

**PREMIÈRE PARTIE :  
LES MAÎTRES DU PASSÉ**

**PROLOGUE**

Bien qu'il se présente sous la forme d'un recueil de parties, cet ouvrage est en réalité un livre destiné à l'apprentissage des échecs. Mais il diffère évidemment d'un manuel de mathématiques ou de toute autre science, car personne n'a jamais pu apprendre les échecs uniquement en lisant. De la même façon qu'il est nécessaire de se jeter à l'eau pour savoir nager, il faut pratiquer les échecs pour apprendre à jouer. Une méthode, à ce jeu, n'est qu'une aide pour l'amateur, un conseiller l'avertissant des pièges et des dangers. Elle lui dévoilera, durant ses loisirs, assez des beautés et des fascinations de notre art pour lui donner ce sens du plaisir aux échecs qui est la condition essentielle du succès.

Voilà pourquoi j'ai pensé qu'il valait mieux, pour cet ouvrage, adopter la forme d'un recueil de parties. Si les calculs mathématiques compliqués sont issus de la synthèse de théories simples, c'est l'inverse aux échecs où la théorie n'est qu'une abstraction, une généralisation d'expériences acquises en jouant des parties réelles. L'élément essentiel aux échecs est le jeu pratique, qui constitue la fondation de toute la théorie échiquéenne.

J'ai présenté les réalisations des maîtres de l'échiquier par ordre historique, car c'est aussi l'ordre logique. Aux échecs la technique moderne s'appuie sur les expériences passées et, pour cette raison, les parties récentes de maîtres ne peuvent être comprises que si l'on a étudié auparavant les maîtres plus anciens.

Tant dans le choix des parties que dans leur analyse, j'ai constamment gardé à l'esprit le fait que j'écrivais une méthode, et c'est donc toujours à partir de cas particuliers que j'ai déduit la théorie, non seulement des ouvertures mais aussi du milieu de jeu.

J'espère que ce livre sera le fidèle compagnon de tous les joueurs d'échecs, aussi bien des débutants que de ceux déjà expérimentés.

Richard Réti

## ADOLPHE ANDERSSSEN

Avant de pratiquer le jeu de position, il faut apprendre à combiner. Cette règle est confirmée par l'histoire des échecs et ne pourra jamais être assez répétée aux jeunes joueurs.

Un débutant doit éviter le Gambit-Dame ou la défense Française pour ne jouer que des parties ouvertes. Il ne gagnera peut-être pas autant de parties, mais en revanche il finira par apprendre à jouer aux échecs.

Il y a aussi eu des joueurs de position dans le passé. Le meilleur fut André Danican Philidor, qui a sans doute été le plus grand penseur de tous les temps aux échecs. Il avait ceci en commun avec tous ses prédécesseurs et contemporains que la combinaison n'était pas son point fort. Adolphe Anderssen fut celui qui, par son exemple, contribua à développer la puissance combinatoire du monde des échecs à un niveau suffisant pour rendre le jeu de position possible.

Anderssen est né à Breslau le 6 juillet 1818. Il est aisé de décrire sa vie et sa carrière : il étudia la philosophie et les mathématiques et enseigna dans sa ville natale jusqu'au 13 mars 1879, jour de sa mort.

Il se passionna pour les échecs alors qu'il était étudiant, mais sa force ne se développa que lentement. Sa victoire au premier tournoi de maîtres organisé à Londres en 1851 – avec lequel débute l'époque des échecs modernes – fut donc une surprise dans le cercle des joueurs allemands aussi bien qu'internationaux. Ce triomphe fut

suiwi d'autres, notamment à Londres en 1862 et à Baden-Baden en 1870.

Nous recommandons au lecteur de ne pas rejouer les parties suivantes d'Anderssen pour le seul plaisir, mais d'en profiter pour tenter de renforcer sa force tactique. Il ne faut pas croire que la tactique soit le fruit du seul talent et qu'elle ne puisse s'apprendre. On retrouve toujours les mêmes éléments, tels que l'attaque double, le clouage, l'obstruction, etc., liés de façon plus ou moins complexe.

Plus on a vu de combinaisons, plus il est facile d'en concevoir soi-même.

Dans les parties que nous allons étudier, nous ne traiterons pas seulement de combinaisons mais aussi d'ouvertures. Parmi celles-là, nous verrons en premier le « Gambit du Roi ». Par « gambit », on entend un début où l'on sacrifie un pion pour obtenir une avance de développement ou d'autres avantages. Le gambit le plus ancien connu dans la littérature échiquéenne est le Gambit du Roi : 1.e4 e5 2.f4. L'idée de ce gambit est double : 1) L'ouverture de la colonne f sur laquelle, une fois le roque effectué, la Tourroi pourra rapidement entrer en action, et 2) La possibilité de former un fort centre de pions grâce à d4, après la déviation ou l'échange du pion e adverse. Nous verrons plus loin la force d'un tel centre de pions. En fait, après 2...e5xf4, les Blancs ne peuvent jouer 3.d4 tout de suite, car ils doivent avant tout régler le problème de la menace adverse 3...♙h4+.

Le débutant, tout comme le joueur expérimenté, améliorera sensiblement son niveau de jeu en s'efforçant de traiter chaque ouver-

ture conformément à son idée de base, en suivant un plan conçu à l'avance. Si l'on joue le Gambit du Roi, par exemple, on doit toujours avoir présents à l'esprit les deux objectifs principaux de ce début, qui sont la domination de la colonne f et la formation d'un centre de pions.

Si on se laisse au contraire égarer par d'autres idées, on perdra de vue l'objectif de ses premiers coups, et cette inconséquence sera fatale.

Comment les Noirs doivent-ils répliquer au Gambit du Roi ? Dans les temps passés, il était d'usage d'accepter chaque sacrifice offert par l'adversaire, et par conséquent on entraînait presque toujours dans le Gambit du Roi par 2...e5xf4, en essayant de défendre ce pion par g7-g5. Cette défense a deux buts : l'un matériel, l'autre positionnel. En défendant le pion f4, la colonne f reste fermée et les Blancs, pour rester fidèles à l'idée du début qui est d'attaquer sur la colonne f, devront presque toujours sacrifier une pièce afin de se débarrasser du pion ennemi situé en f4.

Une autre réplique au Gambit du Roi est la contre-attaque centrale 2...d5, sur laquelle après 3.e4xd5 (3.f4xe5 serait une erreur grave à cause de 3...♖h4+) suit presque toujours 3...e4. Ce sont maintenant les Noirs qui jouent un gambit, appelé Contre-gambit Falkbeer du nom de son inventeur, le maître autrichien Ernst Falkbeer, né à Brünn en 1819 et mort à Vienne en 1885.

Qu'obtiennent les Noirs par ce sacrifice de pion ? Avant tout, l'échec complet de tous les projets adverses. L'ouverture de la colonne f ainsi que la formation d'un centre

de pions sont radicalement empêchées. On se demande maintenant ce que le pion des Blancs vient faire en f4. En outre, le pion e4 occasionne une certaine gêne chez les Blancs, qui rencontrent des difficultés de développement. Les Noirs, en revanche, jouissent d'une certaine prépondérance centrale. Pour cette raison, on a commencé à considérer ces dernières années le Contre-gambit Falkbeer comme la réfutation potentielle du Gambit du Roi.

Une autre possibilité pour les Noirs est d'essayer d'ignorer le gambit joué par les Blancs et de poursuivre leur développement. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de jouer immédiatement 2...d6, qui restreindrait l'action du Fou-roi. L'attaque du pion e5 n'est en effet qu'apparente, car 3.fxe5 échouerait à cause de ♖h4+. Les Noirs peuvent ainsi jouer tranquillement 2...♙c5, et défendre plus tard leur pion-roi par ...d6 sans enfermer leur Fou-roi.

Nous aurons naturellement d'autres choses à dire sur le Gambit du Roi en examinant les parties qui suivent, mais nous conseillons à qui étudie les échecs d'accorder une très grande importance aux idées générales que nous exposerons, ici et ailleurs, sur les ouvertures. Il est dommage que la plupart des joueurs d'échecs n'aient que les variantes exactes, alors que seule la démarche contraire est correcte. Il y a plus de vérité échiquéenne dans les idées que dans les variantes. Celui qui saisit l'idée réelle et le but des ouvertures peut être sûr de ne jamais produire une mauvaise partie, même sans connaître de variantes.

PARTIE I

**Rosanes - Anderssen**

*Contre-Gambit Falkbeer  
Gambit du Roi  
Breslau, 1862*

1.e4 e5 2.f4 d5 3.exd5 e4 4.♔b5+

Ce coup est caractéristique des temps anciens. Ce n'est pas un coup positionnel, c'est-à-dire joué dans le but d'obtenir une bonne position, car les joueurs n'étaient généralement intéressés que par le mat ou par un avantage matériel immédiat. On sait maintenant que le but essentiel de l'ouverture est la lutte pour la domination du centre. Un joueur moderne s'efforcera avant tout de se débarrasser du pion gênant des Noirs situé en e4, et jouera par conséquent 4.d3. Ici les Blancs veulent, comme c'était usuel à l'époque, s'adjuger d'abord un avantage numérique de pions même au détriment de leur développement, et jouent donc 4.♔b5+ pour pouvoir échanger, après 4...c6, leur pion d5 qui pourrait devenir faible par la suite.

4...c6 5.dxc6 ♞xc6

On reprend souvent du pion b.

6.♞c3 ♞f6 7.♚e2

Les Blancs auraient mieux fait de jouer ici leur pion-dame, pour tenter de rattraper leur retard en développement. Au lieu de cela, ils se lancent à la poursuite d'un avantage matériel supplémentaire, et veulent gagner un autre pion, le pion-roi.

Les Noirs n'essayent pas de défendre ce pion, à raison, et poursuivent leur développement. Plus les pions disparaîtront de l'échiquier, plus les colonnes s'ouvriront, et plus l'avantage de développement se fera sentir.

7... ♔c5 8.♞xe4 0-0 9.♔xc6 bxc6 10.d3 ♚e8 11.♔d2

Les Blancs cherchent à mettre leur Roi en sûreté par le grand roque, mais les Noirs disposent aussi de nombreuses colonnes ouvertes à l'aile dame.

11...♞xe4 12.dxe4 ♔f5 13.e5 ♚b6

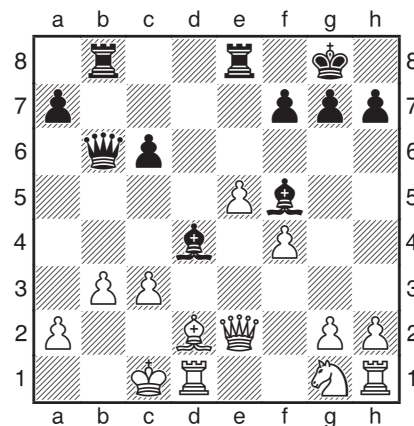
Si 13...♔xc2, alors 14.♚c4 et les Noirs doivent échanger un de leurs bons Fous, mais même cette variante est favorable aux Noirs étant donné le retard de développement des Blancs.

14.0-0-0 ♔d4

Ce coup cause un affaiblissement de l'aile du roque.

15.c3 ♚ab8 16.b3 (D)

Position après 16.b3



**Rosanes - Anderssen**

16...♚ed8!

Un coup préparatoire typique d'Anderssen, lequel inaugure une combinaison brillante qui échappe totalement à son adversaire.

17.♞f3

Après 17.cxd4 ♖xd4, il n'y a clairement plus de médecin. Les Blancs, s'ils avaient deviné les desseins de leur adversaire, auraient joué 17.♖b2, mais les Noirs auraient rapidement gagné par ...♗e6, menaçant ...♗xb3.

17...♖xb3 18.axb3 ♗xb3 19.♗e1 ♗e3+ Abandon.

C'est mat au coup suivant.

## PARTIE 2

### Rosanes - Anderssen

*Gambit Kieseritzky*

*Breslau, 1862*

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.♗f3

Ce coup introduit le gambit connu sous le nom de Cavalier-roi. On trouve d'autres continuations fréquentes : 3.♗c4 et 3.♗e2. Ces derniers temps on a aussi essayé 3.♖f3 (le gambit Breyer), bien que ce coup ne soit pas employé souvent. Nous examinerons plus loin ces continuations.

3...g5

Ainsi qu'on l'avait découvert il y a trois siècles déjà, le pion du gambit ne peut être défendu à la longue que si on le protège immédiatement. Comme nous l'avions indiqué dans les commentaires de la première partie, cette tentative de conserver l'avantage matériel constituait la façon prédominante de jouer du temps d'Anderssen. Maintenant les Blancs ont le choix entre deux suites différentes. L'une d'elles consiste à continuer le développement par 4.♗c4 et 5.0-0.

Cette façon de jouer est simpliste et propre aux joueurs d'attaque superficiels, car elle ne correspond pas à l'esprit du Gambit-Roi. L'idée de ce gambit, comme on le

sait déjà, est d'attaquer sur la colonne f, où les cases f5 et f6 ont été affaiblies par le coup g5 puisqu'elles ne peuvent plus être attaquées ou couvertes par le pion g : ce dernier, parvenu en g5, ne peut chasser une pièce blanche qui s'installerait en f5 ou f6. Si les Blancs veulent jouer positionnellement dans l'esprit du Gambit-Roi, ils doivent avant tout ouvrir la colonne f et se débarrasser du pion f4. La suite positionnelle est ainsi 4. h4, affaiblissant le pion g5 qui défend le pion du gambit. Ce n'est pas par hasard que des joueurs de position comme Steinitz et Rubinstein considéraient cette variante d'un bon œil. Il faut de plus noter que c'est au quatrième coup que les Blancs doivent choisir la suite qu'ils entendent adopter.

Si les Blancs jouent 4.♗c4, les Noirs peuvent répondre 4...♗g7, et le coup 5. h4 manque son but car les Noirs ont la possibilité de jouer 5...h6, maintenant ainsi leur chaîne de pions intacte.

4.h4 g4 5.♗e5

Cette ouverture porte le nom de gambit Kieseritzky. Une autre possibilité est le gambit Allgaier, où les Blancs jouent 5.♗g5, et sont obligés, après 5...h6, de sacrifier leur Cavalier par 6.♗xf7, obtenant en échange une attaque très dangereuse.

5...♗f6

Voilà une bonne occasion de démontrer l'intérêt d'avoir compris l'esprit d'une ouverture au lieu d'avoir appris par cœur les variantes, ce qui est beaucoup moins profitable. Le joueur de café, à la recherche du coup d'attaque le plus évident, jouera probablement ici 6.♗c4.

De la même façon, le joueur débutant qui s'est donné l'ennuyeuse tâche d'étudier

le célèbre livre de Bilguier, et qui suit ses recommandations, jouera le même coup et finira dans une position inférieure en raison du contre-jeu des Noirs. Le fait que le livre de Bilguier contienne de nombreuses erreurs dans l'analyse du Gambit du Roi ne doit pas étonner le lecteur. Une analyse de variantes tend presque toujours à devenir périmée au fil des ans. Connaître ces variantes n'est donc qu'une science apparente.

De plus, le Gambit du Roi n'est pas une ouverture moderne, et la majeure partie des variantes proviennent d'une époque où ce que l'on connaissait sur le jeu de position était insignifiant. Si l'on garde en vue l'idée de l'ouverture, on arrive à la conclusion qu'il faut faire disparaître le pion f4 afin de libérer la colonne f. Le coup indiqué est ainsi 6. d4, coup préféré du plus ancien et plus grand maître du jeu de position, Philidor, et, plus récemment, du grand joueur positionnel Rubinstein qui l'a qualifié d'avantageux pour les Blancs. Après 6.d4 d6 7.♘d3 ♗xe4 8.♙xf4, les Noirs ont effectivement un pion de plus, mais se retrouvent dans une position peu enviable à cause de la faiblesse irréparable de la colonne ouverte. L'on ne peut s'étonner que le joueur qui avait les Blancs dans cette partie ait joué ce coup plus faible, mais apparemment plus logique.

6.♙c4 d5 7.exd5 ♙d6 8.d4 ♗h5

Comme on le voit, les Blancs ne peuvent plus ouvrir la colonne f si facilement. Ils devraient roquer rapidement, en dépit de la réponse possible ...♖xh4. Rosanes, dans cette partie comme dans la partie précédente, ne joue pas positionnellement mais avant tout à la recherche de l'avantage matériel.

9.♙b5+ c6 10.dxc6 bxc6 11.♗xc6 ♗xc6

12.♙xc6+ ♖f8 13.♙xa8

Les Blancs ont une Tour de plus, mais par contre leur aile roi est en danger et leurs pièces ne sont pas développées.

13...♗g3 14.♖h2

Au lieu de placer cette Tour en h2, où elle fait office de figurant, les Blancs auraient dû sacrifier la qualité en jouant 14.♖f2.

14...♙f5 15.♙d5

Empêcher, grâce à 15.♙c6, le passage de la Tour par la case e8 représentait une meilleure défense.

15...♖g7! 16.♗c3 ♖e8+ 17.♖f2 ♗b6

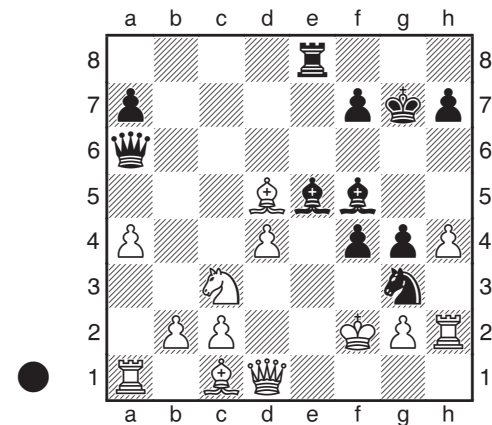
Les Noirs menacent d'obtenir une attaque décisive par ...♙e5.

18.♗a4 ♗a6

Les Noirs menacent de mat en quatre coups : 19...♖e2+ 20.♖xe2 ♖xe2+ 21.♖g1 ♖e1+ 22.♖f2 ♖f1#. Les Blancs ne peuvent parer cette menace par 19. c4, car les Noirs répliqueraient 19...♖xa4! et après 20.♖x♗, à nouveau 20...♖e2+, etc., avec mat.

19.♗c3 ♙e5! 20.a4 (D)

Position après 20.a4



Rosanes - Anderssen

20...♖f1+ 21.♗xf1 ♘xd4+ 22.♙e3 ♜xe3  
 23.♔g1  
 Sur tout autre coup suit 23...♞e2#.  
 23...♞e1#

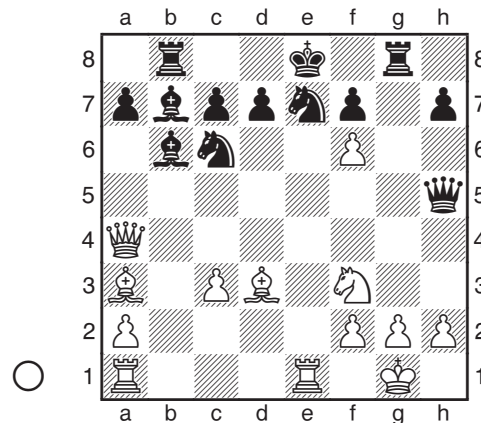
Des lecteurs se demanderont certainement pourquoi nous n'avons pas mentionné les célèbres parties Anderssen - Kieseritzky (Londres 1851), qui a eu l'honneur d'être baptisée du nom d'« Immortelle », et Anderssen - Dufresne (Berlin 1852). La raison principale est que les adversaires d'Anderssen jouèrent faiblement, et de nos jours où le goût échiquéen s'est raffiné, ces parties ne produisent plus une impression propre et nette. De nouvelles analyses démontrent que ces parties ont davantage leur source dans l'inclination romantique d'Anderssen pour les combinaisons que dans la logique de l'attaque.

Nous croyons que ces parties n'ont aucune valeur pédagogique, et par là même n'ont pas leur place dans une méthode. En ce qui concerne l'« Immortelle » on trouvera quelques considérations critiques sur le principal point faible de la partie dans le livre de l'auteur, *Les idées modernes aux échecs*. En ce qui concerne la partie Anderssen-Dufresne, le docteur Lasker a récemment fait des remarques identiques.

Quoi qu'il en soit, ces deux combinaisons d'Anderssen resteront toujours des perles brillantes dans le trésor des échecs.

Bien que nous ne reproduisions pas toute la partie Anderssen - Dufresne, nous indiquerons les points essentiels de sa position critique, avec les remarques du docteur Lasker mentionnées ci-dessus.

Position avant le 19<sup>e</sup> coup blanc



Anderssen - Dufresne, Berlin, 1852

Dans cette position, les deux camps ont une attaque directe contre le Roi. Les perspectives des Blancs sont toutefois plus favorables pour une raison générale, que nous rencontrerons dans d'autres parties, et sur laquelle le joueur qui étudie fera bien de réfléchir. Les Blancs dominent le centre, et conduisent l'attaque sur les lignes centrales de l'échiquier.

Les Noirs attaquent par contre la position adverse sur le roque, et leur Dame et leur Tour de l'aile roi doivent coopérer avec leurs Fous qui opèrent à partir de l'aile dame.

Si l'adversaire domine le centre, ce type de coopération en attaque ne peut aboutir, à cause de la dispersion des pièces attaquantes. Un joueur de position moderne, qui s'applique à chercher les éléments clés de la position et qui traite la combinaison comme un moyen auxiliaire de démontrer son avantage, essaiera ici de mener l'attaque au centre de façon à empêcher simul-

tanément les attaques du flanc dame des Noirs (les Fous) contre le Roi des Blancs.

Il est ainsi facile de deviner le coup indiqué par Lasker, et qui gagne de suite : 19.♙e4. Mais Anderssen choisit de jouer...

19.♞ad1

En vérité, ce coup est la preuve de son incomparable génie pour la combinaison. Mais comme il ne s'appuie pas sur la connaissance des exigences de la position, il est plus faible que 19.♙e4. Si faible que les Noirs, en répondant 19...♞g4, auraient obtenu la nullité suivant des analyses effectuées plus tard. Mais les Noirs continuèrent ainsi :

19...♞xf3

Après ce coup, la combinaison d'Anderssen éclate, triomphante. Suivez attentivement toutes les variantes et vous renforcerez votre force tactique.

20.♞xe7 ♘xe7

Sur cette réplique, Anderssen donne mat en quatre coups. La variante principale de la combinaison apparaît après 20...♙d8, où il suivrait 21.♞xd7+. Si les Noirs prennent cette Tour, les Blancs gagnent la Dame par 22.♙e2+. Par conséquent, les Noirs doivent jouer 21...♙c8. Alors vient la surprise, 22.♞d8+. Cette Tour peut être prise de trois façons différentes, mais les Noirs sont à chaque fois perdus.

a) 22...♞xd8 23.gxf3

b) 22...♙xd8 23.♙e2+

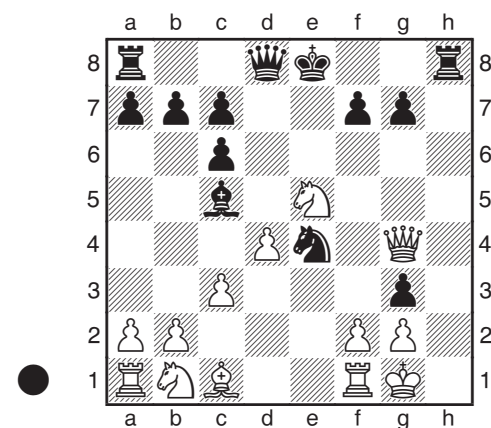
c) 22...♘xd8 23.♞d7+ ♙xd7 24.♙f5+ et, sur toute réponse, 25.♙d7#.

La partie se poursuit ainsi :

21.♞xd7+ ♙xd7 22.♙f5+ ♙e8 (si 22...♙c6, 23.♙d7#) 23.♙d7+ ♙f8 24.♙xe7#.

Que de telles remarques ne vous fassent pas croire que la combinaison est pour nous secondaire. Au contraire la combinaison est la base de tout, et l'on ne peut réussir à bien jouer sans être tactiquement à l'aise. Mais on doit s'efforcer de comprendre la position et ne pas combiner uniquement pour le plaisir de combiner. Les parties d'Anderssen nous permettront de montrer à quel point il est facile d'omettre des petits détails quand on est séduit par de belles combinaisons. Nous présenterons deux exemples, qui sont d'autant plus frappants que ces positions sont reproduites souvent, sans qu'aucun commentateur n'ait réellement compris la situation. Voilà comment la combinaison hypnotise. En même temps nous voudrions qu'ils stimulent le joueur qui étudie, afin qu'il travaille de façon indépendante et ne se fie pas trop aux « autorités ».

Position après le 11<sup>e</sup> coup blanc



Mayet - Anderssen

Anderssen a sacrifié une pièce et obtenu



une attaque décisive. Cherchant la combinaison, il joua :

11... ♖xd4

Les Blancs répondirent par le douteux :

12. ♖xe4

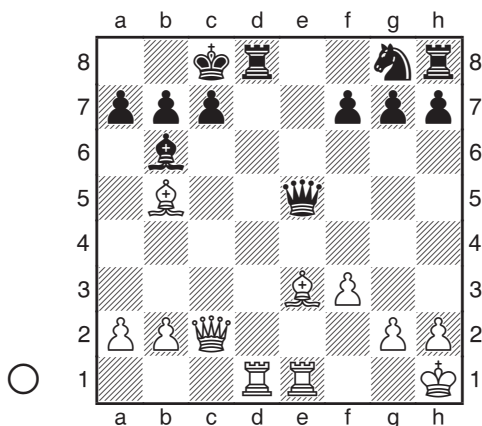
... et les Noirs vainquirent en continuant par :

12... ♖xf2+, qui force le mat. À 13. ♖xf2 succède en effet 13... ♖d1+ 14. ♖f1 ♖h1+ 15. ♖xh1 ♖xf1#.

Le livre de Gottschall sur Anderssen dit du douzième coup blanc : « Les Blancs ne se sont pas bien défendus. Le coup juste était 12.cxd4 ♖xd4 13. ♖d7+ ♖xd7 14. ♖xd7, etc. ». Il est extraordinaire qu'ait échappé, tant aux joueurs qu'aux critiques, le fait que dans la situation du diagramme les Noirs pouvaient forcer l'abandon immédiat par 11...gxf2+ 12. ♖xf2 ♖h1+.

L'exemple qui suit est encore plus flagrant :

Position avant le 16<sup>e</sup> coup blanc



Anderssen - Hillel

16. ♖g5

Le livre sur Anderssen met un point d'exclamation à ce coup et dit : « maintenant, les Noirs sont perdus ! ».

16... ♖xg5 17. ♖f5+ ♖xf5 18. ♖xd8+ ♖xd8 19. ♖e8#

Cette « brillante » combinaison fit le tour du monde, et personne ne se demanda la raison de ce sacrifice de Dame... quand le même résultat aurait pu être acquis plus rapidement par 16. ♖xd8+ ♖xd8 17. ♖g5+.

Avec les ans, et conformément à l'évolution, Anderssen finit aussi par devenir un joueur de position. Nous donnons ici une autre de ses parties, qui commence par une lutte positionnelle mais où sa force combinatoire finit par triompher, ce qui confère un caractère particulier à la partie.

### PARTIE 3

## Anderssen - Paulsen

Défense Philidor

Vienne, 1873

1.e4 e5 2. ♖f3 d6

La défense Philidor. Le coup 2... ♖c6 est considéré comme meilleur, car il permet aux Noirs d'envisager la poussée ...d5 pour participer plus activement à la lutte qui se joue durant l'ouverture pour la supériorité centrale. Le coup ...d6 représente d'une certaine façon une capitulation, car il donne une plus grande liberté de mouvement aux Blancs si ceux-ci choisissent de jouer d4. Les théoriciens anciens critiquaient ce coup parce qu'il enferme le Fou-roi, ce qui est tout à fait vrai mais d'une moindre importance.