

Winning Chess Strategies

(*Y. Seirawan*)

Yasser Seirawan

- ▶ GM (1980) américain né en 1960 à Damas
- ▶ Champion national Junior (1978-1979)
- ▶ Champion du monde Junior (1979)
- ▶ Vainqueur du tournoi de Wijk aan Zee (1980)
- ▶ 4x champion des Etats-Unis (1981-86-89-2000)
- ▶ Dernier Elo comme joueur actif: 2624 en 2007 (dans le top 100)
- ▶ 2013: 2620 (181e)

Winning Chess Strategies

- I. Exploiter un **avantage matériel**
- II. Stopper le **contre-jeu** adverse
- III. Le **placement** des pièces
- IV. La **Pièce Mineure** supérieure
- V. Comment **utiliser** les pions
- VI. La création de **cibles**
- VII. La domination **territoriale**
- VIII. **Attaque** contre le Roi adverse
- IX. Les **stratégies fautives**

I. Exploiter un avantage matériel

Un gain matériel se fait le plus souvent au détriment d'un avantage dynamique

Phase de **consolidation**

- ▶ Mise en sécurité des pièces
- ▶ Développement
- ▶ Amélioration de la position

Phase d'**exploitation**

- ▶ Cible statique (pion/case faible...)
- ▶ Plan

Stratégie générale

Plus il y a de pièces sur l'échiquier,
plus le risque est grand de commettre une bévue
ou de laisser du contre-jeu à l'adversaire.

→ Règle d'Or: ***Trade, trade, trade !***

Si l'équilibre dynamique ne peut être rétabli:
rendre le matériel de manière à
conserver un avantage positionnel

II. Stopper le contre-jeu adverse

Enlève les armes des mains de ton adversaire

- ▶ Doit toujours être le but 1^e quand on a obtenu un avantage permanent
- ▶ Eliminer les pièces adverses actives ou dangereuses

Always keep things simple and safe !

Lors de Roques opposés

- ▶ 1e. Bloquer le centre
- ▶ 2e. Assurer la sécurité de son aile du roque
- ▶ 3e. Attaque contre le R adverse

→ D'abord limiter le contre-jeu adverse !

Sacrifice de Qualité

Correct s'il permet d'exploiter un autre avantage:

- ▶ Avantage dynamique (attaque...)
- ▶ Pion passé

→ Pas de contre-jeu adverse !

III. Le placement des pièces

N'échange pas tes bonnes pièces contre celles inférieures de l'adversaire

- ▶ Schémas des cases préférées de:
 - ▶ Cavalier
 - ▶ Fou
 - ▶ Tour
 - ▶ Dame
 - ▶ Roi

Cases préférées du C

Le bicolore à courte portée

- ▶ **L'avant-poste:**
 - ▶ Case forte: un pion adverse ne peut plus l'attaquer
 - ▶ Protégé par un pion acolyte
 - ▶ Au centre
 - ▶ En territoire ennemi
- ▶ **C sur la 5e** : plus fort qu'un F
- ▶ **C 6e traverse** : optimal !
- ▶ D'autant plus fort si le **F adverse de cette couleur** a disparu

- ▶ Très à l'aise dans les positions **fermées**
- ▶ **Bloqueur de choix**

Cases préférées du F

Le monocolore à longue portée

- ▶ Bon F: centralisé, non obstrué
- ▶ Mauvais F passif: obstrué par ses pions
- ▶ Mauvais F actif: au-devant de sa chaîne de pions

- ▶ Hermaphrodite: la paire de F: contrôle bicolore

La paire F+C se doit de casser l'Hermaphrodite

Après disparition d'un F

- ▶ **Monochromie**
- ▶ Affaiblissement du complexe de cases de la couleur
- ▶ Ouvrir la **diagonale centrale** de la couleur non contestée
- ▶ Conserver au moins **une autre pièce** pour attaquer les points «aveugles» de l'adversaire

Cases préférées de la T

- ▶ Nécessite au moins une **colonne ouverte**
- ▶ Doit viser une **pénétration** sur la 7e ou la 8e traverse
- ▶ Peut être **doublée**, voire **triplée**
- ▶ **Pénétration**: avec la D derrière ses T (Alekhine's Gun)

- ▶ Un doublement des T sur la 7e traverse, qui enferme le R adverse, est le plus souvent un avantage décisif !

Cases préférées de la D

Puissante mais vulnérable...

- ▶ But 1e: permettre la connexion entre ses T
- ▶ Elle aime en particulier:
 - ▶ Les positions centrales
 - ▶ Attaquer le R adverse (surtout avec un C)
 - ▶ Mener une attaque double

Cases préférées du R

- ▶ Doit être mis en **sécurité**
- ▶ Doit être **centralisé** dès que possible

*Sa puissance et sa sécurité
augmentent au fur et à mesure
que les pièces adverses disparaissent*

IV. La Pièce Mineure supérieure

« *Real Strategy comes in here... »*

- ▶ F contre C:
 - ▶ Enlever tout avant-poste avancé
 - ▶ S'assurer de lignes ouvertes
 - ▶ Avoir des cibles (monocolore)
 - ▶ Majorités/pions passés sur les ailes opposées
- ▶ C contre F:
 - ▶ Avant-poste central
 - ▶ Centre fermé
 - ▶ N'offrir ni cible ni blocage
 - ▶ Cibles adverses faciles à atteindre (bicolore)

V. Comment utiliser les pions

- ▶ 1. Chaînes de pions et îlots
- ▶ 2. L'avance des pions
- ▶ 3. Les majorités de pions

1. Chaînes de pions et îlots

- ▶ Fragilité à sa **base**: non défendue par un acolyte
- ▶ Plus d'**îlots**: plus de points fragiles
- ▶ Les bases sont des **cibles**: sources de **dumping**

- ▶ La chaîne doit rester mobile:
 - ▶ Ouvrir des **lignes** par levier
 - ▶ Créer un **pion passé**

2. L'avance des pions

- ▶ Cherche la **promotion**
 - ▶ Création d'un pion passé à partir d'une majorité
 - ▶ Sacrifice de dégagement
- ▶ Le contrôle de cases en territoire ennemi permet la **restriction des pièces adverses**
- ▶ L'échange de leviers permet l'ouverture de **lignes**
- ▶ L'avance d'un pion induit l'**affaiblissement** du complexe de cases adjacentes

3. Les majorités de pions

- ▶ But 1e: création d'un **pion passé**
- ▶ Au mieux exploitée en phase **finale**
- ▶ Requiert donc une simplification de la position

- ▶ Sa valeur dépend de:
 - ▶ L'activité des pièces et des R
 - ▶ Mobilité des pions

VI. La création de cibles

Une faiblesse n'est relevante que si elle peut être attaquée

- ▶ 1. Cases faibles
- ▶ 2. Pions isolés
- ▶ 3. Pions doublés

Moins il y a de pièces plus le poids des faiblesse se fait sentir

1. Case faible

- ▶ Plus d'acolyte (éliminé, avancé ou détourné)
- ▶ Plus elle centrale, plus elle est profitable à l'adversaire
- ▶ Insuffisante en soi, elle suit le principe des 2 faiblesses

2. Pions doublés

- ▶ Faibles sur une colonne semi-ouverte, mais...
- ▶ Ils ne sont pas nécessairement faibles si:
 - ▶ Ils sont centraux
 - ▶ Ils permettent une poussée centrale
 - ▶ Ils ont fourni une colonne ouverte exploitable
 - ▶ Ils ne peuvent être facilement attaqués

3. Attaque de Minorité

- ▶ Le plus souvent à l'AD:
- ▶ Constellation a2-b2 / a7-b7-c6-d5:
 - ▶ Montée du pion b contre le «crochet» c6
 - ▶ Cherche un affaiblissement des pions c6 et/ou d5
 - ▶ Encore faut-il ensuite pouvoir exploiter ces faiblesses

Passage à l'acte d'une AM

- ▶ Après l'échange du levier c4xd5;e6xd5
- ▶ Un avantage d'espace à l'AD
- ▶ Un soutien du pion b sur la case du levier b5xc6
- ▶ Une/des pièces lourdes sur la colonne c
- ▶ Une pression contre le pion d5
- ▶ Des pièces actives pour exploiter les cases faibles créées à l'AD

VII. La domination territoriale

- ▶ Situé en arrière des **chaînes de pions**
- ▶ Doit pouvoir être **contrôlé** par des pièces
- ▶ Son but final est **l'ouverture de lignes**
- ▶ Extension guidée par la **tête** de la chaîne de pions
- ▶ Ou par la **faiblesse du Roi** adverse

Règles générale de l'espace

- ▶ **Avantage durable:** prendre son temps
- ▶ **Position adverse restreinte:** pas d'échange de pièces
- ▶ Ne pas supprimer les possibilités de **levier**, ce qui bloquerait la position
- ▶ Un grand territoire **vide** de pièces peut s'avérer une faiblesse en finale

L'importance du centre de pions

- ▶ Contrôle de cases centrales en territoire ennemi
- ▶ Priver d'avant-poste les C ennemis
- ▶ Obstruer les diagonales des F adverses

- ▶ Centre bloqué: le jeu se déplace vers les ailes
- ▶ Les voies de communication passent par le centre
- ▶ L'avantage d'espace gagne en importance

VIII. Attaque contre le Roi adverse

- ▶ 5 conditions principales:
 - ▶ **Supériorité** locale des forces
 - ▶ **Avantage d'espace** près du R adverse
 - ▶ **Bouclier** de pions **affaibli**
 - ▶ **Avantage de développement**
 - ▶ **Contrôle** de la situation au **centre**

*En cas de désavantage positionnel majeur
l'attaque conter le R adverse est parfois
la seule alternative valable à la défaite*

IX. Les stratégies fautives

- ▶ Un avantage n'est utile que s'il peut servir
 - ▶ La paire de F avec un centre fermé: pas un avantage !
- ▶ Rendre la position conforme aux nécessités de l'avantage
- ▶ Conquête d'un avantage: au détriment d'une concession

Qui de l'avantage ou de la concession est prépondérant ?

Cas concrets

- ▶ **Développement routinier:** → manque de coordination
- ▶ **Pièce mal protégée** → sacrifice de dégagement
- ▶ **Attaque prématurée** (position égale avec centre incertain)
- ▶ **Développement insuffisant**
- ▶ **Mauvaise évaluation d'une majorité:** son avantage se concrétise en finale, mais si l'activité adverse est irrésistible, l'avantage de la majorité est sans valeur

Play the board, not the rating !

« Take Home Messages »

- ▶ Phase de **consolidation** après acquisition d'un avantage matériel
- ▶ Limiter le **contre-jeu** adverse
- ▶ **Activité**: Invite everyone to the party (selon leur préférence !)
- ▶ **Cible**: faible ou non ?
- ▶ «*Faiblesse*» de la base des îlots de pions
- ▶ **Majorité**: forte ou non ?
- ▶ L'avantage **d'espace**: se concrétise par l'ouverture de lignes
- ▶ Le **centre**: toujours névralgique !
- ▶ Potentiel du pion passé: simplement la victoire !

Parle avec tes pièces... !

Statique versus Dynamique / Statique versus... rien !