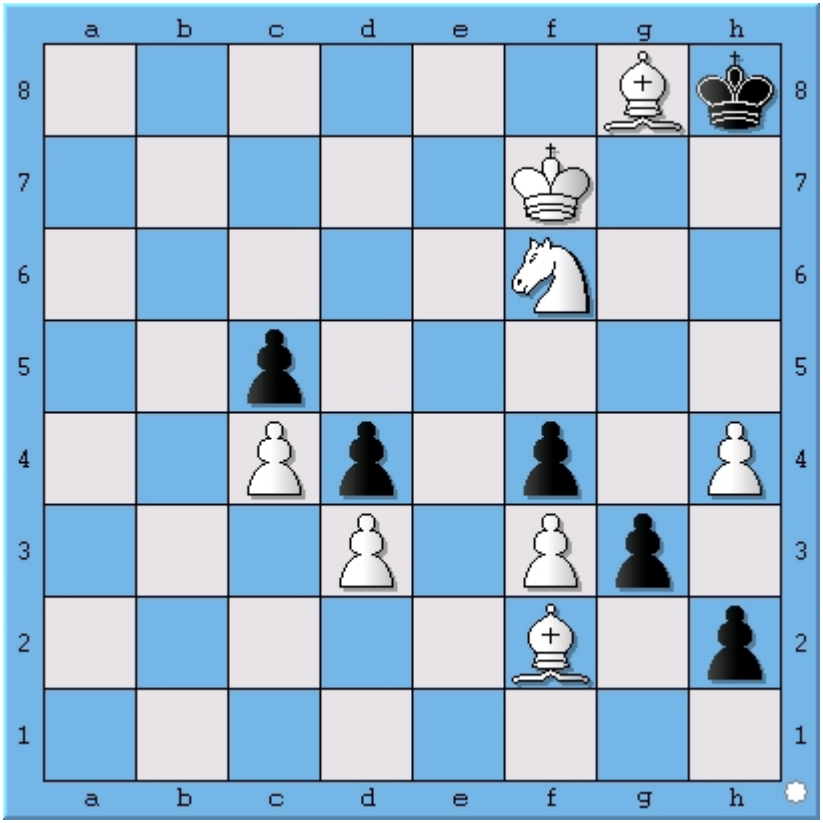
# *Introduction aux problèmes d'échecs*



*Les blancs jouent et font mat en 4 coups*

*Dernière correction : 25 novembre 2009*

*Bibliographie :*


- *Les jeu du Figaro, 150 problèmes d'échecs, **Camil Seneca**, édition Marabout, 1977, accès direct ;*
- *Bréviaire des échecs, **Xavier Tartakover**, grand maître international, Edition Garnier, 1982, accès direct ;*
- *Problèmes pour les gens sans problèmes, **René Mayer**, petite bibliothèque Payot/Echecs, mars 2005, accès direct ;*
- *Initiation au problème d'échecs, **Jean Bertin**, Stock, 1977, accès direct ;*
- *L'art des finales, **John Nunn**, Olibris, traduction de François-Xavier Priour 2008, **en construction**, accès direct ;*
- *Reproduction de la lettre d'André Chéron à Monsieur Roycroft, fondateur de la revue EG (End Game) datée du 26 février 1965.*


*Cette section fait partie du site les archives du problémiste.*

**Comment passer de la partie à la composition ?**

Quel joueur débutant ne succombe pas au charme du mat de Légal : un sacrifice de ♕ suivi d'un mat très pur donné par les deux ♘ et le ♗. Un mat d'autant plus charmant que l'apprenti acquiert assez rapidement la notion de la force relative des pièces et éprouve encore quelques difficultés appréhender le déplacement des ♘ !

Paris, 1750

**Saint-Brie**

**Kermur, Sire de Légal**

Après 4… g7-g6?

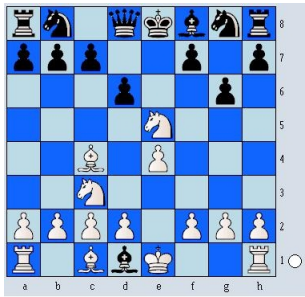
L'énoncé peut être : les blancs jouent et gagnent. Et la partie parait avoir été effectivement jouée !

Les blancs jouent 5.♘f3xe5 et gagne au moins un ♙.

Après la prise de la ♕, l'énoncé évolue : les blancs jouent et font mat en deux coups.

Paris, 1750

**Saint-Brie**

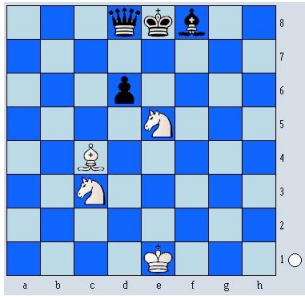


**Kermur, Sire de Légal**

Après 5… ♗g4xd1??

Et pourquoi ne pas pousser le trait jusqu'à épurer la position et supprimer les pièces qui ne participent pas au tableau de mat ?

Mat de Légal



Les Blancs jouent
et font mat en 2 coups

1.♗c4-f7+

Avec l'idée est d'exploiter l'occupation des cases de fuite du ♔ noir par des pièces de son propre camp.

1… ♔e8-e7

2.♘c3-d5≠

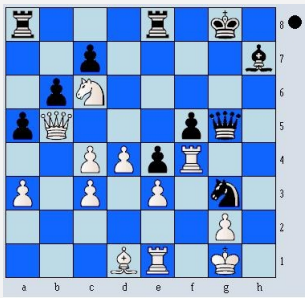
Mais je m'avance un peu…

Le respect d'une certaine idée de la réalité prédomine encore dans l'esprit novice ! Certains éprouvent même des difficultés à imaginer des positions *mêmes pas issues de parties !*

Le joueur confirmé découvre souvent au détour de ses pérégrinations des situations dignes d'intérêt sur l'échiquier.

J'extrais de « la défense dans la partie d'échecs », I. Kan, Payot, édition de 1974, la position suivante :

Mme ROUBTSOVA–Mlle BELOVA
Moscou 1945
Diagramme n° 79



Trait aux noirs

Contre la menace ♖f4-g4 les noirs se défendirent par un coup astucieux

**30… ♗h7-g6**

Toutefois le ♙f5 est toujours cloué (♕b5 et ♕g5) et les blancs jouèrent quand même :

**31.♖f4-g4**

La lutte est-elle terminée ? La ♖ blanche est « tabou » et le ♘g3 tombe.

**31… ♘g3-e2+!!**

La pointe de la défense des noirs. Maintenant non seulement ils liquident le danger mais aussi obtiennent la supériorité.

**32.♗d1xe2 ♕g5xe3+ 33.♔g1-h1 f5xg4**. Ce sont les noirs qui attaquent, et avec un avantage matériel ; les blancs abandonnèrent bientôt.

Comment ne pas succomber à la grâce de la combinaison notamment à **31… ♘g3-e2+!!** qui provoque la perte de la ♖ blanche ? La case e2 est la case critique[1] : si 32.♖e1xe2 alors 32... ♕g5xg4 et la messe est dite.

Etonnant, non ?

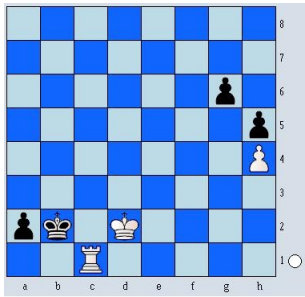
Le pas entre la fin de partie – brillante, généralement – et l'étude est souvent franchi allègrement en tant qu'*approfondissement de l'apprentissage*, car la motivation est toujours le **perfectionnement** du joueur !

Comment ***gagner*** les finales ***gagnantes*** ?

Dès le XVI[e] siècle, Giulio Cesare Polerio (1548, Lanciano – 1612, Rome), conçoit des stratégies avec peu de matériel.

Giulio Cesare Polerio

1585



Les Blancs jouent

et gagnent

Les Blancs sont confrontés à la menace de promotion du ♙ noir a2. L'aile ♔ est dominée par le ♙ blanc h4. Alors :

1.♖c1-a1!

Un mouvement qui parait désespéré…

1… ♔b2xa1

2.♔d2-c2

Le complément indispensable du coup précédent, le ♔ noir est coincé. Le reste est relativement simple.

2… g6-g5

3.h4xg5 h5-h4

4.g5-g6 h4-h3

[1] Voir l'interception **Grimshaw** évoquée page 15 *par Camil Seneca* et page 35 *par Xavier Tartakover*.

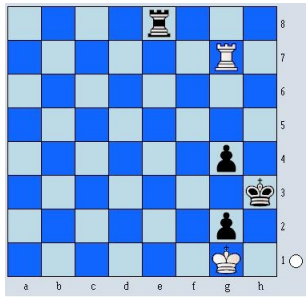
5.g6-g7 h3-h2

6.g7-g8:♕ et gagne !

Un autre italien, Alessandro Salvio (1570-1640), imagine aussi des « exercices » :

ALESSANDRO SALVIO

1604



Les Blancs jouent

et font nulle

L'avantage matériel est en faveur des Noirs, pourtant :

1.♖g7-h7+ ! ♔h3-g3

2.♖h7-e7 ♖e8-a8 (ou b8/c8/d8/f8/g8/h8)

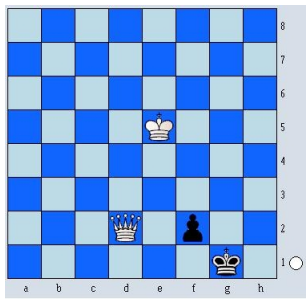
3.♖e7-a7 (ou b7/c7/d7/f7/g7/h7) et partie nulle !

Les noirs sont incapables d'activer leur ♖ pour donner le mat grâce à une tactique claire : la réussite du « *chantage* » au pat souvent envisageable avec du matériel réduit !

La contribution de Gréco le Calabrais[2] avec de *« doctes »* combinaisons...

GRECO LE CALABRAIS

1620



Les Blancs Jouent

et gagnent

Solution :

**1.♔e5-f4!**

*1.♕d2-e3? ♔g1-h1 2.♕e3-f3+ ♔h1-g1=*

[2] Gioacchino Greco (vers 1600 en Calabre – 1634, Antilles), dit Le Calabrais

**1...  f2-f1♕+**

*1...♔g1-h1 2.♕d2-e2 (2.♔f4-g3? f2-f1♘+=) 2...♔h1-g1 3.♔f4-g3*

**2.♔f4-g3+-** et un gain aisé.

L'économie de moyen est évidente et, même si la position peut résulter d'une partie, celle-ci reste parfaitement inconnue et *sans importance,* seule compte la technique finale, somme toute assez simple. La clef – le premier coup solution – est apparemment surprenante car elle laisse la liberté aux Noirs de faire une promotion, qui plus est sur échec.

Donc des idées sur l'échiquier, des compositions qui se détachent de la « réalité », les échecs artistiques apparaissent !

Mais le lien avec la partie ne fait pas de doute : même matériel et mêmes règles (au moins pour les compositions orthodoxes).

Je ne vais pas m'attarder sur les échecs féeriques avec soit un nouveau matériel (les sauterelles par exemple) ou de nouvelles règles (mats aidés ou mats inverses avec ou sans condition).

Camil Seneca *(voir sa biographie* page 32*), le professeur,* fait un exposé très didactique sur le problème d'échecs que j'ai reproduit ci-après.

Xavier Tartakover *(voir sa biographie* page 46*), le passionné,* complète la monographie par ses considérations extraites de son faveux « Bréviaire ».

René Mayer, aborde le problème sous un aspect fantaisiste et ludique.

Jean Bertin, le technicien, décrit « l'idéal problème ».

John Nunn, disserte sur l'intérêt des études...

*Dernière correction : 25 novembre 2009*

**CAMIL SENECA**

**INTRODUCTION**

**UN ART FASCINANT**

**LE PROBLÈME D'ÉCHECS**[3]

Fils légitime de la Partie, le Problème occupe une place importante dans l'histoire des Echecs. Durant des siècles, il suivit l'évolution du noble jeu en lui empruntant les pièces et les règles, avant et après les mutations opérées au cours de la Renaissance.

ARS ANTIQUA

L'analyse des anciens manuscrits permet de constater que, pendant une longue période, les compositions étaient tout simplement des fragments décisifs tirés de parties imaginaires ou réellement jouées et dans lesquelles *l'égalité matérielle* demeurait jusqu'à la combinaison finale.

L'idéal artistique des *Primitifs* était généralement illustré par des positions assez compliquées, où Noirs et Blancs possédaient le *même* nombre de pièces, et des solutions longues allant jusqu'à 12, 15 coups et comportant des *échecs successifs* imposés par la situation précaire du Roi blanc menacé d'un mat immédiat.

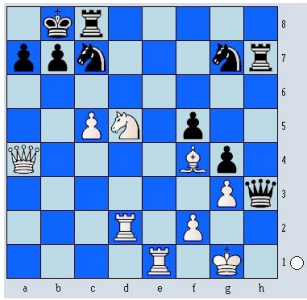
La découverte de l'Imprimerie favorisa la publication de livres consacrés aux Echecs. Mais alors que les manuels destinés à la Partie suscitèrent un grand mouvement de progrès, ceux qui se limitaient au Problème n'accusaient aucun changement par rapport aux anciens manuscrits.

Au début du XVIII[e] siècle, Philippe Stamma, un des plus forts joueurs de son temps, publie, à Paris (vers 1737) un ouvrage sur le jeu d'Echecs qui fait autorité ; puis, peu après, un recueil de problèmes intitulé Cent positions désespérées dont nous extrayons le n° I.

N° I

PH. STAMMA

(Recueil, 1737)



Les Blancs jouent et font mat en 8 coups.

**1.♗f4xc7+ ♖c8xc7 2.♕a4xa7+ ♔b8xa7 3.♖e1–a1+ ♔a7-b8 4.♖a1–a8+ ♔b8xa8 5.♘d5-b6+ ♔a8-b8** *[5...♔a8-a7 6.♖d2-a2+ ♔a7-b8 7.♖a2-a8≠]* **6.♖d2-d8+ ♖c7-c8 7.♖d8xc8+ ♔b8-a7 8.♖d8-a8≠**

Cette série brutale d'échecs imposés par la menace de mat en 1 coup qui pèse sur le roi blanc n'a rien d'enthousiasmant et pourtant, il s'agit en l'occurrence d'une des meilleures présentations des problèmes de l'Ars antiqua.

[3] J'ai reproduis le texte de Camil Seneca en introduction de son ouvrage *« 150 problèmes d'échecs »* paru en 1979. J'ai essayé de respecter la même mise en forme du texte en actualisant la notation et en corrigeant certaines erreurs. *(Patrick Martinez)*

Les successeurs et disciples de Stamma, de forts joueurs ou d'excellents théoriciens tels del Rio, Lolli, Ponziani, présentent à leur tour des problèmes du même genre où le même contrat de fidélité à la doctrine de l'équilibre des forces sert de guide exclusif aux compositeurs de l'époque.

Nous voici au seuil du siècle dernier[4]. Des efforts sont entrepris en Allemagne, en Angleterre, en France, pour diffuser la culture du Problème. On voit surgir à un rythme accéléré une profusion d'ouvrages aux titres significatifs : Stratagèmes ingénieux pour amateurs d'Echecs ou Stratagèmes utiles aux joueurs, etc.

Cependant, quelle que soit la variété de ces publications (et la valeur de leurs auteurs) on ne peut qu'y déceler — à de rares exceptions près — une continuelle reproduction des positions déjà connues. La désolante similitude des œuvres présentées — aux solutions longues, monocordes et brutales à souhait — accuse l'indigence manifeste d'idées nouvelles et la modicité des moyens d'expression de leurs créateurs qui restent trop attachés aux principes et à l'idéal des Primitifs.

C'est le moment le plus critique de l'histoire du Problème d'Echecs. On admet que l'on ne peut plus rien inventer. C'est le renoncement.

ARS NOVA

Fort heureusement une réaction se produit au cours de la troisième décennie. Une véritable insurrection intellectuelle contre la rigueur coupable de l'Ars antiqua entraîne dans son sillage un groupe de pionniers hardis dont le génial mérite est de substituer au principe de l'équilibre des forces celui de l'économie des forces.

Se dégageant enfin des servitudes dictées par les préjugés qui dominent au point de l'étouffer et brisant les rapports qui le confinent dans un cadre trop étroit, le Problème franchit les frontières de la Partie pratique. Dans sa nouvelle existence il se développe, grandit en progression géométrique et s'assure une individualité distincte en établissant ses propres lois.

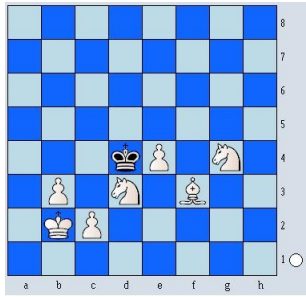
Les divers mouvements qui vont marquer son évolution — étapes successives s'échelonnant des premières tentatives révolutionnaires aux œuvres les plus achevées de notre époque — seront jalonnés de luttes contre la tyrannie de la tradition et contre l'incompréhension systématique des profanes et de certains clercs. Mais la victoire totale est au bout du chemin parcouru.

Examinons le n° II d'Auguste d'Orville, qui fut le principal artisan de la réforme que nous venons de mentionner. Pour lui et ses disciples le Problème doit comporter seulement les pièces strictement nécessaires à la réalisation d'une idée, celle-ci n'étant plus celle du gain brutal, mais la recherche d'un déroulement esthétique dans une position agréable dépouillée de chevilles inutiles.

[4] Pour Camil Seneca, le « siècle dernier » est le XIX$^{e}$ siècle. *(Patrick Martinez)*

N° II

A. D'ORVILLE (Le Palamède, 1837)



Les Blancs jouent et font mat en 5 coups.

On ne voit plus ici la présence superflue de toutes les pièces noires dont le rôle était d'assurer l'égalité matérielle tout en menaçant le ♔ blanc d'un mat immédiat. La supériorité écrasante des forces blanches face à un ♔ seul (Rex solus) écarte toute conception de combat, cette position « invraisemblable » n'ayant aucune analogie avec celle de n'importe quelle partie jouée.

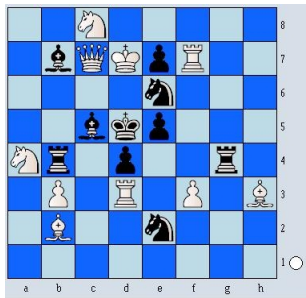
Aussi le compositeur peut-il réaliser sa pensée concrétisée par des manœuvres subtiles amenant le sacrifice de deux pièces pour aboutir à un mat économique et pur (mat modèle) de toute beauté.

**1.♘g4-e5! ♔d4-e3 2.c2-c3 ♔e3-d2 3.♘e5-c4+ ♔d2xd3 4.b3-b4 ♔d3xc4 5.♗f3-e2≠**

Le n° III de Julius Brede, contemporain de d'Orville et comme lui chef de file de la Réforme, présente une idée toute nouvelle pour l'époque.

N° III

J. BREDE (Recueil, 1843)



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

Cette position nous frappe d'abord par la présence de nombreuses pièces noires dont aucune cependant n'est superflue. Elles sont là pour donner la réplique à l'attaque des Blancs ou bien pour assurer la correction du problème.

**1.♖d3xd4+ !**

**1... ♖b4xd4 2.♕c7xb7≠**

**1... ♖g4xd4 2.♗h3xe6≠**

**1... ♗c5xd4 2.♘c8xe7≠**

**1... ♘e2xd4 2.♘a4-c3≠**

**1... ♘e6xd4 2.♕c7xc5≠**

**1... e5xd4 2.♖f7-f5≠**

Cette solution paraît héroïque, la Tour s'immolant au milieu d'un groupe compact de pièces ennemies. Mais ce qu'il faut retenir c'est que son sacrifice suscite des réponses différentes qui procurent *six mats distincts*. C'est le fond même de cette œuvre qui peut être considérée comme le prototype du genre.

Pour Brede ce n'est donc plus la beauté du mat, mais sa multiplicité qui compte. La Composition s'enrichit ainsi d'une nouvelle formule artistique : *les variantes*.

Du choc de ces deux conceptions, de leur amplification ou de leur fusion et en s'inspirant désormais du principe fondamental de *l'économie des forces* naîtront de véritables systèmes de pensée qui marqueront les débuts d'un extraordinaire essor dans le domaine du Problème.

Une fois le dualisme entre la Partie et la Composition reconnu, des efforts sont fournis dans tous les pays pour découvrir et établir le cadre digne qui devra assurer la pérennité de l'Art des Echecs.

Désormais les canons artistiques du Problème serviront aussi bien comme base de jugement que — et cela est important — comme source inépuisable d'inspiration.

Aux règles techniques de la correction, de l'unicité de la clé, du respect de l'énoncé, vont s'ajouter des principes d'esthétique qui régissent la Composition d'Échecs comme les autres arts et que l'on peut résumer en deux lignes : la conscience de la forme et du fond, l'économie du contenu, la loi des contrastes, la loi de l'unité et de ses variations, la recherche de l'originalité : qualité première qui porte l'empreinte de la personnalité tout en ouvrant de nouvelles perspectives aux investigations artistiques en quête d'une création transcendante.

Cette première législation de la Composition d'Echecs ne s'est pas faite toute seule, mais d'abord par intuition, puis par des recherches appropriées pour finir par des contributions de plus en plus lucides suivant une évolution naturelle de l'esprit.

On ne saurait brosser ici, même à grands traits, la marche en avant du Problème marquée par les efforts conjugués de plusieurs générations.

Il convient de retenir au moins que, quelques années à peine après la Réforme, une explosion d'idées nouvelles éclate un peu partout. Elle concrétise l'élan de l'affranchissement. Les dernières survivances du « style moyenâgeux » s'effacent pour céder la place à des conceptions profondes et variées.

Les 4$^{e}$ et 5$^{e}$ décennies du XIX$^{e}$ siècle connaissent une féconde production d'œuvres originales dont certaines contiennent déjà en germe les éléments caractéristiques de la Composition moderne. C'est l'époque dite de transition.

L'idéal artistique de cette ère de rénovation s'inspire souvent de la notion de difficulté pour donner de l'intérêt à la recherche de la solution. Mais on n'emploie plus à cet effet de longues séries d'échecs. La clé est généralement un coup tranquille ou bien un surprenant sacrifice de pièce ou encore une manœuvre discrète s'éloignant du champ royal qui doit subir le mat. Certains auteurs emploient un autre procédé qui consiste à faire suivre un premier coup brutal par un second, extrême ment caché. D'autres enfin recherchent surtout la réalisation d'un plan stratégique, aux possibilités de développement multiples.

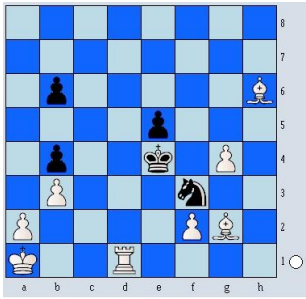
Nous en donnerons, dans l'espace limité qui nous est imparti, quelques exemples caractéristiques.

Le n° IV, envoyé de Delhi par le Révérend Henry Augustus Loveday à Staunton (qui fut comme on sait l'un des plus grands joueurs de son temps), allait soulever un intérêt mondial et jouer un rôle capital dans le domaine stratégique de la composition moderne.

N° IV

Rév. H. A. LOVEDAY

(1845)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

**1.♗h6-c1! b6-b5 2.♖d1-d2 ♔e4-f4 3.♖d2-d4#**

L'idée fondamentale de ce problème, dont la nouveauté heurta la perspicacité des meilleurs chercheurs de l'époque, comporte trois phases distinctes :

1. Un « mystérieux » coup de ♗ qui **franchit** la case cruciale (**case critique**) d2.
2. L'interception **provisoire** du même ♗ par la ♖ afin de céder au ♔ noir une case de fuite sinon celui-ci est **pat**.
3. Le mat par un échec double donné par la batterie ♖/♗.

C'est le **thème indien** (ou **Loveday**) générateur de plusieurs autres thèmes très variés.

Staunton comprit l'originalité de cette œuvre qu'il publia en 1845 dans sa célèbre revue « *The Chess Player's Chronicle* » sous le titre : « Un problème indien ». Quelques semaines plus tard, Charles Fournier de Saint-Amant son rival et l'un des derniers grands représentants du glorieux échiquier français de l'époque dorée — le reproduisit dans sa non moins fameuse revue Le Palamède.

C'est ainsi que, grâce à la compréhension et au talent divinatoire de deux authentiques champions, le problème de Loveday put prendre une place d'honneur dans l'histoire de l'Art des Echecs.

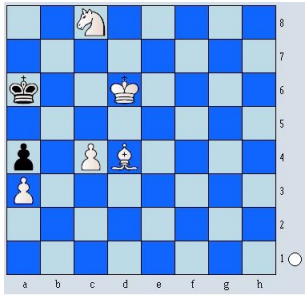
Peu de temps après, le problémiste français Théodore Herlin publia, sous le pseudonyme « Un Anonyme de Lille », le n° V, qui suscita également la curiosité de ses contemporains.

N° V

TH. HERLIN

Un anonyme de Lille

(Le Palamède, 1845)



Les Blancs jouent et font mat en 4 coups

**1.♔d6-c7! ♔a6-a5 2.♗d4-f6 ♔a5-a6 3.♗f6-d8 ♔a6-a5 4.♔c7-b7≠**

Le **thème Herlin** comporte trois phases :

1. La pièce qui effectue la clé (ici le ♔) occupe la **case critique** (ici ç7) en vue de former une batterie.
2. Une pièce à longue marche (ici le ♗) **contourne** cette case pour aller **s'embusquer** derrière le ♔.
3. Le mat est donné par ces deux pièces au moyen d'un **échec la découverte** (le ♔ démasquant le ♗).

Il s'agit donc, en résumé: d'une manœuvre **d'embuscade** (coup **péricritique**) précédée d'un coup **d'interception préventive** en vue d'un mat par échec à la découverte.

Remarque : dans le thème Herlin il n'y a pas de pat.

Bien d'autres œuvres importantes qui viendront plus tard seront dérivées du problème de Herlin.

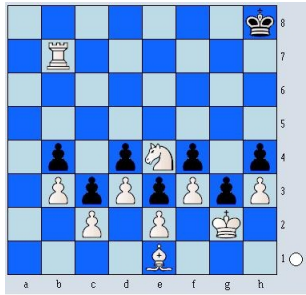
Le n° VI comporte une position « bizarre » assurément fort éloignée de ce que l'on pourrait attendre d'une partie réellement jouée.

Sa spirituelle idée réside dans le fait que le mat sera donné par la pièce la moins probable : le ♗, séquestré sur la bande derrière une masse compacte de pions bloqués.

N° VI

M. PYBUS

(Chess Player's Chronicle, 1849)



Les Blancs jouent et font mat en 7 coups.

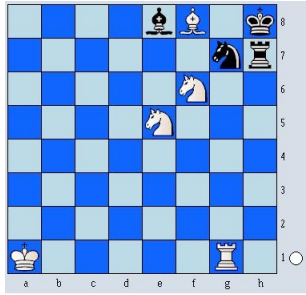
**1.♘e4-g5! ♔h8-g8 2.♘g5-h7 ♔g8-h8 3.♗e1-d2 ! ♔h8-g8** *[premier pas glorieux, car si 3...♙xd2 4.♘h7-f6 suivi de 5.♖b7-h7≠]* **4.♗d2-c1 ♔g8-h8 5.♗c1-a3 ♔h8-g8** *[deuxième pas glorieux, car si 5...b4xa3 6.♘h7-f6 suivi de 7.♖b7-h7≠]* **6.♘h7-f6+ ♔g8-f8 7.♗a3xb4≠**

Le n° VII est un problème « aristocratique » (sans pions) et appartient à un authentique aristocrate des Échecs : Adolf Anderssen, champion (officieux) du monde et père de la fameuse « partie immortelle ».

Il s'agit d'un « Blocus » comportant une interférence en g6.

N° VII

A. ANDERSSEN (Leipziger illustrierte Zeitung, 1849)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

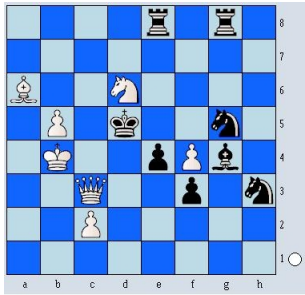
**1.♔a1-b1! ♗e8-h5 2.♖g1-g6 ♖h7-h6** *[2...♗h5xg6+ 3.♘e5xg6≠ ; 2...♗h5-d1 3.♘e5-f7≠]* **3.♗f8xg7≠**

Les sept œuvres suivantes représentent en quelque sorte le sommet de l'époque de transition si riche en trouvailles stratégiques qui ennoblissent le culte du Problème à idée.

N° VIII

W. GRIMSHAW

(The Illustrated London News, 1850)



Les Blancs jouent et font mat en 5 coups.

**1.♗a6-c8!** *(menace 2.♕c3-c5)* **♗g4xc8** *[si 1...♖e8xc8 2.♕c3-e5≠]* **2.♕c3-f6** *(menace 3.c2-c4)* **♖e8-e6** *(coupant la garde de d6)* **3.♕f6-d4+ ♔d5xd4 4.♘d6-f5+!** *(coup possible grâce à l'interception du ♗c8 par la ♖e6)* **♔d4-d5 5.c2-c4≠**

Ce problème présente un beau sacrifice de ♕ et un mat modèle; mais l'essentiel de sa stratégie caractéristique réside dans **l'interception** du ♗ç8 par la ♖ sur la case critique é6 que le ♗ a précisément **franchie** au premier coup.

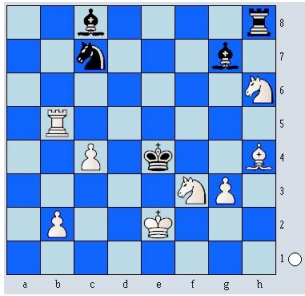
Il y a donc un **coup critique** suivi d'une **interception** par une pièce également noir ; mais de **marche différente**. C'est **l'interception Grimshaw** qui sera plus tard diversement exploitée, même dans le domaine du « deux-coups » où elle est obligatoirement **réciproque**.

Remarque : Cette réciprocité existe même dans ce problème dans la sous-variante 2.♕c3-f6 ♗e8-e6 3.♕f6-e5≠

N° IX

A. NOVOTNY

(Leipziger Illustrierte Zeitung, 1854)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

**1.♖b5-f5!** *(menace ♖f5-f4≠)* **♖h8-f8** *[si 1...♗g7xh6 2.♖f5-e5≠]* **2.♗h4-f6! ♖f8xf6** *[2...♗g7xf6[5] 3.♖f5-f4≠]* **3.♖f5-e5≠**

[5] *Si 2...♗c8xf5 3.♘f3-g5≠ ou 3.♘f3-d2≠ (Patrick Martinez)*

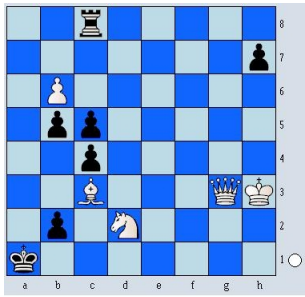
Comme dans le **Grimshaw**, les pièces thématiques sont noires et à marche différente ; mais leur **interception** est **réciproque** et prend effet à partir d'un sacrifice de pièce blanche sur la **case critique** f6 (case d'interception).

C'est la caractéristique de l'**interception Novotny** qui sera, elle aussi, diversement exploitée par la stratégie moderne.

N° X

H. TURTON

(The Illustrated London News, 1856)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

**1.♗c3-h8!** *(menace 2.♕g3-a3≠)* **b5-b4**

**2.♕g3-g7 ♖c8-a8** *[2...♖c8xh8 3.♕g7-a7≠]*

**3.♕g7xb2≠**

**Si 1...♖c8-a8 2.♕g3-g7 ♖a8-a2 3.♕g7-g1≠**

**Si 1...♔a1-a2 2.♕g3-c3 suivi de 3.♕c3-a5≠ ou 3.♕c3xb2≠**

L'essentiel de ce problème se trouve dans la variante principale qui comporte :

1. Une **case critique** (g7).
2. Un **dégagement de ligne** par une pièce **inférieure** (ici le ♗) qui franchit la case critique.
3. L'**occupation** de cette case par une pièce **supérieure** (ici la ♕).
4. Mat par la seconde pièce **soutenue** par la première, et agissant en **sens inverse** de celle-ci.

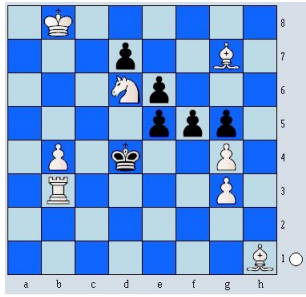
C'est le **doublement Turton** qui a donné naissance à des variations diverses.

Note. Lorsque c'est la pièce supérieure qui franchit la case critique laquelle sera occupée par la pièce inférieure dont le déplacement ultérieur sera effectué en sens inverse de la première on a alors le **doublement Loyd-Turson**.

N° XI

G. N. CHENEY

(Brooklyn Standard, 1860)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

**1.♗h1-a8!** *(blocus)*

**1... f5xg4 2.♔b8-b7 ♔d4-d5 3.♖b3-d3≠**

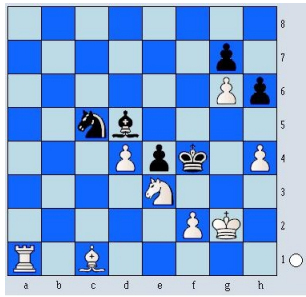
**Thème Cheney-Loyd** : **sacrifice passif définitif** par interception pour lever le pat. Le mat n'a rien de commun avec la clé.

Si **1...f5-f4 2.♗a8-e4** *ad libitum* **3.♖b3-d3≠**

N° XII

J. SEEBERGER

(illustriertes Familien Journal, 1860)



Les Blancs jouent et font mat en 4 coups.

Ce problème d'avant-garde, trop avancé pour son temps, contient des éléments qui caractérisent la composition moderne. On y trouve déjà la notion de **combinaison logique**, qui consiste en deux plans :

1. Le **plan principal** ou l'**essai thématique (jeu virtuel).**
2. Le **plan secondaire** ou l'**avant-plan (jeu préparatoire)**.

Voyons la solution : L'**essai thématique** (ou plan principal) **1.♗c1-a3 ?** *(menace 2.♗a3xc5)* échoue sur **♗d5-e6**[6] **2.♗a3xc5 ♗e6-h3+! 3. ?** *et pas de mat en 4 !*

[6] La défense donnée dans l'ouvrage ne me parait pas correcte **1...♗d5-c4 2.♗a3xc5 ♗c4-f1+** mais **3.♖a1xf1** et mat au coup suivant ! *(Patrick Martinez)*

**Jeu réel 1.♖a1-a8!** *(menaces 2.♖a8-f8+ etc)* **♗d5xa8 2.♗c1-a3** *(menaces 3.♗a3xc5 et mat au coup suivant)* **♘c5-b7 3.♗a3-e7** *(blocus)* **♘~ 4.♗e7-d6≠ ou 3... h6-h5 4.♗e7-d6≠**

En résumé :

1. une attaque prématurée (l'essai thématique) échoue sur une **parade** du ♗ noir qui **jouit de sa liberté**.
2. une manœuvre préparatoire (l'avant-plan) **rejette le ♗** sur la case défavorable a8 où il sera
3. **immobilisé**, de façon qu'après 3.♗é7! (but du plan principal) les Noirs se trouvent
4. en position de Zugzwang (contrainte de jouer) ce qui amène le mat.

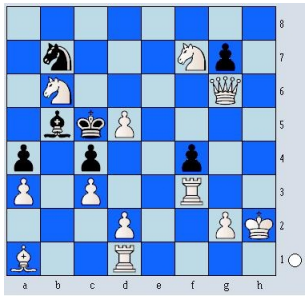
C'est le fameux **thème Seeberger** qui sera plus tard diversement exploité.

N° XIII

FR. HEALEY

Bristol Times, 1861

1er prix



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups

**1.♖d1-h1!** *(blocus)* **♗b5-d7 ou e8** *(Si ♗ailleurs 2.♕g6-c6≠)* **2.♕g6-b1!** *(menaçant 3.♕b1-b4≠)* **♗e8-b5 3.♕b1-g1≠**

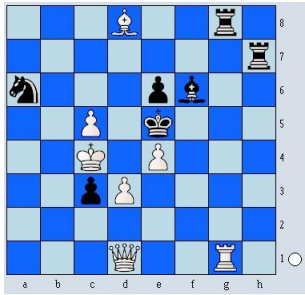
Le **thème Bristol** (ou **Healey**) comporte donc un **dégagement de ligne** (ici la première rangée) au-delà d'une **case critique** (ici g1) au moyen d'un **sacrifice passif définitif** (de la ♖d1) au profit d'une autre pièce (ici la ♕) qui se déplace dans le même sens que la ♖ sur cette **même ligne** pour y **occuper la case critique** (g1) d'où elle fait mat.

Note. Lorsque la deuxième pièce (qui fait mat) se déplace en sens Inverse de la première, on a un **dégagement Loyd**.

N° XIV

J. PLACHU1TA

(London tourney, 1862)



Les Blancs jouent et font mat en 4 coups.

**1.♕d1-f3!** *(menace 2.♕f3 ou ♗d8xf6≠ mais aussi 2.d3-d4≠)* **♘a6xc5 2.♖g1-g7!!** avec les variantes thématiques :

**2... ♖g8xg7 3.♗d8-c7+ ♖g7xc7 4.♕f3-g3≠**

**2.. ♖h7xg7 3.♕f3-g3+ ♖g7xg3 4.♗d8-c7≠**

*2...♗f6xg7 3.♗d8-c7≠*

Le **thème Plachutta**.

Dans la seconde moitié du XIX[e] siècle, auteurs et théoriciens rallient leurs efforts pour exploiter toutes les ressources de la Composition. De leurs orientations différentes, de leurs préférences personnelles et des tendances de leur époque naissent diverses « Ecoles » qui favorisent par leur émulation un nouvel et grandiose essor.

Une abondante littérature découvre la complexité du

Problème d'Échecs et la nécessité d'une classification méthodique de tous les éléments artistiques.

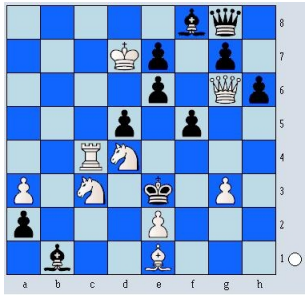
La composition passe par les différents courants qui ont remué tous les Arts : le « Classicisme », le « Romantisme », le « Modernisme » et s'impose comme une manifestation de l'esprit digne de la plus haute considération.

Trois Écoles ont plus particulièrement marqué cette période importante : l'Allemande ancienne, qui s'attache à la présentation d'une combinaison brillante (Hauptspiel) ; l'Anglaise, qui recherche surtout la perfection mécanique des variantes excluant tout « dual »; la Bohémienne, qui préconise l'extension du principe de l'économie à la réalisations des mats modèles.

N° XV

J. BERGER

(« Pred », 1881)



Les Blancs jouent et font mat en 4 coups.

**1.♕g6-e8!!** *[menace 2.♘c3-d1+ ♔e3-e4 3.♘d4-f3+ d5xc4 4.♕e8-a8≠]* **d5xc4 2.♕e8-c8!** *[menace 3.♘d4-c2+ ou ♘d4xf5+ ♗ ou ♙ x♘ 4.♕c8-c5≠]* **♔e3xd4 3.♕c8-c5+!! ♔d4xc5 4.♗e1-f2≠**

Cette **variante principale** (Hauptspiel) est le fond du problème. Il s'agit d'une **combinaison brillante** comportant une **clé assez cachée**, et un **sacrifice de ♕** précédé par deux autres sacrifices et finissant par un mat modèle. C'est l'idéal de l'**École allemande ancienne**.

**Remarque** : les autres variantes sont assez banales :

Si 1... ♗b1-d3 2.♕e8-b8 ♗d3xe2 *[menace 3.♕b8-f4≠]* 3.♕b8-e5+ ♔e3-d3 4.♕e5xe2≠

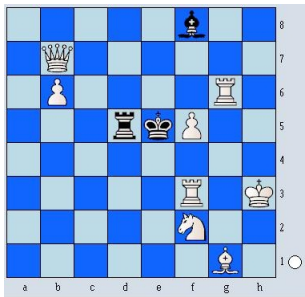
Si 1... e6-e5 2.♘c3-d1+ ♔e3-e4 3.♘d4-e6+ d5xc4 4.♕e8-a8≠

N° XVI

B. G. LAWS

(Nort. Figaro, 1888)

1er prix



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

1.♖g6-d6!! (variante menace)

1... ♔e5-d4 2.♕b7xd5≠

1... ♔e5xd6 2.♕b7-c7≠

1... ♗f8xd6 2.♕b7-g7≠

1... ♖d5xd6 2.♘f2-g4≠

1... ♖d5-d4 2.♖d6-e6≠

1... ♖ailleurs 2.♗g1-h2≠

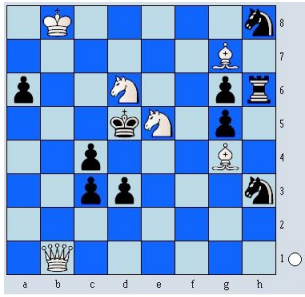
**Construction parfaite** excluant tout « dual ».

Un beau spécimen de **l'Ecole anglaise**.

N° XVII

Dr. E. PALKOSKA

(Scholastic Globe, 1892)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

1.♘e5-c6!! (variante menace)

1... ♔d5-c5 2.♘c6-e7 ♔c5xd6 3.♕b1-b4≠

1... ♔d5xd6 2.♗g7-f8+ ♔d6-d5 3.♕b1-h1≠ *(2...♔d6xc6 3.♕b1-b7≠)*

1... ♔d5xc6 2.♘d6-e4 ♔c6-d5 3.♕b1-b7≠

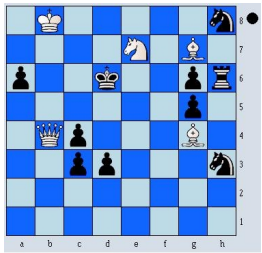
Trois **mats modèles en écho**. Une œuvre caractéristique de l'**École Bohémienne**.

Le grand mérite de cette École est d'avoir inventé le procédé fécond de l'**imitation** concrétisé sous forme de mats **en écho**.

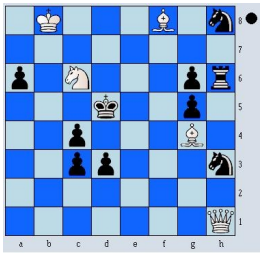
Le charme indéniable de cette œuvre est ponctué par la **variation dans l'unité**, que l'on trouvera plus tard adoptée dans des œuvres appartenant à d'autres Écoles, sous forme de **jeux analogues**.

La beauté des mats, le sacrifice des cavaliers et l'économie des libyens employés donnent l'impression d'un équilibre parfait entre k fond et la forme. Il s'agit donc en l'occurrence d'une véritable œuvre **classique**.

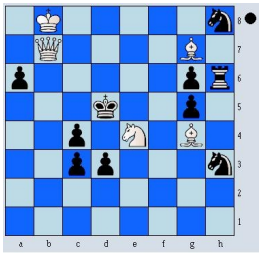
*Pour mieux apprécier les mats en écho, les trois positions finales sont reproduites (Patrick Martinez).*



*Après 3.♕b1-b4≠*



*Après 3.♕b1-h1≠*



*Après 3.♕b1-b7≠*

SAM LOYD

Si la plupart des Écoles se formèrent à la faveur des orientations préconisées par leurs chefs, d'autres — sans avoir eu un programme bien défini — connurent une vogue florissante parmi des générations de compositeurs unis par amour commun de certaines idées sous l'in fluence d'un maître représentatif.

C'est ainsi l'*Ecole américaine* est née, ses adeptes s'étant groupés autour de Sam Loyd surnommé le « Roi du Problème ».

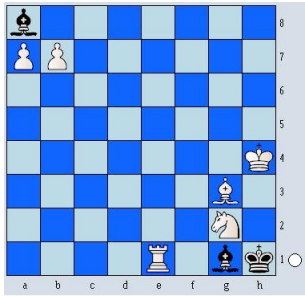
Doué d'un fantastique esprit inventif, d'un génie complexe et varié, Sam Loyd créa, en marge des sévères disciplines de ses contemporains, une production si vaste et si riche en conceptions personnelles qu'elle constitue aujourd'hui encore une magnifique source d'inspiration pour bien des compositeurs.

Son style est, dans un certain ordre d'idées, romantique. Le *Romantisme* de Loyd se traduit par la prédominance de l'imagination sur la conception idéale du Beau. Pour lui, la qualité essentielle d'un problème est l'originalité, dans le sens de singulier, théâtral, excentrique. Le n° XVIII en est un bon exemple.

N° XVIII

SAM LOYD

(Holyoke Transcript, 1876)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

L'essai 1.b7xa8:♕? échoue sur le pat des Noirs. Cela mène la curieuse solution que voici :

1.b7xa8:♘!! ♔h1xg2 2.♘a8-b6!! Ad libitum 3.a7-a8:♕ ou ♗≠

L'étonnante sous-promotion éloignée, à priori paradoxale puisque le ♘ promu ne peut pas participer au mat, est parfaitement justifiée. Si, en effet, on essaie 1.b7xa8:♖?, les Noirs se défendent, après 1... ♔h1xg2 (déclouant le ♗), par 2... ♗g8xa7!!

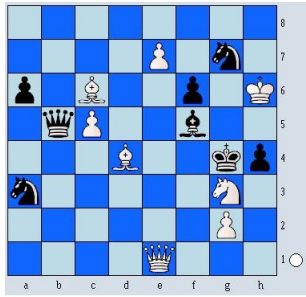
C'est du vrai Loyd.

Bien que la clé soit une prise de pièce, qui oserait tuer l'extraordinaire impression de surprise agréable que procure cette œuvre caractéristique.

N° XIX

W. MEREDLTH

(Maryland Chess Review, 1875)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

1.♗c6-f3+! ♔g4-f4 2.♕e1-a5!! (menace 3.♕a5-ç7≠) ♕b5xa5 3.♘g3-e2≠ ou 2... ♘g7-e6 3.♘g3-h5≠

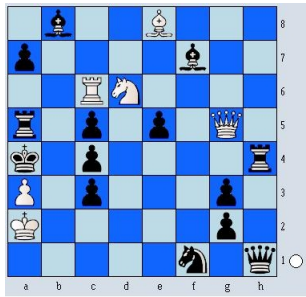
Le n° XIX appartient à un autre Américain, disciple de l.oyd, mais qui lutta pour une certaine économie de la forme concrétisée dans des œuvres à matériel réduit (maximum 12 pièces) d'où le nom de « meredith » donné à ce genre de réalisations.

Les trois œuvres suivantes comptent parmi les plus belles productions des deux dernières décennies du siècle passé[7].

N° XX

J. JESPERSEN

(Southern Trades Gazette, 1883)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

1.♕g5-h5!! (menace 2.♖c6-a6+d. ♗f7xé8 3.♕h5xe8≠ ; et aussi 2.♕h5-d1+ c3-c2 3.♕h5-c2≠)

1... ♗f7xh5 2.♘d6-b5!! (menace 3.♘b5xc3≠) ♔a4xb5 (♖a5xb5) 3.♖c6-g6≠ (♖c6-a6≠)

1... ♖h4xh5 2.♘d6-e4!! (menace 3.♘e4xc3≠) ♖a joue 3.♖c6-a6≠

La première variante est particulièrement jolie avec les **deux sacrifices** et le **mat modèle**, mais aussi grâce à l'**interférence** sur g6 après le **coup critique** 1...♗f7xh5.

1.♕g5-h5? est réfuté par 1...♗f7xh5. Si 2.♘d6-b5 ♗g6-b1+!

[7] Pour Camil Seneca, le « siècle passé » est le XIX[e] siècle. *(Patrick Martinez)*

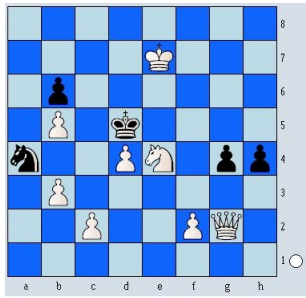
De même, sur 1.♕g5-c1? ♘f1-é3!

N° XXI

O. NEMO-WEISS

(Concours « Lutetia », 1885)

1" prix



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

1.♕g2-g1!! (menace 2.f2-f3! g4xf3 3.♘e4-f6≠)

1… ♔d5xe4 2.♕g1xg4+ ♔e4-d5 3.c2-c4≠

1… ♔d5xd4 2.♔e7-d6! (menace 3.f2-f3≠) ♔d4xe4 3.♕g1xg4≠

1… ♘a4-c3 2.♘e4-f6+! ♔d5xd4 3.f2-f4≠

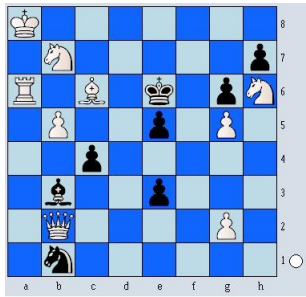
1… ♘a4-c5 2.♘e4-f6+ ♔d5xd4 3.♕g1-a1≠

Clé ampliative, deux sacrifices, deux autoblocages royaux par le ♘ noir, cinq mats modèles. Une perle !

N° XXII

V. MARIN

(El Globo, 1899)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

1.♖a6-a2!! (blocus)

1... e3-e2 2.♕b2-d4 (menace 3.♕d4-d6 ou d7 mat) e5xd4 3.♖a2-e2≠

Le problème a été construit pour cette fort belle **variante principale** où l'on trouve l'idée d'**ouverture de ligne par sacrifice de ♕**, chère à son auteur.

La multiplication des revues et concours consacrés à la diffusion du Problème d'Echecs donna une extraordinaire impulsion à la Composition. Les aspirations artistiques encore confuses se

cristallisent et s'intègrent dans quelques systèmes ordonnés qui permettent au génie créateur de s'épanouir. Et pourtant, en dépit de cet essor mondial et des magnifiques émulations qu'il suscite parmi les amateurs et spécialistes devenus nombreux, la recherche de l'originalité semble marquer le pas.

C'est alors que le signal d'un nouveau mouvement est donné par la parution de quelques ouvrages théoriques dont celui de Kohtz et Kockelkorn: « Das Indische Problem » a une importance capitale. Quelques années plus tard, Walther Freiherr von Holzhausen, excellent joueur et problémiste publie dans la « Deutsches Wochenschach » de 1908 à 1910, une série d'articles retentissants qui complètent les vues de ses dignes prédécesseurs. En même temps et depuis le début du siècle, Alain White, commence l'impression de sa fameuse « Christmas Serie » qui dévoile en quelque cinquante volumes, les ressources infinies de la Composition.

Le but des « Modernes » est de mettre en valeur les thèmes dont la plupart ont été découverts avant 1900. L'étude de leur structure et des possibilités de leurs amplifications favorise l'éclosion de plusieurs nouvelles *Écoles* dont les plus importantes sont les deux suivantes :

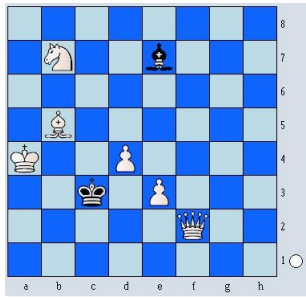
1. La « Neo-allemande » qui accuse une rigueur scientifique dans l'application et l'étude des thèmes stratégiques en général et surtout de ceux qui se prêtent aux combinaisons logiques.
2. Le « Good Companion » association américaine de problémistes recrutés dans tous les pays du monde. Elle mit au point plus spécialement la technique du « Deux-coups » en développant toutes les combinaisons basées sur les éléments ou mécanismes fondamentaux : *clouages* et *déclouages*, *batteries*, *ouvertures* et *fermetures de lignes*, *interceptions*, etc., ainsi que des *tasks*.

Ci-après quelques exemples caractéristiques :

N° XXIII

J. KOHTZ et C. KOCKELKORN

(Deutsches Wochenschach, 1905)



Les Blancs jouent et font mat en 4 coups.

L'essai thématique 1.♕f2-e2? (menace 2.♗b5-d3! et 3.♕e2-c2≠) est réfuté par 1... ♗e7-g5! Si 2.♗b5-e2? ♗g5xé3! et pas de mat dans l'immédiat.

Jeu réel **1.♘b7-d6!** (menace 2.♘d6-e4≠) **♗e7xd6** (forcé) **2.♕f2-e2!** (menace 3.♗b5-d3 et 4.♕e2-c2≠) **♗d6-f4** (forcé) **3.e3xf4 ♔c3xd4 4.♕e2-d2≠**

C'est l'intéressant thème romain (ainsi appelé parce que ce problème fut dédié au maître italien Guglielmetti, de Rome) qui peut être défini comme suit

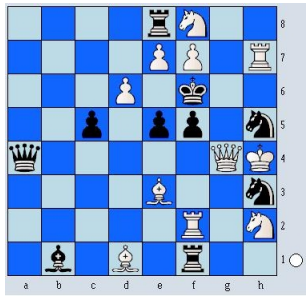
1. Une attaque prématurée (essai thématique ou plan principal) est réfuté par une pièce noire, ici le ♗ sur la diagonale ç1/h6 sans que sa réaction provoque un quelconque dommage aux Noirs.

2. Une manœuvre préparatoire (avant-plan) rejette le ♗ sur une autre case ce qui permet
3. la reprise du plan principal (l'essai thématique devient coup réel) qui impose au même ♗ un **second rejet** sur **la même diagonale** (c1-h6) mais sur une **case différente** (f4) où sa venue crée
4. un dommage décisif (sa prise) permettant
5. un mat nouveau.

N° XXIV

J-K. HEYDON

(Good Companion, 1920)



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

1.♗d1-b3! (menace 2.♖h7-h6≠)

| | | |
|---|---|---|
| 1… | e5-e4 | 2.♕g4xf5≠ |
| 1… | f5-f4 | 2.♕g4-e6≠ |
| 1... | ♘h3-f4 | 2.♕g4-g5≠ |
| 1... | ♘h5-f4 | 2.♕g4-g7≠ |
| 1... | c5-c4 ou ♕a4xb3 | 2.♕g4-g6≠ |

Cinq (!) mats distincts donnés par la ♕ blanche **déclouée**.

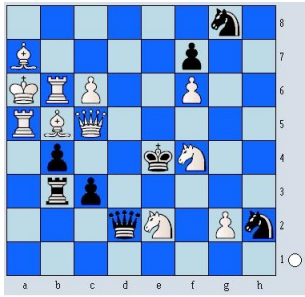
Un remarquable **task** pour l'époque.

Nous présentons à cette occasion un autre *task*, assez extraordinaire, réalisé par un autre membre du « Good Companion » : il s'agit du n° XXV où l'on peut admirer un beau bouquet de *cinq (!) sacrifices de dame*.

N° XXV

O. WURZBOURG

(Gazette-Times. 1912)



Les Blancs jouent et font mat en 3 coups.

1.c6-c7! (avec les variantes analogues suivantes) :

1… ♖b3-a3 2.♕c5-e3+! ♔e4xe3 (♕d2xe3) 3.♖b6-e6≠ (♗b5-c6≠)

1… c3-c2 2.♕c5-e5+! ♔e4xe5 3.♗b5-d3≠[8]

1… ♕d2xe2 2.♕c5-d4+! ♔e4xd4 (♔e4-f5) 3.♖b6-e6≠ (♗b5-c6≠)

1… ♕d2xf4 2.♕c5-d5+! ♔e4xd5 (♔e4-e3) 3.♗b5-d3≠ (♖b6-e6≠)

1… ♘h2-g4 2.♕c5-f5+! ♔e4xf5 (♔e4-e3) 3.♗b5-d3≠ (♖b6-e6≠)

D'autres Écoles sont nées depuis, mais leurs buts n'ont avec les précédentes que des différences de détails. A signaler toutefois certaines tendances à formuler une esthétique intellectualisée, qui domine actuellement la Composition.

Le Problème d'Echecs subit manifestement l'influence des divers courants qui emportent les autres Arts.

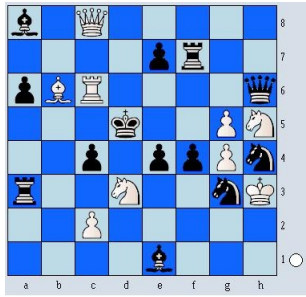
Ce qu'il faut dégager de la production contemporaine c'est le rôle important donné aux *effets* des coups et aux *jeux virtuels* (essais, mats apparents) surtout dans l'évolution des thèmes appartenant au domaine du « Deux-coups ». Les derniers exemples en fournissent des idées révélatrices.

[8] L'ouvrage de référence indique 3.♗b5-d6≠ mais la correction est aisée ! *(Patrick Martinez)*

N° XXVI

G. GUIDELLI

(Good Companion, 1917)



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

1.♖c6-e6! (menace 2.♕c8-d7≠)

1… ♘g3-f5 2.♘h5xf4≠ (et non 2.♘d3xf4, car le ♘d3 est cloué)

1… ♘d3-f5 2.♘d3xf4≠ (et non 2.♘h5xf4, car le ♘h5 est cloué)

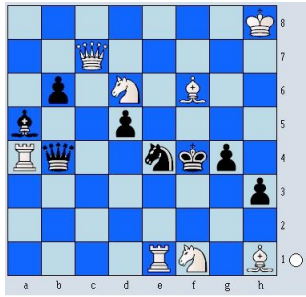
La façon identique d'**éviter les duals** (ici au moyen du **clouage** de la pièce blanche matante) est le fond stratégique d'un thème moderne le **thème Barulin**, dont ce problème (composé bien avant le problème éponyme : 1929-1930) présente un des aspects.

N° XXVII

A. P. GULJAIEV

(Italia Scacchistica, 1930)

1" prix



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

1.♘f1-g3! (menace 2.♘g3-h5≠)

1… ♘e4xf6 2.♘d6-f7≠ (et non 2.♘d6-e4+d.? ♕b4-d6!)

1… ♕b4xe1 2.♘d6-f5≠ (et non 2.♘d6-c4+d.? ♘e4-d6 !).

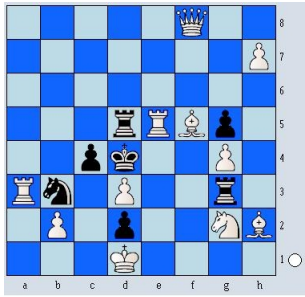
La façon identique d'**éviter les duals**, ici au moyen de deux **parades Schiffmann** (réfutation par pièce déclouée) présente un aspect évolué du **Thème Barulin**.

N° XXVIII

O. STRERATH

(Christian Science Monitor, 1950)

Mention d'Honneur



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

1.♕f8-b4! (blocus)

| | | |
|---|---|---|
| 1… | ♘b3 joue (sauf à c5) | 2.♖e5-e4≠ A |
| 1… | ♘b3-ç5 | 2.♕b4-c3≠ B |
| 1… | ♖d5 joue (sauf à e5) | 2.♕b4-c3≠ B |
| 1… | ♖d5xé5 | 2.♕b4xc4≠ C |
| 1… | ♖g3 joue (sauf à d3) | 2.♕b4xc4≠ C |
| 1… | ♖g3-d3 | 2.♖e5-e4≠ A |

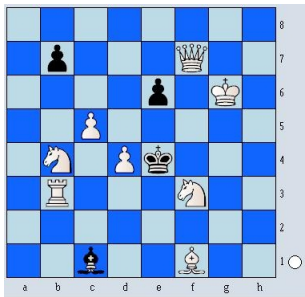
Un complexe stratégique d'une remarquable unité.

La réciprocité des effets produits par le jeu des pièces fait ressortir une beauté spéciale, intellectuelle : la forme cyclique (AB, BC, CA) des corrections noires. Difficile thème moderne réalisé d'une façon magistrale.

N° XXIX

D. R. WERTHEIM (Match Suède-Israël, t958)

1ère place



Les Blancs jouent et font mat en 2 coups.

Jeu apparent:

| | | |
|---|---|---|
| 1… | ♗c1-f4 | 2.♕f7xb7≠ |
| 1… | ♗c1-e3 | 2.♗f1-d3≠ |

1… e6-e5 2.♕f7-f5≠

Jeu réel: 1.♘b4-d5! (menace 2.♕f7xé6≠)

1… ♔e4xd5 2.♕f7xb7≠

1… e6-e5 2.♗f1-d3≠

1… é6xd5 2.♕f7-f5≠

Trois variantes Ruchlis (mêmes mats sur des défenses différentes),

Si 1… ♗c1-f4 2.♘d5-f6≠

Si 1… ♗c1-e3 2.♘d5-ç3≠

Si 1… e6-e5 2.♗f1-d3≠

Trois variantes Zagoroujko (mats différents sur les mêmes défenses).

Et tout cela sous forme de Meredith (12 pièces) et avec une excellente clé. Un chef-d'œuvre de construction.

Grâce à ce bref historique le lecteur pourra mieux comprendre les solutions des problèmes de ce recueil choisis parmi plus de 1 300 œuvres publiées dans la chronique d'Echecs du quotidien Le Figaro représentant la quintessence de la Composition moderne de 1900 à nos jours[9].

[9] A replacer dans le contexte de l'époque soit en 1979 ! *(Patrick Martinez)*

## LE PROBLÈME ET LA PARTIE[10]

On se demande souvent si la recherche des solutions problèmes peut servir la pratique du jeu.

Avant de répondre à cette usuelle question il faut savoir que l'on cultive le Problème pour sa valeur intrinsèque, pour les beautés et finesses qu'il dévoile, pour les nobles émotions qu'il suscite même chez l'amateur le plus modeste.

Cela dit il convient d'ajouter que son utilité pour le joueur est certaine. -

Mais d'abord qu'est-ce que le jeu d'Echecs sinon un va problème dont la solution est et restera sans doute toujours cachée en raison du nombre considérable des combinaisons possibles. Plus une partie évolue et se ' plus cette vérité devient claire.

La recherche des problèmes intéresse vivement le praticien en en tant qu'e*xercice d'analyse*, car on y apprend à élucider une position aussi complexe qu'elle soit et à en tirer le meilleur parti autant pour l'attaque que pour la défense.

Quant à l'objection généralement formulée avec désinvolture, que la probabilité de rencontrer des positions aussi invraisemblables dans les parties que l'on joue est infime, sinon nulle, il est facile de répondre en affirmant que l'avantage d'un exercice quel qu'il soit, ne dépend nullement de son identité avec l'application, mais bien plutôt des analogies qu'il rend familières.

Aux Echecs, comme dans les Sciences exactes, il ne s'agit pas de bourrer la mémoire de toutes les combinaisons déjà réalisées dans l'espoir de les placer à son tour, mais d'assimiler certains principes qui permettent de s'élever du particulier au général. Sous ce rapport aussi la culture du Problème sert au praticien à n'en point douter.

D'ailleurs, il y a de vrais amateurs du Problème parmi les joueurs d'Echecs. Il n'est pas interdit d'affirmer que tout maître digne de ce nom se fait un plaisir de rechercher les solutions parfois même de reconnaître les thèmes qui y sont présentés.

Plongeons-nous un peu dans le passé et prenons au hasard quelques-uns des plus grands noms de l'histoire des Echecs.

Stamma, Philidor, Labourdonnais, Morphy, Anderssen, Steinitz, Petrov, Schlechter, Lasker, Teichmann, Mieses, Réti, Breyer, Duras, Dr. Bernstein, Tartacover, Alekhine et plus près de nous Reshevsky, Keres, Benko[11] et j'en passe, tous ont cultivé avec passion le Problème. Quelques-uns de ces brillants champions se sont même distingués comme compositeurs et ont laissé des œuvres personnelles d'une impérissable beauté.

Loin d'accuser une incompatibilité foncière, comme certains le croient, ces deux branches des Echecs: la Partie et le Problème, se complètent harmonieusement chez un esprit bien organisé.

Le dynamisme qui caractérise le combat échiquéen n'est pas moins effectif dans le Problème où, à la volonté de vaincre s'est substituée la volonté de créer.

Les petits bouts de bois se meuvent sur l'échiquier, s'animent, se combinent, se heurtent et se détruisent dans le Problème comme dans la Partie. Seulement, le compositeur n'étant plus obligé de subir l'opposition d'un adversaire peut se livrer aux caprices de son imagination. Libre d'agir, l'artiste ès Echecs peut tout à son gré idéaliser les forces et de leur antagonisme faire naître la Beauté.

Cette Beauté d'une essence particulière, puisqu'elle tire ses éléments d'une somme de conventions qui forment le fond du roi des jeux, n'est pas moins réelle et de qualité. Elle sollicite le meilleur de nous-mêmes en s'adressant surtout à notre intelligence et à notre sensibilité.

Il serait superflu de décrire les émotions diverses que l'on ressent devant l'ingéniosité d'une manœuvre, la joie sans mélange que nous procure une œuvre achevée. La recherche d'un

[10] Il est étonnant de vouloir absolument rapprocher la partie et les qualités qu'elle développe, d'une composition artistique. *(Patrick Martinez)*

[11] « Reshevsky, Keres, Benko » comptaient parmi les meilleurs joueurs de l'après-guerre. *(Patrick Martinez)*

problème produit le même effet que la vue d'un tableau, l'audition d'une mélodie, ou la contemplation d'un ballet prestigieux: elle nous plonge dans un inonde merveilleux et nous permet de rêver loin des vaines agitations du monde.

Il y a longtemps que le Problème a gagné droit de citer parmi les autres arts.

Partie et Problème sont aujourd'hui à égalité dans la mission d'exercer sur nous les bienfaits d'une séduction profonde.

Héritage sacré de la divine « Caïssa », langage mystérieux si chargé de magie, les Echecs ont éveillé la matière inerte à la vie secrète des combinaisons qui lui (tonnent une âme. Leurs vertus incomparables nous ont Permis de discipliner et de spiritualiser sur un carré blanc-noir le temps, l'espace et les mouvements des pièces pour le bonheur sans partage de l'humanité.

**Camil Seneca** (15/12/1903-28/6/1977) a suivi un trajet inverse au mien : de Bucarest, ville où sur le plan échiquéen il était surtout connu comme un bon joueur, il est parti à 20 ans pour Paris, ville où il a connu la misère car il avait de la peine à gagner sa vie par ses seuls cours de solfège - Seneca était entre autres musicien. Pendant cette période assez noire, il jouait aux échecs dans des cafés parisiens et avait une correspondance soutenue avec son ami et mentor Wolfgang Pauly, roumain d'origine allemande et immense compositeur, qui l'avait initié à la composition.

Il avait de nombreux talents : comptable, musicien, prof de maths, journaliste et bien sûr problémiste. Il s'est définitivement établi en France mais n'a pas rompu complètement les liens avec ses collègues compositeurs roumains. Il a fondé la revue française de problèmes *« Thèmes-64 »* en 1956 et en est resté rédacteur en chef jusqu'à sa mort. Il a aussi collaboré avec de nombreux journaux, dont *« le Figaro »*, comme rédacteur de leurs rubriques de problèmes. De nos jours aucun quotidien français n'a une telle rubrique ; à l'étranger pareil, en dehors d'une poignée d'exceptions comme la *« Neue Züriche Zeitung »* helvétique, tenue par Odette Vollenweider.

Eric Huber[12], Maître International (solutionniste), Roumanie, le 20/12/2006

[12] J'ai demandé à Eric Huber, natif de Metz, des informations concernant Camil Seneca : il m'a très aimablement répondu. *(Patrick Martinez)*

## XAVIER TARTAKOVER

## APPENDICE[13]

### Chapitre XXXIII

### Les problèmes d'échecs

**135. — Notions préliminaires. —** Le problème d'Echecs est une position composée avec l'obligation d'obtenir le mat en un nombre déterminé de coups. Les problèmes en **deux** coups font surtout ressortir une idée choisie ; ceux en **trois** coups sont déjà à même de faire accompagner leur « thème » d'une exécution artistique les problèmes en **quatre** ou en plus de coups offrent un vrai combat d'Echecs en réduction.

Le problème d'Échecs doit joindre à la difficulté une certaine élégance. Appelée « la poésie des Echecs », cette branche a son but et ses règles propres (comme par exemple, le coup initial ou « clé » unique), qui la distinguent d'une fin de partie véritable, dont elle est pourtant dérivée.

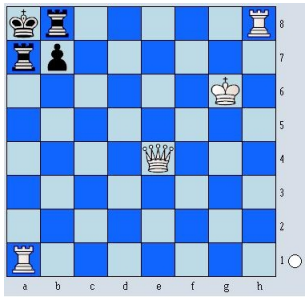
L'épanouissement du problème d'Échecs avec ses idées multiples et sa technique raffinée, date du XIX[e] siècle, tandis qu'auparavant on se contentait de composer des « deux-coups » enfantins, au premier coup brillant, mais facile à voir.

Citons parmi les plus éminents des problémistes modernes les noms d'Herlin, Anderssen, d'Orville, Healey, Sam Loyd (surnommé pour la richesse et l'originalité de ses idées « le roi des problémistes »), Shinkman, Pradignat, Klett, Bayer, Palkoska, Guidelli, Heathcote, Berger, Marin, Przepiorka, Ellerman, Fred Lazard.

Voici deux problèmes classiques, au moyen desquels nous pourrons faire connaissance avec la terminologie.

**135 bis. — Considérations sur le « deux-coups »** (diagr. N° 118)**. —** Tout d'abord nous constatons une supériorité matérielle écrasante des Blancs qui enlèverait tout intérêt à la continuation dans une partie pratique. Il en résulte que la solution du problème doit être bien cachée, voire difficile, pour rendre cette œuvre digne d'attention.

TH. HERLIN (1842)



Les blancs jouent

et font mat en 2 coups

N° 118

Le mat étant exigé en deux coups, les Noirs ne joueront donc qu'une fois, ce qui rendra plus facile notre tâche de prévoir toutes les éventualités.

La symétrie dans la position des Tours réciproques sautant aux yeux, cela nous guidera peut-être, dans le cas présent, à trouver la solution juste. En effet, si le coup initial des Blancs devait

[13] « Appendice » au célèbre « Bréviaire des échecs » de Xavier Tartakover (ou Savielly Tartakover). J'ai essayé de respecter la même mise en forme du texte que l'exemplaire de 1982, en actualisant la notation et en corrigeant certaines erreurs. *(Patrick Martinez)*

être celui d'une Tour (a1 ou h8), cela pourrait tout aussi bien être valable pour l'autre Tour blanche. On aurait donc deux solutions distinctes, bien que symétriques, ce qui rendrait le problème incorrect.

Un coup du Roi blanc ne pouvant être, dans le cas présent, assez efficace, puisque les deux Tours blanches se trouvent sans appui, il en résulte que c'est la Dame blanche qui devra porter secours à ses deux Tours.

Solution : 1.♕e4-h1! Les deux variantes principales, bien symétriques (et qu'on pourrait donc appeler : « variantes-miroirs ») sont 1… ♖b8xh8 2.♕hlxh8≠ et 1... ♖a7xa1 2.♕h1xa1≠.

Les autres variantes, non moins symétriques, sont 1… ♖b8 joue ; 2.♖h8x♖≠ et 1… ♖a7 joue 2.♖a1x♖≠. Une finesse particulière se présente toutefois dans la variante 1... ♖a7-a6 2.♖a1xa6≠ consistant dans le fait que la ♕ blanche à h1 persiste à clouer le ♙ noir b7.

L'examen du problème apprend que le coup initial de la solution ou clé est unique.

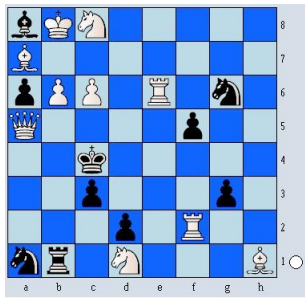
En effet, si p. ex. 1.♕e4-d5, renonçant à appuyer ses deux Tours, alors 1… ♖b8xh8 ou 1… ♖a7xa1, rendant le mat au coup suivant impossible. Si 1.♕e4-f4 ♖b8xh8 et si 1.♕e4-e3 ♖a7xa1, échappant à une sanction immédiate.

D'autre part, si 1.♕e4-a4 ou 1.♕e4-e8 paraissant forcer aussi un mat en 2 coups, alors 1… ♖a7-a6+ rend cela irréalisable. De même, si 1.♕e4-d4 ou 1.♕e4-e5, renonçant à maintenir le clouage du Pion adverse, alors 1… ♖a7-a6+ prolonge, grâce à l'échec, la résistance des Noirs au-delà du délai prescrit, montrant que la position du Roi blanc n'est pas indifférente.

Tous ces coups, qui peuvent induire en erreur le solutionniste, se nomment **essais** et augmentent la valeur du problème.

Si pourtant, un de ces coups menait aussi au but prescrit, il constituerait un **dual** rendant le problème incorrect. Si, d'autre part, même le coup imaginé par l'auteur se trouve réfuté, on dira que le problème est *insoluble*.

SAM LOYD (1893)



Les Blancs jouent

et font mat en 3 coups

N° 119

**135** ter**. — Considérations sur le « trois-coups »** (diagr. N° 119)**. —** Disons tout de suite que la possibilité de mater, dans certaines variantes, en un nombre de coups inférieur à l'énoncé (« mats courts ») ne rend pas le problème incorrect. Il en est de même, si après le coup de clé unique, le déroulement ultérieur de la solution présente dans quelque variante secondaire un dual. Toutefois, ce sont des défauts de construction qui diminuent la valeur artistique du problème.

La variante principale est non seulement celle, où les Noirs adoptent une des meilleures défenses, mais encore celle, où l'« idée » du problème (appelée couramment son « thème ») se révèle de la façon la plus expressive.

La **solution** du problème N° 119 est la suivante

1.♖e6-e1!!, avec la menace : 2.♘d1-e3+ ♔c4-b3 ou ♔c4-d3 (♔c4-d4) ; 3.♖e1xb1≠ ou ♕a5-d5≠.

Si 1... ♔c4-b3 2.♗h1-d5+ ♔b3-c2 3.♕a5xc3≠.

Si 1... ♖b1xd1 (ou ♖b1-c1) 2.♕a5-a4+! ♔c4-c5 ou ♔c4-d3 3.b6-b7≠ ou ♖f2-f3≠.

Si 1... ♖b1-b2 ; 2.♘d1-e3+ ♔c4-b3 ou ♔c4-d3 (♔c4-d4) 3.♗h1-d5≠ ou ♕a5-d5≠.

Si 1... ♖b1xb6+ ; 2.♘c8xb6+ ♔ joue 3.♕a5-a4≠ ou ♕a5-d5≠.

Si 1... ♖a8xc6 ; 2.♕a5xc3+ ♔c4-b5 3.♗h1xc6≠.

Si 1... ♘a1-b3 (ou ♘a1-c2) 2.♘c8-d6+ ad libiturn 3.♕a5xc3≠ ou ♗h1-d5≠.

Si 1... ♘g6 joue 2.♖f2-f4+ ♔ joue 3.♕a5-a4≠ ou ♕a5xc3≠.

Si 1... d2xe1:♕ 2.♘c8-d6+ ♔ joue 3.♗h1-d5≠ ou ♕a5-d5≠.

Si 1... f5-f4 ; 2.♖e1e4+ ♔ joue 3.♕a5xc3≠ ou ♕a5-a4≠.

Si 1... ♔c4-d3? 2.♕a5xc3≠.

Si 1... ♖b1-b4? 2.♕a5-d5≠. etc.

La clé est surprenante de beauté et le contenu très riche en variantes. Le style de ce problème est bien celui de Loyd, ingénieux, complexe, difficile. La valeur de ce chef d'œuvre est au-dessus de toute considération historique ou précision thématique.

**136. — Règles artistiques. —** Résumons nos remarques sur le problème moderne, comme suit

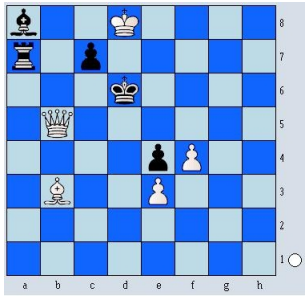
1. Il est convenu que dans les diagrammes, les Blancs partent du bas, les Noirs du haut ;
2. Le trait appartient toujours aux Blancs et ce sont également les Blancs qui donnent le mat (« Problèmes directs ». Il existe une variété de problèmes dits de « mats inverses », dans lesquels les Blancs jouent et se font mater en un nombre déterminé de coups.) ;
3. La position doit correspondre aux règles du jeu normal (Un chapitre à part est formé par les problèmes fantaisistes dits « féeriques » qui sont basés sur des règles conventionnelles, par exemple par l'introduction d'une pièce imaginaire ou bien par l'obligation de faire les coups les plus longs, etc., etc.) ;
4. La solution doit, elle aussi, correspondre aux règles du jeu normal (Une section spéciale comprend les problèmes conditionnels, par exemple « Les Blancs reprennent leur dernier coup et font mat en deux coups ». Ou bien « Les Blancs font mat en 4 coups en ne jouant que leur Tour », etc., etc.) ;
5. Le coup de clé doit être unique, sinon le problème est « faux » ;
6. Ce coup de clé ne doit pas être — sauf dans quelques cas tout à fait remarquables — une prise ou un échec ;
7. On évitera aussi, surtout dans les coups de clé, le Roque et la prise du Pion « en passant », ces dérivatifs de la convention ;
8. Comme toute œuvre d'art, le problème doit être « économique » dans ses moyens, sans présenter une position chargée de pièces inutiles.

**137. — Quelques thèmes. —** Les remarques qui suivent, basées sur les recherches de l'expert rennais bien connu, M. André Marceil, permettront à l'amateur non seulement de mieux connaître l'idéologie du problème moderne, mais en même temps d'enrichir ses connaissances stratégiques concernant le milieu de jeu pratique.

A. Thème Grimshaw. — **L'interception** (ou **interférence**) est l'élément stratégique le plus simple, se présentant chaque fois qu'une pièce obstrue la ligne d'action d'une autre pièce. On

désigne sous le nom de Grimshaw l'interférence réciproque des deux pièces à la portée linéaire et diagonale.

L'HERMET



Les Blancs jouent

et font mat en 2 coups

N° 120

Ainsi, dans le N° 120 (L'Hermet), la clé 1.♕b5-c4 crée un blocus. Voyons les défenses des Noirs. Si 1… ♖a7-b7 2.♕c4-d5≠ (interception du ♗a8) et si 1… ♗a8-b7 2.♕c4-c7≠ (interception de la ♖a7) ; ces deux variantes constituent le thème Grimshaw sur la case b7.

Mais il y a encore un autre Grimshaw. Après 1… c7-c6 2.♕c4-d4≠ (interception du ♗a8) et si 1… ♗a8-c6 2.♕c4-b4≠ (interception du ♙c7 qui pourrait se comporter ici à la manière d'une pièce à longue marche, en jouant c7-c5).

Enfin la variante 1… c7-c5 2.♕c4-e6≠ nous montre une interception particulière appelée « blocage » (ou « auto- obstruction ») : le ♗ à c5 enlève au ♔ noir une case de fuite en obstruant la case c5.

B. *Valve et bi-valve*. — On appelle valve un mouvement des Noirs qui ouvre une ligne de défense à une pièce noire, mais lui en ferme une autre.

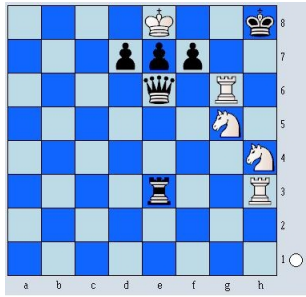
Ainsi, dans le N° 121 (Hume), la clé 1.♔e8-f8 menace de 2.♖g6-g8≠ ; les Noirs ont donc intérêt à surveiller cette case et jouent 1… f7-f6 qui ouvre à la ♕ noire e6 une ligne utile (e6 — g8), mais qui intercepte en revanche une autre ligne (e6 — h6), permettant l'issue tragique 2.♖g6-h6≠.

Autre exemple dans le même problème : si 1… f7-f5, il y a interception de la ligne e6 — h3, ce qui permet 2.♘h4-f3≠.

Un mouvement de valve est donc la combinaison d'une évacuation de ligne et d'une interception agissant sur la même pièce ; quand l'interception porte sur une pièce noire différente, on appelle ce mouvement bivalve.

Ainsi admettons qu'on puisse jouer 1… f7-f3, ce qui constituerait une évacuation de la ligne e6 — g8 mais une interception de la ♖ noire e3 ; nous aurions 2.♘h4-f5≠ exploitant ce mouvement appelé bivalve, parce que les pièces (♕e6 et ♖e3) sont distinctes.

A.G. HUME



Les Blancs jouent

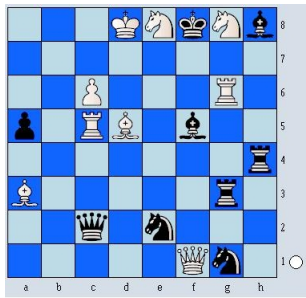
et font mat en 2 coups

N° 121

Profitons enfin de cet exemple pour dire que le groupement de pièces (♖h3 — ♘h4), susceptible de donner des échecs à la découverte, est une « batterie ».

C. *Déclouage préventif*. — La menace blanche est un mouvement qui clouera une pièce noire capable d'empêcher le mat ; les Noirs, en prévision de ce clouage, vont interposer une pièce noire sur l'axe de clouage et réfuter ainsi la menace.

MARTONE et CASTILLARI



Les Blancs jouent

et font mat en 2 coups

N° 22

Ainsi, dans le N° 122 (Martone et Castillan), la clé 1.♘g8-f6 menace de 2.♘f6-d7≠. Après la clé le ♙ noir f5 n'est plus cloué et il surveille la case d7, mais quand les Blancs jouent 2.♘f6-d7, le ♙f5 est cloué et incapable de parer le mat. En prévision de cela les Noirs jouent une de leurs pièces sur f3 ou f4, à savoir 1… ♖h4-f4 ; 1… ♖g3-f3 ; 1… ♘e2-f4 ; 1… ♘g1-f3 ; ce sont quatre variantes de déclouage préventif. Le mat est donné par 2.♘f6-h7≠ ; 2.♖g6-g8≠ ; 2.♖c5-c3≠ ; 2.♖c5-c4≠, utilisant deux abandons de garde et deux interceptions noires. La nature du mat n'a d'ailleurs aucune importance ; le thème réside dans les défenses noires et non dans la manière dont le mat se donne.

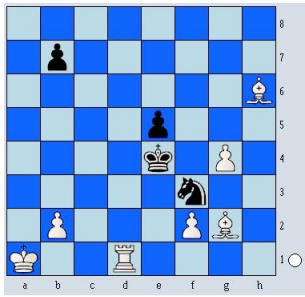
D. *Thème indien*. Tous les thèmes précédents sont réalisables dans les deux-coups. Dans les problèmes plus longs, l'horizon des idées s'élargit considérablement. Voici un thème retentissant qui fit surtout parler de lui en 1845, lors de l'apparition d'un problème correspondant (voir diagr. N° 123), composé par H.-E. Loveday, mais attribué par lui à Saghird (ce qui veut dire en hindou étudiant).

Ce thème comporte la formation d'une « batterie ». Les Blancs préparent, par une manœuvre de retrait d'une pièce influente, l'interception de cette pièce par une autre, paraissant octroyer au Roi noir un sentier de salut, où il succombera pourtant sous l'attaque renforcée de l'échec double.

Voici donc la solution du N° 123

H.-A. LOVEDAY

(Version améliorée[14])



Les Blancs jouent

et font mat en 4 coups

N° 123

1.♗h6-c1! Préparant l'interception de cette pièce par une autre.

1… b7-b6 (ou a).

2.b2-b4 b6-b5. Epuisant son dernier coup de réserve.

3.♖d1-d2! Mise en liberté provisoire du Roi adverse.

3… ♔e4-f4

4.♖d2-d4≠

Variante a)

1… b7-b5

2.b2-b3 b5-b4 Épuisant son dernier coup de réserve.

3.♖d1-d2! ♔e4-f4

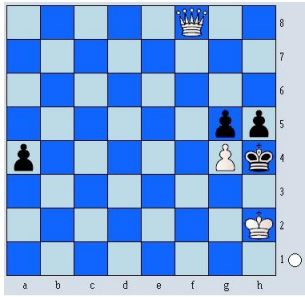
4.♖d2-d4≠

**138. — Aperçu sur la résolution du problème. —** Selon l'éminent problémiste G. Léon-Martin, on doit se poser les questions suivantes :

1. La position initiale comporte-t-elle pour le ♔ noir une ou plusieurs cases par où il pourrait fuir (cases de fuite) et sans qu'il existe dans cette position initiale une réponse matante correspondant à cette fuite ? (ce qui constitue pour les Noirs une défense en apparence assez **forte**)
2. Au contraire existe-t-il un ou plusieurs mats tout préparés correspondant à diverses défenses des Noirs **affaiblissant** leur position ? (comme dans les problèmes du genre « blocus »)
3. Les Noirs peuvent-ils jouer un **coup neutre**, coup quelconque n'affectant pas le « réseau de mat » environnant le ♔ noir ?

[14] En fait cette version est appauvrie par la possibilité d'interversion des coups ♖*d1-d2* et *b2-b3 ou b2-b4*. (*Patrick Martinez)*

EUG. COOK



Les Blancs jouent
et font mat en 2 coups
N° 124

Prenons comme exemple le problème ci-contre (dia gramme N° 124). Nous voyons que les Noirs ont à leur disposition :

1. Un coup **fort** : 1… ♔h4xg4 (fuite du ♔ noir sans réponse matante) ;
2. Un coup **faible** : 1… h5xg4 (supprimant la case de fuite du ♔ noir et entraînant immédiatement le mat tout préparé 2.♕f8-h8 ou 2.♕f8-h6)
3. Un **coup neutre** : 1… a4-a3 (loin du réseau de mat et sans réponse matante des Blancs).

Assurément on est avant tout tenté d'interdire aux Noirs de jouer leur coup fort 1… ♔h4xg4, maïs on se rend compte rapidement que les coups 1.♕f8-c8, 1.♕f8-Db4, 1.♕f8-f5, 1.♕f8-f4, 1.♕f8-f3 qui empêchent la fuite du ♔ noir, ne peuvent être suivis d'un coup matant.

La clé que nous cherchons doit donc laisser aux Noirs la possibilité de jouer. 1… ♔h4xg4. Nous voyons aussitôt que, dans ce cas, le mat ne peut être donné par la ♕ que sur la case e4. Pour parvenir en e4 au deuxième coup sans s'opposer à la fuite du Roi noir, la Dame n'a que 3 premiers coups à sa disposition 1.♕f8-a8, 1.♕f8-e8, 1.♕f8-e7. Lequel de ces 3 coups est la clé

Le « coup faible » 1… h5xg4 ne nous permet pas de répondre à la question, car le mat, dans les trois hypothèses, pourrait être donné en h8 ou h7.

C'est donc le « coup neutre » 1… a4-a3 qui va nous renseigner. En effet, après 1… a4-a3, le mat ne peut être donné par la ♕ que sur l'une des cases h5, g3 ou h3. Or, des 3 premiers coups envisagés ci-dessus (1.♕f8-a8, 1.♕f8-e8, 1.♕f8-e7) seul le coup 1.♕f8-e8 permet à la ♕ d'occuper au 2 coup l'une des trois cases h5, g3 ou h3.

C'est donc 1.♕f8-e8 qui est la clé du problème. Et la solution complète est la suivante 1… ♔h4xg4 2.♕e8-e4≠ ou 1… h5xg4 2.♕e8-h8≠ ou 1… a4-a3 2.♕e8xh5≠.

Dans le problème ci-dessus, c'est la **défense forte** des Noirs qui a été le point de départ de notre raisonnement. Ce point de départ pourra varier suivant la disposition des pièces blanches ou noires. Le plus souvent ce qui nous conduira au but, et de la manière la plus intéressante, ce sera la recherche de l'idée de l'auteur, du thème qu'il aura voulu représenter. Les écoles modernes (tchèque, viennoise, néo-américaine, néo-allemande, soviétique, etc.) ont leurs thèmes préférés. La connaissance de ces thèmes, de ces préférences, est un atout sérieux pour le chercheur.

Nous n'avons parlé que des problèmes en 2 coups. Il est bien évident que les problèmes en 3, 4 coups et davantage présentent plus d'écueils, mais ce modeste appendice ne veut qu'entrouvrir l'horizon.

Ajoutons qu'on se plaira à apprécier les côtés artistiques du problème, originalité, profondeur, difficulté, idée, nombre de variantes, finesse de construction, économie des moyens, pureté du mat, prohibition des duals, etc.

**Récréation dans le bréviaire…**[15]

**122. — Une partie d'Échecs miraculeuse. —** Le problémiste connu, M. Victor Barthe, a enchâssé deux problèmes jumeaux dans un conte du Moyen Age que voici :

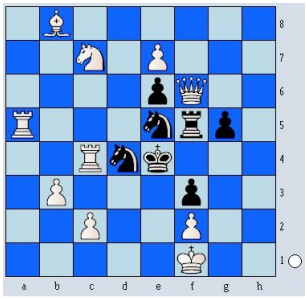
**PAOLO BOÏ ET LE DIABLE**

Paolo Boï, le plus grand joueur du XVI[e] siècle, poète, soldat et marin, la personnalité la plus curieuse et attachante, d'une vie mouvementée, est caractérisé par de La Bourdonnais comme « une des existences complètes qui appartient aux heureuses et puissantes organisations ».

Célibataire aux mœurs irréprochables, habillé avec élégance, comme un jeune homme, avec une belle figure aux cheveux entièrement blancs, d'une taille élevée, bien prise et bien proportionnée, capricieux et fantasque, magnifique et libéral, éloquent et affable, cet homme par sa douceur et son énigmatique caractère, doué de capacités diverses, nous rappelle son plus grand compatriote, et presque contemporain, Leonardo da Vinci. La légende prétend que, dans sa vie errante, il a Joué une fois aux échecs avec le diable.

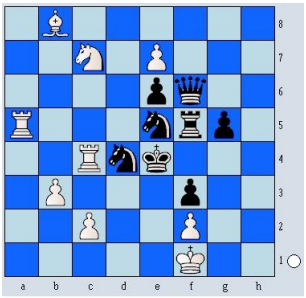
VICTOR BARTHE

Problème A



Les Blancs jouent
et font mat en 2 coups

Problème B



Les Blancs jouent
et font mat en 2 coups

Devant la porte de l'église de Santa -Maria de C..., de la petite ville de C..., en Calabre, un beau matin de l'année 1570, Paolo Boï qui était religieux et observait tous les rites, rencontra une fois une jeune fille d'une beauté éblouissante, très brune et forte. Ses yeux pénétrants et énigmatiques brillaient d'une flamme fiévreuse. Li conversation qui se noua tout de suite entre eux ne tarda pas à se transformer en amitié et Paolo Boï, à son grand étonnement, apprit que la jeune fille jouait aux échec5, Son étonnement fut encore plus grand, quand dans une partie engagée, il vit que sa partenaire était d'une force peu banale, faisant des coups extraordinaires. La lutte devenait de plus en plus acharnée, et, au bout de quelque temps, le Syracusain, se croyant déjà vainqueur, voulut déclarer mat en deux coups à son antagoniste (voir le diagr. A).

Mais, à ce moment, à sa grande stupéfaction, il vit la dame blanche de sa partie, transformée en dame noire et la belle brune lui dit en riant :

— Non, Paolo, tu ne me gagneras pas, car, maintenant, j'ai une dame, et toi, tu n'en as pas.

— O, Santa Maria ! murmura Paolo effrayé.

[15] Fin du chapitre XXXII du « Bréviaire » sus-cité.

Et en prononçant ces paroles, il remarqua que, malgré cette transformation, il pouvait encore gagner la partie en deux coups (voir le diagramme B).

La jeune fille le comprit, fronça ses sourcils, sortit de la pièce sans dire un mot et disparut. Paolo Boï vit bien qu'il avait joué avec le diable...

Solution des problèmes jumeaux :

A. — 1.♘c7xe6! Quatre variantes.

B. — 1.♘c7-b5! Cinq variantes.

**Toujours extrait du bréviaire, de l'intérêt de la composition…**

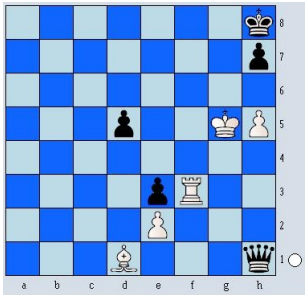
## Chapitre XXX

## Théorie et pratique

**122. — Études artistiques. —** Ce sont les compositions tendant à démontrer la possibilité bien cachée d'un gain ou d'un sauvetage, sans un nombre déterminé de coups comme cela a lieu dans les problèmes. Les noms les plus glorieux dans ce domaine sont, à travers les âges et les peuples, ceux de Philidor, Stamma, Lolli, Horwitz, Herlin, Walker, Rinck, Troïtzky, Behting, Duras, Réti, Kubbel et Fred Lazard.

En voici deux exemples remarquables :

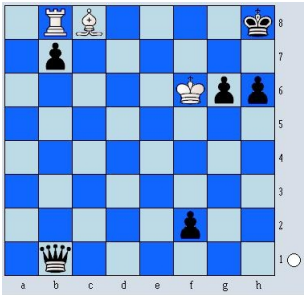
A. TROÏTZKY[16]



Le Blancs jouent
et font nulle

N° 108

FRED LAZARD[17]



Le Blancs jouent
et gagnent

N° 109

*Solutions :*

N° 108. Sacrifices réciproques. Le sauvetage des Blancs s'effectue de la façon suivante : 1.♔g5-h6! ♔h8-g8 2.♗d1-b3 ♕h1xf3! 3.♗b3xd5+! ! ♕f3xd5 Pat.

N° 109. « Rasoir automatique ». Voici un cas où l'on serait presque tenté d'abandonner la cause des Blancs qui ont pourtant, bien au contraire, un gain à leur disposition, à savoir : 1.♗c8-e6+! déc. ♔h8-h7 2.♗e6-g8+ ♔h7-h8 3.♗g8-b3+ déc. ♔h8-h7 4.♖b8xb7+ ♔h7-h8 5.♖b7-b8+ ♔h8-h7 6.♗b3-g8+ ♔h7-h8 7.♖b8xb1 et gagne.

**123. — Finales instructives. —** Fréquemment, les parties véritablement jouées présentent dans leur déroule ment final des finesses susceptibles de concourir digne ment avec les

[16] Alexey Alexeyevich Troitzky, (1866-1942), compositeur d'études d'échecs, fondateur avec Henri Rinck de l'étude d'échecs moderne.

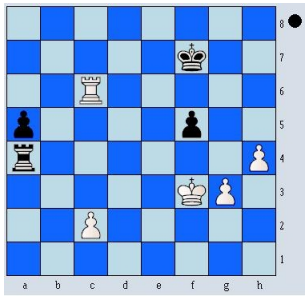
[17] Fred *(Frédéric)* Lazard (1883-1948) célèbre compositeur français et plutôt bon joueur à une époque où la France ne brillait pas spécialement dans le domaine.

positions imaginées par les « étudistes » D'autre part, bien des compositions artificielles cherchent moins à briller par un dénouement extraordinaire qu'à instruire par une pointe qui peut se rencontrer de la pratique.

Citons donc pour clore la partie didactique de notre ouvrage, quelques beaux exemples de la subtilité échiquéenne, dont deux sont tirés de la pratique des maîtres et deux autres, résultent d'études composées.

I. *La Tour valeureuse* (voir diagr. N° 110). — Fin d'une partie du match Schlechter-Lasker, jouée à Vienne, en 1910. — Trait aux Noirs. — Dans cette position, où les Noirs se trouvent déjà en désavantage matériel et où ils sont menacés de l'irruption du ♔ adverse par c2-c4 suivi de ♔f3-f4, etc., ils conçoivent un plan très profond de sauvetage :

LASKER



SCHLECHTER

**N° 110**

**54… ♖a4-e4!!** *Cette manœuvre sacrifie même second Pion, mais oblige les pièces adverses à occuper des positions passives.*

*Une suite insuffisante serait, par contre, 54… ♖a4-a1, à cause de 55.♖c6-a6 a5-a4 56.♔f3-f4 ♖a1-fl+ 57.♔f4-g5 ♖f1-f3 58.♖a6xa4 ♖f3-g3+ 59.♔g5xf5, etc. avec un gain assuré pour les Blancs.*

**55.♖c6-c5 ♔f7-f6 56.♖c5xa5 ♖e4-c4!**

**57.♖a5-a2 ♖c4-c3+** *Refoulant le ♔ adverse sur la seconde rangée (car si 58.♔f3-f4 ♖c3-c4+)*

**58.♔f3-g2 ♔f6-e5** *Voici la position, à laquelle aspiraient les Noirs en faisant leur premier coup. La position active de la Tour c3 compense leur infériorité de deux Pions !*

**59.♖a2-b2 ♔e5-f6 60.♔g2-h3 ♖c3-c6!**

*Trop d'optimisme montrerait 60… f5-f4 à cause de 61.♖b2-b3! ♖c3xc2 ; 62.♖b3-f3 et les Blancs gagnent le Pion f4.*

**61.♖b2-b8** *La seule tentative possible pour éviter la nullité. En effet, si 61.h4-h5 ♔f6-g5.*

**61… ♖c6xc2 62.♖b8-b6+ ♔f6-g7**

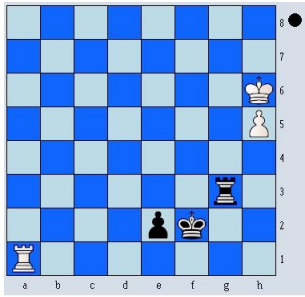
**63.h4-h5 ♖c2-c4!** *Coupant l'accès au Roi blanc, ce qui enlève à l'adversaire tout espoir de vaincre.*

**64.h5-h6+ ♔g7-h7 65.♖b6-f6 ♖c4-a4**

Partie nulle.

II. *La « faufilade » du Roi* (voir diagr. N° 111). — Position après le 61e coup des Blancs d'une partie Gilg-Tartakover, jouée au tournoi de Semmering, en 1926. — Ce n'est que par des manœuvres savantes que les Noirs peuvent réussir à gagner la Tour adverse pour leur ♙, tout en maîtrisant les menaces du ♙ ennemi. Voici la suite :

TARTAKOVER



GILG

N° 111

**61… ♖g3-g1**

*Après 61… e2-e1:♕ 62.♖a1xe1 ♔f2xe1 63.♔h6-h7 etc., la partie deviendrait nulle, le ♔ étant encore trop éloigné secteur critique.*

**62.♖a1-a2 ♔f2-f3.**

**63.♖a2-a3+** *Si, par contre, maintenant 63.♖a2xe2 ♔f2xe2 64.♔h6-h7, alors 64.♔e2-f3 65.h5-h6 ♔f3-f4 66.♔h7-h8 ♔f4-f5 67.h6-h7 ♔f5-g6! 68.♔h8-g8 ♔g6-h6+ déc. (ou même 68… ♖g1-a1 69.h7-h8:♘+ ♔g6-f6 70.♔g8-h7 ♖a1-a7+ 71.♔h7-g8 ♖a7-b7 gagne) 69.♔g8-h8 ♖g1-a1 70.♔h8-g8 ♖a1-a8+ 71.♔g8-f7 ♔h6xh7 gagne. — On voit comme une seule case de rapprochement peut changer de fond en comble le théâtre stratégique du combat !*

**63… ♔f3-f4 64.♖a3-a4+ ♔f4-g3 65.♖a4 a3+ Rg3-h4**

*Ainsi, le Roi noir s'est faufilé aussi près que possible du ♙ adverse.*

**66.♖a3-a4+ Tg1-g4 67.♖a4-a1 Tg4-e4**

**68.♖a1-h1+** *Une petite série d'« échecs de désespoir » commence, car si 68.♖a1-e1 ♖e4-e6+ suivi de 69... ♔x♙*

**68… ♔h4-g4 69.♖h1-g1+ ♔g4-f5**

**70.♖g1-e1 ♔f5-f6!** *Améliorant encore la position du ♔. Peu utile serait 70.♖e1-e7 à cause de 71.♖e1-f1+ (71.e2-e1:♕? pat)*

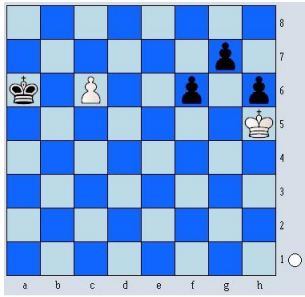
**71.♔h6-h7 ♔f6-g5 72.h5-h6 ♖e4-e7+.**

Les Blancs abandonnent.

III. *Le carré magique* (voir diagr. N° 112). — Dans cette étude de R. Réti, le sauvetage des Blancs paraît à première vue irréalisable, puisque les trois ♙ noirs se soutiennent, tandis que le ♙ unique des Blancs semble très irrévocablement voué à la perte. Et pourtant, ça va :

Etude de R. RETI

(version améliorée)



Les Blancs jouent

et font nulle

N° 112

**1.♔h5-g6! ♔a6-b6**

*Ou 1… f6-f5 2.♔g6xg7! f5-f4 3.♔g7-f6! (mais non 3.♔g7xh6?) 3.. f4-f3 (ou 3.♔a6-b6 4.♔f6-e5! f4-f3 5.♔e5-d6 etc.) 4.♔f6-e7! f3-f2 5.c6-c7 etc.*

**2.♔g6xg7 h6-h5**

*Ou 2… f6-f5 3.♔g7-f6! f5-f4 4.♔f6-e5! etc. pareillement à la suite du texte.*

**3.♔g7xf6 h5-h4**

**4.♔f6-e5!** … *Visant à gauche et à droite. Figure de Janus, ce ♔ sauve la partie par ses manœuvres en zig-zag.*

**4… ♔b6xc6** *En effet, si 4… h4-h3 5.♔e5-d6 h3-h2 6.c6-c7 h2-h1:♕ (ou 6.♔a6-b7 7.♔d6-d7 etc.) ; 7.c7-c8:♕ partie nulle.*

**5.♔e5-f4** et le Roi blanc ayant quasi miraculeusement réussi à se glisser dans le carré (v. § 48), le ♙ noir tombe et la partie s'annule.

IV. *L'agilité du Cavalier* (voir diagr. N° 113). — Dans cette étude de Henri Rinck — comme dans presque toutes celles du grand compositeur lyonnais ! — la profondeur s'allie à la beauté.

**1.♘b3-c1!** *Avec sang-froid, le Cavalier prépare des évolutions d'« équilibriste » qui décident de la partie.*

**1… h3-h2**

*Quel ♙ menaçant ! Or, pour le moment, ce sont les blancs qui sont à l'œuvre :*

**2.♗g6-e8+ ♔a4-a5**

*Si 2… ♔a4-b4 alors 3.♘c1-d3+ suivi de 4.♘d3-f2, stoppant le Pion passé adverse.*

**3.♘c1-d3!, h2-h1:♕**

*La ♕ est là, mais entre-temps, les Blancs ont réussi à construire un réseau de mat.*

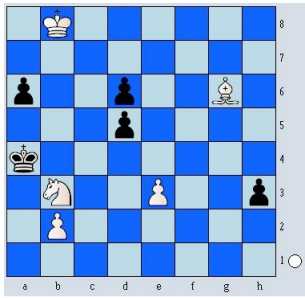
**4.b2-b4+ ♔a5-b6.**

**5.♘d3-b2** *Encore un coup « tranquille », mais dont la menace est d'autant plus criante (6.♘b2-a4≠).*

**5… a6-a5** *ou 5… ♕h1-a1 6.♘b2-a4+ ♕a1xa4 ♗e8xa4 a6-a5 8.b4xa5+ ♔b6xa5 9.♗a4-c6 d5-d4 10.e4xd5 d6-d5 11.♗c6xd5 ♔a5-b4 12.♗d5-e6 (12.♔b8-c7?? ♔b4-c3, suivi de ♔c3xd4 avec nullité) ; 12… ♔b4-c3 13.d4-d5 gagne.*

**6.♘b2-a4+ ♔b6-a6 7.b4-b5≠**

Etude de H. RINCK



Les Blancs jouent

et gagnent

N° 113

**Xavier Tartakover**

Une partie de l'article de Wikipédia, l'encyclopédie libre (http://fr.wikipedia.org/wiki/Xavier_Tartakover).

Sommaire

1. **Son enfance et le début de sa carrière**
2. **Sa carrière professionnelle**
3. **L'enseignement des échecs**
4. **Anecdotes**

### 1. Son enfance et le début de sa carrière

Xavier Tartakover (ou Savielly Tartakover) est un joueur d'échecs né le 22 février 1887 à Rostov-sur-le-Don en Russie d'un père autrichien et d'une mère polonaise. Ses parents étaient juifs et à 12 ans, il fut témoin de leur assassinat lors d'un pogrom. Réfugié en Autriche-Hongrie, à Vienne, il étudia le droit aux Universités de Vienne et de Genève. C'est durant ses études qu'il se passionna pour les échecs. Il jouait dans les cafés. Il rencontra aussi les grands joueurs de son époque contre lesquels il joua des parties brillantes. Pendant la Première Guerre mondiale, il combattit dans les rangs de l'armée austro-hongroise. Après la guerre il s'installa en France, à Paris et, curieusement, prit la nationalité polonaise alors qu'il ne connaissait pas le polonais.

### 2. Sa carrière professionnelle

Lorsqu'il arriva en France, il décida de devenir un joueur d'échecs professionnel. Avec d'autres grands maîtres comme Nimzowitsch et Réti, il faisait partie de la fameuse école hypermoderne et ne dédaignait pas les débuts dits irréguliers comme la Défense hollandaise.

Tartakover participa à de grands tournois, remporta le tournoi de Hastings et partagea la première place avec Aron Nimzovitch au tournoi de Londres en 1927. Dans les années 1930, il

participa 6 fois aux Olympiades d'échecs avec la Pologne et donna 5 médailles à son équipe. Il gagna deux fois le championnat de Pologne en 1935 à Varsovie et en 1937 à Jurata

Pendant la guerre il participa à la Résistance puis, la Pologne étant devenue communiste, il opta pour la nationalité française, représentant la France aux Olympiades d'échecs de 1950 et gagnant le championnat de France en 1953 à Paris.

Il mourut à Paris le 4 février 1956.

### 3. L'enseignement des échecs

Il écrivit d'abord des articles dans des magazines d'échecs puis finalement publia avec un certain succès plusieurs livres sur les échecs, le principal ayant pour titre La Partie d'échecs hypermoderne.

Son Bréviaire des Échecs, qui a formé des générations de débutants, montre son talent pédagogique puisqu'il n'hésite pas à commencer par les fins de partie (Roi et Dame contre Roi dépouillé etc.), qui sont plus simples et montrent la valeur des pièces ; il passe ensuite aux milieux de partie et c'est par les ouvertures qu'il termine ; et le lecteur n'y voit rien de mal : c'est seulement ensuite, en y réfléchissant, qu'il constate l'originailé et l'étrangeté de ce plan.

### 4. Anecdotes

Tartakover était tellement féru de mondanités que ses collègues le surnommaient malicieusement Tartakaviar... Personnage haut en couleur, il aimait l'originalité, ce qui se manifesta de plusieurs manières, brillantes, dans sa carrière : il fut l'introducteur de deux ouvertures (et de biens des variantes) dont aucune ne porte son nom. Il introduisit la première (1.b2-b4) lors du tournoi de New-York 1924, cherchant un plan stratégique pour "justifier" un début si orginal ; ce plan lui vint soudainement à l'esprit lorsque durant sa visite du zoo de New-York il vit un orang-outan grimper à une liane : on pouvait jouer b5, chassant le cavalier ç6, avec à la fois l'idée de l'attaque à l'aile dame et l'affaiblissement relatif de la case e5, il appela donc son ouverture "début orang-outan" (aujourd'hui aussi connue sous l'appellation moins zoologique de début Sokolslky). La deuxième fût introduite avec panache lors du tournoi de Barcelone : lors du banquet d'ouverture de ce tournoi fermé, il annonça avec légèreté aux organisateurs qu'il introduirait un nouveau système d'ouverture. Ce fut donc lors de ce tournoi que vit le jour le début catalan, qui allie à la poussée d4 le fianchetto du fou en g2.

**INTRODUCTION**

Cher lecteur et... future « victime »

[…]

Comme je connais déjà la plupart des « griefs » à l'encontre des problèmes de mat pour les avoir entendus maintes fois, je tiens à vous les énumérer d'emblée:

a. les problèmes sont de pures élucubrations créées par des compositeurs spécialisés et n'ont aucune valeur pratique pour un joueur de tournois;
b. ils présentent invariablement des situations confuses et peu orthodoxes dans lesquelles un grand déséquilibre matériel se combine avec une disposition des pièces des plus étranges;
c. ils n'offrent pas la tension habituelle de la lutte échiquéenne : quand une position est gagnante ou écrasante, elle cesse de m'intéresser, et peu m'importe de savoir si je peux parvenir au mat en deux, trois, quatre coups ou plus ;
d. quand je suis face à l'échiquier, j'aime répondre à la question : « que puis-je faire dans la position de ma partie ? » et non pas « comment puis-je résoudre une énigme posée par un compositeur de circonstance ? »

N'est-ce pas là un excellent résumé de vos idées concernant lesdits problèmes ? Si oui, il est donc grand temps de vous faire comprendre que cette attitude, résultat de préjugés, ne permet pas d'approcher un univers qui présente une grande dose d'intérêt et de fantaisie, même pour un joueur « pratique ».

Voici donc quelques-unes de ses vertus, qu'il ne faut pas supprimer d'un trait :

a. résoudre un problème, c'est avant tout faire face à un défi et élucider une énigme. Cette recherche favorise grandement le développement de l'attention et l'application d'une méthode de recherche logique. Qui plus est, la principale mission d'un joueur d'échecs est de ne pas céder à l'« échec », en relevant tout défi, quel qu'il soit ;
b. le fait de trouver la clé cachée, souvent aussi spectaculaire qu'inespérée, vous permettra d'accroître votre sensibilité esthétique et votre capacité de contemplation à une époque où toutes deux paraissent secondaires. Finalement, cette quête n'aura que des effets positifs sur votre imagination, en tant que simple joueur, membre assidu d'un club ou praticien habitué des tournois ;
c. les problèmes ont une utilité énorme, bien que vous ne soyez pas disposé à l'admettre: ils développent la capacité de « visualiser l'échiquier », c'est-à-dire la captation visuelle de thèmes et manœuvres géométriques qui s'avèrent essentiels dans la pratique du noble jeu. Ils vous apprennent à ne voir que «ce qui existe réellement », et donc à vous méfier des apparences et des mirages ;
d. enfin, ces problèmes peuvent être résolus par des personnes sachant uniquement bouger les pièces, puisqu'ils ne font pas intervenir les complexes concepts stratégiques et tactiques, présents dans toute partie sérieuse. Votre propre enfant pourra même vous aider à les résoudre !

Par conséquent, pour devenir un bon solutionniste, il faut changer totalement sa façon de penser, après avoir réalisé qu'une composition de mat pose des problèmes de toute autre nature qu'un duel sur l'échiquier. Vous devrez combattre les nombreuses illusions d'optique, actes réflexes et néfastes impressions affectant vos jugements a priori, tout en acceptant une logique qui favorise notamment l'usage étendu du zugzwang, c'est-à-dire l'obligation de jouer qui mène à la défaite.

Bref, ce chambardement aura sans aucun doute des conséquences favorables en vous éloignant de la petite routine et en vous faisant passer de très agréables moments.

[…]

**René Mayer**, Madrid, février 2005, extrait de l'introduction de son livre « Problèmes pour gens sans problèmes »

**Jean Bertin**

## Initiation au problème d'échecs[18]

### D'hier et d'aujourd'hui

Durant des siècles, un seul principe sacro-saint guida les compositeurs de problèmes.

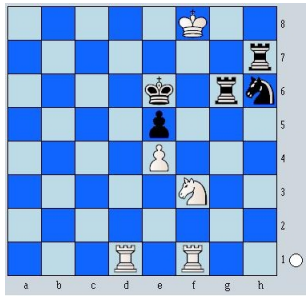
Pour eux, le problème ne pouvait être qu'une position plus ou moins simplifiée, résultant d'une partie réellement jouée, et dans laquelle naturellement, l'équilibre des forces demeure intact jusqu'au dénouement, jusqu'à l'exécution du mat.

Voici un problème, de source arabe, datant environ du début du IX$^{e}$ siècle ; on remarquera la présence inutile de la ♖ h7 et du ♘ h6 qui ne sont là que pour assurer l'équilibre des forces et donner l'impression qu'il s'agit bien d'une fin de partie.

Le problème n'est autre chose qu'un moment de la partie où l'on peut gagner; ce gain manqué, c'est l'adversaire qui fait mat.

ABU'N-NA'AM
du manuscrit perdu « al Adli »
reproduit dans les manuscrits
« Bonus Socius »,
« Civis Bononiae », etc.

150



Mat en 3 coups

***Solution :***

1. ♘f3-g5+! ♖g6xg5
2. ♖f1-f6+ ♔e6xf6
3. ♖d1-d6≠

La première grande réforme se situe vers 1830. Rompant définitivement avec le passé, les compositeurs de cette époque substituèrent au principe de l'équilibre des forces, celui de l'« économie » des forces. L'auteur n'utilise que les pièces strictement nécessaires à la présentation de son idée. Voyez, par exemple, le problème suivant : c'est un « REX SOLUS ».

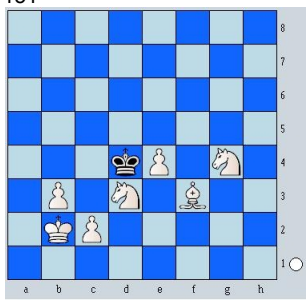
Comme il n'y a plus aucune menace de mat de la part des Noirs, le compositeur n'a plus besoin d'user d'une série d'échecs, mais il dispose de toute sa liberté d'action pour réaliser élégamment son idée.

Le ♔ noir est captif ; pour gagner, il faut donc lui donner une case de fuite ; mais parmi les 23 coups possibles à cet effet, un seul nous livrera la pensée de l'auteur, cachée dans la solution unique qu'il a voulue, et déterminée par le nombre de coups indiqué au bas du diagramme.

[18] L'ouvrage a été écrit en 1964

Auguste d'ORVILLE
*Palamède, 1837.*

151



Mat en 5 coups.

***Solution :***

1. ♘g4-e5! ♔e4-e3
2. c2-c3 ♔e3-d2
3. ♘e5-c4 ♔d2xd3
4. b3-b4 ♔d3xc4
5. ♗f3-e2≠

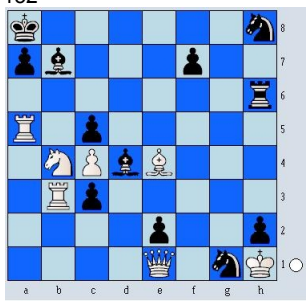
Et en examinant la solution, on comprendra que ce n'est pas le mat que le compositeur a recherché, mais bien sa beauté, et qu'il l'a réalisée dans toute sa splendeur.

Quelque temps après, la composition d'échecs s'enrichit d'une nouvelle conception artistique : les « variantes ».

On remarque de nouveau la présence de pièces noires, mais cette fois elles ne sont pas superflues, comme dans les compositions primitives; tout au contraire, elles sont là pour défendre une menace créée par la clé ; c'est en cela que consiste toute la nouveauté du problème qui suit.

J. BREDE
Almanach fur Freunde
von Schachspiel,
1844.

152



Mat en 4 coups.

***Solution :***

1. ♕e1–h4 (menace 2.♕h4-d8≠)
1. … ♖h6xh4
2. ♘b4-c6 a7-a6
3. ♖a5xa6+ ♗b7xa6
4. ♖b3-b8≠
1. … ♖h6-d6
2. ♘b4-c6 ♗b7xc6
3. ♕h4-d8+ ♖d6xd8
4. ♗e4xc6≠
1. … ♗b7xe4+
2. ♕h4xe4+ ♖h6-c6
3. ♕e4xc6+ ♔a8-b8
4. ♘b4-a6≠
1. … ♖h6-d6
2. ♘b4-c6 ♗b7xc6
3. ♕h4-d8+ ♖d6xd8
4. ♗e4xc6≠
1. … a7-a6
2. ♘b4xa6 ♖h6xa6
3. ♖a5xa6+ ♔a8-b8
4. ♕h4-d8≠

(si 1...♗d4-f6 ou f7-f6 2.♘b4-c6 etc.)

Chaque défense, bien distincte, produit une variante, et l'ensemble de ces variantes est le fond même, l'idée génératrice du problème.

A remarquer que les mats sont donnés respectivement par la ♖, le ♘, le ♗ et la ♕.

Pour J. BREDE, ce n'est donc plus la beauté du mat, mais bien les différentes manières de l'obtenir qui sont le véritable but d'un problème d'échecs.

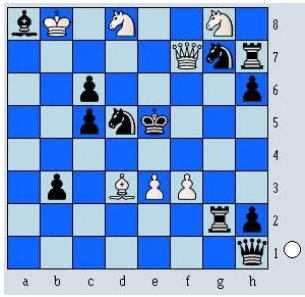
Ce problème est hélas insoluble ; en effet, après 1.♕e1–h4 a7-a6 2.♘b4xa6 ♖h6-d6 3.♖b3xb7 ♖d6-c6!! ; et le mat est impossible.

Du choc de ces deux idées absolument différentes, et des tendances à préférer tantôt l'une à l'autre ou de les unir dans un même problème, naîtront une grande partie des productions qui vont marquer les débuts de différentes « Écoles » de la seconde moitié du XIX$^{e}$ siècle.

La vieille école allemande est caractérisée par la réalisation d'une combinaison brillante apparaissant dans la variante principale, et comprenant après la clé qui doit être subtile et cachée, une « pointe » (sacrifice) et le mat pur et particulièrement beau, les autres variantes étant secondaires et pouvant ne pas finir nécessairement par un mat de qualité.

L'école anglaise s'efforça de remédier aux imperfections dans les variantes secondaires.

G. HEATHCOTE
1er Prix
Wesjmjnstey Gazette, 1916.
153



Mat en 4 coups

***Solution :***

1. ♗d3-c4!
1. … ♔e5-d6
2. ♕f7-e7+ ♘d5xe7
3. ♘d8-f7+ ♔d6-d7
4. ♘g8-f6≠
1. … ♖g2-g6
2. ♕f7-f4+ ♘d5xf4
3. ♘d8-f7+ ♔e5-f5
4. e3-e4≠
1. … ♖h7-h8
2. ♕f7-e6+ ♘g7xe6
3. ♘d8-f7+ ♔e5-f5
4. ♗c4-d3≠
1. … ♖g2-g1
2. ♕f7-f6+ ♘d5xf6
3. ♘d8-f7+ ♔e5-f5
4. ♘g8-e7≠

Les quatre variantes sont d'égale valeur et présentent la même idée : sacrifice de la ♕ blanche au second coup pour libérer la case f7 où le ♘d8 donnera échec au troisième coup, et création d'une faiblesse par auto-obstruction (self-block) dans le jeu des Noirs, du fait de la prise de la ♕ blanche par le ♘ noir.

L'esthétique et la beauté pure étaient les seules préoccupations de l'école « bohémienne » à laquelle se rallièrent tous les compositeurs tchèques, créant des œuvres d'une perfection artistique telle qu'il parait désormais difficile de faire mieux dans ce domaine.

Pendant que se formaient et se développaient ces écoles à la faveur des différents systèmes préconisés par leurs chefs, naissait, de l'autre côté de l'Atlantique, ce que nous appellerons l'école « américaine », sous l'impulsion du génial problémiste : Samuel Loyd.

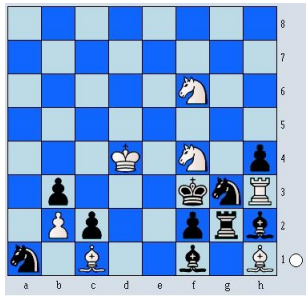
Aucune discipline ne pouvait être imposée à Loyd et à ses disciples. Pour eux, l'imagination prédomine sur la conception idéale du beau. Nous sommes dans le domaine de la fantaisie pure.

N'est-elle pas singulière l'idée de faire passer le ♔ blanc sur l'unique case blanche a8 où il pourra perdre un temps sans s'exposer à un échec du ♗ f1 (qui permettrait aux Noirs de débri-

der le réseau qui les enserre), de manière à capturer le ♙ noir h4 dans un nombre impair de coups, lorsque le ♗ est à h2 ?

Samuel LOYD
Saturday Courrier,
23 août 1856.

154



Mat en 14 coups.

***Solution :***

1. ♔d4-c5! ♗h2-g1
2. ♔c5-b6 ♗g1–h2
3. ♔b6-a7 ♗h2-g1
4. ♔a7-a8!! ♗g1–h2
5. ♔a8-b8 ♗h2-g1
6. ♔b8-c7 ♗g1–h2
7. ♔c7-d8 *ou 7.♔c7-d6*
7. ... ♗h2-g1
8. ♔d8-e7 ♗g1–h2
9. ♔e7-f8 ♗h2-g1
10. ♔f8-g7 ♗g1–h2
11. ♔g7-h6 ♗h2-g1
12. ♔h6-g5 ♗g1–h2
13. ♔g5xh4 ♗h2-g1
14. ♖h3xg3≠

L'école « néo-allemande », en mettant en valeur les thèmes stratégiques, et l'école du « Good Companion », née de l'association des problémistes de Philadelphie et groupant une pléiade de compositeurs du monde entier, plus spécialisée dans le domaine du deux-coups, ont ajouté au problème un élément intelligent.

Malheureusement, certains problèmes modernes donnent l'impression de n'être qu'un mécanisme parfaitement réglé; qu'on nous permette cette comparaison : c'est de la musique savante, parfaitement écrite, qui étonne, mais qui, assez souvent, ne nous émeut pas parce qu'il lui manque ce que seul le véritable artiste est capable de lui donner.

Si le thème est considéré comme un but, qu'il soit réalisé conformément aux règles de l'esthétique, car c'est par sa valeur esthétique qu'un problème d'échecs doit d'abord nous frapper; c'est sa beauté, la pureté de sa réalisation qui doivent nous inciter à en rechercher le thème; et si celui-ci est finement traité et la clé élégante, il produira le même phénomène de plaisir que toute belle œuvre d'art.

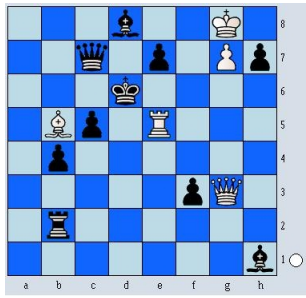
L'union des différentes écoles trouve heureusement sa consécration dans les tendances de certains compositeurs; nous citerons l'école « polonaise » et l'école « néo-bohémienne ».

L'école polonaise groupe des compositeurs dont les problèmes stratégiques se terminent toujours par au moins trois mats modèles.

Dans l'exemple suivant, pour parer la menace de mat, les Noirs jouent leur ♖ à g2 mais ce faisant, ils lui font franchir la case critique é2, ce qui permet un autre mat (écho du mat de la menace) ; ou bien ils interceptent le ♗ b5 avec leur ♕, mais celle-ci crée un self-block exploité par les Blancs dans la dernière variante.

Alexandre GOLDSTEIN
Prix spécial
Swiat szachowy, 1930.

155



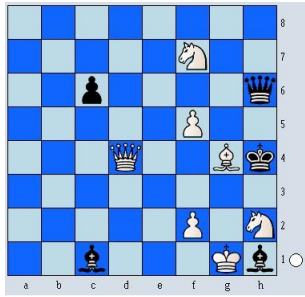
Mat en 3 coups

***Solution :***

1. ♕g3-f4! *menace 2.♖e5-h5+ ♔d6-e6 3.♕f4-h6≠ (mat modèle).*
1. ♖b2-g2
2. ♖e5-e2+ ♔d6-d5
3. ♕f4-d2≠ *(mat modèle, écho du précédent).*
1. ... ♕c7-c6
2. ♖e5-d5++ ♔d6xd5
3. ♗b5-c4≠ *(mat modèle).*

Les problèmes de l'école néo-bohémienne sont des problèmes spécifiquement bohémiens, mais dans lesquels entrent un ou plusieurs éléments stratégiques qui en rehaussent l'intérêt, tel l'exemple ci-après où nous trouvons trois mats modèles comme il se doit, avec en outre un mouvement anti-Bristol du ♗ noir dans une variante, un self-block par la ♕ noire dans une autre variante.

Dr Emil PALKOSKA
Moravskoslez. Denik, 1938
156



Mat en 3 coups

***Essai :***

1. ♔g1xh1? *(menace 2.♘e5-f3≠)*
1. ... *♕h6-f4! ou ♕h6-e3!*

***Solution :***

1. ♘f7-e5! (menace 2.♘e5-f3+ ♗h1xf3 3.♘h2xf3≠).

1. ... ♗c1–f4
(mouvement anti-Bristol empêchant la réalisation de la menace, mais dont l'effet nuisible pour les Noirs va se révéler au coup suivant) ;
2. ♔g1xh1 ♗f4xh2
(le ♗ noir à f4 a empêché la parade 2...♕h6-e3) ;
3. ♘e5-f3≠

1. ... ♕h6-f4
2. ♕d4-d8+ ♕f4-g5
(la ♕ noire provoque un self-block sur g5 et, du fait qu'elle est clouée, ne garde plus la case g6) ;
3. ♘e5-g6≠

1. ... ♗h1–e4
2. ♘h2-f3+ ♗e4xf3
3. ♘e5xf3≠

1. ... ♔h4-g5
2. ♘e5-f3+ ♗h1xf3
3. ♘h2xf3≠

**L' « ETUDE », OU « FIN DE PARTIE »**

On désigne sous le nom d'« Etudes », ou « Fin de partie », une position composée de pièces sur l'échiquier, dont l'énoncé est généralement: « Les Blancs jouent et gagnent », ou encore : « Les Blancs jouent et annulent. »

Il s'agit de démontrer la possibilité d'un gain, ou d'un sauvetage par la nullité, dans une position apparemment désespérée, mais sans nombre de coups déterminés, comme cela a lieu dans le problème.

L'Etude peut donc être considérée comme résolue quand on a trouvé la manœuvre qui « renverse » la situation, et qu'il n'y a plus qu'une question de coups sans intérêt pour obtenir le gain ou la nullité devenus évidents.

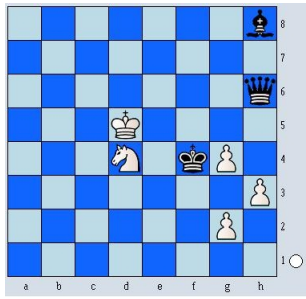
Les règles de la composition du problème sont applicables à la composition des Etudes : (clé unique, éviter les doubles continuations blanches, position légale, économie, etc.).

La clé peut, sans nuire à l'esthétique, être un échec ou une prise.

Voici une « FIN DE PARTIE » où la disproportion des forces semble indiquer une prochaine victoire des Noirs. Annuler n'est possible que si les Blancs réussissent à capturer la ♕ noire. ♙ et ♘ vont s'y employer de leur mieux.

TROITZKY
(Source : ?)

157



Les blancs jouent et font nulle

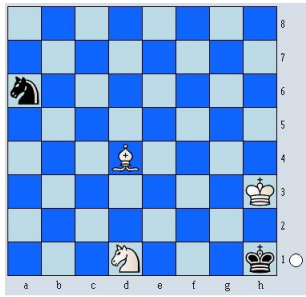
***Solution :***

1. g2-g3+!
2. ... ♔f4-g5
   1. ... *♔f4-e3 ou ♔f4xg3*
   2. *♘d4-f5+*
2. ♘d4-e6+ ♔g5-g6
   2. ... *♔g5-f6*
   3. *g4-g5+*
3. g4-g5 ♕h6-h7
   3. ... *♕h6-h5 ou ♕h6xh3*
   4. *♘e6-f4+*
4. ♘e6-f8+

La position suivante semble devoir conduire à la nullité. En effet, si les Noirs réussissent à échanger leur ♘ contre une pièce mineure, la partie sera nulle. Pour gagner, il faut que les Blancs prennent ce ♘ sans échange, et sans que le ♔ noir soit pat.

L. VIDOR
Bulletin de la F. F. E.,
mai 1930.

158



Les Blancs jouent et gagnent

***Solution :***

1. ♗d4-b6! ♘a6-b4
2. ♘d1–f2+ ♔h1–g1
3. ♘f2-e4+ *(et non 3.♘f2-d3+? ♔g1–h1 4.♘d3xb4 pat !) ;*
3. ... ♔g1–f1
4. ♘e4-g3+ ♔f1–e1
5. ♗b6-a5 +- ;

si 1. ... ♘a6-c5
2. ♘d1–f2+ ♔h1–g1
3. ♗b6xc5+- ;

si 1. ... ♘a6-b8
2. ♗b6-c7 ad libitum
3. ♗c7-h2 ad libitum
4. ♘d1–f2≠

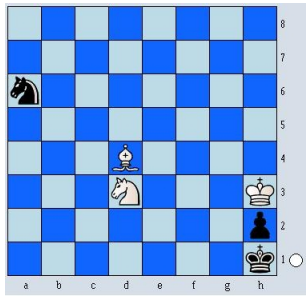
Après la parution de ce livre en 1964, M. Roger Diot nous a signalé la démolition suivante de cette étude

1.♘d1–c3! (menace d'un mat en deux coups sur g3), ♘a6-c5 2.♗d4-e3! ♘c5-e4 3.♘c3-d1!! et les Blancs maîtrisent le ♘ noir sur toutes les cases de sa rosace.

En 1966, dans Thèmes/64, Marcel Doré a proposé de corriger l'œuvre comme suit : placer le ♘ blanc en d3 au lieu de d1, et ajouter un ♙ noir en h2. La solution reste inchangée.

L. VIDOR et Marcel DORE
Theme/64,
1966.

158 bis



Les Blancs jouent et gagnent

## LES ÉCHECS DITS « FEERIQUES » OU « HÉTÉRODOXES »

Pour nous, il n'y a pas d'échecs « féeriques », il y a les « échecs » tout court, ce terme général englobant toutes les formes possibles et imaginables de cet art ; mais à quoi bon s'insurger contre une appellation désormais admise par la majorité des problémistes du monde entier ?

On considère donc comme « orthodoxe » la forme de jeu que vous connaissez ; le problème d'échecs ordinaire et l'étude ou fin de partie artistique en respectent les règles.

On désigne sous le nom d'échecs « féeriques » ou « hétérodoxes » des fantaisies échiquéennes dont les règles sont différentes de celles du jeu d'échecs ordinaire.

Certains joueurs, certains problémistes même, sont des ennemis de ce genre de distractions que, bien souvent, ils connaissent très mal, ou qu'ils ne connaissent pas du tout.

Il est aussi ridicule de rejeter une nouvelle forme de l'art sans la connaître, que de l'admirer sans réserve pour l'unique raison que c'est une nouveauté; essayons donc de l'étudier sans parti pris.

Nous ne ferons qu'effleurer ce sujet, et nous vous demandons de nous faire confiance et de vouloir bien nous suivre, persuadé que vous ne regretterez pas cette promenade dans ce charmant domaine, si peu connu.

Nous donnons ci-après, avec explications succinctes, quelques exemples de ces fantaisies, accompagnées des solutions détaillées permettant d'en bien comprendre le mécanisme.

Vous vous rendrez aisément compte qu'il s'agit là d'un art spirituel, beau, riche, noble, fantastique et aux ressources infinies.

## LE « MAT INVERSE »

L'« Inverse » est certainement le plus ancien et le plus connu des problèmes féeriques ; des documents authentiques permettent de le trouver déjà au XIII$^{e}$ siècle dans des œuvres d'une facture si parfaite pour l'époque que l'on peut supposer son existence bien avant cette date.

Dans ce genre de problèmes, les Blancs jouent et se font faire mat en un certain nombre de coups ; quelles que soient les réponses des Noirs, les Blancs les obligent à mater dans le nombre de coups indiqué.

Il y a donc lutte de chacun des camps pour se faire faire mat, et pour ne pas faire mat l'adversaire.

Cette forme de lutte entraîne une technique spéciale dont les problémistes ont su tirer parti.

Alors que dans le problème « orthodoxe » les Noirs jouent un coup de moins que les Blancs, dans le problème « inverse », Blancs et Noirs jouent un nombre égal de coups.

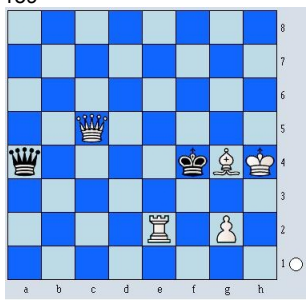
Bien des idées, réalisables en échecs orthodoxes, le sont également en mat inverse ; mais certains « tasks », qui n'ont pu être réalisés en échecs orthodoxes, l'ont été en mat inverse.

De plus, il existe quelques idées spécifiquement « mat inverse ».

Voici un « INVERSE » du genre « menace » :

W. A. SHINKMAN
Baurreiss Schachprobleme,
1901.

159



Mat inverse en 4 coups.

***Solution :***

1. ♗g4-h3! (menace 2.g2-g3+ ♔f4-f3+ 3.♗h3-g4+ ♕b4xg4≠.

La ♕ noire, qui a toute liberté d'action, doit éviter d'attaquer la case g directement ou indirectement ; de même, elle doit essayer de s'opposer à la continuation 2.g2g3+. Pour ce faire, elle choisira :

soit des coups comme : 1...♕a4-a3, 1...♕a4-b3 ou 1...♕a4-d1, qui ne feront que retarder d'un coup la menace initiale par les réponses respectives: 2.♕c5-b4+, 2.♕c5-c4+ ou 2.♕c5-d4+, ramenant la ♕ noire sur la quatrième traverse qui lui est fatale :

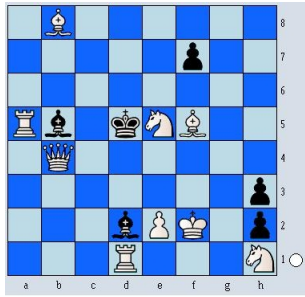
2. ... ♕x♕
3. g2-g3+ ♔f4-f3+
4. ♗h3-g4+ ♕~xg4≠

soit des coups comme 1...♕a4-a8, 1...♕a4-e8, etc. qui permettront un changement de plan des Blancs par :

2. ♕c5-d4+ ♕~-e4
3. ♕d4-f6+ ♕e4-f5
4. ♕f6-g5+ ♕f5xg5≠

Le « blocus » ci-après aboutit à deux mats échos caméléons, suivant la réponse des Noirs au coup de clé.

Miroslav SOUKUP
Narodni Osvobozenf, 1924.
160



Mat inverse en 4 coups.

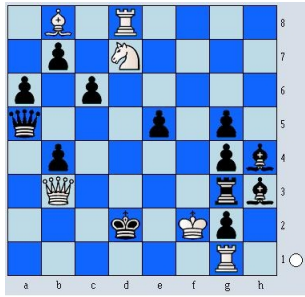
1. ♗f5-d7!

1. ... f7-f6
2. ♘e5-f3 f6-f5
3. ♗b8-g3 f5-f4
4. e2-e4+ f4xe3≠

1. ... f7-f5
2. ♔f2-f1 f5-f4
3. ♘e5-g4 f4-f3
4. ♘g4-f2 f3xe2≠

Réaliser le thème « BARTHELEMY » dans le mat inverse paraissait une gageure ; Camil Seneca y est parvenu avec l'œuvre suivante ;

Camil SENECA
La Stratégie, octobre 1936.
161



Mat inverse en 2 coups.

***Essais thématiques :***

1. ♘d7-c5+? ♕a5xd8!
1. ♘d7-b6+? ♕a5-d5!

***Solution :***

1. ♗b8-a7! (menace 2.♗a7-e3+ ♖g3xe3≠)

suivent quatre variantes thématiques, dont deux interceptions :

1. ... b7-b6
2. ♘d7-c5+ ♖g3-d3≠

1. ... c6-c5
2. ♘d7-b6+ ♖g3-d3≠

et deux par prise :

1. ... ♕a5-b6+
2. ♘d7xb6+ ♖g3-d3≠

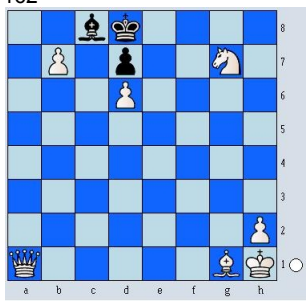
1. ... ♕a5-c5+
2. ♘d7xc5+ ♖g3-d3≠

*Fata Morgana* est le titre d'un ouvrage du Dr Birgfeld, consacré à une forme de mat inverse où le jeu apparent (si le trait était aux Noirs) présente un mat immédiat (mirage).

La clé bouleverse tout le réseau, et le contraste entre le jeu réel et le jeu apparent constitue un élément de beauté très apprécié, à moins que ce ne soit la finesse de la manœuvre qui mette les Noirs en « zugzwang », comme dans cet exemple.

Ed.SCHILDBERG
Fata Morgana, 1922.

162



Mat inverse en 2 coups.

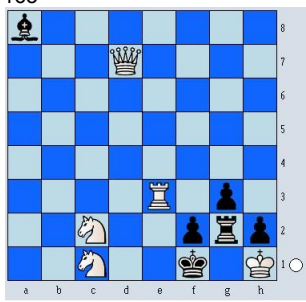
***Jeu apparent :*** 1...♗c8xb7≠

***Solution :***

1. ♘g7-f5! ♔d8-e8
2. ♕a1–f6 ♗c8xb7

W. PAULY
Fata Morgana, 1922.

163



Mat inverse en 2 coups.

***Jeu apparent :***

1. … ♗~
2. ♕ ou ♖ x♗ ♖g2-g1≠

***Solution :***

1. ♕d7-h3! ♗~
2. ♕h3xg2+ ♗~xg2≠

Le thème difficile de la quadruple promotion en écho, qui n'a jamais pu être réalisé en problème orthodoxe[19], l'a été plusieurs fois en « mat inverse ».

Ce tour de force est désigné sous le nom de « BABSON TASK ».

[19]Réalisé depuis, voir http://en.wikipedia.org/wiki/Babson_task, par **Leonid Yarosh** en 1983.

## INTRODUCTION[20]

L'objet de ce livre est de présenter ma sélection personnelle des 250 meilleures études de tous les temps, ceci dans un format didactique. S'il est vrai que les études restent des compositions, j'espère que cela ne dissuadera pas les joueurs à la pendule de les regarder. A la différence du problème, genre quelque peu ésotérique, l'étude reste très liée au jeu réel. Le but est à chaque fois de trouver le gain ou la nulle, la plupart du temps dans des positions simplifiées qui pourraient très bien survenir dans la finale d'une partie de tournoi. Généralement, la solution comporte un élément de surprise ou du moins quelque chose d'instructif. Quasiment tous les grands joueurs s'intéressent aux études, et certains, comme Réti et Smyslov, se sont même distingués en tant que compositeurs à part entière.

Pour commencer, permettez-moi de décrire la façon dont j'ai rédigé cet ouvrage, avant de préciser comment s'en servir et ce que le lecteur peut espérer apprendre ici.

Le processus de sélection consistant à isoler 250 œuvres parmi les dizaines de milliers d'études connues s'est avéré plutôt ardu. Pour qu'une étude soit considérée comme correcte, elle doit satisfaire à deux critères principaux. En premier lieu, il faut qu'on puisse effectivement accomplir la tâche énoncée (gain ou nulle); d'autre part, il ne peut y avoir qu'un chemin vers ce Graal, une solution unique (avec une certaine souplesse tout de même: quelques alternatives mineures dans l'ordre de coups ne constituent pas nécessairement un défaut rédhibitoire). C'est ce second critère qui fait tout l'intérêt de l'étude pour le solutionniste, car s'il n'y a qu'une solution, on ne peut réussir qu'en découvrant la pointe de l'étude. En revanche, comme les positions tirées de parties réelles comportent souvent des solutions multiples, elles se prêtent généralement moins bien à cet exercice particulier qu'est la résolution.

Dès mes débuts dans les catégories de jeunes, je me suis toujours intéressé aux études: mes étagères sont remplies de recueils. Il n'empêche que je ne voulais pas me reposer uniquement sur ces sources et sur ma propre mémoire pour opérer la sélection ; le risque était trop grand de laisser une excellente composition passer à travers les mailles du filet simplement pour avoir omis de consulter une source appropriée. Je me suis donc décidé pour une approche plus systématique, en partant de la base de données de H. van der Heijden, qui contient actuellement environ 60000 études. J'en ai examiné, à des degrés divers, environ 20 000. Très clairement, un tel chiffre ne permet pas une analyse détaillée de chaque étude ; l'objectif était surtout d'aboutir à une présélection de quelque 2 500 études parmi lesquelles je choisirais celles qui figureraient ici. C'est à ce stade que les problèmes ont commencé. Tous les auteurs connaissent ce phénomène : on sélectionne du matériel pour l'inclure dans un livre, et puis on s'aperçoit que pour telle ou telle raison, il ne convient pas — il faut alors l'écarter. En soignant la première phase, je parviens d'ordinaire à contenir le pourcentage de matériel rejeté dans des proportions raisonnables. Seulement, pour L'art des finales, toutes mes précautions furent vaines. Au cours de mon travail de sélection pour dénicher 250 études correctes (de préférence), j'ai trouvé des défauts dans plus

20