

PARTIES COMMENTÉES



VI – QUELQUES PARTIES COMMENTEES

Vous trouverez ci-dessous une sélection de parties commentées pour vous donner des idées sur le déroulement d'une partie d'échecs.

Partie 1 : Madonna Gambit

1. e4. f6 ??.



Le premier coup blanc e4 est raisonnable (il ouvre le jeu vers le centre, donne une avenue de sortie pour le fou et la dame). Le premier coup noir est par contre mauvais, il expose le flanc du roi noir.

2. d4. g5 ??





Cette ouverture, connue sous le nom de défense Caro-Kann, est très respectée et apparaît de manière régulière dans les parties entre grands maîtres. Le premier coup noir c6 prépare le deuxième coup qui challenge le centre blanc, notamment le pion e4.

3. Cc3. dx4.

4. Cxe4. Cf6.



Le joueur blanc défend son pion avec le cavalier c3. Le joueur noir continue sa stratégie de lutte pour la case centrale e4, en capturant le pion dans un premier temps, puis quand le cavalier blanc reprend, il le challenge en e4 une nouvelle fois avec son cavalier stationné en f6.

5. De2. Cd7 ??



Le joueur blanc décide de protéger son cavalier avec la dame (en la positionnant en e2). Le joueur noir décide lui aussi très raisonnablement de surprotéger son cavalier f6 en positionnant son autre cavalier en d7, prêt à remplacer le cavalier f6 si le cavalier blanc le capture. Cependant, il ne réalise pas qu'il s'ouvre à une attaque mortelle...

6. Cd6#



Le pion noir e7 est cloué, il ne peut pas reprendre le cavalier en d6, car dans ce cas le roi noir ferait directement face à la dame blanche sur la colonne e. Le roi noir est complètement coincé de toutes parts par ses propres pièces. Echec et mat !

Leçon : à part le dernier coup, toutes les décisions du joueur noir étaient bonnes, et sa stratégie très raisonnablement conçue. C'est un principe important qu'il faut retenir aux échecs, même si vous avez le dessus stratégiquement vérifiez toujours si votre coup suivant ne vous expose pas à un piège tactique immédiat. Beaucoup de très bons joueurs avaient des positions gagnantes mais ont laissé passer la victoire sur un seul coup d'inattention.

Anecdote : Cette partie a eu lieu entre le champion du monde Alekhine et une équipe de 4 joueurs amateurs.

Partie 3 : Une soirée à l'Opéra

1. e4. e5.

2. Cf3. d6.



Après une ouverture symétrique e4 vs e5, le joueur blanc attaque tout de suite le pion e5 en plaçant son cavalier en f3. Le joueur noir décide de le protéger avec le pion d6. Cette ouverture est connue sous le nom de défense Philidor.

3. d4. Fg5.

4. dxe5...



Le joueur blanc (Paul Morphy dans ce cas) joue de manière énergique et attaque encore e5 en poussant tout de suite le pion d4. Les noirs pouvaient très bien capturer le pion d4, mais décident de maintenir la tension en déployant leur fou en g4, clouant ainsi le cavalier blanc !

Cependant pour son 4ème coup, Morphy capture le pion e5, et tend un piège : si les noirs re-capturent naturellement le pion en e5, ils perdent un pion important ainsi 4...dxe5. 5. Dxd8. Rxd8. 6 .Cxe5... En échangeant les dames, le cavalier blanc se décloue et capture le pion central. Pour cette raison, les noirs pour leur 4ème coup sont obligés d'échanger leur fou g4 contre le cavalier avant de pouvoir reprendre le pion e5.

4. ... Fxf3.

5. Dxf3. dxe5.

6. Fc4...



Le dernier coup blanc Fc4 développe le fou sur une bonne case, et en même temps vient avec une menace insidieuse : si les noirs ne font pas attention, Dame prend f7 est un échec et mat.

6. ... Cf6.

7. Db3....



Les noirs utilisent une bonne parade avec Cf6, ils développent une pièce tout en couvrant l'attaque de la dame contre f7. Mais Morphy insiste en déplaçant la dame en b3, cette fois c'est la menace de fou prend en f7 qui est posé. Certes le cavalier noir peut prendre le pion blanc e4 mais le pion f7 est stratégiquement bien plus précieux car il protège le roi noir.

7. ... De7.

8. Cc3. c6.

9. Fg5...



Le joueur noir protège f7 avec sa dame et le joueur blanc le pion e4 en développant son cavalier. Le joueur noir décide de contrôler l'accès à d5 avec le pion c6 (et préparer son prochain coup de contre-offensive). Morphy très intelligemment développe sa dernière pièce légère (le fou cases noires) en g5 tout en clouant de cavalier en f6.

9. ... b5 ??



Toute la stratégie défensive des noirs s'appuyait sur le coup de contre-attaque b5 qui menace directement de prendre le fou c4. Une fois que celui-ci recule, la pression sur f7 se réduit fortement et le joueur noir peut recommencer à développer ses forces harmonieusement. Cependant, cette percée intervient trop tôt, on remarque sur le diagramme comment les blancs ont déjà déployé toutes leurs pièces légères de manière optimale alors que les 2 tiers des pièces légères noires sont toujours sur leur case de départ.

10. Cxb5 !!...



Après une longue réflexion, les blancs initient un sacrifice audacieux en capturant avec le cavalier le pion b5 pourtant protégé par le pion c6. Morphy espère que la pression qu'il exercera sur la diagonale b5-e8 sera telle qu'elle le mènera ultimement à la victoire.

10. ... cxb5.

11. Fxb5+. Cbd7.



11... Cbd7. n'est pas forcé mais l'alternative est pire 11... Rd8 exposerait le roi sur la colonne d, une suite possible est 12. 0-0-0+. Rc8. 13. Td3. Cbd7. 14. Rc3+. Rb8. 15. Fa6+. Cb6. 16. Rc8#

Maintenant, les 2 cavaliers sont cloués, ils ne peuvent pas bouger. En réalisant un grand roque, les blancs font entrer leurs pièces lourdes dans le combat avec un gain de temps : la tour occupe la colonne d et accroît la pression sur le point d7 tout en mettant le roi blanc à l'abri.

12. 0-0-0! Td8.



Les noirs sont forcés de consolider le point d7, sinon les blancs jouent 13. Fxf6... suivi par 14. Fxd7+... qui leur donnera un avantage matériel et positionnel décisif. De ce fait, la tour noire est appelée à la rescousse en d8. Cependant...

13. Txd7 !!...



Les blancs enchainent avec un deuxième sacrifice, en échangeant leur tour contre le cavalier. Pourquoi sacrifier la tour et pas le fou b5 ? Parce que c'est le fou b5 qui maintient la pièce d7 cloué au roi. Morphy réalise que c'est ce clouage absolu qui permettra d'augmenter la pression sur d7, et il fera appel aux services de la deuxième tour.

Les noirs ont le choix entre 3 façons différentes de capturer la tour blanche. Cxd7 perdrait la dame noire en prise du fou g5, et Dxd7 sacrifierait la dame pour le fou b5 cette fois. Du coup, c'est la tour noire qui doit reprendre la tour en d7.

14. ... Txd7.

15. Td8. De6.



La pression qu'exerce les blancs sur d7 est terrible. Les noirs sont obligés de bouger leur reine pour débloquer le cavalier f6, comme ça ils peuvent utiliser ce cavalier pour reprendre si les blancs décident de prendre en d7. Parallèlement, ils proposent un échange des dames entre la dame b3 et la dame e6. Cet échange favoriserait la partie qui défend puisqu'une pièce d'attaque puissante quitterait le terrain et faciliterait ainsi la tâche du défenseur. Mais c'était sans compter sur...

16. Fxd7+ !! Cxd7.



Morphy sacrifie sa pièce puissante, le fou de cases blanches, parce qu'il a identifié une conclusion victorieuse. Ce sacrifice permet de libérer la diagonale g5-d8 du fou de cases noires.

17. Db8+ !!



Morphy met en échec le roi noir en déplaçant sa dame jusqu'à la case b8. C'est presque un mat parce que le roi ne peut pas fuir ; mais n'a-t-il pas remarqué que la case b8 est défendu par le cavalier noir ? Il va perdre sa dame...

17. ... Cxb8.

18. Rd8#



La combinaison finale est absolument magnifique ! En déviant le cavalier de la case d7 vers la case b8, la colonne d devient complètement libre. La tour blanche peut accéder à la case d8 avec un effet dévastateur. A la position finale, les blancs n'ont plus que 2 pièces, mais cela est suffisant pour porter l'estocade mortelle. Echec et mat !

Leçon : Le joueur noir a mis trop de temps pour développer ses pièces. Il a préféré jouer plusieurs coups de pions au détriment de déployer ses pièces et mettre son roi à l'abri en réalisant un roque. Le joueur blanc, pour sa part, a su calculer plusieurs coups à l'avance et comprendre l'utilité de sacrifier du matériel au profit d'une pression inexorable sur la position du roi adverse. Il a su exploiter et accroître son avantage en jouant toujours à tempo, en exploitant les clouages, en mobilisant rapidement des renforts, et en injectant constamment de l'énergie et du dynamisme dans son attaque.

Anecdote : Cette partie connue sous le nom de « night at the opera » est possiblement la plus célèbre partie d'échecs au monde. Elle s'est déroulée en 1858, et elle porte ce nom parce qu'elle a eu lieu lorsque le duc de Brunswick a invité Paul Morphy à assister à une représentation de l'Opéra de Paris dans sa loge. Ils décidèrent alors de jouer une partie où le joueur américain Paul Morphy affronte le duo composé par le duc de Brunswick et le comte Isoard de Vauvenargues qui se concertent ensemble. Pour cette soirée, le spectacle dans la loge de l'opéra est devenu infiniment plus célèbre que celui sur la scène !

Partie 4 : La foudre de Cap Spartel

1. e4. c5.

Ce début est appelé la défense sicilienne et représente l'une des réponses les plus populaires utilisées par les noirs contre 1. e4.

2. Cf3. e6.

3. d4...



Dans cette continuation appelée sicilienne ouverte, les blancs décident de tout de suite challenger le contrôle des noirs sur la case d4.

3. ... cxd4.

4. Cxd4. Cc6.

5. Cc3. Dc7.

6. g3. a6.

7. Fg2. Cf6.

8. 0-0. Fe7.

9. Fe3. 0-0.



Le début de partie marque des schémas très constructifs de la part des 2 camps : ils développent leurs pièces légères pour contrôler le centre et effectuent un petit roque chacun pour mettre le roi à l'abri. A ce stade du jeu (on commence à rentrer dans le milieu de partie), le joueur blanc (Hamdouchi) conçoit un plan audacieux : il va utiliser son pion f en combinaison avec le pion e comme béliers pour affaiblir l'aile du roi adverse.

10. f4. d6.

11. Rh1. Tb8.

12. a4. Te8.

13. e5. Cxd4.

14. Fxd4. Cd7.



La première partie du plan réussit, le joueur blanc a délogé le cavalier f6 de sa position où il gardait le roi. Cela libère de l'espace pour la dame blanche qui infiltre la case g4 et se rapproche de manière menaçante du roi adverse.

15. Dg4. dxe5.

16. dxe5. Fc5.



La position critique de la partie. Après avoir longuement réfléchi, le champion marocain remarque premièrement que le roi noir est isolé, en effet la majorité des pièces noires se trouvent de l'autre côté à l'aile dame. Deuxièmement, plusieurs pièces blanches pointent sur l'aile roi (la dame, la tour f, et possiblement le fou en d4). Troisièmement, les pièces noires sont mal coordonnées en ce moment, le cavalier en d7 bloque le fou de cases blanches, et bloque la reine noire sur le 7^{ème} rang.

Cependant, la structure de pions autour du roi noir est encore saine et intacte, et le pion e6 bloque le pion e5 blanc. Dans un monde idéal, si on pouvait avancer le pion e blanc, on pourrait libérer l'influence du fou en d4 qui menacerait directement le roi noir, la case g7 notamment. Tel le cap Spartel, la case d5, apparaît comme un endroit extrêmement stratégique, là où les forces blanches et les forces noires convergent et se repoussent. Hamdouchi devient convaincu qu'il doit « libérer » cette case à n'importe quel prix, considérant que son occupation lui permettrait de dominer la position de son adversaire et lancer un assaut dévastateur contre le roi noir.

17.Cd5 !!...



Un coup fabuleux, le cavalier en d5 attaque la dame noire. Les noirs n'ont pas d'autre choix que d'accepter ce sacrifice. Le décliner serait perdant 17...Dd8. 18. Cf6+. le pion g est cloué. Cxf6. 19. exf6. Avec la menace de Dxc7#, la suite est forcée 19... g6. 20. Fxc5... et les blancs ont un fou en plus avec une bien meilleure position. Au niveau d'un grand maître, avec cette position, le gain deviendrait une formalité.

17. ... exd5.

18. Txf7 !!...



Le feu d'artifices continue ! Ayant libéré la case stratégique d5, Hamdouchi s'emploie à détruire la barricade du roi noir, en sacrifiant sa tour en f7. Sacrifier une tour pour un seul pion est très cher, mais si c'est pour exposer le roi et l'amener à quitter sa protection, ça peut être un investissement payant.

Après une longue réflexion, Joel Lautier (le joueur noir) décide de refuser ce deuxième sacrifice parce qu'il attirerait le roi noir trop loin de sa base, et vers les forces adverses. En effet, la continuation est 18... Rxf7. 19. Fxd5+. (utilisant d5 la case libérée) Rf8. 20. Df4+. Re7. 21. Dh4+. Cf6. (seule possibilité) 22. exf6+. plusieurs possibilités sont possibles ici, mais elles sont toutes gagnantes pour les blancs. Par simplicité nous ne présentons qu'une seule variante ici. 22...Rf8. 23. fxf7+. Dxf7. 24. Dg5+. Rh8. 25. Df6#

Du coup, le joueur noir, déjà heureux d'avoir un cavalier en plus, décide de refuser l'offrande de la tour, et rapatrie son fou en f8 pour renforcer sa défense et notamment la menace immédiate de Dame prend g7 mat.

18. ... Ff8.

19. Fxd5. (avec la menace d'un double échec fatal Rxf7+) Rh1. (pour quitter la dangereuse diagonale du fou blanc d5)

20. Taf1. Dd8.

21. Df3...



Dans un premier temps, le champion marocain a libéré la diagonale d5-g8. Maintenant, il s'emploie à dominer la colonne f en plaçant toutes ses pièces lourdes (les 2 tours et la reine) dessus. Le fou noir est obligé de bouger sinon les blancs pousseront e6 et forceront le cavalier à abandonner la défense du fou f8. Voici une variante pour montrer que le fou ne peut pas rester en f8 21...b5. 22. e6. Cf6. 23. Txf6! gxf6. 24. Fxf6+ Dxf6. 25. Dxf6+... avec un avantage matériel et positionnel décisif en faveur des blancs.

21... Fe7.

22. Txf7!!...



La tour blanche avancée continue son épopée assassine ! Elle détruit un 2ème rempart de la protection royale. Cette fois, les noirs sont obligés d'accepter, sinon la tour blanche continuera de se sacrifier en finissant d'abattre le dernier pion avec 23. Txf7. Mais la suite imaginée par Hamdouchi démontre que le roi est devenu désormais mortellement exposé.

22... Rxf7

23. Df7+. Rh6. (si Rh8. 25. e6+. est gagnant)

24. h4!!...



h4 est un superbe coup silencieux, qui démontre toute la classe du joueur blanc ! En effet, beaucoup de joueurs se seraient rués sur l'opportunité de mettre en échec le roi noir exposé. Mais, Hamdouchi a compris que h4 est bien plus puissant, son objectif est de couper les cases de fuite du roi noir, en somme le coincer avant d'opérer l'assaut direct. h4 vient sécuriser le contrôle de la case g5, et ainsi la menace 26. Fe3+ devient très difficile à parer. Si 25... Fxh4. alors 26. Fe3+. Fg4. 27. Tf2 et le prochain coup Th2+ termine la partie.

25... Fg5. Le coup qui offre la plus grande résistance

26. hxg5+. Dxcg5. (si Rxcg5. 27. Dg7+. Rh5. 28. Ff3#)

27. Dxe8. Dxcg3.

28. De6+. Dg6 (Rg7 ou Rg5 mènent aussi au mat avec respectivement comme premier coup 29.Tf7 et Tf5)

29. Fe3+. Rg7.

30. Dg8#



La position finale illustre la chasse impitoyable, forcée et sans répit qu'a subie le roi noir depuis le coup 17. Cd5!! Une combinaison de 13 coups géniaux de suite pour contrôler les lignes stratégiques, fragiliser les positions adverses, isoler et mater l'adversaire.

Une superbe partie du champion marocain natif de Tanger qui est rentrée dans les annales du jeu. Comme aimait dire le peintre Marcel Duchamp « Si tous les artistes ne sont pas des joueurs d'échecs, tous les joueurs d'échecs sont des artistes »

Leçon : Le joueur blanc a fait très attention à ce qui se passait sur l'échiquier notamment il a bien observé la disposition des forces adverses, identifié les cases et lignes stratégiques et les points faibles et choisi les bons moments pour déployer sa stratégie. Il est important aux échecs de concevoir votre plan en fonction de ce qui se passe devant vous, et ne pas débiter avec des idées préconçues. Une fois que vous vous décidez à réaliser un sacrifice, il est primordial d'agir avec beaucoup de dynamisme après, quitte à continuer à sacrifier du matériel. Si vous laissez du temps à votre adversaire, il regroupera ses forces, consolidera sa position puis reprendra le dessus.

Anecdote : Cette partie a eu lieu lors du tournoi international Cap d'Agde de 1994. Le grand maître Français Joel Lautier avait utilisé la même défense quelques semaines plus tôt au tournoi de Las Palmas contre le grand maître bulgare Veselin Topalov, futur champion du monde. Celui-ci avait choisi 13. De2 et la partie s'était achevée en égalité. Hamdouchi, pour sa part, a trouvé sans préparation préalable une continuation bien meilleure que le futur champion du monde. Cette innovation dans ce système de jeu est rentrée dans les annales de la défense sicilienne, et lui a valu cette année-là les félicitations des meilleurs notamment les légendes Veselin Topalov, et Peter Leko présents à Cap d'Agde.

La leçon principale à retenir de cette section est que les Echecs est un jeu qui se joue à 2 niveaux, tactique et stratégique :

- En effet, une partie d'échecs est très concrète, vous pouvez avoir une bonne position mais si vous faites une erreur et jouez un coup erroné, votre adversaire peut vous mettre KO immédiatement grâce à une combinaison tactique entraînant une perte de matériel importante sans compensation ou bien pire un échec et mat (exemple les 2 premières parties).
- Parallèlement, vous pouvez jouer des coups convenables sans faire d'erreur, mais si ce sont des coups à caractère faible ou qui manquent d'objectifs stratégiques, votre adversaire peut gagner positionnellement, ainsi vous verrez votre position s'affaiblir doucement mais sûrement avant que l'assaut final ne vienne ponctuer l'avantage positionnel acquis (comme le démontre dans une certaine mesure les 2 dernières parties).

Cette sélection de parties commentées vous aura aussi donné, nous l'espérons, l'envie de consulter et de s'intéresser de manière régulière aux parties des grands maîtres passés et présents. Leur analyse permettra en effet de vous donner des enseignements très instructifs sur les différentes phases de jeu, et la manière de conduire une partie de bout en bout mettant en pratique toutes les connaissances techniques que vous aurez acquises.