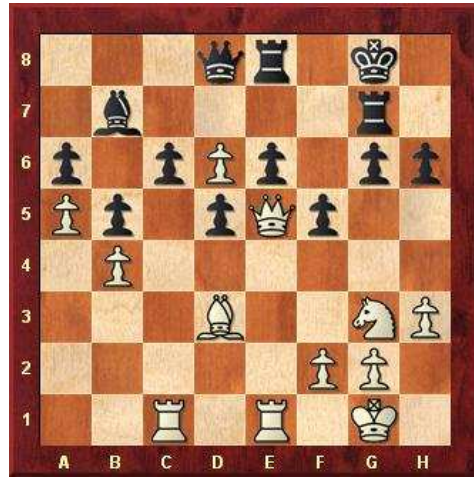


La réponse de Philippe Kesmaecker à l'exercice 142 du blog « échecs en amateur »
(www.echecsvidm.canalblog.com)

Les blancs jouent et gagnent



Hello, hello, je rentre du boulot... et je me penche à froid sur la position. J'utilise uniquement le diagramme et pas d'échiquier ni chessbase. Mon idée s'est faite en deux ou trois minutes mais je te donne tout le processus détaillé. Peut-être que tu le trouveras utile ? Heureusement, c'est beaucoup plus long à écrire qu'à penser !

D'abord, j'étudie la position, dans l'ordre hiérarchique des critères :

1/ La sécurité du roi : assez clairement supérieure pour les Blancs ;

2/ L'activité des pièces : supériorité éclatante des Blancs. Il suffit de comparer les pièces blanches à leurs homologues. La dame, pièce la plus puissante est centralisée, les deux tours mobilisées sur des colonnes ouvertes, le fou d3 est actif bien qu'il morde apparemment sur du granit. Le cavalier g3 semble la moins bonne pièce car il est quelque peu dominé par la structure g6-f5. Le pion infiltré d6 peut avoir son rôle à jouer, soit en tant que point d'appui de la case e7, soit par le sacrifice d6-d7 à un moment donné.

Dans le même temps, les pièces noires sont inactives et non coordonnées. Le fou b7 est particulièrement grotesque, déguisé en « gros pion »

3/ Le rapport matériel (on remarque que l'activité passe avant le matériel !) : rapport matériel quasiment gagnant pour les Blancs, avec une pièce pour deux pions seulement, sans compensation des Noirs.

4/ La structure de pions : les Noirs sont placés « en jeu de dames » et les cases noires appartiennent aux Blancs.

5/ La position sans les dames : les finales seront très difficiles pour les Noirs, on voit bien le roi blanc arriver en b6, le cavalier en c5, etc.

Après ces quelques constats, l'avantage blanc est totalement indiscutable. Très probablement gagnant.

La question est de savoir si on va encore devoir bosser deux heures ou s'il existe une combine expéditive qui abrège les souffrances des Noirs. Après avoir regardé *ce qui est*, voyons donc *ce qui se passe*.

La première question est capitale : **suis-je menacé ?** C'est le réflexe paranoïaque indispensable du joueur d'échecs.

La menace est Tg7-d7xd6, avec trois pions pour la pièce. Peut être que ça ne change pas fondamentalement la position... mais il se peut aussi que ce ne soit pas la même chanson.

La deuxième question est : **puis-je menacer ?** On ne voit pas de menace directe et évidente pour les Blancs.

A partir de tout cela, on peut établir la liste des coups candidats, *en commençant par les coups les plus forçants*.

On rejette immédiatement, sans rien calculer, les Dxc7+, Fxb5 et autres Txc6. De même, on voit tout de suite que d6-d7 n'apporte rien.

Il reste à présent les sacrifices sur f5. Si rien ne marche, il faudra se rabattre sur un plan stratégique du type « j'active ma plus mauvaise pièce » : Cg3-e2-d4-b3-c5 ou quelque chose dans ce goût là...

Mais il faut d'abord essayer de faire marcher les sacrifices sur f5.

1.Cxf5 gxf5 2.Fxf5 (menace Fxe6+). Les Noirs ne survivent probablement pas. Le matériel est égal mais les Blancs ont l'attaque, le roi noir est faible de même que le pion e6, le Fb7 est toujours aussi stupide.

L'autre sacrifice a l'air plus sympa : 1.Fxf5 gxf5 2.Cxf5 (menace mat) semble gagnant également. Il n'y a rien à calculer. La bête peut entrer en e7, le pion h6 n'est pas très glorieux, le roi noir n'est pas beaucoup plus gai.

A y bien réfléchi 1.Ce2 semble tout aussi gagnant puisque sur 1...Td7 2.Cf4 (le cavalier change de route) 2...Txd6 3.Cxg6 +-

En conclusion, la position est tellement écrasante pour les Blancs à tous les niveaux qu'ils disposent d'au moins trois coups gagnants. Le choix est affaire de goûts ou de circonstances. Pour épater la galerie, on peut « sacrifier » sur f5 (en réalité, on ne sacrifie rien du tout). Par équipes, on peut choisir aussi le solide Ce2.