience. C'est à ce prix que vous transformerez vos nulles en gains.

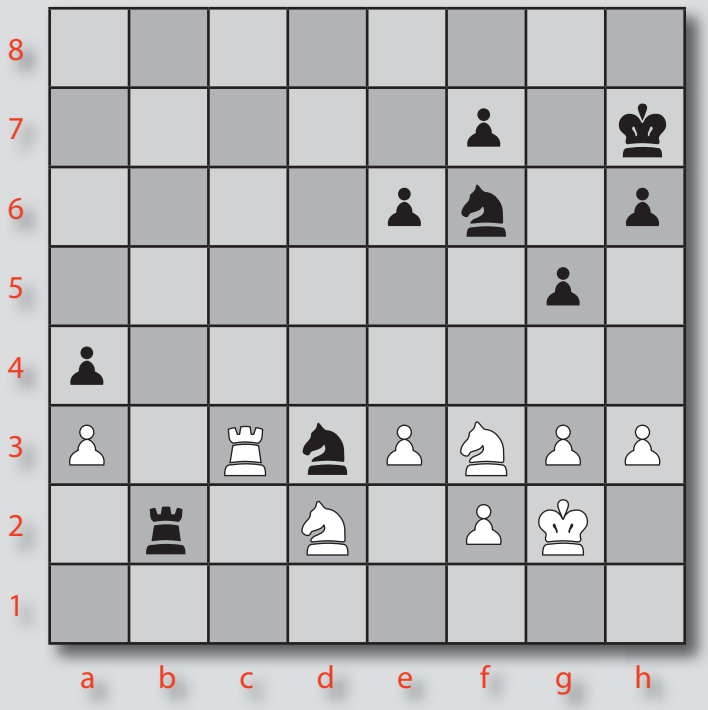
PETITES COMBINES ENTRE AMIS



ÉCHAUFFEMENT

Les combinaisons sont des séquences de coups permettant la plupart du temps de prendre l'avantage matériel. Même au plus haut niveau, il arrive que les champions se placent de petites banderilles de cet acabit. Commençons par une partie entre deux stars de l'échiquier.

Topalov-Carlsen, Nanjing 2010



Topalov, avec les Blancs, vient de jouer 32.Tc3 pour chasser l'importun équidé qui niche en d3. Jouez-vous :

a) Ce5 ☐

b) Ce1+ ☐

c) Un autre coup ☐

SOLUTION

• 32…Ce5 ne marche pas. Ce coup semble correct puisque sur 33.Cxe5, les Noirs peuvent reprendre le Cavalier d2 par 33…Txd2 et continuer à exercer de la pression sur la position blanche. Mais il se heurte à 33.Tc7 ! Cxf3 34.Cxf3 Rg6 (34…Rg7 est pire à cause de 35.Ce5 suivi de la prise avec échec) 35.Ce5+ Rf5 36 Cxf7 Ce4 (sur 36…Tb3 ou Ta2, les Blancs ont 37.Cd6+ Rg6 suivi de Cc4 qui défend a3) 37.Cxh6+ suivi de 38.Cg4 qui défend f2 !

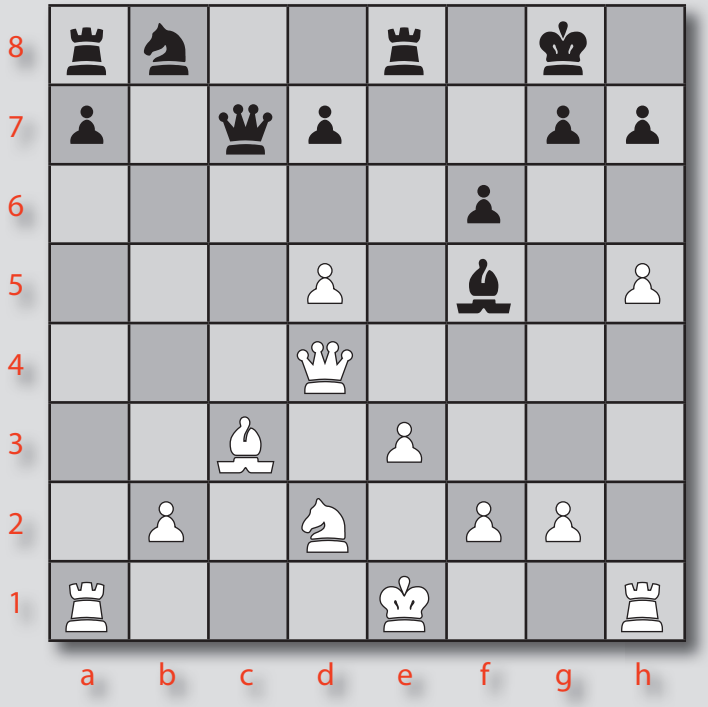
• 32…Ce1+ ne marche pas non plus car sur 33.Cxe1 Txd2 34.Tc7 Rg7 35.Cf3 la Tour vient défendre *in extremis* la septième rangée par 35…Td7.

• Vous méritez des félicitations si vous jouez le très thématique 32…Cxf2 qui provoque une crise immédiate. Sur 33.Rxf2, 32…Ce4+ gagne la Tour c3 (sur 33.Tc7, 33…C2e4 gagne facilement).

> 2 points

TACTIQUE
DÉBUTANT

Bouget-Philippe, Belfort 2010



La position semble équilibrée. Les Blancs ont une légère avance de développement en dépit d'un Roi encore au centre. Les Noirs, eux, dominent les cases blanches sans partage, et pourtant, ils sont perdus. Pourquoi ?

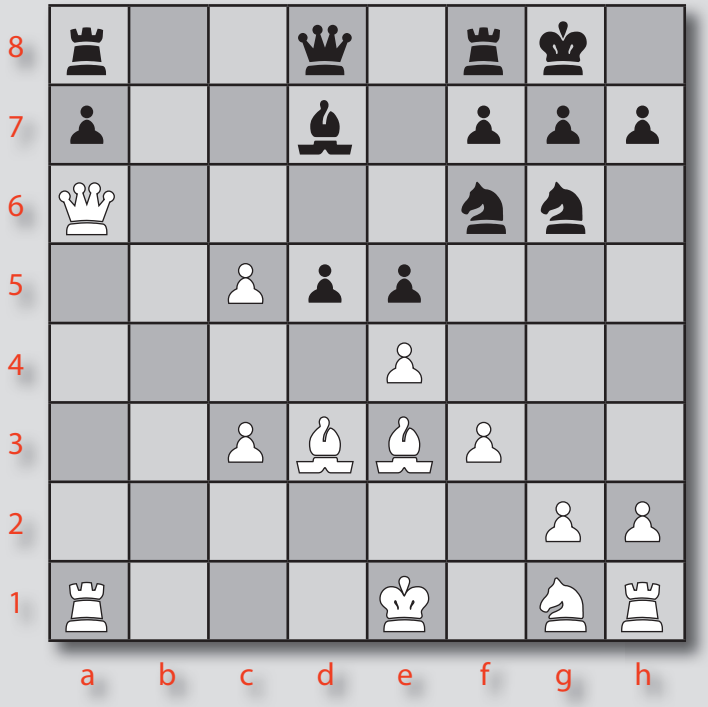
SOLUTION :

• 21.g4 Fc2 22.Tc1 : le Fou est perdu. Étonnant, non ? Vous marquez 2 points si vous avez vu la séquence menant au gain du Fou, 0 sinon.

> 3 points

TACTIQUE
DÉBUTANT

Forthofer-Ribreau, Belfort 2010



Les Noirs sont mieux développés. Certes. Mais comment peuvent-ils profiter de la situation ?

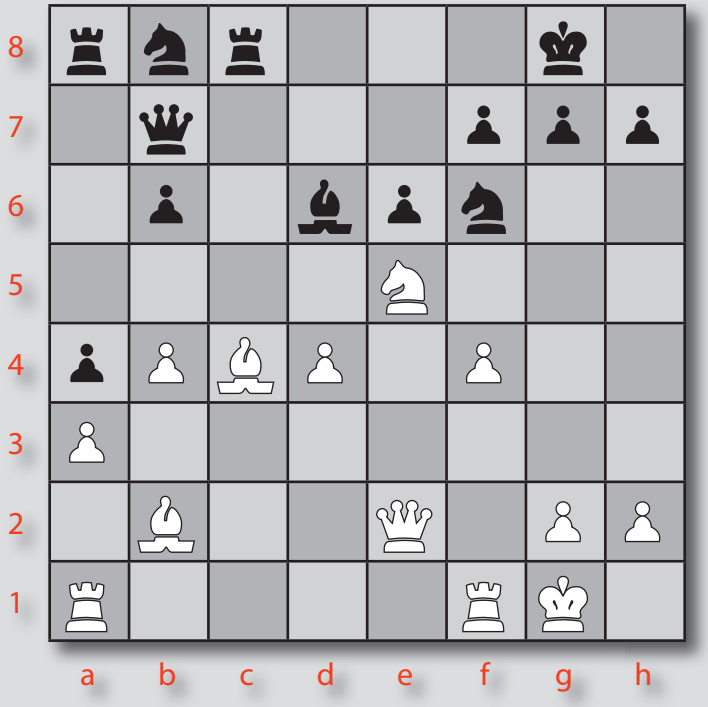
SOLUTION

• Il est parfois risqué de pousser le pion en f3, notamment lorsque l'on n'a ni roqué ni développé le Cavalier g1. Les Noirs battent le fer tant qu'il est chaud : 14…dxe4 15.fxe4 Cxe4. Si 16.Fxe4, 16…Dh4+ regagne le Fou avec les intérêts. Une manœuvre classique mais efficace. Vous marquez 3 points si vous avez vu juste, 0 sinon.

> 3 points

TACTIQUE
DÉBUTANT

Philippe-Delorme, Belfort 2010



Les Noirs manquent d'air. Décision logique mais tardive, ils ont choisi de jouer **17…Fd6** pour se débarrasser du dangereux Cavalier e5. Comment tirer profit de la situation avant que les échanges ne redonnent vie aux Noirs ?

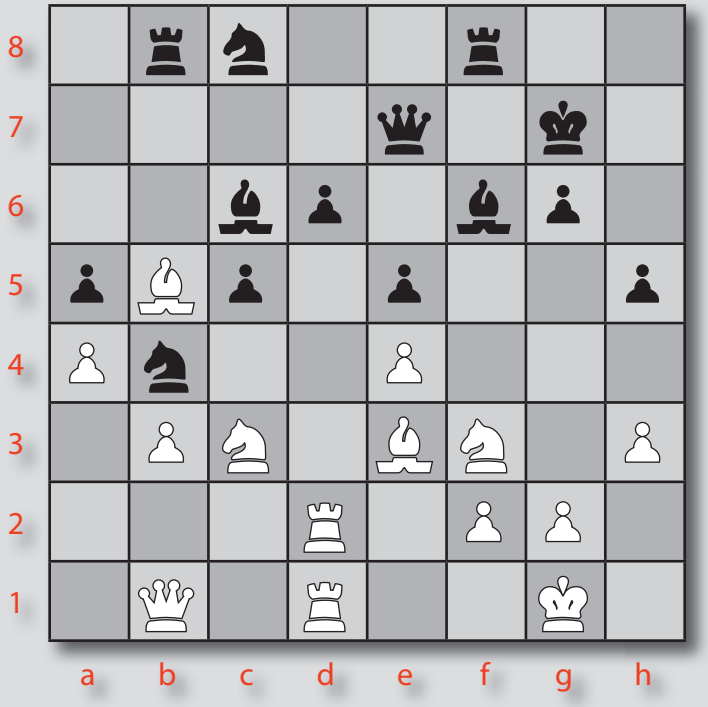
SOLUTION

Un sacrifice en f7 doit toujours s'envisager, notamment quand la Tour f8 a quitté la vigie. Ici, 18.Cxf7 exploite la faiblesse des remparts noirs. Sur 18…Dxf7, 19.Fxe6 gagne la Dame. Sur 18…Rxf7 19.Dxe6+ Rg6 (19…Rf8 20.Dxd6 avec échec, et les Blancs ont le temps de sauver le Fou c4) 20.Fd3+ Roi joue suivi de 21.Dxd6 et d'une position toujours aussi piteuse pour les Noirs. Un conseil : ne prenez l'avantage matériel que si vous êtes en mesure de conserver l'avantage positionnel. Toute prise de matériel qui donne ou redonne vie aux pièces adverses est à fuir comme la peste. Vous marquez 3 points si vous êtes allé jusqu'à Fd3+ suivi de Dxd6. Si vous n'avez trouvé que le sacrifice en f7, vous marquez 1 point. Rien sinon.

> 3 points

TACTIQUE
DÉBUTANT

Benitah-Vaisser, Belfort 2010



Les Noirs sont pressés sur leurs trois premières rangées. Leur pion d6 arriéré doit être défendu à toute force contre les puissantes Tours blanches. Ainsi assiégés, ils ne sauraient tenir longtemps face à une petite combinaison blanche exploitant ces avantages. Laquelle ?

a) 31.Fxc6 Cxc6 suivi de 32.Cd5 pour maintenir un avantage positionnel de long terme

b) 31.Fxc5 si 31…dxc5 alors 32.Td7 Fxd7 33.Txd7 Dxd7 34.Fxd7 et les Blancs ont gagné la Dame adverse

c) Une autre combinaison

SOLUTION

La solution est un mélange de a et b. 31.Fxc6 est le bon coup pour débarrasser la case d7 d'un défenseur clef. Sur 31…Cxc6, c'est 32.Fxc5 qui fait mal aux Noirs. La prise est impossible à cause de Td7 qui gagne « vraiment » la Dame (la combinaison 31.Fxc5 dxc5 32.Td7 Fxd7 33.Txd7 Dxd7 34.Fxd7 revient en fait à échanger les deux Tours contre la Dame). Les Blancs s'emparent ensuite du pion d6 et ajoutent l'avantage matériel à l'avantage positionnel. 32…Td8 ne suffit pas à cause de 33.Cb5. Vous marquez 3 points si vous avez vu juste, 0 dans les autres cas.