

Milieu de partie

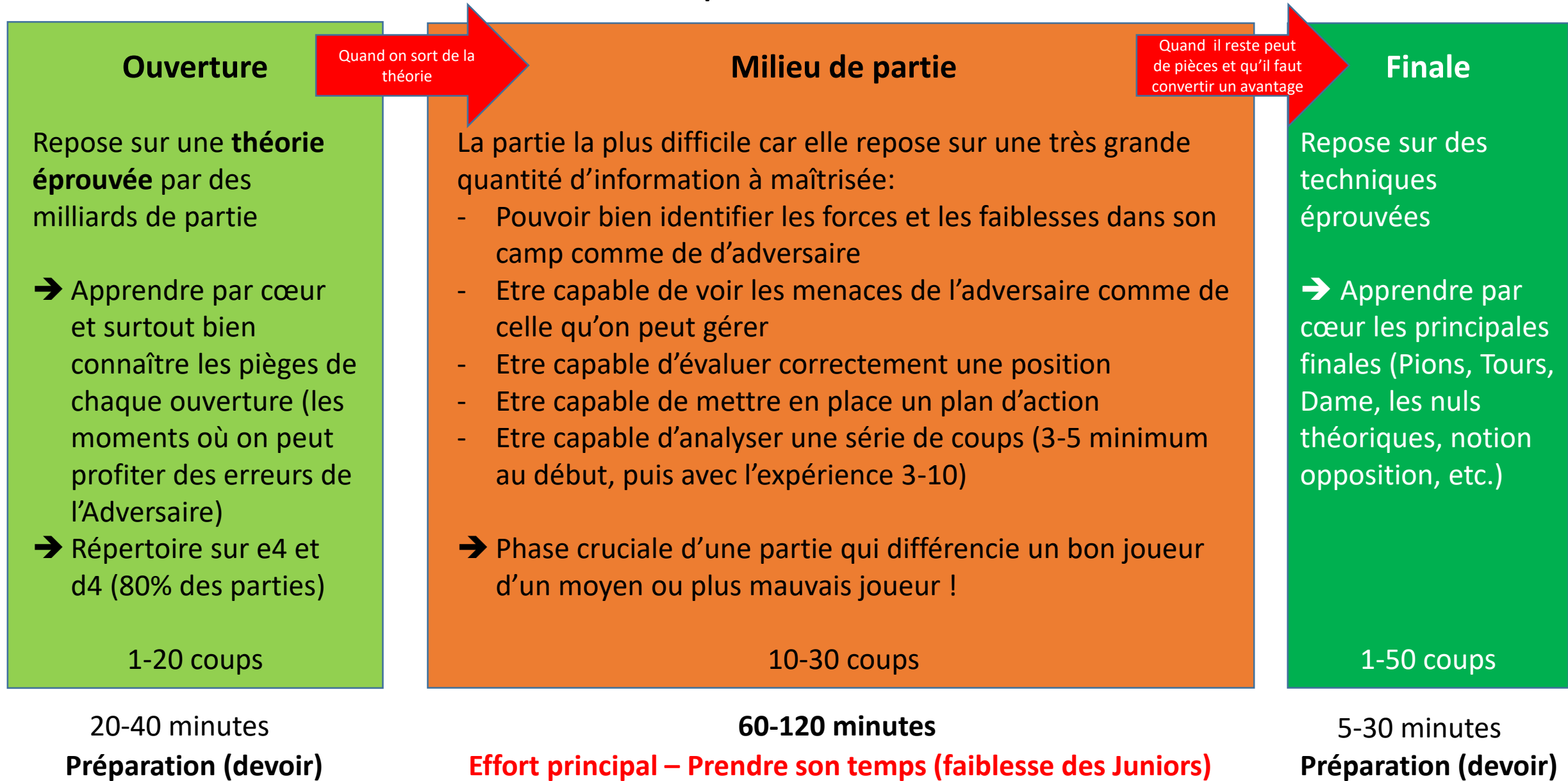
Leçon 12 : Notions et concepts fondamentaux

Je sais quoi faire ?

Pour les juniors

RESUME

Une partie d'échecs



5 grandes règles d'évaluation d'une position

1. Matériel

Force des pièces : pion = 1, fou et cheval = 3, Tour = 5 et Dame = 9 ou 10

2. Activités des pièces

Menaces, prises de colonnes ou de diagonale, bon cheval contre mauvais fou, batterie dame-fou ou avec les tours, prise de la 7^{ème} rangée par les tours, attaque sur le roque, ...

3. Sécurité du Roi

Roque effectué, éviter les colonnes ouvertes sur le roque, pas avancée inutilement de pions devant le Roi, attention à l'attaque ou au sacrifice sur le roque, ...

4. L'espace

Celui qui a le plus d'espace est mieux car il peut plus facilement jouer ses pièces

5. Structures des pions

Pion faible, pions doublés, nombre d'ilots, majorité de pions sur aile-dame, pion passé protégé

➔ On doit pouvoir dire : **Qui est mieux (Blancs ou Noirs) et Définir un plan d'actions**

STRATEGIE

Analyse complète d'une partie au ralentie pour bien ancrer les principes de l'analyse de chaque coup

Rubinstein,Akiba - Teichmann,Richard [D55]

Match Rubinstein-Teichmann Vienna, 07.05.1908

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7 6.Cf3 0-0
7.Dc2 b6 8.cxd5 exd5 9.Fd3 Fb7 10.0-0-0 c5



Roques faits → on entre dans le milieu de partie

Les REFLEXIONS que vous devez avoir, dans votre tête, avant de jouer votre coup

STRATEGIE

1. Évaluation de la situation (autant pour vous que pour votre adversaire)
2. Définir un plan (qu'est-ce que vous souhaitez faire dans les prochains coups)

TACTIQUE

3. Coups candidats (1, 2, max 3 coups candidats)
4. Analyse les coups candidats sur 3-4 coups
5. Réévaluation des situations après coup
6. Choisir le meilleur coup candidat

Stratégie - Evaluation de la situation (on joue pour les Blancs) :

La partie est équilibrée avec des **roques opposés** **Tilt : qu'est-ce que cela signifie ?**

- nécessité d'attaquer **rapidement le roque adverse**, le premier qui y arrive gagnera !
- les Blancs ont des menaces sur le roque par la batterie Dc2-Fd3 appuyé par le Cf3 et éventuellement par la Th1
 - Les noirs menacent d'ouvrir la colonne c pour eux aussi attaquer le roque adverse

Stratégie - Plan des Blancs :

- Lancer une attaque sur le roque adverse en
 - Avançant les pions f, g et h
 - Ouvrant une colonne et en y plaçant les tours
 - Si, opportunité et nécessité, en sacrifiant le fou en h7

Tactique - Coups candidats: **h4 et Ce5**

- 11a.h4 **Suite possible pour Noirs ?**

Si 11... h6

12.g4 Cxg4 13.Tdg1 et l'attaque prend forme pour les blancs

Si 11... c4

12.Ff5 Te8 13.Fxf6 Cxf6 14.g4 et on continue l'attaque

- 11b.Ce5 h6

12.Fxf6 Cxf6

13.h4 Fd6

et la partie est équilibrée, les Noirs n'ont pas de soucis particulier

Tactique – Choisir le meilleur coup : **11.h4**

et on a trois coups en tête !

Rubinstein,Akiba - Teichmann,Richard

[D55]

Match Rubinstein-Teichmann +3-2=1 Vienna (4),
07.05.1908

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7 6.Cf3 0-0

7.Dc2 b6 8.cxd5 exd5 9.Fd3 Fb7 10.0-0-0 c5 11.h4 c4

[11...Tc8 12.Rb1 Te8 13.dxc5 1-0 (23) Rubinstein,A-Teichmann,R
Karlsbad 1907; 11...cxd4 12.Cxd4 Te8 13.Rb1 a6 14.g4 1-0 (46)
Alekhine,A-Yates,F Hamburg 1910 HCL [Alekhine,A]]

12.Ff5 Te8 13.Fxf6 Cxf6



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont mieux car :

- Possibilité d'attaque sur l'aile Roi avec toutes leurs pièces
- Les Noirs ont la paire de fou
- Il faudra beaucoup de coups pour les Noirs avant de pouvoir ouvrir les lignes (conséquence d'avoir joué c4)

Stratégie - Plan des Blancs :

- Continuer l'attaque sur le roque adverse en
 - Avancer le pion sur g4
 - Amener Td1 sur colonne g
 - Ouvrir une colonne sur le roque , soit en avançant les pions, soit en sacrifiant le Fou
 - Forcer les Noirs a pousser un pion devant le Roi ou à l'échanger

Tactique - Coups candidats: h5 et g4

14a.h5 **Suite possible pour Noirs ?**

14.... Fb4 15.g4 Fxc3 16.bxc3

avec une partie équilibrée, les Noirs ayant également des chances d'attaque

14b.g4 **Suite possible pour Noirs ?**

Si 14.... g6 15.g5 Ch5 16.Fg4

avec une situation favorable aux blancs
Si 14.... Fb4 15.g5 Ce4 16.Cxe4 dxe4 17.Ce5
et les Blancs sont nettement mieux

Tactique – Choisir le meilleur coup : **11.g4**

et on a trois coups en tête !

Rubinstein,Akiba - Teichmann,Richard [D55]

Match Rubinstein-Teichmann +3-2=1 Vienna (4),
07.05.1908

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7 6.Cf3 0-0
7.Dc2 b6 8.cxd5 exd5 9.Fd3 Fb7 10.0-0-0 c5 11.h4 c4
[11...Tc8 12.Rb1 Te8 13.dxc5 1-0 (23) Rubinstein,A-Teichmann,R
Karlsbad 1907; 11...cxd4 12.Cxd4 Te8 13.Rb1 a6 14.g4 1-0 (46)
Alekhine,A-Yates,F Hamburg 1910 HCL [Alekhine,A]]
12.Ff5 Te8 13.Fxf6 Cxf6 14.g4 Fd6



Oups, les Noirs n'ont pas joué leur meilleur coup, en jouant Fd6
qu'on avait pas prévu
→ on doit reprendre une nouvelle analyse complète à partir de là
(on ne peut pas s'appuyer sur nos précédentes analyses)

Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont mieux car :

- Possibilité d'attaque sur l'aile Roi avec toutes leurs pièces
- Il faudra beaucoup de coups pour les Noirs avant de pouvoir ouvrir les lignes (conséquence d'avoir joué c4)

Stratégie - Plan des Blancs :

- Lancer une attaque sur le roque adverse en
 - Avancer les pions g4 et h4
 - Ouvrir une brèche dans la défense du roi des Noirs en sacrifiant le Ff5
 - Forcer les Noirs a pousser un pion permettant après échange d'ouvrir une colonne pour les Tours

Tactique - Coups candidats: g5 et h5

15a.g5 Ce4 **Suite possible pour Blancs**

16.h5 (stratégie ouvrir une colonne sur roque)

Et les coups candidats pour les Noirs ? Fc8 et De7

si 16a....Fc8 17.Fxe4 dxe4 18.Cxe4

et les Blancs sont biens

si 16b.... De7 17.Tdg1 et l'attaque devient écrasante

15b.h5

...Ce4

16.g5 (voir 15a)

Tactique – Choisir le meilleur coup : **15.g5**

et on a trois coups en tête !

Rubinstein,Akiba - Teichmann,Richard

[D55]

Match Rubinstein-Teichmann +3-2=1 Vienna (4),
07.05.1908

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7 6.Cf3 0-0
7.Dc2 b6 8.cxd5 exd5 9.Fd3 Fb7 10.0-0-0 c5 11.h4 c4
12.Ff5 Te8 13.Fxf6 Cxf6 14.g4 Fd6 15.g5 Ce4 16.h5 De7
17.Tdg1 a6



18.Fxh7+- Rxh7 19.g6+ Rg8 [19...fxg6 20.Cxe4 dxe4 21.Cg5+ Rg8 22.Dxc4+-] 20.Cxe4 dxe4 21.h6 f6
[21...fxg6 22.h7+ Rf7 23.Ch4+-] 22.hxg7 exf3 23.Th8+
Rxg7 24.Th7+ Rg8 25.Df5 c3 26.Txe7 1-0

On constate dans cette partie que les Noirs ont toujours été en défense car

- Les Blancs ont joué actif et ont gardé l'initiative du jeu !
- Les Noirs ont poussé c4 bloquant leur possibilité d'attaque !

Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont nettement mieux car :

- Ils ont une attaque sur le roque
- Ils peuvent ouvrir une colonne avec leurs pions avancés (g5 et h5)
- Ils ont une possibilité de sacrifice en h7
- Les tours et le Cf3 soutiennent l'attaque

Vous avez vu la
progression des
pions depuis le
11^{ème} coup !

Stratégie - Plan des Blancs :

- Lancer une attaque sur le roque adverse en
 - sacrifiant sur h7 pour ouvrir la colonne sur le Roi
 - ouvrant une colonne pour les tours

Tactique - Coups candidats: Fxh7+

- 18.Fxh7+ Rxh7 **Suite possible pour Blancs ?**
19.g6+

Si ...fxg6 20.Cxe4 dxe4 21.Cg5+ Rg8 22.Dxc4+ et 1-0

Si ...Rg8 20.Cxe4 dxe4 21.h6! f6 22.hxg7, la colonne est ouverte et les Tours vont pouvoir s'engouffrer et les blancs sont nettement mieux

L'analyse des coups candidats par l'ordinateur:

1. +- (3.24): 18.Fxh7+ Rxh7 19.g6+ Rg8 20.h6 f6 21.hxg7 De6 22.Th8+ Rxg7 23.
2. +- (3.17): 18.Ch4 b5 19.Fxh7+ Rxh7 20.f3 b4 21.Cf5 De6 22.fxe4 Rh8 23.Cxd6
3. +- (2.00): 18.g6 fxg6 19.hxg6 h6 20.Cxe4 dxe4 21.Cg5 Fd5 22.Fxe4 Db7 23.F
4. +- (1.93): 18.Th4 Rh8 19.Cxe4 dxe4 20.Cd2 b5 21.Cxe4 b4 22.Rb1 Fxe4 23.T
5. ± (1.60): 18.Tg4 b5 19.Cxe4 dxe4 20.Cd2 Tf8 21.Fxe4 Tac8 22.Fxh7+ Rh8 23.F

Quand on est
mieux, même si on
ne joue pas le
meilleur coup, on
est encore bien !

Tactique – Choisir le meilleur coup : **18.Fxh7+**

Alekhine,Alexander - Lasker,Emanuel

[D35]

New York International Masters – New York,NY (3),
19.03.1924

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.cxd5 exd5 6.Ff4 c6
7.e3 Ch5 8.Fd3? Cxf4 9.exf4 Fd6 10.g3 0–0 11.0–0 Te8
12.Dc2 **Cf8** 13.Cd1? f6! 14.Ce3 Fe6 15.Ch4? Fc7 16.b4 Fb6
17.Cf3 Ff7! 18.b5?



A connaître pour la défense du Roque

Le Cf8 (12^{ème} coup) est un bon coup défensif pour tenir h7
Il peut ensuite rebondir si nécessaire en g6 ou e6!

Stratégie - Evaluation de la situation :

La partie est équilibrée

- les Blancs ont poussé b5 pour ouvrir la colonne b
- Les Blancs ont des faiblesses sur leur roque après avoir jouer g3, en particulier sur les cases blanches car le Fou n'est pas en g2
- Les Noirs doivent se méfier d'une attaque sur h7, mais leur Cf8 veille au grain

Stratégie - Plan des Noirs :

- Attaquer le Cf3 qui n'est pas protégé et qui n'a pas de bonne case de repli
- Contenir l'aide-Dame

Tactique - Coups candidats : Fh5 et Tc8

- 18. ...Fh5! (Attaque le Cf3) Suite possible pour Blancs Rg2 et g4
Si 19.Rg2
... Fxf3 20.Rxf3
... Fxd4 21.Tae1 Fxe3 22.Txe3 Txe3 23.fxe3 Tc8 et les Noirs sont mieux avec leur pion en plus
Si 19.g4
... Ff7 20.bxc6
... Tc8 suivi de bxc6 et les Noirs sont biens.
Les Blancs souffrent d'une mauvaise disposition de leurs pions avec leurs 3 ilots
- 18. ...Tc8 (contenir l'aile-Dame)
19.Ff5 Tc7 20.bxc6 Fh5 21.Fg4 Txe3 22.Fxh5 Txc6 23.Dd1 Ta3 et la partie est équilibrée

Tactique – Choisir le meilleur coup : **18.... Fh5!**

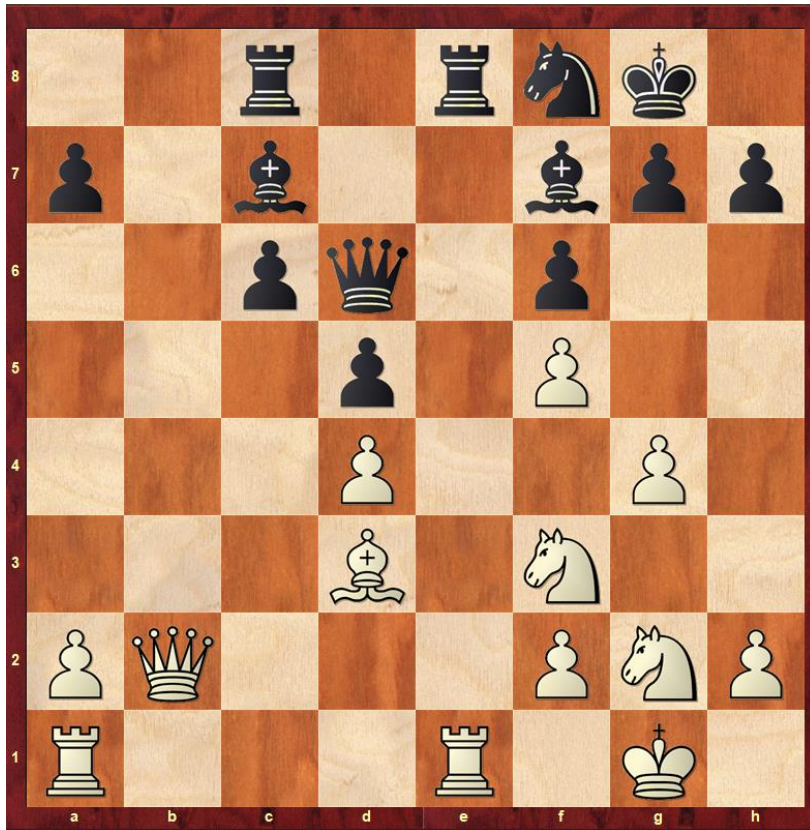
et on a trois coups en tête !

Alekhine,Alexander - Lasker,Emanuel

[D35]

New York International Masters – New York, NY (3),
19.03.1924

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.cxd5 exd5 6.Ff4
c6 7.e3 Ch5 8.Fd3? Cxf4 9.exf4 Fd6 10.g3 0–0 11.0–0
Te8 12.Dc2 Cf8 13.Cd1? f6! 14.Ce3 Fe6 15.Ch4? Fc7
16.b4 Fb6 17.Cf3 Ff7! 18.b5? Fh5! 19.g4 Ff7 20.bxc6
Tc8 21.Db2 bxc6 22.f5 Dd6 23.Cg2 Fc7 24.Tfe1



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Noirs sont mieux

- Ils peuvent attaquer sur h2 avec la batterie F et D
- Les Pièces blanches ne jouent pas bien ensemble
- Le Roque blanc est fragile en particulier sur cases blanches
- Les blancs essaient de s'emparer de la colonne b

Stratégie - Plan des Noirs :

- Préparer une attaque sur le Roi Blancs
 - Ouvrir une colonne sur le roque en cassant la chaîne de pion h3, g4 et f5
 - Activer le Cf8 (maintenant que f5 bloque le Fd3)
 - Echanger la tour sur la colonne e (vu que les Noirs sont mieux)

Tactique - Coups candidats : h5

- 24. ... h5! (libère h7 pour le Cavalier)
 - Si 25.h3
 - ... Ch7 (s'active pour éliminer le Cf3 qui défend h2) 26.Txe8 Txe8 27.Te1 (les blancs veulent diminuer la pression et le nombre de pièces d'attaque en échangeant) ...Tb8 et les Noirs sont très biens
 - Si 25.g5
 - ... fxg5 26.Ce5
 - ... Cd7 27.f4 gxf4 bloquant attaque sur h2) 28.Cf3 c5! Et les Noirs sont bien mieux

Tactique – Choisir le meilleur coup : 24.... h5!

et on a trois coups en tête !

Alekhine,Alexander - Lasker,Emanuel

[D35]

New York International Masters – New York,NY (3),
19.03.1924

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.cxd5 exd5 6.Ff4
c6 7.e3 Ch5 8.Fd3? Cxf4 9.exf4 Fd6 10.g3 0–0 11.0–0
Te8 12.Dc2 Cf8 13.Cd1? f6! 14.Ce3 Fe6 15.Ch4? Fc7
16.b4 Fb6 17.Cf3 Ff7! 18.b5? Fh5! 19.g4 Ff7 20.bxc6
Tc8 21.Db2 bxc6 22.f5 Dd6 23.Cg2 Fc7 24.Tfe1 h5!
25.h3 Ch7 26.Txe8+ Txe8 27.Te1 Tb8 28.Dc1



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Noirs sont mieux

- Ils peuvent attaquer sur h2 avec la batterie F et D
- Ils ont la paire de fou et maîtrise la colonne b
- Les blancs essaient d'avoir une attaque via g5 et le cavalier et la Dame

Stratégie - Plan des Noirs :

- Continuer l'attaque sur le Roi Blancs
 - Attaquer le Cf3 qui défend la case h2
 - Ouvrir une colonne sur le roque

Tactique - Coups candidats : Cg5

- 28. ... Cg5! (attaque le cavalier f3) **Suite possible pour Blancs ? Cxg5 et Ce5**
 - Si 29.Cxg5
 - ... Dh2+
 - 30.Rf1 Dh1+ suivi de Dxd2 0-1
 - Si 29.Ce5 (pour bloquer la diagonale b8-h2)
 - ... fxe5 30.Dxd5
 - ... e4 31.f6
 - ... g6 32.f4 pour bloquer l'accès à f2 néanmoins les Noirs sont nettement mieux

Tactique – Choisir le meilleur coup : 24.... Cg5!

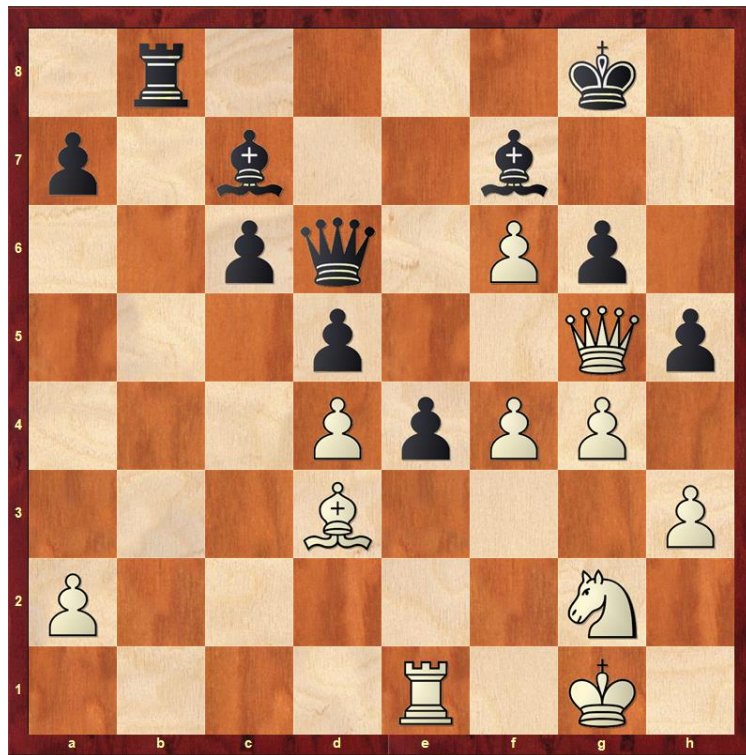
et on a trois coups en tête !

Alekhine,Alexander - Lasker,Emanuel

[D35]

New York International Masters – New York,NY (3),
19.03.1924

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 Cbd7 5.cxd5 exd5 6.Ff4
c6 7.e3 Ch5 8.Fd3? Cxf4 9.exf4 Fd6 10.g3 0–0 11.0–0
Te8 12.Dc2 Cf8 13.Cd1? f6! 14.Ce3 Fe6 15.Ch4? Fc7
16.b4 Fb6 17.Cf3 Ff7! 18.b5? Fh5! 19.g4 Ff7 20.bxc6
Tc8 21.Db2 bxc6 22.f5 Dd6 23.Cg2 Fc7 24.Tfe1 h5!
25.h3 Ch7 26.Txe8+ Txe8 27.Te1 Tb8 28.Dc1 Cg5!
29.Ce5 fxe5! 30.Dxg5 e4 31.f6 g6 32.f4



hxg4! 33.Fe2 gxh3 34.Fh5 Tb2 35.Ch4 Dxf4 36.Dxf4 Fxf4 0–1

Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Noirs sont nettement mieux

- Ils peuvent casser le roque par la prise en g4
- Le Fd3 est menacé et doit jouer
- Le Roi blanc est nu sans la protection de ses pions
- La batterie F et D Noirs est un danger permanent pour les Blancs

Stratégie - Plan des Noirs :

- Attaquer le Roi adverse en
 - Ouvrant la colonne h ou g
 - Activant le Ff7
 - Pénétrant en 2^{ème} rangée avec la Tour

C'est parfois mieux
de n'avoir qu'un coup candidat,
ce qui compte c'est l'analyse après.
Si l'analyse montre qu'on est pas mieux,
il faut changer de coup candidat

Tactique - Coups candidats : hxg4

- 32. ... hxg4! **Suite possible pour Blancs ? Fe2 et h4**

Si 33.Fe2 (pour sauver le Fou) gxh3

34.Ce3 Dxf4 35.Dxf4 Fxf4 et les noirs gagnent avec leurs 3 pions en plus

Si 33.h4 Fb6

34.Fe2 Fxd4+ 35.Rh1 Dxf6 et les Noirs gagnent avec leurs 3 pions de plus

Autres coups candidats:

1. -+ (-5.44): 32...Fd8 33.Dh6 Fxf6 34.Ff1 Fg7
2. -+ (-5.09): 32...hxg4 33.h4 Fb6 34.Fe2 Fxd4
3. -+ (-4.63): 32...exf3 33.Te5 Fb6 34.Rh1 fxg4
4. -+ (-4.16): 32...Fb6 33.gxh5 Fxd4+ 34.Rh1

Quand on est mieux,
même si on ne joue pas le
meilleur coup, on est
encore bien !

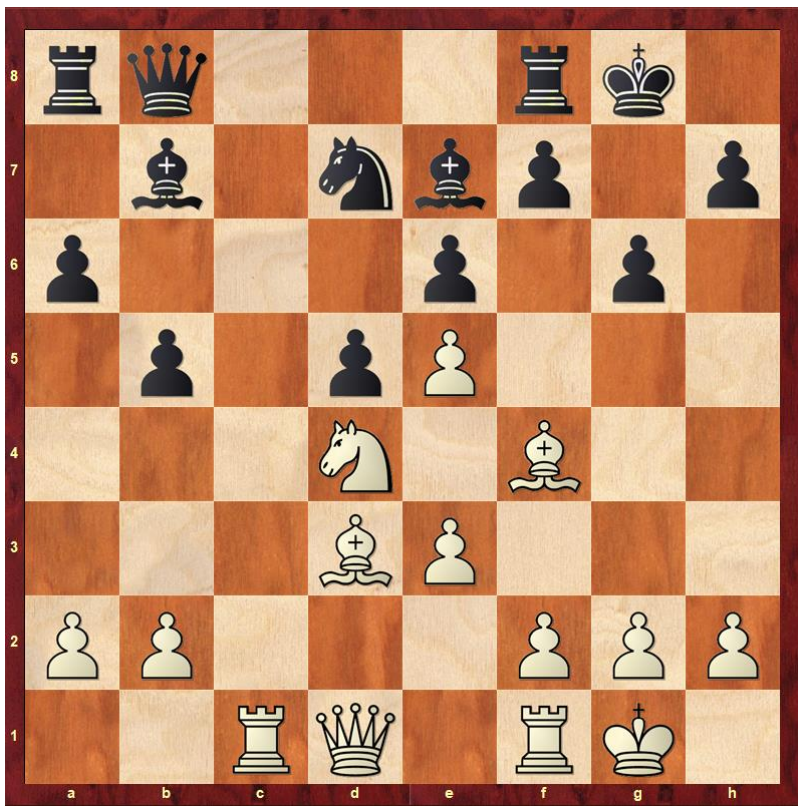
Tactique – Choisir le meilleur coup : 32.... hxg4!

et on a trois coups en tête !

Euwe,Max - Bogoljubow,Efim [D66]

Match Bogoljubow-Euwe +2-1=7 Four Cities
(6), 29.12.1928

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Fg5 Cbd7 5.e3
Fe7 6.Cf3 0-0 7.Tc1 c6 8.Fd3 a6 9.cxd5 cxd5
10.0-0 b5 11.Ce5 Cxe5 12.dxe5 Cd7 13.Ff4
Fb7 14.Ce2 Db8 15.Cd4 **g6**



Suite la semaine prochaine

Les tempos sont importants en milieu de partie = Actif

Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont un peu mieux

- car les Noirs ont une faiblesse sur les cases noires devant le Roi (voir dernier coup joué **g6**) et le Ff4 peut en profiter
- Le Cd4 est bien placé sur une case forte et le Fb7 est faible
- Ils sont sur la colonne c et leur Dame peut intervenir sur les 2 ailes

Stratégie - Plan des Blancs :

- Attaquer la Tf8 et prendre la diagonale h6-f8
- Pousser f4 pour soutenir le pion e5
- Attaquer l'aile-Roi avec l'avancée des pion g et h

Tactique - Coups candidats : **Fh6**

C'est important de ne pas perdre un **tempo** car si on joue un autre coup, ex. h3, les Noirs jouent Cxe5 et sont mieux

- 16.Fh6! **Suite possible pour Noirs Tc8 ou Dxe5**

Si 16.... Tc8 (pour sauver la tour et pas perdre la colonne c)

17.Txc8 (on prend plutôt que jouer f4 car la Dame doit venir sur l'aile-Roi) Dxc8

18.f4 et la situation est meilleure pour les blancs

Si 16....Dxe5

17.Fxf8 (et on gagne la qualité) Fxf8

18.Te1 Fd6

19.g3 h5

20.Ff1 (pour ramener le Fou en g2 et protéger le Roi) et les Blancs doivent être vigilants, mais sont mieux. Il faudra échanger quelques pièces pour gagner la finale

Tactique – Choisir le meilleur coup : **16.Fh6!**

et on a trois coups en tête !

Euwe,Max - Bogoljubow,Efim [D66]

Match Bogoljubow-Euwe +2-1=7 Four Cities
(6), 29.12.1928

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7
6.Cf3 0-0 7.Tc1 c6 8.Fd3 a6 9.cxd5 cxd5 10.0-0
b5 11.Ce5 Cxe5 12.dxe5 Cd7 13.Ff4 Fb7 14.Ce2
Db8 15.Cd4 g6 16.Fh6 Tc8 17.Txc8+ Dxc8 18.f4
Cc5



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont mieux

- Ils ont un bon Cd4 qui tient la défense, en particulier la case c2 qui empêche de pénétrer en 2^{ème} rangée, blocage du pion d5 et est prêt pour une éventuelle attaque
- La Dame et la Tf1 ont des possibilités de venir sur aile-Roi
- Les Noirs menacent la paire de fou des blancs avec le dernier Cc5

Stratégie - Plan des Blancs :

- Attaque sur le Roi Noirs en
 - Avançant les Points g et h
 - Ouvrant la colonne g
 - Amenant Dame et Tour sur le roque Noirs

Tactique - Coups candidats: **g4 (renforce l'attaque) ou Fb1 (sauve la paire de fou)**

- **21.g4** (ne sauve pas la paire de Fou, mais dans tous les cas, les Noirs auraient jouer ensuite Ce4 pour bloquer tout le jeu d'attaque des Blancs, tout en étant sur une case forte)
 - 21. ... Cxd3
 - 22.Dxd3 Dc4 (pour échanger les Dames) et les Blancs sont très biens
- **21.Fb1**
 - 21. ... Ce4 (pour bloquer la diagonale du Fou)
 - 22.Dg4 Fc5 (pour attaquer le fort Cavalier Blancs)
 - 23.h4 et les Blancs sont biens

Tactique – Choisir le meilleur coup : **21.g4!**

et on a deux ou trois coups en tête !

g4 n'est pas le meilleur coup en valeur absolue. Fb1 est meilleur, mais g4 c'est celui qui répond le mieux à la stratégie des Blancs

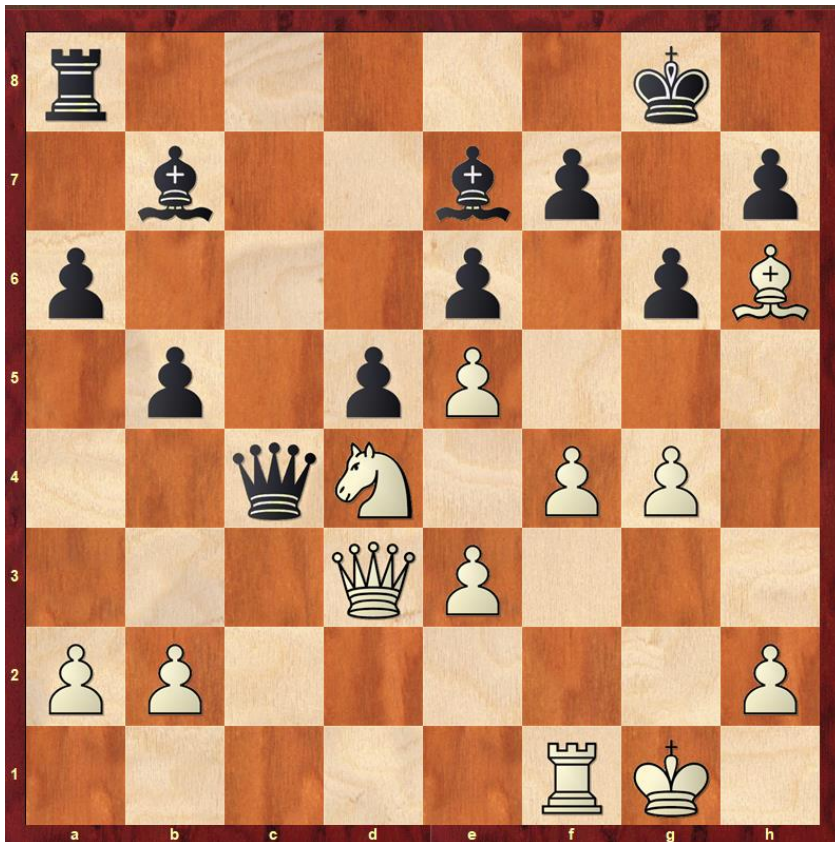
« Attaque sur le Roi Noirs »

Le fait d'avoir un plan clair permet de trouver les coups à jouer

Euwe,Max - Bogoljubow,Efim [D66]

Match Bogoljubow-Euwe +2-1=7 Four Cities
(6), 29.12.1928

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7
6.Cf3 0-0 7.Tc1 c6 8.Fd3 a6 9.cxd5 cxd5 10.0-0
b5 11.Ce5 Cxe5 12.dxe5 Cd7 13.Ff4 Fb7 14.Ce2
Db8 15.Cd4 g6 16.Fh6 Tc8 17.Txc8+ Dxc8 18.f4
Cc5 19.g4 Cxd3 20.Dxd3 Dc4



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont un mieux

- Ils ont un bon Cd4 qui tient la défense, en particulier la case c2 qui empêche de pénétrer en 2^{ème} rangée, blocage du pion d5 et est prêt pour une éventuelle attaque
- Les pions avancés (e5, f4 et g4) doivent permettre d'ouvrir le roque des Noirs

Stratégie - Plan des Blancs :

- Attaque sur le Roi Noirs en
 - Ouvrant l'aile-Roi par f5
 - Amenant la dame sur l'aile Roi

Tactique - Coups candidats: Dd2

- **21.Dd2!**, (il ne faut pas échanger les Dames car les Blancs sont mieux. De plus en échangeant les Noirs prendraient avec le pion d et seraient gagnants car, leurs fous, en particulier leur mauvais Fb7, deviendrait fort et la majorité de pion sur l'aile-Dame assurerait la victoire en finale)

Suite possible pour Noirs Fb4 ou Ff8

Si 21.... Fb4 (attaque la Dame et permet ensuite de revenir en f8 et d'amener la Dame en e4)

22.Df2 Dd3 (surveille f5 et le roque Noirs)

23.f5 De4

24.Dg3 et les blancs sont biens

Si 21.... Ff8

22.Tc1 (attaque la Dame, prend la colonne et améliore la position des Blancs)

... Dxa2 (gagne un pion certes, mais éloigne la Dame de la zone de combat)

23.Fxf8 Txf8

24.f5 et on garde l'initiative

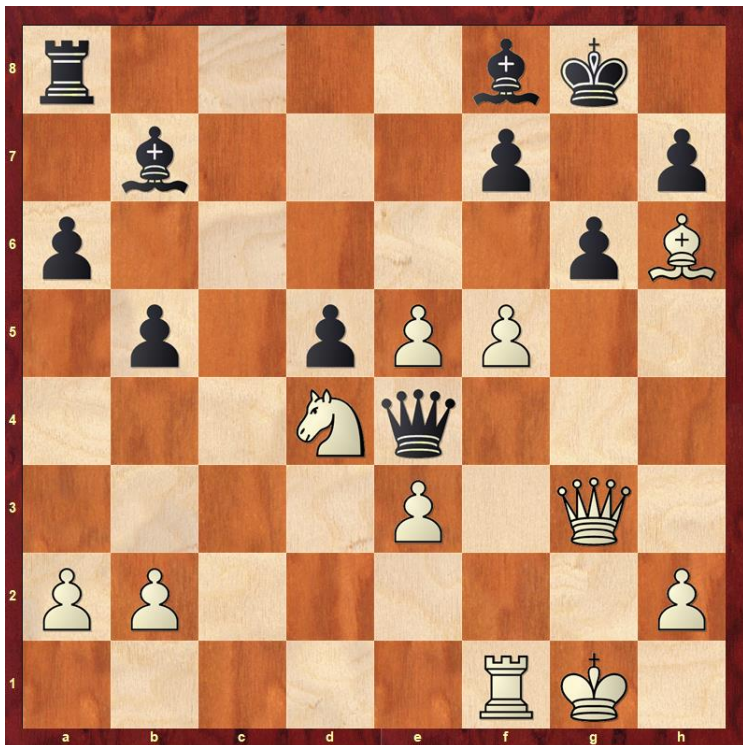
Tactique – Choisir le meilleur coup : 21.Dd2!

et on a trois coups en tête !

Euwe,Max - Bogoljubow,Efim [D66]

Match Bogoljubow-Euwe +2-1=7 Four Cities (6),
29.12.1928

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7
6.Cf3 0-0 7.Tc1 c6 8.Fd3 a6 9.cxd5 cxd5 10.0-0
b5 11.Ce5 Cxe5 12.dxe5 Cd7 13.Ff4 Fb7 14.Ce2
Db8 15.Cd4 g6 16.Fh6 Tc8 17.Txc8+ Dxc8 18.f4
Cc5 19.g4 Cxd3 20.Dxd3 Dc4 21.Dd2 Fb4 22.Df2
Dd3 23.f5 De4 24.Dg3 exf5 25.gxf5 Ff8



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont mieux

- Ils ont l'initiative et leurs pièces sont plus actives
- Ils peuvent profiter des faiblesses des noirs sur case noires du roque
- Le cavalier est beaucoup plus fort que le Fou (mauvais fou). Si on échange toutes nos pièces, la finale du bon cavalier contre mauvais fou sera gagnante

Stratégie - Plan des Blancs :

- Attaquer le Roi Noirs
 - Eliminer le Fou de case Noir
 - Pousser f6 et menacer un mat sur g7 avec la Dame
 - Menacer de pousser e6, d'échanger et d'amener le cheval sur le roque

Tactique - Coups candidats : Fxf8

- 26.Fxf8!

Si 26....Txf8 (le seul coup pour les Noirs) **Coups candidats : h4 et f6**

27a.h4 Te8

28.e6 fxe6

29.f6 et les Blancs sont très bien

27b.f6 (menace Dg5)

Si 27.... Fc8 28.Dg5 Dg4 29.Dxg4 Fxg4 30.Tc1 et les blancs sont mieux

Si 27.... Te8 28.Tc1 Txe5 29.Tc7 h6 30.h4 et les blancs sont très bien

Si 27.... h5 28.Dg5 Dg4 29.Dxg4 hxg4 30.e6 et c'est gagné

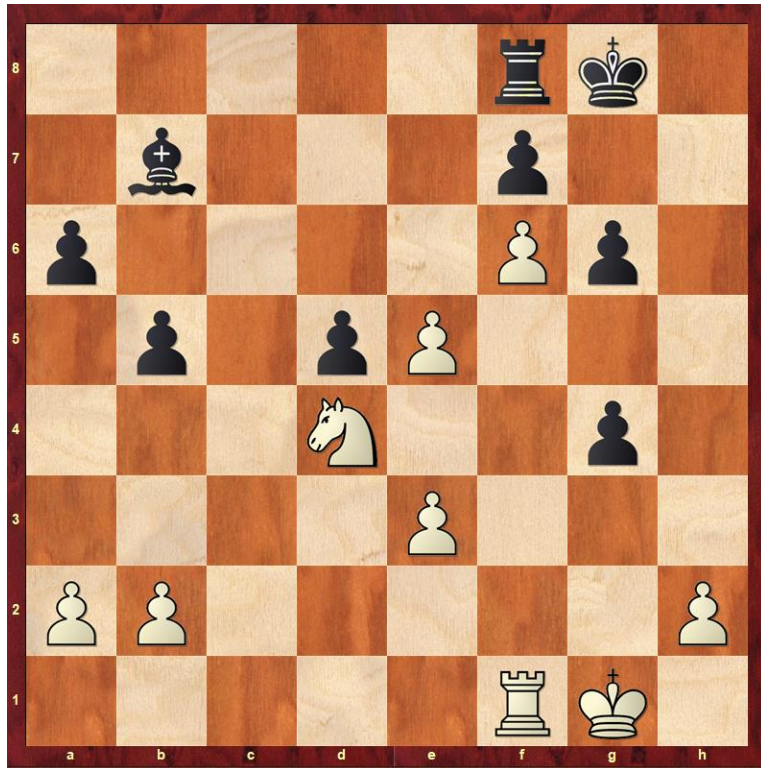
Tactique – Choisir le meilleur coup : 26.Fxf8

et on a trois coups en tête !

Euwe,Max - Bogoljubow,Efim [D66]

Match Bogoljubow-Euwe +2-1=7 Four Cities (6),
29.12.1928

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 d5 4.Fg5 Cbd7 5.e3 Fe7
6.Cf3 O-O 7.Tc1 c6 8.Fd3 a6 9.cxd5 cxd5 10.O-O
b5 11.Ce5 Cxe5 12.dxe5 Cd7 13.Ff4 Fb7 14.Ce2
Db8 15.Cd4 g6 16.Fh6 Tc8 17.Txc8+ Dxc8 18.f4
Cc5 19.g4 Cxd3 20.Dxd3 Dc4 21.Dd2 Fb4 22.Df2
Dd3 23.f5 De4 24.Dg3 exf5 25.gxf5 Ff8 26.Fxf8
Txf8 27.f6 h5 28.Dg5 Dg4+ 29.Dxg4 hxg4



30.e6 Rh7 31.e7 Te8 32.Tc1 Rh6 33.Ce6 1-0

Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Blancs sont mieux

- Ils ont l'initiative et leurs pièces sont plus actives
- Le cavalier est beaucoup plus fort que le Fou (mauvais fou)

Stratégie - Plan des Blancs :

- Attaquer le Roi Noirs
 - Pousser e6, échanger et amener le cheval sur le roque
 - Essayer de promouvoir le pion f

Tactique - Coups candidats : e6

- 30.e6! **Coups candidats : fxe6 ou Rh7**

Si 30.....fxe6

31.Cxe6 Tf7

32.Cd8 et les Blancs gagnent car la Tour est perdue

si 30.....Rh7

31.e7 Te8

32.Ce6 et les Blancs gagnent

Tactique – Choisir le meilleur coup : 30.e6

et on a deux coups en tête !

Partie amateur

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5 4.Fb5 d6 5.d4
exd4 6.Cxd4 Fd7 7.Cxc6 bxc6 8.Fa4 Df6 9.0–
0 Ce7 10.Fe3 Fxe3 11.fxe3 Dh6 12.Dd3 Cg6
13.Tae1 Ce5 14.De2 0–0 15.h3



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Noirs sont mieux car :

- Ils ont un cheval fort en e5 qui peut attaquer des cases vitales sur le Roi (f3 et g4) et le centre (d3 et c4) tout en défendant c6 et f7
- Les pions doublés blancs sont faibles et peuvent être attaqués, par les tours, sur la colonne semi-ouverte e
- La poussée a h3 affaiblit le roque et bloque le pion g2 (attaque h3 par Dh6)
- Le Fd7 peut soutenir l'attaque sur g4 et h3
- La Dh6 est bien placée et menace plusieurs points sur le roque (h3, e3)

Stratégie - Plan des Noirs :

- Attaquer le Roi Blancs
 - Libérer la colonne g pour les tours
 - Pousser g5, puis g4 pour ouvrir le roque
 - Amener les tours sur la colonne g pour renforcer l'attaque

Tactique - Coups candidats : Rh8 ou g5

Il existe beaucoup d'autres coups, mais hors plan (stratégie)

- 15.... Rh8 (coup pas facile à voir, mais en y réfléchissant plus, il est naturel pour permettre aux Noirs de continuer l'attaque sur la colonne g ! – **Stratégie poursuivie par les Noirs**)

Si 16.Df2 g5

17.Df6 Dxf6

18.Txf6 Rg7 19.Tef1 h5 et on poursuit l'attaque sur le roque

Si 16.Cd1 (pour aller échanger le Ce5, mais nécessite 4 coups, c'est long) ... g5

17.Cf2 Tg8

18.Cd3 g4 et l'attaque se poursuit

- 15....g5 16.Df2 Rh8 17.Df6 Dxf6 18.Txf6 Rg7 (transpose)

Voir la force du Ce5 qui tient tout, surtout f7

Tactique – Choisir le meilleur coup : 15.... Rh8!

Rh8 est aussi plus tactique que le direct g5 et peut plus surprendre l'adversaire

Partie amateur

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5 4.Fb5 d6 5.d4
exd4 6.Cxd4 Fd7 7.Cxc6 bxc6 8.Fa4 Df6 9.0–0
Ce7 10.Fe3 Fxe3 11.fxe3 Dh6 12.Dd3 Cg6
13.Tae1 Ce5 14.De2 0–0 15.h3 Rh8 16.Cd1
g5 17.Cf2 Tg8 18.Cd3



Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Noirs sont mieux car :

- La poussée à h3 a affaibli le roque et bloque le pion g2 (Dh6)
- Le Fd7 peut soutenir l'attaque sur g4 et h3
- La Dh6 est bien placée et menace plusieurs points sur le roque (h3, e3)
- La Tg8 en soutien de l'attaque sur le roque
- Possibilité d'ouvrir le roque par g5-g4

Stratégie - Plan des Noirs :

- Attaquer le Roi Blancs
 - Pousser g4 pour ouvrir le roque
 - Doubler les tours sur la colonne g pour renforcer l'attaque

Tactique - Coups candidats : g4

- 18.... g4 **Coups candidats : Cxe5 et h4**

Si 19.Cxe5 dxe5

20a.hxg4 Fxg4

21.Df2 Tg6

22.Dxf7 Fe6 et les Noirs sont très biens

Si 19.h4 Cf3+

20.Txf3 gxf3

21.Dxf3 Dxh4 et on est très bien

20b.Df2 gxh3

21.Df6 Dxf6

22.Txf6 Tg2+

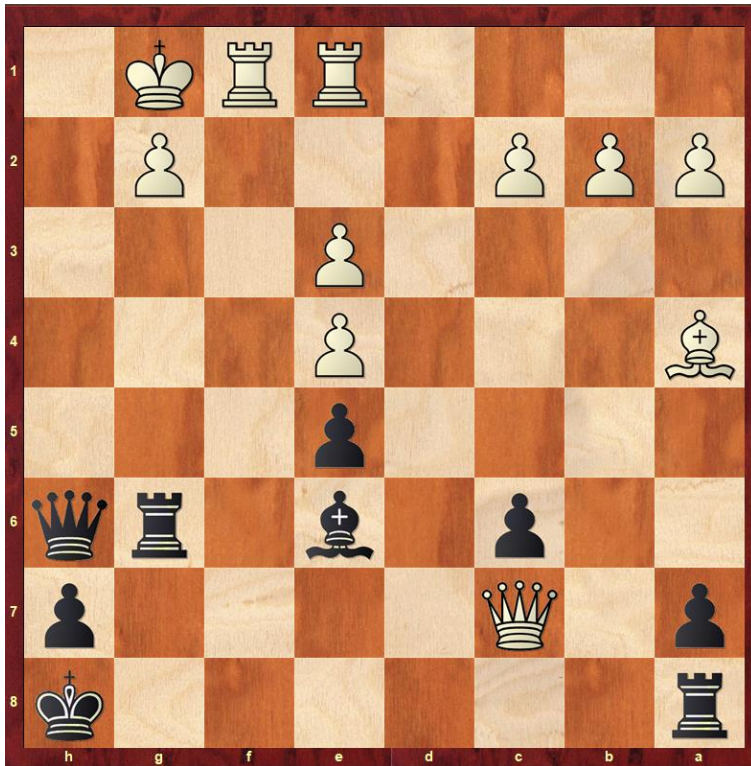
23.Rh1 Tag8 attaque forte

Tactique – Choisir le meilleur coup : 18.... g4

et on a trois coups en tête !

Partie amateur

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Fc5 4.Fb5 d6 5.d4 exd4
6.Cxd4 Fd7 7.Cxc6 bxc6 8.Fa4 Df6 9.0–0 Ce7
10.Fe3 Fxe3 11.fxe3 Dh6 12.Dd3 Cg6 13.Tae1
Ce5 14.De2 0–0 15.h3 Rh8 16.Cd1 g5 17.Cf2
Tg8 18.Cd3 g4 19.Cxe5 dxe5 20.hxg4 Fxg4
21.Df2 Tg6 22.Dxf7 Fe6 23.Dxc7



Txg2+ 24.Rxg2 Dh3+ 25.Rf2 Dh2+ 26.Rf3 Tf8+
27.Df7 Txf7# 0–1

Stratégie - Evaluation de la situation :

Les Noirs sont mieux car :

- Ils ont une attaque sur le roque avec colonne ouverte f et semi ouverte h et g
- Ils ont la possibilité de doubler les tours en colonne g
- Ils peuvent amener la dame ou le fou en renfort en h3
- Ils ont des possibilités de sacrifice gagnant sur g2

Stratégie - Plan des Noirs :

- Sacrifier sur g2, puis attaquer et mater avec la Dame, le fou et la Ta8

Règle : quand on sacrifie, il est bon d'avoir minimum 3 pièces d'attaque
Ici, il y a la Tg6, la Dh6 et le Fe6, voire Ta8 → on peut sacrifier

Tactique - Coups candidats : Txg2+

- 23.... Txg2+!
24.Rxg2 Dh3+
25.Rf2 Dh2+
26.Rf3 Tf8+
27.Df7 Txf7#

Tactique – Choisir le meilleur coup : 23.... Txg2+

et on a le mat en tête !

Qu'a-t-on appris dans ces 2 leçons ?

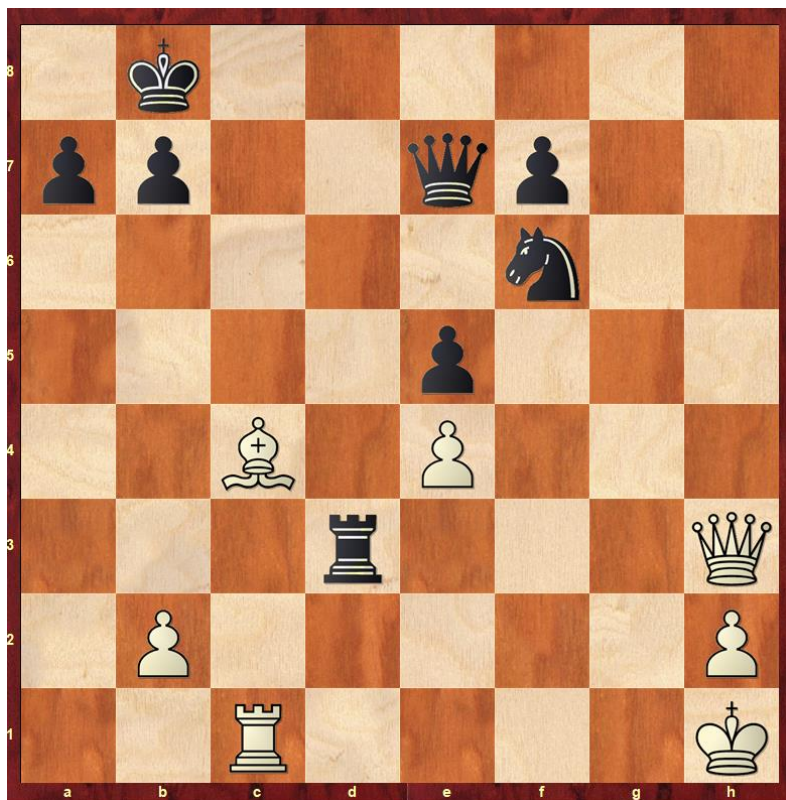
Quand je joue **une partie lente**, je dois systématiquement :

- **Savoir déterminer qui est mieux pour pouvoir déterminer ma stratégie**
- **Avoir un plan** qui permettra de mieux agencer mes coups
- **Jouer actif** oui, **mais dans le bon tempo** (une interversion de coup peut être fatale)
- **Mieux vaut avoir un seul coup candidat** que trop, mais mon analyse sur 3-5 coups doit être bonne, voire excellente
- Quand je dois jouer mon coup, **je ne joue pas qu'un coup, mais bien potentiellement 3-5 coups** → j'avance, dans ma partie, par à coup de 3-5 coups
- **Néanmoins, je contrôle toujours**, avant de jouer mon coup, **la stratégie de l'adversaire** (pas de perte immédiate de pièce ou que mon plan est déjoué par l'adversaire)

Partie récréative

Trouver le meilleur coup

Trouver le meilleur coup

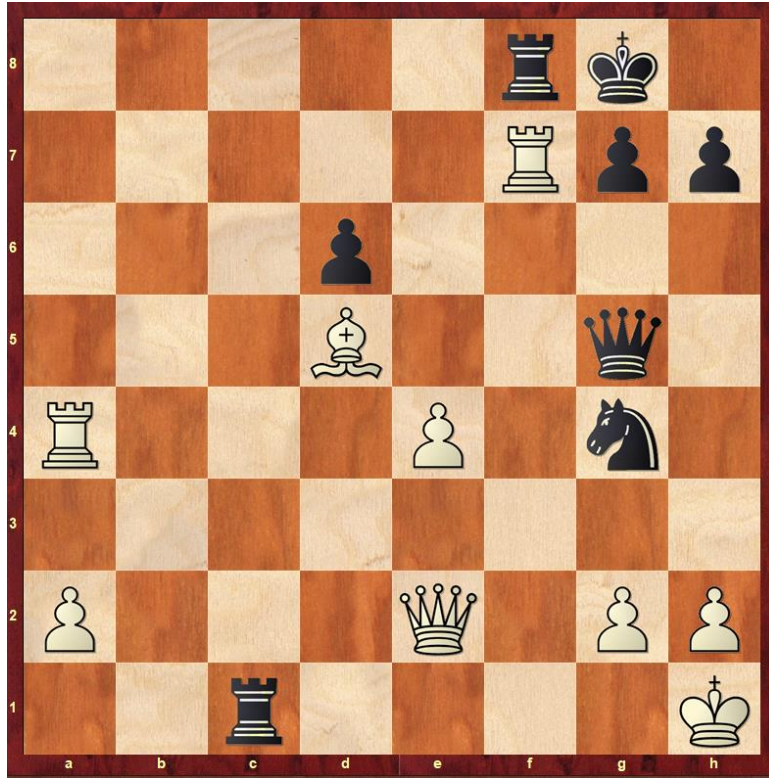


1. +- (#3): 1.Dc8+ Rxc8 2.Fe6+ Rd8 3.Tc8#
 2. +- (6.42): 1.Fxd3 Cd7 2.Fe2 Cc5 3.Df3 Ce6 4.Tf1
 3. +- (5.31): 1.Dxd3 Cg4 2.Tf1 a6 3.h3 Dh4 4.Dd6+ f

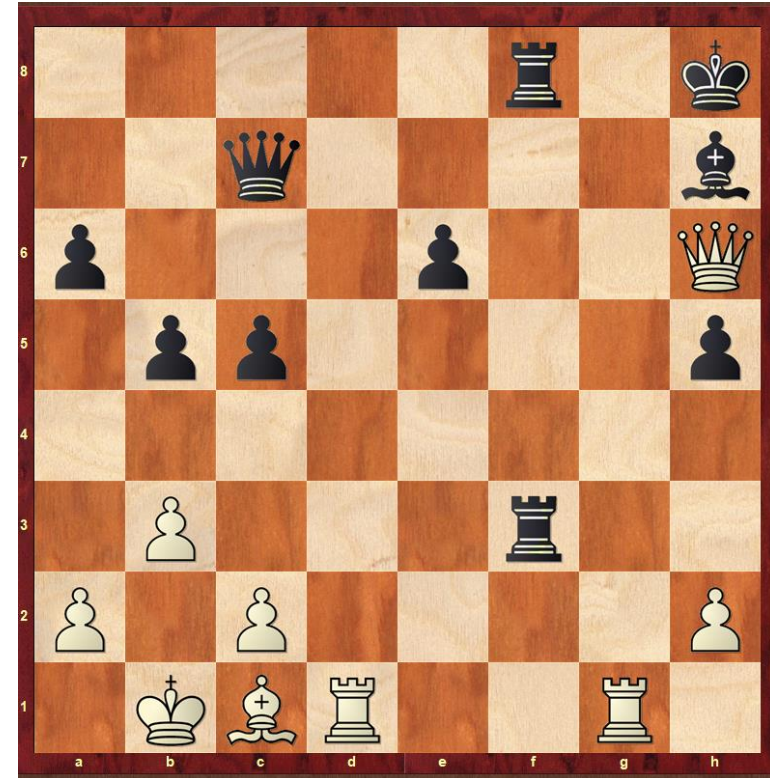


1. = (0.00): 1.Tf8+ Dxf8 2.Dxh7+ Rxh7
 2. -- (-4.83): 1.Tf2 Ff6 2.Rf1 De6 3.Db5 Fc6 4.Db8+ Fe8 5.Txf6
 3. -- (-6.21): 1.Dd7 Dg6+ 2.Rf2 Dc2+ 3.Re3 De4+ 4.Rd2 Ff4+ 5.f

Trouver le meilleur coup

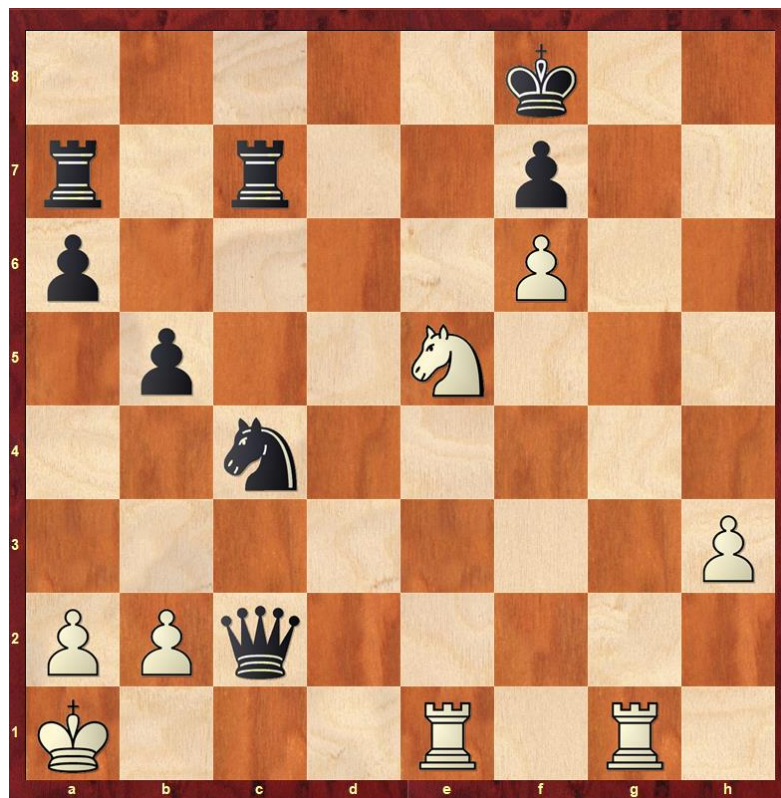


1. +- (6.47): 1.Df1 Txf1+ 2.Txf1+ Dxd5 3.Txf8+ Rxf8 4.exd5 Cf2+
 2. -+ (-15.71): 1.Tf1+ Rh8 2.Ta8 Txa8 3.h3 Df4 4.hxg4 Txf1+ 5.Dx
 3. -+ (-#4): 1.De1 Txe1+ 2.Tf1+ Rh8 3.Txe1 Dh4 4.h3 Dxe1#

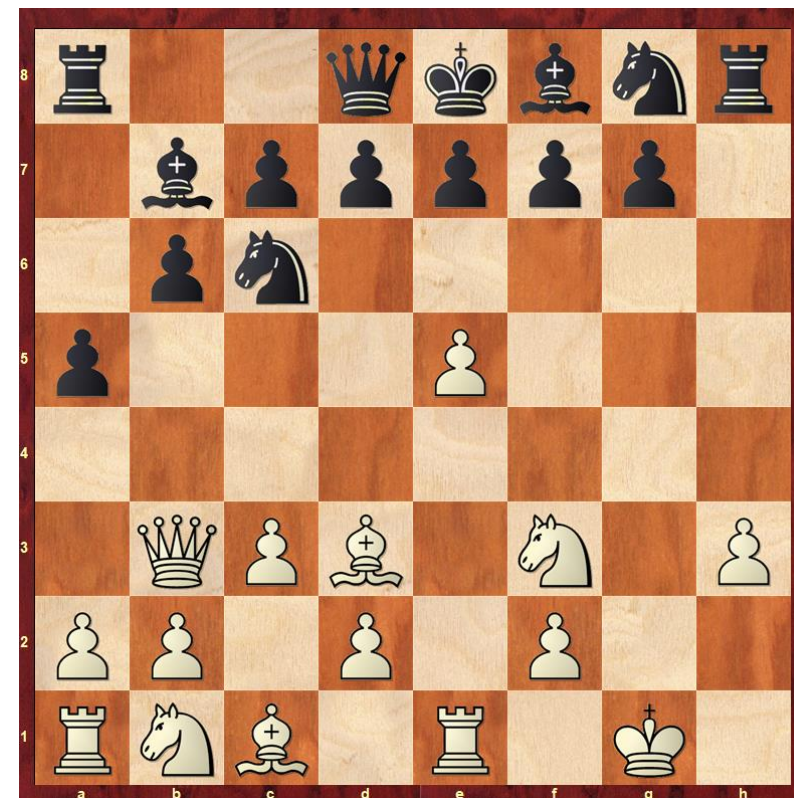


1. +- (#5): 1.Td7 Dxd7 2.Fb2+ e5 3.Fxe5+ T8f6 4.Df8+ Fg8 5.Dxg8#
 2. +- (5.58): 1.Tg5 e5 2.Fb2 T3f5 3.Fxe5+ Dxe5 4.Dxf8+ Txf8 5.Txe5 c4 €
 3. +- (5.47): 1.Fb2+ e5 2.Tg5 T3f5 3.Fxe5+ Dxe5 4.Dxf8+ Txf8 5.Txe5 Tf

Trouver le meilleur coup



1. +- (#3): 1.Cd7+ Txd7 2.Te8+ Rxe8 3.Tg8#
 2. -+ (-7.47): 1.Cxc4 bxc4 2.Tg3 c3 3.bxc3 Ta8
 3. -+ (-10.19): 1.Cd3 Dxd3 2.Td1 Cd2 3.h4 Td7 4.h5



1. +- (#3): 1.Dxf7+ Rxf7 2.Cg5+ Re8 3.Fg6#
 2. = (-0.07): 1.Ff1 a4 2.Dc2 e6 3.d4 Cce7 4.Cbd2 Cf5 5.
 3. ♣ (-0.31): 1.Fe4 e6 2.d4 Txh3 3.d5 a4 4.Dd1 exd5 5.